

日本のマンガがベトナム青少年の成長に与える影響

ハ・ティ・ラン・フィ

(ベトナム社会科学院・東北アジア研究所)

ẢNH HƯỞNG CỦA MANGA NHẬT BẢN ĐẾN SỰ TRƯỞNG THÀNH CỦA THANH, THIẾU NIÊN VIỆT NAM

Hạ Thị Lan Phi

(Viện Nghiên cứu Đông Bắc Á, Viện Hàn lâm Khoa học xã hội Việt Nam)

Năm 1992, nhà xuất bản Kim Đồng đã mua bản quyền và xuất bản bộ Manga Dôraemon dành cho lứa tuổi nhi đồng. Đây là bộ Manga Nhật Bản đầu tiên tại Việt Nam. Sự xuất hiện của bộ truyện đã đánh dấu một bước ngoặt trong lịch sử nhà xuất bản Kim Đồng - nhà xuất bản dành cho thiếu nhi lớn nhất tại Việt Nam. Một mặt, bộ truyện đã giúp nhà xuất bản thoát khỏi sự bế tắc khi nền kinh tế chuyển từ kinh tế bao cấp sang kinh tế thị trường, mặt khác đã mở ra một con đường chính thức đưa Manga của Nhật Bản vào Việt Nam, tạo nên niềm đam mê đọc truyện tranh cho nhiều thế hệ thanh, thiếu niên, nhi đồng. Sau hơn 20 năm có mặt ở Việt Nam, bạn đọc Manga đã bước sang thế hệ thứ hai, nhưng việc đọc Manga vẫn còn gây ra nhiều tranh cãi. Có thể nói, Manga đã góp phần tạo nên đời sống văn hóa giải trí của lứa tuổi học trò trở nên phong phú và đa dạng hơn, đã có những ảnh hưởng đến sáng tác truyện tranh, đến tư duy văn học, đến quá trình trưởng thành,... của thế hệ trẻ thơ. Góp phần hình thành nên số trào lưu văn hóa mới trong đời sống thanh, thiếu niên Việt Nam, như: Trào lưu văn hóa Otaku, trào lưu Cosplay,... Nhưng cũng có nhiều ý kiến cho rằng Manga là một loại hình ấn phẩm có tác động tiêu cực đến lứa tuổi này. Nó làm hỏng tư duy ngôn ngữ, ảnh hưởng xấu đến cách viết văn, và sự phát triển và hình thành nhân cách của trẻ em bởi tính bạo lực và giới tính được miêu tả trong đó.

Vậy, Manga là gì? Manga có đặc trưng nổi bật gì mà không chỉ trẻ em Nhật Bản, cả trẻ em Việt Nam và nhiều nước trên thế giới đều thích đọc Manga đến như vậy? Qua khảo sát tình hình đọc và tiếp nhận những ảnh hưởng từ Manga ở Việt Nam, đối chiếu với Nhật Bản, chúng tôi muốn nhìn nhận một cách khách quan về loại hình ấn phẩm này và những tác động tích cực của nó đến quá trình trưởng thành của lứa tuổi thanh, thiếu niên Việt Nam. Chỉ ra những khác biệt trong văn hóa, trong hệ thống quản lý Manga ở hai nước. Để thấy được vai trò của cha mẹ, thầy cô, và các nhà quản lý văn hóa trong việc định hướng đọc Manga tại Việt Nam.

1. はじめに

日本のマンガやアニメはすでに文化の一部として定着し、世界で大ブームを起こした。経済的にも、マンガは巨大な市場を形成している。2008年、日本国内において1年間で出版された雑誌・単行本の約4割、4483億円を占めたのはマンガであった¹。日本マンガは、ほかのメディアとも緊密な関係があり、巨大なコンテンツ産業を形成し、他国のマンガ制作や鑑賞にも大きな影響を及ぼした。アジアや欧米など世界中の人々に愛され、海外の街角にも日本のマンガ書店が並び、「MANGA」はそのまま世界の共通語になったのである²。

また、2003年1月17日、日本文化庁の「国際文化交流懇談会」は、日本映画やマンガ、アニメーションなどを重要な日本文化芸術として位置づけ、積極的に海外に発信することなどを提言し、日本文化の国際交流の方策について発表した³。同年12月25日、総務省の情報通信ソフト懇談会では、アニメーションやゲーム、マンガなどのポップアート、ポップカルチャーを国の政策として伸ばすことが日本の経済競争力強化につながるという報告書がまとめられた。

ベトナムでは、1992年にキムドン出版社が、藤子・F・不二雄が作成した「ドラえもん」の著作権を買って、翻訳したのがベトナムに紹介された最初の日本マンガである。ベトナムの都市に住む子供たちの中で、一大ブームになった。2008年には日本政府によって、国際交流基金センターがハノイ市に設立された。日本のポップカルチャーの主な分野の一つとして、マンガが大使館や総領事館、国際交流基金などを通じ、ベトナム人に紹介された。

ベトナムで日本のマンガは「truyện tranh」と呼ばれ、従来からベトナム社会に存在した「truyện tranh」とは厳密に区別されていない。日本マンガのみならず中国漫画 (manhua) も台湾漫画も、韓国漫画 (manhwa) も、コミックなども、すべてベトナム語で「truyện tranh」と呼ばれている。なぜならば、本来「truyện tranh」という概念は「絵本」という意味だからである。したがってベトナムの一般の大人は「マンガ」と言えば、子供向けの幼稚な読物だと思い込み、それをまったく読まないという傾向がある。

ベトナムで流布している日本マンガの中には、暗く否定的なイメージもあれば、明るく肯定的なイメージもある。明るいイメージとしては「友情」、「知識」、「想像力」、「成長」、「努力」などである。これらのイメージは明るく、輝くような意味合いを持っている。そして読者に自分もヒーローになり、英雄的な行動もしようというポジティブ志向をもたらす。また、マンガを読む時、楽しみを得られ、そうした中で、主人公の気持ちを共感できる。絵のタッチ、登場人

¹ 出版科学研究所 (2009)、『出版指標年報 2009』

² 伊藤遊 (2008)、「世界に広がる日本のマンガ」『国際人流』21(11)、2-7

³ 「国際文化交流懇談会・中間報告」〈http://www.bunka.go.jp/1kokusai/kokusai_kouryuuhokoku1.html〉

物の心理描写巧みさ、ストーリー展開の構成の豊富さ等が極めて繊細なので新鮮な印象を受けると思う。それが日本のマンガの人気の理由ではないだろうか。日本のマンガを読んで日本に対する興味もわいてくる。さらに日本の日常的な生活が描かれていることも面白く感じ、日本社会に惹かれるようになるという面もある。つまりベトナム人にとってマンガは、日本文化の一つの窓のようなものになっていると私は思っている。ベトナムにおいては、都市に限らず、田舎でも、日本のマンガは人気があるようである。日本のマンガは「ドラえもん」を始め、多くのマンガ本もベトナムの子供たちに読まれている。

