

歴女の聖地巡礼

—歴女ブームにおける比喩の氾濫—

佐藤 喜久一郎 *

SATO Kikuichiro

History Tours?

Catachresis in Modern Day Rekijyo Culture

This paper is intended as a sympathetic critique of the cultural activities of Rekijyo—Japanese history buffs. A rekijyo is regarded as a female enthusiast who has an obsessive interest in historical figures. Some rekijyos are males, in which case they are often called rekidan. Rekijyos throw themselves into touring historical sites like palaces, temples, graves, and castles, as if they are on a pilgrimage. Sometimes they wear costumes there to portray a certain historical character or role.

A rekijyo is also a self-educated amateur historian who attaches great importance to fieldwork. Their pilgrim-like activity is somewhat related to a romantic reaction to their academic or educational history. It is a way for them to resist the formal, dry and unemotional discourse on history that they experienced when they were younger. They prefer to empathize with their favorite historical characters than to analyze them. However, just like other Japanese youth, rekijyo culture is excessively postmodernized. Rekijyo also engage in an endless deformation and imitation of persons from history. Even though their view of history is based on empathy, their behavior is rooted in modern consumerism. Rekijyo culture is merely otaku consumption, but it is also a form of passive resistance against those who set themselves up as authorities on history.

キーワード：歴女 旅 消費文化 抵抗 女性性 変身 濫喩

はじめに

伝統的な民俗学研究は、「巡礼」を「聖なる旅」と規定した。しかし、現代のフォークターム

* NPO 法人ひつじ大学

としての「巡礼」は、より広範な事象を指す漠然とした語彙であり、①ツーリズムとしての「巡礼」や、②物語ファンの「聖地巡礼」など、必ずしも純粋な宗教的行為ではない「巡礼」が目立つ。パックの観光旅行のような「寺社仏閣めぐり」の場合にも、業者は「巡礼」と謳うし、「映画の撮影地めぐり」や、「物語の舞台めぐり」のような趣味の行為も、近年では「巡礼」と呼ばれる傾向がある。

こうした「巡礼」概念の揺らぎと拡大は、専ら聖性と商業主義の矛盾に起因するとみなされてきた。例えば「巡礼ツーリズム」の場合、参加者は「お客様」として「巡礼」を楽しみ、宗教的雰囲気を楽しむ。しかし、巡礼者が「旅行商品」の消費者であるのに対し、「旅行商品」のほうは「消費的」であってはならない。商業主義を露にすれば、「聖地」の雰囲気が壊され、ツーリズム自体が成り立たなくなる。旅行者の購買意欲を刺激するため、観光地は、①非商業的で、②非日常的なイメージ作りをし続けねばならない [山中 2012: 9-11]。商業主義と宗教の矛盾関係が、矛盾したまま共存を続けるのが、現代的な「巡礼ツーリズム」の特徴である。

現代の巡礼を研究するにあたっては、巡礼者の宗教的実践が資本主義的消費行動の一環であることを強く認識すべきだ。門田岳久は、資本主義と宗教という「互いに相反するふたつの現象が絡み合い、相互に規定しあう」状況を、「巡礼ツーリズム」の交叉語法性と規定する [門田 2013: 29-30]。創られた「宗教性」が消費活動の雰囲気づけに使われることで、「宗教」の現実的形態にも再帰的变化が生じるのである。

しかし、映画やアニメのファンが行う「聖地巡礼」において、資本主義と宗教の複雑な矛盾関係は、「巡礼ツーリズム」ほど顕在的ではない。アニメ、漫画、ゲームなどの愛好家を自認する人々が、作品の撮影場所や、物語の舞台になった場所を巡る。熱烈なファンにとっては、それらの場所が「聖地」であり、そこへの旅が「巡礼」である。「聖典」である作品自体が、もともと大量消費を前提とする大衆芸術であるためか、多くのファンは、現代的な消費文化に基づく商業主義を、さほどの抵抗も感じず受け入れているように見える。

「聖地巡礼」に関しては、宗教と消費の矛盾より、むしろ語彙の「濫喩性」のほうに目が行く。濫喩とは、概括語（マスターワード）を濫用することで、多様な現象を総括しようとする「間違った」比喩表現のことである。「国民」「労働者」「女性」「黒人」といった政治的語彙の恣意的使用がその典型だ。濫喩はおもにアイデンティティ政治の文脈で多用され、人々の動員をめざして修辭的に悪用されると、支配の道具となって、集団内部の非同一性が抑圧されることもある。「女性」や「植民地人」などのマイノリティ集団では、とりわけしばしばみられる状況である⁽¹⁾。

もちろん、「聖地巡礼」が濫喩的な言葉だとしても、それが直接人々の動員につながるのではない。「聖地巡礼」においては、宗教性の薄いツアーを「巡礼」に準えることに、文化の濫喩性が認められるが、ファンの間に強固な共同体が作られることはまれである。しかし、「聖地」への旅をつうじて共感した人々がゆるやかな仲間意識で結ばれることや、ファンの交流を目的とした任意団体が結成されることは多く、現代的な結衆の形態として注目される。

「聖地巡礼」における濫喩性は、「歴女」の「聖地巡礼」においてもっとも顕著だ。「歴女」は、現在（2013年）、メディアでさかんに取り上げられる語彙で、その「聖地巡礼」の形態が「女性ファンの熱狂的行動」として社会の注目を浴びている。しかし、「歴女」は元来メディア発の流行語であり、語の定義はきわめて曖昧である。歴史好きの女性を広く「歴女」と呼ぶ場合もあれば、「女性的な傾向」をもった「女性の歴史ファン」だけをそう呼ぶ場合もある。

一般に、歴史趣味の世界は「オヤジ臭い」（男性的）といわれるが、実際の歴史マニアには女

性も多い。しかし近年、突如として「歴女」ブームが起きたのは、主に経済活性化が目的である。90年代以降、市場の縮小が深刻になった日本では、「男性的領域」に女性客を誘致することで、経営危機の回避を図る企業が増えた。歴史商品のコアターゲットはシニア層だが、新たに若い女性客(とその同伴者の若い男性)を開拓し、顧客減少を食い止めようという考えである[須川 2010]。

しかし、「歴女」ブームによる経済効果が期待される反面で、個別の「歴女」による「聖地巡礼」の実態には、注意が払われることが希である。メディアには「聖地巡礼」のイメージが氾濫するが、「歴女」の実態を明らかにするのではなく、「歴女」という虚像を作り出し、女性の歴史ファンをそこに当てはめるほうに主眼が置かれる。「歴女の聖地巡礼」は、「巡礼ツーリズム」以上に問題含みな表現であり、総括しにくい現象を「分かったふりにさせる」危険な言葉である。

