

Truyện tranh Hàn Quốc (Manhwa) và sự tiếp nhận của giới trẻ Việt Nam - trường hợp Sunjeong Manhwa

• Nguyễn Thị Hiền

Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, ĐHQG-HCM

TÓM TẮT:

Truyện tranh Hàn Quốc, K-manhwa đang là một làn sóng 'âm thầm' khác tiếp nối làn sóng văn hóa đại chúng Hàn Quốc K-movie, K-pop, K-fashion, K-cuisine đã và đang ảnh hưởng sâu rộng đến giới trẻ Việt Nam. Bài viết này tập trung phân tích hiện trạng truyện tranh Hàn Quốc, nhất là thể loại truyện tranh lãng mạn dành cho tuổi mới lớn - Sunjeong manhwa (Girls' comic) đang được giới thiệu tại Việt Nam và thái độ tiếp nhận của giới trẻ Việt Nam. Bài viết cũng so sánh, đối chiếu với trường hợp của truyện tranh Nhật Bản và

truyện dành cho thanh thiếu niên của Trung Quốc, và phân tích các ảnh hưởng của làn sóng này đến giới trẻ Việt Nam. Đồng thời, bài viết cũng giới thiệu về các thể loại, sáng tác, hướng giáo dục và kinh nghiệm phát triển truyện tranh Hàn Quốc. Qua đó, giúp giới nghiên cứu cũng như bạn đọc Việt Nam có cái nhìn đúng hơn trong sự tiếp nhận K-manhwa nói riêng và văn hóa Hàn Quốc nói chung, cũng như đưa ra vài gợi ý cho hướng phát triển truyện tranh Việt Nam.

Từ khóa: manhwa, sunjeong manhwa, Hàn Quốc, Việt Nam, thanh thiếu niên, thiếu nhi, tiếp nhận, ảnh hưởng, kinh nghiệm

Dẫn nhập

Khi bàn đến văn hóa đại chúng Hàn Quốc, chúng ta không thể không đề cập đến truyện tranh. Manhwa, truyện tranh Hàn Quốc, từ thập niên 90 đã phát triển thành một ngành công nghiệp với tiềm năng to lớn, đã dần thoát khỏi định kiến xã hội, phát triển từ 'văn hóa thấp' thành một mảng văn hóa đa dạng với giá trị văn hóa - kinh tế - xã hội cao. Trong những năm gần đây, truyện tranh Hàn Quốc đã bắt đầu du nhập vào Việt Nam và dần được người Việt Nam tiếp nhận với cái tên manhwa.

K-manhwa là một sản phẩm của văn hóa (đại chúng) Hàn Quốc, có ảnh hưởng lớn đến người tiếp nhận, nhất là giới thanh thiếu niên. Tuy nhiên, ảnh hưởng nào cũng có hai mặt tích cực và tiêu cực, nhất là trong giai đoạn đầu chưa có định hướng rõ ràng và còn thiếu nhiều hiểu biết về mảng văn hóa này. Manhwa đóng vai trò như thế nào trong làn sóng Hallyu, và thái độ tiếp nhận của giới trẻ Việt Nam ra sao là đề tài cần nghiên cứu¹, bởi nó giúp ta

¹ Đã có nhiều hội thảo nghiên cứu về ảnh hưởng của Hallyu và giới trẻ Việt Nam. Tiêu biểu nhất là nghiên cứu của PGS.TS. Phan Thị Thu Hiền về "Sự tiếp nhận và ảnh hưởng của làn sóng văn hóa Hàn Quốc trong giới trẻ Việt Nam hiện nay" (*Tạp chí*

hiều rõ hơn về văn hóa Hàn Quốc cũng như góp phần định hướng cho đọc giả Việt Nam trong sự tiếp nhận nền văn hóa này. Bài viết này tìm hiểu về thể loại truyện tranh sunjeong manhwa dành cho đối tượng thanh thiếu niên và cách thức tiếp nhận của giới trẻ Việt Nam qua khảo sát ý kiến của sinh viên và học sinh. Ngoài ra, để hiểu rõ hơn đặc trưng của manhwa Hàn Quốc và kiểu thức tiếp nhận của giới trẻ Việt Nam, bài viết cũng so sánh với trường hợp manga của Nhật Bản và manhwa của Trung Quốc. Ngoài ra, bài viết cũng dựa trên kết quả khảo sát thực tế. Tuy nhiên, do điều kiện thời gian có hạn, bài viết chủ yếu dựa vào phỏng vấn trực tiếp và tham khảo các khảo sát trên các mạng xã hội. Đối tượng phỏng vấn là sinh viên chuyên ngành Hàn Quốc học từ năm thứ 1 đến năm thứ 4 (năm học 2013-2014) và học sinh PTTH lớp 11 và lớp 12 đang học tiếng Hàn.

1. Manhwa ở Hàn Quốc và sự du nhập vào thị trường Việt Nam

1.1. Tiền đề văn hóa

Nhà nghiên cứu văn hóa học người Mỹ Grossberg đưa ra khái niệm cảm thụ (sensibility) trong phân tích cách tiếp nhận và mức độ cảm thụ của người tiếp nhận với cùng một nội dung. Và ông cũng cho rằng cảm thụ đó không phải là tình cảm, cảm nhận chủ quan của từng cá nhân, mà nó là kết quả hình thành trên nền tảng chung về văn hóa xã hội mà cá nhân đó trực thuộc². Điều này có thể giải thích vì sao Hallyu, làn sóng văn hóa đại chúng Hàn Quốc lại có sức lan toả mạnh mẽ ở các nước Đông Á. Điểm tương đồng lớn nhất giữa Việt Nam và Hàn Quốc mà các nhà nghiên cứu đều đồng cảm là sự tương đồng về lịch sử, xã hội, tình cảm của hai dân tộc. Đây chính là nền tảng của sự tiếp nhận văn hóa đại chúng Hàn Quốc của người Việt Nam

nói chung và giới trẻ Việt Nam nói riêng theo cách nói của Grossberg.

1.2. Quá trình hình thành và phát triển của manhwa ở Hàn Quốc

Khái niệm truyện tranh là một khái niệm còn chưa được thống nhất về nguồn gốc và định nghĩa. Tuy nhiên các nhà nghiên cứu đều thống nhất về đặc trưng của truyện tranh là hình thức có tranh và lời để chuyển tải một thông tin hay một câu chuyện. Các nhà nghiên cứu Hàn Quốc đều thống nhất rằng truyện tranh Hàn Quốc đầu tiên là bức biếm họa có kèm lời (sabhwa) của Lee Do Hyung trên số đầu tiên của tờ báo 《Đại Hàn dân báo (Daehan minbo, 대한민보)》 tháng 6 năm 1909³. Thuật ngữ manhwa (만화, 漫畫, mạn họa) được sử dụng đầu tiên vào tháng 2 năm 1923 trong bài viết 「Quy tắc vẽ manhwa」 của Kim Dong Seong trên tờ tạp chí 『Dong Myeong』⁴. Bắt đầu từ năm này, truyện tranh dài kỳ đăng trên báo (신문연재만화) được bắt đầu với sự mở đầu của tờ báo 《Đông Á nhật báo (DongA ilbo, 동아일보)》 (1923) với các thể loại như truyện tranh thiếu nhi (아동만화, 1925), truyện tranh trào phúng, biếm họa, thời sự (시사/풍자해학 만화, 1925). Câu lạc bộ Chosun manhwa cũng được thành lập (1925) với các cây bút chủ chốt như An Seok Ju, Kim Bok Jin. Tuy nhiên, đến năm 1946 tác giả Kim Yong Hwan phát hành manhwa 『Thỏ và rùa (토끼와 거북이)』, bắt đầu cho thể loại truyện tranh sách (단행본 만화), và thời kỳ bùng nổ của sách truyện tranh sáng tác lại từ các tích truyện nổi tiếng của Hàn Quốc như Thảm thanh truyện, Xuân hương truyện,...

Năm 1948, tạp chí chuyên manhwa đầu tiên 『Hành trình Manhwa (만화행진)』, Hội manhwa được thành lập (Kim Yong Hwan, Kim Kyu Taek...), có thể xem là tiền thân của Hiệp hội

văn hóa & Du lịch, số 9, 1.2013). Tuy nhiên, bài viết này chưa đề cập đến manhwa.

