

「異世界」を巡って：ライトノベルを意識して

佐々木 隆

プロローグ

日本のマンガやアニメに代表されるポップカルチャーは今や世界中を駆け巡っている。なかでも日本独自の「戦闘美少女」(fighting girl)は『美少女戦士セーラームーン』(*Pretty Guardian Sailor Moon*)の流行とコスプレという2.5次元化の行動様式により、あっという間に広がった(斎藤 162-163)⁽¹⁾。2024年3月29日に公開されたOnline上の*Oxford English Dictionary*には新たに23の日本語が英語として追加された。その中のひとつに“isekai”がある。本稿では“isekai”の定義の検証を行い、英語圏で使用されている“AU”、すなわち“alternate universe”あるいは“alternative universe”を意識しながら、ライトノベルを意識しつつ日本語の「異世界」(isekai)とどのように違うのかを考察する。

1 日本語としての「異世界」とは

ライトノベルで言う「異世界」と単に日本語における「異世界」とは意味が異なる。一般的な日本語の辞典の代表として、最新版の小学館国語辞典編集部編『大辞泉』、新村出編『広辞苑』、松村明編『大辞林』の3冊での取り扱いについて「異世界」と用語的には類似している「異界」について注目する。また、「別世界」、異世界やファンタジーでよく使用される「パラレルワールド」についても調査対象とした。

『大辞泉』『広辞苑』『大辞林』の取り扱い

	異世界	異界	別世界	パラレルワールド
『大辞泉』 (2012)	見出し語なし。	見出し語なし。	①地球以外の世界。②現実とはかけ離れた環境。別天地。③全く異なった生活環境や境遇(小学館3272)。	観察者がいる世界から、過去のある時点で分岐して併存するとされる世界。並行世界。並行宇宙。→多世界解釈(小学館2954)
『広辞苑』 (2018)	見出し語なし。	日常とは異なる世界。物の怪や霊の住む領域(新村 135)。	①この世と別の世界。②自分がいるのとは全くかけはなれた環境や社会。別天地(新村2639)。	見出し語なし。
『大辞林』	見出し語なし	人類学や民俗学	①地球以外の世	四次元宇宙に、

(2019)	し。	での用語。疎遠で不気味な世界なこと。亡霊や鬼が生きる世界(松村 123)。	界。この世とは違う世界。②自分のいる世界とは全く異なった環境。また、俗世間からかけ離れた場所。別天地(小学館 2469)。	我々の世界とともに存在しているとされる異世界。四次元宇宙を三次元宇宙の集合と考えて導き出されたもの。SF でしばしば題材とされる。多次元宇宙(小学館 2238)。
--------	----	---------------------------------------	---	---

一般に使用される日本語として国語辞典系では「異世界」はまだ掲載されておらず、「異界」の「日常とは異なる世界」(新村 135)はかなりあいまいな表現であるが、人類学や民俗学での用語として、「亡霊や鬼が生きる世界」(松村 123)を意味することが分かる。福田アジオ他編『日本民俗大辞典』(上、1999)の内田忠賢「異界」には次のように定義されている。

人間が周囲の世界を分類する際、自分(たち)が属する(と認識する)世界の外側の世界。その認識の主体は個人よりも、集団を想定する場合が多い。民俗社会で、靈魂が行く世界、つまり他界(来世)だけでなく、自分たちの社会の外側に広がる世界である。他界が時・空間両方の認識であるのに対し、異界はより空間的なイメージで把握される。たとえば妖怪は、死後の存在である幽霊と区別されるが、彼らが住む世界は異界である。また現代社会では、特定の社会集団から見た異質な社会集団の生活・行動空間を異界と呼ぶ場合もある。この言葉は民俗語彙ではなく、分析概念であり現代の流行語ともなっている。異界という語は、人間が分類体系を作り上げる際の、構造論的思考と関連する。われわれの自己中心的世界観で、内部と外部を二項対立的に認識する場合、後者が異界である。したがってさまざまなレベルで、境界を挟んで異界が存在する。たとえば自分の家に対し、その外側は異界である。同時に、自分のムラに対し、ムラの外は異界である。つまり異界は、入れ子構造で多数存在する。また内部社会の成員とは異なる外見や風俗習慣を持つ人間は、異界の住人、異人と呼ばれる。異人は外国人だけでなく、芸能民・山人など外側から訪れる人も含まれ、時には妖怪視され差別された。異界の概念は、境界の観念と深く関わる。橋・坂・峠・辻などの境界の場所は、異界への回路であり、両義的な空間である(内田 68)。

一般国語系事典の代表である『大辞泉』『広辞苑』『大辞林』には「別世界」の見出し語はあるものの「異世界」は見出し語はなかった。しかし、「異世界」と概念的に近い「パラレルワールド」は取り上げられていた。その定義を見ると、「SFでしばしば題材」(小学館 2238)とあるため、SF ファンダムがオタク文化の源泉のひとつ(佐々木 a 36-37)としても考えられるため、毎年発刊され、流行語などを積極的に掲載する『現代用語の基

『現代用語の基礎知識』『知恵蔵』『imidas』やオタク文化系の事典類等の取り扱いについても注目しておきたい。まず、『現代用語の基礎知識』『知恵蔵』『imidas』の2007年には初めて「パラレルワールド」が掲載された。残念ながら「異世界」は掲載されなかった。

『現代用語の基礎知識』『知恵蔵』『imidas』の取り扱い

	異世界	パラレルワールド
『現代用語の基礎知識』(2007)	見出し語なし。	見出し語なし。
『知恵蔵』(2007)以降はインターネット配信となる。	見出し語なし。	河合伸「外来語・カタカナ語／略語」より 並行世界。次元の異なる世界（河合1131）。
『imidas』(2007)以降はインターネット配信となる。	見出し語なし。	信達郎・J.M.Vardaman「カタカナ語欧文略語」より 空想科学小説で、現在の世界と次元が異なる世界があると仮定すること（信・Vardaman 1271）

残念ながら「異世界」の掲載がないため事典類の範囲を広げて、ポップカルチャー系統のものに広げると以下になる。

ポップカルチャー系統の事典類の取り扱い

	異世界	パラレルワールド
オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』(2006)	見出し語なし。	見出し語なし。
藤原実『現代オタク用語の基礎知識』(2009)	見出し語なし。	見出し語なし。
榎本秋『ライトノベル文学論』(2008)	見出し語なし。取り扱いなし。「図14 「16のキーワード」」(榎本b 92)には「架空歴史もの」はあるが、「異世界」はない。	見出し語なし。取り扱いなし。「図14 「16のキーワード」」(榎本b 92)には「架空歴史もの」はあるが、「パラレルワールド」はない。
金田一「乙」彦・編『オタク語辞典』(2009)	見出し語なし。	見出し語なし。
金田一「乙」彦・編『オタク語辞典2』(2009)	見出し語なし。	見出し語なし。
Patrick W. Galbraith. <i>The Otaku Encyclopedia</i> (2009)	“isekai” “another world” “alternate universe” 等の見出し語なし。	“parallel world” の見出し語なし。
榎本秋『シナリオ事	見出し語なし。	見出し語なし。

典 100』(2012)		
山北篤『ゲームシナリオのためのファンタジー事典 知っておきたい歴史・文化・お約束 110』(2010)	見出し語なし。	見出し語なし。
ファンタジー事典製作委員会『クリエイターとプレイヤーのためのファンタジー事典』(2013)	見出し語なし。 ただし以下のような解説がある。 「カテゴリ①：架空世界英雄譚」には以下のような解説がある。 架空世界英雄譚とは本書のける造語で、「著者が構想した架空の世界を舞台に、主人公と仲間たちがさまざまな困難な乗り越え、英雄的な活躍をするさまを描く物語カテゴリー」のことである(榎本 d 10)。 「カテゴリー②：架空世界日常もの」には以下のような解説がある。 異世界の「形」 せっきくの異世界なのだから、「形」にもこだわりたい。私たちの生きているこの地球は球状をしており、その外には延々と宇宙空間が広がっているわけだが、このような価値観が広まる前は様々な「世界」の形がイメージされてきた(榎本 d 40)。 「カテゴリ③：架空世界転移もの」には以下のような解説がある。 現代世界に生きる平凡な高校生が、気が付いたらファンタジー世界にいた一つまり、現実から架空の世界に「飛んで」しまうことから始まるタイプの物語を、本書では「架空世界転移もの」と呼ぶ。現代人が過去や未来に飛んでしまうタイムトラベルもの、よく似ているが少しだけ本来の世界と違う並行世界(パラレ	見出し語なし。 ただし以下のような解説がある。 「カテゴリ③：架空世界転移もの」には以下のような解説がある。 現代世界に生きる平凡な高校生が、気が付いたらファンタジー世界にいた一つまり、現実から架空の世界に「飛んで」しまうことから始まるタイプの物語を、本書では「架空世界転移もの」と呼ぶ。現代人が過去や未来に飛んでしまうタイムトラベルもの、よく似ているが少しだけ本来の世界と違う並行世界(パラレ

	ルワールド) に飛んでしまう 並行世界ものもその一種と考 えていいだろう (榎本 d 52)。 「カテゴリ⑩：架空歴史も の」には以下のような解説が ある。 …サンプルでは「時代の変 革」というテーマで全体を構 成し、それを表現するような 要素を詰め込んでみた (榎本 d 201)。	
小谷真理監修『ファン タジー世界用語事 典 ゲーム・マン ガ・小説がもっとも っと楽しくなる!!』 (2015)	見出し語なし。定義なし。た だし、分類上、「ファンタジ ー世界への入口④異世界」が ある。「はじめに」には以下 のような説明がある。 ファンタジーの世界は、わ たしたちが住んでいるげんじ つ世界とはちがって奇想天外 な物事でいっぱいです。なの で、異世界を探索中に、時 折、聞いた事のない事物や、 反対にどこかで聞いた事はる けど、何だったか思い出せない 事柄にけっこう沢山遭遇 し、立ちすくんでしまうこと もしばしばです。この本は、 そんなとき、ちょっとした疑 問に答えるために編まれた、 ファンタジー専門の、特別な 事典です。 実は、多くのファンタジー 作品は、既存の神話や民話、 伝説や歴史的な事実から出発 して、ファンタスティックな 異世界へと、想像力の翼を広 げていけるんです (小谷 は じめに)。 ※頁表記なし。	見出し語なし。
山北篤『現代知識チ ートマニュアル』 (2017)	「はじめに」には「異世界も の」に言及している。 現代人が過去やファンタジ ー世界に行ったら、その高度 な自然科学知識や社会科学 知識を活用して、どんなに 活躍できるだろうか。 そんな想像は楽しいもの	見出し語なし。

	で、最も古い作品としては、マーク・トウェインの『アーサー王宮廷のヤンキー』（1889）が知られている。その題名通り、現代アメリカ人（と言っても、作品が書かれた 19 世紀末に生きていた現代だが）が 6 世紀のアーサー王時代にタイムスリップして、最新の科学知識（と言っても 19 世紀の科学だが）を使って活躍する。 このような、歴史改変 SF、もしくは、異世界転移ファンタジーと呼ばれる作品は、100 年以上も前から、幾度も書かれてきた定番の物語だ。現代日本では、現代知識チートものと呼ばれることが多い（山北 2）。	
幻想世界探究倶楽部編『創作者のためのファンタジー世界事典—ゲームクリエイターが知っておきたい神話・幻獣・魔術・異世界のすべて』（2018）	見出し語なし。ただし、章立ての中で「異世界」がある。 第 1 章 神々と英雄 第 2 章 天使と悪魔 第 3 章 幻獣・精霊・妖精 第 4 章 魔術・呪術・錬金術 第 5 章 武器と魔導具 第 6 章 異世界	見出し語なし。
榎本秋編『シナリオのためのファンタジー事典 知っておきたい歴史・文化・お約束 121』（2019）	見出し語なし。取り扱いなし。	見出し語、取り扱いなし。
榎本秋編『異世界ファンタジーの創作事典』（2019）	はじめに 「ファンタジーファイル」のうち「異世界からの来訪者」 「第 3 章：ファンタジーの“お約束”」のうち「異世界転移」「転生」の項目がある。 「異世界からの来訪者」より「紛れ込んでしまった場違いな存在」 物語の登場人物は、その世界で生まれたものだけとは限らない。いやむしろ「異世界から訪れた何者か」は定番の登場キャラクターとさえいえ	見出し語なし。

	るだろう。 彼らはどうしてこの世界を訪れたのだろうか。次のようなパターンが考えられる。 ・どこかの世界から自分の意志でやってきた ・何かのトラブルに巻き込まれて「落ちて」きた ・神や悪魔など次元上の存在に導かれた ・魔法使いが召喚魔法で呼び込んだ このどれであろうと、彼らはその世界において「異物」だ。ゆえに、物語を引っ掻き回し、またドラマチックに動かしていく力を秘めている（榎本秋編 a 34）。 「異世界転移」より「異世界へやってきた来訪者」 平凡な現代人だった主人公が、ある日突然異世界へ迷い込んでしまう。そこで事件に巻き込まれた主人公は、世界を救うために奮闘することになる一。 いわゆる「異世界転移」はエンターテインメントにおける定番の一つだ。たいていの場合、現代日本人が転移者として異世界へやってくるので、読者にとって共感しやすいキャラクターを主人公に据えることができる。また、何も知らない現代人に異世界のことを説明する……という形を取ることで、スムーズに世界設定を紹介できるのもいい。ファンタジー世界に現代日本やそれ以外の社会由来の異物を持ち込むことで、独特の雰囲気を作り出せるのもウリといえるだろう。 マーク・トウェインの『アーサー王宮廷のコネチカット・ヤンキー』が古典的作品として知られる（この作品で主人公が行くのは異世界では	
--	---	--

	なく過去だがストーリー構造はよく似ている）他、ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』も異世界での冒険という点で近しいものを持っている。 日本のエンタメで特筆すべき作品としては、転移した異世界でロボットに乗って戦うことになるアニメ『聖戦士ダンバイン』や、「異世界に召喚されて勇者と呼ばれる」構造そのものをパロディにした神坂一の『日帰リクエスト』。そして何よりも、「小説家になろう」や「カクヨム」に代表される小説投稿サイトに数多く掲載されている作品群がある（榎本秋編 a 204）。 召喚はターゲットの「死」と結びつくことも多いようだ。死にかけて自分本来の世界と縁が薄れるから召喚しやすいのかもしれない。死んだ人の魂を神が異世界へ送り込み、異世界人として転生させるというシチュエーションもよく見る。そのため「異世界転生」という言い方をすることもある。 紹介されたわけではないのに転移してしまうケースもある。嵐の如く現れた時空間の歪みによって異世界へ飛ばされてしまうかもしれないし、異世界への入り口になる門やアイテムを手に入れるのかもしれない。 後者のケースは色々と想像が広がる。現代酒井と異世界との行き来が可能なら、できることが非常に増えるからだ。（榎本秋編 a 205-206）。 「転生」 一例として、「その世界は鳥籠のようなもので、一度捕	
--	--	--

	らえられてしまうと二度と他の世界へ出ていけない。何度もその世界の中で転生してしまう。主人公は幾度も転生を繰り返す中で様々な人と出会い、成長し、ついに世界という籠を破る手法を見出す」などというものを考えてみた。なかなか神話的でスケールの大きなものになったのではないか。 一方、転生、それも「記憶と意思（と力）を備えた転生」を特別な人間の証と見るのは、ファンタジー世界となかなか相性が良さそうだ。 主人公が転生者として、前世でやり残したことを完結させるために冒険の旅に出るのだろうか。転生者のヒロインがその記憶や力ゆえに命を狙われてしまうのだろうか。前世の妄執に縛られたライバルをも救うために、主人公は命をかけて戦うだろうか…。 また、前世の記憶や意思を持っている場合、現世の記憶や意思とはどんな関係になるのか、というのも興味深い疑問である。一つの体に二つの人格が共存した多重人格者のようになるのだろうか。前世が目覚めた段階で、現世の人格は消え去ってしまうのだろうか。逆に、あくまで現世の人格で、記憶だけが他人事めいて思い出されるということもありそうだ。ベースとしては現世で、そこに前世の人格が混ざった結果として、新たな人格が生まれる可能性もある。 このように複雑な様相を呈する中、前世と現世の間に大きな差がなければ、大した問題は起きないかもしれない。しかし、まったく違ったなら？ 前世は女性で現世は男	
--	--	--

	性という転生者が、前世の夫に出会ったなら、さてどうなってしまうのだろうか。コメディにも、シリアスなジェンダー物語にも、どちらにも持っていけそうなシチュエーションだ（榎本秋編 a 209）。	
鳥居彩音『一物語を作る人のための一世界観設定ノート』（2021）	第2章 世界創作ノート中に、「異世界ファンタジー」では次のような設定を示している。 自分だけの世界を作る代表的なジャンルといえば、この異世界ファンタジーだ。代表的な剣と魔法の世界をはじめとし、エルフやゴブリンなどの架空生物が登場する世界、地上ではなく海中に存在する世界など、バリエーションはさまざまである（鳥居 38）。 第3章 創作ノートサンプル中に、「異世界ファンタジー」がある。	見出し語、取り扱いなし。
倉戸みと『異世界転生者のための創作BOOK』（2021）	定義はないが、章立てには「OTHERWORLDLY ITEMS 異世界のレアアイテム」「OTHERWORLDLY MONSTERS 異世界のモンスターた」がある。	見出し語なし。
榎本秋編『異世界ファンタジーのポイント75』（2022）	はじめに 「第1章：ファンタジーファイル」のうち「14：異世界からの来訪者」 「第4章：ファンタジーの「お約束」」のうち「57：異世界転移」「58：転生」の項目がある。 「14：異世界からの来訪者」より「紛れ込んでしまった場違いな存在」 物語の登場人物は、その世界で生まれたものだけとは限らない。いやむしろ「異世界から訪れた何者か」は定番の登場キャラクターとさえいえるだろう。 彼らはどうしてこの世界を訪れたのだろうか。次のよう	見出し語なし。

	なパターンが考えられる。 ・どこかの世界から自分の意志でやってきた ・何かのトラブルに巻き込まれて「落ちて」きた ・神や悪魔など次元上の存在に導かれた ・魔法使いが召喚魔法で呼び込んだ このどれであろうと、彼らはその世界において「異物」だ。ゆえに、物語を引っ掻き回し、またドラマチックに動かしていく力を秘めている（榎本秋編 b 52）。 「57：異世界転移」 平凡な現代人だった主人公が、ある日突然異世界へ迷い込んでしまう。そこで事件に巻き込まれた主人公は、世界を救うために奮闘することになる。 いわゆる「異世界転移」はエンターテインメントにおける定番の一つだ。たいていの場合、現代日本人が転移者として異世界へやってくるので、読者にとって共感しやすいキャラクターを主人公に据えることができる。また、何も知らない現代人に異世界のことを説明する……という形を取ることで、スムーズに世界設定を紹介できるのもいい。ファンタジー世界に現代日本やそれ以外の社会由来の異物を持ち込むことで、独特の雰囲気を作り出せるのもウリといえるだろう。 マーク・トウェインの『アーサー王宮廷のコネチカット・ヤンキー』が古典的作品として知られる（この作品で主人公が行くのは異世界ではなく過去だがストーリー構造はよく似ている）他、ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』も異世界での冒険	
--	--	--

	という点で近いものを持っている。 日本のエンタメで特筆すべき作品としては、転移した異世界でロボットに乗って戦うことになるアニメ『聖戦士ダンバイン』や、「異世界に召喚されて勇者と呼ばれる」構造そのものをパロディにした神坂一の『日帰リクエスト』。そして何よりも、「小説家になろう」や「カクヨム」に代表される小説投稿サイトに数多く掲載されている作品群がある（榎本秋編 b 204）。 異世界転生 召喚にせよ、事故にせよ、ターゲットの転移が「死」と結びつくことも多いようだ。死にかけて自分本来の世界と縁が薄れるから召喚しやすいのかもしれない。死んだ人の魂を神が異世界へ送り込み、異世界人として転生させるというシチュエーションもよく見られる。 そのため、このジャンルそのものを「異世界転生」という呼び方をすることもある—というよりはむしろ、2010年代以降のムーブメントでは転生のほうが主流であり、肉体を持ったまま転移するほうが少数派であるとさえいえそうだ。ただ、転移のほうが古くから人気のあったジャンルなので、この項では異世界転移の中の一パターンとして転生を扱うことをお許し願いたい。 転移ではなく転生させることの主なメリットとしては、主人公を異世界人そのものにすることができる点が挙げられる（榎本秋編 b 206-207）。 「58：転生」 一例として、「その世界は	
--	---	--

鳥カゴのようなもので、一度捕らえられてしまうと二度と他の世界へ出ていけない。何度もその世界の中で転生してしまう。主人公は幾度も転生を繰り返す中でさまざまな人と出会い、成長し、ついに世界というカゴを破る手法を見出す」などというものを考えてみた。なかなか神話的でスケールの大きなものになったのではないかな。

一方、転生、それも「記憶と意思（と力）を備えた転生」を特別な人間の証と見るのは、ファンタジー世界となかなか相性が良さそうだ。

主人公が転生者として、前世でやり残したことを完結させるために冒険の旅に出るのだろうか。転生者のヒロインがその記憶や力ゆえに命を狙われてしまうのだろうか。前世の妄執に縛られたライバルをも救うために、主人公は命をかけて戦うだろうか…。

また、前世の記憶や意思を持っている場合、現世の記憶や意思とはどんな関係になるのか、というのも興味深い疑問である。一つの体に二つの人格が共存した多重人格者のようになるのだろうか。前世が目覚めた段階で、現世の人格は消え去ってしまうのだろうか。逆に、あくまで現世の人格で、記憶だけが他人事めいて思い出されるというのもありそうだ。ベースとしては現世で、そこに前世の人格が混ざった結果として、新たな人格が生まれる可能性もある。

このように複雑な様相を呈する中、前世と現世の間に大きな差がなければ、大した問題は起きないかもしれない。しかし、まったく違ったな

	ら？ 前世は女性で現世は男性という転生者が、前世の夫に出会ったなら、さてどうなってしまうのだろうか。コメディにも、シリアスなジェンダー物語にも、どちらにも持っていけそうなシチュエーションだ（榎本秋編 b 209）。 ※榎本秋編『異世界ファンタジーの創作事典』（2019 年、秀和システム）を底本に、増補・改訂したもの。	
健部伸明『ファンタジー&異世界用語事典』（2022）	異世界 英語:Another plane 我々もしくは登場人物が、本来所属する世界から「今でもここでもない」見知らぬ場所に放逐された先。魔法や超テクノロジーが発展していたり、倫理や常識が異なっていることが多い。そこで活躍して勇者となったり、志半ばで果てたり、元の世界に戻ってきたりするが、どれが真の幸福かは簡単には決められない（健部 8）。	平行世界 英語：Parallel world ある時点を軸に、ひとつの世界から枝分かれする形で生まれ、本来とは異なる歴史を歩んだ世界のこと。元が同じ世界なので、世界観が似ていたり、出生や立場が異なる同一人物が存在したりする。「世界観／時間線／時間軸が異なる」などと表現する。元の世界と異なるという点では、平行世界も異世界のひとつだ（健部 12）。
秀島迅『プロの小説家が教えるクリエイターのための語彙図鑑』（2023）	見出し語なし。取り扱いなし。	見出し語なし。取り扱いなし。
幻想世界探究倶楽部編『増補改訂版 創作者のためのファンタジー世界事典—使えるネタが見つかる世界の神話・伝説データベース』（2024）	見出し語なし。ただし、章立ての中で「異世界」がある。 第1章 神と英雄 第2章 天使と悪魔 第3章 幻獣・精霊・妖精 第4章 魔術・呪術・錬金術 第5章 武器と魔導具 第6章 異世界 第7章 社会・制度・冒険の舞台 巻末付録 ※「転生の思想」 近年ライトノベルなどで、中世ヨーロッパ風のファンタジー世界に生まれ変わる「異世界転生」ものが人気を博しているが、人類は太古の昔から、「人間は死んだあと、何らかの形で転生する」という	見出し語なし。

	死生観を持つことが多かった。たとえば正統派のキリスト教の教義は転生を認めないが、にもかかわらず現在、世界中でキリスト教徒を含む多くの人々が、「死んだら生まれ変わるだろう」と考えているという統計結果が存在する。 人類学者の竹倉史人は、転生にまつわる古今東西の思想を広く研究し、大きく3つのタイプに分類している。 第1は、人類が非常に古くからもっていたと考えられる再生型の考え方である。「死者は儀式を通じて、親族やゆかりのある人のもとに転生する」というもので、現在でも部族社会に残っている。その特徴は、個人単位の転生ではないことだ。共同体の中で、故人の特徴が何人かの新生児に分配され、自然の循環のように生命がリサイクルされていく。 第2のタイプは、古代インド起源の輪理型の思想である。インドに人ってきた古代アーリア人の信仰と、先住民の再生型の転生思想が融合して生まれたと考えられる。ここでは個人単位の転生が考えられ、「欲望にとらわれるせいで、嫌でも生まれ変わりつづけてしまう」「生前の行為=業(カルマ)によって、何に転生するか決められてしまう」とされる。転生の単位として、アートマンと呼ばれる不滅の靈魂が想定されている(ただし、仏教はアートマンなしで輪廻を説明している)。 第3のタイプは、19世紀にフランスで生まれたリインカーネーション型。当時流行していた心霊主義(死者を呼び出	
--	---	--

	す降霊術など)の中から出てきた思想である。ここでも転生の単位として、霊界に住む不滅の霊魂が想定される。その霊魂が、人間の肉体に宿って人生の苦しみを経験することで、霊的に成長していくという進歩主義的な性格が特徴である(幻想世界探究倶楽部編 260)。	
秀島迅『プロの小説家が教えるクリエイターのための語彙図鑑 場面設定編』(2024)	見出し語なし。取り扱いなし。	見出し語なし。取り扱いなし。
山北篤『シナリオのための戦闘・戦略事典 知っておきたい兵科・作戦・お約束118』(2024)	見出し語なし。取り扱いなし。	見出し語なし。取り扱いなし。

