

ANALISIS METAFORA KONSEPTUAL PADA *LIGHT NOVEL*
***RE:ZERO KARA HAJIMERU ISEKAI SEIKATSU* :**
(KAJIAN SEMANTIK KOGNITIF)



SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi
Salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dayhan Alitiawan
1211621055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JANUARI 2026

HALAMAN PENGESAHAN

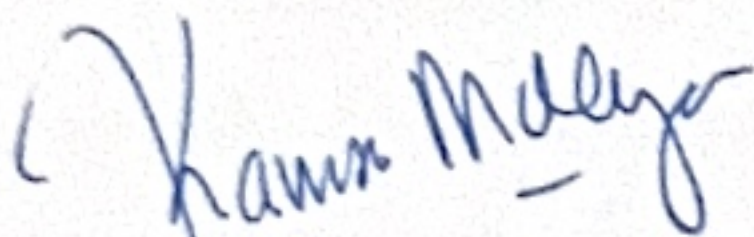
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Dayhan Alitiawan
No. Registrasi : 1211621055
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Analisis Metafora Konseptual pada *Light novel Re:Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu* (Kajian Semantik Kognitif)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

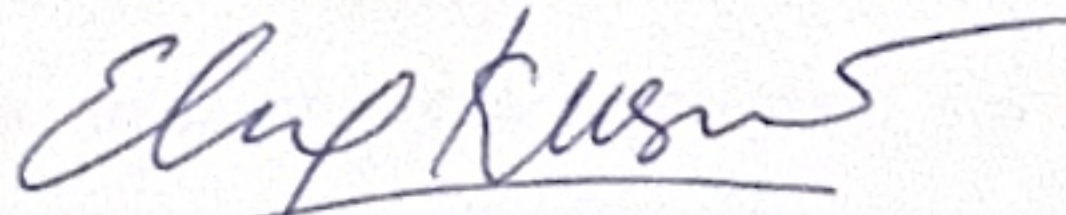
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Komara Mulya, S.,S., M.Ed.
NIP. 197306162009121001

Pembimbing II



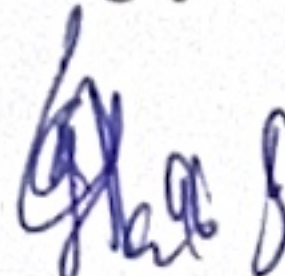
Eky Kusuma Hapsari, S.S., M.Hum.
NIP. 198205072005012002

Penguji I



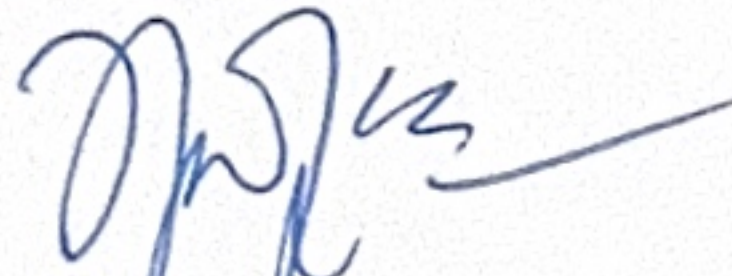
Dr. Poppy Rahayu, M.Pd.
NIP. 197103052005012001

Penguji II



Amelya Septiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199609042024062002

