



Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Įtraukaus literatūros ir filmų turizmo tyrimo ataskaita

www.uplifttourism.eu

Įtraukaus literatūros ir filmų
turizmo tyrimo ataskaita

Data
2025 m. balandžio 19 d.



Šiam ištekliui suteikta CC
BY 4.0 licencija



Co-funded by
the European Union

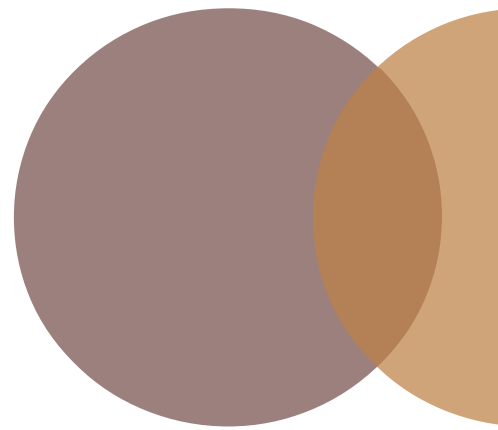
Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreikšiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.



TURINYS

	Santrumpos.....	03
	Žodynas.....	03
01	Įvadas ir santrauka.....	04
02	Komanda.....	10
03	ES politika.....	13
04	Šalių profiliai – Airija.....	15
05	Šalių profiliai – Islandija.....	23
06	Šalių profiliai – Lietuva.....	29
07	Šalių profiliai – Danija.....	37
08	Šalių profiliai – Slovėnija.....	44
09	Ateities tendencijos.....	51
10	Rekomenduojama literatūra.....	54

www.uplifttourism.eu

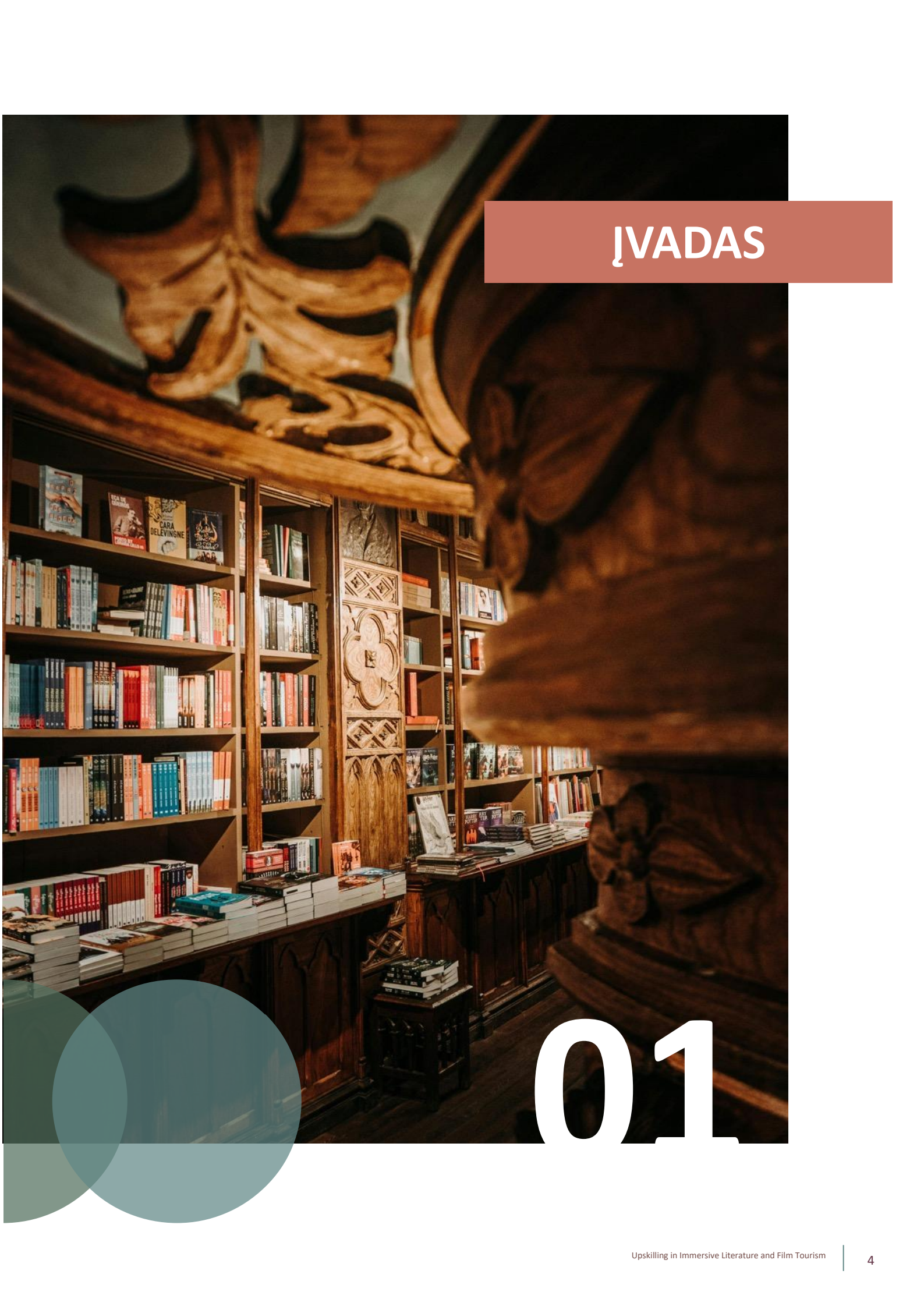


| Santrumpos

- Dirbtinis intelektas (DI)
- Papildytoji realybė (AR)
- Mariboro Svetingumo ir Turizmo Profesinio Mokymo Kolegija (VSGT Maribor)
- Kelionių valdymo organizacija (DMO)
- Europos e-mokymosi institutas (EUEI)
- Europos Sąjunga (ES)
- Išplėstinė realybė (XR)
- Mišrioji realybė (MR)
- Mažos ir vidutinės įmonės (MVĮ)
- Šenono technologijos universitetas (TUS)
- Akureyrio universitetas (UNAK)
- Imersinio literatūros ir kino turizmo kompetencijų tobulinimas (UPLIFT)
- Vilniaus Gedimino technikos universitetas (VILNIUS TECH)
- Virtualioji realybė (VR)
- Profesinis mokymas (VET)

| Žodynas

- Dirbtinis intelektas (DI) – tai technologija, leidžianti kompiuteriams ir mašinoms imituoti žmogaus mokymąsi, suvokimą, problemų sprendimą, sprendimų priėmimą, kūrybiškumą ir autonomiją.
- Papildytoji realybė (AR) – tai skaitmeninės informacijos integravimas į vartotojo aplinką realiuoju laiku.
- Išplėstinė realybė (XR) – tai bendras terminas, apimantis AR, MR ir VR.
- Mišrioji realybė (MR) – tai fizinio ir skaitmeninio pasaulių derinys, suteikiantis galimybę natūralioms ir intuityvioms 3D sąveikoms tarp žmogaus, kompiuterio ir aplinkos.
- Mažos ir vidutinės įmonės (MVĮ) – tai savarankiškos įmonės, kuriose dirba mažiau nei tam tikras darbuotojų skaičius ir kurios nėra dukterinės įmonės.
- Įtraukaus literatūros ir kino turizmo kompetencijų tobulinimo (UPLIFT) projektas padeda Europos turizmo sektoriui įsisavinti tokias technologijas kaip VR, AR ir DI.
- Virtualioji realybė (VR) – tai technologija, leidžianti vartotojams pasinerti į dirbtinę, kompiuteriu sukurtą aplinką ir sąveikauti su ja realiuoju laiku.
- Profesinis mokymas (VET) – tai mokymas ir mokymai, skirti specifiniams su darbu susijusiems ir techniniams įgūdžiams įgyti.



IVADAS

01

| Pristatome UPLIFT: įtraukusis kino ir literatūros turizmas Europoje

Tokios įtraukiosios technologijos, kaip virtualioji realybė (VR), papildytoji realybė (AR) ir mišrioji realybė (MR) atveria naujas įdomias kino ir literatūros turizmo galimybes. Šios priemonės keičia istorijų pasakojimo būdus, lankytojų bendravimą su lankytinomis vietomis ir grožinės literatūros magijos derinimą su realiais potyriais. Šiuolaikiniai keliautojai nori ne tik fotografuotis - jie nori pasinerti į kultūrą, istoriją ir pasakojimą. Verslui, ypač turizmo srityje, šis pokytis suteikia neįtikėtinų galimybių.

Mažoms ir vidutinėms įmonėms (MVĮ), kurios yra Europos turizmo srities širdis, įtraukiosios technologijos nebėra skirtos tik didiesiems žaidėjams. Dabar VR ir AR yra labiau prieinamos ir įperkamos, todėl MVĮ gali kurti turtingesnę ir įdomesnę lankytojų patirtį, kuri pritraukia naujas auditorijas ir priverčia žmones sugrįžti net ne sezono metu. Šios priemonės leidžia vietos įmonėms pristatyti turtingą Europos kultūros paveldą naujais ir įdomiais būdais, atgaivinti istorijas ir suteikti lankytojams kažką tikrai įsimintino.

Šioje ataskaitoje aptariame keturias skirtingas šalis – Islandiją, Airiją, Lietuvą ir Slovėniją – atskleisdami sėkmės istorijas, naujas galimybes ir pagrindinius įgūdžius, reikalingus MVĮ, kad jos galėtų klestėti šioje srityje. Nagrinėjame, kaip įtraukiančios technologijos gali paskatinti filmų ir literatūros turizmą, analizuojame naudą, kliūtis ir kaip tokios įmonės kaip jūsų gali jomis pasinaudoti. Mūsų tyrime derinamos įžvalgos, gautos iš politinių dokumentų, akademinių tyrimų ir tiesioginių pokalbių su šios srities ekspertais. Tai, ką nustatėme, yra aišku: įtraukiančios technologijos nėra tik tendencija - jos tampa esminėmis priemonėmis tvariam turizmo augimui visoje Europoje.

Štai kur prisideda UPLIFT. Mūsų projekto tikslas – suteikti MVĮ ir naujos kartos turizmo specialistams praktinių VR, AR ir DI įgūdžių. Mes rengiame praktinius mokymus daugiau nei 20 pagrindinių suinteresuotųjų šalių ir įtraukiame daugiau nei 100 profesinio mokymo studentų, pedagogų ir specialistų, kad sukurtume tvirtus įtraukiojo turizmo pagrindus. Be to, siekiame internetu pasiekti daugiau nei 1 000 žmonių ir užtikrinti, kad bent 150 būsimų turizmo lyderių būtų pasirengę diegti naujoves.

Organizuodamas gyvus ir nuotolinius seminarus ir realių atvejų tyrimus, UPLIFT padės tokioms MVĮ, kaip jūsų, paversti įtraukiasias technologijas savo kasdienių priemonių rinkinio dalimi. Taip pat kuriame lengvai prieinamas vaizdo pamokas ir rengiame klinikas, kad galėtume atsakyti į jūsų klausimus ir pasidalyti gerąja patirtimi. Galiausiai visa tai sutelksime tarptautinėje konferencijoje, kurioje bus plačiai dalijamasi idėjomis, strategijomis ir įkvėpimu.

***Turizmo ateitis įtraukianti
– ir MVĮ yra puikioje pozicijoje
Lyderiauti šiame kelyje.***

Projekto tikslai

Kaip planuojame daryti poveikį profesinio rengimo ir mokymo sektoriui

UPLIFT EU:

1. Parengs išsamią įgūdžių ataskaitą, kurioje bus daugiau nei 6 interviu (1 rezultatas);
2. Parengs geriausios praktikos pavyzdžių pristatymą ir įtraukiančios patirties biblioteką (2 rezultatas),
3. Sukurs 4 vaizdo seminarus su pamokomis apie profesinio mokymo integravimą į kino ir literatūrinio turizmo MVĮ (3 rezultatas).
4. Įgyvendinant projektą taip pat bus parengti profesinio mokymo instruktorių vadovai (4 rezultatas) ir surengta baigiamoji konferencija, kurioje bus dalijamasi įžvalgomis, siekiant geresnių profesinių įgūdžių, skaitmeninio pasirengimo ir įtraukiančių technologijų pritaikymo turizmo sektoriuje.

Metodologija - naujausių tyrimų ataskaita ir interviu su suinteresuotosiomis šalimis

Šioje ataskaitoje nagrinėjamos įtraukiančių technologijų galimybės kino ir literatūrinio turizmo srityse, ypatingą dėmesį skiriant jų poveikiui MVĮ ir platesnei ES turizmo pramonei. Tyrimas grindžiamas kokybine ir tiriamąja metodologija, siekiant išsamiai suprasti šioje srityje atsirandančias galimybes. Duomenys surinkti atliekant dešimt pusiau struktūruotų interviu su kino ir literatūrinio turizmo ekspertais keturiuose šalyse – Slovėnijoje, Islandijoje, Airijoje ir Lietuvoje. Ekspertai pateikė vertingų įžvalgų apie tai, kaip įtraukiančios technologijos, pavyzdžiui, VR ir AR, gali pagerinti turizmo patirtį, sukurti naujus verslo modelius ir išplėsti rinkos pasiekiamumą. Tyrime nagrinėjama, kaip šios technologijos gali paskatinti inovacijas, pagerinti lankytojų įsitraukimą ir prisidėti prie Europos turizmo sektoriaus MVĮ tvarumo ir konkurencingumo. Analizuojant ekspertų požiūrį, šioje ataskaitoje nustatomos pagrindinės tendencijos, iššūkiai ir strateginės galimybės, pateikiama išsami besikeičiančio svaiginančių turizmo patirčių kraštovaizdžio apžvalga.

Pagrindiniai interviu duomenys, kuriais remiantis parengta ši ataskaita

Interviu skaičius	16 pusiau struktūruotų interviu
Vidutinė interviu trukmė (laikas)	Vidutiniškai po 40 min.
Vidutinis transkripcijos žodžių skaičius	3 104 žodžiai
Interviu diapazonas	510 – 9 809 žodžiai
Interviu kalbos	anglų, islandų, lietuvių, slovėnų
Interviu datos	2024 m. gruodžio - 2025 m. sausio mėn.

| Pagrindiniai rezultatai

Įtraukiojo kino ir literatūrinio turizmo SSGG analizė

Norėdamos maksimaliai išnaudoti įtraukiančiųjų technologijų potencialą kino ir literatūrinio turizmo srityje, ES mažosios ir vidutinės įmonės bei vietovių valdymo organizacijos (angl. Destination Management Organisations, DMO) turi teikti pirmenybę skaitmeninių įgūdžių tobulinimui, bendradarbiauti su technologijų partneriais ir suteikti galimybę naudotis lanksčiomis, ekonomiškai efektyviomis mokymo programomis. Vyriausybės parama, ES finansavimas ir sektoriaus inicijuotos įgūdžių ugdymo iniciatyvos, pavyzdžiui, mūsų projektas UPLIFT, bus svarbiausi veiksniai, padėsiantys įveikti esamas kliūtis ir užtikrinti, kad MVĮ galėtų veiksmingai integruoti įtraukiančio turizmo patirtį į savo pasiūlymus. Toliau esančiame skirsnyje pateikiama SSGG analizė, kurioje pateikiami pagrindiniai analizuotų suinteresuotųjų subjektų pasiūlymai kartu su politine ir moksline literatūra.