一方で、マンガにたいする暗く否定的なイメージとしては「性」や「暴力」、「恋愛」、「マンガの擬音語が子供の文章力に与えるネガティブな影響」があるなどという意見がベトナム社会にある。マンガを読ませたくないという心配の声が現在のベトナムには多い。個人的にはマンガが子供たちにポジティブな影響もあると筆者は考えている。日本のマンガはベトナムの子供たちの文化生活をも豊かにした。マンガを通じてベトナムの若者が日本の文化、日本の生活、日本の武道やビジュアル的なパフォーマンスなどに触れ合うチャンスがあると考えている。

上述のように、日本のマンガやアニメはすでにポピュラー文化の一部として定着し、世界で大ブームを起こした。したがってマンガがベトナムの青少年に強い影響を与えていることは事実である。具体的にはどのような影響を与えているのだろうか。これが本論の中心的な問いとなる。

筆者はこの研究を通じて、ベトナムの親たちに子供に読ませるべきマンガを紹介する規準を模索したい。こうした視点はベトナムの青少年健全育成のために、子ども向けの出版社、図書館サービスのあり方に役に立つだけではなく、家庭や学校での教育などにとっても大変有益であると考えられる。

2. マンガのメディア理論的な前提

本節ではマンガを研究対象とするための理論的な前提として「メディア・オーディエンス論」を簡単に紹介しておきたい。以下は吉見俊哉の「メディア論の系譜」に多くを寄っている。

アメリカで1930年代から始まったマスメディアの効果研究では、マスメディアは受け手の態度をいかに変えるのかという問題が大きな焦点となった。研究の初期に登場したのは、メディアが受け手に直接、強力な効果を及ぼすと考える「弾丸理論」(＝皮下注射効果モデル)である。1950年代以降、弾丸理論は批判されつつ、マスコミ研究の主流は「限定効果モデル」に移っていた。限定効果理論によれば、メディアの影響は、それほど大きいものではなく、間接的なものとどまり、さらに、メディアの主たる効果は、受け手の既存の態度の補強にとどまるとさ

れた。1960年代後半になると、限定効果理論に対する批判が登場しつつ、メディアの影響を再評価しようとする路線で、「利用と満足研究の流れ」や「議題設定効果」や「培養効果論」、「沈黙のらせん理論」など、メディアの効果を限定的に捉えるモデルが次々に登場した。

メディア効果研究初期の特徴は三つの問題がある。一つはメッセージの効果であり、メディアが媒介していく社会的なイデオロギーを論争の対象外にしたということ。二つはメディアは中立的な媒体すなわち送り手から受け手に一定のメッセージを伝える伝送路にすぎない、という視点である。三つは送り手/受け手図式は、両者の関係を直線的に捉えたことである。しかし現実には媒介的な諸次元に働く力は複雑なのだ⁴。

1970年代にカルチュラル・スタディーズのスチュアート・ホール(1980)はメディア研究の新しい視点、つまり「エンコーディング/デコーディング・モデル」を提案した。スチュアート・ホールによって、デコーディングにおいてオーディエンスの立場は多様であり、同一視することができないということが明らかにされた。その後、スチュアート・ホール研究の延長線に立つデイヴィッド・モーレー(1980)は、番組の視聴者を対象とした研究を通じて、デコーディングのプロセスをさらに明らかにした。すなわち、デコーディングは、オーディエンスの階級やジェンダー、エスニシティ、世代、視聴の空間的、状況的なコンテキストによって枠付けられ、日常生活の中に織り上げられているという。ここでは、階級のみならず、日常生活におけるダイナミックな諸要素は、メディア消費と関連している。

カルチュラル・スタディーズのメディア研究には、それまでのマスコミ研究と区別される二つの革新点がある。一つはカルチュラル・スタディーズは、コミュニケーションのコード形成における対立や葛藤、イデオロギー、政治性、個人/集団の社会的属性といった視聴のコンテキストを重視してきた。二つはメディアが、社会的現実を伝えるルートではなく、言説的实践を通じて「現実」を生産する装置であると主張した点である。上述のメディア研究の流れを見ると、確かに、メッセージの伝送やテキストの解読のプロセスはある程度明らかにされたが、まだ問題が残っているとされる⁵。

「メディア論の系譜」という著作の中で、吉見が指摘しているように、戦時や冷戦時期におけるマスメディアの効果研究の始まりはきわめてイデオロギー的で政治的なものであり、宣伝や世論形成と緊密に関わっている(吉見, 2001)。しかし、文化政治学的属性に注目し過ぎると、あるジェンダー、ある世代、ある階級、あるいはある国、ある時期、ある文化に所属していると思われる人々、すなわち、集団というもの、および集団間の差異に注目することになる。ま

⁴ 吉見俊哉(2001)、「メディア論の系譜Ⅰ・Ⅱ」吉見俊哉・水越伸、『メディア論』、放送大学教育振興会、84-104.

⁵ 吉見俊哉(2001)、「メディア論の系譜Ⅰ・Ⅱ」吉見俊哉・水越伸、『メディア論』、放送大学教育振興会、84-104.

た、視聴という行動にこだわり過ぎると、ある特殊性を持つ空間・時期・状況についての分析に陥るかもしれない。オーディエンスの視聴状況や、その背景にあるものをより精細に捉えるため、個々人の人生とその特性を見逃すことができない。個人としてのオーディエンスは、必ず何らかの形である集団やネットワークに所属し、必ずある空間に、ある時間で視聴しているが、その集団やネットワーク、および空間、時間を統合的に理解するため、個人という視点で考えることも必要である。そもそも、視聴行為を行っているのは、個人そのものである。個人の人生に接近してはじめて、視聴行為を人生の一連の出来事において、または時間的系列において把握することができる。個人の人生においてこそ、視聴行為に関わる多様な要素と要素間の相互関係、およびそれらの変動がもたらす視聴行為・受容様式の変化を捉えることができる。

つまりメディアはどのようにオーディエンスの意識や行動に影響してきたのか、解読という過程をどのようにオーディエンスの日常生活に位置づけるのか、これらの事柄に接近しようとする、個々のオーディエンスの視聴状況のみならず、人生そのものに近づかなければならないのである。上述のメディア研究の重要な対象は伝送と読解の様式である。しかし、個人あるいは集団に対するメディアの影響を考察するため、分析の対象になるべきなのは、その影響を受けて、影響を受けるのは受動的・一方的ではないのである。また、メディアが個人の過去・現在・将来の意識や行動とどう関連しているかが問われなくてはならない。

早期のメディア研究は、主に新聞やテレビ番組の視聴について論じてきた。メディア技術の発展、メディア産業の連合、メディア利用の目的・方式・行為などの多様化が進展している今日、メディア研究のパラダイムもその変化に合わせて調整されるべきではないか。まさにマックウエルが指摘しているように、通信革命がもたらす「根本的な変化が進行しており、新しい種類のオーディエンスが成立し、メディア利用の古いかたちが挑戦にさらされている」。その他に、オーディエンスとその背景にある文化や社会的文脈も変容している。それは単に視聴様式の変化だけではなく、オーディエンスが所属する集団や文化の重層化も進展している。伝統文化とサブカルチャーが共存している場に生きている人や、多様かつ多重な文化圏、文化集団に参加している人は、グローバリゼーションや技術の発展にしたがって増加している。

