



AGORA

AGORA

Progetto. No: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Modulo 4

Migliorare le attività di turismo rigenerativo attraverso la tecnologia

Sviluppato da DomSpain



Cofinanziato
dall'Unione europea



Indice

<i>RISULTATI DI APPRENDIMENTO</i>	3
<i>MODULO IN SINTESI</i>	5
4.1 Coltivare il domani: le basi teoriche del turismo rigenerativo e delle esperienze virtuali	6
4.2 Vantaggi e sfide associate all'incorporazione di elementi virtuali nel turismo rigenerativo	11
4.3 Suggerimenti per (ri-) progettare un'esperienza di turismo rigenerativo utilizzando strumenti tecnologici	19
<i>GLOSSARIO</i>	24
<i>SPUNTI DI RIFLESSIONE</i>	25
<i>FOGLI DI LAVORO</i>	25
<i>RISORSE EXTRA</i>	27
<i>RIFERIMENTI</i>	29





RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Conoscenza

- Comprendere il concetto di un'esperienza virtuale, il suo ruolo nel turismo rigenerativo e il suo potenziale impatto sulle destinazioni
- Descrivere i pro e i contro di specifiche esperienze virtuali nel contesto del turismo sostenibile

Abilità

- Spiegare i vantaggi e gli svantaggi di vari metodi e strumenti per la creazione di esperienze immersive e rigenerative
- Suggerire nuove intuizioni creative per incontri virtuali per la promozione della comunità e delle destinazioni

Competenze

- Essere in grado di applicare le conoscenze acquisite per progettare o rimodellare un'esperienza di turismo rigenerativo nelle loro pratiche quotidiane
- Generare nuove idee sull'incorporazione di esperienze virtuali nelle offerte turistiche, preparare i contenuti e i materiali per la loro implementazione





AGORA

Durata: Questo modulo richiede un impegno di circa 20 ore di lavoro preparatorio, di implementazione e di follow-up, inclusi il tempo di istruzione, le attività pratiche e il lavoro di progetto.



Cofinanziato
dall'Unione europea



MODULO IN SINTESI

Nel panorama in evoluzione dei viaggi, il turismo rigenerativo sta rimodellando il modo in cui esploriamo il mondo e la tecnologia può fornire agli agenti turistici e ai clienti, alle comunità e alle destinazioni nuove opportunità per rendere un'esperienza turistica più ricca, immersiva e sostenibile.

Questo modulo si concentra sugli strumenti tecnologici come mezzo per arricchire l'esperienza turistica. È stato preparato sulla base della valutazione e dell'analisi delle buone pratiche nella promozione delle destinazioni, delle comunità e dei produttori locali sia all'interno che all'esterno dell'Unione Europea. I partecipanti esploreranno le basi teoriche, valuteranno i vantaggi e le sfide delle esperienze virtuali e scopriranno suggerimenti pratici per creare incontri di turismo virtuale rigenerativo attraverso le seguenti unità:

- Coltivare il domani: le basi teoriche del Turismo Rigenerativo e delle Esperienze Virtuali
- Vantaggi e sfide associate all'incorporazione di elementi virtuali e interattivi nelle esperienze di turismo rigenerativo
- Suggerimenti per (ri-) progettare un'esperienza di turismo rigenerativo utilizzando strumenti tecnologici





4.1 Coltivare il domani: le basi teoriche del turismo rigenerativo e delle esperienze virtuali

La sinergia tra Turismo Rigenerativo ed Esperienze Virtuali rappresenta una relazione simbiotica che sta ridefinendo il futuro dei viaggi.

Alla sua base, il turismo rigenerativo è una filosofia che trascende le nozioni tradizionali di viaggio, abbracciando un approccio olistico e trasformando il turismo in una forza attiva per il cambiamento positivo. Scopri di più sulla visione di AGORA sul Turismo Rigenerativo nella [Guida AGORA](#).

Allineandosi ai principi del turismo rigenerativo, le esperienze virtuali sono emerse permettendoci di esplorare destinazioni riducendo al minimo l'impronta ambientale. La connessione tra pratiche sostenibili e progressi tecnologici diventa la pietra angolare di un'esperienza di viaggio trasformativa.

Inoltre, in un mondo in cui i vincoli fisici ed economici spesso limitano l'esplorazione, la tecnologia e gli strumenti digitali rendono l'esperienza di viaggio più coinvolgente, accessibile e sostenibile. Esperienze immersive supportate da nuove tecnologie offrono mezzi *alternativi o complementari* per interagire con culture, ambienti e comunità diverse.

