

SỰ DU NHẬP VÀ ẢNH HƯỞNG CỦA MANGA Ở VIỆT NAM HIỆN NAY

HẠ THỊ LAN PHI*

Hiện nay, có rất nhiều trẻ em nước ta thực sự bị manga (truyện tranh Nhật Bản) cuốn hút. Nếu như có dịp quan sát những cửa hàng thuê truyện tranh ở một số thành phố lớn, chúng ta dễ dàng nhận thấy ở đây lúc nào cũng đông đúc. Trong khi các phương tiện thông tin, các nhà nghiên cứu giáo dục và các bậc cha mẹ bàn nhiều đến vấn đề giảm sút đọc sách của trẻ em hiện nay, thì ở các cửa hàng thuê truyện này các cô bé, cậu bé chen chúc nhau ngồi đọc sách một cách say sưa đáng ngạc nhiên. Hiện tượng này đã khiến nhiều bậc cha mẹ lo ngại, băn khoăn... Vậy truyện tranh manga đã du nhập vào nước ta và sự thực nó đã có những ảnh hưởng gì đến đời sống văn hoá Việt Nam nhất là đến các em thiếu niên nhi đồng? Qua một số khảo sát thực tế về tình hình đọc manga ở một số thành phố lớn ở Việt Nam, bài viết muốn phần nào làm sáng tỏ những điều này.

1. Sự du nhập của manga vào Việt Nam

Manga du nhập hay có mặt ở Việt Nam từ khi nào? Quả thực đây là một câu hỏi khó giải đáp chính xác. Bởi bạn đọc Việt Nam được biết đến truyện tranh Nhật Bản thông qua hai con đường: Con đường chính thức và con đường không chính thức.

Con đường không chính thức, chính là con đường nhập, dịch và in lậu. Nguồn sách có thể do các cá nhân trực tiếp mang từ Nhật Bản về, hoặc dịch qua một ngôn ngữ thứ hai. Bằng con đường này thì từ cuối những năm

1980, đầu những năm 1990 trên thị trường đã xuất hiện những sách dịch từ truyện tranh manga của Nhật Bản.

Con đường du nhập chính thức là thông qua sách, báo và tạp chí nhập khẩu, dịch và xuất bản ở Việt Nam với sự đồng ý của tác giả và của nhà xuất bản phía Nhật Bản. Có thể nói, chính sách đổi mới do Đảng Cộng Sản Việt Nam đề ra từ Đại hội Đảng lần thứ VI (1986) đã tạo ra những điều kiện thuận lợi căn bản cho những tác phẩm truyện tranh của Nhật Bản vào Việt Nam. Nó được đánh dấu bằng việc ký kết giữa Nhà xuất bản Kim Đồng và công ty xuất bản Shogakukan, cùng ông Fugico F. Fugio – tác giả của truyện tranh Doremon, về việc dịch và xuất bản bộ truyện này tại Việt Nam vào năm 1993. Thành công của bộ truyện này đã mở ra một lối đi mới cho sự nghiệp sáng tác và kinh doanh xuất bản sách cho thiếu niên và nhi đồng ở Việt Nam. Tên tuổi của bộ truyện đã gắn liền với lịch sử cũng như sự phát triển của Nhà xuất bản Kim Đồng, một nhà xuất bản sách cho thiếu niên và nhi đồng lớn nhất nước ta hiện nay.

Cho đến nay, không chỉ có riêng Nhà xuất bản Kim Đồng, mà cả nước đã có hơn 20 nhà xuất bản sách dành cho thiếu niên và nhi đồng, như: Nhà xuất bản Trẻ; Nhà xuất bản Giáo dục; Nhà xuất bản Thanh Niên, Nhà sách Phan Thị... Hàng năm Nhà xuất bản Kim Đồng dịch và xuất bản khoảng từ 10 đến 12 bộ truyện tranh manga, với hàng ngàn đầu sách cho mỗi tên sách, và đã có rất nhiều bộ truyện để lại dấu ấn sâu trong tâm hồn trẻ thơ như: Thám tử lừng danh Conan;

* Thạc sĩ, Viện Nghiên cứu Đông Bắc Á

Vua trò chơi; Nữ Hoàng Ai cập, Thủy thủ mặt trăng; Cô bé chăm chỉ; Ninja loạn thị; Bảy viên ngọc rồng; Hykaru – kỳ thủ cờ vây; Chie – cô bé hạt tiêu; Pokémon; Jindo; Nhóc Maruco; Siêu nhân Mani....