本研究は、従来のメディア研究を否定するわけではない、むしろそれらの知見を参考にしながら、今まで見逃されている問題を意識し、個人としてのオーディエンスの人生成長に接近して、個人において、マンガというメディアとそこから読み出された情報が、どのように存在しているのかを発見しようとしているのである。また、ベトナムと日本の文化環境の差異によって、マンガが読者に与える影響が違っているという問題を考えていきたい。

3. マンガの特徴に関する先行研究

Paul Gravett (2004)⁶によればマンガとは四つの特徴を持っている。1) 視覚情報を絵として提示する。2) 絵は話の展開を動的に描写し、情報の本質部分を占める(挿絵とは異なる)。3) 聴覚情報は人物のセリフは文字として、音が擬音として表現される。ただし、音楽は擬音ではなく絵やコマの行間のようなもので表現される場合が多い。4) コマやフキダシなど独特の形式に沿っている。また、ジャクリーヌ・ベルント(2007)⁷は、日本のマンガは日本の大衆文化として、マンガの対象やジャンルを分析した。

また家島(2007)⁸は、マンガに人気がある理由は4点にまとめた。それは①絵と文字からなる複合メディアであること(独特の表現形式を持っていること)、②大衆的で広く普及していること(権威づけられていないので読みが自由であること)、③紙媒体の娯楽品であること(自分のペースで読める、かつ、疲れている時でも気楽に読めること)、④フィクションであること(人物・物語の設定・描写の自由度が高いこと)の4点である。このようなマンガの特殊性が人間の心理に影響を与えやすい要因である。これまでベトナムではマンガの「個人の自己形成」に与える影響のうち、ネガティブな影響ばかりが偏って取り上げられていた。しかし実際にマンガが個人の自己形成にポジティブな影響も与えているはずである。

マンガのポジティブな影響に関して、日本におけるCCC株式会社(2013)⁹はTカードを利用している16~69歳の男女1,252名のT会員を対象に、インターネット上で量的調査のデータについて分析を行い、マンガを読んだことで人生にプラスの影響を受けたことについて考察している。結果として、81.7%の人が影響を受けたことがあると答えている。これは日本におけるデータであるが、ベトナム社会におけるマンガの影響を考える上で参考になると思われる。

今日までベトナムにおける日本マンガの歴史は20年以上あり、マンガの読書層は二世世代になった。ベトナムの大都会における90%の若者はマンガを読んでいるので、マンガは青少年の成長に影響を与えないはずはない。しかし、マンガがベトナムの青少年に与える影響についての研究はまだ少ない。ほとんどは修士論文、大学卒業論文、国と海外で出版された雑誌や新聞記事に限られている。

日本貿易振興機構(JETRO)¹⁰では、ベトナムにおけるコンテンツ市場の状況(2009年)に

⁶ Paul Gravett, 2004, *Manga: 60 Years of Japanese Comics*, Laurence King Publishing Ltd.

⁷ ジャクリーヌ・ベルント(2007)、『マンガの国ニッポン—日本の大衆文化・視聴文化の可能性』、花伝社

⁸ 家島明彦(2007)、『心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望』『京都大学大学院教育学研究科紀要』No.53、166-180

⁹ 「マンガに関するアンケート調査」〈https://www.ccc.co.jp/.../20131024_003746.html〉

¹⁰ JETRO(2009)、『ベトナムにおけるコンテンツ市場の実態』〈<https://www.jetro.go.jp/jfile/report/07000027/05001667.pdf>〉

関連する市場の調査を行っている。これらの報告書は Web 上で公開されており、ベトナムでのマンガに関連する市場規模等の統計データ・出版された作品リスト、人気作品と傾向、イベント動員数など具体的な情報が掲載されている。

またマンガがベトナムの青少年に与える影響に関して、ファム・ホアン・フン (2011)¹¹ はハノイ市内の 6 歳以上の小学生、中学生、高校生と大学生、社員を対象とした量的調査 (合計回収票数: 491 票) のデータについて分析を行い、ベトナムにおけるマンガ読書の状況が挙げられている。マイ・ティ・キム・タン、グエン・ティ・リー (2012)¹² はベトナムのタンホア省の中学生を対象とした質的調査を行った。マイ・ティ・キム・タン、グエン・ティ・リーによれば、マンガの擬音語が子供の言語行為に与えるネガティブな影響があるなどのという見解もある。

2011 年にベトナムに Vina research 株式会社¹³ は「日本文化への関心」について全国の 16 歳から 25 歳まで若者を対象とした量的調査 (合計回収票数: 200 票) のデータについて分析を行った。

以上、メディア・オーディエンス研究の系譜と日本マンガ - 読者をめぐる研究・評論をおおざっぱに概観してきた。そこから、「マンガは青少年の成長に与える影響」について考察する際の三つの方向性が見られる。第一に、マンガが青少年に影響を与える。子供たちはその影響を受けるのは受動的・一方的ではないのである。また、マンガは個人の過去・現在・将来の意識や行動と関連している。第二に、日本のマンガが青少年に与える影響はネガティブな影響だけではなく、ポジティブな影響もある。第三に、今まで、ベトナムでは日本のマンガについて影響のうちネガティブな影響ばかりが偏って取り上げられていたこと。などが明らかになった。

4. 研究方法

本研究では主に文献研究とアンケート調査を用いる。筆者はこれまで日越両国において文献調査を行い、先行のメディア・オーディエンス研究とマンガ読者研究を概観し、それらの研究の成果と残されている問題を整理してきた。そして日本のマンガが青少年の成長に与える影響を考察するための研究の方向性を検討してきた。その方向性に基づいて、適用できる理論を導入し、理論枠組みを構築した。読書行動には、活字、電子メディア (インターネット、CD-ROM など) で読むことについて関連する情報を各種報告書、新聞記事、Web サイト、論文、学会参

¹¹ ファム・ホアン・フン (2014)、ファム・ホアン・フン (2014)、「ベトナムの若者文化：漫画を中心に」、京都精華大学国際マンガ研究センター『国際マンガ研究 4』「ベトナムの若者文化：マンガを中心に」、ジャクリーヌ・ベルント編『日本マンガと「日本」海外の諸コミックス文化を下敷きに 国際マンガ研究 4』

¹² マイ・ティ・キム・タンとグエン・ティ・リー (2012)、『マンガの擬音語が子供の言語行為に与える影響』ハノイ国家大学・社会人文科学大学

¹³ Vina Research (2011)、「ベトナム国内での日本の文化に関する調査」 (<http://www.reposen.jp/3418/15/102.html>)

