



ΚΥΚΛΟΣ

ククロス：国際コミュニケーション論集
Kyklos : International Communication

第9号

名古屋大学大学院国際開発研究科
国際コミュニケーション専攻

2012年3月

ロシアにおけるアニメサブカルチャー

シュミーロワ・アレクサンドラ

Anime Subculture in Russia

Aleksandra, Shumilova

Abstract

The purpose of this article is to explore the historical conditions of the introduction of Japanese anime and manga subculture in post-Soviet Russia. It examines how this subculture was born and what are its main features. I will show in this paper that this youth subculture is a product of post-industrial society and that it represents the development of the contemporary Russian society.

Japanese anime and manga were introduced into the Russian society in the 1990s at the same time with other foreign cultures. It soon gained a great popularity among Russian youth. With the spread of the Internet in 2000, the anime subculture became one of the largest youth subcultures in Russia.

The paper aims to show that the anime subculture in Russia has the following four features: 1)the center of the anime culture in Russia is in the Internet society; 2)it is typical for anime fans to try to express themselves through their activities and to belong to a group; 3)the interest to anime leads to the developing of creative activity; 4)the anime subculture is one of the most peaceful and socially active groups of youth in contemporary Russia.

はじめに

日本のアニメやマンガ・ブームは現代世界をめぐり、ヨーロッパを始め、アメリカ、アジアでもアニメへの関心が高まっており、アニメファンという社会集団が海外においても拡大しつつある。ロシアにおいても日本のアニメブームは社会現象となっている。アニメとマンガへの興味から日本へ関心を持った現代のロシアの若者は、日ロ友好関係のかけ橋の役割を果たすことに繋がる可能性もあるであろう。

若者サブカルチャーとは、民族の正統文化の枠組みの中に存在する独立した若者集団であり、政治的、美学的価値観、象徴、行動のモデル、生活スタイルおよび外見の

シンボルの総体である¹。ロシアにおける若者サブカルチャーは、ポスト・インダストリアル社会的現象であり、工業化した社会がポスト・インダストリアル社会へ移行する過程において自然に発生した現象である。これは、工業化の進展に伴う学習・研修期間の増加や、成人期の延長などの現象の発生によるものである²。若者サブカルチャーは、人格の形成への一時的な段階であり、大人の世界に適応するに従い意味を失う現象である。

ロシアにおいて、他国と同様に、30年ほど前から日本のアニメとマンガが注目を集め、とりわけここ10年間アニメブームと呼べる状況が出現している。アニメサブカルチャーは現代ロシアにおける重要な社会現象となった。

本稿では2010年にロシア全土で行ったアンケート調査データに基づいて、サブカルチャーというアプローチからロシアへの日本のアニメとマンガの進出について考察し、日本のアニメとマンガファンによるサブカルチャーの形成要因とその発展について論じる。

1. ロシアにおける日本文化の受容と日本のアニメとマンガの進出の歴史

まず第一にロシアにおけるアニメやマンガの普及の要因を明らかにするために、アニメとマンガの進出の歴史を概観する。ロシアは西洋と東洋の文化の間にあると言われている。その意味では、ロシアはヨーロッパ文化もアジア文化も受け入れやすい土壌を持っているとも言えるだろう。

ソ連崩壊後の1990年代には、経済的・社会的な問題が深刻になり、ロシア人としての文化的アイデンティティが揺らいだこともあり、その原因にアメリカと日本の文化が大量にロシアへ流入し始めた。ソ連の計画経済の時代に生活水準が低く、物不足があったため、ポスト・ソヴィエト時代のロシア人の消費意欲が高まり、外国の製品や文化に憧れるロシア人が増えたのである。

1990年代以降の時期は、ロシアの社会において全ての分野に影響を与える大幅な変容が起こった時期である。その変容はロシア人の考え方、とりわけ若者の考え方の質的な変化を生じさせた。若者の価値観の変化もその結果である。独自の価値観、行動

¹ Латышева Т.В. 2010. Феномен молодёжной субкультуры: сущность, типы. *Социологические исследования* 6: 93-101. (ラーテウシェワ Т. 「若者サブカルチャー現象：真相と種類」 『社会学調査』 6: pp.93-101)

² Левицова С.И. 2002. Феномен молодежной субкультуры: Социально-философский аспект. Диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук. М.: МГУ. pp.2-7 (レービコワ・スヴェトラナ 『若者サブカルチャーの現象：社会哲学的な視点』 博士論文. モスクワ国立大学. pp.2-7)

形式、生活スタイルを持っている様々な社会集団が形成されはじめた³。全ての発展段階を経た若者サブカルチャーは海外からロシアに進出し、ロシアの若者文化において、グローバル化とアイデンティティとの確立の対立をもたらした。

ソ連の崩壊以降、欧米文化だけではなく、アジア、特に日本のライフスタイルや文化が受容されるようになった。特に 2000 年代には日本のアニメーションに関心が高まった。1990 年代に急激にあふれ出したアメリカの視覚文化は 2000 年代にはすでに人気を落とし、簡単なストーリーと登場人物の極端なキャラクターと単純な価値観はロシアの若者にとって面白いものではなくなっていた。より複雑なストーリー性や価値観を追求する若者は、わずかなヨーロッパ映画、アジアの映画と日本のアニメーションに注目した。

