



UPLIFT

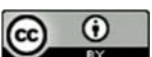
Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

# Stafræn tækni í bókmennta- og kvikmyndaferðapjónustu

[www.uplifttourism.eu](http://www.uplifttourism.eu)

Skýrsla um stafræna tækni í  
bókmennta- og  
kvikmyndaferðapjónustu

Dagsetning  
30. JÚNÍ 2025



This resource is licensed  
under CC BY 4.0



Co-funded by  
the European Union

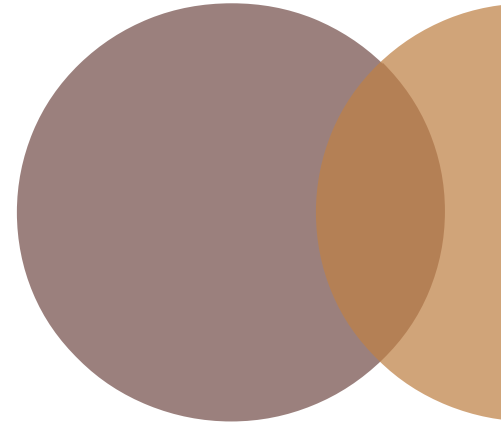
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



# EFNISYFIRLIT

	Skammstafanir.....	03
	Orðasafn.....	03
<b>01</b>	Inngangur.....	04
<b>02</b>	Hittu teymið okkar.....	10
<b>03</b>	Stefna ESB .....	13
<b>04</b>	Yfirlit - Írland .....	15
<b>05</b>	Yfirlit - Ísland.....	23
<b>06</b>	Yfirlit - Litáen.....	29
<b>07</b>	Yfirlit - Danmörk .....	37
<b>08</b>	Yfirlit - Slóvenía .....	44
<b>09</b>	Stefna til framtíðar.....	51
<b>10</b>	Viðbótar lesefni .....	54

[www.uplifttourism.eu](http://www.uplifttourism.eu)



## | Skammstafanir

- Gervigreind (AI – e. Artificial Reality)
- Viðbótarveruleiki (AR – e. Augmented Reality)
- Vocational College of Hospitality and Tourism Maribor (VSGT Maribor)
- European E-Learning Institute (EUEI)
- European Union (EU)
- Víkkaður-veruleiki (XR – e. Extended Reality)
- Blandaður-veruleiki (MR – e. Mixed Reality)
- Lítil og meðalstór ferðaþjónustufyrirtæki (SMEs)
- Technological University of the Shannon (TUS)
- Háskólinn á Akureyri (HA)
- Tækifæri í bókmennta- og kvikmyndaferðaþjónustu (UPLIFT – e. Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism)
- Vilnius Gediminas Technical University (VILNIUS TECH)
- Sýndarveruleiki (VR – e. Virtual Reality)

## | Orðasafn

- **Gervigreind (AI)** er tækni sem líkir eftir mannlegri greind og hefur verið þjálfuð til að læra, túlka og vinna að verkefnum sem yfirleitt krefjast mannlegrar hugsunar.
- **Viðbótarveruleiki (AR)** er tækni sem bætir stafrænum upplýsingum saman við umhverfi notandans í rauntíma.
- **Víkkaður veruleiki (XR)** er regnbogahugtak yfir AR, MR og VR.
- **Blandaður veruleiki (MR)** er blanda af AR og VR, þar sem bæði líkamlegir og starfrænir hlutir lifa saman og hafa samskipti í rauntíma.
- **Lítil og meðalstór fyrirtæki (SMEs)** eru skilgreind sem sjálfstæð fyrirtæki sem ráða minna en tiltekinn fjölda starfsmanna.
- Verkefnið **‘Tækifæri í bókmennta- og kvikmyndaferðaþjónustu leyst úr læðingi’ (UPLIFT)** hefur það að markmiði að hjálpa ferðaþjónustuaðilum í Evrópu til að nýta tækni á borð við VR, AR og AI.
- **Sýndarveruleiki (VR)** er tækni sem gerir notendum kleift að sökkva sér inn í tölvugert umhverfi.
- **Starfsmenntun (VET)** er menntun sem þjálfar sértæka færni fyrir ákveðnar starfsstéttir.



# INNGANGUR

01

## | Uplift: Stafræn tækifæri í bókmennta- og kvikmyndaferðapjónustu

**Stafræn tækni eins og sýndarveruleiki (VR), viðbættur veruleiki (AR) og blandaður veruleiki (MR) opna spennandi nýjar dyr fyrir kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu. Þessi tól eru að breyta því hvernig við segjum sögur, hvernig gestir tengjast áfangastöðum og hvernig við blöndum töfrum skáldskapar við raunverulegar upplifanir. Ferðamenn nútímans vilja meira en bara myndatökutækifæri – þeir vilja sökkva sér djúpt í menningu, sögu og frásögn. Fyrir fyrirtæki, sérstaklega í ferðapjónustu, býður þessi breyting upp á ótrúlega möguleika.**

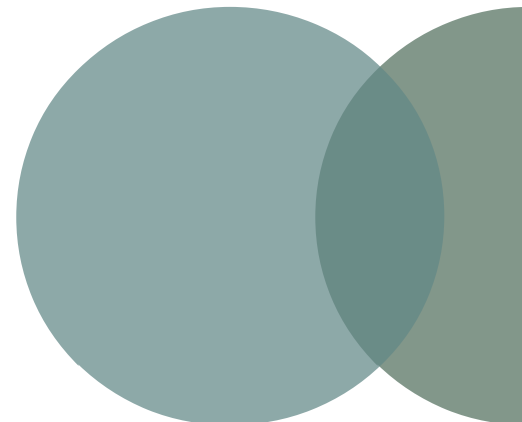
Fyrir lítil og meðalstór fyrirtæki (SME), sem eru hjartað í ferðapjónustu Evrópu, er stafræn tækni ekki lengur bara fyrir stóru fyrirtækin. Með VR og AR sem nú eru ódýrari og aðgengilegri geta SME skapað ríkari og meira spennandi upplifanir fyrir gesti – þær sem laða að nýja áhorfendur og fá fólk til að koma aftur, jafnvel utan háannatíma. Þessi tól gera staðbundnum fyrirtækjum kleift að sýna ríka menningararfleifð Evrópu á nýjan og spennandi hátt, gefa sögum líf og veita gestum eitthvað sannarlega eftirminnilegt.

Í þessari skýrslu beinum við sjónum að fimm löndum – Íslandi, Írlandi, Litáen, Danmörku og Slóveníu – og segjum frá árangursríkum framtökum, nýjum tækifærum og lykilfærni sem SME þurfa til að dafna á þessu sviði. Við skoðum hvernig starfræn tækni getur eftl kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu, skoðum ávinninginn, hindranirnar og hvernig fyrirtæki eins og þitt geta nýtt sér þær sem best. Rannsókn okkar blandar saman innsýn úr stefnumótandi skjölum, fræðilegum rannsóknum og beinum samtölum við sérfræðinga á sviðinu. Niðurstaðan er skýrt: stafræn tækni er ekki bara tískubóla – hún er að verða nauðsynlegt tól fyrir sjálfbæran vöxt ferðapjónustu um alla Evrópu.

Þar kemur UPLIFT til sögunnar. Verkefni okkar snýst um að efla SME og næstu kynslóð fagfólks í ferðapjónustu með hagnýtri færni í VR, AR og gervigreind. Við erum að setja af stað hagnýta þjálfun fyrir yfir 20 lykilhagsmunaaðila og virkja yfir 100 nemendur í starfsmenntun, kennara og fagfólk til að byggja upp sterkan grunn í upplifunarferðapjónustu. Umfram það stefnum við að því að ná til fleiri en 1.000 manns á netinu og tryggja að minnsta kosti 150 framtíðarleiðtogar í ferðapjónustu séu tilbúnir til nýsköpunar.

Í gegnum vinnustofur, vefnámskeið og raunveruleg dæmi er UPLIFT hér til að hjálpa SME eins og þínu að gera upplifunartækni að hluta af daglegu verkfærasafni ykkar. Við munum einnig búa til auðveldan aðgang að kennslumyndböndum og deila bestu starfsvenjum. Að lokum munum við setja þetta allt saman á alþjóðlegri ráðstefnu haustið 2026, þar sem hugmyndum, stefnum og innblæstri verður deilt víða.

***Framtíð ferðapjónustunnar er stafræn – og SME eru í fullkominni stöðu til að leiða veginn.***



## | Markmið verkefnisins

### Hvernig við ætlum að hafa áhrif á starfsmenntunargeirann

#### UPLIFT EU mun:

1. Gefa út ítarlega skýrslu um upplifunarfærni sem inniheldur 6+ viðtöl (Niðurstaða 1);
2. Gefa út safn með bestu starfsvenjum á sviði stafrænnar tækni (Niðurstaða 2),
3. Halda 4 vinnustofur og útbúa kennslumyndbönd sem hægt er að nýta til starfsmenntunar í kvikmynda- og bókmenntaferðþjónustu (Niðurstaða 3).
4. Verkefnið mun einnig þróa leiðbeiningar (Niðurstaða 4) og halda lokaráðstefnu til að deila innsýn, með það að markmiði að efla starfsmenntun, stafræna færni og nýtingu stafrænnar tækni í ferðþjónustugeiranum

### Aðferðafræði – Nýjasta skrifborðsrannsóknarskýrsla og viðtöl við hagsmunaaðila

Þessi skýrsla kannar möguleika stafrænnar tækni í kvikmynda- og bókmenntaferðþjónustu, með sérstakri áherslu á áhrif þeirra fyrir SME og ferðþjónustuna í heild sinni innan ESB. Rannsóknin byggir á eiginlegri, aðferðafræði, með það að markmiði að veita dýpri skilning á nýjum tækifærum á þessu sviði. Gögnum var safnað í gegnum sextán hálfstöðluð viðtöl við sérfræðinga í kvikmynda- og bókmenntaferðþjónustu í fimm löndum—Slóveníu, Íslandi, Írlandi, Danmörku og Litáen. Þessir sérfræðingar veittu verðmæta innsýn í hvernig upplifunartækni, eins og VR og AR, getur aukið ferðaupplifanir, skapað ný viðskiptalíkön og aukið markaðssókn. Rannsóknin skoðar hvernig þessi tækni getur knúið nýsköpun, bætt þátttöku gesta og stuðlað að sjálfbærni og samkeppnishæfni SME í evrópska ferðþjónustugeiranum. Með því að greina sjónarmið sérfræðinga, greinir þessi skýrsla lykilorð, áskoranir og stefnumótandi tækifæri og býður upp á yfirgripsmikla yfirsýn yfir þróun stafrænna ferðaupplifana.

### Helstu upplýsingar um viðtölin sem tekin voru fyrir þessa skýrslu

Fjöldi viðtala	16 hálf-stöðluð viðtöl
Meðallengd viðtals (tími)	U.þ.b. 40 mínútur hvert
Meðalorðafjöldi afrita	3,104 orð
Spönn viðtala	510 – 9809 orð
Tungumál viðtala	Enska, íslenska, litáíska, slóvenska
Dagsetning viðtala	Framkvæmd desember 2024 – janúar 2025

## | Helstu niðurstöður

### SVÓT-greining á möguleikum í stafrænni kvikmynda- og bókmenntaferðaþjónustu

Til að hámarka möguleika stafrænnar tækni í kvikmynda- og bókmenntaferðaþjónustu verða SME og áfangastaðastofur (DMO) að setja aukna stafræna færni í forgrunn, eiga samstarf við tæknifyrirtæki og veita aðgang að sveigjanlegum og hagkvæmum þjálfunarkostum. Stuðningur stjórnvalda, fjármögnun ESB og frumkvæði sem drifin eru áfram af atvinnugreininni, eins og UPLIFT verkefni okkar, verða lykilatriði til að yfirstíga núverandi hindranir og tryggja að SME geti á skilvirkan hátt samþætt stafrænar ferðaupplifanir í þjónustu sína. Kaflinn hér að neðan er settur fram sem SVÓT-greining til að fanga helstu atriðin frá viðtölum við hagaðila.

*„Hvað varðar tæknilega framkvæmd þurfum við einhvern sem getur búið til þrívíddarlíkön. Síðan þurfum við forritara til að kóða verkefnið og tæknimenn til að ákvarða hvaða vélbúnað og hugbúnað á að nota og hvort þeir séu samhæfðir“. Þetta er mikilvægt því að til dæmis gæti ég kunnað að búa til módel en ekki hvernig á að flytja þær upplýsingar yfir í sýndarveruleika eða á LED-skjái“*

(Viðtal við hagsmunaaðila)



### Styrkleikar

1. **Vaxandi áhugi á gagnvirkri ferðaþjónustu** - Viðtöl okkar sýndu að þó að þekking sé ábótavant, þá viðurkenndu lítil og meðalstór fyrirtæki og áfangastaðastofnanir gildi sýndarveruleika, viðbættis veruleika og stafrænnar frásagnar í að efla kvikmynda- og bókmenntaferðaþjónustu. Margir gáfu til kynna að þeir væru tilbúnir að auka færni sína til að nýta þessi tækifæri.
2. **Aðgangur að fjármögnun og stuðningsáætlunum ESB** - Verkefni eins og Horizon Europe, Digital Europe og Creative Europe veita fjárhagslegan stuðning til færniþróunar í stafrænni nýsköpun, sem hjálpar litlum og meðalstórum fyrirtækjum og áfangastaðastofnunum að fjárfesta í þjálfun.
3. **Núverandi sérþekking í menningar- og skapandi greinum** - Margir ferðaþjónustuaðilar hafa nú þegar reynslu í frásögn, efnissköpun og markaðssetningu áfangastaða, sem hægt er að aðlaga að gagnvirkri tækni með markvissri þjálfun.
4. **Samstarfstækifæri** - Samstarf milli áfangastaðastofnana, háskóla, tæknifyrirtækja og hagsmunaaðila í ferðaþjónustu auðveldar miðlun þekkingar og nýsköpun, sem hjálpar litlum og meðalstórum fyrirtækjum að þróa færni í notkun gagnvirkar tækni.
5. **Skalanleiki stafrænnar færni** - Þegar færni í sköpun gagnvirkis efnis og stafrænni markaðssetningu ferðaþjónustu eykst, er hægt að nota hana í fjölmörgum verkefnum, sem gerir litlum og meðalstórum fyrirtækjum kleift að útvíkka framboð sitt á vörum og þjónustu.



## Veikleikar

1. **Takmörkuð stafræn læsi og tæknileg sérþekking** - Mörgum litlum og meðalstórum fyrirtækjum og áfangastaðastofnunum skortir nauðsynlega færni í þróun sýndar- og viðbættis veruleika, þrívíddarmótun og gagnvirkri frásögn, sem gerir innleiðingu gagnvirkar tækni krefjandi.
2. **Brött kúrfa** - Stafræn tækni krefst blöndu af skapandi og tæknilegri færni (t.d. forritun, notendaviðmótshönnun, hreyfimyndagerð), sem getur verið erfitt fyrir hefðbundna ferðaþjónustuaðila að tileinka sér án sérhæfðrar þjálfunar.
3. **Takmarkaður aðgangur að þjálfun og úrræðum** - Lítil og meðalstór fyrirtæki, sérstaklega í dreifbýli, eiga í erfiðleikum með að finna viðeigandi þjálfun, leiðbeinendur úr atvinnulífinu og ódýr tól til að skapa gagnvirkt efni.
4. **Fjárhagslegar takmarkanir fyrir þjálfun og innleiðingu** - Þó að fjármögnun sé til staðar, skortir mörg lítil og meðalstór fyrirtæki fjármagn til að fjárfesta í aukinni færni starfsfólks síns eða ráða stafræna sérfræðinga til að samþætta gagnvirka upplifun í þjónustuframboð sitt. Að auki er mikið af nauðsynlegum búnaði dýrt í innkaupum, uppsetningu og viðhaldi. Þetta var stutt af einum hagsmunaaðilanum, „hönnun farsímaforrita og slíkt vegna þess að það er of flókið fyrir marga og of dýrt“.
5. **Hæg innleiðing meðal hefðbundinna áfangastaðastofa** - Margar áfangastaðastofur reiða sig á hefðbundnar markaðssetningaraðferðir og eru lengur að taka upp stafræna umbreytingu, sem tefur fyrir færniþróun í gagnvirkri tækni.

