

## 恋闕へのまなざし

——『刀剣乱舞』と一九六〇年代三島由紀夫作品の比較研究

渡部宏樹

一 はじめに——なぜ『刀剣乱舞』が重要なのか？

ブラウザ・ゲームとして発表された『刀剣乱舞 ONLINE』(二〇一五年)は、漫画・アニメ・映画などの関連作品が次々と制作され、絶大な人気を博している。日本社会で日本刀ブームを引き起こし、若い女性が日本刀を鑑賞しに博物館に押し寄せるようになったとも報道されている。<sup>1</sup>『刀剣乱舞 ONLINE』におけるプレイヤーの役割は審神者と呼ばれる。審神者には日本刀の付喪神が持つている思いを具現化する力があり、審神者によって人の形を与えられた刀の付喪神は「刀剣男士」となる。審神者は「時の政府」の命に

従って刀剣男士たちを率い、歴史の改変を目論む「歴史修正主義者」と呼ばれる正体不明の敵と戦うというのが同ゲームの世界設定である。<sup>2</sup>多メディア展開に成功しているが、メディアの特性にかかわらずこの設定は共通している。

「歴史修正主義者」との戦いがメインプロットに設定されているが、『刀剣乱舞 ONLINE』を実際にプレイすると戦闘はそれほど重要ではないことがわかる。六人の刀剣男士を選び、装備を整え、時間遡行軍と戦う戦場に送り出したあとは、プレイヤーの操作をほとんど受け付けず戦闘の結果は自動で決まる。プレイヤーが操作に習熟する必要があるアクション性や、状況に応じて作戦を練る戦略性が必要とされない。

『刀剣乱舞』作品群においては、刀剣男士たちが鑑賞者に向ける強い感情こそが快楽の源である。刀剣男士たちは元の刀の持ち主である歴史上の人物に対して複雑な感情を持っており、これをプレイヤー―審神者に対する強い忠誠心として向け直す。ゲーム中で一定の条件を満たすと発生する刀剣男士同士の会話のうち、へし切長谷部と巴形薙刀〔図1〕（七七頁）の会話を例に見てみよう。

へし切長谷部…巴形といったな。貴様、何を企んでいる！

巴形薙刀…企み？ 何のことだ

へし切長谷部…貴様、顕現してから主の側にべつたりではないか！

巴形薙刀…なるほど、素性のわからぬ刀剣が主のすぐ側に

いるのは気に食わぬか

へし切長谷部…ああ。俺はお前のことを信用しきれていないの  
でな

巴形薙刀…長谷部。逸話を持たぬ俺は、今代の主しかいな

いのだ。だがお前はそうではなからう

へし切長谷部……だから？

巴形薙刀…譲れ

へし切長谷部…断る！ ……コホン、それに、それは俺ではな

く主が決めることだ<sup>3)</sup>

へし切長谷部〔図1右〕は南北朝時代の刀匠長谷部国重による打刀であり、織田信長が自分に対して無礼を働いた茶坊主を隠れた膳棚ごと押し切ったことから名付けられた。信長の狼藉がもとで黒田家に下賜されたという歴史的経緯があるため、『刀剣乱舞』<sup>4)</sup>においては、へし切長谷部は信長に対して複雑な感情を抱いている。一方でプレイヤー―審神者に対しては強い忠誠心を示し、その名の由来となった故事が戦場での功名ではないため、主のためであれば汚れ仕事も厭わないキャラクターとして造形されている。この会話の中で、「顕現してから主の側にべつたり」の巴形薙刀〔図1左〕へのへし切長谷部の嫉妬の背景として、こういった文脈が与えられている。へし切長谷部が個別の刀の付喪神であるのに対して、巴形薙刀は女武者巴御前にちなんで後世において「巴型」と分類された形状の薙刀の集合的な付喪神である。したがって巴形薙刀は「逸話を持たず」「今代の主しか」いないため、へし切長谷部に「譲れ」と主張する。最終的に「それは俺ではなく主が決めることだ」という発言によつて、両者から向けられる思慕の情をどのように取り扱うかの決定権がプレイヤー―審神者に委ねられることになる。このように刀剣男士たちは歴史上の彼らの所有者に対してはさまざまな感情を持ちつつも、プレイヤー―審神者には強い忠誠心と思慕を向けることが前提とされている。

このような恋愛にも似た感情を向けられる作品とえば、三島由



図1 回想其の47「命を果たすのは俺だ」(『刀剣乱舞ONLINE』より)

紀夫の短編小説「英霊の聲」が想起される。この連想は突飛に聞こえるかもしれないが、「英霊の聲」は審神者によって二・二六事件の蹶起将校と第二次世界大戦末期の特攻兵の英霊が呼び出されるというプロットの作品であり、審神者という用語や情念を召喚するというアイデアを使っている点で、『刀剣乱舞』作品群は「英霊の聲」の影響下にある。もちろん、「英霊の聲」においては蹶起将校や特攻兵が裕仁を呪詛し、その憎しみはへし切り長谷部と巴形薙刀がプレイヤー＝審神者をめぐって鞆当てをする『刀剣乱舞』の多幸的な空間とは真逆に見える。しかし、「英霊の聲」の強い憎しみの背後には天皇に対する強い恋愛にも似た忠誠心がある。「英霊の聲」において蹶起将校は次のように述べる。

恋して、恋して、恋して、恋狂いに恋し奉ればよいのだ。どのような一方的な恋も、その至純、その熱度にはいつはりがなければ、必ず陛下は御嘉納あらせられる。陛下はかくもおん憐れみ深く、かつくも寛仁、かくもたをやかにましますからだ。それこそはすめろぎの神にまします所以だ。<sup>5)</sup>

蹶起将校や特攻兵たちの忠誠心は、封建社会における御恩と奉公のような利害関係を前提にした主従関係とも、明治以降の国家統合の装置としての近代天皇制の現実とも異なる。三島が描き出す天皇

制においては、まず何よりも、「その至純、その熱度にいつはり」がない天皇に対する「一方的な恋」が前提として存在し、その恋にしたがつて将校たちはクーデターを起こし特攻兵たちは米軍の戦艦に突撃した。しかし、実際の日本史において裕仁が人間宣言をしたことで彼らの死の意味が変質したため、「恋狂いに恋し奉」る忠誠心は強い憎悪へと変化した。忠誠が裏切られた反作用としての強い呪詛である。

このような天皇に対する恋愛にも似た強い忠誠心は「恋闕れんけつ」と呼ばれる。三島は山本常朝が武士としての心得を口述した書物『葉隠』を解説した『葉隠入門』（初出一九六七年）の中で恋闕を次のように説明している。

