

〈論文〉

# 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

エスカンド・ジェシ

## はじめに

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。1980年代初頭から文芸作品に根を張りながら、21世紀初頭にネット小説が発表され始め、2011年頃に単行本が爆発的に増加し、近年ではライトノベル<sup>1</sup>から漫画やアニメーションの分野などでも大きな流行となっている(Levy 2021, 85)。その原因を考察するには、ジャンルのメッセージ性に注目する必要がある。主人公は多くの場合、いわゆる社畜、ひきこもり、ニート、いじめられっ子など、社会的には報われない人々ばかりであるのが特徴である。魔法と怪物に溢れる幻想化したヨーロッパの中世、つまり新中世主義<sup>2</sup>的世界に転移、または転生してから、記憶や性格は変化しなかったにも拘わらず、日本社会では達成できなかった自己実現に成功する展開が核心的であり、英雄になることが定番である。新しい環境に

- 1 一般に取り上げられる特徴を端的にまとめ、東浩紀が「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」と定義する(2007, 27)。
- 2 デイヴィッド・マシューズは中世主義の実用モデルを規定し、忠実な描写に挑む〈ありのまま〉の中世時代、歴史性を援用しない〈あったかもしれない〉中世時代とモチーフだけを借りる幻想的な〈なかった〉中世時代という三つの基本モードを規定し、新中世主義を定義する代わりに、「第二区分の多く、そして第三区分の全体はいくつかの学者が現在、新中世主義と称するものに相当する」と説明する(Matthews 2017, 37-39)。

身を置いたり、成功の手段が提供されたりするだけで、報われてしまうなど、それらの作品のサブテキストは、主人公自身に問題があったわけではなく、日本社会の側に問題があったと読み取れる。社会の在り方を問い、批判することは、研究者の間でもファンタジー・ジャンル全体の持つ存在意義であると論じられてきたが、「異世界もの」の流行は現代日本社会に特化した一つのサブジャンルとしてこのことを再び例示しているのである。

ジャンル論的検証を試みたダニー・レヴィ (Dani Levy) が『Re:ゼロから始める異世界生活』（「Re:ゼロ」と略される）と『転生したらスライムだった件』（「転スラ」と略される）という二つの人気作品（それぞれ2012年と2013年から小説投稿サイト「小説家になろう」で連載が開始され、単行本版はどちらも2014年からである）を分析し、以下のように指摘する。

分析したテキストは極めて内在的に、読者が共感できる主人公を通して、社会問題のあらゆる解決を描写する。『転スラ』において、その追体験以外にオーディエンスにはないかもしれない肯定、力、成功と交遊という形を取った幻想的現実逃避と願望実現が提供される。『Re:ゼロ』においては、よりニュアンスのあるアプローチの上で主人公の感情の苦闘と自己探求をより詳細に描写する。如何に努力が報われ、最終的に強い絆に至るかを語る。それらの解決は主人公、そして視点転換の結果、対象オーディエンスがより馴染んだテーマ、キャラクターと法則が揃う異世界において具体化される。(2021, 106)<sup>i</sup>

つまり、読者と同じ社会環境にあった主人公の利用による促進効果が同一化を容易にし、異世界という比較点を提供することで、現実世界を再考させるのが「異世界もの」の持つ独自の機能である。幻想化したヨーロッパを基礎とする新中世主義的異世界の舞台への理解は鑑賞者の代理である現代の日本人の主人公の価値観で理解される。レヴィが指摘する通り、このジャンルは、より広範なデータベース消費に位置付けられる(Levy 2021, 90-93, 99-107)。筆者は世界各地の神話や伝承などから採択され、幻想世界の存在として再創造された外来モチーフのデータベースにまつわるファンタジーの派生ジャンル(エスカンド 2021, 74-76)を「データベースファンタジー」と呼んでいる。当該ジャンルは近年増加の一途をたどっているが、「異世界もの」はデータベースファンタジーに包含される他のサブジャンル以上の流行である。今や世界的な規模にまで拡大しており、その社会的な機能など、学術的な探求に値すると考えられる。現代日本ポップカルチャーにおいて如何に現代日本に対する不安と不満が

表れているか、どのように自身の日常に不足するものをフィクションに求めるか、如何にクリティカルな側面と現実逃避的な側面が共存しているか、そして、その曖昧な境い目を明らかにすることが重要な課題である。