² Lawrence Grossberg, “Is There a Fan in the House? : The Affective Sensibility of Fandom”, Lisa A. Lewis (ed.), *The Adoring audience: fan culture and popular media*, London & New York: Routledge, 1992, pp.50~65.

³ Tranh biếm họa đầu tiên của Việt Nam là của Nguyễn Ái Quốc (đăng trên báo Pháp) và tranh biếm họa của báo Phong hóa những năm 30 (hai nhân vật Lí Toét, Xã Xệ).

⁴ Theo tài liệu của Hiệp hội tác gia truyện tranh Hàn Quốc. http://www.cartoon.or.kr/intro/cartoon_history01.php

tác giả Manhwa (được thành lập vào năm 1959). Năm 1949, tờ báo tuần «Manhwa news» do Kim Yong Han phát hành đã gây được tiếng vang, với 45 ngàn bản mỗi kỳ, lập kỷ lục phát hành lúc bấy giờ. Trong và sau thời chiến tranh, manhwa của Hàn Quốc vẫn tiếp tục phát triển với hàng loạt tạp chí, chuyên trang manhwa, và đa dạng về thể loại, nội dung. Ví dụ như tờ 『Sĩ binh manhwa (사병만화)』 (Bộ quốc phòng, 1951), chuyên trang của tạp chí đại chúng 『Arirang』 (1953), 『Thế giới manhwa (만화세계)』 (1956, dành cho thiếu nhi), 『Manhwa học sinh (만화 학생)』 (1956, dành cho học sinh sinh viên), 『Manhwa cheonchi』 và 『Manhwa chunchu』 (1956, dành cho người lớn), tạp chí truyện tranh sách 『7 thiên đường (7천국)』 (1957). Và năm 1959, thành lập Trung tâm nghiên cứu manhwa do Kim Kil Yeong sáng lập.

Đến thập niên 60 là thời kỳ chuyên môn hóa của manhwa Hàn Quốc. Các nhà xuất bản manhwa (NXB Jeil, NXB Cú Vọ), các Hiệp hội manhwa được thành lập (Hiệp hội manhwa thiếu nhi), sách truyện tranh và phim hoạt hình trên truyền hình. Những năm 70 là thời kỳ tranh luận, nghiên cứu về manhwa. Thập niên 80, có sự phân hóa rõ nét, manhwa thiếu nhi (아동만화), manhwa thanh thiếu niên (청소년 만화) và manhwa người lớn (성인만화). Trong mảng truyện tranh thanh thiếu niên thì thể loại dành cho nữ sinh, sunjeong manhwa, phát triển mạnh.

Từ cuối thập niên 80, cùng với sự cất cánh về kinh tế, Hàn Quốc bắt đầu đầu tư phát triển ngành công nghiệp văn hóa, giải trí. Trong bối cảnh đó, manhwa, vốn có lịch sử lâu đời đã bắt đầu được xem xét đánh giá lại. Đặc biệt, kể từ sau khi Hàn Quốc áp dụng chính sách tự do hóa về xuất bản từ thập niên 80, các ấn phẩm văn hóa, nhất là truyện tranh nước ngoài như Mỹ, Nhật đã ồ ạt xâm nhập thị trường Hàn Quốc⁵. Điều này cũng là nguyên

⁵ Jeong Yu Seon, “So sánh ảnh hưởng của truyện tranh Hàn-Nhật đến thanh niên thiếu”, *Nghiên cứu Manhwa Animation, 1997 Vol.1*, p.57.

nhân thúc đẩy ngành công nghiệp manhwa của Hàn Quốc chuyển mình.

Sự thay đổi về chiến lược và điều kiện chính trị-xã hội đã gỡ bỏ định kiến về manhwa. Cùng với sự phát triển của các loại hình truyền thông đa phương tiện (multi media) và kỹ thuật xử lý hình ảnh, ứng dụng của truyện tranh không chỉ dừng lại ở in ấn mà còn mở rộng sang nhiều lĩnh vực như phim hoạt hình, phim chuyển thể từ truyện tranh, game, character,... manhwa được xem là ngành công nghiệp mang lại lợi nhuận cao. Giờ đây, vấn đề tranh cãi không phải là manhwa là ‘văn hóa thấp’ (văn hóa đại chúng) hay ‘văn hóa cao cấp’ (văn hóa hàn lâm) nữa, mà là làm sao để tạo thương hiệu toàn cầu cho sản phẩm văn hóa này, và làm sao để lan tỏa làn sóng văn hóa Hàn Quốc thông qua sản phẩm văn hóa này.

Hình thức và nội dung của truyện tranh rất đa dạng, cộng thêm nhận thức ở mỗi quốc gia, mỗi thời kỳ có sự khác nhau, nên thuật ngữ và cách gọi về truyện tranh thật ra vẫn chưa thống nhất. Truyện tranh phát triển sớm ở các nước phương Tây, nên đã hình thành các thuật ngữ riêng của lĩnh vực này. Ở một số nước, từ thập niên 50 đã có những môn học về truyện tranh, và từ thập niên 70 đã hình thành cả khoa về truyện tranh. Nên truyện tranh ở phương Tây được nhìn nhận. Ở Hàn Quốc năm 1990 đã thành lập khoa nghệ thuật manhwa đầu tiên tại trường Đại học Quốc gia Gongju, và đến năm 1995 đã có đến 5 trường đại học có khoa này⁶. Điều này cho thấy manhwa tại Hàn Quốc đã được nhìn nhận và nghiên cứu một cách nghiêm túc, đồng thời đã có sự kết hợp giữa các hình thức nghệ thuật.

1.2. Sunjeong manhwa ở Hàn Quốc

Truyện tranh dành cho lứa tuổi thanh thiếu niên thường được chia làm hai loại theo giới. Manga

⁶ Ở Pháp, gọi chung là caricature và phát triển theo hướng nghệ thuật, ở Anh gọi là cartoon theo thể loại thời sự, và ở Mỹ gọi là comic strips theo thể loại hài hước dài kỳ trên báo và phim hoạt hình animation, còn ở Nhật là manga có cốt truyện cụ thể và game (Lim Cheong San, “Hướng phát triển cho manhwa Hàn Quốc”, *Hiệp hội Manhwa Animation Hàn Quốc*, 1995, p.141).

Nhật Bản dành cho nam sinh thì có shonen manga (少年漫画, shōnen), dành cho nữ sinh thì có shoujo manga (少女漫画, shōjo manga). Còn ở Hàn Quốc hai thể loại truyện tranh tương ứng này là sunjeong manhwa (순정만화, 純情漫畫) và myeongnang manhwa (명랑만화, 明朗漫畫). Đây là những thể loại truyện tranh đặc thù riêng của khu vực Đông Á. Đặc biệt sunjeong manhwa của Hàn Quốc và shoujo manga của Nhật Bản, thể loại truyện tranh mang ‘tính nữ’, là thể loại truyện tranh phát triển mạnh mẽ và được giới trẻ tiếp nhận rộng rãi.

Khái niệm sunjeong manhwa cũng còn nhiều tranh cãi. Nhưng nhìn chung theo nhà nghiên cứu manhwa và theo tác giả manhwa thì sunjeong manhwa là “truyện tranh nhằm vào thị hiếu của độc giả nữ”⁷. Đối tượng chính của sunjeong manhwa là nữ sinh trong độ tuổi thanh thiếu niên (15~25), tức trong lứa tuổi từ học sinh trung học đến đại học. Chính vì vậy đặc trưng của sunjeong manhwa về nội dung là những câu chuyện thanh thiếu nữ đồng cảm, tình cảm lãng mạn, phức tạp; về hình thức, tranh vẽ phù hợp với quan niệm thẩm mỹ của nữ, tức mềm mại, màu mè, mắt to long lanh, thân hình mảnh dẻ, mẫu hình lý tưởng của nữ, nên mẫu hình nam và nữ không khác nhau lắm; độc giả đồng hóa với nhân vật nữ, tìm hình mẫu lý tưởng ở các nhân vật nam. Tác giả cũng đa phần là nữ, hiểu rõ tâm tư, tình cảm, tâm lý của giới nữ.

