

Những ảnh hưởng của truyện tranh Nhật Bản đối với trẻ em Việt Nam hiện nay

Ngô Thanh Mai*

*Bộ môn Ngôn ngữ và Văn hóa Việt Nam, Trường Đại học Ngoại ngữ, ĐHQGHN,
Phạm Văn Đồng, Cầu Giấy, Hà Nội, Việt Nam*

Nhận bài ngày 12 tháng 01 năm 2016

Chỉnh sửa ngày 08 tháng 08 năm 2016; Chấp nhận đăng ngày 31 tháng 08 năm 2016

Tóm tắt: Truyện tranh Nhật Bản (manga) đã du nhập vào nước ta từ những năm 90 và để lại dấu ấn đáng kể trên thị trường truyện tranh Việt Nam. Đó không chỉ là một hình thức giải trí thú vị mà còn là phương tiện giáo dục, quảng bá văn hóa lịch sử của nước Nhật ra thế giới. Sau hơn hai mươi năm phát triển mạnh mẽ tại Việt Nam, truyện tranh Nhật Bản đã có ảnh hưởng tới trẻ em Việt Nam trên nhiều phương diện. Trong bài viết này, chúng tôi chỉ tập trung phân tích những ảnh hưởng của thể loại văn học rất đặc biệt này tới đời sống tinh thần của trẻ em Việt Nam, từ đó chỉ ra nguyên nhân và gợi mở một vài giải pháp khắc phục những hạn chế, phát huy những mặt tích cực của truyện tranh Nhật Bản nói riêng và truyện tranh nói chung với sự hình thành nhân cách của trẻ em trong thời kỳ đổi mới và hội nhập quốc tế như hiện nay.

Từ khóa: Manga, Nhật Bản, Việt Nam, truyện tranh, trẻ em.

1. Đặt vấn đề

Những năm gần đây, cùng với sự phát triển của văn học nghệ thuật, truyện tranh ngày càng phát triển và có sức ảnh hưởng rất lớn đến mọi mặt đời sống của trẻ em, thậm chí còn có sức hút nhất định đối với người trưởng thành.

Nhật Bản là một trong những cái nôi của truyện tranh với nhiều thể loại sinh động, đã sớm vượt ra khỏi biên giới quốc gia, xuất hiện ngày càng nhiều trên thị trường truyện tranh toàn cầu, trong đó có Việt Nam. Trên thị trường sách báo, ấn phẩm ở Việt Nam vài thập kỷ trở lại đây, truyện tranh Nhật Bản luôn được đông đảo thanh thiếu niên Việt Nam tiếp nhận, đam

mê và coi như một trong những món ăn tinh thần đầy hương vị, sắc màu. Không chỉ dừng lại ở mức độ giải trí, truyện tranh Nhật Bản còn ảnh hưởng không nhỏ đến quá trình hình thành nhân cách và đời sống tinh thần của trẻ em Việt Nam. Vấn đề này đã thu hút sự quan tâm của toàn xã hội, nhất là giới nghiên cứu văn hóa, giáo dục. Nhiều công trình nghiên cứu đã chỉ ra những mối liên hệ chặt chẽ của thể loại văn học này với hội họa, điện ảnh và nhiếp ảnh. Quan trọng hơn, theo Jaqueline Berndt [1], “Toàn cầu hóa đã đặt ra các yêu cầu phải nghiên cứu truyện tranh theo hướng liên văn hóa”. Vì thế, ở Việt Nam đã có những bài báo viết về sự du nhập và ảnh hưởng của manga đến đời sống văn hóa xã hội, nhất là trẻ em [2-3].

Ngoài truyện tranh được xuất bản dưới dạng bản in, trẻ em Việt Nam gần đây còn được tiếp

*ĐT.: 84-902268995

Email: thanhmai.ulis@gmail.com

cận với truyện tranh online. Truyện tranh online có rất nhiều thể loại khác nhau, có những truyện bị coi là “cấm” ở Việt Nam. Để trẻ em tiếp xúc với những truyện tranh này sớm sẽ ảnh hưởng tới quá trình phát triển nhân cách của chúng. Bài viết trên cơ sở phân tích thực trạng đọc truyện tranh của trẻ em, chỉ ra những ảnh hưởng tích cực và tiêu cực đối với trẻ em khi tiếp nhận loại hình nghệ thuật này, từ đó định hướng cho các em năng lực phân tích và lựa chọn những loại truyện tranh phù hợp với độ tuổi, nhằm làm cho truyện tranh không chỉ là phương tiện giải trí mà còn phương tiện hỗ trợ các em trong học tập và cuộc sống.

2. Khái niệm và phân loại truyện tranh

“Hán ngữ hiện đại quy phạm từ điển”[4] giải thích truyện tranh (mạn họa) là: “Dùng thủ pháp đơn giản và mang tính khoa trương để vẽ nên những bức tranh cuộc sống có tính châm biếm và khôi hài rất cao.”