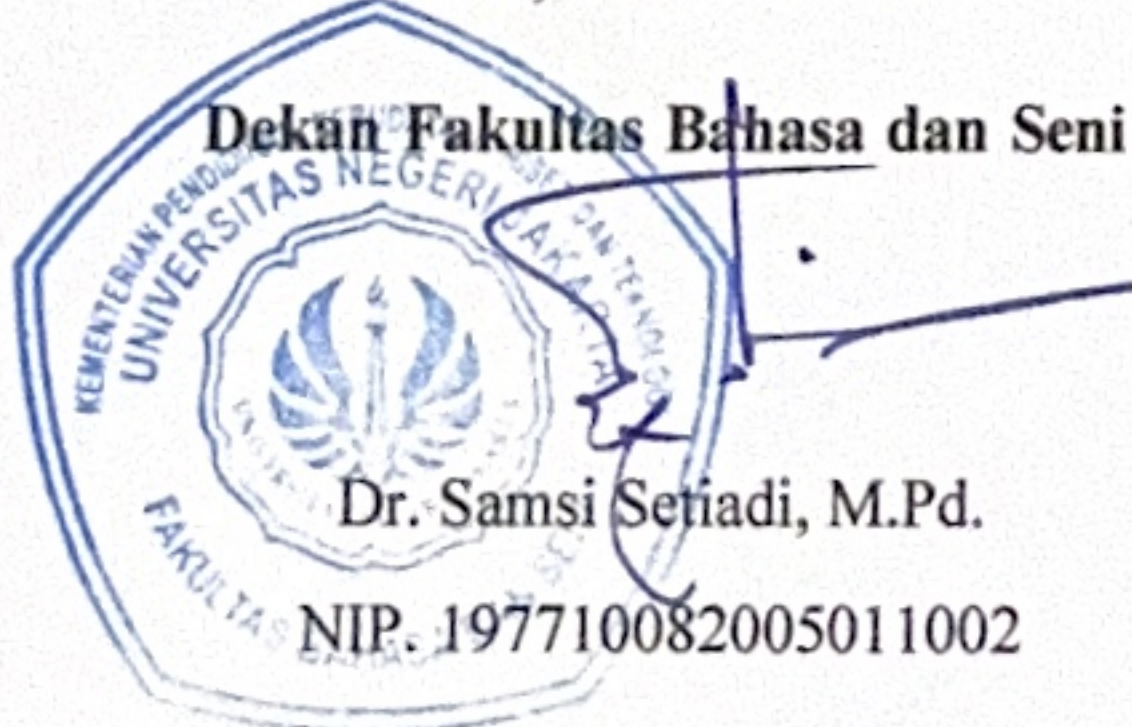
Ketua Penguji



Dr. Poppy Rahayu, M.Pd.
NIP. 197103052005012001

Jakarta, 14 Januari 2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dayhan Alitiawan
No. Registrasi : 1211621055
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Analisis Metafora Konseptual pada Light Novel
Re:Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu (Kajian Semantik Kognitif)

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 6 Januari 2026



Dayhan Alitiawan

NIM. 1211621055



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dayhan Alitiawan
NIM : 1211621055
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : dalitiawan@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Analisis Metafora Konseptual pada Light novel Re:Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu
(Kajian Semantik Kognitif)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Januari 2026

Penulis

Dayhan Alitiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur ke hadirat Allah SWT serta rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, penelitian ini saya persembahkan untuk:.

1. Keluarga Saya: Mama, Om, alm. Kakek dan alm. Nenek serta keluarga besar peneliti. Terima kasih yang tak terhingga atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti selama peneliti menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Cinta dan perhatian kalian adalah sumber kekuatan yang selalu mendampingi setiap langkah yang peneliti ambil.
2. Untuk sahabatku dalam segala hal: Fizati Nara Prameswari Saniscara. Terima kasih telah menjadi sosok yang tidak hanya hadir sebagai penyemangat, tetapi juga sebagai teman diskusi yang setia dalam berbagai kondisi dan jangan lupa terus mendukung Manchester United selamanya ya!
3. Kepada sahabat-sahabat terbaik peneliti yang telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup dan pendidikan ini: Adityo Wibowo, Tegar Darmawan, Tri Cipto Aji, Alif Rahman, dan semua anggota V3, juga terima kasih kepada Jeremy, Hadi, Denaldy sebagai teman mengobrol dikala peneliti sedang butuh teman mengobrol.
4. Kepada Manchester United, yang secara tidak langsung telah menjadi sumber hiburan, semangat, dan pengingat tentang arti kesabaran, perjuangan, serta bangkit kembali setelah kegagalan.

Jakarta, 28 Desember 2025

Dayhan Alitiawan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Analisis Metafora Konseptual pada Light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu (Kajian Semantik Kognitif)*” ini dengan sebaik-baiknya.

Penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Keluarga tercinta: Mama, Om, alm. Kakek dan alm. Nenek serta keluarga besar peneliti. Terima kasih yang tak terhingga atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti selama peneliti menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Cinta dan perhatian kalian adalah sumber kekuatan yang selalu mendampingi setiap langkah yang peneliti ambil.

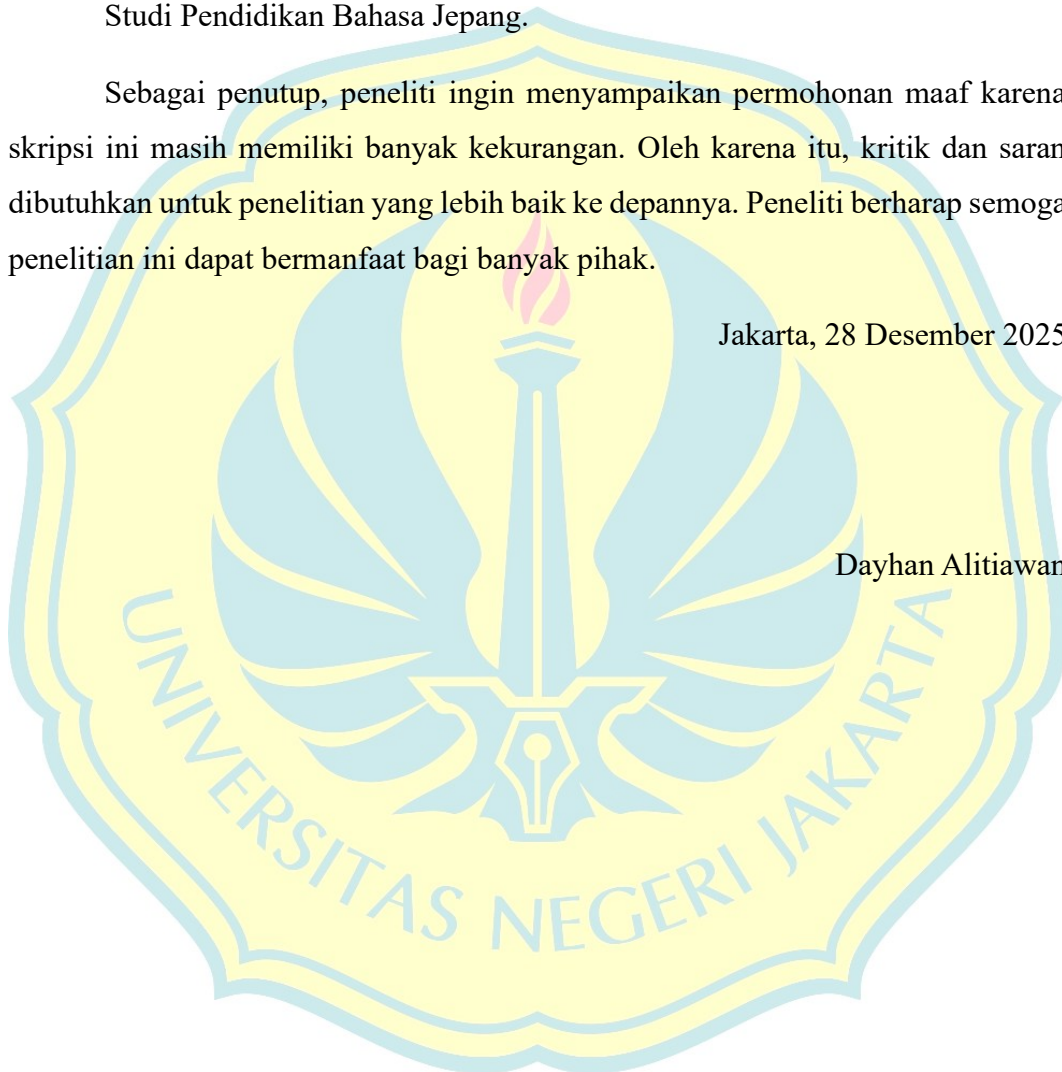
1. Bapak Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Frida Philiyanti, S.S., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Komara Mulya. S.,S., M.Ed. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bantuan, saran, dan dorongan bagi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas bimbingannya sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Eky Kusuma Hapsari, S.S., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bantuan, saran, dan dorongan bagi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas bimbingannya sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si, M.Ed. selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan dukungan selama peneliti menjalani perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
6. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama peneliti menempuh studi di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