しかし日本では極端にいうと国を愛するということはないのである。女を愛するということはないのである。もし女あるいは若衆に対する愛が、純一無垢なものになるときは、それは主君に対する忠となんら変わりはない。このようなエロースとアガペーを峻別しないところの恋愛観念は、幕末には「恋闕の情」という名で呼ばれて、天皇崇拜の感情的基盤をなした。いまや、戦前的天皇制は崩壊したが、日本人の精神構造の中にある恋愛観念は、かならずしも崩壊しているとはいえない。<sup>6)</sup>

ここで三島が論じる恋闕は、「英霊の聲」のモチーフとなっていないのはもちろん『刀剣乱舞』における刀剣男士たちがプレイヤー＝審神者に向ける感情にも似たものである。『刀剣乱舞』の世界では、「時の政府」の姿は具体的に描き出されなかったため「国を愛する」とは成立せず、男性のキャラクターしか登場しないため「女を愛する」こともない。刀剣男士たちの「主君に対する忠」のみが存在し、刀剣男士たちのエロティシズムは仄めかされているが決して恋愛や性愛には向かわない点で、「エロースとアガペーを峻別しないところの恋愛観念」が描き出されている。この『刀剣乱舞』作品群が絶大な人気を誇っていることを考えると、三島の「日本人の精神構造の中にある恋愛観念は、かならずしも崩壊しているとはいえない」という同意し難い記述も再検討の余地が見えてくる。

## 二 本稿の構成と方法論

本稿はこのような問題意識から、恋闕という点で類似した感情の構造を持つ『刀剣乱舞』関連作品と一九六〇年代の三島作品を比較検討する。まず「三まなざしの理論」において、これら異なるメディアの様々な作品群を共通の枠組みで分析するために、映画研究におけるローラ・マルヴィの「男性のまなざし (male gaze)」論がゲーム研究にどのように応用されてきたかを追い、本稿の議論に援

用できる形に一般化する。次に、「四 『刀剣乱舞』 作品群におけるまなざしの構造」では、『刀剣乱舞』関連作品が女性の主体を前提とした「女性のまなざし」の特徴を持っているが、映画理論と異なり作品世界内で観客が同一化する人格的表象が最小限に設定されていることを確認する。次に、「五 三島由紀夫作品におけるまなざしの構造」で、『刀剣乱舞』同様に恋關をモチーフにした、小説「英霊の聲」と小説ならびに映画「愛國」を検討する。これらの三島作品を検討することで、マルヴィの方向的な「男性のまなざし」と異なり、三島にとつては超越的な天皇によるまなざし返しが君臣合一という理想に至る条件として重視されていることを明らかにする。ここまでの議論を踏まえて、「六 顔のない三島由紀夫と透明化される審神者」では、三島作品ならびに『刀剣乱舞』において作品世界へ没入するための同一化の対象となるアヴァターの表象が最小化されていることの意味を議論する。三島の評論「文化防衛論」における「文化概念としての天皇」を補助線として利用し、両者における快樂の構造を明らかにする。

### 三 まなざしの理論

『刀剣乱舞』作品群は漫画、アニメ、映画、舞台、ゲームとさまざまなメディア上で発表されており、本稿が対象とする一九六〇年

代の三島作品も小説だけでなく映画作品を含む。特定のメディアの特性を前提にしてこれら諸作品を比較検討することはできないため、観客と作品内における人格的表象とのまなざしの構造に注目することでメディアの境界に縛られない議論を行う。そのための理論的準備として、本節では映画理論における「男性のまなざし」論をまとめ、その上でこの議論が映画の隣接領域であるゲーム研究にどのように流用されているかを確認する。

映画研究においてマルヴィの「男性のまなざし (male gaze)」はフェミニズム映画理論の進展に寄与し、映画研究以外にも大きな影響を与えた。マルヴィは精神分析を援用して、女性を見られる対象として客体化し、男性がその女性を欲望の対象としてまなざすという構造がハリウッドの物語映画の中に制度化されていることを議論した。実際のハリウッド映画の観客の性的自認は多様だが、作品世界内を自由に動き回る男性主人公を見ることで、観客すなわち「阻害された主体がその想像界的存在としての自身の表象を内在化した場となる鏡像認知に画面が対応」<sup>7)</sup>し、この男性主人公が「もともと記号表現した(去勢)不安を常に喚起する脅威的存在」<sup>8)</sup>である女性とどのように向き合うのかを追体験することになる。マルヴィによれば去勢不安から逃れる方法には二つの道筋があり、女性の神秘性を剥ぎ取ろうという方向に向かい窃視症 (voyeurism) となる場合と、表象された女性そのものを呪物化してしまうことで視覚快樂嗜好

(scopophilia) に着地する場合とがある。<sup>①)</sup>

精神分析の用語をできるだけ排して、マルヴィの議論の要点をまとめると次のように言える。まず、観客は映画の作品世界中を自由に移動する男性主人公に対して自己を重ね合わせる。なぜならばこの男性主人公が自由に三次元空間を動き回りストーリーの中で主体的な働きかけをできるという事実が、観客に全能的な快楽を与えてくれるからだ。その男性主人公にとって、ヒロインとなる女性は本質的には自分と違う存在であり、不安を招くものである。男性主人公はこの不安を無視するために、女性を従属させることで不安を隠蔽する(窃視症)か、あるいは対象となる女性がそれ自体として充足的・魅力的なものとして崇拜する(視覚快楽嗜好)かという二種類のやり方で対処する。

マルヴィの議論の中には二種類の異なるまなざしが存在する。この二つのまなざしを本論では次のように名付け区別する。

まなざしA…作品世界外の観客が作品世界内全体に対して向ける認知。メディアの種類によって、観客は読者やプレイヤーとなりうる。定義上、まなざしAは常に作品世界に対して向けられている。

まなざしB…観客が同一化の対象とする作品世界内における人格的表象が、欲望の対象となる作品世界内の他の人格的表象に

むける認知。

この区分に則ると、マルヴィの議論は観客のまなざしAを作品世界内のまなざしBと区別できなくするハリウッド映画のイデオロギー的效果を批判したものだと言える(図2)(八一頁)。マルヴィのジェンダーの観点からの批判の要素を除けば、まなざしAとBの混同という現象は没入の一形態とも言えるので、このまなざしの区分は、メディアの種類にかかわらず、映画以外のゲームや小説の作品構造を分析するためにも利用できるだろう。