しかしながら、「異世界もの」の流行は現在進行形の出来事であるため、これらの課題を検討するための先行研究は未だに不十分であると認めざるを得ない。本稿では、主としてレヴィの先行研究に依拠しながら、ゲーム的異世界を舞台設定として用いる二つの作品に着目する。その上で、レヴィらによる「異世界もの」に関する指摘が妥当かどうかを確認すると同時に、ゲーム的設定にまつわる「異世界もの」のサブジャンルの特徴について新たな指摘を行う。事例研究として、『オーバーロード』（丸山くがね 2012～）と『ノーゲーム・ノーライフ』（榎宮祐 2012～）<sup>3</sup>を取り上げる。レヴィが取り上げた作品と同様に、売上ランキング上位に位置する作品である。社会現象にまで発展しているジャンルだからこそ、文芸的な完成度を絶対視するのではなく、広く読まれ、大きな影響力を持つベストセラーの分析が優先的な課題である。

## 1 「異世界もの」とは

「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。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。

3 それらのフランチャイズはメディアミックスフランチャイズとして発展したが、特記しない限り、出典はライトノベルの単行本である。『オーバーロード』の原作であるWeb版の連載開始は小説投稿サイト「Arcadia」（2010年5月）からであり、『ノーゲーム・ノーライフ』の原作は単行本版である。

### 1.1 「異世界もの」のジャンル定義

当該ジャンルの物語構造の分析を試みたレヴィは、異世界への移動、その主な手段である転移（魔法の門などを通して）、召喚（異世界における危機に応じて人間が英雄を召喚する場合や、その世界の神的存在による召喚など）、または転生が条件だと指摘する(2021, 96)。因みに、欧米のポータルファンタジーは現実世界と異世界での移動が何度も行われたり（『ナルニア国ものがたり』）、あるいは最後に現実世界へ戻ったり（ジェームズ・マシュー・バリーによる『ピーター・パンとウェンディ』、1911）する傾向が強い一方、「異世界もの」において現実世界に帰ることは殆どない。また、ポータルファンタジーにおいて主題化されるのは子供の成長が一般的である。「異世界もの」のテーマと対象オーディエンスも大きく異なり、より具体的かつ深刻な生き辛さが前景化し、青年や大人が主な鑑賞者層である。

レヴィは二つの人気作品、『Re: ゼロから始める異世界生活』と『転生したらスライムだった件』の原作とそれらのアニメーションに注目し、両作品について「主人公が社会のはぐれもので、生きている社会においてもがく」と述べている(2021, 97)。この特徴は、「転生もの」では特に、『無職転生～異世界行ったら本気だす～』（理不尽な孫の手、2012－2015<sup>4</sup>：事故死したいじめ被害者と引きこもり）、『この素晴らしい世界に祝福を!』（暁なつめ、2012－2013<sup>5</sup>：事故死した引きこもり）、『異世界薬局』（高山理図、2015－：過労死した若手薬学者）などで確認できる。主人公の見た目は、黒の短髪で若い日本人男性として描写される傾向があり、読者の視点転換を容易にするためであると指摘された(Levy 2021, 97)。両作品は「まず、現代日本における社会問題と、それでもがくオタクキャラクターとしての主人公を主題化する。それらはパートナーや社会的繋がりが無い。次に、物語中でそれらの生き辛さを克服する。(…)合わせて、両テキストを支える根本的な社会問題を探求するためのモードの柔軟な範囲を提供し、対象オーディエンスにとっての一つの魅力を例示する」と主張する(Levy 2021, 98-99)。

西洋の新中世主義的ファンタジー作品においては、舞台設定にこだわり、しばしば世界構築に細工を施す。一方、日本の新中世主義的ファンタジーは西洋の作品を着想源として型に嵌められたからか、ありふれた舞台設定であることが多い。ライトノベルの場合はデータベース消費的ダイナミクスが尚更強調される(Levy 2021, 91)。

4 原作と見なせるWeb版の連載完結以降、小説とし、単行本で、また、メディアミックスのアダプテーションも継続している。

5 同上。

## 1.2 ジャンル成立と市場における立ち位置

広義では、現実世界から異世界へアクセスするモチーフに関する作品は、80年代頃から確認できる。その最初期の事例は、『異世界の勇士』(高千穂遥 1981)である。紙面の都合上、ここに該当作品を網羅的に列挙することはできない。レヴィが述べたように「2010年代初期から、日本のメディア形式は主人公が我々の世界と大きく異なる幻想的な異世界に移転され、冒険的な新生活を始める物語の流入増加に直面」(2021, 85)しており、1980年から2015年までの当該ジャンルの単行本出版作品数は、次の通りである。