加などから収集した。

また、「マンガが青少年の成長に与える影響」に関するアンケート調査を行った。日越両国における6歳から29歳までの人を対象に2回実施した。第1回アンケート調査は2014年5月に日本の私立大学（専修大学）の学生222名を対象に、「マンガが小中高生の成長に与える影響」をテーマに調査を行った。第2回アンケート調査は2014年10月にベトナムのハノイ市内における、6歳から29歳までの範囲で414名を対象にアンケート調査を行った。以下では主にベトナムでの研究、調査の結果を紹介する。

5. 日本のマンガの概念と特徴

ある日本の国語辞典によれば¹⁴、マンガとは1) 風刺・こっけいを目的とする。2) 線画を主体にした軽妙な味わいを持つ絵。またそのような絵を主体した物語ということである。Paul Gravett (2004)¹⁵ というイギリスのジャーナリストは「Manga: 60 Years of Japanese Comics」のなかで、マンガとは四つの特徴を持っていると指摘している。それらは1) 視覚情報を絵として提示する（文章による説明ではない）。2) 絵は話の展開を動的に描写し、情報の本質部分を占める（挿絵とは異なる）。3) 聴覚情報は人物のセリフは文字として、音が擬音として表現される。ただし、音楽は擬音ではなく絵やコマの行間のようなもので表現される場合が多い。4) コマやフキダシなど独特の形式に沿っている。彼の分析は技術的な評価に偏っている。

一方ジャクリーヌ・ベルント¹⁶ (2007) によれば、日本のマンガは子供たちに向けてるものではなく、様々な人に向けているから、テーマも豊富であるとされる。日本のポップカルチャーとして「普通の人たちの現在」を反映して描き出し、現代日本社会に対するイメージや親近感を高めることを評価した。ストーリー展開の構成の豊富さ、繊細で新鮮な印象を受けるのである。この分析はマンガの受け手に注目したものとなっている。

こういった指摘から、日本におけるマンガという存在は、子供向けの幼稚な読物ではないことが明らかになる。日本におけるマンガは多様な年齢層に向けられている。日本でありとあらゆる世代にマンガが受け入れられて発展してきたのは、書き手が一生懸命にジャンルやテーマを広げて、多様な年齢層に対応するように描いてきた結果である。その中からおもしろい作品も出てくる。そうすると大人になってもマンガを手放さずに読む。マンガはマンガ、活字は活字として楽しみ方が違うという大人たちも日本では増えてきたのである。

¹⁴ 松村明・山口明徳・和田利政・守随憲治・泉恩義 (1986)、「国語辞典」、旺文社

¹⁵ Paul Gravett, 2004, *Manga: 60 Years of Japanese Comics*, Laurence King Publishing Ltd.

¹⁶ ジャクリーヌ・ベルント (2007)、『マンガの国ニッポン：日本の大衆文化、視聴文化の可能性』、花伝社

6. ベトナムにおける日本のマンガの出版状況

このような特徴を持つ日本のマンガは、ベトナム社会にどのように流通しているのであろうか。正規版と海賊版の両側面から紹介する。

上述のように、1992年にキムドン出版社が「ドラえもん」の著作権を買って、翻訳したのがベトナムに紹介された最初の日本のマンガである。三ヶ月で30万部が売られて、大ヒットを記録した。以降、日本のマンガは次々と輸入されて、2000年以降は毎年約400巻の日本マンガが翻訳され、出版された。キムドン出版社は累計で約2700巻の日本のマンガを出版した。このように日本マンガが導入されてから、ベトナムの都市にいる子供たちの中で急速にブームになった。上述のように、2008年に国際交流基金センターが設立された。日本のポップカルチャーの主な分野の一つとして、マンガが大使館や総領事館、国際交流基金など政府機関を通じ、ベトナム人に紹介された。日本のマンガ文化についてベトナム人がさらに深く理解できるように、「マンガ・フェスティバル」や「アジアアニメ・フェスティバル」や「コミック・パーティー」や「国際マンガ」などのような様々なイベントも行われた。

現在、キムドン出版社のほかに、TRE出版社なども青少年マンガを出版している。キムドン出版社は7歳から15歳までの子供たち向けの読み物を出版しているが、TRE出版社は15歳から若者向けの読み物を中心に出版している。2013年に人気ランキングトップの作品は「名探偵コナン」、「ドラえもん」、「クレヨンしんちゃん」であり、毎年発行部数は合計6万部以上だった。マンガの読者層のほとんどは17歳以下である。ベトナムでの大人向けのマンガの翻訳はまだ少ない。購読者層は12歳から20歳が中心。ベトナムでは「マンガは子供が読むもの」と考えられるから、書店よりは、街頭の売店で売られることが多い。業者は注文した本を早朝に取りに来て、朝6時には店に並べる。学校に行く途中の子供たちがマンガを買っていくという。

しかし正規版以外にも、ベトナムでは海賊版もたくさん存在している。早く読みたい子供たちはインターネットで原作を検索して、友達とシェアした。また、小さい印刷工場や地方の出版社などで著作権をもらっていないにもかかわらず、英語版と日本語版で日本マンガを検索して、ダウンロードして、多く翻訳出版している。吉岡由夏（2009）によれば、ベトナムの海賊版の現状は次の通りだとされている。

2014年にベトナムが著作権に関するベルヌ条約に加盟して以降、海賊版は急激に減ったと言われているが、まだその数は多い。翻訳されたものでも、紙質や印刷は劣る。日本で発刊されてからわずか1カ月、ベトナム語版の海賊版が登場した。「その結

果、販売数は3割以上増えた」という。キムドン出版社のような著作権を守る各出版社は、質の低い海賊版には頭を痛めている。広報担当者によると、問題のある本を発見した場合は文化・情報通信省出版局に直ちに通報しているという。但し、海賊版は監視の目を抜け、雨後の竹の子のように市場に現れているようだ¹⁷。

7. ベトナムにおける小中高学生のマンガ読書行動の現状

ベトナムは1986年以降、ドイモイ（刷新）政策とともに経済改革を行い、集中計画経済体制から市場経済並みの体制へと移行し、文化・社会・経済生活の改善、生産の自由化をもたらした。それを背景に、1992年にキムドン（Kim Dong）出版社から『ドラえもん』のベトナム語訳が刊行されたことによって、ベトナムにおける若者文化のブームが訪れたのである。ベトナムの青少年はその新しい娯楽であるマンガに、以前の絵本とは異なる魅力を感じ、歓迎するようになった。現在、ベトナムの市場には韓国、アメリカ、中国、台湾やベトナムのマンガが流通しているが、日本マンガは圧倒的に人気が高いのである。

2014年10月、私たちは「ベトナムにおけるマンガが青少年の成長に与える影響」に関する調査を実施した。調査対象は6歳の子供から29歳までハノイ市内に住んでいる人である。配布した420票のアンケートのうち、回答されたのは414票であった。小中高生は328名、高校を卒業人は86人である。その中で、男は約43.5%（180名）、女は約56.5%（234名）を占めていた。（表1）。

