



# CHALLENGE ÉTUDIANT

CONTRIBUONS À IMAGINER  
LES TOURISMES DE DEMAIN

Restitution du challenge - édition 2024



# Sommaire

- 1 Introduction
- 2 Retour sur le challenge Horizons 2040
- 3 Les projets lauréats
- 4 Perspectives
- 5 Book du projet
- 6 Plongez dans les scénarios de 2040
- 7 Ressources



# Introduction



Atout France a initié une réflexion prospective dans le cadre de son data hub « France Tourisme Observation », intitulée « Horizons 2040 ».

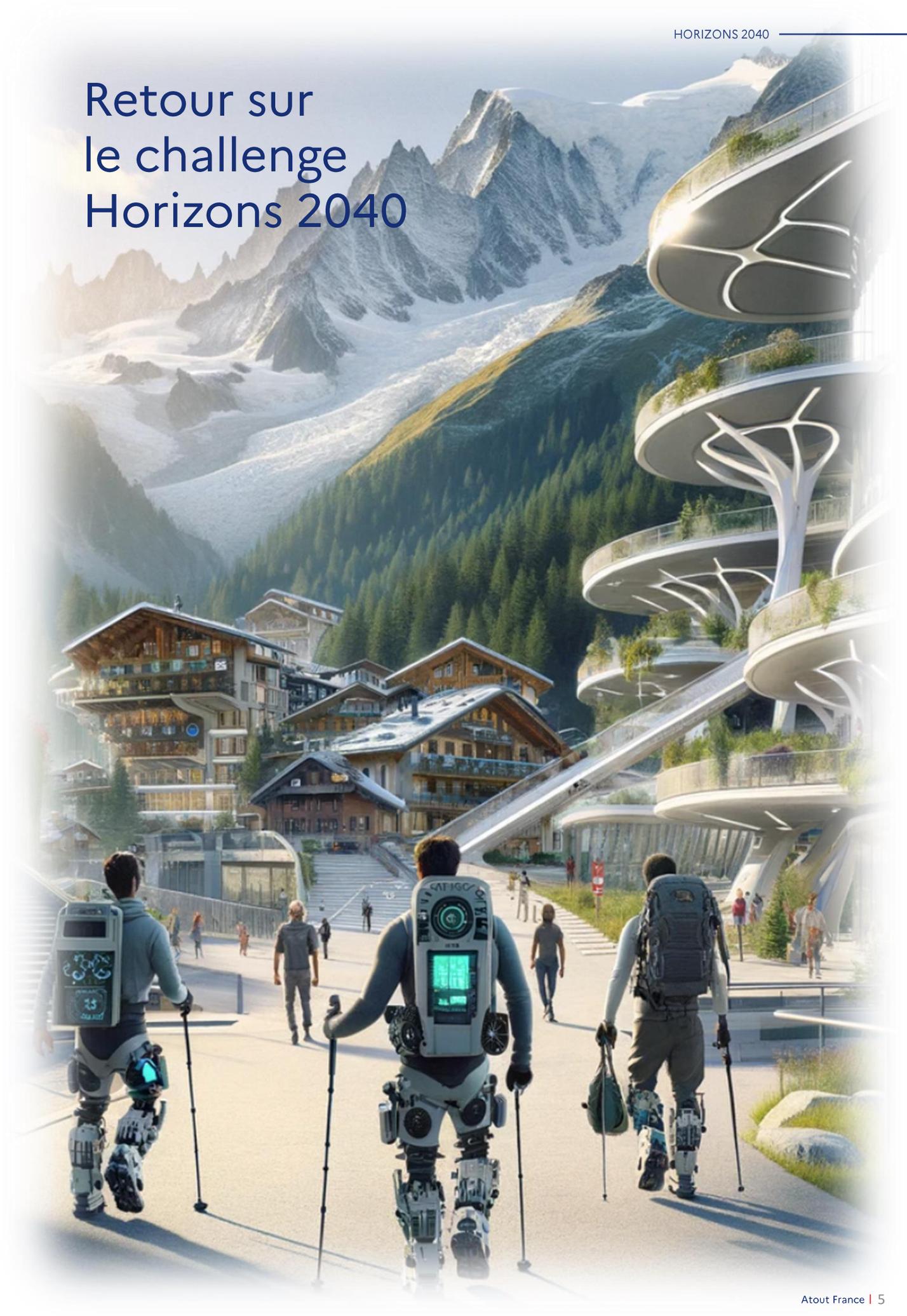
Cette initiative vise à identifier les facteurs de transformation du tourisme et de son environnement.