1980:0, 1981:0, 1982:1, 1983:1, 1984:1, 1985:1, 1986:3, 1987:2, 1988:3, 1989:3, 1990:6, 1991:8, 1992:4, 1993:6, 1994:1, 1995:2, 1996:4, 1997:2, 1998:2, 1999:3, 2000:5, 2001:3, 2002:3, 2003:3, 2004:5, 2005:4, 2006:7, 2007:10, 2008:13, 2009:13, 2010:10, 2011:30, 2012:35, 2013:70, 2014:137, 2015:223。(ミヤザワ n.d.)

上記のデータが示すように、2011年から急激に増加し、2015年までは出版される作品数が毎年ほぼ倍になった。それ以降の正確なデータがなく、流行のスケールの大きさはその収集を困難にしている。ジャンルの流行を示すもう一つの視点は、ランキングである。「異世界もの」が流行し始めたのは、「小説家になろう」というWeb小説投稿サイトが契機である(Levy 2021, 85)。2021年の段階で、本サイトにおける人気トップテンは全て「異世界もの」である(Levy 2021, 109)。売上ランキングも参考になり、2018年は「異世界もの」流行のピークで、10作中、8作がファンタジー作品であり、8作のうち、7作が「異世界もの」であった(Levy 2021, 111)。つまり「異世界もの」は、2018年には売上ランキングの7割を占めていたのである。「異世界もの」のライトノベルの場合、「小説家になろう」のようなサイトの自由投稿から商業出版に至るまで、メディアミックス的アダプテーションの起点であるため、ライトノベルの役割は注目に値する。

レヴィが取り上げたように、その流行は、カドカワ株式会社が『Re：ゼロから始める異世界生活』や『この素晴らしい世界に祝福を!』の大ヒットにより、毎クールに一作品以上の「異世界もの」アニメを放送する方針を立案したほどである。一方、ライトノベルにおける「異世界もの」の占有率は問題視されるほどであり、「異世界もの」は「文学フリマと小説家になろうが主催した創作コンテストにおいて、投稿の多様性を保証するために事前に対象外とされた」(Levy 2021, 86)。

## 2 日本社会の反転としてのゲーム世界とその事例分析

レヴィが指摘した通り、主人公と異世界の関係性、とりわけ後者が如何に前者を変えるのかは二つのパターンに大別される。

異世界への移転が行われると同時に、この異世界において主人公が絶大な力を持つように変身を遂げる。それが同時に、本来のプレイヤー・読者・消費者の性質を反映し肯定する。物語において、その出来事に二つの表れ方がある。一つは、異世界の法則に沿って逸材である力や能力を得ることである。もう一つは、現実世界から特定の腕前、知識、あるいは稀に機械を異世界に持ち込み、それが大きく役立つ。後者の場合、主人公の力の元になることが、キャラクターの変身自体ではなく、状況の変化である。(2021, 97-98)

「異世界もの」にはサブジャンルと呼べるものが多い。異世界との関係性（転生、移転、召喚など）だけではなく、異世界における主人公の在り方にも定型がある。例えば、ズルをしていると見なすしかないほどに異世界の水準を遥かに超える能力を獲得する「チートもの」はその一つである。本論文で着目したいのは、舞台の性質と主人公の性質にも関係してくるゲーム世界への移転にまつわる作品である。便宜上、その作品群を「ゲーム世界もの」と呼ぶ。

「ゲーム世界もの」は、「異世界もの」における現代日本社会への不安や不満の表現、または行間に読み取れる批判の一つの在り方に過ぎないが、それらの舞台の〈ゲーム性〉で、現実世界（とりわけ現代日本社会）と異世界の対照性が強調される。そのため、「異世界もの」の性質を理解するには、「ゲーム世界もの」の考察が重要な手がかりとなる。

では、「ゲーム世界もの」ではないレヴィの分析対象以外に、社会的な不安は作品内で如何に表れるのだろうか。

### 2.1 『オーバーロード』についての考察

物語の出発点は、主人公が長年プレイしていたオンラインゲームのサービス終了日である。かつてのゲーム仲間は残っておらず、最後の瞬間、一人でログインしていた日本人男性の主人公がプレイしていたキャラクターとなる。そのキャラクターは骸骨の魔法使いであり、悪党までは行かずともグレーな道德観を持ち、世界征服を目指す