Truyện tranh (Manga) trong tiếng Nhật là “漫画, まんが, マンガ, dùng để chỉ các loại truyện tranh và tranh biếm họa, cũng có thể coi là từ chuyên dùng để chỉ riêng truyện tranh xuất phát từ Nhật Bản.” [5] Loại truyện này với tính đặc thù của nó (chủ yếu là truyền tải nội dung bằng hình ảnh, ngôn ngữ có thể coi là phụ trợ) đã cuốn hút đông đảo bạn đọc nhất là thanh thiếu niên.

Từ điển tiếng Việt [6] định nghĩa “truyện tranh là truyện kể bằng tranh, thường có thêm lời, thường dành cho thiếu nhi”.

Nhật Bản có khái niệm đọc truyện bằng tranh xuất phát từ văn hóa chính thống (văn hóa chính thống của giai cấp thống trị và có quyền lực, sau đó được phổ biến xuống các tầng lớp nhân dân). Phương pháp đọc truyện bằng tranh trước đây có giá trị rất cao như trường hợp phổ biến giáo lý của Phật giáo dành cho những người theo đạo khác hay chưa có giáo dục như người mù chữ. [7] Ưu điểm của truyện tranh là nhờ có tranh giải thích nên truyện rất dễ hiểu và dễ nhớ dù độc giả có thể không biết ngôn ngữ của các nước khác... Truyện tranh Nhật Bản đã đánh trúng tâm lý này của trẻ em: thích những gì dễ nhớ, dễ đọc và nhanh hết. Các bộ truyện thường có kết cấu liên hoàn theo tập, tạo cho trẻ em sự thích thú và luôn có tâm trạng chờ đợi khi một tập truyện tranh mới sắp xuất hiện.

Trong thực tế, truyện tranh thuộc loại hình văn học có tính nguyên hợp sâu sắc với hội họa và một số loại hình, bộ môn nghệ thuật khác như điện ảnh, nhiếp ảnh. Theo chúng tôi: “truyện tranh là những câu chuyện được thể hiện lần lượt qua những hình vẽ có giá trị như lời kể, có hoặc không kèm theo lời thoại hay từ ngữ, câu văn kể chuyện”.

Manga Nhật Bản có thể chia ra thành nhiều loại theo các tiêu chí khác nhau. Chúng tôi xin đưa ra một số thể loại như sau:

(1) Phân loại truyện tranh Nhật Bản dựa trên cơ sở giới tính tiếp nhận

Với cách phân loại này, truyện tranh Nhật Bản gồm 2 thể loại như bảng sau:

Bảng 1. Cách phân loại dựa trên cơ sở giới tính tiếp nhận của manga Nhật

Giới tính	Thể loại	Một số truyện tiêu biểu
Nam	Shounen	Hành trình Uduchi của YuYu Hakusho; Hunter (Thợ săn); Dragon Balls (Bảy viên ngọc rồng) của Akira Toriyama...
Nữ	Shoujo	Nữ hoàng Ai Cập; Dòng sông huyền bí (Anatolia story) của Shinohara Chie. . .

(2) Phân loại truyện tranh dựa trên cơ sở độ tuổi tiếp nhận

Với cách phân loại này, truyện tranh Nhật Bản gồm những thể loại sau:

Kodomo: Truyện tranh dành cho độ tuổi trẻ em, là những truyện có ngôn từ trong sáng, cốt truyện đơn giản, nội dung lành mạnh với các truyện tiêu biểu như: Doraemon; Khuôn mặt xinh đẹp; Yaiba; Asari tinh; Puku - Puku; Croket...

Shounen, Shoujo: Truyện tranh dành cho độ tuổi thiếu niên, là những truyện liên quan đến sự phát triển tâm - sinh lý và tính cách của tuổi mới lớn như Meitantei Konan (Thám tử lừng danh); Slam Dunk; Dòng sông huyền bí; Siêu quậy; Vua trò chơi...

Truyện tranh dành cho độ tuổi thanh niên: Là loại truyện tranh có những tình tiết phức tạp, nội dung xã hội mang dung lượng lớn, thường đề cập đến những vấn đề mang tính nhân loại, ngôn ngữ sử dụng trong tác phẩm mang tính chất đa nghĩa và nhân vật được xây dựng đa chiều như Card Captor Sakura, Vua sư tử; Astro Boy; Great Teacher Onizuka; Thám tử Kindachi ...

Truyện tranh dành cho độ tuổi trưởng thành: Nội dung truyện đã có nhiều thay đổi, với những đề tài như phi lý, ám chỉ, châm biếm, chính trị, kinh dị và có cả truyện có đề cập đến những "vấn đề" của người lớn.

Để có cơ sở thực tế về mức độ hiểu biết của trẻ em Việt Nam về truyện tranh Nhật Bản, chúng tôi đã thực hiện một mục khảo sát nhỏ với 162 em độ tuổi từ 9 đến 15 bằng cách đưa ra một bảng danh sách thể loại truyện tranh Nhật Bản để các em nhận biết. Kết quả được thể hiện trong bảng sau:

Bảng 2. Tình hình hiểu biết về các thể loại truyện tranh Nhật Bản

Độ hiểu biết	Số lượng	Tỉ lệ (%)
Có	97	59,9
Không	65	40,1
Tổng	162	100,0

Thông qua các cuộc khảo sát ở một số trường học tại Hà Nội, chúng tôi được biết, các em đọc truyện tranh theo số đông và thường

không biết là truyện tranh Nhật Bản có phân loại đối tượng và độ tuổi độc giả. Vì vậy, có khi học sinh lớp 2, lớp 3 đọc những truyện dành cho thiếu niên vẫn được coi là điều bình thường, như các truyện Naruto, Bảy viên ngọc rồng, Thám tử lừng danh Conan.... Không ít học sinh cấp 2, 3 đã đọc những truyện dành cho người lớn, kể cả những truyện nội dung không phù hợp với văn hóa Việt Nam. Trong quá trình tìm đọc, phần lớn các em chưa được sự định hướng đúng đắn trong việc lựa chọn truyện tranh phù hợp từ phía gia đình và nhà trường.