2. Những ảnh hưởng của manga ở Việt Nam

2.1. Ảnh hưởng tích cực

Trước hết, phải thấy rằng manga có ảnh hưởng không nhỏ đến việc hình thành nhân cách của trẻ em lứa tuổi thiếu niên nhi đồng. Theo kết quả điều tra 100 bạn đọc nhỏ tuổi (từ 7 đến 14), vào tháng 6/2005, tại một số thư viện ở Hà Nội và Thị xã Hà Đông thì: 100% các em trả lời đã và đang đọc truyện tranh Nhật Bản; 95%: Trả lời truyện tranh Nhật Bản hay và hấp dẫn; Khi được hỏi tại sao thích đọc truyện tranh Nhật Bản thì : 82% trả lời truyện rất thú vị, nhân vật được vẽ rất đẹp và thể hiện nội tâm tốt; 18% trả lời truyện dễ đọc, nhanh hết. Và hầu hết đều trả lời: Đọc truyện tranh vừa vui vừa không phải suy nghĩ....

Theo các tài liệu đã có và theo điều tra xã hội học thì có thể nói manga nó có một ý nghĩa hết sức lớn lao đó là giải trí. Trong tình trạng học hành căng thẳng, và quá sức như trẻ em ở các đô thị lớn như hiện nay, thì yếu tố hài hước trong truyện tranh giúp các em sáng khoái tinh thần, có thể quên đi những mệt nhọc sau các giờ học, giúp các em xích lại gần nhau khi cùng “cười” về một nhân vật trong truyện. Ngoài ý nghĩa giải trí còn có những ảnh hưởng tích cực đến các mặt sau:

Hình thành thói quen hành vi văn minh và hành vi đạo đức cho trẻ. Ở manga, trong các cốt truyện thường ẩn chứa những ý nghĩa giáo dục sâu sắc, nhẹ nhàng và tinh tế. Như trong truyện Đôrêmon, một câu truyện mà hầu hết trẻ em ở các thành phố lớn đều say

mê, thì trải dài trong cả câu chuyện đều muốn khuyên các em biết trân trọng, biết đoàn kết với bạn bè thông qua tình bạn của các cậu bé Chaien, Nôbita, Xêkô..., biết lễ phép với ông bà, cha mẹ; có ý thức bảo vệ môi trường.

Trong bài viết đăng trên báo Phụ nữ Thủ đô, số 41 (722); từ ngày 13 ~ 20/10/2004 của tác giả Thanh Hoa có đăng phỏng vấn các em thiếu nhi về tranh truyện Nhật Bản. Em Đào Thu Huyền, một học sinh trường phổ thông trung học cho biết: “ Chúng em học từ Doremon, Xuka (Doremon), Conan (Thám tử lừng danh Conan), Yugi (Vua trò chơi), Carol (Nữ hoàng Aicập)... lòng nhân ái, vị tha, ý thức tự lập sẵn sàng giúp đỡ bạn bè, đức tính thật thà, chăm học, nghị lực vươn lên trong cuộc sống. Chúng em biết rằng, để có một tình bạn, tình yêu đẹp người ta phải giúp đỡ nhau lúc khó khăn, yêu thương, tin tưởng nhau, cùng chia sẻ vui buồn, sống cởi mở, chan hoà”.