La démarche prospective menée en partenariat avec Onepoint et le soutien financier de la Banque des Territoires a abouti à la formalisation de quatre scénarios sur le futur du tourisme à horizon 2040. Ces scénarios ont pour ambition de guider l'évolution des politiques touristiques en France et d'apporter des éclairages utiles à chacun. Il s'agit d'une boussole pour mieux anticiper, agir utilement dès aujourd'hui, et continuer à développer de futures réflexions prospectives et stratégiques. Ces travaux s'inscrivent notamment dans l'ambition portée par le Plan Destination France de faire de la France la référence mondiale en matière de tourisme durable à horizon 2030.

Ce challenge étudiant vise à décliner ces scénarios en solutions concrètes. Il repose sur la mobilisation des futurs professionnels du tourisme pour imaginer les adaptations, les actions et les solutions innovantes en réponse aux évolutions à venir.

A l'heure où le secteur touristique connaît de profondes mutations, ces solutions inspireront les décideurs publics et privés sur les changements durables à entreprendre.

# Retour sur le challenge Horizons 2040



# La démarche Horizons 2040

« Avant d'être une méthode ou une discipline, la prospective est une attitude [pour] voir loin, voir large, analyser en profondeur, prendre des risques, penser à l'homme ».

(Gaston Berger, Phénoménologie du temps et prospective, 1964)

## #1 ETUDE DE LA LITTÉRATURE

» Analyse de la littérature et des études prospectives existantes.



## #2 EXPLORATION DES FACTEURS DE CHANGEMENT

» Cartographie des **grands facteurs de changement** susceptibles d'impacter le tourisme à horizon 2040.



## #3 ELABORATION DES SCÉNARIOS

» Création de **quatre scénarios prospectifs** mettant en lumière **les futurs possibles du tourisme**



## #4 ÉVÉNEMENT DE RESTITUTION

» Animation d'un **événement national** pour restituer les scénarios prospectifs.



## #5 DÉCLINAISONS TERRITORIALES ET CHALLENGE ÉTUDIANT

» Déclinaison des scénarios pour mobiliser les professionnels du tourisme.



# Le point de départ : 4 scénarios pour éclairer les transformations de la filière



Une prise de conscience environnementale forte a permis d'amorcer une transition vers un modèle économique et social davantage responsable et plus durable. Élus, acteurs privés et citoyens misent fortement sur des technologies et des infrastructures performantes pour optimiser la décarbonation dans tous les secteurs. Grâce à la convergence de ces transitions, le tourisme international s'est démocratisé, permettant à tous de voyager sans nuire à l'environnement.

Déclencheur - Les sociétés s'appuient sur la double convergence technologique et politique pour résoudre les enjeux climatiques et énergétiques, associée à un saut quantique sur le développement technologique.



La fragilité des systèmes a conduit à la concentration des flux, des richesses, des populations et des ressources au sein de sociétés toujours plus connectées. La vie est dominée par des technologies défendant la résilience du système, contrôlées par des acteurs privés et des plateformes, générant toutefois des inégalités sociales et géographiques. Dans ce monde ouvert mais fragmenté, le tourisme international est réservé à une élite mondialisée, seule à pouvoir accéder librement au voyage.