映画と同じくスクリーン文化であるゲームにおいても、プレイヤーが作品内で操作するアバターを通して作品世界と関わるという点で、ハリウッド映画と同じような没入と同一化の構造をもっている。つまりハリウッド映画の観客が映画の中の男性主人公に同一化し作品世界内の女性登場人物を対象化するまなざしを向けるように、ゲームのプレイヤーは自分が操作するアバターを通してゲーム内の他の表象を観察する。したがって、シューティング・ゲームやパズルゲームといった人間の表象が中心となるわけではないゲームジャンルにおいては、マルヴィの議論は適用できない。一方、人間の表象を通じた没入のメカニズムを持つゲームジャンルにおいてはマルヴィの議論が現に応用されている。例えば、男性主人公をアバターとして操作し女性のヒロインとの恋愛要素を含むロール・



図2 マルヴィの「男性のまなざし」

プレイング・ゲームである『ファイナルファンタジーIX』（二〇〇〇年）において男性異性愛者以外のプレイヤーの没入が妨げられているとする議論<sup>⑩</sup>や、女性のアヴァターとして表現される『トゥームレイダー』（一九九六年）の主人公クララ・クラフトをジェンダー表象の観点から論じる研究<sup>⑪</sup>などが、マルヴィを援用する形で行われている。プレイヤーのまなざしAが作品世界内のアヴァターの性的まなざしBへと変換されるという議論をする以上、マルヴィの議論はプレイヤーが人間の表象をアヴァターとして操作し別の人間の表象と関わるゲーム・ジャンルに限られることになる。この特徴を有した最も代表的なジャンルは恋愛シミュレーションゲーム（dating sim）である。恋愛シミュレーションゲームにおいては攻略対象たる人物が映画と同様の矩形の画面上に大きく配され、彼ら／彼女らとのコミュニケーションがプレイの快楽を引き起こす。この点でマルヴィの男性のまなざしと同じような視覚的快楽のメカニズムが埋め込まれている。例えばミシエル・クラフはマルヴィのまなざし論を援用することでゲームの中の異性愛男性主義を指摘し、それ以外の多様なセクシュアリティに開くことを主張する<sup>⑫</sup>。これは、向江駿佑が指摘している、ジェンダーの観点から表象の問題を批判するという北米を中心とした英語圏の研究動向の典型例である<sup>⑬</sup>。少なくともクラフはまなざしAが同一化を経てまなざしBと重なり合うという構造自体を疑問視しておらず、映画とゲームに共通する矩形の画面の

中で人間の表象と関連づける形で鑑賞を行うという視覚的体験においては、まなざしの理論は強固な基盤を有していると言える〔図3〕（八三頁）。

#### 四 『刀剣乱舞』作品群におけるまなざしの構造

『刀剣乱舞 ONLINE』はキム・ヒュシンが言うところの「女性向けゲーム」としての典型的な特徴を備えており、これは『刀剣乱舞』作品群全体に通底したものである。キムは日本における「女性向けゲーム」の特徴として、（一）デートやロマンティックな要素を有していること、（二）ゲームのシステムや操作が比較的簡素であること、（三）マルチメディア展開をしていることの三点を挙げている。<sup>14</sup>（二）ならびに（三）の要素についてはすでに指摘した。

一方、『刀剣乱舞』作品群では異性愛は描かれなかったため、（一）の要素を満たしていないように思える。しかし、恋愛に類似した感情である恋闕を用い、後述するようにエロティックな仄めかしを利用していることから、広義で捉えれば（一）も満たしている。本節では、先述のまなざしの理論を用いて、「女性向けゲーム」として始まった『刀剣乱舞』作品群全体が、男性のまなざしを反転させた「女性のみなざし」を有していることを指摘する。

まずは作品群の最初の作品である『刀剣乱舞 ONLINE』を見て

いこう。同ゲームを提供する DMM GAMES のウェブサイトは同作を「戦闘シミュレーション」としているが、ゲーム紹介の項目では「刀剣育成シミュレーションゲーム」となっている。<sup>15</sup> 刀剣男士というキャラクターを収集し資源を投入して育てる過程がゲームプレイの大きな部分を占めていることを考えると、『プリンセス・メーカー』シリーズ（一九九一年）や『ダービースタリオン』シリーズ（一九九一年）といった育成シミュレーションゲームの一つの変形と考えることはできるが、育成のシステムが丁寧に作り込まれているわけではない。一方で、個々の刀剣男士の視覚的造形や性格は丹念に作り込まれ、台詞が声優によって吹き込まれている。このことから考えても、同作が女性のプレイヤーに訴求したのは、ゲームシステムではなく、刀剣男士というキャラクターの魅力によるものである。<sup>16</sup>

キャラクターが魅力の源であることは恋愛シミュレーションゲームの典型的な特徴であり、プレイヤーが活動の拠点とする「本丸」において画面の中心に刀剣男士を配置する画面構成は恋愛シミュレーションゲームを模倣している〔図4〕（八三頁）。プレイヤーは本丸で側近を務める刀剣男士を選ぶことができ、ログインしたりゲームを進行したりすると、本丸に配置された刀剣男士がプレイヤーと審神者に対して話しかけ、擬似的にコミュニケーションをとることができる。





図3 クラブの「女性のまなざし」



図4 本丸の画面構成 (『刀剣乱舞 ONLINE』より)

男性キャラクターの図像が異性愛女性の欲望の対象とされていることは戦闘の場面でより露骨に提示される。同ゲームの戦闘の際には、刀剣男士に攻撃の順番が回つてくると、彼らの図像がカットインして表示され、同時に声優による音声も再生される。さらに敵の攻撃を受けた際にも刀剣男士の図像が表示され、ダメージをうけるとうめき声をあげて負傷した半裸の姿をあらわにする。クラブの観点からすると、『刀剣乱舞』は半裸の刀剣男士たちが主に異性愛女性にとつての欲望の対象となつたものであると言えるだろう。

このような「女性のまなざし」は『刀剣乱舞』作品群のもう一つのゲーム作品である『刀剣乱舞無双』にも見て取れる。二〇二二年に発売された同作はコエエテクモゲームスが開発している「無双」シリーズと呼ばれるアクションゲームシリーズの一作である。「無双」シリーズは一对一で複雑で高度な操作が要求される対戦格闘ゲームとは異なり、プレイヤーが操作するキャラクターが多くの雑魚キャラクターを薙ぎ倒す（＝無双する）ことがゲームの快樂の中心である。『刀剣乱舞無双』以前に三国志や日本の戦国武将といった歴史をコンテンツ化したものや、「ガンダム」「ワンピース」「ゼルダの伝説」といった作品を利用した「無双」作品が販売されている。このようなコンテンツ展開からも、キャラクターを利用したシリーズであるという側面が強い。『刀剣乱舞無双』もこの「無双」シリーズの特徴を有し、多くの敵を倒す快樂を重視するために