3. Ảnh hưởng của truyện tranh đối với trẻ em Việt Nam

3.1. Ảnh hưởng tích cực

Về ảnh hưởng tích cực, truyện tranh Nhật Bản đã góp phần làm phong phú đời sống tinh thần cho trẻ. Những lúc rảnh rỗi, các em đến với truyện tranh, vừa là cơ hội để giải trí, vừa có thể mở rộng tầm mắt, tích lũy tri thức đa phương diện, giảm bớt áp lực học tập và cuộc sống. Mặt khác, những tính cách mạnh mẽ, hào hiệp của nhân vật góp phần xây dựng nhân cách, bản lĩnh cho lứa tuổi ưa khám phá này.

Truyện tranh Nhật Bản góp phần tạo bản lĩnh, nghị lực cho trẻ em

Bảng 3. Các nhân vật truyện tranh được các em yêu thích nhất

Các nhân vật được yêu thích	Số lượt chọn	Tỉ lệ (%)
Conan	61	34,9
Carol	11	6,3
Doraemon	37	21,1
Dekhi	11	6,3
Kagome	9	5,1
Ran	12	6,9
Naruto	11	6,3
Thủy Thủ mặt trăng	8	4,6
Shin	15	8,6
Tổng	175	100,0

Các nhân vật trong truyện tranh Nhật Bản phần lớn đều có tinh thần xả thân vì bạn, biết nêu cao tinh thần đoàn kết, thông minh sáng tạo, dám xông pha để thực hiện ước mơ của mình. Từ động lực đến hành vi, những nhân vật dũng cảm này thường có những phẩm chất như không sợ khó, không sợ nguy hiểm, bằng hành động dũng cảm của mình chinh phục mọi trắc trở, đạt được mục đích cuộc sống. Điều này được thể hiện qua bảng kết quả khảo sát ở bảng 3.

Các nhân vật trong các truyện tranh Nhật Bản trên đây đều là những nhân vật chính có những tính cách, phẩm chất tốt, thông minh, có óc phán đoán nhạy bén như Conan trong *Thám tử lừng danh Conan*; chú mèo béo tốt bụng, có nhiều bảo bối và hay giúp đỡ bạn bè như Doraemon, tấm gương học giỏi như Dekhi trong *Doraemon*; Naruto có tính cách phức tạp nhưng lại là một người luôn sẵn sàng bảo vệ anh em, bảo vệ làng Lá trong *Naruto* hay như một bạn nhỏ 5 tuổi nhí nhố, hồn nhiên và đáng yêu như Shin trong *Shin – Cậu bé bút chì*... Tiếp xúc với những nhân vật này, các em sẽ dần dần được cảm hóa một cách tự nhiên, không gò ép. Ngoài ra, những nhân vật khác cũng được các em yêu mến như Songoku trong “Bảy viên ngọc rồng” - một nhân vật có tính cách vui vẻ, dũng cảm và cũng khá ngây thơ. Trong suốt cuộc đời, cậu kiên trì tập luyện, vượt mọi gian khổ và phấn đấu trở thành chiến binh mạnh nhất có thể, đồng thời sử dụng sức mạnh và kỹ năng ấy để duy trì hòa bình... Carol trong *Nữ hoàng Ai Cập* - một cô gái rất xinh đẹp, nhân hậu, lạc quan, mơ mộng, vị tha và bất khuất, nhưng cũng khá bướng bỉnh, dũng cảm và táo bạo. Cô là con gái của gia đình tỷ phú người Mỹ ở thế kỷ 21 rất mê môn khảo cổ học. Từ chỗ cảm phục đến noi gương những nhân vật chính diện, bản lĩnh, nghị lực của các em cũng được dần dần hình thành.

Truyện tranh Nhật Bản ngoài nội dung võ thuật, chiến chinh, gây cảm giác mạnh và thần tượng về những nhân vật võ công phi thường, không ít truyện khắc họa về tình yêu tuổi học trò với những tình cảm trong sáng, quan tâm nhất mực và sẵn sàng hy sinh vì bạn. Tiêu biểu

là truyện “*Món quà sinh nhật*” nói về kỷ niệm thời học sinh trung học. Cô gái và chàng trai mới lớn, tình yêu tuổi học trò trong sáng khiến họ có những hành động đáng quý dành cho nhau. Chàng trai cầu chúc cho cô gái thi đỗ vào đại học bằng cách leo ngàn bậc cầu thang, vừa leo vừa nguyện cầu cho người mình yêu đạt được ước mơ vươn lên đỉnh cao tri thức. Tiếp xúc với nhân vật nam này, các em sẽ được cảm hóa bởi đức tính kiên trì và sẵn lòng hy sinh vì tình yêu. Nhiều truyện thuộc thể loại Shoujo manga có đề cập đến vấn đề tình yêu tuổi mới lớn như *Thủy thủ mặt trắng*, *Con nhà giàu*... Qua đó, giúp các em nữ hiểu được khả năng của bản thân và phấn đấu trở thành cô gái duyên dáng, xinh đẹp, biết chọn trang phục cho bản thân, không chạy đua theo mốt, đồng thời trau dồi bản lĩnh, cá tính, ham hiểu biết và tài trợ...

