

「異世界もの」の「教室」

——なろう系・キャラ・ゲーム

勝俣 涼（助教 / 芸術文化学科、美術批評・表象文化論）

“Classroom” as the Theme of “Isekai-mono”

Narou-kei, Kyara, Game

KATSUMATA, Ryo

本稿では、「異世界もの」と呼ばれる物語ジャンルについて考察する。2010年代に入り流行が本格化した「異世界もの」作品の多くが、小説投稿サイト「小説家になろう」で発表されたものであった。このことが示すように、「物語を書く」という営為はいまや不特定多数の人々に開かれており、職業的な「作家」だけが従事するものではなくなっている。こうした状況の背景として、ポストモダン化の進行という社会の構造的な変動が考えられる。「作者」の特権性の失効と呼応するように、自分自身の周囲に自在な虚構空間を展開するキャラクターが、小説やアニメに登場するようになっている。

これらのキャラクターたちが体現するのは、ロールプレイングゲームにおける「プレイヤー」と「キャラクター」の一体化に喩えられるような、メタレベルとオブジェクトレベルの融合性である。それゆえ彼らは一見、自分だけの物語世界に守られているかに見える。しかし実際には、彼らもまた、「キャラ」に応じて個人を位置づける近年の社会的傾向や、学校空間での「スクールカースト」と呼ばれる力学に晒される存在であるだろう。本稿の主題は、「異世界もの」の作品群が示す、「キャラ」化したプレイヤーたちが生存競争のゲームを繰り広げる社会環境との連関性である。

This study aims to research a genre called “Isekai-mono” (another world-type) as the type of narrative. It has become popular in 2010s, and many of which has been presented on the novel posting website “Syosetuka-ni-narou”. This shows that the opportunity of “writing a story” is now presented for everyone, not only for the professional writer. We consider that the progress of postmodernity brings about this situation. In response to the reduction of the privileges of “author”, today, in novels and anime, we often encounter the characters which construct a fictional world around themselves freely.

These characters confuse meta-level with object-level, which can be compared to the equating of “player” with “character” in a role-playing game. Therefore, at first glance, they seem to be protected by their own narrative world. However, actually, they must be exposed to the process of positioning individuals according to their “Kyara”, and the dynamics of “school caste” (the hierarchical structure in school). The subject of this study is the relationship between the social environment, where players as “Kyara” live in the struggle for existence, and the “Isekai-mono” works.

序論

2010年代のポピュラーカルチャーを代表するコンテンツの一つに、「異世界もの」と呼ばれる物語ジャンルが存在する。その作品群の多くが、小説投稿サイト「小説家になろう」で発表された来歴をもつことから「なろう系」と通称されるように、「異世界もの」の相当数はウェブ小説を原作とするものによって占められている。ライトノベルやアニメ、マンガ、ゲームなどにわたる多様なメディアミックスを展開しながら、2020年現在においても「異世界もの」のコンテンツは数多く流通する状況にあるといっている。本稿が論述の対象とする「異世界もの」は、その際立った生産と受容がおおよそ2010年代初頭から本稿執筆時点である2020年の日本という限定的な地平に紐づけられる物語群であることを、まずは断っておきたい。

2020年の春に放送された「KADOKAWA 春の異世界×ファンタジーまつり」と称するテレビ番組（TOKYO MXほか）は、毎週異なる「異世界ファンタジー」アニメ作品の「第1話」を放送していくというものだった。ラインナップは、『オーバーロード』（小説：2010-、アニメ：2015,18）、『幼女戦記』（小説：2011-、アニメ：2017）、『この素晴らしい世界に祝福を！』（以下『このすば』／小説：2012-2020、アニメ：2016,17）、『賢者の孫』（小説：2015-、アニメ：2019）、『旗揚！けものみち』（マンガ『けものみち』：2017-、アニメ：2019）、『慎重勇者～この勇者が俺TUEEEくせに慎重すぎる～』（以下『慎重勇者』／小説：2016-、アニメ：2019）、『痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。』（以下『防振り』／小説：2016-、アニメ：2020）、『盾の勇者の成り上がり』（小説：2012-、アニメ：2019）、『異世界かるてっと』（アニメ：2019,20）、『Re:ゼロから始める異世界生活』（以下『リゼロ』／小説：2012-、アニメ：2016,20）の10作品となっている^(註1)。

「異世界もの」の類型的表現を考察することをここでの課題とするならば、その類型の一つが、各作品の「第1話」だけを放送するという本番組のスタイルそれ自体によって強調されることが分かるだろう。すなわち、主人公の生（生活）の「リセット」、つまり現実世界での人生＝物語の「終わり」から、異世界での人生＝物語が「始まる」という叙述パターンである。端的に言い直すならば、「異世界もの」の作品は「終わり」から「始まる」。

「異世界もの」は通例、「異世界転生」ものと「異世界転移」ものの2種に大別される。本稿で「現実世界」とは「異世界に転生／転移する前に生きていた世界」を指すことを断っておくならば、前者は現実世界での「死」を契機として異世界に入るもので、後者は何らかの端緒を通じて思いがけず異世界に送られるという筋書きをもつ。先述の10作品もそのいずれかに分類することができるが、物語の始まりの段階において、主人公の日常すなわち「現実世界」からの分離が描かれる点で、両者は共通している。

また、「現実世界」における主人公は、現代社会に生きる日本人として設定されることが定型となっている。件の

アニメ10作品を引き続き参照するならば、『幼女戦記』ではサラリーマン、『このすば』、『リゼロ』では高校生、『盾の勇者の成り上がり』では大学生、といったように、各作品の主人公は現代の日本人であり、何らかの社会的属性が示されている。

続いて、「異世界」の舞台と（異世界における）主人公の造形を確認したい。多く見られるのは「剣と魔法」のファンタジー世界として異世界が描かれるケースである。これは『ドラゴンクエスト』（以下『ドラクエ』）や『ファイナルファンタジー』に代表されるRPG（ロールプレイングゲーム）の世界観に直結する表現である。『このすば』の主人公カズマは「冒険者」としてモンスター討伐などのクエストを達成していくことになる。また『オーバーロード』における異世界は主人公が現実世界でプレイしていたMMORPG（大規模多人数同時参加型オンラインRPG）のゲーム内世界であり、主人公が自身のプレイヤーキャラクターとしてゲーム世界に閉じ込められてしまう状況が、異世界転移として描かれている。

こうした『ドラクエ』的世界観の援用は、モンスターや「魔王」の討伐といった類型的な目的設定を提供し、「異世界もの」に「バトル」の要素を導入する役割を果たしている。そしてこの「バトル」において主人公が反則的な強さを発揮する「無双」設定は、「異世界もの」におけるキャラクター描写の定型として流通しており、このストレスと無縁な全能性は「俺TUEEE」と表現される^(註2)。たとえば『慎重勇者』は、こうした「異世界もの」ないし「なろう系」コンテンツの消費空間を前提としたメタジャンルのアプローチで創作されていることが、そのタイトルに明示されている。また主人公が現実世界で得ていた道具や知識、ノウハウを活用して、異世界でのサバイバルを生き抜いていくといった設定が、その比類ない「強み」を支える要素として取り入れられるケースも多い。

ここまで見てきた「異世界もの」における類型的な描写をまとめれば、「現代の日本人が現実の生活世界から切り離され、魔法の存在する異世界で知的優位性や秀でた戦闘力などを行使して活躍する」筋書きとして理解できるだろう。ライター・物語評論家のさやわかほか、『ドラクエ』が80年代前半以降の「日本人の心にファンタジーものの基礎知識として存在」していたこと、そして「なろう小説」で描かれる「ゲームのような世界」では、主人公だけが前提知識としてのゲーム性を知っており、優位に世界を「攻略」することが可能であることを指摘している^(註3)。また、『ドラクエ』が重視した「ロールプレイ」＝「役を演じる」というRPGの特性とは、「プレイヤー自身が物語に入り込み、物語を体験すること」であった^(註4)。であるならば、「異世界もの」の物語観が日本という特殊な文化的地形において出現したことも説明できるだろう。

本稿が提示したいのは、次の問いである。「異世界もの」が描写する「世界」や死や生が指し示す事柄は、それを構造的に、つまり「異世界もの」の生産・流通・消費環境を構成するさまざまなシステム、またそれと並行する社会関係の諸形式など、個々の作品が描く「物語」の外側へも視線を向けながら読解する作業を通じて、より深い水準

で言語化できるのではないか。

仮説として述べておこなうならば、「異世界」をめぐる多くの作品が描き出すのは、むしろ、きわめて「現実」感のある地勢図なのではないか。「異世界転生／異世界転移」がときに「現実逃避」と重なり合うとしても、いくつかの作品においては、その「分離」の果てに行き着いた世界（「異世界」）もまた、ある面で「現実世界」に類似した生態を繰り広げていることもしばしばである。以下の論述を通じて、「異世界もの」成立の社会的・文化的背景や、キャラクター描写の諸特徴、物語生産のシステム、そして近年の学校空間における諸相などを参照しつつ、考察を試みたい。

第1章 ポストモダンの消費環境

1. 「大きな物語」の解体

序論で述べたように、「異世界もの」の多くが「剣と魔法」のファンタジー世界を舞台にしている。そして、その世界はしばしば中世ヨーロッパの世界を参照している。しかし「異世界もの」が流通し消費される環境とは、（中世ヨーロッパがそう見なされているような）「前近代」でもなければ、「近代」でもない。近代における個人の生は、国民国家に代表されるような高次の象徴的な枠組みによって意味づけられ、リアリティを保持することができた。そこでは段階的な「歴史」を前提とした進歩や刷新のユートピア的ビジョンが社会的・文化的実践を駆動させ、「真理」「自由」といった共通の理念や、「共通の敵」をめぐる集合的意識といったもの、すなわち「大きな物語」に、諸個人が現実感をもって帰属しえた。しかしそうした近代的価値観はいまや失効し、先述した意味での「歴史」の感覚は喪失されている。「大きな物語」の解体として説明される、「ポストモダン」と呼ばれるこの状況は、70年代以降、資本主義の高度化の進行とともに出現したものである。