Sebagai penutup, peneliti ingin menyampaikan permohonan maaf karena skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dibutuhkan untuk penelitian yang lebih baik ke depannya. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Jakarta, 28 Desember 2025

Dayhan Alitiawan



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
概要.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Batasan Masalah.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.6 Keaslian Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kajian Teoritis	15
2.1.1 Linguistik Kognitif	15
2.1.2 Semantik Kognitif.....	18
2.1.3 Metafora Konseptual.....	23
2.1.4 <i>Light novel</i>	39
2.2 Kajian Penelitian Relevan	42
2.3 Kerangka Berpikir	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Metode Penelitian.....	50
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	50

3.3 Data dan Sumber Data.....	51
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.5 Teknis Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Hasil penelitian.....	54
4.2 Pembahasan	57
4.2.1 Metafora Ontologis	57
4.2.2 Metafora Struktural.....	110
4.2.3 Metafora Orientasional	155
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	165
5.1 Simpulan.....	165
5.2 Saran	169
DAFTAR PUSTAKA.....	171
LAMPIRAN.....	176



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Berpikir.....	47
-----------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ranah Sumber dan Ranah Sasaran dalam Metafora Ontologis)	27
Tabel 2. 2. Contoh Ranah Sumber beserta Konsep Unit Lesikal yang Dilingkupinya.....	38
Tabel 4. 1 Deskripsi Data	55
Tabel 4. 2 Kontras Makna Data 1	59
Tabel 4. 3 Kontras Makna Data 2.....	62
Tabel 4. 4 Kontras Makna Data 3.....	64
Tabel 4. 5 Kontras Makna Data 4.....	66
Tabel 4. 6 Kontras Makna Data 5.....	69
Tabel 4. 7 Kontras Makna Data 6.....	73
Tabel 4. 8 Kontras Makna Data 7.....	76
Tabel 4. 9 Kontras Makna Data 8.....	79
Tabel 4. 10 Kontras Makna Data 9.....	81
Tabel 4. 11 Kontras Makna Data 10.....	83
Tabel 4. 12 Kontras Makna Data 11.....	86
Tabel 4. 13 Kontras Makna Data 12.....	88
Tabel 4. 14 Kontras Makna Data 13.....	90
Tabel 4. 15 Kontras Makna Data 14.....	92
Tabel 4. 16 Kontras Makna Data 15.....	95
Tabel 4. 17 Kontras Makna Data 16.....	97
Tabel 4. 18 Kontras Makna Data 17.....	99
Tabel 4. 19 Kontras Makna Data 18.....	101
Tabel 4. 20 Kontras Makna Data 19.....	103
Tabel 4. 21 Kontras Makna Data 20.....	105
Tabel 4. 22 Kontras Makna Data 21.....	107
Tabel 4. 23 Kontras Makna Data 22.....	109
Tabel 4. 24 Kontras Makna Data 23.....	111
Tabel 4. 25 Kontras Makna Data 24.....	114
Tabel 4. 26 Kontras Makna Data 25.....	116
Tabel 4. 27 Kontras Makna Data 26.....	118
Tabel 4. 28 Kontras Makna Data 27.....	120
Tabel 4. 29 Kontras Makna Data 28.....	122
Tabel 4. 30 Kontras Makna Data 29.....	125
Tabel 4. 31 Kontras Makna Data 30.....	127
Tabel 4. 32 Kontras Makna Data 31.....	129
Tabel 4. 33 Kontras Makna Data 32.....	131
Tabel 4. 34 Kontras Makna Data 33.....	133
Tabel 4. 35 Kontras Makna Data 34.....	135
Tabel 4. 36 Kontras Makna Data 35.....	138
Tabel 4. 37 Kontras Makna Data 36.....	140
Tabel 4. 38 Kontras Makna Data 37.....	142
Tabel 4. 39 Kontras Makna Data 38.....	144

