



AGORA

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

Module 4

**Renforcer les activités de tourisme régénératif
grâce à la technologie**



Cofinancé par
l'Union européenne



Table des Matières

1. Résultats d'apprentissage
2. Le module en quelques mots
3. Section 1. Soutenir l'avenir : les fondements théoriques du
Tourisme Régénératif et des Expériences Virtuelles
4. Section 2. Avantages et difficultés liés à l'intégration d'éléments
virtuels et interactifs aux expériences de tourisme régénératif
5. Section 3. Suggestions pour (re-) développer une expérience de
tourisme régénératif à l'aide d'outils technologiques





POUR LES APPRENANTS

RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE

Après avoir suivi ce module, vous gagnerez en...

Connaissances

- Comprendre le concept d'expérience virtuelle, son rôle dans le tourisme régénératif, et son impact potentiel sur les destinations
- Présenter les avantages et les inconvénients de certaines expériences virtuelles dans le tourisme durable

Capacités

- Expliquer les avantages et les inconvénients de diverses méthodes et outils de création d'expériences immersives et régénératives.
- Proposer de nouvelles approches originales d'échanges virtuels visant à promouvoir les communautés et les destinations.

Compétences

- Être capable d'appliquer les connaissances acquises dans le but de concevoir ou remodeler une expérience de tourisme régénératif dans leurs pratiques quotidiennes
- Générer de nouvelles idées pour l'intégration d'expériences virtuelles dans les offres touristiques, préparer le contenu et le matériel nécessaire à leur mise en oeuvre

Durée : 2 heures



Cofinancé par
l'Union européenne



LE MODULE EN QUELQUES MOTS

Dans l'industrie du voyage qui est en constante évolution, le tourisme régénératif remodèle la façon dont nous explorons le monde. La technologie peut offrir aux professionnels du tourisme, aux clients, aux communautés et aux destinations, de nouvelles possibilités de rendre l'expérience touristique plus enrichissante, plus immersive et plus durable.

Ce module se concentre sur les outils technologiques permettant d'enrichir les expériences touristiques. Il a été rédigé grâce à l'évaluation et l'analyse de bonnes pratiques en matière de promotion des destinations, des communautés et des producteurs locaux internes et externes à l'Union Européenne. Les participants découvriront les fondements théoriques, évalueront les avantages et les défis liés aux expériences virtuelles, et recevront des conseils pratiques quant à la création de rencontres touristiques virtuelles et régénératives.

- **Section 1.** Soutenir l'avenir : les fondements théoriques du Tourisme Régénératif et des Expériences Virtuelles
- **Section 2.** Avantages et difficultés liés à l'intégration d'éléments virtuels et interactifs aux expériences de tourisme régénératif
- **Section 3.** Suggestions pour (re-) développer une expérience de tourisme régénératif à l'aide d'outils technologiques





4.1 Soutenir l'avenir : les fondements théoriques du Tourisme Régénératif et des Expériences Virtuelles

La synergie entre le Tourisme Régénératif et les Expériences Virtuelles forme une relation symbiotique qui redéfinit l'avenir du voyage.

Le tourisme régénératif est une philosophie qui transcende les notions traditionnelles de voyage, qui adopte une approche holistique et transforme le tourisme en une force active de changement positif. Pour en savoir plus sur la vision d'AGORA en matière de tourisme régénératif, consultez le [Guide AGORA](#).

En accord avec les principes du tourisme régénératif, les expériences virtuelles ont vu le jour, nous permettant ainsi d'explorer des destinations tout en minimisant notre empreinte sur l'environnement. La relation entre les pratiques durables et les avancées technologiques devient alors la pierre angulaire des expériences de voyage transformatives.

De plus, dans un monde où les contraintes physiques et économiques limitent l'exploration, la technologie et les outils numériques rendent les expériences de voyage plus captivantes, accessibles et plus durables. Les expériences immersives, supportées par les nouvelles technologies, offrent des moyens *alternatifs* ou *complémentaires* de se rapprocher de cultures, d'environnements et de communautés divers et variés.

ALTERNATIVE, car grâce au Voyage Virtuel, les individus peuvent explorer des lieux emblématiques, des merveilles naturelles et des sites du patrimoine culturel comme s'ils étaient physiquement sur place. [Google earth](#) a changé la donne en matière de tourisme virtuel puisqu'il permet d'explorer des régions du monde en appuyant simplement sur un bouton.





Le tourisme virtuel est un canal de partage de connaissances, favorisant la prise de conscience de la beauté et de l'importance des destinations sans quitter son domicile. Il existe différents types de tourisme virtuel qui combinent la réalité virtuelle, des images fixes, des vidéos et du contenu audio, des récits, des éléments interactifs et d'autres formes de médias, pour offrir à l'utilisateur une expérience qu'il ne peut pas obtenir par le biais de simples images ou sites web. Par exemple, [Bratanov Winery and BM Vision VR Experience \(Bulgaria\)](#) permet aux visiteurs d'explorer le vignoble, de découvrir le processus de fabrication du vin et de participer à des dégustations virtuelles grâce à des vidéos à 360 degrés et des éléments interactifs.

