

VONZÁSOK ÉS TASZÍTÁSOK: A KARAKTEREK ÉS A TÁJAK KAPCSOLATA A „TRÓNOK HARCA” SOROZAT GENERÁLTA FILMTURIZMUSBAN

MITEV ARIEL¹, IRIMIÁS ANNA^{2,3}, MICHALKÓ GÁBOR^{1,4*}, PANDULA BETTINA¹, ZSIROS
BERNADETT¹

¹ *Budapesti Corvinus Egyetem Marketing és Média Intézet*

² *Kodolányi János Főiskola Turizmus Tanszék*

³ *Università degli Studi di Trento*

⁴ *MTA CSFK Földrajztudományi Intézet*

**e-mail: michalko.gabor@csfk.mta.hu*

Absztrakt

A spontán, csupán a rajongók érdeklődése gerjesztette filmturizmust napjainkra felváltották a tudatos, az érintett turisztikai desztinációk által professzionálisan menedzselt mozikulturális zarándoklatok. Évről évre filmturisták milliói keresik fel kedvenc forgatási helyszíneiket, ahol a szemlélődéstől a bonyolultabb rituálékig különböző módokon keresztül kerülnek kapcsolatba a tájjal. A film által kiváltott, a táj iránti érdeklődést felkeltő érzelm forrása sokrétű, de valószínűsíthető, hogy a szereplők által megtestesített karakterrel is kapcsolatban áll. Minél összetettebb egy film, annál inkább vizsgálhatók a desztinációk felkeresését befolyásoló vonzások és taszítások. A „Trónok harca” (2011-) a fantasy témára épülő mozikultúra sajátos példája, mivel egyrészt tudatosan segíti a valós, viszonylag könnyen azonosítható helyszínek turizmusát, másrészt multilokális (eddig 9 ország 42 tájával szembesülhetnek a nézők), harmadrészt sorozat, amely éppen az egyes epizódok közötti időbeli megszakításokkal képes a tájjal kapcsolatos érzelmi manipulációkra. A jelen tanulmányban egy 314 fős kényelmi mintán 2016 őszén elvégzett kérdőíves vizsgálat eredményeit kívánjuk bemutatni, kiemelten foglalkozunk a kedvelt és elutasított karakterek táji kötődéseinek feltárásával, valamint a természeti tájakról és a városokról alkotott filmbéli képi világ vizsgálatával.

Bevezetés

A George R. R. Martin amerikai író és forgatókönyvíró nevéhez fűződő „Tűz és jég dala” című fantasy könyvsorozat-folyam nyitó kötetéről, a „Trónok harcáról” elnevezett, 2011-ben