本論文では、「歴女の聖地巡礼」の実態を、民俗誌的分析に基づいて解明するが、曖昧な概念に個別事例をぶつけることで、「聖地巡礼」の背後にある、現代文化の濫喩的性格が明らかになることが予想される。しかし、本論文が「歴女の聖地巡礼」を取り上げる理由はそればかりでなく、そうした文化に順応したり、また抵抗したりする、個人それぞれの文化的営為を研究したいのである。濫喩的なラベリングがまかり通る社会で、個人はどのような自己成形とアイデンティティ政治を行うのか、また、そうしたラベリングを、どのような方法で乗り越えるのか、事例に即して考えたい。

本論文は、まず第1章で「歴女」に関する研究史を概観し、第2章では、現代の消費文化における「歴女」の実態を考察する。続く第3章においては、「歴史」「女性性」「濫喩」「政治的駆け引き」など、「歴女」を取り巻くいくつかの重要な問題を論じる。

1. 「歴女」の研究にむけて

(1) 「歴女」とスピリチュアリズム

「歴女」現象を直接的に論じた研究は多くないが、いくつかの先行論文は、「歴女」の個人主義的傾向に注目し、①消費文化②ジェンダー③個人主義を視座に考察を試みている。

「歴女」は、単なる歴史ファンというよりも、「歴史」に対し独特の感受性をもつ「女性」とみなされることが多い。日常的に歴史商品(書籍、DVD、グッズなど)を消費するだけでなく、「聖地巡礼」で情緒的な感慨にひたるのが「歴女」だというイメージだ。近年は史蹟でコスプレする「歴女」の存在が、マスコミに興味本位で取り上げられる機会が増え、「歴女」は「聖地」で想像の世界に没入し、「歴史的人物」になりきるユニークな人々だと信じられるようになった。

こうした「歴女」の行為は、一見すると極めてナイーブである。しかし、歴史研究者の今井雅晴の分析では、一連の行為には文化的な意味があり、出来事の追体験や、憧憬する「歴史的人物」との一体感の確認といった、深い欲求充足の行動とされる。多くの「歴女」が意を注ぐのは、公領域にある「歴史」を私事化し、密かに(または公然と)領有することである。今井は、「歴女」を支える個人主義的歴史観について分析し、①歴史は個人のために役立てねばならない、②歴史は個人の心を充実させねばならない、③歴史は人生の手本となるべきである、という考え方が「歴女」の活動の根本にあると主張する[今井 2010]。

近年は民俗学研究においても、調査研究の重点を、集団から個人へと移行させる研究者が増え

た。ライフヒストリーやナラティブの研究が注目を集めるようになったのも、それと関係する事態だが、大文字の「歴史」が求心力を失った現代社会において、人々の関心がより個人的で、主観的な領域へと移行しつつあることは、多くの研究者に指摘されている。

今井が指摘する「歴女」の「個人主義」には、島蘭進が批判的に分析した、現代のスピリチュアリズム文化との共通性が見いだせる。スピリチュアリズム文化では、①非客観主義的な未知の追究、②「ほんものの自己」の追究、③イメージを媒介とする即興的な共同性の体験、などが重視されるが、そうした実践を主体的に行うのは、自己充足を目的とする個人にすぎない。内的体験や回心などの重大な宗教的経験すら、選択と消費を重視する資本主義の文脈に回収され、自己投資や娯楽とみなされてしまう。スピリチュアリズム文化は、不特定多数にむけて商品（書物、雑誌、ビデオ、セミナー、ワークショップ、セラピー等々）を販売する企業的組織と、対価を払ってそこから情報・技術サービスを得る消費者によって支えられるのである〔島蘭 2007: 321-361〕。このスピリチュアリズムの消費文化と同様に、「歴女」の文化もまた、精神的自己充足を目指す内面的側面と、享樂をもとめる快樂主義的側面を併存させていると考えられる。

須川亜希子は、「歴女」ブームの背景にあるのは、現代日本における大衆文化の成熟と、スピリチュアル文化の浸透だと主張する。「歴女」の正体は、①イケメン俳優出演の歴史ドラマのファン、②戦国武将の同性愛的葛藤を描く女性向け小説のファン、③歴史ドラマに出演するビジュアル系歌手のファン、など、多様な大衆文化に熱中する不特定多数の女性である。これらの女性が創作物を通じて「歴史」に触れたことが、現在の「歴女」ブームを生み出した。日本の大衆文化は娯楽的要素が強いが、須川は逆に、一連の「歴女」の活動の基盤には精神性への傾きがあると述べ、現代女性と「ポップ・スピリチュアリズム」との関係を描く。 「ポップ・スピリチュアリズム」は須川による造語で、「科学的根拠への疑義をはさまず、宗教的基盤もなしに安易に心霊世界の存在を信じ」ること〔須川 2010: 47〕とされる。このスピリチュアリズムは、「不況や政情不安による社会不安から生じる「見えないもの」への信仰がある一方で、物欲や快樂による癒しも肯定される」点に特徴がある。須川は、仏像フィギュアの流行や、TVのスピリチュアル番組での「霊能者」の活躍こそ、「ポップ・スピリチュアリズム」の端的な表れだと主張し、精神世界ブームが起こった80年代に比べ、2000年代の現在はスピリチュアリズムの世俗化が進んだと述べる〔須川 2010: 60〕。須川の見解では、「歴女」はスピリチュアル文化の新しい担い手であり、その活動には疑似宗教的性格があることになる。

（2）歴女の実践をいかに捉えるか

通説的解釈を総合すれば、「歴女」とは、①スピリチュアリズム文化からの影響を受けた、②消費主義の大衆文化ファンだということになる。しかし、「歴女」がそのような個人主義の消費者であるなら、「歴女」による「聖地巡礼」の目的は個人ごとに異なるはずであり、旅の内容自体も多種多様であるはずだ。「歴女」がシンパシーを感じる「歴史」には弁証法的なダイナミズムが欠けており、あらゆる「女性」を動員可能な「大きな物語」（女性の歴史）としては機能しないのである。

