

#ET

15

les rencontres  
nationales  
du etourisme

# RENCONTRES ETOURISME

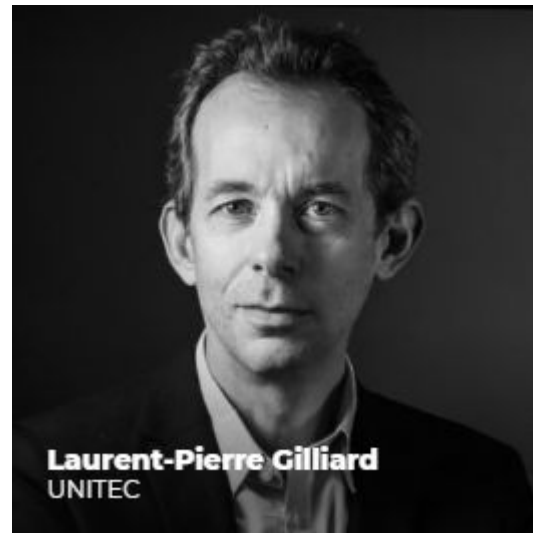
## ATELIERS

Pau – Palais Beaumont  
Les 15, 16 & 17 octobre 2019

# B2 : LA RÉALITÉ VIRTUELLE, PLUS QUE JAMAIS L'AVENIR DU TOURISME?

**Le tourisme de demain sera-t-il  
totalement numérique ?**

**Les intervenants :**

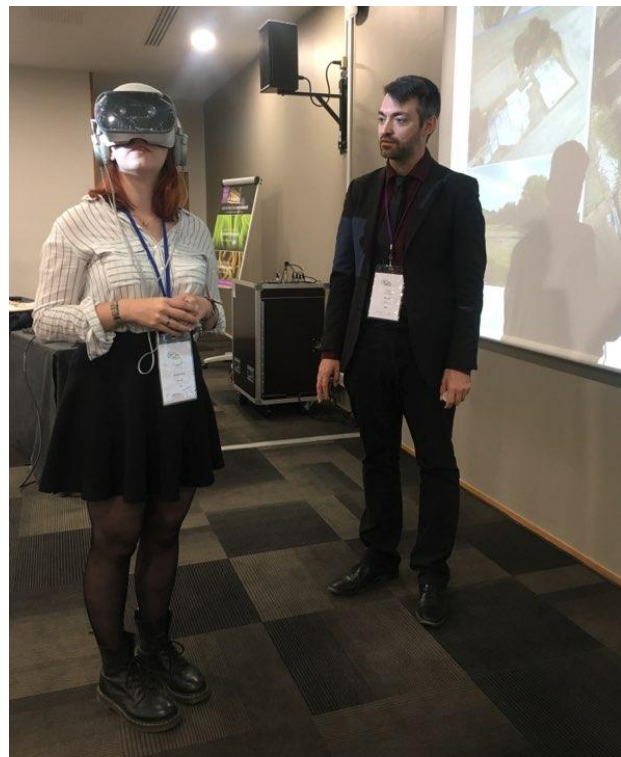


# Les avantages de la réalité virtuelle dans le tourisme

- ❑ La réalité virtuelle permet de valoriser le patrimoine invisible, de le reconstruire, de le rendre accessible aux personnes à mobilité réduite, ou encore de visiter des lieux inaccessibles.
- ❑ Elle sert à promouvoir les sites en immergeant les visiteurs et en proposant une nouvelle offre ludique. Ce qui permet également de toucher des publics jeunes.
- ❑ Elle **valorise le patrimoine**, à l'image d'un teaser. Ceux qui expérimentent franchissent souvent le pas pour vivre le réel, ce qui augmente potentiellement la fréquentation d'un site.
- ❑ La technologie de la réalité virtuelle permet de **synchroniser réel et virtuel pour proposer une offre complète**. Par exemple, le site Cassinomagus redonne vie à ses ruines et faire vivre une expérience gallo-romaine immersive à ses visiteurs

# Les limites d'usage

- ❑ Difficile de comptabiliser des visiteurs assis sur leur canapé.
- ❑ Par le biais de la réalité virtuelle, le visiteur ne ressent pas réellement le territoire.
- ❑ “On a encore besoin de se déplacer physiquement pour vivre des sensation.”  
**La réalité virtuelle ne doit pas supplanter le réel, mais le compléter !**
- ❑ “Après une longue utilisation, il peut y avoir un difficile retour à la réalité, c’est un risque.”  
La réalité virtuelle devra poser des limites d’usages sur des pratiques.



**“Jusqu'où l’immersif va-t-il aller? Ne risque-t-on pas de voir certaines personnes basculer vers un monde parallèle ?”**

***Synthèse réalisée par Camille  
de Lapoyade, Carol-Anne Gicquel  
et Romane Jacquinot***

***Etudiantes en Master 2 AGEST***