

# 異文化間コンフリクトを乗り越えるための創造的対話についての試論

## コンテンツツーリズムとメタ観光にできること

北海道大学観光学高等研究センター・教授 山村 高淑

### 1. はじめに

#### 1.1 ツーリズムは「創造的対話」を生むことが可能なのか？

本稿では、「ツーリズムは「創造的対話」を生むことが可能なのか」という問いを、ツーリズムが抱える今後の大きな課題の一つとして位置づけたい。そのうえで、コンテンツを介したコミュニケーションに注目がなされてきた〈コンテンツツーリズム〉の分野、そして場所にレイヤーを多層的に設定することで情報の共有が図られてきた〈メタ観光〉の分野に着目することで、今後の研究と実践のあり方、目指すべき方向性について、あくまでも試論ではあるが、論点を整理してみたい。

なお、「創造的対話」とは従来、教育分野で多用されてきた語であり、例えば丸野俊一は次のような定義を行っている。「一つの課題やテーマに臨み、『ものの見方・考え方・価値観』の異なる人々が、創造的・批判的なコラボレーションを繰り返しながら、新たな知を生成し適切な解決策を探求・発見していく終わりのない“協創による協働構成の過程”である<sup>1</sup>」。本稿でもこの定義に従い論を進めていきたい。

#### 1.2 ツーリズムが生む異文化間コンフリクトをどう捉えるか？

筆者がこうした問いに注目するようになった背景には、以下のような事情がある。

すなわち、ツーリズムとは、人と人、あるいは文化と文化との一連の接触のプロセス、言い換えれば〈他者との一連の異文化対話プロセス〉であると言えるのだが、そうした異文化間の対話が、必ずしも相互理解を生まず、反目を生む場合も少なくない。こうした〈両刃の剣〉としての対話プロセスを、もっと構造的に整理する必要があるのではないか？ こうした思いが、私自身、国内外の現地調査を行うごとに強まっているのが実情である。

自責の念を込めて言えば、とかくツーリズム研究者や関係者は一ととりわけインバウンド誘致に大きな期待がかかる現代日本においては――そのポジティブな面を称揚する傾向にある。しかし、その一方で、ツーリズムは異文化間コンフリクト（対象への解釈の相違に起因する他者への意見や要求の対立、緊張状態）を生む場合も多くある点を忘れてはならないのではないか？

こうしたコンフリクトは、一個人の中で起こる葛藤から、個対個・集団対集団の対立まで、SNSの炎上から示威行動まで、幅広い形態を含む。そしてさらに、SNSの発達と普及が、より深刻な、オンラインを通じたコンフリクトを生んでいる。こうした現状について、とりわけ、SNSに密接にかかわるツーリズム形態としての〈コンテンツツーリズム〉や〈メタ観光〉に関わる我々は留意が必要であると思うのである。そして、であるが故に、こうした分野が、ツーリズムが生むコンフリクトの解消に向け、何らかの貢献も可能であると思うのだ。

#### 1.3 近年の筆者の取組について

2019年から筆者が代表として実施してきた国際共同研究「コンテンツツーリズムにおける『戦争』の消費と歴史理解に関する国際比較研究」（JSPS 科研費 19H04377 基盤 B）の中で、筆者はこうした問いを強く意識するようになった。

具体的には、同共同研究の成果物として2022年に英国Routledge社から刊行した書籍War as Entertainment and Contents Tourism in Japan<sup>2</sup>において、筆者らは戦争関連コンテンツツーリズムを通して様々な形で異文化間コンフリクトが発生している点に着目し、こうしたコンフリクトを把握するための「解釈共同体モデル」を提示した。そして、他のツーリズム分野でも、多声性が異文化間コンフリクトを生んでいる事例が多く見られることから、同モデルの精緻化、一般化が必要であることを指摘した。また、同研究を通して平和学や紛争変革論の先行研究整理を行う中で、対話論が極めて重要な位置付けにあることが明らかとなり、ツーリズム研究への応用の必要性があることを論じた。

さらに筆者は、2022年2月に行われた大手前大学交流文化研究所主催のシンポジウム「コンテンツツーリズムにおける文化の継承」において、コンテンツツーリズムという行為を、あるメディア作品のアダプテーションの一形態として位置付けることで、言語学やコミュニケーション学の理論や研究成果の援用が可能ではないかという提案を行っている<sup>3</sup>。