“Tæknilegir hlutir geta verið erfiðir, þú þarft tæknilegan stuðning”  
(Viðtal við hagaðila)



## Tækifæri

1. **Sérhæfð þjálfun fyrir lítil og meðalstór fyrirtæki og áfangastaðastofur** - Þróun stafrænnar þjálfunar getur gefið ferðaþjónustuaðilum nauðsynlega færni í sýndar- og viðbættum veruleika, gervigreind og stafrænni frásögn.
2. **Samstarf við tækni-sprotafyrirtæki og háskóla** - Samstarf við nýsköpunarmiðstöðvar, rannsóknarstofnanir og tæknifyrirtæki getur veitt verklega þjálfun, starfsnámsáætlanir og tækifæri til yfirfærslu á færni í stafrænni ferðaþjónustu.
3. **Sveigjanlegra nám á netinu** - Stafrænar kennslubrautir eins og Coursera, Udemy og ESB-fjármögnuð rafræn námskerfi geta veitt sveigjanlega og ódýra þjálfun í gagnvirkri tækni, sem gerir litlum og meðalstórum fyrirtækjum og áfangastaðastofum kleift að auka færni sína á eigin hraða.
4. **Stuðningur stjórnvalda og ESB-stefnu við aukna stafræna færni** – Efling samstarfs milli opinberra aðila og einkaaðila til að bjóða styrki, niðurgreiðslur og hvata fyrir lítil og meðalstór fyrirtæki sem fjárfesta í þjálfun í gagnvirkri tækni getur knúið áfram víðtæka innleiðingu.
5. **Beina sjónum að bestu starfsvenjum og árangurssögum** - Dæmisögur um vel heppnuð gagnvirk ferðaþjónustuverkefni (t.d. Game of Thrones ferðaþjónusta á Norður-Írlandi) geta hvatt lítil og meðalstór fyrirtæki og áfangastaðastofnanir til að fjárfesta í þjálfun og stafrænni umbreytingu.





## Ógnanir

1. **Hraðar tækniframfarir** - Ör þróun gagnvirkar tækni þýðir að stöðugt þarf að uppfæra færni, sem er áskorun fyrir lítil og meðalstór fyrirtæki og áfangastaðastofur með takmarkaða getu til áframhaldandi þjálfunar.
2. **Hár kostnaður við innleiðingu sýndar- og viðbætts veruleika** - Jafnvel með þjálfun gætu lítil og meðalstór fyrirtæki átt í erfiðleikum með að hafa efni á nauðsynlegum vélbúnaði, hugbúnaði og sérþekkingu til að samþætta að fullu stafræna ferðapjónustuuþplifun.
3. **Andstaða við breytingar** - Hefðbundnir ferðapjónustuaðilar gætu staðið gegn stafrænni umbreytingu vegna óvissu um arðsemi fjárfestingarinnar, sem leiðir til hægari innleiðingar gagnvirkar tækni.
4. **Sundur leitt færnistig innan ESB** - Sum svæði gætu þróað stafræna sérþekkingu hraðar en önnur, sem skapar ójafnt samkeppnisumhverfi þar sem aðeins vel fjármögnuð lítil og meðalstór fyrirtæki og áfangastaðastofur geta keppt í stafrænni ferðapjónustu.
5. **Áhætta tengd netöryggi og persónuvernd** - Þar sem stafrænar ferðapjónustuuþplifanir safna og vinna úr notendagögnum, verða lítil og meðalstór fyrirtæki og áfangastaðastofur að tryggja að þau fylgi persónuverndarlögum og öðrum reglum um gagnavernd, sem gæti krafist viðbótarþjálfunar í netöryggi.





TEYMIÐ OKKAR

02

## | Hittu teymið okkar

**UPLIFT verkefnið sameinar fjölbreyttan hóp sérfræðinga frá háskólum, tæknigeiranum og ferðaþjónustu til að knýja fram nýsköpun í gagnvirkri frásögn fyrir evrópska bókmennta- og kvikmyndaferðaþjónustu. Háskólinn á Akureyri (HA) á Íslandi leggur fram sérþekkingu sína á sjálfbærri ferðaþjónustu og menningararfleifð í gegnum Rannsóknamiðstöð ferðamála, og nýtir sterka tengingu við atvinnulífið.**

Slóvenski verknámsskólinn VSGT Maribor eykur við verkefnið með sérhæfingu sinni í gestamóttöku, stafrænni markaðssetningu og þjálfun í sýndarveruleika og viðbættum veruleika. Tækniháskólinn í Shannon (TUS) á Írlandi leiðir rannsóknir á nýsköpun í ferðaþjónustu og tryggir að UPLIFT skili sjálfbærum og hagnýtum lausnum. Vilnius Gediminas tækniháskólinn (VILNIUS TECH) kemur með nýjustu þekkingu á sýndarveruleika, viðbættum veruleika og sýndarframleiðslu, sem styrkir stafræna áherslu verkefnisins. Feltech Software Innovations Ltd, upplýsingatæknisérfræðingur, útvegar þróuð tæki fyrir sýndarveruleika og gervigreind til að auka þátttöku gesta. Að lokum tryggir European E-Learning Institute (EUEI) aðgengilegar og gagnvirkar stafrænar námsauðlindir, sem gerir kennurum og fyrirtækjum kleift að tileinka sér gagnvirka tækni. Saman er þetta þverfaglega teymi að móta framtíð evrópskrar ferðaþjónustu með því að brúa bilið milli tækni og menningarlegrar frásagnar.

### Háskólinn á Akureyri (HA) / Rannsóknamiðstöð ferðamála (RMF)



Rannsóknamiðstöð ferðamála stýrir verkefninu fyrir hönd HA og leggur fram sérþekkingu sína á ferðamálarannsóknum og stafrænni nýsköpun til UPLIFT verkefnisins. RMF leggur m.a. áherslu á sjálfbæra ferðaþjónustu og menningararfleifð. Öflugt tengslanet þeirra við háskólasamfélagið og greinina ásamt reynslu af alþjóðlegum verkefnum gerir þau að ómetanlegum þátttakanda í þróun stafrænna lausna fyrir evrópska bókmennta- og kvikmyndaferðaþjónustu.

### VSGT Maribor



VSGT Maribor, leiðandi verknámsskóli í Slóveníu, sérhæfir sig í menntun í hótél- og ferðaþjónustu. Sérþekking þeirra í stafrænni markaðssetningu og þjálfun í sýndarveruleika og viðbættum veruleika, ásamt sterkum tengslum við svæðisbundin ferðaþjónustufyrirtæki, setur þá í kjörstöðu til að styðja við markmið UPLIFT. VSGT eykur við verkefnið með hagnýtum og menntamiðuðum lausnum sem brúa bilið milli tækni og ferðaþjónustu.



**TUS**  
Technological University of the Shannon:  
Midlands Midwest  
Ollscoil Teicneolaíochta na Sionainne:  
Lár Tíre Iarthar Láir

## Tækniháskólinn í Shannon: Midlands Midwest (TUS)

TUS nýtir rannsóknarhóp sinn um nýsköpun í ferðaþjónustu til að knýja fram sjálfbæra þróun og nýsköpun í ferðaþjónustugeiranum. Með sérþekkingu í rannsóknum, samstarfi hagsmunaaðila og gagnvirkri tækni gegnir TUS lykilhlutverki í UPLIFT og tryggir að verkefnið skili hagnýtum og áhrifaríkum lausnum fyrir evrópska ferðaþjónustuiðnaðinn.



**VILNIUS  
TECH**  
Vilnius Gediminas  
Technical University

## Vilnius Gediminas Tækniháskólinn (VILNIUS TECH)

VILNIUS TECH, leiðandi í tækni- og verkfræðimenntun, leggur fram nýjustu þekkinguna í sýndarveruleika og viðbættum veruleika. Þátttaka þeirra auðgar nýsköpunaraðferð UPLIFT, þar sem akademísk framúrskarandi þekking er sameinuð hagnýtum lausnum til að styðja við stafræna umbreytingu bókmennta- og kvikmyndaferðaþjónustu.



**feltech**  
software innovations ltd

## Feltech Software Innovations Ltd

Feltech leggur fram sérþekkingu í upplýsingatæknilausnum, sýndarveruleika og gervigreind til UPLIFT verkefnisins. Áhersla þeirra á að skapa gagnvirkar upplifanir og notendavæna stafræna tæki hjálpar ferðaþjónustufyrirtækjum að auka þátttöku gesta og tryggir að afurðir UPLIFT séu nýstárlegar og framtíðarhæfar.



**European  
E-Learning  
Institute**

## European E-Learning Institute (EUEI)

EUEI leiðir sköpun stafrænna námsvettvanga og auðlinda UPLIFT. Með yfir 20 ára reynslu í rafrænu námi og nýsköpun í ferðaþjónustu tryggir EUEI að afurðir verkefnisins séu gagnvirkar, aðgengilegar og áhrifaríkar, sem gerir kennurum og fyrirtækjum kleift að tileinka sér gagnvirka tækni.



**STEFNA ESB**

**03**



### Tækifæri til að örva nýjar gagnvirkar vörur og þjónustu

**Samþætting gagnvirkar tækni í kvikmynda- og bókmenntaferðapjónustu býður upp á mikilvæg tækifæri til nýsköpunar, þátttöku áhorfenda og hagvaxtar innan Evrópu. Hins vegar eru augljóslega áskoranir í geiranum - ný tækni getur verið tæknileg og flókin, auk þess að vera dýr. Þróun færni fyrir lítil og meðalstór fyrirtæki og áfangastaðastofnanir verður mikilvæg til að nýta þetta tækifæri. Einnig þarf að yfirstíga tæknilegar hindranir, svo sem samþættingu nýrrar tækni við núverandi staði, samninga um möguleg höfundarréttarmál og tryggja að innviðir og fjárfestingarkostnaður haldist lágur.**

Viðbættur veruleiki, sýndarveruleiki og blandaður veruleiki bjóða upp á nýjar leiðir til að tengjast menningararfleifð, kvikmyndatökustöðum og bókmenntum. Þessi tækni gerir áfangastöðum kleift að efla frásögn, skapa stafrænar framlengingar á þekktum stöðum og þróa sýndarveruleika upplifanir sem ná út fyrir landfræðilegar takmarkanir. Fyrir lítil og meðalstór fyrirtæki í ferðapjónustu getur stafræn tækni hugsanlega veitt kostnaðarhagkvæma leið til að auka þjónustuframboð, lengja heimsóknir gesta út fyrir hefðbundinn háannatíma og laða að alþjóðlega áhorfendur. Þetta gætu til dæmis verið borgarferðir með viðbættum veruleika, endurgerðir af sögulegum eða skálduðum atburðum í gegnum sýndarveruleika, eða gagnvirkar bókmenntaslóðir sem umbreyta kyrrstæðum stöðum í lifandi, söguknúnar upplifanir.

Kvikmyndaferðamennska, knúin áfram af vinsælum kvikmyndum og sjónvarpsþáttum, getur nýtt stafræna tækni til að gefa atriðum á skjánum nýtt líf í raunheimi og geta aukið áhrif kvikmyndaáfangastaða. Á svipaðan hátt getur bókmenntaferðamennska notið góðs af stafrænni frásagnartækni, sem gerir gestum kleift að kanna klassískar skáldsögur í gegnum gagnvirkar upplifanir og þrívíddarlíkön af sögulegum höfundum eða persónum.

Fjárfesting Evrópusambandsins í stafrænni nýsköpun og skapandi iðnaði skapar möguleika á samstarfi milli ferðamálaráða, tæknisprotafyrirtækja og menningarstofnana. Fjármögnunaráætlanir eins og Horizon Europe og Digital Europe veita litlum og meðalstórum fyrirtækjum úrræði til að þróa og stækka stafrænar ferðapjónustulausnir. UPLIFT mun efla samstarf opinberra aðila og einkaaðila í þessum geira; áfangastaðir geta aukið alþjóðlegt aðdráttarafl sitt, knúið áfram sjálfbærann vöxt í ferðapjónustu og staðsett sig sem frumkvöðla í framtíð stafrænnar menningarferðapjónustu. Þetta var sett í samhengi með raunverulegu dæmi frá einum hagaðila okkar sem sagði: „*svo við ákváðum framkvæma þetta, þetta snérist um frásögn, að hanna, þróa og skila sýningu sem sagði sögu langa herbergisins og ferðalags Kells-bókarinnar. Og við myndum gera það á stafrænan og gagntekinn hátt*“.



ÍRLAND

04



### Stefna, framkvæmd og dæmisögur: Nýjasta tækni og þekking

Þróun kvikmyndaferðapjónustu á Írlandi hefur orðið að stefnumótandi forgangsverkefni. Rannsóknir hafa sýnt fram á ímynd áfangastaðar hefur veruleg áhrif á aðdráttarafli hans fyrir ferðamenn. Kvikmyndir geta mótað ferðaval með því að sýna einstaka eiginleika áfangastaðar og skapa jákvæða ímynd, sem getur hugsanlega hvatt áhorfendur til að heimsækja staðinn (Butler, 1990; Iwashita, 2006). Troy Studios (2021) bendir á að Írland sé alþjóðlega viðurkennt fyrir heimsklassa kvikmyndaiðnað sinn og þekkt fyrir að skila hágæða efni í kvikmyndum, sjónvarpsþáttum, heimildarmyndum, teiknimyndum, sjónbrellum og eftirvinnslu.

Hæfileikar og sérfræðiþekking geirans eru oft viðurkennd á alþjóðavettvangi og laða að fjölmargar hágæða alþjóðlegar framleiðslur til Írlands, bæði fyrir framleiðslu og eftirvinnslu. Þar sem eftirspurn eftir gæðaeefni heldur áfram að aukast um allan heim, er kvikmyndaiðnaður Írlands að leitast við að mæta þessari eftirspurn og stuðla að frekari vexti innan geirans. Áætlað er að kvikmynda-, sjónvarps- og teiknimyndageirinn á Írlandi sé metinn á yfir 692 milljónir evra og skapi 11.960 störf í beinum, óbeinum og afleiddum störfum í hagkerfinu. Írskir kvikmyndagerðarmenn hafa hlotið alþjóðlega viðurkenningu í gegnum árin, sem undirstrikast í að Brooklyn (2015) eftir John Crowley, Room (2015) eftir Lenny Abrahamson og Banshee of Inisherin (2022) eftir Martin McDonagh fengu samtals 16 tilnefningar til Óskarsverðlauna (Screen Ireland, 2024).



*Mynd 1: 2024, 4. maí, vísindaskáldskaparkvikmyndahátíð, Comic Con, Portmagee, Co Kerry, Ljósmyndari/Höfundur: Keith McGlynn*

Kvikmyndaferðapjónusta á Írlandi hefur vaxið jafnt og þétt og lagt sitt af mörkum til ferðapjónustunnar í landinu, sérstaklega síðan efnahagslæðin hófst árið 2007. Tengsl landsins við kvikmyndir ná aftur til myndarinnar *The Lad from Old Ireland* (1910), fyrstu kvikmyndarinnar sem gerðist á Írlandi. Síðan þá hefur hið fallega landslag Írlands verið bakgrunnur fjölmargra viðurkenndra kvikmynda, allt frá *Moby Dick* (1956)



í Youghal, Cork-sýslu, til *The Wind That Shakes the Barley* (2006) í Kilmichael, Cork-sýslu, og *Ryan's Daughter* á Dingle-skaganum. Vinsælir sjónvarpsþættir eins og *The Irish R.M.* (1983-1985) hafa einnig sýnt fallega staði eins og strandlengju Vestur-Cork, heimsfrægu sjónvarpsþættirnir *Normal People* (2020) kynntu Dublin og Sligo, á meðan *Ballykissangel* (1996 – 2001), *Vikings* (2013 – 2020) og *Bad Sisters* (2022 – núna) eftir Sharon Horgan voru frábær auglýsing fyrir hið fagra sveitasvæði í Wicklow-sýslu. Norður-Írland var aðaltökustaður fyrstu þáttaraðar *Game of Thrones* (2011–2019) og bauð upp á landslag sem varð bakgrunnur fyrir nokkrar af eftirminnilegustu senur þáttaraðarinnar (Tourism Ireland, 2024).