哲学者・批評家の東浩紀は2001年の著書『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』において、「単一の大きな社会的規範が有効性を失い、無数の小さな規範の林立に取って替わられる」ポストモダンの状況が、親族関係や職場のような「社会的現実」よりも「虚構」を選ぶオタクたちの身振りに反映されていることを指摘している（註5）。近代における現実社会の生は「大きな物語」と何らかの関係において意味づけられ、ゆえに現実社会で生きることの意味を見出すことができた。しかし近代社会においてその成員を何らかの象徴的な世界像に結びつけていた規範そのものがリアリティを失い、従来の価値概念（「父」「国家」「理性」など）を軸とした現実社会それ自体が機能不全を起こしているポストモダンの社会では、そうした近代的価値概念との参照関係によることではもはや円滑なコミュニケーションが成立しない。そこでは、失われた大きな物語の空白を埋めてくれるような「虚構」、すなわちオタク系文化におけるアニメやゲームのようなものにおいてこそ、「現実感」が見出されていく。

しかし東によれば、そのように「失われた大きな物語の

補填」として虚構を必要とする態度は、特定の世代のものであるという。東は近代的な世界観を「ツリー・モデル」として説明する。そこでは、深層に「大きな物語」が存在し、人々に映る表層の世界を規定している。対して、ポストモダンの世界は、「大きな物語」のような中心が失われた「データベース・モデル」で説明される。東はそれをインターネットを例にとり、符号化された情報の集積＝深層と、ユーザーの読み込みに応じて作られた個々のウェブページ＝表層による二層構造として説明する。「ツリー・モデル」においては世界像を決定する審級が深層にあったのに対し、「データベース・モデル」においては、いまや「大きな物語」による意味づけから解放された記号群を「読み込む」表層の側にその審級がある（註6）。

70年代以降のポストモダン化の進行によって、「大きな物語」は失調していく。だが東はある特定の世代が、ポストモダン化という世界の変化の中で、それと矛盾するように、教育機関や著作物を通じて古い価値規範すなわち「大きな物語」への欲望を植えつけられていたことを指摘する（註7）。こうした矛盾のために、虚構に「失われた大きな物語の補填」としての役割を求めていった世代には、東の分類するオタクの「第一世代」が重なっている。この第一世代とは、1960年前後生まれを中心とした、『宇宙戦艦ヤマト』（1974）や『機動戦士ガンダム』（以下『ガンダム』／1979）を10代で見た世代である（註8）。

2. 二次創作とメディアミックス

しかし80年前後生まれを中心とし、アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』（以下『エヴァ』／1995-96）ブームのときに中高生だった「第三世代」（註9）のオタクたちは、虚構による「大きな物語」の「捏造」という第一世代の態度をもはや共有していない。というのも第三世代の人々は、すでにポストモダン化した世界のなかで育っており、「はじめから世界をデータベースとしてイメージし、その全体を見渡す世界視線を必要としない、すなわち、サブカルチャーとしてすら捏造する必要がないからだ」（註10）。

虚構をめぐるこの態度の差異は、『ガンダム』と『エヴァ』という作品間の差異としても読み取れるものである。『ガンダム』の世界観は、後続するシリーズ作品へも連なる形で、「宇宙世紀」という「架空」の「歴史」（偽史）を描き出すものである。そして同作の消費者たちは、その架空歴史の一貫性を支える年表やメカニックのデータといった設定の精査を追求する（註11）。対して、『エヴァ』のファンたちの欲望は、その「物語」が「歴史」としての整合的な脈絡を備えているかどうかということよりも、キャラクターを「キャラ萌え」の対象として消費することへと向けられていた（註12）。

「キャラ萌え」とは、「原作の物語とは無関係に、その断片であるイラストや設定だけが単独で消費され、その断片に向けて消費者が自分で勝手に感情移入を強めていく」（註13）消費行動を指す。『エヴァ』の最終話で描かれた、前話までとは性格を変えたヒロイン綾波レイが登場する場面を参照しつつ、東は次のことを指摘している。すなわち、キャラクターとしての「綾波レイ」が「二次創作」におい

て様々に翻案されていく状況は、原作者の「ガイナックス」や監督である庵野秀明によって、あらかじめ作品内に期待的に織り込まれていたと考えられる(註14)。実際、綾波を彷彿とさせる「青髪」「眼帯」「無口」といった特徴を備える少女キャラクターは、その後のオタク系コンテンツにおいてありふれたものとなっている。「青髪」「眼帯」「無口」といった特徴はそれぞれが、それ自体としては物語性をもたない記号的な「情報」である。東はこうした記号を「萌え要素」と名づけている(註15)。

東は『エヴァ』がこうした「情報」＝「非物語」への欲求に応える作品であったことを指摘しつつも、同作がまだそれ自体は「原作」として、「情報」へのアクセスの入口となるような地位を保持していたと述べる。しかし「メディアミックス」の台頭によって、『エヴァ』の受容形態がころうじて繋ぎとめられていた「原作(オリジナル)」とその「二次的流用(コピー)」を区別することの意義は、急速に解消されていく(註16)。

「メディアミックス」とは、複数のメディア(小説、コミック、アニメ、ゲームなど)の垣根を越えて、作品を流通させる手法のことである。このメディアミックス環境においては、何が「原作」か、ということはもはや重要視されない。ある作品が小説として、コミックとして、アニメとして、ゲームとして、それぞれ展開されていくとき、小説が原作なのか、アニメが原作なのか、といったことはそれほど重要な問題ではない。そこでフレームアップされるのはむしろ、キャラ萌えを担う情報単位が漂うデータベース(深層)と、それらを選択的に「読み込み」、二次創作的に「書き(描き)換える」ユーザーが織りなす構図である。ここでは「原作」という概念によって保証されていた特権的な「作者」の姿は立ち消え、代わりにユーザー＝消費者自身が、二次創作的な身振りを通じて「作者」としても振る舞う状況を確認することができる。生産者と消費者、送り手と受け手、作者と読者といった二項対立が、もはや失効した環境である。いまや「誰もが作者になれる」のだ。

3. 「データベース消費」におけるキャラクター

キャラクターが二次創作的な「書き(描き)換え」へと開かれていくときに現前するのは、先述したような、それ自体としてはもはや物語性を担わない、つまり特権的なテキスト(原作)の物語世界から分離して漂う存在である。しかし他方では、ある特定の物語に内在し、他のキャラクターたちとの関係性や人格の複雑な肌理、また各々が辿ってきた経験的背景、言い換えれば「人生」のようなものによって修飾されるかぎりにおいて存在意義をもつキャラクターの様態がある。マンガ評論家の伊藤剛の言説を参照するなら、前者は「キャラ」、後者は「キャラクター」と呼び分けられるものだろう。

伊藤によれば、「キャラ」とは「何か「存在感」「生命感」のようなものを感じさせるもの」(註17)であり、「キャラクター」の成立に基盤を提供するものである。つまり、「キャラ」は「キャラクター」に先立って成立する。伊藤は(マンガ表現における)「キャラ」の定義を、「多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有

名で名指されることによって(あるいは、それを期待させることによって)、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの」(註18)と整理する。対して「キャラクター」は、「「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの」(註19)と定義される。

伊藤は後者に関して、「キャラクターが立っている」という評価のパラメーターに着目し、それをマンガ『NANA』(2000-)の読者の多くが同作を高く評価する際に引き合いに出す尺度であると述べる。『NANA』のキャラクターが「立っている」という形容は、描かれているキャラクターが「人格を持った身体」としてあたかも実在するかのように感じられること、「彼らの、恋愛、友情、セックスなどを軸にした強い感情のやりとりや、その機微が魅力的に描き出されていること」(註20)を意味する。

一方、テキストという磁場からの、いわば反重力的な遊離を享受しうる「キャラ」の強度とは、「複数のテキストを横断し、個別の二次創作作家に固有の描線の差異、コードの差異に耐えうる「同一性存在感」の強さ」(註21)として説明される。したがって、あるキャラクターが複数の「ユーザー」によって「読み込まれ」、「書き(描き)換えられ」ていくとき、それが様々な表現のスタイルによる無数のバリエーションの間においてなお、「同じ」キャラクターであり続けている(そう実感させる)かぎりにおいて、そこに「キャラ」としての強度が備わっていると評定することができる。そして伊藤はまた、「萌え」とは「キャラ」の強度に反応することであると指摘する(註22)。

東の議論に立ち戻りつつ述べるなら、「大きな物語」が失効したあとの、データベースとユーザーが構成するポストモダンの消費環境において強力に生存する存在こそが、「キャラ」と名指されるものであるだろう。そしてメディアミックス環境においては、個々の企画(そこにはコミックやアニメやノベルのように物語を含むものもあれば、イラストやフィギュアのように物語を含まないものもある)の背後には、キャラクターや設定といったデータベースが存在する。しかしさらに、視点を変えれば、そうしたキャラクター自体もまた、萌え要素というさらに細分化されたデータベースに基づいて組み立てられている。この、データベースの水準に裏打ちされた消費形態を、東は「データベース消費」と呼ぶ(註23)。