表1：対象者の基本属性

		男	女
小学生（6-11歳）	121名	160名	168名
中学生（11-15歳）	113名		
高校生（15-18歳）	94名		
大学生	63名	20名	66名
社会人	23名		
合計	414名	180名	234名

この調査で解明されたのは以下のことである。

第一点はベトナムにおける子供はほとんどマンガを読んでいる。日本のマンガを読んだことが

¹⁷ 吉岡由夏(2009)、「日本のマンガ続々発刊、ブーム支える20代」(http://nna.jp/free/news/20090928icn001A.html)

あるかについての尋ねたところ、「はい」100%となった。また、マンガを初めて読んだ時は殆ど小学生の時である。具体的には、ハノイ市内では「6-7歳」は151名（46.03%）、「8-9歳」は115名（35.06%）である。

第二点は、子供たちはよく家庭と学校でマンガを読んでいる。マンガを読んだ所を尋ねたところ、最も多いのは「自分の家」約82.9%（343名）、次は「学校」（休憩の時間で教室と学園で読む）約49.06%（202名）である。（表2）

表2：マンガを読んでいるところ

	自分の家や友達の家	書店	図書館	学校
合計人（%）	343名 （約82.9%）	95名 （約23.0%）	61名 （約14.73%）	202名 （約49.0%）

第三点は、マンガに近付けている源泉を尋ねたところ、「両親、親戚にもらった」約78.3%（324名）、「自分で買う」約70.8%（293名）、「図書館で借りる」14.5%（60名）、「友達に借りる」37.5%、特に「インターネットで読んでいる」約37.4%（155名）を占めている。（図1）

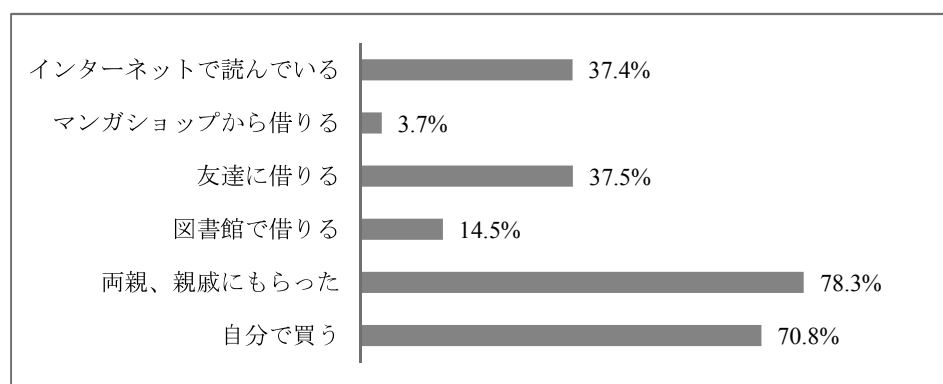


図1：ベトナムの青少年をマンガに近付けているソース

第四点は、ほとんどのベトナムの子供はマンガが好きである。日本のマンガが好きかどうかについて尋ねたところ、ハノイの調査では「好き」約89.4%（370名）、「どちらがという好き」約16.67%（69名）、「どちらがという嫌い」0%、「嫌い」0%になった。その結果を見ると、ハノイ市内における調査では日本のマンガが嫌いな子供はいない。

8. 日本マンガがベトナム青少年の成長に与える影響

家島（2006a=2008）は、「マンガを介した青年の自己形成支援プログラム作成」の重要性について説明するとき、マンガの教育効果、人々がマンガから学ぶものの存在を指摘している。彼が収集したデータは、「マンガが青年の自己形成を支援し得ること」を示唆している。彼は、「大切なことはマンガから教わった」というウェブ上のコミュニティにおける書き込みの分析を行い、人がマンガから受けた影響について検討している。その結果、人々がマンガから学んだテーマは、「恋愛」、「友情」、「努力」、「人生」、「知識」という五つの主要なテーマに集約されることである。すなわち、マンガからの五つの主要影響内容である。では、ベトナムの青少年にとってマンガは異文化として、日本マンガを読んで、日本マンガにどんな影響を受けたのであろうか。本節では、「マンガ」を取り入れたことに関する先行研究や調査を施行したその特色について述べる。マンガは、良しにつけ悪しきにつけ、子どもに与える影響は大きく、趣味や部活、大学の進路、さらには、職業観にも大きな影響を与え、生き方の指南になることさえあると思う。

上述の理論と先行研究から、マンガは青少年の成長にプラス影響とマイナス影響という二つの状況に分けて、仮説を立てる。プラスの影響というのは「世界観や価値観が変わる」、「趣味が変わる」、「将来の仕事に向かう」などの影響である。マイナス影響は「性」や「暴力」、「恋愛」、「マンガの擬音語が子供の文章力に与えるネガティブな影響」があるなどある。

8.1. 青少年の趣味に影響を与える

ハノイ師範の審美テキストの第2章によれば¹⁸、「趣味」には二つの意味があるとされる。1) 人間が自由時間（生理的・必要時間と労働時間を除いた時間、余暇）に、好んで習慣的に繰り返しおこなう行為、事柄やその対象のこと。2) 物の持つ味わい・おもむき（情趣）を指し、それを観賞しうる能力（美しいさやおもしろさを感じるかという、その人の感覚のあり方。好みや嗜好の傾向）のこと。調度品など品物を選定する場合の美意識や審美眼などに対して「趣味がよい/わるい」などと評価する時の趣味はこちらの意味である。ベトナムにおける、日本のマンガを読んで受けた、趣味に影響があったかどうか調べたいと思う。

1990年代の時点には、ベトナムではテレビはまだ普及しないし、子供のエンターテインメントは絵本しかがなかった。絵本は主に歴史的な内容、説教的な色合いの強い物語が過半数を占め、画風も割合に単調であった。それを背景に、国营出版社キムドンが1992年に「ドラえもん」のベトナム語版を出版し、ベトナムにおける子供のブームが訪れ、日本マンガの人気に火を付

¹⁸ レー・ヴァン・ズン、レー・ディン・ルク（2014）、『審美テキスト』、教育出版社

けたといわれる。ベトナムの子供はその新しい娯楽であるマンガに、以前の教育用絵本とは異なる魅力を感じ、歓迎するようになった。日本マンガは独特の表現形式を持っているし、権威づけられていないので読みが自由であるし、面白い。また人物・物語の設定・描写の自由度が高いので、子供に魅力があると思う。またはベトナムの子供がマンガを読む理由のひとつは、日本の社会や文化に関する好奇心のためである。

