ARTICOLO · TURISMO CULTURALE E PATRIMONIO

Turismo di prossimità e gioco: il caso iterfacioNET

Dati aperti, interpretazione del patrimonio e meccaniche ludiche per riscoprire il territorio vicino a casa

Vittorio Pietralunga

iterfacioNET – www.iterfacionet.it · Novembre 2026

RIASSUNTO

Il turismo di prossimità, cioè la visita di luoghi vicini alla propria residenza, ha acquistato rilievo come pratica sostenibile e come risposta alle restrizioni alla mobilità, ma si scontra con una difficoltà ricorrente: ciò che è vicino tende a essere percepito come già noto e quindi poco attraente. Questo articolo presenta il caso di iterfacioNET, una piattaforma web gratuita che combina dati aperti nazionali ed europei (comuni ISTAT, rete Natura 2000, Anagrafe delle biblioteche italiane, OpenStreetMap, Wikipedia e Wikidata) con meccaniche di gioco, in particolare una caccia al tesoro generata automaticamente per ciascun comune italiano. Il contributo descrive l'architettura dei contenuti, le scelte di progettazione del gioco come strumento di interpretazione del patrimonio culturale e naturale, e discute punti di forza, limiti legati alla qualità dei dati aperti e un piano di valutazione basato su indicatori di utilizzo raccolti nel rispetto del consenso degli utenti. Si sostiene che il gioco, se ancorato a contenuti verificabili e a schede di approfondimento, possa trasformare la familiarità con i luoghi vicini da ostacolo a risorsa.

ABSTRACT

Proximity tourism, the visiting of places close to one's home, has gained relevance as a sustainable practice, yet it faces a recurring obstacle: what is near tends to be perceived as already known and therefore unattractive. This paper presents the case of iterfacioNET, a free web platform that combines Italian and European open data (ISTAT municipalities, the Natura 2000 network, the national library registry, OpenStreetMap, Wikipedia and Wikidata) with game mechanics, notably a treasure hunt automatically generated for every Italian municipality. The paper describes the content architecture, the design choices that use play as a form of heritage interpretation, and discusses strengths, limitations related to open-data quality, and an evaluation plan based on consent-aware usage indicators. It argues that play, when anchored to verifiable content, can turn familiarity with nearby places from an obstacle into a resource.

Parole chiave: turismo di prossimità; gamification; caccia al tesoro; interpretazione del patrimonio; dati aperti; Natura 2000; educazione al patrimonio.

1. Introduzione

La letteratura sul turismo ha a lungo associato l'esperienza turistica alla distanza e all'eccezionalità: si viaggia per vedere ciò che è diverso dal quotidiano (Urry, 1990). In questa prospettiva i luoghi vicini a casa occupano una posizione ambigua. Sono accessibili, economici e compatibili con una mobilità a basso impatto, ma proprio la loro familiarità li rende poco desiderabili come destinazione (Jeuring e Haartsen, 2017). La crisi sanitaria del 2020 ha riportato l'attenzione su questa forma di turismo come possibile occasione di sostenibilità (Romagosa, 2020), senza però risolvere il problema di fondo: come rendere interessante ciò che si crede di conoscere già.

Il presente contributo affronta questa domanda attraverso un caso concreto. iterfacioNET è una piattaforma web italiana, gratuita e senza obbligo di registrazione, che si propone di far scoprire «l'Italia in tutte le sue forme» a partire dal territorio vicino all'utente. Il suo tratto distintivo è la combinazione di due elementi: da un lato l'aggregazione di dati aperti su cultura e natura per tutti i comuni italiani; dall'altro l'uso di meccaniche di gioco, quiz e soprattutto una caccia al tesoro, come mezzo per accompagnare l'utente dentro quei contenuti. La domanda che guida il sito, «Conosci davvero ciò che ti circonda?», esprime esattamente la tensione tra familiarità e scoperta che caratterizza il turismo di prossimità.