文芸批評家の福嶋亮太は、アニメファンやゲームファンが行う「聖地巡礼」を、現代青年の「ポストヒストリカルな歴史意識」の表出と位置づけた。伝統的な「聖地」が、公的な歴史と濃密に結びついているのに対し、物語の舞台を訪ねる「聖地巡礼」の場合、よすがになる物語はあくまでも架空の創造物でしかない。しかし福嶋の解釈によると、そうした物語の舞台を「聖地」のよ

うな「特別な場所」に見立て、同時代のリアルな空間に「歴史」を密かに封印するのが、「聖地巡礼」をする人々だという。サブカルチャーの「聖地巡礼」は、人々の「偽史的想像力」に訴えて「架空の起源を創設し、そのことによって現在の「正史」にちょっとした起伏」をもたらす行為だ。しかし、現代の私事化された「偽史」は、偽史的言説が本来有していたダイナミズムを失っており、社会的なリアリティを揺るがすことができない。公的性格を欠く「稗史」のように、あくまでも私的な「歴史」に留まる、と福嶋は主張する〔福嶋 2009〕。

現代青年の「巡礼」がポストヒストリカルなものとしたら、その原動力となる「偽史」は、いったいどんな「歴史」なのだろう。先行研究の多くは、抽象的な議論に終始するだけで、肝心の「偽史」の内容はほとんど研究されてこなかった。「聖地巡礼」の青年たちが愛好する創作物について、文芸批評は多く行われたが、それぞれの読者がそこにいかなる解釈を加え、自分なりのストーリーをどのように練り上げているかについては、詳細な事例分析がなされない。そのため、「聖地巡礼」をする個人の姿が見えないのだ。

2. 「歴女」と「パロディ」

(1) 「歴女」の定義し難さ

「歴女」とみなされる女性は、「歴史」や「旅」のほかに、①仏像、②音楽、③アニメ、④漫画、⑤登山、⑥ゲーム、⑦民俗学など⁽²⁾、多彩な趣味をもつことが多い。なかには、スターへの「追っかけ」の延長として「聖地巡礼」する女性や、「BL 趣味」を満たそうと「聖地巡礼」する女性もいて⁽³⁾、いわゆる「歴史ファン」の範疇に取まらないことがある。周囲の人々は「歴女」だと思い込んでいても、本人は「ほんとうの歴女は別にいる」「私のコスプレ趣味と歴女は違う」などと主張する場合がしばしばだ。



写真1 宮本武蔵(『戦国BASARA2』)に扮したQさん
撮影地は丸亀城。小道具も自作している。
2012年5月、被写体の友人撮影

本節では、そうした「歴女」の実像に迫るため、福岡県在住の20代前半の女性、RさんとQさんを取り上げ分析する。ふたりは10代からの友人で、サブカルチャーに深い関心をもつ。休日には一緒に「お城めぐり」をしたり、ライブやイベントに参加したりする。Rさんは「ふつうの会社」で働くが、Qさんは趣味と経験を活かせるサブカルチャー関係の企業に勤務し、コスプレ用の衣装販売や、イベントの企画運営に携わっている。ふたりとも漫画、アニメ、男性アイドル、俳優などに豊富な知識をもつものの、いわゆる「歴史マニア」ではない。しかし、周囲からは「歴女」だと想定される存在であり、実際に史蹟をめぐる「聖地巡礼」の旅をしている。

2012年の夏に繰り返し熊本城を観光した際も、2人はお城のスタッフに「歴女ですか?」と尋ねられた。

「歴女ですか?」ときかれたのは、前、熊本城に行ったときにきかれました。多分そこ熊本

城のスタッフの方ですね。熊本城にはツアーがあって、おもてなし武将隊という人たちと一緒に行くツアーとかあるんですよ。そのときに、一応口頭で申し込みがあるんですけど、そのときに「どこから来たんですか？」という会話の間にきかれました。歴女というまでに知識がないから。あー、って一回とまどっちゃって、でも歴史が好きな女の子だ、という意味では好きです。でまあ、最終的には、はいそうです、とって（Qさん2012年10月）。

本当の歴女の方に申し訳ないくらい知識がないんですけど。なんか、もう、本当に、なんだろう。「戦国鍋TV」⁽⁴⁾とかゲームとか、アニメとかじゃなくて、本当に、歴史、史実が好きな人が本当の歴女だとわたしはおもいます（Rさん2012年10月）。

Qさんは「歴女」として消極的に認め、Rさんは否定する。歴史学の知識が充分でないため、自分は「歴女」に該当しないという見解だ。しかし、度々城跡に通うふたりを、周囲の人々が「歴女」とみなすのは自然である。「歴女」とは他称であり、自ら名乗る女性は数少ない。「歴女」とは、第三者による「呼びかけ」と、それに対する「応答」によりつくられるのである。

Qさんによると、2012年の夏は、熊本城に「めっちゃはまって、2週間に1回ぐらい」のペースで通ったという。ただ、ふたりが熊本城に「めっちゃはまった」理由は、単に「歴史」好きだからではなく、Qさんの談話に登場する「おもてなし武将隊」の存在が大きい。城跡などの史蹟がある全国の市町村では、戦国時代風の装束の「甲冑隊」「武将隊」を組織して、町のアピールや旅行ガイドをさせるところがある。劇団員、DJ、会社員など、メンバーの前職は様々だが、史蹟に常駐する甲冑姿の青年たち（女性や壮年のメンバーもいる）は特に、女性ツーリストの間で人気がある。

「武将隊」を擁する市町村が、観光開発を目的に、他自治体の「武将隊」を招待してイベントを行うこともある。ファンの女性のなかには、「遠征」と称して「武将隊」についてゆき、全国を巡歴する人もいる。かならずしも「追っかけ」ではないRさん、Qさんだが、その関心は、史蹟以上に「武将隊」へと向けられている。とくに自分もコスプレイヤーであるQさんは、「歴史」そのものではなく、その①「パロディ」や、②「外見」（Qさんによる表現）に強い憧れを感じると述べる。「魅力は、何点かありますが、やはり一番は、イケメン揃いという点です。ワイルド、知的、弟系、おじさん系など、オタク女性が好きな要素がまず、外見から盛り込まれています」という。

（2）「すごい、ああってきちゃう」ものについて

Qさんは自分自身を「歴史が好きな女の子」だと規定したが、そこで言う「歴史」とは一体何なのか。Qさんによれば、「歴史」に関心をもったのは小学生の頃からであり、黒船のペリー提督を「パロディ」にしたインターネット動画がきっかけだという。