Giáo dục thẩm mỹ, phát triển thị hiếu nghệ thuật của trẻ, nâng con người lên, hình thành những năng lực thụ cảm, biết đánh giá đúng đắn và sáng tạo ra cái đẹp trong cuộc sống cũng như trong nghệ thuật. Truyện tranh Nhật Bản đã nắm bắt tâm lý và thị hiếu của các em. Không chỉ những cô bé chân dài, những đôi mắt to với đôi lông mi cong vút, mà cả danh lam thắng cảnh, thiên nhiên hùng vĩ từ những miền xa mạc xa xôi, đến những khu du lịch nổi tiếng trên thế giới như Hawai; núi Phú sĩ; những cánh hoa anh đào với biểu tượng văn hoá người Nhật, và cả những hình ảnh samurai oai hùng luôn làm điều nghĩa, vượt khó đã đi vào tâm hồn của trẻ thơ, hằn sâu trong tâm trí các em như đại diện cho cái đẹp. Giáo dục thẩm mỹ cho các em - một lứa tuổi cảm nhận qua hình ảnh, thì giáo dục bằng truyện tranh là phương pháp hữu hiệu nhất. Như em Danh Hải đã nói:...

“từ truyện " Con nhà giàu" em thấy rằng để trở thành một cô gái duyên dáng và xinh đẹp cần phải biết chọn trang phục cho bản thân, không nên chạy đua theo mốt, đặc biệt cần có cá tính riêng của mình, hiểu biết thông minh và nội trợ giỏi"....

Giáo dục giới tính: Những xúc động đầu đời, những rung cảm rất trẻ thơ, và những điều thầm kín của các bạn trai, bạn gái đến tuổi dậy thì đều được manga đề cập đến. Hạn các bạn nhỏ không thể quên những ước ao, tính toán, thực hiện để lấy được tình cảm của cô bạn gái xinh đẹp, học giỏi Xuka của ba chàng trai: Nôbita, Xêkô, Chaien...

Mở mang kiến thức, nâng cao tính sáng tạo, giáo dục trẻ em trong lao động. Chỉ qua một tập “Sách Đôrêmon – môn toán hình khối”, được xem như là “cẩm nang bỏ túi” lý thú của nhiều bạn nhỏ vì có thể giúp vì có thể giúp các em vừa học vừa chơi, vừa tìm thấy niềm vui và đồng thời vừa phát huy được khả năng sáng tạo qua các trò chơi ghép hình, những công việc rất bình thường như giúp mẹ ốp gạch, trở tài thợ mộc, trực nhật cùng Xuka, chế tạo chong chóng đồ chơi, cùng Nôbita trông em...nhưng cũng đòi hỏi khả năng tư duy của các em khá cao. Điều ấy giúp các em khám phá được nhiều phương pháp hay từ môn toán hình khối để áp dụng được những cách tính nhanh gọn, dễ hiểu vào chính môn học này của các em ở lớp, ở trường.

Khi được hỏi: “các em học được gì qua truyện tranh Nhật Bản?”, có em đã trả lời: “Truyện tranh Nhật Bản giúp em thấy được vẻ đẹp của thiên nhiên và tâm hồn con người. Em được biết về sông Nin, về Aicập với các điện thờ từ “Nữ hoàng Aicập”, núi Phú Sĩ, biển Hawai từ “Đôrêmon”...”

Hay như một em bé lớp một có thể giải thích rõ ràng chủng loại, sự ra đời, sự diệt vong của loài khủng long cách đây hàng triệu năm nhờ tập *Khủng long* trong Bộ

truyện Đôrêmon; hay về các vì sao, về qui luật của vũ trụ cũng thông qua tranh truyện Nhật Bản. Mỗi một câu chuyện trong “Thám tử lừng danh Cônan” đã đưa các bạn nhỏ vào sự thần bí, vào lôgích của các mối quan hệ, khiến tư duy trẻ nhỏ luôn luôn phải vận động....

Không chỉ có cốt truyện hay, chủ đề hấp dẫn, mà manga với thủ pháp vẽ tranh đơn giản, uyển chuyển, tranh nhấn vào một vài điểm chủ yếu, nhưng diễn tả được hoàn toàn cốt truyện, tranh như có một sức hút kỳ ảo đối với lứa tuổi học trò, chúng khiến các em như muốn khám phá, như tưởng tượng ra được điều mình muốn diễn tả. Tranh không chỉ hướng các em về cái đẹp, hưởng thụ cái đẹp, mà còn làm cho các em thay đổi hẳn tư duy hội họa trong mình. Bằng một nét bút đơn giản, không cầu kỳ khó khăn, giống như các nhân vật trong manga các em có thể diễn tả được điều mình muốn nói. Hội họa là hình học, là toán học, manga giúp các em chia tỷ lệ, cân đối hình họa một cách chính xác hơn....