debütált HBO filmprodukció jelenleg a 6. évadnál jár. Az évek során többtucat Emmy-díjat elnyert, évadonként tíz részből álló, epizódonként átlag 55 perc időtartamú filmsorozat hatalmas rajongótáborral rendelkezik, amelynek tagjai nem csupán a televízió képernyője előtt, hanem a legkülönbözőbb internetes közösségi fórumokon és filmes eseményeken követik, illetve generálják a mozival kapcsolatos híreket, fejleményeket. Több filmforgatási helyszín is a „Trónok harca” rajongók zarándokhelyévé vált, így a városi, a kulturális és filmturizmus-kutatók is felfigyeltek a „Gyűrűk ura” vagy a „Harry Potter” sorozatok kapcsán már ismert, ugyanakkor új vonásokat is hordozó jelenségre (Beeton 2016). A fantasy irodalomra és az abból készült mozikra jellemző történelmi és földrajzi beágyazódás a „Trónok harca” filmsorozatban is jelen van, előbbi kapcsán alapvetően a XIV.–XV. század építészete, harcászata és életmódja, utóbbi vonatkozásában egyszerű geográfiai fogalmak és hozzájuk rendelt értékek, mint például a zord észak vagy a déli kígyófészek jelennek meg (Marshall 2015). Miközben a filmsorozat a szerző és a dramaturg fantáziavilágának helyszínein játszódik, már a főcímben bemutatásra kerülő topográfiai kalauz is az ebben való eligazodást segíti. A hatalomért folyó küzdelem mögött meghúzódó igen kusza családtörténeti szálak kibogozását homloktérbe állító filmsorozat viszonylag egyszerű sémákkal operál, így az intrika, az erőszak, a szex és a harc képezik a történet legfontosabb pilléreit (Stanton 2015). A „Trónok harca” képi világának fontos tényezője a hosszabban kitartott, a felismerhetőséget segítő táji ábrázolás, legyen az természeti vagy kultúrtáj. A tájak nem feltétlenül önmagukért, gyönyörködtető szépségük vagy történelmi funkciójuk tükröződését szolgáló objektumok, hanem szinte minden esetben karakteres, a filmsorozat szereplőivel szorosan összefüggő, gyakran visszatérő helyszínek. Az avatott szemű nézők, a filmsorozat rajongói kisebb-nagyobb utánajárással képesek azonosítani a forgatási helyszíneket, azok minimális digitalizálással átalakított valós tájak (a stáblista végén olvasható, hogy az adott epizód mely országokban játszódott). Ebből következik, hogy – feltehetően a film készítőinek szándékával összhangban – a „Trónok harca” számos rajongó vagy érdeklődő esetében váltotta ki egy-egy filmforgatási helyszín felkeresését, amelyet idővel az érintett desztinációk turisztikai menedzsment szervezeti, vállalkozásai is elősegítettek. Így fordulhatott elő például Dubrovnikban, hogy a Királyvár helyszínéül szolgáló adriai-tenger menti horvát városban 2016-ban turistakvótát kellett bevezetni a filmturisták korlátozására, de Málta (Gozó), vagy Észak-Írország (Belfast) is a veszélyeztetett célpontok közé tartozik. A filmsorozat iránti érdeklődés előreláthatólag fennmarad, nemcsak azért mert az HBO mellett immáron DVD-n vagy interneten is elérhetőek az egyes évadok epizódjai, hanem további évadok gyártását is tervezik, amely a rajongótábor bővüléséhez, differenciálódásához is vezethet. A „Trónok harca” titkának megfejtése elsősorban filmesztétikai és filmszociológiai megközelítésű kihívás, annyit azonban az eredmények értelmezéséhez szükséges megjegyezni, hogy a fantasy és a valóság határmezsgyéjén ügyesen lavírozó sorozat a naturalisztikus ábrázolásmód felvállalásával is igyekszik a nézőt a hétköznapiakból kizökkenteni.



Tekintettel arra, hogy a „Trónok harca” kiváló terepet kínál a filmbéli és a valós tájak iránt való vonzódás közötti összefüggések feltárására, így a jelen tanulmányunkban elsősorban arra a kérdésre keressük a választ, hogy:

- 1) a filmsorozat egyes karaktereihez fűződő érzelmi kapcsolat milyen mértékben befolyásolja a hozzájuk köthető helyszínhez való viszonyulást;
- 2) a filmsorozat egyes helyszíneihez való viszonyulás milyen mértékben befolyásolja a valós helyszíneként történő topográfiai azonosításukat;
- 3) filmsorozat helyszíneivel kapcsolatban megjelenő érdeklődés milyen kapcsolatban áll a természeti tájak és a városok ábrázolásával mint kulcs mozzanatokkal.

A tanulmány műfaji keretei és terjedelmi korlátai meglehetősen szűkre szabják az eredmények bemutatását és értékelését, ezért e helyen csak a legfontosabb összefüggések közreadására szorítkozunk.