Truyện tranh Nhật Bản góp phần làm giảm áp lực cuộc sống.

Để có cơ sở thực tế, chúng tôi đã thực hiện một cuộc điều tra về tác dụng của truyện tranh với đời sống tinh thần của các em. Kết quả điều tra liệt kê trong bảng sau:

Bảng 4. Tác dụng của truyện tranh đối với trẻ em

Tác dụng của truyện tranh	Số lượt chọn	Tỉ lệ (%)
Sự vui vẻ	135	41,0
Bài học về cách ứng xử, giao tiếp tốt	52	15,8
Không làm những việc xấu	33	10,0
Hiểu biết về tự nhiên, xã hội	55	16,7
Ý thức bảo vệ môi trường	15	4,6
Diệt trừ cái ác	39	11,9
Tổng	329	100,0

Bảng kê trên đây cho thấy, truyện tranh mang lại cho các em sự vui vẻ là điều cảm nhận được đầu tiên và phổ biến. Hình ảnh sinh động, trực quan và đôi khi là những câu thoại ngộ nghĩnh cũng khiến các em thấy thích thú. Một vị

phụ huynh có con học lớp 6 còn nói rằng: “Cháu nhà mình mê truyện tranh lắm, có mỗi tập truyện tranh cứ lôi ra đọc đi đọc lại mà vẫn cười khúc khích.” Ngoài ra, nhiều truyện cũng có những nhân vật hài hước, gây cười như Sonoko, Kazuha, đặc biệt là thám tử Mori râu kẽm trong *Thám tử lừng danh Conan*. Những nhân vật này không chỉ làm không khí của tác phẩm vui nhộn hơn, mà còn là sự phản chiếu giữa cái giả với cái thật; cái khôi hài với cái chính trực (ông Mori đối với Conan). Cô bé “nhân tạo” Pinoko trong bộ manga lừng danh *Black Jack* là một nhân vật như vậy. Không hiếm khi những rắc rối đã phát sinh từ cô, nhưng cũng chính sự rắc rối đó, cô bé càng dễ thương hơn. Các nhân vật phụ cũng phát huy vai trò làm mềm hóa câu chuyện, tạo nên những chi tiết giúp tác giả tung hứng trên những khung tranh. Từ đó, câu chuyện thêm phần hấp dẫn ngoài cốt truyện. Những chi tiết như chuột rơi từ trên xuống, hình người mang đầu heo, mặt người bị rách vá,... xuất hiện phổ biến trong manga cũng là những biểu hiện sinh động của loại nhân vật này. Những nhân vật như Nobita trong *Doremon*, Shin trong *Shin cậu bé bút chì* cũng làm cho các em cảm thấy rất phần chân.

Trong tình trạng học tập căng thẳng, quá sức, nhất là trẻ em ở các đô thị lớn như hiện nay, truyện tranh với những yếu tố hài hước, thủ pháp khoa trương, kết hợp với ngôn từ ngắn gọn, gần gũi đời sống thực tế đã trở thành món ăn tinh thần, giúp các em quên đi những mệt nhọc sau giờ học và xích lại gần nhau, biết cảm thông, sẻ chia niềm vui qua mỗi câu chuyện.

Truyện tranh giúp trẻ em mở rộng không gian tri thức ngoài sách vở, chương trình trên lớp

Những lĩnh vực mà truyện tranh Nhật Bản đề cập như khoa học, lịch sử, thể thao, ẩm thực, du lịch,... giúp các em vừa vui chơi giải trí vừa học tập mở rộng tầm mắt, học mà chơi, chơi mà học. Ngoài ra, thông qua những hình vẽ, lời thoại, nội dung của truyện, các em hiểu thêm về văn hóa Nhật Bản cũng như sự khác nhau giữa văn hóa hai nước Việt - Nhật về trang phục, ẩm

thực, phương thức tư duy... từ đó rút ra nhiều bài học bổ ích như tình bạn trong sáng trong *Doraemon*; gia đình là số 1 trong *Thám tử lừng danh Conan*, sự đoàn kết, chiến đấu bảo vệ lẽ phải trong *Bảy viên ngọc rồng* hay cách để bạn có thể trở thành người có sức hấp dẫn hơn trong *Thủy thủ mặt trăng*... Nếu biết tận dụng những điều thú vị và có giá trị giáo dục trong những truyện tranh này, các em sẽ hiểu thêm về thế giới xung quanh, có kỹ năng sống và hoàn thiện bản thân.

