

報道関係各位

nissen

2025年11月4日

“異世界”って、みんな知ってる？ ニッセンが“異世界”認知度を大調査。 結果は68%が認知！「アニメ」きっかけが最多。60代でもアニメ由来が 主流に。ニッセンは、12月に“異世界”を商品化します！



株式会社ニッセン(本社:京都市南区、代表取締役社長:羽瀧 淳)は、自社が運営するリサーチ専用サイト「ニッセンリサーチ」(<https://www.nissen-r.jp/>)にて、「架空の世界についてのアンケート」を実施しました。

その結果、「異世界」という言葉の認知率は全体で68%。若年層だけでなく、50代で68%、70代でも58.9%が「知っている」と回答し、“異世界”が世代を超えて広く浸透している実態が明らかになりました。

また、“異世界”を知ったきっかけは「アニメ」が最多で、60代以上でも「テレビ」より「アニメ」で知った人が多い結果に。かつては一部のサブカルチャーだった“異世界”が、いまや日本人の共通語となりつつあることがうかがえます。なお、ニッセンでは“異世界”をテーマにした新たなプロジェクトが進行中。12月中旬には、“異世界”をテーマにした新商品を発売予定です。

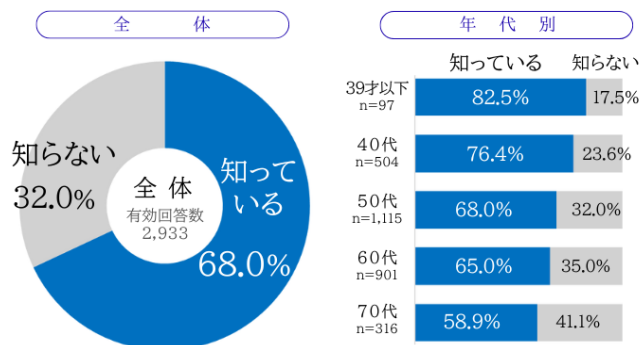
▼ニッセン公式Xが運営する「異世界ギルド」はこちら：<https://www.nissen.co.jp/s/all/PL25SU119/>

調査結果： 中年もシニアも6割が知っていた！日本人に浸透していると言っても過言ではない『異世界』モノ。

■■「架空の世界についてのアンケート」調査結果サマリー■■

- ・“異世界”という言葉の認知度は、全体で68%。年代別では、39歳以下で82.5%と非常に高いが、50代で68%、70代でも58.9%と、中年層・シニア層でも半数以上が“異世界”を知っており、「異世界＝若者文化」というイメージが覆る結果となった。
- ・“異世界”を知ったきっかけは「アニメ」が最多。次いで「漫画」「小説・ライトノベル」と続きました。60代以上でも「テレビやニュース」より「アニメ」が上回っており、“異世界モノ”が幅広い世代でエンタメとして楽しまれていることがうかがえる。
- ・「異世界」で思い浮かべるのは「ファンタジー」「魔法」「転生」がTOP3。性別で見ると、女性は「ファンタジー」「魔法」「魔法使い」といった幻想的な要素が多く、男性は「転生」「勇者」「ギルド」といった冒険要素を多く挙げる傾向が見られました。
- ・“異世界作品”は、「好き」(19.6%)、「どちらかといえば好き」(32.2%)を合わせると、好き派が全体の51.8%。