Déclencheur - Dans un contexte mondial de raréfaction des ressources, la concentration des richesses et des flux s'est accélérée, entraînant une montée des inégalités. Les pouvoirs publics se sont affaiblis au bénéfice des Big Techs.



Le mouvement de régionalisation favorise le développement des écosystèmes locaux, les villes du quart d'heure sont privilégiées aux grandes agglomérations. La société se replie en petites communautés réparties dans les zones tempérées, s'organisant en réseaux d'échanges à la maille régionale. Le tourisme s'est fortement démocratisé et se concentre à l'échelle régionale. Les offres et activités touristiques régénératives, au service des territoires communautaires, sont privilégiées.

Déclencheur - Face aux chocs géopolitiques et économiques exogènes, un mouvement général de régionalisation, s'appuyant sur une économie locale et circulaire est la voie choisie pour faire face au changement climatique.



L'urgence climatique est devenue la priorité des gouvernements, lesquels initient une marche forcée vers la décroissance. Des mesures fortes et contraignantes, comme une réglementation ambitieuse et une généralisation des quotas, sont imposées pour faire évoluer les habitudes de consommation de façon plus durable. Dans une société de décroissance caractérisée par une forte pression du régulateur, le tourisme n'est plus une priorité.

Déclencheur - Suite à la multiplication de catastrophes environnementales, la voie de la décroissance est imposée aux populations, les contraignant à adopter des pratiques durables afin de limiter l'impact environnemental.

# Quatre challenges pour penser demain



Penser demain c'est partir d'aujourd'hui pour imaginer ce qui est évidemment probable, mais élargir à tout ce qui est possible.



La démarche est complexe, et implique une véritable volonté d'aller imaginer (prédire est impossible) des futurs multiples.



Sur la base des quatre scénarios, l'objectif des challenges était d'ouvrir le champ des possibles et d'amener les étudiants à imaginer des solutions qui pourraient être mises en œuvre à l'horizon 2040.



# Présentation des challenges

## #1 GESTION DES FLUX

Dans le cadre du scénario « Village mondialisé », le tourisme est durable, mondialisé et démocratisé.



Inventez une solution ou une stratégie qui pourrait permettre de mieux gérer les flux et les arrivées parfois massives de touristes en provenance du monde entier sur certains territoires et sites touristiques, tout en préservant l'authenticité culturelle et environnementales de ces espaces.

## #2 TOURISME POUR TOUS

Dans le cadre du scénario « Elites globalisées », le tourisme est mondialisé, réservé à une élite dans un monde ouvert mais hostile.



Inventez une solution ou une stratégie qui permette de rendre le tourisme plus accessible et inclusif pour toutes les personnes, quels que soient l'âge, la catégorie sociale, les conditions physiques, dans un contexte de mobilités réduites et de contraction économique forte dans ce contexte de tourisme élitiste.

## #3 EXPÉRIENCES D'EXCEPTION

Dans le cadre du scénario « Territoires communautaires », le tourisme est démocratisé et fortement régionalisé.



Inventez une solution qui puisse aider les habitants à vivre des expériences d'exception dans un monde où l'exotisme et le dépaysement n'est plus de mise. Une solution, une stratégie ou un produit touristique qui offre une expérience unique, créative tout en restant dans son pays d'origine ou limitrophe.

## #4 NOUVEAUX HORIZONS

Dans le cadre du scénario « Archipélisation du monde », le tourisme est contraint, régulé et limité à la proximité extrême.



Inventez une solution pour des acteurs du tourisme (hébergement, activités, restauration...) pour rester viable dans un secteur soumis à des restrictions et à des contraintes fortes sur le tourisme ou une stratégie pour promouvoir un territoire malgré les restrictions imposées.

# Les temps forts du challenge

- Présentation des challenges et des enjeux à venir de l'ensemble de la filière touristique.
- Participation à des temps de coaching et de travail collaboratif avec Atout France et Onepoint
- Animation d'un jury composé de professionnels et d'experts du tourisme pour sélectionner les projets lauréats.
- Sélection des lauréats et restitution des travaux de prospective lors du Salon RDV en France à Toulouse.