本格的なアニメへの興味は、1990 年代のビデオブームから始まった。ソ連崩壊後、ロシアにおいて海外映画のビデオテープ、特にハリウッドの有名な映画を収録したあとのオマケ画像として日本のアニメがよく収録されていた。当時見る機会の少なかった珍しいアニメーションはロシアの若者の心を捉えた。マンガはソ連時代には全く知られておらず、1980 年代後半に日本語を勉強していた学生を通じてロシアへ進出し始めたが、量としてはそれほど多くなかった。また、90 年代に日本製のマンガは英語版という形で欧米からファンによって持ち込まれた。当時ロシアにおける海外メディアはほとんど存在しなかったため、比較的容易に入ってくる音楽や映画と異なって、まだコピー機が一般の住民には普及していなかったこともあり、マンガの普及は困難だったのである⁴。さらに、アメリカの「コミック」はすでに知られていたが、一般人には日本のマンガも同様の「低俗な読み物」と考えられていた。

ロシアのアニメ文化にとって画期的な出来事は、1990 年から普及し始めたインターネットである。90 年代にインターネットを使っていたのは、主に研究者や会社経営者やその家族などロシアの人口のわずか 10%であった。アニメ関係のサイトは日本語か英語だったため、最初のアニメファンは、語学知識とインターネットという条件を揃えた高学歴のロシア人だった。こうして

³ Латышева Т.В. 2010. Феномен готической субкультуры: содержание, черты и восприятие студенческой молодежью. *Вестник РГГУ*. 3. pp.190-207 (ラートウシェヴァ Т.「ゴシックサブカルチャーの現象：概念、特徴、若者の間のイメージ」『ヴェストニック RGGU』3: pp.190-207)

⁴ Mikhailova Yulia and Steele M. William eds. 2008. Images at an Impasse: Anime and Manga in Contemporary Russia. *Japan and Russia – Three Centuries of Mutual Images*. UK: Global Oriental. p.177

1990年代に、アニメとマンガは一定の社会スペースを確保し、ソ連崩壊後の混乱においては、知識層の若者にとってアイデンティティの表現方法の一つとなった⁵。

インターネットの普及とともに、ファン達の活動が拡大し、ファンクラブが創立され始め、やがてロシアのインターネットコミュニティで初めてアニメに関するインターネットサイトが誕生しはじめる。ロシアにおけるアニメやマンガの進出にとって大きな貢献をした最初のファンクラブは1996年に設立された R.An.Ma. (Russian Anime and Manga Association) である。このクラブはロシアにおける正規版アニメの推進、初めてのロシア語正規版の出版、アニメ雑誌、アニメフェスティバルの開催、アニメの翻訳、吹き替え、ロシア製アニメの創作などの幅広い活動を行っていた。

2000年からロシアにおけるアニメ・マンガ進出はインターネットの普及により大幅に拡大した。アニメの海賊版の販売が増加し、アニメの人気が高くなった。アニメファンが好きな作品を見るために様々な検索システムやダウンロードソフトや観賞の際起こる技術的な問題の解決などを勉強し始める。当時アニメファンにコンピューター関係者が多かったのはそうした理由からである。

2003年から次々正規版のアニメのディストリビューターが登場し始め、若者向けのメディアではアニメの正規版の広告もよく見られるようになり、アニメフェスティバルやコスプレイベントやアニメクラブの数は増加していった。ロシアのアニメファン世界がアマチュアからプロへ変わり始めた時期である。

次に、ロシアにおけるアニメサブカルチャーは2005年から「流行期」に入った。ロシアにおけるアニメとマンガは拡大し、より多くのファンの年齢グループを吸収し、若者の間に広く流行した。さまざまなテレビ局がアニメ作品を数多く放映し、ロシアの人気ミュージシャンもアニメ風のAMVを作り始め、ファンの活動はより活発になり、アニメ・マンガビジネスを行う会社が増加し、アニメフェスティバルも多様になり、規模・回数共に増大した。

アニメやマンガが手に入りやすくなり、より多くの人が日本の現代文化を知り、いわゆるブームが発生した。アニメは主要メディアでも取り上げられ、アニメやマンガを観賞することが流行となった。有名な Anime Fan というアニメ関連グッズショップは「アニメはモダンである」というスローガンを通じて商品を販売した。とりわけ学生の中に日本製アニメが知られるようになった。

また、インターネット活動もさらに拡大した。現在ロシアにおけるアニメ・マンガサブカルチャーは、数多くのアニメクラブ、アニメフェスティバル、アニメグッズ専門店があるにもかかわらず、重要な活動は主にインターネット上に存在している。インターネットは、現在若者の最も大事なメディアになりつつある。2009年の時点でロ

