



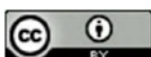
Upskilling in Immersive Literature and Film Tourism

Projekt UPLIFT

Raziskovalno poročilo o potopitvenem literarnem in filmskem turizmu

<https://www.uplifttourism.eu/>

Raziskovalno poročilo o
potopitvenem literarnem in
filmskem turizmu



Ta vir je licenciran pod CC
BY 4.0



Co-funded by
the European Union

Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorjev in ne odražajo
nujno stališč Evropske unije ali Izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija
niti EACEA ne moreta biti odgovorna zanje.



KAZALO

Kratice.....	03
Slovar.....	04
Uvod in povzetek.....	05
Naša ekipa.....	10
Politika EU.....	13
Profil države – Irska.....	15
Profil države – Islandija.....	21
Profil države – Litva.....	26
Profil države – Danska.....	32
Profil države – Slovenija.....	37
Trendi prihodnosti.....	42
Priporočeno branje.....	45

<https://www.uplifttourism.eu/>

KRATICE

- Umetna inteligenca (AI)
- Razširjena oz. obogatena resničnost (AR)
- Višja strokovna šola za gostinstvo in turizem Maribor (VSGT Maribor)
- Organizacija za upravljanje destinacij (DMO)
- Evropski inštitut za e-učenje (EUEI)
- Evropska unija (EU)
- Razširjena resničnost (XR)
- Mešana resničnost (MR)
- Mala in srednja podjetja (MSP)
- Tehnološka univerza v Shannonu (TUS)
- Univerza v Akureyriju (UNAK)
- Izpopolnjevanje v potopitvenem literarnem in filmskem turizmu (UPLIFT)
- Tehnična univerza Gediminas v Vilni (VILNA TECH)
- Navidezna oz. virtualna resničnost (VR)
- Poklicno usposabljanje
- Delovni paket (WP)

- Umetna inteligenca (AI) je tehnologija, ki računalnikom in strojem omogoča simulacijo človeškega učenja, razumevanja, reševanja problemov, odločanja, ustvarjalnosti in avtonomije.
- Razširjena oz. obogatena resničnost (AR) se nanaša na integracijo digitalnih informacij v uporabnikovo okolje v realnem času.
- Razširjena resničnost (XR) je krovni izraz, ki se nanaša na AR, MR in VR.
- Mešana resničnost (MR) je mešanica fizičnega in digitalnega sveta, ki odpira naravne in intuitivne 3D interakcije med ljudmi, računalniki in okoljem.
- Mala in srednje velika podjetja (MSP) so opredeljena kot neodvisna podjetja, ki zaposlujejo manj kot določeno število zaposlenih.
- Projekt izpopolnjevanja v potopitveni literaturi in filmskem turizmu (UPLIFT) pomaga evropskemu turističnemu sektorju pri sprejemanju tehnologij, kot so VR, AR in AI.
- Navidezna oz. virtualna resničnost (VR) je tehnologija, ki uporabnikom omogoča, da se poglobijo v umetno, računalniško ustvarjeno okolje in z njim komunicirajo v realnem času.
- Poklicno usposabljanje je izobraževanje in usposabljanje na področju posebnih delovnih in tehničnih znanj.

UVOD

01

Uvod in povzetek

UVOD V PROJEKT UPLIFT: POTOPITVENI FILMSKI IN LITERARNI TURIZEM V EVROPI

Potopitvene tehnologije, kot so virtualna resničnost (VR), razširjena resničnost (AR) in mešana resničnost (MR), imajo ogromen potencial in odpirajo nova vrata filmskemu in literarnemu turizmu. Ta orodja spreminjajo način pripovedovanja zgodb, vključevanje občinstva in ustvarjanje interaktivnih izkušenj, ki brišejo meje med fikcijo in resničnostjo. Ker popotniki iščejo personalizirane, poglobljene in kulturno bogate izkušnje, vključevanje teh tehnologij v filmski in literarni turizem predstavlja pomembne priložnosti za turistično industrijo.

Malim in srednjim podjetjem (MSP), ki so hrbtenica evropskega turističnega sektorja, potopitvene tehnologije ponujajo pot do inovacij, konkurenčnosti in trajnosti. Z izkoriščanjem VR in AR lahko MSP ustvarijo stroškovno učinkovite in privlačne turistične izdelke, pritegnejo širše občinstvo in razširijo svoj doseg preko tradicionalnih geografskih in sezonskih omejitev. To je zlasti pomembno v Evropski uniji (EU), kjer imajo kulturna dediščina in ustvarjalne industrije ključno vlogo pri razvoju turizma.

V tem poročilu izpostavljamo štiri različne države – Islandijo, Irsko, Litvo in Slovenijo - in odkrivamo zgodbe o uspehu, nove priložnosti in ključna znanja, ki jih MSP-ji potrebujejo za uspeh na tem področju. Raziskujemo, kako lahko potopitvene tehnologije spodbudijo filmski in literarni turizem, ter ugotavljamo, kakšne so prednosti in ovire ter kako jih lahko podjetja, kot je vaše, kar najbolje izkoristijo.

Naša raziskava združuje vpoglede iz političnih dokumentov, akademskih študij in neposrednih pogovorov s strokovnjaki s tega področja. Naše ugotovitve so jasne: potopitvene tehnologije niso le trend – postajajo bistveno orodje za trajnostno rast turizma po vsej Evropi.

Tu nastopi UPLIFT. Namen projekta je opolnomočiti mala in srednja podjetja ter naslednjo generacijo strokovnjakov v turizmu s praktičnimi znanji na področju VR, AR in AI. Izvajamo praktično usposabljanje za več kot 20 ključnih zainteresiranih strani in vključujemo več kot 100 študentov poklicnega izobraževanja in usposabljanja, izobraževalcev in strokovnjakov, da bi zgradili trdne temelje na področju potopitvenega turizma. Poleg tega želimo prek spleta doseči več kot 1.000 ljudi, s čimer bomo zagotovili, da bo vsaj 150 prihodnjih vodij v turizmu pripravljenih na inovacije.

Z delavnicami, spletnimi seminarji in študijami primerov iz resničnega sveta je UPLIFT tu, da pomaga malim in srednjim podjetjem, kot je vaše, da potopitvena tehnologija postane del vašega vsakodnevnega nabora orodij. Ustvarjamo tudi lahko dostopne video lekcije in izvajamo svetovanja, da bi odgovorili na vaša vprašanja in delili najboljše prakse. Nazadnje bomo vse to združili na mednarodni konferenci, kjer bomo na široko delili ideje, strategije in navdih.

Prihodnost turizma je potopitvena, MSP-ji pa so v odličnem položaju, da jo vodijo.

NAŠI PROJEKTNI CILJI

KAKO NAMERAVAMO VPLIVATI NA SEKTOR POKLICNEGA IZOBRAŽEVANJA IN USPOSABLJANJA

UPLIFT EU bo:

- 1) pripravil celovito poročilo o potopitvenih spretnostih, ki vključuje 6+ intervjujev (rezultat 1);
- 2) pripravil predstavitev najboljših praks in knjižnice potopitvenih izkušenj (rezultat 2);
- 3) pripravil 4 video delavnice z učnim gradivom za vključevanje poklicnega izobraževanja in usposabljanja v mala in srednja podjetja za filmski in literarni turizem (rezultat 3);
- 4) v okviru projekta bomo pripravili tudi priročnike za trenerje poklicnega izobraževanja in usposabljanja (rezultat 4) in gostili zaključno konferenco za izmenjavo vpogledov, katerih cilj je izboljšati poklicne spretnosti, digitalno pripravljenost in sprejetje potopitvene tehnologije v turističnem sektorju.

METODOLOGIJA – NAJSODOBNEJŠE POROČILO O TEORETIČNI RAZISKAVI IN INTERVJUJI S STROKOVNJAKI

To poročilo proučuje potencial potopitvenih tehnologij v filmskem in literarnem turizmu, s posebnim poudarkom na njihovih posledicah za MSP in širšo turistično industrijo v EU. Raziskava temelji na kvalitativni, induktivni in raziskovalni metodologiji, katere cilj je zagotoviti poglobljeno razumevanje nastajajočih priložnosti na tem področju. Podatki so bili zbrani v desetih polstrukturiranih intervjujih s strokovnjaki s področja filmskega in literarnega turizma v štirih državah – Sloveniji, Islandiji, Irski in Litvi. Ti strokovnjaki so zagotovili dragocen vpogled v to, kako lahko potopitvene tehnologije, kot sta VR in AR, izboljšajo turistične izkušnje, ustvarijo nove poslovne modele in razširijo tržni doseg. Študija preučuje, kako lahko te tehnologije spodbujajo inovacije, izboljšajo vključevanje obiskovalcev ter prispevajo k trajnosti in konkurenčnosti MSP v evropskem turističnem sektorju. Z analizo strokovnih perspektiv to poročilo opredeljuje ključne trende, izzive in strateške priložnosti ter ponuja celovit pregled razvijajočega se področja potopitvenih turističnih izkušenj.

Ključni podatki iz intervjujev, na podlagi katerih je bilo pripravljeno to poročilo

Število intervjujev	16 polstrukturiranih intervjujev
Povprečna dolžina intervjuja (čas)	Približno 40 min
Povprečno število besed v transkripciji	3104 besed
Obseg intervjujev	510–9809 besed
Jeziki intervjujev	angleščina, islandščina, litovščina, slovenščina
Datumi intervjujev	Izvedeno od decembra 2024 do januarja 2025

| KLJUČNE UGOTOVITVE

SWOT ANALIZA MOŽNOSTI V POTOPITVENEM FILMSKEM IN LITERARNEM TURIZMU

Da bi čim bolj izkoristili potencial potopitvenih tehnologij v filmskem in literarnem turizmu, morajo MSP in organizacije za upravljanje destinacij v EU dati prednost digitalnemu izpopolnjevanju, sodelovanju s tehnološkimi partnerji in zagotavljanju dostopa do prožnih in stroškovno učinkovitih programov usposabljanja. Vladna podpora, financiranje EU in pobude za krepitev spretnosti, ki jih spodbuja industrija, kot je naš projekt UPLIFT, bodo ključnega pomena za premagovanje obstoječih ovir in zagotavljanje, da lahko MSP učinkovito vključijo potopitvene turistične izkušnje v svojo ponudbo. Spodnje besedilo je predstavljeno kot SWOT analiza, ki zajema ključne prispevke zainteresiranih strani, analiziranih v povezavi s politiko in akademsko literaturo.

“Kar zadeva tehnično izvedbo, potrebujemo nekoga, ki lahko ustvari 3D modele – torej modelarje. Nato potrebujemo programerje, ki kodirajo projekt, in tehnike, da določijo, katero strojno in programsko opremo uporabiti in ali sta združljivi. To je ključnega pomena, ker na primer morda vem, kako modelirati, ne pa tudi, kako te informacije prenesti na VR ali LED zaslone za virtualno produkcijo.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

PREDNOSTI

- ☒ Naraščajoče zanimanje za potopitveni turizem – naši intervjuji so pokazali, da so MSP in DMO kljub nizki stopnji znanja prepoznali vrednost VR, AR in digitalnega pripovedovanja zgodb pri izboljšanju filmskih in literarnih turističnih izkušenj. Mnogi so navedli, da so se pripravljene izpopolniti, da bi izkoristili te priložnosti.
- ☒ Dostop do financiranja in podpornih programov EU – pobude, kot so Obzorje Evropa, Digitalna Evropa in Ustvarjalna Evropa, zagotavljajo finančno podporo za razvoj znanj in spretnosti na področju digitalnih inovacij ter pomagajo MSP in DMO vlagati v usposabljanje.
- ☒ Obstoječe strokovno znanje o kulturnih in kreativnih industrijah – mnogi turistični strokovnjaki že imajo izkušnje s pripovedovanjem zgodb, ustvarjanjem vsebin in trženjem destinacij, ki jih je mogoče prilagoditi potopitvenim tehnologijam s ciljnimi usposabljanjem.
- ☒ Priložnosti za sodelovanje – partnerstva med DMO, univerzami, tehnološkimi podjetji in deležniki v turizmu olajšajo izmenjavo znanja in inovacije ter pomagajo MSP razviti spretnosti pri uporabi potopitvene tehnologije.
- ☒ Skalabilnost digitalnih veščin – ko so pridobljene, se lahko spretnosti pri ustvarjanju vsebin in trženju digitalnega turizma uporabljajo v več projektih, kar MSP omogoča, da razširijo svojo ponudbo storitev izven fizičnih lokacij.