Elméleti háttér

A filmek és televíziós produkciók utazásokat serkentő hatása az utóbbi években egyre nagyobb figyelmet kapott mind tudományos, mind iparági szempontból (Beeton 2016). A filmturizmus, melynek angol megfelelője film-induced tourism vagy a sorozatok esetében screen tourism, a kulturális turizmus tárgyköréhez tartozik és olyan utazásokat jelent, amelyeknél a turista elsődleges motivációja egy filmes vagy televíziós sorozat forgatási helyszínének felkeresése (Connell 2012, Irimiás 2015). Annak ellenére, hogy a legtöbb játékfilm nem azzal a szándékkal készült, hogy a filmforgatás helyszínén turizmust generáljon, mégis a filmek és különösen a filmbéli táj, növelhetik a helyszín vonzerejét, felhívhatják a figyelmet az adott desztinációra, megváltoztathatják vagy felerősíthetik annak imázsát (O'Connor 2011). A nézők közül a film számos embert sarkallhat arra, hogy a valóságban is felkeresse a filmforgatás helyszínéül szolgáló tájat, várost, és akár viselkedésében is másolja a filmbéli szereplőket, leképezze az ott forgatott jeleneteket (Papp-Váry és Hajnal 2010). Ez a filmes népszerűség a történelmi városok menedzselését új kihívások elé állíthatja (Puczkó és Rátz 2003).

A televíziós sorozatok méginkább képesek a nézőket a saját bűvkörükbe vonni (Sulyok 2009). Egy sorozat rendszeres követése magával vonja, hogy a néző nem csupán az eseményeket figyeli, hanem a filmbéli tájat jelentésekkel, érzelmekkel ruházza fel (Irimiás 2015). Egyes sorozatok történéseinek helyszíneit, például a nagysikerű brit *Downton Abbey* kastélyát vagy a dél-koreai *Palota ékköve* című történelmi dráma lokációját a nézők kiválóan ismerik és szinte otthonosan mozognak benne (Kim 2012). Az utóbbi turisztikai vonzerejét bizonyítja, hogy 2004-ben a forgatásra felépített területet *Palota ékköve* tematikus parkká alakították át, amely a megnyitást követő két évben több mint 180 ezer látogatót fogadott (Kim 2012).

Chris Rojek (1997) brit társadalomtudós szerint a különleges terekről a turistáknak konkrét elképzeléseik vannak, hiszen számtalanszor látták már azokat fotókon, filmekben és televíziós programokban vagy olvastak róluk úti könyvekben és magazinokban. Ezáltal a távoli helyek is ismerősnek tűnnek, az új jelentéseket hordozó helyek a mediatizáció által megszokottá válnak (Bódi 2008). Ez különösen igaz a fantasy filmekre, amelyek valamilyen konkrét tájhoz, forgatási



helyszínhez köthetőek, mint például A gyűrűk ura és a Hobbit trilógia új-zélandi helyszínei vagy a Csillagok háborúja régi és új epizódjai (Escher et al. 2008). Ugyanakkor nem csak a korábban említett ikonikus tájak vannak hatással a nézőkre. A Smallville (2001-) és az X-akták (1993–2002) televíziós sci-fi sorozatok gyártói úgy vélték, hogy Vancouver utcái és épületei jellegtelenek, ezért a helyszín nem beazonosítható, vagyis kiválóan szolgálja azt a célt, hogy a történetek fiktív környezetben játszódjanak. Ám a kanadai város "jellegtelensége" az X-akták rajongói számára egy jelentésekben gazdag és rejtélyekkel teli városi szövetet hozott létre, amelyet csak a beavatottak tudnak dekódolni. A rajongók földrajzi olvasata tehát különlegessé és varázslatossá tették Vancouvert (Brooker 2007).

A „Trónok harca” helyszínei korántsem jellegtelenek, ez a fantasy történelmi dráma európai világörökség-helyszíneken (például Sevilla) és népszerű turisztikai desztinációkban játszódik (például Trogir és Dubrovnik), ahol a városi és természeti tájak szoros összefüggésben váltják egymást. A sorozat erős karakterei, sokszor durva jelenetei a forgatási helyszínek imázsát és következésképpen turisztikai vonzerejét is befolyásolhatják.