⁵ 同上 pp.177-178

シアの人口の37%がインターネットを利用していた。おそらく現在この数字はさらに増えていると推測できる。インターネットを最も利用しているのは若者であり、このグループでは人口の90%がインターネットを利用している。16歳から24歳までのロシア人にとっては、インターネットはテレビの次に重要なメディアとなった⁶。ロシアにおけるアニメやマンガ・サブカルチャーは主にインターネットを基にして発展している。大部分のファン達は作品やオタク世界の情報をインターネットから得る。ロシアのアニメファン文化の現状、つまりインターネットの重要性を考慮に入れ、ここではアニメ進出史をインターネットの普及前とインターネットの普及後という二つの基本的な時期に分けて考察することにする。

数年前から「流行期」に変化が生じ始めた。より多くの人々がアニメクラブに入会しはじめ、アニメが広く流行し、それを趣味にした人も増えたので、その傾向に対抗してより閉鎖的なクラブが誕生し始めた。昔からアニメを観賞し、オタクと自称し、アニメを芸術の一種と位置づける人は、アニメのより広範な流行に反対し始めたのである。すでに彼らにとって「がらくた」になったアニメ作品がテレビで多数放映され、関連グッズのテーマとなり、ロシアでたくさん売れ、ほとんどの若者が観賞した『ナルト』や『ブリーチ』などは、アニメとしての価値があっても「流行」したからという理由でファンに否定されるようになった。2010年に筆者が行ったロシア全土のアニメファンを対象にしたアンケート調査では、回答者の53%が「アニメなどを大衆文化にせず、それが理解している人だけのものになってほしい。」と答えている。流行は短期間で終わるという一般的な見方も存在する。確かに、2000年代にアニメを見た学生の多くは大人になってから、アニメに関心を失っている。しかし長年アニメを見続け、将来の仕事をアニメやマンガやゲームと結びつけたいと思っている人は多い。同じアンケート調査で、アニメなどに興味があるかどうかを問わず、ロシアの回答者の大多数(82%)は、ロシアにおけるアニメ・マンガ文化が発展し続けると考えている。現在ロシアの若者の間では、とりわけ中高生の間で、アニメやマンガが流行しているが、いつかその関心が終わったとしても、アニメ・マンガ文化を本当に理解し、愛し、その趣味のおかげで生きるエネルギーを得ているファンがロシアにおけるアニメ・マンガ文化を維持し続けると筆者は考える。

2. ロシアにおけるアニメサブカルチャーの規模

現在、若者サブカルチャーとして認められたアニメファンの集団(ロシア語の名称は

⁶ Рунет в 2009 и 2010 году: аналитика по итогам РИФ+КИБ. 2010. (Ru.net 2009-2010年: ROCITによる分析) <http://www.rocit.ru/analyst/index.php?id=23381> (最終アクセス: 2010年12月9日)

アニメーシニキ(анимешники)の活動の大部分はインターネット上に存在している。インターネット上のアニメフォーラム、マンガのアマチュア翻訳サイト、Live Journal や VKontakte といった有名なソーシャル・ネットワーキングサービスなどがある。インターネット上コミュニティだけでなく、いわゆる in real (現実世界) 或いはオフライン(offline)のコミュニティには様々なファンクラブ、コスバンド⁷、アニメフェスティバルやアニメパーティーなどが含まれている。

アニメとマンガのファンの中心は大学生であるが、ファンの年齢はだいたい 12 歳から (『ポケモン』のような作品の場合には 3 歳から) 35 歳までである。アニメ・マンガファンの平均年齢は 17 歳である。2010 年に筆者が行った日本とロシアのアンケート調査によると、アニメ・マンガに興味を持っている回答者の内、15 歳から 22 歳までの回答者が最も多かった。

コンピューター関係の人が多いという意見もあるが、最近インターネット専門家でもなくてもアニメ・マンガ文化に興味を持つ人が増え、様々な分野で活躍している人が圧倒的に多いと考えられる。とりわけ最近中高生のファンが多い。日本語を学習しているロシア人が多いにもかかわらず、アニメなどに興味を持っている人はそれほど多くないのである。しかしその一方で、アニメ・マンガへの興味が日本語への関心をもたらしているのも事実である。

ファン達はアニメとマンガの観賞だけではなく、ファンクラブの活動やチャット、コスプレなどで活動している。そうしたファンたちの多くはアニメ世界と直接関連していない日本文化の勉強(例えば、武術、茶道など)や日本語の勉強をし始める。

ロシアにおけるアニメとマンガの鑑賞者に関しては、正式な統計がないため、正確な数字を紹介することはできない。しかし、ロシアのアニメ・コミュニティの主要なコミュニケーション手段はインターネットであることを考慮にいれ、ここでは関連の数字データを紹介する。かつてもっともログインの数が多かったのは「アニメフォーラム」(Аниме-Форум)というネット上サイトであった。現在そこに登録しているユーザーは 7 万 5749 人である⁸。現在、「アニメフォーラム」より多い登録数をもつ他のサイトが存在しているが、「アニメフォーラム」はロシアのアニメファンの中で最も重要な交流の場である。

アニメファンの中で最も使われているネット上のサイトは 2006 年から存在している VKontakte (ВКонтакте) であり、ロシアとウクライナの若者が最もよく使っている