こうした一連の国内外での共同研究を通して、筆者は、コンテンツツーリズムにおいては物語世界を共通言語とすることで対話が促進されている場合が多くみられる点に注目、文学・コミュニケーション研究領域における対話論を援用することで、コンテンツツーリズムの学際的展開の検討を進めているところである。

次節では、こうした研究・実践の必要性を、より具体的に、学術的・社会的背景を踏まえつつ、大きく三つの論点から整理してみたい。

## 2. なぜ〈異文化間コンフリクト〉と〈創造的対話〉に着目するのか？ 三つの論点

### 2.1 〈異文化対話〉の重要性に対する国際的認識の高まり

第一の論点は、文化多様性や多声性の保護・促進に関する議論が限界に直面し、国際的に〈異文化対話〉の重要性が認識され、関連研究の蓄積が望まれている点である。

「文化多様性条約（文化的表現の多様性の保護及び促進に関する条約）」(UNESCO 2005)<sup>4</sup>に見られるように、文化の多様性や多声性を保護し、他者に対して寛容となることは、人類の創造的発展において必須の要件である。ツーリズムにおいても、とりわけエコツーリズムやクリエイティブツーリズムの観点から文化多様性と寛容性が重要であることが指摘されてきた（例えば西川 2000<sup>5</sup>; 佐々木 2014<sup>6</sup>など）。

しかしながら現実の国際社会では、文化の多様性や多声性が担保されればされるほど、そうした異文化間の衝突の機会も増加するというジレンマに陥ることとなった。つまり、欧州評議会（Council of Europe）が指摘しているように<sup>7</sup>、単に異文化に対して寛容となるだけでは不十分であり、異文化間の対話をどう創造的に推進し、相互理解・相互尊重に発展させ得るかが、極めて重要な論点として浮かび上がってきたのである。

学術分野においては、哲学や文学研究分野が先駆的に〈対話〉についての理論化を行ってきたが（例えば Bakhtin 1963<sup>8</sup>; Buber 2000<sup>9</sup>など）、その後、教育哲学や科学哲学（Freire 1970<sup>10</sup>; Bohm 1996<sup>11</sup>）、紛争解決（紛争変革・紛争転換）論や平和学（Rothman 1997<sup>12</sup>; United Nations 1998<sup>13</sup>; Lederach 2003<sup>14</sup>）といった領域に応用的に拡張しつつ実践的対話論が構築されつつある。

一方、ツーリズムに関連する研究においては、近年、インタープリテーションにおける宗教間対話や異文化間対話を扱う研究（例えば Vidal-Casellas et al. 2019<sup>15</sup>）や、クリエイティブツーリズムにおける「共創」と「学習」がコンフリクト解決のための有効な手段となり得ると主張する研究（Duxbury and Richards 2019<sup>16</sup>）などが散見されるようになってきている。また文化遺産学におけるヘリテージツーリズムの研究においては、ステイクホルダー間の対話を通じた遺産価値形成のダイナミズムを重視すべきであるというアプローチが提唱されている（Harrison 2013<sup>17</sup>）。なお、こうしたツーリズム関連分野における対話研究は、問題提起・個別事例分析の段階であり、対話概念や対話論の本格的な導入、理論化・体系化の動きには至っていない。しかしながら、本来、ツーリズム現象とは、空間を移動して自己と他者が接触する現象であり、〈自己と他者との一連の異文化対話プロセス〉として捉えることが可能であるはずである。

以上からツーリズム研究と対話研究との接合面の開拓が必要であると筆者は考えている。

### 2.2 ツーリズムにおける異文化間コンフリクトの発生構造を明らかにする必要性

第二の論点は、ツーリズムにおける異文化間コンフリクト（意見や要求の対立、緊張状態）の発生構造を明らかにする必要性が高まっている点である。筆者らは、これまで戦争を描いた文学や映画・アニメ等、戦争関連コンテンツが誘発するツーリズムについて一連の研究を行い、その成果を書籍 War as Entertainment and Contents Tourism in Japan<sup>18</sup>に取りまとめている。同書では、戦争関連コンテンツツーリズムは、一連の異文化対話プロセスを通して、解釈共同体間でコンフリクトが発生しやすいツーリズム形態であること、そうしたコンフリクトは、SNSでの炎上といった言説レベルでの衝突から日本商品不買運動といった具体的示威行動まで、幅広い形態があること、そして対象を解釈するに当たり少なくとも3つの解釈の規範（戦争記憶に基づく主観的解釈、遺産価値に基づく