「異世界」についてははっきりとして定義は残念ながら見当たらないため、範囲をインターネット上のものへと広げてみると以下の通りとなる。

インターネット上の定義

	異世界	パラレルワールド
ピクシブ百科事典	自分たちが暮らす世界＝現実世界とは異なる時空や世界のこと。 現実でいえば夢や空想の世界。 フィクションの世界では「フィクションの中に我々（読者）が住む現実」にそっくりな世界があり、作品の人物にとっての“異世界”に繋がっている」という描き方がされていることが多い。現実にもそっくりな世界も我々読者から見れば（メタな認識であるが）第四の壁を通した異世界である。⇒メタフィクション 現実には似ていない異世界がまた別の異世界に繋がっていることもある（異世界に架空の本やボードゲームがあり、別の異世界が広がっている、異なる宇宙同士が隣接している、異世界の彼方に理想郷があるなど）。 異世界ファンタジー作品で定番の設	世界において、ある時点から分岐し、分岐前の世界と並行に連なる別の世界のこと。『平行世界』『可能世界』とも呼ばれている。 異世界や別次元という概念とは違い、『この世界』と同じ次元に位置している。 解説編集 例えばこの世界にて、花瓶が落ちて割れたとする。 そうなったらそれは当然、この世界の住人にとっては『ただ花瓶が落ちて割れただけ』に過ぎない。 が、この時同時に『花瓶が落ちなかった、または割れなかった未来もあったかも知れない』という想像をすることもまた可能である。 この『花瓶が落ちなかった、または割れなかった』という架空の未来が、この世界とは違う固有の世

	定に、主に現代の地球人が異世界へと召喚される、あるいは偶然迷い込む『異世界転移（異世界トリップ）もの』がある。主人公は元々異世界の出身（または前世が異世界人）であり、実は召喚ではなく召還だったというパターンや、異世界人が地球に来てしまうパターンも存在する。スペースオペラやタイムスリップとは厳密には異なるが、異世界と思わせて、実は別の惑星や地球の過去&未来だったという展開も多い。 舞台が異世界一種類で、主人公を始めとした登場人物全員が異世界人で、現代の地球の要素が一切提示されないハイファンタジーも存在し、「現代の地球といくつかの共通点を持つ世界」「現代の地球に酷似した世界」として描かれることが多く、その他、外観、雰囲気を楽しむもの、「プロローグ・エピローグでナレーターが現代の読者にメタ発言で語りかける」「主人公の名前や容姿が白紙になっている」といった感情移入を主旨とした作品も存在している。 地球が舞台で現代の地球と異なる文化を形成しているパターンや「現実世界の形をした異世界」というパターンも存在する。 一つの世界の中に一つや二つではなく、複数の異世界があるパターンも存在する。 フィクションの世界では宇宙や星や大陸や国だけではなく、村単独や街単独や家単独や部屋単独や人体単独やダンジョン単独も異世界であることもあり、マップごとに世界観がバラバラであるパターンも存在する。 かつては架空言語・架空文字を設定することが流行ったが、2010年代以降は面倒なためか何故か日本語がそのまま通じることが多い。 細かい設定がない主人公に各読者が独自の設定を当てはめることで、複数のパラレルワールドが発生することもある（主に二次創作で描かれる）⁽³⁾。	界として存在している、という考え方がパラレルワールドなのである。 前述の例の場合、この世界にて『花瓶が落ちた』場合、この世界という存在そのものから『花瓶が落ちなかった世界』『花瓶は落ちたが割れなかった世界』が分裂して出現し、それぞれの世界同士、互いに干渉し合わない形（すなわち『平行』）で別々の時間を続行していく、ということになる。 この考えに倣うならば、『今日遅刻しなかった世界』『パソコンが壊れなかった世界』『テストで高得点をとった世界』など、人間ら生物が何らかの分岐点にさしかかるたび、パラレルワールドは常に出現、進行していると考えられる。 これをさらに突き詰めれば、パラレルワールドが発生する事象の有無（上記の例だと『花瓶が落ちた』世界と『落ちなかった』世界、さらに花瓶が落ちる原因となった事象が『起きた』世界と『起きなかった』世界とが分岐する）や、各パラレルワールドごとでさらに分岐するなどの、多重分岐も理論上可能であり、多次元的にパラレルワールドが存在するとも考えられる⁽²⁾。
ガイドライ	「異世界転生」「異世界転移」キーワード	ガイドライン パラレルワールド

ン 異 世 界 転 生・転移の キーワード 設定に関し て	ード設定の基準 「異世界転生」「異世界転移」のキー ワード設定が必要となる基準は以下 の通りです。 主人公が「現実世界」から「異世 界」へ転生もしくは転移する要素が 存在し、主な舞台が「異世界」であ る。 各定義 上記における「現実世界」と「異世 界」の定義、「異世界転生」と「異世 界転移」の違いについては以下をご 確認ください。 現実世界 私達が実際に生活している世界。 もしくは、私達が実際に生活してい る世界をベースとして、そこから派 生したとの判断が容易な世界を指し ます。(一般的な生活や文明は変わら ないが、魔法が存在する等の世界は 「現実世界」となります) 異世界 「現実世界」とは異なる、かかわり のない世界。 物理的に一切つながりが無く、移動 手段も確立されていない世界を指し ます。 異世界転生 主人公が元の世界で一度死亡し、異 なる人物として「異世界」への生ま れ変わりを果たしている作品。 異世界転移 主人公が何らかの形（移動、召喚、 憑依等）で「異世界」への移動を果 たしている作品⁽⁴⁾。	のキーワード設定は見当たらず
Wikipedia	異世界（いせかい）は、語義として は現実世界とは異なる世界のことで あるが、日本のフィクション作品 （主にライトノベル、漫画、アニメ など）におけるサブジャンルのひと つとしても用いられ、現代とは異な る魔法が有効などのファンタジー世 界を舞台にした物語。派生ジャンル として、現代で死んで異世界に生ま れ変わる異世界転生、異世界に移動 する異世界転移（召喚）、異世界の人 物に心が乗り移る異世界憑依（成り 代わり）などがある⁽⁵⁾。	パラレルワールド（Parallel universe, Parallel world）とは、 ある世界（時空）から分岐し、そ れに並行して存在する別の世界 （時空）を指す。並行世界、並行 宇宙、並行時空とも言われてい る。そして、「異世界（異 界）」、「魔界」、「四次元世界」な どとは違い、パラレルワールドは 我々の宇宙と同一の次元を持つ。 SFの世界の中だけに存在するの ではなく、理論物理学の世界でも その存在の可能性について語られ

	英語版 Isekai (Japanese: 異世界 transl. 'different world', 'another world', or 'other world') is a sub-genre of fiction. It includes novels, light novels, films, manga, webtoons, anime, and video games that revolve around a displaced person or people who are transported to and have to survive in another world such as a fantasy world, game world, or parallel universe with or without the possibility of returning to their original world. Isekai is one of the most popular genres of anime, and isekai stories share many common tropes – for example, a powerful protagonist who is able to beat most people in the other world by fighting. This plot device emphasise world-building and nonprotagonist characters, and typically allows the audience to learn about the new world at the same pace as the protagonist over the course of their quest or lifetime. If the main characters are transported to a game-like world, the genre can overlap with LitRPG. The concept of isekai started in Japanese folktales, such as Urashima Tarō. However, the first modern isekai works were Haruka Takachiho's novel Warrior from Another World and Yoshiyuki Tomino's television series Aura Battler Dunbine ⁽⁶⁾.	ている。パラレルワールドを主題とした作品については Category:パラレルワールドを題材にした作品を参照。 概要 「この現実とは別に、もう1つの現実が存在する」というアイディアは、「もしもこうだったらどうなっていたのか」という考察を作品の形にする上で都合がよく、パラレルワールドは SF においてポピュラーなアイディアとなっている。 作家の野阿梓は、架空戦記や歴史改変 SF 作品に見られるような、「もう1つの歴史」を扱う作品と、現実とは異なる次元を扱うパラレルワールドは、SF においてはほとんど同じようなものとして扱われてきたとする。その理由として、2つのジャンルはいずれも「あり得るかもしれない世界」を描くことを目指しており、それが SF 作家の「究極の夢」だからだと主張する。また、ファンタジー小説の中にも現実を含んだ世界で仮説を述べるというパラレルワールドを扱った小説が登場しており、認知心理学者の下條信輔は、ファンタジーの基本枠組みそのものとしてパラレルワールドという概念が受容されていると述べている。 また通常「世界線」という言葉は本来、相対性理論で使われる言葉であったが、2010年代以降、ゲーム「シュタインズゲート」の影響で世界線＝パラレルワールドという意味で使われるようになっていった ⁽⁷⁾。 英語版 Multiverse The multiverse is the hypothetical set of all universes. Together, these universes are presumed to comprise everything that exists: the
--	--	--

		entirety of space, time, matter, energy, information, and the physical laws and constants that describe them. The different universes within the multiverse are called "parallel universes", "flat universes", "other universes", "alternate universes", "multiple universes", "plane universes", "parent and child universes", "many universes", or "many worlds". One common assumption is that the multiverse is a "patchwork quilt of separate universes all bound by the same laws of physics." The concept of multiple universes, or a multiverse, has been discussed throughout history, including Greek philosophy. It has evolved and has been debated in various fields, including cosmology, physics, and philosophy. Some physicists argue that the multiverse is a philosophical notion rather than a scientific hypothesis, as it cannot be empirically falsified. In recent years, there have been proponents and skeptics of multiverse theories within the physics community. Although some scientists have analyzed data in search of evidence for other universes, no statistically significant evidence has been found. Critics argue that the multiverse concept lacks testability and falsifiability, which are essential for scientific inquiry, and that it raises unresolved metaphysical issues. Max Tegmark and Brian Greene have proposed different classification schemes for multiverses and universes. Tegmark's four-level classification consists of Level I: an extension of our universe, Level II: universes with different
--	--	---

		physical constants, Level III: many-worlds interpretation of quantum mechanics, and Level IV: ultimate ensemble. Brian Greene's nine types of multiverses include quilted, inflationary, brane, cyclic, landscape, quantum, holographic, simulated, and ultimate. The ideas explore various dimensions of space, physical laws, and mathematical structures to explain the existence and interactions of multiple universes. Some other multiverse concepts include twin-world models, cyclic theories, M-theory, and black-hole cosmology. The anthropic principle suggests that the existence of a multitude of universes, each with different physical laws, could explain the asserted appearance of fine-tuning of our own universe for conscious life. The weak anthropic principle posits that we exist in one of the few universes that support life. Debates around Occam's razor and the simplicity of the multiverse versus a single universe arise, with proponents like Max Tegmark arguing that the multiverse is simpler and more elegant. The many-worlds interpretation of quantum mechanics and modal realism, the belief that all possible worlds exist and are as real as our world, are also subjects of debate in the context of the anthropic principle ⁽⁸⁾.
実用日本語 表現辞典	異世界モノ 現実世界とは全く異質の世界を舞台とする物語を指す創作の総称、および、ジャンル。現実社会で過ごす主人公が突如、現実世界とは全く異質の並行世界に飛ばされ、その異世界を舞台として（面倒くさがりながら）活躍する、といった流れが典型	パラレルワールド パラレルワールド（ばられるわーど）とは、現実の世界とは異なる、複数存在するとされる仮想的な世界のことである。この概念は、異なる選択や出来事が起こった場合に形成されと考えられる「もしも」の世界を指し、物理学

	的といえる。 異世界モノはいわゆるライトノベルのジャンルとして半ば定着している。いわゆる「なろう小説」にありがちな陳腐なテンプレ設定、という揶揄交じりのニュアンスを込めて用いられる場合もあ（2018年5月7日更新）^{（9）}	や哲学、フィクションの分野で用いられる。パラレルワールドは、特定の時点で異なる選択がなされた結果、現実とは異なる歴史をたどる別の宇宙として存在するという考え方に基づいている。この概念は、多世界解釈や並行宇宙とも関連があり、それぞれの世界は独自の物理法則や歴史を持つ可能性がある。現代のエンターテインメントでは、パラレルワールドを題材にした映画や小説が多数制作されており、異なる世界間の交流や冒険を描いた作品が人気を博している。（2024年1月26日更新）^{（10）} 平行世界 読み方：へいこうせかい 別表記：パラレルワールド あらゆる選択の上に現在自分のいる世界が成り立っているとして、選択を違えた「もしも」の数だけ存在すると考えられる別の世界を意味する語。（2014年5月21日更新）^{（11）}
【ファンタジー小説の書き方】異世界の設定・世界観を作るコツとは？	異世界転生・クロスワールドファンタジー（異世界転移）は、転生・転移後の異世界での冒険が物語のメインですが、主人公はもともと「現代人」であることが特徴です。現代を生きていた主人公が異世界人として生まれ変わってしまったたり、何らかのきっかけで異世界にとばされてしまったりして物語が始まります。 『転生したらスライムだった件』や『Re:ゼロから始める異世界生活』などの流行により、近年の異世界ファンタジーの主流となりつつあるジャンルです。似たジャンルとして、現代と異世界を行き来する「異世界往還」もあります。（2024年11月18日更新）^{（12）}	見出し語なし

これまでの事典類・インターネット上の取り扱い状況を見ると、「異世界」はファンタジーとの結び付きが強く、SF的な要素と結びつくこともある。「別世界」という表現もあるが、ライトノベルに代表されるポップカルチャー系のものでは「改変世界」（alternate

universe, alternative universe) を「異世界」と表現することが定着していることがわかる。さらに、「異世界」とした場合には、しばしば主人公が異世界に飛ばされるという設定がされていることが定番になっている。異世界ものの中に、転生ものがあるが、一種のはやりにもなっている。さらに死んだ者が異世界で生き返る転生、生きたまま異世界につれて来られる転移ものがある。自分の意志とは関係なく、異世界に飛ばされることが多い。転移の中には召喚される場合もある。2018 年更新のインターネット上の「実用日本語表現辞典」でも「現実社会で過ごす主人公が突如、現実世界とは全く異質の並行世界に飛ばされ、その異世界を舞台として（面倒くさがりながら）活躍する、といった流れが典型的といえる」⁽¹³⁾ とある。

2 文芸の分類上の「異世界」

ポップカルチャーとしての「異世界」ものは大きなジャンルで言えば、ファンタジーや SF のなかのひとつということになる。SF がゴシック小説から発展した（佐々木 c 24-26）と考えるならば、そこには科学的な要素の介入があり、ファンタジーは科学を超えたもの、人知を超えたものまで含まれることになる。ここでは文学系辞典を中心に「異世界」「パラレルワールド」、英語では“another world” “parallel world” “alternate universe” “alternative universe” をキーワードにしてその取り扱いについてリサーチした。

ジャンルとしての取り扱い

	異世界 another world	パラレルワールド parallel world	改変世界 alternate universe alternative universe
那須正幹『屋根裏の遠い旅』（1975）	「異世界」の表現はないが、「別世界」（那須 30）の表現がある。	児童向けの SF 作品。小学 6 年生の二人が屋根裏から教室に降りると、そこは太平洋戦争に日本が勝利したパラレルワールドだった。軍や国家が力を持つ戦争時の息苦しい生活が次第に明らかになる ⁽¹²⁾ 。 作品中には「パラレルワールド」の用語は登場しないが、「ふたつの世界」（那須 120）、や「四次元	取り扱いなし。

		の世界」「四次元空間」(那須 120)の表現がある。	
横田順彌『SF 事典 異次元世界の扉を開く』(1977)	見出し語なし。	見出し語なし。	取り扱いなし。
Franz Rottenstenier. <i>The Fantasy Book</i> (1978)		取り扱いなし。	“alternate universe” “alternative universe”の見出し語はないが、“alternative worlds”がある。 Morris, however, was perhaps not the first in this field. George MacDonald (1824-1905), formerly a Scottish minister and author of several celebrated children's books, such as <i>The Prince and the Goblin</i>, had written the extraordinary <i>Phantastes</i> in 1858; but here the medieval setting is in the context of a dream world not intended to be real, so perhaps neither <i>Phantastes</i> nor his later novel, <i>Lilith</i> (1895), quite fits the category. The first tale, which reveals the influence of Bunyan, makes its impression at a symbolic as well as at a narrative level, with many allegorical meetings and adventures. In <i>Lilith</i>, a young student back from Oxford discovers, in the labyrinthine library of his ancient home, a doorway to another world of waking dream. George MacDonald, a friend

		of Lewis Carroll, was particularly admired by the Christian fantasy writer C. S. Lewis, who counted these two novels among the most important influences of his life. Another world-creator, the eighteenth Baron Dunsany, Edward John Moreton Drax Plunkett (1878-1957), has often been imitated, but seldom successfully (Rottensteiner 88). しかしながら、モリスをもって、幻想的な別世界を扱う文学の嚆矢となすのには、いささか疑問がなくもない。というのも、スコットランド教会の牧師であり、『王子とゴブリン鬼』をはじめ有名な児童文学書も数篇著しているジョージ・マクドナルド (1824-1905)は、早くも 1858 年に、奇想天外な物語『ファンタステス』を書いているからだ。が、この作品における中世風の背景は、現実性を排除した夢の世界の中に設定されている。このゆえに、『ファンタステス』ならびに晩年に書かれた『リリス』(1895 年)を、別世界譚の典型とするのは控えた方がよいかもしれない。『ファンタステス』には、バニヤンの影響が色濃く現れている。そし
--	--	--

			て、寓意を含んだ邂逅や冒険が継起し、読者の印象は、物語性と象徴性の次元に成立する。『リリス』では、オクスフォード大学の学生たることをやめた青年が、先祖から受け継いできた館にある迷宮のような書庫の中で、夢さながらの別世界へ通じる扉を発見する。 ルイス・キャロルは、ジョーシ・マクドナルドの知遇を得ていた。また、キリスト教の立場からファンタジーを書いたC・S・ルイスは、マクドナルドの作品になみなみならぬ讃仰を寄せた。C・S・ルイスは、自分に深甚な影響を及ぼした作品として、この『ファンタステス』と『リリス』をあげている。 第18代ダンセイニ男爵ことエドワード・ジョン・モートン・ドラクス・プランケット(1878-1957)も、別世界譚を創作した作家である。ロード・ダンセイニの模倣に努めた作家は多いが、成功した例は皆無に近い(ロッテンシュタイナー116-118)。 ※英語では“another world”の表現があり、日本語では「別世界(譚)」と訳されている。
Suvin, Dako. <i>Met Amorphoses of Science Fiction</i>		取り扱いなし。	取り扱いなし。

(1979)			
高千穂遙『異世界の勇士』(1979)	「異世界」の定義はないものの、タイトルに「異世界」を冠にした最初の作品ともいわれている。「あとがき」には以下のような説明がある。 この作品は、どちらかというと、アメリカ風のヒーローック・ファンタジーです。パラレルワールドというアイデアが加味してありますが、舞台は架空のもので、そして精神文明の世界という設定になっています。 この設定もまたSFのアイデアとしてかなりポピュラーです（高千穂257）。	「あとがき」には以下のような説明がある。 この作品、『異世界の勇士』は、パラレルワールド（多元宇宙）というSFのアイデアを応用したヒーローック・ファンタジーです。 パラレルワールドはもうかなり知られている言葉だと思います。ぼくたちの住むこの宇宙のほかに、重なりあうようにして無限の宇宙が存在している。—それをパラレル（平行な）ワールド（世界）と呼んでいるのです。たくさんの次元に分かれて宇宙が存在しているという考え方もあるので、多元宇宙ともよばれています（高千穂254）。	取り扱いなし。
横田順彌『SF 大辞典』(1986)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。
神月摩由璃『SF&ファンタジー・ガイド』(1989)	見出し語なし。	見出し語なし。	見出し語なし。
長谷川秀紀『世界の幻想文学・総解説』(1994)	見出し語なし。ただし、「異域・魔界」の見出し語がある。	見出し語なし。	見出し語なし。
野阿梓「SF、ある幻実世界（インポシブル・ワールド）」(1994)	取り扱いなし。	「パラレルワールド」について以下のようにのべている。 ジャンルSFでは、パラレルワールドというサブジャン	取り扱いなし。

		ルがあり、これは「平行世界」とか「多元宇宙」ものと呼ばれるが、要するに我々がいる、＜この世界＞とは少しだけ違う、別の世界が存在しているかも知れない、という発想による仮定の宇宙論である。作品としては、このサブジャンルそのものを、いやSFそれ自体を茶化した感のある「発狂した宇宙」フレドリック・ブラウン（1949）という傑作が筆頭だろう（野阿 328）。 さて、SFには、もう一つ「時間テーマ」というサブジャンルがあり、「タイムマシン」やタイムスリップといったガジェット（SF 的装置）によって、＜現在の世界＞とは異なる時間に舞台をもとめるものだが、これとパラレルワールドとの融合というか、スピンオフして出来た、さらなるサブジャンルに「歴史改変」テーマというものがある（野阿 328）。 どうしてパラレルワールドと「歴史改変」ものが兄弟のようになて生まれたかといえ	
--	--	---	--

		ば、SF では時間と空間とが、実は大雑把にとらえられ、同じようなものだと見なされていたからかも知れない。異なる次元（空間）でも、異なる歴史（時間）でも、SF の小説世界にとっては、それは、ほとんど等価なのである。 しかしながら、パラレルワールドにせよ、「歴史改変」ものにせよ、それをサブジャンルにおける、ひとつの形式とみるならば、SF それ自体が、より大きな類似形としての、現実と仮想現実の相互侵犯を主題化したものと見るのが可能ではなかろうか。我々SF 作家は、つねに＜在りえざる世界＞を描いてきたが、その究極の夢はいつも、この物語が読者によって、あるいは＜在りうるかも知れない世界＞ではないか、と思わせることなのだ（野阿 329）。	
John Clute. <i>Science Fiction</i> (1995)	Other Worlds There are two solar systems. There is the simple one: the one that has real planets, real moons, real asteroids, real	Parallel Worlds Worlds existing simultaneously, separated from each other by some <i>sort of</i> barrier. See also Alternate World. “Parallel	Alternate Worlds It sounds simple. Take some event in world history—the asteroid hit that may have the reign of the dinosaur millions of years ago, or the defeat of Napoleon at

	comets, a real Sun. And there is the complicated one: the one that has evolved through the imaginations of alchemists, astrologers, philosophers, utopists, dreamers, and poets. SF writers have, over the years, slowly and sometimes not very surely, made the two systems into one. In retrospect it seems inevitable. After the 17th century, educated people knew that other worlds orbited the Sun; today we know what most of these worlds actually look like, close up. But there were some strange detours: the astronomer Schiaparelli saw channels on Mars in 1877, and everyone thought he meant canals, and Edgar Rice Burroughs created an ancient Martian culture. Kim Stanley Robinson's <i>Mars</i> trilogy is the end of a long road, and marks the true marriage of the dream and the reality (Clute 82). 異世界 太陽系は二つあ	World”（並行世界） ある種の障壁によって隔てられているが、同時に存在するいくつかの世界。（→改変世界）（クルート 306）	Water-loo—and imagine what the consequences might be if that event had never happened. What if the dinosaurs had survived, and become smart? What if Napoleon had triumphed, and Britain failed to build an empire? It sounds simple, but the beginning is the only simple thing there is about an Alternate World (Clute 62). 改変世界 単純きわまりないテーマに思えるかもしれない。歴史上の出来事—遙か昔に恐竜の治世に終止符を打つたと思われる小惑星の激突や、ワートルローにおけるナポレオンの敗北など—を選んで、その出来事がなかったらどうなるかを想像すればいいのだから。もしも恐竜が生きのびて、知能が発達したら? もしもナポレオンが勝利をおさめ、イギリスが帝国を築きそこなつたら? しかし、いくら単純に聞こえたとしても、改変世界に関して単純なのは、最初だけなのだ（クルート 62）。 In the beginning In the very first Alternate World of all, Eve spurns the apple of knowledge, and history never even happens: without sin,
--	---	---	--

	る。単純なほうには、本当の惑星、本当の月、本当の小惑星、本当の彗星、本当の太陽がある。そして複雑なほうは、錬金術師や天文字者や哲学者、ユートピア主義者や夢想家や詩人の想像力を通じて発展してきたものである。SF作家たちは、何年もの間、ゆっくりと、そして時にはそれほどの確信もないままに、この二つの太陽系をひとつにしてきた。振り返ってみると、これは必然的なものだったと思われる。17世紀以降、教育のある人々は他の世界が太陽のまわりをまわっていることを知っていた。今日、我々はこれらの世界が実際にはどんな様子か、クローズアップで知っている。しかしそこにはいくつかの奇妙なまわり道もあつた。1877年には天文学者のスキヤパレリが火星に溝状のものを見、誰もが彼の見たものは運河だと考えた。エドガー・ライス・バロウズは古代火星の文明を想像した。いかを我々に示している。エドガ		nothing starts. Declining to sin in Eden is not, therefore, the kind of Alternate World beginning point that makes for a good plot—because stories only work if there is something wrong, something that needs to be changed. The difference between most stories and Alternate World stories is that the latter focus almost exclusively on the moment of some change, and upon its immediate consequences, rather than on the long-term developments that result from it. Moreover, Alternate World stories depend on the basic assumption that one small differing outcome, at one point in time, will change the entire world. SF writers sometimes call this a Jonbar Point (or Hinge), after a Jack Williamson character from the 1930s, who creates one world if he picks up a pebble and another if he picks up a magnet and becomes a great scientist. What Alternate World stories tend to claim, therefore, is that individual human actions count; that it is not the vast momentum of
--	--	--	---