⁷ コスバンド (косбэнд) - コスプレ・バンド - コスプレを中心とするアニメファンの集団。

⁸ Аниме-Форум(「アニメフォーラム」)

<http://www.animeforum.ru/index.php?act=idx> (最終アクセス : 2011 年 1 月 13 日)

(他の CIS 諸国⁹の若者や海外に住むロシア人にもよく使われている)。チャットや掲示板を中心とした「アニメフォーラム」が供給していないサービス機能が VKontakte には多数ある。VKontakte のユーザーの人数は每秒増えているが、2011 年 1 月 13 日の時点で 1 億 790 万 5000 人だった¹⁰。それはロシアの人口にも等しい数字である。非公式のデータだが、VKontakte のコミュニティの 30%がアニメファンと推測されている。VKontakte が HP に載せている統計データは正確ではないという批判もあるが、それは複数のアカウントを持っているユーザが多いからである。それを考慮してもその数字の大きさは圧倒的である。

ロシアのアニメファンの活動は幅広い。アニメサブカルチャーを組織化するのは、アニメクラブとコスバンドというファンの集団である。その集団の主な目的は、情報収集、アニメコレクションの交換をはじめ、ロシア語による吹き替え、漫画の翻訳などがある。多くのクラブには規定があり、クラブに貢献できる積極的なメンバーのみが入会できる。

アニメクラブを作る主な原因は、同じ興味を持っている人とコミュニケーションをとり、アニメを手に入れるためである。アニメクラブは多様で、暇つぶしで集まる人もいれば、アニメやマンガの翻訳や吹き替えなどのプロジェクトに取り組んでいる人もいる。

ロシアのアニメファンのクラブの多くは何らかの機関に属さず、積極的な人物を中心に形成される。多くのクラブは規定や会費や入会式などがあり、何らかの才能がある人が優先する形を取ることで本格的な協会と同様である。しかしクラブの活動を盛んにする希望が強くても、リーダーシップや時間などが足りなくて、積極的な活動を行っていないクラブも多い。そのクラブに集まる若者たちが、アニメやマンガが好きという気持ちを持っていても、明確な目的を持たず、ただ友達を作るため、自己表現のためにクラブのミーティングに来る場合もある。アニメクラブの集会は主に週一回ぐらゐの頻度で喫茶店や公園や誰かの家や大学の教室で行われる。メンバーが好きな時間に来て好きな時間に帰る。アニメやマンガの情報交換をしたり、最近見た作品の感想を語ったり、イラストや日本語など得意なメンバーが授業を行ったり、順番にアニメなどについて自分の調査を基にして講演をしたり、あるいはゲームをやったり、アニメを見たり、アニソンを聴いたり、ただ友達としゃべったりするのが普通である(イラスト 1、2、3 参照)。

アニメクラブに集まるロシアの若者は麻薬はもちろん、アルコールも取らず、有効に時間を使っている。また、ロシアのオタクは知的レベルが高く、英語はもちろん、

⁹ 旧ソ連邦諸国の独立国家共同体

¹⁰ ВКонтakte (VKontakte) <http://vkontakte.ru/> (最終アクセス: 2011 年 1 月 13 日)

イラスト 1.



イラスト 2.



イラスト 3.



(イラスト 1、2)ロシア、ウラジオストク市の Japan Zone と Paprika というアニメクラブの集会。

(イラスト 3)ロシアのアニメクラブのメンバーによるイラストレーション。

日本語ができる人もいる。情報収集、コスプレのコスチュームの作製、コスプレの芝居の練習、アニソンの演奏などのさまざまな活動を熱心に行っている。このような若者の活動は、ロシア若者文化の消極的な状態を変えられるものであり、それは非公式の若者グループであるアニメシニキ、アニメ・マンガファン達である¹¹。

日本のアニメサブカルチャーの中心的な交流の場がコミケットであるのに対し、ロシアのファンダムの中核はアニメフェスティバルである。ロシアにおけるアニメフェスティバル活動は盛んで、アニメサブカルチャーにおいて重要性を持っている。

現在ロシア全国で一年中 80 以上の様々なアニメフェスティバルや J-Rock コンベン트가行われている。アニメフェスティバルによってプログラムは異なるが、アニメの上映、コスプレショー、講演や発表会、アニソンカラオケコンテスト、J-Rock の演奏、ファン創作、ゲーム体験、日本料理体験などの活動が一般的である。

前に述べたようにロシアのファン活動は主にインターネットで行われている。筆者が行ったアニメとマンガファンを対象にした調査によると、ロシアのファンの 83% はインターネット上で何らかの活動を行い、そのうち 34% がソーシャルネットワークサービスにおけるアニメ・マンガ関係の活動であった¹²。ロシアの若者の間に最も人気のある VKontakte というソーシャルネットワークサービスが提供する機能の内では、誰もが登録できるコミュニティ、いわゆるグループが作れる点が最も興味深い。この機能を使ってユーザーが運営する様々なグループができた。その中ではアニメやマン

