

WEBTOON VÀ VĂN HÓA ĐỌC SỐ: BÀI HỌC TỪ HÀN QUỐC VÀ HÀM Ý CHÍNH SÁCH CHO XÂY DỰNG XÃ HỘI HỌC TẬP Ở VIỆT NAM

Lê Phương Thảo¹

Email: thaolp@hcmussh.edu.vn

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 19/08/2025

Ngày phản biện đánh giá: 13/10/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 24/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.788

Tóm tắt: Nghiên cứu sử dụng phương pháp tổng quan tài liệu có hệ thống theo khung PRISMA, thu thập dữ liệu từ các cơ sở quốc tế và Việt Nam. Kết quả tổng hợp cho thấy Việt Nam đang hình thành một hệ sinh thái đọc số đa dạng, song vẫn đối mặt với những thách thức về bản quyền, chất lượng và hạ tầng tiếp cận. Trên cơ sở phân tích các đặc trưng của văn hóa đọc số qua trường hợp webtoon Hàn Quốc, bài viết đề xuất bốn nhóm giải pháp: đa dạng hóa nội dung, phát triển hạ tầng số, thúc đẩy sáng tạo cộng đồng và hoàn thiện chính sách hỗ trợ. Những kết quả này góp phần định hướng chiến lược phát triển văn hóa đọc số gắn với xã hội học tập tại Việt Nam.

Từ khóa: văn hóa đọc số, webtoon, xã hội học tập, Hàn Quốc, Việt Nam

I. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh toàn cầu hóa, việc đọc - một hoạt động văn hóa và giáo dục cơ bản - đã có những biến đổi sâu sắc. Văn hóa đọc truyền thống gắn liền với sách in, báo giấy đã dịch chuyển sang hình thức đọc trực tuyến trên thiết bị thông minh, tạo nên không gian đọc linh hoạt, tức thời và giàu tính tương tác. Những thay đổi này phản ánh sự thay đổi trong phương thức tiếp cận tri thức và định hình hệ giá trị mới. Tuy nhiên, quá trình này cũng đặt ra thách thức

trong việc duy trì và định hướng văn hóa đọc trong xã hội học tập số.

Tại Hàn Quốc, sự phát triển mạnh mẽ của webtoon không chỉ là hiện tượng đặc thù mà còn là minh chứng cho sự thích ứng của văn hóa đọc trước tác động của công nghệ. Webtoon không chỉ làm hình thành thói quen đọc mới, mà còn trở thành một ngành công nghiệp văn hóa; cho thấy tiềm năng trong việc kết hợp sáng tạo nội dung, công nghệ số và chính sách phát triển văn hóa để kiến tạo một hệ sinh thái đọc hiện đại.

¹ Trường Đại học Khoa học Xã hội & Nhân văn, Đại học Quốc gia TP HCM

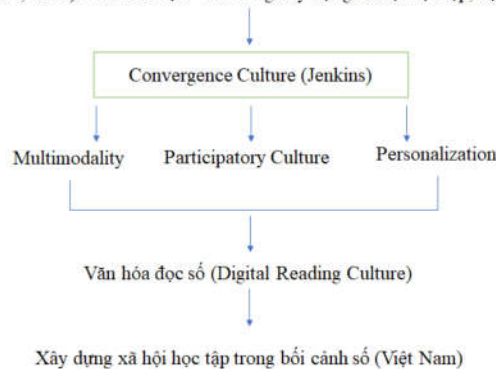
Tại Việt Nam, dù các hoạt động khuyến đọc và ứng dụng công nghệ số đang mở ra nhiều cơ hội, nhưng văn hóa đọc vẫn đối mặt với không ít thách thức: sự cạnh tranh từ các loại hình giải trí trực tuyến, hạn chế về nền tảng đọc số và bản quyền, cùng xu hướng tâm lý thụ động một bộ phận giới trẻ. Trong bối cảnh đó, nghiên cứu trường hợp webtoon Hàn Quốc mang đến những gợi mở thiết thực cho việc xây dựng và phát triển văn hóa đọc số, hướng tới mục tiêu kiến tạo xã hội học tập trong kỷ nguyên vươn mình.

II. Cơ sở lý thuyết

Bài viết dựa trên khung lý thuyết của UNESCO (2005, 2017) xem văn hóa đọc như nền tảng cốt lõi để xây dựng xã hội học tập (*learning society*) và thúc đẩy học tập trọn đời (*lifelong learning*). Việc đọc không chỉ là kỹ năng cơ bản, mà là một thực hành văn hóa (*cultural practice*) gắn với việc hình thành các tri thức, giá trị và năng lực công dân trong kỷ nguyên mới.

