

## 「異世界」を考える

佐々木隆

された。つまり、二十二個の日本語が英語になったということだ。中でも今回注目するのは *isekai* である。

## プロローグ

日本のマンガ、アニメ、ゲームの世界では、ファンタジーが流行っている。中でも「異世界もの」と言われるジャンルは「転生」や「転移」・「召喚」がセットとなり、ストーリーが展開していく。英語にもついに *isekai* が登録された。

## 一 英語に登録された *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。

新しく追加された語、日本にとってはどんな日本語が新たに追加されたが話題となる。二〇二四年三月には *OED* には新たに二十三の日本語が追加

## *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)

*isekai* 「異世界」については、英語の説明を見る限り、主人公が異世界に来る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来るのかということになると、キーワードとなるのは「転生」「転移」「召

喚」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、個人的には、「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と考えている。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る。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。しかも、reincarnated では必ずしも人間に再び生まれ変わるとも限らず、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。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？ここには大きな疑問は残る。なお、余談であるが、summoned を定義に入れるかどうかについて、文化を専門領域にする外国人教員と話したところ、いわゆる召喚と言えば「悪魔召喚」となるため、日本のマンガやアニメのように「勇者」を召喚するという文化背景はないので、定義には入らなかつたのではないかということだ。

## 二 日本の「異世界もの」

日本で「異世界もの」と言えば、「異世界転生も

の」ということになる。この「異世界転生もの」はライトノベルとの関係が深いという。

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』（二〇二二）で次のように述べている。

…「異世界転生モノ」と呼ばれるジャンルの興隆は、まさにこの「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。（二）

「異世界もの」、ここでは特に「異世界転生もの」ということになるが、いくつかのパターンがある。筆者は概観として四つに分類したい。

一 死後、別の世界に生まれ変わる、いわゆる「転生」もの。生前の知識や技能（スキル）が生かされる場合とそうでないものがある。て転生後に新たなスキルを習得することがよくある。人間に転生することあれば、他の生物、場合によっては非生物に転生することもある。

#### 事例

- ・「無職転生〜異世界行ったら本気だす〜」
- ・「転生したらスライムだった件」
- ・『自動販売機に生まれ変わった俺は迷宮を彷徨う』

二 死後、同じ世界の同一人物に転生し、人生を

繰り返す、生き返るもの。同じ世界の別人に転生する場合もある。また、別の世界に転生後に生き返りを繰り返す場合もある。

・『ループ7回目の悪役令嬢は、元敵国で自由気ままな花嫁生活を満喫する』

・『【推しの子】』

・『Re:ゼロから始める異世界生活』

三 生きたまま別の世界に送り込まれる、いわゆる「転移」もの。「(勇者)召喚」がこの場合である。

・『盾の勇者の成り上がり』

・『慎重勇者〜この勇者が俺 TUEEE くせに慎重すぎる〜』

四 生きたまま別の世界に偶然に足を踏み入れてしまう。この場合には元の世界に戻れることがよくある。生きたまま複数の世界を行き来することになる。前述の一、及び三の場合に

は、自分の意志とは関係なく、転生及び転移が行われ、元の世界に戻れない場合が多い。

・『GATE 自衛隊 彼の地にて、戦かえり』

・『異世界でチート能力を手にした俺は、現実世界をも無双する〜レベルアップは人生を変えた〜』

・『異世界食堂』

他にも様々なアニメがあるが筆者が視聴したものを取り上げた。

三 文学作品での「異世界」のルーツは

『ライトノベル』<sup>③</sup>も広い意味では文学作品であるが、いわゆる芸術性の高い純文学<sup>④</sup>での異世界もののルーツは何であろうか。

筆者が思い付くところではスペイン文学では

エンリケ・ガスパール・イ・リンバウ『アナクロノペテ』(二八八七)、アメリカ文学ではマーク・トウェインの『アーサー王宮廷のコネチカット・ヤンキー』(二八八九)、イギリス文学ではH・G・ウェルズ『タイム・マシン』(一八九五)、C・S・ルイスの『ナルニア国物語』(一九五〇～一九五六)がある。最初の三つはタイムリープ(トラベル)ものであり、最後のものは異世界へ入り込み、再び現実世界に戻ってくる設定である。後者は現在から異世界であるナルニア国へ入り込むが、その役割はナルニア国を救う一種の勇者である。また、ハリ・ポッターシリーズのように人間界と魔法界というパラレルワールドが途中から融合するようないわゆるネオファンタジー<sup>⑤</sup>も一種の異世界ものとして考えるかどうか今後の定義の行方次第だろう。

## エピソード

「異世界もの」を考えるにはライトノベルを考える以上にファンタジーとSFとの関係、特にタイムリープものをどう考えるか、宇宙・地底・海底などへの冒険ものは異世界ものの前段階のものともなろう。日本のように宗教的文化背景に輪廻転生があると、「転生」は受け入れやすい。「転移」は魔法等によりどこかへ追いやれることになる。魔法により別に姿に変えられる設定は、『シンデレラ』のかぼちやの馬車の御者などが魔女により小動物が変身させられたものがある。

今後、ファンタジー文学研究の一環として「異世界もの」について考察していきたい。

(1) [https://www.oed.com/search/dictionary/](https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=entries&q=isekai)

?scope=entries&q=isekai Accessed 15

Oct. 2024.

(2) 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』(日本実業出版社、二〇二三年三月)、一三九頁。

(3) 嵯峨景子『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、二〇二四年一月、六一五頁)では少女小説の流れを紹介しながら、ライトノベルについて、次のように述べている。

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、パソコン通信の中である。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。

※引用に際し、横書きものを縦書きに

したが、数字はそのまま算用数字とした。

#### (四) 「純文学」

<https://kotobank.jp/word/%E7%B4%94%E6%96%87%E5%AD%A6161913>.

二〇二四年十月十八日アクセス。

(五) 井辻朱美『ファンタジー万華鏡』(研究社、二〇〇五年五月)、三頁。