Módszerek

A kutatás során egy mélyinterjúval kombinált kérdőíves felmérést végeztünk, hólabda mintavétellel, egyetemi hallgatók bevonásával, akik a saját ismerőseik körében töltették ki a kérdőívet és interjúztak. Bár a felmérés értelemszerűen nem reprezentatív (bár a sorozat magyarországi nézőinek összetételét illetően nincs pontos adat az alapsokaságról), ezzel a módszerrel hatékonyan sikerült elérni a „Trónok harca” sorozat fiatalabb nézőit. Az adatelemzést az IBM SPSS Statistics 22 programmal végeztük el.

Az adatfelvételre 2016 őszén került sor, és összesen 314 értékelhető kérdőívet kaptunk. A megkérdezettek 84,1%-a látta az összes eddigi hat évadot, 19,7%-a pedig járt már legalább egy „Trónok harca” forgatási helyszínen, azonban 80,3%-a egyen sem. A minta jellemzőit az 1. táblázatban mutatjuk be.

1. táblázat: A minta jellemzői (n=314), százalék (Forrás: a szerzők saját gyűjtése)

Neme		Település típusa	
Férfi	50,0	Budapest	42,0
Nő	50,0	20.000 fő feletti város	31,2
Kora		Egyéb település	26,8
18-21 éves	48,1		
22-25 éves	28,0	Foglalkozási státusza	
26-29 éves	8,6	65,6	
30- éves	15,3	Diák	32,8
Iskolai végzettség			
max. 8 általános	3,2	Aktív dolgozó	
szakmunkásképző	2,3	Munkanélküli	1,6
érettségi	67,1		
diploma	27,4		



Eredmények

Vizsgálatunk fókuszában a filmbéli és a valós tájak iránti vonzódás között fellelhető összefüggések állnak. A sorozat készítői nagy hangsúlyt fektetnek a táj- és városképek ábrázolására: lassú jelenetek révén hosszasan mutatják be az egyes helyszíneket, így a nézők is részletesebben megismerhetik azokat.

A kutatómunka során igyekeztünk feltárni, hogy a filmsorozat egyes karaktereihez fűződő érzelmi kapcsolat milyen mértékben befolyásolja a hozzájuk köthető helyszínhez való viszonyulást. A témával foglalkozó szakirodalom eredményei azt mutatják, hogy a sorozatok esetében a szereplők és a tájak közötti kapcsolat erősebb, mint a játékfilmek esetében. Ugyanakkor hangsúlyozzuk, hogy a „Trónok harca” bizonyos szereplőit nehéz egy konkrét helyszínhez kötni, hiszen több szereplő is (különösen Daenerys) szinte állandóan mozgásban van a történet során. A kérdőíves vizsgálatunk során a három legkedveltebb szereplő és a négy legkedveltebb helyszín között összefüggést véltünk felfedezni, ebből következően, hogy ki milyen karaktert kedvel, bizonyos mértékben meghatározza azt, hogy melyik helyszínre látogatna el leginkább. Akiknek Tyrion Lannister a kedvenc karakterük, azok Királyvárat és a Falat keresnék fel legszívesebben, akiknek pedig Jon Snow, azok a Falat és Királyvárat. A Daenerys Targaryent kedvelők körében is Királyvár a legnépszerűbb, azonban ő csak annyiban köthető Királyvárhoz, hogy célja eljutni oda, és elfoglalni a vastrónt. Látható tehát, hogy van összefüggés a helyszínek és a karakterek között, de mint a válaszokból kiderült az utazási hajlandóságot számos más tényező is befolyásolja, mint például a szélsőséges időjárás (taszító), vagy a hely egzotikuma (vonzó). A legkönnyebben beazonosított Királyvár, a főváros, a legkedveltebb helyszínnek számít a megkérdezettek körében (2. táblázat).