ここで留意しておきたいのは、ポストモダンの文化環境においては「大きな物語」が解体された一方で、データベースへのアクセスを通じて作られる「小さな物語」が無数に出現しているという事実である。東は「読者や視聴者を一定時間飽きさせず、適度に感動させ、適度に考えさせるウェルメイドな物語への欲求」(註24)はむしろ高まっていると述べる。そこでは「感情的な満足をもっとも効率よく達成してくれる萌え要素の方程式」が求められていき、「何か新たな要素が発見されればキャラクターや物語の大勢はすぐ変わってしまうし、また、複数の要素を順列組み合わせで掛け合わせることで、類似した作品がいくらかでも生産されてしまう」(註25)。次章では、こうした状況が

「異世界もの」すなわち「なろう系」の物語生産と不可分であることを確認しつつ、そのプラットフォームである「小説家になろう」の物語創作支援システムとしての内実について、考察を進めることとする。

第2章 創作支援システムとしての小説投稿サイト

1. ライトノベルと「異世界もの」の類型

序論でも触れたように、現在「異世界もの」として流通する作品の多くが、「小説家になろう」への掲載歴をもつ。人気作には出版社からのアプローチがかかり、書籍化される。この場合の「書籍」の形態は総じて「ライトノベル」であることを、まず確認しておきたい。

ポストモダンの文化においては、「大きな物語」が失効し、代わって「データベース」と「小さな物語」の二層構造が出現したことは、東浩紀の言説を参照しつつ第1章で述べた。ここではさらに、ライトノベルないし「ライトノベル的な小説」の本質が「作品と作品のあいだに広がる想像力の環境（キャラクターのデータベース）」にあり、したがってライトノベルとは「キャラクターのデータベースを環境として書かれる小説」と定義可能であるとする東の分析^(註26)に着目したい。ライトノベルにおける語りは、キャラクターの外見的特徴や行動様式の類型にまつわる前提知識、すなわち「萌えのリテラシー」を、作者と読者が共有することで成立している^(註27)。

つまりライトノベルが依拠するのは、先立って存在するマンガやアニメといった作品群の蓄積との参照関係であり、ポップカルチャーの消費空間において「お約束」として共有された描写の類型の数々である。小説家の新城カズマは、ライトノベルが「ギャグもの」として成立するのは稀であると述べ、ライトノベルの語りにおける「笑い」の所在はむしろ、「パロディ」にあると指摘する。新城は彼が「狭義のライトノベル」の基本形式を決定づけた作品と見なす『スレイヤーズ!』（1990）や同時期の『ロードス島戦記』（1988）に言及しつつ、「異世界ものの常識」に基づきパロディが成立する過程について、次のように書いている。

あの「スレイヤーズ!」シリーズも、厳密にはギャグものではありません。パロディ、つまり「すでにある図式を崩して楽しむ」ものであって、一個一個のセリフや動作が『天才バカボン』みたいにぶっとんでいたり、小学生が仕草を真似したり、という方向ではありません。「スレイヤーズ!」を読む、というのは、まず最初に『ロードス島』『指輪物語』があったよねとか、『ドラゴンクエスト』があったよねとか、魔法ってのがあってそれを派手にすると爆発するんだよね、という「異世界ものの常識」を把握して、そのうえでネタを笑う、という作業なんです。^(註28)

ここでの新城の例示が示唆するのは、「異世界もの」と呼ばれるジャンルが際立って、ライトノベル的なものとの

親和性を備えているということである。本稿の序文ではすでに、『ドラクエ』が「ファンタジーものの基礎知識」を提供している実態を確認している。蓄積された情報を「読み込み」、「書き（描き）換える」という、データベースと作者／読者の双方向的な関係性が、「異世界もの」の量産を支えているということもできるだろう。

たとえば『このすば』に登場する魔法使い「めぐみん」は、「爆裂魔法」に固執するキャラクターとして設定され、先に引用した新城の記述にある、パロディとして機能し「笑い」の触媒となる「魔法による派手な爆発」の類型的な描写を担っている。まためぐみんは眼帯の少女という外見的特徴を備え、『エヴァ』の「綾波レイ」を呼び覚ますような萌え要素を実装していながら、その性格面では綾波とは対照的に造形されている。このことから、必要な情報の断片だけをデータベースから選択的に吸い上げる物語創作の手法を、「異世界もの」が優れて運用するさまを看取することができるだろう。

2. TRPG と創作支援システム

評論家の大塚英志は、様々なアプリケーションなどの「物語生成システム」の支援を受けることで、誰もがシステマティックに物語を創作できるようになる過程を「物語の工学化」と呼んでいる。そして注目すべきは、この過程の進行が、現「KADOKAWA」によって主導される日本のメディアミックス産業の展開と不可分のものとして考察されていることである。

大塚は現KADOKAWAの母体となった角川書店のトップ、角川春樹と、春樹の後継を務めた弟・角川歴彦がそれぞれ牽引した、2種類のメディアミックス戦略があるとする。春樹型のメディアミックスにおいては、個々の商品群の上位に「原作」がある。ここでは原作（一次商品）と原作に基づいて制作されるコンテンツ（二次商品）の間に、ヒエラルキーが存在する。他方、歴彦型のメディアミックスにおいては、「原作」の代わりに「世界観」が存在しているという。「世界観」は、固有の「作者」に結びついた「原作」概念とは異なる、物語を生成する「システム」のことであり、大塚はそれを東のいう「データベース」に重ね合わせている^(註29)。

大塚はこの歴彦型メディアミックスの基本となったモデルを、TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）に見出す。TRPGのシステムにおいては、ルールブックやゲームシナリオ、マップ、ダイス、キャラクター情報などの諸要素からその「世界観」が構成される。登場人物の役割を演じるプレイヤーたちは「ゲームマスター」のもとその世界観を共有し、対話形式でシナリオを進めていく。つまりTRPGにおけるゲームプレイの一回一回が、そのつどのゲーム展開によって異なる「物語」を体現する。

そしてTRPGでは実際に、その進行を通じて生み出される物語テキストが存在する。ゲームのプレイ記録を活字化した「リプレイ」と呼ばれる作品形態であり、その画期として知られるのが、『ロードス島戦記』である。同作はもともと、TRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』のゲーム

システムを用いたリプレイとして、1986年にパソコンユーザー向け雑誌『コンプティーク』に連載されたものであった。『ロードス島戦記』はリプレイ、小説、アニメなど様々な商品形態に展開されているが、これらの商品群が並列するメディアミックス空間においては、第1章で確認したように、どの商品が「原作」であるかは重要ではない。重要なのはむしろ、それらが「ゲームシステム」という「世界観」から派生していったということである(註30)。つまりそこでは、「作者」のような人格的な生産主体ではなく、非人格的な「システム」によって物語が生成しているわけである。

大塚はこれに連なるものとして「創作支援ソフト」に言及し、注目すべき例として「Dramatica」に注目している。大塚の説明を引くなら、このシナリオライティングソフトでは、「キャラクター、プロット、テーマ等を設定し、提出される質問項目に答えることで、プロットの進行、キャラクター同士の相互関係等を決定していく。手順に従っていけば破綻なく劇的なストーリーが作成できる」(註31)。大塚は創作支援産業の拡大を背景とする、「誰にでも小説が書けるソフト」の実用化という状況に、加速化する「物語の工学化」の証左を見て取っているのである。

このような大塚の見取り図を踏まえつつ、以下では、「異世界もの」の大半を送り出している小説投稿サイト「小説家になろう」のシステムに注目し、それが先に見たような創作支援ソフトに連なるプラットフォームとして機能していることを明らかにしていきたい。

3. 「小説家になろう」——「書き」と「読み」の願望充足装置

「小説家になろう」(以下「なろう」)(註32)が個人サイトとして開設されたのは2004年のことだが、それに先行して、「Arcadia」や「アルファポリス」(ともに2000年開設)が同様のサービスを開始している。「なろう」は現在、日本最大規模の小説投稿サイトに成長しており、その書籍化作品点数の累計は2016年末時点で1500冊を超えている(註33)。

「なろう」の独自性を考えるなら、「異世界もの」こそがその最たるものであるだろう。同サイトを運営するヒナプロジェクトの監修のもと出版された書籍『〈小説家になろう〉で書こう』によれば、それは「自然発生的」に拡大した独自文化ともいえるジャンルであるとされている(註34)。だが序論でも触れたように、「なろう系」の名称は現在「異世界もの」とほとんど同義に用いられており、かつメディアミックスを通じてライトノベルやアニメにおいても「異世界もの」が飽和状態にある。いまや「異世界もの」が「なろう」の顔ともいべきジャンルとなっており、同時にそれがコンテンツの流通空間において強い訴求性を有している事実は、同サイトの運営が明確に認識するところでもあると考えられる。

2016年の春に行われたジャンルの再編成は、こうした状況への運営側からの応答として捉えられるものだ。この再編成の結果、「なろう」が設定するジャンル体系は、五つの大ジャンルの下位に、各大ジャンルに関連する小ジャン

ルが枝分かれしていくものに整備されている。

ユーザーは作品を投稿する場合、何項目かの「投稿情報」を入力する必要がある、この「ジャンル」選択は必須項目として設けられている。大ジャンルは「恋愛」「ファンタジー」「文芸」「SF」「その他」である。大ジャンル「恋愛」は「異世界」と「現実世界」という二つの小ジャンルに枝分かれしており、前者は「恋愛を主題とし、異世界を主な舞台とした小説」、後者は「恋愛を主題とし、現実に近い世界を舞台とした小説」と定義されている(註35)。