ALTERNATIVO come attraverso il Viaggio Virtuale, gli utenti possono esplorare punti di riferimento iconici, meraviglie naturali e siti di patrimonio culturale come se fossero fisicamente presenti. Un punto di svolta nei regni del turismo virtuale è diventato [Google Earth](#) che ti permette di esplorare aree in tutto il mondo con il tocco di un pulsante.





AGORA

Il turismo virtuale diventa un canale per la condivisione della conoscenza, promuovendo la consapevolezza sulla bellezza e l'importanza di varie destinazioni senza lasciare casa. Diversi tipi di offerte di turismo virtuale possono combinare realtà virtuale, immagini statiche, video e audio, narrazione, elementi interattivi e altri formati multimediali per fornire un'esperienza che un utente non può ottenere solo attraverso immagini o siti web. Ad esempio, [Bratanov Winery e BM Vision VR Experience \(Bulgaria\)](#) consentono ai visitatori di esplorare la cantina, apprendere il processo di vinificazione e partecipare a una degustazione di vini virtuale tramite video a 360 gradi ed elementi interattivi.

I turisti possono accedere ai contenuti virtuali utilizzando un visore per realtà virtuale per un'esperienza più immersiva, ma è anche possibile visualizzare i contenuti su un normale computer o un dispositivo mobile. Ad esempio, una [mappa interattiva](#) può consentire ai viaggiatori virtuali di esplorare le rovine di un'antica città, come Pompei.

La realtà aumentata, la realtà virtuale (giochi, escape room), immagini e video 3D arricchiscono le esperienze turistiche, permettendo agli utenti di visitare...

- luoghi inesistenti, [come Second Life](#), connettendosi a persone o cose in questa destinazione immaginaria utilizzando un avatar;
- luoghi che sono ristretti o difficili da raggiungere nella vita reale, ad esempio, volare sopra [Monte Everest](#);
- luoghi antichi o il passato delle località esistenti, come [Timescope](#).





COMPLEMENTARE poiché un'esperienza turistica in presenza può essere arricchita sfruttando le nuove tecnologie per fondere il digitale e il fisico. La maggior parte di noi ha sperimentato le opportunità della realtà aumentata attraverso una popolare app per smartphone chiamata Pokemon Go e sa quanto possa essere immersiva e coinvolgente un'esperienza del genere. Le app mobili abilitate alla realtà aumentata possono fornire ai turisti tour virtuali intorno ai luoghi di interesse, attrazioni vicine, hotel/ristoranti consigliati e offerte esclusive prima del loro viaggio fisico.

Mentre si è sul posto, la realtà aumentata può essere utilizzata per scansionare mappe fisiche o segnaletica per ricevere sovrapposizioni digitali istantanee di informazioni, rendendo la navigazione e l'esplorazione più convenienti e amichevoli per gli ospiti. [WAM](#) – World Around Me – l'app aiuta turisti e locali in tutto il mondo a trovare luoghi di interesse e servizi intorno a loro, mantenersi in salute, fare acquisti e spostarsi utilizzando la fotocamera del telefono. Puntando la fotocamera del loro dispositivo in una direzione specifica, gli ospiti possono vedere frecce virtuali o marcatori sovrapposti alla loro vista in tempo reale, guidandoli verso le località desiderate. La tecnologia elimina la frustrazione di perdersi e migliora l'esperienza complessiva degli ospiti.

AR migliora il mondo reale sovrapponendo informazioni digitali, permettendo di accedere a dettagli preziosi su punti di riferimento, siti storici e attrazioni locali semplicemente puntando i loro smartphone o occhiali AR. A casa o in movimento, l'app [Smartify](#) può essere di aiuto se apprezzi l'arte e ami esplorare i musei. Utilizzando questa applicazione, puoi scansionare il pezzo d'arte storico per raccogliere maggiori informazioni su di esso. Viene fornito con dati pre-caricati da





diversi musei, tra cui il Museo San Donato in Italia, il Museo Reina Sofía in Spagna, ecc.

Strettamente legata all'AR, la *realtà virtuale* (VR) colloca l'utente all'interno di un ambiente in cui può interagire con i suoi elementi. Inoltre, per arricchire un'esperienza in presenza, diversi stakeholder – professionisti del turismo, educatori e agenti comunitari, anche senza un background tecnico speciale, possono co-progettare *sondaggi interattivi* e *quiz*, *visualizzazioni di dati animate* e *infografiche*, o *cacce al tesoro immersive* per gli ospiti per esplorare i luoghi di interesse seguendo indizi virtuali e cercando oggetti o marcatori digitali. Ad esempio, [GeoCaching](#), un'attività all'aperto popolare e una comunità online, utilizza coordinate GPS per localizzare gemme nascoste o “cache” posizionate da altri partecipanti e combina elementi di caccia al tesoro, tecnologia ed esplorazione.