2. táblázat: A „Trónok harca” kedvelt karakterei és helyszínei

Q10_1KAT * Q10_3SORKAT Crosstabulation

			Q10_3SORKAT					Total
			1,00 Királyvár	2,00 Fal	3,00 Deres	4,00 Dorne	5,00 egyéb	
Q10_1KAT	1 Tyrion	Count	27	19	10	13	23	92
		% within Q10_1KAT	29,3%	20,7%	10,9%	14,1%	25,0%	100,0%
		% within Q10_3SORKAT	35,1%	38,8%	26,3%	36,1%	20,2%	29,3%
	2 Daenerys	Count	20	2	7	5	29	63
		% within Q10_1KAT	31,7%	3,2%	11,1%	7,9%	46,0%	100,0%
		% within Q10_3SORKAT	26,0%	4,1%	18,4%	13,9%	25,4%	20,1%
	3 Jon Snow	Count	10	15	8	3	22	58
		% within Q10_1KAT	17,2%	25,9%	13,8%	5,2%	37,9%	100,0%
		% within Q10_3SORKAT	13,0%	30,6%	21,1%	8,3%	19,3%	18,5%
	4 egyéb	Count	20	13	13	15	40	101
		% within Q10_1KAT	19,8%	12,9%	12,9%	14,9%	39,6%	100,0%
		% within Q10_3SORKAT	26,0%	26,5%	34,2%	41,7%	35,1%	32,2%
Total	Count	77	49	38	36	114	314	
	% within Q10_1KAT	24,5%	15,6%	12,1%	11,5%	36,3%	100,0%	
	% within Q10_3SORKAT	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

Forrás: a szerzők saját gyűjtése. Pearson Khi-négyzet teszt szignifikáns ($p = 0,010$).

Emellett megvizsgáltuk a legkevésbé kedvelt karakterek és az elkerülendő helyszínek közötti kapcsolatot is, azonban eredményeink inkább a szokásos utazási preferenciákat tükrözték. A



válaszadók az egyes helyszíneken tapasztalható szélsőséges időjárási jelenségek (például a rendkívüli hideg vagy tűző forróság), kietlen tájak (például végeláthatatlan puszták vagy hómezők), vagy az idegenek (“Mások”) miatt nem utaznának bizonyos helyszínekre. Így legkevésbé az izlandi helyszínek ébresztettek utazási vágyat a válaszadók körében (3. táblázat). Ez esetben az csak másodlagos tényező, hogy az adott helyszín valamelyik gonosz szereplőnek a fészke (Királyvár, Rémvár).

3. táblázat: A „Trónok harca” negatív karakterei és elkerülendő helyszínei

Legkevésbé kedvelt sorozatbeli karakter	Megoszlás (%)	Elkerülendő helyszínek (fő), ha n>4
<i>Cersei Lannister</i>	20,4%	<i>Fal (13), Falon túl (11), Dothraki sivatag (8), Királyvár (5)</i>
<i>Joffrey Baratheon</i>	20,4%	<i>Fal (15), Falon túl (12)</i>
<i>Ramsay Bolton</i>	18,8%	<i>Fal (12), Falon túl (10), Vas-szigetek (6), Rémvár (4)</i>
<i>Sansa Stark</i>	5,7%	<i>egyik helyszínt sem említették legalább öten</i>
<i>Petyr Baelish (Kisujj)</i>	4,5%	<i>egyik helyszínt sem említették legalább öten</i>

Forrás: a szerzők saját gyűjtése.