つまり「異世界」というジャンルが「選択肢」として明示されているのは、「恋愛」に紐づく小ジャンルとしてであり、大ジャンルとしてでもなければ、また「異世界もの」の世界観からイメージされるような「ファンタジー」に紐づく小ジャンルとしてでもないということである(「ファンタジー」は「ハイファンタジー」「ローファンタジー」という二つの小ジャンルに分岐する)。もっとも、前掲書の投稿ガイドでは、投稿作品が複数のジャンルに該当する場合、たとえば「異世界が舞台だけれど、ファンタジー色が強いわけでも恋愛がメインなわけでもなく、強いていえば、ホラーテイストのある物語」を投稿しようとする場合は、もっとも強い要素だと思われるジャンルにチェックを入れるように推奨されている(註36)。

よっていずれのジャンルがメイン要素として選択されたとしても、「異世界」要素が作品に盛り込まれていること自体には問題はないということになる。だが投稿情報の入力フローには、「登録必須キーワード」を申告する段階があり、投稿作品に「なろう」の定める五つの特定要素のいずれかが入っている場合には、ここで必ずチェックを入れなければならない。「残酷な描写あり」「ボーイズラブ」「ガールズラブ」と並び、「異世界転生」と「異世界転移」がこの登録必須キーワードに指定されている(註37)。すなわち、仮に投稿作品が「異世界転生」を描いているにもかかわらず、登録必須キーワードにチェックを入れなかった場合、運営から警告を受ける可能性があるということだ。「異世界もの」の語りは、管理の対象として標識化されているわけである。

投稿情報の入力、読者に好みの作品を探しやすくさせる、あるいは自分の作品を見つけようといった目的のもと、「公開」時の作業として行われるものだ。しかしジャンルやキーワードは同時に、作者の「創作」を補助する基準枠としても機能しうるだろう。重要なのは、小説投稿サイトや閲覧サイトが連携的に構成するインフラは、作者が「書くこと」と読者が「読むこと」の両方が遂行される環境として機能するということである。「なろう」のジャンル再編成が行われたのと同じ2016年に、ライトノベル最大手のKADOKAWAが開設した小説投稿サイト「カクヨム」の名称は、その事実を身も蓋もなく示している。

既述した「なろう」のジャンル体系やキーワード設定は、そのサイトの利用者が求める、端的に言えば統計的に「人気のある」作品傾向から導き出されていると考えられる。実際「なろう」には、投稿情報の入力時に任意選択項

目として表示される「おすすめキーワード」が用意されており、「乙女ゲーム」、「悪役令嬢」、「VRMMO」といった「異世界もの」に頻出する要素もそこに含まれている。したがって作者は、創作の段階で、そうした要素を想定して執筆を進めることもできる。これらのことからいえるのは、作者は読者に「受ける」作品を効率的に生産することが可能であり、「なろう」はその意味で「創作支援システム」としても機能するという点である。

TwitterなどのSNSと同じく、「なろう」はユーザーの「書くこと」への欲望に応えるプラットフォームである。同時に、SNSで「いいね」や「お気に入り」の数が満足感を生み、フォロワーのそうした反応をあらかじめ織り込んだ投稿を行うように、「なろう」の投稿者たちは流行する「異世界もの」の作品類型を所与として、そのデータベースを前に創作を行う。大塚は「小説家になる」ということが一種の「自己実現」として捉えられる向きがあることを指摘している。

近代の日本社会においては、「小説家になる」という「自己実現する」ことは、ほとんど一体化しています。作家になることで、たとえ経済的に不成功であっても、それは社会的に承認されたことになるという感覚が人々の中にはあるのです。「小説家になる」という自己実現モデルがあるからこそ、80年代には文芸誌の発行部数より新人賞の応募作が多いという事態が生じたわけですし、現在なら巨大な小説投稿サイトが存在しています。^(註38)

SNS上で「いいね」の数がユーザーの社会的な存在意義の指標となる（ように感じられる）のと同じく、「人気作家になる」こともまたそのような充足感をもたらす。「なろう」というプラットフォームは、そのようなユーザーの欲望を先取りして設計されている。だが同時に、「異世界もの」の物語内容それ自体もまた、こうしたネット社会的実情への応答として構想されているのではない。以降ではこの観点から、作品分析を交えて考察したい。

第3章 虚構世界と日常世界

1. 「中二病」と物語作者の視点

2010年代のライトノベル市場の目立った動向の一つが、「なろう」の規模拡大と比例した、オンライン小説の書籍化の隆盛である^(註39)。そして第2章で見たように、「小説家になる」という自己実現モデルに承認欲求の充足が託されるならば、10年代におけるその実像は「ライトノベル作家になる」という目的意識として表現しうるのはないだろうか。ここではまず、その実例を確認しておきたい。なお本章においては学園ものの作品が焦点化されるが、この過程を通ることが「異世界もの」の読解にとって有益な論点を提示するものと思われる。

『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』（以下『俺ガイル』／小説：2011-19、アニメ：2013,15,20）と

『異能バトルは日常系のなかで』（以下『異能バトル』／小説：2012-18、アニメ：2014）の2作品にはともに、「ライトノベル作家」を目指している高校生が登場する。ここで留意したいのが、両者とも「中二病」という属性を割り当てられている点である。

「中二病」（「厨二病」とも表記される）とはタレントの伊集院光がラジオ番組で提唱されたとされる概念で、「中学2年生くらいの男子が取りがちな、痛々しい行動や思考」という意味で使われていた^(註40)。その後、周囲から浮いてしまう自意識過剰な性格類型を指すネットスラングとして広まり、その意味合いも多重化されていったが、いくつかのパターンに分類される向きがある。先の2作品に登場するラノベ作家志望の「中二病」キャラクターはいずれも、通例「邪気眼系」と呼ばれる類型に関連している。「邪気眼系」とは、「自分には隠された力があると信じている（またはそういうキャラ作りをしている）人たち」^(註41)とされ、概して空想的・妄想的な設定によって自己イメージを肥大化させている人物として描写される。その設定にはダークファンタジー的なテイストが含まれることが多く、彼らは自分自身をその虚構世界の「キャラクター」であるかのように飾り立てている。またそれらの設定が服飾的な要素によって外見レベルで具現化されることもあれば、「二つ名」を名乗ることでフィクショナルな人格を立ち上げることもある。

『俺ガイル』の登場人物・材木座義輝は自分と同名の室町幕府将軍・足利義輝を下敷きに、「剣豪将軍」を自称している。同作の主人公・比企谷八幡と同じく、学校内では孤立した「ぼっち」である。一方、『異能バトル』の登場人物・神崎灯代は、かつての中二病を現在も引きずっているが、ラノベ作家を目指していることとともに、周囲にはその事実を隠している。「中二病」は自己を中心として虚構の物語空間を作り上げる主観性といえるが、そうした想像力が「ライトノベルを書く」という実践と地続きになりうるものとして描かれているのだ。つまりここには、物語の「作者である」とことと、物語内の「キャラクターである」ことが、同時に可能になってしまうような事態が生じている。いわば彼らの身体は、メタレベル（メタ物語）とオブジェクトレベル（物語）に二重化されている。

「中二病」の典型的な徴候として、眼帯や包帯を身につけるといったものがある。第1章で述べたように、眼帯はデータベース消費において度々参照される、類型的な「萌え要素」である。萌え要素は互いに異なるユーザーによって繰り返し読み込まれ、複数のテキストを横断する。萌え要素の組み合わせである「キャラ」もまた、二次創作やメディアミックスの空間において、特定のテキスト＝物語から遊離した横断性を備えるものであった。要するに「キャラ」とは、メタ物語的な存在なのだ。

2. プレイヤーとキャラクター

東浩紀はこのキャラクターの「キャラ」的側面、すなわち「メタ物語性」を、「ゲーム的」な特性と同義的に捉えている。そしてこの「キャラクターのメタ物語性」が可能にするリアリズムを、「ゲーム的リアリズム」と呼ぶ

(註42)。「ゲーム的リアリズム」は、ライトノベル（キャラクター小説）の成立と不可分であり、「コミュニケーション志向メディア」（送信者と受信者の間に序列が存在しない、ゲームやインターネットに代表される双方向的なメディア）の発達を背景とする概念である。すなわちそれは、「キャラクター小説がキャラクター小説であるかぎりでは、不可避免的に呼び寄せ、またコミュニケーション志向メディアの台頭が必然的に解放するメタ物語的な想像力を、決して否定せず、むしろ逆手にとるような制作手法」のことであり、そこでは「メタ物語的な想像力に侵されてこそ見えてくる「ゲーム的」な現実（ゲームが導入するプレイヤー視点のリアリティ）」こそが追求される（註43）。

先述したように、「中二病」キャラクターは「メタ物語」的な場と「物語」空間の二重化した位置に立ちおり、ゆえにここに「ゲーム性」を看取することができるだろう。しかし、彼らのゲーム的な生は、そのメタ物語的な「プレイヤー視点」を、物語内へと溶け込ませてしまう形で成立するもののようと思われる。

たしかに「中二病」的人格のキャラクター造形は、データベース消費に依拠した、物語横断性を有する「キャラ」の生成論理に導かれている。しかし「データベース消費」が示す、メタ物語的な視座に基づき、それ自体は物語性をもたない要素を機械的に扱う側面は、あくまで部分的なものである。データベース消費には、こうした「対象を萌え要素に分解し、データベースの中で相対化してしまうような奇妙に冷静な側面」とは別に、対象への「盲目的な没入」へと傾倒する、もう一つの側面がある（註44）。この共存する二つの水準は東によって、「大きな非物語」（データベース）と「小さな物語」として規定されている（註45）。