	ー・ライス・バロウズは古代火星の文明を創造した。キム・スタンリー・ロビンソンの《火星》三部作は、長い道のりの到達点であり、夢と現実の真の結婚を記念するものである（クルート82）。		world history that shapes our very lives, but some individual action— Abraham Lincoln forgets to go to the theater —that has made our world what it is. And this means that the world we live in is not, therefore, a trap from which there is no escape. We can get out; we can find an alter-native (Clute 62-63). まず最初に すべての改変世界のそもそもの起源でイヴが知恵の本の実をはねつけた生歴史は始まらなかっただろう。罪なしては、何も起こらないからだ。そういうわけで、エデンの園でイヴが罪を拒絶したら、面白い小説の舞台になる改変世界は生まれえない、ということになる—なぜなら、なんらかの誤りが、正すべきなんらかの事柄がなければ、ストーリーはうまく展開しないからだ。ほとんどの小説と改変世界 SF の違いは、後者が変化の生じるほとんどその瞬間のみに焦点をあわせ、その長期的な影響ではなく、直接的な結果に注目することだ。さらに、改変世界 SF は、歴史のある時点における小さな変化の結果が全世界を変えてしまうこともありうる、という前提に立っている。SF 作家
--	--	--	---

		は時に、これを“ジョンバール分岐点”と呼ぶ。 これは、小石を拾うか、それとも磁石を拾って偉大な科学者になるかでまったく違う世界を創りだす、ジャック・ウィリアムスンの1930年代の作品のキャラクターにちなんでいる。したがって、ほとんどの改変世界 SF のメッセージは、個人の行動は重要だ、というものだ。我々の生活を形づくっているのは、世界の歴史の凄まじい慣性力ではなく、個人のなんらかの一例例えばリンカーンが暗殺の日に劇場へ行くのを忘れるというような一行為が世界を現在の形にした、と主張しているのだ。そうすると、我々が生きている世界は、出口のない罫ではないということになる。我々は逃げだすことができる。別の選択肢を見つけることが可能なのだ（クルート 62-63）。 What if ... ? The more traditional Alternate World tale tends to focus on the intellectual pleasures to be had unpacking the full range of consequences that are possible from on change. History is full of favorite What Ifs (Clute 63) もしも～だったら もっと典型的な改変世
--	--	--

			界 SF は、ひとつの変化によって芽づる式に生じる結果を知的に楽しむことに主眼を置く。歴史には、興味津々の「もしも～だったら」がゴロゴロしている（クルート 63）。 A world of choice The possibilities, in other words, are endless. The only requirement is the belief that actions count, and these SF stories tend to appear in two categories. There are those stories — such as Philip K. Dick's <i>The Man in the High Castle</i> (see page 223), a Hitler Wins scenario, or Keith Roberts's <i>Pavane</i>, written in 1968, where the Spanish Armada has conquered—that examine the implications of a changed event, whether or not one or many Alternate Worlds are assumed. And there are those stories—such as Isaac Asimov's 1955 tale, <i>The End of Eternity</i>, or Keith Laumer's intricate <i>Worlds of the Imperium</i>, written in 1962, or Barrington J. Bayley's novel <i>The Fall of Chronopolis</i> from 1974—that concentrate on Jonbar
--	--	--	--

		points, and generally involve time travel in plots that pit differing Alternate Worlds against each other, each defending its own reality from others' attempt to jig the Jonbar point decision so history will flow their way. In the end, however, the central theme of the Alternate World tale is the belief that the world is up to us (Clute 63). 世界の選択 言い換えれば、可能性は無限なのだ。唯一の必要条件は、行動が大きな意味を持つという信念だけだ。この信念に基づく SF は二つのカテゴリーに分けられる。まじ、ヒトラーが勝った世界を描いたフィリップ・K・ディックの『高い城の男』(→ P.223)や、スペインの無敵艦隊が勝利をおさめた世界が舞台になっているキース・ロバーツの『パヴァーヌ』(1968 年)のような、ひとつまたは複数の改変世界が想定される場合もあるが、いずれにせよ変化の影響を考察するタイプ。そして、アイザック・アシモフの『永遠の終り』(1955 年)やキース・ローマーの複雑きわまりない『多元宇宙の帝国』(1962 年)、それにバrinton・J・ベイリー
--	--	--

			の『時間帝国の崩壊』(1974 年)のような、“ジョンバール分岐点”に焦点をあてた作品だ。ほとんどの場合、プロットに時間旅行が含まれ、異なる改変世界同士が、自らの存亡をかけて“ジョンバール分岐点”の決定に介入して歴史が自分たちに有利に流れるよう戦うことになる。 しかし、いずれにしても、改変世界 S F のもっとも重要なテーマは、世界は我々しだいであろうにでも変わる、という信念なのである(クルート 63)。 Alternate Worlds Different versions of reality substituted for our own. See also Parallel Worlds (Clute 306). Alternate World (改変世界) 我々の現実世界と置き換った別の現実世界。(→並行世界)(クルート 306)
石堂藍『ファンタジー・ガイドブック』(2003)	「ファンタジーのキーワード」として「異世界Ⅰ」「異世界Ⅱ」がある。 「異世界Ⅰ」には以下のような指摘がある。 ファンタジーは、＜私が真に居るべき場所＞を夢想し続ける文学だと言えないだろうか(石堂 28)。 それではそのファンタジーに描か	「パラレルワールド」 「ファンタジーのキーワード」として「異世界Ⅰ」「異世界Ⅱ」がある。 「異世界Ⅰ」には「パラレルワールド」という表現はないが、類似した内容を表すものがある。 別世界ではあっても、実はこの世界の裏にあったり、	見出し語なし。取り扱いなし。

	れるもう一つの世界にはどのようなものがあるだろうか。時代を鍵として見てみる。 まずは過去の世界である。神話的な世界、原始の世界、古代文明の世界などが遠過去。紀元後のケルトやローマの世界、騎士道とアーサー王に代表されるいわゆる中世的な世界などが中過去。エリザベス朝以後、二十世紀前半までが近過去。 次が現代。 それから未来の世界。これは実際は過去に等しい。SFでは超科学の世界を描けるが、ファンタジーと見做せるものは、文明が崩壊していて先祖返りしている場合がほとんどなので（石堂 28）。 「異世界Ⅱ」には次のように指摘されている。 遠いものは、完全な別世界で、こちらからはまったく到達できない世界。未来永劫つながりが生じることもない、アースシーのような世界。ミドルアースは別世界とは言っても、神話的イギリスだがら、やや近くなる。独立した別世界でも、そう	重なってあったりして、選ばれたりすることもないければ通廊も特になくて、ちょっと間違うとそこに入ってしまうという異世界もある（石堂 94）。	
--	--	--	--

	すれば、さらに近い。決まった通廊があるとすれば、もっと近くなる(石堂 94)。		
Ross Murfin and Supryia M. Ray. <i>The Bedford Glossary of Critical and Literary Terms</i> (2003)		見出し語なし。	見出し語なしはないが、“fantasy fiction”の定義中で“second world”への指摘がある。 There are two basic narrative strategies typical of non-Arthurian fantasy fiction. The first, exemplified by Lewis, is to have characters shuttle back and forth between a “real” and a fantasy realm. The second, exemplified by Tolkien, is to set stories entirely in a “second world,” one that is separate and different from historical reality, though it may contain familiar elements (Murfin and Ray 153).
Neil Barron. <i>Anatomy of Wonder</i> (2004)		見出し語なし	見出し語なし
Brian Stableford. <i>Historical Dictionary of Fantasy Literature</i> (2005)		見出し語なし。 “science fiction”の中でも言及なし。“fantasy”の見出し語なし。 “underworld”の見出し語はあるが、その中で言及はない。しかし、Chronology では “1889 Mark Twain’s <i>A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court</i> breaks new ground in didactic timeslip fanta-	見出し語なし。

		sy.” (Stableford xxiv) とある。	
Judy Allen. <i>Fantasy Encyclopedia</i> (2005)		見出し語なし。	見出し語なし。
Gary Westfahl , editor. <i>The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy</i> (2005)		Chris Roberson “parallel worlds” の見出し語がある。 Overview Parallel worlds resemble our own in most regards, whether they are located elsewhere in space or situated in another plane of existence. Worlds differing from ours due to divergent histories (see Alternate History) or those which are not necessarily analogous to ours (see Dimensions) are discussed elsewhere (Roberson 581). Survey The roots of the parallel worlds concept can be found in mythology. Whether the “Otherworld” of Celtic mythology, an Earth-like realm accessible through various sacred spaces and portals, or the “other world” of Hindu <i>Mahabbarata</i> (c.300), a celestial universe alongside our own, these	Paul Kincaid “alternate history” の見出し語がある。 Overview Science fiction and fantasy can provide a fascinatingly sideways look at the world we know, and no branch of the genres does this more succinctly than alternate history. Whether presented as satire, utopia, or an academic examination of the malleability of history, alternate history distorts the familiar and makes us question again our world’s nature and character. Survey Alternate history lacks a long pedigree. Occasional works from the nineteenth century—the earliest perhaps being Louis Geoffroy’s <i>Napoleon apocryphe, 1812-1832</i> (1836), and the most notable <i>A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court</i> by Mark Twain, in which a can-do American transforms the pseudo-medieval court of King Arthur (see Time Travel) —suggested the course of history

		mythological realms, where nature followed similar laws, were peopled by beings who resembled humans. Parallel worlds in literature, by contrast, were first used for social commentary, allegory, or historical speculation. For example, though more properly considered an alternate history, Livy's <i>Ab Urbe Condita</i>, written in the first century BCE, can be seen as a prototypical parallel worlds story, in which the historian speculates about what might have happened had Alexander of Macedonia lived longer and attacked the Romans (Roberson 581-582) Parallel worlds are often a setting for children's fantasies: youth from mundane, modern-day settings, are transported, through one agency or another, to more fantastic world. Preeminent examples include L. Frank Baum's <i>The Wonderful Wizard of Oz</i> and	might be open to change. But true alternate histories originated in academia, beginning in 1907 with G. M. Trevelyan's counterfactual essay, "If Napoleon Had Won the Battle of Waterloo." Trevelyan's essay became the starting point for J. C. Squire's groundbreaking anthology, <i>If It Had Happened Otherwise</i> (1931), which included Winston Churchill's "If Lee Had Not Won the Battle of Gettysburg" (1931). By twisting structures to see our world from a different perspective, Churchill's essay, basically a critique of nineteenth-century British political history, is perhaps the first true alternate history (see Politics) (Kincaid 21).
--	--	---	---

		C.S. Lewis's <i>The Lion, The Witch and the Wardrobe</i>. Parallel the early days of pulp science fiction, parallel worlds have been a staple trope. In some instances, these reflective worlds are situated in our own solar system, typically sharing Earth's orbit in on the opposite side of the Sun, often called "Counter-Earth," as in John Norman's <i>Gor</i> series, beginning in <i>Tarnsman of Gor</i> (1976) ; a similar duplicate Earth figures in the film <i>Journey to the Far Side of the Sun</i> (1969).[Other stories position parallel worlds elsewhere in our own galaxy or universe, but still within the confines of our own reality (Roberson 582). Most parallels worlds in science fiction, however, are in other dimensions or realms, often rationalized using theoretical physics, echoing the Many Worlds Theorem of Hugh Everett (which was itself prefigured by	
--	--	---	--

		Murray Leinster's "Sidewise in Time" [1934]) (Roberson 582).	
Jack Zipes, editor. <i>The Oxford Encyclopeida of Children's Literature</i> (2006)		見出し語なし	見出し語なし。
Chris Baldick. <i>The Oxford Dictionary of Literary Terms</i> (2008)		見出し語なし。	見出し語なし。
高橋信之監修『クリエイターのための SF 大事典』(2013)	見出し語なし。	パラレルワールド (Parallel World) 次元を超えた場所にはわれわれの住む世界によく似た世界、パレルワールドが存在しているという説があります。それはこの世界と時間的に平行な関係を保っている」と推測されていることから、平行世界、平行宇宙とも呼ばれています。そしてそこは、われわれがこの世界で選ばなかったできごとが起こる世界です (高橋 78)。 創作の中での使われ方として多いのは、タイムトラベルをしたように見せかけて、実は別の平行世界に移動しているというアイデアです (高橋 78-79)。	歴史改変 (Alternate History) 歴史の「もし」を想像し、史実とは異なった「もう一つの歴史」を描くのが、歴史改変というジャンルです。 歴史のターニングポイントに対して、「○×となっていたらどうなったか」、「○×で世界を変えることはできるだろうか」などの思考実験を展開していく面白さが、このジャンルの魅力です (高橋 73)。 転 生 (Reincarnation) 死後、別の存在として生まれ変わることを転生といいます。これは仏教用語であり、輪廻ということもあります。また、仏教で現世、過去を前世、未来を来世といいます。 もし、仮にこの生が一度限りのものだと思信していたなら。より良く生きよう、という人もいるでしょう。逆に、悔いのないように出来る事はすべてした

			い！というのも人間の本性ではないでしょうか。 この衝動を止めるのが、法律です。また、キリスト教圏である西洋では、「神はあなたとともにある」という思想と、懺悔というシステムで抑制しています。 仏教思想が根付いた東洋では、この生は過去から未来に続くもので、あくまでかりそめのものであると考えられています。今の生をうまく過ごさないと、来世の苦勞するうえ、いつまでも輪廻の輪で苦しみ、極樂往生はできません。普段は意識していないことですが、心の奥にこうした観念が染み付いているが、仏教徒の中でも特に日本人であるのかもしれない（高橋 76）。 また、歴史上の人物が現代に転生したり、その逆に現代人が過去の人物に転生（憑依）するという切り口から架空戦記を展開するというテクニックもあります（高橋 77）。 「タイムトラベル」 (Time Travel) 太古の昔や遙か未来へと、自在に時を超えられたら……。そんな空想には古来から多くの人々が惹きつけられてきました。それが、タイムトラベルというジャンルとして成立したのは SF の成立
--	--	--	---

			よりも前、18 世紀ごろのことです。 そして現在に至るまで、アクション、サスペンス、ミステリーといったさまざまなジャンルと結びつくことで数多くの物語が生み出されてきました。たとえば、意識が転生して過去や未来に干渉するというアイデアや、過去の史実に介入する歴史改変や架空戦記といった物語などは1ジャンルとして確立されています。さらに、過去に戻って親を殺した人物がどうなるかを考えるタイムパラドックス、行動によって未来が枝分かれすることで誕生する。パラレルワールドなどの発展テーマも作られていきます（高橋 65）。 ※「タイムパラドックス」(Time Paradox)の項目がある。
Roger Luckhurst, and et al. <i>The Astounding Illustrated History of Fantasy& Horror</i> (2018)		見出し語なし。	見出し語なし。
Roger Luckhurst. <i>Gothic: An Illustrated History with over 350 illustrations.</i> (2021)		見出し語なし。	見出し語なし。
株式会社ライフ 『現代における幻想世界の新たな潮流と源を知る 現代異世界ファンタジーの基礎知識』(2021)	冒頭に「知ってるようで意外に知らない異世界ファンタジーの歴史」、その後「異世界」「異世界転生・転移」「異世界の移動手段」の見出し語が	見出し語なし。	見出し語なし。

	ある。 「知ってるようで意外に知らない異世界ファンタジーの歴史」 一口に異世界ファンタジーといっても、そこには長い歴史があります。ファンタジーの大まかな歴史は右のページにあるとおりです。もっとも重要なのは、やはり『指輪物語』でしょう。イギリスの作家「ジョン・ロナルド・ロウエル・トールキン」が1937年に発表した『ホビットの冒険』の続編で、これがアメリカで空前の大ヒットとなり、この作品に影響を受けたと思われる作品が多数発表されます。それから十数年後には、RPGの原典ともいわれる『ダンジョンズ&ドラゴンズ』も誕生し、ファンタジーブームが巻き起こりました。 ウェブ、小説から再び火がつく こうした海外発のファンタジー作品の影響を受け、日本でもナドルアーガの塔』『ドラゴンクエスト』などファンタジー世界を題材にした作品が現れ、一般にも浸透。日本でも大		
--	---	--	--

	ブームとなり、たくさんの人気作が誕生しました。 その後、ゲームでは相変わらずファンタジー作品が生まれ続けるも、若者向けのライトノベルや漫画では現代を舞台にした作品が主流となります。しかし、2010 年前後から主にウェブ小説を中心に再びファンタジー作品、とくに「現代の人間が異世界に転移して活躍する」という設定のものが人気となり、現在の「異世界ファンタジー」ブームにつながるのです（株式会社ライブ4）。 「異世界」 異世界ってどんな世界？ 異世界と聞いて、どんな世界を思い浮かべるでしょうか？「<u>中世ヨーロッパ的な時代背景と文化</u>」「<u>怪物（モンスター）がいる</u>」「<u>魔法など超自然的な力がある</u>」「<u>エルフなど多種多様な種族</u>」 ・・・・・・・・・・おそらく、多くの人がかこうした要素を思い浮かべるとおもいます。 「異世界」の持つイメージに大きな影響を与えたと	
--	---	--

	されるのが、4 ページでも触れた、「ジョン・ロナウド・ロウエル・トールキン」です。言語学に精通し、オリジナルの言語を作りたい考えていたトールキンは、出身地のイギリスや周辺の神話、民間伝承などをベースに独自の世界を作り上げ、そこに住む各種族と話す言語、モンスター、神々などを設定したのです。じつは異世界を舞台にした作品は、トールキンが1937 年に発表した『<u>ホビットの冒険</u>』以前からありました。しかし、<u>『ホビットの冒険』の続編『指輪物語』がアメリカで大ヒットし、その影響を受けた作品が多数登場したこともあり、異世界といえば、前述の世界観が一般的になったのです。</u> なお、今日の作品、とくに投稿型ウェブサイトを初出とするものには、登場人物が自分や対象のステータスなどを確認できるなど、ゲーム的な要素が盛り込まれることもあります。コンピューターゲームが浸透した現代ならではの		
--	---	--	--

	の設定といえるでしょう（株式会社ライフ 12）。 「異世界転生・転移」 異世界ファンタジー作品の舞台である「異世界」は、当然ながら我々の住む現実の世界とは別の世界であり、通常は行き来することはできません。現代人が登場する異世界ファンタジーの場合は、何らかの方法で現実世界から異世界へ移動する必要があるわけですが、大きく2つのパターンに分けられます。 近年、とくにウェブ媒体を初出とする小説で主流なのが、現代人が何らかの事情で命を落とし、異世界の住人に「転生」というパターンです。『無職転生～異世界行ったら本気だす～』『この素晴らしい世界に祝福を！』などが挙げられます。「転生」という制約上、現実世界が物語に絡むことはありません。また、転生した人間は前世の記憶を引き継いでおり、何かしらの特殊能力を持っている、というのがお約束となっています。	
--	--	--

	もうひとつは偶然、または意図的に生じた「異世界に通じる門（ゲート）」を通過することです。こちらはゲートされ開いていれば世界間を行き来することが可能で、3 大ファンタジーのひとつに数えられる『ナルニア国物語』では、洋服だんすの扉がナルニア国という異世界につながっていましたが、和ヶ原聡司の『はたらく魔王さま！』では、魔力や聖法気で作るゲートで異世界と現実世界を行き来できるという設定になっていました（株式会社ライフ14）。 「異世界の移動手段」 ファンタジー世界の移動手段は、馬車や船だけではありません。というのも、一部の動物はある程度の知能を持ち、人間とコミュニケーションがとれるため、そういった動物を使役動物として飼育慣らすケースもあるのです。ここでは移動手段として利用される動物や、ファンタジー世界ならではの乗り物について紹介していきましょう	
--	--	--

	(株式会社ライフ226)。		
エスカンド・ジェシ「異世界ものにおけるゲーム的世界の考察テキストに見られる現代日本社会批判を巡って」(2022)	いわゆる「異世界もの」とは、主人公（大抵は現代の日本人）が異世界（大抵はヨーロッパ中世を模範とする異世界）に送られてしまう設定を持つ日本独自のファンタジーの派生ジャンルである（ジェシ 39）。 「異世界もの」とは、現実世界に生まれた主人公が突然ヨーロッパ新中世主義的異世界に転移・転生するという特徴を持つジャンルである。転生も包含して「異世界転移もの」の方がより正確であるが、「異世界もの」という名称が普及しているため、本稿ではそれに従う。ただ単に異世界が描写されているだけでは「異世界もの」と呼べず、ファンタジー論における通説的名称で言い換えると、第一世界（現実世界）から第二世界（異世界）への転移が必要であり、「異世界もの」は「第二世界もの」ではない。当該ジャンルは現在注目すべき変化の途上とはいえ、80年代初期から存在している。	取り扱いなし。	取り扱いなし。

	欧米にはポータルファンタジー (portal fantasy) という類似性を見せるジャンルがあり、『不思議の国のアリス』(ルイス・キャロル、1865) や『ナルニア国ものがたり』C・S・ルイス、1950-56) のような作品を包含する。現実世界から異世界への移動という核心的要素が共通しているとはいえ、双方が独自の形態と機能を持つため、別個のジャンルとして捉える必要がある (ジェシ41)。		
--	---	--	--

日本のファンタジーの定義にもよるが、ファンタジーの原点をどこに置くかも難しいが『竹取物語』や滝沢馬琴『南総里見八犬伝』は紛れもなく日本を代表するファンタジーさ作品と言ってよいだろう。前者はなよたけが月に帰ることを考えれば、SF的な要素さえ感じられる。かぐや姫は8月15日の近づいた月夜のことである。「をのが身はこの國の人にもあらず。月の都の人なり。それを昔の契ありけるによりなん、この世界にはまうで來りける (阪倉 59)。」と、あるが、これを現代語訳では「わたくしは人間世界の人ではございません。月の都の者なのでございます。それを、前世の因縁によって、この世界にまいったのでございます (田辺 61)。」とある。かぐや姫は月の世界という異界からの訪問者で、訪問者はいずれもとの世界戻るという流れになっている。この設定は異世界ファンタジーで、勇者が使命を果たすとやがて元の世界に戻るというパターンに共通している。後者は一人の英雄譚ではないことから、現代の戦隊ヒーローものの走りとも言える。また、特別な力を発揮して戦うことから、ヒロイック・ファンタジーとも言える。

「異世界もの」の原点とも言えるような作品は実は誰でも知っているのである。ただ、「異世界」という用語を用いての説明がなかったためにそのよう捉えず、単に昔話の枠組で捉えていたものだ。日本の場合には『浦島太郎』がその原点といってもよいだろう。

・・・浦島太郎の昔話は、「異世界にワープしたのち、現世帰ってくる」物語ですが、2010 年代以降のポップカルチャー界の主流は、「異世界に転生して、そこで生活する

物語（俗に言う異世界転生モノ）」になりました。流行の火付け役となったライトノベル（ラノベ）からメディアミックス戦略によってアニメ界にも異世界転生ブームがなだれ込んできました（内藤 137）。

『浦島太郎』伝説についての詳細はここでは取り上げないが、林晃平『浦島伝説の研究』（2001）の先行研究を紹介しておきたい。

世に五大昔話という言い方がある。桃太郎・花咲爺・舌切雀・かちかち山・猿蟹合戦がそれである。明治初期にはこれにぶんぶく茶釜・金太郎を加えた七つが、子ども向けの絵本の圧倒的な素材であった（第六章第二節）。浦島太郎の話はそれには含まれてはいない。しかし、浦島の話がその時にまだ生まれていなかったわけではない。浦島の話は、古くは現存最古の歴史文学書である『日本書紀』や『風土記』に既に見られ、途切れることなく連綿と現在まで続いているのである。ゆえにこれを文学のモチーフのひとつと考える時、浦島の話は日本の文学の中で古代から現在までを見通すことのできる唯一のモチーフであり素材とすることができる（林 6）。

伝説は様々に変容していく。このため浦島が龍宮に行くのが海亀ではなく、蓑亀であるとか、御伽草子では船を漕いでいくとか、龍宮は海底とは限らないとかこうしたことまで取り扱われている（林 13・14）。「蓑亀の流行が浦島伝説を動かし、浦島を船から亀に乗り換えさせたのである（林 13）。これは異世界へ訪問、転移する契機にあたる。

古代の浦島伝説において、浦島の相手となる女性には亀姫であった。所謂御伽草子でも、乙姫の正体は亀（龍宮の乙姫＝亀）であった。だから、亀と浦島の関係は異類婚となる報恩譚であった（林 14）。

三浦佑之「浦島太郎伝説」（1993）では、冒頭で『丹後風土記』の浦島伝説を紹介しつつ、以下のような流れを説明している。

また中世になると、先にふれた御伽草子『浦島太郎』をはじめ絵巻や能・狂言の題材となることで、多くの読者や観客を得てますます大衆化し、江戸時代に受け継がれた。そして明治になると、巖谷小波が、恋と時間を主題とした前代の物語を、恩返しに主眼を置いた子供向けの読み物に改作し、そのダイジェスト版が明治 43 年から 35 年もの長い間、国定教科書の教材になるに及んで昔話として定着していったのである（三浦 241）。

しかし、現代ではむしろ恩返しをメインにするという見方以上に異世界の魚人族と異界か

らの訪問者の結婚という設定にもなる。浦島太郎を現代ファンタジー的な捉え方をすれば、違った見方もできるかもしれない。というよりはもともとの原点回帰的な意味合いにもなるかもしれない。

また、折口信夫(1887-1953)も『アララギ』(第9巻第11号)に発表した「異郷意識の進展」(1926)で次のような指摘がある。

わたしが此短い話を進める前に、説明しておきたのは、異國は異郷といふ語の限界である。此處に、われへの經驗に這入って來たもの、又は、這入ることの出来るものとしての他國と、われへの經驗を超越して、空想的の存在としての他郷とがある。前者は外國で、後者が即、異或は異郷なのである。さすれば、われへが今知つてゐる世界列國の一つとして考へてゐるいづれの國も、異國・異郷ではない。唯或一國なり、その一部なりが 想的の色あひを帯びて來た時にのみ、異國・異郷の名を以て呼ぶことが出来る(折口 85-86)。

最後の一文の「空想的な異國・異郷」とはまさに「異世界」と通じるものがあるのではないだろうか。日本人は民俗的な考え中にすでにこうしたものを見出していたことになる。

異世界ものではパラレルワールドも設定のひとつになっている。児童文学でもこうした設定を持つものとして、那須正幹『屋根裏の遠い旅』(1975)がある。井上乃武「ライトノベルと児童文学の「あいだ」―「主体性」の問題をめぐって」でも「ライトノベル性」について指摘している(井上 119-133)。作品中に次のような表現が見受けられる。