A kérdőíves kutatáshoz kapcsolódó mélyinterjúk is ezen eredményeket támasztják alá. Egyik kérdésünk az volt, hogy melyik az a helyszín, amelyik leginkább magával ragadta, és vajon mi állhat ennek hátterében? Ezen kérdés megválaszolásakor a 312 válaszadó 23,1%-a kötötte a helyszínt egy személyhez, családhoz vagy csoporthoz. Közülük a többség azonban nem csupán az említett karakter miatt választotta ezt a helyszínt, hanem számos egyéb tényezőt is figyelembe vettek, így az időjárás, a tájbrázolás, a helyszín fekvése, valamint a helyszínhez köthető misztikum és egzotikum egyaránt fontos motiváló tényezők voltak. Az interjúk során a válaszadók nem emeltek ki konkrét szereplőt, ugyanakkor megfogalmazták, hogy azért látogatnának el egy adott helyszínre, mert sok szereplő kötődik oda, így a nézők is jelentés- és érzelmi többlettel képesek felruházni azt a tájat.

Kíváncsiak voltunk arra is, hogy a filmsorozat egyes helyszíneihez való viszonyulás milyen mértékben befolyásolja a valós helyszíneként történő topográfiai azonosításukat. Itt azt tapasztaltuk, hogy bár a helyszínek valóságűiek (erre tudatosan törekedtek a film készítői), az általunk megkérdezettek nehezen helyezik el a fantasy sorozat térképen. A Királyvárat alakító Dubrovnikot tudták a legtöbben beazonosítani (56%), de a Fekete várat befogadó Belfastot már csak a megkérdezettek 29%-a. Nehézséget okoz még a helyszínek azonosításában, hogy egyes forgatási helyszínek sok esetben nem feleltethetőek meg kizárólag egy sorozatbeli helyszíneknek, illetve van olyan sorozatbeli helyszín, amelyet több valós helyszínen forgattak. Hasonlóan a korábbiakhoz, itt is a főváros jár az élen: akiknek Királyvár a kedvencük, azoknak a 76,6%-a tudja beazonosítani Dubrovnikot, ami szignifikánsan magasabb arány, mint a teljes mintánál tapasztalható 56%. Ez az összefüggés szignifikáns (Pearson-féle Khi-négyzet: 18,05; p = 0,000). A többi város esetében az összefüggés azonban már nem szignifikáns, amelyet az alacsony elemszám is magyarázhat (4. táblázat).



4. táblázat: A filmbéli és a valós helyszínek beazonosítása

Legkedveltebb sorozatbeli helyszín	Említés (fő)	Ebből beazonosította a valódi helyszínt, fő (%)	Nem azonosította be a valódi helyszínt, fő (%)	Valódi helyszín (beazonosításai arány a teljes mintában)
Királyvár (King's Landing)	77	59 (76,6%)	18 (23,4%)	Dubrovnik (56%)
Fal / Fekete vár (The Wall)	49	30 (61,2%)	19 (38,8%)	Belfast (29%)
Deres (Winterfell)	38	25 (65,8%)	13 (34,2%)	Skócia (26%)
Dorne	36	21 (58,3%)	15 (41,7%)	Sevilla (17%)
Égikert (High Garden)	13	n.a.	n.a.	n.a.

Forrás: a szerzők saját gyűjtése.

Törekedtünk megtudni, hogy a filmsorozat helyszíneivel kapcsolatban megjelenő érdeklődés milyen kapcsolatban áll a természeti tájak és a városok ábrázolásával, ahol viszonylag szoros kapcsolatot fedeztünk fel. Kérdőíves felmérésünk alapján minél fontosabb valakinek a természeti és kultúrtájak ábrázolása, annál inkább elbűvölik a sorozat helyszínei. Azok a válaszadók, akik szeretnek képeket nézegetni, információt gyűjteni a sorozat helyszíneiről szeretik a helyszínek filmbéli megjelenéseit összehasonlítani a valóságos forgatási helyszínekkel, tehát a helyszíneket vélhetően könnyebben beazonosítják (5. táblázat).