アンチヒーローとなる。サービス終了の瞬間に何故その仮想世界であるはずの異世界に転移したのかなど、主人公の本来のアイデンティティについての説明はされていない。この作品は先述の「チートもの」の類で、ゲームのキャラクターであった時に、この仮想世界で最強の存在だったことがそのまま反映されている。

要するに、主人公は唯一の喜びであるゲームが消えかける瞬間に、仮想世界における追体験ではなく、それを現実体験する物語である。異世界転移前のキャラクター名は「モモンガ」、転移後は「アインズ・ウール・ゴウン」となる主人公の正体は、物語が進むにつれて、徐々に明らかになる。本名の「鈴木悟」はライトノベルの第一巻に一回しか表記されず、前世に関する描写はそれ以降、異世界との比較のためにしか行われぬ。情報が少ないが、主人公の性格、現実世界における「鈴木悟」の立ち位置を理解するには欠かせない。異世界転移後、かつてのキャラクターに宿る同一人物の関係性は、他の「異世界もの」と異なる。アンデッドとしては、人間らしい感情を持たず、ライトノベルの語り手の役割も果たすこの「アインズ・ウール・ゴウン」にとっては、そういった記憶が「かつて人間だった頃の—鈴木悟という人物の残滓」と認識される(丸山 2012, 262)。

このような事情から、本稿で注目する「異世界もの」のジャンル機能が有効ではないと考えられる。確かに、前世と来世の間に、記憶が維持されているが、人間でなくなった結果、性格が変化しているのである。現実世界でのアイデンティティが殆ど描写されないことと、主人公自身のそれに対する無関心は、この作品独自の社会批判の核心である。つまり、他の「異世界もの」が希望にあふれた作品と見なせる一方、『オーバーロード』は極めて厭世的である。主人公は現実世界の日本から来たに違いないが、現代の日本ではない。これも「異世界もの」において極めて例外的であるが、22世紀が舞台でしかもディストピアなのである。モチーフが独自とはいえ、他の「異世界もの」同様、転移する前の主人公の姿が基本的に描写されない。ライトノベル原作において、感情喪失により、正確には「鈴木悟」ではなくなった「アインズ・ウール・ゴウン」がそれでも前世の記憶をたどり、「奴隷のような立場は正直ごめん被りたい。へろへろのようなブラック企業の一会社員はこりごりだ。」(丸山 2012, 285)と思案するように、殆ど批判的である。

自然豊かな異世界に比べて、現実世界は環境汚染により、特別な装備なしには呼吸することさえ困難であると語られる(丸山 2012, 188-89)。漫画の第3巻に収録されている「2138年の世界」という小説中に散見される描写は、現実世界の環境汚染の今後を厭世的に物語るだけではなく、他の「異世界もの」作品にも見られる日本の労働社会への批判も含まれる。

2138年の世界では政府がほとんど機能しなくなっており、警察組織も形骸化している。治安も当然悪化しており、集団窃盗団や電腦ハッカーが相次いで摘発されているが、社会全体が混乱状況にあるかというところでもない。大半の人々は粛々と会社に通い、真面目に勤め上げている。会社から酷い扱いを受けようと会社員たちは文句を言うこともなく、経営陣に盾突く者はきわめて少ない。なぜなら、企業に反旗を翻した者は、この世界では生きていけないからだ。(大塩 2015, 148-49)

このように、2138年の世界では「巨大複合企業が国家を支配するようになってから、名目上は「公的支出を抑制するため」、実際は「貧困層から思考能力を奪うため」に、義務教育制度が撤廃されている」(大塩 2015, 149)。「小学校に通うのにさえそれなりの学費を要求される」と説明されることから(同上)、創作者による社会的主張は明らかである。主な舞台はファンタジー系の異世界にもかかわらず、現実世界として描かれる未来の日本がSF的であることも、この作品独自である。つまり本作品の転覆性は、日本の社会問題と異なる社会環境を批判した上で、現代の日本人に残されている希望を行間で伝えるのではなく、それらの社会問題が解決されず、手遅れになった時代の絶望を伝えている。その意味では、SFのサブジャンルであるサイバーパンクに近いし、財閥に支配された舞台もその特色に染まっている。ディストピアと化した未来の日本を描いているとはいえ、その批判の対象は予防策を講じなかった現代日本に違いない。例えば、「鈴木悟」の母親が過労死し(丸山, じゅうあみ 2019, 60)、父親の不在(丸山 2016, 50)が描写される。現実逃避の結果、オンラインゲームで最強のプレイヤーとの評判を得るほどに没頭していた「鈴木悟」が、そのサービス終了によって存在意義を失う。その瞬間に異世界へ転移し、社畜からオーバーロード、即ち大君主となる。力、周囲——レヴィの指摘の通り、主に女性(2021, 100-102)——からの無条件な愛情、そして、環境汚染とは無縁の広大で原初的大自然が残された世界を征服する可能性を得る。つまり、未来の日本社会の束縛から解放されたことを起点とする作品である。このようなテーマと独自の描写で、2018年のライトノベル売り上げランキングの1位を占めるほどに、多くの鑑賞者は共鳴したものと推察される。