SLABOSTI

- ☒ Omejena digitalna pismenost in tehnično strokovno znanje – številna MSP in DMO nimajo potrebnih veščin za razvoj AR/VR, 3D-modeliranja in interaktivnega pripovedovanja zgodb, zaradi česar je sprejetje potopitvenih

tehnologij izziv.

✗ Visoka krivulja učenja – potopitvene tehnologije zahtevajo mešanico ustvarjalnih in tehničnih veščin (npr. kodiranje, UI/UX dizajn, animacijo), ki jih tradicionalni turistični strokovnjaki težko pridobijo brez specializiranega usposabljanja.

✗ Omejen dostop do usposabljanja in virov – MSP, zlasti v podeželskih in manj razvitih regijah, težko najdejo ustrezne programe usposabljanja, mentorje v industriji in cenovno dostopna orodja za ustvarjanje potopitvenih vsebin.

✗ Proračunske omejitve za usposabljanje in izvajanje – čeprav financiranje obstaja, številnim MSP primanjkuje finančnih sredstev za vlaganje v izpopolnjevanje svojega osebja ali najem digitalnih strokovnjakov, da bi v svojo ponudbo vključili potopitvene izkušnje. Poleg tega je večina potrebne opreme draga za nakup, namestitve in vzdrževanje. To je podprl tudi eden izmed strokovnjakov: "... oblikovanje mobilnih aplikacij in podobno, ker je to preveč zapleteno za mnoge ljudi in predrago."

✗ Počasno sprejemanje med tradicionalnimi DMO-ji – številne DMO se zanašajo na konvencionalne marketinške strategije in se izogibajo sprejetju digitalne preobrazbe, zaradi česar se razvoj veščin v potopitvenih tehnologijah zamika.

"Za tehnične stvari, ki so lahko težavne, potrebujete tehnično podporo" (Iz intervjuja s strokovnjakom)

PRILOŽNOSTI

💡 Specializirani programi usposabljanja za MSP in DMO – razvoj pobud za digitalno usposabljanje, specifičnih za industrijo, lahko strokovnjake s področja turizma opremi s potrebnimi veščinami na področju AR/VR, personalizacije, ki jo poganja umetna inteligenca, in digitalnega pripovedovanja zgodb.

💡 Sodelovanje s tehnološkimi zagonskimi podjetji in univerzami – partnerstvo z inovacijskimi središči, raziskovalnimi ustanovami in tehnološkimi podjetji lahko zagotovi praktično usposabljanje, programe pripravništva in priložnosti za prenos spretnosti v potopitvenem turizmu.

💡 Širjenje spletnih učnih platform – digitalne platforme, kot so Coursera, Udemy in portali za e-učenje, ki jih financira EU, lahko zagotovijo prilagodljivo in poceni usposabljanje na področju potopitvene tehnologije, ki malim in srednjim podjetjem ter DMO omogočajo, da se izpopolnjujejo v lastnem tempu.

💡 Podpora vlade in politike EU za digitalno izpopolnjevanje – krepitev javno-zasebnih partnerstev za zagotavljanje nepovratnih sredstev, subvencij in spodbud za MSP, ki vlagajo v usposabljanje za potopitvene tehnologije, lahko spodbudi široko sprejetje in prilagoditev.

💡 Predstavitev najboljših praks in zgodb o uspehu – študije primerov uspešnih pobud potopitvenega turizma (npr. Game of Thrones na Severnem Irskem) lahko navdihujejo MSP in DMO, da vlagajo v razvoj spretnosti in digitalno preobrazbo.

NEVARNOSTI

- ⚠ Hiter tehnološki napredek – hiter razvoj potopitvenih tehnologij pomeni, da je treba znanja nenehno posodabljeni, kar predstavlja izziv za MSP in DMO z omejenimi zmogljivostmi za stalno usposabljanje.
- ⚠ Visoki stroški izvajanja tehnologije AR/VR – tudi z usposabljanjem si MSP težko privoščijo potrebno strojno opremo, programsko opremo in strokovno znanje za popolno integracijo potopitvenih turističnih izkušenj.
- ⚠ Odpor do sprememb – tradicionalni turistični operaterji se lahko upirajo digitalni preobrazbi zaradi negotovosti glede donosnosti naložb, kar vodi do počasnega sprejemanja potopitvenih tehnologij.
- ⚠ Razdrobljene ravni znanj in spretnosti po vsej EU – nekatere regije lahko razvijejo digitalno strokovno znanje hitreje kot druge, kar ustvarja neenake konkurenčne pogoje, kjer lahko le dobro financirana MSP in DMO konkurirajo v potopitvenem turizmu.
- ⚠ Tveganja za kibernetsko varnost in zasebnost podatkov – ker izkušnje digitalnega turizma zbirajo in obdelujejo podatke uporabnikov, morajo MSP in DMO zagotoviti, da so v skladu z GDPR in drugimi predpisi o varstvu podatkov, kar lahko zahteva dodatno usposabljanje na področju kibernetske varnosti.



| SPOZNAJTE NAŠO EKIPO

Projekt UPLIFT združuje raznoliko ekipo strokovnjakov iz akademskega sveta, tehnologije in turizma, da bi spodbudili inovacije v poglobljenem pripovedovanju zgodb za evropski literarni in filmski turizem. Univerza v Akureyriju (UNAK) na Islandiji prispeva svoje strokovno znanje na področju trajnostnega turizma in kulturne dediščine prek islandskega turističnega raziskovalnega centra, pri čemer izkorišča močne industrijske povezave. VSGT Maribor, slovenska strokovna šola, projekt nadgrajuje s specializacijo na področju gostinstva, digitalnega marketinga in AR/VR usposabljanja. Tehnološka univerza Shannon (TUS) na Irskem vodi raziskave o turističnih inovacijah in zagotavlja, da UPLIFT zagotavlja trajnostne in praktične rešitve. Tehnična univerza Gediminas v Vilni (VILNIUS TECH) prinaša najsodobnejše znanje na področju AR, VR in virtualne produkcije, s čimer krepi digitalno osredotočenost projekta. Feltech Software Innovations Ltd, strokovnjak za IT, ponuja napredna orodja za VR, AI in potopitveno simulacijo za povečanje angažiranosti obiskovalcev. Evropski inštitut za e-učenje (EUEI) zagotavlja dostopne in interaktivne digitalne učne vire, ki predavateljem in podjetjem omogočajo, da sprejmejo potopitvene tehnologije. Ta multidisciplinarna ekipa skupaj oblikuje prihodnost evropskega turizma s povezovanjem tehnologije in kulturnega pripovedovanja zgodb.



Univerza v Akureyriju (UNAK)

UNAK, ki se nahaja na Islandiji, v projekt UPLIFT prinaša strokovno znanje na področju turističnih raziskav in digitalnih inovacij. S svojim islandskim turističnim raziskovalnim centrom se UNAK osredotoča na trajnostni turizem in kulturno dediščino. Zaradi močne mreže turističnih podjetij in izkušenj z mednarodnimi projekti neprecenljivo prispevajo k razvoju rešitev za potopitveno pripovedovanje zgodb za evropski literarni in filmski turizem.



VSGT Maribor

VSGT Maribor, vodilna strokovna šola v Sloveniji, je specializirana za gostinstvo in turizem ter velnes. Njihovo strokovno znanje na področju digitalnega trženja in usposabljanja AR/VR v kombinaciji z močnimi povezavami z regionalnimi turističnimi podjetji jih odlično postavlja v podporo ciljem UPLIFT. VSGT nadgrajuje projekt s praktičnimi vpogledi in rešitvami, usmerjenimi v izobraževanje, ki premostijo vrzel med tehnologijo in turizmom.

**TUS**

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

Tehnološka univerza v Shannonu: Midlands Midwest (TUS)

TUS izkorišča svojo raziskovalno skupino za inovacije v turizmu za spodbujanje trajnostnega razvoja in inovacij v turističnem sektorju. S strokovnim znanjem na področju raziskav, sodelovanjem z deležniki in potopitvenimi tehnologijami ima TUS ključno vlogo pri projektu UPLIFT, saj poskrbi, da projekt zagotavlja praktične in učinkovite rešitve za evropsko turistično industrijo.

**VILNIUS
TECH**

Vilnius Gediminas
Technical University

Tehnična univerza Gediminas v Vilni (VILNIUS TECH)

VILNIUS TECH, vodilno podjetje na področju tehnološkega in inženirskega izobraževanja, prispeva vrhunsko strokovno znanje na področju AR, VR in virtualne produkcije. Njihova vključenost bogati inovativni pristop projekta UPLIFT, ki združuje akademsko odličnost s praktičnimi aplikacijami za podporo digitalni preobrazbi literarnega in filmskega turizma.



feltech
software innovations ltd

Feltech Software Innovations Ltd

Feltech prinaša strokovno znanje na področju IT rešitev, VR in AI v projekt UPLIFT. Njihova osredotočenost na ustvarjanje potopitvenih simulacij in uporabniku prijaznih digitalnih orodij pomaga turističnim podjetjem povečati angažiranost obiskovalcev, kar zagotavlja, da so rezultati projekta UPLIFT inovativni in pripravljeni na prihodnost.



European
E-Learning
Institute

Evropski inštitut za e-učenje (EUEI)

EUEI vodi ustvarjanje digitalnih učnih platform in virov za projekt UPLIFT. Z več kot 20-letnimi izkušnjami na področju e-učenja in inovacij v turizmu EUEI zagotavlja, da so rezultati projekta interaktivni, dostopni in vplivni, kar predavateljem in podjetjem omogoča, da sprejmejo potopitvene tehnologije.



FILMSKI IN LITERARNI POTOPITVENI TURIZEM V EU

PRILOŽNOSTI ZA SPODBUJANJE NOVIH POTOPITVENIH IZDELKOV IN STORITEV

Vključevanje potopitvenih tehnologij v filmski in literarni turizem predstavlja pomembne priložnosti za inovacije, vključevanje občinstva in gospodarsko rast v Evropi. Vendar pa v sektorju očitno obstajajo izzivi – nove tehnologije so lahko tehnične in zapletene ter drage. Razvoj znanj in spretnosti za MSP ter DMO bo ključnega pomena za izkoriščanje te priložnosti. Odpraviti je treba tudi tehnična vprašanja, kot so povezovanje novih tehnologij z obstoječimi spletnimi mesti, pogajanja o morebitnih vprašanjih avtorskih pravic ter zagotavljanje nizkih stroškov infrastrukture in naložb.

AR, VR in MR ponujajo nove načine za sodelovanje s kulturno dediščino, filmskimi lokacijami in literarnimi znamenitostmi. Te tehnologije destinacijam omogočajo, da izboljšajo pripovedovanje zgodb, ustvarijo digitalne razširitve ikoničnih lokacij in razvijejo virtualne izkušnje, ki presegajo geografske omejitve. Za mala in srednje velika podjetja v turističnem sektorju lahko potopitvena tehnologija zagotovi stroškovno učinkovito sredstvo za razširitev ponudbe, privabljanje obiskovalcev izven tradicionalnih vrhuncev sezone in privabljanje širšega občinstva. To so lahko na primer ogledi mesta, izboljšani z AR, VR rekonstrukcije zgodovinskih ali izmišljenih prizorov ali interaktivne literarne poti, ki preoblikujejo statične lokacije v dinamične izkušnje, ki temeljijo na zgodbi. Z integracijo personalizacije, ki jo poganja umetna inteligenca, lahko turisti prilagodijo svoja potovanja na podlagi svojih najljubših filmov, knjig ali zgodovinskih pripovedi in razvijejo globlje čustvene povezave z destinacijami. Si lahko med obiskom Transilvanije, na primer, predstavljate pogovor z Drakulo, ki ga poganja AI?