客観的解釈、メディアコンテンツに基づく娯楽的解釈)を持つ共同体が存在することを指摘した。そのうえで、これら解釈共同体間の対立が、コンフリクト発生の構造的背景になっている点を明らかにした。

今後は、こうした成果を踏まえ、対話論や他のツーリズム研究分野との接合面を検討することで、コンテンツツーリズムだけでなくツーリズム全般に適用可能な、異文化間コンフリクトの発生構造解明のための汎用性の高いモデルを構築することを目指したいと考えている。

ツーリズムにおける異文化間コンフリクトについては、これまで観光人類学研究においてホスト・ゲスト間の文化変容の問題として記述されたり (Smith 1978)<sup>19</sup>、観光社会学分野において異化作用が生み出す他者性の問題として理論化が試みられたり (須藤 2017)<sup>20</sup>、観光マネジメント研究においてホスト側人材のコミュニケーション能力育成の際の課題として整理されたり (前原 2009)<sup>21</sup> してきた。しかし目下、異文化間コンフリクトの発生構造の具体的分析や構造を説明するためのモデル構築は行われていない。

### 2.3 異文化間コンフリクトを乗り越えるための対話のあり方について検討する必要性

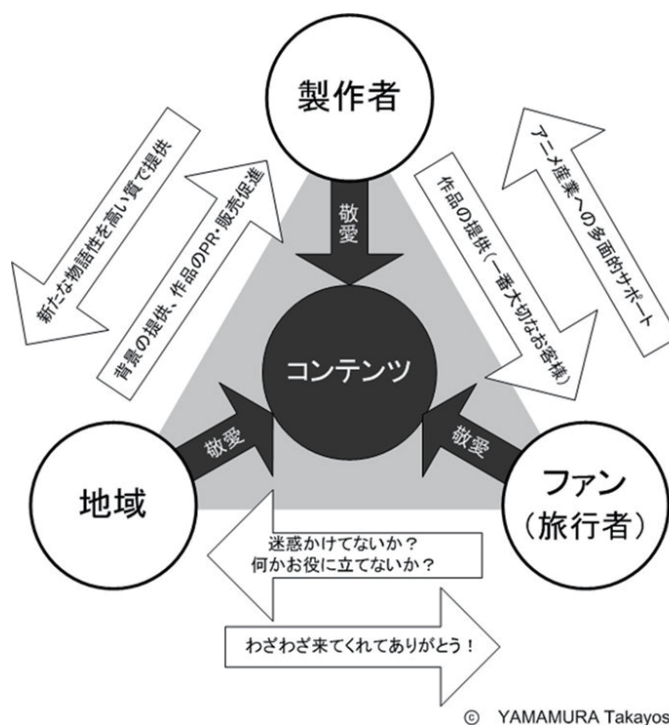
第三の論点は、こうした異文化間コンフリクトを乗り越えるための対話のあり方について検討を行う必要がある点である。この点は、学術研究成果を社会実装するうえでも極めて重要な現在の意義を持つ視点であるが、従来のツーリズム研究では欠如してきた視座である。

前述の通り、従来のツーリズム研究においても、異文化間コンフリクトの現状把握の試みは行われてきた。しかし、そうしたコンフリクトを乗り越えるための理論的枠組み構築は本格的には行われてこなかった。

なお、筆者らはこれまで実施してきた一連のコンテンツツーリズム研究において、〈物語世界〉を共有することで関係者が如何に互恵的な関係を構築し得るかを示した「コンテンツツーリズムのトライアングルモデル」(図 1) や、異なる解釈共同体が共有可能な物語世界を如何に構築し得るかを示した「usable narrative world 形成モデル」(図 2) を提示してきた。

また類似する視座を持つ研究としては、ヘリテージツーリズム研究において、ICTs を活用した文化遺産価値の共有プロセスについて、モデル構築に向けた研究が始まっている (De Ascaniis and Cantoni 2022)<sup>22</sup>。