Điều đáng chú ý là manga không chỉ ảnh hưởng tới sinh hoạt văn hóa của trẻ em mà còn cả đến phong cách vẽ tranh cho trẻ em ở Việt Nam

Khác với việc đọc, sự ảnh hưởng của truyện tranh Nhật Bản đến nghệ thuật vẽ truyện tranh của Việt Nam qua hai xu hướng rõ rệt: Đó là sự tiếp nhận chủ động và không chủ động.

+ Sự tiếp nhận không chủ động được biểu hiện ở đối tượng “họa sĩ không chuyên” thường là các em trẻ ham mê manga, có một chút năng khiếu hội họa, tập vẽ truyện tranh theo phong cách manga. Hiện nay ở Việt Nam, có ba tạp chí truyện tranh lớn nhất là: Thần đồng đất Việt Fanclub; M’heaven; Truyện tranh trẻ đã có tổng lượng phát hành mỗi tháng lên tới gần 50.000 bản; chỉ chuyên đăng các tác phẩm của những cây bút thế hệ 8X (1980), 9X (1990). Có nhiều ý kiến cho rằng những mẫu truyện tranh trên ba tạp chí

này "...đều mang phong cách Nhật". Và một ảnh hưởng rõ nét nhất đó là qua các cuộc thi tuyển vào Trường Đại học Mỹ thuật Yết Kiêu – nơi đào tạo các họa sĩ lớn nhất trong cả nước, thì không ít các giáo sư, giảng viên nhà trường phàn nàn rằng: Trẻ em ngày nay vẽ ông, bà, cha, mẹ...những người thân thương nhất không tròn trịa, hoàn chỉnh, giống như các thế hệ thiếu nhi trước vẽ, mà nó đều từ lăng kính của các nhân vật trong truyện tranh Nhật Bản.

+ Sự tiếp nhận chủ động được thể hiện ở các nhà xuất bản như Nhà xuất bản Kim Đồng, Nhà xuất bản giáo dục, các nhà sách kinh doanh truyện tranh, như Nhà sách Phan Thị...do nhận thức được sự hấp dẫn, sự thu hút của truyện tranh được vẽ theo kiểu manga, cho nên hàng năm Nhà xuất bản Kim Đồng đều phát động những cuộc vận động sáng tác tranh truyện cho thiếu nhi, đã thu hút được nhiều họa sĩ chuyên nghiệp khắp cả nước tham dự. Từ cuộc thi năm 1999, nhà xuất bản đã xác định rõ thể loại tranh truyện dành cho thiếu nhi: "... truyện Tranh phải là thể loại truyện có bố cục lạ và xúc cảm đẹp về ngôn ngữ tạo hình, các tác giả làm sao để khai thác được bề sâu, tạo ấn tượng thị giác mạnh...". Qua các cuộc thi đã xuất hiện những tác phẩm của những họa sĩ có tên tuổi gắn với thể loại tranh truyện manga – truyện tranh hài, đó là thể loại tranh truyện mà trong đó mỗi em đều có thể thu lượm được một lượng thông tin lớn. Các sự kiện và hành động nhân vật trong từng trang thì dồn nén và cuốn hút, hợp với trí tưởng tượng của trẻ em đương đại, yếu tố hài hước và trí tưởng tượng đã được khai thác, duy còn ít ỏi, như "Tí và Tèo phiêu lưu ký" của họa sĩ Đào Hải. Đằng sau sự nghịch ngợm ma quái của hai nhân vật chính là Tí và Tèo, người đọc lại lại tìm ra nét đáng yêu của tuổi học trò. Đó là sự thông minh đi liền với sự hài hước lém lỉnh. Bằng cách tạo hình hấp dẫn dễ gây cười. Nội

dung giáo dục nhẹ nhàng với những khám phá bất ngờ, bộ truyện đã thu hút được một lượng bạn đọc nhỏ tuổi.