*Mynd 2: John Wayne & Maureen O'Hara, Cong, Co Mayo  
Höfundarréttur: @Fáilte Ireland, Með leyfi Michelle Fahy*

O'Connor (2011) benti á að aðdráttarafl Írlands sem tókustaðar er styrkt af menningarlegum auðgi þess, arfleifð og samkeppnishæfum hvötum, svo sem skattaafslætti. Framleiðslur eins og *King Arthur* (2004) og *P.S. I Love You* (2007) hafa nýtt sér þessa kosti. Írska kvikmyndaráðið (IFB) gegnir lykilhlutverki bæði í að efla innlandan kvikmyndaiðnað og kynna Írland fyrir alþjóðlegum kvikmyndagerðarmönnum. Viðleitni þeirra hefur laðað að kvikmyndir sem hafa hlotið virtar viðurkenningar, þar á meðal *Once* (2006), sem vann Óskarsverðlaun fyrir besta lag, og *The Wind That Shakes the Barley* (2006), sem hlaut Gullpálmann á kvikmyndahátíðinni í Cannes. Írski kvikmyndaiðnaðurinn fór að koma fram sem mikilvægur þátttakandi um miðjan níunda og tíunda áratuginn og laðaði að þekktu leikstjóra eins og Mel Gibson (*Braveheart*, 1995), John Ford (*The Quiet Man*, 1952) og Steven Spielberg (*Saving Private Ryan*, 1998). Vel heppnaðar framleiðslur eins og *The Crying Game* (1992), *My Left Foot* (1989) og vinsælir sjónvarpsþættir eins og *Father Ted* (1995-1998) og *The Tudors* (2007-2010) undirstrikuðu vaxandi samvirkni milli kvikmynda og ferðaþjónustu.

*An Old-Fashioned Christmas* (2010) sem var tekin upp í Bunratty-kastala, heldur áfram að styrkja þessa þróun og sýnir áframhaldandi aðdráttarafl írsks landslags og menningararfleifðar sem lykilþætti fyrir bæði kvikmynda- og ferðaþjónustuiðnaðinn (O'Connor, 2011) og allt þetta er undirstrikað af Cork-búanum Cillian Murphy, sem vann Óskarsverðlaun fyrir besta leik fyrir frábæra frammistöðu sína í lofaðri kvikmynd *Christopher Nolan, Oppenheimer* (2023). Viðtöl okkar við hagsmunaaðila leiddu í ljós mikla forvitni um möguleikana á notkun sýndarveruleika/viðbótarveruleika og gervigreindar við þróun upplifunarferða fyrir ferðamenn.



*Mynd 3: The Derry Girls Experience, Ljósmyndari/Höfundur: Brian Morrison,  
Höfundarréttur: Derry City and Strabane District Council*

Hins vegar bentu tveir viðmælendur á nokkrar hindranir, þar á meðal kostnað við uppsetningu búnaðar og áskoranir varðandi höfundarrétt. Einn viðmælandi benti á lagalegt flækjustig við notkun mynda og myndbanda frá þriðja aðila í XR-efni (t.d. til að endurskapa kvikmyndasenu), þó hann viðurkenndi að þetta væri ekki eins mikið vandamál með eldri kvikmyndir. Afleiðing þessa er auðvitað sú að því eldri sem kvikmyndin er, því minni áhuga gæti hún vakið meðal ferðamanna. Þó að báðar þessar áskoranir séu yfirstíganlegar með skapandi lausnum, krefjast þær upp færslu á færni, hugarflæðis og nýsköpunar til að yfirstíga þær. Önnur möguleg vandamál sem voru undirstrikuð á Írlandi eru að margir tókustaðir eru staðsettir á einkalandi og eru óaðgengilegir fyrir ferðamenn. Aftur, þetta krefst skapandi nálgunar til að yfirstíga og er meira krefjandi fyrir kvikmyndir en bókmenntir.

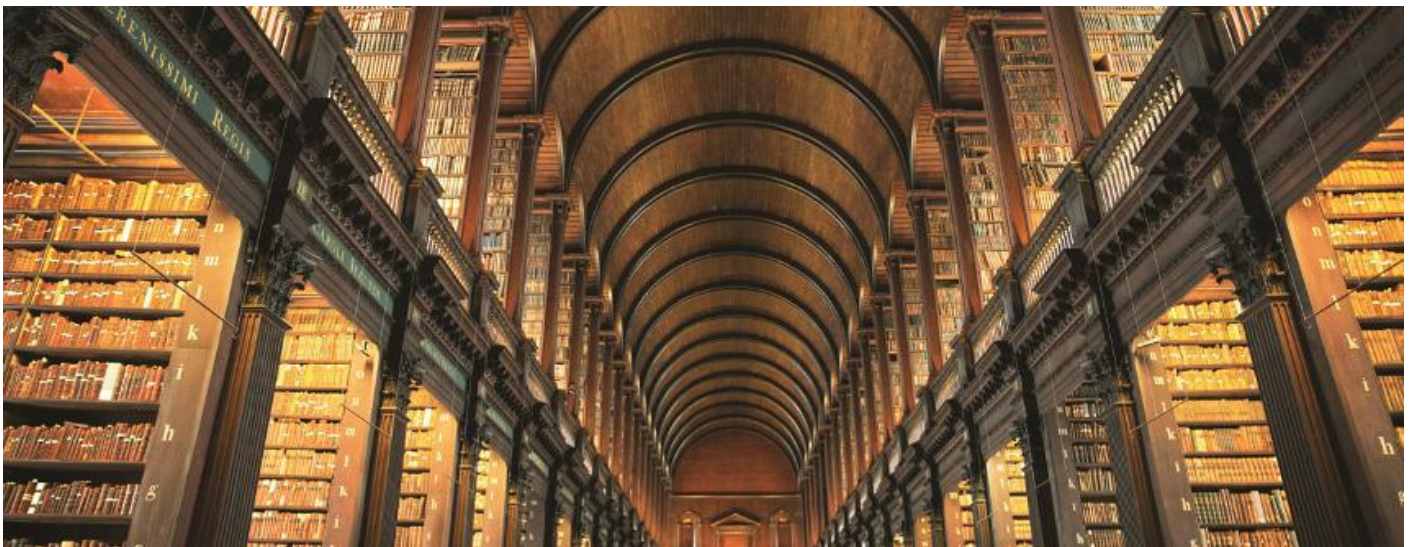
Einn af hagsmunaaðilum okkar er sammála þessu

**„Notkun XR-tækni getur gert hið óáþreifanlega áþreifanlegra. Í tilfelli sýndarveruleika eins og þeirra sem bjóða upp slíkar upplifanir þá snýst þetta um „að standa og vera í heiminum sjálfum [...] líkami þinn er innifalinn“. Og „ég held að það sem skiptir máli sé þessi tilfinningalega tenging. Þú veist, fólk finnur svo sterkt fyrir því að það sé að taka þátt í einhverju“**

## | Bókmenntaferðapjónusta á Írlandi

### Stefna, framkvæmd og dæmisögur: Staða þekkingar

Ríkulegur bókmenntaarfur Írlands og lifandi sena nútímabókmennta gera landið að miðpunkti bókmenntatengdrar ferðapjónustu. Bókmenntaferðapjónusta tengist oftast stöðum - hvort sem þeir eru frægir fyrir bókmenntatengsl - fæðingarstaði, heimili, innblástursstaði fyrir tiltekna rithöfunda, leikskáld, skáld, eða lýsingar á eftirminnilegum landslögum, landslagsmyndum og stöðum sem vísað er til í bókmenntatextum, umhverfi skáldsagna o.s.frv. Á Írlandi njóta lesendur og aðdáendur bókmennta mikilla vinsælda, og þetta er augljóst í þeirra mikilvægu framlögum til bókmenntefða Írlands. Þar sem James Joyce og Oscar Wilde eru meðal helstu rithöfunda landsins, reynir Írland að sýna og heiðra bókmenntapersónur sínar í gegnum ýmsar hátíðir, minnisvarða og önnur menningartengd mannvirki.



*Mynd 4: Langa herbergið í bókasafni Trinity College,  
Höfundarréttur: ©James Bowden fyrir Contiki og Ferðamálaráð Írlands*

### STAÐREYNDIR OG TÖLUR UM HÁTÍÐIR OG VIÐBURÐI

Einn af athyglisverðustu viðburðunum er Bloomsday sem fer fram 16. júní. Þessi viðburður, sem fagnar Ulysses eftir James Joyce, laðar að sér þúsundir áhugasamra árlega. Viðburðir í Dyflinni fela í sér upplestra, gönguferðir og þematengdar máltíðir. Árið 2023 var áætlað að yfir 25.000 manns tækju þátt í hinum ýmsu Bloomsday-viðburðum, sem skilaði umtalsverðu framlagi til staðbundins efnahags.

Að auki má geta Bram Stoker hátíðarinnar sem haldin er í október. Þessi hátíð, sem heiðrar höfund Drakúla (þaðan kemur nafn hátíðarinnar), blandar saman gotneskum bókmenntum og nútíma listformum. Meðal viðburða eru vampírutengdar gönguferðir, leiksýningar og kvikmyndasýningar. Árið 2022 laðaði hátíðin að sér yfir 40.000 gesti, þar á meðal marga erlenda ferðamenn sem vildu kanna gotneska undirstrauma Dyflinnar.

Alþjóðlega bókmenntahátíðin í Dyflinni, sem haldin er árlega í maí, er hornsteinninn í menningarlífi Írlands og laðar að sér þúsundir bókmenntaáhugamanna. Hátíðin býður upp á fjölbreytta blöndu af upplestrum, vinnustofum og umræðum með virtum höfundum frá öllum heimshornum. Hún skapar um það bil 2,5 milljónir evra í efnahagslegri starfsemi árlega fyrir Dyflinn. Hátíðin fer fram í Merrion Square Park og býður einnig upp á sýningar, listir og handverk, sem gerir hana að miðpunkti bæði fyrir bókmenntir og menningarleg samskipti. Fyrri hátíðir hafa boðið velkomna þekktu höfunda á borð við Colm Tóibín, Marilynne Robinson og Richard E. Grant.

Yeats sumarskólinn í Sligo gegnir lykilhlutverki í bókmenntatengdri ferðapjónustu Írlands með því að laða að alþjóðlega gesti til að kanna líf og verk W.B. Yeats. Á hverju ári býður skólinn upp á fræðileg málþing og skapandi vinnustofur, sem snúast um ljóðlist Yeats og landslagið sem veitti honum innblástur, eins og Benbulbin fjallið. Viðburðurinn eflir menningartengda ferðapjónustu í Sligo og laðar bókmenntaáhugamenn að lykilstöðum Yeats eins og Drumcliffe. Þó að nákvæmar tölur um aðsókn séu breytilegar, leggur skólinn verulega til staðbundinnar ferðapjónustu, styður við efnahaginn og undirstrikar bókmenntaarfleifið svæðisins.

## Kennileiti og áfangastaðir

Bókmenntatengd ferðapjónusta á Írlandi nýtur einnig stuðnings stofnana eins og bókasafns Trinity College, sem m.a. hýsir hina frægu Bók Kells og aðrar 200.000 fornar bækur. Hið stórkostlega Langa herbergi, með sínu tunnulaga hvolfþaki og brjóstmyndum af frægum rithöfundum, er hápunktur fyrir marga gesti (yfir 2 milljónir á ári). Þá verðum við að tala um James Joyce miðstöðina: staðsett í endurgerðu georgísku raðhúsi í Dyflinni, býður miðstöðin upp á sýningar, leiðsagnar og innsýn í líf og verk Joyce. Og þjónar sem miðpunktur fyrir Bloomsday hátíðarhöldin. Að lokum má nefna stytta og minnisvarða um Oscars Wilde, þessi stytta er í Merrion Square Park, þar sem gestir geta dáðst að litríku styttnum af Oscar Wilde og plötum með hans frægu tilvitnunum. Þessi staður fagnar snjallyrðum Wilde og varanlegum áhrifum hans.



*Mynd 5: 2022, Bram Stoker hátíðin, Borealis, Dublin Castle, Dublin City  
Ljósmyndari/Höfundur: Paola Floris*

## Efnahagsleg og menningarleg áhrif

Bókmenntatengd ferðapjónusta á Írlandi leggur milljónir árlega til þjóðarbúsins. Til dæmis skapa bókmenntahátíðirnar saman umtalsverðar tekjur í gegnum miðasölu, gistingu og staðbundna þjónustu. Stjórnvöld og einkageirinn hafa fjárfest í að kynna bókmenntaarfleifð Írlands og nýta sér UNESCO titilinn Bókmenntaborg (Dyflinn hlaut þennan titil árið 2010).

Viðvarandi aðráttarafi Írlands sem bókmenntaáfangastaðar felst í getu þess til að tengja bókmenntafortíð sína við nútíma menningarviðburði og upplifanir. Frá nútímatúlkunum á Drakúla til fræðilegra rannsókna á Yeats, heldur bókmenntatengd ferðapjónusta á Írlandi áfram að dafna og vekja áhuga bæði eldri og nýrra áhorfenda.

## Dæmi um stafræna upplifun í þessum geira

### (Sýndarveruleiki/Viðbættur veruleiki/Áhugaverð notkun á tækni...)

- Viðbættur veruleiki (AR) fyrir ferðir með leiðsögn, eða þú gætir notað sýndarveruleika eða jafnvel bara vörpun ljósa (viðtal við hagaðila)
- Farsímaforrit sem sýna sögulegar myndir og bókmenntalegar upplýsingar við raunverulegar staðsetningar.

„Fyrsta skrefið í átt að tækni, við erum nú þegar með snertiskjá, við erum með eitt myndband, ég hef í hyggju að bæta við fleiri myndum og svo framvegis. Að þú getir verið manneskja sem er þarna til að sjá eitthvað annað, sem þú getur ekki útskýrt fyrir þeim, en það er ekki skynsamlegt að prenta og plastleggja myndir ef þú hefur möguleika á skjá. Ég held að það væri mjög gagnlegt“  
(Viðtal við hagsmunaaðila)

## Dæmi um nýjar vörur gætu verið:

### Að kanna Dyflinni og sjá fyrir sér kvikmynda- og bókmenntasenu

- Sýndarveruleiki (VR) fyrir heildræna upplifun
- Að skapa VR-upplifanir fyrir þá sem heimsækja þekktu bókmenntastaði
- Að endurlifa senur úr Drakúla í gotnesku írsku sýndarveruleika umhverfi
- Að fagna Bloomsday í sýndarveruleika með áhorfendum um allan heim.

### Gagnvirkar frásagnir með blönduðum veruleika

- Gagnvirkar ferðir þar sem gestir hitta bókmennta- eða sögulegar persónur í gegnum þrívíddarmyndir - nýtt dæmi um vöru gæti verið að eiga samskipti við persónur Bram Stoker í gagnvirkri stafrænni frásögn.

## Söguleg endurgerð í þrívídd

- Stafræn endurgerð á bókasöfnum og öðrum sögulegum stöðum sem eru ekki lengur aðgengilegir - nýtt dæmi um vöru gæti verið: Upplifun á Dyflinni á 3. áratug 20. aldar til að kanna tímabil James Joyce.