“Kalbant apie techninį įgyvendinimą, reikia, kad kas nors galėtų kurti 3D modelius - taigi, modeliuotojų. Tada reikia programuotojų, kurie sukurtų projekto kodą, ir technikų, kurie nustatytų, kokią techninę ir programinę įrangą naudoti ir ar jos suderinamos. Tai labai svarbu, nes, pavyzdžiui, aš galiu žinoti, kaip modeliuoti, bet ne kaip perkelti šią informaciją į VR arba LED ekranus virtualiai gamybai”

(Interviu su ekspertu)



Stiprybės

1. **Didėjantis susidomėjimas įtraukiojo turizmu** - Mūsų interviu parodė, kad nors žinių lygis yra žemas, MVĮ ir DMO pripažino VR, AR ir skaitmeninio pasakojimo vertę gerinant kino ir literatūros turizmo patirtis. Daugelis nurodė, kad yra pasirengę tobulinti savo įgūdžius, kad galėtų pasinaudoti šiomis galimybėmis.
2. **Prieiga prie ES finansavimo ir paramos programų** - Tokios iniciatyvos kaip „Horizontas Europa“, „Skaitmeninė Europa“ ir „Kūrybiška Europa“ teikia finansinę paramą įgūdžių ugdymui skaitmeninių inovacijų srityje, padėdamos MVĮ ir DMO investuoti į mokymus.
3. **Esama kultūros ir kūrybinių industrijų patirtis** - Daugelis turizmo specialistų jau turi patirties pasakojimų kūrimui, turinio kūrimui ir kelionių vietų rinkodarai, kurią galima pritaikyti įtraukiosioms technologijoms, organizuojant tikslingus mokymus.
4. **Bendradarbiavimo galimybės** - DMO, universitetų, technologijų įmonių ir turizmo suinteresuotųjų šalių partnerystės palengvina žinių dalijimąsi ir inovacijas, padėdamos MVĮ ugdyti įgūdžius įtraukiosios technologijos taikymo srityje.

5. **Skaitmeninių įgūdžių plėtra** - Įgijus įgūdžius kurti įtraukiantį turinį ir vykdyti skaitmeninį turizmo rinkodaros, juos galima pritaikyti įvairiuose projektuose, o tai leidžia MVĮ plėsti savo paslaugų pasiūlą už fizinių vietų ribų.



Silpnybės

1. **Ribotas skaitmeninis raštingumas ir techninės žinios** - Daugelis MVĮ ir DMO neturi reikiamų įgūdžių AR/VR kūrimo, 3D modeliavimo ir interaktyvaus pasakojimo srityse, todėl įtraukiančių technologijų diegimas tampa sudėtingas uždavinys.
2. **Aukštas mokymosi lygis** - Įtraukiosios technologijos reikalauja kūrybinių ir techninių įgūdžių derinio (pvz., kodavimo, UI/UX dizaino, animacijos), kuriuos tradiciniai turizmo specialistai gali sunkiai įsisavinti be specializuoto mokymo.
3. **Ribotas prieinamumas prie mokymų ir išteklių** - MVĮ, ypač kaimo ir mažiau išsivysčiusiuose regionuose, sunkiai sekasi rasti tinkamas mokymo programas, pramonės mentorius ir prieinamas priemones įtraukiančio turinio kūrimui.
4. **Biudžeto apribojimai mokymui ir įgyvendinimui** - Nors finansavimas yra, daugelis MVĮ neturi pakankamai finansinių išteklių, kad galėtų investuoti į savo darbuotojų kvalifikacijos kėlimą ar samdyti skaitmeninių technologijų specialistus, kurie padėtų integruoti įtraukiančias patirtis į jų siūlomus produktus. Be to, didžioji dalis reikalingos įrangos yra brangi įsigyti, įdiegti ir prižiūrėti. Tai patvirtino vienas iš suinteresuotųjų subjektų: „mobiliojo telefono programėlių kūrimas ir panašūs dalykai, nes tai daugeliui žmonių yra pernelyg sudėtinga ir per brangu“.
5. **Lėtas įsisavinimas tradicinių DMO tarpe** - Daugelis DMO remiasi tradicinėmis rinkodaros strategijomis ir neskuba pereiti prie skaitmeninės transformacijos, todėl vėluoja ugdyti įgūdžius imersinių technologijų srityje.

“Techniniai dalykai, kurie gali būti sudėtingi, todėl reikalinga techninė pagalba”
(Interviu su ekspertu)



Galimybės

1. **Specializuotos mokymo programos MVĮ ir DMO** - Sukurti specializuoti skaitmeniniai mokymo kursai gali suteikti turizmo specialistams reikiamų įgūdžių AR/VR, DI pagrįsto personalizavimo ir skaitmeninio pasakojimo srityse.
2. **Bendradarbiavimas su technologijų startuoliais ir universitetais** - Bendradarbiaujant su inovacijų centrais, mokslinių tyrimų institucijomis ir technologijų įmonėmis galima teikti praktinius mokymus, stažuotčių programas ir įgūdžių perdavimo galimybes imersinio turizmo srityje.
3. **Internetinio mokymosi platformų plėtra** - Skaitmeninės platformos, tokios kaip „Coursera“, „Udemy“ ir ES finansuojami e. mokymosi portalai, gali teikti lanksčias, nebrangias mokymo paslaugas imersinės technologijos srityje, leidžiančias MVĮ ir DMO tobulinti savo įgūdžius savo tempu.

6. **Vyriausybės ir ES politika, skirta skaitmeninių įgūdžių tobulinimui remti** - Stiprinant viešojo ir privačiojo sektorių partnerystes, siekiant teikti dotacijas, subsidijas ir paskatas MVĮ, investuojančioms į imersinės technologijos mokymus, galima paskatinti plačią jų diegimą.
4. **Geriausių praktikų ir sėkmės istorijų pristatymas** - Sėkmingų imersinio turizmo iniciatyvų (pvz., „Sostų karai“ turizmas Šiaurės Airijoje) atvejų analizė gali įkvėpti MVĮ ir DMO investuoti į įgūdžių ugdymą ir skaitmeninę transformaciją.



Grėsmės

1. **Sparčios technologinės pažangos** - Sparčiai besivystančios įtraukiosios technologijos reiškia, kad įgūdžiai turi būti nuolat atnaujinami, o tai kelia iššūkį MVĮ ir DMO, kurių galimybės tęsti mokymą yra ribotos.
2. **Didelės AR/VR technologijų diegimo išlaidos** - Net ir baigus mokymus, MVĮ gali būti sunku įsigyti reikiamą įrangą, programinę įrangą ir žinias, kad galėtų visiškai integruoti įtraukiančias turizmo patirtis.
3. **Atsparumas pokyčiams** - Tradiciniai turizmo operatoriai gali prieštarauti skaitmeninei transformacijai dėl neaiškumo dėl investicijų grąžos, o tai lemia lėtą įtraukiančių technologijų diegimą.
4. **Fragmentuoti įgūdžių lygiai visoje ES** - Kai kurie regionai gali greičiau nei kiti įgyti skaitmeninių žinių, taip sukuriant nevienodas sąlygas, kai tik gerai finansuojamos MVĮ ir DMO gali konkuruoti imersinio turizmo srityje.
5. **Kibernetinis saugumas ir duomenų privatumo rizika** - Kadangi skaitmeninės turizmo patirtys renka ir apdoroja naudotojų duomenis, MVĮ ir DMO turi užtikrinti, kad jos atitiktų BDAR ir kitus duomenų apsaugos reglamentus, o tai gali reikalauti papildomų mokymų kibernetinio saugumo srityje.

KOMANDA



| Susipažinkite su projekto komanda

UPLIFT projektas suburia įvairių sričių ekspertų komandą iš akademinės, technologijų ir turizmo sričių, siekdamas skatinti naujoves įtraukiančio pasakojimo srityje Europos literatūros ir kino turizmo srityje. Akureirio universitetas (UNAK) Islandijoje dalijasi savo patirtimi tvaraus turizmo ir kultūros paveldo srityse per Islandijos turizmo tyrimų centrą, pasinaudodamas stipriais ryšiais su pramone.

Slovėnijos profesinė kolegija VSGT Maribor prisideda prie projekto savo specializacija viešbučių verslo, skaitmeninės rinkodaros ir AR/VR mokymų srityse. Airijos Šanono technologijos universitetas (TUS) vadovauja turizmo inovacijų tyrimams, užtikrindamas, kad UPLIFT teiktų tvarius ir praktiškus sprendimus.

Vilniaus Gedimino technikos universitetas (VILNIUS TECH) dalijasi pažangiausiomis žiniomis AR, VR ir virtualios gamybos srityse, stiprindamas projekto skaitmeninį fokusą. IT įmonė Feltech Software Innovations Ltd teikia pažangias VR, DI ir įtraukiasias simuliacijos priemones, siekdamas padidinti lankytojų įsitraukimą. Galiausiai, Europos e. mokymosi institutas (EUEI) užtikrina prieinamus ir interaktyvius skaitmeninius mokymosi išteklius, suteikdamas pedagogams ir įmonėms galimybę naudoti imersines technologijas. Kartu ši daugiadisciplinė komanda formuoja Europos turizmo ateitį, sujungdama technologijas ir kultūrinį pasakojimą.

Akureirio universitetas (UNAK)



UNAK, located in Iceland, brings its expertise in tourism research and digital innovation to the UPLIFT project. With its Icelandic Tourism Research Centre, UNAK focuses on sustainable tourism and cultural heritage. Their strong network of tourism businesses and experience in international projects makes them an invaluable contributor to developing immersive storytelling solutions for European literary and film tourism.

VSGT Maribor



VSGT Maribor, viena iš pirmaujančių profesinių kolegijų Slovėnijoje, specializuojasi viešbučių ir turizmo srities švietime. Jos patirtis skaitmeninės rinkodaros ir AR/VR mokymų srityje, kartu su stipriais ryšiais su regiono turizmo verslu, leidžia jai puikiai prisidėti prie UPLIFT tikslų įgyvendinimo. VSGT praturtina projektą praktinėmis įžvalgomis ir švietimui skirtais sprendimais, kurie užpildo spragą tarp technologijų ir turizmo.

Šanono technologijos universitetas: Vidurio Vakarų regionas (TUS)



TUS pasitelkia savo Turizmo inovacijų tyrimų grupę, kad skatintų tvarų vystymąsi ir inovacijas turizmo sektoriuje. Turėdama patirties tyrimų, suinteresuotųjų šalių bendradarbiavimo ir imersinių technologijų srityse, TUS atlieka svarbų vaidmenį UPLIFT projekte, užtikrindama, kad projektas pateiktų praktiškus ir veiksmingus sprendimus Europos turizmo pramonei.

Vilniaus Gedimino technikos universitetas (VILNIUS TECH)



VILNIUS TECH, technologijų ir inžinerijos švietimo lyderis, prisideda prie pažangiausių žinių apie AR, VR ir virtualią gamybą. Jų dalyvavimas praturtina UPLIFT novatorišką požiūrį, derinant akademinę kompetenciją su praktiniais pritaikymais, siekiant paremti literatūros ir kino turizmo skaitmeninę transformaciją.



Feltech Software Innovations Ltd

Feltech brings expertise in IT solutions, VR, and AI to the UPLIFT project. Their focus on creating immersive simulations and user-friendly digital tools helps tourism businesses enhance visitor engagement, ensuring UPLIFT's deliverables are innovative and future ready.



Europos e. mokymosi institutas (EUEI)

EUEI vadovauja UPLIFT skaitmeninių mokymosi platformų ir išteklių kūrimui. Turėdama daugiau nei 20 metų patirtį e. mokymosi ir turizmo inovacijų srityje, EUEI užtikrina, kad projekto rezultatai būtų interaktyvūs, prieinami ir įtakingi, suteikiantys galimybę švietėjams ir verslo įmonėms diegti įtraukiančias technologijas.

The image shows an immersive digital art installation. The ceiling is a large, arched structure covered in a vibrant, multi-colored projection of a starry sky with swirling nebulae in shades of blue, purple, and yellow. The walls are also covered in similar projections, featuring large, stylized yellow leaves and a grid-like pattern. In the foreground, the silhouettes of four people are visible, standing and looking towards the installation. The overall atmosphere is futuristic and artistic.

ES POLITIKA

03

Galimybės skatinti naujus įtraukiančius produktus ir paslaugas

Įtraukiančių technologijų integravimas į kino ir literatūros turizmą suteikia didelių galimybių inovacijoms, auditorijos įtraukimui ir ekonomikos augimui Europoje. Tačiau šiame sektoriuje akivaizdžiai yra iššūkių – naujos technologijos gali būti techninės ir sudėtingos, taip pat brangios. Siekiant pasinaudoti šia galimybe, labai svarbu ugdyti MVĮ ir DMO įgūdžius. Taip pat reikia įveikti technines problemas, pavyzdžiui, naujų technologijų integravimą į esamas vietas, derybas dėl galimų autorių teisių klausimų ir užtikrinimą, kad infrastruktūros ir investicijų išlaidos būtų mažos.

AR, VR ir MR siūlo naujus būdus susipažinti su kultūros paveldu, filmų filmavimo vietomis ir literatūros paminklais. Šios technologijos leidžia kelionių vietoms pagerinti pasakojimus, sukurti žymių vietų skaitmeninius tęsinus ir plėtoti virtualias patirtis, kurios peržengia geografines ribas. Turizmo sektoriaus MVĮ įtraukiančios technologijos gali būti ekonomiškai efektyvus būdas įvairinti pasiūlą, pratęsti lankytojų susidomėjimą už tradicinių piko sezonų ribų ir pritraukti pasaulinę auditoriją. Tai gali būti, pavyzdžiui, AR technologijomis papildytos ekskursijos po miestą, VR rekonstrukcijos istorinių ar fikcinių scenų arba interaktyvūs literatūriniai maršrutai, kurie statines vietas paverčia dinamiškomis, pasakojimais pagrįstomis patirtimis. Integruojant AI pagrįstą personalizaciją, turistai gali pritaikyti savo keliones pagal mėgstamus filmus, knygas ar istorinius pasakojimus, taip sukuriant gilesnius emocinius ryšius su kelionės tikslais. Ar galite įsivaizduoti, pavyzdžiui, pokalbį su AI pagrįstu Drakula, lankydamiesi Transilvanijoje?

Populiarių kino ir televizijos kūrinių skatinamas kino turizmas gali sustiprinti įtraukiančias patirtis, kad scenos atgytų už ekrano ribų. Virtualių dekoracijų atkūrimas, užkulisinės AR programėlės ir žaidybinis pasakojimas, pagrįstas vietove, gali padidinti kinematografinių vietų poveikį. Panašiai, literatūrinis turizmas gali pasinaudoti skaitmeniniu pasakojimu, leidžiančiu lankytojams tyrinėti klasikinius romanus per interaktyvias patirtis, 3D atkūrimus ir holografinius pasakojimus, kuriuos pateikia istoriniai autoriai ar fikciniai personažai. ES investicijos į skaitmenines inovacijas ir kūrybines industrijas sudaro galimybes bendradarbiauti turizmo taryboms, technologijų startuoliams ir kultūros institucijoms. Finansavimo programos, tokios kaip „Horizon Europe“ ir „Digital Europe“, teikia išteklius MVĮ, kad jos galėtų kurti ir plėsti įtraukiančio turizmo sprendimus. Mūsų projektas sustiprins viešojo ir privačiojo sektorių partnerystes šioje srityje; kelionės vietos galės padidinti savo patrauklumą pasaulyje, skatinti tvarų turizmo augimą ir pozicionuoti save kaip įtraukiančio kultūrinio turizmo ateities pionierius. Vienas iš mūsų suinteresuotųjų šalių pateikė realaus gyvenimo pavyzdį: „Taigi nusprendėme, kad tai yra pasakojimas, kurti, plėtoti ir pristatyti parodą, kuri pasakotų ilgosios salės ir Kelo knygos kelionės istorijas. Ir tai darytume skaitmeniniu ir įtraukiančiu būdu“.