しかしながら、これらのモデルは、関係者が如何に価値を共創・共有できるのか、そのプロセスを把握するための補助的モデルであり、コンフリクトの超越という視座はいずれのモデルも持ち合わせていない。今後は、こうした価値共有モデルを基盤としつつ、紛争変革に関する議論などで体系化されてきた対話論を援用することで、〈異文化間コンフリクト〉を、〈創造的対話による相互理解・相互尊重〉へと変革・転換するための要件を解明していく必要があると筆者は考えている。



© YAMAMURA Takayoshi 2011

図1 コンテンツツーリズムのトライアングルモデル (山村 2011: 63)<sup>23</sup>

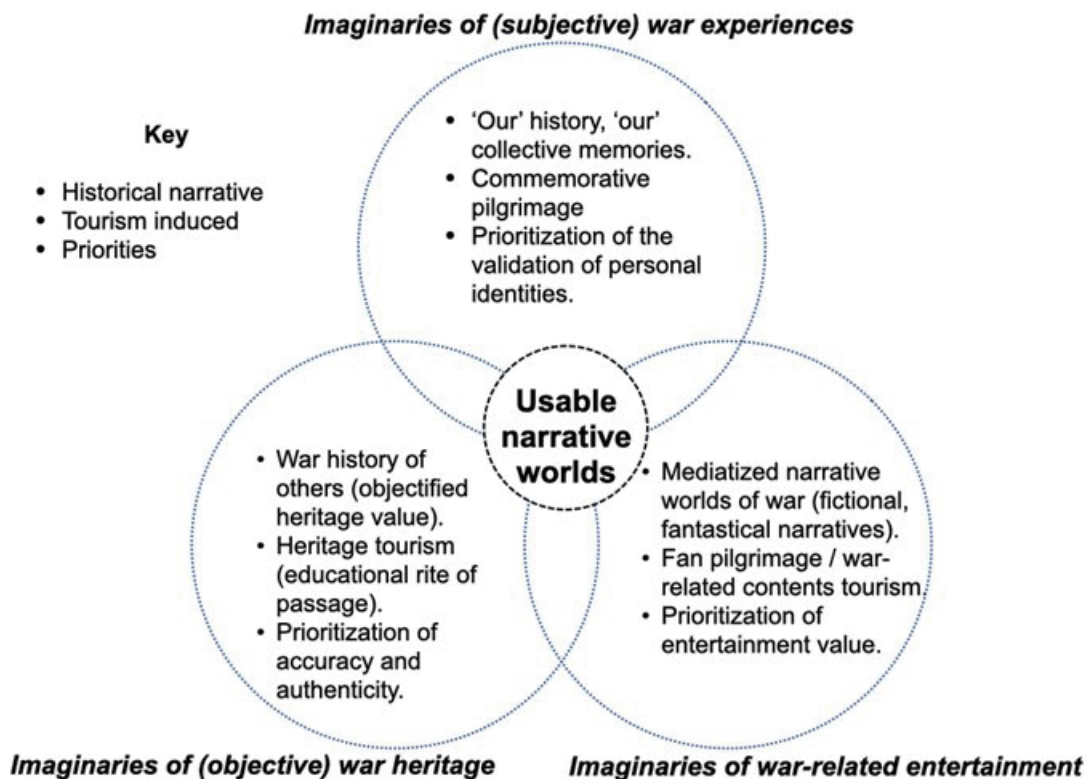


図2 Usable narrative world 形成モデル (Seaton and Yamamura 2022: 5)<sup>24</sup>

### 3. コンテンツツーリズムとメタ観光にできること

以上、第2節では、今後のツーリズム研究の重要な課題として、〈異文化間コンフリクト〉と〈創造的対話〉に着目することの必要性を、三つの論点から整理してみた。では、こうした課題に取り組んでいくにあたり、コンテンツツーリズムならびにメタ観光という研究・実践分野には、どのような貢献が可能なのであるか？ 言い換えれば、これら分野は、ツーリズムをどのように捉え直し、どのような研究・実践を展開していくべきなのだろうか？

ここでは、試案として、その枠組みを仮説的に提示してみたい。

#### 3.1 ツーリズムの再定義、解釈共同体と多声性

まず、これまで述べてきたような論点を踏まえたうえで、コンテンツツーリズムならびにメタ観光のアプローチ・考え方に即したツーリズムの再定義を行っておきたい。

敢えて誤解を恐れずに単純化して言えば、コンテンツツーリズムとは、〈コンテンツという虚構の物語世界を介した関係者間のコミュニケーション・プロセス（関係者間でのコンテンツの受容・共有・拡張のプロセス）〉であり、メタ観光とは〈同一の場所・地域にタグ付けされた複数のレイヤー（層）を介した関係者間のコミュニケーション・プロセス〉である。