„...að vera opin(n) fyrir því að kanna nýja tækni og nýstárlega hluti í bókmenntaferðamennsku“  
(Viðtal við hagsmunaaðila)

## Stafræn kortlagning

- Gagnvirk kort sem sameina staðsetningu og bókmenntaefni
- Fjölskynja upplifun í bókasafni
- Tækni sem samþættir hljóð, lýsingu og sýndarveruleika til að örva umhverfi rithöfundar
- James Joyce safnið gæti nýtt sér sýndarveruleika
- Nýtt dæmi um vöru gæti verið: Að uppgötva staðbundnar sögur með því að fylgja sérhannaðri bókmenntaleið
- Fræðandi tölvuleikir
- Leikir byggðir á bókmenntaverkum til að stuðla að áhugaverðri námsreynslu
- Nýtt dæmi um vöru gæti verið: Gagnvirk ævintýraferð í gegnum ljóð og sögur W.B. Yeats
- Blandaðir viðburðir með VR/AR streymi
- Bókmenntahátíðir sem bjóða upp á VR fyrirlestra eða upplestra fyrir alþjóðlega þátttöku gegnum netið.



*Mynd 6: Streedagh-strönd í Sligo, Höfundarréttur: Sligo Tourism  
eins og sést í sjónvarpsþáttunum Normal People, eftir höfundinn Sally Rooney*



ÍSLAND



05

## | Kvikmyndaferðapjónusta á Íslandi



### Stefna, framkvæmd og dæmisögur: Staða þekkingar

Íslensk kvikmyndagerð hefur vaxið jafnt og þétt síðan á níunda áratugnum, bæði hvað varðar innlenda og alþjóðlega kvikmyndaframleiðslu, og er nú orðin blómstrandi atvinnugrein á Íslandi. Til að setja þróunina í samhengi voru um 40 kvikmyndir framleiddar á Íslandi á milli 1906 og 1980, en yfir 300 kvikmyndir hafa verið framleiddar, að hluta eða öllu leyti, á Íslandi síðan 1980 (Kvikmyndavefurinn, e.d.). Ísland hefur einnig í auknum mæli orðið vinsæll tókustaður hjá alþjóðlegum framleiðslufyrirtækjum, sérstaklega frá aldamótum. Íslensk náttúra og fjölbreytileiki hennar hefur heillað kvikmyndagerðarmenn og tókustaðir um allt land eru nú orðnir tugir talsins, flestir á Suður- eða Suðvesturlandi.

Íslenska ríkisstjórnin hefur stutt þessa þróun með því að veita fjármagn til Kvikmyndamiðstöðvar Íslands og með endurgreiðslukerfi, sem var fyrst sett í lög árið 1999, en kerfið býður upp á endurgreiðslu framleiðslukostnaðar fyrir kvikmyndir og sjónvarpsþætti sem teknir eru upp á Íslandi. Meginmarkmið kerfisins er að efla og þróa íslenska kvikmyndagerð, sem og að „stuðla að eflingu íslenskrar menningar og kynningar á sögu landsins og náttúru“ (Alþingi, 2022). Enn fremur er endurgreiðslukerfinu ætlað að laða alþjóðlegar kvikmyndaframleiðslur til Íslands. Með þetta markmið í huga var verkefnið Film in Iceland sett á laggirnar skömmu síðar til að markaðssetja Ísland sem tókustað og kynna 35% endurgreiðslu framleiðslukostnaðar sem fellur til á Íslandi (Film in Iceland).



*Mynd 7 True Detective: Night Country með Jodie Foster var að mestu tekin upp á Íslandi. Höfundarréttur: HBO.*



## Ísland í innlendum og alþjóðlegum kvikmyndum og sjónvarpsþáttum

Kynningarstarfið sem hefur verið unnið undanfarna áratugi hefur skilað miklum árangri. Árleg velta kvikmyndaiðnaðarins árið 2023 samkvæmt virðisaukaskattsskýrslum Hagstofu Íslands var 27,7 milljarðar króna, sem er 85% aukning á síðustu fimm árum, og er áætlað að iðnaðurinn skapi um 4000 störf (Stjórnarráð Íslands, 2022; Hagstofan, e.d.). Ísland og íslenskt landslag hafa komið fyrir í fjölda alþjóðlegra kvikmynda eins og Star Wars: The Force Awakens (2015) og Rogue One (2016), Batman Begins (2005), The Secret Life of Walter Mitty (2013), Interstellar (2014), og Marvel-myndunum Thor: The Dark World (2013) og Captain America: Civil War (2016). Þar að auki hafa tveir vinsælir HBO þættir verið teknir upp á Íslandi. Game of Thrones (2011-2019) voru teknir upp á nokkrum stöðum á Suður- og Norðurlandi frá 4. þáttaröð og fram til þeirra síðustu, og 4. þáttaröð True Detective: Night Country (2024) var tekin upp að öllu leyti á Íslandi. Íslenskir sjónvarpsþættir teknir upp á Íslandi hafa einnig vakið alþjóðlega athygli, eins og Ófærð (2015-) og Katla (2021) frá Netflix. Kynningin sem Ísland fær í gegnum þessa tókustaði virðist hafa áhrif, þar sem um 30% erlendra ferðamanna til Íslands árið 2023 sögðu að íslensk náttúra sem sýnd var í alþjóðlegum kvikmyndum og sjónvarpsþáttum hefði haft áhrif á ákvörðun þeirra um að heimsækja landið (Ferðamálastofa, 2024).

## Kvikmyndategnd ferðaþjónusta á Íslandi

Kynningin sem Ísland fær vegna tókustaða alþjóðlegra kvikmynda getur, og hefur, leitt til aukins áhuga ferðamanna á að heimsækja tókustaðina sjálfa. Íslenskar ferðaskrifstofur hafa boðið upp á bæði leiðsagnar- og sjálfsaksturferðir með þema úr Game of Thrones og öðrum þekktum tókustöðum í mörg ár. Ein af fyrstu Game of Thrones ferðunum sem boðið var upp á varð til vegna aukinna beiðna frá áhugasömum ferðamönnum og ferðaskrifstofum erlendis frá sem vildu leið til að heimsækja þessa staði (Vilhjálmisdóttir og Jóhannsdóttir, 2022). Á sama hátt, eftir velgengni Netflix-myndarinnar Eurovision Song Contest: The Story of Fire Saga (2020) buðu frumkvöðlar í Húsavík, þar sem hluti myndarinnar var tekinn upp og eitt laganna var nefnt eftir bænum, upp á gönguferðir um tókustaði og opnuðu tímabundinn þemabar sumarið sem myndin kom út. Í dag er Húsavík með Eurovision-sýningu með búningum bæði úr myndinni og frá fyrri keppendum Íslands í Eurovision (sama heimild). Þessi dæmi sýna að ferðamenn hafa áhuga á að heimsækja tókustaði á Íslandi og möguleikarnir á að nýta þann áhuga til að laða gesti að áfangastað þínum eða ferðaþjónustufyrirtæki eru margir og fjölbreyttir.



*Mynd 8 Búningar úr Eurovision Song Contest: The Story of Fire Saga til sýnis á Eurovision-sýningunni í Húsavík, Íslandi (Höfundarréttur: Vera Vilhjálmisdóttir).*

## | Bókmenntaferðapjónusta á Íslandi

### Íslendingasögurnar: Menningararfleifð Íslands

Ísland á sér langa bókmenntasögu sem hefst með gömlu íslensku Íslendingasögunum sem lýsa lífi landnámsmanna á Íslandi frá um 9. öld til miðrar 11. aldar. Íslendingasögurnar eru fjörutíu talsins, með elsta varðveitta handritið frá 13. öld, og eru taldar ein helsta menningararfleifð Íslands.

Sögurnar hafa flestar hverjar ekki nafngreinda höfunda en byggja á langri hefð munnlegrar frásagnar og eru að vissu leyti endursögn sagna um raunverulegt fólk og atburði sem áttu sér stað á fyrstu öldum norrænnar landnáms á Íslandi

**Þess vegna tengjast margir áfangastaðir á Íslandi gömlu sögunum og hvetja ferðamenn til að heimsækja umhverfi uppáhaldssagna sinna. Þetta felur meðal annars í sér:**

- Endurgerð Eiríksstaða á Vesturlandi, heimilis Eiríks rauða og Leifs heppna. Húsið er notað sem vettvangur fyrir leikin atriði og sögustundir til að gera gömlu söguna lifandi.
- Grettislaug og Jarlslaug eru tvær náttúrulegar jarðhitalaug á Norðurlandi þar sem gestir geta enn baðað sig á sumrin. Samkvæmt Grettis sögu á Grettir sterki að hafa notað laugina til að hlýja sér eftir að hafa synt í land frá Drangey.
- Ekki langt frá Grettislaug er sýningin 1238: Bardaginn um Ísland í Sauðárkróki. Sýningin býður upp á upplifun þar sem gestir geta tekið þátt í atburðum og bardögum sem lýst er í Sturlungu með hjálp sýndarveruleikagleraugna.
- Nýopnuð handritasýning í Reykjavík, Heimur í orðum, þar sem gestir geta skoðað gömlu handritin og lært meira um íslenskar fornsögur, ljóð og hvernig Íslendingar lifðu áður fyrr.



*Gestur að prófa sýndarveruleikaupplifunina á sýningunni 1238: Bardagi um Ísland í Sauðárkróki, Íslandi (Höfundarréttur: 1238).*

Sögurnar gerast um allt Ísland og það eru margar ókannaðar leiðir til að gera sögurnar lifandi fyrir gesti. Þar sem ekki eru margar sýnilegar byggingar eftir frá þessum tíma gæti stafræn tækni verið nýstárleg leið til að sýna ákveðna atburði úr gömlu sögunum. Framkvæmdastjóri áfangastaðastofu Suðurlands nefndi sem dæmi QR-kóðana sem finna má meðfram Búðaslóð í Þjóðgarðinum á Þingvöllum, þar sem gestir geta upplifað hvernig ákveðnir staðir meðfram slóðinni gætu hafa litið út fyrir 1000 árum í gegnum viðbættan veruleika. Þingvellir voru staðsetning árlegs sumarþings Íslands frá 930 til miðrar 13. aldar og þingfundirnir koma fyrir í mörgum íslenskum fornsögum.

**„Við Íslendingar höfum kannski óljósa mynd í huganum úr kennslubókum og þess háttar, þannig að við höfum skilning á sögunni, en það var kannski erfitt fyrir erlenda gesti að ímynda sér. Þannig að ég held að þetta hafi lyft staðnum aðeins, og það er leið til að segja frá sögu okkar og menningu“  
(Viðtal við hagaðila)**

### **Nútíma íslensk bókmenntir, hátíðir og tækifæri**

Nútímabókmenntir á Íslandi gegna einnig stóru hlutverki í íslensku samfélagi. Reykjavík hefur verið Bókmenntaborg UNESCO síðan 2011. Sem höfuðborg Íslands hefur borgin virka bókmenntasenu með viðburðum, hátíðum og bókamessum. Elsta og stærsta hátíðin er Alþjóðlega bókmenntahátíðin í Reykjavík sem hefur verið haldin síðan 1985. Reykjavík er einnig umhverfi margra nútíma íslenskra skáldsagna. Borgarbókasafn Reykjavíkur skipuleggur bókmenntagöngur í Reykjavík, bæði með leiðsögn fyrir hópa og hljóðleiðsögn sem fólk getur nálgast í gegnum snjalltækin sín. Og víða um borgina má finna QR-kóða á bekkjum fyrir þá sem vilja hlusta á sögur eða ljóð sem tengjast staðsetningunni. Þetta er einnig umtalsverður atvinnurekstur á Íslandi, þar sem m.a. rekstrartekjur tengdar bókmenntum árið 2021 voru 8,4 milljarðar króna (Hagstofa Íslands, 2023). Á undanförunum árum hafa margir íslenskir höfundar öðlast vinsældir erlendis, kannski sérstaklega glæpasagnahöfundar á borð við Arnald Indriðason, Yrsu Sigurðardóttur og Ragnar Jónasson, en bækur þeirra hafa verið þýddar á fjölmörg tungumál. Til að fagna þessum anga bókmenntanna og „myrkri í öllum sínum myndum“, er bókmenntahátíðin Iceland Noir haldin árlega í Reykjavík á veturna.



*Mynd 10 Gljúfrasteinn, Laxnessafnið, er staðsett í gamla heimili höfundarins í Mosfellsbæ (Höfundarréttur: Gagarín).*

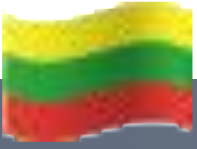
### Hins vegar er það ekki bara í Reykjavík sem nútímabókmenntir eru haldnar í hávegum:

- Á Gljúfrasteini í Mosfellsbæ er lífi og bókmenntum Halldórs Laxness (1902-1998), Nóbelsverðlaunahöfundar Íslands, fagnað í gamla heimili hans. Þar geta gestir skoðað hús hans og heimsótt sýningu sem notar stafrænar lausnir til að fræða gesti um líf og verk höfundarins.
- Þórbergssetur er menningarmiðstöð á Suðausturlandi sem er með sýningu um Þórberg Þórðarson (1888-1974), líf hans og verk. Miðstöðin er staðsett á fæðingarstað hans á Hala í Suðursveit.
- Á Akureyri á Norðurlandi er sýning til heiðurs íslenska höfundinum Jóni Sveinssyni í Nonnahúsi, en hann skrifaði vinsælu Nonnabækurnar sem hafa verið þýddar á mörg tungumál auk þess sem kvikmyndir hafa verið gerðar eftir þeim.
- Bókabær austanfjalls er verkefni fimm bæja á Suðurlandi með það markmið að efla bókmenntir og menningu á svæðinu. Þau skipuleggja viðburði, vinnustofur, bókamessur og ljóðakvöld þar sem skáld frá ólíkum bakgrunni koma og lesa ljóð sín á sínu móðurmáli.

Eins og þetta stutta yfirlit sýnir, býður löng og rík bókmenntasaga Íslands, bæði gömul og ný, upp á fjölmörg tækifæri fyrir ferðapjónustufyrirtæki til að skapa nýstárlega áfangastaði eða afþreyingu fyrir sína gesti. Í samstarfi við höfunda er hægt að lífga við atriði eða persónur úr bókum á hugmyndaríkan hátt um allt Ísland. Almennt snýst þetta um að þróa hugmynd og skapa sögu til að segja gestunum - og hugsa svo um hvernig best sé að láta hugmyndirnar verða að veruleika.

**„Við viljum allar hugmyndir, okkur er sama, góðar eða slæmar. Slæmar hugmyndir eru líka góðar til að vinna með. Svo þrengir þú þær niður í eitthvað sem gæti virkað. Við þurfum þá að hugsa um hvort það sé flókið eða dýrt eða hafi verið gert áður. Við reynum líka að gera eitthvað sem er frumlegt. Fram að þessum punkti erum við ekki að hugsa um tæknina. Þegar hugmyndirnar eru komnar, skoðum við hvaða tækni gæti hentað. Við reynum alltaf að finna einföldustu leiðina til að leysa það, því það er hagkvæmast. Og einfaldast í viðhaldi.“**

(Viðtal við hagaðila, íslenskt fyrirtæki sem vinnur með stafrænar og gagnvirkar lausnir).