Vào tháng 8-2005, Nhà xuất bản Giáo dục cũng đã phát động cuộc thi "Biên soạn truyện tranh lịch sử theo sách giáo khoa lịch sử hiện hành" ở khắp ba miền Bắc (Hà Nội), Trung (Đà Nẵng), Nam (Thành phố Hồ Chí Minh). Cuộc thi được chính thức phát động bằng việc công bố một quyết định của Bộ Giáo dục và Đào tạo, trong đó nêu rõ, chính Bộ trưởng tham gia chỉ đạo cuộc thi và thành viên ban giám khảo là những chuyên gia đầu ngành. Cuộc thi triển khai qua hai giai đoạn 2005-2006 và 2007-2008, đây là tài liệu bổ trợ sách giáo khoa trong việc học lịch sử. Điều đáng nói là trước cuộc phát động trọng thể việc biên soạn truyện tranh lịch sử ở ba miền của Đất nước đã có bộ "Lịch sử Việt Nam" bằng tranh của nhà xuất bản Trẻ do nhà nghiên cứu Trần Bạch Đằng chủ biên, nhưng đây là bộ sách vẫn tách truyện khỏi tranh, chưa phải là bộ truyện tranh lịch sử, nên không thu hút được bạn đọc.

Và ảnh hưởng rõ nét nhất của thủ pháp vẽ truyện tranh manga là phải kể đến bộ truyện "Thân đồng đất Việt", do Nhà xuất bản Trẻ và công ty Phan Thị phối hợp thực hiện. Có thể nói, đây là bộ truyện đầu tiên ở Việt Nam được vẽ theo thủ pháp comics (thủ pháp vẽ truyện tranh của Nhật Bản). Những nhân vật trong truyện như: Tý, Sửu, Dần, Mão... đã sống được trong lòng bạn đọc, và những nhân vật này đã từ những trang truyện tranh bước ra ngoài đời, tiếp tục sống với lứa tuổi học trò qua những bìa vở, trên ngực áo phông...(hay nói đúng hơn nó đã xâm nhập cả vào những lĩnh vực kinh doanh khác giống như những nhân vật nổi tiếng của manga như Kitty, Đôrêmon...). Sức sống của những nhân vật này đã giúp nhóm tác giả đi sâu vào lĩnh vực truyện tranh lịch sử theo đúng nghĩa

của danh từ này, không tách truyện khỏi tranh, không kể rồi minh hoạ lại lịch sử mà vẽ lại lịch sử, vẽ bằng bút pháp động giúp người đọc truyện có cảm giác xem một cuốn phim về lịch sử. Phải chăng, truyện tranh phải là một ấn phẩm văn hoá ưu việt của con người đang sống trong thời đại văn minh nghe nhìn?

Tiếp sau Thân đồng đất Việt, nhóm Phan Thị lại kết hợp với Nhà xuất bản Kim Đồng đã hoàn tất bộ truyện tranh lịch sử 14 tập vẽ lại thời Hùng Vương qua truyền thuyết Sơn Tinh, Thủy Tinh, cho dù trước đó đã có rất nhiều truyện tranh viết về truyền thuyết này.

Trước sự đam mê của giới trẻ, Trường Đại học Dân lập Hồng Bàng (Thành phố Hồ Chí Minh) đã có kế hoạch phối hợp với Nhà xuất bản Trẻ để mở một chuyên ngành mới: *Hoạt hình - Manga- Kỹ thuật số* dành cho các bạn trẻ đam mê sáng tác truyện tranh.

Như vậy, phong cách manga đã có ảnh hưởng rất lớn, không chỉ đến nghệ thuật hội hoạ của truyện tranh Trung Quốc, Hàn Quốc, mà cả ở Việt Nam.