コントローラーの操作も簡略化され、さらに「簡単モード」が用意され誰にでもクリアできるようにできている。操作するプレイの快樂というよりも、やはり刀剣男士というキャラクター自体が快樂の源泉であり、『刀剣乱舞無双』では本稿の冒頭で示したへし切り長谷部と巴形薙刀のやりとりのような刀剣男士同士の関係性が鑑賞の対象となつている。

マルヴィイやクラブの議論と比較すると、『刀剣乱舞 ONLINE』と『刀剣乱舞無双』両作品はプレイヤーのアヴァターを図像的に表象しない点が大きな特徴となつている。『刀剣乱舞 ONLINE』ではプレイヤーのアヴァターたる審神者には具体的な図像が与えられておらず、『刀剣乱舞無双』ではそもそも敵の襲撃によつて審神者が行方不明という設定になつている。これは男性向け・女性向けどちらの場合でも日本の恋愛シミュレーションゲームにおいては一般的なことではない。マルヴィイを援用して『アンジェリーク』シリーズなどの女性向けゲームを論じるキムは、同一化の対象としての少女漫画風の女性主人公のアヴァターの存在を指摘しており、男性向けゲームでもできるだけ個性を排した主人公の図像を設定することが慣習化している。

しかし、アヴァターの表象が見られないからといって、作品内世界にプレイヤーの行為者性が存在しないということではない。上述の『刀剣乱舞 ONLINE』の本丸ではプレイヤーと刀剣男士のイメー

ジが向かい合う形で対峙していることになっており、アヴァターの作品世界内における図像的表象は存在しないが、映画論の用語を援用するならばプレイヤー＝審神者の主観ショットとして刀剣男士と向き合い、刀剣男士の図像をクリックすることで作品世界内の審神者として刀剣男士に働きかけることができる。『刀剣乱舞無双』の本丸では審神者は行方不明の状態だが、プレイヤーは物語の外部から刀剣男士に働きかけることができる。「風を吹かせる」と「つく」というコマンドが用意されており、これらを刀剣男士に対して実行すると、彼らは行方不明の審神者の気配を感じ取り何らかの反応を見せる。

したがって、プレイヤー＝審神者の図像が作品世界内に存在しないことは、プレイヤーの能動性を否定したり作品世界への没入を妨げるものではない。このように、『刀剣乱舞』における「女性のまなざし」と呼ぶべき欲望の構造は、システム面でのプレイヤーの特権的能動性と物語面での受動性の二層構造よって特徴づけられている。アヴァターの図像が与えられないことで、本稿が定義するまなざしBが最小化され、プレイヤーのゲームへの関わり方は、ゲームの操作という形で刀剣男士に能動的に働きかける側面と審神者として物語内でもつばら受動的に恋關を向けられる側面とに二重化する。刀剣男士というキャラクターに対してまなざしを向けながら、作品世界に没入するための同一化の契機である審神者の表象を透明化

することで物語内にはプレイヤー＝審神者は応答をせず、もつばら受動的に刀剣男士たちが向ける恋關を浴びるという快樂の構造を持つていることが、『刀剣乱舞』のトランスメディア・ストーリーテリングを可能にしている。トランスメディア・ストーリーテリングとは日本語のメディア・ミックスに相当する言葉であるが、さまざまメディア・プラットフォームで発表されるそれぞれ異なるテクストが一つの全体をなすことに力点が置かれている<sup>18)</sup>。『刀剣乱舞ONLINE』は関連作品群の最初のコンテンツであるが、そのゲームとしての特徴が『刀剣乱舞』全体の受容のされ方を規定しているわけではなく、『刀剣乱舞』にとつてはどのようなジャンルのゲームとして売り出されるかも、どのメディアで表現されるかもさほど重要では無い。このことは『刀剣乱舞』のさまざまなコンテンツが継続的に発表され続けているにもかかわらず、二〇一五年に発表された『刀剣乱舞ONLINE』以降、二〇二二年の『刀剣乱舞無双』の発売までゲーム作品が発表されていない事実からも裏付けられる。

ゲーム以外の『刀剣乱舞』関連作品群でも、観客を代理する審神者の表象が最小限に抑えられている。二〇一六年以来毎年新作が複数公開され続けている二・五次元舞台の人気は著しいが、舞台上に審神者に相当する演者が現れることは無い。だが、劇場に集まった観客たちを審神者と見做して役者たちが語りかけるといふ演出が度々見られ<sup>19)</sup>、ゲーム同様、観客が審神者として刀剣男士たちにまな

ざしを向け彼らの恋闘を浴びるといふ構造が共通している。二〇一七年に発表されたTVアニメ作品『活劇刀剣乱舞』では審神者が具体的な視覚的表象を与えられ、少年の姿で描かれている。しかし、『活劇刀剣乱舞』の前年に始まった別のTVアニメ作品『刀剣乱舞「花丸」』では、審神者は存在するが画面の中に描かれない。メディアミックス戦略に際して複数のアニメシリーズが同時に進行するということは一般的ではないが、『刀剣乱舞』の設定を担当したニトロプラス社の代表取締役兼プロデューサーの小坂宗氣は次のように述べている。

一本の物語として成立させるために作る側が手を加えた結果、ユーザーさんが作り上げてきた作品のキャラクターのイメージとのギャップが生まれてしまい、望まれていないものになってしまうという悲しい現象が起こることがあり、それを避けたかったんです。また、二つあれば、どちらかは好きになりました。らせる可能性が高くなるかな、という気持ちもありました。(中略) 審神者(ユーザー)の数だけ本丸(物語の舞台)があるんです。ですから、メディアミックスも各々が違う本丸である。アニメや舞台の作り手にも、「自分たちの本丸を持つてもらって自由度高く作って欲しい」と伝えていきます(算用数字を漢数字に改めた)。

ここで作り手側が何よりも個々のユーザーが持っている幻想を重視していることは興味深い。加えてユーザーの『刀剣乱舞』という作品全体の理解が尊重されているというよりは、「審神者(ユーザー)の数だけ本丸(物語の舞台)がありその個々の「ユーザーさんが作り上げてきた作品のキャラクターのイメージ」への配慮がなされている。これは作品を作家の表現とみなす芸術観から離れ、作品を観客の欲望の表出の場とみなすコンテンツ観と言え、審神者の表象を最小限にするのはこれに従ったものであると言える。