LITÁEN

06



### Vöxtur kvikmyndaiðnaðarins í Litáen og áhrif þess á þróun ferðapjónustunnar

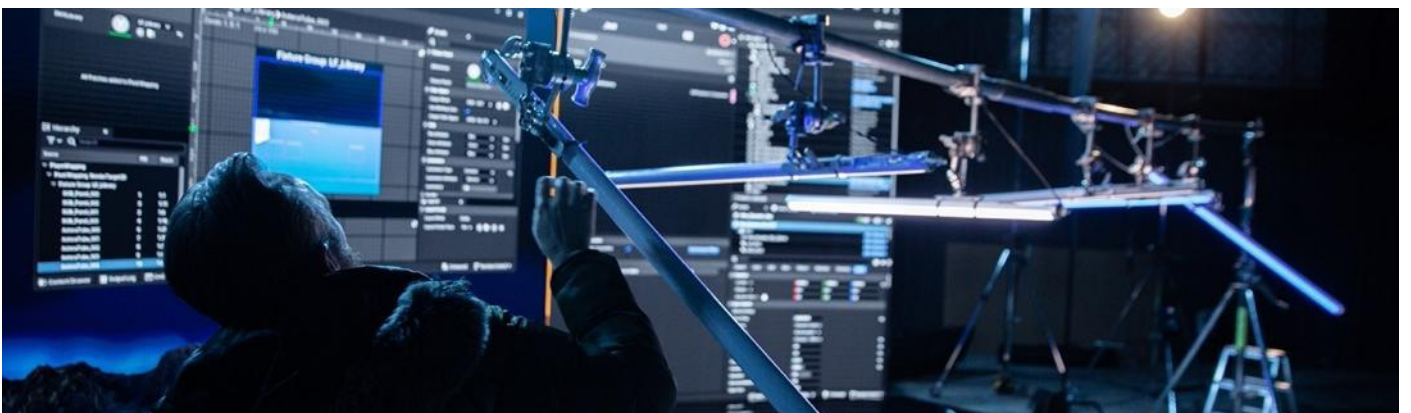
Kvikmyndaiðnaður Litáens hefur vaxið gríðarlega og er orðin samkeppnishæfur í alþjóðlegri kvikmyndaframleiðslu. Þessi árangur er knúinn áfram af frumkvæði stjórnvalda, faglegri sérþekkingu og einstakri getu landsins til að þjóna sem fjölbærur tókustaður. Samhliða efnahagslegum framlögum hefur kvikmyndaiðnaðurinn leikið veigamikil hlutverk í að efla menningarlega ímynd Litáens og ýta undir ferðapjónustu.



*Mynd 11 Upplifunarsýning í VILNIUS TECH „LinkMenu fabrikas“  
(Höfundarréttur: VILNIUS TECH „LinkMenu fabrikas“).*

### Vöxtur kvikmyndaiðnaðarins og hlutverk Kvikmyndastofu Vilnúsar

Vilnús, höfuðborg Litáens, hefur verið í hjarta þróun kvikmyndaiðnaðar landsins, þökk sé stofnun Kvikmyndaskrifstofu Vilnúsar þann 23. nóvember 2011. Þessi skrifstofa veitir kvikmyndagerðarmönnum alhliða stuðning, þar á meðal ókeypis tókustaðaleyfi, aðgang að opinberum rýmum fyrir tukur, leit að tókustöðum og tengir kvikmyndagerðarmenn við staðbundna kvikmyndafrágagnsmenn, þjónustufyrirtæki og framleiðsluaðstöðu. Þessar aðgerðir miða að því að koma Vilnús í hóp þeirra borga sem eru hvað vinveittastar kvikmyndagerðarmönnum á heimsvísu.



*Mynd 12 Sýndarframleiðsla í verki: augnabliksmynd af tókum í VILNIUS TECH „Faux Real studio“  
(Höfundarréttur: VILNIUS TECH „LinkMenu fabrikas“)*

Kvikmyndaskrifstofa Vilnius kynnir borgina sem kjörinn tökustað vegna aðgengileika hennar, fjölbreytts byggingarstíls og hagkvæmrar þjónustu. Kvikmyndagerðarmenn hafa hrósað gæðum innviða og þjónustu borgarinnar, og þekktir einstaklingar eins og Jeremy Irons, Woody Harrelson, John Malkovich og Helen Mirren hafa lagt áherslu á hátt fagmennsku stig og frábær vinnuskilyrði í Vilnius. Þétt skipulag borgarinnar gerir reksturinn skilvirkan, þar sem flestir tökustaðir eru innan 30 mínútna akstursfjarlægðar.

## Vilnius sem áfangastaður fyrir kvikmyndagerð

Vilnius hefur skapað sér sérstöðu meðal kvikmyndagerðarmanna með því að bjóða upp á sögulega umgjörð sem spannar ýmis tímabil, allt frá miðöldum og endurreisnartímanum til Sovéttímans. Þessi fjölbreytni hefur laðað að stórar framleiðslur, þar á meðal Chernobyl frá HBO, Stranger Things og Young Wallander frá Netflix, og Catherine the Great frá Sky. Geta borgarinnar til að sýna fjölbreytt umhverfi hefur verið sérstaklega gagnleg fyrir framleiðslur sem krefjast sögulegrar nákvæmni. Til dæmis notaði Catherine the Great, með Helen Mirren í aðalhlutverki, Vilnius til að endurskapa 18. aldar Sankti Pétursborg. Trakų Vokė herragarðurinn var notaður sem íverustaður Katrínar, Háskóli Vilnius sýndi ráðstofu rússneska keisaradæmisins og Rithöfundasambandið varð að einkaafdrepi keisaraynjunnar. Þessi dæmi sýna getu Vilniusar til að flytja áhorfendur yfir mismunandi tímabil og svæði, sem eykur aðdráttarafl hennar sem tökustaðar.



*Mynd 13 Trakų Vokė herragarðurinn (Höfundarréttur: Go Vilnius)*

## Efnahagslegt framlag og áhrif á ferðapjónustu

Innleiðing endurgreiðslukerfis árið 2014, sem býður allt að 30% endurgreiðslu, hefur styrkt litháiskan kvikmyndaiðnað verulega. Árið 2023 hafði þetta frumkvæði skapað 21,08 milljónir evra, sem studdu 101 framleiðslu, þar á meðal stór alþjóðleg verkefni. Kvikmyndaiðnaðurinn í Vilnius lagði 202,2 milljónir evra til framleiðslukostnaðar á árunum 2017 til 2021, sem skapaði 19.000 störf og greiddi 51,7 milljónir evra í laun (Lithuania.lt, 2024). Vöxtur kvikmyndaiðnaðarins hefur einnig ýtt undir kvikmyndatengda ferðapjónustu. Framleiðslur eins og Stranger Things, sem var tekin upp á stöðum eins og aldargamla Lukiskes fangelsinu, og Chernobyl sem var tekin upp í Vilnius, hafa laðað að alþjóðlega gesti. Þetta fyrirbæri hefur eflt ferðapjónustu

með því að laða ferðamenn að þessum þekktu tökustöðum, skapað tækifæri fyrir staðbundin fyrirtæki og aukið enn frekar orðspor Vilníus.

## Horfur

Spáð er að kvikmyndamarkaðurinn í Litáen muni ná 46,76 milljónum dollara árið 2024 og vaxa um 3,92% árlega fram til 2029 (Statista, 2024). Áframhaldandi fjárfestingar í kvikmyndainnviðum og skattahvatar munu styrkja stöðu landsins sem alþjóðlegrar miðstöðvar kvikmyndagerðar. Að auki mun markviss markaðssetning á tökustöðum og samstarf við ferðaþjónustugeirann hámarka efnahagslegan og menningarlegan ávinning iðnaðarins. Litháski kvikmyndaiðnaðurinn er dæmi um hvernig sértækar stefnur og staðbundin sérþekking geta umbreytt geira í drifkraft efnahagslegrar vaxtar og menningarlegrar auðgunar. Vilníus hefur komið fram sem framúrskarandi áfangastaður fyrir kvikmyndaþökur og býður upp á samsetningu sögulegrar fjölbæfni, hagkvæmrar framleiðslu og faglegra innviða. Með því að nýta vaxandi orðspor sitt og styrkja tengsl milli kvikmyndaframleiðslu og ferðaþjónustu er Litáen í góðri stöðu til að verða enn meira áberandi á alþjóðavettvangi.

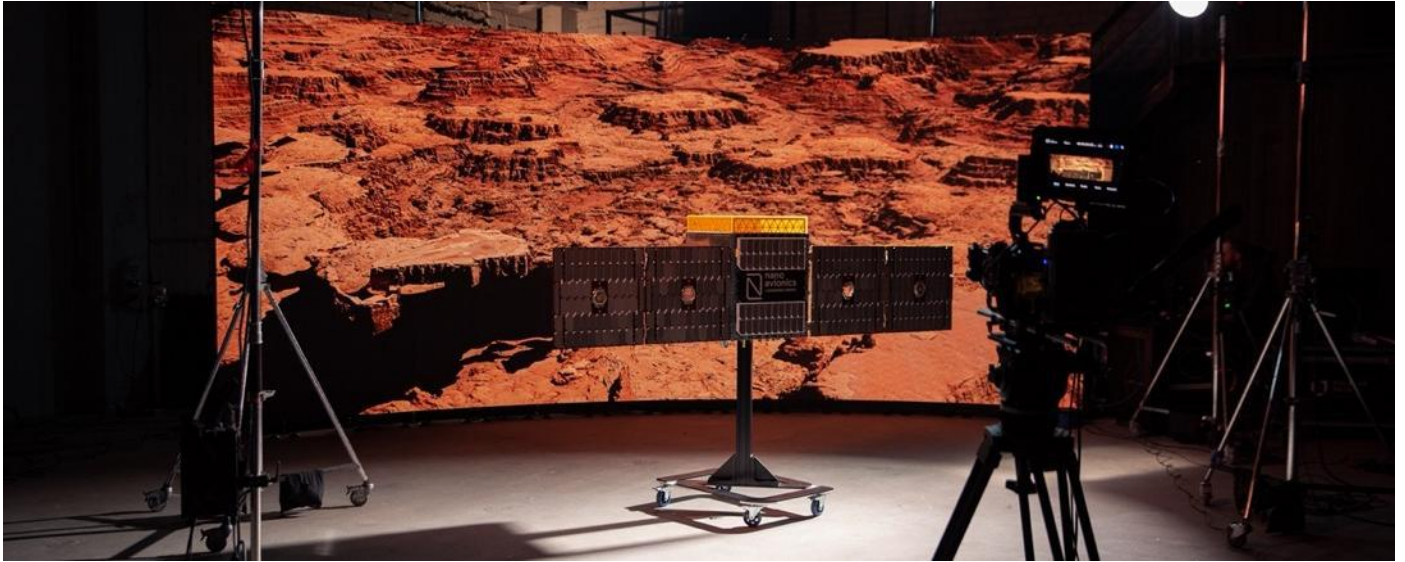
Nýlega opnaði Tækniháskólinn í Vilníus (Vilnius Gediminas Technical University) fyrsta sýndarframleiðslustúdíó sinnar tegundar í landinu – VILNIUS TECH „Faux Real Studio“. Stúdíóið miðar að því að verða miðstöð sýndarframleiðslu fyrir menntastofnanir og kvikmyndagerðarmenn í Evrópu og leitast við að hjálpa til við að lágmarka núverandi færni í sýndarframleiðslu og tengdri tækni. Samkvæmt Rūta Račaitė, framleiðanda í sýndarframleiðslustúdíói VILNIUS TECH „Faux Real Studio“, ættu fagmenn að hafa víðtækt svið tæknilegrar færni og mjúkra hæfni. Eins og hún segir: „*Fyrst og fremst er mikilvægt að skilja að ferlið sem leiðir til lokaútkomu felur í sér nokkrar deildir og ákveðið fólk.*“ Þetta nær yfir alla frá þeim sem segja sögurnar og framsýnum einstaklingum til forritara og þrívíddarhönnuða. Á sama hátt er krafist víðtækrar mjúkrar færni:

„Mjúk færni felur í sér samskipti, sem eru gríðarlega mikilvæg – ekki aðeins til að tjá skýrt hvernig þér líður í ferlinu heldur einnig til að miðla þörfum, skiladögum og væntingum. Samskipti eru ein af aðalfærninni. Sterk ábyrgðartilfinning er einnig nauðsynleg. Þó að peningar eða einkunnir geti verið hvatning, tryggir sterk innri ábyrgðartilfinning gæðaniðurstöður. Sjálfsgagnrýni er önnur mikilvæg færni, sem og getan til að taka uppbyggilegri gagnrýni.“

Račaitė telur að nýja tækni í kvikmyndagerð, eins og sýndarframleiðsla, geti verulega stuðlað að bættri ferðaþjónustu:

„Í ferðaþjónustu getur þetta verið ótrúlega gagnlegt, sérstaklega þegar kvikmyndir fela í sér tímaferðalög – algengt þema meðal nútíma kvikmyndagerðarmanna. Til dæmis væri endursköpun á Gamla bænum í Vilníus frá 20. öld ekki aðeins verðmæt fyrir kvikmyndagerðarmenn heldur einnig fyrir ferðamenn. Með sýndarveruleika gætu gestir kannað sögulega nákvæm umhverfi og fengið þannig upplifun af því að ganga um staði sem þeir hafa séð í kvikmynd.“





*Mynd 14 Sýndarframleiðsla í verki: Skot af setti við tökur í VILNIUS TECH „Faux Real studio“  
(Höfundarréttur: VILNIUS TECH „LinkMenu fabrikas“)*

„Tæknin er nú þegar að þróast og útvíkka möguleika sína. Það snýst um að vita hvernig á að nota hana á áhrifaríkan hátt. AR og VR geta verulega bætt upplifunina með því að gera hana gagnvirka og auka upplifunina, sem gerir notendum kleift að skoða í kringum sig og eiga í samskiptum við umhverfið á hátt sem kyrrmyndir geta ekki“  
(Viðtal við hagaðila)



*Mynd 15 Sýndarframleiðsla í verki: Skot af setti við tökur í VILNIUS TECH „Faux Real studio“  
(Höfundarréttur: VILNIUS TECH „LinkMenu fabrikas“)*

## Bókmenntaferðapjónusta í Litáen

Gagnvirk bókmenntatengt ferðapjónusta, sem býður gestum að tengjast stöðum sem tengjast bókmenntum og höfundum, er vaxandi sérhæfð grein í menningartengdri ferðapjónustu í Litáen. Þessi tegund ferðapjónustu býður upp á einstakt tækifæri til að kanna ríkulegan bókmenntaarf landsins í gegnum sérhannaðar upplifanir, sögulega staði og nútímalegar bókmenntahátíðir.

*„Með endurbótum á húsinu í ár höfum við einnig uppfært stafrænt efni, með einum skjávarpa og 2 skjáum, þar sem hægt verður að fletta í gegnum efnið ... Á sama tíma höfum við einnig aukið úrvalið okkar með spjaldtölvum, þar sem gestir geta lesið meira um vínin sem við seljum einnig í vínbúðinni. Þeir geta sett þessi vín, ég veit ekki, á lista og þá munum við undirbúa pakka fyrir þá, þeir geta vistað það svo þeir geti komið og sótt vínið síðar.*

*Þeir munu einnig geta skannað merkimiðana í vínbúðinni og þá lært meira um framleiðslu vínsins og vingerðarmanninn sem framleiddi þetta vín. Við erum einnig að undirbúa eins konar stafrænan vínþjón, sem mun einnig hjálpa gestum við að velja rétta vínið, ef þeir vilja til dæmis undirbúa eitthvað viðeigandi til að borða og velja svo vín eða spyrja þá samkvæmt óskum þeirra og á grundvelli þess getum við valið viðeigandi vín á þennan hátt“*

*(Viðtal við hagsmunaaðila)*

## Staðan á bókmennaferðapjónustu í Litáen í dag

Þrátt fyrir alþjóðlegar vinsældir er bókmenntaferðapjónusta í Litáen tiltölulega vanþróuð. Fyrirbærið brúar fortíð og nútímamenningu og býður upp á fjölbreyttar upplifanir fyrir áheyrendur. Hins vegar er enn skortur á innviðum og vitund til að styðja við skipulagða bókmenntaferðapjónustu í landinu (Ilgarūbytė, 2020). Einn lykilaðili í að kynna bókmenntaferðapjónustu er Vilnías, höfuðborg þjóðarinnar og menningarmiðstöð. Þar eru margar sjálfstæðar bókabúðir, alþjóðlegar bókmenntahátíðir og viðburðir eins og bókaútgáfur og upplestrar. Þjóðbókasafn Litháens Martynas Mažvydas, sem hefur starfað í yfir öld, er önnur athyglisverð stofnun. Borgin skipuleggur einnig Alþjóðlegu bókamessuna í Vilnías, sem er sú stærsta í Eystrasaltsríkjunum og mun fagna 25 ára afmæli sínu árið 2025 (Vilnius Literature, 2021)



Mynd 16 Alþjóðlega bókamessun í Vilnius 2025 (Höfundarréttur: Vilniaus knygy mugė)

## Vilnius: Bókmenntaborg UNESCO

Árið 2021 var Vilnius útnefnd UNESCO Bókmenntaborg, sem er viðurkenning á lifandi bókmenntasenu borgarinnar og skuldbindingu hennar til bókmennta sem miðlægs þáttar í menningarlífinu. Þessi útnefning endurspeglar áherslu Vilniusar á að efla sköpun í bókmenntum, halda bókmenntaviðburði og styðja við útgáfuiðnaðinn (Cities of Literature, 2021).