2.2. Ảnh hưởng tiêu cực

Bên cạnh những ảnh hưởng tích cực như trên, truyện tranh Nhật Bản đã có không ít những ảnh hưởng tiêu cực đến lứa tuổi thiếu niên và nhi đồng. Theo kết quả điều tra ở các bậc cha mẹ và các thầy cô giáo, thì không ít người phàn nàn rằng các em đều ít nhiều bị ảnh hưởng trong ngôn ngữ manga. Các em thường dùng những từ cộc lốc, hay bắt chước ngôn ngữ, kiểu nói của các võ sĩ, thám tử...dùng từ “ta” để thay thế cho từ “con, cháu, em ...” khi xưng hô với người lớn, bạn bè. Thí dụ như: Ta sẽ đi ngay. Ta sẽ làm. Ta sẽ giúp đỡ nhà người...Ngôn ngữ giao tiếp trong truyện tranh có tác động đến ngôn ngữ viết, cũng như tư duy văn học của các em.

Cũng theo các bậc cha mẹ là truyện tranh nói chung, manga nói riêng đã phần nào làm hỏng tư duy văn học của con em mình.

Cũng có một phần không nhỏ tác phẩm manga khai thác đề tài trinh thám, các nhân vật hành động nên những hình vẽ, chân tay các nhân vật múa may, tung trường, ngôn từ thì một loạt các từ tượng thanh, hầu hết là từ biểu thị của hành động đấm đá, như: “bùm; bụp; bòm; hự; roạt; rẹt...”. Hệ quả là bàn ghế chỗ nào cũng vẽ đầy các hình vẽ đánh đấm tương tự. Có trường hợp có một học sinh khi có lỗi bị cô giáo mắng, đã vẽ hình cô gái bị dao găm đâm xuyên qua tim như trong tranh truyện, với những lời lẽ đầy căm hận...

Hay như trong những cuốn sách đề *sách dành cho trẻ mới lớn* nhưng lời lẽ trong các câu chuyện thường uỷ mị, ướm át, và thường đề cập đến tình yêu, đến hôn nhân. Như mở đầu trong truyện “Bên cửa sổ xanh” là câu: “...nếu một ngày nào đó có một chàng trai đến hỏi cưới mi làm vợ thì mi nghĩ sao?...” Các nhân vật trong truyện thì thường bị các bậc phụ huynh phê phán là ăn mặc hở hang, không phù hợp với lứa tuổi học trò.

Sự ảnh hưởng của truyện tranh tình dục. Những năm gần đây, đã xuất hiện rất nhiều truyện tranh Nhật Bản ngoài bìa in nhỏ dòng chữ “Dành cho lứa tuổi 18+”, mang nặng nội dung tình dục, mà thực tế bạn đọc lại không chỉ có lứa tuổi 18 trở lên mà cả những em học sinh ở lứa tuổi 12, 13. Như, cuốn “Hot Gimmick”, của tác giả Aihara Miki, do Nhà xuất bản Trẻ xuất bản. Với hành văn lộn xộn, với những quan niệm khá mới mẻ đối với lứa tuổi thanh thiếu niên Việt Nam, như: “yêu thực tập”, “vợ thực tập”..., hay như trong cuốn “Tình yêu học trò”, “Thiên thần Tokyo” của Yoshiki Nakamura, do Nhà xuất bản Thanh hoá phát hành lại đây rầy những

nội dung lừa đảo, chém giết, thủ đoạn..., mà nhiều bậc phụ huynh xếp nó vào dạng sách R+ (siêu bạo lực)...

Đặc biệt nguy hiểm hơn nữa là gần đây đã có rất nhiều website cho tải miễn phí tranh vẽ, truyện tranh, phim hoạt hình và game khiêu dâm (tất cả được vẽ theo phong cách manga, Anime của Nhật Bản). Các tập truyện tranh được trình bày ở dạng file .pdf để xem trên máy tính, hoặc in thành sách. Nổi tiếng như bộ truyện Hentai. Nội dung của chúng xoay quanh những chuyện quan hệ giới tính, những hình ảnh tục tĩu, phim sex chẳng thua kém gì phim sex của “người thật”...