AIRIJA

04



| Kino įkvėptas įtraukiantis turizmas Airijoje

Politika, praktika ir atvejų analizė: naujausios tendencijos

Airijos kino pramonės turizmo sektoriaus plėtra tapo strateginiu prioritetu. Tyrimai parodė, kad kelionės vietos įvaizdis turi didelę įtaką jos patrauklumui turistams. Filmai gali formuoti kelionės preferencijas, parodydami kelionės vietos unikalius bruožus ir kurdami palankų įvaizdį, kuris gali įkvėpti žiūrovus ją aplankyti (Butler, 1990; Iwashita, 2006). „Troy Studios“ (2021) teigia, kad Airija yra pasauliniu mastu pripažinta dėl savo pasaulinio lygio kino pramonės, kuri žinoma dėl nuolat teikiamo aukštos kokybės turinio filmų, televizijos dramų, dokumentinių filmų, animacijos, vizualiųjų efektų ir postprodukcijos srityse.

Šio sektoriaus talentas ir kompetencija dažnai pripažįstami tarptautiniu mastu, pritraukiantys daugybę žinomų pasaulinių kūrinių į Airiją tiek gamybos, tiek ir po gamybos etapuose. Kadangi kokybiško turinio paklausa visame pasaulyje nuolat auga, Airijos kino pramonė stengiasi patenkinti šią paklausą ir skatinti tolesnį sektoriaus augimą. Airijos kino, televizijos ir animacijos sektoriaus vertė yra vertinama daugiau nei 692 mln. eurų, o jis sudaro 11 960 darbo vietų, įskaitant tiesioginį, netiesioginį ir indukuotą užimtumą visoje ekonomikoje. Airijos kūrybingi kino kūrėjai per metus pelnė tarptautinį pripažinimą, kuris neseniai buvo pabrėžtas, kai Johno Crowley filmas „Brooklyn“ (2015 m.), Lenny Abrahamson filmas „Kambarys“ (2015 m.) ir Martin McDonagh filmas „Banshee of Inisherin“ (2022 m.) kartu pelnė 16 „Oskaro“ nominacijų (Screen Ireland, 2024 m.).



1 pav.: 2024 m. gegužės 4 d., mokslinės fantastikos filmų festivalis, Comic Con, Portmagee, Kerry grafystė, Fotografas/kūrėjas: Keith McGlynn

Airijos kino turizmas nuolat auga ir prisideda prie platesnio turizmo sektoriaus plėtros, ypač nuo 2007 m., kai prasidėjo ekonomikos nuosmukis. Šalies ryšys su kinu siekia 1910 m., kai buvo sukurtas pirmasis Airijoje filmuotas filmas „The Lad from Old Ireland“ (Vaikinas iš senosios Airijos). Nuo tada Airijos vaizdingi peizažai tapo daugelio pripažintų kino filmų fonu, nuo „Moby Dick“ (1956 m.) Youghal mieste, Korko grafystėje, iki „The Wind That Shakes the Barley“ (2006 m.) Kilmichael mieste, Korko grafystėje, ir „Ryan’s Daughter“ Dingle pusiasalyje. Populiarios televizijos laidos, tokios kaip „The Irish R.M.“ (1983–1985 m.), taip pat parodė vaizdingas vietas, pavyzdžiui, Vakarų Korko pakrantę, o pasaulyje pripažintas televizijos serialas „Normal People“ (2020 m.) reklamavo Dubliną ir Sligo, o „Ballykissangel“ (1996–2001 m.), „Vikings“ (2013–2020) ir Sharon Horgan „Bad Sisters“ (2022–dabar) buvo puiki turizmo reklama gražiam Viklou grafystės kaimui. Šiaurės Airija buvo pagrindinė „Sostų karų“ (2011–2019) pirmojo sezono filmavimo vieta, kurioje buvo nufilmuotos kai kurios iš labiausiai įsimintinų serialo scenų (Tourism Ireland, 2024).



*2 pav.: John Wayne ir Maureen O'Hara, Kongas, Mayo grafystė, Autorinės teisės:
©Fáilte Ireland, Michelle Fahy teisės*

O'Connor (2011) pažymėjo, kad Airijos patrauklumą kaip filmavimo vietą stiprina jos kultūrinis turtingumas, paveldas ir konkurencingos paskatos, pavyzdžiui, mokesčių lengvatos. Tokios produkcijos kaip „Karalius Artūras“ (2004) ir „P.S. Aš tave myliu“ (2007) pasinaudojo šiais privalumais. Airijos kino taryba (IFB) atlieka svarbų vaidmenį skatindama vietos kino pramonę ir reklamuodama Airiją tarptautiniams kino kūrėjams. Jos pastangos pritraukė filmus, pelniusius prestižinius apdovanojimus, tarp jų „Once“ (2006 m.), laimėjęs „Oskaro“ apdovanojimą už geriausią dainą, ir „The Wind That Shakes the Barley“ (2006 m.), pelnęs „Auksinę palmės šakelę“ Kanų kino festivalyje. Airijos kino pramonė pradėjo reikšmingai reikštis 1980-ųjų viduryje ir 1990-aisiais, pritraukdama tokius žinomus režisierius kaip Mel Gibson („Braveheart“, 1995), John Ford („The Quiet Man“, 1952) ir Steven Spielberg („Saving Private Ryan“, 1998). Sėkmingos produkcijos, tokios kaip „The Crying Game“ (1992 m.), „My Left Foot“ (1989 m.), ir mėgstami televizijos serialai, tokie kaip „Father Ted“ (1995–1998 m.) ir „The Tudors“ (2007–2010 m.), pabrėžė augančią sinergiją tarp kino ir turizmo.

Filmas „Senamadiškos Kalėdos“ (2010 m.), nufilmuotas Bunratty pilyje, toliau stiprina šią tendenciją, parodydamas ilgalaikį Airijos kraštovaizdžių ir kultūrinio paveldo patrauklumą kaip pagrindinius kino ir turizmo pramonės variklius (O'Connor, 2011), ir visa tai pabrėžia Korko gyventojas Cillian Murphy, kuris praėjusių metų „Oskarų“ apdovanojimuose laimėjo geriausio aktorius apdovanojimą už puikų vaidmenį Christopherio Nolano kritikų pripažintame filme „Oppenheimer“ (2023). Mūsų interviu su suinteresuotosiomis šalimis atskleidė didelį susidomėjimą AR/VR ir DI potencialu kuriant įtraukiančias patirtis turistams.



3 pav.: „Derry Girls Experience“, fotografas/kūrėjas: Brian Morrison, autorinės teisės: Derry miesto ir Strabane rajono tarybos

Tačiau abu interviu dalyviai pabrėžė keletą kliūčių, įskaitant įrangos įrengimo išlaidas ir su autorių teisėmis susijusias problemas. Vienas interviu dalyvis atkreipė dėmesį į teisinės problemas, susijusias su trečiųjų šalių vaizdų ir vaizdo įrašų naudojimu XR medžiagoje (pavyzdžiui, norint atkurti filmo sceną), nors jis pripažino, kad tai nėra tokia didelė problema senesnių filmų iš praeities laikų atveju. Iš to, žinoma, išplaukia, kad kuo senesnis filmas, tuo mažiau jis gali dominti turistus. Nors abi problemos yra įveikiamos kūrybiškumu, jų sprendimas reikalauja kvalifikacijos kėlimo, idėjų generavimo ir inovacijų. Kita potenciali problema, kuri buvo pabrėžta Airijoje, yra tai, kad daugelis filmavimo vietų yra privačiose žemėse ir yra neprieinamos filmų turistams. Vėlgi, tai reikalauja kūrybiško požiūrio ir yra sudėtingiau spręsti filmų, nei literatūros atveju.

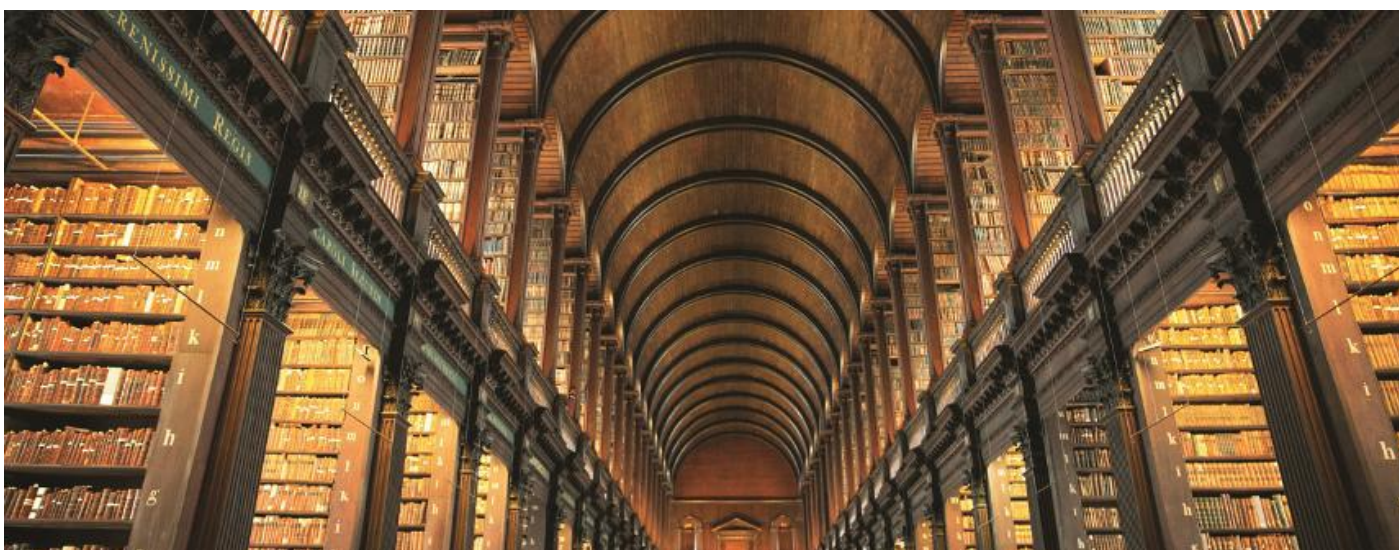
Vienas mūsų ekspertų teigia:

„Naudojant XR technologiją, nematerialūs dalykai tampa labiau apčiuopiami. VR patirties, tokios kaip ta, kurią jie siūlo, atveju kalbama apie „stovėjimą ir buvimą pačiame pasaulyje [...] įskaitant ir savo kūną“. Manau, kad svarbiausia yra šis emocinis ryšys. Žmonės labai stipriai jaučia, kad jie dalyvauja kažkame.“

| Literatūra skatinamas įtraukiantis turizmas Airijoje

Politika, praktika ir atvejų analizė: naujausios tendencijos

Airijos turtingas literatūrinis paveldas ir gyvybinga šiuolaikinė literatūros scena daro ją literatūros turizmo centru. Literatūros turizmas dažniausiai siejamas su vietomis – ar jos būtų žinomos dėl ryšių su literatūra – gimimo vietomis, namais, konkrečių rašytojų, dramaturgų, poetų įkvėpimo šaltiniais, ar su literatūros tekstuose minimomis įsimintinomis topografijomis, kraštovaizdžiais ir vietomis, romanų veiksmo vietomis ir pan. Airijoje literatūros skaitytojų ir gerbėjų skaičius sparčiai auga, o tai matyti iš jų reikšmingo indėlio į Airijos literatūros tradicijas. Jamesas Joyce'as ir Oscaras Wilde'as yra vieni iš didžiausių šalies rašytojų, todėl Airija stengiasi pristatyti ir pagerbti savo literatūros veikėjus per įvairius festivalius, paminklus ir kitas kultūrinės struktūras.



*4 pav.: Trinity College bibliotekos ilgoji salė,
Autorinės teisės: ©James Bowden, Contiki ir Tourism Ireland*

FAKTAI IR SKAIČIAI APIE FESTIVALIUS IR RENGINIUS

Vienas iš labiausiai žinomų renginių yra Bloomsday, kuris vyksta birželio 16 d. Šis renginys skirtas Jameso Joyce'o kūriniai „Ulisas“ paminėti, ir kasmet pritraukia tūkstančius entuziastų. Dubline rengiami skaitymai, inscenizacijos, ekskursijos pėsčiomis ir teminiai pietūs. 2023 m. buvo apskaičiuota, kad Bloomsday renginiuose dalyvavo daugiau nei 25 000 žmonių, o tai labai prisidėjo prie vietos ekonomikos.

Tada galime pakalbėti apie Bramo Stokerio festivalį (spalis). Šis festivalis skirtas pagerbti „Drakulos“ autorių (iš čia ir festivalio pavadinimas), jame gotikinė literatūra derinama su šiuolaikinio meno formomis. Veiklos apima vampyrais temines ekskursijas pėsčiomis, teatro spektaklius ir filmų peržiūras. 2022 m. festivalis pritraukė daugiau nei 40 000 dalyvių, tarp kurių buvo daug tarptautinių lankytojų, norinčių pažinti gotikines Dublino paslaptis.

Kasmet gegužės mėnesį vykstantis Tarptautinis literatūros festivalis Dubline yra Airijos kultūrinio gyvenimo kertinis akmuo, pritraukiantis tūkstančius literatūros entuziastų. Festivalis siūlo įdomų skaitymų, dirbtuvių ir diskusijų su žinomais autoriais iš viso pasaulio derinį. Kiekvienais metais jis Dubline sukuria apie 2,5 mln. eurų ekonominės veiklos. Merrion Square parke vykstantis festivalis taip pat siūlo pasirodymus, meną ir amatų dirbinius, todėl jis yra literatūros ir kultūrinio mainų centras. Ankstesniuose festivaliuose dalyvavo tokie žinomi autoriai kaip Colm Tóibín, Marilynne Robinson ir Richard E. Grant.

Yeats vasaros mokykla Sligo mieste atlieka svarbų vaidmenį Airijos literatūriniame turizme, pritraukdama lankytojus iš viso pasaulio, norinčius susipažinti su W. B. Yeats gyvenimu ir kūryba. Kiekvienais metais mokykla rengia akademinius seminarus ir kūrybinius užsiėmimus, skirtuos Yeats poezijai ir jam įkvėpimo suteikusiems kraštovaizdžiams, pavyzdžiui, Benbulbin kalnui. Šis renginys skatina Sligo kultūrinį turizmą, pritraukdamas literatūros entuziastus į svarbiausias Yeats vietas, pavyzdžiui, Drumcliffe. Nors tiksli lankytojų skaičiaus statistika skiriasi, mokykla labai prisideda prie vietos turizmo, remia ekonomiką ir pabrėžia regiono literatūrinį paveldą.

Žymūs objektai ir pramogos

Airijos literatūros turizmą taip pat remia tokios institucijos kaip Trinity College Library, kurioje saugoma garsioji Kelo knyga ir daugiau nei 200 000 senovinių knygų kolekcija. Įspūdinga Long Room salė su cilindriniais skliautininiais lubais ir garsių rašytojų biustais yra daugelio lankytojų (per metus jų sulaukia daugiau nei 2 milijonai) akcentas. Tada turime paminėti James Joyce centrą: įsikūręs restauruotame georgianų stiliaus name Dubline, centras siūlo parodas, ekskursijas su gidu ir įžvalgas apie Joyce'o gyvenimą ir kūrybą. Jis yra Bloomsday šventės centras. Baigsime pasakojimą prie 8 Oskaro Vaildo statulos ir memorialo, esančio Merrion Square parke, kur lankytojai gali grožėtis spalvinga Oskaro Vaildo statula ir plokštėmis su jo žinomais citatais. Ši vieta šlovina Vaildo protą ir ilgalaikį poveikį.



5 pav.: 2022 m., Bram Stoker festivalis, Borealis, Dublino pils, Dublino miestas, fotografė/kūrėja: Paola Floris

Ekonominis ir kultūrinis poveikis

Airijos literatūros turizmo sektorius kasmet į nacionalinę ekonomiką įneša milijonus. Pavyzdžiui, literatūros festivaliai kartu generuoja dideles pajamas iš bilietaus pardavimo, apgyvendinimo ir vietinių paslaugų. Vyriausybė ir privatusis sektorius investavo į Airijos literatūrinio paveldo populiarinimą, pasinaudodami UNESCO literatūros miestų statusu (Dublinas šį titulą pelnė 2010 m.).