Trong xã hội số hóa, việc đọc dịch chuyển từ đọc in ấn sang đọc số, mở rộng không gian, thời gian và đối tượng. Trên cơ sở đó, lý thuyết văn hóa hội tụ (*convergence culture*) của Jenkins (2006) cung cấp một khung tiếp cận quan trọng: trong kỷ nguyên số, người dùng không chỉ tiếp nhận nội dung mà còn tham gia vào quá trình sản xuất, phân phối và chia sẻ. Nội dung đa phương thức (*multimodality*) tạo nền tảng biểu đạt cho phép kết hợp văn bản, hình ảnh, âm thanh và hiệu ứng cuộn. Quá trình tham dự và đồng sáng tạo (*participatory culture*) biến độc giả từ người tiêu thụ sang đồng sản xuất nội dung. Cơ chế cá nhân hóa (*personalization*) thông qua thuật toán đảm bảo nội dung phù hợp với nhu cầu. Sự giao thoa của các yếu tố này kiến tạo nên hệ sinh thái văn hóa đọc số đặc trưng, vừa duy trì lượng người dùng hoạt động hàng tháng - *monthly active users* (MAU), vừa tạo điều kiện cho chiến lược phát triển ngành công nghiệp nội dung Hàn Quốc.

UNESCO (2005, 2017): Văn hóa đọc = nền tảng xây dựng xã hội học tập, học tập suốt đời



Hình 1: Sơ đồ khung lý thuyết

Trên cơ sở hướng tiếp cận văn hóa học - xã hội học, bài viết đặt văn hóa đọc số - nghiên cứu trường hợp webtoon Hàn Quốc - trong mối quan hệ với mục tiêu xây dựng xã hội học tập ở Việt Nam. Cách tiếp cận này giúp khẳng định webtoon không chỉ là một sản phẩm giải trí, mà còn

là hiện tượng văn hóa - giáo dục, có khả năng gợi mở những bài học chính sách và thực tiễn để phát triển văn hóa đọc số tại Việt Nam.

III. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu được thực hiện theo quy trình tổng quan tài liệu có hệ thống

(*Systematic Literature Review*) dựa trên khung *PRISMA*. Các tài liệu được thu thập từ cơ sở dữ liệu quốc tế (Scopus, Web of Science, Google Scholar); cơ sở dữ liệu Hàn Quốc (KCI, KOCCA, MCST) cùng các nguồn học thuật và chính sách tiếng Việt (Bộ Thông tin và Truyền thông - BTT&TT, Cổng thông tin Chính phủ...). Tài liệu được chọn gồm bài báo khoa học, báo cáo chính phủ, white paper, và thông cáo doanh nghiệp có số liệu thống kê đáng tin cậy. Từ khóa tìm kiếm ngoài tiếng Việt còn có tiếng Anh và tiếng Hàn như: “webtoon,” “digital reading culture,” “OSMU,” “K-content industry,” “웹툰 산업,” “디지털 독서문화,”... Tiêu chí chọn lọc gồm: (1) được xuất bản chủ yếu trong giai đoạn 2010 - 2024, (2) có liên quan trực tiếp đến webtoon, văn hóa đọc số hoặc chính sách nội dung số, (3) nguồn đáng tin cậy (tạp chí học thuật, cơ quan nhà nước, tổ chức có thẩm quyền). Phân tích được tiến hành theo hướng định tính, sử dụng coding theo chủ đề để rút ra các nhóm vấn đề chính.

Tài liệu xác định qua tìm kiếm cơ sở dữ liệu (n = 272)



Tài liệu được sàng lọc (n = 120)



Tài liệu bị loại (n = 88)



Tài liệu đủ điều kiện và đưa vào phân tích (n = 40)

Hình 2: Sơ đồ PRISMA rút gọn

Nghiên cứu giới hạn phạm vi dựa trên phương pháp tổng quan tài liệu có hệ thống, chưa tiến hành khảo sát thực nghiệm người đọc tại Việt Nam để kiểm chứng và so sánh với kết quả từ bối cảnh Hàn Quốc. Trong giai đoạn tiếp theo, nghiên cứu dự kiến triển khai khảo sát nhỏ và phỏng vấn bán cấu trúc với người đọc Việt Nam, từ đó bổ sung dữ liệu thực chứng và so sánh

xuyên quốc gia, hỗ trợ kiểm chứng giả thuyết và mở rộng tính ứng dụng.

IV. Kết quả và thảo luận

4.1. Khái quát đặc trưng văn hóa đọc số trong xã hội học tập

4.1.1. Tính linh hoạt

Nếu văn hóa đọc truyền thống gắn liền với sách in và các thiết chế cố định như trường học, thư viện thì trong thời đại số, người đọc có thể tiếp cận nguồn tri thức toàn cầu mọi lúc, mọi nơi; tùy chỉnh nội dung và hình thức đọc phù hợp với nhu cầu cá nhân. Các hình thức đọc đa dạng như sách điện tử, sách nói, truyện tranh số... mở rộng khả năng tiếp cận tri thức, giúp việc đọc trở thành quá trình liên tục, phù hợp với lý tưởng học tập suốt đời - như Hồ Chí Minh (1996) đã khẳng định: “Học mãi để tiến bộ mãi, càng tiến bộ, càng thấy càng phải học thêm.”