¹¹ Рахавия Т.Х. 2009. Аналитический обзор молодёжных субкультур современной России. *Микроэкономика*. 2. pp.158-165 (ラハヴィア Т. 「現代ロシアの若者サブカルチャーの分析考察」『マイクロエコノミカ』2: pp.158-165)

¹² 筆者によって 2010 年に行われたアンケート調査

が関係のグループが非常に多い。特定の作品のファンクラブをはじめ、ファン・アートやアニメの吹き替えとマンガの翻訳グループまでである。最も参加者が多いグループの一つは、「Naruto」アニメのファンクラブ NaruSub というサンクトペテルブルグのクラブで、VKontakte のバージョンにおいて参加者は 2011 年 7 月 14 日現在で 23 万 7319 人だった¹³。

ファン達が VKontakte に登録すればすぐオンラインでアニメを見たり、オンラインでマンガを読んだり、様々な情報を得たり、交流を深めたり、自分で作品を作ったり、ファンクラブを設立したり、オンラインで日本語を勉強したりすることができる。つまり、VKontakte だけで利用できるアニメ・コミュニティが大変充実しているのだ。ファン達に情報を提供するだけでなく、アニメ・マンガ文化の発展にとって欠かせない要素であるファン達の創作に限りない機会を与えている。そのようなサイトの登場によってロシアにおけるアニメ・マンガ文化はより発展すると考えられる。

3. ロシアのアニメサブカルチャーの特徴

ロシアのアニメファン達の特徴はなんでも観賞するということである。とりわけアニメの進出の初期には日本のアニメ作品は珍しく、なかなか入手が難しいものだったイラスト 4。

Jurty によるファンアート



ので、ファンは手に入れることのできた全ての作品を観賞した。特定のジャンルに興味を持つようになったのはその後である。年齢ごと、性別ごとのアニメジャンルの分け方はロシアでは全く適用されていない。魔法少女ものを 30 代の女の人が見たり、ロボットものを少女が見たりしている¹⁴。

ファンの活動はアニメ文化の独特なジャンルになったと言える。ほとんどのファンが好きな作品を基にして、絵を描いたり、マンガを描いたり、小説を書いたりしている。その三つのタイプのファンの創作活動、つまりファン・アートと同人誌とファン・フィクションは、日本や他の国と同様にロシアにも普及している。インターネット上にアマチュアの作品もあれば、プロと呼べる作品も少なくない。美的な面で非常に

優れた作品も多い(イラスト 4 参照)。

もともと美術関係の活動を行い、アニメ・マンガに新しいインスピレーションを得

¹³ Naruto (Anime, Manga) VKontakte グループ (最終アクセス:2011年7月14日)
<http://vkontakte.ru/club189165>

¹⁴ Nomad. 2002. Русский отакү. *Animemaniacs Magazine Online*. 1(апрель): р. 12
(「ロシアのオタク」オンライン・アニメ雑誌)
<http://www.animemagazine.ru/01.01/otaku/> (最終アクセス:2010年12月6日)

て作品をそのスタイルで創造するようになった人もいれば、アニメ・マンガによって自己の創造能力を発見する人もいる。

日本にない独特なファン活動も存在する。それは日本のアニメやマンガを翻訳し、字幕を付けることあるいは吹き替えすることである。この活動はファンの創作の中で最も重要な活動の一つである。アニメ・マンガ産業が盛んになっているアメリカとヨーロッパにもファン字幕(fan subbing)・吹き替え(fan dubbing)・マンガ翻訳は非常に普及している。ロシアにおいて、日本のアニメとマンガが進出しはじめたころはアマチュアによる翻訳しかなかった。1980年代にロシアに存在していた日本のアニメはほとんど米国から入ったために、英語からロシア語に訳されたものがほとんどで、二重翻訳されたものだった。ロシアに普及したアニメとマンガの大部分はアメリカのプロあるいはアマチュアにより翻訳された字幕からロシア語に訳された。英語以外の言語からの翻訳されたものもあった。いずれにしても、ロシアでのアニメ・マンガ文化の初めての段階において作品(特にマンガ)を手に入るのは非常に困難だった。

現在のロシアでは、アニメ・マンガ産業がある程度発展したが、翻訳の質は優れていると限らない。以前と同じ二重翻訳も多く(その場合意味が変わることも多い)、吹き替えの場合作品独特の雰囲気失われることも多い。吹き替えする人が二人(男性の役と女性の役)の場合が多く、ロシアでは声優の教育がないため、それぞれのキャラクターに当てる声が単純で感情がない。日本の声優によって作られている独特の雰囲気がなくなって、キャラクターの性格が変わり、従って作品の意味も変わることがある。翻訳された作品より日本語でアニメを見るほうが良いと多くのファンが考えている。たとえ日本語が分からなくても、見る価値があると思っているファンもいる。「本当のオタクなら日本語以外にアニメを見る訳にはいかない。」とアニメファンのセルゲイ(19歳)は語っている。