3.2. Ảnh hưởng tiêu cực

Bất cứ sự vật, hiện tượng nào cũng có tính hai mặt của nó. Truyện tranh Nhật Bản ngoài việc đem lại những ảnh hưởng tích cực, còn có không ít những ảnh hưởng tiêu cực đến đời sống tinh thần, nhân cách của trẻ em.

Trước hết, bên cạnh những truyện tranh có nội dung tốt, có tính giáo dục cao, cũng có nhiều truyện có nội dung bạo lực với những cảnh tượng máu me, đâm chém, chết chóc, ngay cả truyện được trẻ em yêu thích nhất như *Thám tử lừng danh Conan* cũng không hiếm những hình ảnh như vậy. Một số truyện tranh về mảng võ thuật, như “*Đảo hải tặc*”, “*Bất bại chiến thần*”,... có nhiều pha giết gân, mạo hiểm, hỗn chiến, binh đao giữa chính nghĩa và phi nghĩa, không từ thủ đoạn để đạt mục đích, đặc biệt là những đoạn về hành động bạo lực, hung dữ của các băng nhóm xã hội đen. Thậm chí có những truyện từ đầu đến cuối đều là những cuộc hỗn chiến, ẩu đả, đầy bạo lực, tàn sát đâm máu, có những pha gay cấn đến mức rùng rợn, đôi khi kèm theo hàng loạt từ tượng thanh *huỳnh, bùm, roẹt, rầm*... khiến các em như chìm trong vũ lực.

Bảng 5. Mức độ ảnh hưởng của ngôn từ trong truyện tranh đến trẻ em

Ý kiến	Số lượt chọn	Tỉ lệ (%)
Rất ảnh hưởng	19	11,7
Ảnh hưởng ít	76	46,9
Không có ảnh hưởng gì	67	41,4
Tổng	162	100,0

Theo bảng trên, ngôn từ trong truyện tranh cũng có ảnh hưởng tới trẻ em. Những bài văn, những câu nói mang phong cách truyện tranh cũng xuất hiện: *“Tùng tùng tùng... Trống báo hiệu giờ ra chơi vang lên. Tôi bước ủa ra khỏi lớp. Tôi bước xuống sân trường. Trước mắt tôi, một vụ tai nạn đã xảy ra. Đó là một em nhỏ đang chơi bóng đá. Đang chạy rất nhanh. Rồi bỗng nhiên, một tên tinh nghịch chạy qua. Uyển! Hai người sầm vào nhau. Ngay sau khi đứng dậy tên đó vênh mặt, chỉ tay vào em nhỏ quát: "Này thằng kia! có mắt không đấy hả? Đi đứng phải nhìn đường chứ!". Rồi quay lưng bỏ đi. Em nhỏ đó thật đáng thương. Mặt mũi bầm tím. Khuôn mặt đỏ bừng vì đau rát và bị mắng mỏ. Tôi tiến đến gần, đỡ em bé dậy và đưa em đó vào phòng y tế. Rồi, giọng nghẹn ngào chen với nước mắt cất lên 4 chữ "Em cảm ơn chị". Lòng tôi ấm áp giữa mùa đông buốt giá”*[8]. Những từ biểu thị cảm xúc như *Ặc ặc, hi hi, he he, huk, xời...* cũng xuất hiện khá nhiều trong hội thoại của tuổi teen trên các trang mạng xã hội... Việc trẻ em hàng ngày tiếp xúc với quá nhiều loại truyện tranh chủ yếu là những lời thoại kiệm lời đến mức tối đa dẫn đến hậu quả trước mắt là những câu văn cụt què, thiếu chủ vị, diễn đạt ý bừa bãi đã được khá nhiều thầy cô giáo phản ánh. Tuy nhiên, theo các nhà ngôn ngữ học, ngôn ngữ trong nhiều cuốn truyện tranh không chỉ cụt lùn mà còn thiếu văn hóa [9].

Thường xuyên tiếp xúc với những truyện tranh loại này, thanh thiếu niên, nhất là nhi đồng chịu ảnh hưởng không nhỏ. Lứa tuổi này, các em chưa nhận thức đầy đủ về tính đúng đắn của hành vi, nhất là độ tuổi mẫu giáo, tiểu học, chủ yếu là hành động theo kiểu “mô phỏng, bắt chước” sẽ làm theo những hành vi bạo lực trong truyện một cách vô thức. Ngoài truyện tranh ra, đồ chơi bạo lực tràn ngập thị trường như đao kiếm, súng ống, cũng đã khiến cho chúng vừa được xem bằng mắt, lại được “thực nghiệm” bằng đồ chơi bạo lực. Vì thế, từ tư duy đến hành động, thậm chí là ngôn từ cũng ngày càng phát triển theo xu hướng “bạo lực”. Đời sống tình cảm của các em vì thế cũng trở nên khô cứng và đơn điệu.