Tuy nhiên, sự linh hoạt cũng có những giới hạn: (1) nó chỉ có thể phát huy hiệu quả với nhóm có điều kiện tiếp cận thiết bị thông minh và internet ổn định. (2) sự phổ biến của thói quen “đọc nhanh, đọc lướt” thay vì “đọc chậm, đọc sâu” dẫn đến nguy cơ suy giảm khả năng tập trung, hạn chế tư duy phản biện. Nghiên cứu của Jang và Song (2017) chỉ ra rằng việc tiêu thụ nội dung văn hóa trực tuyến trong thời gian 10-20 phút đang trở thành đặc trưng phổ biến và nó gây ra sự lệch hướng từ “đọc để học, để hiểu” sang “đọc để giải trí”. Đây là thách thức đòi hỏi phải có cơ chế định hướng để cân bằng giữa sự linh hoạt và chiều sâu văn hóa đọc.

4.1.2. Tính đa dạng

Công nghệ số tạo ra một hệ sinh thái tri thức đa dạng, nơi nhiều loại hình tài liệu (sách điện tử, báo mạng, sách nói, podcast, webtoon...) và các hình thức đọc

(đọc văn bản, đọc - nghe kết hợp, đọc qua nền tảng tương tác...) cùng tồn tại và hỗ trợ lẫn nhau. Môi trường số giúp tiếp cận tri thức nhanh và đa chiều, đáp ứng nhu cầu của nhiều nhóm đối tượng. Nếu độc giả truyền thống chủ yếu tiếp xúc với văn bản tĩnh, thì độc giả hiện đại được trải nghiệm đa giác quan, kết hợp hình ảnh, âm thanh, tương tác và thảo luận trực tuyến. Việc khai thác nguồn tri thức toàn cầu cũng giúp hình thành những cộng đồng học tập mở, thúc đẩy giao lưu và phát triển tinh thần khoan dung văn hóa.

Tuy nhiên, sự phong phú cũng tiềm ẩn nguy cơ thiên lệch các loại hình giải trí, suy giảm chuẩn mực học thuật. Việc liên tục tiếp xúc với các nội dung mới có thể tạo ra thói quen đọc ngắn hạn, giảm tập trung, làm suy yếu khả năng tích lũy tri thức bền vững. Nghiên cứu của Wang, Lee và Ju (2019) tại Hàn Quốc cho thấy việc sử dụng nội dung số (flash animation, app books, AR books) có thể làm tăng hứng thú đọc nhưng cũng gây ảnh hưởng đến khả năng tập trung nếu mức độ tương tác quá cao.

4.1.3. Tính tương tác

Khác với văn hóa đọc truyền thống vốn mang tính một chiều: độc giả ít có cơ hội trao đổi với tác giả mà chỉ tiếp nhận tác phẩm sau khi đã hoàn thiện; thì môi trường số tạo điều kiện cho giao tiếp trực tiếp và liên tục giữa tác giả và độc giả. Tác phẩm trở thành sản phẩm mở, hình thành qua quá trình đồng sáng tạo, nơi phản hồi của cộng đồng có thể ảnh hưởng đến nội dung.

Đặc trưng này thể hiện rõ xu hướng “sáng tạo mở”, “đồng sáng tạo” dựa trên trí tuệ tập thể. Trong bối cảnh Việt Nam, tính tương tác thể hiện qua sự phổ biến của các ứng dụng học tập trực tuyến, diễn đàn

học thuật, cộng đồng mạng xã hội... Tuy nhiên, áp lực thị hiếu thương mại và dư luận cũng có thể khiến tác giả thỏa hiệp, làm giảm tính độc lập tư tưởng và giá trị nhân văn - yếu tố cốt lõi của văn hóa đọc.

4.1.4. Cá nhân hóa nhu cầu đọc

Văn hóa đọc truyền thống thường bị giới hạn bởi nội dung cố định - “đọc những gì mình có”, trong khi văn hóa đọc số có khả năng tối ưu hóa nhu cầu - “đọc những gì mình cần”. Nhờ ứng dụng công nghệ dữ liệu lớn và trí tuệ nhân tạo, người đọc có thể lựa chọn và điều chỉnh theo trải nghiệm cá nhân. Các thuật toán thông minh gợi ý những nội dung phù hợp với nhu cầu tiềm ẩn thông qua hành vi đọc, giúp tiết kiệm thời gian, nâng cao hiệu quả và duy trì động lực học tập lâu dài.