Airijos, kaip literatūrinės kelionės vietos, patrauklumas kyla iš jos gebėjimo susieti literatūrinę praeitį su šiuolaikiniais kultūriniais renginiais ir patirtimis. Nuo šiuolaikinių „Drakulos“ interpretacijų iki akademinių Yeats tyrinėjimų, literatūrinis turizmas Airijoje toliau klesti, pritraukdamas tiek senus, tiek naujus lankytojus.

Šio sektoriaus įtraukimo pavyzdžiai (VR/AR/bet koks įdomus technologijų panaudojimas...)

- Papildyta realybė (AR) ekskursijoms su gidu, pvz., kažką daryti su papildyta realybe, arba galite naudoti virtualią realybę ar netgi tik šviesų projekciją (suinteresuotoji šalis)
- Mobilioji programa realaus pasaulio vietovėse rodo istorines nuotraukas ir literatūrinę informaciją.

**„Pirmasis žingsnis technologijų link – jau turime jutiklinį ekraną,
turime vieną vaizdo įrašą, ketinu pridėti daugiau vaizdų ir pan.**

**Galite būti žmogus, kuris yra ten, kad pamatyti kažką, ko negalite jiems paaiškinti, bet
nėra prasmės spausdinti ir laminuoti vaizdus, jei turite
ekrano galimybę. Manau, tai būtų labai naudinga. “**

(interview su ekspertu)

Naujas pavyzdinis produktas galėtų būti: Dublino tyrinėjimas, vizualizuojant kino ir literatūros scenas

- Virtuali realybė (VR) visiškai įsitraukimui
- VR patirčių kūrimas, leidžiantis aplankyti žymias literatūrines vietas

Naujas pavyzdinis produktas galėtų būti:

Drakulos scenų atgimimas gotiškoje, Airijos įkvėptoje virtualioje aplinkoje.

Interaktyvus pasakojimas su mišriąja realybe

- Interaktyvios ekskursijos, kurių metu lankytojai susitinka su literatūriniais ar istoriniais personažais per hologramas – naujas pavyzdinis produktas galėtų būti bendravimas su Brama Stokero personažais dinamiškame skaitmeniniame pasakojime.

3D istorinės rekonstrukcijos

- Skaitmeninis bibliotekų ir kitų istorinių vietų, į kurias jau nebegalima patekti, atkūrimas – naujas pavyzdinis produktas galėtų būti: „Immersive 1920s Dublin“ (Įtraukiantis 1920-ųjų Dublino pasaulis), skirtas Jameso Joyce'o laikmečiui tyrinėti.

„...būti atviriems naujų technologijų
ir novatoriškų dalykų diegimui literatūros turizmo srityje“
(interview su ekspertu)

Įtraukiantis skaitmeninis žemėlapių sudarymas

- Interaktyvūs žemėlapiai, jungiantys geolokaciją ir literatūrinį turinį
- Daugiajutiminė patirtis Literatūros muziejuje
- Technologija, integruojanti garsus, apšvietimą ir VR, siekiant stimuliuoti rašytojo aplinką
- James Joyce muziejus, naudojantis VR
- Naujas pavyzdinis produktas galėtų būti: vietinių istorijų atradimas, sekant kuratorių parinktus literatūrinius maršrutus
- Edukaciniai vaizdo žaidimai
- Žaidimai, pagrįsti literatūros kūriniais, skatinantys įtraukiančias mokymosi patirtis
- Naujas pavyzdinis produktas galėtų būti: interaktyvi W.B. Yeats poezijos ir istorijų kelionė
- Hibridiniai renginiai su VR/AR transliacijomis
- Literatūros festivaliai, siūlantys VR paskaitas ar skaitymus, kuriuose gali dalyvauti žmonės iš viso pasaulio

Naujas pavyzdinis produktas galėtų būti:
Bloomsday šventė virtualioje realybėje su pasauline auditorija.



1 pav.: Streedagh Beach Sligo, Autorinės teisės: Sligo Tourism
kaip matoma TV seriale „Normal People“, autorė Sally Rooney



ISLANDIJA

05

| Filmuose vaizduojamas įtraukiantis turizmas Islandijoje



Politika, praktika ir atvejų analizė: naujausios tendencijos

Islandijos kino gamyba nuo 1980-ųjų nuolat augo tiek vidaus, tiek tarptautinės kino gamybos srityje ir tapo klestinčia pramonės šaka Islandijoje. Norint įvertinti šį augimą, reikia paminėti, kad nuo 1906 iki 1980 m. Islandijoje buvo sukurta apie 40 filmų, o nuo 1980 m. Islandijoje buvo sukurta daugiau nei 300 filmų (Kvikmyndavefurinn, n.d.). Islandija taip pat vis labiau tampa populiari tarptautinių gamybos kompanijų filmavimo vieta, ypač nuo šio amžiaus pradžios. Islandijos gamta ir jos įvairovė sužavėjo filmų kūrėjus, ir dabar šalyje yra dešimtys filmavimo vietų, nors dauguma jų yra Islandijos pietuose arba pietvakariuose.

Islandijos vyriausybė remia šią plėtrą, skirdama lėšas Islandijos kino centrui ir taikydama kompensavimo schemą, kuri buvo pirmą kartą įteisinta 1999 m. ir pagal kurią kompensuojamos Islandijoje filmuojamų filmų ir televizijos laidų gamybos išlaidos. Pagrindinis schemos tikslas – skatinti ir plėtoti Islandijos filmų gamybą, taip pat „prisidėti prie nacionalinės kultūros stiprinimo ir šalies istorijos bei gamtos populiarinimo“ (Alpingi, 2022). Be to, kompensavimo schema skirta pritraukti tarptautinės kino gamybos kompanijas į Islandiją. Turint šį tikslą, netrukus buvo pradėtas projektas „Film in Iceland“, skirtas reklamuoti Islandiją kaip filmavimo vietą ir skatinti 35 % gamybos išlaidų, patirtų Islandijoje, kompensavimą (Film in Iceland).



2 pav.: „True North: Night Country“ su Jodie Foster buvo daugiausia filmuotas Islandijoje. Autorinės teisės: HBO.

Islandija, vaizduojama vietiniuose ir tarptautiniuose filmuose bei televizijos laidose

Per pastaruosius du dešimtmečius vykdytos reklamos kampanijos davė puikių rezultatų. Remiantis Islandijos statistikos tarnybos PVM ataskaitomis, 2023 m. kino pramonės metinė apyvarta siekė 27,7 mlrd. ISK, o tai

yra 85 % daugiau nei per pastaruosius penkerius metus. Manoma, kad ši pramonė sukuria apie 4000 darbo vietų (Stjórnaráð Íslands, 2022; Hagstofan, n.d.). Islandija ir islandų peizažai buvo rodomi įvairiuose tarptautiniuose filmuose, pvz., „Žvaigždžių karai: Pabudimas jėgos“ (2015) ir „Rogue One“ (2016), „Batmanas: pradžia“ (2005 m.), „Walterio Mitty paslaptingas gyvenimas“ (2013 m.), „Tarpžvaigždinė“ (2014 m.) ir „Marvel“ filmai „Toras: tamsos pasaulis“ (2013 m.) ir „Kapitonas Amerika: pilietinis karas“ (2016 m.). Islandijoje buvo nufilmuoti du populiariūs HBO serialai. „Sostų karai“ (2011–2019) nuo 4-ojo sezono buvo filmuojami keliose vietose Pietų ir Šiaurės Islandijoje, o 4-asis serialo „Tikrasis detektyvas: Nakties šalis“ (2024) sezonas buvo filmuojamas tik Islandijoje. Islandijoje filmuoti islandų televizijos serialai, tokie kaip „Įstrigę“ (2015–) ir „Katla“ (2021) iš „Netflix“, taip pat sulaukė tarptautinio dėmesio. Atrodo, kad Islandijos žinomumas, kurį ji įgyja dėl šių filmavimo vietų, turi įtakos, nes apie 30 % turistų, atvykusių į Islandiją 2023 m., teigė, kad tarptautiniuose filmuose ir televizijos serialuose rodoma Islandijos gamta turėjo įtakos jų sprendimui aplankyti šią šalį (Ferðamálastofa, 2024).

Kino turizmas Islandijoje

Islandijos žinomumas, kurį ji įgyja dėl tarptautinių filmų filmavimo vietų, gali ir jau padidino turistų susidomėjimą aplankyti pačias filmavimo vietas. Islandijos kelionių agentūros jau keletą metų siūlo ekskursijas su gidu ir savarankiškas keliones, kurių tema yra „Sostų karai“ ir kitos žinomos filmavimo vietos. Viena iš pirmųjų „Sostų karų“ ekskursijų buvo sukurta dėl padidėjusio užsienio turistų ir kelionių agentūrų, norinčių aplankyti šias vietas, susidomėjimo (Vilhjálmssdóttir ir Jóhannsdóttir, 2022). Panašiai, po Netflix filmo „Eurovizijos dainų konkursas: Ugnies sagos istorija“ (2020) sėkmės, verslininkai Húsavík mieste, esančiame Šiaurės Islandijoje, kur buvo filmuojamos kai kurios filmo dalys ir kur viena iš dainų buvo pavadinta, pasiūlė ekskursijas pėsčiomis po filmavimo vietas ir atidarė teminį pop-up barą. Šiandien Húsavík mieste yra nuolatinė „Eurovizijos“ paroda, kurioje eksponuojami kostiumai iš filmo ir ankstesnių Islandijos „Eurovizijos“ dalyvių (ibid). Šie pavyzdžiai rodo, kad turistai yra suinteresuoti aplankyti filmavimo vietas Islandijoje, o galimybės panaudoti šį susidomėjimą siekiant pritraukti svečius į jų kelionės tikslą ar turizmo verslą yra daug ir įvairios.



3 pav.: Kostiumai iš filmo „Eurovizijos dainų konkursas: Ugnies sagos istorija“ eksponuojami Eurovizijos parodoje Húsavík, Islandijoje (Autorinės teisės: Vera Vilhjálmsdóttir).

| Literatūra skatinamas įtraukiantis turizmas Islandijoje

Sagos: Islandijos kultūrinis paveldas

Islandija turi ilgą literatūros istoriją, prasidėjusią nuo senųjų islandų sagų, kuriose aprašomi pirmųjų Islandijos gyventojų gyvenimai nuo IX iki XI a. vidurio. Iš viso yra keturiasdešimt sagų, seniausias išlikęs rankraštis yra iš XIII a. Jos laikomos vienu iš didžiausių Islandijos kultūros paveldų.

Šios istorijos neturi žinomų autorių, tačiau yra pagrįstos ilgamete žodinio pasakojimo tradicija ir tam tikru mastu yra tikrų žmonių ir įvykių, įvykusių per pirmuosius šiaurės tautų apsigyvenimo Islandijoje amžius, pasakojimų perdavimas.

Todėl daugelis Islandijos vietų yra susijusios su senosiomis sagomis ir įkvepia turistus aplankyti savo mėgstamų sagų vietas. Tai, be kita ko, apima:

- Vakarų Islandijoje esantis Eiríksstaðir – Eiriko Raudonojo ir Leifo Laimingojo namų rekonstrukcija. Namas naudojamas kaip vieta, kurioje atkuriamos istorinės scenos ir pasakojami pasakojimai, siekiant atgaivinti senąsias istorijas.
- Grettislaug ir Jarlslaug – du natūralūs geoterminiai baseinai Šiaurės Islandijoje, kuriuose lankytojai vis dar gali maudytis vasarą. Pasak Gretti sagos, stiprusis Grettir naudojosi šiuo baseinu, kad sušilti po plaukimo iš Drangey salos į krantą.
- Netoli Grettislaug yra 1238: Islandijos mūšio paroda Sauðárkrúkur. Paroda siūlo įtraukiančią patirtį, kurioje lankytojai gali dalyvauti Sturlunga sagos aprašytuose įvykiuose ir mūšiuose naudodami VR akinius.
- Reikjavike neseniai atidaryta rankraščių paroda „Pasaulis žodžiuose“, kurioje lankytojai gali apžiūrėti senus rankraščius ir daugiau sužinoti apie islandų sagas, eilėraščius ir islandų gyvenimo būdą.



4 pav.: Svečias, išbandantis VR patirtį parodoje „1238: Islandijos mūšis“ Sauðárkrúkur, Islandija (Autorinės teisės: 1238).

Sagos vyksta visoje Islandijoje, ir yra daug neišnaudotų galimybių, kaip atgaivinti šias istorijas lankytojams. Kadangi iš šio laikotarpio išliko nedaug matomų statinių, įtraukianti technologija galėtų būti novatoriškas būdas parodyti tam tikrus senųjų sagų įvykius. Pietų Islandijos DMO direktorius kaip pavyzdį paminėjo QR kodus, kuriuos galima rasti palei Búðaslóð taką Þingvellir nacionaliniame parke, kad lankytojai galėtų patirti, kaip tam tikros vietos palei taką galėjo atrodyti prieš 1000 metų, naudodami AR. Þingvellir buvo Islandijos kasmetinio vasaros parlamento vieta nuo 930 m. iki 1200 m. vidurio, o parlamento susirinkimai yra paminėti daugelyje islandų sagų.

**„Mes, islandai, galbūt turime miglotą vaizdą iš vadovėlių
ir panašių šaltinių, todėl suprantame istoriją, bet užsienio svečiams tai galbūt buvo
sunku įsivaizduoti. Taigi manau, kad tai šiek tiek pakėlė šią vietą
ir yra būdas papasakoti apie mūsų istoriją ir kultūrą.“
(interview su ekspertu)**

Šiuolaikinė islandų literatūra, festivaliai ir galimybės

Šiuolaikinė islandų literatūra taip pat vaidina svarbų vaidmenį Islandijos visuomenėje. Reikjavikas nuo 2011 m. yra UNESCO literatūros miestas. Kaip Islandijos sostinė, jis turi labai aktyvią literatūrinę sceną su renginiais, festivaliais ir knygų mugėmis. Seniausias ir didžiausias festivalis yra Reikjaviko tarptautinis literatūros festivalis, kuris rengiamas nuo 1985 m. Reikjavikas taip pat yra daugelio šiuolaikinių islandų grožinių kūrinių veiksmo vieta. Reikjaviko miesto biblioteka organizuoja literatūrinius pasivaikščiojimus Reikjavike, tiek ekskursijas su gidu, tiek ekskursijas su audiogidu, prie kurių žmonės gali prisijungti per savo išmaniuosius įrenginius. Mieste ant suoliukų galima rasti QR kodus tiems, kurie nori klausytis su ta vieta susijusių istorijų ar eilėraščių. Tai taip pat yra svarbus verslas Islandijoje, kurio metinės veiklos pajamos, susijusios su literatūra, 2021 m. siekė 8,4 mlrd. ISK (Hagstofa Íslands, 2023). Pastaraisiais metais daugelis islandų autorių tapo populiariūs užsienyje, ypač kriminalinių romanų rašytojai, tokie kaip Arnaldur Indriðason, Yrsa Sigurðardóttir ir Ragnar Jónasson, kurių knygos išverstos į daugelį kalbų. Siekiant paminėti šį žanrą ir „visų formų tamsą“, kasmet žiemą Reikjavike rengiamas literatūros festivalis „Iceland Noir“.