L'articolo ha un carattere descrittivo e progettuale: presenta il caso, ne esplicita le scelte e le colloca nel dibattito su turismo di prossimità, gamification e interpretazione del patrimonio. Non riporta ancora una valutazione empirica degli effetti, che viene invece impostata come sviluppo futuro (§ 6).

2. Quadro teorico

2.1 Il turismo di prossimità e il problema della familiarità

Per turismo di prossimità si intendono pratiche turistiche svolte a breve distanza dalla residenza, spesso nella stessa regione o in giornata. Jeuring e Haartsen (2017) mostrano come la vicinanza produca una «sfida»: i residenti tendono a non considerare i luoghi vicini come destinazioni turistiche, e la loro attrattività dipende dalla capacità di rinnovare lo sguardo su ciò che è familiare. Díaz-Soria (2017) sottolinea che essere turisti vicino a casa è soprattutto una scelta di atteggiamento: l'esperienza turistica nasce dalla disponibilità a guardare il proprio territorio con occhi nuovi più che dalla distanza percorsa. Ne deriva un'indicazione progettuale: per sostenere il turismo di prossimità non basta informare sull'esistenza dei luoghi, occorre offrire ragioni e modalità per guardarli diversamente.

2.2 Gioco e gamification nel turismo

Il gioco è stato descritto come attività libera, separata dal quotidiano e dotata di regole proprie (Huizinga, 1938; Caillois, 1958). La gamification, definita come l'uso di elementi di game design in contesti non ludici (Deterding et al., 2011), ha trovato applicazione anche nel turismo, dove giochi seri e meccaniche ludiche vengono impiegati per coinvolgere i visitatori, guidarne il comportamento e arricchirne l'esperienza (Xu, Buhalis e Weber, 2017). Le rassegne empiriche indicano effetti in prevalenza positivi ma dipendenti dal contesto e dalle

caratteristiche degli utenti (Hamari, Koivisto e Sarsa, 2014): punti, classifiche e badge da soli non garantiscono un coinvolgimento duraturo, mentre risultano più efficaci quando sono legati a un contenuto significativo.

Nel turismo di prossimità il gioco offre una possibile risposta al problema della familiarità: introduce una cornice che trasforma il luogo noto in oggetto di ricerca. La caccia al tesoro, in particolare, è una forma ludica antica e intuitiva che unisce orientamento nello spazio, indizi e scoperta, e si presta naturalmente a essere ancorata a luoghi reali.

2.3 Interpretazione del patrimonio e partecipazione

Tilden (1957) ha definito l'interpretazione del patrimonio come un'attività educativa che mira a rivelare significati e relazioni, non soltanto a comunicare fatti, e che deve collegarsi all'esperienza del visitatore e provocarne la curiosità. La Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società (Convenzione di Faro, 2005), ratificata dall'Italia nel 2020, sposta l'attenzione dal bene in sé alle comunità che lo riconoscono e se ne prendono cura. Per il patrimonio naturale, la rete Natura 2000, istituita dalla Direttiva Habitat (Direttiva 92/43/CEE), costituisce un riferimento conoscitivo di scala europea spesso poco noto ai residenti delle aree che ne fanno parte. Questi riferimenti suggeriscono che un'applicazione di turismo di prossimità possa svolgere anche una funzione di educazione al patrimonio, culturale e naturale insieme.

3. Il caso iterfacioNET

3.1 Obiettivi

iterfacioNET (dal latino *iter facio*, «sto viaggiando») persegue tre obiettivi: rendere visibile il patrimonio diffuso dei comuni italiani, compresi i più piccoli; integrare in un'unica esperienza cultura e natura, che i servizi turistici tendono a separare; usare il gioco come mezzo di apprendimento rivolto a un pubblico ampio, dal singolo curioso alla famiglia, fino alla classe scolastica. Il servizio è gratuito, non vende prodotti turistici e non richiede registrazione.