Filmski turizem, ki ga poganjajo priljubljene kinematografske in televizijske produkcije, lahko izboljša potopitvene izkušnje in oživi prizore izven zaslona. Virtualne rekreacije, aplikacije AR v zakulisju in igrificirano pripovedovanje zgodb na podlagi lokacije lahko razširijo vpliv kinematografskih destinacij. Podobno lahko literarni turizem izkoristi digitalno pripovedovanje zgodb, ki obiskovalcem omogoča raziskovanje klasičnih romanov z interaktivnimi izkušnjami, 3D rekreacijami in holografskimi pripovedmi zgodovinskih avtorjev ali izmišljenih likov. Naložbe EU v digitalne inovacije in ustvarjalne industrije ustvarjajo možnosti za sodelovanje med turističnimi organizacijami, tehnološkimi zagonskimi podjetji in kulturnimi ustanovami. Programi financiranja, kot sta Obzorje Evropa in digitalna Evropa, zagotavljajo sredstva za MSP za razvoj in razširitev potopitvenih turističnih rešitev. Naš projekt bo okrepil javno-zasebna partnerstva v tem sektorju. Destinacije lahko povečajo svojo globalno privlačnost, spodbudijo trajnostno rast turizma in se postavijo kot pionirji v prihodnosti potopitvenega kulturnega turizma. Eden izmed naših intervjuvanih strokovnjakov je temu dal izkušnjo iz resničnega življenja, "zato smo se odločili, da naredimo, gre za pripovedovanje zgodb, da oblikujemo, razvijemo in izvedemo razstavo, ki bo pripovedovala zgodbe o dolgi sobi in potovanju Knjige iz Kellsa. In to bi storili na digitalni in potopitveni način".



FILMSKI POTOPITVENI TURIZEM NA IRSKEM

POLITIKA, PRAKSA IN ŠTUDIJE PRIMEROV: NAJSODOBNEJŠA TEHNIKA

Razvoj irskega filmskega turističnega sektorja je postal strateška prednostna naloga. Študije so pokazale, da dojemanje podobe destinacije pomembno vpliva na njeno privlačnost za turiste. Filmi lahko oblikujejo potovalne preference tako, da prikazujejo edinstvene lastnosti destinacije in spodbujajo ugodno podobo, kar lahko navdihuje gledalce za obisk (Butler, 1990; Iwashita, 2006). Troy Studios (2021) menijo, da je Irska svetovno priznana po svoji vrhunski filmski industriji, ki je znana po doslednem zagotavljanju visokokakovostnih vsebin v filmu, televizijski drami, dokumentarnem filmu, animaciji, vizualnih učinkih in postprodukciji. Nadarjenost in strokovno znanje sektorja sta pogosto priznana na mednarodnem prizorišču, saj na Irsko privablja številne odmevne svetovne produkcije za produkcijo in postprodukcijo. Ker povpraševanje po kakovostnih vsebinah po vsem svetu še naprej narašča, si Irska »industrija zaslonov« prizadeva zadovoljiti to povpraševanje in spodbuditi nadaljnjo rast v sektorju. Ocenjuje se, da je filmski, televizijski in animacijski sektor na Irskem vreden več kot 692 milijonov evrov in vključuje 11.960 delovnih mest z neposrednim, posrednim in induciranim zaposlovanjem v celotnem gospodarstvu. Irski ustvarjalni filmski talenti so v preteklih letih pridobili mednarodno priznanje, kar je bilo pred kratkim poudarjeno, ko so *Brooklyn* (2015) Johna Crowleyja, *Soba* Lennyja Abrahamsona (2015) in *Banshee of Inisherin* Martina McDonagha (2022) skupaj zaslužili 16 nominacij za oskarja (Screen Ireland, 2024).



Slika 1: 2024, 4. maj, znanstvena fantastika, Festival, Comic Con, Portmagee, Co Kerry, Fotograf/ustvarjalec: Keith McGlynn

Irski filmski turizem vztrajno narašča, kar prispeva k širšemu turističnemu sektorju, zlasti od začetka gospodarske recesije leta 2007. Povezava države s filmom sega v *The Lad from Old Ireland* (1910), prvi film, ki se dogaja na Irskem. Irske slikovite pokrajine so od takrat služile kot ozadje za številne priznane produkcije, od *Moby Dick*a (1956) v Youghalu, okrožje Cork, do *Vetra, ki stresa ječmen* (2006) v Kilmichaelu, okrožje Cork, in Ryanove hčerke na polotoku Dingle. Priljubljene televizijske oddaje, kot so *The Irish R.M.* (1983–1985), so predstavile tudi slikovite lokacije, kot je obala West Corka, svetovno priznana televizijska serija *Normal People* (2020) je promovirala Dublin in Sligo, medtem ko so bili *Ballykissangel* (1996–2001), *Vikingi* (2013–2020) in *Bad Sisters* Sharon Horgan (2022–danes) fantastična turistična reklama za čudovito podeželje okrožja Wicklow. Severna Irska je bila glavna lokacija za snemanje prve sezone serije *Game of Thrones* (2011–2019), ki ponuja osupljive pokrajine, ki so postale ozadje za nekatere najbolj nepozabne prizore serije (Tourism Ireland, 2024).



Slika 2: John Wayne in Maureen O'Hara, Cong, Co Mayo, avtorske pravice: ©Fáilte Ireland, z dovoljenjem Michelle Fahy

O'Connor (2011) je opozoril, da privlačnost Irske kot lokacije snemanja dvigujejo njeno kulturno bogastvo, dediščina in konkurenčne spodbude, kot so davčne olajšave. Produkcije, kot sta *Kralj Arthur* (2004) in *P. S. Ljubim te* (2007), so izkoristile te prednosti. Irski filmski odbor (IFB) ima ključno vlogo pri spodbujanju lokalne filmske industrije in promociji Irske mednarodnim filmskim ustvarjalcem. Njihova prizadevanja so pritegnila filme, ki so si prislužili prestižna priznanja, vključno z *Once* (2006), ki je prejel oskarja za najboljšo pesem, in *The Wind That Shakes the Barley* (2006), ki je prejel zlato palmo na filmskem festivalu v Cannesu. Irska filmska industrija se je začela uveljavljati sredi 1980-ih in 1990-ih, ko je pritegnila priznane režiserje, kot so Mel Gibson (*Pogumno srce*, 1995), John Ford (*Tihi mož*, 1952) in Steven Spielberg (*Reševanje vojaka Ryana*, 1998). Uspešne produkcije, kot so *The Crying Game* (1992), *My Left Foot* (1989) in priljubljene televizijske serije, kot sta *Father Ted* (1995–1998) in *The Tudors* (2007–2010), so poudarile naraščajočo sinergijo med filmom in turizmom.

Old-Fashioned Christmas (2010), posnet na gradu Bunratty, še naprej krepi ta trend in kaže na trajno privlačnost irske pokrajine in kulturne dediščine kot ključnih gonilnih sil kinematografske in turistične industrije (O'Connor, 2011), vse

to pa poudarja Cillian Murphy iz Corka, ki je na lanski podelitvi oskarjev prejel nagrado za najboljšega igralca za izjemen nastop v kritiško priznanem filmu Christopherja Nolana *Oppenheimer* (2023). Naši intervjuji s strokovnjaki so razkrili, da se le-ti močno zanimajo za potencial AR/VR in AI pri razvoju potopitvenih izkušenj za turiste. Vendar pa sta intervjuvanca izpostavila več ovir za uporabo, vključno s stroški namestitve opreme in izzivi z avtorskimi pravicami. Eden od intervjuvancev je opozoril na pravno zapletenost uporabe slik in videoposnetkov tretjih oseb v gradivih XR (npr. za poustvarjanje filmskega prizora), čeprav



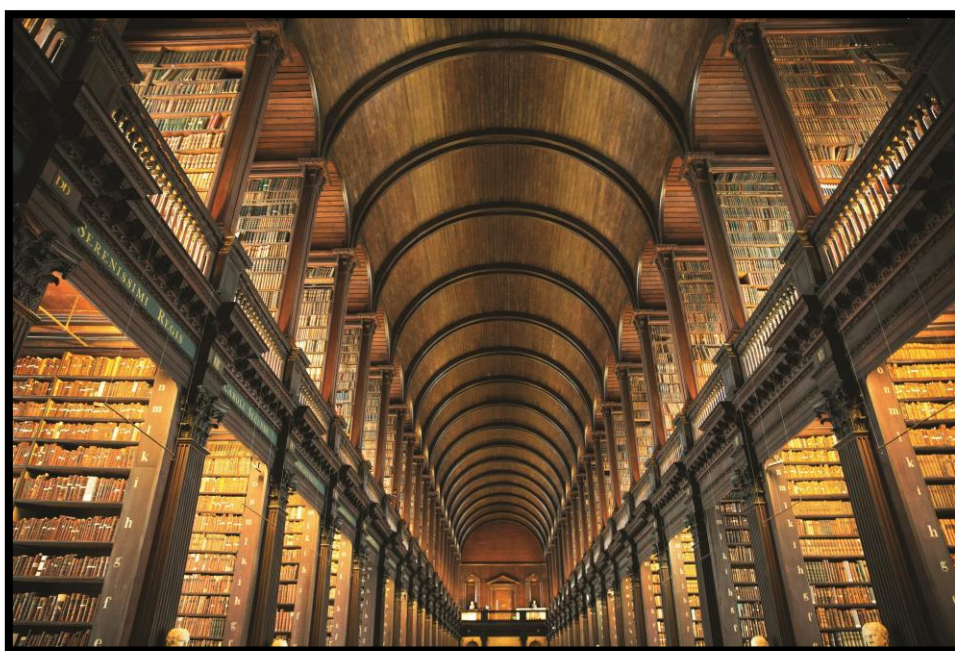
Slika 3: The Derry Girls Experience, Fotograf/ustvarjalec: Brian Morrison, avtorske pravice: Derry City in Strabane District Council

je priznal, da to ni tako problematično pri starejših filmih iz preteklih obdobij. Posledica tega je seveda, da starejši kot je film, manj zanimanja je zanj med turisti. Čeprav sta oba izziva premostljiva z ustvarjalnostjo, pa zahtevata izpopolnjevanje, „brainstorming“ in inovacije. Druga potencialna težava, ki je bila izpostavljena na Irskem, je, da se številne filmske lokacije nahajajo na zasebnih zemljiščih in so nedostopne filmskim turistom. Tudi to zahteva ustvarjalni pristop za premagovanje te ovire in je bolj zahtevno pri filmih kot literaturi. Eden izmed naših intervjuvanih strokovnjakov se s tem strinja: *"Uporaba tehnologije XR lahko naredi neopredmeteno bolj oprijemljivo. V primeru VR izkušenj, kot je ta, ki jo ponujajo, gre za "stanje in bivanje v samem svetu [...] vaše telo je vključeno". In "Mislim, da je pomembna ta čustvena povezava. Veste, ljudje tako močno čutijo, da v nečem sodelujejo"*.

LITERARNI POTOPITVENI TURIZEM NA IRSKEM

POLITIKA, PRAKSA IN ŠTUDIJE PRIMEROV: NAJSODOBNEJŠA TEHNIKA

Zaradi bogate literarne dediščine in živahne sodobne literarne scene je Irska žarišče literarnega turizma. Literarni turizem je najpogosteje povezan s kraji – ne glede na to, ali so znani zaradi literarnih povezav – rojstnimi kraji, domovi, kraji, ki so bili določenim pisateljem, dramatikom in pesnikom inspiracija, ali upodobitvami evokativnih topografij, pokrajin v literarnih besedilih, prizoriščih za romane itd. Na Irskem bralci in privrženci literature uživajo v njenem porastu, kar je razvidno iz njihovih pomembnih prispevkov k irski literarni tradiciji. Z Jamesom Joyceom in Oscarjem Wildeom, ki sta dva izmed največjih pisateljev v državi, Irska poskuša predstaviti in se pokloniti svojim literarnim osebnostim z različnimi festivali, spomeniki in drugimi kulturnimi strukturami.



*Slika 4: Dolga soba knjižnice Trinity College Library,
Avtorske pravice: ©James Bowden za Contiki and Tourism Ireland*

DEJSTVA IN ŠTEVILKE O FESTIVALIH IN DOGODKIH

Eden najpomembnejših dogodkov je Bloomsday, ki poteka 16. junija in časti Ulikseša, roman pisatelja Jamesa Joycea. Bloomsday vsako leto privabi na tisoče navdušencev. Dogodki v Dublinu vključujejo branja, uprizoritve, sprehode in tematske obroke. Leta 2023 je bilo ocenjeno, da je več kot 25000 ljudi sodelovalo v dejavnostih dogodka Bloomsday, kar je pomembno prispevalo k lokalnemu gospodarstvu.

Potem je tu festival Bram Stoker (oktober). Ta festival časti ustvarjalca Drakule (od tod tudi ime festivala) in združuje gotško literaturo s sodobnimi umetniškimi oblikami. Dejavnosti vključujejo sprehode z vampirsko tematiko, gledališke

predstave in filmske projekcije. Izdaja leta 2022 je privabila več kot 40000 udeležencev, številni mednarodni obiskovalci pa so želeli raziskati gotske spodnje tokove Dublina.