Tabel 4. 40 Kontras Makna Data 39.....	146
Tabel 4. 41 Kontras Makna Data 40.....	147
Tabel 4. 42 Kontras Makna Data 41.....	150
Tabel 4. 43 Kontras Makna Data 42.....	152
Tabel 4. 44 Kontras Makna Data 43.....	154
Tabel 4. 45 Kontras Makna Data 44.....	156
Tabel 4. 46 Kontras Makna Data 45.....	158
Tabel 4. 47 Kontras Makna Data 46.....	161
Tabel 4. 48 Kontras Makna Data 47.....	162



ABSTRAK

Dayhan Alitiawan. 2026. Analisis Metafora Konseptual pada *Light novel Re:Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu* (Kajian Semantik Kognitif). Skripsi. Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis metafora konseptual yang terdapat dalam *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* volume 21 sampai 33 dengan menggunakan pendekatan semantik kognitif. Penelitian ini berfokus pada jenis metafora konseptual serta bentuk pemetaan konseptual metafora berdasarkan teori Lakoff dan Johnson (2003) serta klasifikasi pemetaan metafora bahasa Jepang menurut Kato et al. (2020). Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi dengan metode *close reading*. Identifikasi metafora dilakukan menggunakan *Metaphor Identification Procedure* (MIP) yang dikemukakan oleh Pragglejaz Group (2007). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan sebanyak 47 data metafora konseptual, yang terdiri atas 46,8% metafora ontologis, 44,6% metafora struktural, dan 8,5% metafora orientasional. Pada metafora ontologis, ditemukan tiga bentuk pemetaan konseptual, yaitu konkretisasi sebanyak 50%, penganimasian sebanyak 27,2%, dan personifikasi sebanyak 22,7%. Metafora struktural terdiri atas bentuk transformasi lain sebanyak 47,6%, objektifikasi sebanyak 38,1%, dan konkretisasi sebanyak 14,2%, sedangkan metafora orientasional seluruhnya termasuk dalam bentuk transformasi lain sebanyak 4 data. Temuan ini menunjukkan bahwa penulis cenderung mengonkretisasi konsep-konsep abstrak seperti emosi, pikiran, dan kondisi psikologis tokoh agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Tidak ditemukannya pemetaan pengabstrakan mengindikasikan bahwa proses konseptualisasi dalam *light novel* ini bergerak dari abstrak ke konkret. Penelitian ini menegaskan pandangan bahwa metafora bukan sebatas gaya bahasa, melainkan merupakan mekanisme kognitif yang mencerminkan cara manusia mengonseptualisasikan pengalaman. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat kajian semantik kognitif, khususnya terkait penerapan teori metafora konseptual dalam analisis karya sastra Jepang kontemporer, serta diharapkan dapat menjadi referensi dalam bidang Pendidikan Bahasa Jepang dalam memahami dan mengajarkan metafora konseptual.

Kata kunci: metafora konseptual, semantik kognitif, *light novel*, bahasa Jepang, *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*

ABSTRACT

Dayhan Alitiawan. 2026. An Analysis of Conceptual Metaphors in the *Light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* (A Cognitive Semantic Study). Undergraduate Thesis. Japanese Language Education Study Program. Faculty of Language and Arts. Universitas Negeri Jakarta.

This study analyze conceptual metaphors found in the *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* volumes 21 to 33 by applying a cognitive semantic approach. The research focuses on the types of conceptual metaphors and the forms of conceptual mapping based on the theory of Lakoff and Johnson (2003) and the classification of metaphorical mappings in Japanese by Kato et al. (2020). This study employs a qualitative descriptive method, with data collected through documentation research with close reading method. Metaphorical expressions were identified using the Metaphor Identification Procedure (MIP) proposed by the Pragglejaz Group (2007).