2014年10月に実施した調査で日本マンガが好きな理由を尋ねたの結果は次のとおりである。

1) 「格好がいい・主役はハンサムとか、可愛いから」274名(83.5%)、「人物の制服がファッションで、オシャレだから」225名(68.6%)になった。主人公の外面から日本マンガを読む子供である。2) 「人間の表情や目の動き、手の動き、しぐさ、体のラインが繊細に描かれているから」321名(97.87%)、「登場人物の心理描写」121名(36.8%)、「マンガの描き方が映画のようなものだから」93名(28.3%)になった。描写の技術から日本マンガを読む子供である。3) 「主人公が英雄」202名(61.6%)、「主人公が正直・主人公が努力」298名(90.8%)、「主人公にユーモアがある」192名(58.5%)になった。人物の性格からマンガを読む子供である。4) マンガを好きな理由を尋ねてみると、「主人公が格好いいから読む」と言う人は多いのであるが、ストーリーを重んじている子供もある。「ストーリー展開の豊富さから」298名(90.8%)、「日本のマンガはジャンルが幅広いから」97名(29.57%)、「ストーリー性があるから」150名(45.7%)になった。5) 知的好奇心を満たすため日本のマンガを読む子供である。日本マンガを読む理由を尋ねたところ、「知識を高めるため」57名(17.37%)、「日本文化を理解するため」22名(6.7%)、「日本語を勉強するため」5名(1.5%)である。6) または「ストレス解消ため」56名(17%)と「時間があるから」108名(33%)になった。

またハノイ市内における小中高生の328名に「マンガのキャラクターを印刷された文房具を選択したことがあるか」と尋ねたところ、「ある」195名(59.4%)である。「Facebookのavartaにキャラクターの写真を使ったことがある」17名(5%)である。また「nicknameにキャラクターの名前を使ったことがある」53名(16%)になった。

さらにマンガが子供の美的なセンスにも影響を与えている。去年の7月に、私が行った予備調査の結果を見ると、34人の生徒の中、3分の1の生徒がマンガの人物や物などを描いていた。



(ハノイ市内、ハドン区、MOLAO 中学校、1 年生授業で「好きな絵を自由に描いてください」というテーマを出して、絵を描いてもらった。Nguyen Lan Anh, Nguyen Khoi Nguyen, Dang Thu Thao の絵)

8.2. マンガが青少年の人生観、世界観、価値観に与える影響

ベトナムの子供たちはマンガを読んで、どんな影響を受けるか。上述のように、日本のマンガが子供に与えるマイナスの影響があるが、プラスの影響もあると考える。その影響を受けるのは受動的・一方的ではない。日本のマンガが子供たちの価値観、文章力に与えるネガティブな影響があると思う。その代表的なケースについては一人の子供の事例を紹介したいと思う。

2013 年 11 月にベトナムにおける、SAMSUNG グループの援助によって、電子図書館プロジェクトである「読めないといけない本」という読書大会が行われた¹⁹。読書大会で一等賞を取得したのは「ONE PIECE：大好きな本」についての高校一年生の男子の作文であった。「文学とはなんだろう？文学とはストーリーの内容と芸術が調和するものではないか？そうであれば、なんでマンガに否定的な印象を持っているのか」という彼の作文の冒頭の内容であった。この作文によると、ONE PIECE を読んだきっかけで、この男子は心の中に大きな転機が起こり、いい高校に合格できた。「Mr.2」という ONE PIECE の人物のおかげで、価値観が変わってくる。夢を持つ人になった。こう考えれば、日本アニメ、マンガなどから、マイナス影響を受けるだけでなく、プラス影響も受けていることもあるだろう。

また 2014 年 10 月に実施した調査では、「マンガを読んで受けた、具体的なプラスの影響はありましたか。ご自由にお答えください」を尋ねた。約 72% (63 名) の人がマンガによって何らかのプラスの影響を受けたとの結果が出た。プラスの影響を受けたと答えた人に、その影響が

¹⁹ <http://www.nxbkimdong.com.vn/chi-tiet-tin/30-doc-sach/tieu-diem/105572-one-piece-cu%E1%BB%91n-s%C3%A1ch-t%C3%B4i-y%C3%A4u.html>

具体的にどういったものであるのかを聞いたところ、1位は「知識が増えた」約92%（58名）となった。また、2位は「主人公が努力していたら、自分も頑張らないといけないと思う」37名（58.7%）となった。

マンガを読んでプラスの影響を受けたことを認識している人は多い。例えば、貿易大学で勉強している3年生の男は「日本のマンガには、友情とか成長とか努力とか、いずれも自分もヒーローになるというポジティブ志向がある」と書いてある。「本当に友情について、人間関係や人生について学べる」というような、作品の深い意味を読み取るという社会人文科学大学の女の子の意見もある。または子どもがマンガを読むことのメリットは「様々な情報を入手できる話し言葉では使われないような言葉や言い回しを習得することができる。例えば、宇宙開発、医学、野球など様々な世界に入っていくことができ、様々な社会の仕組みを理解することができる。」というハノイ工科大学・機械学部で勉強している男の人の意見である。

このように、マンガ読書は趣味にとどまらず、子どもの世界観・人生観・価値観への影響が大きいのである。

9. マンガをめぐる新しい動き

ベトナムではソーシャルネットワークを通して、マンガ読書コミュニティが作られている。ベトナムにおけるインターネットは1997年11月から一般の人が使用できるようになり、2003年ごろでは全国ネットワークが完成された。2013年まで全国のインターネット普及率は35.04%に上った。ハノイやホーチミンなどのような大都市では普及率は100%で、ベトナム語と英語で利用できる。10歳から14歳までの子供は「zingme」、15歳からの子供は「Facebook」というソーシャルネットワーキングのアカウントを持っている。ネットと携帯の普及とともに急速に日本のマンガも普及した。ソーシャルネットワーキングサービスを通して、マンガ読書コミュニティが多くできた。英語版と日本語版のマンガがベトナム語に翻訳され、日本の新作品や、ベストセラーや、人気作品などが直ちに紹介される。また、日本のマンガを翻訳する時、ベトナムの文化に適合するように修正された。例えば、暴力・性的な描写が削除されて、言葉も直された。そのため、原作と違ったところがある。子供たちにはそんなことが嫌われている。特に13歳以上の読者はこの事に強く反対している。だから、インターネットで原作を検索して、読んでから、また友達と情報を共有している。マンガの読書のみならず、マンガの登場人物に似るコスプレ文化も拡大している。

ベトナムには20年以上の年月をかけて日本のマンガ文化が根付いてきている。読者は最初にキンドン出版社のマンガしか読めなかったが、現在、他の出版社や書店のマンガも読めるよう

になった。また、2000 年ごろから、子供たちはインターネットでベトナム語版のみならず、英語版も、日本語版も読める。それがベトナムのオタクの第二世代を形成することになっている。

ベトナムオタクの第二世代は、マンガ、アニメソングのクラブイベントに参加したり、コスプレを見たり、また自らコスプレしたりして楽しむ人々である。上述のようにハノイ、ホーチミン市内だけではなく、他の都市でもコスプレイベントが開催されている。非常に活発な活動が見られる。ベトナムのコスプレ文化はマンガフェスティバルにおいて頂点に達した。一般的なマンガフェスティバルは一年 2 回、あるいは桜フェスティバルも一年に 1 回の開催で、集客数は何千人も上った。ベトナムにおけるコスプレイヤーに関しては高い技術力を持っている。アニメフェスティバルを頂点とした競争の場があり、研鑽の機会があること、またコスバンドなどのように組織化され分業されていることで、自らのスキルを高度に磨いていることが功を奏していると思われる。コスプレイヤー達がモデルやデザイナーとして活躍したり、プロのカメラマンとして独立する、ということはある。