Không ít truyện tranh Nhật Bản với nhiều hình ảnh khơi gợi sắc dục, những nam thanh nữ tú ăn mặc hở hang, bộ ngực căng tròn, ngoại cỡ, được “mô tả” bằng hình ảnh mang tính khoa trương, kết hợp với những hành động tình ái quá mức thân mật cho phép đã ảnh hưởng đến xu hướng và năng lực thẩm mỹ của tuổi mới lớn, nhất là học sinh trung học. Những hình ảnh ấy có thể nói là khá phổ biến ở những truyện tranh về tình yêu, như *“Nụ hôn định mệnh”*, *“Con nhà giàu”*, *“Khu vườn hoan lạc”*, *“Dòng sông huyền bí”*, *“Punch – tình ca trên sàn đấu”*, *“Chuyến bay bão táp”*, *“Ngôi trường bí ẩn”*, *“Ngọn lửa quý”*, *“Yureka”*, *“Miyuki”*, ... Những truyện tranh này rất không phù hợp với các em nhỏ, nhất là những em tuổi mới lớn.... Từ trực quan không mấy sinh động ấy đã ảnh hưởng đến tư duy, nhận thức và cao hơn nữa là hành vi của các em. Những hành động quá đà, dẫn đến “hậu quả ngoài ý muốn” cũng phát sinh từ đó.

Một số truyện đề cập đến tình yêu tay ba, do không giải quyết hài hòa mâu thuẫn dẫn đến kết cục bi thương. Nhiều truyện tranh có nội dung không lành mạnh như khơi gợi sắc dục, ham muốn thể xác, coi quan hệ tình dục như một trò vui, thậm chí có cả những truyện đề cập tới quan hệ tình dục giữa những người thân trong gia đình... Điều này là trái với thuần phong, mỹ tục ở Việt Nam. Nếu các em đọc nhiều những truyện tranh như vậy và không làm chủ được bản thân thì sẽ gây hậu quả đáng tiếc, ảnh hưởng đến sức khỏe, tinh thần, nhất là việc học tập và hoàn thiện nhân cách của tuổi mới lớn.

Để tìm hiểu quan điểm của trẻ em Việt Nam về những truyện tranh có yếu tố sex, chúng tôi đã thực hiện một cuộc điều tra về ảnh hưởng của loại truyện tranh này đến đời sống tinh thần của các em và biện pháp khắc phục. Kết quả điều tra như bảng 6.

Kết quả điều tra cho thấy, các em cũng đã có ý thức về sự ảnh hưởng của nội dung truyện tranh đến bản thân. Tuy nhiên, rất nhiều em có thái độ bàng quan trước những truyện có nội dung không lành mạnh. Mặc dù, báo chí đã nói rất nhiều về vấn đề ảnh hưởng tiêu cực của truyện tranh nội dung không lành mạnh tại Việt

Nam nhưng hiện nay, các trang mạng, các nhà xuất bản vì lợi nhuận nên chỉ quan tâm đến số lượt đọc giả xem hoặc mua truyện, họ đã vô tình hay cố ý để một số yếu tố sex để tạo sự tò mò, thu hút các em trở thành “khách hàng” tự nguyện của thứ truyện này. Qua khảo sát thực tế, chỉ có các bậc phụ huynh xuất phát từ tương lai của con mình mới là đối tượng quan tâm nhiều nhất đến vấn đề này.

Bảng 6. Bảng điều tra về quan điểm của trẻ em về truyện tranh sex ở Việt Nam

Ý kiến	Lượt chọn	Tỉ lệ (%)
Phải có sự quản lý chặt chẽ của cơ quan chức năng	75	46,3
Nó ảnh hưởng đến sự phát triển của thể hệ trẻ	11	6,8
Sự giao lưu với văn hóa các nước là cần thiết	49	30,2
Không liên quan đến em	27	16,7
Tổng	162	100,0

Có những truyện tranh Nhật Bản có những yếu tố kỳ quái, kinh dị cũng được rất nhiều trẻ em quan tâm như *The Death note*, *Ibitsu*, *Homunculus*, *Uzumaki*, *Tomie*...trong đó, có những truyện kinh dị diễn ra nơi trường học, ... Nếu các em đọc quá nhiều những truyện này sẽ có những ảnh hưởng không tốt tới tâm lý của các em.

Bảng 7. Bảng điều tra về thời gian dành cho đọc truyện tranh của trẻ em

Thời gian đọc	Lượt chọn	Tỉ lệ (%)
Khoảng 15 phút	53	32,7
Khoảng 30 phút	41	25,3
Khoảng 1 tiếng	32	19,8
Trên 2 tiếng	19	11,7
Không thường xuyên đọc	17	10,5
Tổng	162	100,0

Thêm vào đó, các em dành quá nhiều thời gian cho việc đọc truyện tranh sẽ ảnh hưởng đến việc học và sinh hoạt. Kết quả điều tra về thời gian dành cho đọc truyện tranh mà chúng tôi tiến hành với 162 em độ tuổi từ 9 đến 14 được thể hiện trong bảng 7.

Từ bảng điều tra, có thể thấy, phần lớn các em dành thời gian cho việc đọc truyện tranh là từ 15 đến 30 phút. Tuy nhiên, cũng có nhiều em dành quá nhiều thời gian cho hoạt động giải trí này. Qua phỏng vấn, chúng tôi được biết, quỹ thời gian dành cho đọc truyện tranh nhiều nhất là tranh thủ mọi lúc rảnh rỗi như giải lao giữa giờ, dịp đi chơi, đợi bố mẹ đến đón hay cả khi trên đường đi học về.... Những khi có tập truyện mới, nhiều em phải mua bằng được và dành hết cả đêm để đọc cho xong. Có em đã đọc tới trên 300 cuốn truyện tranh...

