

プロローグ

英語辞典で最も権威のある *Oxford English Dictionary* (以後、*OED* と略す) は初版が 1928 年、第 2 版は 1989 年に発行されている。2000 年になるとオンラインでの利用が開始された。紙媒体での改訂版は第 2 版までとなり、オンライン版で語彙の追加が行われている。今回注目するのは 2024 年 3 月 29 日に公開された 23 の追加日本語のうち、“isekai” である。「異世界」については筆者も「「異世界」を考える」(2025) (佐々木 a 1-7)、「「異世界」を巡って：ライトノベルを意識して」(2025) (佐々木 b 1-100) でも一部触れたがさらに考察を深めたい。

1 英語の“isekai”の定義

(1) *Oxford English Dictionary*

Oxford English Dictionary (以降は *OED* と略す) に掲載された“isekai”の定義をまず見ておきたい。

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 ⁽¹⁾.

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）（佐々木 b 91）。

“isekai”（異世界）については、単なる「異世界」= “another world” あるいは “the other world(s)” としていないことに注目しておきたい。定義の中にも “a different, strange, or unfamiliar world” といった表現もあるが、いわゆる「世界」の説明だけではないことが大きな特徴になっている。

むしろ重要なのは “a protagonist who is transported to or reincarnated” の部分だ。すなわち、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ことだ。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 “reincarnated”（転生）、“transported”（転移）である。表現上、受動態になっていることは、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」ことになる。日本におけるこの分野の定義では「転移」は生きたまま異世界に連れていかれることになるが、これにも2つの場合がある。第1は訪問者のように偶然に異世界に紛れ込む場合である。第2は異世界の人から、あるいは神のような第三者によって “summoned”（召喚）されることだ。

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点が挙げられる（榎本秋編 206-207）。

OED の定義は、さすがにここまで細かな内容は網羅されていない。もう一つの理由として、「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（佐々木 b 92）。

以上のことから *OED* の定義は、いわゆる「異世界転移」「異世界転生」を指していると考えてよいだろう。

2 文学上の「異世界」の定義

2024年の *OED* では見出し語 “isekai” が初めて掲載されたが、それ以前にも同じような内容を指す英語もある。“alternate universe (worlds)” “alternative universe (worlds)”、すなわち「改変世界」の用語がある。また、タイムリープやタイムトラベルのような時間軸を移動する “alternate history” という用語もある。

(1) Franz Rottensteiner. *The Fantasy Book* (1978)

*The Fantasy Book*は全体で11のパートに分かれているが、その第パートが“Alternative worlds”、「別世界の創造」となっている。

“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 *The Prince and the Goblin*, had written the extraordinary *Phantastes* in 1858; but here the medieval setting is in the context of a dream world not intended to be real, so perhaps neither *Phantastes* nor his later novel, *Lilith* (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 *Lilith*, 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、ショーシ・マクト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、マクト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・ブランケット(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)。

また、トールキーンに触れて以下のようにも述べている。

The essence of fantasy, as it is often understood in English-speaking countries, is to be found in the work of J.R.R.Tolkien (1892-1971), though in fact this type of 'alternative world' creation represents only one, albeit a very important, aspect of fantastic literature (Rottensteiner 97).

J・R・R・トールキーン（1892-1971）の作品こそは、ファンタジー文学の精髓—この評価は、英語圏諸国でこれまでに幾度も唱えられてきた。が、この種の《別世界》創造譚は、幻想的な文学—側面を代表しているにすぎないというのが実状だ。たとえ重要ではあっても一側面にすぎないのである（ロッテンシュタイナー126）。

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。なお、“dream world”の表現もある。

(2) John Clute. *Science Fiction* (1995)

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 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、ワーテ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ったら？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, 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 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 alternative (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—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—行為が世界を現在の形にした、と主張しているのだ。そうになると、我々が生きている世界は、出口のない罠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 *The Man in the High Castle* (see page 223), a Hitler Wins scenario, or Keith Roberts's *Pavane*, 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, *The End of Eternity*, or Keith Laumer's intricate *Worlds of the Imperium*, written in 1962, or Barrington J. Bayley's novel *The Fall of Chronopolis* 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

イリッパ・K・テイツクの『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されない場合もあるが、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)、それにバリントン・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もうにでも変わる、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)

“alternate world”は世界がどう改変されているかが重要で、主人公の設定については特に記載されていない。Clute は“alternate world”とは別に“time travel”(時間旅行)の項目もある。

WE ALL TIME TRAVELERS. We do not stop traveling

forward in time until we die, and even then our bodies continue to forge onward. By the end of the 19th century, SF stories of time travel had done little more than speed up the process slightly. In literary terms, there is very little difference between a sleeper awakening after several centuries of coma, and a young man leaping through a portal into futurity. So time travel forward was not, in truth, very remarkable—until 1895, when H.G. Wells wrote *The Time Machine* (see page 213), taking his time traveler so far into the future that everything changes. But in 1889, Mark Twain popularized travel into the past in *A Yankee at the Court of King Arthur* (see page 213), and he opened a Pandora's Box. Almost all the time travel in modern SF has, since then, been in a backward direction. (Clute 60) .