Tại Việt Nam, các nền tảng như Waka, Alezaa, Voi FM... cũng áp dụng thuật toán gợi ý để đề xuất tác phẩm phù hợp với thói quen đọc giả. Tuy nhiên, điều này dẫn đến nguy cơ người đọc bị giới hạn trong “vòng lặp sở thích” - chỉ tiếp cận những nội dung quen thuộc, bị thu hẹp tầm nhìn và bỏ lỡ cơ hội trải nghiệm tri thức mới. Hơn nữa, việc dữ liệu đọc do các doanh nghiệp kiểm soát khiến độc giả có nguy cơ bị dẫn dắt bởi cơ chế thương mại và quảng cáo, thay vì xuất phát từ nhu cầu học tập và tri thức đích thực.

4.2. Webtoon trong bối cảnh văn hóa đọc số

4.2.1. Sự hình thành và phát triển của Webtoon

Ngành công nghiệp webtoon xuất hiện từ đầu thế kỷ XXI như một hình thức kể chuyện số mới trong làn sóng công nghiệp văn hóa Hàn Quốc. Khởi nguồn từ các tác phẩm nghiệp dư xuất bản trực tuyến cuối thập niên 1990, webtoon ban

đầu là sự kết hợp giữa “web” và “cartoon” nhưng hiện nay chủ yếu được đọc trên thiết bị di động. Năm 2003, Daum và Naver ra mắt dịch vụ webtoon và bước ngoặt bùng nổ diễn ra khi điện thoại thông minh phổ biến vào năm 2009 cùng với hỗ trợ chính sách và tài chính từ chính phủ (Park, 2016). Tổng doanh thu đạt khoảng 1.36 tỷ USD (KOCCA, 2022) và giá trị xuất khẩu đạt 13.24 tỷ USD (MCST, 2022). Năm 2021, riêng Naver vượt qua 67 triệu MAU toàn cầu (Kim & Lee, 2022). WEBTOON Entertainment Inc. (2023) báo cáo có hơn 175.5 triệu MAU trên toàn cầu. Tuy nhiên báo cáo khảo sát người dùng webtoon của KOCCA (2021) cho thấy vấn đề truy cập trái phép vẫn là thách thức lớn đối với thị trường này.

Khác với truyện tranh truyền thống, webtoon tích hợp hiệu ứng âm thanh, hình ảnh và bình luận trực tiếp, tạo ra trải nghiệm đọc tương tác cao. Lyou và Lee (2014) nhận định webtoon là thể loại tiêu biểu của văn hóa đại chúng Hàn Quốc trong khi Seol (2020) đề xuất việc dùng webtoon như phương tiện hỗ trợ học tập. Nghiên cứu của Kim (2023) cho thấy cách người đọc quốc tế dùng webtoon Hàn để học ngôn ngữ và phát triển các kỹ năng đọc. Theo Jeong (2020), webtoon đã định nghĩa khái niệm truyện tranh trong môi trường số, khẳng định sức mạnh toàn cầu của văn hóa Hàn Quốc.

Sự kết hợp giữa tính linh hoạt, đa dạng, tương tác và cá nhân hóa đã giúp webtoon chinh phục độc giả toàn cầu, đặc biệt là giới trẻ - nhóm năng động và gắn bó mật thiết với thiết bị di động và môi trường số.

4.2.2. Tính linh hoạt

Về *phương thức sáng tác*, webtoon sử dụng định dạng cuộn dọc phù hợp với

thao tác trên thiết bị di động, kết hợp hiệu ứng âm thanh, hình ảnh và chuyển động. Webtoon được sáng tác theo mô hình team-based (biên kịch, họa sĩ, phối cảnh, tô màu...) giúp nâng cao hiệu quả và tốc độ sản xuất. Trên *phương diện tiếp cận*, webtoon không bị giới hạn bởi các quy trình biên tập, kiểm duyệt, in ấn mà được xuất bản trực tiếp trên các nền tảng số cho phép người đọc tiếp cận nhanh chóng. Các tính năng Canvas trên LINE hoặc Challenge trên Naver với cơ chế linh hoạt (tự kiểm, hậu kiểm...) giúp tác giả tự do chọn chủ đề, phong cách thể hiện và chiến lược quảng bá phù hợp. Sự linh hoạt trong sản xuất và tiêu thụ nội dung làm thay đổi bản chất của văn hóa đọc truyền thống: từ không gian - thời gian cố định sang môi trường mở/di động; từ đọc đơn tuyến sang đa tuyến, từ tiếp nhận tuyến tính sang tương tác. Sự dịch chuyển này phản ánh xu hướng xã hội hiện đại: tương tác, cá nhân hóa và toàn cầu hóa.

4.2.3. Tính đa dạng

Webtoon tạo ra một hệ sinh thái phong phú về *thể loại* (hành động, giả tưởng, tình cảm, giáo dục, khoa học...) và *hình thức* (hình ảnh, âm thanh và hiệu ứng). Sự phát triển này gắn với mô hình một-nguồn-đa-mục-đích OSMU (*one-source-multi-use*) cho phép khai thác một tác phẩm trên nhiều nền tảng như phim, hoạt hình, trò chơi điện tử, tiểu thuyết mạng hay hàng hóa. Nhiều tác phẩm như *Misaeng*, *Along with the Gods*, *Itaewon Class*, *Solo Leveling*... thể hiện khả năng kết hợp giữa giải trí - nghệ thuật - thương mại, đưa webtoon thành một trong những trụ cột của ngành công nghiệp văn hóa.