Les touristes peuvent découvrir le contenu virtuel à l'aide d'un casque de réalité virtuelle pour une expérience plus immersive, mais il est aussi possible de visualiser le contenu sur un ordinateur classique ou un appareil mobile. Par exemple, une [carte interactive](#) peut permettre aux voyageurs virtuels d'explorer les ruines d'une ville antique, comme dans ce cas, Pompéi.

La réalité augmentée, la réalité virtuelle (jeux, escape rooms), les images 3D et les vidéos enrichissent les expériences touristiques et permettent aux utilisateurs de visiter...

- des lieux fictifs [comme Second Life](#), une destination imaginaire dans laquelle il est possible de se connecter aux autres personnes en ayant un avatar;
- des lieux dont l'accès est difficile ou restreint dans la vie réelle, comme par exemple survoler le [Mont Everest](#);
- des vestiges ou bien le passé de lieux existants, comme avec [Timescope](#).

COMPLÉMENTAIRE, car une expérience touristique non virtuelle peut être enrichie grâce aux nouvelles technologies, en fusionnant le numérique et le physique. La plupart d'entre nous ont découvert les possibilités qu'offre la réalité augmentée grâce à l'application Pokemon Go et savent à quel point une





telle expérience peut être immersive et attrayante. Les applications utilisant la réalité augmentée peuvent donc proposer aux touristes des visites virtuelles de sites importants, d'attractions à proximité, de restaurants/hôtels recommandés, et des offres exclusives avant leur voyage "physique".

Sur place, la RA permet de scanner des cartes ou des panneaux afin de recevoir instantanément des informations numériques, rendant alors la navigation et l'exploration plus pratiques et plus adaptées. L'application [WAM](#) - *World Around Me* - aide les touristes et les habitants à travers le monde à trouver des points d'intérêt et des services autour d'eux, à rester en bonne santé, à faire des achats et à se déplacer, grâce à l'appareil photo du téléphone. En pointant la caméra dans une direction précise, les utilisateurs voient alors des flèches virtuelles ou des marqueurs apparaître pour les guider en temps réel vers l'endroit désiré. Cette technologie permet d'éviter la frustration ressentie lorsqu'on se perd et améliore l'expérience globale de l'utilisateur.

La réalité augmentée enrichit le monde réel en y ajoutant des informations numériques, ce qui permet d'accéder à des détails précieux sur les monuments, les sites historiques et les attractions locales simplement en pointant son smartphone ou ses lunettes RA dans une direction. A la maison ou en déplacement, l'application [Smartify](#) peut être utile si vous appréciez l'art et que vous aimez explorer les musées. Grâce à cette application, vous pouvez scanner une œuvre d'art pour obtenir davantage d'informations à son sujet grâce aux données provenant de plusieurs musées dont le musée San Donato en Italie, le musée Reina Sofía en Espagne, etc.

Une autre technologie similaire à la réalité augmentée est la *réalité virtuelle* (VR). Elle plonge l'utilisateur dans un environnement avec lequel il peut interagir. De plus, divers acteurs du tourisme, qu'il soit professionnels, éducateurs ou agents communautaires, ne possédant pas forcément de connaissances techniques particulières mais souhaitant enrichir les expériences en personne, peuvent concevoir conjointement des *sondages et*





quizzes interactifs, des vidéos animés pour présenter des données et des infographies, ou des chasses au trésor immersives, offrant aux visiteurs la possibilité d'explorer les lieux d'intérêt en suivant des indices virtuels et en recherchant des objets ou marqueurs numériques. Par exemple, [GeoCaching](#), une activité plein air populaire ayant une communauté en ligne, utilise les données GPS pour localiser des bijoux cachés ou "caches" placés par d'autres joueurs, combinant ainsi des éléments de la chasse au trésor, la technologie et l'exploration.

L'interactivité rend les expériences authentiques plus régénératives et plus attrayantes, incitant les visiteurs à explorer davantage la destination. Par exemple, les participants prenant part à l'expérience [The Taste of Berlin](#) reçoivent, avant un événement virtuel, un coffret gastronomique contenant de délicieux produits à déguster et des cadeaux soigneusement choisis. Au cours des sessions en ligne, ils dégustent ensemble les produits, rencontrent les meilleurs chefs de Berlin, des baristas emblématiques et des gastronomes locaux. Ils visitent virtuellement divers points clés de la scène gastronomique et culturelle de Berlin; ils dansent, rient et gagnent même des récompenses.