Giai đoạn đầu của sunjeong manhwa là 1950~1960, hình thành thể hệ đầu tiên của thể loại này. Mở đầu cho thể loại Sunjeong manhwa (純情漫畫) đầu tiên của Hàn Quốc được cho là truyện 『Nơi mây trắng bay về (흰 구름 가는 곳)』 của tác giả Kim Jeong Pa(1956)⁸. Thuật ngữ sunjeong dành cho truyện tranh cũng bắt đầu tiêu đề giới thiệu truyện tranh này. Nhưng phải 1 năm sau đó, sunjeong manhwa đầu tiên đúng nghĩa cả về

hình thức và nội dung là truyện 『Chiếc chuông vĩnh cửu (영원한 종)』 (1957) của Han Seong Hak. Đặc trưng của sunjeong manhwa giai đoạn này là ca ngợi các thiếu nữ trong gia đình, hình tượng cô gái ‘Bongseon’ nhân vật chính trong các truyện trở thành một mô típ chung. Thuật ngữ sunjeong thời kỳ này chỉ tấm lòng trong sáng, thuần khiết, tấm lòng chân hậu của các cô gái. Các tác giả, tác phẩm tiêu biểu như 『Bongseon dưới hàng đậu (울밑에선 봉선이)』 của Kwon Young Seob, 『Ba công chúa (세 공주)』 của Lee Beom Ki, 『Chị Ineo (인어 언니)』 của Min Ae Ni...

Tuy nhiên, thập niên 70, với những nghiêm ngặt về mặt chính trị, quân sự, thị trường manhwa nói chung và nhất là sunjeong manhwa bị dừng lắng xuống. Chuyện thường kết thúc với cái thiện thắng cái ác, ở hiền gặp lành. Nhưng đến cuối thập niên 70, thị trường sunjeong manhwa bùng trở dậy sau sự thành công của phim hoạt hình dựa trên shoojo manga của Nhật là 『Candy Candy キャンディ♥キャンディ』 (1977) được phát sóng trên kênh truyền hình MBC. Và tiếp theo đó là sự chiếm ngự của shoujo manga Nhật Bản, mà tiêu biểu là truyện 『Hoa hồng vườn Versailles 벨르사이ユ의ばら』 (1978), 『Mặt nạ thủy tinh』. Lúc đầu, các truyện tranh của Nhật được ‘ngụy trang’ với tên của các tác giả Hàn Quốc. Nhưng sau thành công của các truyện này, các tác giả Hàn Quốc đã chuyển hướng sáng tác, lúc đầu là mô phỏng, sau dần hình thành phong cách mới gắn với hình ảnh của sunjeong manhwa ngày nay. Đây là thể hệ thứ hai của sunjeong manhwa Hàn Quốc. Các tác giả tác phẩm tiêu biểu thời kỳ này như 『Đám chim lửa 불새의 눈』 của Hwang Mi Na, 『1815』 của Kim Jin, 『Ngôi sao Bắc Hải, 북해의 별』 của Kim Hye Rin, 『Trong ánh sao 별빛 속에』, 『Ước mơ thành ngôi sao 스타가 되고 싶어』 của Kang Kyeong Ok, 『Bốn cô con gái của Armian 아르미안의 네 딸들』 của Shin Il Suk.

⁷ Kwon Kim Hyeon Yoeng, “Sunjeong manhwa- liên minh văn hóa của giới nữ”, *Nữ giới và xã hội*, 2001, Vol.12, p.200.

⁸ Theo Son Sang Ik, *Tổng quan manhwa Hàn Quốc, quyển 1*, 1998.

Sang thập niên 80-90 có thể xem là thời hoàng kim của sunjeong manhwa. Đây là thời kỳ kinh tế Hàn Quốc bắt đầu bước vào thời kỳ phát triển. Sự tham gia kinh tế, xã hội, giáo dục của tầng lớp nữ giới bắt đầu gia tăng. Sự thay đổi về nhận thức, về đời sống, giáo dục đã tạo ra một thế hệ nữ 'khác với thế hệ của bà, mẹ' trước đó. Nhu cầu về sản phẩm văn hóa thoả mãn nhu cầu của họ là một trong những nguyên nhân bùng nổ của thị trường sunjeong manhwa. Thời kỳ này sunjeong manhwa dưới ảnh hưởng của truyện shōjo manga Nhật đã thay đổi cả về nội dung và hình thức. Hình vẽ nhân vật mắt to, nét thanh mảnh. Cách miêu tả khai thác sâu tâm lý, tính cách. Nội dung chính xoay quanh về gia đình trước đây giờ đa dạng hơn. các câu chuyện mang tính lãng mạn, tình cảm giữa các nhân vật nam và nữ, câu chuyện về con người và thần linh, thế giới và vận mệnh, chiến tranh và cái chết, tình bạn và tình yêu,... Tuy nhiên, trong khi shōjo manga của Nhật đa dạng hơn về nội dung, như tình cảm, khoa học, viễn tưởng, ma thuật, yêu đương, thì sunjeong manhwa khá hạn chế về nội dung, chủ yếu là motif chuyện tình cảm học sinh.

Đây cũng là giai đoạn nở rộ của các tạp chí và các hội sunjeong manhwa. Tờ tạp chí chuyên sunjeong manhwa đầu tiên là tờ 『Renaissance (르네상스)』 ra đời năm 1988. Hàng loạt các tạp chí và hội sunjeong manhwa ra đời. Tờ tạp chí chuyên sunjeong manhwa đầu tiên là tờ 『Renaissance』 ra đời năm 1988. Hàng loạt tạp chí chuyên về sunjeong manhwa được phát hành (1988, 1989) như 『Renaissance』 (1988), 『Modern Times』 (1989), 『Romance』 (1989), 『Hi! Sens (하이센스)』 (1989), 『YoYo (요요)』 (1991), 『Mir (미르)』 (1991), 『Daengi (댕기)』 (1991), 『Nana (나나)』 (1991), trong năm 1993 có các tạp chí 『To You (투유)』, 『Touch (터치)』, 『Silhouette (실루엣)』, 『Mini (미니)』, 『Wink (윙크)』, 『Kal (칼)』.

Giữa thập niên 90 là đỉnh điểm của sunjeong manhwa. Các chủ đề ngày càng lấy chất liệu cuộc

sống xã hội xung quanh, các mối quan hệ phức tạp của các nhân vật, các tham vọng cá nhân... Hàng loạt các tên tuổi như Na Hye Ri, Park Hee Jeong, Lee Kang Ju (『Vi Kangaroo 캥거루를 위하여』), Lee Jin Kyeong (『Tuổi dậy thì 사춘기』), Han Hye Yeon, Mun Hueng Mi, Yu Si Jin (『Cool Hot 쿨 핫』), Kwon Kyo Jeong (『Helmut 헬무트』), Lee Hyang Woo (『Người vũ trụ 우주인』). Đây là thế hệ thứ ba của sunjeong manhwa. Theo một khảo sát năm 1998 với 2 triệu học sinh cấp ba, thì kết quả thu được là đa số các nam học sinh thì yêu thích truyện tranh võ thuật, trong khi đa số các nữ học sinh lại yêu thích sunjeong manhwa. Kết quả này cũng tương tự với một khảo sát khác với 120 sinh viên đại học⁹.

Thế hệ thứ tư là thế hệ lớn lên trong truyện tranh của những năm 80-90, và sáng tác từ những năm 2000. Các tác giả như Hwang Mi Ri, Park Un Ah, Han Yu Rang... Đặc trưng giai đoạn này, hình thức và nội dung đa dạng, mang tính giải trí. Cần có sự phân hóa, girls' comic và ladies' comic. Sự ra đời của tạp chí nữ 『Owho』 (2003), 『Herb』 (2004) dành cho độc giả nữ độ tuổi 25~30 chính là đáp ứng yêu cầu này.