Tuy nhiên, xu hướng thương mại hóa cũng khiến webtoon bị chi phối bởi các yếu tố thị trường như lượt đọc, đánh giá

và doanh thu. Nhiều tác phẩm phát triển theo mô hình manga Nhật Bản hay comic phương Tây, đồng dạng về cấu trúc, tạo hình nhân vật và motif nội dung. Văn hóa bản địa chỉ được biết đến qua những biểu tượng dễ phổ biến như kim chi, hanbok... dẫn đến nghịch lý nội tại: đa dạng hình thức nhưng hạn chế sáng tạo bản địa.

4.2.4. Tính tương tác

Webtoon biến độc giả từ người tiếp nhận thụ động thành người đồng sáng tạo. Họ không chỉ bình luận, chia sẻ mà còn tham gia tái sản xuất qua các hình thức fan art, fan fiction, nhóm dịch thuật hay reaction video, tạo nên chuỗi giá trị mở rộng gắn kết tác giả, họa sĩ, lập trình viên lẫn người hâm mộ. Theo Yang và cộng sự (2016), ngoài sức hút của tác giả hay phong cách thể loại thì phản hồi của độc giả (qua rating, like, comment) là yếu tố quyết định thành công của webtoon. Tính năng tương tác giúp hình thành mạng lưới truyền thông xuyên biên giới, nơi người đọc toàn cầu cùng trao đổi, thảo luận và lan tỏa các giá trị văn hóa Hàn Quốc như thời trang, ngôn ngữ, ẩm thực... Tương tác cộng đồng còn thúc đẩy mô hình OSMU, khi độc giả trở thành lực lượng quảng bá và tiêu dùng tích cực, góp phần quyết định khả năng chuyển thể của tác phẩm; tạo nên chu trình khép kín giữa sáng tạo - tương tác - tái sản xuất - thương mại hóa, đồng thời hình thành cộng đồng fan toàn cầu.

4.2.5. Cá nhân hóa nhu cầu đọc

Cơ chế cá nhân hóa bằng thuật toán trên các nền tảng webtoon giúp người đọc tiếp cận nhanh các chủ đề quan tâm, tối ưu hóa trải nghiệm nhờ các tính năng: chỉnh sáng tối, màu nền, chế độ cuộn, đánh dấu trang, thông báo cập nhật... Nhờ đó, quá trình đọc webtoon trở nên tiện lợi, phù hợp với thói quen và nhịp sống hiện đại. Đặc

biệt, phải nói đến chiến lược Gidanmyeon muryo (기다리면 무료) - “chờ thì đọc miễn phí” hay “Wait for Free” (W4F) do Naver và Kakao triển khai. Theo đó, người dùng có thể chờ 24-72 giờ để mở khóa tập tiếp theo miễn phí, hoặc trả phí để đọc ngay. Cơ chế W4F này vừa mở rộng nhóm độc giả phổ thông, vừa duy trì doanh thu ổn định từ người dùng sẵn sàng chi trả. Quan trọng hơn, nó khuyến khích độc giả truy cập thường xuyên và khám phá nhiều tác phẩm khác, qua đó hình thành hệ sinh thái đọc liên tục. W4F không chỉ là chiến lược kinh doanh, mà còn là hiện tượng văn hóa đọc số, phản ánh tâm lý tiêu dùng nội dung của giới trẻ: kết hợp giữa mong muốn thỏa mãn tức thời và khả năng kiên nhẫn có điều kiện.

4.3. Những gợi ý cho Việt Nam trong xây dựng và phát triển xã hội học tập

Theo Báo cáo của BTT&TT (2024), số đầu xuất bản phẩm điện tử đạt hơn 4.000 đầu, tăng 20,75% so với năm 2023; doanh thu thị trường sách nói đạt trên 92 tỷ đồng; số lượt nghe đạt hơn 27 triệu lượt. Các nền tảng số cũng ghi nhận tăng trưởng: Voiz FM có hơn 300.000 người dùng với khoảng 15-20 triệu phút nghe trả phí mỗi tháng (Đôi Mới Sáng Tạo, 2021); Waka thu hút hơn 3,2 triệu người dùng (VnExpress, 2018) cho thấy mức độ sẵn sàng chi trả ngày càng cao.

Thực tế đó phần nào phản ánh hiệu quả bước đầu của các chính sách quốc gia như Đề án “Phát triển văn hóa đọc trong cộng đồng đến năm 2030” (Thủ tướng Chính phủ - TTCP, 2022), Ngày Sách và Văn hóa đọc Việt Nam (TTCP, 2021), cũng như Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030 (TTCP, 2020). Các hoạt động như hội sách trực tuyến, ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong

khuyến đọc, hay khảo sát thói quen đọc trên nền tảng số do BTT&TT triển khai trong thời gian gần đây cho thấy văn hóa đọc số không chỉ là xu hướng công nghệ mà còn là chiến lược chính sách quan trọng hướng tới xây dựng xã hội học tập ở Việt Nam.