3. Một số ý kiến

Như đã trình bày ở trên, manga được coi là một loại hình văn hoá đại chúng, được ra đời trong một xã hội công nghiệp hiện đại. Nó phản ánh nhân sinh quan và thế giới quan của người Nhật, có tính chất đa dạng và kịp thời, hướng tới các mối quan tâm của công chúng. Chính vì thế nó truyền bá các kiến thức thực tế đời thường, và có tính giải trí cao. Nó cũng bao hàm cả sự hỗn tạp và tấp nập không đồng nhất về sự chuẩn mực, về giá trị... Mặc dù vậy, chưa bao giờ truyện tranh gặp phải một sự phản ứng nào của các bậc cha mẹ, các nhà giáo dục Nhật Bản.

Vậy manga ở Việt Nam thì sao? Có ý kiến cho rằng, xã hội Nhật vốn tiếp cận với văn hoá phương Tây và đời sống xã hội công nghiệp hiện đại. Do đó, sự mạnh mẽ, rạch ròi, sự quyết liệt, thậm chí khắc nghiệt đã tạo ra một loại hình truyện tranh như hiện nay, mà văn hoá Việt Nam và nhi đồng Việt Nam chưa thể thích ứng nổi.

Chúng tôi cho rằng không chỉ ở Việt Nam, mà cả ở Nhật Bản và các nước khác trên thế giới, truyện tranh là một món ăn tinh thần không thể thiếu đối với trẻ em. Các bậc cha mẹ không thể cấm trẻ em đọc truyện tranh Nhật Bản, các nhà giáo dục không thể

lên án loại hình tài liệu này. Vấn đề đặt ra là chúng ta cần có định hướng trong việc nhập, dịch và đọc sách của trẻ. Để làm tốt điều này không còn cách nào khác là chúng ta cần xác lập một thái độ tiếp nhận chủ động trên cả bình diện cá nhân lẫn xã hội.

Về mặt xã hội, chúng ta cần lưu ý đến các cơ quan quản lý văn hoá, các nhà xuất bản và hệ thống các thư viện công cộng và thư viện trường học. Về mặt cá nhân, tức là đến từng bạn đọc, cần dành được sự quan tâm hơn của các bậc cha mẹ và các nhà giáo dục, tạo cho công chúng hình thành một bản lĩnh đọc đúng đắn.

Để quản lý tốt việc xuất bản, lưu hành các ấn phẩm không lành mạnh thì các cơ quan quản lý văn hoá, như: A12 – Bộ Công an, Phòng Quản lý xuất nhập khẩu văn hoá phẩm nước ngoài - Bộ Văn hoá ... cần sớm có biện pháp ngăn chặn, loại trừ loại hình văn hóa phẩm này trước khi chúng có mặt trên thị trường.

Để định hướng xã hội trong việc sáng tác, phát hành và cảm thụ truyện tranh một cách tích cực thì các nhà xuất bản đóng vai trò hàng đầu. Khi nhập và dịch truyện tranh - manga của Nhật Bản một yêu cầu đặt ra cho các nhà xuất bản là:

Phải hết sức thận trọng khi lựa chọn sách

Cần có những diễn đàn trao đổi, hoặc những buổi ra mắt những cuốn truyện có nội dung như trên để thu hút sự quan tâm của các em vào những thể loại truyện bổ ích.

Cần có một chiến lược khuyến khích, đào tạo các nhà họa sĩ vẽ truyện tranh chuyên nghiệp của Việt Nam. Các tác giả Việt Nam cần lưu ý rằng, tại sao trẻ em Việt Nam lại thích đọc truyện tranh Nhật Bản nói riêng, truyện tranh nước ngoài nói chung, mà ít quan tâm đến truyện tranh Việt Nam? Ngoài những yếu tố hội họa, về chủ đề, còn một yếu tố rất quan trọng đó là việc xây dựng những nhân vật trong truyện tranh.

Cần có một chiến lược kinh doanh sản phẩm văn hoá này một cách hiệu quả nhất.