マンガの翻訳も同様で、現在販売されているものでも、質が優れているとはいえない。まず、ロシア文化において伝統的にコミックがないため、日本のマンガを知らない人がロシア語に翻訳されたマンガを見ると真剣にとらえることが難しいかもしれない。マンガをロシア語に翻訳するのは極めて難しい。日本で文学として認められることもあるマンガはロシア語バージョンとしては奇妙なものにうつることが多い。日本語に多数ある擬態語や擬音語もロシア語にうまく訳すことが難しく(ロシアでは擬態語は主に子供言葉や冗談やスラングとして使われる)、真剣なシーンがコミカルな意味になってしまうことも多い。

そうした状況のなか、特にアニメとマンガの価値が分かっているファン達は好きな作品を自分で翻訳したいと考える。日本語ができなくても、ある程度勉強して、翻訳を試みるファンは多い。もちろん、多くの場合、アマチュア翻訳の方が質は低い。ロシアに存在するアニメとマンガの翻訳の質の問題はファン達を新しい活動に取り組み

せる動機となる。趣味のおかげで言語の学習、翻訳の技術、グラフィック・ソフトの使い方、コンピューター関係の様々な技術的な面などを習って自分の能力を上達させるのが、ロシアのアニメファンである。

興味深いのは、オフィシャル版と比べた場合、ファンによる翻訳は、名前の後につける～ちゃん、～さんなどの接尾辞や、お弁当や炬燵などのロシア人の間に知られていない日本の独特な要素が残っている点である。つまり、ファン達にとってはアニメ・マンガ作品の「日本らしさ」という要素が重要である。

自分でマンガを描き始めるロシア人もいる。ロシアにおける初めてのマンガであるボグダンの“Ника”(『ニーカ』)やオレーシャ・ホロドチュックの“Сунский мур”などがその例である。また、スヴェトラナ・シマーコワがアメリカの出版社から出した“Dramacon”というマンガはアメリカで大人気になった¹⁵。

ロシアにおいて、アニメファンのサブカルチャーも含む、若者サブカルチャーに対する寛容なイメージはまだ形成途上である。サブカルチャーに属していない一般的な若者は、サブカルチャーに属している若者と対立がなくても、自分の社会的アイデンティティを確立するために、サブカルチャーに属している若者と対比しながら後者を拒否する¹⁶。

アニメファン・サブカルチャーはカウンターカルチャーではない。そのサブカルチャーは現代ロシアに存在する多様な若者サブカルチャーの中で、最も温和的な集団である。他の集団に反せず、自分の集団のアイデンティティをアピールせず、関心深い趣味を持ち、その趣味に関する知識を蓄積したり、創作をしたりすることによって、自己発展や教養水準を高めている。ロシアの現代都市化が進んだ多文化社会において、アニメファン・サブカルチャーのような若者集団は、イデオロギーではなく、共通の趣味と生活スタイルで形成されている集団である。アニメへの関心は様々な分野での知識を増やしたり、能力を上達させたりする。つまり、ファン達が自己発展するのである。ロシアのアニメ市場は現在でも何でも入手可能な日本やアメリカやヨーロッパの市場と違って、まだそれほど発展していない。質の高いダビングや字幕を付けることやマンガの翻訳、品揃えの豊かなアニメ作品などが特に大都市から離れている地域には欠けている。アニメ市場がまだ形成されていない 1990 年代から長い経験を持つ

¹⁵ Aoki Deb. 2007. *Interview: Svetlana Chmakova Manga Artist and Creator of Dramacon and Night School. Manga About HP*

<http://manga.about.com/od/mangaartistswriters/a/SChmakova.htm>

(最終アクセス 2011 年 1 月 12 日)

¹⁶ Латышева Т.В. 2010. Феномен молодёжной субкультуры: сущность, типы. *Социологические исследования* 6: 93-101. pp.100 - 101 (ラーテウシェワ Т. 「若者サブカルチャー現象：真相と種類」『社会学調査』6: 93-101.)

ているアニメオタクと呼ばれるファン達は、趣味の対象を手に入れるために、様々な知識や技術を蓄積してきた。

日本におけるアニメ・マンガ文化の真のファン層がなくなっていると宣言した岡田斗司夫は、外国のアニメ・マンガファンがアニメを見て日本について知りたくなり、様々な知識を蓄えているため、現在は日本のオタクよりオタク度が高いと述べている¹⁷。

ここでファンにとってのアニメやマンガの意味を考察する。アニメを生活の一部とまで考えるファンを分析しようとするマスメディアは、アニメが現実からの逃げ道であると強調することが多い。

2010年に筆者が行った日本とロシアのアニメファンのアンケート調査の結果を分析すると、ロシアのファンの16%はアニメなどを主に趣味の一つとして位置付ける。ロシアの多くのファンが(16%)アニメ・マンガを日本語の教材として認めている。日本の伝統や現代文化を学ぶためにアニメを見ていると答えた人も多かった。アニメとマンガに芸術や娯楽として興味を持っていない人が日本語の勉強に役立てるため、観賞し始めるケースがあるのだ。日本語のために関心を持った人がアニメの大ファンになることも多い。さらに、アニメ・マンガはロシアのファンにとって創作活動を始める大きな刺激である。7%の回答者がアニメなどに生きがいを見つけ、その内「憂鬱から癒される」のみを選んだファンが多かった。現実からの逃げ道としてアニメなどを位置づけるロシアのファンは6%しかいない。さらにその回答を選んだ人は、「単なる自分の趣味の一つ」と両方を選んでいる。ロシアのファン(13%)にとって考え方が同じである集団に属するのは、「逃げ道」よりもっと重要である。全体の結果は次の表の通りである。