Tuy nhiên, sự phát triển nhanh chóng cũng đặt ra thách thức về bản quyền. Thực tế, Fonos đã hợp tác với nhiều nhà xuất bản lớn và chi trả nhuận bút cho tác giả nhằm đảm bảo tính hợp pháp của kho sách nói (VnExpress, 2023). Điều này cho thấy nhu cầu cấp thiết về việc hoàn thiện khung pháp lý và chính sách bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ trong môi trường số; bên cạnh các mối quan tâm về hạ tầng kỹ thuật còn cần định hướng xây dựng hệ sinh thái sáng tạo và thúc đẩy học tập suốt đời - như cách Hàn Quốc phát triển webtoon thành mô hình văn hóa - kinh tế số.

4.3.1. Đa dạng hóa nội dung và hình thức đọc, quốc tế hóa và quảng bá văn hóa Việt

Kinh nghiệm đa dạng hóa nội dung và hình thức tiếp cận của webtoon gợi ý cho Việt Nam trong việc mở rộng các thể loại truyện tranh số, podcast, thư viện mở hay nền tảng tương tác tri thức dưới dạng gamification, giúp hình thành thói quen học tập suốt đời.

Trường hợp webtoon còn cho thấy sức mạnh xuất khẩu văn hóa qua chuyển thể ngôn ngữ, cải biên nội dung phù hợp với thị hiếu toàn cầu. Đây là kinh nghiệm nhằm phát triển các sản phẩm đọc số thành kênh quảng bá văn hóa, hình ảnh và tri thức Việt Nam. Việc khai thác chất liệu văn hóa truyền thống, lịch sử, văn học dân gian... và chuyển hóa thành sản phẩm số vừa giúp củng cố nền tảng xã hội học tập trong nước, vừa nâng cao vị thế văn hóa

Việt Nam trong bối cảnh toàn cầu.

4.3.2. Phát triển hạ tầng và nền tảng số chuyên biệt, tăng cường tính linh hoạt trong tiếp cận tri thức

Các dữ liệu định lượng cho thấy hành vi đọc đang dịch chuyển mạnh sang môi trường số, đòi hỏi hạ tầng đọc trực tuyến đồng bộ và nền tảng chuyên biệt cho từng đối tượng. Mô hình đầu tư bài bản của Hàn Quốc là gợi ý cho Việt Nam trong việc phát triển các hệ sinh thái đọc thông minh, ứng dụng AI gợi ý nội dung học tập, điện toán đám mây và tích hợp thanh toán giúp người học tiếp cận tri thức linh hoạt.

Tính linh hoạt trong hình thức tiếp nhận (đọc, nghe, tải xuống, tương tác cộng đồng) cũng là yếu tố quyết định để thu hẹp khoảng cách tri thức, giúp người dùng (dù ở nông thôn, người cao tuổi hay người khuyết tật) đều có cơ hội tiếp cận bình đẳng và tham gia vào quá trình học tập trọn đời.

4.3.3. Tăng cường tính tương tác và đồng sáng tạo

Môi trường tương tác giữa tác giả - độc giả - nền tảng trong webtoon cho thấy sức mạnh của cộng đồng sáng tạo. Cộng đồng này không chỉ tiêu thụ mà còn tái sản xuất, lan tỏa nội dung bằng các sản phẩm phái sinh (fan-toons, fan-fics...), khuyến khích giao tiếp đa chiều. Đây là gợi ý quan trọng cho Việt Nam trong việc xây dựng các nền tảng đọc trực tuyến, không chỉ cung cấp nội dung mà còn tạo ra cơ chế khuyến khích người đọc tham gia. Các hình thức cuộc thi viết, vẽ, dịch thuật, sáng tác phái sinh hoặc chuyển thể từ tác phẩm gốc sẽ góp phần nuôi dưỡng cộng đồng sáng tạo, chuyển dịch vai trò của cá nhân từ người tiêu thụ sang chủ thể sản xuất tri thức, góp phần hình thành xã hội học tập chủ động.

4.3.4. Định hướng chính sách hỗ trợ, phát triển hệ sinh thái sáng tạo

Thành công của webtoon Hàn Quốc không chỉ đến từ năng lực sáng tạo của tác giả hay sự nhạy bén của doanh nghiệp công nghệ mà còn gắn với chính sách hỗ trợ mang tính chiến lược của Nhà nước như phát triển mô hình thúc đẩy lợi ích OSMU, các chính sách như trợ cấp và đầu tư công, hoặc chính sách giảm các trang web vi phạm bản quyền hoặc bắt hợp pháp từ 10% tổng thị trường năm 2013 xuống còn 5% thị trường vào năm 2018 (Lynn, 2016).