The results show that a total of 47 conceptual metaphor data were identified, consisting of 46.8% ontological metaphors, 44.6% structural metaphors, and 8.5% orientational metaphors. Within ontological metaphors, three types of conceptual mapping were found: concretization (50%), animization (27.2%), and personification (22.7%). Structural metaphors consist of other transformations (47.6%), objectification (38.1%), and concretization (14.2%), while all orientational metaphors fall under other transformations. These findings indicate that the author tends to concretize abstract concepts such as emotions, thoughts, and the psychological conditions of the characters to facilitate readers understanding. The absence of abstraction mapping suggests that the conceptualization process in this light novel moves from abstract concepts toward more concrete ones. This study confirms the view that metaphor is not merely a stylistic device, but a cognitive mechanism that reflects how humans conceptualize experience. Thus, this research strengthens cognitive semantic studies, particularly in the application of conceptual metaphor theory to the analysis of contemporary Japanese literary works, and is expected to serve as a reference in Japanese language education for understanding and teaching conceptual metaphors.

Keywords: conceptual metaphor, cognitive semantics, *light novel* , Japanese language, *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*

『Re:ゼロから始める異世界生活』における概念メタファーの分析 認知意味論的研究

ジャカルタ国立大学

Dayhan Alitiawan

dalitiawan@gmail.com

概要

A. 背景

認知言語学において、修辞表現は意味を表現するための手段であるだけでなく、意味そのものを形成する重要な要素として捉えられている。とりわけ、多義的で複雑な意味を扱う際に、言語は人間の思考や知識を構築し、表出するための媒介として機能するとされている (Kravchenko, Shodieva 2021:156-157)。認知意味論では、意味を単なる指示的な関係に限定するのではなく、人間の経験、知覚、感情といった要素が言語の意味形成に深く関与していると考えられている (Wen & Taylor, 2021:19)。

比喩研究の発展において、Lakoff と Johnson (2003) は概念メタファー理論を提唱し、比喩を単なる言語的修辞ではなく、人間の思考を構成する概念的な体系であると位置づけた。彼らによれば、概念メタファーは抽象的な概念を理解するために、より具体的で身近な概念の構造を借用する認知的メカニズムである。Stockwell (2019:81) もまた、概念メタファーを、読者が抽象的な概念（被喩辞）を、より理解しやすい具体的な概念（喩辞）を通して把握するための認知的な架け橋であると述べている。

日本語における比喩研究では、Nakamura (1977、Kato et al., 2020 による) が比喩を、指標比喩、結合比喩、文脈比喩の三種類に分類している。その後、Kato et al. (2020) は Nakamura (1977) の結合比喩を基盤とし、現代日本語の文章、特に現代文学を対象としたコーパス研究を通じ

て、比喩の概念マッピングをより具体的な形式として整理した。Kato et al. (2020) による分類では、擬人化、擬物化、具象化、抽象化、擬生化、その他の転換といった実用的なマッピング形式が提示されており、これらはいずれも Lakoff と Johnson (2003) の概念メタファー理論に基づく概念マッピングの原理と整合している。

ライトノベル『Re: ゼロから始める異世界生活』は、現代日本のフィクション作品の一つであり、複雑な物語構造と豊かな修辞表現を特徴としている。本作品では、登場人物が抱える内面的な感情、葛藤、社会的緊張が、概念メタファーといった暗示的な表現を通して描かれている。本研究では、『Re: ゼロから始める異世界生活』第 21 巻から第 33 巻を対象とし、作中に用いられる概念メタファーの種類、意味、および概念マッピングの形式を明らかにすることで、物語における比喩的思考の特徴を解明することを目的とする。

B. 問題提供

本研究では、ライトノベル『Re: ゼロから始める異世界生活』を対象とし、以下の研究課題を設定する。

1. ライトノベル『Re: ゼロから始める異世界生活』において用いられている概念メタファーの種類および意味を明らかにする。
2. ライトノベル『Re: ゼロから始める異世界生活』における概念メタファーの概念マッピングの形式を明らかにする。