## 2.2 『ノーゲーム・ノーライフ』についての考察

2018年の売り上げランキングのトップテンに入っていたもう一つの作品である『ノーゲーム・ノーライフ』（榎宮祐 2012-04-25～）において、現実世界のあらゆるゲームで無敗を誇る『』（くうはく）という2人組の義兄妹、空と白を主人公とする。

兄——空。十八歳・無職・童貞・非モテ・コミュニケーション障害・ゲーム廃人。典型的引きこもりを思わせるジーパンTシャツ、そしてボサボサの黒い髪の青年。

妹——白。十一歳・不登校・友達無し・いじめられっ子・対人恐怖症・ゲーム廃人。血の繋がりを疑うように兄とは対照的に真っ白い、だが手入れされていない様子の長い髪が顔を隠し、転校したその日以来、家の外で着たことはない小学校のセーラー服の少女。それが『』（くうはく）——即ち『空と白』というゲーマーの正体である。（榎宮 2012, 18）

この紹介からして、本稿で論じる主人公のプロフィールが極端に例示される。『オーバーロード』に厭世的な要素があったように、「この世界は混沌であり。必然などなく。偶然にだけ満ちていて。理不尽で。不条理で。意味などありはしない。」（榎宮 2012, 19）のセリフが示す通り、本作品には虚無主義が目立つ。二人は「【君ら兄妹は、生まれる世界を間違えたと感じたことはないかい?】」とだけ書かれたオンラインチェスへのURLを含むメールを受け取り（榎宮 2012, 20-24）、不気味に思いながらもゲームに参加し、6時間の果てに謎の送り手に勝利した結果、「【おみごと。それほどまでの腕前、さぞ世界が生きにくくないかい?】」（榎宮 2012, 30）とのメールを受信し、回想が始まる。

——苦々しい記憶が二人の脳裏を奔る。生まれつき出来が悪く、その為、人の言葉、真意を読むことに長けすぎた兄。生まれつき高すぎる知能と、真っ白い髪と赤い瞳故に理解者のいなかった妹。

——両親にさえ見放されたまま他界され、ついには心を閉ざした兄妹。お世辞にも楽しい記憶とは呼べない過去——いや、現在に。（榎宮 2012, 31）

主人公達の反応を挟んで、返事を待たず、謎の送り手が問い続ける。まるで主人公達の心を読み、読者にも問いかけているかのように。隅付き括弧の利用も、そのよう

な印象を強める手法でもあると考えられる。

【君達は、その世界をどう思う？楽しいかい？生きやすいかい？】

その文面に、怒りも忘れて妹と顔を見合わせる。

改めて確認するまでもない。答えは決まっていた。

——「クソゲー」だと。

……ルールも目的も不明瞭な、くだらないゲーム。

七十億ものプレイヤーが、好き勝手に手番を動かし。

勝ちすぎるとペナルティを受け。

——頭が良すぎる故に、理解されず孤立していめられる妹。負けすぎてもペナルティを受ける。

——赤点が続いて、教師に、親に怒鳴らても笑顔を保つ兄。パスする権利はなく。

——黙っていればなおも加速していったいじめ。喋りすぎたら、踏み込みすぎと疎まれる。

——真意を読みすぎて、的を射すぎて疎まれる。(榎宮 2012, 32)

サブテキストどころか、本作において社会批判が明記される。やり取りが続き、「【生まれてくる世界を間違えたと感じたことはないか】」(榎宮 2012, 24)と問われ、主人公達がそれに納得した瞬間に異世界に召喚される。その世界〈ディスボード〉はエルフなどがいる典型的な新中世主義的な設定でありながら、あらゆるゲームを核心としている。送り手の正体はその神〈テト〉であることが明らかになる。

