

オタク化への道

- 80年代終盤「トランスフォーマー」の放送から始まった
爆発的な人気で日本製オタク文化への注目度が高まった
- インターネット、P2Pによるコンテンツの流入
- アニメ、マンガ、ゲームの翻訳紹介
- アニメ、マンガ、ヤオイ、ロリ、ショタ、コスプレ、メイド、「萌え」、「ヘンタイ」といったオタク用語のロシア語化——日本語がそのままキリル文字化

多様化するロシアのオタク・カルチャー

- SF、ファンタジー、ライトノベル、アニメ、ゲーム、フィギュア、性的嗜好など
- 映画「ウォッチ」シリーズの成功
- 「収容所惑星」、「神様はつらい」映画化
- ロシア製マンガ(コミックスではない) 日本製マンガやアニメの絵柄
- ハイグレードPCゲーム「収容所惑星」、「ストーリーカー」、「ナイト・ウォッチ」など
- ロシア版「2ちゃんねる」 オタク文化の大衆化

ロシア製オタク・コンテンツ

- オタク向けアニメ雑誌やゲーム雑誌の創刊
- マンガコンベンション「コミッシヤ」、コスプレイベント等の定期開催
- 日本製マンガの翻訳・出版、日本製アニメの公開、DVD発売
- オタクをコピーするだけでなく、ロシア独自のオタク文化へと昇華
- そして逆輸入されるオタク「ジェーニヤ」マンガ、アニメ等のロシア語監修などを行う

これからのロシア・オタク

- オタクは国境を気にしない——ボーダーレス化
- ロシアからのオタク作品の発信
映画やゲームで始まっている
- 人的資源の交換・交流の促進
 - 日本からはミリタリ、映画オタクなどの関心
 - ロシアからはアニメ、マンガ・オタクなどの関心
- 今後の展望(すでに始まっている)
 - 言語の問題を越えて、さらなるファンレベルでの交流
 - 商業ベースでの交流