Đây là gợi ý cho Việt Nam trong việc xây dựng chính sách hỗ trợ đồng bộ cho văn hóa đọc số bao gồm ưu đãi thuế,

cơ chế tài chính hỗ trợ khởi nghiệp sáng tạo. Việc khuyến khích hợp tác đầu tư công - tư trong phát triển nền tảng đọc trực tuyến, hỗ trợ dịch thuật và xuất khẩu nội dung văn hóa sẽ góp phần nâng cao sức cạnh tranh toàn cầu. Ngoài ra cần có chính sách làm cầu nối liên kết giữa các trường đại học, doanh nghiệp và tổ chức văn hóa nhằm đào tạo nguồn nhân lực, hướng đến phát triển bền vững.

4.3.5. Chỉ báo đo lường (KPIs) và lộ trình thí điểm

Nghiên cứu đề xuất hệ thống chỉ báo đo lường và lộ trình thí điểm nhằm đảm bảo các giải pháp không chỉ mang tính định hướng mà còn có thể triển khai, đánh giá và điều chỉnh cụ thể trong thực tiễn.

Gợi ý chính sách	Nội dung chính	KPIs	Lộ trình thí điểm
Đa dạng hóa nội dung và hình thức	Webtoon giáo dục, sách nói, podcast, gamification	- Số loại hình nội dung - Số tác phẩm xuất bản - Tỷ lệ độc giả tham gia nhiều hình thức	6 tháng tại 3 thư viện số, 2 trường đại học
Quốc tế hóa và quảng bá văn hóa	Xuất khẩu sản phẩm số Việt	- Số tác phẩm chuyển thể và xuất khẩu - Số lượt truy cập quốc tế	Chuyển thể truyện dân gian, văn học Việt thành webtoon, ebook
Phát triển hạ tầng số	Nền tảng đọc số tích hợp AI	- MAU - Thời gian đọc trung bình/người - Tỷ lệ duy trì sau 3 tháng	12 tháng tại các tỉnh/thành, tích hợp AI gợi ý và thanh toán trực tuyến
Tương tác và đồng sáng tạo	Cuộc thi webtoon, dịch thuật, fan-toon	- Số tác phẩm dự thi - Lượt tương tác - Số tác giả trẻ phát hiện	6 tháng, 2 cuộc thi cấp quốc gia trên nền tảng đọc số
Chính sách hỗ trợ	Quỹ sáng tạo, đào tạo, bảo vệ bản quyền	- Tỷ lệ giám truy cập web lậu - Số quỹ/học bổng - Số doanh nghiệp/đơn vị tham gia	12 tháng tại 3 trường đại học, 2 doanh nghiệp nội dung số

V. Kết luận

Với những đặc điểm phổ quát thể hiện tính linh hoạt, đa dạng, khả năng tương tác và mức độ cá nhân hóa giúp webtoon trở thành hiện tượng văn hóa toàn cầu, vừa dung hòa giữa giải trí và giáo dục, vừa khẳng định vai trò như một kênh quảng bá và xuất khẩu văn hóa hiệu quả. Từ kinh nghiệm thành công của webtoon Hàn Quốc có thể rút ra các hàm ý chính sách cho Việt Nam: đa dạng hóa nội dung và hình thức đọc gắn với quảng