『屋根裏の遠い旅』は目次として章立てがある。

- 第1章 旅立ち
- 第2章 ふしぎな世界
- 第3章 しるびよる影
- 第4章 同志たち
- 第5章 目には目を
- 第6章 さいごのチャンス
- 第7章 旅のおわり
- 第8章 おれたちの戦場

北校舎の屋根裏から別世界に訪問することになるストーリー展開になっている。



いったいどういうことなのだろう。おれはいままでとまったくべつの世界にまぎれこんでしまったのだろうか。でも、それならなぜ、この別世界におれの家があるのだ

ろう。やっぱりこれは夢なのかもしれない（那須 30）。

朝おきると自分がまったくべつの人間になっていて、いままでの生活がぜんぶ夢だった、てなことにならないかな、と。おれはけさまで長い夢を見ていたのかもしれないのだ（那須 30）。

「どうだね、これだけ説明すればわかったろう。あっちの世界とこの世界は、もともとおなじ世界だったんだ。そいつが 1941 年ごろのある時点をさかいに、ふたつの世界に枝わかれしたんだ。大きな川が、二本の川にわかれてながれはじめるように、ふたつの世界が未来にむかってながれはじめたんだよ。」

おれは、ぽかんと口をあけてこの話に聞きいった。いったいそんなばかなことがおこるもんだろうか。先生の話が正しいとすれば、この世界は、いまから三十数年まえのある日、ひょっこり生まれたことになる。

「そいじゃあ、それまでは世界はひとつだったのに、どうしてそんなことになったんですか？地球が大爆発でもしたのかなあ。地球がまっふたつにわれて……」

大二郎がいった。地球がふたつにわれたのなら、どうしてふたつの世界にそれぞれまったくおなじ日本があるのだろう。こいつはひよっとしたら、例の四次元の世界というやつかもしれない。

「先生、四次元の世界じゃないんですか。」

「ほほう、小坂くんは四次元空間というのを知ってるのかね。じゃあ、話はかんたんだ（那須 120）。

最後の会話は舟見医科大学教授の精神科の正木教授と花山小学校の 6 年生、松木大二郎、小坂省平との会話だ。児童文学ということから、「ふたつの世界」という表現になっているが、これはパラレルワールドである。現在の紹介では「パラレルワールド」という表現を用いて紹介されている。国際子ども図書館での紹介は端的にその内容を説明している。中には「歴史改変パラレルワールド」などと紹介しているものもある。

日本のこどもの文学 国際子ども図書館所蔵資料で見る歩み

児童文学者コーナー 那須正幹

児・6・3 屋根裏の遠い旅

那須正幹 著 難波淳郎 え

偕成社 1975（昭和 50）

（少年少女創作文学）

当館請求記号 Y7-4514

児童向けの SF 作品。小学 6 年生の二人が屋根裏から教室に降りると、そこは太平洋

戦争に日本が勝利したパラレルワールドだった。軍や国家が力を持つ戦争時の息苦しい生活が次第に明らかになる⁽¹⁴⁾。

法華狼の日記 2010-06-10

『屋根裏の遠い旅』 那須正幹著

小説 戦争

パラレルワールドの戦時下日本に迷い込んだ少年達の物語。『ズッコケ三人組』シリーズで有名な児童作家が 1975 年に書いた作品で、私が読んだのは 1999 年に偕成社文庫で発行された版。

太平洋戦争で勝利して戦時下の全体主義体制が続くパラレルワールドの日本、そこへ校舎の屋根裏に上がった少年 2 人が迷い込む。目の前には戦前の日本と地続きの古臭い光景が広がり、教育や法律も旧態依然とした内容だ。大人の相当数が前線で戦っており、同級生には父親を戦闘で失った者もいる。

学校の活動において自由な発言した主人公達だが、やがて同級生から仲間外れにされ、陰湿ないじめを受けることになる。同時並行で元世界の日本へ戻ろうと試行錯誤しつつ、ついに協力者をえることに成功するが……

時代性を考慮すれば、傑作と呼んで過言ではないと思える作品。反戦児童文学という言葉からイメージされるような単純な内容ではなく、ジュブナイル SF としても完成度がきわめて高い⁽¹⁵⁾。

那須先生と言うと初期の名作に『屋根裏の遠い旅』がある。教室の屋根裏にはいりこんだ主人公たちが迷い込んだのは太平洋戦争で勝った日本で、いまだにアジアで戦争をつづけている世界だった……という歴史改変パラレルワールドものの児童文学⁽¹⁶⁾。

異世界を冠にした初期のファンタジーとしては高千穂遙『異世界の勇士』（鶴書房、1979 年 2 月）がある。サッカー部のレギュラーだった雅原竜二は何度か幻覚に襲われたのち、高校 3 年生になるとサッカー部を退部し、下校の途中で幻覚に襲われ、異世界のガンギロドドアに入り込んだ。

幻覚の風景か、あるいは竜二が移動したのか、気がつくとかれは土盛りの上に立っていた（高千穂 14）。

異世界の言語は日本語そのままの場合もあれば、別の言語であるが、理解できるといった言語習得スキルが発動している場合がある。



竜二は驚愕した。その言葉は竜二が知っている唯一の言語、つまり日本語ではなかった。なのに竜二にはその言葉の意味がはっきりとわかったのである（高千穂 15）。

異世界に足を踏み入れると、妙な怪物に出くわし、見知らぬ女（のちに王女ミラーナとわかる）から短剣を渡され、戦う羽目になる。

武器があまりにも短すぎるのだ。怪物のそれは長さ 2 メートルをこす長槍である。対して竜二は刃渡りわずか 30 センチそこそこの短剣だった。

せめて 1 メートルあれば一と、竜二は願った。勝敗は別として悔いのない闘いができるものを……。

「これでは勝てない……！」

そうつぶやいて、竜二は眼前にかざした短剣を恨めしげに見た。

一と、そのときだった。手にした短剣が、ふいにぼおっと光始めたのだ。

竜二は息を呑んだ。

短剣はみるみる光度を増してゆく。まるで右手に太陽が燃えさかっているようだ。

竜二は光の中で、短剣の刃がぐんぐんのびているのに気がついた。輝くはもうこれ以上ないほどに強い（高千穂 21-22）。

竜二が迷い込んだ世界の印象は以下のようなものだった。

直感だが、ミラーナたちとは異質の文明の産物のような気がした。現代人が、インカの遺跡を手入れして住んでいるような感じだ。もっとも、ここでは逆にミラーナたちの文明が、過去の文明よりも遅れているようだ。ちょっと国会議事堂にも似た館は、一辺が数メートルもある磨きあげられた立方体の巨石の組合せでできており、そうとうの技術がないと、構築は不可能のように見えたからである（高千穂 31）。

王女ミラーナはリュージ（竜二）にこの国のことを次ぎのように説明している。

150 デブリめ、一人の勇士が祭壇上に忽然と出現したのです。ゴパロ王はその勇士にガンギロドドアの危機を訴え、見知らぬ世界の勇士にのみ扱えるという「アグラッサの剣」を与えて息をひき取りました。

「アグラッサの剣」はふだんはただの短剣のように見えますが、ひとたび見知らぬ世界の勇士の手に渡ると、勇士の意をうけて自在にその長さを変え、あるいは発光して悪霊を討つ、無敵の剣です（高千穂 34）。

ガンギロドドアと、あなたのおられた世界とは、表裏の関係だと申しました。ーガン

ギロドドアは、精神文明の世界です。精神がすべてを支配します。あたなの世界は物質によってすべてが支配されている物質文明の世界でしょう（高千穂 40-41）。

ミラーナはさらに説明を続ける。

ガンギロドドアにも物質文明の時代があったと言い伝えられています。—それに、その名残りである遺跡もあります。たぶん、見知らぬ世界が精神文明だったとき、ガンギロドドアは物質文明だったのでしょうか（高千穂 41）

そしてガンギロドドアを脅かす邪悪な悪霊、ガンダーク・ボアが存在する。

精神文明に生きる者の力が及ばないのなら、物質文明という異世界の勇士の力を借りて、これを制す。—おそらく、そんな働きがなされたのでしょうか（高千穂 43）

ガンギロドドアには新しい時代のものが遺物として残され、コンピュータが今だに稼働しコンピュータは「空間転位装置ノ使用ガ可能デス」（高千穂 227）と答えるなど、時代が交錯しているのだ。ガンダーク・ボアを倒したリュージが祭壇の上に登ると、

くらくとめまいがして、リュージはへたりこんだ。なにか光景が渦巻くような感覚があったが、判然とはしなかった（高千穂 251）。

竜二は元の世界に戻った。『異世界の勇士』では召喚して勇士を呼び寄せるのではなく、ある一定期間になると異世界からガンギロドドアに勇士が紛れ込み、ガンダーク・ボアを倒すと勇士は元の世界に戻るという設定になっている。挿絵は適度にストーリーの途中に挿入されている。異世界ものにつきものの、勇者（勇士）としての訪問、特別な力が身に付く、剣で戦う、使命を果たすと元の世界に帰還といった定番的な形式がこの『異世界の勇士』ではすでに確立されている。ここでは転生、転移ではない。どちらと言え、民俗学的な捉え方をすれば、時を定めて他界から来訪する霊的なあるいは神の本質的存在とも定義できる「まれびと」であろう。折口信夫「古代生活の研究 常世の國」（1925）で次のように述べている。

此まれびとなる紳たちは、私どもの祖先の、海岸を逐うて移つた時代から持ち越して、後には天上から來臨すると考へ、更に地上のある地域からも來る事と思ふ様に變つて來た。古い形では、海のあなたの國から初本毎に來て、村の家々に、一年中の心躍る様な豫言を與へて去つた。

此まれびとの屬性が次第に向上しては、天上の至上神を生み出す事になり、従つて

まれびとの國を高天原に考へる様になつたのだと思ふ。而も一方まれびとの内容が分岐して、海からし、高天原からする者でなくても、地上に属する神たちをも含める様になつて、來り臨むまれびとの數は殖え、度數は頻繁になつた様である。私の話はまれびとと「常世の國」との關係を説かねばならなくなつた（折口 a 34-35）。

さらに折口は「國文學の誕生（第三稿）」（1927）でも次のように述べている。

…まれびとは古くは、神を斥す語であつて、とこよから時を定めて來り訪ふことがあ
ると思はれて居たことを説かうとするのである（折口 c 5）。

「とこよ」とは「常世」「常夜」あるいは「隱世」「幽世」などとも呼ばれ、若干表す意味も異なっているが、「永久に変わらない神域」、「死後の世界」などを表している。

「常世の國」についても折口信夫「古代生活の研究 常世の國」（1925）の中で次のように述べている。

理に於て不都合な點は見えぬが、常世の國なる他界と、我々の住む國との間に、時間の基準が違つてゐると言うふ民譚の、世界的類型を含んでゐる事を示してゐる。浦島子の行つたのも、やはり常世の國であつた（折口 a 35-36）。

もちろん、「異郷」を指し、海の彼方や海中にあるとされる理想郷を指すこともある。折こした折口の「まれびと」「常世」について福田アジオ（b.1941）もその著書『日本民俗学の開拓者たち』（2009）では次のように述べている。

…折口信夫のマレビトは日本の神の本質を示すもので、マレビトである神が毎年子孫を訪れ、幸福をもたらしてくれるのである。その神はもともとは海上遠くにいて、そこから訪れてくれる存在であつたが、のちには高天原のような天空に神のありかを考えるようになったという。この海上他界が常世の國ということになる。正月に各家を訪れ祝言を述べる芸人もまた小正月に家々を訪れる訪問者もこのマレビトの變化したものという（福田 71）。

ポップカルチャー系のピクシブ百科事典では「常世」を次のように定義している。

神道や日本神話、昔話で伝えられる、生きた人間が住む世界とは違う異界のこと。隱世や幽世とも言われ、對する人間世界が現世とされる。

死者が逝くあの世、黄泉の世界と同じともされ、神々が現世に訪れる理想郷とも言われ、日本文化の世界観において重要な存在とされる。

現世においても神々が座したり降りる場所や物の空間も常世とされ、逢魔時の時間も含む解釈もある⁽¹⁷⁾。

「生きた人間が住む世界とは違う異界」は「異世界」とも共通する考え方である。勇者(勇士)は不思議な力を備えている場合が多く、日本人は「常世」や「まれびと」について知らない間にこうした設定に馴れ親しんでいることになる。

『異世界の勇士』は鶴書房(鶴書房盛光社)のSFベストセラーズの1冊で中にはNHKの「少年ドラマシリーズ」でも放映された光瀬龍『夕映え作戦』(1967/1974年放映)、筒井康隆『時をかける少女』(1967/1972年に『タイムトラベラー』のタイトルで放映)、眉村卓『なぞの転校生』(1967/1975年放映)、石山透『続・時をかける少女』(1972/1972年に『続タイムトラベラー』のタイトルで放映し、その後ノベライズ)、光瀬龍『明日への追跡』(1978/1976年放映)、石川英輔『ポンコツロボット太平記』(1978/1978年放映)の原作も含まれている。『異世界の勇士』が出版されたのは1979年であるが、これ以前にはタイムトラベル(タイムリープ)を中心にしたものも多くあった。半村良『戦国自衛隊』は中編小説として『SFマガジン』(1971年の9月号・10月号)に連載され、1978年には角川文庫に入り、映画として斎藤光正監督/千葉真一アクション監督『戦国自衛隊』(1979)が製作された。異世界ものはSFとファンタジーの両方の領域にまたがるジャンルといってもよいだろう。1969年7月20日には人類史上初の月面着陸がアポロ11号によって達成されたが、こうした実際の科学の発展はSFやファンタジーに与える影響を大きい。1970年代には時空を移動する空想科学的な作品やロボットものがNHKのドラマとして放映されたことの意味は大きい。

高千穂遙『異世界の勇士』(1979)が世に出た同年にはアーサー王伝説をテーマにした作品がアニメとして登場したことも付け加えておきたい。

本邦のコミック、アニメ、ゲームといった(どちらかといえば男性向けの)サブカルチャーを包括するものとしての「アキパ系」の文脈において、アーサー王物語の基本的な筋立てが広く知られることになった起点が、1979年から翌年にかけて放送されたTVアニメ『円卓の騎士物語 燃えろアーサー』であったことについては別の章で説かれているので、ここでは軽く触れるに留める。

騎士という存在がTVアニメにおいてクローズアップされ始めたのが、まさにこの1970年代だった(森瀬 125)。

こうしたアーサー王ものではマーク・トウェイン(1835-1910)を想起させる。

その1980年代において、ジャンルの古典的なランドマークであり、本邦ではTVアニメが放映もされたアーサー王物語の存在感はといえば、それほど大きなものではな

かったという印象がある。

実際、ヤングアダルト向けのジュヴナイル小説と、アニメや映画、コミックのノベライズの文脈が合流する形で出現したライトノベル・ジャンルにおいて、「アーサー王もの」と呼べる 1980 年代の作品は、上原尚子（原案は杉山東夜美）による『虚空の剣―真・エクスカリバー伝説』（1989 年 12 月、富士見ファンタジア文庫）と、『まんが家マリナタイムスリップ事件 愛と剣のキャメロット』（1990 年 6 月、集英社コバルト文庫）くらいのものであった（なお、1990 年代に刊行された小学館スーパークエスト文庫の『聖剣エクスカリバー』シリーズと併せて、これらのライトノベル作品の主人公が全て、異なる時代からの転移者であるという、マーク・トウェイン『アーサー王宮廷のヤンキー』を想起させる設定であることを特記しておく）（森瀬 127）。

マーク・トウェイン『アーサー王宮廷のヤンキー』（1889）は、文学史によっては SF の父とも呼ばれる H・G・ウェルズ『タイム・マシン』（1895）よりも先立つ作品である。1970 年代には半村良「戦国自衛隊」（1971）が中編小説として『SF マガジン』に発表され、その後、斎藤光正監督『戦国自衛隊』（1979）には映画化されている。1970 年代にはこうしたタイムリープの作品が世に出ている。

いわゆる「異世界転生もの」の流行についてはもう少し後の時代になる。

・・・「異世界転生モノ」と呼ばれるジャンルの興隆は、まさにここ「小説家になろう」というサイトが台風の目となり生まれたブームなのですから、それらは就職氷河期世代（もしくは少し下の世代）が書いて、Z 世代（1990 年代後半から 2010 年ごろに生まれた世代）が読んでいるということになります。

「異世界転生モノ」では、非業の死を遂げた主人公が異世界に生まれ変わるパターンが定番となっていますが、これはちょうど就職氷河期世代の死生観としてしっくりきます（内藤 139）。

社会の状況や書き手の年齢などにも反映されることになろう。

3 ファンタジーと SF

異世界ものがファンタジーと SF の領域にまたがる内容だけにこの両者の定義などもとらえておきたい。異世界ものも広義の定義と狭義の定義があるが、広く捉える意味で、ファンタジーと SF の両方の定義に注目する。

先ず簡単にファンタジーについては神月摩由璃『SF&ファンタジー・ガイド』（1989）の多摩豊「解説」ではファンタジーについて次のように説明している。

「ファンタジー」というジャンルがどういうものか。これを定義するのはかなり難しい。剣と魔法とモンスターが出てくれば、「ファンタジー」だ、なんて乱暴なことをいう人もいるけれど、確かにそれはそれで一つの意見。読み手が「こいつはファンタジーだぜ！」と思えば、少なくともその人にとってそれは「ファンタジー」なのである。誰もそれを否定することはできない。

じゃあ、「ファンタジー」の特徴というのはなにか？まだこれの方が考えやすい。で、一ついえるんじゃないかと思っていることがある。つまり、「ファンタジー」とは「読み手の想像（創造）力を触発するもの」なのだと（多摩 291）。

ファンタジー事典製作委員会『クリエイターとプレイヤーのためのファンタジー事典』（2013）ではファンタジーについて「ファンタジー（fantasy）という言葉には、空想、幻想といった意味がある」（ファンタジー事典製作委員会 10）と述べている。これではあまりにも単純である。

ファンタジーの場合にはSFと異なり、辻褄が合わない、統一性がなくても許容されるということだ。Lillian H. Smith. *The Unreluctant Years* (1953)では次のように指摘している。

Fantasy, like other books of fiction, must first of all tell a story. It must arouse our interest and concern for the imagined characters whose story the author tells, whether they be human, supernatural beings, and to the things that happen to them in a way to arouse our curiosity. The rising scale of suspense must ascend to the climax and the story round itself out with a satisfying inevitability. A book of fantasy must also conform to the standards of good writing which we apply to all fiction. But fantasy lives in a different climate from other fiction—in an atmosphere of reality in unreality, of credibility in incredibility.

But values of fantasy may be irrelevant to those of the fiction of actuality, yet they have their own laws and conventions to be accepted and understood if we are to approach if we are to approach the subject with a sound basis for critical judgment. A child's ready acceptance of fantasy is based on imagination and wonder. An adult lacking these universal attributes of childhood is often at a loss when he is asked to consider seriously a work of purely imaginative content, far removed from the reality of his experience of life (Smith 152) .

ファンタジーは、ほかの種類のフィクションとおなじく、まずストーリーをもっていなければならない。ファンタジーは、物語に出てくる登場人物が、人間であろうと、超自然のものでであろうと、動物であろうと、おもちゃであろうと、そのつくりだされた主人公たちにたいする私たちの興味と関心をかきたててくれるものでなければなら

ない。またその登場人物たち同士の相互関係や、人物と出来事との関係を、私たちの好奇心をかきたてるような方法でえがきだしたものでなければならない。サスペンスは、しだいに盛りあがってクライマックスにのぼりつめ、ストーリーは、なっとくのゆく必然性をもって結末に導かれなければならない。そして、またファンタジーは、私たちがすべてのフィクションにあてはめる、よい文章という基準にかなっていないなければならない。しかし、ファンタジーは、ほかのフィクションとは、べつの風土—非現実のなかの現実、信じがたい世界の真実性という雰囲気—のなかに生きるものなのである。

ファンタジーのもつ特質は、現実を取り扱うフィクションの特質とは、おりあわないものかもしれない。しかし、ファンタジーの特質には、それ自身の法則、しきたりがそなわっていて、もし私たちが、正しい評価の基準をもってそれに接するなら、十分なつたがゆき、理解できるものなのである。子どもが、なぜファンタジーを容易に受け入れるかといえば、子どもには、想像力と驚異の念がそなわっているからである。あらゆる子どもが共通にもなっている、この特質を失ってしまったおとなは、その実生活とはるかにかけはなれた、純粹に空想的な内容の作品を、まじめに判断するようにといわれると、しばしば途方にくれる（スミス 303-304）。

Chris Baldick. *The Oxford Dictionary of Literary Terms* (4rd, 2008)には“science”及び“fantasy”の見出しがある。それぞれに定義を紹介しておきたい。

fantasy A general term for any kind of fictional work that is not primarily devoted to realistic representation of the known world. The category includes several literary genres (e.g. dream vision, fable, fairy tale, romance, science fiction) describing imagined worlds in which magical powers and other impossibilities are accepted. Recent theorists of fantasy have attempted to distinguish more precisely between the self-contained magical realms of the marvellous, the psychologically explicable delusions of the uncanny, and the inexplicable meeting of both in the fantastic (Baldick 135-136) .

ファンタジーについては“realistic representation of the known world”ではない創作作品であるという点が大きなポイントになるだろう。井辻朱美「ファンタジー—拡張現実への流れの中で」（2013）ではファンタジーについて次のように述べている。

ファンタジーという言葉自体はもともと「空想」の意味であり、「幻想的な作品」を漠然とさすこともあった。しかし、ジャンル名としての「ファンタジー」が定着したのはトルキンの『指輪物語』（1954～55年）をへた60年代以降であり、それ以前

の児童向けの作品をファンタジーと呼ぶのは、時代をさかのぼっての後付けの呼称となる（井辻 240）。

井辻はさらに最近のライトノベルの実情を捉えながら、年少者の読者にも少なからず影響を与えているという。

かつては「見えざるものを現出させる」ことは文学の特権であったが、それを情報テクノロジーが万人に共有しうる形で達成するとなれば、それは新しい拡張現実になったと言える。見たもの、聞いたものは在るものと認知され、空飛ぶ船も、歩き出す木も、ものいう動物も、わたしたちの「現実」の中に回収されてしまう。

日本のライトノベルの大半が「いま、ここ」の等身大の現実ではなく、妖精や魔物、陰陽師など超自然的な設定を採用していることも、年少読者の「現実」がそれを包みこめるほどに拡大しているからであろう（井辻 243）。

これに対して SF はどうであろうか。

science fiction A popular modern branch of prose fiction that explores the probable consequences of some improbable or impossible transformation of the basic conditions of human (or intelligent nonhuman) existence. This transformation need not be brought about by a technological invention, but may involve some mutation of known biological or physical reality, e.g. time travel, extraterrestrial invasion, ecological catastrophe. Science fiction is a form of literary fantasy or romance that often draws upon earlier kinds of utopian and apocalyptic writing. The term itself was first given general currency by Hugo Gernsback, editor of the American magazine *Amazing Stories* from 1926 onwards, and it is usually abbreviated to SF or sci-fi; before this, such works were called 'scientific romances' by H. G. Wells and others. Several early precedents have been claimed for the genre—notably Mary Shelley's *Frankenstein* (1818)—but true modern science fiction begins with Jules Verne's *Voyage au centre de la terre* (1864) and H. G. Wells's *The Time Machine* (1895). Once uniformly dismissed as pulp fiction, SF gained greater respect during the 1950s, as writers like Isaac Asimov, Ray Bradbury, and Arthur C. Clarke expanded its range. SF has also had an important influence on postmodernist fiction by writers not devoted to this genre alone: Thomas Pynchon, Kurt Vonnegut, Doris Lessing, and Italo Calvino are significant examples (Baldick 324-325).

SF については “This transformation need not be brought about by a technological

invention”とあるように、技術的な発明等による必要がないところがポイントになる。特に英米文学における SF の源泉等についてはすでに取り上げた経緯があるのでここでは省略する（佐々木 b 14・28）。ゴシック文学、ゾンビについてもまとめているロジャー・ラックハーストは SF についてもまとめている。Roger Luckhurst. *Science Fiction* (2005)でも SF について次のように紹介されている。

The term ‘science fiction’ emerged from a mass of competing labels only in the late 1920s. The name underwent many transformations as the popular fiction magazines of the early twentieth century attempted to fix a stable term, and thus a stable readership, in a precarious publishing industry. Descriptions like ‘different’, ‘off-trail’, ‘pseudoscientific’ or ‘weird-scientific’ were used. The common origin story is that the radio entrepreneur, journalist and magazine proprietor Hugo Gernsback used the term ‘scientific fiction’ in 1923, proposed the contraction ‘scientifiction’ in 1924, which appeared extensively in his editorials of *Amazing Stories* from 1926, but then coined ‘science fiction’ in his magazine *Science Wonder Stories* in 1929. When the rival magazine *Astounding Stories* changed its name to *Astounding Science-Fiction* in 1938, the subculture more or less consolidated around the term. The further contraction ‘SF’ only came into common use in the 1950s (Luckhurst 15).