そして、コンテンツツーリズムもメタ観光も、こうしたコミュニケーション・プロセスをオンライン・オフライン含め——とりわけデジタルメディアやSNSをはじめとしたオンラインネットワークを重視しつつ——解明していく点、あるいは実務で言えば実現していく点、に共通したアプローチの特性がある。例えば、コンテンツツーリズムのこうした特性をYamamuraは、“contents tourism approach” = コンテンツツーリズム・アプローチと呼んでいる（Yamamura 2020: 5）。

つまり、〈異文化対話プロセス〉としてのツーリズムという考え方と、コンテンツツーリズムならびにメタ観光というアプローチとは、そもそも非常に親和性が高いのである。

このような考えに基づけば、これまで述べてきたような〈他者との一連の異文化対話プロセス〉としてのツーリズムは、次のように、より具体的に再定義できよう。

#### 【ツーリズム】

特定の場所に紐づけられたコンテンツ（物語世界）あるいはレイヤー（層）に対する解釈を巡る、他者との一連の異文化対話プロセス。

さらに、このように定義することで、コンテンツを解釈するための規範やコードを共有する集団としての「解釈共同体 (interpretive communities)」(Fish 2004)<sup>26</sup>の設定が可能となる。そして、それら解釈共同体間の相互作用に着目し、一連の異文化対話プロセスを通して個人や集団の間に形成・強化される差異・境界としての「多声性 (polyphony)」(Bakhtin 1963)<sup>27</sup>に着目することで、ツーリズムにおける異文化間コンフリクト（衝突・摩擦）発生のメカニズムを明らかにすることができるのではないだろうか。

#### 3.2 二つの命題

この新たなツーリズムの定義を踏まえ、ここであらためて、冒頭で提示した問い、すなわち〈ツーリズムは「創造的対話」を生むことが可能なのか？〉という問いを、より具体的に以下二つの命題として整理してみたい。

第一に、こうした異文化対話プロセスとしてのツーリズムを通して、どのような条件下で異文化間のコンフリクト（衝突・摩擦）が発生し得るのか？

第二に、〈多声性〉が許容され、解釈共同体間の境界を越え、相互理解が促進される〈創造的対話〉は、いかなる要件の下に成立しうるのか？

では、こうした具体的命題を解明していくためには、どのような具体的調査・研究が必要になるのだろうか？

#### 3.3 具体的調査研究のための試案

こうした命題を解明するために、あくまで試案ではあるが、筆者は以下5つの具体的調査研究が必要ではない

かと考えている。

### **(1) ツーリズムにおける異文化間コンフリクト事例のデータベース作成**

第一にツーリズムにおける異文化間コンフリクト事例のデータベース作成である。

まずは、文献・メディア調査、関係者へのヒアリングを通して、国内外のツーリズム現象においてどのような異文化間コンフリクトが顕在化しているのか、データベースが必要であると考えている。とりわけ、日本国内においては訪日外国人旅行者数が急増する2010年代以降、異文化間コンフリクトが急増していることが予想されるため、重点的なデータベース作成が重要となろう。こうしたデータベースは、ツーリズム業界にとっても、文化的背景の異なるゲストへの対応を考えていく上で極めて重要な知見となるものと思われる。したがって、メタ観光におけるひとつのレイヤーとして構築するなど（もちろん、公開内容の慎重な検討が必要ではあるが）、ウェブ上で広く公開することができれば理想的であろう。

### **(2) 対話に関する理論の網羅的整理と〈創造的対話モデル〉の構築**

第二に、対話に関する理論の網羅的整理とツーリズム研究への適用に関する検討である。

先にも述べた通り、目下、ツーリズム研究分野においては、こうした理論的枠組みが整理されていない。したがって、これまで多岐にわたる分野で議論されてきた〈対話〉に関する理論を、国内外の学術文献ならびに国際機関報告書を中心に包括的に収集・整理し、ツーリズム研究に適応可能な理論的枠組みの構築を図り、〈創造的対話モデル〉を仮説的に提示することが必要となる。