L'interattività rende le esperienze autentiche più rigenerative e anche più attraenti, coinvolgendo gli ospiti nell'esplorazione più approfondita della destinazione. Ad esempio, nell'esperienza [The Taste of Berlin](#), prima di un evento virtuale, tutti i partecipanti ricevono una scatola di cibo con deliziose degustazioni e regali accuratamente selezionati. Durante sessioni interattive, insieme degustano, incontrano i migliori chef gastronomici di Berlino, iconici baristi e appassionati di cibo locali, visitano virtualmente vari punti di interesse della affascinante e diversificata scena culinaria e culturale di Berlino, ballano, ridono e vincono premi.

L'incorporazione di esperienze virtuali nelle pratiche turistiche le rende più immersive e apre nuove dimensioni di esplorazione e sostenibilità. Esperienze di turismo virtuale:





- **Promuovono la tutela ambientale**, permettendo ai turisti di ammirare la bellezza degli ecosistemi senza impattarli fisicamente. Questo promuove la conservazione ambientale riducendo al minimo l'impronta di carbonio associata ai viaggi tradizionali.

- **Promuovere la Conservazione del Patrimonio Culturale**, celebrando l'identità unica delle destinazioni immergendo virtualmente i turisti nelle culture, tradizioni e patrimoni locali. Questo, a sua volta, supporta la rigenerazione della vitalità culturale.

- **Impegnarsi nell'Esplorazione Responsabile**, fornendo una base per educare i turisti sulle pratiche di turismo responsabile. Attraverso contenuti informativi e funzionalità interattive, incoraggiano scelte etiche, riducendo al minimo gli impatti negativi sulle destinazioni.

- **Amplificare le Economie Locali**, dando risalto alle imprese e agli artigiani locali. Questo, a sua volta, supporta la rigenerazione economica della comunità o della destinazione, incoraggiando i turisti a visitare e soggiornare in aree che potrebbero non essere tipicamente destinazioni turistiche popolari. Ad esempio, la [piazza online Star Sleep](#) offre un'esperienza di prenotazione di un'esperienza basata sulla natura che abbraccia il trascorrere una notte in un comodo letto di lusso in uno spazio aperto e un'esperienza all'aperto alternativa, come attività di agriturismo (raccolta di colture, mungitura delle mucche, ecc.) o tour della fauna selvatica in aree rurali e remote.

Il turismo virtuale può anche **estendere la stagione turistica**. Ad esempio, le guide turistiche possono fare tour di persona di un'attrazione turistica o destinazione durante la primavera e l'estate affollate, e nella bassa stagione, questi tour possono essere personalizzati e offerti virtualmente.





Il ruolo della tecnologia e delle esperienze virtuali nella promozione del turismo rigenerativo è multiforme. Oltre ad essere uno strumento di esplorazione, questi incontri digitali diventano strumenti per il cambiamento positivo e contribuiscono positivamente al benessere delle comunità locali e delle destinazioni turistiche.

4.2 Vantaggi e sfide associate all'incorporazione di elementi virtuali nel turismo rigenerativo

Nel panorama in evoluzione del turismo rigenerativo, l'integrazione delle esperienze virtuali solleva domande sui suoi benefici e sfide. Esaminare i pro e i contro è essenziale per comprendere l'impatto potenziale sulle comunità e destinazioni, sui turisti e sull'ambiente.

VANTAGGI:

- Protezione Ambientale

Il turismo virtuale riduce le emissioni di carbonio associate ai viaggi eliminando o riducendo la necessità di viaggi internazionali, contribuendo a proteggere l'ambiente. Le esperienze virtuali possono anche educare sulle pratiche sostenibili, promuovendo un approccio più responsabile al turismo. Ad esempio, [FRAGA NATURE TRAIL & PRIZE-WINNING GOAT CHEESE FARM WITH TASTING](#) (Spagna) permette ai partecipanti di apprendere non solo le caratteristiche geografiche dell'area e le politiche ambientali regionali, la gastronomia





locale e i metodi utilizzati per produrre formaggi, ma anche le politiche ambientali regionali, rafforzando la loro consapevolezza ecologica.