Útnefningin hefur enn frekar aukið alþjóðlegt orðspor Vilniusar og sýnt hana sem áfangastað fyrir áhugafólk um bókmenntir. Hún leggur áherslu á vilja borgarinnar til að flétta bókmenntir inn í almenningsrými, eins og Literatų-götuna, þar sem skilti og listaverk heiðra rithöfunda sem tengjast borginni. Hin lifandi bókmenntasena er studd nútímalegum innviðum, sem gerir Vilnius að bókmenntaáfangastað sem blandar saman arfleifð og nýsköpun.

## Helstu áfangastaðir og upplifanir

- **Literatų-gatan:** Þessi táknræna gata í Vilnius þjónar sem útisýningarsalur tileinkaður höfundum sem tengjast borginni. Hún er skreytt með yfir 200 skrautskiltum og er ómissandi viðkomustaður fyrir bókmenntaáhugafólk.
- **Maironis litháíska bókmenntasafnið:** Staðsett í Kaunas, þetta safn fagnar verkum áberandi litháískra rithöfunda. Það var stofnað árið 1936 á heimili skáldsins Jonas Mačiulis-Maironis og býður upp á innsýn í bókmenntasögu Litáens.
- **Alþjóðlegar bókmenntahátíðir:** Viðburðir eins og Bókamessan í Vilnius og Poetic Druskininkai Fall auka útbreiðslu Litáens til alþjóðlegs áhorfenda og sameina höfunda, útgefendur og lesendur.



*Mynd 17 Literatų-gatan (Höfundarréttur: Go Vilnius)*

## Tækifæri og áskoranir

Þó að bókmenntaferðapjónusta í Litáen sé í vexti, stendur hún frammi fyrir áskorunum eins og takmarkaðri alþjóðlegri viðurkenningu og skorti á skipulögðu framboði. Til að takast á við þetta þarf að skapa þematengdar bókmenntaleiðir, gagnvirkar leiðsagnarferðir og áætlanir sem tengja ferðamenn við bókmenntaarfleifð landsins. Samstarf milli menningarstofnana og ferðamálaráða er nauðsynlegt til að staðfesta Litáen sem áfangastað fyrir bókmenntaferðapjónustu (Ilgarūbyte, 2020). Útnefning Vilníusar sem UNESCO Bókmenntaborgar og tilvist mikilvægra bókmenntaminnisvarða sýnir möguleika Litáens til að verða lykiláfangastaður fyrir gagnvirka bókmenntatengda ferðapjónustu. Með því að nýta bókmenntaarfleifð sína, efla samstarf opinberra aðila og einkaaðila og kynna nýstárlegar ferðamannaupplifanir getur Litáen staðsett sig sem lifandi miðstöð fyrir bókmenntaáhugafólk um allan heim.

**„Ég held að samkennd sé mikilvæg vegna þess að þú munt hafa gesti sem eru kannski í fyrsta skipti að mæta einhverju tæknilegu“**

(Viðtal við hagsmunaaðila)



DANMÖRK

07



### Stefna, framkvæmd og dæmisögur: Staða þekkingar

Danmörk hefur ríka menningararfleifð sem spannar kvikmyndir, bókmenntir og stafræna nýsköpun. Landið hefur lengi verið lykilaðili í evrópskum skapandi iðnaði, með heimsþekktu kvikmyndagerðarmenn eins og Lars von Trier, Susanne Bier og Nicolas Winding Refn, auk sterkar bókmenntahefðar sem inniheldur H.C. Andersen og samtímahöfunda glæpasagna eins og Jussi Adler-Olsen og Sara Blædel. Danska ferðapjónustan hefur í auknum mæli viðurkennt gildi þess að nýta þessar skapandi greinar til að laða að ferðamenn. Á undanförunum árum hafa kvikmynda- og bókmenntaferðapjónusta öðlast aukið vægi, þar sem stafræn tækni eins og sýndarveruleiki (VR) og viðbættur veruleiki (AR) eru farin að gegna stærra hlutverki í að auka upplifun gesta. Samkvæmt VisitDenmark, áfangastofu danskrar ferðapjónustunnar, er samþætting stafrænnar tækni í menningartengdri ferðapjónustu enn að þróast en hefur umtalsverða möguleika:

**„Ferðamenn leita að upplifunum sem eru bæði áhugaverðar og fræðandi. AR og VR geta lífgað upp á sögu, bókmenntir og kvikmyndatökustaði á hátt sem hefðbundnar skoðunarferðir geta ekki.“**

(Viðtal við hagaðila)

Stjórnvöld hafa stutt við stafræna umbreytingu í ferðapjónustugeiranum, þar á meðal fjármögnun verkefna sem kanna gagnvirka og stafræna frásögn. Danmörk hefur einnig verið í fararbroddi í sjálfbærri ferðapjónustu og tryggt að gagnvirkar og stafrænar upplifanir séu í samræmi við umhverfis- og menningarverndarmarkmið.



*Mynd 18: 2024, Styttu og kastali H.C. Andersen, Kaupmannahöfn, Danmörku*

## | Danskir kvikmyndir sem drifkraftur ferðapjónustu

### Staðan á danskri kvikmyndaferðapjónustu

Danmörk hefur verið heimili alþjóðlega viðurkenndra kvikmynda og sjónvarpsþátta sem hafa stuðlað að stöðu hennar sem eftirsóttum tökustað og ferðamannastað. Norrænar glæpasögur, sem innihalda þætti eins og *The Killing* (*Forbrydelsen*), *Borgen* og *The Bridge* (*Broen/Bron*), hefur heillað áhorfendur um allan heim.

Velgengni þessara framleiðslna hefur leitt til vaxandi áhuga á að heimsækja tökustaði. Kaupmannahöfn, Árósar og Malmö (Svíþjóð) hafa séð aukningu í ferðum með leiðsögn sem eru sérstaklega sniðnar að aðdáendum norrænna glæpaþátta.

Hagsmunaaðili frá ferðapjónustufyrirtæki sem býður upp á kvikmyndatengdar upplifanir benti á:

**“Norrænar glæpasögur (Nordic Noir) hefur skapað heilan undirflokk ferðapjónustu í Danmörku. Aðdáendur vilja sjá hvar uppáholdssenurnar þeirra voru teknar upp, og stafræn tækni getur hjálpað okkur að endurgera þessa staði eins og þeir birtust í þáttunum“**

(Viðtal við hagsmunaaðila)

Að auki hafa alþjóðlega viðurkenndar kvikmyndir eins og *Another Round* (*Druk*), sigurvegari Óskarsverðlaunanna fyrir bestu erlendu kvikmyndina árið 2021, enn frekar styrkt stöðu Danmerkur á sviði kvikmynda á heimsvísu.



Mynd 19: Litríka Nyhavn í Kaupmannahöfn, Danmörku

## Stuðningur stjórnvalda og iðnaðarins við kvikmyndaferðapjónustu

Danmörk hefur verið heimili alþjóðlega viðurkenndra kvikmynda og sjónvarpsþátta sem hafa stuðlað að stöðu hennar sem eftirsóttur tókustaður og ferðamannastaður. Danska kvikmyndastofnunin (DFI) gegnir mikilvægu hlutverki í að kynna Danmörku sem tókustað. Hún veitir fjármögnun og hvata fyrir kvikmyndagerðarmenn, sem óbeint styður kvikmyndaferðapjónustu með því að laða alþjóðlegar framleiðslur til að taka upp í Danmörku. Ein af lykilmörkum er danska styrktarkerfið fyrir framleiðslu og dreifingu kvikmynda, sem hjálpar til við að fjármagna bæði innlend og alþjóðleg verkefni sem tekin eru upp í Danmörku. Þetta er í samræmi við ferðapjónustustefnu landsins, þar sem aukin alþjóðleg sýnileiki leiðir til aukins áhuga á að heimsækja tókustaði.

## | Stafræn tækni í kvikmyndaferðapjónustu

Danskir ferðapjónustuaðilar hafa byrjað að samþætta upplifunartengdar upplifanir í kvikmyndaferðapjónustu. Nokkrar athyglisverðar þróanir eru meðal annars:

- **AR-byggðar skoðunarferðir á tókustöðum:** Gestir geta notað snjallsíma sína eða spjalddölvur til að skoða senur úr frægum kvikmyndum eða sjónvarpsþáttum á meðan þeir kanna raunverulega staði.
- **VR-upplifanir í söfnum og menningarstöðum:** Stafrænar endurgerðir á sögulegum kvikmyndaumhverfi gera gestum kleift að stíga inn í lykilaugnablik úr kvikmyndasögunni.
- **Gagnvirk frásagnarforrit:** Forrit gera notendum kleift að fylgja sjálfstýrðri skoðunarferð á meðan þeir fá frásagnir og stafrænt efni tengt kvikmyndum sem teknar voru upp í Danmörku.



Mynd 20: Framhlið Axel Towers  
í Kaupmannahöfn, Danmörku

Sérfræðingur frá dönsku  
ferðapjónustutæknifyrirtæki lagði áherslu á:

„Danmörk er í fararbroddi í stafrænni nýsköpun, og við sjáum aukinn áhuga á AR og VR sem verkfærum til frásagnar. Þetta er sérstaklega mikilvægt í ferðapjónustu, þar sem gagnvirkar upplifanir geta náð til ferðamanna á einstakan hátt.“

(Viðtal við hagaðila)



## | Bókmenntaferðapjónusta í Danmörku

### Hans Christian Andersen: Bókmenntahetja Danmerkur

Engin umræða um bókmenntaferðapjónustu í Danmörku væri fullnægjandi án þess að minnst á Hans Christian Andersen. Arfleifð hins heimsfræga ævintýrahöfundar er enn hornsteinn danskra menningarferðapjónustu. Ferðamenn í Danmörku leita oft að stöðum sem tengjast Andersen, þar á meðal:

- Óðinsvé, fæðingarborg hans, þar sem er að finna Hans Christian Andersen safnið og ýmsar stytur og kennileiti sem eru innblásin af sögum hans.
- Nýhöfn í Kaupmannahöfn, þar sem hann bjó í mörg ár, og þar sem bókmenntaferðir með leiðsögn segja gestum frá lífi hans og verkum.
- Litla hafmeyjan, stytta sem er innblásin af ævintýri Andersens, er eitt af þekktustu aðráttaröflum Kaupmannahafnar fyrir ferðamenn.

Fulltrúi frá Hans Christian Andersen safninu benti á:

*„Gestir okkar eru ekki bara að leita að sögu - þeir vilja upplifa sögur Andersens af eigin raun. Við erum að innleiða fleiri gagnvirkar sýningar og kanna notkun sýndarveruleika til að lífga persónurnar við.“*

*(Viðtal við hagaðila)*

### Glæpasögur og nútíma bókmenntaferðapjónusta

Fyrir utan Hans Christian Andersen hefur Danmörk einnig öðlast alþjóðlega viðurkenningu í ferðapjónustu tengdri glæpasögum. Borgir eins og Kaupmannahöfn, Árósar og Hróarskelda hafa verið áberandi í metsölubókum danskra glæpasagna, sérstaklega þeim eftir Jussi Adler-Olsen (Deild Q serían) og Sara Blædel (Louise Rick serían).

Ferðir með leiðsögn sem tengjast þessum glæpasögum hafa orðið vinsælar meðal áhugafólks glæpasagna, með gagnvirkum upplifunum eins og:

- Ferðamenn geta nýtt sér viðbótarveruleika til að fá meiri upplýsingar um ákveðnar senur úr uppáhalds glæpasögnum sínum.
- Flóttaleikir með herbergjum og upplifunum byggðum á frægum dönskum glæpasögum.

*„Ferðapjónusta tengd glæpasögum fer vaxandi í Danmörku og við sjáum mikla möguleika í að nota viðbótarveruleika og sýndarveruleika til að skapa upplifunarríka reynslu. Ferðamönnum finnst hugmyndin um að stíga inn í heim uppáhaldsbókanna sinna spennandi.“*

*(Viðtal við hagsmunaaðila)*



Mynd 21: Bronslistaverkið Litla hafmeyjan við Langelinie bryggjuna í Kaupmannahöfn, Danmörku

## | Tækifæri fyrir starfrænar upplifanir í kvikmynda- og bókmenntaþjónustu í Danmörku

### Vaxandi eftirspurn eftir gagnvirkum upplifunum

Danskir hagsmunaaðilar eru sammála um að ferðamenn sækjast í auknum mæli eftir upplifunum sem ganga lengra en hefðbundnar skoðunarferðir. Samþætting stafrænnar tækni býður upp á leið til að virkja gesti á dýpri og gagnvirkari hátt.

- Með viðbótarveruleika (AR) geta gestir skoðað vettvang glæpa úr sögunum og fengið auka upplýsingar, innsýn í persónur þeirra og viðtöl við höfunda.
- Endurgerðir með sýndarveruleika gætu sýnt gestum lykilaugnablika í danskri bókmennta- og kvikmyndasögu.

Hagsmunaaðili frá dönsku Menningar- og hallarstofnuninni sagði:

***„Við erum að kanna nýjar leiðir til að virkja gesti með stafrænni tækni. Möguleikarnir á að samþætta viðbótarveruleika og sýndarveruleika í menningarferðaþjónustu eru gríðarlegir.“***

*(Viðtal við hagaðila)*

## Áskoranir við innleiðingu

Þrátt fyrir áhugann eru enn nokkrar áskoranir við innleiðingu stafrænna ferðamannaupplifana:

- Hár þróunarkostnaður fyrir viðbótar-/sýndarveruleikaforrit.
- Þörf á tæknilegri sérþekkingu meðal ferðaþjónustuaðila.
- Að finna jafnvægi milli stafrænna úrbóta og sanngildis.

Hins vegar eru fagaðilar í ferðaþjónustu bjartsýnir á að yfirstíga þessar hindranir með samstarfi og fjárfestingum.

**„Við þurfum að tryggja að tæknin auki frekar við heldur en komi í stað upplifunarinnar af því að heimsækja þessa staði. Lykillinn er að nota stafræn verkfæri til að dýpka tengsl frekar en að trufla menningarlega þýðingu.“**

(Viðtal við hagaðila)



*Mynd 22: Barokk altaristafla með höggmyndum af englum í kapólskri dómkirkju, Kaupmannahöfn, Danmörku*

## | Að lokum

Danmörk er í góðri stöðu til að nýta sér gagnvirka tækni í kvikmynda- og bókmenntaferðaþjónustu. Með sterkum skapandi iðnaði, skuldbindingu til stafrænnar nýsköpunar og ríkulegri menningararfleifð býður landið upp á fjölmörg tækifæri til að bæta upplifun gesta með sýndarveruleika, viðbættum veruleika og gervigreind. Hagsmunaaðilar viðurkenna möguleikana á vexti í gagnvirkri ferðaþjónustu og vinna að því að samþætta stafræna frásögn inn í ferðaþjónustuáætlanir. Þó áskoranir séu enn til staðar, er danski ferðaþjónustugeirinn að tileinka sér nýsköpun til að skapa gagnvirkar, áhugaverðar og sjálfbærar ferðaupplifanir fyrir komandi kynslóðir.