Présentation des projets lauréats  
à la CCI de Toulouse

# Le salon RDV en France



**Le salon Rendez-vous en France** est le plus important salon BtoB dédié à la commercialisation internationale de l'offre touristique française organisé par Atout France et tenu à Toulouse en Occitanie pour sa 17<sup>e</sup> édition, il a accueilli près de 2000 professionnels, 635 entreprises exposantes, et 62 pays prescripteurs.

**Les 26256 rendez-vous d'affaires** programmés ont témoigné du succès incontestable du salon parmi les tour-opérateurs internationaux, désireux de renforcer les liens avec leurs partenaires français. Hébergeurs, acteurs du loisirs et de la culture, transporteurs, organismes de promotion, tous étaient présents pour présenter leurs dernières innovations au service du rayonnement de la destination France.

**C'est devant 30 cadres dirigeants** de l'industrie touristique française et un jury expert que les 4 groupes lauréats ont eu l'opportunité de restituer leurs travaux. Le jury était composé de :

- Caroline Leboucher, Présidente du jury et Directrice Générale - Atout France
- Jean Pinard, Directeur Général - CRTL Occitanie
- Frédérique Rousseau, Sous-Directrice Entreprises, Innovation et Professionnalisation - Atout France
- Aurélie Margerin Ozanne, Responsable du pôle Stratégie Etude et Conseil - Service Développement & Projets Stratégiques - Best Western France
- Fatih Olcay, Chargé de mission Innovation - Atout France
- Alexandra Lutt, Consultante et Coach en Développement Durable, Ex Directrice de Marques TUI France
- Séverine Portet, Responsable Prospective et Innovation - Agence régionale du Tourisme Grand Est
- Clara Kervevan, Chargée d'études Prospective, Stratégie et Veille - Atout France



*Les projets Ecotrace et Porte 12, présentés lors du salon RDV en France à Toulouse.*

# Chiffres clés

**220**  
participants

**7**  
écoles  
représentées

**42**  
projets  
candidats



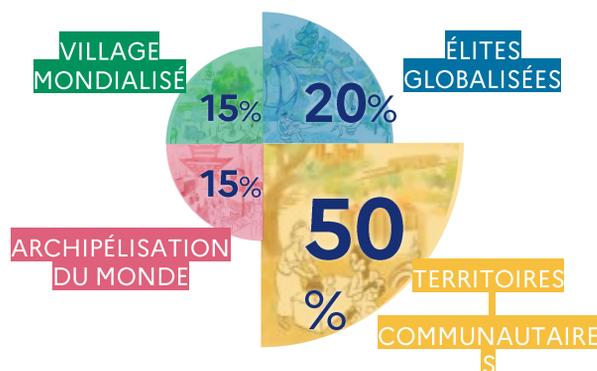
**2 mois**

d'exploration des solutions,  
appuyés par des mentors en prospective et en design  
thinking



**1 semaine**

de préparation au  
pitch et à la prise de  
parole



**Scénarios  
les plus explorés**



**80.000**  
vues  
cumulées sur  
LinkedIn

# Un environnement collaboratif

## Mentorat de prospective et design thinking

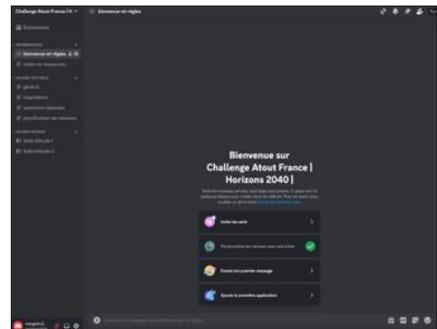
Les participants, répartis en 18 groupes, ont été initiés par leurs coaches à des méthodes créatives qu'ils ont rapidement su s'approprier malgré leur nouveauté :

- **Prospective** : pour apprendre à extrapoler un scénario futur, et développer avec clarté et audace leur propre vision de l'avenir du tourisme en 2040.
- **Design thinking** : pour canaliser les idées foisonnantes produites par les groupes candidats et les passer au crible d'un contexte et d'une population d'utilisateurs donnée, maximisant leur impact autant que leur originalité.
- **IA générative** : pour capitaliser sur ces outils inédits afin de générer des concepts et illustrations engageantes.