ロシアのファンがアニメなどを単なる娯楽としてとらえる人(2%)もいれば、新しい世界観を形成させる源として位置づける人(3%)もいる。「自分をより理解でき、人格の新しい特徴が見つかる」、「意味のある原則、人にやさしい、人生の目的のあるいい人間として自分を教育できる」という回答は代表的なものである。また、「日本と日本の文化に少しだけ近づくこと」という回答もあった。

アニメやマンガの力はファン達の職業の選択にも表している。こうして、アンケー

¹⁷ Galbraith Patrick W. 2009. *The Otaku Encyclopedia : an Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. Tokyo; New York : Kodansha International. p.177

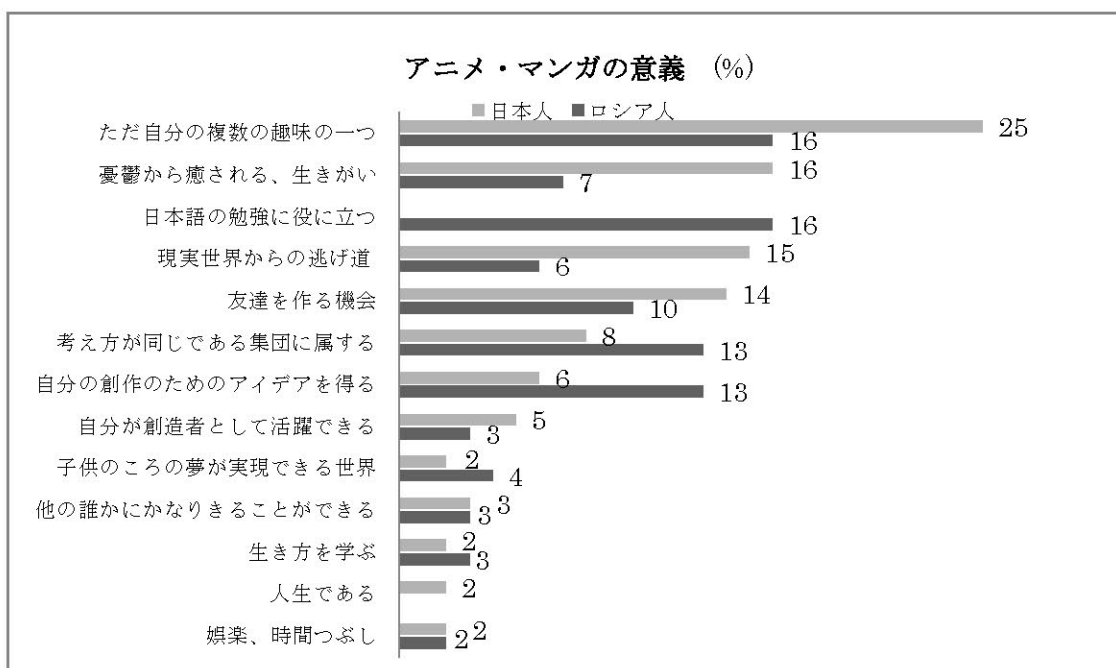


図1 筆者による調査「2010年日本とロシアのマンガとアニメに関するアンケート」より作成

トの回答者の多くは、将来デザイナー、日本語通訳者、IT技術者、ゲームデザイナー、イラストレーター、アニメーターなどになりたいと答えた。それはアニメ・マンガ・ゲームへの関心の結果ではないかと考える。

現実からの逃げ道という意義は確かにあるファンにとって重要であるが、多くのロシアのファンにとっては、アニメとマンガの世界は平凡な日常生活に刺激を与える手段になっている。多様な側面がある鮮やかなアニメ・マンガという世界に人々は自分が追求していることを見つけ、自由を見つめる。アニメ・マンガは何かを創造できる刺激や生き方の教訓などを教えてくれる。あるロシアのファンが言ったように、「アニメ・マンガは現実からの逃げ道ではなく、アニメとマンガは我々が生きていたい世界を創造する。アニメは現実逃避の集団ではなく、アニメこそは現実の世界である！」

おわりに

上記に示したように、アジアや欧米だけではなく、ロシアにおいても日本のアニメ・マンガ文化が広がりつつある。インターネットの普及によって、アニメやマンガなどがロシアに進出しやすくなり、現在ロシアにおける日本のアニメやマンガ市場が盛んになったと言える。ロシアにおけるアニメサブカルチャーはポスト・インダストリアル社会の特異なサブカルチャーであると分かった。