5. táblázat: A táji ábrázolás és az elmélyülés kapcsolata

		Correlations						
		Q11_5 Természeti tájak ábrázolása	Q11_6 Városok, lakott helyek ábrázolása	Q4_6 Elbűvölnek azok a helyek, ahol a sorozat játsszódik	Q4_7 Érdekelnek azok a helyek, ahol a sorozat játsszódik	Q4_8 Szeretek képeket nézegetni a sorozat helyszíneiről	Q4_9 Információt gyűjtök azokról a helyekről, ahol a sorozat egyes jeleneteit forgatták	Q4_10 Szeretem a helyszínek filmbeli megjelenítés eit összehasonlítani a valósággal
Q11_5 Természeti tájak ábrázolása	Pearson Correlation	1	,779**	,346**	,426**	,283**	,255**	,202**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	313	313	313	313	313	313	313
Q11_6 Városok, lakott helyek ábrázolása	Pearson Correlation	,779**	1	,299**	,345**	,263**	,240**	,234**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	313	314	314	314	314	314	314
Q4_6 Elbűvölnek azok a helyek, ahol a sorozat játsszódik	Pearson Correlation	,346**	,299**	1	,695**	,383**	,295**	,300**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000	,000
	N	313	314	314	314	314	314	314
Q4_7 Érdekelnek azok a helyek, ahol a sorozat játsszódik	Pearson Correlation	,426**	,345**	,695**	1	,511**	,388**	,366**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	313	314	314	314	314	314	314
Q4_8 Szeretek képeket nézegetni a sorozat helyszíneiről	Pearson Correlation	,283**	,263**	,383**	,511**	1	,570**	,517**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000	,000
	N	313	314	314	314	314	314	314
Q4_9 Információt gyűjtök azokról a helyekről, ahol a sorozat egyes jeleneteit forgatták	Pearson Correlation	,255**	,240**	,295**	,388**	,570**	1	,478**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000		,000
	N	313	314	314	314	314	314	314
Q4_10 Szeretem a helyszínek filmbeli megjelenéseit összehasonlítani a valósággal	Pearson Correlation	,202**	,234**	,300**	,366**	,517**	,478**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	313	314	314	314	314	314	314

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Forrás: a szerzők saját gyűjtése.



Az elemzés során kiderült, hogy a táj/város ábrázolásának fontossága és a sorozathelyszínek vonzereje között szignifikáns kapcsolat van. Azaz minél fontosabb valakinek a táj/város ábrázolása, annál vonzóbbak számára a sorozatbeli helyszínek; illetve annál inkább érzi úgy, hogy a sorozat helyszínei fokozzák a sorozatnézés élményét ($r = 0,447$ és $r = 0,393$), kiváló keretet adnak a történetnek ($r = 0,322$ és $r = 0,276$), valamint valóságárvé teszik a sorozatot ($r = 0,341$ és $r = 0,300$). Továbbá a korrelációs együtthatók azt is mutatják, hogy a természeti tájak hozzáadott értéke jelentősebb, mint a városoké. Hasonlóan szignifikáns kapcsolat figyelhető meg a táj/város ábrázolás fontossága és a helyszín hozzáadott értéke között, vagyis minél fontosabb a nézőnek a tájak és városok ábrázolása, annál inkább gondolja úgy, hogy a sorozatban ábrázolt helyszíneknek hozzáadott értékük is van. Mindez azt bizonyítja, hogy az ábrázolt tájak és városok jelentős mértékben fokozzák a sorozatnézés élményét.