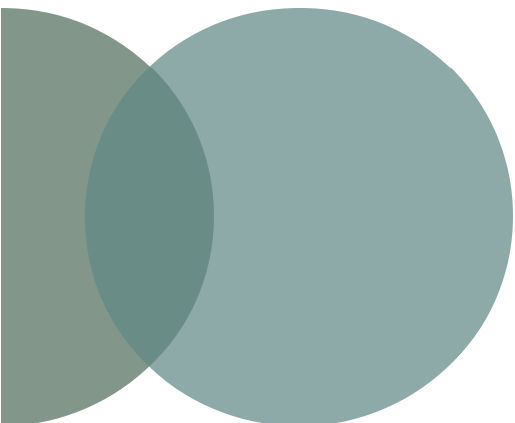
**5 pav.: Gljúfrasteinn, Laxness muziejus, yra įsikūręs
autorius senajame name Mosfellsbær (Autorinės teisės: Gagarín).**

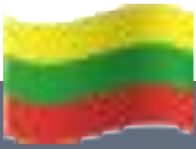
Tačiau ne tik Reikjavike švenčiama šiuolaikinė literatūra:

- Mosfellsbær mieste esančiame Gljúfrasteinn muziejuje, buvusioje Nobelio premijos laureato Halldór Laxness (1902–1998) namuose, paminėtas jo gyvenimas ir literatūrinė veikla. Lankytojai gali apžiūrėti jo namus ir parodos eksponatus, kuriuose naudojamos skaitmeninės technologijos, kad lankytojai galėtų susipažinti su autoriaus gyvenimu ir kūryba.
- Þórbergssetur yra kultūros centras pietryčių Islandijoje, kuriame yra paroda, skirta žinomam islandų rašytojui Þórbergur Þórðarson (1888–1974), jo gyvenimui ir kūrybai. Centras yra jo gimtinėje Hali, Suðursveit.
- Šiaurės Islandijos Akureyri mieste, Nonni namuose, galima rasti parodą, skirtą islandų rašytojui Jón Sveinsson, kuris parašė populiarias Nonni knygas, išverstas į daugelį kalbų ir ekranizuotas.
- „Bókabæir austanfjalls“ – tai penkių Pietų Islandijos miestų projektas, kurio tikslas – stiprinti literatūrą ir kultūrą regione. Jie organizuoja renginius, seminarus, knygų mugės ir poezijos vakarus, kuriuose poetai iš įvairių šalių skaito savo eilėraščius gimtąja kalba.

Kaip matyti iš šios trumpos apžvalgos, Islandijos ilga ir turtinga literatūros istorija, tiek senoji, tiek naujoji, suteikia daug galimybių turizmo MVĮ kurti novatoriškas kelionių vietas ar pramogas savo svečiams. Bendradarbiaujant su autoriais, knygų scenos ar personažai gali būti įkūnijami įvairiais kūrybingais būdais visoje Islandijoje. Apskritai, svarbu sugalvoti idėją ir sukurti istoriją, kurią galėtumėte papasakoti savo svečiams, o tada pagalvoti, kaip geriausiai įgyvendinti savo idėjas..

„Mes norime visų idėjų, nesvarbu, gerų ar blogų. Blogos idėjos taip pat yra naudingos. Tada jas susiauriname iki tų, kurios gali būti įgyvendinamos. Tada turime pagalvoti, ar jos nėra pernelyg sudėtingos ar brangios, ar jau buvo įgyvendintos anksčiau. Stengiamės daryti kažką originalaus. Iki šio momento mes nemąstome apie technologijas. Kai idėjos jau yra, mes žiūrime, kokios technologijos galėtų būti tinkamos. Mes visada stengiamės rasti paprasčiausią būdą tai išspręsti, nes tai yra ekonomiškiausia. Ir paprasčiausia prižiūrėti“
(interview su ekspertu)





LIETUVA

06

| Kino įkvėptas įtraukusis turizmas Lietuvoje



Lietuvos kino pramonės augimas ir jo įtaka turizmo plėtrai

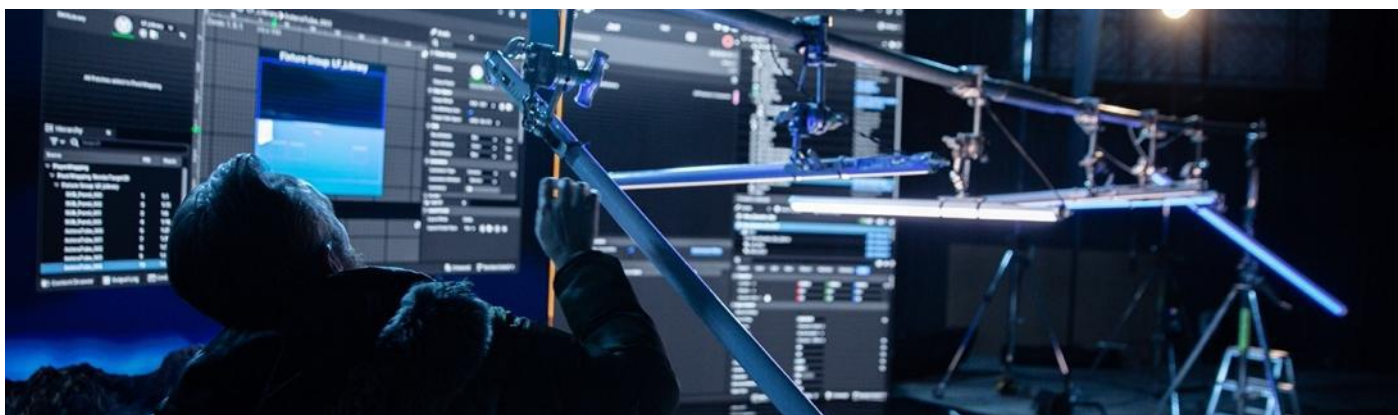
Lietuvos kino pramonė patyrė žymų augimą ir tapo konkurencinga pasaulinė kino gamybos rinkos dalyvė. Ši sėkmę lėmė vyriausybės iniciatyvos, profesionali patirtis ir šalies unikalūs gebėjimas būti universalia filmavimo vieta. Be ekonominio indėlio, kino pramonė atliko svarbų vaidmenį stiprinant Lietuvos kultūrinį įvaizdį ir skatinant turizmą.



*6 pav.: Įtraukianti paroda VILNIUS TECH „LinkMenų fabrike“
(Autorinės teisės: VILNIUS TECH „LinkMenų fabrikas“).*

Pramonės augimas ir Vilniaus kino biuro vaidmuo

Vilnius, Lietuvos sostinė, tapo šalies kino pramonės plėtros centru, kai 2011 m. lapkričio 23 d. buvo įsteigtas Vilniaus kino biuras. Šis biuras teikia visapusišką paramą kino kūrėjams, įskaitant nemokamus leidimus filmuoti, prieigą prie viešųjų erdvių filmavimui, filmavimo vietų paiešką ir kino kūrėjų suvedimą su vietos kino profesionalais, paslaugų įmonėmis ir gamybos įrenginiais. Šių pastangų tikslas – Vilnių paversti vienu iš kino kūrėjams palankiausių miestų pasaulyje.



*12 pav.: Virtuali produkcija veiksmo metu: kadras iš filmavimo VILNIUS TECH „Faux Real“ studijoje.
(Autorinės teisės: VILNIUS TECH „LinkMenų fabrikas“)*

Vilniaus kino biuras reklamuoja miestą kaip idealią filmavimo vietą dėl jo prieinamumo, įvairiapusės architektūros ir ekonomiškų paslaugų. Kino kūrėjai giria jo infrastruktūros ir paslaugų kokybę, o tokios žymios asmenybės kaip Jeremy Irons, Woody Harrelson, John Malkovich ir Helen Mirren pabrėžia aukštą profesionalumo lygį ir puikias darbo sąlygas Vilniuje. Kompaktiškas miesto dydis leidžia užtikrinti efektyvią logistiką, nes dauguma filmavimo vietų yra pasiekiamos per 30 minučių.

Vilnius kaip kino filmų kūrimo vieta

Vilnius užsitarnavo vietą tarp filmų kūrėjų, nes siūlo įvairiapusį istorinį foną, apimantį įvairius laikotarpius – nuo viduramžių ir renesanso iki sovietų laikotarpio. Šis universalumas pritraukė didelius kino projektus, tarp kurių – HBO serialas „Černobylis“, Netflix serialai „Stranger Things“ ir „Young Wallander“ bei Sky serialas „Catherine the Great“. Miesto gebėjimas atkurti įvairias aplinkas buvo ypač naudingas projektams, kuriems reikėjo istorinio tikslumo. Pavyzdžiui, seriale „Jekaterina Didžioji“, kuriame vaidina Helen Mirren, Vilnius buvo panaudotas 18 amžiaus Sankt Peterburgo atkūrimui. Trakų Vokės dvaras tapo Jekaterinos kambariais, Vilniaus universitetas vaizdavo Rusijos imperijos Tarybos rūmus, o Rašytojų sąjunga tapo imperatorienės privačiais laiptais. Šie pavyzdžiai parodo Vilniaus gebėjimą perkelti žiūrovus į skirtingus laikotarpius ir regionus, didindami jo patrauklumą kaip filmavimo vietos.



13 pav. Trakų Vokės dvaras (autorinės teisės: Go Vilnius)

Ekonominis indėlis ir turizmo poveikis

2014 m. įvesta kino mokesčių lengvata, suteikianti iki 30 % nuolaidą, labai sustiprino Lietuvos kino pramonę. Iki 2023 m. ši iniciatyva sukūrė 21,08 mln. eurų negrąžinamų lėšų, kuriomis buvo paremtos 101 produkcija, įskaitant didelius tarptautinius projektus. 2017–2021 m. Vilniaus kino pramonė prisidėjo prie gamybos išlaidų 202,2 mln. eurų, sukūrė 19 000 darbo vietų ir sumokėjo 51,7 mln. eurų atlyginimų (Lithuania.lt, 2024). Kino pramonės augimas taip pat paskatino kino turizmą. Tokios produkcijos kaip „Stranger Things“, filmuota

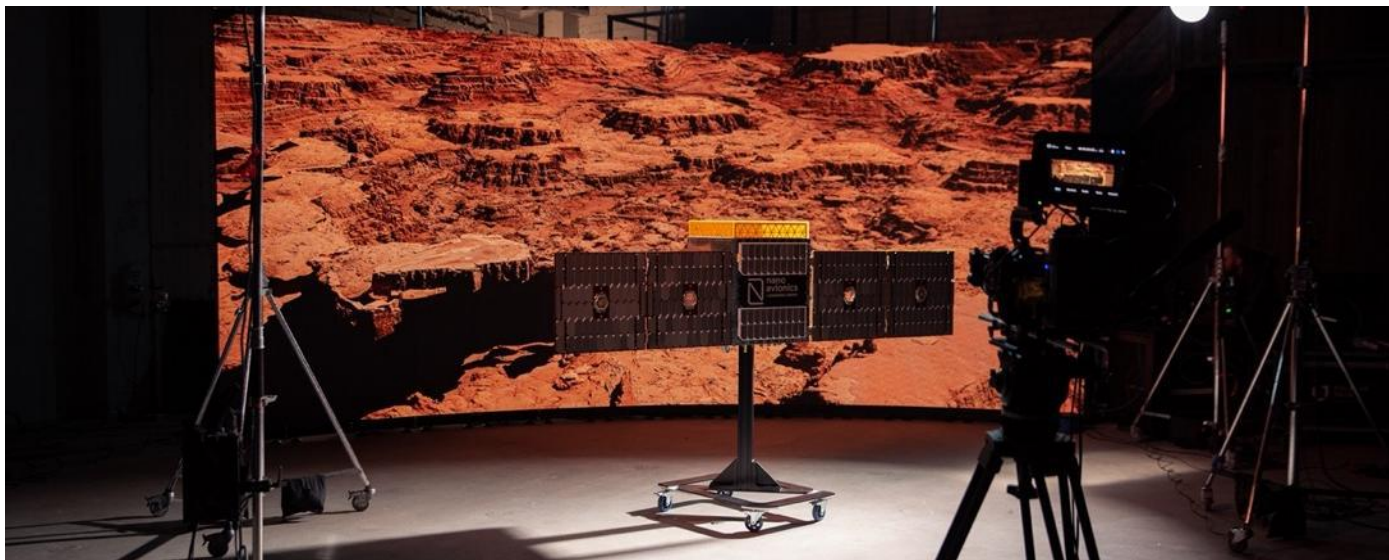
šimtamečio Lukiskės kalėjimo vietose, ir „Chernobyl“, filmuota Vilniuje, pritraukė pasaulinę auditoriją. Šis reiškinys sustiprino turizmą, pritraukdamas lankytojus į šias ikonines filmavimo vietas, sukūrė galimybes vietos verslui ir dar labiau sustiprino Vilniaus reputaciją.

Perspektyvos

Prognozuojama, kad iki 2024 m. Lietuvos kino rinka pasieks 46,76 mln. JAV dolerių vertę, o iki 2029 m. augs 3,92 % per metus (Statista, 2024). Tęsimos investicijos į kino infrastruktūrą ir mokesčių lengvatos sustiprins šalies, kaip pasaulinio kino filmavimo centro, pozicijas. Be to, strateginis kino filmavimo vietų rinkodaros ir bendradarbiavimas su turizmo sektoriumi padės maksimaliai padidinti ekonominę ir kultūrinę šios pramonės naudą.

Lietuvos kino pramonė yra puikus pavyzdys, kaip strateginė politika ir vietos patirtis gali paversti sektorių ekonomikos augimo ir kultūrinio turtėjimo varikliu. Vilnius tapo viena iš populiariausių filmavimo vietų, siūlanti istorinę įvairovę, ekonomišką gamybą ir profesionalią infrastruktūrą. Pasinaudodama savo augančiu reputacija ir stiprindama ryšius tarp kino gamybos ir turizmo, Lietuva yra pasirengusi tapti dar žymesne žaidėja pasaulinėje arenoje.

Neseniai Vilniaus Gedimino technikos universitetas atidarė pirmąją tokio tipo virtualios gamybos studiją šalyje – VILNIUS TECH „Faux Real Studio“. Studija siekia tapti virtualios gamybos centru Europos švietimo ir kino kūrėjams bei padėti sumažinti esamą įgūdžių trūkumą virtualios gamybos ir susijusių technologijų srityje. Pasak Rūtos Račaitės, VILNIUS TECH virtualiosios gamybos studijos „Faux Real Studio“ prodiuserės, profesionalai turėtų turėti platų techninių ir socialinių įgūdžių spektrą. Kaip ji teigia, „pirmiausia svarbu suprasti, kad procesas, vedantis prie galutinio rezultato, apima kelis skyrius ir konkrečius žmones“. Tai apima visus, nuo pasakotojų ir vizionierių iki programuotojų ir 3D modeliuotojų. Taip pat reikalingi įvairūs socialiniai įgūdžiai: „Socialiniai įgūdžiai apima bendravimą, kuris yra labai svarbus ne tik tam, kad galėtumėte aiškiai išreikšti savo jausmus proceso metu, bet ir tam, kad galėtumėte perduoti poreikius, terminus ir lūkesčius. Komunikacija yra viena iš pagrindinių įgūdžių. Taip pat labai svarbus stiprus atsakomybės jausmas. Nors pinigai ar pažymiai gali būti motyvacija, stiprus vidinis atsakomybės jausmas užtikrina aukštos kokybės rezultatus. Savikritiškumas yra dar vienas svarbus įgūdis, kaip ir gebėjimas priimti konstruktyvią kritiką. Račaitė mano, kad naujos kino gamybos technologijos, pavyzdžiui, virtuali produkcija, gali labai prisidėti prie turizmo gerinimo. „Turizmo srityje tai gali būti nepaprastai naudinga, ypač kai filmai susiję su kelionėmis laiku – dažna tema šiuolaikinių kino kūrėjų darbuose. Pavyzdžiui, 20-ojo amžiaus Vilniaus senamiesčio atkūrimas būtų vertingas ne tik kino kūrėjams, bet ir turistams. Naudodami VR, lankytojai galėtų tyrinėti istoriniu požiūriu tikslias aplinkas, patirti įtraukiančią patirtį vaikščiodami po vietas, kurias matė filme. Nežinau, kiek dar galima tai tobulinti, bet technologija jau vystosi ir plečia savo galimybes. Svarbu žinoti, kaip ją veiksmingai naudoti. AR ir VR gali žymiai pagerinti patirtį, padarydamos ją interaktyvią ir įtraukiančią, leidžiančią vartotojams apžiūrėti aplinką ir sąveikauti su ja taip, kaip to negali padaryti statiniai vaizdai.“



14 pav.: Virtuali produkcija veiksmo metu: kadras iš filmavimo VILNIUS TECH „Faux Real“ studijoje.
(Autorinės teisės: VILNIUS TECH „LinkMenų fabrikas“)

**„Technologijos jau vystosi ir plečia savo galimybes.
Svarbu žinoti, kaip jas efektyviai naudoti. AR ir VR gali žymiai pagerinti
patirtį, padarydamos ją interaktyvią ir įtraukią, leidžiančią vartotojams apžiūrėti
aplinką ir sąveikauti su ja taip, kaip to negali padaryti statiniai vaizdai.“**
(interview su ekspertu)



15 pav.: Virtualioji produkcija veiksmo metu: kadras iš filmavimo VILNIUS TECH „Faux Real studio“ studijoje.
(Autorinės teisės: VILNIUS TECH „LinkMenų fabrikas“)

Literatūros įkvėptas įtraukiantis turizmas Lietuvoje

Literatūra grindžiamas įtraukiantis turizmas, kuris kviečia lankytojus susipažinti su literatūrai ir autoriams svarbiomis vietomis, yra auganti niša Lietuvos kultūrinio turizmo sektoriuje. Ši turizmo forma suteikia unikalią galimybę pažinti šalies turtingą literatūrinį paveldą per specialiai parinktas patirtis, istorines vietas ir šiuolaikinius literatūros festivalius.