C. 本研究結果と分析

以下は、本研究におけるデータ分析の結果を示した一覧表である。

No	データ	概念メタファーの種類	概念メタファーの意味	概念マッピングの形式	出典
1	信頼は砂の城	存在論的	信頼は砂の城である	具象化	vol. 23: 87

2	意地の悪い 塔	存在論的	塔は人間である	擬人化	vol. 22: 147
3	暴力的な甘 い香り	存在論的	香りは暴力である	具象化	vol. 21: 139
4	漂う負の想 念	存在論的	思考は物体である	具象化	vol. 21: 200
5	細胞が悲鳴	存在論的	身体は生き物の集 合である	擬生化	vol. 23: 114
6	イタズラに 輝く	存在論的	光は人間である	擬人化	vol. 23: 23
7	風が生まれ た	存在論的	風は生き物である	擬生化	vol. 21: 153
8	魔手が愛を 囁く	存在論的	邪悪な力は人間で ある	擬人化	vol. 23: 300
9	蠢く炎	存在論的	炎は生き物である	擬生化	vol. 23: 268
10	運の泉	存在論的	運は泉である	具象化	vol. 24: 88
11	蠟燭	存在論的	生命は蠟燭である	具象化	vol. 27: 98
12	過去を捻じ 曲げる	存在論的	過去は物体である	具象化	vol. 25: 402
13	吹き荒れる 想い	存在論的	感情は風である	具象化	vol. 25: 371
14	流れ出す命	存在論的	命は液体である	具象化	vol. 27: 92
15	星が嘲笑っ ている	存在論的	星は人間である	擬人化	vol. 30: 74
16	星の囁き	存在論的	星は人間である	擬人化	vol. 30: 112
17	影に吞まれ	存在論的	影は生き物である	擬生化	vol. 29: 294
18	言葉が突き 刺さる	存在論的	言葉は鋭利な物体 である	具象化	vol. 30: 13
19	一欠片	存在論的	情報は断片である	具象化	vol. 32: 280
20	ボロボロの 期待	存在論的	期待は物体である	具象化	vol. 31: 173
21	支配	存在論的	静寂は生き物であ る	擬生化	vol. 31: 73
22	刺青の訴え	存在論的	刺青は生き物であ る	擬生化	vol. 31: 55

23	疑問が渦巻いた	構造的	疑問は渦である	具象化	vol. 27: 94
24	ステージ	構造的	現実には舞台である	その他の 転換	vol. 21: 136-137
25	映画の一幕	構造的	現実には映画である	その他の 転換	vol. 21: 139
26	回収	構造的	人間は物である	擬物化	vol. 25: 136
27	食べる	構造的	人間は食べ物である	擬物化	vol. 25: 114
28	綿菓子	構造的	人間は食べ物である	擬物化	vol. 25: 356
29	タンク	構造的	人間は物である	擬物化	vol. 25: 334
30	暗転	構造的	意識は舞台である	その他の 転換	vol. 22: 99
31	花が咲き乱れる	構造的	死は花である	その他の 転換	vol. 25: 156
32	マグマ	構造的	痛みはマグマである	具象化	vol. 26: 202
33	混乱の海	構造的	思考は海である	その他の 転換	vol. 26: 204
34	剣狼	構造的	人間は狼である	その他の 転換	vol. 26: 207
35	爆音	構造的	恐怖は爆発である	具象化	vol. 27: 131
36	狼	構造的	人間は狼である	その他の 転換	vol. 27: 209
37	リフレイン	構造的	死は音楽である	その他の 転換	vol. 27: 85
38	人形	構造的	人間は人形である	擬物化	vol. 27: 291
39	駒	構造的	人間は駒である	擬物化	vol. 32: 137
40	人形	構造的	人間は人形である	擬物化	vol. 33: 248
41	捨て石	構造的	人間は捨て石である	擬物化	vol. 33: 54
42	舞い踊る	構造的	戦闘は踊りである	その他の 転換	vol. 30: 226
43	雷	構造的	速度は雷である	その他の 転換	vol. 33: 147