L'ajout d'expériences virtuelles dans les pratiques touristiques les rend plus immersives et ouvre de nouvelles portes en matière d'exploration et de durabilité. Expériences touristiques virtuelles :

- **Encourager la gestion de l'environnement**, en permettant aux touristes d'admirer la beauté des écosystèmes sans impact physique sur eux. Cela favorise la préservation de l'environnement en minimisant l'empreinte carbone des voyages traditionnels.
- **Promouvoir la préservation du patrimoine culturel**, en célébrant l'identité propre de chaque destination et en immergeant virtuellement les touristes dans les cultures, les traditions et le patrimoine local. Cela favorise la régénération de la vitalité culturelle.





- **Promouvoir l'exploration responsable**, en fournissant une base pour l'éducation des touristes aux pratiques du tourisme responsable. A travers le contenu informatif et les éléments interactifs, les choix éthiques sont encouragés et les impacts négatifs sur une destination sont minimisés.

- **Renforcer les économies locales**, en mettant l'accent sur les entreprises et les artisans locaux. En encourageant les touristes à visiter et à séjourner dans des régions qui ne sont pas nécessairement des destinations touristiques populaires, on favorise alors la régénération économique de la communauté ou de la destination. La plateforme en ligne [Star Sleep](#) offre la possibilité de réserver une expérience en pleine nature qui combine une nuit tout confort dans un espace ouvert et une expérience en plein air comme des activités d'agritourisme (récoltes, traite des vaches, etc.) ou encore des visites dans des zones rurales et isolées pour observer la vie sauvage.

Le tourisme virtuel peut également permettre de **prolonger la saison touristique**. En effet, les guides peuvent organiser des visites d'une attraction ou d'une destination pendant le printemps et l'été, période de forte affluence, et pendant la basse saison, ces visites peuvent être personnalisées et virtuelles.

La technologie et les expériences virtuelles présentent de multiples avantages pour la promotion du tourisme régénératif. En plus d'être un outil d'exploration, ces découvertes numériques deviennent des instruments en faveur d'un changement positif et contribuent au bien-être des communautés locales et des destinations touristiques.

4.2 Avantages et difficultés liés à l'intégration d'éléments virtuels et interactifs aux expériences de tourisme régénératif

Intégrer des expériences virtuelles au paysage évolutif du tourisme régénératif soulève des questions quant aux avantages et aux difficultés que cela présente. Analyser ces avantages et inconvénients est essentiel pour bien mesurer



l'impact potentiel sur les communautés et les territoires, les touristes et l'environnement.

AVANTAGES:

- Protection de l'Environnement

Le tourisme virtuel réduit les émissions de carbone associées aux voyages classiques car la nécessité de voyager à l'étranger est éliminée ou réduite, ce qui contribue à la protection de l'environnement. Les expériences virtuelles peuvent aussi permettre d'éduquer aux pratiques durables, favorisant ainsi une approche plus responsable du tourisme. Par exemple, [FRAGA NATURE TRAIL & PRIZE-WINNING GOAT CHEESE FARM WITH TASTING](#) (Espagne) permet aux participants de découvrir non seulement les caractéristiques géographiques de la région ainsi que sa gastronomie locale ou encore les méthodes utilisées pour fabriquer les produits fromagers, mais aussi les politiques environnementales régionales, renforçant ainsi leur sensibilité à l'écologique.

Les déplacements physiques peuvent également devenir plus écologiques à l'aide de technologies, car les communautés et les destinations peuvent réduire l'empreinte écologique associée aux déplacements, minimisant ainsi les émissions carbone et la dégradation de l'environnement. La ville de Malaga, en Espagne, en est un bon exemple : elle a développé une application pour le [stationnement](#) pour aider les visiteurs à se garer plus facilement et ainsi réduire les embouteillages.

- Compréhension Interculturelle

Les échanges numériques peuvent promouvoir la sensibilisation et l'appréciation culturelle en préservant les traditions et le patrimoine sans perturbation physique. Les expériences culturelles virtuelles, comme participer à une dégustation de vin, explorer des boutiques d'artisans grâce à la réalité augmentée, découvrir la langue et les traditions d'une communauté ou d'un





territoire grâce à un jeu d'évasion interactif, permettent aux utilisateurs de mieux apprécier les diverses cultures et favorisent la création de liens. [Timescope's](#) plonge directement les touristes et la communauté dans la connaissance et la préservation du patrimoine. Leur savoir-faire peut bénéficier à la culture ainsi qu'à tous les acteurs dont le rôle est de présenter des territoires, des salles de spectacles ou des marques aux visiteurs.