SLÓVENÍA

08

## | Bókmenntaferðapjónusta í Slóveníu



### Staðan í slóvenskri bókmenntaferðapjónustu

Bókmenntaferðapjónusta í Slóveníu er enn í þróun, þrátt fyrir ríka bókmenntaarfleifð landsins. Áhugi á þessu sviði hefur aukist á undanförunum árum, sérstaklega í fræðasamfélaginu. Þrátt fyrir fjölda bókmenntatengda áfangastaði, svo sem minnisvarðar, bókmenntagönguleiðir og söfn, er gestafjöldi enn lítil. Bókmenntaferðapjónusta í Slóveníu er hluti af menningarferðapjónustu og er oft talin undirgrein menningararfsferðapjónustu, þó hún hafi möguleika á sjálfstæðri þróun. (Žnidar, 2015, Spevan, 2015). Algengustu gestir á áfangastöðum bókmenntaferðapjónustu eru skólahópar og innlendir ferðamenn.

### Áfangastaðir og viðburðir tengdir bókmenntaferðapjónustu í Slóveníu og góðar dæmisögur

Slóvenía býður upp á nokkra bókmenntaáfangastaði sem tengjast lífi og verkum mikilvægra höfunda. **Ivan Cankar** fæddist árið 1876 í Vrhnika. Hann skrifaði verk um félagslega gagnrýni fléttaða saman við tákfræði og er mikilvægasti rithöfundur slóvenskra bókmennta. Engin stafræn tækni er í minnisvarðahúsinu, né eru nein áform um slíkt, þar sem þeir telja að ekki sé pláss fyrir slíkt til að kynna svo mikilvægan rithöfund. **France Prešeren** fæddist í Vrba árið 1800. Hann var mikilvægasti ljóðskáld í slóvensku málumhverfi, ljóð hans eru gegnsýrð af svartsýni gagnvart ástinni og hann tjáir einnig föðurlandsstef. Sjöunda erindi ljóðs hans Zdravljica (Skál) er þjóðsöngur Slóveníu. Hann bjó í Ljubljana og Kranj og stundaði nám í Vín. Í Vrba er fæðingarstaður hans útbúinn fyrir skoðunarferðir. Í húsinu í Kranj, þar sem hann bjó er efnið tileinkað verkum hans og lífi, með QR-kóðum með tenglum á ljóð hans í boði fyrir gesti. **Primož Trubar** fæddist árið 1508 í Velike Lašče. Árið 1550 gaf Primož Trubar út Stafrófið og Fræðin, sem voru fyrstu bækurnar sem prentaðar voru á slóvensku. Vegna mikilvægi þessa atburðar fyrir slóvenska tungu er 31. október þjóðhátíðardagur í Slóveníu. Fæðingarhús hans og myllan við hliðina á því í Velike Lašče eru skreytt ríkulegu efni, tengt bókmenntum og slóvensku tungumáli.



*Mynd 23: Leiðsögumaðurinn í Cankar-húsinu, í gervi Ivan Cankar*

Ljubljana, sem UNESCO bókmenntaborg, er miðstöð bókmennta með viðburðum á borð við bókmenntahátíðina í Ljubljana. Hátíðin stuðlar að velgengni bóka og lesturs sem hluta af menningarlegri sjálfsmynd sinni (Žnidar, 2015) (MGRT, 2022). Á síðasta áratug hefur Maribor vakið áhuga vegna höfundanna Drago Jančar og Tone Partljič, sem staðsettu atburði skáldsagna sinna í Maribor og nágrenni. Tonja Jelen (bókmenntafræðingur) og Dijana Božić bjuggu til 14 bókmenntakort í kringum borgina.

Meðal alþjóðlega viðurkenndra bókmenntaviðburða eru bókamessurnar í Slóveníu og Fabula hátíðin í Ljubljana, Dagar ljóðlistar og víns í Ptuj og alþjóðlega bókmenntahátíðin Vilenica í Vilenica. Vel heppnuð dæmi í bókmenntaferðapjónustu eru einnig Slóvenska rithöfundaleiðin, sem hefur tengt saman bókmenntastaði og stuðlað að sjálfbærri ferðapjónustu síðan 2013. Leiðin stækkar frá ári til árs og aðstoð, áætlanir og aðrar upplýsingar fyrir heimsóknir á staði og gönguleiðir er að finna á vefsíðunni.

**„Við settum upp vefsíðu. [www.ivancankar.si](http://www.ivancankar.si).  
Hún er enn á slóvensku. Við þurfum enn að vinna í henni“**

(Viðtal við hagaðila)

Áfangastaðir bókmenntaferðapjónustu bjóða ekki upp á eða mjög sjaldan og í mjög takmörkuðum mæli (aðeins QR-kóða) upp á stafrænt eða gagnvirk efni. Af öllu ofangreindu má ráða að Slóvenía hefur möguleika á að innleiða stafræna tækni á sviði bókmenntaferðapjónustu, þar sem hún hefur nú þegar mjög víðtækt net áfangastaða tengda rithöfundum og persónum.

## Tækifæri til þróunar á bókmenntaferðapjónustu í Slóveníu

**„Þegar ég ímyndaði mér þetta bókmenntakort sjálf, það er, ég var enn barn og jafnvel þá var tæknin ekki svo þróuð, en einhvers staðar í höfðinu á mér hafði ég hugmyndina um að það gæti verið einn lítil maður eða ein fígúra sem í grundvallaratriðum birtist hér í Maribor“.**

(Viðtal við hagaðila)

Slóvenía hefur mikið af ónotuðum möguleikum til þróunar bókmenntatengdrar ferðapjónustu. Helstu tækifærin felast í betri kynningu á alþjóðlegum mörkuðum, stafvæðingu bókmenntaefnis og samþættingu bókmenntaþema við sjálfbærar ferðapjónustuvörur. Sjálfbær þróun, þar með talin þátttaka staðbundinna samfélaga, getur aukið aðdráttarafl bókmenntatengdrar ferðapjónustu (Žnidar, 2015) (MGRT, 2022). Þróun bókmenntatengdrar ferðapjónustu krefst einnig alþjóðlegrar viðurkenningar á slóvenska bókmennta samfélaginu. Þátttaka Slóveníu á 75. bókamessunni í Frankfurt árið 2023, þar sem landið var aðalgestur, sem og ári síðar í Bologna, voru mikilvægir hvatar fyrir Slóveníu sem bókmenntaáfangastað.

Þetta var stutt af einum af hagaðilanum okkar

**„Ég tel að menningartengd ferðapjónusta og notkun stafrænna lausna gæti höfðað til breiðari hóps. Ferðamenn eru fjölbreyttur hópur með fjölbreytt áhugamál. Þetta gæti því höfðað til sumra gesta okkar á Íslandi og væri góð viðbót við náttúruupplifanirnar.“**



*Mynd 24: Kranj, borg mikilvægasta slóvenska skáldsins France Prešeren*

Ferðapjónustustefna Slóveníu 2022–2028 skilgreinir stafræna umbreytingu ferðapjónustunnar sem einn af sínum forgangsmálum. Stefnan leggur áherslu á notkun stafrænna verkfæra til að kynna áfangastaði (MGRT, 2022). Það er mikill möguleiki í bókmenntatengdri ferðapjónustu í Slóveníu og mörg ónýtt tækifæri, oft aðallega vegna minni áhuga yngri kynslóða á bókmenntum, sem eru nálægt slíkri tækni. Þar af leiðandi eru helstu hönnuðir efnis á þessum stöðum eldri og eiga erfitt með að tileinka sér tæknina og sjá hana oft sem ógn sem fækkar gestum eða ógn við störf sín, eins og leiðsögumenn. Þeir einstaklingar sem hafa áhuga á bókmenntum og tækni eru nú að ryðja brautina.

## **Framtíð og þróun bókmenntaferðapjónustu í Slóveníu og notkun stafrænnar tækni í framtíðinni**

Ferðapjónustustefna Slóveníu fyrir tímabilið 2022–2028 gerir ráð fyrir aukinni áherslu á menningartengda ferðapjónustu, þar með talið bókmenntaferðapjónustu. Markmiðin fela í sér að bæta gæði þjónustu, auka aðgengi og tengja bókmenntaþemu við aðra geira ferðapjónustunnar. Með viðeigandi stuðningi getur bókmenntaferðapjónusta orðið mikilvægur hluti af menningartengdu framboði Slóveníu, sem stuðlar að alþjóðlegri viðurkenningu landsins (Žnidar, 2015, MGRT, 2022).

Í fyrsta skipti var stafrænt tæknifyrirtæki beðið um að undirbúa áætlun fyrir gagnvirkt efni á fæðingarstað höfundar árið 2024, en það þarf enn að velja í samkeppni til að verkefnið verði framkvæmt.

**„Nú er hugmynd okkar um að innleiða stafræna tækni í bókmenntaferðapjónustu í Maribor í grunninn sýndarveruleikagleraugu og kyrrstætt hjól, þannig að í grundvallaratriðum ertu á einum stað og sérð allar merkisstaðir úr einni bók.“**

(Viðtal við hagaðila)

## | Kvikmyndaferðþjónusta í Slóveníu

### Staðan í slóvenskri kvikmyndferðþjónustu

Kvikmyndatengd ferðþjónusta í Slóveníu er tiltölulega nýtt fyrirbæri og hefur ekki enn náð fullum möguleikum sínum. Helstu ástæðurnar eru meðal annars skortur á kynningu og tengslamyndun milli lykilhagsmunaaðila eins og kvikmyndaframleiðenda, ferðþjónustufyrirtækja og staðbundinna samfélaga (Turnšek, 2022, Požun, 2017). Samkvæmt ferðþjónustustefnu Slóveníu fyrir tímabilið 2022–2028 er lögð áhersla á að auka ímynd Slóveníu sem aðlaðandi áfangastaðar fyrir kvikmyndaframleiðslu, sem gæti stuðlað að auknum ferðamannaáhuga (MGRT, 2022).

### Áfangastaðir og viðburðir tengdir kvikmyndaferðþjónustu í Slóveníu

Slóvenía býður upp á fjölmarga áfangastaði þar sem innlendar og alþjóðlegar kvikmyndir hafa verið teknar upp. Þekktasta dæmið er Soča-dalurinn, þar sem senur fyrir kvikmyndina *The Chronicles of Narnia* voru teknar upp. Senur fyrir Netflix-þáttaröðina *The Witcher* voru teknar upp í Nanos, Kranjska Gora og Predjama-kastala, senur fyrir kvikmyndina *The Union* í Piran, *Endless Storm* í Kravvec og margar aðrar náttúrulegar staðsetningar í Slóveníu þjónuðu sem senur úr kvikmyndum. Höfuðborgin Ljubljana státar af fjölbreyttum stöðum sem eru aðlaðandi fyrir kvikmyndagerðarmenn, þar á meðal kastalar, brýr og gamlar borgir. Í Gorizia og Brda var vinsæla sjónvarpsþáttaröðin *One Noble Story* tekin upp, sem laðaði að sér marga innlenda gesti (Turnšek, 2022, Požun, 2017).

Árangursríkt dæmi um kvikmyndaferðþjónustu í Slóveníu var kynning á Soča-dalnum eftir tókur á Narníu sögunum. Þetta dæmi sýnir hvernig kvikmyndaferðþjónusta getur aukið sýnileika staða og laðað að ferðamenn sem hafa áhuga á náttúruvegurð og kvikmyndagerð.



*Mynd 25: Soča-áin, staðsetning margra kvikmynda- og sjónvarpsþátta*



## Tækifæri til þróunar á kvikmyndaferðþjónustu í Slóveníu

Helstu tækifæri til þróunar kvikmyndaferðþjónustu fela í sér úrbætur á innviðum kvikmyndagerðar, þróun gagnvirkra kvikmyndasafna og leiða, og betri samvinnu milli ferðþjónustu- og kvikmyndastofnana. Stafvæðing og notkun nýrrar tækni, svo sem sýndar- og viðbótarveruleika, gæti bætt aðgengi og upplifun gesta (Požun, 2017, MGRT, 2022).

## Framtíð og þróun kvikmyndaferðþjónustu í Slóveníu

Framtíð kvikmyndaferðþjónustu í Slóveníu tengist náið framkvæmd stefnunnar 2022–2028, sem leggur áherslu á sjálfbæran vöxt, þátttöku staðbundinna samfélaga og nýsköpun í ferðþjónustu. Aukin stuðningur við kvikmyndaframleiðslu, þar á meðal í gegnum fjárhagslega hvata, og kynning á alþjóðlegum mörkuðum getur gert Slóveníu kleift að verða mikilvægur áfangastaður kvikmyndaferðþjónustu (MGRT, 2022).

**„Stafrænar lausnir er hægt að nota á margvíslegan hátt, þar sem flestir eru með snjallsíma meðferðis, sem gæti opnað margar leiðir til aukinnar notkunar á, til dæmis, viðbótarveruleika. Það er bara næsta skref í frásögn“**

(Viðtal við hagaðila)



*Mynd 26: Bíósýning undir stjörnunum, Ljubljana*

# ΦΡΑΜΤΙΔΑΡΦΡΟΥΝ

# 09

## | Framtíðarþróun í stafrænni kvikmynda- og bókmenntaferðaþjónustu

### Möguleikar viðbættis veruleika

Eitt af nærtækustu tækifærunum er að bæta leiðsögn með notkun viðbættis veruleika (AR) forrita. Í bókmenntaferðaþjónustu geta borgir með sterka bókmenntaarfleifð, eins og Dyflinni (heimaborg Ulysses eftir James Joyce) og Vilnús (UNESCO bókmenntaborg), þróað AR-byggðar gönguferðir sem bæta stafrænu efni við raunverulega staði. Gestir gætu notað snjallsíma sína eða AR-gleraugu til að sjá sögulega rithöfunda flytja verk sín, skoða þrívíddarlíkön af gömlum borgarmyndum eða haft samskipti við teiknaðar persónur bókmenntanna. Á svipaðan hátt geta AR-forrit í kvikmyndaferðaþjónustu gert fræg kvikmyndaatriði lifandi á tökustöðum. Til dæmis gæti AR-ferð um Dubrovnik, sem er víða þekkt sem King's Landing úr Game of Thrones, gert gestum kleift að sjá þekktar senur lifna við fyrir framan augun á sér á meðan þeir standa á raunverulegum tökustöðum.

### Möguleikar sýndarveruleika

Sýndarveruleiki (VR) býður upp á annað stórt tækifæri, sérstaklega fyrir staði með árstíðabundnar eða aðgengis tengdar áskoranir. Afskekktir eða árstíðabundnir áfangastaðir, eins og íslenskir tökustaðir úr The Secret Life of Walter Mitty eða Game of Thrones, geta boðið upp á sýndarveruleikaupplifanir sem flytja notendur á stórbrotið landslag allt árið um kring. Söfn og bókmenntamiðstöðvar geta þróað VR-upplifanir sem gera gestum kleift að „stíga inn í“ atriði úr frægum skáldsögum eða sögulegum atburðum. Brontë Parsonage safnið í Bretlandi gæti til dæmis búið til VR-upplifun þar sem gestir geta sökkst sér í móana úr Wuthering Heights eins og Emily Brontë lýsti þeim.