映画版の『刀剣乱舞』でもユーザーの幻想を阻害しないという原則は維持されている。『映画刀剣乱舞「継承」』(二〇一九年)では、一九五〇年生まれの男性俳優堀内正美が審神者を演じるが、その姿は基本的に簾の向こう側に隠されている。映画の終わりでは寿命で死亡した審神者に代わって、幼い少女が新たに審神者となり、複数のユーザーの幻想を吸収する配慮がなされている。本稿執筆時点ではまだ公開されていない『映画刀剣乱舞「黎明」』(二〇二三年)では、前述の堀内正美に加えて、二〇代の女性俳優である秋田汐梨と柳美稀、四〇代のお笑いタレントである飛永翼などが、「現代での戦いを手助けする仮の主」として配役されていることが発表されているが、公式トレイラーを見る限り同映画のメインキャストではない。舞台、アニメ、映画といずれの場合にしても作品世界への没入の契機が審神者であるために、審神者に視覚的表象を与えることは

できるだけ避けられ、具体的な姿形を描く場合でもその形象を特定のものに固定しないように配慮されている。

本節では次のことが明らかになった。第一に、トランスメディアな『刀剣乱舞』作品群の中で刀剣男士というキャラクターに対する「女性のまなざし」に奉仕する構造があること。第二に、しかし映画研究におけるまなざし論理とは異なつて、『刀剣乱舞』関連作品においては基本的に観客のアヴァターには図像的表象が与えられていないこと。第三に、したがつて、まなざしAがまなざしBへと混同する形で欲望を駆動するというメカニズムが必ずしも優越的ではなく、結果的に、ゲーム・システムの／視覚的には能動的に作品世界を対象化しているが、物語内には審神者は常に刀剣男士の恋關を浴び受動的であるという二重性が存在する。

### 五 三島由紀夫作品におけるまなざしの構造

『刀剣乱舞』関連作品においては、審神者をもつばら恋關を向けられている。同型の構造は、恋關を主題とする一九六〇年代の三島由紀夫の作品の中にも見られる。このことを確認するために、本節ではまなざしの理論を使って小説「英霊の聲」と小説ならびに映画「憂国」を検討する。そうすることで、映画理論が男性主人公への同一化の対象を想定したのとは異なる、三島の受動性をはらんだま

なざしのあり方を明らかにする。

まずは「英霊の聲」（初出一九六六年）のプロットを確認しよう。

同作では二・二六事件の蹶起将校と第二次世界大戦末期の神風特攻隊の特攻兵という兄弟神が召喚される。語り手の「私」が、審神者を務める木村先生の主催する「帰神の会」<sup>かきかひ</sup>で経験した不思議な経験を忠実に記録するという体裁で物語が提示される。「帰神の会」では審神者である木村先生が、霊媒となる青年川崎重男を通して、二・二六事件蹶起将校たちを呼び出す。その後、彼らが「弟神」と呼ぶものが現れ、それが特攻兵たちであるとわかる。「英霊の聲」の作品内的な論理では、天皇のために身を捧げた彼らは「なぞてすめろぎは人間となりたまひし」と言つて、人間宣言をした天皇を批判し、裏切られた霊たちの怨嗟の聲が響き渡る。この強い怨念を引き受けた霊媒の川崎は死亡し、その死に顔は「何者かのあいまいな顔」に変貌しているところで作品は締め括られる。

『刀剣乱舞』と比較したときに顕著な点は、「私」が傍観者であることだ。蹶起将校と特攻兵の恋關は読者の代理たる「私」に向けられるわけではなく、代わりに川崎という盲目の青年に向けられ、その怨念をうけて川崎は死亡する。死した川崎の「何者かのあいまいな顔」が裕仁であるという指摘は作品公開直後からなされており、川崎が天皇の身代わりとなつて呪詛をうけとめているのである。<sup>22</sup> これまでの議論に即して言うならば、「英霊の聲」の作品世界へと誌

者が没入するための視点の位置である「私」が向けるまなざしBは具体的な対象を結んでいない。マルヴィの議論において重要だったのは、まなざしAとまなざしBが精神分析で言うところの「想像的」に重なり合うことであつた。そうすることで、作品内の欲望の対象と読者の欲望の対象が一致する。この観点からすると、「英霊の聲」にはそのような要素はないことになるのだが、この点を一旦保留して「憂国」について考えてみよう。

「憂国」（初出一九六一年）には「英霊の聲」に先立つて三島の天皇や国体についての考えが表現されている。同作は二・二六事件に際して新婚であつたがために仲間に配慮され、蹶起を知らせられなかった武山中尉とその妻麗子が自決する様子を描いたものである。反乱軍を討つ勅命が下つたときに仲間を撃つことはできないと考え、武山は自死を決意する。麗子も夫に従い、最後に夫婦は性交し身支度を整える。まず武山が切腹しそれを見届けた麗子も咽喉をついて後を追うというのがあらすじである。

まなざし論で「憂国」を捉えた場合、読者はどのようにこの作品世界に没入するだろうか。小説「憂国」の場合、「英霊の聲」の私に相当するような、読者の同一化の対象となる作品内の人格的表象は与えられていない。文体の上では武山も麗子も同じように三人称で記述されている。しかし、三島由紀夫本人が後に監督し主演も務めた映画「憂国」において三島が武山を演じていることと、本人の

その後の切腹という史実を考慮に入れると、「憂国」の作品世界は、少なくとも三島由紀夫にとつては武山の目から見られるべく構築されたものである。

しかし、重要なことは、「憂国」の作品世界に没入するための同一化の対象が第一に武山中尉であるとしても、作品内において武山が麗子を一方的に対象化しているわけではないことだ。文学作品としての「憂国」はこの二人のまなざし・まなざされる関係が議論されてきた。<sup>23</sup> 青海健は麗子が認識者として、武山の行為をまなざす構造があることを指摘している。麗子は夫の性的欲望の対象となる従順な妻というよりは、見ることによつて夫の行為を超越的な供儀の儀式として完遂させる役割を果たしている。さらに青海によれば、夫の自決後は自分自身も行為者へと変化し夫の後を追うことで、単に超越的な供儀の物語として小説を完結させるのではなく、超越論的な物語の不可能性の領域に本作を押し上げる機能さえも果たしている。<sup>24</sup>

千種キムラ・ステイブンが指摘しているとおり、このような超越論的機能を果たす麗子は天皇を代理した形象である。<sup>25</sup> このことは「憂国」の次の記述に明確に表れている。

中尉は目の前の花嫁のやうな白無垢の美しい妻の姿に、自分が愛しそれに身を捧げてきた皇室や国家や軍旗や、それらすべて

の花やいだ幻を見るような気がした。それらは目の前の妻と等しく、どこからでも、どんな遠くからでも、たえず清らかな目を放つて、自分を見詰めてあてくれる存在だった<sup>26)</sup>。