歴史に関心をもったのは小学5年生とか。小学校で歴史の授業を持ったところからとても好きで、で、「がっ」てはまったのが、インターネットをそのとき与えられて、調べてたら、ペリー提督のパロディ動画などをみつけて、ひたすら「開国してくださいよ」という動画知ってます？それで、ペリーさんってどんな人なんだろうというところから入りました。そしてずっと、中学になると毎日歴史の授業があって。で、友達とそういう人たちをなんか自分達

でパロディにしながら毎日遊ぶということをして、歴史を自分達でアレンジしながら覚えるということをしていました。たとえば、あの写真、有名な人の写真があって、この人の顔からこういう性格だろうという感じ(2012年10月)。

小学生のころ、ベリー提督の肉声と称する偽のネット動画を見て⁽⁵⁾「パロディ」に目覚めたQさんは、教科書などに登場する歴史的人物を自由に脚色し、いろいろ空想して楽しんだという。肖像画や写真をもとに自分だけのイメージを作り、それを友人と見せ合って遊んだ。

歴史好きを称する若い「歴女」は一般に、その興味関心を「歴史的人物」に集中させることが多い。若者に人気の歴史作品や歴史ゲームのなかには、少年漫画風、少女漫画風、お笑い風などにデフォルメ化された「歴史的人物」が登場する。それについては「時代や史実にのっとった上で魅力ある武将たちを設定してある」ため、思った以上に歴史的知識を得られる[宮島2013]という見解もあるが、ゲームが学習の動機付けになるのは一部の例で、そうならない場合のほうが多い。例えばQさんの「パロディ」は、「歴史的人物」の人生それ自体でなく、その「顔」や「外見」に対して行われる表層的なものだ。

歴史の物語よりも、遊戯的な「もじり」や「ずらし」に魅力を覚える、Qさんのような若者が増えた。Qさんは、ゲームの場合でも、「戦国BASARA」(2005)のような「パロディ」性の強いコミカルな作品は好むが、笑いの要素が少ない歴史シミュレーションゲーム(「信長の野望」「天下統一」等)はほとんどプレイしない⁽⁶⁾。

「三国無双」っていう人をなぎ倒すゲームがあり、その流れで「戦国BASARA」を友達に借りたら、たいへんにパロディが多くて、へんなゲームだったんで、3日くらいでやりこんでしまっ。とくに自分にしかわからないようなツボをつかれると、すごい、ああってきちゃって。『ジョジョの奇妙な冒険』という漫画がすごい好きで、読んでたんですけど、そういうキャラが言ってる台詞が出てくるんですよ、ゲームに！絶妙にぎりぎりのラインでパロディしてみたい。クヤシイ。面白いみたいな(Qさん2012年10月)。

Qさんは、「戦国BASARA」(2005)、「戦国BASARA2」(2006)を例にして、若者の「パロディ」感覚について細かく説明してくれた。談話には感覚的な表現が目立つが、歴史ゲームを楽しむには、漫画、アニメ、他のゲームなど、多領域のサブカルチャーに通じることが必要だという主張である。たとえば、「戦国BASARA2」の場合、ゲーム中で流れる台詞(音声)の多くは、別の人気作品からの引用と組み合わせで作られている。基礎知識がないと分からないが、Qさんの場合は、ゲームの登場人物の「颯爽と戦場を駆ける姿、そこに痺れる、憧れるッ！」(荒木飛呂彦『ジョジョの奇妙な冒険』の有名な台詞からの流用)といった台詞を耳にただけで、「自分にしかわからないようなツボをつかれ」た気がし、「すごい、ああってきちゃう」という。

「パロディ」的な歴史ゲームにおいては、過去の諸作品やキャラクターの断片がないまぜとなり、目のくらむような刺激的効果が生じている。しかし、こうした性格をもつゲームが仮に「歴史ゲーム」と呼ばれるとしても、その本質は際限ない「もじり」と意味の「ずらし」であり、「歴史性」はたんにアリのバイのようなものでしかない。Qさんを「ああっ」と感動させるのは、ゲーム上のストーリーでも、「歴史」の物語でもないのだ。

（3）ホモソーシャル

前節で確認できたのは、Qさんの歴史感覚の本質が、「歴史」に対する「パロディ」的实践だということである。こうした歴史感覚は一見特殊に見えるが、広義の「パロディ」は多くの若者に親しまれるコンテンツ消費法である。本節では、Qさんの「パロディ」的实践がどのようにして「歴史」と結びついたのか、彼女のライフストーリーをもとに考察する。

「歴史」以外にもいくつもの趣味を持つQさんは、日本内外にたくさんの仲間がおり、SNSやメールを使ってしばしば連絡をとりあっている。Qさんのweb上のアカウント名は、ある歴史的人物の名をもじったものだが、交流するのは歴史ファンばかりでない。現代サブカルチャーの領域横断性のためだろうか。別ジャンルが好きだった友人たち（主に女性）もQさんの人柄に惹かれ、一緒に史蹟巡りの「聖地巡礼」をすることがある。Qさんによると、元来は歴史嫌いだった人でも、熱心な「勧誘と布教」の結果、歴史趣味に「まんまとハマる」ことがあるらしい。

筆者は、そうしたコミュニケーション行為の原点に興味をもったので、Qさんの小学生以来の遊び（①人物やキャラクターを自分なりに「パロディ」化し、空想して楽しむ。②その空想を仲間と共有する）について、あらためて質問を申し入れた。

これに対してQさんは、自分が行った「パロディ」の最初のころの事例として、中学生時代のノートの写真（写真2）を解説付きで送ってくれた。学校で教わる歴史用語を語呂合わせで覚えたものだという。

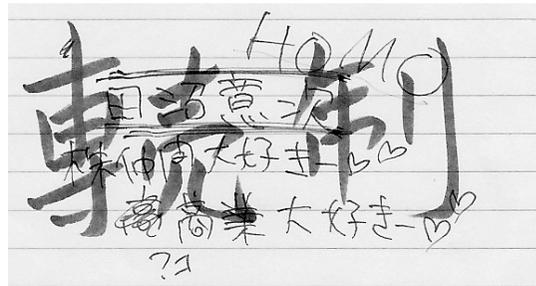


写真2 中学生時代のQさんのノート

授業への反発心から、学生時代は多くの人がいたずら書きをするが、写真2の資料は、Qさんの「パロディ」感覚が顕著に表れた「落書き」である。①「田沼意次」②「HOMO」③「商業大好き♡」④「株仲間大好き♡」⑤「?コ」の5項に本質的な関係性があるとは思えないが、Qさんのなかでは意味的につながっているようだ。