「中二病」的に経験されるのは、この後者を強化する、「自分を中心とした、一つの小さな物語」であるだろう。ここにおいて、「プレイヤー」は「キャラクター」の方へと吸収されていく。これは日本の『ドラクエ』的伝統とでも呼べるような傾向と結びついているだろう。序論で確認したように、一定の世代の日本人は、『ドラクエ』的なRPGを通じて「プレイヤー自身が物語に入り込み、物語を体験すること」を想像的に享受することができるようになっている。

たとえば『異能バトル』には、主人公の安藤寿来が誕生日プレゼントとして、部活の部員たちから自作のコンピュータゲームを贈られるエピソードがある。そのゲームは安藤自身を「主人公」とし、「魔王」「勇者」といった言葉が飛び交う「剣と魔法」の世界観で作られている。つまり、明らかに『ドラクエ』的な造形が施されたゲーム世界が、「中二病」である安藤の嗜好を先取りした上で提供されるのである。この挿話は、「RPG ツクール」に代表されるゲーム制作ソフトによって支援された創作環境を示唆している。ユーザーはこうしたツールを通じて、プログラミングの専門的知識がなくともゲームを作ることができる。これらは「なろう」が小説執筆に関して提供するようなコンテンツ生産の手段であることに加え、『異能バトル』の例からは、「中二病」的な自作自演をも媒介しうる様相が看取されるだろう。

以上のことから、「中二病」とは一種の「ロールプレイ」と規定できるだろう。そして序論でも触れたように、「異世界もの」においても主人公がMMORPGの「プレイヤーキャラクター」として、ゲーム内世界を生きるという類型的な設定が存在する。『ソードアート・オンライン』（以下『SAO』／小説：2002-、アニメ：2012, 14, 18-19, 19, 20）における「異世界転移」は、VRMMORPG（仮想現実大規模多人数同時参加型オンラインRPG）のプレイヤーが仮想現実世界に「フルダイブ」することで実現される。本作は、「ソードアート・オンライン」というVRMMOゲームのプレイヤーたちが開発者によってログアウトを禁じられ、ゲーム世界に閉じ込められる場面から始まる。主人公のキリト（本名：桐ヶ谷和人）もその一人だ。このゲームシステムにおいて、ゲーム内で（プレイヤーキャラクターとして）「死ぬ」ことは、現実のプレイヤーが「死ぬ」ことに直結する（フルダイブのインターフェースであるヘッドギアが、高出力のマイクロウェーブによって装着者すなわちプレイヤーの脳を破壊する）。その「デスゲーム」から現実世界へ「帰還」した後、新たなVRMMOゲーム世界の中で、キリトは次のようなセリフを口にしている。

所詮ゲームなんだから何でもありだ。殺したければ殺すし、奪いたければ奪う。[……] そんなふうと言う奴には、嫌っていうほど出くわしたよ。[……] でも、そうじゃないんだ。[……] VRMMOってこのゲームでは、矛盾するようだけど、プレイヤーと分離したロールプレイというものは有り得ないと俺は思う。この世界では欲望だけに身を任せれば、その代償はかならずリアル的人格へと還っていく。プレイヤーとキャラクターは一体なんだ。（註46）

この一体性はたとえば、「帰還」後の主人公すなわち「桐ヶ谷和人」が剣道の試合で、「ゲーム内」のアバターすなわち「キリト」に様式化していた剣の構えを取る場面などに表れている。『俺ガイル』の「中二病患者」・材木座が「剣豪將軍」のポーズを取っていたことを、ここで類推的に参照することは可能だろう。つまり、「プレイヤー」と「キャラクター」、「現実」と「虚構」、「メタ物語」と「物語」の接続性において、「中二病」と「異世界もの」は通じていると考えられる。

3. 「キャラ」のコミュニケーション——「スクールカースト」と現実適応

要するに「異世界」とは、「現実世界（社会）」に対する何らかの態度を示す表象ではないだろうか。臨床心理士の岩宮恵子は、思春期の心性について次のように述べる。

思春期の子どもは「異界」に惹きつけられる。ファンタジーなどの「異界もの」には、主人公の存在理由がこの世の因果を超えたものとして示されているものが多いが、思春期の子どもたちにとっては、そういう物語がどこかで自分の内的体験とシンクロするから、あ

れほど夢中になるのだろう。自分があたかも異界の人間であるように振る舞ったりするイタイ言動などは、「中二病」などとネットやラジオなどで揶揄されることもある。^(註47)

異界性への「中二病」的な執着は、「この世での自分の「生」とは何なのか」という問いに関わる。これは、「この世の現実的な因果で考えても、答えの出ない問い」である^(註48)。それゆえ思春期の子どもたちは、日常を超えた超越性への眼差しを介して、自身の生を適切に意味づけていなくてはならない。超常的な原理を背景にもつ「異界もの」の主人公は、その象徴的なモデルというわけである。

岩宮によれば、家族という「日常」の基盤がしっかりと支えになっていたり、抱えるテーマがそれほど重くない場合には、超越的な世界（異界）と日常を結びつけるプロセスは、心の深い部分で静かに進み、「現実適応」を大きく壊さずに済む場合が多い。だが他方で、超越のテーマに日常が脅かされてしまう子どもたちもいる^(註49)。自分の生を現実世界に安定的に位置づけるためには、日常的現実と超越性の矛盾を、想像的に解決する必要がある。すなわち、「超越の世界に縛られていると、日常生活を滞りなく送るのはとても難しくなる。しかし、超越に対しての想像力をもてるようになると、日常への着地点を見出していく方向性が俯瞰しやすくなる」^(註50)。

「中二病」は虚構世界＝物語への没入という側面において、「オタク」に通じる人格類型と見なされるだろう。たとえば文学研究者の野村幸一郎は、「他者や社会との連帯の回路が閉ざされている」点に、「中二病」と「オタク」に共通する特性を認めている^(註51)。そしてそれらは、「現実適応性」を最大化した人格類型である「リア充」と対照的に語られることが多い。「リア充」とは「現実（リアル）の生活が充実している人」^(註52)の意味であり、恵まれた容姿をもち、異性関係に不足しておらず、高いコミュニケーション能力を有していることなどがその指標とされる傾向があるだろう。

「中二病」／「オタク」と「リア充」の対比は、近年のライトノベルやアニメにおいて多く見られる構図である。『異能バトル』の神崎や、『中二病でも恋がしたい！』（小説：2011-17、アニメ：2012,14）における富樫勇太、丹生谷森夏といった登場人物は、「中二病」である／だった自分を恥ずべきものとして隠している。また『俺ガイル』や『ようこそ実力至上主義の教室へ』（小説：2015-、アニメ：2017）、『弱キャラ友崎くん』（以下『友崎くん』／小説：2016-）、『千歳くんはラムネ瓶のなか』（小説：2019-）のように、学校内のヒエラルキーをめぐるドラマが高い支持を集める実態^(註53)は、「スクールカースト」の構造が主題としてのリアリティを備えうる状況を示唆している。

社会学者の土井隆義が指摘するように、2008年に起きた秋葉原での無差別殺傷事件は、こうした価値基準の实在を可視化する、象徴的な出来事であった。事件の犯人が一番の問題としていたのは、その不安定な雇用環境以上に、むしろ異性関係に象徴される卑近な人間関係だった。事件

現場となった「秋葉原」が象徴的に束ねるようなコミュニティに、容疑者自身と同じように帰属するにもかかわらず、彼とは異なり充実した人間関係を享受している人々に対してこそ、彼の否定的感情は向けられていた^(註54)。つまり問題だったのは、「リア充」と呼ばれる層そのものではなく、自らとの類的な共同性を逸脱してしまう身近な人々だったのである。

人間関係の狭小化というこの構造は、現在の学校における「スクールカースト」と、それに基づく排除の力学に通じるものだ。近年の学校では、教室がそれぞれ数人からなる複数のグループ＝カーストに分かれており、そのグループ間には上下の階層序列が存在している。また、各グループには他のグループとは差別化される固有のスタイル（言葉づかいやファッションなど）がある。そして、グループ間の交流はほとんどなく、個々の生徒の人間関係は、自分の所属するグループ内部で完結するようになっていく^(註55)。したがって、所属するグループ内で居場所を失うことはただちに、世界に居場所を失うことを意味してしまう。

この背後には、第1章でも述べたような「大きな物語」の解体という根本的な理由がある。そして、その結果、個々人が深層において統合されるような世界観・価値観の代わりに、価値観の多様化が進行していった。共同体が「大きな物語」という根拠によってまとめられ、維持されることはなくなったとき、個々人のバラバラな価値観を調停し、集団を秩序化する能力として要請されてきたのが、「コミュニケーション能力」と「キャラ」の概念である。

土井によれば、「あらゆる価値が相対化されてきたからこそ、互いに異なった価値観をうまく調整し合うために、そして対立や衝突を避けるために、コミュニケーション能力だけが絶対的な優位性をもち、人々を序列化するようになった」^(註56)。コミュニケーション能力の高い人々がスクールカーストの上位層（リア充）を占める一方で、いったんいずれかのグループに位置確定された後は、グループ内の同質性の維持に努めなければならない。しかしグループ内においても、個々人の関心対象には差異があるため、「対立をはらまない限りにおいて互いの差異を認めあう」ということが基本的な態度として共有される^(註57)。この、グループ内部の安定性維持を支えるのが、「キャラ」の概念である。次章では、この「キャラ」をめぐる政治的力学が、「異世界もの」の語り示される態度と連関を結ぶ様相を確認していきたい。

第4章 「降りられない」社会と「異世界もの」のゲーム概念

1. 「教室」としてのグローバル空間

第1章で確認したように、「キャラ」とはテキストを横断しても「同じもの」であり続ける「同一性存在感」の強度を基盤とするものである。そして近年の教室空間では、グループ間・グループ内の棲み分けを揺るぎないものとす