- Accessibilité

La technologie et les expériences virtuelles jouent en faveur de l'accessibilité car elles permettent à un public plus large d'explorer les territoires, y compris les personnes ayant des moyens financiers limités. Elles offrent aux touristes ayant des besoins précis la possibilité de participer à des activités qui ne leur seraient pas accessibles autrement. De ce fait, les outils de réalité virtuelle ou augmentée peuvent être utilisés pour créer des itinéraires ou des événements accessibles aux personnes à mobilité réduite ou ayant un handicap, et leur permettre ainsi d'explorer de nouveaux lieux virtuellement ou lors d'une expérience en présentiel.

Le tourisme virtuel représente une option plus accessible que le voyage physique pour les personnes ayant des contraintes financières car il élimine les frais de transport aérien et d'hébergement.

- Education et Sensibilisation

La technologie et les outils digitaux offrent des possibilités d'apprentissage inclusives comme le parcours éducatif [Certificat de Dégustation du vin](#) créé par la Revue du vin de France et Franck Thomas Formation. Il s'agit d'une formation certifiante pour maîtriser la dégustation du vin, les variétés de raisin, les types de vins et les accords mets-vins.

Au travers des expériences virtuelles, les touristes peuvent explorer des civilisations anciennes, mais aussi mieux comprendre les communautés



visitées grâce à la mise en lumière des événements historiques ou des époques importantes pour les habitants locaux.

Le tourisme virtuel **stimule le tourisme physique** en reproduisant virtuellement les destinations touristiques pour mieux les promouvoir. Une visite virtuelle peut tout à fait être la première étape vers la réalisation d'un voyage.

Il est vrai que la technologie et les outils digitaux détiennent un grand potentiel pour le tourisme régénératif, durable et immersif, cependant, certains **DÉFIS** doivent être relevés :

- Fracture Numérique

Toutes les communautés, producteurs locaux et agents touristiques n'ont pas le même accès aux technologies telles que les smartphones ou les tablettes, ce qui crée une fracture numérique qui limite l'inclusivité des expériences virtuelles. De plus, les voyages et événements virtuels nécessitent une connexion Internet stable ainsi qu'un accès aux technologies de pointe. Dans certaines régions disposant de ressources technologiques limitées comme les zones rurales ou éloignées, la mise en œuvre d'initiatives virtuelles peut s'avérer difficile.

Par ailleurs, tout le monde n'a pas les connaissances ou les capacités nécessaires pour suivre une expérience entièrement virtuelle en toute autonomie.

- Perte d'Authenticité

Les expériences complètement virtuelles risquent de difficilement reproduire l'authenticité des échanges physiques en raison de l'absence des dimensions sensorielles et émotionnelles propres aux voyages. Il est donc essentiel de trouver un équilibre entre les expériences virtuelles et réelles pour éviter de perdre la richesse culturelle qu'offrent les voyages.





- Impact Économique

Pour les communautés qui dépendent fortement du tourisme, l'absence de visiteurs physiques peut entraîner des difficultés économiques et une perte de moyens de subsistance.

- Dépendance Technologique

La facilité avec laquelle il est possible de naviguer virtuellement peut conduire à une surconsommation de contenus numériques, cela peut alors aggraver les impacts environnementaux liés au stockage des données et à la consommation d'énergie.

Avoir recours aux technologies présente aussi des risques tels que les menaces de cybersécurité, les violations de données et la nécessité de disposer d'une infrastructure performante.

Après avoir analysé les avantages et les difficultés, examinons de plus près les diverses initiatives reposant sur les technologies, qui ont été conçues pour promouvoir les territoires et les communautés.

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





Exposition interactive de la cité romaine Tarraco. *Source : Tarraco 360.*

AVANTAGES : La réalité virtuelle permet aux visiteurs de se plonger dans l'histoire de Tarragone en explorant l'antique Tarraco de l'époque de l'Empire Romain. La reconstitution numérique des événements et lieux historiques offre une expérience éducative et immersive qui valorise la richesse culturelle de la région.

INCONVÉNIENTS : Cependant, l'absence d'interaction physique et l'impossibilité de toucher les détails peut altérer l'authenticité de l'expérience. De plus, certains visiteurs risquent de ne pas avoir accès aux dispositifs de réalité virtuelle.