写真 ハノイでの日越外交関係樹立 40 周年を記念して「ジャパンフェスティバル」を開催された。コスプレを通じて、日本のマンガ文化を再現された。
(出所：2013 年 4 月 20 日に「ジャパンフェスティバル」に参加した筆者撮影)

2008 年以降、ベトナムのハノイ市とホーチミン市におけるアマチュアのコスプレ・グループが結成された。そのようなアパレルなどのビジネス製品、有名なマンガキャラクターの典型的なアクセサリにつながるので、若者の中で新しい消費文化をもたらしている。また、ベトナムの大都市における、マンガカフェ、オタク店、オタクケーキ屋などのマンガ文化に関する専門店も開かれている。

ベトナムの都市では子供向けに、ケーキにマンガの有名な登場人物を書いてある店が開発されている。



「Banh kem ITAKEIKI」という店のケーキの写真（店主提供撮影）。
店の住所は 204/4b Quốc lộ 13, Phường 26, Quận Bình Thạnh, Ho Chi Minh

つまり、日本のマンガはベトナムの子供たちの文化生活を豊かにした、またマンガを通じて日本の文化、日本の生活、日本の武道やビジュアル的なパフォーマンスなどがベトナムの若者に知られるようになった。日本アニメ、マンガなどから、日本文化を好きになるベトナム人がとても多く、日本語を自主的に勉強するきっかけにもなっている。そして、日本語学校、日本語科目だけではなく、マンガイラスト学校、服飾学校などでもできる。現在、専門分野を教える方に技術がないが、これからベトナムのマンガについてのイメージが少しずつ改善されると考えている。

10. 問題点

一方前述したように、日本のマンガに対する暗く否定的なイメージとして、「性」や「暴力」、「恋愛」、「マンガの擬音語が子供の文章力に与えるネガティブな影響」があるなどの意見がある。その結果、マンガを子供たちに読ませたくないという心配の声が現在ベトナムには多い。本節では次の点について論じる。第一にベトナムにおける子どもの大人マンガ読書行動の事情、第二にマンガが子供共の文章力に与える影響を検討しよう。

上述のように、ベトナムにおけるインターネットは1997年11月から一般の人が使用できるようになり、2003年ごろでは全国ネットワークが完成された。2013年まで全国のインターネット普及率は35.04%に上った。ハノイやホーチミンのような大都市では普及率は100%で、ベトナム語と英語で利用できる。ネットと携帯の普及とともに急速に日本のマンガも普及した。ソーシャルネットワーキングサービスを通して、マンガ読書コミュニティが多くできた。英語版と日本語版のマンガがベトナム語に翻訳され、日本の新作品や、ベストセラーや、人気作品などが直ちに紹介される。

上に書いたように、日本マンガは多様な年齢層向けである。しかし、ベトナムにおけるマンガという子供向けの絵入物語であるから、親が関心を持たない場合、子供たちは勝手にインター

ネットを使ったり、年齢に合わない成人マンガを読んだりしているのが現状である。

2014年の10月に「ベトナムにおける青少年のマンガ、エロマンガ、変態マンガの読書状況」について、高校生グループと高校を卒業した人のグループの180名にアンケート調査を実施した。まず、インターネットでマンガを読んだことがあるのを尋ねたところ、「ある」約60.5%（109名）、「ない」約39.4%（71名）になった。「インターネットでマンガを読んだ年齢は殆ど高校生の時なのである。また、「エロマンガ、変態マンガという大人マンガをしていますか。また読んだことがあるか」を尋ねたところ、「知らない・読まない」約22.2%（40名）、「知っている・読まない」約42.8%（77名）、「知っている。読んだことがある」約35%（63名）になった。このように、日本では成人マンガは18歳以上の人に向けて販売されているが、ベトナムではまだ18歳にならない高校生は読んでいるのである。

つぎにマンガの擬音語が子供の言語行為に与える影響について考えてみよう。私たちは言語行為を伴いながら、我々は日常会話を行っている。会話の内容と会話で伝達しようとしている内容は、多くの場合同一と考えられる。しかし文字通りの意味は、会話で伝達しようとしている内容とは異なる可能性がある（前に文脈があった場合。ある種の「言語行為」は無言でも行われうる）。ある特定の状況で信長に皿を洗わせたいとき、単に「信長…！」とだけ言うことで伝えられることもあるだろう。言語行為を行う一般的な方法は、ある言語行為を文字通り示す表現を使うことであるが、それに加えて、発話された表現に文字通り表れない言語行為を行うこともある。

マイ・ティ・キム・タンとグエン・ティ・リー²⁰によれば、ベトナムにおけるマンガの擬音語が子供の言語行為に与えるマイナス影響がある。しかし、2014年10月にハノイ市内における、「マンガが青少年の成長に与える影響」に関する小中高校で勉強している328名にアンケート調査を実施した。2013年に国語のテストの点数を尋ねた、「A（9～10点）」143名（約43.62%）、「B（7～8点）」163名（約49.7%）、「C（5～6点）」22名（約6.7%）、「D（5点以下）」0%になった。この結果を見ると、A、Bレベルの点数を取った生徒が多いである。こういった結果から日本のマンガを読んだ結果、言語行為にマイナス影響があったと判定することは出来ないだろう。

2013年5月にベトナムの有名なDANTRI電子新聞に掲載されていた「高校の2年生の女子の初の小説に驚かされた」という記事であった²¹。その女の子は英語能力上達のために、友達と英語からベトナム語に日本のマンガを翻訳するグループを作って、インターネットにアップす

²⁰ マイ・ティ・キム・タンとグエン・ティ・リー（2012）、『マンガの擬音語が子供の言語行為に与える影響』ハノイ国家大学・社会人文科学大学

²¹ 〈<http://dantri.com.vn/giao-duc-khuyen-hoc/bat-ngo-voi-tieu-thuyet-cua-nu-sinh-lop-11-764782.htm>〉

る。高校の2年生に仮名の SURU FUKAZIME で 450 ページの小説を出版された。皆は高校の二年生の時、小説家になったのにびっくりした。想像力は富んで、その小説の文章や人物の性格は日本のマンガから深く影響を受けたと評価された。

その上、2014 年 10 月にハノイ市内に「マンガが青少年の成長に与える影響」に関するアンケート調査を実施した。対象は高校を卒業した人の 86 名である。「マンガを読んで受けた、具体的なプラスの影響はありましたか。ご自由にお答えください」と尋ねた。約 72% (63 名) の人がマンガによって何らかのプラスの影響を受けたとの結果が出た。その中で、「想像力が豊かになった」、「想像力がついた」、「考え力が強くなれる」などという答えは 57% (36 名) である。このように、日本のマンガを読んで、言語行為にマイナス影響があるかどうか評価が出来ない。しかし、子供の想像力や小説の文章や人物の性格は日本のマンガから深く影響を受けていると認定出来るだろう。