3.2 Dati aperti utilizzati

La piattaforma è costruita prevalentemente su fonti aperte, integrate per comune e per coordinate geografiche. La Tabella 1 riassume le principali.

Tabella 1 – Principali fonti di dati utilizzate (consistenza nella versione corrente della piattaforma)

Fonte	Contenuto utilizzato	Consistenza
ISTAT	Elenco dei comuni, province e regioni; confini regionali (licenza CC BY 4.0)	7.897 comuni
Rete Natura 2000 (formulari standard dei siti)	Siti di interesse comunitario e zone di protezione speciale, habitat e specie segnalate	2.613 siti; circa 11.500 specie descritte
Anagrafe delle biblioteche italiane (ICCU)	Biblioteche, servizi, fondi speciali	13.009 biblioteche
OpenStreetMap (licenza ODbL)	Musei, castelli, teatri, siti archeologici, monumenti, fontane, cinema	categorie su scala nazionale
Wikipedia e Wikidata	Descrizioni brevi dei luoghi e dei comuni, immagini da Wikimedia Commons con autore e licenza	importazione progressiva per comune

Le descrizioni tratte da Wikipedia sono abbreviate e accompagnate dalla citazione della fonte e della licenza; le immagini delle specie sono utilizzate solo se di pubblico dominio o con licenza CC0. L'integrazione avviene in modo automatico: per ogni comune la piattaforma calcola ciò che si trova nel territorio e nei dintorni, senza interventi redazionali caso per caso. Questa scelta rende possibile coprire l'intero territorio nazionale, ma espone ai limiti di qualità discussi al § 5.

3.3 Componenti principali

- **Ricerca lungo il percorso.** Indicata una partenza ed eventualmente una destinazione, il sito propone luoghi culturali, aree protette e curiosità nei comuni vicini o attraversati, con mappa e schede.
- **Little Time.** Dato il tempo disponibile e il mezzo (a piedi o in auto), il sistema propone un giro compatibile, stimando i tempi di spostamento in base alla distanza.
- **Schede dei luoghi, delle aree protette e delle specie**, che costituiscono la base informativa a cui rimandano anche i giochi.
- **Quiz Italia**, con domande generate dai dati (luoghi, specie, comuni) su più livelli di difficoltà, e il test **«Che turista sei?»**, un breve questionario che associa l'utente a un profilo di interessi e propone di conseguenza luoghi e regioni.
- **Caccia al tesoro**, descritta nel paragrafo seguente.

4. Il gioco come mediazione: la caccia al tesoro

4.1 Tre modalità

La caccia al tesoro è disponibile in tre modalità. *Il tuo comune* genera, per qualsiasi comune italiano scelto dall'utente, un percorso tra i luoghi del comune e dei dintorni che si conclude nell'area naturale protetta più vicina; il percorso cambia ogni settimana. *Città* propone ogni giorno un percorso a piedi in un capoluogo. *Habitat* propone ogni giorno un itinerario tra aree della rete Natura 2000, seguendo le tracce di specie realmente segnalate nei formulari dei siti. Le cacce giornaliere sono uguali per tutti gli utenti, così da rendere confrontabili i risultati.

4.2 Meccaniche

Ogni caccia si compone di più tappe. Per ciascuna l'utente riceve un indizio con direzione e distanza, visualizzati anche da una bussola, e deve riconoscere sulla mappa il luogo corretto tra alcune alternative collocate a distanze simili ma in direzioni diverse, in modo che l'indizio sia sufficiente a decidere. Raggiunta la tappa, l'utente risponde a una domanda la cui risposta si trova nella scheda del luogo o della specie, ad esempio un anno ricavato dalla descrizione, la regione, il nome scientifico o la famiglia di una specie. Dopo due errori il sistema offre un suggerimento. Al termine di ogni tappa viene mostrata una breve descrizione del luogo con il collegamento alla scheda completa.