アニメ・マンガサブカルチャーは海外からロシアに進出し、ロシアの若者文化において、グローバル化と文化的アイデンティティとの確立の対立をもたらした。ロシア

のアニメシニキというアニメ・マンガファン層が 1980 年代に形成され始め、2000 年にロシアの若者サブカルチャーの大きなサブカルチャーの一つになった。アンケート調査と参与観察の結果を踏まえ、アニメファンのサブカルチャーは、非常に平和的で、クリエイティブであることが明らかになった。特殊なシンボルや服、規則がない、いわゆるライフスタイルのサブカルチャーである。ロシアのアニメファンのアニメクラブやコスバンドなどの集団も多く、そのような集団に入る理由は、自己表現や同じ価値観のある人のグループに属するためという理由がもっとも多い。アニメファンの集団の主な目的は娯楽とともに情報収集や創造である。アニメ・マンガへの興味は創作活動の大きな刺激にあることが明らかになった。

ロシアにおけるアニメとマンガの市場は日本ほど大きくないが、年々アニメ・マンガ関係の企業は増加している。アニメとマンガのコミュニティは多様であり、ファン達の知識は非常に豊富である。また、インターネットの普及はロシアにおけるアニメ・マンガ文化をさらに発展させた。年々ロシアのアニメとマンガのファンの人数が増え、ファンクラブの活動が多様になり、ロシアにおける日本文化への関心は拡大している。

主要参考文献

日本語文献

1. 東浩紀. 2001. 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』 講談社.
2. 井上俊・伊藤公雄(編). 2009. 『メディア・情報・消費社会』 世界思想社.
3. 岩渕功一. 2001. 『トランスナショナル・ジャパン—アジアをつなぐポピュラー文化』 岩波書店.
4. 岡田斗司夫. 1996. 『オタク学入門:Introduction to otakulogy』 太田出版.
5. ネイピア・スーザン J. 2002. 『現代日本のアニメ—「AKIRA」から「千と千尋の神隠し」まで』 中央公論新社.
6. マグウィガン J. 2005. 『モダニティとポストモダン文化：カルチュラル・スタディーズ入門』 彩流社.

英語文献

7. Galbraith Patrick W. 2009. *The Otaku Encyclopedia : an Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. Tokyo; New York : Kodansha International.
8. MacWilliams Mark W. ed. 2008. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. USA: M.E. Sharpe.
9. Mikhailova Yulia and Steele M. William eds. 2008. *Images at an Impasse: Anime and Manga in Contemporary Russia. Japan and Russia — Three Centuries of Mutual Images*. UK: Global Oriental.
10. Napier Susan J. 2007. *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. USA: Palgrave Macmillan.

11. West Mark I. (ed). 2009. *The Japanification of Children's Popular Culture*. USA: The Scarecrow Press.

ロシア語文献

12. Латышева Т.В. 2010. Феномен готической субкультуры: содержание, черты и восприятие студенческой молодежью. *Вестник РГГУ*. 3. pp.190-207 (ラーテウシェヴァ Т. 「ゴシックサブカルチャーの現象：概念、特徴、若者の間のイメージ」『ヴェストニック RGGU』)
13. Латышева Т.В. 2010. Феномен молодёжной субкультуры: сущность, типы. *Социологические исследования* 6: pp. 93-101 (ラーテウシェワ Т. 「若者サブカルチャー現象：真相と種類」『社会学調査』6: pp. 93-101)
14. Левикова С.И. 2002. *Феномен молодёжной субкультуры: Социально-философский аспект*. Диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук. М.: МГУ (レービコワ・スヴェトラーナ『若者サブカルチャーの現象：社会哲学的な視点』博士論文. モスクワ国立大学.)
15. Рахавия Т.Х. 2009. Аналитический обзор молодёжных субкультур современной России. *Микроэкономика*: 2. pp.158-165 (ラハーヴィア Т. 「現代ロシアの若者サブカルチャーの分析考察」『マイクロエコノミカ』2: pp.158-165)
16. Щепанская Т. 1999. Антропология молодёжного активизма. *Молодёжные движения и субкультуры Санкт-Петербурга (социологический и антропологический анализ)*. СПб.: Норма. (シェパーヌスカヤ Т. 「若者活動の人類学」『サンクトペテルブルグの若者活動とサブカルチャー：社会学・人類学分析』サンクトペテルブルグ：ノルマ出版社.)

インターネット資料

17. Горный Е. 2000. Летопись русского Интернета: 1990-1999. *Электронное издание «Российский Интернет накануне больших перемен»*. АЙРЕКС, издательство «Поматур» (ゴルヌイ Е.『ロシアのインターネット歴 1990—1999』『大変貌のロシアのインターネット』電子文献)
http://www.zhurnal.ru/staff/gornyy/texts/ru_let/(最終アクセス:2010年12月9日)
18. Иванов Борис. 2004. *Аниме в России*. (イワノーフ・ボリース「ロシアにおけるアニメ」『ロシアにおけるアニメ』オンラインプロジェクト)
<http://www.animemanga.ru/Articles/russia.shtml>(最終アクセス:2010年7月1日)
19. Аниме-Форум (「アニメフォーラム」)
<http://www.animeforum.ru/index.php?act=idx>(最終アクセス:2010年6月22日)
20. ВКонтакте(Vkontakte)<http://vkontakte.ru> (最終アクセス:2011年1月7日)