Để khai thác và định hướng tốt các giá trị của truyện tranh thì cần phải hết sức chú ý đến vai trò của các thư viện công cộng. Ở Nhật Bản, hệ thống thư viện công cộng thuộc phòng giáo dục, bộ phận giáo dục cộng đồng quản lý. Riêng điểm này đã cho ta thấy những chức năng chủ yếu của hệ thống thư viện. Chúng ta hãy tham khảo “Phương châm nhập truyện tranh - manga ở Thư viện Tỉnh Osaka của Nhật Bản như sau (truyện tranh dành cho phòng đọc nhi đồng):

- Nhập những truyện tranh và tạp chí manga có tính giải trí, tính giáo dục cao.
- Nhập những truyện tranh và tạp chí manga của những tác giả nổi tiếng.
- Nhập những truyện tranh và tạp chí manga nổi tiếng, đã được nhận giải thưởng.
- Nhập những truyện tranh và tạp chí manga tiêu biểu của nước ngoài.
- Lựa chọn thông qua danh mục những truyện tranh và tạp chí manga mới xuất bản của tạp chí manga “TOHAN”

Điều này cho chúng ta thấy rằng, cho dù sách, tạp chí truyện tranh manga có nội dung sex và bạo lực được bày bán đầy rẫy trên các cửa hàng sách trên hè phố, hay ở các cửa hàng tạp hoá mở cửa 24/24 giờ, nhưng các thư viện vẫn có những qui định rất nghiêm ngặt cho việc nhập truyện tranh, phục vụ các bạn đọc nhỏ tuổi.

Các thư viện công cộng cần phối hợp với các nhà xuất bản có những buổi giới thiệu những tác phẩm truyện tranh có tính giáo dục cao.

Tổ chức các buổi tọa đàm, trao đổi giữa các em, nhằm hướng các em đến những tác phẩm hay, có giá trị thẩm mỹ và giá trị đạo đức cao.

Các bậc cha mẹ và các thầy giáo, cô giáo có vai trò đặc biệt quan trọng trong việc tạo điều kiện cho con em, các học sinh tiếp cận

với những tác phẩm truyện tranh lành mạnh, không nên cấm các em đọc truyện tranh, nên bớt chút thời gian giúp các em lựa chọn sách cho phù hợp với lứa tuổi, cùng các em đọc sách, cùng bàn luận, hướng các em vào cái chân, thiện, mỹ của từng tác phẩm, hướng các em vào mục đích giải trí của thể loại truyện tranh. Không nên để các em tự đi mua truyện. Tránh những bộ sách mang hình ảnh khêu gợi hơn là giáo dục giới tính. Cần hạn chế thời lượng đọc truyện tranh ở các em, các bậc cha mẹ có thể qui định thời gian cho các em đọc, không để cho các em vì quá say mê và giam mình vào thế giới truyện tranh của Nhật Bản, quỹ thời gian dành cho học tập và các sinh hoạt khác ít đi khiến kết quả học tập giảm sút.

Các bậc phụ huynh cần quan tâm hơn nữa đến việc giải trí và học tập của con em mình; cần phải hiểu không phải truyện tranh chỉ đến với các em thông qua loại hình tài liệu sách, mà còn qua cả các phương tiện hiện đại khác như internet trên máy tính... cần có biện pháp phát hiện, ngăn chặn cái xấu trước khi quá muộn.

Bên cạnh đó cần khuyến khích các em đọc các sách văn học, sách khoa học kỹ thuật khác.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- 1 Mai Quỳnh Nam, *Văn hoá đại chúng và văn hoá gia đình*, Tạp chí Xã hội học, Số 4 (72), Năm 2000.
- 2 Tạp chí Thế giới mới, Số 650, Ngày 29/8/2005.
- 3 Quang Minh, *Sức hút của truyện tranh Nhật Bản*, Giáo dục thời đại số 152, năm 2004.
- 4 Vũ Lan Hương, *Hoạ sĩ truyện tranh trẻ, lúng túng tìm lối đi*, Báo Khoa học và Đời sống, ngày 14/10/2005, Tr., 12.
- 5 <http://www.nxbkimdong.com.vn/gioithieu/changduong.asp>