結論

本論文では、マンガがベトナムの青少年の成長に与える影響を述べてきた。上述のように日本のマンガやアニメはすでにポピュラー文化の一部として定着し、国内だけではなく、世界でも大ブームを起こした。経済的にも、マンガは巨大な市場を形成した。現在、ベトナムでの 30 代の多くは「ドラゴンボール」、「ドラえもん」、「キャプテン翼」を読んで育ったと言う。ベトナムの子供はその新しい娯楽であるマンガに、以前の教育用絵本とは異なる魅力を感じ、歓迎するようになった。現在、ベトナムでは「Doraemon」と表記されていることが多い。ドラえもんの人気はマンガのみに留まらず、ドラえもんの顔がプリントされている筆記用具やバッグ、洋服といったアイテムも非常に人気がある。

日本のマンガはベトナムの子供たちの文化生活を豊かにした、またマンガを通じて日本の文化、日本の生活、日本の武道やビジュアル的なパフォーマンスなどがベトナムの若者に知られるようになった。ベトナムの子供向けの書籍を扱う出版事業にとって、日本マンガは新しい歴史の 1 ページを開けた。ベトナムの子供達はマンガを読んで、日本の青少年と同じマンガにいろいろな影響を受けた。異文化として、マンガはベトナムの青少年の趣味・価値観・世界観・考え方・想像力などにプラス影響を与えていると考えられる。その影響を受けるのは受動的・一方的ではないと思う。つまりマンガファンはマンガ、アニメソングのクラブイベントに参加したり、コスプレを見たり、また自らコスプレしたりして楽しむ人々である。ベトナムのコスプレ文化はマンガフェスティバルにおいて頂点に達した。

20 年以上日本のマンガはベトナムにあるが、マンガの概念や特徴について間違ったことがあ

るベトナム人が多い。日本のマンガが映画や小説と同様であり、娯楽媒体の一つである。特に日本のマンガは様々な年齢層に向け、ジャンルが極めて多様である。しかし、ベトナムの一般の大人は「マンガ」と言えば、子供向けの幼稚な読物だと思い込んでいる。

最近、ベトナムでインターネットと携帯電話の普及とともに急速に日本のマンガも普及した。ソーシャルネットワーキングサービスを通して、マンガ読書コミュニティが多くできた。しかし親が関心を持たない結果、子供たちは勝手にインターネットを使ったり、年齢に合わないマンガを読んだりしているのが現状である。

暴力描写や性描写に関する問題がある。ベトナムで書店よりは、街頭の売店で売られることが多い。業者は注文した本を早朝に取りに来て、朝6時には店に並べる。学校に通う途中の子供たちがマンガを買っていくという。子供たち向けの出版物より大人向けの出版物が海賊版が多くて、様々な形での複製が出回っている。そして複数の子供たちの目に触れやすい、ベトナムの子供たちがマンガの人物のような振る舞いを覚えてしまうと大人たちは心配している。

したがって政府レベルでは、文化スポーツ観光省や教育訓練省が子どもの成長に大きな役割を果たすことをよく認識した上で、各読者層に適する内容やジャンルを定める体系的な対策を講じる必要があると筆者は考える。さらに、各出版社は利益ばかりでなく、ベトナムの文化に適合したマンガを選択し、読書年齢を明確に表示する必要がある。書店、借本屋も客に読書年齢を意識させるべき、表示図書類を陳列するとき、マンガは一般の図書類と明確に区分しなければならない。

一般的に言うと、各レベルの文化所管機関にマンガの出版と流通を厳しく監視することが求められる。最後に、家族や学校は子供たちの読書に関心を向けさせる必要があり、出版物だけでなく、インターネットの使用の管理にも注意を払うべきである。

参考文献

1. 朝倉喬司 (1989)、「おたくの事件簿」『おたくの本』、JICC 出版局
2. ジャクリーヌ・ベルント (2007)、『マンガの国ニッポン—日本の大衆文化・視聴文化の可能性』、花伝社
3. Paul Gravett, 2004, *Manga: 60 Years of Japanese Comics*, Laurence King Publishing Ltd.
4. 家島明彦 (2007)、「心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望」
『京都大学大学院教育学研究科紀要』No.53、166-180
5. 伊藤遊 (2008)、「世界に広がる日本のマンガ」『国際人流』21(11)、2-7.

6. レー・ヴァン・ズン、レー・ディン・ルク（2014）、『審美テキスト』、教育出版社
7. マイ・ティ・キム・タン、グエン・ティ・リー（2012）、『マンガの擬音語が子供の言語行為に与える影響』、ハノイ国家大学・社会人文科学大学
8. 中林幸子（2011）、「効果論研究史における限定効果論と強力効果論の関係に在り方」、大妻女子大学社会情報学部『情報社会試論』Vol.12
9. ファム・ホアン・フン（2014）、「ベトナムの若者文化：漫画を中心に」、京都精華大学国際マンガ研究センター『国際マンガ研究 4』、145-157
10. 『ソーシャルメディア』（2013）、労働社会出版社
11. 出版科学研究所（2009）、『出版指標年報 2009』
12. 吉見俊哉（2001）、「メディア論の系譜 I・II」、吉見俊哉・水越伸『メディア論』、放送大学教育振興会、84-104.

関連サイト

1. 「国際文化交流懇談会（中間報告）」
 〈http://www.bunka.go.jp/1kokusai/kokusai_kouryuuhokoku1.html〉
2. JETRO（2009）、「ベトナムにおけるコンテンツ市場の実態」
 〈<https://www.jetro.go.jp/jfile/report/07000027/05001667.pdf>〉
3. 築島稔（2013）、『ベトナム・ハノイのマンガ事情』
 〈http://globe.asahi.com/feature/110207/side/01_01.html〉
4. カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社「マンガに関するアンケート調査」
 〈https://www.ccc.co.jp/.../20131024_003746.html〉
5. 〈<http://www.nxbkimdong.com.vn/chi-tiet-tin/30-doc-sach/tieu-diem/105572-one-piece-cu% E1% BB%91n-s%C3%A1ch-t%C3%B4i-y%C3%A4u.html>〉
6. 「高校の3年生の女の子の出版した初めて小説に驚いた」
 〈<http://dantri.com.vn/giao-duc-khuyen-hoc/bat-ngo-voi-tieu-thuyet-cua-nu-sinh-lop-11-764782.htm>〉
7. 文化・情報通信省出版、「ベトナム出版情報の2013年度のデータ」〈<http://mic.gov.vn>〉
8. Vina Research（2011）、「ベトナム国内での日本の文化に関する調査」
 〈<http://www.reposen.jp/3418/15/102.html>〉