これだけの引用で、如何に現実世界、とりわけ、その舞台である現代日本社会への不満が表現され、設定の核心に置かれているのかがよく分かる。現実世界において報われなかった二人が、現実世界において不幸の種だった特性を異世界において活かし、自己実現を遂げる。あらゆるゲームを制覇する場面を中心とする作品としては、『オーバーロード』と同様に、社会批判が物語の核心ではなく、その背景にあるのが特徴である。いじめのように明記される社会問題のほか、空が再婚の父親の連れ子で、白が再婚の母親の連れ子であること、そして二人が孤立していることが機能不全家族であることを示唆している。『ノーゲーム・ノーライフ』は、現実世界では不幸せで、自己実現の可能性が限られていたのに対し、異世界に転移してからは、環境が変わっただけで自分の個性が許され、自分の特技を生かせるようになり、それが非常に報われるパターンの作品である。異世界に召喚される以前の姿を描写しない傾向に

反し、作品のプロローグが主人公達の過去と価値観を明らかにしている。

### 終わりに

レヴィによる分析も踏まえ、「異世界もの」においてサブテキストは、異世界の設定や転移後の出来事を通してではなく、主人公の設定で成り立つ傾向にある。主人公と社会の関係性を考察するための鏡として機能し、ヨーロッパ中世を基盤とするファンタジー世界の描写で現代日本社会との対照性を強調する。この上に成り立つサブテキストは現実世界、とりわけ主人公が本来暮らした社会、つまり殆どの場合、現代日本社会への批判を核心とする。どの程度、明らかになるかは作品において異なるが、『ノーゲーム・ノーライフ』は非常に明白である。現代日本社会しか知らない者に、非現実的であっても、もう一つの可能性を提供し、『ノーゲーム・ノーライフ』においてテト神が問いかけるように、自分が生きる社会をどう思っているのか、もう一つの可能性があればどうであろうかと考えさせるのである。

しかし、そもそも、新中世主義的舞台に転移する日本人の主人公のような間接的な創作手法が何故必要なのか。その理由は、プロクシー機能にあると思われる。社会批判は政治批判でもあり、後者が日本において堂々に行えず(Davis 2016, 11-15)、デイビスが指摘したように、風刺を中心として、日本の創作者が文化相対的感性による制限に合わせて活動するのである(2016, 14)。現実世界でない舞台を利用することで制限を回避でき、現代日本社会への不満と不安、またはその批判を容易に表現できる。

ローズマリー・ジャクソンはファンタジーが「特質上、文化的制限による不足を埋め合わせるようとする、不在や喪失として体験されるものへの欲望の文学である」<sup>ii</sup>と主張し、それが「沈黙されたもの、不可視とされたもの、覆われて〈不在〉とされたもの、つまり文化の中の言及されないもの、見えないものを透写する」<sup>iii</sup>(1981, 3-4)。ジャクソンはこのようにファンタジーのより古い形式とテーマに関して指摘するが、「異世界もの」も見事に該当する。そもそも日本において不在であるはずのものが、社会問題に直面させ、考察する場となり、「異世界もの」の舞台が現実とは別の世界でありながら、それを提供するのである。この行動は、世界を変えるための考察法であり、思想の解放が埋め込まれているのである(Miéville 2002, 42-46)。

上述した機能は、本論文で取り上げた二つの作品にも見受けられるダイナミクスである。「ゲーム世界もの」は多くの「異世界もの」の作品と一味違うが、独自の機

能を有している。その確認作業が重要であるが<sup>6</sup>、それでは「ゲーム世界もの」ならではの特征があるのだろうか。繰り返しになるが、『オーバーロード』において、異世界は主人公がMMORPGとしてプレイしていた世界とそっくりであるものの、舞台の性質は詳しく説明されない。寧ろ、本来知性がなく、決まったパターンでしか行動できないNPCだったキャラクターが、人間的な知能を得たことに主人公が驚くのである。舞台がゲームだった（あるいはそれを模範にしたもの）こと以外に、ゲーム性が強調されない。しかし、ゲーム由来ならではの創作手法を利用している。それは、〈もう一人の自分〉である。「異世界もの」においては、殆どの場合、異世界に転生、または転移される際に、新しい体を得る。いくつかの「異世界転生もの」において、現代日本社会から来た主人公の魂が既存の体（多くの場合、子供である）に入り込む事例もあるが、主人公にとっては、完全に新しい環境と生活となる。しかし、『オーバーロード』において、転移先に、慣れている既存の体、世界、そして交流関係などがある。異世界の性質が不明である一方、転生前の性質は明らかである。それは、主人公が余りにも酷い日常から現実逃避で作り上げた仮想の自分と仮想の生活である。つまり、本作品における不安と不満の表現は、転生後の出来事よりも、舞台の性質や、主人公の記憶に関する語りを通じた転生前に関する描写にあるのである。転生後の出来事は、それを比較対象として強調し、転生前の世界から解放されて、新しい人生（正確には人を辞めたという点も興味深い）の描写は、ゲーム世界ならではの、その対照性を増幅させるばかりである。