Összegzés

Az alapvetően összetett matematikai statisztikai elemzéseken nyugvó vizsgálat eredményeinek értékelésekor fontos kiemelni, hogy hazánkat sokkal később érte el a „Trónok harca láz”, mint például az USA-t, Spanyolországot vagy Észak-Írországot, továbbá az intenzív marketing kampányok és tematikus események híján is kevesebb inger éri a magyar nézőket a sorozattal kapcsolatban. Fontos kiemelni azt is, hogy mint ahogy a kérdőívekből is kiderült, kevesen nézik a sorozatot az HBO-n. Ám mivel kampányokat csak az HBO beleegyezésével lehet folytatni, a marketingkampányok inkább azokat az országokat célozzák, ahol ez az arány magas. A filmforgatási helyszínek felkeresésének alacsony volumene háttérben számos tényező állhat, például meghatározó lehet, hogy Magyarországon alacsonyabb a fizetőképes kereslet, mint egyes nyugati országokban (Rátz 2004). A „Trónok harca” forgatási helyszínei bizonyos szempontból mind egzotikusak, ezért sok esetben drágábbak is, főleg, ha az utazók részt szeretnének venni egy tematikus túrán, eseményen is. Mindemellett előfordul, hogy a nézők nem tudják, hogy a legtöbb forgatási helyszín a valóságban is szinte teljesen úgy néz ki, mint a sorozatban; az interjúk során kiderült, vannak, akik azt gondolják, néhány helyszín csak egy számítógépes program eredménye, ez pedig az odautazás vágyára is hatással lehet.

Köszönetnyilvánítás

A kutatást az MTA Bolyai János Kutatási Ösztöndíj pályázata támogatta.

Irodalomjegyzék

- Beeton, S. (2016). Film-induced tourism. 2nd Edition. Channel View Publications, Cleveland.
- Bódi, J. (2008). A turistatekintet mögött. Debreceni Disputa 6 (5): 4–9.
- Brooker, W. (2007) Everywhere and nowhere: Vancouver, fan pilgrimage and the urban imaginary. International Journal of Cultural Studies 10 (4): 423–444.
- Connell, J. (2012). Film tourism - Evolution, progress and prospects. Tourism Management 33: 1007–1029.



- Escher, A., Riempp, E., Wüst, M. (2008). In the footsteps of Jedi knights and sea pirates – Hollywood moovies and tourism in Tunisia. *Geographische Rundschau International Edition* 4 (3): 46–52.
- Irimiás, A. (2015). *Filmturizmus. A filmek és televíziós sorozatok turisztikai szerepének és hatásainak geográfiai vizsgálata*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Kim, S. (2012). Audience involvement and film tourism experiences: Emotional places, emotional experiences. *Tourism Management* 33 (2): 387–396.
- Marshall, K. (2015). Atlas of a concave world: Game of Thrones and the historical novel. *Critical Quarterly* 57 (1): 61–70.
- O'Connor, N. (2011). A conceptual examination of the film induced tourism phenomenon in Ireland. *European Journal of Tourism, Hospitality and Recreation* 2 (3): 105–125.
- Papp-Váry, Á., Hajnal, M. (2010). *Filmturisták*. *Marketing and Média* 15 (12): 17.
- Puczkó, L. – Rátz, T. (2003). *Turizmus történelmi városokban. Tervezés és menedzsment*. Turisztikai Oktató és Kutató Kkt., Budapest
- Rátz, T. (2004). *European Tourism*. Kodolányi János University College, Székesfehérvár
- Rojek, C. (1997). Indexing, Dragging and the Social Construction of Tourist Sight. – In: Rojek C. – Urry J. (eds.) *Tourism Cultures. Transformation of Travel and Theory*. Routledge, USA, pp. 52–74.
- Scharl, A., Hubmann-Haidvogel, A., Jones, A., Fischl, D., Kamolov, R., Weichselbraun, A., Rafelsberger, W. (2016). Analyzing the public discourse on works of fiction – Detection and visualization of emotion in online coverage about HBO's Game of Thrones. *Information Processing and Management* 52: 129–138.
- Sulyok, J. (2009). *Filmturizmus, avagy a filmekben rejlő lehetőségek a desztinációk számára*. *Turizmus Bulletin* 13(1): 34–39.
- Stanton, R. (2015). Excessive and appropriate gifts: hospitality and violence in A Song of Ice and Fire. *Critical Quarterly* 57(1): 49–60.