„Šiais metais renovavę namą, atnaujinome ir skaitmeninį turinį – įrengėme vieną projektorių ir du ekranus, kuriuose bus galima peržiūrėti turinį... Tuo pačiu metu papildėme savo pasiūlymą planšetėmis, kuriose svečiai galės daugiau sužinoti apie vynus, kuriuos taip pat parduodame vyno parduotuvėje. Jie gali įtraukti šiuos vynus, nežinau, į sąrašą, tada mes jiems paruošime paketą, jie gali jį išsaugoti, kad vėliau galėtų ateiti ir pasiimti vyną.

Jie taip pat galės nuskaityti vyninės etiketės ir sužinoti daugiau apie vyno gamybą ir vynininką, kuris pagamino šį vyną. Taip pat ruošime savotišką skaitmeninį somelį, kuris taip pat padės svečiams pasirinkti tinkamą vyną, jei, pavyzdžiui, jie nori paruošti kažką tinkamo valgyti ir tada pasirinkti vyną arba paklausti jų pagal jų pageidavimus, ir remdamiesi tuo mes galėsime pasirinkti tinkamus vynus.“

(interview su ekspertu)

Dabartinė literatūros turizmo padėtis Lietuvoje

Nepaisant pasaulinio populiarumo, literatūrinis turizmas Lietuvoje yra palyginti mažai išvystytas. Šis reiškinys jungia praeities ir šiuolaikinę kultūrą, siūlo įvairias patirtis auditorijai. Tačiau šalyje vis dar trūksta infrastruktūros ir informuotumo, kad būtų galima remti struktūrizuotą literatūrinį turizmą (Ilgarūbytė, 2020). Vienas iš pagrindinių literatūrinio turizmo skatinimo veikėjų yra Vilnius, šalies sostinė ir kultūros centras. Čia veikia daug nepriklausomų knygynų, rengiami tarptautiniai literatūros festivaliai ir tokie renginiai kaip knygų pristatymai ir skaitymai. Kita žymi institucija – daugiau nei šimtmetį veikianti Martynas Mažvydas Lietuvos nacionalinė biblioteka. Miestas taip pat organizuoja Tarptautinę Vilniaus knygų mugę, didžiausią Baltijos šalyse, kuri 2025 m. švęs 25-ąjį jubiliejų (Vilnius Literature, 2021).



16 pav.: Tarptautinė Vilniaus knygų mugė 2025 (autorinės teisės: Vilniaus knygų mugė)

Vilnius: UNESCO literatūros miestas

2021 m. Vilnius buvo paskelbtas UNESCO literatūros miestu – tai prestižinis pripažinimas už jo gyvybingą literatūrinę sceną ir įsipareigojimą literatūrai kaip pagrindiniam kultūrinio gyvenimo aspektui. Šis paskyrimas atspindi Vilniaus pasiryžimą skatinti literatūrinį kūrybiškumą, rengti literatūrinius renginius ir remti leidybos pramonę (Literatūros miestai, 2021 m.).

Šis titulas dar labiau padidino Vilniaus žinomumą pasaulyje, pristatydamas jį kaip literatūros entuziastų kelionės tikslą. Jis pabrėžia miesto dėmesį literatūros integravimui į viešąsias erdves, pavyzdžiui, Literatų gatvę, kurioje plokštės ir meno kūriniai pagerbia su miestu susijusius rašytojus. Gyvybingą literatūrinę sceną papildė moderni infrastruktūra, todėl Vilnius yra literatūros kelionės tikslas, kuriame paveldas derinamas su inovacijomis.

Svarbiausios literatūrinės vietos ir patirtys

- **Literatų gatvė:** Ši legendinė Vilniaus gatvė yra tarsi atviroji galerija, skirta su miestu susijusiems autoriams. Puošta daugiau nei 200 dekoratyvinių plokščių, ji yra privaloma lankytina vieta literatūros mėgėjams.
- **Maironio Lietuvos literatūros muziejus:** Kaune įsikūręs muziejus švenčia žymių Lietuvos rašytojų kūrybą. Įkurtas 1936 m. poeto Jono Mačiulio-Maironio namuose, jis siūlo iš arti pažvelgti į Lietuvos literatūros istoriją.
- **Tarptautiniai literatūros festivaliai:** Tokie renginiai kaip Vilniaus knygų mugė ir Poetinis Druskininkų rudenis plečia Lietuvos pasiekiamumą tarptautinei auditorijai, suburia autorius, leidėjus ir skaitytojus.



17 pav.: Literatų gatvė (autorinės teisės: Go Vilnius)

Iššūkiai ir galimybės

Nors Lietuvos literatūros turizmas auga, jis susiduria su iššūkiais, tokiais kaip ribotas pasaulinis pripažinimas ir struktūrizuotų pasiūlymų trūkumas. Norint išspręsti šias problemas, reikia sukurti teminius literatūros maršrutus, interaktyvias ekskursijas su gidu ir programas, sujungiančias lankytojus su šalies literatūros paveldu. Bendradarbiavimas tarp kultūros institucijų ir turizmo tarybų yra būtinas, norint įtvirtinti Lietuvą kaip literatūros turizmo vietą (Ilgarūbytė, 2020). Vilniaus paskyrimas UNESCO literatūros miestu ir reikšmingų literatūrinių paminklų buvimas rodo Lietuvos potencialą tapti svarbia literatūrinio turizmo vieta. Pasinaudodama savo literatūriniu paveldu, skatindama viešojo ir privačiojo sektorių partnerystes bei propaguodama novatoriškas turistines patirtis, Lietuva gali tapti gyvybingu centru literatūros entuziastams iš viso pasaulio.

**„Manau, kad empatija yra svarbi, nes turėsite svečių,
kurie galbūt pirmą kartą susidurs su kažkuo technologiniu“
(interview su ekspertu)**



DANIJA

07

| Filmuose vaizduojamas įtraukiantis turizmas Danijoje



Politika, praktika ir atvejų analizė: naujausios tendencijos

Danija turi turtingą kultūrinį paveldą, apimantį kiną, literatūrą ir skaitmenines inovacijas. Ši šalis jau seniai yra viena iš pagrindinių Europos kūrybinių industrijų dalyvių, turinti pasaulinio garso kino režisierių, tokių kaip Larsas von Trieris, Susanne Bier ir Nicolas Winding Refn, taip pat stiprią literatūros tradiciją, kuriai priklauso Hansas Christianas Andersen ir šiuolaikiniai kriminalinių romanų autoriai, tokie kaip Jussi Adler-Olsen ir Sara Blædel. Danijos turizmo pramonė vis labiau pripažįsta šių kūrybinių išteklių vertę pritraukiant lankytojus. Pastaraisiais metais kino ir literatūros turizmas įgijo populiarumą, o įtraukiančios technologijos, tokios kaip virtualioji realybė (VR) ir papildytoji realybė (AR), pradėjo vaidinti vis didesnę vaidmenį gerinant lankytojų patirtį. Pasak nacionalinės turizmo organizacijos „VisitDenmark“, įtraukiančių technologijų integravimas į kultūrinį turizmą dar tik pradeda vystytis, tačiau turi didelį potencialą:

„Lankytojai ieško patirčių, kurios būtų įdomios ir šviečiamosios. AR ir VR technologijos gali atgaivinti istoriją, literatūrą ir filmų lokacijas taip, kaip to negali padaryti tradiciniai turai.“

(interview su ekspertu)

Vyriausybės iniciatyvos remia skaitmeninę transformaciją turizmo sektoriuje, įskaitant projektų, kuriuose tiriamos interaktyvios ir skaitmeninės pasakojimo priemonės, finansavimą. Danija taip pat buvo viena iš pirmųjų šalių, pradėjusių taikyti tvaraus turizmo principus, užtikrinančius, kad įtraukiančios patirtys atitiktų aplinkos ir kultūros apsaugą.



18 pav.: 2024 m., Hanso Kristiano Anderseno statula ir pilis, Kopenhaga, Danija

| Danijos kinas kaip turizmo variklis

Danijos literatūros turizmo padėtis

Danija yra tarptautiniu mastu pripažintų filmų ir televizijos serialų gimtinė, o tai prisidėjo prie jos, kaip patrauklios filmavimo ir turizmo vietos, statuso. Šiaurės šalių noir žanras, kuriam priskiriami tokie serialai kaip „The Killing“ (Forbrydelsen), „Borgen“ ir „The Bridge“ (Broen/Bron), paverė žiūrovus visame pasaulyje.

Šių kūrinių sėkmė paskatino didėjančią susidomėjimą filmavimo vietų lankymu. Kopenhagoje, Orhuse ir Malmėje (Švedija) padaugėjo ekskursijų, pritaikytų Šiaurės šalių kriminalinių dramų gerbėjams.

Vienas iš turizmo kompanijos, siūlančios su filmais susijusias pramogas, atstovų pažymėjo:

„Nordic Noir“ sukūrė visą turizmo subžanrą Danijoje. Gerbėjai nori pamatyti, kur buvo filmuojamos jų mėgstamos scenos, o įtraukiančios technologijos gali padėti mums iš naujo įsivaizduoti šias vietas taip, kaip jos atrodė serialuose.

(interview su ekspertu)

Be to, tarptautiniu mastu pripažinti filmai, tokie kaip „Another Round“ („Druk“), 2021 m. pelnęs „Oskaro“ apdovanojimą už geriausią tarptautinį filmą, dar labiau sustiprino Danijos pozicijas pasaulio kino žemėlapyje.



19 pav.: Spalvinga Nyhavn pakrantė Kopenhagoje, Danijoje

Vyriausybės ir pramonės parama kino turizmui

Danija yra tarptautiniu mastu pripažintų filmų ir televizijos serialų kūrimo vieta, o tai prisidėjo prie jos, kaip patrauklios filmavimo ir turizmo vietos, statuso. Danijos kino institutas (DFI) atlieka svarbų vaidmenį populiarinant Daniją kaip filmavimo vietą. Jis teikia finansavimą ir paskatas filmų kūrėjams, o tai netiesiogiai remia kino turizmą, pritraukdamas tarptautines produkcijas filmuotis Danijoje. Viena iš pagrindinių finansinių paskatų yra Danijos filmų gamybos ir platinimo rėmimo programa, kuri padeda finansuoti tiek vietinius, tiek tarptautinius projektus, filmuojamus Danijoje. Tai atitinka šalies turizmo strategiją, nes didesnis žinomumas pasaulyje didina susidomėjimą filmavimo vietų lankymu.

Ištraukiančios technologijos kino turizme

Danijos turizmo suinteresuotosios šalys pradėjo integruoti ištraukiančias patirtis į kino turizmą. Kai kurie reikšmingi pokyčiai:

- **AR pagrįstos kino filmų vietų ekskursijos:** lankytojai gali naudoti savo išmaniuosius telefonus ar planšetinius kompiuterius, kad peržiūrėtų scenas iš žinomų filmų ar televizijos laidų, tyrinėdami realaus pasaulio vietas.
- **VR patirtys muziejuose ir kultūros objektuose:** istorinių filmų scenų skaitmeninės rekonstrukcijos leidžia lankytojams pasinerti į svarbiausius kino istorijos momentus.
- **Interaktyvios pasakojimo programėlės:** programėlės leidžia vartotojams savarankiškai keliauti po ekspoziciją, klausydamiesi pasakojimų ir skaitmeninio turinio, susijusio su Danijoje nufilmuotais filmais.



*20 pav.: Axel Towers fasadas
Kopenhagoje, Danijoje*

Danijos turizmo technologijų įmonės ekspertas pabrėžė:

„Danija yra skaitmeninių inovacijų lyderė ,
ir matome
didėjantį susidomėjimą AR ir VR kaip pasakojimo priemonėmis. Tai ypač svarbu turizmo
srityje, kur įtraukiančios patirtys gali unikaliu būdu sudominti lankytojus.“

(interview su ekspertu)

| Literatūros turizmas Danijoje

Hans Christian Andersen: Danijos literatūros ikona

Kalbant apie literatūrinį turizmą Danijoje, negalima nepaminėti Hanso Kristiano Anderseno. Pasaulyje žinomo pasakų autoriaus palikimas tebėra Danijos kultūrinio turizmo kertinis akmuo. Daniją lankančios turistai dažnai ieško su Andersenu susijusių vietų, tarp jų:

- Odense, jo gimtasis miestas, kuriame yra Hanso Kristiano Anderseno muziejus ir įvairios jo pasakų įkvėptos statulos bei paminklai.
- Kopenhagos Nyhavn, kur jis gyveno daugelį metų ir kur ekskursijos su gidu supažindina lankytojus su jo gyvenimu ir kūryba.

- Mažosios undinėlės statula, įkvėpta Anderseno pasakos, tebėra viena iš žinomiausių Kopenhagos turistinių atrakcijų.

Hans Christian Andersen muziejaus atstovas pažymėjo:

„Mūsų lankytojai ne tik ieško istorijos – jie nori patirti Anderseno pasakas iš pirmų rankų. Mes integruojame daugiau interaktyvių eksponatų ir tiriam AR naudojimą, kad personažai taptų gyvi.“
(interview su ekspertu)

Kriminaliniai romanai ir šiuolaikinis literatūros turizmas

Be Hanso Kristiano Anderseno, Danija taip pat pelnė tarptautinį pripažinimą kriminalinių romanų turizmo srityje. Tokie miestai kaip Kopenhaga, Orhusas ir Roskildė yra plačiai aprašomi populiariausiuose danų kriminaliniuose romanuose, ypač Jussi Adler-Olseno (serija „Q skyrius“) ir Sara Blædel (serija „Louise Rick“) kūrinuose.

Ekskursijos, skirtos kriminalinio turizmo tematikai, tapo populiarios tarp literatūros entuziastų, nes jose yra interaktyvių elementų, pavyzdžiui:

- Papildytos realybės nusikaltimų vietos, kur lankytojai gali nuskaityti vietas savo telefonais, kad sužinotų informaciją apie svarbiausius knygų įvykius.
- Pabėgimo kambario tipo patirtys, pagrįstos žinomais danų kriminaliniais romanais.