bá văn hóa Việt; phát triển hạ tầng số, tăng cường tính linh hoạt; khuyến khích cơ chế tương tác và đồng sáng tạo; đồng thời định hướng chính sách hỗ trợ mang tính chiến lược nhằm xây dựng hệ sinh thái sáng tạo toàn diện. Những đề xuất này nếu được vận dụng phù hợp có thể góp phần thúc đẩy văn hóa đọc số, hiện thực hóa mục tiêu xây dựng xã hội học tập, khơi dậy tinh thần học tập suốt đời và năng lực sáng tạo của công dân.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Bộ Thông tin và Truyền thông. (2023). *Báo cáo hoạt động chuyển đổi số ngành xuất bản, in và phát hành năm 2023*.
- [2]. Bộ Thông tin và Truyền thông. (2024). *Báo cáo tóm tắt tổng kết công tác năm 2024, phương hướng, nhiệm vụ năm 2025*. Nhà xuất bản Thông tin và Truyền thông.
- [3]. Đồi Mới Sáng Tạo. (2021, 6 tháng 5). *VOIZ FM - Ứng dụng sách nói bản quyền: Trên 15 triệu phút được người dùng bỏ tiền nghe*. <https://doimoisangtao.vn/giai-thuong-dmst/2021/5/6/ma-so-n1017-voiz-fm>
- [4]. Hồ Chí Minh. (1996). *Hồ Chí Minh toàn tập* (Tập 9). Nhà xuất bản Chính trị quốc gia.
- [5]. Jang, W., & Song, J. E. (2017). Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization. *Kritika Kultura*, 29, 171-187.
- [6]. Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- [7]. Jeong, J. (2020). Webtoons go viral?: The globalization processes of Korean digital comics. *Korea Journal*, 60(1), 71-99. <https://doi.org/10.25024/kj.2020.60.1.71>
- [8]. Jin, D. Y. (2019). Snack culture's dream of big-screen culture: Korean webtoons' transmedia storytelling. *International Journal of Communication*, 13, 2094-2115.
- [9]. Kim, H. (2023). "I read webtoon every day!": Young adult K-pop fans' language learning and literacies with Korean webcomics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 14(1), 104-118. <https://doi.org/10.1080/21504857.2022.2053557>
- [10]. Kim, S.-I., & Lee, Y.-J. (2022). International diversification strategy of webtoon platforms: Focusing on Naver and Kakao webtoon in Japan. *Cartoon & Animation Studies*, 66, 589-629. <https://doi.org/10.7230/KOSCAS.2022.66.589>
- [11]. Korea Creative Content Agency (KOCCA). (2021). *2021 만화·웹툰 이용자 실태조사 [2021 Comics & Webtoon User Survey]*. KOCCA.
- [12]. Korea Creative Content Agency (KOCCA). (2022). *2022 웹툰 산업 백서 [2022 Webtoon Industry White Paper]*. KOCCA.
- [13]. Linn, H.-G. (2016). Korean webtoons: Explaining growth. *Research Center for Korean Studies Annual*, 16, 1-13.
- [14]. Lyoo, C.-G., & Lee, J.-Y. (2014). A study on genre properties of webtoon in the formative period. *The Studies of Korean Literature*, 44, 567-600.
- [15]. Ministry of Culture, Sports and Tourism (MCST). (2022). *2022 Content Industry Export Report*. MCST.
- [16]. Park, C. I. (2016). Study the phenomenon of cross-media between video media and webtoon. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 11(5), 245-252.
- [17]. Seol, Y.-K. (2020). 웹툰의 교육적 활용가능성에 대한 이론적, 실천적 근거 탐색 [A study on the educational utilization of webtoons: Theoretical and practical evidence exploration]. *Journal of Korean Contents Association*, 20(6), 510-520. <https://doi.org/10.5392/jkca.2020.20.06.510>
- [18]. Thủ tướng Chính phủ. (2020). *Quyết định số 749/QĐ-TTg: Phê duyệt Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030*.
- [19]. Thủ tướng Chính phủ. (2021). *Quyết định số 1862/QĐ-TTg: Về Ngày Sách và Văn hóa đọc Việt Nam*.
- [20]. Thủ tướng Chính phủ. (2022). *Quyết định số 329/QĐ-TTg: Phê duyệt Đề*

- án “Phát triển văn hóa đọc trong cộng đồng đến năm 2030.”
- [21]. UNESCO. (2005). *Towards knowledge societies*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141843>
- [22]. UNESCO Institute for Lifelong Learning. (2017). *Literacy and reading in the 21st century*. UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- [23]. VnExpress. (2018, 26 tháng 4). *Waka: Người Việt chi nhiều tiền hơn cho sách điện tử*. <https://vnexpress.net/waka-nguoi-viet-chi-nhieu-tien-hon-cho-sach-dien-tu-3741138.html>
- [24]. Wang, L., Lee, H., & Ju, D. Y. (2019). Impact of digital content on young children's reading interest and concentration for books. *Behaviour & Information Technology*, 38(1), 1-8. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1502807>
- [25]. WEBTOON Entertainment Inc. (2023). *Form S-1 Registration Statement*. U.S. Securities and Exchange Commission.
- [26]. Yang, J.-H., Lee, J.-Y., & Lee, S.-W. (2016). 웹툰의 흥행 결정요인 연구 [Factors affecting webtoon's success: An empirical study]. *Journal of the Korea Contents Association*, 16(5), 194-206. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2016.16.05.194>

WEBTOON AND DIGITAL READING CULTURE: LESSONS FROM KOREA AND POLICY IMPLICATIONS FOR BUILDING A LEARNING SOCIETY IN VIETNAM

Le Phuong Thao²

Abstract: *This study employs a Systematic Literature Review based on the PRISMA framework to synthesize data from both international and Vietnamese databases. The findings reveal that Vietnam is developing a diverse digital reading ecosystem, yet faces challenges related to copyright, content quality, and digital accessibility. Drawing on the case of Korean webtoons as a representative model of digital reading culture, the study proposes four key policy directions: diversifying content and formats, developing digital infrastructure, promoting community-based creativity, and improving supportive policies. These results provide theoretical and practical implications for shaping Vietnam's strategic orientation toward digital reading development and for fostering a lifelong learning society in the digital era.*

Keywords: *digital reading culture, webtoon, learning society, Korea, Vietnam*

² University of Social Sciences and Humanities, VNUHCM