Supportato dalle tecnologie, il viaggio fisico può essere reso anche più ecologico poiché le comunità e le destinazioni possono ridurre l'impronta ecologica associata ai viaggi, minimizzando le emissioni di carbonio e il degrado ambientale. Un buon esempio è la città di Malaga, in Spagna, che ha introdotto una [app per il parcheggio](#) per aiutare i viaggiatori a parcheggiare in modo più efficace e ridurre la congestione.

- Comprensione interculturale

Le interazioni digitali possono promuovere la consapevolezza e l'apprezzamento culturale, preservando le tradizioni e il patrimonio senza interruzioni fisiche. Esperienze culturali virtuali – partecipare a una festa del vino virtuale, esplorare negozi artigianali con un'app di realtà aumentata, scoprire la lingua e le tradizioni di una comunità o destinazione attraverso una escape room interattiva, la tecnologia può aiutare gli utenti a ottenere una maggiore apprezzamento per le diverse culture e avvicinare le persone. Timescope coinvolge direttamente i turisti e la comunità nel conoscere e preservare il patrimonio e il loro know-how può servire la cultura e tutti gli attori portando territori, luoghi e marchi a un gruppo inclusivo di visitatori.

- Accessibilità

La tecnologia e le esperienze virtuali migliorano l'accessibilità, permettendo a un pubblico più ampio di esplorare destinazioni, inclusi coloro che hanno limitazioni finanziarie, e offrono un'opportunità ai turisti con bisogni speciali di essere coinvolti in attività che altrimenti





sarebbero inaccessibili per loro. Pertanto, strumenti di realtà virtuale o aumentata possono essere utilizzati per creare percorsi ed eventi per persone con disabilità motorie o altre disabilità e permettere loro di esplorare nuovi luoghi, sia totalmente virtuali che come parte di esperienze in presenza.

Eliminando la necessità di costi di volo e alloggio, il turismo virtuale offre un'opzione più accessibile rispetto ai viaggi fisici per coloro che hanno limiti economici.

- Educazione e Consapevolezza

La tecnologia e gli strumenti digitali offrono opportunità di apprendimento inclusivo, come un percorso educativo [Certificat de Dégustation du vin](#) sviluppato dalla Revue du vin de France e Franck Thomas Formation, un corso di formazione certificante per padroneggiare la degustazione del vino, le varietà di uva, i tipi di vini e gli abbinamenti enogastronomici.

Attraverso esperienze virtuali, i turisti possono esplorare antiche civiltà ma anche ottenere una migliore comprensione della comunità che visitano di persona, mettendo in luce eventi storici o epoche significative per la comunità.

Il turismo virtuale può anche **stimolare il turismo in persona** promuovendo le destinazioni turistiche reali che vengono imitate. Un tour virtuale può essere il primo passo per acquistare un viaggio fisico.

Sebbene la tecnologia e gli strumenti digitali abbiano un grande potenziale per un turismo rigenerativo, sostenibile e immersivo, ci sono alcune **SFIDE** che devono essere affrontate:





- Divario Digitale

Non tutte le comunità, i produttori locali e gli agenti turistici hanno uguale accesso alla tecnologia, come smartphone o tablet, creando un divario digitale che limita l'inclusività delle esperienze virtuali. Inoltre, i viaggi e gli eventi virtuali richiedono una connessione Internet stabile e l'accesso a tecnologie all'avanguardia. Nelle regioni con risorse tecnologiche limitate, ad esempio, aree rurali o remote, l'implementazione di iniziative virtuali può essere una sfida.

Inoltre, non tutti gli utenti hanno conoscenze e competenze sufficienti per affrontare un'esperienza completamente virtuale da soli.

- Perdita di Autenticità

Le esperienze completamente virtuali possono faticare a replicare l'autenticità delle interazioni fisiche, mancando degli aspetti sensoriali ed emotivi del viaggio. Trovare un equilibrio tra esperienze virtuali e reali è essenziale per evitare di diluire la ricchezza culturale che il viaggio offre.

- Impatto Economico

Per le comunità fortemente dipendenti dal turismo, l'assenza di visitatori fisici può portare a sfide economiche e perdita di mezzi di sussistenza.

- Dipendenza Tecnologica

La facilità di esplorazione virtuale potrebbe portare a un eccessivo consumo di contenuti digitali, contribuendo agli impatti ambientali associati all'archiviazione dei dati e al consumo di energia.





Affidarsi alla tecnologia comporta rischi come minacce alla sicurezza informatica, potenziali violazioni dei dati e la necessità di un'infrastruttura robusta.

Dopo aver analizzato i benefici e le sfide, diamo un'occhiata più da vicino a varie iniziative supportate da tecnologie progettate per promuovere comunità e destinazioni.