「専売」を後ろからよむとウリ専になる。「男娼」をあらわす隠語だ。「商業」の下の伏字の「?コ」は男性器のことだろう。中学生の博識に驚かされるが、Qさんは昔からそんなことにたいへん関心があったといい、衆道の歴史などについては、後に本を何冊も読んで真剣に勉強したらしい。「専売制」のような無味乾燥な歴史用語から「HOMO」が導きだされることが、Qさんのいう「パロディ」の実例であり、「笑い」がジェンダーと結びつくのが特徴的である。

（中学生時代は）改めてキャラ立てをするというよりは、その時代に生きた人を、その時の知識で「くだらなくイじる」ことのほうが多かったようです。一緒に歴史を「イジっていた」友人は変な方向に博識で、少し大人びた人でした。小学4年の時に、近所に友人が引っ越してきて、家が近いというのがきっかけで仲良くなりました。家が近いので、学校帰りに毎日ゲームやパソコンをして遊び、2人の間でしかわからない笑いのツボを共有している仲でした。女性同士の友達というよりは、男同士の友達のような関係です。このノートを作っていた時、私は学校に行かなくなっていた時期でした。久しぶりに学校に行き、テスト勉強がてらに友人たちとこういった遊びをしていたのを覚えています（Qさんによる写真の解説。下線筆者）。

この談話からは、①歴史をイジルこと、②男性性を強く意識すること、③学校に行かないこと、④女性同士で(男性のように)秘密を共有すること、といった行為の相関関係が示唆される。Qさんの解説には、ジェンダーと友人関係に関わって、細心の分析を必要とする重大な記述もあるが、歴史「パロディ」に関しては、学校的な歴史教育への抵抗として行われていることがわかる。この抵抗は、公的領域に属する「歴史」を脱意味化し、同性愛の「パロディ」にしてしまう点で「偽史的」である。

Qさんは中学2年のころから学校に行かなくなり、少女時代は、家に籠っていた時期や「家出」していた時期があった。Qさんによると「高校卒業には5年くらいかかった」という。しかし「不登校」の時期のQさんは、ネットで多様な人々と交流したり、学校外の場所で趣味(音楽、コスプレなど)にうちこんだりと、専らサブカルチャー領域の活動に力を注いでいた。Qさんはゲーム、漫画、コスプレ、アイドル、歴史などの情報を貪欲に吸収し、それらを自分なりにブリコラージュして、独自の世界を切り開いていったのである。

「専売制」の落書に表現された単純な「パロディ」の「わざ」は、Qさんの文化的サバイバル術の萌芽的形態だった。Qさんは①周縁的な文化に浸りながらも、②世間(支配的文化)と折り合いをつけて自己実現しようとした。学校にはまれにしか行かなかったQさんだが、「パロディ」や「歴史いじり」のときは生徒の中心となり、テスト勉強をする級友たちとふざけることができたのである。

いまでも一緒に活動するQさんとRさんは、不登校の生徒たちが集まる「適応支援学級」で仲良くなった。趣味が合致したうえ、「ひねくれていた」(Rさん、Qさんの表現)ふたりはすぐ意気投合したという。Rさんは良識ある真面目な女性だが、BL小説を書いて同人活動をしていたこともある⁽⁷⁾。

RさんやQさんのような女性にとって「HOMO」は秘密結社の暗号のようなものだ。ふたりがその語彙を発するとき、生身の男性の肉体的イメージはさほど喚起されない。「HOMO」という言葉には、①周縁化された少女たちを密かに結びつける効果、②女性同士のホモソーシャルな関係を強化する効果、③支配的文化(例えば学校の歴史教育)から距離をとる効果、などがあると考えられる。ふたりにとって、「HOMO」の「パロディ」は、自分に共感的な仲間(特に女性)を見つける踏み絵の一種なのだ。

3. 「取り調べ」と「推理」

(1) 「歴女」のようなYさん

先に指摘したように、「歴女」という呼称はあくまでも他称である。多様な関心から史蹟巡りをする女性たちに、第三者がそうラベリングしただけであり、「歴女」という人格的主体が存在するわけではない。その意味においても、「歴女」は濫喩的な語彙である。ところが、当の「歴女」のなかにも、①「歴女」とは「女性性」豊かな歴史家であり、②自分は「独特の歴史の見方」ができる人間だと自負する人物がある。本章では、そうした個人の本質主義的言説に考察を加え、「歴女」とアイデンティティ政治の関係を論じる。

「歴女」と呼ばれる人々のすべてが、確固たる歴史観を持つわけではないが、歴史を深く理解する「歴女」もいる。先のRさんの指摘のように「本当に、歴史、史実が好きな人が本当の歴女」

だとすれば、女性の歴史研究者はたいてい「本当の歴女」である。しかし、「キャラクター化された歴史的人物に強く没入する」ことが「歴女」の条件だとすれば、そうした傾向をもつ人物は研究者以外にも多く、しかも男女の別なく見つけることができる。

本章では、歴史人物に感情移入する熱烈なファンの一例として、30代前半の福岡県出身の男性、Yさんを取り上げる。Yさんは消防士として活躍しており、風貌はさわめて男性的である。ところが歴史的人物に過剰にのめり込むため、周囲の歴史ファンからは、「まるで歴女みたいだ」と評されることがしばしばだ。Yさんの主張によると、歴史好きの一般男性は「広く浅く」がモットーで、マクロな視点を重んじる例が多いという。これに対し、狭く微細な領域にこだわり、どこまでも深く探求するのが「歴女」だ。Yさんは、自身がミクロな領域に関心を抱く人間であり、その点で一般の男性研究者とは一風違うと考えている⁽⁸⁾。

九州地方の郷土史研究を趣味とするYさんは、旧柳川藩主立花家の歴史に特別な関心を持つ。立花家の旧別邸で営まれる観光施設（「柳川藩主立花邸御花」福岡県柳川市。以降「御花」とする）や、併設された立花家史料館にも足しげく通い、日本中を旅して、藩主や家臣の子孫などに熱心なインタビュー調査を行うので、学芸員や関係者にも存在を知られている。