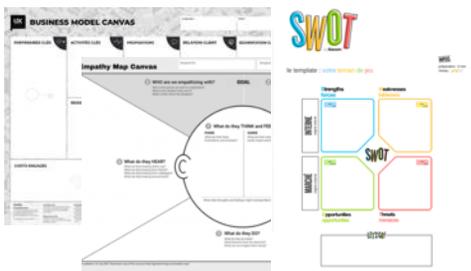
## Animation collective par Discord

Discord, célèbre plateforme de discussion avec laquelle les étudiants étaient pour la plupart déjà familiers, a constitué un outil de collaboration essentiel pour garantir des échanges fluides et efficaces avec l'ensemble des groupes sur un mois entier.



## Des kits d'aide à la réflexion et à la production

### #Notes et ressources



Des guides méthodologiques pour assister les étudiants tout au long du challenge : business model canvas, empathy map, SWOT...

### #Inspirations



Des inspirations de livrables et de présentations

### #Pitch



Un manuel dédié de formation à la prise de parole en public

# Making-of : le coaching des étudiants

## #1 PREPARER

### Question

Reformuler et cadrer les problématiques

### Méthodes

Intégrer les méthodes fondamentales d'un projet d'innovation prospective

## #2 ANALYSER

### Inspiration

Faire la veille des solutions existantes

### Worldbuilding

Structurer le contexte dans lequel sera ancrée la solution

### Résolution

Faire converger l'idéation vers le concept approprié

### Persona

Dresser le portrait d'un utilisateur futur et étudier ses besoins

## #3 RESTITUER

### Illustration

Faire converger l'idéation vers le concept approprié

### Pitch

Peaufiner le discours et travailler la prise de parole

## TRANSVERSE



Faciliter l'appropriation des challenges



Donner confiance aux équipes en leurs choix et stimuler leur créativité



Leur partager des conseils et feedbacks

Le coaching des équipes a été assuré par des experts en innovation et en prospective

**onepoint.**

Onepoint est un cabinet de conseil, architecte des grandes transformations des entreprises et des acteurs public, qui s'attache à penser « au-delà des évidences ».

Coordinateur : Jean Michel Blanc

# Les lauréats



# KEST 2040

*Pour qu'un vent ludique et régénérant souffle sur le tourisme*

## PORTE12

Horizon 2 : Élités Globalisées

Leopoldine Alves Araujo  
Laura Gonzalez



Comment concilier efficacement croissance et régulation dans le secteur du tourisme ?  
YABOUDIGUE  
PIERAGGI

# Indexar

*"L'Ardèche à portée de main"*

Scénario 1

# Le podium

## 🏆 1er prix : Indexar

Scénario 1 "Village mondialisé"

Un faux-ongle transparent doté de fonctionnalités avancées pour un tourisme durable dans un monde en transition vers une "révolution verte".

## 🏆 2ème prix : Ecotrace

Scénario 4 "Archipelisation du monde"

Un bracelet permettant de suivre en continu son empreinte carbone individuelle et de planifier des voyages conformes aux quotas carbone disponibles, dans un monde confronté aux défis du changement climatique et aux restrictions de déplacement.

## 🏆 3ème prix : Kest 2040

Scénario 3 "Territoires communautaires"

Des friches agricoles bretonnes transformées en espaces de loisirs et de tourisme immersifs, dans un contexte où l'agriculture abandonne progressivement les pratiques intensives.