Và trong giai đoạn toàn cầu hóa hiện nay, để cạnh tranh và tồn tại sunjeong manhwa đang tìm lối thoát bằng đa dạng hóa hình thức phát hành. Các tạp chí sunjeong manhwa trước đây hầu hết đã đóng cửa, hoặc chuyển sang hình thức web. Hiện www.candy33.com, www.jumps.co.kr, www.comicplus.com là những nhà cung cấp manhwa online. Ngoài ra, các tác giả manhwa cũng tìm lối đi qua các trang web cá nhân hay webzine như www.comix.co.kr, www.akzine.co.kr, www.hotton.biz. Sau sự thành công của một số phim truyền hình chuyển thể từ manhwa như Goong, Fullhouse... thì manhwa Hàn Quốc đang định hướng xuất khẩu ra thị trường nước ngoài.

⁹ Dẫn theo Kwak Seon Young, "Tìm hiểu đặc trưng sunjeong manhwa như một thể loại của giới nữ", *Nghiên cứu Manhwa Animation, 2001 Vol.5*, p.238.

1.3. Yếu tố ảnh hưởng đến quá trình tiếp nhận manhwa ở Việt Nam

Việt Nam đang trong giai đoạn phát triển và hội nhập nhanh chóng. Điều kiện kinh tế phát triển, dẫn đến các nhu cầu văn hóa. Mở cửa và giao lưu với thế giới bên ngoài tạo điều kiện cho người Việt Nam có nhiều điều kiện tiếp xúc với các nền văn hóa khác. Sự phát triển của công nghệ thông tin cũng đóng vai trò quan trọng, giúp đẩy nhanh và mở rộng sự giao lưu. Thêm vào đó, nền tảng xã hội, văn hóa của Việt Nam và Hàn Quốc có nhiều điểm tương đồng. Điều này quyết định rất lớn đến cách tiếp nhận văn hóa Hàn Quốc của người Việt Nam.

Một yếu tố khác phải kể đến là làn sóng Hallyu vẫn còn ảnh hưởng sâu rộng đến tầng lớp trẻ ở Việt Nam. Nhu cầu tìm hiểu văn hóa Hàn Quốc, học tiếng Hàn của giới trẻ ngày càng cao. Tại Việt Nam, manhwa bắt đầu chính thức được giới thiệu từ cuối thập niên 1990. Đi tiên phong là nhà xuất bản Kim Đồng với manhwa tiêu biểu như *Truyện cổ tích Hàn Quốc* (1999). Nhưng từ năm 2010, manhwa Hàn Quốc mới được giới trẻ biết đến với hàng loạt sunjeong manhwa như *Goong* (Park So Hee, NXB KĐ, 16+), *Cô dâu thủy thần* (Yoon Mi Kyung, NXB KĐ, 17+), *I do I do* (Han Yu Rang, NXB Thời Đại, 18+), *Kịch bản tình yêu* (Hwang Mi Ri, NXB TĐ, 18+), *Anh, bạn trai và người ấy* (Jeong Young Hee, NXB TĐ, 16+). Các truyện này khi được xuất bản đều có sự giới hạn về độ tuổi đọc. Ngoài NXB Kim Đồng, hầu hết các sunjeong manhwa được giới thiệu chính thức bởi NXB Thời Đại. Ngoài ra, còn một số nhà xuất bản khác cũng giới thiệu truyện tranh Hàn Quốc như NXB Trẻ, NXB Hà Nội, NXB Đồng Nai, NXB Thanh Hóa¹⁰...

Hiện nay là sự giới thiệu tràn lan trên các sạp truyện và internet, không có sự kiểm soát về người đọc. Ngoại trừ các NXB có uy tín, mua và phân

phối chính thức, có ghi rõ lứa tuổi bạn đọc, thì đa số truyện tranh Hàn Quốc được in copy từ internet và in lậu nên không có sự kiểm soát về nội dung và hình ảnh. Điều này phần nào làm cho cái nhìn về truyện tranh Hàn Quốc bị lệch lạc. Các bạn trẻ chỉ tiếp nhận được các manhwa ‘thị trường’ mà nội dung chủ yếu là tình cảm, kiếm hiệp, thậm chí một số có nội dung vượt quá tuổi mới lớn. Theo khảo sát của chúng tôi, có đến ½ (50% trên tổng số 296 sinh viên được phỏng vấn) các bạn sinh viên được phỏng vấn tiếp cận với các thể loại truyện tranh qua mạng internet, trong khi chỉ có ¼ là mua sách để đọc, và số còn lại là thuê hoặc mượn (từ bạn, từ các phòng đọc, thư viện, tiệm sách) để đọc.

Sức hút của manhwa càng tăng mạnh sau thành công của một loạt các bộ phim truyền hình chuyển thể từ manhwa như *Full House* (2004), *Goong* (2006). Phim *Goong* hơi khác với nguyên tác manhwa, vì khi truyện mới ra đến tập 12 thì phim đã bắt đầu được quay. Tuy nhiên, nội dung chính vẫn là câu chuyện xoay quanh cuộc sống của gia đình hoàng tộc Hàn Quốc thế kỷ 21 và cuộc hôn nhân ‘hẹn ước’ giữa hoàng thái tử Lee Shin và cô nữ sinh tình nghịch nhà nghèo Shin Chae Gyeong. Motif chuyện tình cảm tay ba, tay tư và diễn biến tâm lý của tuổi trẻ vẫn là chủ đề chính. Bộ phim thành công chính là nhờ xây dựng một hình ảnh Hàn Quốc truyền thống và hiện đại, sức mạnh của văn hóa Hàn Quốc.

Ngoài ra, phải kể đến chiến lược quảng bá văn hóa Hàn Quốc ra thế giới. Trong chiến lược quảng bá manhwa ra thị trường nước ngoài trong đó có Việt Nam, Tuần lễ triển lãm về nhân vật hoạt hình và truyện tranh Hàn Quốc đã diễn ra tại Trung tâm văn hóa Hàn Quốc (Hà Nội) vào cuối tháng 5, đầu tháng 6 vừa qua. Rồi Liên hoan phim Hàn Quốc diễn ra vào tháng 9 vừa qua tại Hà Nội cũng công chiếu các phim chuyển thể từ manhwa nổi tiếng của Hàn Quốc là *Pororo* (hoạt hình thiếu nhi) và *Kỳ án truyện tranh* (*Killer Toon*, phim kinh dị dành cho người lớn).

¹⁰ Theo thống kê chưa đầy đủ của chúng tôi, tính đến nay có khoảng hơn 100 bộ sunjeong manhwa đã được dịch và giới thiệu (cả chính thống và trôi nổi) nên không thể giới thiệu hết trong bài viết này.

2. Kiểu thức tiếp nhận truyện tranh Hàn Quốc ở Việt Nam

2.1. Đối tượng khảo sát

Chúng tôi đã tiến hành phỏng vấn trực tiếp 296 sinh viên chuyên ngành Hàn Quốc học từ năm thứ 1 đến năm thứ 4 và 55 học sinh PTTH đang học tiếng Hàn như ngoại ngữ hai. Theo kết quả phỏng vấn 100% các sinh viên và học sinh đã từng đọc qua truyện tranh. Tỷ lệ đọc truyện tranh thường xuyên (ít nhất 1 lần/tuần) ở sinh viên năm 2 là 25%, ở sinh viên năm 3 và 4 là khoảng 30%~35%, ở học sinh PTTH là 100% (bảng 1). Điều này có thể thấy, truyện tranh vẫn có ảnh hưởng sâu rộng đến đời sống vật chất và tinh thần của giới trẻ Việt Nam. Điều này càng được khẳng định khi chúng tôi khảo sát trên các trang mạng xã hội. Hàng loạt các trang chuyên truyện tranh ra đời với số bạn đọc đông đảo.

2.2. Mức độ tiếp nhận truyện tranh theo quốc gia

Truyện tranh Nhật Bản du nhập vào Việt Nam khoảng thập niên 80 (Hạ Thị Lan Phi, 2007), trong khi truyện tranh Hàn Quốc vào sau đó hơn một thập kỷ. Kết quả khảo sát cho thấy các bạn sinh viên, học sinh đã phân biệt rõ rệt thuật ngữ manga, manhwa và manhua. Điều này cho thấy truyện tranh các nước du nhập vào Việt Nam đã khẳng định vị trí và đặc trưng riêng của mình. Khảo sát qua ý kiến trên các diễn đàn và trang chuyên về truyện tranh cho thấy đã có xu hướng so sánh giữa manga, manhwa và mahua. Kết quả khảo sát cho thấy tỷ lệ đọc manga Nhật Bản vẫn chiếm tỷ lệ tuyệt đối nhưng manhwa của Hàn Quốc và manhua của Trung Quốc đang

dần được tiếp nhận và có sự cạnh tranh với manga của Nhật Bản. Theo kết quả khảo sát thực tế, tỷ lệ đọc manhwa và manhua đã chiếm đến 1/2 ở sinh viên năm thứ 2, chiếm 2/3 ở sinh viên năm thứ 3, 4 và học sinh PTTH (bảng 1)¹¹.