### **(3) 異文化間コンフリクト事例のモデル分析**

第三に、異文化間コンフリクト事例の「トライアングルモデル」ならびに「解釈共同体モデル」による分析である。

これは、第一の作業で作成したデータベースを基に、前節で触れた「トライアングルモデル」（前掲図1）ならびに「解釈共同体モデル」（前掲図2）を援用し、事例における物語世界の共有プロセスならびレイヤーの共有プロセスの分析することで、関係者間の相互作用を把握することを狙いとする。

これに加えて、第二の作業で仮説的に提示した〈創造的対話モデル〉による対話プロセスの構造分析も行うことで、異文化間コンフリクト事例の類型化が可能になるのではないだろうか。

### **(4) 典型的事例の現地調査**

第四に、典型的事例の現地調査（ナラティブ分析・批判的言説分析・参与観察・関係者ヒアリング）である。

第一から第三までで整理・分類を行った異文化間コンフリクト事例の中から典型的事例を複数選択し、次のような具体的調査を実施することが有効なのではないだろうか。

まず各事例についてオンライン・オフラインを含めて解釈共同体ごとの語りを収集し、ナラティブ分析を行う。そうすることで、事例をめぐる物語・語りの輪郭を明らかにすることができないだろうか。さらに批判的言説分析を用いることで、コンフリクト発生の構造を把握することが可能になるのではないか。

そのうえで、当該地域の現地調査を実施し、異文化間コンフリクトの実態を、参与観察ならびに関係者ヒアリングを中心とした手法で把握することで、これまでに得られた知見の現地検証を行う。こうすることで、収集したデータの信頼性をより高められるのではないだろうか。

### **(5) 汎用性の高い理論的枠組・モデルの構築**

第五に、こうして得られたモデル・知見の、他のツーリズム分野への適用である。

コンテンツツーリズムやメタ観光として一般に扱われていない事例を対象に、異文化間コンフリクトが発生しているケースを収集し、上記第四の作業に準じた現地分析を行ってはどうか。そうすることで、ツーリズム全般に適用可能な、異文化間コンフリクト（衝突・摩擦）発生のメカニズムならびに創造的対話への転換を説明し得る、汎用性の高い理論的枠組・モデルへのブラッシュアップを図っていくことが可能となるのではないだろうか。

以上、あくまで試案ではあるが、こうした研究・実践を通して、ツーリズムが互恵的な文化的安全保障に貢献し得るための課題と要件を浮かび上がらせることが可能となるのではないかと愚考している。

#### 4. まとめ

本稿では、コンテンツツーリズムとメタ観光のアプローチを基盤としつつ、〈対話〉に関する理論・方法論を分野横断的に整理・統合することで、これまでにない新たなツーリズム研究領域の確立を目指すことができるのではないか、ということ仮説的に論じてみた。

人類の歴史において、人の地理的な移動は大きく三つの現象として、現在も変わらず現れ続けている。すなわち、〈戦争〉、〈交易〉、〈観光〉である。〈観光〉は〈交易〉の一形態とも理解できるので、〈戦争〉と〈交易・観光〉の二つとしても良いだろう。そしてこれら移動現象のいずれもが、その根底に、〈創造的対話〉による〈コンフリクト〉の解消という課題を共通して抱えている。であるならば、ツーリズム研究は、〈創造的対話〉について議論することで、ツーリズム分野にとどまらず、より広範な領域において人類の幸福に貢献していくことが可能になるのではないだろうか。

昨今の国際情勢を見るにつけ、他者との対話を平和裏に相互理解・相互尊重に結び付けていくための創造的対話、そしてそうした対話を実現するためのツーリズムのあり方を考え、実現させていくことが急務であることに疑う余地はない。そして、本稿で述べてきたように、コンテンツツーリズムとメタ観光がこれまで議論してきたことは、そのために大いに貢献し得る可能性があるかと筆者は信じている。

両分野が中核となり、文化的背景の異なる国内外の人々が参画しつつ、創造性の高い取り組みを通して、ツーリズムが互恵的な文化的安全保障に貢献し得るか検討していくことを大いに期待したい。両分野は、ツーリズムの次世代的展開の可能性を示すうえでの牽引役になり得ると信じるし、そうなることを願ってやまない。