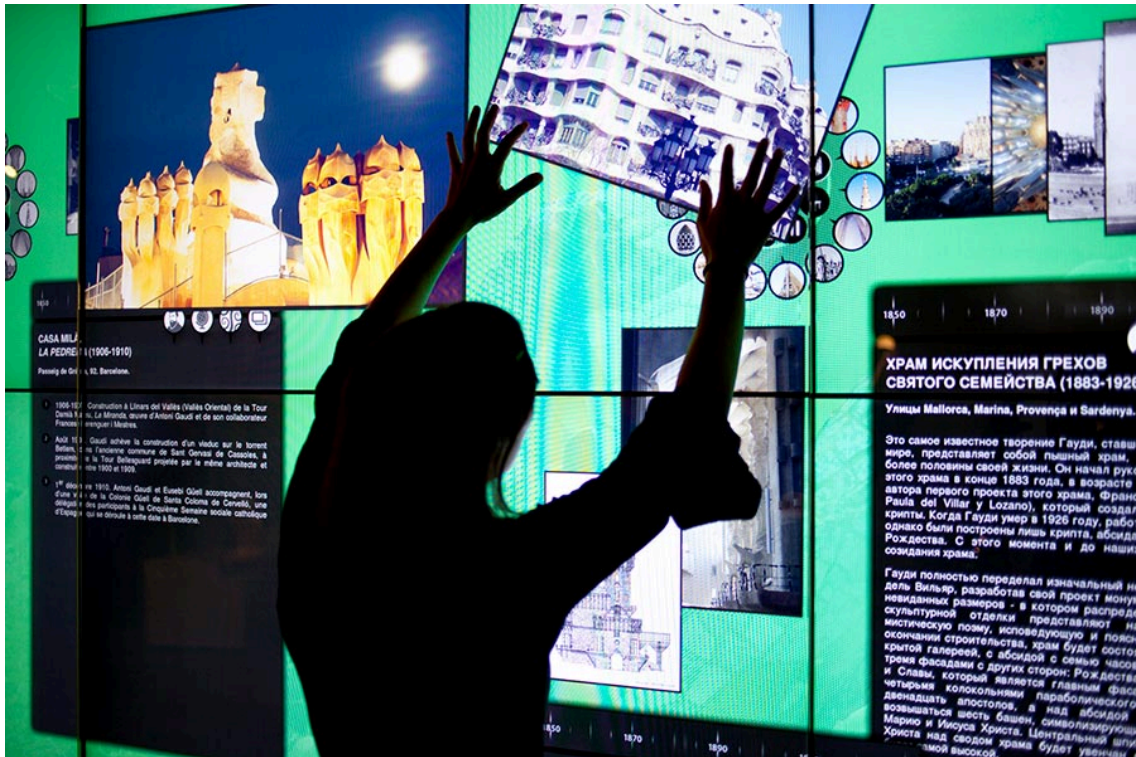
L'HÉRITAGE DE GAUDI : UNE PROMENADE VIRTUELLE AU COEUR DE LA CRÉATIVITÉ DE L'ENSEIGNANT (Reus et Barcelone, Espagne)

Au *musée Gaudi de Reus*, les visiteurs peuvent interagir avec les formes ingénieuses créées par Gaudí grâce à modèles tactiles et interactifs, tout en





découvrant les secrets de son architecture innovante et en profitant du spectacle audiovisuel sur l'écran à 360°.



Exposition interactive du Centre Gaudi. Source : *Centre Gaudí de Reus*

G Experiència (Barcelone) propose une expérience interactive au cœur de l'univers artistique de l'architecte moderniste en utilisant la technologie 4D et la réalité augmentée. Les visiteurs peuvent découvrir de quelle façon la nature a inspiré les créations de Gaudí, ainsi que ses principales œuvres grâce à l'écran panoramique, au son surround 7.1, à la vision stéréoscopique active et aux sièges mouvants avec effets spéciaux. L'espace d'exposition comprend deux maquettes et de grands tableaux interactifs disponibles en neuf langues.

AVANTAGES : La réalité augmentée et les effets spéciaux permettent aux visiteurs de plonger dans l'histoire d'Antoni Gaudí et se promener virtuellement dans les lieux qui ont influencé sa vie et son travail. L'interactivité de la réalité augmentée permet aux visiteurs d'explorer les détails architecturaux de ses



Cofinancé par
l'Union européenne



œuvres.

INCONVÉNIENTS : Le principal inconvénient réside dans la nécessité d'une connexion Internet (par exemple, pour les touristes étrangers, en particulier ceux qui vivent en dehors de l'espace Schengen). En outre, le trop-plein d'informations peut détourner l'attention de l'expérience réelle.

Pour trouver un équilibre, il est important d'adopter une approche réfléchie qui tient compte de l'engagement des communautés, de l'accessibilité aux technologies, de l'impact sur l'environnement et de la sensibilité culturelle. Il est possible d'atténuer certains problèmes en analysant les avantages et en relevant les défis, en mettant l'accent sur l'engagement local, en soutenant les communautés et en garantissant l'inclusion dans les initiatives virtuelles. Le tourisme régénératif doit profiter de la puissance des expériences physiques et virtuelles en exploitant la technologie comme outil de changement positif et global tout en respectant l'essence du voyage responsable. Une relation harmonieuse entre le virtuel et le réel est la clé pour créer des expériences de voyages durables et enrichissantes accessibles à tous.