Mednarodni literarni festival v Dublinu, ki poteka vsako leto v maju, je temelj irske kulturne scene, ki privablja na tisoče literarnih navdušencev. Festival ponuja živahno mešanico branj, delavnic in razprav s priznanimi avtorji z vsega sveta. Za Dublin vsako leto ustvari približno 2,5 milijona evrov gospodarske dejavnosti. Nahaja se v parku Merrion Square in vsebuje tudi predstave, umetnost in obrt, zaradi česar je središče za literaturo in kulturno izmenjavo. Pretekle izdaje so pozdravile odmevne avtorje, kot so Colm Tóibín, Marilynne Robinson in Richard E. Grant.

Poletna šola Yeats v Sligu igra ključno vlogo v irskem literarnem turizmu, saj privablja svetovne obiskovalce, da raziskujejo življenje in dela W.B. Yeatsa. Šola vsako leto ponuja akademske seminarje in ustvarjalne delavnice, osredotočene na Yeatsovo poezijo in pokrajine, ki so ga navdihnile, kot je npr. gora Benbulbin. Dogodek spodbuja kulturni turizem Sliga in pripelje literarne navdušence na ključna mesta Yeats, kot je Drumcliffe. Čeprav se natančne številke o prisotnosti razlikujejo, šola pomembno prispeva k lokalnemu turizmu, podpira gospodarstvo in poudarja literarno dediščino regije.

ZNAMENITOSTI IN ATRAKCIJE

Irski literarni turizem podpirajo tudi institucije, kot je knjižnica Trinity College, dom znamenite knjige iz Kellsa in zbirke več kot 200.000 starodavnih knjig. Osupljiva Dolga soba s sodastimi obokanimi stropi in doprskimi kipi znanih pisateljev je vrhunec za številne obiskovalce (več kot 2 milijona na leto). Izpostaviti je treba tudi center Jamesa Joycea, ki se nahaja v obnovljeni gruzijski mestni hiši v Dublinu in ponuja razstave, vodene ogleda in vpogled v pisateljevo življenje in delo. Služi kot osrednja točka za praznovanja v okviru dogodka Bloomsday. Za konec se bomo ustavili še pri kipu in spomeniku Oscarja Wilda, ki se nahaja v parku Merrion Square; obiskovalci lahko občudujejo barvit kip Oscarja Wildea in ploščo z njegovimi slavnimi citati. Ta stran slavi Wildeovo duhovitost in trajen vpliv.



Slika 5: 2022, Bram Stoker Festival, Borealis, Grad Dublin, mesto Dublin, Fotograf/Ustvarjalec: Paola Floris

GOSPODARSKI IN KULTURNI VPLIV

Irski sektor literarnega turizma letno prispeva milijone v nacionalno gospodarstvo. Literarni festivali na primer skupaj ustvarjajo znatne prihodke s prodajo vstopnic, nastanitvijo in lokalnimi storitvami. Vlada in zasebni sektor sta vlagala v promocijo irske literarne dediščine in izkoristila oznake UNESCO-vih mest literature (Dublin je ta naziv pridobil leta 2010).

Stalna privlačnost Irske kot literarne destinacije je v njeni sposobnosti, da svojo literarno preteklost poveže s sodobnimi kulturnimi dogodki in izkušnjami. Od sodobnih interpretacij Drakule do akademskega raziskovanja Yeatsa, literarni turizem na Irskem še naprej uspeva in pritegne staro in novo občinstvo.

PRIMERI POTOPITVE V TEM SEKTORJU (VR/AR/KAKRŠNA KOLI ZANIMIVA UPORABA TEHNOLOGIJ ...):

- razširjena resničnost (AR) za vodene ogleda, kot je *nekaj v povezavi z razširjeno resničnostjo, ali pa lahko naredite virtualno resničnost ali celo samo projekcijo luči* (strokovnjak);
- mobilne aplikacije prekrivajo zgodovinske slike in literarne informacije o lokacijah v resničnem svetu.

“Prvi korak k tehnologiji je, da že imamo zaslon na dotik, imamo en video, nameravam dodati več slik in tako naprej. Da ste lahko oseba, ki je tam, da vidi nekaj drugega, česar jim ne morete razložiti, vendar ni smiselno tiskati in laminirati slik, če imate možnost zaslona. Mislim, da bi bilo to zelo koristno.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

Nov primer izdelka bi lahko bil: Raziskovanje Dublina med vizualizacijo filmskih in literarnih prizorov:

- navidezna resničnost (VR) za popolno potopitev,
- ustvarjanje VR izkušenj za obisk ikoničnih literarnih lokacij.

Nov primer izdelka bi lahko bil: podoživljanje prizorov iz Drakule v gotskem virtualnem okolju, ki ga navdihuje Irska.

INTERAKTIVNO PRIPOVEDOVANJE ZGODB Z MEŠANO RESNIČNOSTJO:

- Interaktivni ogledi, ko obiskovalci srečajo literarne ali zgodovinske like prek hologramov - nov primer izdelka bi lahko bil sodelovanje z liki Brama Stokerja v dinamični digitalni pripovedi.

3D ZGODOVINSKE REKONSTRUKCIJE:

- digitalno poustvarjanje knjižnic in drugih zgodovinskih znamenitosti, ki niso več dostopne - nov primer izdelka bi lahko bil: Poglobljen Dublin iz 1920-ih za raziskovanje obdobja Jamesa Joycea.

“... biti odprt za uvajanje novih tehnologij in inovativnih stvari v literarni turizem.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

POTOPITVENO DIGITALNO KARTIRANJE:

- interaktivni zemljevidi, ki združujejo geolokacijo in literarno vsebino,
- multisenzorično doživetje v Literarnem muzeju,
- tehnologija, ki vključuje zvoke, svetlobo in navidezno resničnost za spodbujanje pisateljevega okolja,
- muzej Jamesa Joyca z uporabo VR,
- nov primer izdelka bi lahko bil: odkrivanje lokalnih zgodb s sledenjem kuriranim literarnim potem,
- izobraževalne videoigre,
- igre na podlagi literarnih del za spodbujanje privlačnih učnih izkušenj,
- nov primer izdelka je lahko: Interaktivna pustolovščina s poezijo in zgodbami W. B. Yeatsa,
- hibridni dogodki z izmenjavanjem VR/AR,
- literarni festivali, ki ponujajo predavanja ali branja v virtualni resničnosti za globalno udeležbo na daljavo.

Nov primer izdelka bi lahko bil: praznovanje Bloomsdaya v virtualni resničnosti s svetovnim občinstvom.



*Slika 6: Streedagh Beach Sligo, Avtorske pravice: Sligo Tourism
kot je razvidno iz televizijske serije Normalni ljudje, avtorice Sally Rooney*



05

Islandija

FILMSKI POTOPITVENI TURIZEM NA ISLANDIJI

POLITIKA, PRAKSA IN ŠTUDIJE PRIMEROV: NAJSODOBNEJŠA TEHNIKA

Islandska filmska produkcija je vse od leta 1980 rasla, tako v domači kot tudi v mednarodni filmski produkciji, in je postala zelo uspešna industrija na Islandiji. Med letoma 1906 in 1980 je bilo na Islandiji posnetih okoli 40 filmov, medtem ko je bilo od leta 1980 v celoti ali delno posnetih več kot 300 filmov (Kvikmyndavefurinn, n.d.). Islandija postaja tudi vse bolj priljubljena lokacija mednarodnih produkcijskih podjetij za snemanje, zlasti od preloma stoletja naprej. Islandska narava in njena vsestranskost sta zajeli domišljijo filmskih ustvarjalcev, snemalnih lokacij po vsej državi pa je zdaj na desetine, čeprav jih je večina na jugu ali jugozahodu Islandije.

Islandska vlada je podprla ta razvoj z zagotavljanjem sredstev za islandski filmski center in s shemo povračil, ki je bila prvič sprejeta leta 1999 in ponuja povračilo stroškov produkcije za filme in televizijske oddaje, posnete na Islandiji. Glavni cilj sheme je spodbujati in razvijati islandsko filmsko produkcijo ter "prispevati h krepitvi nacionalne kulture in promociji zgodovine in narave države" (Alþingi, 2022). Poleg tega je shema povračil namenjena privabljanju mednarodnih filmskih produkcij na Islandijo. S tem ciljem v mislih se je kmalu zatem začel projekt Film na Islandiji, da bi Islandijo tržili kot lokacijo za snemanje in promovirali 35-odstotno povračilo stroškov produkcije, ki nastanejo na Islandiji (Film na Islandiji).

ISLANDIJA SE POJAVLJA V DOMAČIH IN MEDNARODNIH FILMIH IN TELEVIZIJSKIH ODDAJAH

Promocijske kampanje, ki so bile sprejete v zadnjih nekaj desetletjih, so dale odlične rezultate. Letni promet filmske industrije v letu 2023 je po poročilih o DDV islandskega statističnega urada znašal 27,7 milijarde ISK, kar je 85-odstotno povečanje v zadnjih petih letih, ocenjuje pa se, da industrija ustvari približno 4000 delovnih mest (Stjórnarað Íslands, 2022; Hagstofan, n.d.). Islandija in islandske pokrajine so se pojavile v številnih mednarodnih filmih, kot so Star War's The Force Awakens (2015) in Rogue One (2016), Batman se začne (2005), The Secret Life of Walter Mitty (2013), Interstellar (2014) in Marvel's Thor: The Dark World (2013) in Captain America: Civil War (2016). Dve priljubljeni HBO-jevi seriji sta bili posneti na Islandiji. Igra prestolov (2011-2019) je bila posneta na nekaj lokacijah po južni in severni Islandiji od 4. serije naprej, 4. sezona True Detective: Night Country (2024) pa je bila v celoti posneta na Islandiji. Islandske televizijske serije, posnete na Islandiji, so prav tako pridobile mednarodno pozornost, kot je Trapped (2015-) in Netflixova Katla (2021). Zdi se, da ima izpostavljenost, ki jo Islandija pridobi s temi lokacijami snemanja, vpliv, saj je približno 30 % turistov, ki je prišlo na Islandijo leta 2023, izjavilo, da je islandska narava, ki se pojavlja v mednarodnih filmih in televizijskih oddajah, vplivala na njihovo odločitev za obisk države (Ferðamálastofa, 2024).

FILMSKI TURIZEM NA ISLANDIJI

Izpostavljenost, ki jo Islandija doživlja zaradi lokacij snemanja mednarodnih filmov, vpliva na povečano zanimanje turistov,

da obišejo lokacije snemanja. Islandske potovalne agencije že leta ponujajo vodene izlete in izlete z lastnim prevozom, ki so tematsko povezani z Igro prestolov in drugimi pomembnimi lokacijami snemanja. Ena izmed prvih ponudb turnej Game of Thrones je nastala zaradi povečanih zahtev zainteresiranih turistov in potovalnih agencij v tujini, ki so želeli obiskati ta mesta (Vilhjálmssdóttir in Jóhannsdóttir, 2022). Prav tako so po uspehu Netflixovega tekmovanja za pesem Evrovizij: Zgodba o ognju (2020) podjetniki v mestu Húsavík na severu Islandije, kjer so posneli dele filma in po kateri je bila poimenovana ena od pesmi, ponudili sprehode po filmskih lokacijah in odprli tematski pop-up bar. Danes ima Húsavík stalno [evrovizijsko razstavo](#) s kostumi iz filma in prejšnjih islandskih evrovizijskih tekmovalcev (prav tam). Ti primeri kažejo, da so turisti zainteresirani za obisk snemalnih lokacij na Islandiji. Možnosti za uporabo tega zanimanja za privabljanje gostov na vašo destinacijo ali turistično podjetje so številne in raznolike.