ここで妻麗子が「皇室や国家や軍旗」と重ね合わされ、その上でその妻と性交することは「憂国」の論理を支える不可欠の要素である。なぜならば天皇の命令に従って友人を撃つことができないために諫死するという行為は天皇に対する恋關を裏切つたものであり、自己矛盾をきたしているからだ。武山の切腹は麗子を通して現前した天皇に向けて行う諫死の儀式でもあるが、それ以上に「皇室や国家や軍旗」と等しい妻麗子と武山が性交によつてエロース的に繋がるための儀式である。三島はエロースやセンチメンタルなものを通して権力構造に至る回路を考えていたことを柳瀬善治は指摘しているが、自己矛盾を回避するためには、性交というエロース的回路を通して「たえず清らかな目を放つて、自分を見詰めてあてくれる」麗子／天皇という権力構造と一体のものとなつていなければならないのだ。

このことは映画『憂国』の中で視覚的に表現されている。麗子の裸体はたびたびクロスアップで映し出されており、マルヴィが論じる男性のまなざしの対象となる断片化された女性身体であると一定程度までは言えるだろう〔図5〕<sup>28)</sup>（以下図8まで九〇頁）。特に映画の冒頭では、二重露光で重ね合わされた武山が麗子の顔を両手で包

み込むような表現が見られ、この点からも三島が演じる武山のまなざしBの欲望の対象として麗子が表現されていると言える〔図6〕。しかし、三島自身も裸体を晒しており〔図7〕、まなざしBが一方のかつ特権的に麗子を対象化しているわけではない。むしろ、麗子の顔は、神棚とクロスディゾルブによつて重ね合わされ〔図8〕、そうすることで小説『憂国』における「目の前の花嫁のやうな白無垢の美しい妻の姿に、自分が愛しそれに身を捧げてきた皇室や国家や軍旗や、それらすべての花やいだ幻を見るような気がした」という記述が映像的に表現されている。クロスアップで映し出される麗子の顔は「たえず清らかな目を放つて、自分を見詰めてあてくれる存在」であり、まなざしBの欲望の対象ではなく、そのまなざしBを放つ作品内アヴァター武山を存在論的に肯定する根拠となつている。

ここで、小説ならびに映画「英霊の聲」はマルヴィの議論とは異なる水準のまなざしのあり方を表現している。三島にとつてはまなざしBよりもまなざしAの方が重要であり、夫の行為を受け止め承認する役割を担う麗子によるまなざし返しこそが「英霊の聲」の主題である。このまなざし返しを「まなざしC」と呼び、次のように定義しよう。

まなざしC…作品世界内において、観客が想像的に同一化する



図6



図5

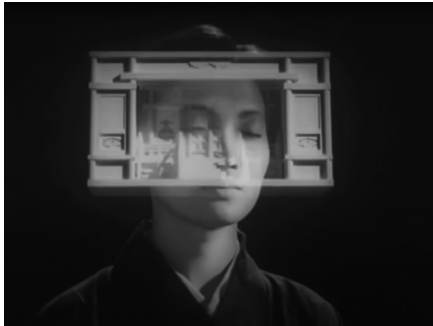


図8



図7

アヴァターが向けるまなざしBに対する応答としてのまなざし。

武山と麗子のあいだでのまなざし合いに見られるようにここでは恋關の送り手と受け手の間に相互的な關係が成立している〔図9〕（九一頁）。一方で、先ほど一旦留保した「英靈の聲」においては、恋關を向ける蹶起將校や特攻兵と、向けられる川崎青年／天皇との間ではこの種の相互的な關係が発生しない。これは史実において天皇は人間宣言し恋關を拒絶したためであり、英靈と天皇の間でまなざし合いが成立していないことは、川崎青年が盲目であることに端的に表現されている。つまり、三島にとって重要なまなざしCは盲目の川崎青年という人物によつてその不在として表現されている〔図10〕（九一頁）。まなざしの交換が成立したとき、武山と麗子のエロース的結合に見られるように二人のまなざしは溶け合つて区別できなくなるはずだが、「英靈の聲」ではそのような事態は発生しない。「英靈の聲」と「憂國」におけるまなざし返し（まなざしC）の重要性は、三島最晩年の評論「文化防衛論」（初出一九六九年）からも読み解くことができる。ここで三島は「文化概念としての天皇」が再帰性、全体性、主体性の三つの特徴を持つていることを論じ、特に「文化の再帰性とは、文化がただ「見られる」ものではなくて、「見る」ものとして見返してくる、という認識に他ならない」と述べている。



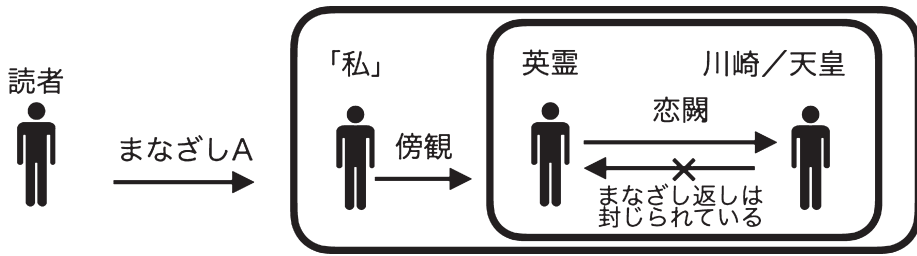


図9 「愛国」におけるまなざし



図10 「英霊の聲」におけるまなざし

自我滅却の栄光の根柢が、守られるものの死んだ光輝にあるのではなくて、活きた根源的な力（見返す力）に損しなければならぬ、ということが、文化の生命の連続性のうちに求められるのである。わかれの守るべきものはおのずから明らかである。かくて、創造することが守ることだという、主体と客体の合一が目とされることは自然であろう。<sup>⑩</sup>

この見返す主体こそが文化概念としての天皇であり、三島の美的理想はこの天皇との「主体と客体の合一」にある。「文化防衛論」に至って、見返す主体である「文化概念としての天皇」との君臣一体の理想が明示されている。マルヴィイと対比してみると、三島においてはまなざしによる性的な対象化は希薄である。三島にとってはエロースとアガペーが区別できない種類の愛による天皇との合一の感覚が理想であった。「愛国」はエロースの領域におけるまなざしBとCの合一の成功を描いたもので、「英霊の聲」は具体的な史実における実在の天皇との間のまなざしの合一の失敗を描いたものである。

#### 六 顔のない三島由紀夫と透明化される審神者

マルヴィイのまなざしの議論からみると、『刀剣乱舞』関連作品は



図11



図12

女性のまなざしを利用していると言える。しかし、『刀剣乱舞』がその意匠を借りている三島の作品群をこのまなざしという観点で検討すると、マルヴィの元々の議論には存在しないまなざしCが浮上する。三島にとってこのまなざしCは天皇という超越者による承認であり、まなざしBとCが区別できなくなる君臣一体の理想に近づくための条件である。この観点から本稿の議論の対象である『刀剣乱舞』を再び検討してみよう。