4.3 Suggestions pour (re-) développer une expérience de tourisme régénératif à l'aide d'outils technologiques

Les expériences de tourisme virtuelles et régénératives représentent un outil puissant pour se lier à diverses communautés de manière durable. Voici quelques conseils pratiques pour apprendre à (re-) développer et mettre en œuvre des expériences de tourisme virtuel immersives et régénératives.

Raconter et Créer des Histoires

Il s'agit d'élaborer des récits convaincants axés sur l'expérience des clients, en soulignant les aspects culturels, environnementaux et sociaux d'une communauté ou d'un territoire. Il ne suffit pas de se contenter de raconter une histoire, mais il faut créer une expérience mémorable et immersive qui interpelle les visiteurs sur le plan émotionnel et qui entraîne un sentiment de connexion et d'empathie. L'expérience immersive [Taste Savo Virtual Dinner](#) à Kuopio, en Finlande, transporte le client dans un restaurant pour dîner dans une autre réalité grâce à un casque de réalité virtuelle, aux sons, odeurs et goûts. Le dîner est en fait une expérience visuelle, mais les histoires sur la nourriture et la nature écrites par l'auteur Antti Heikkinen ont un rôle primordial.

Éléments Interactifs

Il est important d'ajouter des éléments interactifs tels que des visites virtuelles, des vidéos 360 degrés et des FAQ en direct. Ces éléments permettront de renforcer l'intérêt des participants et leur offriront la possibilité d'explorer et d'apprendre à connaître activement la destination.

Par exemple, les dégustations virtuelles organisées par [Tasting In](#), une plateforme en ligne passionnée par la durabilité et la gastronomie, permet aux participants de prendre part à des dégustations d'aliments et de boissons sans avoir à se déplacer. Les experts et les gourmets peuvent alors se réunir pour partager leur amour de la gastronomie, raconter les histoires qui se cachent derrière les aliments et mettre en lumière la passion des producteurs et des





experts à travers des dégustations virtuelles de vin, de chocolat, de fromage, de bière, de jambon, etc.

Co-création et co-conception

Il est nécessaire d'impliquer divers acteurs de la communauté comme les producteurs locaux, les professionnels du secteur créatif et culturel et les organisations civiles, pour développer des expériences touristiques immersives reposant sur les nouvelles technologies. Collaborez avec des experts locaux, des écologistes et des ambassadeurs culturels pour recevoir des témoignages authentiques. Il faut créer une histoire qui va mettre en valeur les traditions, l'artisanat et la vie quotidienne des habitants locaux, ce qui incitera le visiteur à en faire partie, à s'y immerger virtuellement ou en personne.

Dans le but de développer et promouvoir leurs visites virtuelles [Clio Muse Tours](#) collabore avec divers acteurs de la communauté, notamment avec le Musée archéologique national d'Athènes, le Musée juif de Grèce, la municipalité d'Athènes, des universités et des institutions culturelles. La communauté permet de préserver et promouvoir le patrimoine culturel, contribuant ainsi à la préservation de l'identité locale et du sens de la communauté. Ils travaillent aussi avec des guides locaux et des experts, créant ainsi des opportunités d'emploi et soutenant l'économie locale.

Accessibilité Technologique

Veillez à ce que les expériences virtuelles soient accessibles au plus grand nombre en prenant en compte différents niveaux d'expertise technologique. Optimisez les pour les appareils mobiles et prévoyez des alternatives pour les personnes ayant un accès limité aux technologies.

Tenez compte des facteurs comme le langage, les fonctions d'accessibilité et les interfaces simples et claires.

Composants Éducatifs





Intégrez des éléments éducatifs dans les expériences virtuelles qui offrent un aperçu de l'histoire, de l'écologie et du patrimoine culturel de la communauté. Créer un environnement d'apprentissage qui inspire aux pratiques de voyage responsables. Par exemple, les guides touristiques Blue Badge, à Londres, effectuent des [visites virtuelles](#) de Londres accompagnées d'histoires étonnantes sur les principales attractions touristiques de la ville comme le British Museum et ses collections, la ville en elle-même et bien d'autres encore. Ces visites présentent aussi une opportunité d'interagir avec le guide ou les autres spectateurs, ce qui ajoute une dimension sociale et humaine à l'expérience touristique virtuelle.

Appel à l'action Régénérative

Encouragez les visiteurs à contribuer au bien-être de la communauté et du territoire et donnez leur les moyens de le faire. Instaurez des appels à l'action régénérative tels que soutenir les initiatives locales, faire du bénévolat virtuel ou participer à des efforts de protection de l'environnement..