近世大名立花家の黎明期に活躍した、戸次道雪⁽⁹⁾・閻千代・立花宗茂の3名は、いずれも「戦国武将」として名高い人物であり、「歴女」の間でも人気が高い。特に近年はジャンヌ・ダルク的存在への興味から、立花閻千代に注目するファンが増えている。閻千代は、「雷神を斬った猛将」戸次道雪の娘だが、女性にもかかわらず、七歳のとき立花城督（城主）として家を継いだことで知られる。サブカルチャーの世界では、この女性城主イメージが拡大解釈されることが多く、アクションゲーム「戦国無双2」（2006）にも、西洋風の鎧を身にまとう女戦士として登場する。閻千代は人気のプレイヤーキャラクターの一人だ。プレイヤーは自ら閻千代を操作し、道雪から受け継いだ雷切（武器）をふるい、群がる島津や徳川の大軍をなぎ倒す。

Yさんはこうした歴史ゲームのファンだが、近年は著名な閻千代だけでなく、立花家関係の、世に知られない歴史的人物の研究に打ち込んでいる。初対面のとき、筆者はYさんに名刺を頂いたが、そこには「矢島（M）T」（Mは本来の姓、TはYさんの名前）と書かれていて、非常に驚いた。矢島は、立花宗茂の2人目の妻、八千子姫（瑞松院）の旧姓である。Yさんによると、「矢島」は一種のハンドルネームで、矢島氏へのシンパシーのために名乗るのだが、本物の矢鳥家の了承も得てのことだという。Yさんは、「御花」での歴史関係のイベントの際には、柳川藩主立花家の子孫にまで「矢鳥（M）T」の名刺を渡していた⁽¹⁰⁾。

またYさんは直接立花家に無関係の歴史イベントにも出かけ、業者に細かく指示して作ったイミテーションの鎧で、戦国時代の矢鳥氏のコスプレをすることがある。しかし、模造の元となるはずの矢鳥氏の鎧は未発見なので、鎧のディテールはすべてYさんの想像である。

このように没頭するYさんのことを、歴史仲間は畏敬の念を込めて「矢鳥さん」と呼ぶ。Yさんの歴史研究においては、対象を適度な距離から冷静に見つめることよりも、想像力をフルに活用し、研究対象と自己を一体化させることが重視されている。

（2）Yさんの「押し掛け探索」

Yさんは自分の歴史研究の旅を、やや自嘲気味に「押し掛け探索」と表現する。教育委員会、博物館、ゆかりの寺社、関係者の子孫をたずねて文書を見せてもらい、伝説を聞いて歩く。Yさんはこの「押し掛け探索」を続けるうち、歴史研究の本質を理解したという。

本でみるよりも自分の足でいって、自分の目でみるのが一番楽しい。ちょっと地元行ってみるか、ということになっちゃって。調べたいとおもうと、なんか無性に調べたくなる(2013年6月)。

Yさんの「矢島」体験も、「自分の足でゆき」「目でみる」旅のなかで偶然つかんだものだ。Yさんが閻千代の菩提寺である良清寺に参拝し、位牌や肖像を拝観したとき、僧侶が向かいの瑞松院を、八千子姫ゆかりの場所と紹介した。Yさんはすぐ先方に電話して瑞松院に向かい、その場で『光台山本覚寺瑞松院縁起』⁽¹¹⁾を読んで、波瀾万丈な矢島兄妹(八千子と重成)の人生に心をうたれた。閻千代ファンとして史蹟を訪ねたはずが、奇妙なことに、継室の八千子姫に特別の思いを抱いたという。この体験を境にして、Yさんの歴史感覚も大きく変化したようだ。

やっぱり、史料だけだと偏っているっていったらあれですけど、これだけの史料しかないですけど、じっさいその場にいったら、実はそのまわりに、いっぱいこれだけのまだ、いろんな話とか、資料とか、ぜんぜん知られてない人たちが、その人のまわりには、いっぱいいたっていうのが、すごい人たちがっていう。そういう人たちは本だけだったら僅かしか出てこないし、名前もでてこない、っていうのがあるんですね。(中略)その人がどんなことをやったかという、書かれてないことが書かれてあるんですね。こういうのを調べるのが、地元の町にいったり、菩提寺のご住職とか、御子孫の方にきくのがいちばん、いちばんいいっていうのが分かったんで、それでそういうやりかた、自然にやりましたね。ねらってなかです(2013年6月、下線筆者)。

その人の生きていたところについてみて、その武将に会いたい。閻千代に会いたっていかたちにかわってきたんです。その人に会いたっていかたちに。本とかじゃあわからないその人の素顔が知りたい。っていう(2013年6月)。

Yさんが抱く歴史的人物への関心には、対象との強い同一化欲求が存在する。Yさんの「押し掛け探索」は、①自らルートをつくり、②他者と接触し、③関係をつくる積極的行為だ。それは恋愛に似ており、研究計画に忠実であることよりも、偶然の出会いのほうが重視される。「書かれていない」ことや、「知られていない」ことなど、秘部に触れるのが目的なので、旅の途中で予期せぬことが起これば、Yさんはそれを宿命的な出来事と感じるのである。

Yさんは歴史研究を始めるまで、仕事のない休日は部屋で過ごすこともあった。「戦国無双2」で閻千代を使って敵と戦ったり、「信長の野望」シリーズで天下統一(立花や矢島の幕府をつくる)したりして遊び、飽きると夜は大河ドラマを見る、という一日を送っていたようだ。Yさんの見解では、そうしたことも確かに面白いが、「押し掛け探索」から得られる「出会いと発見の喜び」は、ゲームとは全く比べ物にならないということである。

(3)「推理」と「取り調べ」

Yさんは、「押し掛け探索」により得られた自身の研究成果は、歴史研究者の権威的な「公式見解」とは異質だと主張する。「押し掛け探索」は共感的な「推理」に基づく独特の実践であり、アカデミシャンによる権威的な調査研究とは一線を画すらしい。Yさんは、「推理」と「取り調べ」

というふたつの語彙を対比させることで、自身の「押し掛け探索」の特殊性を強調する。

えーと。そうですね。かなり違いますね。やっぱり。取り調べはやっぱりこの。犯人を。犯人がやったことを、暴く。もう犯人がいるわけで、犯人から状況を。やっぱり犯人は隠したいわけで。自分のやったことを。これをいかにしてはき出すか。供述させるか、といったことが取り調べですね。推理、というのは、何もない状態から作ってゆく、自分で作ってゆくの推理。推理のほうがいいかな。と思いますね。けっこうきついんですね。取り調べは(中略)。まずは相手の信頼関係。戦国時代の外交と同じで信頼関係を築いて、で段々佳境に入って行って、で最後は。まあ、こういっちゃなんだけど、落とすみたい。ええ。戦国時代の外交と似ている。油断させるといふか、最後は落とすみたい。北条早雲が得意としていた。北条早雲は名刑事になれると思いますよ。落としの早雲（Yさん2013年6月）。