映画「憂国」の中では三島由紀夫にとってのアヴァターとして武山が存在しているが、映画の中で武山は帽子を深く被り、演じる三島由紀夫の表情や目はほとんど見えない〔図11〕。いくつかのシーンでは三島の表情がクローズアップで映し出され彼の目も見える

〔図12〕し、武山の手が巻物を開くショットで映画へ導入されることなどを考えても、作品中の麗子の顔のクローズアップは三島が演じる武山の主観ショットであると考えることは、映画内の論理から言っても、小説「憂国」の論理から言っても自然である。したがって、武山によるまなざしBは映画「憂国」の作品内世界に存在していると言えるのだが、それは作品世界全体を支配するほどに強く機能しているわけではない。これは、作品内的には麗子／天皇によるまなざしCとの合一の理想に向かうためには、武山と麗子のまなざしの交わり合いを描く必要があるからだとも考えられることも可能だろう。

しかし、三島が演じる帽子を目深に被った武山を男性向け恋愛シミュレーションゲームの顔がない主人公の系譜、ひいては『刀剣乱舞』における透明化した審神者のアヴァターと類比的に考えることもできる。男性向けのポルノグラフィックな要素を持つ恋愛シミュレーションゲームにおいては、男性主人公は多くの場合前髪が長く描かれ顔が見えないことはよく知られている。これは特徴のない主人公に没入するためと説明されることが多いが、ここまでの透明化した審神者のアヴァターが刀剣男士の恋闕をもつばら受動的に浴びる快樂があるという議論に即せば、こういった男性主人公にもまた実のところ受動性と関連づけられる快樂があると言える。三島にとって至福の快樂は、麗子／天皇によってまなざされる武山になることである。だとするならば、その「主体と客体の合一」に至るた



図13 『刀剣乱舞』におけるまなざし

めには、まずは自身をまなざしCの客体として晒す必要がある。

このように類比的に考えた場合、『刀剣乱舞』におけるプレイヤーの受動的快楽を支えているまなざしCは刀剣男士から向けられるものである。「憂国」においてはまなざしBが恋關を伴い、それに応答する麗子の見返すまなざしCが「文化概念としての天皇」という超越論的契機となっているが、『刀剣乱舞』においてはこの関係が反転している。プレイヤー⇨審神者がむけるまなざしBに対して、恋關を示す刀剣男士たちのまなざしCが向け返される(図13)。

『刀剣乱舞』においては「文化概念としての天皇」に相当する超越論的契機は明示的には存在しないが、刀剣男士たちの恋關が集中するプレイヤー⇨審神者こそが「文化概念としての天皇」の機能を果たすことになる。「主体と客体の合一」という理想が実現しさえすれば、定義上は主客の区分は消滅するため、恋關が誰から誰に向けられるかは問題ではなくなるので、あくまでこのような多幸的な空間を成立させるための特異点としての役割がプレイヤー⇨審神者に割り当てられていると言える。したがって、三島が理想とする「文化概念としての天皇」のものと類似した、しかし三島が描いたのとは別の形で、『刀剣乱舞』では恋關という「エロスとアガペーを峻別しないところの恋愛観念」によって、プレイヤー⇨審神者を中心とした至福の空間が成立する。そこではまさに「われらが国体とは心と血のつながり、片恋のありえぬ恋關の劇烈なよろこび」<sup>31</sup>が実

現する。

ここまでの議論で、『刀剣乱舞』と、三島の理想とする恋闘をまなざし返す天皇制の間には、快楽の構造という点で共通点があることが明らかにになった。しかし、これは『刀剣乱舞』が三島の理想をポピュラー文化の中で忠実に体現したということを意味しない。むしろ、理想の天皇制は現実の日本社会の中で実現不可能であるからこそ必然的に死へと向かった三島に対して、『刀剣乱舞』の至福は物語が進展しない非時間的空間の中で資本主義に奉仕するために存在している。最後にこのことを議論しよう。

三島の「文化概念としての天皇」は戦前への懐古主義とも戦後の象徴天皇制とも異なり、時間的・空間的に連続的に広がり「国家権力と秩序の側だけにあるのみではなく、無秩序の側へも手をさしのべ」るほどに包括的なものとされる。これは現実世界では実現不可能であり、柳瀬が言うように、「英霊の聲」における兄弟神の「答だつた」「願つた」「受け入れたまふにちがいない」「神であらせろべきだつた」という思いは、「実現不可能な過去に対する「倫理的要求」を背後に含んでいる」<sup>(32)</sup>。したがって、三島は裕仁という「実在<sup>ザイン</sup>」としての天皇を肯定しようとしているわけではなく、理念的な「当為<sup>ソルレ</sup>」である「文化概念としての天皇」を描き出している。天皇と具体的なエロース的關係を結ぶことはできないために、「憂国」において武山は天皇の代わりに麗子と性交することしかできな

い。「実在<sup>ザイン</sup>」としての裕仁は人間宣言をし恋闘に応答しなかったため、「英霊の聲」において恋闘は成就せず怨念に変形する。これら二つの君臣の合一の失敗を描き出した後に、「文化防衛論」を執筆した三島は現世に別れを告げる。三島は可能性とともに恋闘を考へざるを得なかったのである。

一方、『刀剣乱舞』においては、プロデューサーの小坂の「審神者(ユーザー)の数だけ本丸(物語の舞台)がある」<sup>(33)</sup>という言葉にあるように、天皇の位置に来る審神者はプレイヤーの数だけ存在する。三島の天皇が政治的統合の理論の核でありえたのは、「憂国」の麗子や「英霊の聲」の川崎といった多くの代理天皇を持っているとしても、天皇が不特定多数の恋を一挙に引き受ける一者であるからだ。しかし、『刀剣乱舞』のトランスメディア作品群は多数存在する「とある本丸」の一つであると設定され、『刀剣乱舞』のファンダムもこの論理を受け入れている。『刀剣乱舞』のファンは自分自身の「とある本丸」という閉じられた世界の中で快楽を追求するのである。そして、冒頭で述べたへし切長谷部と巴型薙刀の鞆当のような刀剣男士たちの恋闘を無限に見続けるプレイヤー<sup>(34)</sup>審神者は、一方的にまなざしを注ぎながらも、マルチメディア展開の都合上永遠に終わらない物語の中で彼らの恋闘を浴び続けるのである。『刀剣乱舞』においては物語の完結も死も永遠に先延ばしされ、三島の言葉借りれば、「菊と刀」の「刀」が絶たれた結果、日本文化の特質