Ngoài ra, việc đọc truyện tranh quá nhiều cũng sẽ ảnh hưởng tới cách viết văn và giao tiếp của trẻ. Phần này chúng tôi xin phép phân tích ở bài viết khác.

4. Nguyên nhân và cách khắc phục những ảnh hưởng tiêu cực của truyện tranh

Có thể nói, truyện tranh Nhật Bản có sức hút mạnh mẽ đối với trẻ em Việt Nam hiện nay là do những nguyên nhân chủ yếu sau:

(1) Truyện tranh Nhật Bản đã xây dựng được những nhân vật có nhiều nét đặc thù và cá tính mạnh toát ra từ vẻ ngoài của nhân vật như mái tóc, đôi mắt và trang phục,... Truyện tranh Nhật Bản cũng tạo nên một trào lưu thời trang cosplay ở nhiều nước trên thế giới, trong đó có Việt Nam. Bên cạnh đó là những tình tiết ly kỳ, thế giới nhân vật phong phú, đa dạng, hình ảnh ngộ nghĩnh. Nhiều truyện gây cảm giác mạnh, song cũng có truyện gây cảm giác bi lụy. Tâm trạng người xem cũng thay đổi theo những thăng trầm của cung bậc cảm xúc mà nhân vật trong truyện thể hiện.

(2) Những năm gần đây, kinh tế phát triển kéo theo nhu cầu về đời sống văn hóa cũng được nâng lên. Thời đại quốc tế hóa đã làm cho việc giao lưu văn hóa giữa các nước được đẩy

manh. Truyện tranh Nhật Bản đến với Việt Nam đã mang lại một hơi thở mới, sắc màu mới cho độc giả. Truyện tranh song song với ngôn ngữ là những thiết kế hình ảnh đa dạng, bắt mắt, được cách điệu so với đời thực, kích thích thị giác. Do đó, truyện tranh không chỉ hấp dẫn với lứa tuổi đã đến trường, biết đọc và biết viết, mà còn cuốn hút cả lứa tuổi mầm non chưa biết chữ bởi hình ảnh trực quan vô cùng sinh động.

(3) Trong thời đại công nghiệp hóa, hiện đại hóa hiện nay, nhịp sống ngày càng khẩn trương, các bậc phụ huynh không có nhiều thời gian quan tâm đến đời sống tinh thần của các con. Hơn nữa, sự bùng nổ của internet, sự phổ biến của các phương tiện cầm tay thông minh cũng làm cho truyện tranh online thu hút được sự theo dõi của nhiều trẻ em, nhất là trẻ em đang ở độ tuổi tò mò.

Các em thiếu nhi đang trong quá trình hình thành và phát triển nhân cách, chưa có nhận thức đúng đắn và làm chủ về hành vi của mình, trong khi nhu cầu khám phá thế giới, trong đó có con người, ngày càng cao. Các em dễ hành động theo bản năng và “tiêm nhiễm” mặt trái của sự vật hiện tượng, “bất chước” một cách vô thức hành vi của các nhân vật trong truyện dù là phản diện. Những hành vi bạo lực, tình ái quá đà càng có cơ hội kích thích cái gọi là “tính bản ác” và bản năng của con người, tính nhân văn bị nhòa đi. Nếu không có sự hướng đạo đúng đắn và kịp thời, các em sẽ hành động lệch lạc và truyện tranh sẽ ảnh hưởng xấu đến đời sống tinh thần của các em.

Qua nghiên cứu, chúng tôi nhận thấy, để có thể tận dụng triệt để truyện tranh Nhật Bản vào việc giải trí mà vẫn nâng cao được nhận thức, trau dồi nhân cách cho trẻ em, hạn chế tối đa những ảnh hưởng tiêu cực, chúng ta cần tích cực hướng đạo cho các em tiếp thu, thưởng thức truyện tranh trên tinh thần chọn lọc và phê phán. Nhiệm vụ này chủ yếu là thuộc về các bậc phụ huynh và nhà trường. Ngoài ra, các ngành hữu quan cần tăng cường công tác quản lý thị trường truyện tranh Nhật Bản cũng như sách báo, ấn phẩm nói chung, tiến hành thanh lọc để thị trường sách báo, nhất là truyện tranh trở nên lành mạnh và thực sự trở thành món ăn

tinh thần cho trẻ. Nếu có thể, sau khi “nhập” truyện từ Nhật Bản, sẽ tiến hành “tái biên tập” nhằm gạn đục khơi trong, nhất là lược bỏ những chi tiết mà tính bạo lực hay sắc dục mạnh để làm cho truyện tranh Nhật Bản trở nên thuần khiết hơn, phù hợp với thuần phong mỹ tục và góp phần xây dựng, hoàn thiện nhân cách cũng như bồi dưỡng năng lực thẩm mỹ cho thiếu niên, nhi đồng Việt Nam.