LITERARNO OBARVAN POTOPITVENI TURIZEM NA ISLANDIJI

SAGE: ISLANDSKA KULTURNA DEDIŠČINA

Islandija ima dolgo literarno zgodovino, začeni s starimi islandskimi sagami, ki opisujejo življenje prvih naseljencev Islandije od približno 9. do sredine 11. stoletja. Vseh sag je štirideset, najstarejši ohranjeni rokopis je iz 13. stoletja, in veljajo za eno največjih islandskih kulturnih dediščin. Zgodbe nimajo imenovanih avtorjev, temveč temeljijo na dolgi tradiciji ustnega pripovedovanja in so do neke mere pripovedovanje zgodb o resničnih ljudeh in dogodkih, ki so se zgodili v prvih stoletjih nordijske naselitve na Islandiji. Zato so številne destinacije na Islandiji povezane s starimi sagami in navdihujejo turiste, da obišejo prizorišče svojih najljubših sag. To med drugim vključuje:

- rekonstrukcijo Eiríksstaðir na zahodni Islandiji, kjer je dom Eirika Rdečega (Eirik the Red) in Leifa Srečnega (Leif the Lucky), hiša pa se uporablja kot prizorišče za uprizoritve in pripovedovanje zgodb, da bi oživili staro zgodbo.
- Grettislaug in Jarlslaug sta dva naravna geotermalna bazena na severu Islandije, v katerih se lahko obiskovalci kopajo tudi poleti. Grettir Močni (Grettir the strong) naj bi po Grettijevi sagi bazen uporabil za ogrevanje po plavanju na obalo z otoka Drangey.
- Nedaleč od Grettislauga je razstava 1238: Bitka za Islandijo v Sauðárkrúkurju. Razstava ponuja potopitveno izkušnjo, kjer lahko obiskovalci sodelujejo v dogodkih in bitkah, upodobljenih v sagi Sturlunga, preko VR slušalk.
- Na novo odprta razstava rokopisov v Reykjavíku, Svet v besedah, kjer si lahko obiskovalci ogledajo stare rokopise in izvedo več o islandskih sagah, pesmih in o tem, kako so nekoč živeli Islandci.

Sage se dogajajo po vsej Islandiji in še vedno je veliko neizkoriščenih možnosti, da bi zgodbe oživili za obiskovalce. Ker iz tega časa ni veliko vidnih ohranjenih struktur, bi bila lahko potopitvena tehnologija inovativen način za predstavitev nekaterih dogodkov iz starih sag. Direktor DMO za Južno Islandijo je kot primer navedel QR-kode, ki jih je mogoče najti ob poti Búðaslóð v narodnem parku Þingvellir, s katerimi lahko obiskovalci s pomočjo AR izkusijo, kako so določene lokacije ob poti morda izgledale pred 1000 leti.

“Islandci imamo morda v glavi megleno sliko iz učbenikov in podobno, tako da zgodovino razumemo, vendar si jo tuji gostje morda težko predstavljajo. Zato mislim, da je to kraj nekoliko dvignilo in da je to način, kako povedati zgodbo o naši zgodovini in kulturi.” (Iz intervjuja s strokovnjakom)

Pingvellir je bil od leta 930 do sredine leta 1200 prizorišče letnega islandskega poletnega parlamenta, ki se je odvijal v številnih islandskih sagah.

SODOBNA ISLANDSKA LITERATURA, FESTIVALI IN PRILOŽNOSTI

Tudi sodobna islandska književnost ima veliko vlogo v islandski družbi. Reykjavík je od leta 2011 Unescovo mesto literature. Kot glavno mesto Islandije ima zelo aktivno literarno sceno s prireditvami, festivali in knjižnimi sejmi. Najstarejši in največji festival je Mednarodni literarni festival v Reykjavíku, ki poteka od leta 1985. Reykjavík je tudi prizorišče številnih sodobnih islandskih leposlovnih del. Mestna knjižnica Reykjavík organizira literarne sprehode po Reykjavíku, tako vodene skupinske ogleda kot tudi ogleda z zvočnim vodenjem, ki so dostopni prek pametnih naprav. Po mestu pa so na klopcah nameščene QR kode za tiste, ki želijo prisluhniti zgodbam ali pesmim, ki so povezane z lokacijo. To je tudi pomemben posel na Islandiji, saj je letni operativni prihodek, povezan z literaturo, leta 2021 znašal 8,4 milijarde ISK (Hagstofa Íslands, 2023).

V zadnjih letih so številni islandski avtorji postali priljubljeni v tujini, zlasti pisatelji kriminalk, kot so Arnaldur Indriðason, Yrsa Sigurðardóttir in Ragnar Jónasson, katerih knjige so bile prevedene v številne jezike. V počastitev tega žanra in "teme v vseh njenih oblikah" vsako leto pozimi v Reykjavíku poteka literarni festival Iceland Noir.

Vendar pa se sodobna literatura ne praznuje samo v Reykjavíku:

- V Gljúfrasteinnu v Mosfellsbærju se v njegovem starem domu praznuje življenje in literatura islandskega Nobelovega pisatelja Halldórja Laxnessa (1902-1998). Tam si lahko obiskovalci ogledajo njegovo hišo in obiščejo razstavo, ki z digitalnimi rešitvami izobražuje obiskovalce o avtorjevem življenju in delih.
- Þórbergssetur je kulturno središče na jugovzhodu Islandije, ki ima razstavo o slavnem islandskem avtorju Þórbergurju Þórðarsonu (1888-1974), njegovem življenju in njegovih delih. Center se nahaja v njegovem rojstnem kraju Hali v Suðursveitu.
- V Akureyriju na severu Islandije je razstava v čast islandskemu avtorju Jónu Sveinssonu v Nonniji hiši, ki je napisal priljubljene knjige Nonni, ki so bile prevedene v številne jezike in po njih posneti filmi.
- Bókabæir austanfjalls je projekt med petimi mesti na jugu Islandije, katerega cilj je okrepiti literaturo in kulturo na tem območju. Organizirajo dogodke, delavnice, knjižne sejme in pesniške večere, kjer pesniki iz različnih okolij pridejo in berejo svoje pesmi v svojih maternih jezikih.

Kot kaže ta kratek pregled, dolga in bogata literarna zgodovina Islandije, tako stara kot nova, ponuja veliko priložnosti za turistična mala in srednja podjetja, da ustvarijo inovativne destinacije ali rekreacijo za svoje goste. V sodelovanju z avtorji lahko prizore ali like iz knjig oživimo na domiselne načine po vsej Islandiji. Na splošno gre za razvoj ideje in ustvarjanje zgodbe, ki jo boste povedali svojim gostom - nato razmislite o tem, kako najbolje uresničiti svoje ideje.

“Želimo vse ideje, ni nam vseeno, ali so dobre ali slabe. Tudi slabe ideje so dobre za delo. Nato jih zožite na nekaj, kar bi lahko delovalo. Potem moramo razmisliti, ali je to zapleteno, drago ali je bilo že narejeno. Poskušamo narediti nekaj, kar je tudi izvirno. Do te točke ne razmišljamo o tehnologiji. Ko imamo zamisli, preverimo, katere tehnologije bi lahko bile primerne. Vedno poskušamo najti najpreprostejši način rešitve, saj je ta najbolj ekonomičen. In najpreprostejši za vzdrževanje.”

(Intervju s strokovnjakom, podjetjem za potopitveno tehnologijo na Islandiji)



06 Litva

FILMSKI POTOPITVENI TURIZEM V LITVI

RAST LITOVSKE FILMSKE INDUSTRIJE IN NJEN VPLIV NA RAZVOJ TURIZMA

Litovska filmska industrija je doživela izjemno rast in je postala konkurenčen svetovni akter na področju filmske produkcije. K temu uspehu prispevajo vladne pobude, strokovno znanje in izkušnje ter edinstvena zmožnost države, da je vsestranska filmska destinacija. Poleg gospodarskega prispevka ima filmska industrija pomembno vlogo pri izboljšanju kulturnega profila Litve in spodbujanju turizma.

RAST INDUSTRIJE IN VLOGA FILMSKEGA URADA V VILNI

Vilna, glavno mesto Litve, je bila v središču razvoja filmske industrije v državi, zahvaljujoč ustanovitvi filmske pisarne v Vilni 23. novembra 2011. Ta pisarna zagotavlja celovito podporo filmskim ustvarjalcem, vključno z brezplačnimi lokacijskimi dovoljenji, dostopom do javnih prostorov za snemanje, iskanjem lokacij in povezovanjem filmskih ustvarjalcev z lokalnimi filmskimi strokovnjaki, storitvenimi podjetji in produkcijskimi obrati. Cilj teh prizadevanj je umestiti Vilno kot eno najbolj filmskim ustvarjalcem prijaznih mest na svetu.

Filmska pisarna v Vilni promovira mesto kot idealno snemalno destinacijo zaradi svoje dostopnosti, raznolike arhitekture in stroškovno učinkovitih storitev. Filmski ustvarjalci so pohvalili kakovost infrastrukture in storitev, pri čemer so pomembne osebnosti, kot so Jeremy Irons, Woody Harrelson, John Malkovich in Helen Mirren, poudarile visoko raven strokovnosti in odlične delovne pogoje v Vilni. Kompaktna velikost mesta omogoča učinkovito logistiko, saj je večina lokacij snemanja dosegljiva v 30 minutah.

VILNA KOT FILMSKA DESTINACIJA

Vilna je ustvarila nišo med filmskimi ustvarjalci, saj ponuja večplastno zgodovinsko ozadje, ki zajema različna obdobja, od srednjeveškega in renesančnega obdobja do sovjetskega obdobja. Ta vsestranskost je pritegnila velike produkcije, vključno s HBO-jevim Černobilom, Netflixovim Stranger Things in Young Wallander ter Skyjevo Katarino Veliko. Sposobnost mesta, da upodablja različne nastavitve, je bila še posebej koristna za produkcije, ki zahtevajo zgodovinsko natančnost, npr. Katarina Velika, v kateri nastopa Helen Mirren, je uporabila Vilno za poustvarjanje Sankt Peterburga iz 18. stoletja. Dvorec Trakų Vokė je bil uporabljen kot Katarinini prostori, Univerza v Vilni je upodobila Zbornico sveta Ruskega imperija, Zveza pisateljev pa je postala cesaričino zasebno stopnišče. Ti primeri kažejo, da lahko Vilna gledalce popelje skozi različna obdobja in regije, kar povečuje njeno privlačnost kot filmske destinacije.

GOSPODARSKI PRISPEVKI IN VPLIV NA TURIZEM

Uvedba filmske davčne spodbude leta 2014, ki ponuja popuste do 30 %, je znatno okrepila litovsko filmsko industrijo. Do leta 2023 je ta pobuda ustvarila 21,08 milijona evrov nepovratnih sredstev, ki so podprla 101 produkcijo, vključno z velikimi mednarodnimi projekti. Filmska industrija v Vilni je med letoma 2017 in 2021 prispevala 202,2 milijona evrov za produkcijske stroške, ustvarila 19.000 delovnih mest in izplačala 51,7 milijona evrov plač (Lithuania.lt, 2024). Rast filmske industrije je spodbudila tudi filmski turizem. Produkcije, kot so *Stranger Things*, posnete na lokacijah, kot sta stoletni zapor Lukiskes in Černobil, posnete v Vilni, so pritegnile obiskovalce iz vsega sveta. Ta pojav je okrepil turizem, saj je obiskovalce privabil na te ikonične lokacije snemanja, ustvaril priložnosti za lokalna podjetja in še povečal ugled Vilne.

MOŽNOSTI

Litovski kinematografski trg naj bi do leta 2024 dosegel 46,76 milijona dolarjev, do leta 2029 pa naj bi letno rasel za 3,92 % (Statista, 2024). Nadaljnje naložbe v filmsko infrastrukturo in davčne spodbude bodo utrdile položaj države kot svetovnega središča za snemanje filmov. Poleg tega bosta strateško trženje filmskih lokacij in sodelovanje s turističnim sektorjem povečala gospodarske in kulturne koristi industrije.

Litovska filmska industrija ponazarja, kako lahko strateške politike in lokalno strokovno znanje spremenijo sektor v gonilo gospodarske rasti in kulturne obogatitve. Vilna se je pojavila kot vodilna snemalna destinacija, ki ponuja kombinacijo zgodovinske vsestranskosti, stroškovno učinkovite produkcije in profesionalne infrastrukture. Z izkoriščanjem svojega naraščajočega ugleda in krepitvijo vezi med filmsko produkcijo in turizmom je Litva pripravljena, da postane še pomembnejši akter na svetovnem prizorišču.