## 🏆 3ème prix ex-aequo : Porte 12

Scénario 2 "Elites globalisées"

Des colonies de vacances virtuelles et physiques entre la Seine-Saint-Denis en Île-de-France et Saint-Denis à La Réunion, dans un monde technologique mais inégalitaire en 2040, pour rendre les vacances accessibles à tous les enfants.





## 3ème prix : Kest 2040



UNIVERSITÉ PARIS 1  
PANTHÉON SORBONNE  
IREST

### Ecole

Institut de Recherche et d'Etudes Supérieures du Tourisme (IREST) – Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

### Scénario

“Territoires communautaires”

### Pitch

Transformer les friches agricoles en espaces de loisirs et de tourisme immersifs en Bretagne, dans un contexte où l'agriculture abandonne progressivement les pratiques intensives.

Kest 2040 réinvente le tourisme en Bretagne, s'inscrivant dans un contexte de régionalisation accrue et de retour aux expériences authentiques. Cette innovation émerge dans un contexte où les paradigmes ont évolué : l'agriculture intensive est délaissée au profit de pratiques plus respectueuses de l'environnement, le tourisme s'est largement régionalisé et démocratisé depuis 2024. Les sites du littoral sont pris d'assaut et des décisions sont actées afin de redistribuer les flux vers l'intérieur du territoire. Dans cette transition, les friches agricoles délaissées des Côtes d'Armor se révèlent comme des opportunités d'innovation et de développement touristique.

Kest 2040 transforme ce territoire désaffecté en espaces de loisirs immersifs, capitalisant sur la richesse culturelle et naturelle de la région. La destination offre aux participants de se lancer dans des quêtes palpitantes, mêlant aventures et découvertes, au sein d'un vaste réseau de parcours outdoor et indoor. Au cœur de Kest se trouve l'imaginaire breton, riche de légendes et d'histoires et les participants sont invités à explorer la Bretagne à travers des époques et des thématiques diversifiées, et à vivre une diversité d'expériences allant de l'épique au contemplatif

 Imaginez-vous voyager dans le temps pour contempler les dinosaures peuplant autrefois la forêt de Brocéliande ou interagir avec des chevaliers qui vous feront découvrir l'histoire médiévale de leur village. Chaque quête est conçue pour immerger les participants dans un univers captivant, où leurs choix influencent le déroulement de l'aventure. Ici, la technologie soutient l'expérience sans en être le centre, laissant place à de véritables interactions humaines avec des comédiens et des artisans locaux. Les joueurs doivent collaborer avec eux s'ils veulent avancer dans leur partie !



### Le jury a aimé :

- Une **exploration approfondie du passé et du futur** du territoire
- Un **impact économique et environnemental positif** par la transformation des friches agricoles
- Une solution **répondant aux besoins de chaque typologie de visiteur** et de membre de la famille



# 3ème prix : Porte12

## Ecole

Institut de Recherche et d'Etudes Supérieures du Tourisme (IREST) – Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

## Scénario

“Elites globalisées”

## Pitch

Rendre les vacances accessibles à tous les enfants en créant des colonies de vacances virtuelles et physiques entre la Seine-Saint-Denis en Île-de-France et Saint-Denis à La Réunion, dans un monde de 2040 technologique mais inégalitaire.

Dans la France de 2040, les inégalités sociales et les défis démographiques et climatiques limitent une grande part des familles dans leur capacité à partir en vacances, menaçant l'accès universel au dépaysement et au repos et aggravant les fractures sociales. Les enfants s'en trouvent particulièrement pénalisés, privés d'expériences enrichissantes importantes pour leur développement intellectuel, humain et citoyen.

La Porte12 répond à cette problématique par un programme public de colonies de vacances numériques, utilisant un portail virtuel pour réunir des collégiens défavorisés de Saint-Denis à La Réunion et de la Seine-Saint-Denis en Île-de-France.