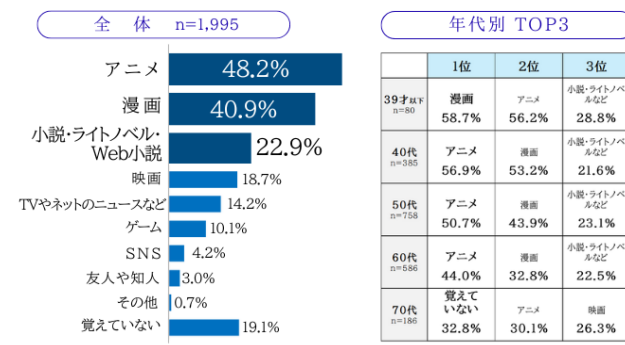
Q「異世界」という言葉を知っていますか？



nissen, research

※調査出典：自社調べ 2025年10月実施「架空の世界についてのアンケート調査」より

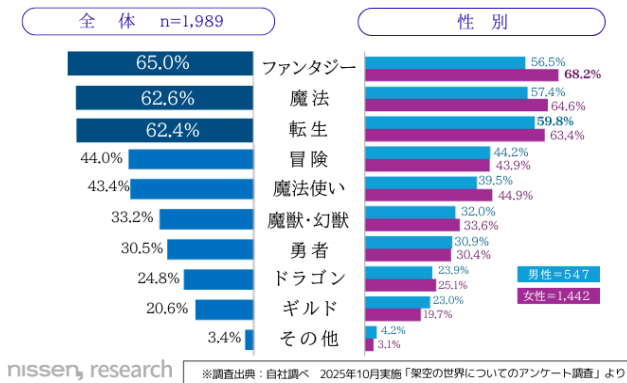
Q「異世界」という言葉をどこで知りましたか？



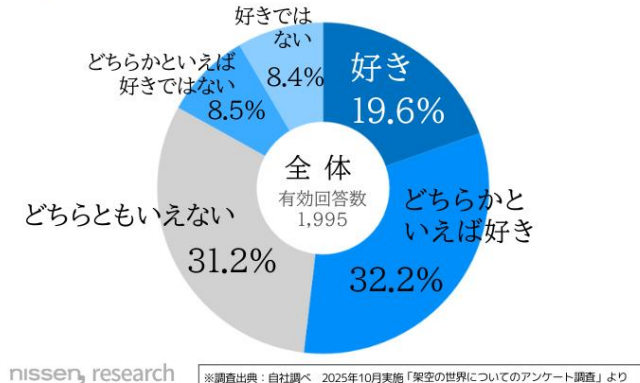
nissen, research

※調査出典：自社調べ 2025年10月実施「架空の世界についてのアンケート調査」より

Q「異世界」と聞いてイメージするのは何？



Q「異世界」に関する作品が好きですか？



【調査概要】

調査対象：ニッセンリサーチ会員 20歳～79歳までの男女
調査機関：自社調査 調査期間：2025年10月

調査方法：インターネットによる任意回答
有効回答数：2,933件

調査を通して見えてきた、“異世界”がもはや一般化した時代。

今回の調査では、「異世界」という言葉の認知率が全体で68%に達し、特に39歳以下では8割を超える結果となりました。50代でも68%、70代でも約6割が認知しており、“異世界モノ”はもはや一部のファン層にとどまらず、幅広い世代に浸透していることが明らかになりました。

「異世界」を知ったきっかけとしては「アニメ」「漫画」「小説・ライトノベル」が上位を占め、60代以上でも「テレビやネットニュースよりアニメで知った」という回答が多く見られました。今や「異世界」はメディア横断的に共有される文化となりつつあります。

この結果は、ファンタジーや非現実の世界観が、年齢や性別を越えて多くの人々に“癒し”や“ときめき”を与えていることを示唆しています。

異世界の扉を開く、新たな挑戦。「異世界プロジェクト」始動！「リアルな狼フィール」から魔獣へ。

こうした“異世界人気”の広がりを背景に、株式会社ニッセンでは、現実と空想の境界を超える新企画「異世界プロジェクト」を始動しました。

きっかけは、公式X(旧Twitter)アカウント運用担当者の、何気ない一言。『猫フィール』の開発技術で、他の生物も再現してほしい——そのつぶやきが、多くの反響を呼び、プロジェクト立ち上げの火種となりました。

今回のテーマは、北欧神話に登場する狼の姿をした巨大な魔獣「フェンリル」。

実在しない伝説上の生物を“再現”するという無謀ともいえる挑戦に、『猫フィール』の開発スタッフが集結しました。

毛並みの質感や毛色を再現するために、動物園に通い、狼を研究。その結果、手触りの良さで大好評の『猫フィール』とは、**手触りも見た目も全く異なる『狼フィール』が誕生。**



このリアルな『狼フィール』をもとに、「フェンリル」の毛色イメージについてプロジェクトスタッフで検討。

毛並みの質感、温もり、存在感を徹底的に追求し、まるで異世界から現れたかのような“リアルファンタジー体験”を届けるべく、現在も開発が進行中です。

この「異世界プロジェクト」から生まれた初のプロダクトは、2025年12月中旬ごろ※に販売を予定。

調査で明らかになった「異世界」への高い関心を現実のかたちにするべく、ニッセンが“夢の具現化”に挑みます。

※商品の販売開始日程は、予告なく変更となる場合がございます。あらかじめご了承ください。

▼ニッセン公式Xが運営する「異世界ギルド」はこちら：<https://www.nissen.co.jp/s/all/PL25SU119/>

▼ニッセン公式Xはこちら(@nissen)：<https://x.com/nissen>

▼マスコミ関係者からのお問い合わせ先

株式会社ニッセンホールディングス 管理本部 広報担当 E-mail: nissen-koho@nissen.co.jp