SF の原点を探そうとすると 2 つのアプローチがある。ひとつは SF の原点となる作品を辿ること、すなわち SF の内容に関わるアプローチ。もうひとつは SF という名称をめぐる議論である。ここでは雑誌媒体がかなり大きな意味を持っている。

重要な考え方があるため確認しておきたい。Brian W. Aldiss. *Billion Years Spree: The True History of Science Fiction* (1972)の SF の定義である。

Science fiction is the search for a definition of man and his status in the universe
(18)

サイエンス・フィクションとは、人間と、宇宙におけるそのありかたにたいする定義
(オールディス 12)

オールディスは“universe”と表現し、翻訳では「宇宙」となっているが、この“universe”をどのようにとらえるかがかなり重要ではないかと思える。「万物」のような意味合いもある。日本の SF の第一人者である小松左京の『小松左京の SF セミナー』（1982）の中では、小説の題材について 5 種に分け、その中で SF が取り扱っている分野について次のように述べている。

- ① 日常的な状況で、平凡な人物が活躍する物語— 一般の小説
- ② 異様な状況に置かれた平凡な人間の物語。
- ③ 日常的な状況で、異様な人物が登場する物語。
- ④ 異様な状況での、その世界の住人の物語—ファンタジー。
- ⑤ 日常的な人や世界が、次第に異化していく物語。

この5種のうち、②、③、⑤がSFの題材になるわけです。

さて、賢明なみなさんはすでにお気づきかと思いますが、この節で分類しようとした作品、特に②や④に相当するものは、実はSFが成立する以前からあるのです（小松 54-55）。

異世界をSFというジャンルで考えるのであれば、②③⑤が異世界もののジャンルに近い華かもしれない。

森下一仁『思考する物語 SFの原理・歴史・主題』（2000）はファンタジーとSFの違いについて触れている。

ここでファンタジーとSFの違いをはっきりさせておこう。

こういうことができるのではないか。つまり、ファンタジーはあるフレームのスロットに「間違い」を導入したものであるが、その「間違い」の影響は他のフレームには及ばない。たとえば、象のように大きい犬がいる、としても、それはそれだけのことで、そのような逸脱を可能にした原因が、他のフレーム—とりわけ、舞台となる世界そのものを歪ませたりはしない。

これに対してSFは、ひとつのフレームの逸脱が、他のすべてのフレームと関係している。影響が次々と広がり、もっとも大きなフレームである世界全体に及び時、我々はセンス・オブ・ワンダーを感じる。つまり、SFに出現する「間違い」の原因は、世界の全体構造に由来するのである。

超現実的な力について考えてみよう。ファンタジーにおけるその典型は魔法である。魔法はフレームを歪ませたり、歪んだフレームを修正したりする力といい換えることができるが、しかし、その力のよりどころを理解させるスロットを持っていない。「魔法」というフレームには、その効力だとか呪文だとかに関するごく少数のスロットしかないのだ。いってみれば、ほとんど空っぽのフレームである。

一方、SFの使用する超現実的な「力」のフレーム（たとえばタイムマシン）には、その力のよりどころとなるスロットが備わっており、そこにはある種の知識（この知識が必ず科学的なものでなくてはならないかどうかは、後で検討する）が入っている。つまり、フレームの値として現実の要因が導入されていて、他のさまざまなものとの関係を孕んだ複雑なフレームを形成している。そのため、その「力」の背景には独自の世界体系が横たわっていることを感じさせるのである。

こうした違いかファンタジーと SF とを区別しているといっているだろう。

ファンタジーにおける例外は、「ハイ・ファンタジー」や「異世界ファンタジー」と呼ばれるジャンルである。この種のファンタジーは現実とは異なる世界を舞台にしている。そして描き方によっては「センス・オブ・ワンダー」と同様の感動をもたらすものもある。だが、このジャンルはおそらく SF の影響のもとに誕生したファンタジーの新種である。そこを支配する原理—つまり「力」に科学そのものの要素は欠けているものの、科学に似せた架空の体系が用意されているように思える（森下 33-34）。

ファンタジーについて Judy Allen. *Fantasy Encyclopedia* (2005) の冒頭には“*What is fantasy?*”がある。

Defining the word “fantasy” is like catching fog in a fishing net. Fantasy is fluid and ever-changing, with no fixed boundaries. Its worlds drift in and out of our world, always closeby, but often only visible to the imagination. Within it are myths, legends, fables, and folklore, although these also exist outside of it. Fantasy includes magic—both the natural enchantment of elves, fairies, and spirit beings, and the more scientific magic used by human magicians. Trying to define fantasy by its opposite does not help either. The opposite of fantasy is reality—yet to say that fantasy is unreal it to imply that it does not exist, and clearly it does. Certainly between the covers of this book each fabulous beast, each magical being, every ghost and spirit and vampire exists, with its own energy and its own power (Allen 10).

海野弘『ファンタジー文学案内』（2008）ではファンタジーについて次のように述べている。

ファンタジー文学は幻想世界を語る文学なのであるが、ややこしいのは、〈文学〉は、事実を語る歴史などちがって、創作であり、フィクション（虚構）を語るものであるから、すべて幻想ともいえる。そうすると、文学はすべてファンタジー（幻想）となり、区別がつかない。

しかし実際には、現実生活の中で当然ありそうな話を私たちはリアルな小説といい、魔法によって変身したりする、現実にはありえない話を、幻想的、空想的な小説として区別する。だがその場合でも、いくらリアルであっても、小説は現実とはちがい、幻想や想像をいくらか含んでいることを私たちは理解している。

ここで、現実——幻想という座標軸を考えてみよう。現実と幻想の両極の間に文学（そして他の芸術も）が分布している。現実の極に近いのがリアリズムであり、幻想

の極に近いのがファンタジーである (海野 10・11)。

ファンタジーと SF の関係にあえて線引きする必要はないかもしれない。Brian Attebery. *Strategies of Fantasy* (1992) では次のように述べている。

The discourse of fantasy can challenge SF partly because it pays its own tribute to science. Impossibility itself, one of the elements of fantasy, is defined largely through reference to the current scientific worldview, especially where that coincides with common sense. Because it is the current view of reality that is violated in a fantasy, inventions that were once fantastic may be no longer, or vice versa. The transmutation of metals might serve as an example of both sorts of change: once part of science, then impossible, and now achieved. Nonetheless, we can tell whether the transmutation is to be viewed as possible or not by the discourse that surrounds it. If an alchemist's description of the philosopher's stone were inserted verbatim into a modern fantasy, it would cease to testify to the existence of such a miraculous substance and become part of the rhetoric of the unreal. The same description within a science fiction text might be used to represent exploded myth or to highlight the mysterious properties of transuranic metals.

If fantasy were only the denial of science, however, there would be no contest between them. But in affirming impossibility fantasy opens the door to mythology, which is the name we give to cast-off megatexts (Attebery 108).

ファンタジーは、それなりに科学のおかげをこうむってきたこともあって、SF の言説に挑戦しうるものである。ファンタジーの一つの要素である不可能性そのものが、もっぱら現在の科学的な世界観によって定義されており、それは、とりわけ科学が常識と一致している領域ではそうである。ところで、ファンタジーが破ろうするのは、時代に行き渡っているその種の現実観である。かつて時代にあって驚嘆すべきものであった発明も、時がたつともはやそうではなくなることがあり、あるいはその逆の場合もある。金属の変成が、可能と考えるかどうかは、それを取り巻く言説（それがどうという文脈で使われているか）によるのである。かりに錬金術師の哲学者の石についての記述をそのまま現代のファンタジーに組み入れても、そのような不思議な石の存在を証明することにならない。逆にそれはありえないことを表す非現実の修辞とみなされるだろう。同じことを SF で行くと、それは分解した神話を表すためか、調ウラン金属の謎の特性を照らし出すために用いられたということになるかもしれない。

ただファンタジーが単に科学を否定するだけのものであれば、ファンタジーが科学と競合することはおそらくありえなかったのである。しかし、ファンタジーは不可能なことを肯定することによって、神話に通ずる道を開いた。その神話とは、すでに放

棄された諸々のメガテクニストにわれわれが与える名称である（アトベリー 230-231）。

時代によりファンタジーが SF となりえるし、SF からさらにファンタジーに発展する場合もあるだろう。

そもそもジャンルはあとからできるため、書かれた当時の評価と現在から見た評価乃至考察は異なる。黒田誠『アンチ・ファンタシーというファンタシー』（2005）も次のように述べている。

20 世紀も終盤になってようやく、ファンタジーという文学ジャンルが文学研究の場において正当な市民権を獲得したように思われる。例えばブライアン・アテベリー (Brian Attebery) は「アメリカ文学におけるファンタシーの伝統」(*The Fantasy Tradition in American Literature: From Irving to Le Guin*, 1980) のにおいて、確立され、完成された文学表現の手法の一つとしてファンタジー文学の存在を積極的に評価したからこそ、「アメリカにおけるファンタシーの伝統」などというものの航跡をたどろうとしている訳だ。この研究書の副題の示す通り、本書の対象とする「伝統」の範囲はアーヴィング(Washington Irving)にまでさかのぼり、ホーソーン(Nathaniel Hawthorne) やメルヴィル(Herman Melville)を経た後、1900 年に発刊されボーム(L. Frank Baum)の『オズの魔法使い』(*The Wizard of Oz*)を転回点として捉え、オズ以降のレイ・ブラドベリー(Ray Bradbury)等の存在を「ボームの伝統」(Baum tradition)という流れの中に見ていくことになる。そして、現代におけるファンタジーの完成された姿の一つの典型としてル・グイン(Ursula K. Le Guin)の存在を認めることにより、1980 年に至るまでのアメリカにおけるファンタジー文学の発展の軌跡を検証するという趣向が完遂されている訳だ（黒田 5）。

黒田はさらに次のように述べている。

「虚構を描く」、という文学的営為の裡で、「一般にはあり得る筈の無い事象を題材として記述する」、という特性を持った下位区分を構成する「ファンタジー」というジャンルは、「フィクション」という言葉の持つ危うさにいささかも劣ることの無い程、それ自体究めてパラドキシカルな存在であり、「文学」と呼ばれる座標系、「現実」と呼ばれる座標系双方に対して大きな干渉を及ぼしうるパラメーターであった。しかも近年「フィクションを越える存在」という呼称を与えられた、これまたはなはだ問題の多いタ・フィクション"という概念が導入され、これが従来のファンタジー文学と相互作用を及ぼした結果、よりリアリズム世界からの次元の乖離度の高いとされる、ポスト・モダンのファンタジー作品が続々と生成しつつある。このようなファンタジーの変化形としてのメタフィクションにおける時空発動の契機として、アイロニーという因子に着目せざるを得ないのは当然のことであろう。伝統的宇宙観の崩壊しつつ

あった近代の知識人の想念の裡で、宗教代替物あるいは普遍宗教に対する希求の念の発現形の一つとしてファンタジーという文学的表現が導入されたという事実が、様々の具体例を挙げて指摘することができる筈である（黒田 9）。

黒田は「虚構」という表現をしているが、これはもちろん、空想、現実に関われないフィクションということになる。文学だけでなく、芸術の根本には想像力が重要であり、これを基に作品を創造することになるのだ。

4 ライトノベル

「異世界」は「異世界もの」としてひとつのジャンルを形成するまでに発展した。その内容から「異世界転生もの」や「生き直し」（植田 108）などをテーマにするものとして知られるようになった。

過去の時点にみずからの意識を引き渡すことで、一度確定したけれど納得のいかない未来と向かい合う。《時をかける少女》のように、喪失の恐怖や悲哀を背負う主人公が未来を変えようと何度ももがく姿を描いた「タイムリープもの(ループもの)」と呼ばれる作品群は、古くから多くの人びとのところをとられ続けています（植田 101-102）。

本稿で扱うのは「異世界転生もの」を主とするが、「タイムリープもの」は「異世界転生もの」の一部であるため、これ以上は触れない。いずれにしても、こうした作品はライトノベルで発表され、その後にマンガやアニメへと発展している。ではその発表の場となったライトノベルの定義についても確認しておきたい。

ライトノベルの定義

	ライトノベル／ラノベ
渡辺一正・白倉資大編『ライトノベル完全読本』（2004）	ライトノベルとは、それが一つのジャンルではなく、その中に「さまざまな既存のジャンルが内包されているもの」ととらえる理解しやすいだろう。SF やファンタジーのように独自のジャンルとして発展してきたものを、近年、ライトノベルが「要素」として一部吸収しつつあるものもある（渡辺・白倉 12）。 ※『ライトノベル完全読本』（vol.2）（2005）、『ライトノベル完全読本』（vol.3）（2005）が発行されている。
『現代用語の基礎知識』（2005）	この年に初めて「ライトノベル」が掲載。 青木信雄「出版と文芸 用語の解説」より 軽く読めるエンターテインメント小説のこと。カバーや挿画にイラストを多用し、主として文庫の形で出版されている若年層を対象とした文庫小説。内容は「場面設定や説明があまりなく、会

	話が多い」のが特徴。電撃文庫『ブギーポップは変わらない』（上遠野浩平著）などは1998（平成10）年の発売から260万部のロングセラーになっている。 ゲームやアニメにはまった「メール世代」は活字離れが著しいといわれるが、ライトノベル人気はこうした若年層の「読書ニーズ」にあった新しい活字文化が存在することを証明しているとみる向きもある（青木 a 1047）。
中森しる他編、『ライトノベル完全読本』（2005）	神坂一「ライトノベルがわかる24のポイント」 01 ライトノベルという言葉の始まりは もともと、現在の「ライトノベル」というジャンル—少年少女向け小説は、「ジュヴナイル」もしくは「ヤングアダルト小説」といった言葉で呼ばれていた。ところが、「ジュヴナイル」は児童向け小説という意味合いが強いし、「ヤングアダルト小説」の場合は「ヤングの読むアダルト小説」と受け取られる恐れがあった。そうした中で、パソコン通信ニフティサーブの「SF ファンタジー・フォーラム」にて、それまでのSFやファンタジーとは別の会議室を作るにあたって名付けられた「ライトノベル」という言葉が、それらの名称に代わって、1990年以降広がっていくことになった（神坂 2）。
オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』（2006）	見出し語なし。
『imidas』（2006）	この年に初めて「ライトノベル」が掲載。 川村湊「文芸」より 純文学、エンターテインメントという分け方ではない、もう一つの小説のジャンル。少女小説、ジュニア小説、少年小説といった児童文学と大人の文学の中間領域の、いわゆるヤングアダルトの読者を対象としてノベルスの文庫や新書を中心として大量に刊行されている。ジュニア小説、やおい小説（⇒別項）、J文学など、近接したジャンルのものが次々と生まれた（川村 1053）。
新城カズマ『ライトノベル「超」入門』（2006）	「ライトノベル？ ああ、ラノベね。世間的には「アニメっぽいイラスト付きで会話文の多い、若者むけの軽い娯楽小説」ってところかな。ほんととはそうでもないけど。歴史的には三十年くらい遡れるし、百年前からの影響もあるけど、呼び名が誕生してからはまだ十五、六年でところさ。最近話題の『おたく文化』ともつながってるし、バブル崩壊以後の国内景気動向とも無関係じゃない。え、他のジャンル・フィクションもそうだろうって？ まあね。でもさ、ライトノベルって「ジャンル」のことだと思ってる？ だってファンタジーもミステリもラブコメもホラーも歴史小説も純愛小説も含んでるんだよ。どうしてこれを「一つのジャンル」と呼んでいいもんかね？ 結局、ライトノベルは「手段」なんだよ。イラストも会話も。何のため？ 決まってるさ。読んでもらうためだよ。え？ どの小説もそうだろうって？ じゃあ訊くけど、どうして他の小説にはイラストがたくさんついてないんだい？…」（新城 11） ※傍点削除。
『読売新聞』（2006年11月21日朝刊）	「ライトノベル進化論」（下）「良質な青春小説のような…？」 「ライトノベル」という和製英語は、1990年代初め、SFやファ

	ンタジー小説ファンが集ったパソコン通信の電子会議室から生まれた。名付け親は、同会議室のシスオペ（管理人）を務めた神北恵太さん（45）。「70 年代に創刊されたコバルト文庫やソノラマ文庫の少年少女向け小説について、ひとくくりにできる新しい名前が必要だと考えた」と振り返る。まんがのようにスピーディな「コミックノベル」、あるいは「ニート（Neet）ノベル」などの案も考えたが、結局「軽やかな＝ライト」に落ち着いた。『オレの作品は軽くない』と言う作家もいましたが、ライトだから価値が低いという意図はなかった」と神北さん。 この言葉が本格的に注目されるようになったのは、2004 年 8 月、日経 BP ムック『ライトノベル完全読本』が出て以降（読売新聞朝刊 23）。
『現代用語の基礎知識』（2007）	青木信雄「出版と文芸 用語の解説」より 軽く読めるエンターテインメント小説のこと。装丁にイラストを多用し、主として文庫の形で出版される。若年層を対象とする。内容に「場面設定や説明があまりなく、会話が早い」のが特徴。電撃文庫『ブギーポップは変わらない』（上遠野浩平著）などは 1998（平成 10）年の発売から 260 万部のロングセラーになっている。ゲームやアニメにはまった「メール世代」は活字離れが著しいといわれるが、ライトノベル人気はこうした若年層の「読書ニーズ」に合った新しい活字文化が存在することを証明しているとみる向きもある（青木 b 1199）。
『知恵蔵』（2007）	見出し語なし。以降はインターネット配信となる。
『imidas』（2007）	森川嘉一郎「おたく文化」より ラノベと略される。漫画・アニメ調のキャラクターをカバーイラストや挿画に用い、その魅力が商品力の少なからぬ部分を担っている小説のこと。漫画・アニメ・ゲーム分野の潮流をくみ、そのような人物設定や世界観を用いているところに内容的な特徴がある。必然的に既存の漫画・アニメ・ゲームをノベライズした者も多く、逆に人気のラノベを原作として漫画・アニメ・ゲームが制作されることも少なくない。出版社側で一般の小説群と分けてレーベル化しており、書店内でも区画化されている。やおい（⇒別項）をベースにした女性向けのボーイズラブ小説も同様に書店内で棚を成しており、両者は近接して置かれる場合が多い。ラノベは一般の文芸に対して低く見られているが、ラノベ出身の直木賞作家も数人出ている（森川 1058）。以降はインターネット配信となる。
東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン 2』（2007）	ライトノベルとは何か。もっとも一般的な定義を記すとすれば、それは、マンガ的あるいはアニメ的なイラストが添付された、中高生を主要読者とするエンターテインメント小説である。多くは文庫やノベルズで販売されているが、近年はハードカバーで刊行される例も増えてきた。ライトノベルには多くの種類があり、出版点数も多いが、読者によってはまったく目にすることがないひともいるだろう。そのような読者には、まずは、書店で文庫本売場や新書売場ではなく、コミック売場に行ってもらい、その近くに平積みになっている派手なパッケージの文庫本を探してもらいたいと思う。それが典型的なライトノベルだ（東 b 27）。 …現在のライトノベルの特徴を決定したのは、1988 年に創刊

	された角川スニーカー文庫と富士見ファンタジア文庫だと言われている。小説家の新城カズマは、自ら記した解説書である『ライトノベル「超」入門』で、神坂一が『スレイヤーズ!』を出版した 1990 年を「狭義のライトノベル」の発展方向が確定した年「元年」だと記している。「ライトノベル」という呼称が生まれたのもこの時期であり、それ以降、ライトノベルは、一般的な文芸から離れ、アニメやゲームの市場と連携しつつ、1990 年代を通じて影響力を拡大することになった。2007 年春の時点でえあ、多数の出版社が参入し、ライトノベルのレーベルは 30 を超えている（東 b 28）。 …ライトノベルとはどのような小説なのか。内容面に踏み出すと、ライトノベルの説明は途端に難しくなる。筆者はここまで「ライトノベルというジャンル」という表現を使ってきたが、それは正確にはジャンルとは呼びがたい。 書店では数冊を手にとればすぐ分かるように、ライトノベルのひとつのレーベルには、SF やミステリ、ファンタジーや伝奇、ラブコメといったさまざまなジャンルの小説が混在している。ひとりの作家、ひとつの作品のなかで複数のジャンルが混在していることもめずらしくない（東 b 30-31）。 ライトノベルを定義づける内的な基準がないのであれば、その範囲は、外的な要素、つまりレーベルやパッケージで定めるほかない。つまり、角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫で出版されていればライトノベル、表紙にキャラクターのイラストが描かれていればライトノベル、と判断するわけだ（東 b 32）。
『日本経済新聞』（2008 年 2 月 18 日 夕刊）	マンガ的な「ライトノベル」隆盛 文芸の世界に新たな感性 ライトノベルとは中高生を主な読者とするエンターテインメント小説のこと。ファンタジーや SF、学園ものなどのジャンルは様々。表紙や挿絵にアニメ調のイラストを用い、書店ではマンガと同じ棚に並ぶことが多い。角川書店の調べでは、昨年一年間で一千超の新刊が刊行された。 内容もマンガ的で、慣れない読者は面食らうかもしれない例えば人気シリーズ「フルメタル・パニック!」は軍事組織の戦士が少女を守るため日本の高校にやってくる物語。ロボットも登場するアクションが融合した作品で累計部数は七百万部（日本経済新聞夕刊 22）。
榎本秋『ライトノベル文学論』（2008）	中学生～高校生という主なターゲットにとって読みやすく書かれた娯楽小説（榎本 b 8）
榎本秋『ライトノベルを書きたい人の本』（2008）	ライトノベルは定義できるか？ そのような展開を遂げてきたライトノベルだが、実は「これはライトノベルで、これはライトノベルじゃない普通の小説」と定義することが非常に難しい。なぜかと言えば、1980 年代末から 1990 年代初頭に生まれた小説群をとりあえず「ライトノベル」という言葉で大まかにくくっただけだからだ。すべてが一つの明確な特徴を持っているわけではない（榎本 c 11）。
藤原実『現代オタク用語の基礎知識』（2009）	「ライトノベル」の略。明確な定義は存在しないが、一般には電撃文庫、富士見ファンタジア文庫、角川スニーカー文庫などのレーベルから文庫の形態で出版され、アニメっぽさのあるイラストが

	表紙や挿絵となっているものを指すことが多い。ユーザー層は中高生を設定しているが、実際には 30 代くらいまでが読者となっている模様。 ライトノベルはアニメ・ゲーム業界と密接な関係を持っており、人気の作品はほとんどアニメ化、ゲーム化される。そもそもユーザー層がアニメやゲームを消費する世代のため、小説、アニメ、ゲームの相互関係は非常に効果的に機能する。流通に関しても、一般書店ではなく、作品との親和性の高いアニメショップと巧みに連携している。 ライトノベル作家が一般的な文芸ジャンルへ幅を広げて活動することも多い。また国外にも進出しており、とりわけ韓国、台湾、北米で人気が高い。(藤原 78)。
金田一「乙」彦・編 『オタク語辞典』 (2009)	見出し語なし。
金田一「乙」彦・編 『オタク語辞典 2』 (2009)	主に中高生をメインターゲットにした小説で、表紙や本文にイラストを多用し主に文庫サイズで出版されている。定義はさまざまだが、現在ではライトノベルを専門に刊行する「レーベル」から出ているものと考えると分かりやすい。代表的なレーベルは角川スニーカー文庫(角川書店)、電撃文庫(アスキー・メディアワークス)、コバルト文庫(集英社)などで、ターゲットになる読者の性別、年齢、好むテイストによって細分化されている。かつては「ジュブナイル小説」「ヤングアダルト小説」と呼ばれていたものに近い。多くのライトノベル作品は、登場するキャラクターの魅力が最も重視され、読者からの支持を集めると巻を重ねてシリーズ化されるなど、マンガに近い部分も多い。 しかし、書かれる内容は多岐にわたり、純文学に近い深淵なテーマの作品もあり、近年では、直木賞作家・桜庭一樹のように、ライトノベル出身の作家が一般の文学賞を受賞する例も増えている(金田一 40-41)。
一柳廣孝・久米依子 編『ライトノベル研究序説』(2009)	一柳廣孝「はじめに」 ライトノベルとはマンガ的・アニメ的なイラストが添付された、十代の若者層を主要読者とするエンターテインメント小説である。またその歴史は、しばしば次のように語られる。いわく、パソコン通信サービス NIFTY-Serve のフォーラムで「ライトノベル」という呼称が提唱されたのは、1990 年 12 月。その二年前に角川スニーカー文庫と富士見ファンタジア文庫が創刊、異世界ファンタジーものを中心に作品が刊行され、やがてそれぞれの代表作として、前者では『ロードス島戦記』(1988 年)、後者では『スレイヤーズ!』(1990 年)が登場することで「ライトノベル」というジャンルが定着しはじめる。 こののち、電撃文庫が 1993 年に創刊。98 年に『ブギーポップは笑わない』、2000 年に『キノの旅』が相次いで脚光を浴び、ライトノベルに第二の波が訪れる。さらに 05 年前後に『ライトノベル☆めった斬り!』『このライトノベルがすごい!』『ライトノベル完全読本』といったライトノベルの紹介本、解説本が次々に刊行されることで、ライトノベルというジャンルは認知されるに至った、と。

	まず、ライトノベルは複数の起源をもつ。ジュブナイル小説(ヤングアダルト小説、ジュニア小説)、SFなどのジャンルフィクション、テーブルロールプレイング (TRPG) とそのゲームブック、『ドラゴンクエスト』などのコンピュータ RPG、漫画やアニメなどの視覚文化、もちろん、いわゆるオタク文化、同人誌文化との親和性も見逃すわけにはいかない。また、ライトノベルは複数の構成要素から成立している。小説本文はもとより、カバーイラスト、本文の挿絵、著者によるあとがきも重要である。特にイラストの比重が大きいことから、かつてライトノベルは「読むマンガ」と形容されたこともあった。 さらにライトノベルは、メディア上で複数の展開を果たしていく。ライトノベルを原点としてマンガ、ラジオドラマ、ラジオCD、アニメ、映画、二次創作など、その物語世界は多様な場で拡大再生産される。現代では、同時多発的にメディア展開を図るケースも少ない。このように見てくると、ライトノベルという現象は、現代における物語受容のきわめて特徴的な様態を示している。ライトノベルは、現代における物語の変容を示す重要な指標なのである(一柳 13-14)。
Patrick W. Galbraith. <i>The Otaku Encyclopedia</i> (2009)	Abbreviated as <i>rainobé</i> and sometimes called <i>seinen</i> , these are slightly more challenging than MANGA—that is, they have fewer or no picture—but by definition cover material that isn't quite as hard as the standard literary work or serious literature. The first dedicated full-time author of light novels was Kanzaka Hajime, who wrote <i>Slayers</i> in 1989, now considered the archetype of the genre: easy to read, character driven, and appealing to middle- and high-school students. The original <i>Suzumiya Haruhi</i> novels by Tanigawa Nagaru are emblematic of the style—and were the basis of the hit ANIME <i>The Melancholy of Haruhi Suzumiya</i> (2006)(Galbraith 127)
『大辞泉』(2012)	《和 light+novel》10代から20代の読者を想定した、娯楽性の高い小説。会話を多用するなどして、気軽に読める内容のものが多く。ラノベ(小学館 3763)
一柳廣孝・久米依子編『ライトノベル・スタディーズ』(2013)	大橋崇行「キャラクターの神話—ゼロ年代ライトノベルの可能性」 ライトノベルとは、中学生や高校生といった青年期の読者を対象とし、作中人物をマンガやアニメーションを想起させる「キャラクター」として構築したうえで、それに合わせてイラストを添えて刊行される小説群である(大橋 a 18)。
大橋崇行『ライトノベルから見た少女／少年小説史』(2014)	主として中学生から大学生にかけての学生を想定読者とし、まんがやアニメーションを想起させるイラストを添えて出版される小説群のこと。また、物語の作中人物も、まんがやアニメーションに登場する「キャラクター」として描かれる、キャラクター小説である(大橋 c 41)。
『広辞苑』(2018)	(和製語～novel) 小説の分類の一つ。表紙・挿絵にイラストを多用し、アニメ・漫画に親しんだ世代が読みやすいようにしたもの。ジャンルは恋愛・SF・ファンタジーなど多岐にわたる。ラノベ(新村 3049)
『大辞林』(2019)	[和 light+novel] 10代の若者を主な読者層に想定した気軽に読