『ノーゲーム・ノーライフ』における「ゲーム世界もの」の意味はより明白であるが、その骨子は同様である。つまり、移転前に、息苦しい現代日本社会での日常で、唯一の救いになっていたもの、そして、極めて得意だったものがゲームだった。転生後、日本社会から解放されただけでなく、現実世界で磨いた能力を活かすことも、『ノーゲーム・ノーライフ』の核心的モチーフでありながら、『オーバーロード』にもある。つまり、「ゲーム世界もの」ではない「異世界もの」において、主人公が自身と全く無関係な異世界に転移・転生・召喚される一方、「ゲーム世界もの」では、実世界における主人公の活動、とりわけ、その現実的行動の結果、磨かれた能力や知識を活かすことが強調されるのである。それは、初期の「ゲーム世界もの」で、その草分け的な作品である『ソードアート・オンライン』から確認できるサブジャンルにお

6 この結論は自明ではない。レヴィは、仮想世界のため、「狭義の意味で「異世界もの」ではない」（2021, 93）が、執筆者はジャンル区分の基準は異世界の性質よりも、その舞台で行われている描写とテーマにあり、その基準では『ソードアート・オンライン』も「異世界もの」と考えられる。

ける継続的な特徴である。この作品に関して、レヴィは以下のように述べている。

『ソードアート・オンライン』はサバイバル系物語の系統から生まれた。狭義の意味で「異世界もの」ではないが、〈現実〉とポップカルチャーに根差されて、独自の法則に従う〈幻想世界〉の関係性を主題化している。何人も〈ゲームオタク〉と言える登場人物は、仮想世界の困難を乗り越え、生存しなくてはならない。テキストはそれらの主人公が持つ「複数の世界に帰属しながら、一つの世界のみに帰属しない意識」(Saito 2015, 144)を提示する。このような物語の性質から、「異世界もの」は、ファンコミュニティの公評で定められ<sup>7</sup>、日本の青少年とその社会的不安に関して物語るために、最も人気のあるカテゴリーとして生まれた。(Levy 2021, 93)<sup>iv</sup>

本論文の分析を踏まえて、現時点での私見を述べたい。レヴィが引用する先行研究では、その複数的帰属意識は社会的な意味ではなく、メディアミックス関連の企業的な意味である(Saito 2015, 144)<sup>v</sup>。寧ろ、複数の世界に対して帰属意識を覚えると言うよりも、現実世界に帰属意識を覚えないことがその特徴であろう。「異世界もの」全体に見られる傾向として、異世界に行った後は、現実世界に戻れないことに対して、主人公はあまり未練を抱かないのである。

本稿において分析した「ゲーム世界もの」では、こうした傾向がより強調されている。現実世界に対する否定的な認識は、『オーバーロード』において、異世界の素晴らしさを強調するために、主人公の前世の記憶という形で何度も提示される。先述したように、『ノーゲーム・ノーライフ』において、主人公の二人は現代の日本社会に居場所がないということが明記されるほどである。両作品は、異世界で居場所を得ることを色濃く描写するが、それは「ゲーム世界もの」独自の、転生以前から定まっていた現実世界と異世界との強い関係性があるからこそ効果的な描写であると主張したい。

日本ファンタジーは、社会現象になるほどのグローバルな流行になっているにもかかわらず、「異世界もの」に関する先行研究は発祥国である日本でも未だに少ないのが現状である。本稿がその考察のための礎になることを願ってやまない。

7 多くの「異世界もの」を生み出した小説投稿サイト「小説家になろう」とその類のサイトでは読者から評価やコメントなどのフィードバックを得るため、創作者と受容者が緊密な影響関係にあり、いわゆる参加型文化(participatory culture)として論じられた。(Levy 2021, 92)