人間はひとり残らず時間旅行者だ。我々は、死ぬまで、未来に向かって時間旅行をしつづける。そして死後も、我々の死体がゆっくりと前進しつづけるのだ。19世紀末まで、タイム・トラベルSFは、時間の流れをちょっぴり加速する程度のことしかしなかった。文学的観点からすれば、数世紀に及ぶ昏睡状態から覚めた人物と、未来への入り口を通り抜けた若者との間にはほとんどが違いがない。そういうわけで、実際のところ、未来へ時間旅行はあまりぱっとしなかった—1895年にH・G・ウェルズが『タイム・マシン』(→P213)を書いて時間旅行者を何もかも変わってしまった遠い未来へ送るまでは。もつとも、1889年には、マーク・トウェインが『アーサー王宮廷のヤンキー』(→P213)で過去への旅行を世間に広めてパンドラの箱を開けていた。それ以来、ほとんどすべての現代SFは、過去を目指したのだ(クルート 62)。

海外では世界をどう描くかという点が重要で、そのために
“alternative universe (worlds)” となっている。“time travel”
“alternative history” もまた、同様な考え方だ。主人公が「転生する」、あるいは「転移する」といった設定は含まれていない。

3 「異世界もの」は文化の反映か

これまで英語の“isekai”あるいは“alternate world”の定義を見てきたが、*OED*の定義が最もふさわしいものになっている。ここで日本の「異世界もの」の定義を確認しておきたい。ここでは特にその内容に係るものを紹介しておきたい。

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（ジェシ 41）

...

日本でいうジャンルとしての「異世界」は「異世界もの」と称し、多くは「異世界転生（もの）」を指すことが多い。つまり「転生」の部分重要だということになる。しかし、“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。例えば、同じ“reincarnation”「輪廻」もキリスト教ではどうとらえているのか。

りんね 輪廻 reincarnation [ラ] re-「再び」+incarnare「肉体を持つ」 魂は死後他の肉体の中に再び生まれるという信仰。オーリゲネース（185頃-254頃）が主張したが、主流のキリスト教では否定されている。「靈魂の転生 transmigration」あるいは「靈魂の再生 metempsychosis」とも呼ばれる（マッキム 429）。

日本人は仏教の信徒であろうとなかろうと、輪廻転生という考え方を受けている。

輪廻

これは、生、死、再生の永遠のサイクルを指します。輪廻は、魂または精神が物理的な体から別の体に移動するという概念に関連しています。

輪廻転生

これは、輪廻の中で生命が新しい体に生まれ変わる特定のプロセスを指します。輪廻転生は、個人のカルマがどのようにその人の次の生命に影響を与えるかについての考え方を含んでいます。⁽²⁾

カルマ、すなわちこれまでの個人の行動によって輪廻転生に影響を与えることになる。この考え方は異世界転生の際に、設定では神の恩寵やスキルを与えられるなどにも反映されている。

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るとも限らない「人外転生」がすでに定着して

いる。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。具体的な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』（初出、2013 年）

馬場翁『蜘蛛ですが、何か？』（初出、2015 年）

棚架ユウ『転生したら剣でした』（初出、2015 年）

三島千廣『シロクマ転生 森の守護者になったぞ伝説』（初出、2016 年）

昼熊『自動販売機に生まれ変わった俺は迷宮を彷徨う』（初出、2016 年）

逆井卓馬『豚のレバーは加熱しろ』（初出、2020 年）

欧米では『美女と野獣』のように魔法によって人外に変身させられるような設定ものがあるが、流石に生物以外となるとどうであろうか。

エピローグ

「異界」「異世界」「別世界」は大枠では同じような内容を指すことであろうが、ライトノベルで言う「異世界」乃至「異世界もの」は、「異世界転移・転生」が主流となっている。OED の定義はまさにこの転移・転生を見事に捉えている。しかし、SF やファンタジーの事典ではまだ十分に反映されていないようだ。「異世界」(isekai) は世界を指すというよりはそこに登場する主役がどのように異世界に登場するのかといった設定が重視されている。しかも日本独自と言える点は「異世界転生」に象徴される。

注

(1) *Oxford English Dictionary* “isekai”

https://www.oed.com/dictionary/isekai_n?tl=true

Accessed 9 Feb. 2025.

(2) 「輪廻と輪廻転生の違い」

<https://tokuzoji.or.jp/rinne/> Accessed 14 Mar. 2025.

引証資料

榎本秋編 (2008). 『ライトノベル文学論』、NTT 出版。

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。

佐々木隆 a (2025). 「「異世界」を考える」、『むらおさ』、第 42 号、むさおさ同人会。

佐々木隆 b (2025). 「「異世界」を巡って：ライトノベルを意識して」、第 21 号、『ポップカルチャー・若者文化研究』、第 21 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。

マッキム、ドナルド・K (2002). 高柳俊一・熊澤義宣・吉屋安雄監修、『キリスト教神学用語辞典』、日本キリスト教団出版局。

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。

Clute, John (1995). *Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia*. Macmillan Canada.

Rottenstenier, Franz (1978). *The Fantasy Book: The Ghostly,*

the Gothic, the Magical, the Unreal. Thames and Hudson.

【キーワード】 異世界、改変世界、isekai、alternatnate universe、
alternative worlds