Bảng 1. Tình hình đọc truyện tranh và truyện dành cho thanh thiếu niên của sinh viên Việt Nam

Nội dung	SV năm 1 (64 sv)	SV năm 2 (69 sv)	SV năm 3 (90 sv)	SV năm 4 (46 sv)	HS lớp 11 (30 hs)	HS lớp 12 (25 hs)
Đã từng đọc truyện tranh	64	69	90	46	30	25
Đọc truyện tranh ít nhất 1 lần/tuần	6 (9.3%)	22 (31.8%)	27 (30%)	14 (30.4%)	30 (100%)	25 (100%)
Từng đọc manga Nhật Bản	64 (100%)	69 (100%)	90 (100%)	46 (100%)	30 (100%)	25 (100%)
Từng đọc manhwa Trung Quốc	13 (20.3%)	20 (29%)	70 (77.7%)	28 (60.8%)	11 (36.6%)	8 (32%)
Từng đọc manhwa Hàn Quốc	16 (25%)	39 (56.5%)	68 (75.5%)	35 (76%)	23 (76.6%)	17 (68%)
Biết về shoujo manga	0	0	1	3	7	6
Biết về sunjeong manhwa	0	0	0	1	0	0

¹¹ Kết quả khảo sát trên các mạng xã hội cho kết quả thấp hơn và có sự khác biệt. Ví dụ, ý kiến của trang mạng (<http://kst.vn/community/forum.php?mod=viewthread&tid=144548>) năm 2011 với 45 bạn trả lời cho kết quả manga 95,5% - manhwa 4,5%. Ý kiến của trang mạng (<http://kites.vn/thread/ban-co-nghi-manhwa-se-vuot-qua-manga-trong-tuong-lai--364274-1-1.html>) năm 2012 với 88 bạn trả lời cho kết quả manga 73,86% - manhwa 26,14%.

2.3. Tiếp nhận theo thể loại và theo giới

Theo kết quả phỏng vấn, có sự khác biệt về tỷ lệ tiếp cận manhwa giữa sinh viên các năm (bảng 1). Tuy nhiên, thái độ tiếp nhận và cảm nhận của sinh viên, học sinh về manhwa rất giống nhau (bảng 2). Tác phẩm manhwa Hàn Quốc được đọc nhiều nhất trong sinh viên các năm là *Goong*, *Full House* (nữ sinh viên), và *Đội quân nhí nhỏ* và *Hiệp khách giang hồ* (nam sinh viên), trong học sinh là *Nụ hôn 5,000 won* và *Goong* (nữ sinh) và *Hiệp khách giang hồ* và *Đội quân nhí nhỏ* (nam sinh).¹² Như vậy, về kiểu thức tiếp nhận theo giới, kết quả phỏng vấn thu được cũng phù hợp với kết quả khảo sát ở Hàn Quốc đã đề cập ở trên. Các nữ sinh thích thể loại tình cảm lãng mạn (sunjeong), trong khi các nam sinh thích thể loại võ thuật, hải hược (myeongnang) hay võ hiệp, dã sử (muhyeob). Trong các truyện đọc nhiều nhất, truyện *Goong* được cả sinh viên và học sinh yêu thích vì nội dung nhẹ nhàng với các câu chuyện học đường, thú vị với nhiều cảnh về văn hóa Hàn Quốc (hoàng cung, món ăn, đường phố, trường học....). Trong khi truyện đọc nhiều nhất ở nam sinh hầu như không có sự khác biệt vì số lượng myeongnang manhwa và muhyeob manhwa được giới thiệu khá ít so với sunjeong manhwa, thì danh sách này ở sinh viên và học sinh có khác biệt khá lớn. Các truyện sunjeong manhwa mà sinh viên đọc là các truyện đã có tên tuổi của thể loại này, trong khi các truyện mà học sinh PTTH đọc đa số là các truyện mới được dịch và giới thiệu không chính thức trên mạng internet gần đây.

¹² Vì hạn chế về đối tượng và thời gian khảo sát, bài viết không đi sâu vào tỷ lệ khác biệt giữa nam sinh và nữ sinh.

Bảng 2. Manhwa được đọc nhiều nhất

Đối tượng	Sinh viên		Học sinh PTTH	
	Manhwa đọc nhiều nhất	Thể loại	Manhwa đọc nhiều nhất	Thể loại
1	<i>Goong (Hoàng cung)</i>	Sunjeong	<i>Nụ hôn 5,000 won</i>	Sunjeong
2	<i>Full House (Ngôi nhà hạnh phúc)</i>	Sunjeong	<i>Goong (Hoàng cung)</i>	Sunjeong
3	<i>Đội quân nhí nhỏ</i>	Myeongnang	<i>Cô nàng sandwich</i>	Sunjeong
4	<i>Cô dâu thủy thần</i>	Sunjeong	<i>Đội quân nhí nhỏ</i>	Myeongnang
5	<i>Hiệp khách giang hồ</i>	Dã sử	<i>God of high school</i>	Myeongnang
6	<i>Ám hành ngự sử</i>	Myeongnang	<i>Cutie boy</i>	Sunjeong
7	<i>Hoa tuyết</i>	Sunjeong	<i>Ám hành ngự sử</i>	Myeongnang

Về nội dung tiếp nhận, có sự khác biệt giữa manhwa với manga và manhua. Trong khi đã có sự khác biệt giữa nam sinh và nữ sinh trong tiếp nhận thể loại manhwa thì các thể loại manga Nhật Bản đều được nam sinh và nữ sinh yêu thích. Manga được đọc nhiều nhất là các bộ truyện truyền thống như *Conan* (thể loại shonen manga trinh thám), *Dôremôn* (thể loại manga nhi đồng), *Onepiece*, *Naruto* (thể loại shonen manga võ thuật),.... Còn đối với manhua, giới trẻ chủ yếu đọc thể loại truyện tranh võ thuật, kiếm hiệp, lịch sử như *Phong Thần Ký*, *Xuân thu chiến hùng*, *Tam quốc diễn nghĩa*,....

Vấn đề là các sinh viên, học sinh được phỏng vấn chưa phân biệt được các thể loại của truyện tranh. Hầu như toàn bộ sinh viên chưa nghe nói về thuật ngữ Sunjeong manhwa (chỉ duy nhất 1 sinh viên biết) và shoujo manga (chỉ 1 sinh viên năm 3 và 3

sinh viên năm 4, và 13 học sinh trả lời biết) (xem bảng 1), nhưng đa số các nhận định của sinh viên lại thể hiện đúng các đặc trưng của thể loại truyện tranh này. Đa số các bạn đều cho rằng đặc trưng của truyện tranh Hàn Quốc là lãng mạn, hình vẽ đẹp nhưng nữ tính, nội dung chủ yếu xoay quanh chuyện tình cảm thanh niên, quan hệ học đường.... Các truyện manhwa mà sinh viên đọc nhiều nhất (bảng 2) đều thuộc hai thể loại manhwa dành cho thanh thiếu niên là sunjeong manhwa (dành cho nữ sinh) và myeongnang manhwa, muhyeob manhwa (dành cho nam sinh).