## 参考文献

- Davis, Jessica Milner. 2016. 'Satire and Its Constraints: Case Studies from Australia, Japan, and the People's Republic of China'. *HUMOR* 29(2). (May 9, 2020).
- Jackson, Rosemary. 1981. *Fantasy, the Literature of Subversion*. London ; New York: Methuen.
- Levy, Tani. 2021. 'Entering Another World : A Cultural Genre Discourse of Japanese Isekai Texts and Their Origin in Online Participatory Culture'. In *Japan's Contemporary Media Culture Between Local and Global : Content, Practice and Theory* (Eds. Martin Roth, Hiroshi Yoshida and Martin Picard), 85-116. Heidelberg ; Berlin: CrossAsia-eBooks.
- Matthews, David. 2017. *Medievalism: A Critical History*. Paperback edition. Cambridge: D.S. Brewer.
- Miéville, China. 2002. 'Editorial Introduction'. *Historical Materialism* 10(4): 39-49.
- Saito, Satomi. 2015. 'Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises'. *Mechademia: Second Arc* 10: 143.
- エスカンド・ジェシ (2021) 「現代日本ファンタジー文芸作品におけるモチーフの文化移転 : テーブルトップ・ロールプレイング・ゲーム (TRPG) の媒体としての役割を中心に」『社会文化研究』第23号: 71-93.
- 深山フギン (作画)、大塩哲史 (脚本) (2015) 『オーバーロード』第3巻、東京: KADOKAWA.
- ミヤザワ「異世界召喚・転移・転生ファンタジーライトノベル年表」ブックオフオンライン [https://www.bookoffonline.co.jp/files/lnovel/pickup/pickup\\_isekai-history.html](https://www.bookoffonline.co.jp/files/lnovel/pickup/pickup_isekai-history.html) (2022年5月9日).
- 丸山くがね (2012) 『オーバーロード』【ライトノベル】第1巻、東京: エンターブレイン.
- (2016) 『オーバーロード』【漫画】第10巻、東京: KADOKAWA.
- 丸山くがね (原作)、じゅうあみ (作画)、(2019) 『オーバーロード不死者のOh!』【漫画】第4巻、東京: KADOKAWA.
- 東浩紀 (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』東京: 講談社.
- 榎宮祐 (2012) 『ノーゲーム・ノーライフ』第1巻、東京: KADOKAWA.
- 高千穂遙 (1981) 『異世界の勇士』東京: 徳間書店.

## 後注

- i “The analysed texts depict worlds that, in a very immanent way, provide different solutions for social concerns through relatable protagonists. In *TenSura*, the audience is provided with fantastical escapism and wish fulfilment in the form of validation, power, success, and companionship that might be unavailable to them otherwise. *Re:Zero* takes a more nuanced approach and explores the protagonist’s emotional struggle and search for identity in more detail. It shows how effort can be rewarded and, ultimately, can lead to strong social bonds. Both solutions are realized within another world featuring themes, characters, and rules more familiar to the protagonist and, through perspective-taking, to the target audience.” (Levy 2021, 106)
- ii “For fantasy characteristically attempts to compensate for a lack resulting from cultural constraints: it is a literature of desire which seeks that which is experienced as absence and loss.” (Jackson 1981, 3)
- iii “The fantastic traces the unsaid and the unseen of culture: that which has been silenced, made invisible, covered over and made “absent”.” (Jackson 1981, 4)
- iv “*Sword Art Online* emerged from a lineage of survival type stories (*sabaibukei*) and while, strictly speaking, not an isekai story, it still thematizes the relation between the “real world” and an “imaginary world” that is rooted in popular culture and operates under different rules. The characters, some of whom could be described as “game otaku,” must navigate and survive in a virtual game world. The text addresses their “awareness of belonging to multiple worlds – but not belonging to any one world” (Saito 2015, 144). From the nature of such stories, isekai emerged as the most popular category, determined by popular opinion of fan communities, to tell stories about a Japanese youth and their social concerns, trying to find their identity within different worlds.” (Levy 2021, 93)
- v “Their awareness of belonging to multiple worlds— but not belonging to any one world — exemplifies recent trends in imaginary- world making and echoes the business of cross-media franchise, where media producers exploit characters by transmigrating them into multiple media platforms.” (Saito 2015, 144)