Plateformes Collaboratives

Exploitez les plateformes de collaboration et les forums pour mettre en relation les acteurs de la communauté et les professionnels du tourisme avec les touristes, les organisations partageant les mêmes idées, les influenceurs, etc. Mettre en commun les ressources et les connaissances permet d'amplifier l'impact des initiatives de tourisme virtuel régénératif. Encourager les visiteurs à faire part de leur ressenti afin d'améliorer et affiner en permanence l'expérience. Prenez en compte les idées de la communauté pour accentuer l'authenticité et répondre à toutes les préoccupations. Par exemple, [GeoCaching](#) (Italie) mentionné plus tôt, s'articule autour d'une solide communauté en ligne, ce qui favorise un sentiment d'appartenance et de connexion entre les participants. La possibilité de se contacter, de partager des expériences et de collaborer avec autrui pour trouver les caches a pour effet de



créer une communauté dynamique et solidaire qui promeut un esprit de collaboration et de coopération parmi les participants.

Si vous prévoyez d'aller en Espagne, il est possible d'obtenir des informations détaillées sur les lieux environnants et les sites de plein air grâce à l'application [Senditur](#), qui est une plateforme collaborative qui fournit des informations sur le tourisme actif et culturel et offre des itinéraires au format web et PDF avec des tracés GPS, des photos, vidéos, des évaluations et des commentaires venant des randonneurs.

Mesurer l'Impact

- Installez des indicateurs pour mesurer l'impact positif des expériences virtuelles sur la destination.
- Suivez l'engagement, la sensibilisation et toute autre contribution aux communautés locales ou aux efforts de préservation de l'environnement.
- Cliquez [ici](#) pour voir la série de vidéos "Mesurer, Agir, Suivre" de l'Environmental Insights Explorer (EIE), conçue pour les législateurs et les analystes du climat. Elle a été développée à partir des données cartographiques mondiales de Google et de l'apprentissage automatique afin de lutter contre la crise climatique et d'accélérer la transition vers un avenir à faible émission de carbone.

Ces conseils offrent une feuille de route pour créer des expériences virtuelles percutantes, durables, et enrichissantes. En adoptant ces points, il est possible de s'assurer que nos voyages virtuels contribuent positivement à la préservation et au bien-être des communautés et des territoires que nous explorons.

Pour trouver plus d'informations sur ces bonnes pratiques et de nombreuses autres qui promeuvent les expériences virtuelles en faveur du tourisme régénératif, rendez-vous dans la section [AGORA LAB](#) avec la [Carte interactive](#).





GLOSSAIRE

Tourisme virtuel

Offre la possibilité aux touristes de vivre des expériences sans qu'ils aient à quitter leur domicile. Différents outils numériques peuvent être utilisés pour créer une expérience immersive, permettant aux gens d'explorer et de découvrir des lieux éloignés grâce à la réalité virtuelle, la réalité augmentée et la réalité mixte.

Expérience virtuelle

Ce type d'expérience peut prendre la forme de présentations interactives pré enregistrées ou diffusées en direct présentées par des guides compétents et passionnants. L'expérience virtuelle vise à offrir une expérience proche de la réalité d'une destination ou d'une attraction touristique.

Réalité virtuelle

L'association de différents composants matériels et logiciels permet de créer un environnement virtuel avec lequel le visiteur peut interagir en temps réel. Elle peut améliorer la qualité de l'expérience clients d'une destination.

Réalité augmentée

Cette technologie superpose la vision de l'utilisateur avec des objets numériques, créant ainsi une expérience mixte qui combine éléments virtuels et réels. Elle peut améliorer la qualité de l'expérience clients d'une destination.

PISTES DE REFLEXION

1. **Pouvez-vous donner un exemple d'expérience virtuelle qui correspond le mieux à vos activités/expériences touristiques ? Et**





une autre qui ne correspond pas ?

2. Jetez un coup d'œil au **lien/carte** de l'expérience *The Taste of Berlin*.
Dressez la liste des avantages et des inconvénients, comme
présentez dans la Session 2.
3. Renseignez-vous sur le *Festival Primarolia* grâce au **lien/carte**.
Quels éléments interactifs pourriez-vous ajouter ?

FEUILLES D'EXERCICES

Scenario 1.

Journée Internationale de Mavrud (Bulgarie): adaptabilité de l'expérience et
réplicabilité dans d'autres contextes locaux et internationaux.

Scenario 2.

Redéfinissez et repensez votre offre touristique en tenant compte des éléments
suivants :

- L'analyse et les besoins de votre groupe cible. Le contexte local et la
demande.
- Le type d'expérience proposée. Les aspects positifs et négatifs. Les
points à améliorer grâce à des éléments virtuels.?

Scenario 3.

Imaginez que vous puissiez visiter *la cité antique romaine Tarraco* (l'actuelle
Tarragone, Espagne) depuis le confort de votre domicile en utilisant une visite
virtuelle en 3D et en vous immergeant dans cette époque.

- Pensez-vous que cette visite virtuelle en 3D enrichit votre
connaissance de cette période historique ? Si oui, comment ?
- En quoi cette expérience virtuelle est-elle différente d'une visite
physique à Tarragone ?