5. Kết luận

Truyện tranh Nhật Bản với những thiết kế hình ảnh đẹp, đa dạng, nội dung phong phú, với thủ pháp khoa trương, cường điệu đã hấp dẫn độc giả, nhất là thanh thiếu niên, nhi đồng. Truyện tranh Nhật Bản góp phần làm phong phú thị trường sách báo, ấn phẩm Việt Nam, tạo cơ hội cho các em có thêm nhiều lựa chọn trong quá trình vui chơi, giải trí. Tuy nhiên, truyện tranh Nhật Bản cũng có tính hai mặt. Những pha bạo lực, giết gân, tình ái quá đà hay trang phục hở hang, phản cảm đã gây ảnh hưởng không nhỏ đến đời sống tinh thần, nhất là nhân sinh quan và năng lực thẩm mỹ của các em.

Tuy nhiên, với sự bùng nổ về công nghệ thông tin, internet, việc quản lý các truyện tranh có nội dung không lành mạnh, không phù hợp với trẻ em trên các phương tiện truyền thông là rất khó khăn. Vì thế, việc phân tích những ảnh hưởng tích cực và tiêu cực của truyện tranh Nhật Bản tới trẻ em Việt Nam hiện nay nhằm hướng các em tới sự lựa chọn những sản phẩm văn hóa phù hợp với độ tuổi là rất cần thiết. Kết hợp giữa đọc sách và đọc truyện giúp các em có khả năng nhìn nhận, đánh giá các tác phẩm văn học, hình thành kỹ năng sống và vận dụng tri thức trong sách vở vào thực tế cuộc sống, làm cho quan hệ giữa con người với thiên nhiên và xã hội trở nên tốt đẹp hơn.

Là những người làm công tác giáo dục, chúng ta cần tích cực tham gia hướng đạo cho các em tiếp xúc với truyện tranh một cách có ý thức và biết chọn lọc. Các bậc phụ huynh cần dành thời gian hướng các em vào thế giới truyện tranh như đã từng đưa các em vào thế

giới cổ tích để các em thực sự là người được thụ hưởng truyện tranh và khiến cho truyện tranh Nhật Bản trở thành món ăn tinh thần quý giá của các em.

Tài liệu tham khảo

- [1] Jacqueline Bernt, *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1), International Manga Research Center, Kyoto Seika University, Kyoto, Japan, 2010
- [2] Hạ Thị Lan Phi, Sự du nhập và phát triển của Manga ở Việt Nam hiện nay, Tạp chí Đông Bắc Á số 2, (www.inas.gov.vn/158-su-du-nhap-va-anh-huong-cua-manga-o-viet-nam-hien-nay.html, đăng 14.03.2012)
- [3] Lưu Thị Thu Thủy “Manga và sự ảnh hưởng của nó đối với thiếu nhi Nhật Bản và Việt Nam” (Bài viết tạp chí, Năm 2007, số 1, Viện Nghiên cứu Đông Bắc Á, www.inas.gov.vn/132-manga-va-su-anh-huong-cua-no-doi-voi-thieu-nhi-nhat-ban-va-viet-nam.html, đăng 20.02.2012)
- [4] Lý Bảo Gia, Đường Chí Siêu, *Hiện đại Hán ngữ quy phạm từ điển*, Nxb ĐH Cát Lâm, 2001
- [5] <https://vi.wikipedia.org/wiki/Manga>, truy cập lần cuối 26 tháng 5 năm 2016
- [6] Hoàng Phê, *Từ điển tiếng Việt*, NXB Đà Nẵng, 2005
- [7] Kurokawa, Yuichiro, *Giao lưu văn hóa Việt Nam – Nhật Bản từ năm 1990 đến nay: Nghiên cứu trường hợp Manga Nhật*, được phát hành tại Việt Nam, Luận văn Thạc sĩ, Viện Việt Nam học và Khoa học phát triển – ĐHQGHN, 2014
- [8] <http://www.nguoiduatin.vn/nha-ngon-ngu-nha-van-len-tieng-van-nan-truyen-tranh-a16539.html>, truy cập lần cuối ngày 06 tháng 8 năm 2016
- [9] <http://www.vtc.vn/nhung-bai-van-tat-nguyen-tu-ngon-ngu-truyen-tranh-d54698.html>, truy cập lần cuối ngày 06 tháng 8 năm 2016

Influences of Japanese Comics on Vietnamese Teenagers' Spiritual Life

Ngô Thanh Mai

Division of Vietnamese Linguistics and Culture, VNU University of Languages and International Studies, Pham Van Dong, Cau Giay, Hanoi, Vietnam

Abstract: Japanese comics (manga) have been introduced into Vietnam since the 1990s. They provide Vietnamese teenagers with a new kind of entertainment, but also exert certain impact on Vietnamese teenagers in a number of ways. Admittedly, they serve as an effective means of education and communication to introduce Japanese history and culture to the world in general, and to Vietnam in particular. In this paper, we focus on analyzing the influence of Manga on Vietnamese teenagers' spiritual life, and then point out the causes and solutions so that their negative impacts can be minimized while positive ones can be promoted in our country.

Keywords: Manga, Japan, Vietnam, teenagers.