読みづらい試論であったことをお詫びしつつ、読者諸賢のご指導を仰ぎたい。

#### 参考文献

- 1 丸野俊一 (2016), 「応答的な『話す』・『聴く』行為が紡ぎ出す『創発的な学び』を求めて」, 全国大学国語教育学会編『国語科カリキュラムの再検討』学芸図書, 33-40.
- 2 Yamamura, Takayoshi and Seaton, Philip. (Eds.). War as Entertainment and Contents Tourism in Japan. Routledge (March 2022).
- 3 山村高淑 (2022), 「コンテンツツーリズムの理論的枠組み構築に向けた若干の試論」, 石毛弓・谷村要編, 『コンテンツツーリズムと文化遺産』, pp.45-78, 水声社.
- 4 UNESCO. (2005). The 2005 Convention for the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions. UNESCO.
- 5 西川芳昭 (2000), 「エコツーリズムと文化多様性」, 比較文化研究, 50, pp.51-59.
- 6 佐々木雅幸 (2018), 「基調講演 クリエイティブツーリズムと創造人材」, 観光研究, 29 (2), pp.114-117.
- 7 Council of Europe. (2008). White paper on intercultural dialogue. Council of Europe.
- 8 Bakhtin, Mikhail Mikhailovich. (1963). Problems of Dostoevsky's Poetics (Emerson, Caryl Ed. and Trans.). University of Minnesota Press.
- 9 Buber, Martin. (2000). I and Thou (Smith, Ronald Gregor, Trans.). Scribner.
- 10 Freire, Paulo. (1970). Pedagogy of the Oppressed. Seabury Press.
- 11 Bohm, David. (1996). On Dialogue. Routledge.
- 12 Rothman, Jay. (1997). Resolving Identity-Based Conflict In Nations, Organizations, and Communities. Jossey-Bass.
- 13 United Nations. (1998). United Nations Year of Dialogue among Civilizations: resolution / adopted by the General Assembly. UN. General Assembly (53rd sess.).
- 14 Lederach, John. (2003). Little Book of Conflict Transformation: Clear Articulation of The Guiding

- Principles By A Pioneer In The Field. Good Books.
- 15 Vidal-Casellas, Dolors., Aulet, Silvia., and Crous-Costa, Neus. (2019). *Tourism, Pilgrimage and Intercultural Dialogue*. CABI.
  - 16 Duxbury, Nancy., and Richards, Greg. (Eds.) (2019). *A research agenda for creative tourism*. Edward Elgar.
  - 17 Harrison, Rodney. (2013). *Heritage. Critical Approaches*. Routledge.
  - 18 Yamamura, Takayoshi., and Seaton, Philip. (Eds.) (2022). *War as Entertainment and Contents Tourism in Japan*. Routledge.
  - 19 Smith, Valene L. (Ed.) (1978). *Hosts and Guests: The Anthropology of Tourism*. Blackwell.
  - 20 須藤廣 (2017), 「現代観光の潮流のなかにダークツーリズムを位置づける」, 立命館大学人文科学研究所紀要, 111, pp.5-36.
  - 21 前原正美 (2009), 「異文化理解・文化交流とツーリズム——コミュニケーション力の育成と観光マネジメント」, 東洋学園大学紀要, 17, pp.49-66.
  - 22 De Ascaniis, Silvia., and Cantoni, Lorenzo. (Eds.) (2022). *Handbook on Heritage, Sustainable Tourism and Digital Media*. Edward Elgar.
  - 23 山村高淑 (2011), 『アニメ・マンガで地域振興：まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法』, 東京法令出版.
  - 24 Seaton, Philip., and Yamamura, Takayoshi. (2022). Theorizing war-related contents tourism. In Yamamura, Takayoshi., and Seaton, Philip. (Eds.). *War as Entertainment and Contents Tourism in Japan*. Routledge, pp. 1-18.
  - 25 Yamamura, Takayoshi. (2020). Introduction: Contents Tourism Beyond Anime Tourism. In Yamamura, Takayoshi., and Seaton, Philip. (Eds.). *Contents Tourism and Pop Culture Fandom: Transnational Tourist Experiences*. Channel View, pp.1-16.
  - 26 Fish, Stanley. (2004). Interpretive communities. In Rivkin, Julie., and Ryan, Michael. (Eds.) *Literary theory: an anthology*, 2nd ed. Blackwell Publishing, pp.217-221.
  - 27 Bakhtin, Mikhail Mikhailovich. (1963). *Problems of Dostoevsky's Poetics* (Emerson, Caryl Ed. and Trans.). University of Minnesota Press.