の一つでもある、際限もないエモーショナルな「まなざし」<sup>(85)</sup>を提示し続けるのである。

## 七 結 論

本稿はまず、恋闕という感情の形式や審神者といった意匠を用いている点で、『刀剣乱舞』の世界設定が一九六〇年代の三島由紀夫の恋闕に関わる作品群の影響下にあることを指摘した。両者の関係を理解するために作品内のまなざしの構造に着目し、比較を行う理論的準備として映画研究やゲーム研究におけるまなざしについて議論を整理した。これらの研究領域の中では、観客が作品世界にむける認知であるまなざしAと、観客のアヴァターが別の人物の表象に向ける認知であるまなざしBが重なりあうことを議論するのに対して、三島作品の中では天皇という超越的他者からの応答的認知であるまなざしCが重要である。「英霊の聲」においては現実の裕仁が人間宣言をしたためまなざしCは不在の形で表現され、「憂国」においては不完全な形ではあるがエロースの領域のみでまなざしBとCが融和し、麗子と武山の性交という代理的な形で部分的に君臣合一が描かれている。

この論理を敷衍して、『刀剣乱舞』におけるまなざしの構造を再検討すると、顔を隠した三島由紀夫演じる武山という最小化された

アヴァターの存在は、『刀剣乱舞』における透明なアヴァターである審神者に類似しており、『刀剣乱舞』にもまなざしCを受ける快樂が存在していると言える。従って『刀剣乱舞』は三島作品から意匠を借りているというだけではなく、快樂の契機としての受動性を共有している。とはいえ両者が同じ方向性を持っているわけではない。三島作品が現実の天皇制と向き合って彼の理想の不可能性を理解していたのに対して、『刀剣乱舞』は資本主義社会における商品として、死を永遠に先延ばしにした無時間的な空間の中での至福をプレイヤーの数だけ生産するメカニズムとして機能している。

### 謝辞

本論文は、JSPS 科研費(22K33014)による研究成果の一部である。本稿の内容は情動研究会(二〇二二年二月一九日)ならびに表象文化論学会研究発表集会(二〇二二年十一月二日)にて発表し、多くの建設的なコメントをいただいた。また、小田透さんには原稿を見ていただき、議論の内容にアドバイスをいただいた。

### 注

(1) 粟本涼花「ゲーム「刀剣乱舞ONLINE」と博物館の関係から見る日本文化」『日本学報』三七巻、二〇一八年、一四九―一五〇頁。須川亜紀子『二・

- 五次元文化論——舞台・キャラクター・ファンダム』青弓社、二〇二一年、一四六—一六一頁。
- (2) DMM GAMES「刀剣乱舞 ONLINE」<https://games.dmm.com/detail/roken/> (参照二〇二三年三月三〇日)。
- (3) 回想其の47「命を果たすのは俺だ」『刀剣乱舞 ONLINE』。
- (4) 須川、前掲書、一五六—一五七頁。
- (5) 三島由紀夫「英霊の聲」『オリジナル版英霊の聲』河出書房新社、二〇〇五年、二九頁。
- (6) 三島由紀夫『葉隠入門』新潮社、一九八三年、三七頁。
- (7) ローラ・マルヴィ著、齋藤綾子訳「視覚的快楽と物語映画」岩本憲児他編『新』映画理論集成1——歴史・人種・ジェンダー』フィルムアート社、一九九八年、一三九頁。
- (8) 同前。
- (9) マルヴィ、前掲書、一三四—一三五頁。
- (10) Consalvo, Mia “Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games,” Mark J. P. Wolf, Bernard Perron eds., *The Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003, pp. 193-216.
- (11) Schleier, Anne-Marie “Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games,” *Leonardo*, 34(3), 2001, pp. 221-226.
- (12) Clough, Michelle. Sexualization, Shirtlessness, and Smoldering Gazes: Desire and the Male Character. *Digital Love: Romance and Sexuality in Game*. CRC Press, 2017, pp. 3-26.
- (13) 向江駿佑「乙女ゲームに潜む『ジェンダー規範』という問題——『とぎめメモリアル Girl's Side』シリーズと海外の研究事例から考える」『Real Sound』二〇二一年。 <https://realsound.jp/tech/2021/08/post-835951.html> (参照二〇二三年三月三〇日)。
- (14) Kim, Hyeslin. “Women’s Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction.” *Theory, Culture, & Society*, 26(2-3), 2009, p. 170.
- (15) DMM GAMES「刀剣乱舞 ONLINE」<https://games.dmm.com/detail/roken/> (参照二〇二三年三月三〇日)。
- (16) 栗本、前掲書、一五八頁。
- (17) Kim, “Women’s Games in Japan,” pp. 171-176.
- (18) ヘンリー・ジェンキンス著、渡部宏樹他訳『コンヴァージエンス・カルチャー——ファンとメディアが作る参加型文化』晶文社、二〇二一年、一七六—一七九頁。
- (19) 須川、前掲書、一五五—一五六頁。
- (20) 小川仁志編『映画刀剣乱舞オフィシャルガイドブック』日経B P、二〇一九年、九七頁。
- (21) 「映画刀剣乱舞」製作委員会\NITRO PLUS・EXNOA LLC『映画刀剣乱舞—黎明—』。<https://roken-the-movie.jp/about/> (参照二〇二三年三月三〇日)。
- (22) 佐藤秀明『三島由紀夫——悲劇への欲動』岩波書店、二〇二〇年、一八三—一八六頁。
- (23) 柳瀬善治「愛国」、映画『愛国』井上隆史他編『三島由紀夫小百科』水声社、二〇二一年、一〇四—一一頁。
- (24) 青海健『三島由紀夫とニーチェ』青弓社、一九九二年、七八—九八頁。
- (25) 千種キムラ・ステイブロン『三島由紀夫とテロルの論理』作品社、二〇〇四年、三〇—三二頁。
- (26) 三島由紀夫「愛国」『オリジナル版英霊の聲』河出書房新社、二〇〇五年、一〇〇頁。
- (27) 柳瀬善治「三島由紀夫研究——「知的概観的な時代」のザインとゾルン」創言社、二〇一〇年、一八一—一八六頁。
- (28) マルヴィ、前掲書、一三三頁。
- (29) 三島由紀夫「文化防衛論」『文化防衛論』筑摩書房、二〇〇六年、四六頁。

- (30) 三島、「文化防衛論」、五三頁。
- (31) 三島、「英霊の聲」、二四七頁。
- (32) 三島、「文化防衛論」、七四頁。
- (33) 柳瀬、『三島由紀夫研究』、一八五―一八六頁。
- (34) 小川、前掲書、九七頁。
- (35) 三島、「文化防衛論」、四八頁。