„Danijoje auga kriminalinių romanų turizmas, ir mes matome didelį potencialą naudojant AR ir VR, kad sukurtume labiau įtraukiančias patirtis. Turistai mėgsta idėją patekti į savo mėgstamų knygų pasaulį.“
(interview su ekspertu)



21 pav.: Mažosios undinėlės bronzinė statula Langelinie promenadoje Kopenhagoje, Danijoje

| Galimybės įsitraukti į literatūrinį ir kinematografinį turizmą Danijoje

Didėjanti interaktyvių patirčių paklausa

Danijos suinteresuotosios šalys sutinka, kad turistai vis dažniau ieško patirčių, kurios pranoksta tradicinius lankytinus objektus. Įtraukiančių technologijų integravimas suteikia galimybę įtraukti lankytojus giliau ir interaktyviau.

- AR technologijomis papildyti knygų maršrutai leistų skaitytojams tyrinėti vietas ir tuo pačiu metu naudotis papildomu turiniu, personažų įžvalgomis ir išskirtiniais autorių interviu.
- VR technologijomis atkurti istoriniai įvykiai galėtų perkelti lankytojus į svarbiausius Danijos literatūros ir kino istorijos momentus.

Danijos kultūros ir rūmų agentūros atstovas komentavo:

„Mes ieškome naujų būdų, kaip pritraukti lankytojus naudojant skaitmenines technologijas. AR ir VR integravimo į kultūrinį turizmą potencialas yra milžiniškas.“
(interview su ekspertu)

Igyvendinimo sunkumai

Nepaisant entuziazmo, įgyvendinant įtraukiančias turizmo patirtis vis dar kyla tam tikrų iššūkių:

- Didelės AR/VR programų kūrimo išlaidos.
- Turizmo operatorių techninių žinių poreikis.
- Skaitmeninių patobulinimų ir autentiškumo pusiausvyros išlaikymas.

Tačiau turizmo specialistai išlieka optimistiški dėl šių kliūčių įveikimo bendradarbiaujant ir investuojant.

„Turime užtikrinti, kad technologijos pagerintų, o ne pakeistų aplankymo patirtį. Svarbiausia yra naudoti skaitmenines priemones, kad būtų gilintas įsitraukimas, o ne nukreipiamas dėmesys nuo kultūrinės reikšmės.“
(interview su ekspertu)



22 pav.: Baroko altorius su angelų skulptūromis katalikų katedroje, Kopenhaga, Danija

Išvados

Danija turi puikias galimybes panaudoti imersines technologijas kino ir literatūros turizmo srityje. Turėdama stiprią kūrybinę pramonę, įsipareigojusi skaitmeninėms inovacijoms ir turtingą kultūrinį paveldą, šalis siūlo daugybę galimybių pagerinti lankytojų patirtį naudojant AR, VR ir AI. Suinteresuotosios šalys pripažįsta imersinio turizmo augimo potencialą ir siekia integruoti skaitmeninį pasakojimą į turizmo strategijas. Nors iššūkiai išlieka, Danijos turizmo sektorius diegia inovacijas, kad sukurtų interaktyvias, įtraukiančias ir tvarias turizmo patirtis ateities kartoms.



SLOVĚNIJA

08



Slovėnijos literatūros turizmo padėtis

Literatūros turizmas Slovėnijoje vis dar vystosi, nepaisant turtingo literatūrinio paveldo. Pastaraisiais metais susidomėjimas šia sritimi išaugo, ypač akademinuose sluoksniuose. Nepaisant daugybės literatūrinių atrakcijų, tokių kaip memorialiniai namai, literatūriniai takai ir muziejai, lankytojų skaičius išlieka nedidelis. Literatūros turizmas Slovėnijoje yra kultūrinio turizmo dalis ir dažnai laikomas paveldo turizmo žanro dalimi, nors turi potencialą vystytis savarankiškai. (Žnidar, 2015), (Spevan, 2015). Dažniausiai literatūrinio turizmo vietas lanko mokyklų grupės ir vietiniai turistai.

Literatūros turizmo Slovėnijoje kelionės tikslai ir renginiai ir gerosios praktikos pavyzdžiai

Slovėnija siūlo keletą literatūrinių kelionių, susijusių su svarbių rašytojų gyvenimu ir kūryba. Ivanas Cankaras gimė 1876 m. Vrhnikoje. Jis rašė socialinės kritikos kūrinius, persipynusius su simbolizmu, ir yra svarbiausias slovėnų literatūros prozininkas. Memorialiniame name nėra įtraukiančių technologijų ir nėra planų jas įdiegti, nes manoma, kad jos netinka tokio svarbaus rašytojo pristatymui, be to, jos apribotų jo kūrybos ir gyvenimo pristatymą. France Prešeren gimė Vrboje 1800 m. Jis buvo svarbiausias slovėnų kalbos aplinkos poetas, jo eilėraščiai persmelkti pesimizmo meilės atžvilgiu, taip pat jis rašo apie tėvynės temas.

Jo dainos „Zdravljica“ (Gėrimas) septintoji strofa yra Slovėnijos himnas. Jis gyveno Liublianoje ir Kranje, studijavo Vienoje. Vrboje, jo gimtinėje, rengiamos ekskursijos, kuriose nėra skaitmeninio ar imersinio turinio. Kranjo namuose, kur jis gyveno ir kur turinys skirtas jo kūrybai ir gyvenimui, lankytojams pateikiami QR kodai su nuorodomis į jo eilėraščius. Primož Trubar gimė 1508 m. Velike Lašče. 1550 m. Primož Trubar išleido „Abecėlę“ ir „Katekizmą“, kurios buvo pirmosios slovėnų kalba išspausdintos knygos. Dėl šio įvykio svarbos slovėnų kalbai spalio 31 d. yra Slovėnijos nacionalinė šventė, nes Trubar buvo reformatorius ir be Reformacijos šių dviejų knygų nebūtų buvę. Jo gimtasis namas ir šalia jo esantis malūnas Velike Lašče yra papuošti turtinga kultūrine medžiaga, susijusia su literatūra ir slovėnų kalba, tačiau be skaitmeninio, įtraukiančio turinio. Slovėnijoje yra daug mažesnių vietų, kuriose įrengti slovėnų literatūros autorių memorialai ar gimtinės, tačiau jos nesiūlo įtraukiančio turinio.



23 pav.: Cankar House gidas, persirengęs Ivan Cankar

Liubliana, kaip UNESCO literatūros miestas, yra centrinis literatūros centras, kuriame rengiami tokie renginiai kaip Liublianos literatūros festivalis. Festivalis sėkmingai populiarina knygas ir skaitymą kaip savo kultūrinės tapatybės dalį (Žnidar, 2015) (MGRT, 2022). Per pastarąjį dešimtmetį Mariboras tapo įdomus dėl rašytojų Drago Jančaro ir Tone Partljičo, kurie savo romanų veiksmas vyksta Maribore ir jo apylinkėse. Tonja Jelen (literatūros gidas) ir Dijana Božić sukūrė 14 literatūrinių žemėlapių po miestą.

Tarp tarptautiniu mastu pripažintų literatūrinių renginių yra Slovėnijos knygų mugė ir Fabula festivalis Liublianoje, Poezijos ir vyno dienos Ptuje ir Vilenica tarptautinis literatūros festivalis Vilenicoje. Sėkmingi literatūrinio turizmo pavyzdžiai taip pat apima Slovėnijos rašytojų maršrutą, kuris nuo 2013 m. jungia literatūrines vietas ir skatina tvarų turizmą. Maršrutas kasmet plečiasi, o pagalba, planai ir kita informacija apie lankytinas vietas bei pėsčiųjų takus pateikiama interneto svetainėje.

**„Mes sukūrėme interneto svetainę. www.ivancankar.si.
Ji vis dar yra slovėnų kalba. Mums dar reikia ją patobulinti.“**
(interview su ekspertu)

Literatūros turizmo vietos nesiūlo arba labai retai ir labai ribotai (tik QR kodais) skaitmeninį arba imersinį turinį. Iš visų minėtų dalykų matyti, kad Slovėnija turi potencialą įdiegti imersines technologijas literatūros turizmo srityje, nes jau turi labai platų su literatūros kūrėjais ir personažais susijusių vietų tinklą.

Literatūros turizmo plėtros galimybės Slovėnijoje

„Kai pats įsivaizdavau šį literatūrinį žemėlapij, tai yra, kai buvau dar vaikas ir tuo metu technologijos nebuvo taip išvystytos, bet kažkur galvoje man kilo mintis, kad tai galėtų būti vienas mažas žmogeliukas arba viena figūra, kuri iš esmės pasirodytų čia, Maribore, kaip išraiška, kuri galėtų vesti po Mariborą.“

(interview su ekspertu)

Slovėnija turi didelį neišnaudotą literatūrinio turizmo plėtros potencialą. Pagrindinės galimybės apima geresnį reklamavimą tarptautinėse rinkose, literatūrinio turinio skaitmeninimą ir literatūrinių temų integravimą į tvarius turizmo produktus. Tvarus vystymasis, įskaitant vietos bendruomenių įtraukimą, gali padidinti literatūrinio turizmo patrauklumą (Žnidar, 2015) (MGRT, 2022). Literatūrinio turizmo plėtra taip pat reikalauja tarptautinio Slovėnijos literatūrinės erdvės pripažinimo. Slovėnijos dalyvavimas 75-ojoje Frankfurto knygų mugėje 2023 m., kurioje ji buvo pagrindinė viešnia, taip pat ir metus vėliau Bolonijoje, buvo svarbus postūmis Slovėnijai kaip literatūrinei kelionės vietai.

Tai patvirtino viena iš mūsų suinteresuotųjų šalių.

„Manau, kad kultūrinis turizmas ir skaitmeninių sprendimų naudojimas galėtų pritraukti platesnę auditoriją. Turistai yra įvairi grupė ir turi įvairių interesų. Taigi, tai galėtų patraukti kai kuriuos mūsų lankytojus Islandijoje ir būtų puikus papildymas gamtos patirtims“



24 pav.: Kranj, svarbiausio Slovėnijos poeto France Prešereno miestas

Slovėnijos turizmo strategijoje 2022–2028 m. turizmo skaitmeninė transformacija įvardijama kaip vienas iš horizontalių prioritetų. Strategijoje pabrėžiamas skaitmeninių priemonių naudojimas kelionių vietų reklamai (MGRT, 2022). Slovėnijos literatūrinis turizmas turi didelį potencialą ir daug neišnaudotų galimybių, dažnai dėl mažesnio jaunosios kartos, kuri yra artima tokioms technologijoms, susidomėjimo literatūra. Dėl to šių vietų turinio kūrėjai išlieka vyresnio amžiaus ir sunkiai priima technologijas, dažnai jas vertindami kaip grėsmę sumažinti lankytojų skaičių ar prarasti darbą, pavyzdžiui, kelionių vadovai. Literatūrą ir technologijas mėgstantys asmenys dabar atveria naujas galimybes.

Literatūrinio turizmo ateitis ir plėtra Slovėnijoje ir įtraukiančių technologijų naudojimas ateityje

Slovėnijos turizmo strategijoje 2022–2028 m. laikotarpiui numatoma didesnė dėmesio dalis skirti kultūriniam turizmui, įskaitant literatūrinį turizmą. Tikslai apima paslaugų kokybės gerinimą, prieinamumo didinimą ir literatūrinių temų susiejimą su kitais turizmo sektoriais. Esant tinkamai paramai, literatūrinis turizmas gali tapti svarbia Slovėnijos kultūrinio pasiūlymo dalimi, prisidedančia prie šalies tarptautinio pripažinimo (Žnidar, 2015) (MGRT, 2022).

Pirmą kartą imersinės technologijos įmonė buvo paprašyta parengti imersinio turinio planą autoriaus gimtinėje 2024 m., tačiau projektui įgyvendinti ji dar turi būti atrinkta konkurse. Slovėnija yra vienintelė šalis Europoje, kurioje yra valstybinė šventė ir laisvadienis, skirtas kultūrai – vasario 8 d., svarbiausio slovėnų rašytojo France Prešeren mirties diena.

„Dabar mūsų idėja įdiegti imersinę technologiją literatūriniame turizme Maribore iš esmės yra VR akiniai ir stacionarusis dviratis, taigi iš esmės jūs esate vienoje vietoje ir matote visus vienos knygos vaizdus“

(interview su ekspertu)

| Filmuose vaizduojamas įtraukiantis turizmas Slovėnijoje

Padėtis Slovėnijos kino turizmo srityje

Kino turizmas Slovėnijoje yra palyginti naujas reiškinys, kuris dar nepasiekė visų savo galimybių. Nepaisant tam tikrų pastangų ir palankių geografinių bei kultūrinių sąlygų, jis tebėra nepakankamai išvystytas. Pagrindinės priežastys yra reklamos trūkumas ir nepakankamas pagrindinių suinteresuotųjų šalių, tokių kaip kino gamybos kompanijos, turizmo organizacijos ir vietos bendruomenės, bendradarbiavimas (Turnšek, 2022) (Požun, 2017). Pagal Slovėnijos turizmo strategiją 2022–2028 m. laikotarpiui, didžiausias dėmesys skiriamas Slovėnijos, kaip patrauklios vietos kino gamybai, žinomumo didinimui, o tai galėtų prisidėti prie didesnio turistų susidomėjimo (MGRT, 2022).

Su kino turizmu Slovėnijoje susijusios vietos ir renginiai

Slovėnija siūlo daugybę vietų, kuriose buvo filmuojami vietiniai ir tarptautiniai filmai. Labiausiai žinomas pavyzdys yra Soča slėnis, kuriame buvo filmuojamos filmo „Narnijos kronikos“ scenos. Netflix serialo „Raganius“ scenos buvo filmuojamos Nanos, Kranjska Gora ir Predjama pilyje, filmo „Sajunga“ scenos – Pirane, „Bėgalinė audra“ – Krvavec ir daugelyje kitų Slovėnijos gamtos vietų. Liubliana, kaip sostinė, gali pasigirti įvairiomis vietomis, kurios yra patrauklios filmų kūrėjams, įskaitant pilis, tiltus ir senamiesčius. Goricioje ir Brdoje buvo filmuojamas populiarus televizijos serialas „Vienas kilnus pasakojimas“, kuris pritraukė daug vietinių lankytojų (Turnšek, 2022) (Požun, 2017).

Gerosios praktikos pavyzdžiai Slovėnijos kino turizmo srityje

Sėkmingas kino turizmo pavyzdys Slovėnijoje buvo Soča slėnio reklama po filmo „Narnijos kronikos“ filmavimo. Šis pavyzdys rodo, kaip kino turizmas gali padidinti vietų žinomumą ir pritraukti turistus, besidominčius gamtos grožiu ir filmų gamyba. Be to, UNESCO statusas kaip literatūros miesto yra paskata susieti literatūrą ir kiną su turizmo produktais. (Turnšek, 2022) (MGRT, 2022) (Požun, 2017).



25 pav.: Soča upė, daugelio filmų ir televizijos serialų filmavimo vieta

Kino turizmo plėtros galimybės Slovėnijoje

Pagrindinės kino turizmo plėtros galimybės apima kino gamybos infrastruktūros tobulinimą, interaktyvių kino muziejų ir maršrutų kūrimą bei geresnį turizmo ir kino institucijų bendradarbiavimą. Skaitmeninimas ir naujų technologijų, pvz., virtualios ir papildytos realybės, naudojimas galėtų pagerinti prieinamumą ir lankytojų patirtį. (Požun, 2017) (MGRT, 2022).

Kino turizmo ateitis ir plėtra Slovėnijoje

Kino turizmo ateitis Slovėnijoje yra glaudžiai susijusi su 2022–2028 m. strategijos įgyvendinimu, kurioje akcentuojamas tvarus augimas, vietos bendruomenių įtraukimas ir turizmo inovacijos. Didesnė parama kino gamybai, įskaitant finansines paskatas, ir reklama tarptautinėse rinkose gali padėti Slovėnijai tapti svarbia kino turizmo vieta (MGRT, 2022).