TARRACO ROMANA (Tarragona, Spagna):
<https://www.youtube.com/watch?v=hXMmM-z9W8c>



Mostra interattiva di Tarraco Romana. *Fonte: Tarraco 360.*

PRO: La realtà virtuale permette ai visitatori di immergersi nella storia di Tarragona, esplorando l'antica Tarraco dell'epoca dell'Impero Romano. La ricreazione digitale di eventi e luoghi storici offre un'esperienza educativa e immersiva, mettendo in risalto la ricchezza culturale della regione.



Cofinanziato
dall'Unione europea



CONTRO: Tuttavia, la mancanza di interazione fisica e l'incapacità di percepire i dettagli attraverso il tatto possono ridurre l'autenticità dell'esperienza. Inoltre, l'accessibilità ai dispositivi di realtà virtuale può essere limitata per alcuni visitatori.

PATRIMONIO DI GAUDÌ: UNA PASSEGGIATA VIRTUALE ATTRAVERSO LA CREATIVITÀ DEL MAESTRO (Reus e Barcellona, Spagna)

Nel *museo di Gaudí di Reus*, i visitatori possono sperimentare le forme brillanti create da Gaudí, attraverso modelli tattili e interattivi, scoprendo gli enigmi della sua architettura innovativa e godendo dello spettacolo audiovisivo sul multi-schermo a 360°.





Mostra interattiva del Gaudí Centre. *Fonte: Gaudí Centre Reus*

G Experiència (Barcelona) offre un'esperienza interattiva con tecnologia 4D e realtà aumentata attraverso l'universo creativo di questo architetto modernista. I visitatori possono scoprire in prima persona come la natura abbia ispirato le creazioni di Gaudí e le sue opere principali con lo schermo Scope, il suono surround 7.1, la visione stereoscopica attiva e i sedili mobili con effetti speciali. Nell'area espositiva, ci sono due modelli e grandi pannelli interattivi in nove lingue.

PRO: La realtà aumentata e gli effetti speciali permettono ai visitatori di immergersi in una storia e fare una passeggiata virtuale attraverso i luoghi che hanno influenzato la vita e il lavoro di Antoni Gaudí. L'interattività AR consente agli utenti di esplorare i dettagli architettonici del suo patrimonio.

CONTRO: Il principale svantaggio risiede nella dipendenza da una connessione Internet (ad esempio, i turisti stranieri nel museo Gaudí a Reus, specialmente quelli che vivono fuori dall'area Schengen). Inoltre, la saturazione delle informazioni può distogliere l'attenzione dall'esperienza reale.

Per trovare un equilibrio, è cruciale un approccio ponderato che includa il coinvolgimento della comunità, l'accessibilità tecnologica, la valutazione dell'impatto ambientale e la sensibilità culturale. Considerando i vantaggi e affrontando le sfide, enfatizzando il coinvolgimento locale, supportando le comunità e garantendo l'inclusività nelle iniziative virtuali, è possibile mitigare alcune sfide. Il turismo rigenerativo dovrebbe sfruttare i punti di forza delle esperienze sia fisiche che virtuali, utilizzando la tecnologia come





AGORA

strumento per un cambiamento positivo e globale, rispettando al contempo l'essenza del viaggio responsabile. Una sinergia armoniosa tra i regni fisico e virtuale sarà la chiave per promuovere un'esperienza di viaggio sostenibile e arricchente per tutti.



Cofinanziato
dall'Unione europea



4.3 Suggerimenti per (ri-) progettare un'esperienza di turismo rigenerativo utilizzando strumenti tecnologici

Le esperienze di turismo virtuale rigenerativo sono uno strumento potente per connettersi in modo sostenibile con diverse comunità. Ecco alcuni consigli pratici per (ri-) progettare e implementare esperienze di turismo virtuale immersive e rigenerative.

Storytelling e Storydoing

Crea narrazioni avvincenti incentrate sull'esperienza del cliente, evidenziando gli aspetti culturali, ambientali e sociali di una comunità o destinazione. Non limitarti a raccontare una storia, ma crea un'esperienza memorabile e immersiva che coinvolga emotivamente i visitatori, favorendo un senso di connessione ed empatia. L'esperienza immersiva di Taste Savo Virtual Dinner a Kuopio, in Finlandia, porta il cliente a una cena al ristorante in un'altra realtà utilizzando un visore per realtà virtuale, suoni, odori e sapori. La cena è molto visiva, ma una parte fondamentale è rappresentata dalle storie sul cibo e sulla natura scritte dall'autore Antti Heikkinen.