- Pouvez-vous énumérer les avantages et les inconvénients du tourisme virtuel pour la préservation des sites archéologiques ?

Scenario 4.

Profitez d'une fête traditionnelle au Mexique, découvrez une cérémonie du thé au Japon ou plongez dans la vie quotidienne d'une communauté indigène au Congo. Voyagez virtuellement à travers différentes cultures et découvrez de nouvelles perspectives sur le monde.

- Comment le tourisme virtuel peut-il promouvoir la sensibilisation à l'environnement ?
- Quels sont les défis et les opportunités du tourisme virtuel concernant la sensibilisation au patrimoine culturel, la lutte contre les préjugés et la promotion de l'intégration culturelle ?

Scenario 5.

Visitez virtuellement des monuments, participez à une dégustation virtuelle de vin ou de produits locaux, ou encore à une visite guidée depuis le confort de votre canapé. Le tourisme virtuel vous offre la possibilité de profiter du patrimoine culturel matériel et immatériel depuis n'importe quel endroit.

- Comment le tourisme virtuel peut-il démocratiser et favoriser l'accès à la culture ?
- Quel potentiel le tourisme virtuel possède pour l'éducation au patrimoine et la promotion du dialogue interculturel ?

RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

- Sustacha, I., Baños-Pino, J. F., & Del Valle, E. (2023). *Le rôle de la technologie dans l'amélioration de l'expérience touristique dans les destinations durables : Une meta-analyse* :
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212571X23000562>
- Medium. (2023). *L'impact Révolutionnaire de la Technologie sur*





AGORA

l'Industrie du Tourisme : Un Aperçu de l'Avenir :

<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). *Les Technologies Numériques pour les Destinations Touristiques Durables : Etat des Lieux et Programme de Recherche :*
<https://www.mdpi.com/2076-3387/13/8/184>
- Revolution Ordering. Alipio U. (2023). *L'Importance des Technologies de l'Information dans l'Industrie Hoteliere :*
<https://www.revolutionordering.com/blog/importance-of-information-technology-in-hospitality-industry>
- Formation pour les professionnels du secteur pour renforcer le tourisme durable. (2023). *Technologie et Tourisme Durable : Accélérer les Changements Positifs et Diffuser les Solutions :*
<https://trainingaid.org/panel/technology-and-sustainable-tourism>
- LinkedIn (Avril, 2024). *Tourisme Régénératif : Un Nouveau Paradigme pour le Voyage Responsable :*
<https://www.linkedin.com/pulse/regenerative-tourism-new-paradigm-responsible-travel-santosh-g-n0xbf/>
- Wlldtrips. (2018). *La Technologie Ouvre la Voie au Tourisme Durable ? :*
<https://www.authenticitys.com/blog/technology-guiding-the-way-to-sustainable-tourism/>
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Expériences de Tourisme Virtuel : facteurs d'adoption et de participation et disposition à payer :*
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Guttentag, D. (2010). *Réalité virtuelle : Applications et implication pour le management touristique*, 637-651:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0261517709001332>





SOURCES

- Naik, S., N., Patil, A. & Botre, P. (2022). *Virtual Tourism: Concept and Future*, 115-125, retrieved from:
<https://hmct.dypvp.edu.in/Documents/research-papers-publication/Resarch-publications/41.pdf>
- Bretos, M.A., Ibañez-Sánchez, S. (2023). *Applying virtual reality and augmented reality to the tourism experience: a comparative literature review*, retrieved from:
<https://www.semanticscholar.org/reader/b726951723040d7615981e5a9e60d8928e7c51b8>
- Bhatia, P., Saini, D.(2023). *How Metaverse can elevate the actual travel experience* [White paper]. Coforge, retrieved from:
https://www.coforge.com/hubfs/Metaverse_shaping_the_future_of_travel_industry_v2.pdf
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Virtual tourism experiences: adoption factors, participation and readiness to pay*, retrieved from:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Treedis. (2023, June 22). *Enhancing Customer Experience with Immersive Technologies in the Travel and Hospitality Industry*, retrieved from:
<https://www.treedis.com/post/enhancing-customer-experience-with-immersive-technologies-in-the-travel-and-hospitality-industry>
- UNWTO. (2020). *Digital transformation*. World Tourism Organization, retrieved from: <https://www.unwto.org/digital-transformation>
- Barzey U. P. (2022). *Travel & Tourism: Exploring the world of virtual tourism: advantages, disadvantages, and frequently asked questions*, retrieved from:
<https://www.moxeemarketing.com/exploring-the-world-of-virtual-tourism/>
- Pratisto, E.H., Thompson, N. & Potdar, V. (2022). *Immersive technologies*





AGORA

for tourism: a systematic review, 181–219, retrieved from:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9214474/>



Cofinancé par
l'Union européenne