Il punteggio premia la tappa trovata (100 punti) e la risposta corretta al primo tentativo (50 punti), e sottrae punti per errori (25) e suggerimenti usati (10); in classifica conta il primo risultato di ogni caccia. Il completamento alimenta una mappa personale delle regioni esplorate, medaglie e un diploma scaricabile. La classifica pubblica usa soltanto un alias e un'icona scelti dall'utente, senza registrazione; i dati dei giocatori inattivi vengono cancellati dopo ventiquattro mesi.

4.3 Scelte di progettazione

Tre scelte meritano di essere esplicitate. La prima è il legame tra gioco e contenuto: le domande non sono quiz di cultura generale, ma rimandano a informazioni presenti nelle schede del sito, in modo che giocare significhi leggere e osservare, coerentemente con l'idea di interpretazione di Tilden. La seconda è l'integrazione tra cultura e natura: il «tesoro» della caccia comunale è un'area protetta con le sue specie, per suggerire che il patrimonio di un territorio comprende entrambe le dimensioni. La terza è la scala: il percorso è generato automaticamente e funziona, almeno in linea di principio, per ogni comune italiano, anche dove non esistono guide o itinerari redatti a mano. Quiz e caccia al tesoro sono aperti anche ai minori, con il consenso di un genitore sotto i quattordici anni per la partecipazione alla classifica, così da poter essere usati in famiglia e a scuola.

5. Discussione

5.1 Punti di forza

Il primo punto di forza è la copertura dei territori minori: la generazione automatica rende disponibili contenuti e giochi anche per comuni che difficilmente compaiono nei circuiti turistici. Il secondo è la coerenza con la letteratura sul turismo di prossimità: la caccia al tesoro offre una cornice esplicita per guardare in modo nuovo luoghi familiari, rispondendo al problema descritto da Jeuring e Haartsen (2017). Il terzo è il potenziale educativo: il gioco richiede di orientarsi nello spazio, consultare schede, collegare luoghi e specie, e può quindi sostenere percorsi di educazione al patrimonio individuali, familiari o scolastici.

5.2 Limiti legati ai dati aperti

L'uso automatico di dati aperti ha mostrato limiti concreti durante lo sviluppo. La selezione automatica di immagini da Wikimedia Commons in base a una ricerca testuale ha prodotto in alcuni casi fotografie di luoghi omonimi o non pertinenti; il problema è stato ridotto

accettando solo immagini la cui categoria di Commons si riferisce effettivamente al luogo. Una parte delle descrizioni importate dalle voci di Wikipedia dei comuni risultava frammentaria, perché ricavata da elenchi in cui il nome del luogo era separato dal testo; queste descrizioni vengono ora normalizzate in fase di visualizzazione. Infine, la generazione dei percorsi richiede una densità minima di luoghi georeferenziati: per alcuni comuni, anche importanti dal punto di vista turistico, i dati disponibili non bastano a comporre una caccia e il sistema propone il comune vicino più adatto. Questi casi indicano che la qualità di un servizio basato su dati aperti dipende dalla completezza delle fonti e dalla presenza di controlli automatici, e che il contributo delle comunità locali alle fonti stesse è una condizione di miglioramento.

5.3 Limiti dello studio

Il presente lavoro descrive un sistema e le sue motivazioni, ma non misura ancora gli effetti sugli utenti: non è possibile, allo stato, affermare che il gioco aumenti le visite reali ai luoghi o la conoscenza del territorio. Inoltre, essendo l'autore anche il progettista della piattaforma, la descrizione va letta come resoconto di un'esperienza di progettazione e non come valutazione indipendente.