Elementi Interattivi

Incorpora funzionalità interattive, come tour virtuali, video a 360 gradi e sessioni di domande e risposte dal vivo. Questi elementi migliorano il coinvolgimento, permettendo ai partecipanti di esplorare e conoscere attivamente la destinazione.





AGORA

Ad esempio, le Degustazioni Virtuali organizzate da Tasting In, una piattaforma online appassionata di sostenibilità e gastronomia di qualità, permettono a tutti di sperimentare la degustazione di cibi e bevande senza dover viaggiare. Riuniscono esperti di cibo e appassionati, condividendo l'amore universale per il cibo e le bevande, raccontando le storie dietro il cibo e mettendo in evidenza la passione dei produttori e degli esperti attraverso degustazioni virtuali di vino, cioccolato, formaggio, birra, prosciutto, ecc.

Co-creazione e co-design

Coinvolgere vari agenti della comunità – produttori locali, professionisti del settore creativo e culturale, e organizzazioni civili, nello sviluppo di esperienze turistiche immersive, supportate dalle nuove tecnologie. Collaborare con esperti locali, ambientalisti e ambasciatori culturali per fornire approfondimenti autentici. Creare una storia per mostrare tradizioni, artigianato e vita quotidiana dei membri della comunità, che coinvolga un visitatore a farne parte, a immergersi in essa sia virtualmente che di persona.

Per sviluppare e promuovere i loro tour digitali, Clio Muse Tours collabora con vari agenti della comunità, tra cui il Museo Archeologico Nazionale di Atene, il Museo Ebraico di Grecia, il Comune di Atene, università e istituzioni culturali. La comunità della piattaforma mira a preservare e promuovere il patrimonio culturale, contribuendo così alla conservazione dell'identità locale e del senso di comunità. Lavorano con guide ed esperti locali, creando opportunità di lavoro e sostenendo l'economia locale.





Accessibilità Tecnologica

Assicurarsi che le esperienze virtuali siano accessibili a un vasto pubblico considerando i diversi livelli di competenza tecnologica. Ottimizzare i dispositivi mobili e fornire alternative per coloro che hanno accesso limitato a tecnologie avanzate.

Considerare fattori come la diversità linguistica, le caratteristiche di accessibilità e le interfacce user-friendly.

Componenti Educative

Integrare elementi educativi nelle esperienze virtuali, offrendo approfondimenti sulla storia, l'ecologia e il patrimonio culturale della comunità. Promuovere un ambiente di apprendimento che ispiri pratiche di viaggio responsabili. Ad esempio, una Guida Turistica Blue Badge di Londra presenta [tour virtuali](#) di Londra con storie incredibili sulle principali attrazioni turistiche di Londra, il British Museum e le sue mostre, la City di Londra e molte altre. Questi tour offrono anche l'opportunità di interagire con la guida turistica o con altri spettatori, aggiungendo un aspetto sociale e umano all'esperienza del turismo virtuale.

Chiamata all'Azione Rigenerativa

Incoraggiare e responsabilizzare i visitatori a contribuire al benessere della comunità e della destinazione. Implementare chiamate all'azione rigenerative, come sostenere iniziative locali, partecipare a volontariato virtuale o contribuire a sforzi di conservazione.





Piattaforme Collaborative

Sfruttare piattaforme collaborative e forum per connettere agenti comunitari e professionisti del turismo con turisti, organizzazioni affini, influencer, ecc. Unire risorse e conoscenze per amplificare l'impatto delle iniziative di turismo virtuale rigenerativo. Incoraggiare il feedback dei visitatori per migliorare e perfezionare continuamente l'esperienza di turismo virtuale. Incorporare le intuizioni della comunità per migliorare l'autenticità e affrontare eventuali preoccupazioni. Ad esempio, GeoCaching (Italia), menzionato in precedenza in questo modulo, è basato su una forte comunità online di GeoCaching, che favorisce un senso di appartenenza e connessione tra i partecipanti. La capacità di connettersi, condividere esperienze e collaborare con altri nella ricerca delle cache crea una comunità vivace e di supporto attorno all'attività, che è funzionale a promuovere uno spirito collaborativo e cooperativo tra i partecipanti.

Se stai pianificando di visitare la Spagna, puoi ottenere informazioni dettagliate sui luoghi vicini e sulle località all'aperto utilizzando un'applicazione web e mobile Senditur, una piattaforma collaborativa che fornisce informazioni relative al turismo attivo e culturale e include itinerari in formato web e PDF con tracce GPS, foto e video, nonché valutazioni, commenti e contributi degli escursionisti.