Một điều đáng quan tâm nữa là trong thể loại dành cho thanh niên, chúng tôi có khảo sát thêm ý kiến của các sinh viên về truyện ngôn tình Trung Quốc. Kết quả thu được rất đáng chú ý, vì có đến gần 2/3 sinh viên đã đọc và thích thể loại truyện này, kể cả nam sinh. Tỷ lệ đọc thể loại này cũng khá cao với sinh viên năm nhất 25% (16 sv), năm hai 34,7% (24 sv), năm ba 83,3% (75 sv), năm tư 60,8% (28 sv) và học sinh PTTH là 29% (16 hs lớp 11 & 12). Các tác giả Minh Hiểu Khê, Cổ Mạn,... không còn xa lạ với các bạn trẻ Việt Nam. Tuy đây không phải là thể loại truyện tranh, nhưng nội dung đúng như tên gọi của nó, là câu chuyện tình cảm của giới trẻ. Có một số truyện còn đi khá xa với nội dung dành cho lứa tuổi sinh viên. Sunjeong Hàn Quốc tuy cũng đề cập đến chuyện tình cảm của giới học sinh, nhưng nội dung còn gần gũi, nhẹ nhàng hơn. Tuy nhiên, cũng cần lưu ý, vì ranh giới giữa sunjeong (girls' comic) và manhwa dành cho người lớn (ladies' comic) còn mập mờ, nhất là truyện dành cho lứa tuổi 18, 20~25.

2.4. Lý do đọc và không/chưa đọc manhwa

Một kết quả khá thú vị là, trong số những đặc trưng của sunjeong manhwa, có những đặc trưng vừa là lý do khiến các bạn yêu thích manhwa Hàn Quốc, đồng thời cũng lại là lý do khiến các bạn không thích manhwa bằng manga. Đó là các đặc trưng về nội dung (tình cảm, nhẹ nhàng, lãng mạn). Tuy nhiên, như đã phân tích ở trên, đây là vì các

sinh viên, học sinh chưa phân biệt được các thể loại manhwa, manga. Qua phỏng vấn trực tiếp, sinh viên vẫn yêu thích manga với nội dung đa dạng, nhân vật độc đáo, nét vẽ sinh động và có hồn hơn. Sunjeong manhwa kém điểm hơn ở nội dung đơn điệu, mô típ trùng lặp và nhàm chán, hình vẽ các nhân vật nam và nữ gần như giống nhau. Có thể nói đó cũng chính là những hạn chế chung của truyện tranh Hàn Quốc. Ngoài ra, một nguyên nhân nữa khiến các bạn chưa biết đến manhwa là vì chưa có điều kiện tiếp cận. Điều này có thể là nguyên nhân khách quan (số lượng manhwa được phát hành chính thức chưa nhiều) và chủ quan (chưa tích cực tìm hiểu, hay không quan tâm đến truyện tranh).

Bảng 3. Lý do đọc/không đọc manhwa

Lý do	Đọc	Không/chưa đọc
Hình thức	- Tranh vẽ đẹp, lãng mạn - Hình thức trình bày đẹp - Bỏ cục dễ đọc (từ trái sang phải)	- Tranh vẽ không đẹp, đơn giản, không sống động. - Hình vẽ nhân vật tương tự nhau
Nội dung	- Nội dung hay, hấp dẫn. - Tình tiết dễ thương, lãng mạn - Thú vị, hài hước	- Nội dung trùng lặp, nhàm chán, không thú vị. (chủ yếu nói về tình cảm)
Lý do khác	- Biết thêm về văn hóa Hàn Quốc - Đọc để giải trí	- Không có thời gian - Chưa có cơ hội tiếp cận

3. Ảnh hưởng của manhwa đến giới trẻ Việt Nam và gợi ý cho kinh nghiệm phát triển truyện tranh Việt Nam

3.1. Ảnh hưởng của manhwa đến giới trẻ Việt Nam

Nhu cầu giải trí

Truyện tranh được tất cả mọi tầng lớp, mọi lứa tuổi yêu thích bởi chức năng lớn nhất của nó là giải trí. Truyện tranh ít lời, nhiều tranh ảnh, hình vẽ đẹp,

nhiều tuyến nhân vật, nội dung đa dạng rất hợp với lứa tuổi thanh thiếu niên. Trong khi truyện tranh trong nước còn đang loay hoay tìm hướng phát triển thì truyện tranh nước ngoài lại càng đáp ứng được các yêu cầu này của độc giả trẻ Việt Nam.

Nhu cầu giải trí là lựa chọn đầu tiên của các bạn khi được hỏi về lý do đọc truyện tranh. Sau giờ học mệt mỏi, đọc truyện là cách giúp các bạn giải tỏa căng thẳng học hành. Sunjeong manhwa Hàn Quốc với hình vẽ khá đẹp, nội dung vừa hiện thực (xoay quanh câu chuyện đời sống) vừa lãng mạn (tình cảm của giới trẻ) vừa rất Hàn Quốc (nhân vật, bối cảnh), vừa gần gũi vừa hấp dẫn nên dễ dàng được các bạn trẻ tiếp nhận.

Ảnh hưởng đến ngôn ngữ

Tình hình chung của truyện tranh nước ngoài hiện nay là khâu kiểm duyệt dịch thuật khá lỏng lẻo. Đặc trưng chung của truyện tranh là lời thoại ngắn, nhiều từ lóng. Dễ bắt gặp hàng loạt các từ ‘chưa đẹp’ trong cách dịch thuật, ví dụ như “con nhỏ cỡ e mà cậu cũng chơi” (*I do, I do* tập 2, tr.22), “tình yêu vô đạo đức” (*Anh, bạn trai và người ấy* tập 7, tr.13). Ngoài ra, vì đặc trưng thể loại nên lời thoại của nhiều sunjeong manhwa khá ủy mị, các bạn trẻ ít nhiều bị ảnh hưởng bởi ngôn từ của truyện tranh. Điều đó có thể thấy qua cách dùng từ ngữ của giới trẻ ngày nay. Các bạn nói tắt, nói trại hay nói láy các từ tục, dùng các từ ngữ không đẹp, ủy mị, chưa phù hợp với lứa tuổi.

Trường hợp sinh viên của ngành Hàn Quốc, điều này thể hiện trong cách dùng từ của các bạn hiện nay. Đặc điểm ngôn ngữ manhwa nói chung và sunjeong manhwa nói riêng là vẫn nói, hầu như không dùng kính ngữ¹³. Điều này ít nhiều ảnh hưởng đến tiếng Hàn của sinh viên, không phân biệt vẫn nói và vẫn viết (tiếng Hàn), nhiều khi dùng cả ngôn ngữ mạng trong bài viết của mình. Đây là

ảnh hưởng của manhwa rõ rệt nhất, và cần lưu ý nhất.

Quan niệm về cái đẹp

Mặt khác, một ảnh hưởng quan trọng và tích cực của của truyện tranh là giáo dục cái đẹp. Qua manhwa, chúng ta có thể biết thêm về cảnh thiên nhiên, con người, văn hóa, hội họa Hàn Quốc. Rất nhiều sinh viên hiện nay có tài vẽ, và cũng có trường hợp cho rằng đã học được nhiều từ tranh vẽ Hàn Quốc. Giống như trường hợp của bộ truyện Thần đồng đất Việt là bộ truyện đầu tiên ở Việt Nam vẽ theo phong cách comics của Nhật, và đã gặt hái thành công¹⁴. Điều này hoàn toàn có thể với manhwa Hàn Quốc. Vì đất nước này cũng đang đi tiên phong trong lĩnh vực thiết kế, thời trang trong khu vực.

Giáo dục giới tính

Manga du nhập vào Việt Nam sớm hơn từ những năm 80 và phát triển mạnh mẽ từ thập niên 90 với loạt truyện đến nay vẫn còn được yêu thích như Đôremon, Thám tử lừng danh Conan. Manga Nhật Bản được chia theo đối tượng, như thể loại Komodo mang tính giáo dục cao dành cho thiếu nhi, thể loại shojō dành cho thiếu nữ, thể loại shonen dành cho thanh niên. Tuy nhiên, manga du nhập theo đường chính thống chủ yếu là thể loại dành cho thiếu nhi, thanh thiếu niên với các chủ đề như khoa học, võ thuật,... Còn các thể loại khác chủ yếu với nội dung khá tự do (tình cảm, tình dục, bạo lực...) lại theo con đường không chính thống.

Trường hợp của manhwa dành cho thanh niên, cho người lớn và tiểu thuyết ngôn tình Trung Quốc cũng tương tự. Nhiều truyện có nội dung chưa phù hợp với lứa tuổi thanh thiếu niên nên có ảnh hưởng không tốt đến lối sống và cách suy nghĩ. Nội dung của Sunjeong manhwa thường là các câu chuyện tình cảm ủy mị tay ba tay tư, đính hôn sớm có thể

¹³ Trong tiếng Hàn, kính ngữ rất quan trọng, quyết định cách dùng từ, văn phong nói và viết.