	める小説。会話の多用やアニメ風の挿絵などが特徴。ラノベ。ライノベ（松村 2843）。
『現代用語の基礎知識』（2019）	堀内克明・大森良子「外来語」より 青少年向けのエンターテインメント小説。略称ラノベ。ジャンルはSF、ファンタジー、ミステリーが多い。従来のジュブナイル（少年少女向け小説）と違うのは、漫画やゲームとの親和性が強いこと（堀内・大森 1039）以降、出版形式が変更となる。
須川亜紀子他編『アニメーション文化55のキーワード』（2019）	須川亜紀子「ライトノベル 若者向け小説とアニメ」 ライトノベルとは、英語の「光、輝き、軽い」などを意味する light と、小説を意味する novel が組み合わさった和製英語である。では、ライトノベル（以下、ラノベと表記）とは何だろうか。山中智省（2018年）の定義によると、「マンガ、アニメ風のキャラクターイラストをはじめとしたビジュアル要素を伴った出版される若年層向けエンターテインメント小説」（6頁、図2）であ。このマンガ、アニメに関連した「ビジュアル要素」や「若年層向け」という対象読者設定が、アニメの原作に多く採用されている少年・少女マンガと通底するところがある。また、メディアミックスによって、アニメのコミカライズとともに、ラノベ化（小説化）という方向もある（須川 24）。 若年向け小説（のちライトノベルと称される）を掲載したラノベ専門雑誌『ドラゴンマガジン』は、富士見書房から1988年に創刊した。続いて、角川書店の『ザ・スニーカー』（1993～2011年）、メディアワークスの『電撃hp』（1998～2007年）、そして『電撃hp』を引き継ぐ形で、アスキー・メディアワークス/KADOKAWAの『電撃文庫 Magazine』（2007年～）が次々創刊された。それぞれ富士見ファンタジア文庫、角川スニーカー文庫、電撃文庫など文庫レーベルの母体となっている（須川 26）。 では、既存の若者向け小説や児童文学とラノベは、ビジュアル志向だけが決定的違いなのだろうか。大橋崇行（2014年）は、ビジュアルとは異なる「キャラ語」という視点でラノベをとらえている（図4）。「キャラ語」とは、日本語独特の年齢、ジェンダー、社会的立場、職種、出自などと紐づいた、一人称や語尾などのステレオタイプの表現によって、キャラクターを想起させる言葉だという。日常生活ではあまり聞くことのない「執事」言葉や、中国人の日本語なまり（「～アル」）など、様式化された言葉づかいによって、「マンガ・アニメ的」と読者が認識する。そうした特徴も、ラノベの特徴だといえるだろう。 海外に目を向けると中華圏では「軽小説」、英語圏ではそのまま「light novel」というふうに、日本スタイルの若者小説としてラノベは紹介されている。マンガやアニメがそうであるように、海外作家によるラノベ形式の小説も生まれており、ラノベというスタイルは、今後ますます多様化していくだろう（須川 27）。 ※図は省略した。また山中智省（2018年）とは山中智省『ライトノベル史入門『ドラゴンマガジン』創刊物語—狼煙を上げた先駆者たち』（勉誠出版、2018年）、大橋崇行（2014年）とは大橋崇行『ライトノベルから見た少女／少年小説史—現代日本の物語文化見直すために』笠間書院、2014年）のことである。

嵯峨景子「少女小説・ライトノベル・ハーレクイン」(2024)	ライトノベルの起源を何とするかは論者によって異なるが、マンガやアニメを思わせるイラストが付いた 10 代の男性を主たるターゲットとする娯楽小説のレーベルとしては、1975 年創刊の朝日ソノラマ文庫が嚆矢とされる。80 年代には角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫が登場し、水野良の『ロードス島戦記』や神坂一の『スレイヤーズ!』などの人気作が生まれた。ライトノベルという用語が誕生したのは 90 年、パソコン通信 中である。だがこの呼称はすぐには浸透せず、広く普及したのは 2000 年代に入ってからだった。 ライトノベルという名称を世に知らしめたのは、2003 年から角川スニーカー文庫で始まった谷川流の『涼宮ハルヒの憂鬱』である。本作は 2006 年にアニメ化され、社会現象となるほどのブームを巻き起こす。90 年代～2000 年代にかけて、数々のライトノベル作品がコミカライズやアニメ化など積極的なメディアミックスで成功を収め、多数の読者を獲得していった。後発レーベルである電撃文庫も、上遠野浩平の『ブギーポップは笑わない』や鎌池和馬の『とある魔術の禁書目録』、川原礫の『ソードアート・オンライン』などの作品を世に送り出し、一時代を築いた。ライトノベルでも読者の高年齢化が進み、現在は 10 代の若者のみならず成人にまで読者層が広がった。一時期の爆発的なブームは落ち着き、近年は伏瀬『転生したらスライムだった件』など、オンライン小説投稿サイト「小説家になろう」発のウェブ小説からヒットが増えている（嵯峨 615）。
---------------------------------------	--

「異世界」を考察する際に、最近のファンタジーに注目すると、ライトノベルに注目する必要がある。しかしながら、ライトノベルに関する研究はまだ十分とは言えないだろう。大橋崇行『ライトノベルは好きですか？ようこそ！ラノベ研究会』（2013）はライトノベル研究会について小説風に書かれてものであるが、その内容は現実のライトノベルをめぐる実態等を踏まえたものであるため、以下を紹介しておきたい。

…ここ数年、全国の大学で、ライトノベルを題材に事業論文や修士論文を書きたいという大学生、大学院生が年を追うごとに増加している。けれども、ライトノベルについての論考は、東浩紀や宇野常寛、前島賢などが評論として書いたことはあるが、大学の論文として扱えるような研究書として出版されたものはまだほとんどない（大橋 b 31）。

上記で名前が挙がっている東浩紀もその著書『コンテンツの思想 マンガ・アニメ・ライトノベル』（2007）で次のように述べている。

コンテンツ産業については、近年、ビジネスの視点からの分析が相次いで出版されている。「コンテンツ産業」という言葉が、そもそもそのような流れで一般化してい

る。しかし、そこで注目を集めているマンガやアニメ、ライトノベル、ゲーム（ゲームは本書ではほとんど触れていないが）に対して、「産業」や「風俗」としてではなく、文化的な表現として正面から分析の視線を向けた仕事は、驚くほど少なく、かつ散発的にしか現れていない。

その理由は、おそらく、それら戦後日本が作り出してきたサブカルチャーの分析において、伝統的な「批評」「研究」の蓄積がほとんど役立たないことにある。美術批評の言葉を用いてマンガについて、映画批評の言葉を用いてアニメについて、文芸批評の言葉を用いてライトノベルについて語ろうと試みたことのあるひとであれば、そこで批評の言葉と消費者の実感がいかに乖離してしまうか、説明の必要はないと思う。作品の分析が、業界事情の紹介でもまた個人の感想でもなく、「分析」であるためには、やはり一定の理論や体系が必要となる。しかし、私たちには、まさにその部分の蓄積が決定的に欠けているのだ（東 a 9）。

ライトノベル前史として石井ぜんじ・太田祥暉・松浦恵介『ライトノベルの新潮流』（2022）では次のように述べている。

ライトノベルの最も広い意味で解釈するならば、それは読者を楽しませるために作られた、エンターテインメント性の強い娯楽小説だといえる。娯楽小説の歴史をひも解けば、古くは江戸時代の滝沢馬琴『南総里見八犬伝』や十辺一九『東海道中膝栗毛』などが挙げられる。現代風に解釈すれば、『南総里見八犬伝』はいわゆる異能バトルものであり、『東海道中膝栗毛』はキャラクターの立ったキャラ小説といえる。

このような娯楽小説は、明治維新以降、西洋の影響を受けた日本文学の台頭によって厳しい状況に追い込まれた。小説はリアルな人間を描くものとされ、娯楽のみを求めた空想的な小説は、社会的に評価されにくい土壌が形成されたのである。これを戦後から昭和の末期にかけても同様で、一部の歴史・時代小説などを除き、娯楽小説は低く評価されてきたきらいがある（石井・太田・松浦 14）。

榎本秋『ライトノベルを書きたい人の本』（2008）ではライトノベルの名前の誕生について次のように述べている。

「ライトノベル」という言葉がいつ、どのようにして生まれたのか、ご存じだろうか。最も知られている説では、この言葉が誕生したのは 1990 年代初頭、パソコン通信ニフティサーブの「SF ファンタジー・ファースム」でのこととされる。この頃に生まれつつあった新しいタイプの小説を語るコーナーにつける名前として生まれたのが「ライトノベル」だったという。「ジュヴナイル」、「ヤングアダルト」など既存の類語は意味が微妙に異なり、かといって「SF」や「ファンタジー」も使えない。そこで、

「手軽に読める」というところから「ライトノベル」となった（榎本 c 9）。

また、戦前・戦後の少年少女雑誌、児童文学も広い意味では前史として捉えることもできるだろう。

ライトノベルという言葉聞いて、電撃文庫やMF文庫Jなどの文庫レーベルを思い浮かべる人は多いだろう。ライトノベルとは小説の一ジャンルを表す言葉だが、ジャンルが成り立つには一定以上の数の作品が刊行されている必要がある。そのため、近い内容を集めた、レーベルというものの存在は重要だ（石井・太田・松浦 16）。

レーベルという点については次のようにも述べている。

「ライトノベル」という言葉が生まれた90年代に活躍したのが、角川スニーカー文庫、富士見ファンタジア文庫といった角川系列の文庫レーベルである。古参のラノベ読みなら、ライトノベルといえばこの時期の作品のイメージが強いだろう。

1990年代のライトノベルは、ゲーム、アニメ、マンガといった文化の影響を強く受けている。なかでも大きな変化が、西洋的なファンタジーの世界観が持ち込まれたことであつた。1980年代以前は宇宙を舞台にしたSF（スペース・オペラ）、伝奇小説が人気だったが、1980年代後半からは明らかに、若い読者の関心がファンタジーに移っている（石井・太田・松浦 28）。

ライトノベルが生まれるまでの経緯について新城カズマ『ライトノベル「超」入門』（2006）では次のように述べている。

さて、それでは神北氏からうかがったお話を中心に、その他、僕が集めた情報と照らし合わせて、「ライトノベル」発生に至る道筋をたどってみましょう。

時代は、1970年代末。

そもそもの始まりは、ソノラマ文庫やコバルト文庫といったレーベルが、それまでとは異なる雰囲気のアラストを用いはじめたことにありました。いわゆる、「マンガっぽい（もしくはアニメっぽい）アラスト」

というやつです。

マンガもアニメ（というやつです。）も見たことないよ、という方にいちおう説明しておきますと、「マンガっぽい／アニメっぽいアラスト」というのは、ぱっと見てわかるものなのです。人物の誇張・省略や構図のとりかたといったレベルにとどまらず、色の使い方、輪郭線の太さや流れ、そういった基本的なレベルで「あ、ちがうな」と判断できるのです。これはもう、子供のころからマンガやアニメを見慣れていれば自

然と判別できるので、そういうものなのだとご了承ください。

さて、そういった「マンガ／アニメっぽいイラスト」が使われて若い読者に支持されていったのが、70年代末から80年代前半のこと。1988年になると、角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫が誕生します。ここでも「マンガ／アニメっぽいイラスト」がふんだんに、そして意識的に使用されます（新城 18-19）。

新城は後半で次のように述べている。

…1988年に角川スニーカー文庫と富士見ファンタジー文庫が創刊されます。

これらを現在のライトノベルの形式をかためたもの、つまりマンガ／アニメっぽいイラストを意識的かつ大量に駆使した「狭義のライトノベル・レーベル」の確立とするならば一神坂一の『スライヤーズ!』が始まった1990年こそは、「狭義の来ノベル」の発展方向が確定した年、まさに「元年」と呼ぶべきでしょう（新城 85-86）。

ライトノベルがいつから始まったかはライトノベルの内容的なものを指すのか、あるいは発表形式的なものを指すのかによってその時期は異なる。新城カズマ『ライトノベル「超」入門』（2006）では次のように述べている。

あらためて調べてみましたところ、遅くとも1990年末までに、当時のパソコン通信の大手である「ニフティサーブ(通称ニフティ)」でこの「ライトノベル」という呼び方が誕生した、そこでの議論の中から出てきた名称なのだ、ということが判明しました（新城 17）。

前述の大橋崇行『ライトノベルは好きですか？ようこそ！ラノベ研究会』（2013）でも次のような記述がある。

電撃文庫、角川スニーカー文庫、富士見ファンタジア文庫、ファミ通文庫、MF文庫J、集英社スーパーダッシュ文庫、GA文庫、ガガガ文庫、HJ文庫、スマッシュ文庫、一迅社文庫、このライトノベルがすごい文庫、VA文庫、KAエスマ文庫、桜ノ杜ぶんこ、創芸社クリア文庫……レーベルごとにずらりと並んだ文庫本は、ほとんどすべてが可愛いイラストで彩られている。数で言えば、成人読者を対象にした一般の小説を、はるかに凌駕しているかもしれない（大橋 b 22）。

剣と魔法の世界を描いたファンタジー小説に、ラブコメ、架空戦記から、明らかに既存の小説をパロディにしたものまで、ありとあらゆるジャンルが煩雑に入り乱れている。どうやら、ライトノベルというジャンルがあるというよりは、ライトノベルと呼

ばれている本の中で、さまざまなジャンルが雑食的に消費されていると言ったほうが適切なようだ（大橋 b 23）。

出版状況やジャンルから着目する場合がある。最後に榎本秋がライトノベルの歴史概略を紹介しておきたい。

1980 年代末～ 1990 年代初頭	★角川スニーカー文庫&富士見ファンタジア文庫の創刊 ★『スレイヤーズ』に代表される、ライトノベル的文法の確立
1990 年代後期～ 2000 年代初頭	★『ブギーポップ』のヒットをきっかけに、電撃文庫が台頭 ★現代ものの流行とライトノベルの多様化
2000 年代中頃～ 現在	★新規レーベルの誕生、ライトノベルの知名度拡大、『図書館戦争』など一般文芸方面への進出 ★ライトノベルの戦国時代へ

（榎本 c 15）

飯田一史『ウェブ小説 30 年史 日本の文芸の「半分」』（2022）では発表形式においてライトノベルの前史ともいえる。オンライン小説に触れ、その嚆矢を小口覺『パソコン通信開拓者伝説』（小学館、1998 年、pp.48-52）により以下のように述べている。

1981 年元旦に発足した小田原マイコンクラブの BBS（Bulletin Board System の略。電子掲示板システム）「マイコンセンター」上に原田えりかによって 1985 年 8 月頃から約 3 年にわたって毎日、全 1038 回書かれた SF ファンタジー「シシャノミルユメ」がおそらく日本初のオンライン連載小説だろうと目されている（未書籍化）（飯田 c 7）。

石井ぜんじ・太田祥暉・松浦恵介『ライトノベルの新潮流』（2022）ではライトノベルの成り立ちについてレーベルに注目して、以下のように紹介されている。

ライトノベルという言葉が生まれたのは 1990 年ごろのことだが、「若者向けに作られた娯楽性の高い小説」はそれ以前から存在する。

ライトノベルの起源をなにとするかは論者によって異なるが、1970 年代の文庫ブームによって誕生した若者向けレーベルによって、現在多くの人がイメージするライトノベルの像が形作られ、角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫の登場がそのイメージをより明確にしたのは間違いないだろう（石井・太田・松浦 3）。

ライトノベル作家の杉井光がインターネット上で公開している『「ライトノベルの定義」に対する最終回答』（2020）ではジャンルについても注目している。

なぜかという、「ライトノベル」という言葉は、その発生時期も、発生場所も、考案者も、さらにいえば考案した意図までも、はっきり判明しているからだ。

時は 1990 年ごろ、Nifty-Serve のファンタジー・SF を扱うフォーラムでこの言葉は生まれた。それまでは、いわゆる漫画っぽいテイストの小説は「コバルト・ソノラマ」というくくりで語っていればよかったのだけれど、80 年代末に富士見ファンタジア文庫やスニーカー文庫が創刊され、似たような作品が一気に増え、フォーラム内でも話題にする人が急増し始めた。このままいっしょくたにしていると、従来の SF についてディープでマニアックな話をしたい人たちのログがあつという間に流されてしまう……。

フォーラム内の話題整理（というか、要するに隔離）のため、急発展する新興勢力をすべてひっくるめた呼称が必要になり、考案されたのが「ライトノベル」である。

（特筆すべきは、このとき「ヤングアダルト」「ジュヴナイル」という既存の呼称が採用されなかったことだ。「ヤングアダルト」はアメリカの図書館学では立派に確立された用語だが、日本ではなじみがないうえに「アダルト」に性的な意味があると誤解されてしまうため忌避されたという。また「ジュヴナイル」も、少年少女向きという読者層を限定させる意味合いがあり、どう考えてもフォーラムで話題にしている人々が少年少女だけではなかったから不採用とされたのだろう。既成概念ではくくりきれないと判断して新しい用語を発案した当時のフォーラム管理者・神北恵太氏の慧眼は最大限に讃えられてしかるべき⁽¹⁹⁾。

山中智省『ライトノベル史入門 『ドラゴンマガジン』創刊物語 狼煙を上げた先駆者たち』（2018）ではタイトル通り『ドラゴンマガジン』を中心にライトノベル史を扱っているが、創刊時期の様子について次のように述べている。

…『ドラゴンマガジン』を取り上げるのには相応の理由がある。第一に、同誌の創刊前後を含む 1980 年代後半から 1990 年代初頭はちょうど、現在我々がよく知るライトノベルが、その形式的特徴を確立させていった黎明期にあたる。例えばこの時期には、ライトノベル専門の文庫レーベルでは最古参の部類に入る角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫の創刊、水野良『ロードス島戦記』シリーズや神坂一『スレイヤーズ』シリーズに代表される記念碑的な作家・作品の登場など、ライトノベルの歴史を語るには欠かせない事柄が目白押しであった。そして 1990 年頃、当時のパソコン通信を介して「ライトノベル」の名称が誕生したと言われていることを踏まえるなら⁽⁴⁾、『ドラゴンマガジン』の創刊を含む 1980 年代後半の出来事や動向には、特に注意を払っておく必要があるだろう。

第二に、『ドラゴンマガジン』をめぐる一連の事象はライトノベルの歴史を探っていく上で、我々に多くの示唆を与えてくれる可能性を秘めている。後述するように、

もとよう『ドラゴンマガジン』は、富士見ファンタジア文庫の創刊を前提に登場した文庫レーベルの母体雑誌で、神坂一らを輩出した新人賞「ファンタジア長編小説大賞（現：ファンタジア大賞）」の主催誌でもあったことから、ライトノベルとの関係が非常に深い。加えて、同誌の創刊号を見ても分かる通り、多種多様なジャンル／メディアを誌面に取り込む「何でもあり」の姿勢は、まさに「複合的な文化現象」⁽⁵⁾としてのライトノベルを体現しているようであった。したがって「ドラゴンマガジン」とその周辺に対する注目は、一雑誌の創刊から躍進に至る歴史のみならず、ライトノベルの萌芽そのものを捉えていくことに繋がるかもしれないのだ（山中 4・5）。

注（4）は次の通りである。

当時の大手商用パソコン通信サービス「Nifty-Serve（ニフティサーブ）」の「SF ファンタジー・フォーラム（FSF）」で誕生したと言われている。詳細な経緯については、新城カズマ『ライトノベル「超」入門』（ソフトバンク新書、2006年）、拙著『ライトノベルよ、どこへいく一九八〇年代からゼロ年代まで』（青弓社、2010年）などを参照（山中 7）。

注（5）は次の通りである。ジャンルとしてのライトノベル、内容としてのライトノベルについて触れている。

一柳廣孝・久米依子編著『ライトノベル研究序説』（青弓社、2009年）のなかで一柳は、ライトノベルを「複合的な文化現象」（13頁）であると見なしている。また、複数の起源を持ち、ジュブナイル小説（ヤングアダルト小説、ジュニア小説）、SFなどのジャンルフィクション、マンガ、アニメ、ゲームなどの視覚文化、オタク文化、同人誌文化との親和性も高く、メディアミックス展開によって物語が拡大再生産されていく状況が常態化したライトノベルは、小説であると同時に、現代の物語の受容や変容の特徴を示す重要な指標であると述べている（山中 7）。

榎本秋『ライトノベル文学論』（2008）ではライトノベルの誕生について次のように指摘している。

この時期に生まれたとされる名称が「ライトノベル」である。具体的な誕生経緯については諸説がある。そこで、もっとも知られている説を、新城カズマ『ライトノベル「超」入門』（ソフトバンク新書、2006年）を参照しつつ紹介してみよう。

それによると、パソコン通信ニフティサーブの「SF ファンタジー・フォーラム」でのことだったという。このころに生まれつつあった新しいタイプの小説を語るス

ースにつける名前として生まれたのが「ライトノベル」だった、というのである（同書 17～29 頁）。

「ジュヴナイル」「ヤングアダルト」など既存の類語は意味が微妙に異なり、かといって「SF」や「ファンタジー」も使えない。そこで、手軽に読めるところから「ライトノベル」となった（榎本 b 20-21）。

榎本はライトノベルの類語を次のようにまとめている。

ヤングアダルト小説	英語圏での小説分類で、思春期の悩みなどが主なテーマ。「アダルト」という言葉で誤解されることも
ジュヴナイル小説	英語圏での小説分類。未成年向け物語文学の総称で、児童小説に近い
ファンタジー小説	ライトノベル黎明期は狭義の意味でのファンタジーがブームだったためこう呼ばれた
〇〇文庫系	かつては「スニーカー・ファンタジア系」、今では「電撃系」。レーベル買いが根強い証拠
ニートノベル ファーストノベル	ライトノベルが命名された際の候補のひとつ（新城カズマ『ライトノベル「超」入門』より）

（榎本 b 23）

ライトノベル 1990 年代初めに誕生したとの指摘もあるが、ライトノベル前史を考える必要がある。大橋崇行『ライトノベルから見た少女／少年小説史』（2014）でも次のように説明している。

「ライトノベル」が登場する以前にも、日本では青年期の読者を想定した作品が、数多く書かれていた。それが、「少年小説」、「少女小説」、「ジュブナイル」と呼ばれる作品群である。旧来のライトノベルをめぐる言説では、1960 年代から 1980 年代までの「ジュブナイル」と「ライトノベル」との関係だけが取り上げられてきた。しかし、「少年小説」と「少年まんが」との関係、「少年まんが」と「ジュブナイル」との関係、さらには、「少女小説」と現在ライトノベルに見られる少女向けレーベルとの関係ということを射程に入れなければ、日本のキャラクター文化について考えることはできない。なぜなら、日本におけるキャラクター文化は、けっして従来の言説で論じられてきたように 1950 年代以降に作られたとされている手塚治虫以降のまんが文化、あるいは 1970 年代以降のアニメ文化だけが生み出したものではない。それ以前の小説作品において、すでに脈々と形作られてきたものだからである（大橋 c 76）。

大橋はジュブナイル、少年まんが、アニメ、そしてライトノベルの流れについて別の個所で次のように述べている。

これまで本書では、1970年代以降のジュブナイルがライトノベルの「起源」であり、1990年にライトノベルが「誕生」したという枠組み、また、これが1970年代以降のまんが・アニメ文化とともに展開したという従来の言説に対し、それ以前の小説、まんが文化から日本の少女向け、少年向けエンタテインメント作品全体を再考するという目的で、明治期以降の少女小説、少年小説について振り返ってきた。これはすなわち、従来のライトノベルについての言説が1970年代以降の小説からライトノベルへとつながる単純な影響関係論に終始し、あるいは1990年以降のライトノベルがそれ以前の作品とは切り離されたあたかも特殊なものであるかのように考えられていたのに対し、近代以降の日本における少女向け／少年向けエンタテインメント史全体の中で、ライトノベルがどのように位置づけられるか、それがどのような「引用の織物」として編成されていたのかについて考えるための素地を作る作業である。

これによれば、少女小説ではこれまでの研究史で黙殺されてきた1950年代から70年代にかけての戦後作品、少年小説では少年まんがの隆盛による少年小説の衰退と、それぞれに断絶する時期が認められた。したがって、たとえば1950年代までの少年小説と1970年代以降のジュブナイルとを単純に接続することはできない。しかし、少年小説が少年まんがへと接続し、少年まんががメディアミックス作品としてのアニメーションに接続していく中でジュブナイルからライトノベルへと至る道筋が作られたと考えれば、やはり1970年代にまったく新しい小説ジャンルとしてのジュブナイルが登場し、それがライトノベルにつながったという素朴な発想で、現代のライトノベルを説明することはできないであろう。現代のライトノベル、あるいはそこで用いられる作中人物としてのキャラクターは、このような歴史の積み重ねの上で初めて説明することができるものなのである（大橋c 188-189）。