Pred kratkim je Tehnična univerza Gediminas v Vilni odprla prvi tovrstni virtualni produkcijski studio v državi – VILNIUS TECH "Faux Real Studio." Studio želi postati virtualno produkcijsko središče za izobraževanje in filmske ustvarjalce v Evropi ter si prizadeva zmanjšati obstoječo vrzel v znanju in spretnostih na področju virtualne produkcije in sorodnih tehnologij. Po besedah Rūte Račaitė, producentke v virtualnem produkcijskem studiu "Faux Real Studio" podjetja VILNIUS TECH, bi morali imeti strokovnjaki širok spekter tehničnih in mehkih veščin. Kot navaja: »Najprej je pomembno razumeti, da proces, ki vodi do končnega rezultata, vključuje več oddelkov in določene ljudi." To vključuje vse, od pripovedovalcev zgodb in vizionarjev do programerjev in 3D-modelarjev. Prav tako je potreben širok spekter mehkih veščin: "Med mehкими veščinami je tudi komunikacija, ki je ključnega pomena - ne le za jasno izražanje svojih občutkov med

postopkom, temveč tudi za sporočanje potreb, rokov in pričakovanj. Komunikacija je ena od glavnih spretnosti. Bistven je tudi močan občutek za odgovornost. Medtem ko denar ali ocene lahko služijo kot motivacija, močan notranji občutek odgovornosti zagotavlja kakovostne rezultate. Samokritičnost je še ena ključna veščina, prav tako kot sposobnost sprejemanja konstruktivne kritike." Račaitė verjame, da lahko nove filmske tehnologije, kot je virtualna produkcija, pomembno prispevajo k izboljšanju turizma: »V turizmu je to lahko izjemno koristno, še posebej, če filmi vključujejo potovanje skozi čas – pogosta tema sodobnih filmskih ustvarjalcev. Na primer, poustvarjanje starega mestnega jedra Vilne iz 20. stoletja ne bi bilo dragoceno le za filmske ustvarjalce, ampak tudi za turiste. Z VR so obiskovalci lahko raziskali zgodovinsko natančna okolja in ponudili potopitveno izkušnjo sprehoda po lokacijah, ki so jih videli v filmu. Nisem prepričan, koliko ga je še mogoče izboljšati, vendar se tehnologija že razvija in širi svoje možnosti. Gre za to, da veste, kako ga učinkovito uporabljati. AR in VR lahko bistveno izboljšata izkušnjo, tako da jo naredita interaktivno in potopitveno, kar uporabnikom omogoča, da se ozrejo okoli sebe in se ukvarjajo z okoljem na način, ki ga statične slike ne morejo."

"Tehnologija se že razvija in širi svoje možnosti. Pomembno je, da jo znamo učinkovito uporabljati. AR in VR lahko bistveno izboljšata izkušnjo, saj jo naredita interaktivno in potopitveno, uporabnikom pa omogočita, da se razgledajo in sodelujejo z okoljem na način, ki ga statične slike ne zmorejo."

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

Literarni potopitveni turizem v Litvi

Literarno obarvani potopitveni turizem, ki obiskovalce vabi k spoznavanju krajev, povezanih z literaturo in avtorji, je vse večja niša v litvanskem kulturnem turizmu. Ta oblika turizma ponuja edinstveno priložnost za raziskovanje bogate literarne dediščine države s pomočjo izbranih doživetij, zgodovinskih znamenitosti in sodobnih literarnih festivalov.

"Z letošnjo prenovno hiše smo nadgradili tudi digitalne vsebine, z eno projekcijo in dvema zaslonoma, na katerih se bo mogoče pomikati po vsebini ... Hkrati smo ponudbo dopolnili tudi s tablicami, na katerih bodo gostje lahko prebrali več o vinih, ki jih prodajamo tudi v vinoteki. Ta vina lahko vpišejo, ne vem, na seznam, mi pa jim pripravimo paket, ki ga lahko shranijo, tako da lahko pridejo po vino pozneje. Prav tako bodo lahko skenirali etikete v vinoteki in nato izvedeli več o

proizvodnji vina in vinarju, ki je to vino proizvedel. Pripravljamo tudi nekakšnega digitalnega sommelierja, ki bo gostom pomagal tudi pri izbiri ustreznega vina, če bodo na primer želeli pripraviti nekaj ustreznega za uživanje in nato izbrati vino ali jih povprašati po njihovih željah in na podlagi tega bomo lahko na ta način izbrali ustrezna vina.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

TRENTNA PODOBA LITERARNEGA TURIZMA V LITVI

Kljub svetovni priljubljenosti je literarni turizem v Litvi razmeroma nerazvit. Pojav povezuje pretekle in sodobne kulture ter občinstvu ponuja raznolike izkušnje. Vendar še vedno primanjkuje infrastrukture in ozaveščenosti za podporo strukturiranemu literarnemu turizmu v državi (Ilgarūbytė, 2020). Eden ključnih akterjev pri spodbujanju literarnega turizma je Vilna, glavno mesto in kulturno središče države. V njej so številne neodvisne knjigarne, mednarodni literarni festivali in dogodki, kot so predstavitve knjig in branja. Pomembna ustanova je tudi litovska nacionalna knjižnica Martynas Mažvydas, ki deluje že več kot stoletje. Mesto organizira tudi mednarodni knjižni sejem v Vilni, največji v baltskih državah, ki bo leta 2025 praznoval 25. obletnico (Vilnius Literature, 2021).

VILNA: UNESCOVO MESTO LITERATURE

Leta 2021 je bila Vilna imenovana za Unescovo mesto literature, kar je prestižno priznanje za njeno živahno literarno sceno in zavezanost literaturi kot osrednjemu vidiku kulturnega življenja. Ta naziv odraža predanost Vilne spodbujanju literarne ustvarjalnosti, gostovanju literarnih dogodkov in podpori založništvu (Cities of Literature, 2021).

Z imenovanjem se je Vilna še bolj uveljavila na svetovni ravni, saj je postala destinacija za literarne navdušence. Poudarja, da se mesto osredotoča na vključevanje literature v javne prostore, kot je ulica Literatov, kjer so plošče in umetniška dela v čast pisateljem, ki so povezani z mestom. Živahno literarno sceno dopolnjuje sodobna infrastruktura, zato je Vilna literarna destinacija, ki združuje dediščino z inovacijami.

KLJUČNA LITERARNA PRIZORIŠČA IN DOŽIVETJA

- Ulica Literatų: Ta znamenita ulica v Vilni je galerija na prostem, posvečena avtorjem, ki so povezani z mestom. Krasi jo več kot 200 okrasnih plošč, zato jo morajo obiskati vsi literarni navdušenci.

- Muzej litovske književnosti Maironis: V tem muzeju, ki se nahaja v Kaunasu, so predstavljena dela uglednih litovskih pisateljev. Ustanovljen je bil leta 1936 v hiši pesnika Jonasa Mačiulisa-Maironisa in ponuja intimen vpogled v literarno zgodovino Litve.
- Mednarodni literarni festivali: Dogodki, kot sta knjižni sejem Vilne in Poetična jesen Druskininkai, širijo doseg Litve na mednarodno občinstvo ter združujejo avtorje, založnike in bralce.

IZZIVI IN PRILOŽNOSTI

Literarni turizem v Litvi sicer raste, vendar se sooča z izzivi, kot sta omejena svetovna prepoznavnost in pomanjkanje strukturirane ponudbe. Za njihovo reševanje je treba vzpostaviti tematske literarne poti, interaktivne vodene ogleda in programe, ki obiskovalce povezujejo z literarno zapuščino države. Za uveljavitev Litve kot destinacije literarnega turizma je nujno sodelovanje med kulturnimi ustanovami in turističnimi združenji (Ilgarūbytė, 2020). Imenovanje Vilne za Unescovo mesto literature in prisotnost pomembnih literarnih znamenitosti kažeta na potencial Litve, da postane ključna destinacija za potopitveni turizem, ki ga spodbuja literatura. Z izkoriščanjem svoje literarne dediščine, spodbujanjem javno-zasebnih partnerstev in spodbujanjem inovativnih turističnih doživetij se lahko Litva predstavi kot živahno središče za literarne navdušence po vsem svetu.

“Mislim, da je empatija pomembna, ker boste imeli goste, ki se bodo morda prvič srečali z nečim tehnološkim”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)



07 Danska

| POLITIKA, PRAKSA IN ŠTUDIJE PRIMEROV: NAJSODOBNEJŠA TEHNIKA

Danska ima bogato kulturno dediščino na področju filma, literature in digitalnih inovacij. Država je že dolgo ključni akter v evropskih ustvarjalnih industrijah, s svetovno znanimi filmskimi ustvarjalci, kot so Lars von Trier, Susanne Bier in Nicolas Winding Refn, ter z močno literarno tradicijo, ki vključuje Hansa Christiana Andersena in sodobne avtorje kriminalk, kot sta Jussi Adler-Olsen in Sara Blædel. Danska turistična industrija vse bolj prepoznava vrednost izkoriščanja teh ustvarjalnih prednosti za privabljanje obiskovalcev. V zadnjih letih sta filmski in literarni turizem pridobila na veljavi, pri čemer so potopitvene tehnologije, kot sta virtualna resničnost (VR) in razširjena resničnost (AR), začele igrati večjo vlogo pri izboljšanju izkušenj obiskovalcev. Po podatkih nacionalne turistične organizacije VisitDenmark je vključevanje potopitvenih tehnologij v kulturni turizem še vedno v nastajanju, vendar ima velik potencial:

“Obiskovalci iščejo izkušnje, ki so zanimive in poučne. AR in VR lahko oživita zgodovino, literaturo in filmske lokacije na načine, ki jih običajni ogledi ne omogočajo.” (Iz intervjuja s strokovnjakom)

Vladne pobude podpirajo digitalno preobrazbo v turističnem sektorju, vključno s financiranjem projektov, ki raziskujejo interaktivno in digitalno pripovedovanje zgodb. Danska je bila tudi zgodnja pobudnica trajnostnega turizma, saj zagotavlja, da so potopitvena doživetja v skladu s cilji ohranjanja okolja in kulture.



Slika 7: 2024, Kip in grad Hansa Christiana Andersena, Kopenhagen, Danska

| DANSKI FILM KOT GONILNA SILA TURIZMA

RAZMERE V DANSKEM LITERARNEM TURIZMU

Danska je bila dom mednarodno priznanih filmov in televizijskih serij, ki so prispevali k njenemu statusu zaželene snemalne in turistične lokacije. Žanr nordijskega noirja, ki vključuje serije, kot so *The Killing* (*Forbrydelsen*), *Borgen* in *The Bridge* (*Broen/Bron*), je navdušil občinstvo po vsem svetu.

Uspeh teh produkcij je povzročil vse večje zanimanje za obisk krajev snemanja. V Københavnu, Aarhusu in švedskem Malmöju se je povečalo število vodenih ogledov, prilagojenih ljubiteljem nordijskih kriminalnih dram.

Strokovnjak iz turističnega podjetja, ki ponuja filmska doživetja, je opozoril:

“Nordijski noir je na Danskem ustvaril celotno podvrsto turizma. Oboževalci želijo videti, kje so bili posneti njihovi najljubši prizori, potopitvene tehnologije pa nam lahko pomagajo, da si te lokacije ponovno predstavljamo, kot so bile prikazane v serijah.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

Poleg tega so mednarodno priznani filmi, kot je *Another Round* (Druk), dobitnik oskarja za najboljši mednarodni celovečerni film leta 2021, še utrdili mesto Danske na svetovnem filmskem zemljevidu.



Slika 2: Barvita obala Nyhavn v Kopenhagnu, Danska

GOVERNMENT AND INDUSTRY SUPPORT FOR FILM TOURISM

Denmark has been home to internationally acclaimed films and television series that have contributed to its status as a desirable filming and tourism location. The Danish Film Institute (DFI) plays a crucial role in promoting Denmark as a filming destination. It provides funding and incentives for filmmakers, which indirectly supports film tourism by attracting international productions to shoot in Denmark. One of the key financial incentives is the Danish Film Production and Distribution Support Scheme, which helps fund both domestic and international projects filmed in Denmark. This aligns with the country's tourism strategy, as increased global visibility leads to heightened interest in visiting film locations.

| POTOPITVENE TEHNOLOGIJE V FILMSKEM TURIZMU

Danske turistične zainteresirane strani so začele vključevati potopitvena doživetja v filmski turizem. Nekateri pomembni dogodki vključujejo:

- Ogledi filmskih lokacij na podlagi AR: Obiskovalci si lahko s pametnimi telefoni ali tablicami ogledajo prizore iz znanih filmov ali televizijskih oddaj, medtem ko raziskujejo lokacije v resničnem svetu.

- Doživetja VR v muzejih in kulturnih znamenitostih: Digitalne rekonstrukcije zgodovinskih filmskih prizorišč omogočajo obiskovalcem, da vstopijo v ključne trenutke filmske zgodovine.
- Aplikacije za interaktivno pripovedovanje zgodb: Aplikacije uporabnikom omogočajo, da sledijo samovodenemu ogledu, pri tem pa so deležni pripovedovanih informacij in digitalnih vsebin, povezanih s filmi, ki so bili posneti na Danskem.