¹⁴ Hạ Thị Lan Phi, Sự du nhập và ảnh hưởng của Manga ở Việt Nam hiện nay, *Tạp chí Đông Bắc Á*, 2007, số 2, 2007. (<http://www.inas.gov.vn/158-su-du-nhap-va-anh-huong-cua-manga-o-viet-nam-hien-nay.html>).

ảnh hưởng đến lối tư duy và cách suy nghĩ của thanh thiếu niên. Một số truyện đề cập đến tình cảm và giới ở mức độ hơi trực diện (Ví dụ: *Anh, bạn trai và người ấy*, *Cô dâu thủy thần*).

Tuy nhiên, điều không thể phủ nhận là thể loại sunjeong manhwa Hàn Quốc, cũng như shojo manga của Nhật, cũng có ảnh hưởng tích cực về mặt giáo dục giới tính, điều mà truyện tranh Việt Nam còn thiếu. Những rung cảm, suy nghĩ thầm kín, cách xử trí (ngây thơ, thông minh, hài hước) trong các mối quan hệ (bạn bè, gia đình, tình yêu, xã hội)... của tuổi mới lớn được sunjeong manhwa đề cập đến khá tinh tế.

Chính vì vậy, vượt qua sự phê phán về tính tiêu cực của sunjeong manhwa, cần có sự nghiên cứu nghiêm túc về hành vi, cách tiếp nhận của đọc giả loại hình này, để từ đó nhìn lại mong muốn, tâm tư, tình cảm của giới nữ như một hiện tượng văn hóa, xã hội nghiêm túc. (ví dụ vấn đề thoát ly hiện thực, ức chế/áp bức về mặt tình cảm, giới tính).

Ảnh hưởng đến lối sống

Cũng như manga có ảnh hưởng không nhỏ đến việc hình thành nhân cách của trẻ em lứa tuổi thiếu niên nhi đồng¹⁵, manhwa Hàn Quốc với thể loại sunjeong đang dần ảnh hưởng đến tâm tư, tình cảm của thanh thiếu niên Việt Nam. Đa số tìm đến manhwa với nhu cầu giải trí, nhiều sa vào thế giới ảo của câu chuyện tình cảm ủy mị mà xao lãng hiện thực. Trong khi các em chưa ý thức được mặt tích cực khác của manhwa như cách sống, cách ứng xử trong các quan hệ trường học, bạn bè, gia đình, xã hội. Ngoài chuyện tình yêu, các manhwa cũng thường xoay quanh đề tài tình bạn đẹp, tình gia đình, vấn đề thời đại, lịch sử, mưu cầu hạnh phúc, ý thức vươn lên trong cuộc sống...

Tóm lại, truyện tranh Hàn Quốc, cụ thể là trường hợp của Sunjeong manhwa, đều có ảnh hưởng tích

cực và tiêu cực đến người tiếp nhận. Điều quan trọng là phải nhìn nhận và thừa nhận nó một cách khách quan, và hướng người tiếp nhận theo chiều hướng tích cực.

3.2. Kinh nghiệm cho truyện tranh Việt Nam

Đa dạng hóa về thể loại, nội dung và đối tượng

Hiện nay manhwa ở Hàn Quốc thường phân chia theo nội dung và đối tượng thành truyện tranh hài hước (myeongnang manhwa, 명랑만화), truyện tranh cho thiếu nữ (sunjeong manhwa, 순정만화), truyện tranh giả tưởng (gongsang manhwa, 공상만화), truyện tranh thám hiểm (moheom manhwa, 모험만화), truyện tranh thể thao (sports manhwa, 스포츠 만화), truyện tranh lịch sử (yeoksa manhwa, 역사만화), truyện tranh giáo dục hay tuyên truyền...¹⁶. Về hình thức ứng dụng thì có nhiều thể loại như sách truyện, phim (animation), video game, pancy (sản phẩm lưu niệm)...

Ngành công nghiệp manhwa đã phát triển đa dạng, công nghiệp truyện tranh (manhwa-books), công nghiệp phim hoạt hình (manhwa-movies), công nghiệp game (manhwa-games), công nghiệp (manhwa-pancies), công nghiệp quảng cáo (manhwa-advertising), công nghiệp du lịch (manhwa-travel), giáo dục (manhwa-education), truyền thông (manhwa-tivi), thiết kế (manhwa-design), mỹ thuật (manhwa-arts), hình ảnh (manhwa-character)...

Truyện tranh Việt Nam gần đây cũng đã có bước phát triển mới (thành công của bộ truyện *Thần đồng đất Việt*, *Danh nhân đất Việt*, *Đất rồng*) và đang có sự phân khúc về thị trường. Các NXB trong nước như Kim Đồng, Trẻ, Phan Thị, TV Comics cũng bắt đầu có những nỗ lực để thay đổi nội dung, hình ảnh, phân hóa truyện tranh thiếu nhi và truyện tranh người lớn¹⁷. Về truyện tranh nước ngoài, hiện nay chúng ta chưa kiểm soát chặt chẽ

¹⁵ Dẫn theo Hạ Thị Lan Phi (2007). Theo một khảo sát vào tháng 6/2005 tại thư viện Hà Nội và Hà Đông thì 100% các em (từ 7-14 tuổi) trả lời đã đọc truyện tranh Nhật Bản, 95% trả lời truyện tranh Nhật Bản hay và hấp dẫn.

¹⁶ Theo cơ sở dữ liệu của Trung tâm Animation Seoul (SBA), http://www.ani.seoul.kr/potal/html/gallerydb/info_bbs04.jsp

¹⁷ <http://suckhoedoisong.vn/van-hoc/trien-vong-moi-sau-nhung-buoc-thang-tram-20130404095318134.htm>

được nội dung và thể loại truyện tranh được giới thiệu cả bản in và trên internet. Khi nhập truyện tranh của nước ngoài, chúng ta phải có quy định cụ thể về phân loại đối tượng, nội dung. Đặc biệt, khâu thẩm định nội dung, bản dịch cần chú ý hơn nữa.

Kết hợp chính phủ - địa phương - doanh nghiệp - cá nhân

Thành công của ngành công nghiệp manhwa Hàn Quốc chính là nhờ sự phối hợp của cả một mạng lưới từ chính phủ đến địa phương, các hiệp hội, doanh nghiệp và người sáng tác. Đây chính là kinh nghiệm mà Việt Nam nên học hỏi, không những trong lĩnh vực truyện tranh mà cả trong chiến lược xây dựng thương hiệu văn hóa cho quốc gia nói chung.

Từ những giữa những năm 90, Hàn Quốc bắt đầu nhận định tầm quan trọng của ‘công nghệ văn hóa (culture industry, content industry)’. Chính phủ thành lập các cơ quan, tổ chức chuyên trách, xây dựng chiến lược phát triển gắn với phát triển kinh tế vùng. Chính phủ và doanh nghiệp hỗ trợ xây dựng chiến lược quảng bá hiệu quả với các hình thức bảo tàng manhwa, rạp chiếu phim manhwa, siêu thị manhwa, triển lãm manhwa, lễ hội manhwa,... Ngày 3 tháng 11 hàng năm là ngày của manhwa. Lễ hội Quốc tế manhwa Seoul lần thứ nhất được tổ chức năm 1995. Hai năm sau, năm 1997 Lễ hội quốc tế manhwa Chuncheon lần thứ nhất được tổ chức. Năm 1998, Lễ hội Quốc tế manhwa Bucheon được tổ chức. Thành phố Chuncheon được định hướng phát triển thành thành phố của kịch hoạt họa, Bucheon được phát triển với chiến lược xây dựng thành phố của manhwa. Triển lãm character của Hội nghị thượng đỉnh G20 (2010, do Bộ Văn hóa Thể thao và Du lịch cùng Viện phát triển manhwa hoạt hình tổ chức), hàng loạt các nghiên cứu, phê bình về manhwa xuất bản đã góp phần quảng bá và định hướng cho sự phát triển của ngành công nghệ này.