En exploitant les avancées en réalité augmentée et intelligence artificielle, Porte12 permet aux enfants des deux Saint-Denis de participer durant un an à des animations pédagogiques conçues conjointement et sur mesure, comme la réalisation d'un projet musical, sportif ou culturel. Au bout d'une année de découverte et de partage à travers le portail, chaque groupe part une semaine à l'aventure dans la région de l'autre, offrant aux deux groupes d'enfants un voyage inoubliable dans une terre lointaine de France.

✈ Face à un monde où croissent les inégalités d'accès à des expériences enrichissantes, Porte12 crée des passerelles entre des jeunes de mondes différents, et leur permet de rêver et créer une aventure unique quel que soit leur milieu d'origine. Porte12 n'est pas juste un projet, mais aussi une promesse d'un meilleur avenir pour nos enfants, aidant à leur mixité sociale et posant les fondements d'une société harmonieuse.



## Le jury a aimé :

- Une adéquation aux **défis du temps et du territoire**
- Un projet **social et pédagogique**
- Le jumelage entre villes, enrichissant le projet d'une **dimension communautaire et éducative** forte



## 2ème prix : EcoTrace



### Ecole

IEFT - Tourism Management School – Montpellier

### Scénario

“Archipélisation du monde”

### Pitch

Proposer un bracelet permettant de suivre en continu son empreinte carbone individuelle et de planifier des voyages conformes aux quotas carbone disponibles, dans un monde confronté aux défis du changement climatique et aux restrictions de déplacement



Dans un monde où le réchauffement climatique impose des restrictions de plus en plus sévères sur les déplacements et les activités humaines, ÉcoTrace se positionne comme une réponse innovante aux défis du tourisme de 2040. Cette initiative, sous l'égide des ministères français de la Transition écologique, de la Cohésion des Territoires, et de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, introduit un système de suivi de l'empreinte carbone individuelle à travers un bracelet en silicone connecté.

ÉcoTrace propose une gestion personnalisée de l'empreinte carbone via une application mobile qui informe l'utilisateur des limites de ses émissions autorisées et suggère des activités touristiques locales et des micro-aventures en accord avec ce budget carbone disponible. L'application promeut également le tourisme virtuel, offrant des visites de sites emblématiques mondiaux et des expériences immersives depuis le confort de chez soi, réduisant ainsi les impacts environnementaux associés aux voyages traditionnels. La mise en place du programme s'accompagne d'une campagne éducative et de sensibilisation pour préparer la population à cette nouvelle norme, avec des sanctions pour les non-conformistes.

🕒 EcoTrace encourage ainsi un tourisme plus local et écologique, limitant ainsi les déplacements longue distance et favorisant des interactions enrichissantes avec les communautés et cultures locales. En impliquant activement et avec pédagogie tous les secteurs de la société dans la réduction de l'empreinte carbone, EcoTrace ne se contente pas de limiter l'impact environnemental des activités touristiques, mais sert aussi de catalyseur pour une prise de conscience globale et une transformation des habitudes de voyage, inscrivant la durabilité au cœur des loisirs et de l'exploration culturelle.

### Le jury a aimé :

- Une **excellente projection** dans le scénario prospectif de l'archipélisation du monde
- Une **solution audacieuse et pertinente**, avec un fort potentiel pour **sensibiliser de manière large** à l'empreinte carbone individuelle



# 1er prix : Indexar



## Ecole

Institut de Recherche et d'Etudes Supérieures du Tourisme (IREST) – Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

## Scénario

“Village mondialisé”

## Pitch

Un faux-ongle transparent doté de fonctionnalités avancées pour un tourisme durable dans un monde en transition vers une "révolution verte ».

En 2040, face à une "révolution verte" et à des avancées significatives dans les technologies de l'information, les voyages ont été transformés pour être plus durables et moins centralisés. A cette fin, Indexar transforme le concept de voyage en intégrant un compagnon de voyage futuriste qui personnalise entièrement votre séjour et vous décharge de tous les tracas de sa planification, pour offrir une expérience touristique sur-mesure et écoresponsable.