Strokovnjak iz danskega podjetja, ki se ukvarja s turistično tehnologijo, je poudaril:

“Danska je v ospredju digitalnih inovacij, zato opažamo vse večje zanimanje za AR in VR kot orodji za pripovedovanje zgodb. To je še posebej pomembno v turizmu, kjer lahko potopitvena doživetja obiskovalce pritegnejo na edinstvene načine.” (Iz intervjuja s strokovnjakom)

Slika 3: Fasada stolpnice Axel Towers v Københavnu na Danskem

LITERARNI TURIZEM NA DANSKEM

HANS CHRISTIAN ANDERSEN: DANSKA LITERARNA IKONA

Nobena razprava o literarnem turizmu na Danskem ne bi bila popolna brez omembe Hansa Christiana Andersena. Zapuščina svetovno znanega avtorja pravljic ostaja temelj danskega kulturnega turizma. Obiskovalci Danske pogosto obiščejo lokacije, povezane z Andersenom, vključno z:

- Odense, njegova rojstna hiša, v kateri so Muzej Hansa Christiana Andersena ter različni kipi in znamenitosti, navdihnjeni z njegovimi pravljicami.
- Københavnski Nyhavn, kjer je živel več let in kjer vodeni literarni sprehodi obiskovalcem predstavijo njegovo življenje in dela.
- Kip Male morske deklice, ki ga je navdihnila Andersenova pravljica, je še vedno ena najbolj znamenitih turističnih znamenitosti v Københavnu..

Predstavniki Muzeja Hansa Christiana Andersena je zapisal:

“Naši obiskovalci ne iščejo le zgodovine - Andersenove zgodbe želijo doživeti iz prve roke. Vključujemo več interaktivnih eksponatov in raziskujemo uporabo AR, da bi oživili like.” (Iz intervjuja s strokovnjakom)

KRIMINALKA IN SODOBNI LITERARNI TURIZEM

Poleg Hansa Christiana Andersena je Danska mednarodno priznana tudi na področju kriminalnega turizma. Mesta, kot so Kopenhagen, Aarhus in Roskilde, so pogosto prisotna v danskih kriminalnih romanih, zlasti v uspešnicah Jussija Adlerja-Olsena (serija The Department Q) in Sare Blædel (serija Louise Rick).

Med literarnimi navdušenci so postali priljubljeni vodeni ogledi, ki se osredotočajo na kriminalistični turizem, z interaktivnimi elementi, kot so:

- prizorišča zločinov v razširjeni resničnosti, kjer lahko obiskovalci s telefoni prebirajo lokacije in tako odkrivajo informacije o ključnih dogodkih v knjigah.
- izkušnje v slogu sobe pobega, ki temeljijo na znanih danskih kriminalnih romanih.

“Na Danskem se krepi kriminalni turizem, pri čemer vidimo velik potencial v uporabi AR in VR za ustvarjanje bolj poglobljenih doživetij. Turistom je všeč ideja, da vstopijo v svet svojih najljubših knjig.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)



Slika 4: Bronasti kip Male morske deklce na sprehajališču Langelinie v Københavnu, Danska

| PRILOŽNOSTI ZA POTOPITVENI

LITERARNI IN FILMSKI TURIZEM NA DANSKEM

NARAŠČAJOČE POVPRASEVANJE PO INTERAKTIVNIH IZKUŠNJAH

Danske strokovnjaki se strinjajo, da turisti vse bolj iščejo doživetja, ki presegajo tradicionalne ogleda znamenitosti. Vključevanje potopitvenih tehnologij ponuja način za globlje in bolj interaktivno vključevanje obiskovalcev.

- Knjižne poti, podprte z AR, bi lahko bralcem omogočile raziskovanje lokacij in dostop do dodatne vsebine, vpogleda v like in ekskluzivnih intervjujev z avtorji.
- Z VR-rekreacijami zgodovinskih dogodkov bi lahko obiskovalce popeljali v ključne trenutke danske literarne in filmske zgodovine.

Strokovnjak iz danske agencije the Danish Agency for Culture and Palaces je zapisal:

“Raziskujemo nove načine vključevanja obiskovalcev z uporabo digitalne tehnologije. Možnosti za vključevanje AR in VR v kulturni turizem so ogromne.” (Iz intervjuja s strokovnjakom)

IZZIVI PRI IMPLEMENTACIJI

Kljub navdušenju ostajajo nekateri izzivi pri izvajanju potopitvenih turističnih doživetij:

- visoki stroški razvoja aplikacij za AR/VR,
- potreba po tehničnem strokovnem znanju med turističnimi ponudniki,
- uravnoteženje digitalnih izboljšav in pristnosti.

Vendar pa turistični delavci ostajajo optimistični glede premagovanja teh ovir s sodelovanjem in naložbami.

“Zagotoviti moramo, da tehnologija izboljša in ne nadomesti izkušnje obiska teh krajev. Ključnega pomena je uporaba digitalnih orodij za poglobitev sodelovanja in ne za odvrčanje pozornosti od kulturnega pomena.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)



Slika 5: Baročni oltarni nastavek s kipi angelov v katoliški katedrali, Kopenhagen, Danska

| ZAKLJUČEK

Danska je v dobrem položaju za uporabo potopitvenih tehnologij v filmskem in literarnem turizmu. Zaradi močnih ustvarjalnih industrij, zavezanosti digitalnim inovacijam in bogate kulturne dediščine država ponuja številne priložnosti za izboljšanje izkušenj obiskovalcev s pomočjo AR, VR in AI. Strokovnjaki se zavedajo potenciala za rast na področju potopitvenega turizma in si prizadevajo za vključitev digitalnega pripovedovanja zgodb v turistične strategije. Čeprav izzivi ostajajo, danski turistični sektor sprejema inovacije za ustvarjanje interaktivnih, zanimivih in trajnostnih turističnih doživetij za prihodnje generacije.



08 slovenija

| LITERARNI POTOPITVENI TURIZEM V SLOVENIJI

STANJE V SLOVENSKEM LITERARNEM TURIZMU

Literarni turizem v Sloveniji se kljub bogati literarni dediščini še vedno razvija. Zanimanje za to področje se je v zadnjih letih povečalo, zlasti v akademskih krogih. Kljub številnim literarnim znamenitostim, kot so spominske hiše, literarne poti in muzeji, je število obiskovalcev še vedno nizko. Literarni turizem v Sloveniji je del kulturnega turizma in se pogosto obravnava kot podzvrst dediščinskega turizma, čeprav ima potencial za samostojen razvoj. (Žnidar, 2015), (Spevan, 2015). Literarne turistične destinacije najpogosteje obiskujejo šolske skupine in domači turisti.

DESTINACIJE IN DOGODKI, POVEZANI Z LITERARNIM TURIZMOM V SLOVENIJI, TER PRIMERI DOBRIH PRAKS

Slovenija ponuja več literarnih destinacij, ki so povezane z življenjem in delom pomembnih avtorjev. Ivan Cankar se je rodil leta 1876 na Vrhniki. Pisal je družbenokritična dela, prepletena s simbolizmom, in je najpomembnejši prozaist slovenske književnosti. V spominski hiši ni potopitvenih tehnologij in jih tudi v prihodnje ne nameravajo uporabljati, saj menijo, da ni prostora za predstavitev tako pomembnega pisatelja, sicer bi bila predstavitev njegovega dela in življenja okrnjena. France Prešeren se je rodil leta 1800 v Vrbi. Bil je najpomembnejši pesnik v slovenskem jezikovnem okolju, njegove pesmi so prežete s pesimizmom do ljubezni, izraža pa tudi domovinsko tematiko. Sedma kitica njegove pesmi Zdravljica je slovenska himna. Živel je v Ljubljani in Kranju ter študiral na Dunaju. V Vrbi je njegova rojstna hiša urejena za ogled, kjer ni digitalnih ali potopitvenih vsebin. V hiši v Kranju, kjer je živel in je vsebina posvečena njegovemu delu in življenju, so obiskovalcem na voljo QR kode s povezavami do njegovih pesmi. Primož Trubar se je rodil leta 1508 v Velikih Laščah. Leta 1550 je Primož Trubar izdal Abecedo in Katekizem, ki sta bili prvi knjigi, natisnjeni v slovenskem jeziku. Zaradi pomena tega dogodka za slovenski jezik je 31. oktober slovenski državni praznik, saj je bil Trubar reformator in brez reformacije teh dveh knjig ne bi bilo. Njegovo rojstno hišo in mlin ob njej v Velikih Laščah krasijo bogate kulturne vsebine, povezane z literaturo in slovenskim jezikom, vendar brez digitalnih, potopitvenih vsebin. V Sloveniji je veliko manjših krajev, kjer so urejeni spomeniki ali rojstne hiše slovenskih literarnih ustvarjalcev, vendar ne ponujajo potopitvenih vsebin.



Ljubljana je kot Unescovo mesto književnosti osrednje literarno središče s prireditvami, kot je Ljubljanski literarni festival. Festival uspešno promovira knjige in branje kot del svoje kulturne identitete (Žnidar, 2015) (MGRT, 2022). V zadnjem desetletju je Maribor zanimiv zaradi avtorjev Draga Jančarja in Toneta Partljiča, ki dogajanje svojih romanov postavljata v Maribor in njegovo okolico. Tonja Jelen (literarna vodnica) in Dijana Božić sta izdelali 14 literarnih zemljevidov po mestu.

Med mednarodno uveljavljenimi literarnimi dogodki so Slovenski knjižni sejem in festival Fabula v Ljubljani, Dnevi poezije in vina na Ptuj ter Mednarodni literarni festival Vilenica v Vilenici. Uspešni primeri literarnega turizma so tudi Slovenska pisateljska pot, ki od leta 2013 povezuje literarne kraje in spodbuja trajnostni turizem. Pot se iz leta v leto širi, pomoč, načrte in druge informacije za obisk krajev in pohodniških poti pa najdete na spletni strani.

“Postavili smo spletno stran. www.ivancankar.si. Še vedno je v slovenščini. Še vedno moramo delati na tem”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

Destinacije literarnega turizma ne ponujajo digitalnih ali potopitvenih vsebin ali pa zelo redko in v zelo omejenem obsegu (samo QR kode). Iz vsega navedenega sledi, da Slovenija ima potencial za uvedbo potopitvenih tehnologij na področju literarnega turizma, saj že ima zelo razvejano mrežo destinacij, povezanih z literarnimi ustvarjalci in liki.

PRILOŽNOSTI ZA RAZVOJ LITERARNEGA TURIZMA V SLOVENIJI

“Ko sem si sam zamislil ta literarni zemljevid, to pomeni, da sem bil še otrok in tudi takrat tehnologija še ni bila tako razvita, sem nekje v glavi imel idejo, da bi to lahko bil en človek ali ena figura, ki se v bistvu pojavlja tukaj v Mariboru, kot izraz, ki bi lahko vodil po Mariboru.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

Slovenija ima velik neizkoriščen potencial za razvoj literarnega turizma. Ključne priložnosti so boljša promocija na mednarodnih trgih, digitalizacija literarnih vsebin in vključevanje literarnih tem v trajnostne turistične produkte. Trajnostni razvoj, vključno z vključevanjem lokalnih skupnosti, lahko poveča privlačnost literarnega turizma (Žnidar, 2015) (MGRT, 2022). Za razvoj literarnega turizma je potrebna tudi mednarodna prepoznavnost slovenskega literarnega prostora. Sodelovanje Slovenije na 75. Frankfurtškem knjižnem sejmu leta 2023, kjer je bila osrednja gostja, enako kot leto pozneje v Bologni, sta bila pomembna spodbuda za Slovenijo kot literarno destinacijo. To je potrdil tudi eden izmed naših intervjuvancev. *“Menim, da bi lahko kulturni turizem in uporaba digitalnih rešitev pritegnila širše občinstvo. Turisti so raznolika skupina in imajo različne interese. Zato bi to lahko pritegnilo nekatere naše obiskovalce Islandije in bi bilo dober dodatek k doživetjem v naravi.”*

Strategija slovenskega turizma 2022-2028 opredeljuje digitalno preobrazbo turizma kot eno od horizontalnih prednostnih nalog. Strategija poudarja uporabo digitalnih orodij za promocijo destinacij. (MGRT, 2022). V Sloveniji obstaja velik potencial literarnega turizma in veliko neizkoriščenih priložnosti, pogosto predvsem zaradi manjšega zanimanja za literaturo s strani mlajših generacij, ki so jim takšne tehnologije blizu. Zato so vodilni oblikovalci vsebin v teh krajih še vedno starejši, ki težko sprejemajo tehnologijo, pogosto pa jo vidijo kot grožnjo, da se bo zmanjšalo število obiskovalcev ali da bodo izgubili službo, na primer turistični vodniki. Posamezniki, ki se navdušujejo nad literaturo in tehnologijo, zdaj odpirajo nove poti.