Đầu những năm 2000, Hàn Quốc là nước đứng thứ 7 về xuất bản trên thế giới, riêng trong đó mảng

xuất bản truyện tranh chiếm đến 29,9%¹⁸. Manhwa không chỉ dừng lại ở xuất bản truyện tranh, mà ứng dụng và phát huy nội dung (contents) vào các lĩnh vực khác như phim truyền hình, điện ảnh, game, (ví dụ, phim truyền hình *Goong*, *Vườn sao băng*; phim điện ảnh *Thực khách*, *Ván bài*, *Oldboy*,...) tạo giá trị xuất khẩu. Hiện nay ‘manhwa’ đã trở thành một thuật ngữ, một danh từ riêng chỉ truyện tranh Hàn Quốc, cũng như ‘manga’ của Nhật Bản.

Hướng phát triển mới trong thời đại thông tin toàn cầu

Tuy nhiên, manhwa Hàn Quốc cũng đang gặp nhiều khó khăn về cạnh tranh, nội dung, tác quyền... Tạp chí 『Poptoon 팝툰』 về truyện tranh của tờ 『Cine 21 씨네 21』 (đóng cửa và năm 2010, sau khi hết hỗ trợ của chính phủ), tạp chí sunjeong manhwa dành cho tuổi thanh thiếu nhi 『Mink 밍크』 của Nhà xuất bản Seoul Munhwasa cũng đóng cửa, tạp chí sunjeong manhwa 『Guru 구루』 từng nhận sự hỗ trợ của Viện phát triển văn hóa content cũng chung số phận. Tạp chí 『Manhwa của chúng ta 우리만화』 của Liên đoàn Manhwa Hàn Quốc cũng đóng cửa. Từ 17 tạp chí năm 2000, đến 2010 còn lại 9¹⁹. Do đó, ngành công nghiệp này phải chuyển hướng sang hình thức media mới, smartphone, tablet pc, webtoon. Sự phát triển của các hình thức media mới đã khiến ngành công nghiệp manhwa có sự thay đổi lớn lao, làm thay đổi từ môi trường sáng tác, tiếp nhận đến lưu thông. Môi trường sáng tác thuận lợi, đa dạng hơn, đa dạng về thể loại và nội dung, đối tượng. Ví dụ, trước đây trên tạp chí thì giới hạn về đối tượng độc giả, nhưng trên internet thì đa dạng. Hiện trang webtoon của Naver có khoảng 80 tác giả hoạt động²⁰ (từ 2006 đến 2010 đã tăng 7 lần).

Manhwa Hàn Quốc trong thời gian rất ngắn gần đây bắt đầu có ảnh hưởng đến giới trẻ Việt Nam và

¹⁸ Dẫn theo Kwon Jae Ung và Park Seung Hyeon, “Nghiên cứu mô hình phát triển và ngành công nghiệp manhwa”, *Nghiên cứu Manhwa Animation*, 2010. Vol.19, p.200.

¹⁹ Kim Jong Uk, “Phương hướng của manhwa Hàn Quốc năm 2010”, *Hiệp Hội manhwa animation Hàn Quốc*, 2010.11, p.87.

²⁰ Kim Jong Uk, p.90

có thể làm nên một đợt sóng Hallyu nữa. Điều quan trọng không phải là hạn chế, mà phải định hướng để giới trẻ và độc giả Việt Nam tiếp nhận đúng manhwa có chất lượng, phù hợp với độ tuổi. Trong

thời kỳ mà truyện tranh Việt Nam còn phải ‘chật vật’ tồn tại như hiện nay thì cũng nên tham khảo chiến lược phát triển ngành công nghiệp này của các nước đi trước như Nhật Bản, Hàn Quốc.

Korean’s Manhwa and the adoption of Vietnamese Youth - focusing on Sunjeong Manhwa (Girls’comic)

• **Nguyen Thi Hien**

University of Social Sciences and Humanities, VNU-HCM

ABSTRACT:

Korean comics (K-manhwa), the next wave “quietly” following the wave of Korean popular culture of K-Movie, K-pop, K-fashion, K-cuisine that are so-called Hallyu, is widely adopted by Vietnamese youth. This paper focuses on the current situation of Korean comics, especially Sunjeongmanhwa (Girls' comic) that is being introduced into Vietnam, enjoying the adoption of Vietnamese youth. In comparison with the case of Japanese manga, Chinese manhua

and Chinese love stories, this paper analyzes the impact of this wave on the youth of Vietnam. Simultaneously, this paper introduces some experiences of Korean comics industry in the expectation that it will provide an objective view on K-manhwa and Korean culture in general, as well as coming up with some suggestions for Vietnam comics development.

Keywords: Korea, Vietnam, manhwa, sunjeongmanhwa, youth, adoption, effect, experience

한국 만화와 베트남 청소년들의 수용 양상에 관한 연구 – 순정만화를 중심으로

KOREAN ABSTRACT:

최근에 한국 만화는 한국 드라마, 음악, 음식, 패션 등 소위 ‘한류’을 가리키는 한국 대중문화의 열풍을 이어 베트남 젊은이들에게 ‘은근히’ 큰 영향을 끼치고 있다. 이 글은 베트남에서의 한국 만화, 특히 순정만화 소개 현황과 베트남 젊은이들의 수용 양상을 살펴 볼 것이다. 동시에 일본과 중국 만화의 수용 양상과 비교함으로써 그 영향을

분석하고, 한국 만화의 장르, 창작, 교육 및 발전 경험을 소개할 것이다. 이를 통해서 베트남 연구자들과 독자들에게 한국 만화를 비롯한 한국 문화를 수용하는 데에 올바르게 이해할 수 있는 계기를 마련하며, 베트남 만화의 나아가할 방향에 대한 몇 가지 제안을 제시하고 한다.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Kim Jong Uk, “Phương hướng của manhwa Hàn Quốc năm 2010”, Hiệp Hội manhwa animation Hàn Quốc, 2010.11
- [2]. Kwak Seon Young, “Tìm hiểu đặc trưng sunjeong manhwa như một thể loại của giới nữ”, Nghiên cứu Manhwa Animation, 2001 Vol.5
- [3]. Kwon Jae Ung và Park Seung Hyeon, “Nghiên cứu mô hình phát triển và ngành công nghiệp manhwa”, Nghiên cứu Manhwa Animation, 2010. Vol.19
- [4]. Kwon Kim Hyeon Yoeng, sunjeong manhwa liên minh văn hóa của giới nữ, Nữ giới và xã hội, 2001, Vol.12
- [5]. Son Sang Ik, Tổng quan manhwa Hàn Quốc, Quyển 1, 1998.
- [6]. Lim Cheong San, “Hướng phát triển cho manhwa Hàn Quốc”, Hiệp hội Manhwa Animation Hàn Quốc, 1995.
- [7]. Jeong Yu Seon, “So sánh ảnh hưởng của truyện tranh Hàn-Nhật đến thanh niên thiếu”, Nghiên cứu Manhwa Animation, 1997 Vol.1
- [8]. Lawrence Grossberg, “Is There a Fan in the House? : The Affective Sensibility of Fandom”, Lisa A. Lewis (ed.), The Adoring audience: fan culture and popular media, London & New York: Routledge, 1992.
- [9]. Hiệp hội tác gia truyện tranh Hàn Quốc. http://www.cartoon.or.kr/intro/cartoon_history01.php
- [10]. Trung tâm Animation Seoul (SBA), http://www.ani.seoul.kr/potal/html/gallerydb/info_bbs04.jsp
- [11]. Hạ Thị Lan Phi, Sự du nhập và ảnh hưởng của Manga ở Việt Nam hiện nay, Tạp chí Đông Bắc Á, 2007, số 2, 2007. (<http://www.inas.gov.vn/158-su-du-nhap-va-anh-huong-cua-manga-o-viet-nam-hien-nay.html>).
- [12]. <http://kst.vn/community/forum.php?mod=viewthread&tid=144548>
- [13]. <http://kites.vn/thread/ban-co-nghi-manhwa-se-vuot-qua-manga-trong-tuong-lai--364274-1-1.html>
- [14]. <http://suckhoedoisong.vn/van-hoc/trien-vong-moi-sau-nhung-buoc-thang-tram-20130404095318134.htm>