ライトノベルのジャンルについて整理しようとするれば、ジュブナイル、ヤングアダルトなどの分類とも関連してくる。しかしこのことについて新城は的確な指摘をしている。

英米圏から輸入された分類法である「ジュブナイル」「ヤングアダルト」には、当然ながら、「マンガ／アニメっぽいイラストがついている小説」というニュアンスはありませんでした。と言いますか、そんなニュアンスが入り込む隙間もなかったはずです。なぜって、そもそも英米圏には日本風のマンガやアニメは一絵柄も文化も一なかったのですから！近年はさておき、少なくとも当時は「ジュニア・ハイやハイスクールの生徒がコミックの週刊誌や月刊誌を読みあさったり、アニメのドラマに熱中する」なんていうことは皆無でした。コミック誌も（ドラマ性を強調した）アニメ番組もなかったんですから、当然です（新城 44・45）。

これまでの分類、つまり英米圏の分類ではライトノベルはおさまらないということだ。また、新城はライトノベルの「ライト」にはいろいろな意味でライトなのだと指摘している。

個人的な感想を述べるならば一さすがに「ラノベ」という略称はどうにもむず痒くて使っていないのですが—「ライトノベル」と呼ばれることに抵抗感はありません。が、積極的に使ったこともありません。(とはいえ、僕は今でも「パソコン」なる略称に気持ち悪さを感じてしまう人間なので、あまり標準的サンプルとは言い難い、という点もまずはご理解ください)

さきほどの分類で言うならば、僕自身は「できるだけ面白い小説を書いていたら、いつのまにか主な発表媒体であるレーベルごと。ライトノベル。と呼ばれていた…けれど、呼ばれたことで作業の内容や方針を変えたこともない」創り手のひとりなのがあります。

では、ライトノベルは「軽い／軽やか」なのでしょうか? 「軽やかさ」については、圧倒的に「然り!」と答えたいと思います。

たとえば、モチーフ。

少なくとも 80 年代以前の若者むけ小説に比べれば、「思春期の悩み」を正面から扱う作品は減っているというのが実感です。仮に扱っているにしても、直接的にはありません。ワンクッション、あいだに何かを挟みます。それこそ異世界とか美少女とか軌道空間でのロボット戦闘とか、そういうものですね。この手法(といいますか礼儀作法といいますか)は、いわゆる「おたく文化」のありかたとも密接に関連しますので、もうちょっと後ろのほうで詳しく説明します。

文体、刊行速度、価格についても同じことが言えます。ライトノベルは、読みやすさを強烈に指向します。そして次々と新刊が出ます。だから価格……は、最近ちょっと高くなったかなあと思わないでもないですが、でもハードカバーの単行本に比べたらまったく安いものです。

なぜか。

答えは簡単、主な購買層が学生だからです。3 年経ったら生活環境がまったく変わってしまう中高生が、毎月のお小遣いで買っているからです。

そしてまた、毎週新しい展開のあるマンガやアニメとも競合しているからです。最近はやけにケタイとも戦わなくてははいけないのです。なので、毎月とまではいかななくても、同一シリーズの新刊が数カ月に一度は出ます。まあ、出そうと努力はしてます。3 カ月に一冊出たとして、年四冊。これが一冊 1000 円も 2000 円もしたら、中高生の財布はすぐに音を上げてしまうでしょう。

しかも学生ですから、来年まで趣味が同じという保証はありません。進学・転校・受験、引っ越し、新しい流行、小遣いが減る、背がのびる、部活が変わる、恋人ができる、さらには友達とケンカしただけでも読書傾向が変わるような年頃です。

なので、当然ながら文庫で 5～600 円前後。高くても 700 円くらいという価格帯になります（新城 51-52）。

このことはどのようなことにつながるのか。書き手と読み手の関係に注目して、新城は次のように指摘している。

1970 年代から 80 年代の前半まではアニメ、80 年代から 90 年代まではゲーム、90 年代の半ば以降は泣かせ系小説、などなど。そのあたりを第一章では「前向きの違和感」としてまとめてみました。ヤングアダルトでもなく、ジュブナイルでもない、何か別のもの。輸入されたものではない、国内のさまざまな流行や趣味に敏感であるようなもの。

別の言い方でまとめ直しますと、いわゆるジュブナイルやヤングアダルトは、「大人が子供に向けて書いた小説」

で、それに対してライトノベルは、

「同世代感、同時代感、ライブ感を重要視した小説」

となります。ぼくらの仲間の手になる、ぼくらの小説。ぼくらのための小説。もっと極端に表現するならば、

「あんまり教育的ではないもの」

「ジャンクなもの」

であります。それらはイラストを重要な要素として受け止められます。イラスト、すなわちキャラのイラストです。だからこそ、ライトノベルの消費者は「キャラ意識」で物語を眺めることができるし、「～萌え」などという枠組みにも親しめてしまうわけです。

というわけでまたまたイラストの話にちょっとだけ戻るのが—but—そもそも物語の中の登場人物を把握するのに、人間は平均して何秒ぐらいかかるものでしょうか？

文字を経由したら、やつぱり 2～3 分はかかってしまいますよね。

でもイラストなら、瞬間的に理解できます。とくに、書いている/描いている側と読んでいる側に、共通理解がある場合は（新城 199-201）。

このライトには内容、掲載形態等ふくめて、全体的に「気軽な小説」という意味合いになっている。そのため、あえてジャンルで分類しようとすれば、当てはまらない部分が出てくるのだ。

石崎純一「ジャンル小説からのまなざし—戦後日本 SF を例に」（2009）では次のような指摘がある。

SF 小説がライトノベルを形成する流れの一つとなったのも、SF の浸透と拡散が進

む 1970 年代後期から 80 年代にかけてだといえる。

ライトノベルの前身の一つとして、若年層向けに書かれたジュブナイルという、SF の下位ジャンルが存在する。筒井康隆『時をかける少女』(1965 年)や眉村卓『なぞの転校生』(1967 年)などがその例としてあげられる。それは主として大人の作家から子供の読者へ、という意識のもとに書かれており、読者をより難しい文章の世界へと導くといった教育的意図を含むことが多い。

そのようなジュブナイルのイメージを変革したのが平井和正である。平井の『超革命的中学生集団』(1971 年)はそれまでのジュブナイルとは異なり、「ちょっと年下の仲間に向かって」という意識のもとに書かれていることや、教育的な意図を離れていることにその特徴がある。大森望／三村美衣『ライトノベル☆めった斬り』(太田出版、2004 年)では、『超革命的中学生集団』をライトノベルの第 1 号の作品とみなしている。この若年層向けの読み物に対する書き手の意識の変化は、現在のライトノベルのあとがきが、読者に向けて親しげに話しかけるような筆致で書かれていることもうかがえるだろう(石崎 138-139)。

上記の記述について大森望・三村美衣『ライトノベル☆めった斬り!』(2004)を実際に見てみると、ライトノベル前史の対談中に「ライトノベルの起源は『超革命的中学生集団』だった!?’がある。

大森 一方、1970 年って言うと、ちょうど朝日ソノラマがハードカバーの中高生向け叢書<サンヤング>を出していた。ほとんどは、のちに創刊されたソノラマ文庫に入るけど、このラインナップをあらためてじっくり眺めるとすごく面白い。今回いろいろ読み返したんですが、その結果、最終的に、ライトノベルの第 1 号は平井和正の『超革命的中学生集団』である、という結論に到達しました(笑)(大森・三村 34-35)。

平井和正の『超革命的中学生集団』は『中一時代』で 1970 年 4 月号～10 月号に連載され、朝日ソノラマのソノラマ文庫として 1971 年 9 月に出版された。1974 年 6 月に早川書房のハヤカワ文庫 SF にも収められている。

「ねえ、ここは暗いよ。ころんだらケガするかもしれない。あかるい昼間にやりなおそう。見物人をいっぱい集めて、百円ずつ料金をとって……負けたほうが、全部もらうことにして」

「プロレスとまちがえるな。決闘なんだぞ。それに、ちっ



とも暗くないじゃないか。ナイターの設備があるみたいだぜ」と、鏡明。
「ほんとだ。いやに明るいな。ぐずぐずしてるうちに、朝になったのかな」と、ハナの日代がいった。
「まだ午後八時十三分十一秒だ」と、タイムキーパーみたいにワタビキ毬下。
「朝とはいえないと思うがなあ」
「あれはなんだと思う？」と、正明がけたたましく叫んだ。
「上だ！ 上を見てごらんよ」
おれたちは同時に一顔をのけぞらせて、頭上をふりあおいだ。
背すじが氷の棒になったような気がした。
「ひつ、人魂だ」
「ばかいえ。あんなでかいヒトダマがあるもんか」
「じゃ、ジャンボ・ヒトダマ……」
おれたちの頭上、数メートル、バスケット部の巨人アトラス鏡明なら、ジャンプすれば手がとどくようなまちかさに、それは浮かんでいた。
直径十メートルはあるだろうか「緑色の濃い光につつまれた円盤状のかたまりだった。
そいつが音もなく空中に静止して、異様な光を、おれたちに投げかけていたのだ。
「キ、キ、キ、キツネ火」
「ち、ちがう、そ、空飛ぶ円盤だ」(平井 25・26)

どこでも読書「超革命的中学生集団」でも次のように紹介されている。

解説

元祖ライトノベル?!

謎の宇宙人により、超人能力を与えられた6人の中学生。人類の存亡は、彼ら“超革命中”の面々に委ねられた!?

横田順弥、鏡明ら実在のSF関係者が実名で登場することでも話題を呼んだ、平井和正の抱腹絶倒ハチャハチャSF!!

[1971年刊行作品]

《あらすじ》

闇夜の神社境内で決闘する6人の中学生の頭上に、謎の円盤UFOが現れた!

緑色の怪光線を浴びた6人は、脳細胞の全能力を開放され、超人へと変貌する。

それは、地球人が宇宙に進出する資格を問う、宇宙人から人類への最終試験だったのだ。

彼ら6人は「超革命的中学生集団」を結成、地球人類の平和と福祉に寄与することを誓うが、その超人的能力におぼれ、次第に自らを見失っていく……。

おまけに、“超革中”の能力に目をつけた敵対勢力も現れ、ハチャハチャな内紛大混乱に陥っていくのだった。

奇絶！ 怪絶また壮絶!!⁽²⁰⁾

児童文学、ジュヴナイル、ヤングアダルト、ファンタジー、SFなどジャンルはあくまでも分類上の名称であって、創作者は読み手に「面白い」など、読みたいと思わせる内容を書くことが主である。

桜坂洋：新城カズマ・東浩紀「フィクションはどこへいくのか」(2007)では3人の対談形式をまとめたものであるが、その中で東がライトノベルの捉え方として次のように発言している。

…一般的には純文学やミステリ、SF、ファンタジーというのがそれぞれ独立したジャンルとして考えられていて、ライトノベルもそこに新しく勃興してきた流行のジャンルととらえていますよね。でも僕は、そうではなくて、ミステリやSFというジャンルの横軸と、書法としての自然主義的リアリズム—その中心がいわゆる純文学ですが—文学とまんが・アニメ的リアリズム—その中心がライトノベル—という縦軸を分けて考えたほうが、いろいろなことがわかりやすくなると思うんです(桜坂洋：新城カズマ・東浩紀 164)。

東の指摘はこれまでの文学史を縦割りにする、ジュヴナイルや児童文学などのジャンルでライトノベルを捉えようとするのではなく、文学という大きな枠組みを抑えつつ、マンガやアニメの持つストーリー性やストーリーにリアリズムを持たせることになるが、ライトノベルの自由な設定がこれを可能にさせることになる。ライトノベルは会話が中心になるが、これはむしろ演劇の SCRIPT に近い。SCRIPT の場合には台詞を話すものが限定されるが、ライトノベルの場合には会話の中から誰が誰に話しているのかを捉える必要がある。

5 ライトノベルとウェブ小説の親和性

ライトノベルとマンガの親和性は今さら言うまでもないだろう。さらにそのストーリーがゲームによるものであればゲームとの親和性、映像化ということを考えればアニメとの親和性も当然と言える。発表形態という点で見れば、ライトノベルとウェブ小説もその原点にインターネット上での発表という共通点がある。

ライトノベルが急速に注目を浴びた背景にはプラットフォーム「小説家になろう」の影響を無視することはできない。

ウェブ小説の投稿・閲覧プラットフォーム「小説家になろう」は、月間10億以上、ユニークユーザーは400万人以上を誇る驚異のサイトである。作家登録者は68万人を超え、投稿作品数は36万以上。ユーザーの男女比は6対4。

「なろう」に匹敵するほど影響力を持った紙の小説雑誌説は、いまの日本には存在しない。どころか、日本の文芸史上ひとつもないかもしれない。

「なろう」を運営するのは、京都うまれの株式会社ヒナプロジェクト。

代表の梅崎祐輔氏が学生だった2004年にサービスを開始、2009年に大幅リニューアルし、2010年に法人化を果たした。

人気に火がついたのは2011年、同サイトに掲載されていた佐島勤『魔法科高校の劣等生』がアスキー・メディアワークス電撃文庫から刊行されてからである（飯田 a 28）。

榎本秋『はやわかり!!ライトノベル・ファンタジー』（2006）ではメディアミックスとライトノベルの関係について次のように述べている。

様々なメディアで同時に一つの作品を展開していく手法をメディアミックスといい、なかでも小説化することをノベライズといいます。このノベライズがライトノベルに与えた影響は意外にも大きいものです。この項ではそのノベライズについて小j会します。

では、アニメやゲームといった他のメディアの作品が原作としてあるノベライズ作品には、どんな良いことがあるのでしょうか？

それは、元のキャラクターの過去を掘り下げたり、本編の中では語られなかった秘密のエピソードを明かしたり、小説だけのオリジナルストーリーを展開することによって、元の作品が持っている世界観やキャラクターの魅力をさらに深く広げることができるのです（榎本 a 195）。

世間的には、ウェブ小説といって真っ先に思い浮かぶのは「なろう系」「異世界転生」というイメージだろう（飯田 c 6）。

もちろん、ケータイ小説などもここに含まれる。また、『電車男』は、インターネットの電子掲示板「2ちゃんねる」への書き込みを基にしたラブストーリーが書籍化（2004年10月）され、テレビドラマ、映画化（2005年）、*Train Man*として英訳本（2006年）も出版され、オタクや秋葉原が再注目され、オタクや秋葉原がより身近に感じるようになった基点にもなった注目すべき作品でもある。

飯田一史『ウェブ小説の衝撃—ネット発ヒットコンテンツのしくみ』（2016）では次のように述べている。

ウェブ小説においても、紙のエンタメ小説や娯楽映画同様に、まったく活躍できない、なんの能力も知識もない人間が主人公の作品の多くは、人気になっていない。

『転生したらライムだった件』という作品もウケているが、主人公はスライムに転生してしまったものの、結局は数あるモンスターたちの主となっていく。

『フェアリーテイル・クロニクル』のように主人公が職人の場合や、異世界で料理人になる作品もあるが、いずれもやはりある種の俺 TUEEE の変奏——ある種のスキルがずばぬけてすごいというパターンである。

「やり直し」願望の発露だけあって、元の世界に戻りたがる主人公は比較的少ない。元の世界に戻れる可能性が残されていることもあまりない。実は、女性向けだとわりと見られるものだが、男性向けでは『この世界がゲームだと俺だけが知っている』ほか少数かと思われる（飯田 a 76-77）。

ライトノベルは純文学ではないから正しい評価を受ける必要がないということにはならない。活字離れ、出版業界の低迷の中でライトノベルは一定の販売数を固辞している。

ライトノベルは、文壇で正当な評価を受けなければならない。語るべき価値をのめる作品を創出しながら、若者層を中心とした新興ジャンルゆえに、活字の“ジャンクフード”扱いされていた状況を変えなければならない（細谷 3）。

これは 2004 年の細谷正充の指摘である。飯田一史「ラノベ市場、この 10 年で読者層はどう変わった？ 「大人が楽しめる」作品への変遷をたどる」（2020.11.04）ではライトノベルの読者層に変化があったことが指摘されている。

現在の書店の棚を眺めると「ライトノベルは文庫でも単行本でも刊行されるのが当たり前」と思えてしまう。だが 2010 年段階では「単行本のラノベ」は決して当たり前ではなかった。

2000 年代にラノベ出身の作家が文庫ではなく単行本で作品を刊行する試みはいくつもあったが、それは一般文芸への「越境」と呼称され、読み手も単行本サイズの作品はラノベだとは思っていなかった（当初ハードカバーで刊行された有川浩『図書館戦争』のような、どちらとも呼びがたいボーダーライン的なものも存在したが）。

そして 2000 年代の「越境」作品・作家とも異なったのは、「Arcadia」や「小説家になろう」発のウェブ小説が単行本で書籍化されると読者が 30 代から 40 代であることも珍しくなかった点である。2000 年代の越境作家たちの読者は多くが 10 代から 20 代だったはずだが、それより一回りから二回り上の読者がウェブ小説書籍化作品には付いていた⁽²¹⁾。

読者層の変化にはライトノベルやマンガ・アニメに登場する主人公の年齢も影響しているかもしれない。最近では中年男性やおじさんが主人公なるものもある。設定として働き詰め、ブラック企業での仕事に疲れた者が次の人生ではのんびり、スローライフを過ごそうとするものが多い。例えば以下のような作品がある。

朝倉一二三『アフター男の異世界通販生活』（2017年9月～2021年6月、小説家になろう、ライトノベル）

内藤騎之介『異世界のんびり農家』（2017年10月～現在、小説家になろう、ライトノベル）

たままる『鍛冶屋ではじめる異世界スローライフ』（2018年9月～現在、カクヨム、小説家になろう、ライトノベル）

ぶんころり『佐々木とピーちゃん』（2018年12月～現在、カクヨム、小説家になろう、ライトノベル）

上山道郎『悪役令嬢転生おじさん』（2020年3月～現在、ヤングキングコミックス、マンガ）

針金紳士『異世界嫁探しのススメ ～30代独身男性は、モンスター娘から需要があるらしい～』（2023年4月～現在、WEBコミックガンマぷらす、マンガ）

書き手と読み手の年齢層が高くなっていることも伺えよう。もちろん、働き詰めの女性、自虐的に社畜として過ごした人生を転移・転生後にやり直そうとする作品も当然ある。

2009年末の「メディアワークス文庫」創刊も事件だった。三上延『ビブリア古書堂の事件手帖』の主人公は23歳と25歳の男女と2000年代までのラノベのセオリーからは外れていたが、大ヒットとなった。

しかも10代読者だけでなく、上は40代（2020年現在では50代）の女性にまで広く読まれた。メディアワークス文庫に代表される、コージー（日常もの）ミステリーやほっこりあたたまる良い話、泣ける恋愛もの、あやかしもの、神様ものなどを中心ジャンルとする小説をイラストを付けて売り出した出版物は2010年代を通じて「ライト文芸」と呼ばれるカテゴリーとして勢力を拡大していく。

ライト文芸は『ビブリア』や友麻碧『かくりよの宿飯』（富士見L文庫）、浅葉なつ『神様の御用人』（メディアワークス文庫）のように10代女子に支持される作品もあるが、基本的には20代以上の女性をターゲットにしたものが多い⁽²²⁾。

飯田一史『ライトノベル・クロニクル 2010-2021』（2021）ではライトノベルの特徴について次のように述べている。

ライトノベルはヒットすると一10年代後半以降では書籍がヒットしなくてもウェブで人気であれば一マンガになる。ヒットすると、模倣作品があらわれる。そして書籍もマンガも売れた一握りの作品がアニメになる。アニメの影響で、それと似たようなラノベが増える。

だから短期的に見ると「似たようなものばかり出ている」ように映る。「世界」を共有する「群れとしての作者」の生み出す文化とは、そういうものだ。

しかし、5年、10年単位で見れば、明らかに変化している。次々に生み出される作品は「似ている」としても「同じ」ではなく、新たな「趣向」が付け加えられていくからだ。SFやミステリーといったジャンル小説同様に、先行作品を踏まえた上で少しずつ変化していくジャンルの運動がラノベにもあり、それを牽引するのは大抵ヒット作である（飯田 b 10）。

内藤理恵子『新しい教養としてのポップカルチャー マンガ、アニメ、ゲーム講義』（2022）では「ラノベは誰が読んでいる？」として次のように述べている。

そもそも、ライトノベルの読者は若者とは限りません。

これに関しては、単行本の売上データを参照した「中高年こそがラノベの読者層のメインなのではないか？」との説が、インターネット上で話題になりましたし、そこからの流れで「ラノベの読者は中高年」というイメージが流布するようになりました。

しかし、これに関しては別の視点からも考察すべきです。というのも、いまのラノベの主戦場は単行本ではなく、インターネットの小説投稿サイトなのですから、ラノベの主な読者層を探るために最も確実な方法は、ラノベを投稿して読むというシステムを構築しているプラットフォームの公式データを参考にする必要があるからです。投稿サイトの主な読者層については、小説プラットフォームの大手「小説家になろう」を運営する株式会社ヒナプロジェクトがデータを示しています。

2019年、KAI-YOUpreminumでのインタビューによれば、「小説家になろう」の会員は、20代が44パーセント、10代が14パーセント、30代が24パーセント、40代が12パーセント、50代が6パーセントとのことです。同時に書き手のうちランキングに入るような作品の主な書き手は、30代・40代であることも明らかにしています。

こうしたデータを元に考えると、ラノベは主に30代・40代が書いて、若者（10・20代が半数以上を占める）が読んでいるということが見えてくるのです。

先にも触れた「異世界転生モノ」と呼ばれるジャンルの興隆は、まさにこの「小説家になろう」というサイトが台風の日となり生まれたブームなのですから、それらは就職氷河期世代（もしくは少し下の世代）が書いて、Z世代（1990年代後半から

2010 年ごろに生まれた世代) が読んでいるということになります。

「異世界転生モノ」では、非業の死を遂げた主人公が異世界に生まれ変わるパターンが定番となっていますが、これはちょうど就職氷河期世代の死生観としてしつくりきます (内藤 138-139)。

「異世界もの」(内藤は「異世界転生モノ」とモノをカタカナ表記しているが、筆者は「もの」として統一的表記している) が流行りだすと、似たような作品が次から次へと発表されてきた。ファッションもそうだが、流行りには循環性がある。次から次へとは流行は移っていくのである。大森望／三村美衣『ライトノベル☆めった斬り!』(2004 年) の対談で次のように述べている。

大森 異世界ファンジーが飽きられていく過程で、架空世界を舞台にした歴史ものが増えてくる。架空戦記とは全然違って、魔法やドラゴンの登場しない異世界ものというか。

三村 架空王国もの。

大森 現実の歴史と関係ないから、時代考証に気を遣わず好き勝手に書ける。「中世ヨーロッパ風」とか「中央アジア風」とか (大森・三村 164)。

ジャンルとして異世界と架空世界や架空歴史ものなど多様化している。飯田も異世界ものについて次のように指摘している。

2000 年代末には「異世界転生」「異世界転移」作品の書籍化が始まる (飯田 c 535)。

現在でもこの傾向は継続されており、ライトノベルにしろ、マンガにしろ、アニメ化もされている。異世界ものも転生や転移、訪問といった設定もあるが、主人公が若者とは限らず、中年やおじさんでさえも主人公になるなど、これまでにない展開を迎えている。

6 英語の “isekai”

英語辞典で最も権威のある *Oxford English Dictionary* (*OED*) の改訂は何かと話題となる。日本人にとってはどんな日本語が新たに英語に追加されたが話題となった。2024年3月には *OED* には新たに23の日本語が追加された。つまり、23個の日本語が英語になったということだ。

Weebs, Rejoice: ‘Isekai’ Is Now In The Oxford Dictionary

The preeminent English dictionary also added ‘katsu’ and ‘kintsugi’ in its

latest (DLC) update

By Levi Winslow

Published March 29, 2024

The Oxford English Dictionary (aka the OED) runs an update to its repository four times every year. Like DLC for games, these quarterly patches can introduce new words, features, and definition changes. Well, the first quarter of 2024 is about up, and the OED has just updated its linguistic repository to add 23 Japanese words, including the popular anime and manga genre “isekai.”

As spotted by The Guardian, the OED’s latest update includes Japanese words from the realms of art, cuisine, and elsewhere. The Japanese fried food appetizer “karaage,” which I love, made the list, as did “kintsugi,” the Japanese art of repairing broken pottery with lacquer that highlights the flaws. And also in the mix is “isekai,” which the OED defines as “a Japanese genre of science or fantasy fiction featuring a protagonist who is transported to or reincarnated in a different, strange, or unfamiliar world. Also: an anime, manga, video game, etc., in this genre.” Think of the anime and manga *Sword Art Online* (often called the harbinger of “isekai,” though not technically considered one from a purist standpoint) or the animated film *The Super Mario Bros. Movie* (which can also be viewed as an “isekai”) and you’ll get a general idea. Basically, when a character awakens in another world, the OED says you can call it an “isekai.”

Related Content

[Forspoken: The Kotaku Review](#)

[The Joker Looks Wild In The Suicide Squad Anime By Attack On Titan Folks](#)

0:47 / 1:36

While there are two sub-types of the genre—standard “isekai” or “other world” and “isekaitensei” or “reincarnation into another world”—in English, “isekai” is the by far the more widely used term. When in certain nerd spaces, especially those revolving around anime and manga, “isekai” is generally understood to mean any story in which a character finds themselves in a world that’s not their own. It seems to be an increasingly popular story format in all types of media, and as such, you’ll often see anime, games, and television described as “isekai.”