PRIHODNOST IN RAZVOJ LITERARNEGA TURIZMA V SLOVENIJI TER UPORABA POTOPITVENIH TEHNOLOGIJ V PRIHODNOSTI

Strategija slovenskega turizma za obdobje 2022-2028 predvideva večji poudarek na kulturnem turizmu, vključno z literarnim turizmom. Cilji vključujejo izboljšanje kakovosti storitev, povečanje dostopnosti in povezovanje literarnih tem z drugimi turističnimi sektorji. Z ustrezno podporo lahko literarni turizem postane pomemben del slovenske kulturne ponudbe, ki prispeva k mednarodni prepoznavnosti Slovenije (Žnidar, 2015) (MGRT, 2022).

Leta 2024 je bilo prvič, da je podjetje, ki se ukvarja s potopitveno tehnologijo, prejelo povpraševanje za pripravo načrta za potopitvene vsebine avtorjevega rojstnega kraja, vendar pa mora biti na natečaju za izvedbo projekta še vedno izbrano in potrjeno. Slovenija je edina država v Evropi, ki ima državni praznik in dela prost dan, posvečen kulturi, ki je 8. februar, dan smrti France Prešerna, najpomembnejšega slovenskega pisatelja.

“Naša zamisel o implementaciji potopitvene tehnologije v literarni turizem v Mariboru so v bistvu VR očala in stacionarno kolo, tako da si v bistvu na enem mestu in si vse znamenitosti ogledaš iz ene knjige.”

(Intervjuvanec)

FILMSKI POTOPITVENI TURIZEM V SLOVENIJI

STANJE V SLOVENSKEM FILMSKEM TURIZMU

Filmski turizem v Sloveniji je razmeroma nov pojav in še ni dosegel svojega polnega potenciala. Kljub nekaterim prizadevanjem ter ugodnim geografskim in kulturnim razmeram ostaja nerazvit. Glavni razlogi so pomanjkanje promocije in mreženja med ključnimi deležniki, kot so filmske produkcije, turistične organizacije in lokalne skupnosti (Turnšek, 2022) (Požun, 2017). V Strategiji slovenskega turizma za obdobje 2022-2028 je poudarek na povečanju prepoznavnosti Slovenije kot privlačne destinacije za filmsko produkcijo, kar bi lahko prispevalo k večjemu turističnemu zanimanju (MGRT, 2022).

DESTINACIJE IN DOGODKI, POVEZANI S FILMSKIM TURIZMOM V SLOVENIJI

Slovenija ponuja številne destinacije, kjer so se snemali domači in tuji filmi. Najbolj prepoznaven primer je dolina Soče, kjer so bili posneti prizori za film Zgodbe iz Narnije. Na Nanosu, v Kranjski Gori in Predjamskem gradu so bili posneti prizori za Netflixovo serijo Čarovnik, v Piranu prizori za film Unija, na Krvavcu Neskončna nevihta in na številnih drugih naravnih lokacijah v Sloveniji so bili posneti prizori iz filmov. Ljubljana se kot glavno mesto ponaša z različnimi prizorišči, ki so privlačna za filmske ustvarjalce, vključno z gradovi, mostovi in starimi mesti. V Gorici in Brdih so snemali priljubljeno televizijsko oddajo Ena žlahtna štorija, ki je privabila številne domače obiskovalce (Turnšek, 2022) (Požun, 2017).

PRIMERI DOBRE PRAKSE V SLOVENSKEM FILMSKEM TURIZMU

Uspešen primer filmskega turizma v Sloveniji je bila promocija Doline Soče po snemanju filma Kronike Narnije. Ta primer kaže, kako lahko filmski turizem poveča prepoznavnost krajev in privabi turiste, ki jih zanimajo naravne lepote in filmska produkcija. Tudi Unescov status mesta literature je spodbuda za povezovanje literature in filma v turistične proizvode (Turnšek, 2022) (MGRT, 2022) (Požun, 2017).

PRILOŽNOSTI ZA RAZVOJ FILMSKEGA TURIZMA V SLOVENIJI

Ključne priložnosti za razvoj filmskega turizma so izboljšanje filmske infrastrukture, razvoj interaktivnih filmskih muzejev in poti ter boljše sodelovanje med turističnimi in filmskimi ustanovami. Digitalizacija in uporaba novih tehnologij, kot sta navidezna in razširjena resničnost, bi lahko izboljšala dostopnost in izkušnje za obiskovalce (Požun, 2017) (MGRT, 2022).

PRIHODNOST IN RAZVOJ FILMSKEGA TURIZMA V SLOVENIJI

Prihodnost filmskega turizma v Sloveniji je tesno povezana z izvajanjem strategije 2022-2028, ki poudarja trajnostno rast, vključevanje lokalnih skupnosti in inovacije v turizmu. Večja podpora filmski produkciji, tudi s finančnimi spodbudami, in promocija na mednarodnih trgih lahko omogočita, da Slovenija postane pomembna destinacija filmskega turizma (MGRT, 2022).

“Digitalne rešitve se lahko uporabljajo na različne načine, saj ima večina ljudi pri sebi pametni telefon, kar bi lahko odprlo številne možnosti za večjo uporabo, na primer razširjene resničnosti. To je le naslednji korak pri pripovedovanju zgodb.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)



09 Trendi prihodnosti

| TRENDI PRIHODNOSTI V POTOPITVENEM FILMSKEM IN LITERARNEM TURIZMU

MOŽNOSTI RAZŠIRJENE RESNIČNOSTI

Ena od najbolj neposrednih priložnosti je izboljšanje vodenih ogledov z uporabo aplikacij AR. Na področju literarnega turizma lahko mesta z močno literarno dediščino, kot sta Dublin (kjer je izšel Ulikses Jamesa Joycea) in Vilna (Unescovo mesto književnosti), razvijejo sprehode na podlagi AR, ki prekrivajo digitalno vsebino z resničnimi lokacijami. Obiskovalci so lahko s pametnimi telefoni ali očali AR spremljali pripovedovanje zgodovinskih avtorjev o njihovih delih, raziskovali 3D-rekonstrukcije preteklih mestnih pokrajin ali sodelovali z animiranimi literarnimi liki. Podobno lahko v filmskem turizmu aplikacije AR oživijo znane filmske prizore na lokacijah snemanja. Na primer, z ogledom Dubrovnika, ki je splošno znan kot Kraljev pristanek iz serije Igra prestolov, bi lahko obiskovalci videli, kako se pred njihovimi očmi odvijajo ikonični prizori, medtem ko bi stali na dejanskih prizoriščih snemanja.

MOŽNOSTI VIRTUALNE RESNIČNOSTI

VR predstavlja še eno veliko priložnost, zlasti za lokacije s sezonskimi težavami ali težavami z dostopnostjo. Oddaljene destinacije ali destinacije zunaj sezone, kot so islandske filmske lokacije iz filmov Skrivno življenje Walterja Mittyja ali Igra prestolov, lahko ponujajo doživetja v virtualni resničnosti, ki uporabnike vse leto popeljejo v čudovite pokrajine, ki jemljejo dih. Muzeji in literarni centri lahko razvijejo doživetja v navidezni resničnosti, ki obiskovalcem omogočajo, da "vstopijo" v prizore iz znanih romanov ali zgodovinskih dogodkov. Muzej Brontë Parsonage v Združenem kraljestvu bi lahko na primer ustvaril izkušnjo VR, v kateri bi se obiskovalci potopili v močvirje Viharnega vrha, kot ga je opisala Emily Brontë.

DRUGE MOŽNOSTI

Gamifikacija je še ena možnost za potopitveni turizem, ki ponuja interaktivne in zanimive načine raziskovanja destinacij. Za mesta z močno tradicijo pripovedovanja zgodb, kot je Edinburgh, prizorišče dogajanja v filmu Harry Potter, bi lahko razvili mobilni lov za zakladom ali AR lov za zakladom, povezanim z literarnimi deli ali filmi. Igralci so lahko sledili namigom, sodelovali z virtualnimi liki in odklepali ekskluzivno digitalno vsebino, povezano z literarno in filmsko zgodovino mesta. Prizore iz Harryja Potterja so snemali tudi na Irskem, kar ponuja možnosti irski industriji. Tudi predstave v živo in holografske projekcije imajo potencial za potopitveni turizem. Uporaba hologramov za oživljanje avtorjev ali zgodovinskih osebnosti je bila že uspešno preizkušena v muzejih. Shakespearovo gledališče Globe v Londonu bi lahko na primer vključilo holografske predstave, da bi poustvarilo uprizoritev iger v 17. stoletju.

Podobno so za obiskovalce v Rimu pripravili VR uprizoritve kulturnih filmskih trenutkov, kot so bitke v Koloseju iz filma *Gladiator*. Eden izmed naših intervjuvancev je raziskal uporabo VR: *“Ja, pozanimali smo se glede VR očal že pred časom, veste, ampak mi smo potrebovali številke”*.

Za mala in srednje velika podjetja so te potopitvene rešitve stroškovno učinkoviti načini za konkuriranje na svetovnem turističnem trgu. Digitalna doživetja ne zahtevajo obsežne fizične infrastrukture in jih je mogoče monetizirati s prenosni aplikacij, naročinami na vsebine VR in partnerstvi s turističnimi združenji. Programi financiranja EU, kot sta Obzorje Evropa in Digitalna Evropa, zagotavljajo tudi finančno podporo inovacijam v kulturnih in ustvarjalnih industrijah, kar podjetjem olajša razvoj in razširjanje potopitvenih turističnih proizvodov.

“Večina ljudi ima na telefonih kamere, zato uporaba QR kod za pridobitev dodatne izkušnje ali preusmeritev na spletno stran z več informacijami ne škodi in ni nekaj, za kar bi morali ljudje prenesti aplikacijo. S fotoaparati pa je veliko priložnosti, da s temi digitalnimi sredstvi izboljšate izkušnjo obiskovalcev. Potovati začenjajo nove generacije, ki so bolj dovzetne za tovrstne stvari in bi jih lahko zanimalo učenje na ta način. Starejši ljudje pa postajajo vse bolj tehnološko podkovani, bolj kot pred desetimi leti.”

(Iz intervjuja s strokovnjakom)

The image features two DK 'The Film Book' books and a film strip resting on a dark, weathered wooden plank surface. The book in the foreground is a hardcover with a light blue-grey cover, decorated with a pattern of circular film frames. The title 'THE FILM BOOK' is printed in large, bold letters, with 'THE' in black and 'FILM BOOK' in red. Below the title, it says 'A COMPLETE GUIDE TO THE WORLD OF CINEMA'. The book in the background is a paperback with a similar design. A brown film strip is coiled on the left side of the books. In the bottom left corner, there are two overlapping teal-colored circles.

10 Priporočeno branje

Splošni viri o filmskem in literarnem turizmu

- 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.

Slovenski filmski in literarni turizem

- 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. <https://www.slovenia.info/en/stories/slovenia-a-treasure-trove-of-literature>.

Islandski filmski in literarni turizem

Filmski turizem

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

Literarni turizem

- 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/>.

Irski filmski in literarni turizem

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

Litovski filmski in literarni turizem

- European Film Commissions Network. (2024). Spotlight on Vilnius: A Filmmaker's Dream Destination. <https://www.eufcn.com/>.
- Lithuania.lt. (2024). Analysis of Lithuania's Film Industry Concentration in Vilnius. <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. <https://www.lkc.lt/>.
- Vilnius Literature. Vilnius Literature and Events. <https://www.vilniusliterature.lt/en>.
- VILNIUS TECH virtual production studio "Faux Real studio". <https://www.fauxreal.lt/>

Digitalna in potopitvena tehnologija v turizmu

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

Filmski potopitveni turizem na Danskem

- VisitDenmark (2023). Denmark's Positioning in Film and TV Tourism. VisitDenmark Annual Report. 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. www.dfi.dk
- Copenhagen Film Fund (2023). Attracting International Productions: The Role of Copenhagen in Global Filmmaking. www.cphfilmfund.com

Potopisni turizem na Danskem v povezavi s pismenostjo

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

Vloga AR/VR v danskem turizmu

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