Misurare l'Impatto

- Implementare metriche per misurare l'impatto positivo delle esperienze virtuali sulla destinazione.





AGORA

- Traccia l'engagement, la consapevolezza e qualsiasi contributo tangibile alle comunità locali o agli sforzi di conservazione ambientale.
- Guarda lì la serie di video “Measure, Act, Track” di Environmental Insights Explorer (EIE), progettata per i responsabili politici governativi e gli analisti climatici. È stato sviluppato utilizzando i dati di mappatura globale di Google e l'apprendimento automatico per combattere la crisi climatica e aiutare ad accelerare la transizione verso un futuro a basse emissioni di carbonio.

Questi suggerimenti offrono una roadmap per creare esperienze virtuali significative, sostenibili e arricchenti. Adottando queste strategie, possiamo garantire che i nostri viaggi virtuali contribuiscano positivamente alla conservazione e al benessere delle comunità e delle destinazioni che esploriamo.

Puoi trovare maggiori informazioni su queste e molte altre buone pratiche che promuovono esperienze virtuali per il turismo rigenerativo nella sezione [AGORA LAB](#) con la [Mappa Interattiva](#).





GLOSSARIO

Turismo Virtuale

Offre ai turisti esperienze senza che debbano fisicamente lasciare le loro case. Diversi strumenti digitali possono essere utilizzati per creare un'esperienza immersiva, permettendo alle persone di esplorare e conoscere luoghi remoti, inclusi realtà virtuale, realtà aumentata e realtà mista.

Esperienza virtuale

Questo tipo di esperienza può essere registrata o trasmessa in diretta come presentazioni interattive con guide turistiche esperte e coinvolgenti. L'esperienza virtuale mira a creare un'esperienza di tour quasi reale di una particolare destinazione o attrazione turistica.

Realtà virtuale

La combinazione di diversi componenti hardware e software rende possibile la creazione di un ambiente virtuale con cui l'ospite può interagire in tempo reale. Può aumentare la qualità dell'esperienza del visitatore di una destinazione.

Realtà aumentata

Questa tecnologia sovrappone la vista dell'utente dell'ambiente attuale con oggetti digitali, creando un'esperienza mista che combina elementi virtuali e reali. Aiuta ad aumentare la qualità dell'esperienza





del visitatore di una destinazione.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

1. Potresti dare un esempio di un'esperienza virtuale che si adatta meglio alle tue attività/esperienze turistiche? E un altro che si è adattato peggio?
2. Dai un'occhiata al *link/mappa dell'esperienza The Taste of Berlin*. Elenca i pro e i contro come fatto nell'Unità 2.
3. Leggi del *link/mappa del Primarolia Festival*. Quali elementi interattivi potresti aggiungere?

FOGLI DI LAVORO

Scenario 1.

Giornata Internazionale del Mavrud (Bulgaria): adattabilità dell'esperienza e replicabilità in altri contesti locali e internazionali.

Scenario 2.

Ripensa e riprogetta la tua esperienza turistica/attività turistica tenendo in considerazione:

- Analisi e bisogni del tuo gruppo target. Il contesto locale e la domanda.
- Il tipo di esperienza offerta. Aspetti positivi e negativi. Cosa può essere migliorato attraverso elementi virtuali?





Scenario 3.

Immagina di poter visitare l'antica città romana di Tarraco (l'attuale Tarragona, Spagna), dal comfort della tua casa utilizzando un tour virtuale 3D e immergendoti nella storia di quell'epoca.

- Pensi che questo tour virtuale 3D arricchisca la tua conoscenza di quel periodo storico? Se sì, come?
- In che modo questa esperienza virtuale differisce da una visita fisica a Tarragona?
- Puoi elencare vantaggi e svantaggi del turismo virtuale per la conservazione dei siti archeologici?

Scenario 4.

Goditi un festival tradizionale in Messico, partecipa a una cerimonia del tè in Giappone o immergiti nella vita quotidiana di una comunità indigena in Congo. Viaggia virtualmente attraverso diverse culture e scopri nuove prospettive sul mondo.

- Come può il turismo virtuale promuovere la consapevolezza ambientale?
- Quali sono le sfide e le opportunità del turismo virtuale per sensibilizzare sul patrimonio culturale, combattere i pregiudizi e promuovere l'integrazione culturale?

Scenario 5.