るために、固定的な輪郭をもった人格イメージ＝キャラが要請される。「天然キャラ」「オタクキャラ」「いじられキャラ」などがよく知られる例だろう。高い「現実適応性」を備える人格として見た「リア充」もまた、原型的な属性の一角として、教室空間を構成している。精神科医・批評家の斎藤環が指摘するように「「キャラがかぶる」（一つの階層集団内に似たようなキャラが二人以上存在する）ことや、「キャラをはみだす」ような事態は厳格に忌避され、こうした違反はいじめを誘発する^(註58)。さらにいえば、グループ内で「いじめられ」てもなお、そのグループ内にとどまろうとする子どもさえいるのは、その特定グループだけが自分の居場所になっているからにほかならない^(註59)。

つまり教室という「キャラの生態系」^(註60)において、この生存競争のゲームから「降りる」ことはできない。評論家の宇野常寛はこの点を、1990年代と2000年代（ゼロ年代）を隔てる指標であると指摘し、その隔たりは先行する東浩紀の言説との批評的な分水嶺として説明される。

東の『動物化するポストモダン』が示したのは次のような考察であった。オタクたちは、自分にとって有益な情報のやり取りにかぎっては人間的な社交性を形式的に発揮する（「データベース」の水準）。だがその一方で、ノベルゲームなどの「小さな物語」を孤独に消費することを通じ、社交によることなく、すなわち「動物的」に、感情的な満足の回路を確保できてしまう（「シミュラクル」の水準）。つまりこの二層分化を保証されていることで、社会的なコミュニケーションに関しては、いつでも「降りる」ことが許されている。そしてこれは、オタクたちだけでなく、不登校や引きこもりに象徴される90年代の社会一般の特徴としても見出されていた^(註61)。

しかしこの90年代的な「降りる自由」は、ゼロ年代にはもはやリアリティを失っているのだと、宇野は指摘する。既述の「教室」におけるコミュニケーション至上主義的な状況は、社会学者の北田暁大が「つながりの社会性」と呼んだ、コミュニケーションの自己目的化という構造的変容を背景としている。そこでは、何か共通の理念や価値概念に基づいた「目的」に向かってコミュニケーションが行われるのではなく、「《繋がり》の継続そのもの」が、つまりコミュニケーションを取ることでそれ自体が目的化していく。「2ちゃんねる」のようなネット文化が体现したのは、そのような状況である^(註62)。

宇野は情報と経済のグローバルなネットワークを「教室」に喩え、次のように指摘する。すなわち「私たちは、教室の外には一歩も出ることができない。仮にインターネットから降りることはできても、グローバル化する世界経済から完全に独立しては生きていけない。私たちは不可避に異なる価値観を選択し、異なる小さな物語を生きる者同士が、同じ空間に並んで生活するという現実には遭遇しているのだ」^(註63)。

つまりいまや全地球的な世界が、「降りられない」一つの「教室」へと変貌しているのだ。そこで人は、互いに異なる価値観＝「小さな物語」が乱立する世界を生き抜いていかなければならない。これは孤独に引きこもり、自分に

とって気持ちの良い「小さな物語」だけに感情移入して満足を得る、という90年代的なモデルでは対応不可能な課題である。宇野は高見広春の小説『バトル・ロワイアル』（1999）を嚆矢とする「「引きこもっていたら殺されてしまうので、自分の力で生き残る」という、ある種の「決断主義」的な傾向を持つ「サヴァイヴ感」を前面に打ち出した作品」が、ゼロ年代前半から中盤に目立つ傾向であると分析している^(註64)。

2. 「降りられない」日常のサバイバル

重要なのは、宇野が「サヴァイヴ系」と呼ぶその作品群が、「自分が信じたいものを信じればよい」という「無自覚」な決断主義への素朴な肯定ではなく、むしろ「小さな物語同士のバトルロワイアル」という社会状況にきわめて「自覚的」な想像力であると分析していることだ^(註65)。宇野が指摘するように、「小さな物語への無自覚な依存は、極めて排他的なコミュニティと結びつきやすい」^(註66)。『バトル・ロワイアル』のような初期作品から、『野ブタ。をプロデュース』（2004）のような「スクールカースト小説」も含む後期作品にいたる「サヴァイヴ系」に宇野が見出すのは、「決断主義的バトルロワイアル」の「必然性とその克服」という主題である。そこで直面されているのは「「どうせ世の中勝ったものが正義なのだから」と開き直り、思考停止と暴力を肯定する態度にどう対抗するか」という問いなのだ^(註67)。

『SAO』の「降りられない」すなわち「ログアウト不可能」なデスゲームに見られたように、「異世界もの」作品が描く異世界での「サバイバル」空間もまた、一種の「バトル」を展開するものである。そしてそれは、「中二病」「オタク」「リア充」といった属性規定をめぐる「教室」の抗争と無縁ではない。

象徴的なことに、『異世界かるてっと』において描かれたのは、「異世界もの」のキャラクターたちが作品を越えて「学校」に移り、一つの「教室」に集められる状況だった。そして本作のエンディング映像は、4作品をそれぞれ代表する4人の女性キャラクターが掛け合いを展開する演出となっている。これは「日常系」または「空気系」と呼ばれる作品の定型的な特徴を容易に喚起するものだ。制作スタジオとしては「京都アニメーション」に代表される系統の作品群で、『らき☆すた』（2007）や『けいおん!』（2009,10）といったアニメ作品に見られるような、少人数からなる仲の良い女子生徒のグループを中心とする学園生活の日常が描かれる。宇野はこの系統の作品群が、恋愛の成就といった「目的」を介在させず、キャラクター同士のコミュニケーションそれ自体を前景化し、「コミュニケーションの自己目的化／つながりの社会性」を体现していると指摘する^(註68)。

序論で確認したように、「異世界もの」の特徴の一つは「終わり」から「始まる」こと、すなわち物語の冒頭における「現実世界」からの離脱にある。ではそれは、世界から「降りる」という90年代的な現実逃避への単なる退行なのだろうか。しかし「異世界もの」として展開される以上、物語が「終わった」ままであることはなく、新たな物

語がまた強制的に「始め」られる。つまり多くの「異世界もの」において、主人公は不随意に、現実世界とは別の人生＝物語へと転生／転移し、新たな生存競争を生き抜く必要に晒されるのだ。したがって問題は、転生／転移というギミックによって（再び）始められる人生＝物語が、バトルロワイヤルを「どう生きるか」にあるだろう。

先述したように、スクールカーストにおいて、「キャラ」は固定的で逸脱することは困難なものである。土井隆義はある高校生調査を参照し、90年代以降の学校では「生まれもった素質によって人生は決まる」とする「新しい宿命主義」というべき考え方が広まってきていると述べる。「成功する運命」にせよ「失敗する運命」にせよ、「人生の行方はあらかじめ定まっている」という感覚が、多くの生徒に共有されているという^(註69)。だがグローバル化が進行する現在の社会においては、宇野が述べるように、一見「決断主義」の拒絶に見える90年代的に「～しない」という実社会から退避するポーズさえも、一つの「無自覚な決断」としてしか機能しない^(註70)。宿命主義的に、敷かれたレールを幻視することもまた、こうした「無自覚な決断」に直結するだろう。

3. 「異世界もの」の世界攻略

「異世界もの」作品の語りのなかには、たしかに、転生後の人生がご都合主義的に推移するケースも多い。「無双」の力を「生来的に」備えているといった設定は、主人公を「最初から」敵のいない安全圏に囲い込むことになりやすい。こうした「異世界転生や転移などをきっかけに、努力なしに（または努力以上に）驚異的な能力を授かっていること」は「チート」と形容される^(註71)。こうしたご都合主義の無反省な受容は、先に参照した「宿命主義」の愚直な是認を意味するだろう。

「異世界もの」の背景には、「なろう」小説が書かれ、読まれる私たちの社会的・文化的環境が存在していることを、再度確認しておこう。そこでは「小説家になる」として物語を書くことが、「プレイヤーキャラクター」として物語に入り込み、世界を攻略することと意味的に等価であった。そして「中二病」とはそのような欲望を示す表象であると同時に、いわば現実「世界を攻略」してしまっている「リア充」のような他の類型とともに、「教室」的な序列を構成する「キャラ」の指標でもあった。

『ありふれた職業で世界最強』（小説：2013-、アニメ：2019）は、「異世界もの」と「教室」原理の連関を示す好例といえる。主人公の高校生・南雲ハジメは、「クラスメイトと共に」異世界転移する。言ってみれば、「教室」ごと現実世界から分離したために、異世界でもスクールカーストが続行する状況である。この冒頭の展開において重要なのは、現実世界においてオタクであり「いじめられっ子」であるハジメが、異世界で手に入れたのも華のない能力だったということである。さらには迷宮での戦闘の最中、彼を妬んでいたクラスメイトの手により、奈落へ突き落とされてしまう。しかし本作では、ハジメが過酷な環境でのサバイバルを通じて肉体的・技術的な強化を実現し、人格さえも変貌させていくさまが描かれていく。そこには

「キャラ」の地勢図における自分の位置を書き換えてしまうように、「宿命主義」を逆撫でする主人公の姿を認めることができるだろう。

続いて『賢者の孫』の一場面を参照しよう。事故で死んだ会社員が転生した赤ん坊は賢者マーリンに拾われ、シンと名づけられて育つ。驚異的な才覚で魔法を習得し、その力を軍事利用されてもおかしくないほどの「規格外」な青年へと成長する。高等魔法学院の入学試験で、派手な「詠唱」に見合わず低水準の魔法を発動させて得意気になっている他の受験生の姿を見たシンは、その状況を「厨二病発表会」と形容してきまり悪い心情を吐露する。そしてシン自身は「無詠唱」で強力な魔法を発動し、首席で入学を果たす^(註72)。