### Aðrir möguleikar

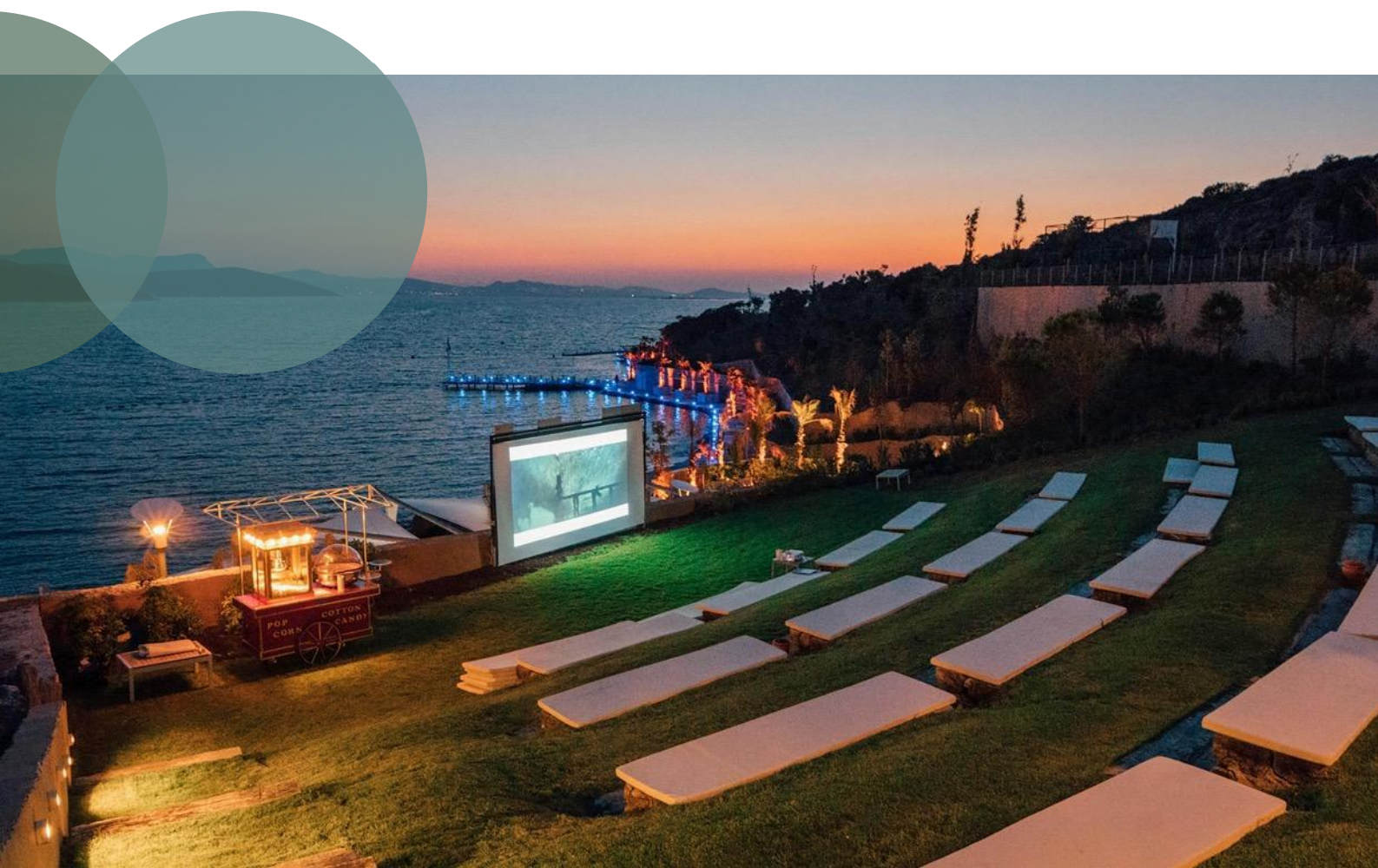
Leikjavæðing er önnur leið fyrir stafræna ferðaþjónustu, sem býður upp á gagnvirkar og spennandi leiðir til að kanna áfangastaði. Þróa mætti farsímabyggðar fjársjóðsleitir eða AR-fjársjóðsleitir tengdar bókmenntaverkum eða kvikmyndum fyrir borgir með sterka söguhefð, eins og Edinborg, umhverfi Harry Potter. Leikmenn gætu fylgt vísbendingum, átt samskipti við sýndarveruleika persónur og opnað fyrir sérstakt stafrænt efni tengt bókmennta- og kvikmyndasögu borgarinnar. Atriði úr Harry Potter voru einnig tekin upp á Írlandi, sem býður upp á möguleika fyrir írsku iðnaðinn.

Lifandi sýningar og þrívíddarvarpanir bjóða einnig upp á möguleika fyrir stafræna ferðaþjónustu. Notkun þrívíddarvarpana til að endurlífga rithöfunda eða sögulegar persónur hefur þegar verið prófuð með góðum árangri í söfnum. Til dæmis gæti Shakespeare's Globe leikhúsið í London notað þrívíddarvarpanir til að endurskapa hvernig leikrit voru sett upp á 17. öld. Á svipaðan hátt hafa VR-endurgerðir af þekktum kvikmyndaatriðum - eins og bardögnum í Colosseum úr Gladiator - verið þróaðar fyrir gesti í Róm. Einn af hagaðilum okkar rannsakaði notkun VR „*Já, við höfðum skoðað VR-gleraugu og, þú veist, alveg frá upphafi, en þú veist, það sem við þurftum var fjöldi*“.

Fyrir lítil og meðalstór fyrirtæki bjóða þessar stafrænu lausnir upp á hagkvæmar leiðir til að keppa á alþjóðlegum ferðamarkaði. Stafrænar upplifanir krefjast ekki umfangsmikillar efnislegrar innviða og hægt er að afla tekna af þeim í gegnum forritaniðurhal, VR-efnisáskriftir og samstarf við ferðamálastofnanir. Evrópsk fjármögnunarverkefni, eins og Horizon Europe og Digital Europe, veita einnig fjárhagslegan stuðning við nýsköpun í menningar- og skapandi greinum, sem auðveldar fyrirtækjum að þróa og stækka stafrænar ferðaþjónustuvörur.

**„Flestir eru með myndavélar í símanum sínum svo að nota QR-kóða til að fá þessa aukaupplifun, eða sem vísar þér á vefsíðu með frekari upplýsingum, skaðar ekki og er ekki eitthvað sem fólk þarf að hlaða niður forriti fyrir. Og með myndavélunum eru margir möguleikar til að bæta upplifun gesta með þessum stafrænu aðferðum. Það eru nýjar kynslóðir sem eru að byrja að ferðast sem eru móttækilegri fyrir svona hlutum og sem gætu haft áhuga á að læra á þennan hátt. Hins vegar er eldra fólk að verða tæknivæddara, meira en fyrir bara 10 árum síðan“**

(Viðtal við hagaðila)



## VIÐBÓTAR LESEFNI



10

### Almennar heimildir um bókmennta- og kvikmyndaferðapjónustu

- Beeton, S. (2015). *Film-Induced Tourism*. Bristol: Channel View Publications.
- Busby, G., & Klug, J. (2001). Movie-induced tourism: The challenge of measurement and other issues. *Journal of Vacation Marketing*, 7(4), 316-332.
- Connell, J. (2012). Film tourism – Evolution, progress, and prospects. *Tourism Management*, 33(5), 1007-1029.
- Croy, W. G. (2011). Planning for film tourism: Active destination image management. *Tourism and Hospitality Planning & Development*, 8(1), 21-30.
- Frost, W., & Laing, J. (2015). *Screen Tourism and Affective Landscapes: The Emotional Geography of Film and TV Tourism*. Bristol: Channel View Publications.
- Hudson, S., & Ritchie, J. R. B. (2006). Film tourism and destination marketing: The case of Captain Corelli's Mandolin. *Journal of Vacation Marketing*, 12(3), 256-268.
- Kim, S. S., & Richardson, S. L. (2003). Motion picture impacts on destination images. *Annals of Tourism Research*, 30(1), 216-237.
- Macionis, N. (2004). Understanding the film-induced tourist. In Frost, W., & Croy, G. (Eds.), *Proceedings of the International Tourism and Media Conference* (pp. 86-97). Melbourne: Tourism Research Unit, Monash University.
- Riley, R., & Van Doren, C. S. (1992). Movies as tourism promotion: A 'pull' factor in a 'push' location. *Tourism Management*, 13(3), 267-274.
- Roesch, S. (2009). *The Experiences of Film Location Tourists*. Bristol: Channel View Publications.
- Tooke, N., & Baker, M. (1996). Seeing is believing: The effect of film on visitor numbers to screened locations. *Tourism Management*, 17(2), 87-94.
- Urry, J., & Larsen, J. (2011). *The Tourist Gaze 3.0*. London: SAGE Publications.
- VisitBritain. (2014). *Film and TV Tourism: A Growing Phenomenon*. London: VisitBritain.
- Young, A., & Young, R. (2008). Measuring the effects of film and TV on tourism to screen locations: The case of Yorkshire, UK. *International Journal of Tourism Research*, 10(5), 423-437.

### Stafræn og gagnvirk tækni í ferðapjónustu

- Study Smarter. Experiences immersives et innovation dans le tourisme. Retrieved from <https://www.studysmarter.fr/resumes/hotellerie-et-tourisme/tourisme-et-innovation/experiences-immersives>.
- Skillnet Ireland. Irish Immersive Technology Strategy for Growth. Retrieved from <https://www.skillnetireland.ie/news/irish-immersive-technology-strategy-for-growth-report-promoting-irelands-digital-transformation>

## ÍSLAND: Kvikmyndaferðapjónusta

- Alþingi. (2022). Lög um tímabundnar endurgreiðslur vegna kvikmyndagerðar á Íslandi. Retrieved from <https://www.althingi.is/lagas/152c/1999043.html>
- Eurovision Exhibition in Húsavík: <https://eurovisionhusavik.com/>
- Film in Iceland: <https://filminiceland.com/>
- Hagstofa Íslands. (n.d.). Velta í nokkrum atvinnugreinaflokkum, eftir vsk-tímabilum 2008-. Retrieved 17.02 2025 from [here](#).
- Hagstofa Íslands. (2023). Rekstrartekjur í menningu og skapandi greinum 126 milljarðar árið 2021. Retrieved from <https://hagstofa.is/utgafur/frettasafn/menning/uppfaersla-a-menningarvisum/>
- Icelandic Film Centre: <https://www.icelandicfilmcentre.is/>
- RIFF - Reykjavík International Film Festival: <https://riff.is/>
- Stjórnaráð Íslands. (2022). 85% aukning í veltu kvikmyndagerðar. Retrieved from <https://www.stjornarradid.is/efst-a-baugi/frettir/stok-frett/2022/12/07/85-aukning-i-veltu-kvikmyndagerdar/>

## ÍSLAND: Bókmenntaferðapjónusta

- 1238: Battle of Iceland: <https://1238.is/>.
- Booktowns in South Iceland: <https://www.bokabaeir.is/>.
- Gljúfrasteinn – Halldór Laxness: <https://gljufrasteinn.is/>.
- Reykjavík UNESCO City of Literature: <https://reykjavik.is/en/city-of-literature>.
- Reykjavík International Book Festival: <https://bokmenntahatid.is/en/>.

## SLOVENÍA: Bókmennta- og kvikmyndaferðapjónusta

- Požun, S. (2017). Možnosti razvoja filmskega turizma v Sloveniji. Univerza na Primorskem, Fakulteta za turistične študije – Turistica.
- Turnšek, M. (2022). Filmski turizem in turizem popularne kulture. Maribor: Univerza v Mariboru, Univerzitetna založba.
- Spevan, J. (2015). Literarne kreacije skozi prizmo turizma. *Studia Universitatis Hereditati*, 3(1-2), 95–103.
- Žnidar, I. (2021). Literarni turizem v Sloveniji na primeru Vrhnike, Cankarjevega mesta kot literarnega kraja. Magistrsko delo, Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta.
- Ministrstvo za gospodarski razvoj in tehnologijo. (2022). Strategija slovenskega turizma 2022–2028. Ljubljana: MGRT.
- Slovene Tourist Organisation. Slovenia, a treasure trove of literature. Retrieved from <https://www.slovenia.info/en/stories/slovenia-a-treasure-trove-of-literature>.

## ÍRLAND: Bókmennta- og kvikmyndaferðapjónusta

- Screen Ireland. (2024). About the Irish film industry. Retrieved from <https://www.screenireland.ie/industry-insights/about-the-irish-film-industry>.
- Tourism Ireland. (2024). TV shows made in Ireland. Retrieved from <https://www.ireland.com/en-us/magazine/ireland-on-screen/tv-shows-made-in-ireland/>.
- Troy Studios. (2021). Screen Industry Report 2021. Retrieved from <https://troystudios.ie/wp-content/uploads/2021/05/Screen-Industry-report-2021.pdf>.

## LITÁEN: Bókmennta- og kvikmyndaferðapjónusta

- European Film Commissions Network. (2024). Spotlight on Vilnius: A Filmmaker's Dream Destination. Retrieved from <https://www.eufcn.com/>.
- Lithuania.lt. (2024). Analysis of Lithuania's Film Industry Concentration in Vilnius. Retrieved from <https://lithuania.lt/news/culture-in-lithuania/analysis-shows-that-more-than-90-of-the-lithuanian-film-industry-is-concentrated-in-vilnius/>.
- Lithuanian Film Centre. (2019). Annual Report on Film Production in Lithuania. Retrieved from <https://www.lkc.lt/>.
- Vilnius Literature. Vilnius Literature and Events. Retrieved from <https://www.vilniusliterature.lt/en>.
- VILNIUS TECH virtual production studio "Faux Real studio". Retrieved from <https://www.fauxreal.lt/>

## DANMÖRK: Kvikmyndaferðapjónusta

- VisitDenmark (2023). Denmark's Positioning in Film and TV Tourism. VisitDenmark Annual Report. Retrieved from: [www.visitdenmark.com](http://www.visitdenmark.com)
- Nordic Noir Tours (2024). The Growth of Nordic Noir Tourism in Denmark. Interview with tour operator, Copenhagen.
- Danish Film Institute (2023). Film in Denmark: Production Incentives and Industry Growth. Available at: [www.dfi.dk](http://www.dfi.dk)
- Copenhagen Film Fund (2023). Attracting International Productions: The Role of Copenhagen in Global Filmmaking. Retrieved from: [www.cphfilmfund.com](http://www.cphfilmfund.com)

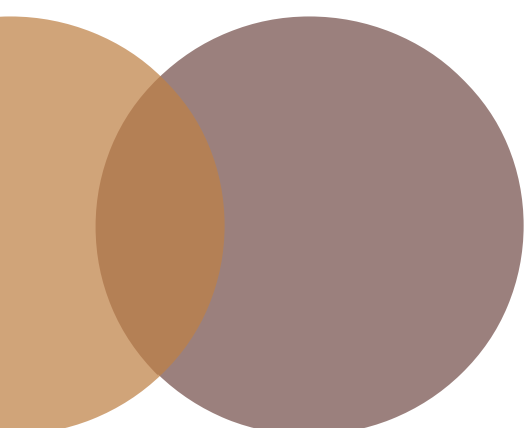
## DANMÖRK: Bókmenntaferðapjónusta

- Hans Christian Andersen Museum (2024). Innovation in Literary Tourism: Digital Storytelling & Interactive Experiences. Interview with museum representative, Odense.
- Danish Agency for Culture and Palaces (2023). Supporting Literary Tourism through Digital Strategies. Retrieved from: [www.slks.dk](http://www.slks.dk)
- Aarhus International Literature Festival (2023). The Role of Literary Festivals in Promoting Danish Literature Globally. Retrieved from: [www.litx.dk](http://www.litx.dk)



## DANMÖRK: Stafræn tækni í ferðapjónustu

- Danish Ministry of Business (2023). National Tourism Strategy: Digitalization and Innovation in Cultural Experiences. Available at: [www.em.dk](http://www.em.dk)
- Innovation Fund Denmark (2024). Supporting Digital Solutions in Tourism: Case Studies of AR/VR Projects. Retrieved from: [www.innovationsfonden.dk](http://www.innovationsfonden.dk)
- Wonderful Copenhagen (2023). Tourism in a Digital Age: AR/VR Applications for Visitors. Available at: [www.wonderfulcopenhagen.dk](http://www.wonderfulcopenhagen.dk)



A man in a dark hoodie and shorts is walking away from the camera on a paved path. The path is lined with large, gnarled trees that have thick, twisted trunks and dense green foliage. The scene is captured from a low angle, looking down the path.

# UPLIFT

Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

[www.uplifttourism.eu](http://www.uplifttourism.eu)



This resource is licensed under CC BY 4.0



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.