現在消防士を務めるYさんだが、5年前までは警察官をしており、刑事課に所属した時期もある。その頃のYさんは、職務として「取り調べ」にあたることもあったが、Yさんの見解によると、警察の「取り調べ」では、あらかじめ犯人と筋書きを決めてあるため、担当刑事の仕事はただ、容疑者に罪を認めさせることだけだったという。

これに対し、まったく白紙の状態から始め、自分なりに歴史のパズルを組み立てるのが「推理」だ。Yさんによれば、「まったく肖像画もない、なにもない、名前と文献しか残ってない」場合でも、言い伝えや二次史料を駆使して「推理」を行えば、歴史的人物の素顔に迫ることができるらしい。「押し掛け探索」は、そうした「推理」の過程で行われる探求の「旅」であり、予め与えられた捜査方針などない。人々との出会いが研究の方向性を変化させるため、歴史のパズルの全体像は、完成するまで見えてこない。

Yさんが想起する「キツイ」「取り調べ」の記憶は、「押し掛け探索」の楽しさと好対照をなしている。Yさんは、自分の調査旅行で出会った人たちが、すべて親切で、善良だったと強調し、共感的関係を築けたと喜ぶ。しかし、もしYさんの調査が「取り調べ」ならば、心の触れ合いなど上辺だけのことで、被調査者を騙して、自白させるための策略にすぎないのである。

警察官時代の「取り調べ」体験が、Yさんの心に影を落としているのかもしれない。日頃は温和なYさんだが、権威に対しては往々にして手厳しく、研究者や学芸員による歴史研究をことあるごとに批判する。Yさんによれば、それらの多く⁽¹²⁾は「きれいごと」であり、自分の「押し掛け探索」こそ、「本当の立花家はこういう生き方だったんじゃないか」ということを解き明かすという。Yさんは、筆者によるインタビューの際も、自身の歴史観と歴史学の「公式的見解」の違いをたびたび強調した。

以上のYさんの主張から読み取れるのは、「歴史研究」に関する表1のような図式的解釈である。権威を強く批判するYさんは、学芸員をはじめとする歴史研究者たちが主流派の代理人であり、「公式的見解」の番人だと信じて疑わない。Yさんの「押し掛け探索」は、歴史叙述の支配権を揺るがす状況転覆的な行為なのである。男性であるYさんが、自身を「歴女」に類似した存在に擬することや、談話や非文字史料に基づく共感的歴史研究の重要性を主張することは、専門家への挑戦という意味を含んでいる。歴史研究が一部の研究者に担われてきたことが不満なYさんは、「本当の歴史」が彼らによって抑圧され、どこか周辺的な場に隠蔽されたと信じている。つまるところYさんは、警察の捜査に疑念を抱く探偵であり、冤罪の被害者を救うべく、

表1 歴史研究についてのYさんの捉え方

	担い手	ジェンダー	研究対象	内容	研究目的と方法
権威的な歴史研究 (公式的見解)	研究者 学芸員	男性的	マクロ 文字史料中心	警察的 虚偽	取り調べ 自説への当てはめ
Yさんの歴史研究 (歴女と類似)	素人	女性的	ミクロ 多様な史料	共感的 真実	推理 研究対象との一体化

敢然と組織に立ち向かう元捜査官なのである。

しかし、Yさんの挑戦にはひとつの陥穽がつきまとう。「本当の歴史」への信仰にささえられたYさんの歴史研究には、根強い本質主義への志向と、ナイーヴなロマンチズムが存在するのだ。スピヴァクは、『サバルタンは語るができるか』の結論部分の言明のなかで、ラディカルな研究者が陥る「代弁」「代理」の罠について警告した。良心的な批評家が弱者を「代理」して自ら語るとき、叙述対象の声はそうした表象のためにかき消され、「歴史」から排除されてしまうのである〔スピヴァク 1998: 60-63〕。

Yさんは「本当の歴史」は「知られない人々の歴史」だと主張する。しかし、そうした人々との一体化を通じ、「正統派」への批判の契機を見いだすのは、「矢鳥」としてのYさんではなく、研究者としてのYさんではないのか。Yさんは「変身」によって、「知られない人々の歴史」とけ込み、自ら「本当の歴史」の体現者となる。しかし、そのYさんが「公式的見解」と対決するとき、歴史研究は、まったくの政治的駆け引きと化してしまうのである。

Yさんの研究活動を知るある研究者の意見によれば、①Yさんが想定する藩史研究の「公式的見解」など、現実には社会のどこにもないし、②「きれいごと」の伝承をそのまま信じる研究者もまた、実際には存在しないという。もしそうなら、「知られない人々」の復権を夢見るYさんの研究は、まったく存立の基盤を失ってしまうかもしれない。自身を異端的存在と位置づけ、弱者として「正統派」を攻撃するYさんだが、その主張に戦略的意図がないとは言い切れない。

もちろん、Yさんの「矢鳥」への「変身」は、必ずしも野心や政治的意図のもとに始まったことではなかった。すべての実践に先行するのは、「聖地巡礼」のさいの、「矢鳥」との一体化の体験である。「本当の歴史」をめぐる葛藤はその後、独自の調査研究を進めるYさんが、他のアカデミックな研究者と接するなかで生まれたのだ。

「押し掛け探索」の際のYさんは、自身を「矢鳥」のなかに埋没させ、他者となる快樂にひたすら耽溺しているように見える。しかしそんなYさんも、痛烈な批判者としての顔をもって、ライヴァルを論破したいのである。「変身」「共感」といった言語化しにくい体験を神秘化し、特権的な場所から「正しい歴史」を主張するのは、明らかに、研究者としてのYさんなのであり、過去の「知られない人々」それ自身ではないのである。

おわりに

本論文では、「聖地巡礼」ブームを担う「歴女」の行動を事例分析し、「歴女」という濫喩性に満ちたラベリングが人々にどのような影響を与え、またどのような文化的実践を生み出すのか明らかにした。

「歴女」の文化には、①ゲーム的なパロディの遊戯と、②「本当の歴史」を求める真剣な希求

とが微妙なバランスで並存する。その文化のなかでは、創作物の虚構的イメージが正統的歴史像を揺るがすが、「歴史」への思い入れ自体は消え去らない。本質主義への傾斜と語りへの欲求は根強く、「歴女」は偽史の創造を夢見てフォークロアを紡ぎだす。