つまりここでは、饒舌な設定やストーリーで飾った異能や魔法、つまりファンタジー的なものへの執着を示す「中二病」という「現実世界」上のモチーフが、ファンタジー的なものこそが現実的である「異世界」においても執拗に導入されているのである。こうして、入学試験で「中二病」的と見なされた受験生たちの「弱さ」は、シンの対照的な「強さ」を際立たせ、現実世界の「教室」における「キャラの生態系」を反復することとなる。付言するなら、『このすば』のめぐみんもまた「中二病」キャラとして造形されており、「爆裂魔法」の威力は確かなものである一方で、発動後には体が動かなくなってしまう。この点で、「中二病」という属性特有の不能さないし空虚さが、効果的に反映されているといえるだろう。

『転生したらスライムだった件』（小説：2013-、アニメ：2018-19）における転生の場面には、また別の形で「教室」原理のモチーフが取り入れられている。主人公は会社員の男である。後輩とその交際相手（会社のマドンナと名高い）の結婚の相談に乗ることになり、交差点脇で待ち合わせている。恋愛経験に乏しく、37歳の現在も独身を貫く主人公は、後輩の姿に「リア充爆発しろ！」などと思いつつも、憎めない彼を素直に祝福する気持も抱いている。不意に走ってきた通り魔から後輩を庇い、刺された主人公は背中に焼けるような激痛を覚える。「なんだこれ？ 熱過ぎる……勘弁して欲しい」と思うや、「対熱耐性」なるものを獲得したと告げる、電子的な自動音声に似た声が聴取される。

これに似た思惟と応答がいくつか続いていき、死の直前、次に生まれ変わることができたら「喰いまくるぞ……」と、乏しいまま終わろうとしているこの人生での異性関係を嘆くと、「捕食者」なる「ユニークスキル」を獲得したとまた件の音声告げる。こうして息絶えた主人公は、RPGで馴染み深いモンスター「スライム」へと転生を果たす。スライムの能力「捕食者」は、体内にあらゆる対象を取り込み、解析してアイテムを作成したり、技や魔法を覚えることができる。情報の解析結果から対象を擬態することも可能である^(註73)。この卓越した能力により、主人公は異世界で活躍していく。こうした一連の過程から本作の「転生」は、前世における欠乏の、転生を契機とする充実化として、意味的には経験されていることが分かるだろう。

アドベンチャーゲームやRPG、あるいはノベルゲームが参照された「ゲーム的」な世界の「攻略」が、「異世界もの」の典型的な主題であり、その背後には、現代社会における「スクールカースト」的な生態系がある。すでに触れたように、なかにはさしたる障害もなく異世界を「リア充」的に「攻略」していくご都合主義的な作品も含まれるが、本稿では個別の作品をめぐる肯定的／否定的な評価の作業よりもむしろ、「異世界もの」のメタ物語的な「ゲーム性」を看取するために、事例の考察を続けることとする。

宇野は決断主義的バトルロワイヤルの基本的な性格を、「ゲームの構造に自覚的で有能なプレイヤー＝（メタ）決断主義者が、無自覚で無能なプレイヤー＝決断主義者を動員することでコミュニティ（島宇宙）が形成され、この自分の島宇宙への動員ゲームがバトルロワイヤル（ゲーム）を形成する」状況として説明する（註74）。『友崎くん』では、最強ゲーマーで「弱キャラ」の主人公が、「人生」をゲームと同等視することで「リア充」というエンディングを目指した攻略に乗り出していく。同様に「異世界もの」も一面では、TRPGのシステムが無数のストーリーを生成するような、ゲームの構造を自覚しつつ「別の方向へ」とそれを進めていく想像力へ開かれている。

『SAO』や『オーバーロード』、『ログ・ホライズン』（小説：2010-、アニメ：2013-15）、『デスマーチからはじまる異世界狂想曲』（小説：2013-、アニメ：2018）、『防振り』のように、実際の「ゲーム」世界を舞台に、「これはゲームのなかの世界である」と主人公が（または主人公だけが）その構造を「自覚」している「異世界もの」作品は少なくない。また、メタ物語的な視点からの物語記述という点では、『ログ・ホライズン』の原作者・橙乃ままれの前作『まおゆう魔王勇者』（小説：2009-12、アニメ：2013）における実践も興味深い。『ドラクエ』的テンプレートといえる「魔王」と「勇者」を（友好的な）主人公とする本作のテキストは、「戯曲」形式で書かれている。これは先述した通り、TRPGの「リプレイ」における定型である。次作である『ログ・ホライズン』は実際にTRPG化されており、橙乃は自身が豊富なTRPG経験をもちことを明かしている（註75）。

『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』（以下『はめふら』／小説：2014-、アニメ：2020）もまた、ゲーム内世界の「攻略」をテーマとしている。「なろう」には、女性向けで人気の高いジャンルとして「悪役令嬢」ものが存在する（註76）が、本作もそれに連なる作品である。『はめふら』の主人公は現実世界で遊んでいた、歌劇的な世界観をもつ乙女ゲーム「FORTUNE LOVER」の貴族社会に、「悪役令嬢」設定のキャラクター「カタリナ・クラエス」として転生してしまう。「FORTUNE LOVER」上の「カタリナ」は「国外追放」か「死亡」という破滅的な未来（エンディング）を運命づけられており、この「お約束」＝「フラグ」を転倒させる（フラグクラッシュ）べく、カタリナは奔走していく。つまり本作の主人公も「ゲームの構造」を自覚しているプレイヤー＝キャラクターである。

そして興味深いのは、「悪役令嬢」というキャラクター

の視点を取ることで目的化される「フラグ回避」とは、「宿命主義」への抵抗そのものである事実だ。カタリナはヒロインに敵対する「悪役令嬢」キャラとしての振る舞いに逆行するように、学友たちと友好な関係を築き上げ、人望の厚いムードメーカーとしての地歩を固めていく。データベース消費の環境において、先行作品群の蓄積から「お約束」的なパターンを取り出すことは一般化しており、物語を構成する枠組みや要素の選択と組み合わせを通じた「異世界もの」創作を支援する「なろう」も、叙述の定型＝「お約束」へと書き手を方向づけている。ゆえに「フラグクラッシュ」という主題には、「異世界もの」／「なろう系」への自己批評的な注釈へと横滑りする可能性も示唆されているといえるだろう。

最後に、『リゼロ』を取り上げておきたい。主人公ナツキ・スバル（菜月昂）は不登校状態にある高校生で、コンビニの帰りに突然異世界へ転移してしまう。自身の置かれた状況から「異世界転生」を即座に類推する冒頭の描写は、他の「異世界もの」／「なろう系」の多くと共有するメタジャンル性を体現している。だがスバルは「俺TUEEEE」によって指し示されるような卓越した能力値を持ち合わせているわけではない。彼はむしろ、傷つきやすく、感情を乱しやすい性格として描かれ、引きこもりを象徴するジャージ姿は異世界の「現実」で浮いている。

スバルに与えられているのは、死亡すると近過去のある時点まで巻き戻される、「死に戻り」と呼ばれる能力である。本作のヒロインであるハーフエルフの少女エミリアのためにスバルは奔走していくが、その過程で何度も死亡し、挫折しては「別ルート」での問題解決を探っていく。つまり本作は、物語内でスバルが「自覚的」に語らされている（註77）ように、一種の「ループもの」であり、ゲームオーバーになると「セーブポイント」からリスタートするゲームの仕組みに喩えられるような原理が構造化されている。「死に戻り」を重ねても、周囲のキャラクターたちとは異なり、スバルは唯一、経験されたすべてのループを覚えている。そしてその経験差に起因する、エミリアとのすれ違いにスバルは悩み、「なんで分かってくれないんだよ」という（承認に飢えた）セリフを繰り返し口にする（註78）。

東浩紀は、桜坂洋の小説『All You Need Is Kill』（2004）に描かれた、主人公が敵に勝利するまでループを強いられる状況が、アクションゲームやアドベンチャーゲームのプレイ体験に酷似することを指摘している。アドベンチャーゲームには「プレイヤーはひとりしかない」。そのようなプレイヤーの経験の隠喩として、同作に描かれる「ループ経験者の孤独」を理解できると東は述べる。そして、どのループでも救える相手と救えない相手がいるという事実が、不可避の「選択の残酷さ」を主人公（≡プレイヤー）に教え、同作を「メタ物語的な全能性を放棄し、喪失を受け入れる物語」として読むことを可能にしているという（註79）。

『リゼロ』における「死に戻り」というギミックを通じてもたらされるのも、このような「全能性の放棄」といえるだろうか。本稿執筆時点ではシリーズが完結していない

こともあり、踏み込んだ考察は他日を期したい。だが「無双」とは形容しがたい主人公が、無力さを抱えながら「異世界生活」を攻略していく点において、本作が「なろう系」の定型的なパターンの素朴な追従に回収されえないことは推察されるだろう。

結論

本稿では、「異世界もの」と通称される（2020年の執筆時点から顧みて）2010年代の主要な作品傾向を、いくつかの角度から検証した。序論ではまず、「異世界もの」と呼ばれる作品群に共通する基本的枠組みを整理した。そして、「異世界もの」における「異世界」と「現実世界」のうちに相互に比較可能な関係を見出すことのできる可能性を、作業仮説として取り出した。