44	沈んだ	方向性	悲しみは下である	その他の 転換	vol. 22: 113
45	弾み	方向性	元気は上である	その他の 転換	vol. 32: 138
46	浮上	方向性	覚醒は上である	その他の 転換	vol. 26: 52
47	落ちる	方向性	意識喪失は下である	その他の 転換	vol. 29: 185

D. 結論

1. 存在論的メタファー(Ontological)は全 22 例確認され、Kato et al. (2020) の分類に基づき、具象化 11 例 (50.0%)、擬生化 6 例 (27.3%)、擬人化 5 例 (22.7%) が認められた。中でも具象化が最も多く、作者が感情や思考、心理状態といった抽象的概念を、具体的な存在として表現する傾向が強いことが示された。これにより、抽象的概念が明確かつ理解しやすく提示されており、存在論的メタファーが抽象概念に存在論的地位を与えるとする Lakoff と Johnson (2003) の見解と一致している。
2. 構造的メタファー(Structural)は全 21 例確認され、概念マッピングとして、その他の転換 10 例 (47.6%)、擬物化 8 例 (38.1%)、具象化 3 例 (14.3%) が見られた。中でもその他の転換が最も多く、作者が経験や状況を、映画や舞台、自然現象などのより親しみやすい出来事の枠組みを通して理解させていることが示された。この傾向は、構造的メタファーが、人間の認知経験において既に確立された概念構造を用いて、別の概念を理解させる機能を持つとする Lakoff と Johnson (2003) の見解と一致している。
3. 方向性メタファー(Orientational)は全 4 例確認され、すべてその他の転換に分類された。これらのメタファーは、上下といった空間的方向を用いて登場人物の感情状態を表現しており、上方向は前向きな感情、下方向は否定的な感情を示している。この傾向は、感情と

いった抽象概念が身体経験に基づく空間的志向を通して理解されるとする Lakoff と Johnson (2003) の方向性メタファーの見解と一致している。

4. 具象化は全 14 例確認され、漂う、曲げる、突き刺さる、流れ出すなどの語彙が用いられていた。これらの語彙は、物体、液体、または物理的現象に関わる動作や性質を表し、抽象的な被喩辞を具体的な喩辞へと概念マッピングする役割を担っている。その結果、感情や心理状態といった抽象概念が、あたかも形を持ち、物理的な動きや変化を伴う存在として理解されていることが明らかになった。
5. 擬人化および擬生化は 5 例確認され、訴える、悲鳴、蠢く、生まれる、囁くといった語彙が用いられていた。これらの語彙は、本来は無生物である被喩辞に、人間や生き物の行為や性質を付与する役割を果たしている。その結果、抽象的概念や無生物が、生き物として捉えられる概念マッピングが形成され、意味内容がより具体的かつ理解しやすい形で提示されていることが明らかになった。
6. その他の転換は全 14 例確認され、ステージ、幕、踊りといった語彙が用いられていた。これらの語彙は、現実、戦闘、物語の展開といった出来事を、より親しみやすい構造を持つ別の枠組みを通して理解させる概念マッピングを形成している。一方、擬物化は全 8 例確認され、食べる、人形、駒などの語彙が用いられ、人間が無生物として表現されていた。このような表現により、登場人物は自らの意思や主体性を持たない存在として位置づけられ、外的な力や状況によって支配される立場が強調されていることが明らかになった。
7. 抽象化の概念マッピングは確認されなかった。これは、『Re: ゼロから始める異世界生活』における概念化の方向性が、具体から抽象へ向かうものではなく、抽象から具体へ向かうものであることを示している。この傾向は、ライトノベルが主に若年層を読者対象とし、可読性や視覚的イメージ、感情の伝達を重視する文学ジャンルであることに起因すると考えられる (Ochiai, 2017:87)。そのため、登

場人物の感情的経験は抽象的に提示されるよりも具象化される傾向が強く、結果として抽象化のマッピングは用いられにくいことが明らかになっ