6. Prospettive di valutazione

Per colmare questi limiti si propone un piano di valutazione su più livelli. A livello di utilizzo, la piattaforma registra, solo per gli utenti che acconsentono alle statistiche, alcuni eventi significativi: il completamento di una caccia al tesoro, le risposte ai quiz, il completamento del test sul profilo turistico e i collegamenti verso guide e operatori locali. Questi indicatori permetteranno di osservare tassi di completamento, differenze tra le modalità di gioco e distribuzione territoriale dell'interesse. A livello di apprendimento, si prevede di proporre la caccia al tesoro a classi scolastiche nel proprio comune, con un breve questionario prima e dopo l'attività sulla conoscenza dei luoghi e delle specie del territorio. A livello di comportamento, interviste o questionari successivi potrebbero indagare se l'esperienza di gioco si traduce in visite reali ai luoghi scoperti. I risultati potranno essere oggetto di un successivo contributo.

7. Conclusioni

Il caso iterfacioNET mostra come dati aperti di fonte pubblica e meccaniche di gioco possano essere combinati per sostenere il turismo di prossimità, affrontandone il limite principale: la percezione che ciò che è vicino sia già conosciuto. La caccia al tesoro funziona come cornice interpretativa che trasforma il territorio familiare in oggetto di ricerca, a condizione che il gioco rimandi a contenuti verificabili e che cultura e natura siano presentate insieme. La generazione automatica consente una copertura nazionale che sarebbe difficile ottenere con contenuti redatti a mano, ma rende la qualità del servizio dipendente da quella delle fonti. La domanda che dà il titolo al gioco, «Conosci davvero ciò che ti circonda?», sintetizza l'obiettivo: fare della familiarità con i luoghi vicini non un ostacolo, ma un punto di partenza per la scoperta.

Bibliografia

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard. Trad. it. *I giochi e gli uomini*. Milano: Bompiani, 1981.

Consiglio d'Europa (2005). *Convenzione quadro sul valore del patrimonio culturale per la società* (Convenzione di Faro), CETS n. 199. Ratificata dall'Italia con legge 1° ottobre 2020, n. 133.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. e Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining «gamification». In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). New York: ACM.

Díaz-Soria, I. (2017). Being a tourist as a chosen experience in a proximity destination. *Tourism Geographies*, 19(1), 96–117.

Direttiva 92/43/CEE del Consiglio, del 21 maggio 1992, relativa alla conservazione degli habitat naturali e seminaturali e della flora e della fauna selvatiche.

Hamari, J., Koivisto, J. e Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Haarlem: Tjeenk Willink. Trad. it. *Homo ludens*. Torino: Einaudi, 1946.

Jeuring, J. e Haartsen, T. (2017). The challenge of proximity: the (un)attractiveness of near-home tourism destinations. *Tourism Geographies*, 19(1), 118–141.

Romagosa, F. (2020). The COVID-19 crisis: Opportunities for sustainable and proximity tourism. *Tourism Geographies*, 22(3), 690–694.

Tilden, F. (1957). *Interpreting Our Heritage*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Urry, J. (1990). *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. London: Sage.

Xu, F., Buhalis, D. e Weber, J. (2017). Serious games and the gamification of tourism. *Tourism Management*, 60, 244–256.

Fonti dei dati

ICCU – Istituto Centrale per il Catalogo Unico. *Anagrafe delle biblioteche italiane*, dati aperti (esportazione del 30 maggio 2023).

ISTAT – Istituto Nazionale di Statistica. *Elenco dei comuni italiani* e *Confini delle unità amministrative a fini statistici*. Licenza CC BY 4.0.

European Environment Agency. *Natura 2000 data – the European network of protected sites* (formulari standard dei siti).

OpenStreetMap contributors. *OpenStreetMap*. Licenza Open Database License (ODbL).

Wikimedia Foundation. *Wikipedia* (licenza CC BY-SA 4.0), *Wikidata* (CC0) e *Wikimedia Commons*.

Come citare: Pietralunga, V. (2026). Turismo di prossimità e gioco: il caso iterfacioNET. iterfacioNET, www.iterfacionet.it/documenti.