„Skaitmeniniai sprendimai gali būti naudojami įvairiais būdais, nes dauguma žmonių turi išmaniuosius telefonus, kurie atveria daug galimybių, pavyzdžiui, papildytos realybės naudojimui. Tai tiesiog kitas žingsnis pasakojimų pasakojime.“

(interview su ekspertu)



26 pav.: Kinas po žvaigždėmis, Liubliana



ATEITIES TENDENCIJOS

| Ateities tendencijos įtraukiančio kino ir literatūrinio turizmo srityje

Papildytos realybės galimybės

Viena iš artimiausių galimybių – ekskursijų su gidu tobulinimas naudojant AR programas. Literatūrinio turizmo srityje miestai, turintys stiprų literatūrinį paveldą, pavyzdžiui, Dublinas (James Joyce'o „Ulisas“ gimtinė) ir Vilnius (UNESCO literatūros miestas), gali kurti AR pagrįstas ekskursijas pėsčiomis, kurių metu

skaitmeninis turinys perkeliama į realaus pasaulio vietas. Lankytojai galėtų naudoti savo išmaniuosius telefonus ar AR akinius, kad pamatytų istorinius autorius, pasakojančius apie savo kūrinius, tyrinėtų 3D rekonstrukcijas praeities miestų vaizdų ar bendrautų su animaciniais literatūros personažais. Panašiai, kino turizmo srityje AR programos gali atgaivinti žymias kino scenas filmavimo vietose. Pavyzdžiui, AR ekskursija po Dubrovniką, plačiai žinomą kaip „Sostų karų“ Karaliaus Prieplauką, leistų lankytojams pamatyti ikonines scenas, vykstančias prieš jų akis, stovint tikrose filmavimo vietose.

Virtualios realybės galimybės

VR suteikia dar vieną puikią galimybę, ypač vietovėms, kuriose yra sezoninių ar prieinamumo problemų. Tolimos ar ne sezono metu lankomos vietos, pavyzdžiui, Islandijos filmų „Walter Mitty slaptasis gyvenimas“ ar „Sostų karai“ filmavimo vietos, gali pasiūlyti virtualios realybės patirtis, kurios visus metus perkelia vartotojus į kvapą gniaužiančius kraštovaizdžius. Muziejai ir literatūros centrai gali kurti VR patirtis, leidžiančias lankytojams „įžengti“ į žinomų romanų ar istorinių įvykių scenas. Pavyzdžiui, Brontė Parsonage muziejus Jungtinėje Karalystėje galėtų sukurti VR patirtį, kurioje lankytojai galėtų pasinerti į Emily Brontė aprašytus „Vėtrų kalno“ moorus.

Kitos galimybės

Žaidybinimas yra dar vienas būdas kurti įtraukiantį turizmą, siūlant interaktyvius ir įdomius būdus tyrinėti kelionės tikslus. Mobiliesiems telefonams pritaikytos lobio paieškos ar AR lobio paieškos, susijusios su literatūros kūriniais ar filmais, galėtų būti sukurtos miestams, turintiems stiprias pasakojimo tradicijas, pavyzdžiui, Edinburgui, kuriame vyksta „Haris Poteris“ veiksmas. Žaidėjai galėtų sekti užuominas, bendrauti su virtualiais personažais ir atrakinti išskirtinį skaitmeninį turinį, susijusį su miesto literatūros ir kino istorija. „Haris Poteris“ scenos taip pat buvo filmuojamos Airijoje, o tai atveria galimybes Airijos pramonei.

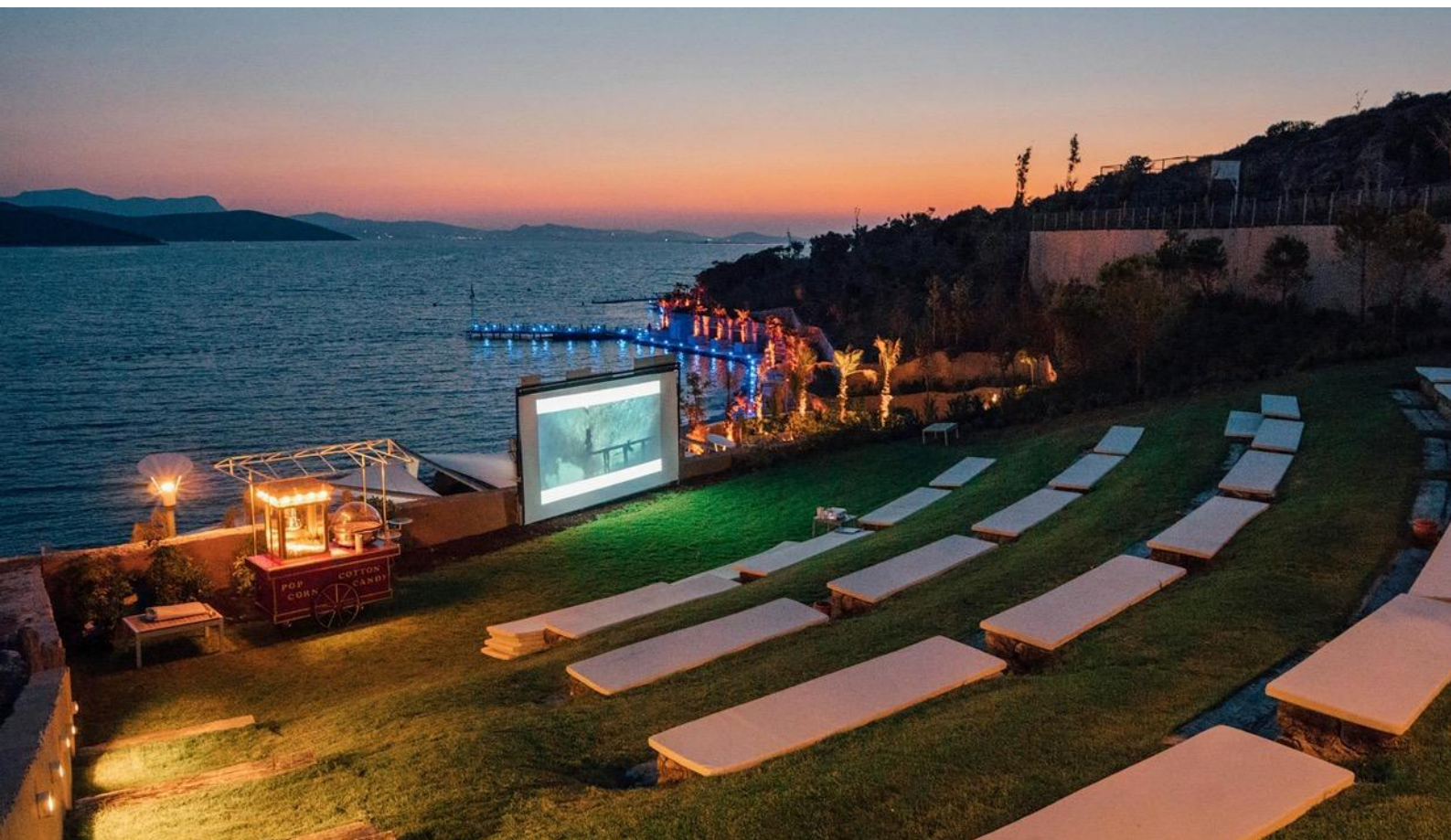
Gyvi pasirodymai ir holografinės projekcijos taip pat turi potencialą įtraukiančiam turizmui. Hologramų naudojimas, siekiant atgaivinti autorius ar istorines asmenybes, jau buvo sėkmingai išbandytas muziejuose. Pavyzdžiui, Šekspyro „Globe“ teatras Londone galėtų įtraukti holografinius pasirodymus, kad atkurtų, kaip buvo statomi spektakliai XVII amžiuje. Panašiai, Romos lankytojams buvo sukurti VR atkūrimai ikoninių filmų momentų, pavyzdžiui, „Gladiatoriaus“ kovos Koliziejuje. Vienas iš mūsų suinteresuotųjų asmenų iš tiesų tyrė VR naudojimą: „Taip, mes domėjomės VR akiniais, žinote, dar pačioje pradžioje, bet mums reikėjo skaičių“.

Mažoms ir vidutinėms įmonėms šios imersinės sprendimai suteikia ekonomišką būdą konkuruoti pasaulinėje turizmo rinkoje. Skaitmeninės patirtys nereikalauja didelės fizinės infrastruktūros ir gali būti monetizuojamos per programėlių atsisiuntimus, VR turinio prenumeratas ir partnerystes su turizmo tarybomis. ES finansavimo programos, tokios kaip „Horizon Europe“ ir „Digital Europe“, taip pat teikia finansinę paramą kultūros ir kūrybos pramonės inovacijoms, todėl įmonėms lengviau kurti ir plėsti imersinius turizmo produktus.

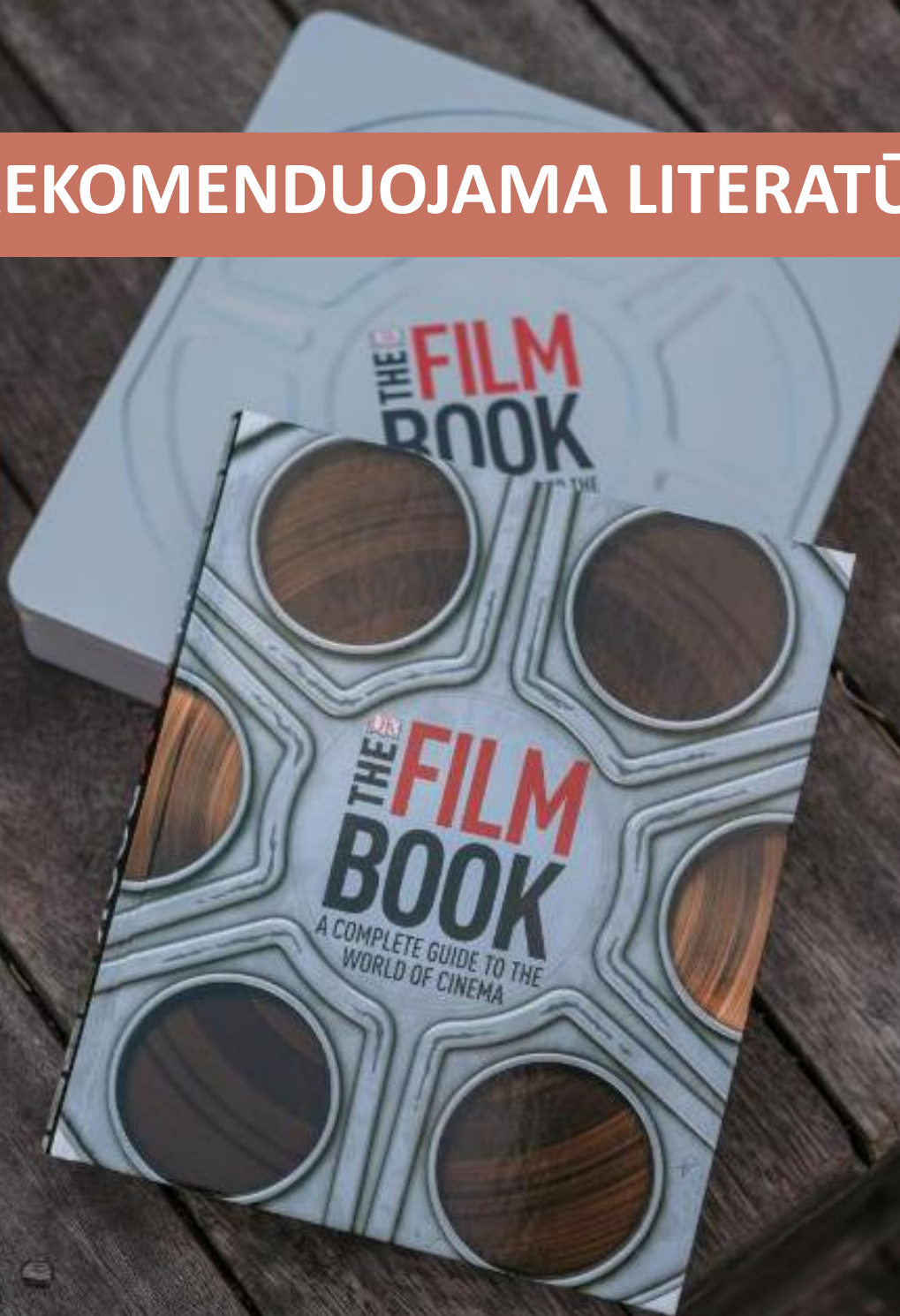
„Dauguma žmonių turi fotoaparatus savo telefonuose, todėl QR kodų naudojimas, siekiant gauti papildomą patirtį ar nukreipti jus į svetainę su daugiau informacijos, nekenkia ir nėra kažkas, dėl ko žmonės turėtų atsisiųsti programėlę. O su fotoaparatais yra daug galimybių pagerinti lankytojų patirtį naudojant šias skaitmenines priemones.

Yra naujos kartos, kurios pradeda keliauti, yra labiau atviros tokiems dalykams ir gali būti suinteresuotos mokytis tokiu būdu. Tačiau vyresnio amžiaus žmonės tampa vis labiau technologiškai išprusę, labiau nei prieš 10 metų.“

(interviu su ekspertu)



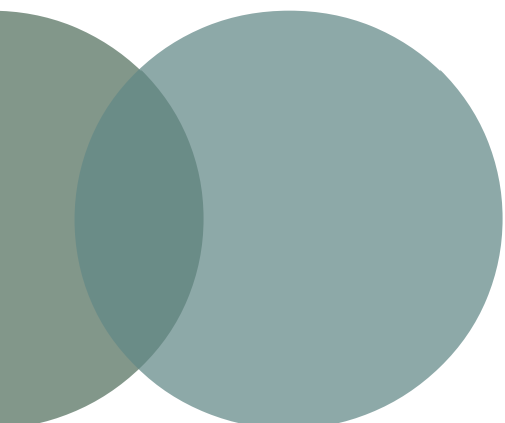
REKOMENDUOJAMA LITERATŪRA



10

Bendrieji šaltiniai apie kino ir literatūros turizmą

- 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.



Slovénijos kino ir literatūros turizmas

- 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>.

Islandijos kino ir literatūros turizmas

- 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://filmniceland.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/>

Literatūros turizmas

- 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/>.

Airijos kino ir literatūros turizmas

- 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>.

Lietuvos kino ir literatūros turizmas

- 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/>

Skaitmeninės ir įtraukiančios technologijos turizme

- 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>

Kino įkvėptas įtraukiantis turizmas Danijoje

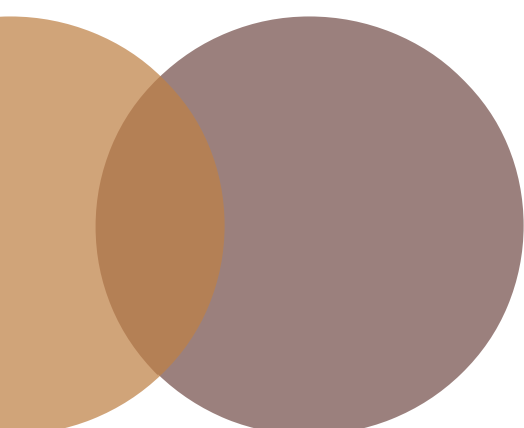
- VisitDenmark (2023). Denmark's Positioning in Film and TV Tourism. VisitDenmark Annual Report. Retrieved from: www.visitdenmark.com
- Nordic Noir Tours (2024). The Growth of Nordic Noir Tourism in Denmark. Interview with tour operator, Copenhagen.
- Danish Film Institute (2023). Film in Denmark: Production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

Literatūros įkvėptas įtraukiantis turizmas Danijoje

- 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
- Aarhus International Literature Festival (2023). The Role of Literary Festivals in Promoting Danish Literature Globally. Retrieved from: www.litx.dk

AR/VR vaidmuo Danijos turizme

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





Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism



www.uplifttourism.eu



Šiam ištekliui suteikta CC
BY 4.0 licencija



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.