第1章では、ポストモダン化の進行というより巨視的なレベルでの変動に伴って、オタク系文化における二次創作やメディアミックスが進行し、「送り手」と「受け手」、「作者」と「読者」といった対立構造が弱体化した経緯について確認した。こうした過程のうちに見出されたのが、文化受容環境の変化において、テキスト横断性と「同一性存在感」を備えた「キャラ」の成立である。

第2章では、現在「異世界もの」作品の代表的な発表媒体となっている小説投稿サイト「小説家になろう」に焦点を当てつつ、前章で確認された消費構造の変容を踏まえた議論を展開した。すなわち、ライトノベルやTRPGといったプラットフォームにおいて「物語」が生成されるのは、「データベース消費」と呼ばれる消費態度と呼応した、「原作」の至上性をもはや前提としない「システム」の原理によるものである。そうした「創作支援システム」の系譜に連なるものとして「小説家になろう」を理解し、そこに「小説家になる」という一種の「自己実現」願望の充足をシステムティックに促す様態を確認した。

第3章では学園ものの作品読解という回路を通して、「異世界もの」／「なろう系」の語りが体现する、虚構と現実をめぐる態度を浮かび上がらせるという手順を取った。「中二病」という典型的なキャラクターは、自身の経験する物語に対して外在的（メタ物語）的であるとともにも内在的（物語）的であるという、二重化された存在様式を示していた。ゆえにそれは、「プレイヤー」と「キャラクター」という二つの階層を自身の身体像において重ね合わせつつ遂行される、『ドラクエ』的な「ロールプレイ」として読むことができた。そして、異界性に執着を示す「中二病」と、「現実適応」を象徴する「リア充」という対照的な人格類型の構図に、「スクールカースト」と呼ばれる力学の反映を見た。

第4章では、前章で触れた「教室」を支配する力の構造が、必ずしも学校空間という特殊な場所にかぎらず立ち現れている現状を確認した。そして、グローバルにネットワーク化された世界においては、「カースト」に示されるような複数の価値観、複数の「小さな物語」が繰り広げる戦線と無関係でいることはできないことを引き受けつつ、

この「サバイバル」への応答という観点から、「異世界もの」作品の具体的な読解を試みた。

こうして見えてきたのは、「決断主義的バトルロワイヤル」（宇野常寛）という、誰もが「プレイヤー」であらざるをえない2000年代以降の現実の様相であり、そこにあるのはこの逃れがたい「ゲーム」の構造に「自覚的」であるか「無自覚」であるかの差だった。「自身の運命は生来的に（最初から）決定されている」という「宿命主義」的思考は、（降りられない）ゲームから「降りる」という消極的な諦めの空想——「転生」＝やり直しへの素朴な願望にも連続するような——に結びつく一方で、「最初から」決定的な強さを獲得してしまう「なろう系」主人公のストレスフリーな快楽——「強い者／勝った者が正しい」という倫理的破綻と結託するような——が表現してしまうものでもあるように思われる。

小説投稿サイトが体现するのまた、複数の「小さな物語」がひしめき合う生態系であるだろう。そこには「俺TUEEEE」によって表現される、向かうところ敵なしの宿命主義的な一本道も無数に見られるであろうし、そのようなワンパターン化された定型性は、小説投稿サイトという装置そのものに起因する部分も否定しがたいように思われる。しかし一方で、物語の「お約束」に直面しつつ、その慣性に居直ることなく豊かに「書き換え」ていく、抵抗的な想像力を働かせることも可能だろう。「異世界もの」が受容されるのは、このような両義的な文脈においてであり、第4章を中心に記述した作品分析は、そうした実態を示す結果となったように思われる。「異世界もの」が流通する現場とは、どんな形であれ、誰もが「小さな物語」を語らずにはいられない、現実の社会空間にほかならないのである。

註

- 1 以下、作品名直後の括弧内には、主に小説・アニメの発表年・放映年を記す。小説については、ウェブ上での掲載が初出となる場合、それを発表開始年と見なした。書籍化に際してウェブ上での連載を終了するケースや、内容の改稿が行われるケース、ウェブ版と書籍版の発表が並行して行われるケースなどがあるが、本稿では表記上、発表媒体の区別は示していない。また、作品名の略記に際しては、通称を参照した。
- 2 次を参照。石岡良治『現代アニメ「超」講義』PLANETS/第二次惑星開発委員会、2019年、46頁。
- 3 さやわか『文学としてのドラゴンクエスト——日本とドラクエの30年史』コアマガジン、2016年、9-11頁。
- 4 同上、73頁。
- 5 東浩紀『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社、2001年、42-44頁。
- 6 同上、50-52頁。
- 7 同上、56-57頁。
- 8 同上、13頁。
- 9 同上。
- 10 同上、57頁。
- 11 同上、55頁。

- 12 同上、55、59頁。
- 13 同上、58頁。
- 14 同上、60-61頁。
- 15 同上、66-67頁。
- 16 同上、62-63頁。
- 17 伊藤剛『テツカ・イズ・デッド——ひらかれたマンガ表現論へ』星海社、2014年、124頁。
- 18 同上、126頁。
- 19 同上。
- 20 同上、132頁。
- 21 同上、139頁。
- 22 同上、134頁。
- 23 前掲『動物化するポストモダン』76-78頁。
- 24 同上、109頁。
- 25 同上、128頁。
- 26 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』講談社、2007年、45頁。
- 27 同上、45-46頁。
- 28 新城カズマ『ライトノベル「超」入門』ソフトバンククリエイティブ、2006年、188-189頁。
- 29 大塚英志『メディアミックス化する日本』イースト・プレス、2014年、24頁。
- 30 同上、27-28頁。
- 31 大塚英志『物語消滅論——キャラクター化する「私」、イデオロギー化する「物語」』角川書店、2004年、96頁。
- 32 「小説家になろう」ウェブサイト：<https://syosetu.com>、2020年8月10日閲覧。
- 33 次を参照。桜雲社ほか編『〈小説家になろう〉で書こう』新紀元社、2017年、15頁。
- 34 同上、20頁。ただし「なろう」の開設以前にも、異世界転移を描いた作品は発表されている。『SAO』が作者個人のウェブサイト上に掲載され始めたのは2002年のことである。また、「なろう」が個人サイトとしてスタートした2004年には、小説『ゼロの使い魔』の刊行とアニメ『今日から魔王!』の放送が開始されている（後者は2000年から小説が刊行されている）。
- 35 同上、54頁。
- 36 同上、52頁。
- 37 同上、56-57頁。
- 38 前掲『メディアミックス化する日本』154-155頁。
- 39 次を参照。山中智省「イチゼロ年代のライトノベルへ至る道」大橋崇行・山中智省編著『ライトノベル・フロンライン2』青弓社、2016年、13-14頁。
- 40 レッカ社編『中二病大事典』カンゼン、2011年、2頁。
- 41 塞神電夜『中二病取扱説明書』コトブキヤ、2008年、2頁。
- 42 前掲『ゲーム的リアリズムの誕生』140頁。
- 43 同上、172-173頁。
- 44 前掲『動物化するポストモダン』76頁。
- 45 同上、122頁。
- 46 川原礫『ソードアート・オンライン 3 フェアリー・ダンス』KADOKAWA、2009年、260頁。
- 47 岩宮恵子『フツーの子の思春期——心理療法の現場から』岩波書店、2009年、138頁。
- 48 同上、138-139頁。
- 49 同上、141頁。
- 50 同上、142頁。
- 51 野村幸一郎『京アニを読む』新典社、2016年、112-113頁。
- 52 土井隆義『キャラ化する／される子どもたち——排除型社会における新たな人間像』岩波書店、2009年、8頁。
- 53 次を参照。『このライトノベルがすごい!』編集部編『このライトノベルがすごい! 2020』宝島社、2019年。
- 54 次を参照。前掲『キャラ化する／される子どもたち』6-8頁。
- 55 同上、9頁。
- 56 同上、18頁。
- 57 同上、20-21頁。
- 58 斎藤環『キャラクター精神分析——マンガ・文学・日本人』筑摩書房、2014年、34頁。
- 59 前掲『フツーの子の思春期』71-72頁。
- 60 前掲『キャラクター精神分析』23頁。
- 61 前掲『動物化するポストモダン』136-140頁。
- 62 北田暁大『喰う日本の「ナショナリズム」』NHK出版、2005年、206-207頁。
- 63 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』早川書房、2011年、47頁。
- 64 同上、23-24頁。
- 65 同上、111頁。
- 66 同上、58頁。
- 67 同上、153頁。
- 68 宇野常寛『リトル・ビーブルの時代』幻冬舎、2015年、418頁。
- 69 前掲『キャラ化する／される子どもたち』34頁。
- 70 前掲『ゼロ年代の想像力』29-30頁。
- 71 前掲『〈小説家になろう〉で書こう』118頁。
- 72 次を参照。吉岡剛『賢者の孫 常識破りの新人生』KADOKAWA、2015年。
- 73 次を参照。伏瀬『転生したらスライムだった件 1』マイクロマガジン社、2014年。
- 74 前掲『ゼロ年代の想像力』187頁。
- 75 次を参照。「公式サイト」のユーザー登録数がなんと2万人! 原作者・橙乃ままれ先生に聞く『ログ・ホライズン TRPG』最前線!』『TRPG every day』、<http://4d4l.net/lgzinterview/>、2020年8月10日閲覧。
- 76 前掲『〈小説家になろう〉で書こう』20頁。
- 77 次を参照。長月達平『Re: ゼロから始める異世界生活 2』KADOKAWA、2014年。
- 78 次を参照。アニメ『Re: ゼロから始める異世界生活』2016年、第13話、17話。
- 79 前掲『ゲーム的リアリズムの誕生』158-190頁。