Visita monumenti virtualmente, partecipa a una degustazione virtuale di vini o prodotti locali o partecipa a un tour a piedi dal comfort del tuo divano di casa. Il turismo virtuale ti offre l'opportunità di godere del patrimonio culturale tangibile e intangibile da qualsiasi parte del mondo.





AGORA

- Come può il turismo virtuale democratizzare e favorire l'accesso alla cultura?
- Qual è il potenziale del turismo virtuale per l'educazione al patrimonio e la promozione del dialogo interculturale?

RISORSE EXTRA

- Sustacha, I., Baños-Pino, J. F., & Del Valle, E. (2023). *Il ruolo della tecnologia nel migliorare l'esperienza turistica nelle destinazioni intelligenti: una meta-analisi*, recuperato da:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212571X23000562>
- Medium. (2023). *L'impatto rivoluzionario della tecnologia sull'industria del turismo: uno sguardo al futuro*, recuperato da:
<https://medium.com/@traveltrademktg/the-revolutionary-impact-of-technology-on-the-tourism-industry-a-glimpse-into-the-future-ed1911f443cd>
- El Archi, Y., Benbba, B., Kabil, M., Dénes David, L. (2023). *Tecnologie digitali per destinazioni turistiche sostenibili: stato dell'arte e agenda di ricerca*, recuperato da:
<https://www.mdpi.com/2076-3387/13/8/184>
- Revolution Ordering. Alipio U. (2023). *Importanza della tecnologia dell'informazione nell'industria dell'ospitalità*, recuperato da:
<https://www.revolutionordering.com/blog/importance-of-information-technology-in-hospitality-industry>
- Formazione per i professionisti del settore per rafforzare il turismo sostenibile. (2023). *Tecnologia e Turismo Sostenibile: Accelerare il Cambiamento Positivo e Scalare le Soluzioni*,





AGORA

recuperato da:

<https://trainingaid.org/panel/technology-and-sustainable-tourism>

- LinkedIn (aprile, 2024). *Turismo Rigenerativo: Un Nuovo Paradigma per il Viaggio Responsabile*, recuperato da: <https://www.linkedin.com/pulse/regenerative-tourism-new-paradigm-responsible-travel-santosh-g-n0xbf/>
- Wlldtrips. (2018). *La tecnologia guida la strada verso il turismo sostenibile?*, recuperato da: <https://www.authenticitys.com/blog/technology-guiding-the-way-to-sustainable-tourism/>
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Esperienze di turismo virtuale: fattori di adozione, partecipazione e disponibilità a pagare*, recuperato da: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Guttentag, D. (2010). *Realtà virtuale: Applicazioni e implicazioni per il turismo* *Tourism Management*, 637-651, recuperato da: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0261517709001332>





RIFERIMENTI

- Naik, S., N., Patil, A. & Botre, P. (2022). *Turismo Virtuale: Concetto e Futuro*, 115-125, recuperato da:
<https://hmct.dypvp.edu.in/Documents/research-papers-publication/Resarch-publications/41.pdf>
- Bretos, M.A., Ibañez-Sánchez, S. (2023). *Applicazione della realtà virtuale e della realtà aumentata all'esperienza turistica: una revisione comparativa della letteratura*, recuperato da:
<https://www.semanticscholar.org/reader/b726951723040d7615981e5a9e60d8928e7c51b8>
- Bhatia, P., Saini, D.(2023). *Come il Metaverso può elevare l'esperienza di viaggio reale* [White paper]. Coforge, recuperato da:
https://www.coforge.com/hubfs/Metaverse_shaping_the_future_of_travel_industry_v2.pdf
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Esperienze di turismo virtuale: fattori di adozione, partecipazione e disponibilità a pagare*, recuperato da:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Treedis. (2023, 22 giugno). *Migliorare l'esperienza del cliente con tecnologie immersive nel settore dei viaggi e dell'ospitalità*, recuperato da:
<https://www.treedis.com/post/enhancing-customer-experience-with-immersive-technologies-in-the-travel-and-hospitality-industry>





AGORA

- UNWTO. (2020). *Trasformazione digitale*. Organizzazione Mondiale del Turismo, recuperato da:
<https://www.unwto.org/digital-transformation>
- Barzey U. P. (2022). *Viaggi e Turismo: Esplorare il mondo del turismo virtuale: vantaggi, svantaggi e domande frequenti*, recuperato da:
<https://www.moxeemarketing.com/exploring-the-world-of-virtual-tourism/>
- Pratisto, E.H., Thompson, N. & Potdar, V. (2022). *Tecnologie immersive per il turismo: una revisione sistematica*, 181–219, recuperato da:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9214474/>