そうした例としては、「歴女」の濫喩的イメージを逆手に取り、「歴史研究の権威」に挑戦した Y さんの行動が興味深い。Y さんは、「歴女」の属性とされる「ナイーヴさ」や「共感」の場所にあえて踏みとどまることで、「主流の」アカデミックな歴史研究への批判者になろうとするのである。

この Y さんのように、「本当の歴史」への思い入れから、地方の伝説や稗史に興味を抱く若者が増えている。しかし、民俗学的な伝説研究に関心をもつ「歴女」はごくまれであり、地域史研究を志す若者の数も減っている。こうした傾向を一概に民俗学衰退の表れとみなすことはできないが、学問の未来にとって憂慮すべき状況であることは確かだ。

研究者のなかには、「歴女」の登場で歴史研究の裾野が広がると楽観する見方があるものの、じっさいには、学問に無関心であったり、反発心を抱いたりする「歴女」が多い。そうした若者は善かれ悪しかれ、講壇的な歴史研究の権威を脅かす存在となる。

じじつ、かつては郷土史家の功罪とされたいくつかの事態が、現在では「歴女」の手で起ころうとしている。「歴女」的感性をもつ若者は、個人的な思い入れから新たな「歴史」を創出し、地域に広めようとするのである。将来の民俗学者がフィールドで対峙するフォークロアのいくぶんかは、彼らが創作した偽史となるに違いない。

註

- (1) 脱構築派の文化批評では、語彙の濫喩性を指摘するだけでなく、社会の意味システム全般に濫喩性を見いだす。特に、植民地主義と結びついた文化の濫喩性については、[モートン 2005: 60-63]などを参照。
- (2) 本論文に登場する話者と、その周辺の人々の趣味を羅列した。
- (3) 男性同性愛のカップルに女性が共感し、強く感情移入することを、BL（ボーイズラブ）趣味と呼ぶ。
- (4) 「戦国鍋 TV」は、筆者が監修を担当していた TV 番組で、TVK などでも 2012 年まで放送されていた。戦国時代の歴史的出来事を「パロディ」化して、視聴者（若い女性も多い）に分かりやすく、また面白く提示したことで成功を収めた。
- (5) <http://www.youtube.com/watch?v=OZYDUDz85R4> 参照（2013 年 6 月 25 日最終閲覧）。
- (6) 「戦国 BASARA」は、2005 年に CAPCON から発売されたプレイステーション 2 のアクションゲームである。プレイヤーは伊達政宗や真田幸村を操り、戦国時代の戦いを追体験するが、ゲームのストーリーは必ずしも史実に合致していない。また、伊達政宗が英語を話し、本多忠勝がロボットであるなど、キャラクターに大胆な現代的アレンジが加えてある。そうしたことが話題を呼んだこともあって、若者の間で大ヒットし、若い女性の歴史ファンが増えるきっかけとなったといわれている。2013 年現在は、続編の「戦国 BASARA 4」が開発中である。「信長の野望」シリーズ（KOEI）と「天下統一」シリーズ（システムソフト）は、戦国時代を舞台にしたシミュレーションゲームのうち、もっともポピュラーなものである。プレイヤーは戦国大名となり、敵勢力を滅ぼして天下統一を目指す。硬派を称する歴史ファンにも評価の高いゲームだ。ちなみに「信長の野望」シリーズを開発した KOEI は、「戦国 BASARA」の発売に先立つ 2004 年に、アクションゲームの「戦国無双」を発売している。このゲームは「信長の野望」シリーズよりもライトユー

ザー向けであり、若者の間で人気を博している。なお「戦国無双」のゲームシステムは、同じKOEIから1997年に発売されたアクションゲーム「三国無双」と類似する。

- (7) 作品の内容についてRさんに質問すると「(現在)実在している人物を取り扱う作品は、決して公に出してはいけないという暗黙のルールがある」とのことだった。Rさんの小説については別の機会に論じる。
- (8) Yさんのような男性版の「歴女」を、「歴男」「歴士」と呼ぶ場合もある。
- (9) 多くの読み物やゲームでは、立花城主になったことから「立花道雪」として登場するが、じっさいには生涯戸次姓のままで、立花を名乗ったことがない。
- (10) 2012年12月22日、取材で「御花」を訪れたさい、筆者は偶然Yさんと出会った。この日は、史料館企画のイラストコンテスト「わたしの間千代姫」の表彰式があり、受賞者はじめ、全国から熱心なファンが集まっていた。授賞式が終わったあと筆者は、Yさんとコンテスト受賞者のTさん(女性)が、「御花」の立花寛茂社長と歓談する場面に同席させてもらった。
- (11) 『光台山本覚寺瑞松院縁起』は、瑞松院が発行した少部数のパンフレットで、寺と矢島氏の歴史について触れたもの。
- (12) 関ヶ原の戦いの際、立花宗茂が敗北を予想しながらも、義によって西軍に味方したという話、立花家が改易されたとき、領民が名残を惜しんで涙を流したという話、藩士たちがそんな宗茂を助けようとお金を集めたという話などが、立花家をめぐる美談の代表である。

文献

- 今井雅晴 2010「流行語「歴女」と「仏女」にみる現代社会の動き—大河ドラマ「天地人」「龍馬伝」から「阿修羅展」「親鸞展」まで」『親鸞の水脈』8
- 門田岳久 2013『巡礼ツーリズムの民族誌—消費される宗教経験』森話社
- スピヴァク, G. C. 1998『サバルタンは語ることができるか』(上村忠雄訳) みすず書房
- 島蘭 進 2007『精神世界のゆくえ—宗教・近代・霊性』秋山書店
- 須川亜紀子 2010「「歴女」、聖地巡礼、ポップ・スピリチュアリズム—女性の戦国・幕末ブームを考える」『少女文化研究—少女文化の友』5
- 福嶋亮太 2009「ホモ・エコノミクスの書く偽史」『思想地図』3
- 宮島智広 2013「戦国時代ブームと戦国時代感のあり方」『信濃』65(2)
- モートン, S. 2005『ガヤトリ・チャクラヴォルティ・スピヴァク』(本橋哲也訳) 青土社
- 山中 弘 2012「作られる聖地・甦る聖地」星野英紀・山中 弘・岡本亮輔編『聖地巡礼ツーリズム』弘文堂