We love increasing our vocabulary and learning something new, and we can

all rejoice in the fact that “isekai” and numerous other Japanese words have now been entered into the OED. I mean, this is The Oxford Dictionary, the preeminent repository of the English language for over a century. Weebs, if this isn’t the quintessential “we made it,” then I really don’t know what is. You can check the full list of Japanese words newly added to the OED below:
Oxford Dictionary March 2024 Japanese-Word Update

donburi, n.
hibachi, n.
isekai, n.
kagome, n.
karaage, n.
katsu, n.
katsu curry, n.
kintsugi, n.
kirigami, n.
mangaka, n.
konomiyaki, n.
omotenashi, n.
onigiri, n.
santoku, n.
shibori, n.
takoyaki, n.
tokusatsu, n.
tonkatsu, n.
tonkatsu sauce, n.
tonkotsu, n./1
tonkotsu, n./2
washi tape, n.
yakniku, n. ^(2 3)

新しくエントリーされた日本語は以下の通りだ。

donburi (どんぶり)	hibachi (火鉢)	isekai (異世界)
kagome (籠目)	karaage (唐揚げ)	katsu (カツ)
katsu curry (カツカレー)	kintsugi (金継ぎ)	kirigami (切り紙)
mangaka (漫画家)	konomiyaki (お好み焼き)	

omotenashi (おもてなし)	onigiri (おにぎり)	santoku (三徳)
shibori (しぼり、纈)	takoyaki (たこ焼き)	tokusatsu (特撮)
tonkatsu (とんかつ)	tonkatsu sauce (とんかつソース)	
tonkotsu (豚骨)	tonkotsu (とんこつ) *昔の「煙草入れ」の「とんこつ」	
washi tape (和紙テープ)	yakiniku (焼肉)	

食文化関係を中心に、ポップカルチャー関係の用語が入っている。定義もいくつか見ておきたい。今更というものがあるが、英語辞書として最も権威がある *OED* に入ったという点はニュースとして話題となった。そのひとつを紹介しておきたい。

オックスフォード英語辞典に日本食関連の言葉が多数追加 「カツ」に「タコヤキ」「トンコツ」など 2024/3/28 07:00

黒瀬 悦成

【ロンドン＝黒瀬悦成】オックスフォード英語辞典を出版する英オックスフォード大学出版局は 27 日までに、「katsu (カツ)」や「donburi (丼)」「karaage (唐揚げ)」といった日本語由来の言葉を辞典（電子版）に追加したことを明らかにした。英国では近年、日本の食文化に対する関心が急速な高まりを見せ、特に日本風のカレーライスにチキンカツや野菜のコロッケなどを乗せた「カツカレー」が事実上の国民食といわれるほどの大人気となっている。

ほかにも英国での本格的なラーメンの浸透ぶりを反映して、豚の骨を何時間もかけて煮出したスープを意味する「tonkotsu (豚骨)」や、英国でもファンの多い宮崎駿監督のアニメ映画「千と千尋の神隠し」で主人公が食べたことで広く知られるようになった「onigiri (おにぎり)」も追加された。

食べ物の関連では「takoyaki (たこ焼き)」や「okonomiyaki (お好み焼き)」「yakiniku (焼肉)」「tonkatsu sauce (トンカツソース)」のほか、三徳包丁を意味する「santoku」が入るなど、英語圏での日本料理の人気ぶりが改めて裏付けられた。ほかには、日本の漫画やアニメの人気を背景に「mangaka (漫画家)」や「isekai (異世界)」「tokusatsu (特撮)」も入った。陶器の修繕技法である「kintsugi (金継ぎ)」や絞り染めを意味する「shibori」も追加され、日本の伝統工芸への関心の高まりもうかがわせた。⁽²⁴⁾

OED の定義を見てみよう。

isekai

A Japanese genre of science or fantasy fiction featuring a protagonist who is transported to or reincarnated in a different, strange, or unfamiliar world. Also: an

anime, manga, video game, etc., in this genre. Frequently as a modifier ⁽²⁵⁾.

日本の SF やファンタジー小説のジャンルで、異世界や奇妙な世界に見知らぬ世界に飛ばされる転移、転生する者を主人公とするもの。また、このジャンルのアニメ、マンガ、コンピュータゲームなども指す。修飾語としてよく使われる（試訳）。

“isekai”（異世界）については、英語の説明を見る限り、主人公が異世界に行く SF・ファンタジーのジャンルとして紹介されている。重要なことは主人公がどうやって異世界に行くかということになると、キーワードとなるのは「転生」「転移」である。「転生」は“reincarnated”、「転移」は“transported”となる。設定上、多くの場合、異世界に連れて来られる場合に、自分の意志ではなく、まさに「させられる」場合が多く、本来であれば、「召喚」もここに説明としては入れてほしかったと考える。「召喚」は“summoned”となる。異世界は英語版マンガでは単純に“another world”という表現がされていることが多い。筆者としては、“who is transported to or reincarnated”ではなく、“who is transported to, summoned or reincarnated”とした方がよかったのではないかなと思える。“transported”だけでは単なる移動を指しているため、個人的には“summoned”が入るだけでもかなり内容が深まるように思える。“reincarnated”には宗教的な文化背景もあろう。日本ではもともと仏教の輪廻転生の考え方や神道の考え方により自然に聖なるものが宿るなどの考え方があり、西欧のキリスト教文化圏とは考え方とは全く異なる。また、「召喚」は「悪魔召喚」と結びつき、来訪者としての勇者を除き、明確な目的を持った「勇者召喚」は日本独特な考え方の可能性もあるかもしれない。欧米の外国人教員に、“isekai”の定義で“summoned”が取り上げられていないことについて聞いてみると、やはり、一般論として「悪魔召喚」というのが定番であるとのことであった。

現在の日本の「異世界もの」ものでは“reincarnated”は必ずしも人間に再び生まれ変わるにも限らない「人外転生」では、スライム、蜘蛛、豚、さらに自動販売機など生物でないものにまで生まれ変わる作品もあり、多種多様である。具体的に作品には以下のようなものがある。

伏瀬『転生したらスライムだった件』

馬場翁『蜘蛛ですが、何か？』

逆井卓馬『豚のレバーは加熱しろ』

三島千廣『シロクマ転生 森の守護者になったぞ伝説』

昼熊『自動販売機に生まれ変わった俺は迷宮を彷徨う』

棚架ユウ『転生したら剣でした』 等

こうした多様化もあり、果たしてそこまで西欧人は理解しているだろうか？作者も他の作品との差別化をはかるためにこれまでの設定になかったものを利用して創作していく傾向

も無視できない。英語としての“isekai”は欧米のファンタジーにおける別の世界に移動する“alternative world”あるいは“alternate world”という枠組みもあるが、多くはマーク・トウェイン『アーサー王宮廷のヤンキー』(Mark Twain. *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*. 1889) に代表されるタイムリープであった。同じようにタイムリープする H. G. ウェルズ『タイム・マシン』(Herbert George Wells. *The Time Machine*. 1895) は科学者として時間を遡る機械を作るという設定があり、このためよく SF の父などとも呼ばれているが、過去にも未来にも移動することができる。『アーサー王宮廷のヤンキー』はそうではないが、発表されたのはトウェインの方が早いのだ。

日本の場合の「異世界」の狭義の概念ではタイムリープは含まれず、全くの架空の世界への移動となるため、ファンタジー感満載となる。英語の定義ではこうした状況の説明はなく、「転生」と「転移」に重点が置かれているようだ。ただし、英語の定義では“A Japanese genre of science or fantasy fiction”と冒頭にあるように、欧米の概念とは異なっているから最初からこのような文頭になっているのだろう。

エピローグ

日本のポップカルチャーは日本の中で醸成され、やがて海外へも波及している。その一端は Douglas McGray “Japan Gross National Cool”(2002)⁽²⁶⁾ でも伺い知ることが出来る。戦闘美少女もそうであるが、「異世界」もまたポップカルチャーなかでのジャンルであるが、日本文化の中で培われてきた輪廻転生とファンタジーが融合して日本独特な「異世界もの」が誕生した。日本でも「異世界もの」ファンタジーの研究が進みつつあるが、ストーリーやライトノベルとしての出版状況などからアプローチするものがほとんどである。もちろん、ライトノベル、マンガ、アニメなどのメディアミックスなどコンテンツに注目するものもある。しかし、今回触れたようにファンタジーと SF、児童文学の中にみられる「異世界もの」の要素を捉えながら、そのストーリー展開がライトノベルに反映され、現在に至っていること、さらにこうした内容が日本独自のものとして英語圏でも認知されるようになったことはあらためて確認できた。SF は科学的な内容が主となり、さらに辻褄の合わない、コンセプトとして全体が統一されていないといったことは許されない。一方、突拍子もない事があったとしてもそれがファンタジー、特に異世界ものであれば、異世界だからこそ全く理解のできないことも起きてしまうということが許容されることになる。

「異世界もの」の「異世界」そのものの定義がまだまだ曖昧であることも明らかになった。広義ではなく、狭義の意味での定義こそが、日本の「異世界もの」となる。異世界とは「特定の場所として認識できる世界でもなく、歴史上の世界でもない、まったくの架空の世界」ということになるだろう。しかし「異世界もの」となると、「主人公が異世界に飛ばされる転移、転生するファンタジー」という設定が加わってくるのが一般的だ。こうした内容を明確にするために「異世界転生もの」という表現があるくらいだ。OED に掲載

された“isekai”の定義は明らかに「異世界転生もの」を強く意識していることは明白だ。

注

- (1) 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』（筑摩書房、2006 年）では日本の戦闘美少女がディズニー映画にも影響を与えているとの指摘（pp.162-163）がある。
- (2) ピクシブ百科事典「パラレルワールド」
<https://dic.pixiv.net/a/%E3%83%91%E3%83%A9%E3%83%AC%E3%83%AB%E3%83%AF%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%89> Accessed 17 Jan.2025.
- (3) ピクシブ百科事典「異世界」
<https://dic.pixiv.net/a/%E7%95%B0%E4%B8%96%E7%95%8C> Accessed 17 Jan.2025.
- (4) 「ガイドライン 異世界転生・転移のキーワード設定に関して」
<https://syosetu.com/site/isekaikeyword/> Accessed 17 Jan. 2025.
- (5) Wikipedia「異世界」
[https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%95%B0%E4%B8%96%E7%95%8C_\(%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%AB](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%95%B0%E4%B8%96%E7%95%8C_(%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%AB)) Accessed 14 Jan. 2025.
- (6) Wikipedia “Isekai”
<https://en.wikipedia.org/wiki/Isekai> Accessed 17 Jan. 2025.
- (7) Wikipedia「パラレルワールド」
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%91%E3%83%A9%E3%83%AC%E3%83%AB%E3%83%AF%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%89> Accessed 17 Jan. 2025
- (8) Wikipedia “Multiverse”
<https://en.wikipedia.org/wiki/Multiverse> Accessed 17 Jan. 2025.
- (9) 実用日本語表現辞典「異世界モノ」
<https://www.weblio.jp/content/%E7%95%B0%E4%B8%96%E7%95%8C%E3%83%A2%E3%83%8E> Accessed 17 Jan. 2025.
- (10) 実用日本語表現辞典「パラレルワールド」
<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%91%E3%83%A9%E3%83%AC%E3%83%AB%E3%83%AF%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%89>
Accessed 17 Jan. 2025.
- (11) 実用日本語辞典「平行世界」
<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%91%E3%83%A9%E3%83%AC%E3%83%AB%E3%83%AF%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%89>
Accessed 17 Jan. 2025.
- (12) 「【ファンタジー小説の書き方】異世界の設定・世界観を作るコツとは？」

- <https://www.amgakuin.co.jp/contents/novels/column/writing-a-fantasy-novel/>
Accessed 9 Feb. 2025.
- (13) 実用日本語辞典「平行世界」
<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%91%E3%83%A9%E3%83%AC%E3%83%AB%E3%83%AF%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%83%89>
Accessed 17 Jan. 2025.
- (14) 「日本の子どもの文学 国際子ども図書館所蔵資料で見る歩み」
<https://www.kodomo.go.jp/jcl/person/nasu.html#person0603> Accessed 28 Jan. 2025.
- (15) 法華狼の日記『屋根裏の遠い旅』那須正幹著（2010-06-10）
<https://hokke-ookami.hatenablog.com/entry/20100610/1276124406> Accessed 7 Feb. 2025.
- (16) 「猫の泉」（2021年7月22日）
<https://x.com/nekonoizumi/status/1418137865087713283> Accessed 7 Feb. 2025.
- (17) ピクシブ百科事典「常世」 <https://dic.pixiv.net/a/%E5%B8%B8%E4%B8%96>
Accessed 18 Feb. 2025.
- (18) Aldiss, Brian “The Origins of the Species: Mary Shelley” Chapter 1 of *Billion Year Spree: The True History of Science Fiction* (Doubleday, 1973)
<http://knarf.english.upenn.edu/Articles/aldiss.html> Accessed 27 Jun. 2023.
- (19) 杉井光『『ライトノベルの定義』に対する最終回答』（2020）
<https://note.com/hikarus225/n/n5ba21548bacf> Accessed 3 Feb. 2025.
- (20) どこでも読書「超革命的中学生集団」
<https://dokodoku.jp/pc/page/product.asp?pfid=27583-120423551-001-001>
Accessed 3 Feb. 2025.
- (21) 飯田一史「ラノベ市場、この10年で読者層はどう変わった？ 「大人が楽しめる」作品への変遷をたどる」（2020.11.04）
<https://realsound.jp/book/2020/11/post-648572.html> Accessed 28 Jan. 2025.
- (22) Ditto.
- (23) Levi Winslow “Weebs, Rejoice: ‘Isekai’ Is Now In The Oxford Dictionary The preeminent English dictionary also added ‘katsu’ and ‘kintsugi’ in its latest (DLC) update”
<https://kotaku.com/anime-manga-genre-isekai-enter-oxford-dictionary-1851375582>.
Accessed 9 Apr. 2024.
- (24) 黒瀬悦成「オックスフォード英語辞典に日本食関連の言葉が多数追加 「カツ」に「タコヤキ」「トンコツ」など」2024/3/28 07:00
<https://www.sankei.com/article/20240328-Y4N7GKHJVBP7BFOLAH4MWO34KE/>.
Accessed 9 Apr. 2024.

(25) Oxford English Dictionary https://www.oed.com/dictionary/isekai_n?tl=true

Accessed 9 Feb. 2025.

(26) Douglas McGray “Japan Gross National Cool” (*Foreign Policy*, 2002)

<https://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/>

Accessed 10 Feb. 2025.

引証資料

青木信雄 a (2005). 「出版と文芸 用語の解説」、大越正実編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。

青木信雄 b (2007). 「出版と文芸 用語の解説」、森誠一郎編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。

東浩紀 a (2007). 『コンテンツの思想 マンガ・アニメ・ライトノベル』、青土社。

東浩紀 b (2007). 『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン 2』、講談社。

アトベリー、ブライン (1993). 谷本誠剛・菱田信彦訳、『ファンタジー文学入門』、大修館書店。

飯田一史 a (2016). 『ウェブ小説の衝撃—ネット発ヒットコンテンツのしくみ』、筑摩書房。

飯田一史 b (2021). 『ライトノベル・クロニクル 2010-2021』、P ヴァイン。

飯田一史 c (2022). 『ウェブ小説 30 年史 日本の文芸の「半分」』、星海社。

石井ぜんじ・太田祥暉・松浦恵介 (2022). 『ライトノベルの新潮流』、スタンダードズ。

石崎純一 (2009). 「ジャンル小説からのまなざし—戦後日本 SF を例に」、一柳廣孝・久米依子編、『ライトノベル研究序説』、青弓社。

一柳廣孝 (2009). 「はじめに」、一柳廣孝・久米依子編、『ライトノベル研究序説』、青弓社。

井辻朱美 (2013). 「ファンタジー—拡張現実への流れの中で」、白井澄子・笹田裕子編、『英米児童文化 55 のキーワード』、ミネルヴァ書房。

井上乃武 (2009). 「ライトノベルと児童文学の「あいだ」—「主体性」の問題をめぐって」、一柳廣孝・久米依子編、『ライトノベル研究序説』、青弓社。

植田峰悠 (2023). 「「生き直し」の終着点」、笹倉尚子・荒井久美子編、『サブカルチャーのこころ オタクなカウンセラーがまじめに語ってみた』、木立の文庫。

内田忠賢 (1999). 「異界」、福田アジオ他編、『日本民俗大辞典』、上、吉川弘文館。

海野弘 (2008). 『ファンタジー文学案内』、ポプラ社。

榎本秋 a (2006). 『はやわかり!! ライトノベル・ファンタジー』、小学館。

榎本秋 b (2008). 『ライトノベル文学論』、NTT 出版。

榎本秋 c (2008). 『ライトノベルを書きたい人の本』、成美堂出版。

榎本秋 d (2012). 『シナリオ事典 100』、ライトノベル・ゲームで使えるオリジナリティあ

- ふれるストーリー作りのための、秀和システム。
- 榎本秋編 a (2019).『異世界ファンタジーの創作事典』、秀和システム。
- 榎本秋編 b (2022).『異世界ファンタジーのポイント 75』、物語づくりのための黄金パターン世界観設定編②、DB ジャパン。
- オールディス、B・W。浅倉久志他訳 (1981).『十億年の宴 SF—その起源と発達』、東京創元社。
- 大橋崇行 a (2013).「キャラクターの神話—ゼロ年代ライトノベルの可能性」、一柳廣孝・久米依子編、『ライトノベル・スタディーズ』、青弓社。
- 大橋崇行 b (2013).『ライトノベルは好きですか？ようこそ！ラノベ研究会』、雷鳥社。
- 大橋崇行 c (2014).『ライトノベルから見た少女／少年小説史』、笠間書院。
- 大森望・三村美衣 (2004).『ライトノベル☆めった斬り！』、太田出版。
- 折口信夫 a (1925).「古代生活の研究 常世の國」、折口博士記念古代研究所編纂 (1984).『折口信夫全集』、第 2 巻、中央公論社。
- 折口信夫 b (1926).「異郷意識の進展」、折口博士記念古代研究所編纂 (1984).『折口信夫全集』、第 20 巻、中央公論社。
- 折口信夫 c (1927).「國文學の發生 (第三稿)」、折口博士記念古代研究所編纂 (1985).『折口信夫全集』、第 1 巻、中央公論社。
- 株式会社ライフ (2021).『現代における幻想世界の新たな潮流と源を知る 現代異世界ファンタジーの基礎知識』、カンゼン。
- 金田一「乙」彦・編 (2009).『オタク語辞典 2』、美術出版社。
- 河合伸 (2007).「外来語・カタカナ語／略語」、『imidas』、朝日新聞社。
- 川村湊 (2006).「文芸」、綜合社編、『imidas』、集英社。
- 神坂一 (2005).「ライトノベルがわかる 24 のポイント」、中森しろ他編、『ライトノベル完全読本』、Vol.3、日経 BP。
- 黒田誠 (2005).『アンチ・ファンタジーというファンタジー —Fantasy as Antifantasy—』、近代文芸社。
- クルート、ジョン (1998). 高橋良平日本語監修、『SF 大百科事典』、グラフィック社。
- 幻想世界探究倶楽部編 (2024).『増補改訂版 創作者のためのファンタジー世界事典—使えるネタが見つかる世界の神話・伝説データベース』、ワン・パブリッシング。
- 小谷真理監修 (2015).『ファンタジー世界用語事典 ゲーム・マンガ・小説がもっともっと楽しくなる!!』、辰巳出版。
- 斎藤環 (2006).『戦闘美少女の精神分析』、筑摩書房。
- 嵯峨景子 (2024).「少女小説・ライトノベル・ハーレクイン」、ジェンダー事典編集委員会編、『ジェンダー事典』、丸善出版。
- 阪倉篤義校注 (1963).『竹取物語』、阪倉篤義、大津有一、築島裕、阿部俊子、今井源衛校注、『竹取物語 伊勢物語 大和物語』、岩波書店。

- 桜坂洋、新城カズマ、東浩紀 (2007). 「フィクションはどこへいくのか」、東浩紀他、『コンテンツの思想 マンガ・アニメ・ライトノベル』、青土社。
- 佐々木隆 a (2023). 「オタクの原点を求めて—SF と『宇宙塵』、『日欧比較文化研究』、第 27 号、日欧比較文化研究会。
- 佐々木隆 b (2024). 「H.P. Lovecraft “Herbert West Reanimator”を読む—SF とゴシック小説の狭間で：『フランケンシュタイン』を意識して—」、『ポップカルチャー・若者文化研究』、第 11 号、ポップカルチャー・若者文化研究会。
- 佐々木隆 c (2024). 「Roger Luckhurst. *Gothic: An Illustrated History*を読む」、『ポップカルチャー・若者文化研究』、第 15 号、ポップカルチャー・若者文化研究会
- ジェシ、エスカンド (2022). 「異世界ものにおけるゲーム的世界の考察テキストに見られる現代日本社会批判を巡って」、『人文×社会』、第 2 巻第 7 号、『人文×社会』編集委員会。
- 小学館国語辞典編集部編 (2012). 『大辞泉』、下巻せーん、小学館。
- 新城カズマ (2006). 『ライトノベル「超」入門』、ソフトバンククリエイティブ。
- 新村出編 (2018). 『広辞苑』、岩波書店。
- スミス、リリアン、H (2016). 石井桃子・瀬田貞二・渡辺茂男訳、『児童文学論』、岩波書店。
- 高橋信之監修 (2013). スタジオ・ハードデラックス、『クリエイターのための SF 大事典』、ナツメ社。
- 高千穂遙 (1979). 『異世界の勇士』、鶴書房。
- 健部伸明 (2022). 『ファンタジー&異世界用語事典』、日本文芸社。
- 田辺聖子 (2014). 『現代語訳 竹取物語 伊勢物語』、岩波書店。
- 多摩豊 (1989). 「解説」、神月摩由璃『SF&ファンタジー・ガイド』、社会思想社。
- 鳥居彩音 (2021). 『一物語を作る人のための—世界観設定ノート』、パイ インターナショナル。
- 内藤理恵子 (2022). 『新しい教養としてのポップカルチャー マンガ、アニメ、ゲーム講義』、日本実業出版社。
- 那須正幹 (1975). 『屋根裏の遠い旅』、偕成社。
- ※児童文学のため漢字の一部にふりがながふってあるが、引用ではふりがなは省略した。
- 野阿梓 (1994). 「SF、ある幻実世界 (インポシブル・ワールド)」、『文藝』、第 33 巻第 4 号、可能世界特集、河出書房新社。
- 信達郎・J.M. Vardaman (2007). 「カタカナ語欧文略語」、綜合社編、『imidas』、集英社。
- 林晃平 (2001). 『浦島伝説の研究』、おうふう。
- 平井和正 (1974). 『超革命的中学生集団』、早川書房。
- ファンタジー事典製作委員会 (2013). 『クリエイターとプレイヤーのためのファンタジー事典』、笠倉出版社。

- 福田アジオ (2009). 『日本民俗学の開拓者たち』、山川出版社。
- 藤原実 (2009). 『現代オタク用語の基礎知識』、ディスカヴァー・トゥエンティワン。
- 堀内克明・大森良子 (2019). 「外来語」、清水均編、『現代用語の基礎知識』、自由国民社。
- 細谷正充 (2004). 「ライトノベル書評宣言 まえがきにかえて」、渡辺一正・白倉資大、
『ライトノベル完全読本』、日経 BP 社。
- 松村明編 (2019). 『大辞林』、三省堂。
- 三浦佑之 (1993). 「浦島太郎伝説」、宮田登他、『＜愛蔵保存版＞「日本神話・伝説」総
覧』、新人物往来社。
- 森川嘉一郎 (2007). 「おたく文化」、綜合社編、『imidas』、集英社。
- 森下一仁 (2000). 『思考する物語 SFの原理・歴史・主題』、東京創元社。
- 森瀬繚 (2019). 「一九八〇年代アキバ系サブカルにおける「アーサー王物語」の受容」、
岡本広毅・小宮真樹子編、『いかにしてアーサー王は日本で受容されサブカルチャー界
に君臨したか 変容する中世騎士道物語』、みずき書林。
- ロッテンシュタイナー、F (1979). 村田薫訳、『ファンタジー【幻想文学館】』、創林社。
- 山北篤 (2017). 『現代知識チートマニュアル』、新紀元社。
- 山中智省 (2018). 『ライトノベル史入門 『ドラゴンマガジン』創刊物語 狼煙を上げた
先駆者たち』、勉誠出版。
- 渡辺一正・白倉資大編 (2004). 『ライトノベル完全読本』、日経 BP 社。
- 『日本経済新聞』、2008 年 2 月 18 日夕刊。
- 『読売新聞』、2006 年 11 月 21 日朝刊。
- Allen, Judy (2005). *Fantasy Encyclopedia*. Kingfisher.
- Attebery, Brian (1992). *Strategies of Fantasy*. Indiana University Press.
- Baldick, Chris (2008). *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford University Press.
- Clute, John (1995). *Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia*. Macmillan Canada.
- Galbraith, Patrick W (2009). *The Otaku Encyclopedia: An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. Kodansha International.
- Kincaid, Paul (2005). “alternate history” . Westfahl, Gary, editor. *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders*. Volume 1, Greenwood Press.
- Luckhurst, Roger (2005). *Science Fiction*. Polity.
- Murfin, Ross and Ray M. Supryia (2003). *The Bedford Glossary of Critical and Literary Terms*. Bedford/Martin's.
- Roberson, Chris (2005). “parallel worlds” . Gary Westfahl , editor. *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy*. Volume 2, Greenwood Press.
- Rottenstenier, Franz (1978). *The Fantasy Book: The Ghostly, the Gothic, the Magical*,

the Unreal. Thames and Hudson.

Smith, Lillian H (1953). *The Unreluctant Years*. American Library Association.

Stableford, Brian (2005). *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. The Scarecrow Press.

Westfahl, Gary, editor (2005). *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders*. Volume 1, Greenwood Press.

※引用等の年代表記について、全体を統一観点から漢数字を算用数字に変えてところがあることをお断りしておきたい。

※引証資料追加

石堂藍 (2003). 『ファンタジー・ガイドブック』、国書刊行会。

小松左京 (1982). 『小松左京の SF セミナー』、集英社。

執筆者一覧

佐々木 隆 武蔵野学院大学大学院・武蔵野学院大学教授

ポップカルチャー・若者文化研究 第21号

2025年8月28日 発行日

ポップカルチャー・若者文化研究会 編集・発行

〒350-1328

埼玉県狭山市広瀬台3-26-1

武蔵野学院大学 佐々木隆研究室内

ポップカルチャー・若者文化研究会事務局

問い合わせ先: takashi.sasaki@u.musa.ac.jp