Indexar, utilisant une puce intelligente placée sur l'ongle de l'index, vous accompagne dans vos déplacements en Ardèche en créant des séjours hyper-personnalisés selon vos préférences, vos besoins, et les prévisions publiques (météo...). Un avatar-guide en réalité augmentée vous accompagne également tout au long de votre visite, vous fournissant des informations contextuelles et traduites instantanément dans la langue de votre choix.

Pour éviter la sur-fréquentation et maximiser la qualité de votre expérience tout en préservant les ressources naturelles locales, Indexar assure aussi une gestion intelligente des flux touristiques : chaque puce ajuste en temps réel le programme de voyage de son porteur en proposant des itinéraires optimisés, permettant une distribution équilibrée des visiteurs à travers divers sites et événements.

Plus qu'une solution pour un tourisme durable en Ardèche, Indexar représente un produit mondialisé permettant de décentraliser les flux touristiques et de garantir aux voyageurs une expérience de découverte de destinations iconiques sans impact sur leur intégrité, facilitant l'exploration de nouvelles cultures, et consolidant les liens entre individus et communautés à travers la planète entière.



## Le jury a aimé :

- Un projet particulièrement **clair et bien construit** qui sait démontrer sa  **faisabilité**
- Une prise en compte exhaustive des enjeux des acteurs du tourisme, **visiteurs comme entreprises**
- L'originalité d'une **approche émotionnelle**
- Un **ancrage régional** cohérent et bien choisi.

# Autres projets marquants



Outre les quatre projets primés, six autres ont retenu l'attention du jury dans le choix du top 10 des finalistes, parmi 42 projets soumis :

## **Hotel Ecopolis**

Scénario 4 "Archipelisation du monde"

Se reposer dans un refuge *low tech* écoresponsable adapté à un monde d'inconfort et de risque, ravagé par les catastrophes environnementales

## **Voyage Virtuel**

Scénario 2 "Elites globalisées"

Rejoindre une plateforme de voyage en réalité virtuelle afin de profiter une exploration sans frontières

## **Maison de l'Hospitalité**

Scénario 2 "Elites globalisées"

Centraliser les services touristiques publics physiques et virtuels pour redynamiser les terres périphériques de la région Île-de-France

## **Narrateurs**

Scénario 3 "Territoires communautaires"

Projeter le voyageur dans une expérience immersive personnalisée en réalité augmentée, à la (re)découverte de sa région

## **Saveurs du Terroir**

Scénario 3 "Territoires communautaires"

Redécouvrir son territoire à travers les cinq sens, via une immersion historique et gastronomique

## **Tourex**

Scénario 3 "Territoires communautaires"

Créer un parcours de tourisme alternatif au cœur de friches industrielles

# Hotel Ecopolis



**Ecole :** Ecole supérieure de commerce et d'administration des entreprises du tourisme (ESCAET)

**Scénario :** "Archipelisation du monde"

**Pitch :** un refuge *low tech* écoresponsable adapté à un monde d'inconfort et de risque, ravagé par les catastrophes environnementales et les dangers cyber

En réponse à des infrastructures touristiques rendues inopérables par les catastrophes climatiques, l'Hôtel Ecopolis est un havre de tranquillité autonome et durable, coupé de la sphère numérique et entièrement maintenu par des systèmes propres pour produire un impact environnemental négatif.

**Ecole :** Ecole supérieure de commerce et d'administration des entreprises du tourisme (ESCAET)

**Scénario :** "Elites globalisées"

**Pitch :** une plateforme de voyage en réalité virtuelle pour une exploration sans frontières

Voyage Virtuel 2040 transforme l'expérience touristique en permettant une exploration virtuelle globale et temporelle grâce à la réalité virtuelle avancée et l'intelligence artificielle. Cette application offre une immersion complète dans des destinations exotiques ou historiques, accessible de chez soi, minimisant ainsi l'impact environnemental et rendant le voyage abordable pour tous, quelle que soit leur situation géographique ou économique.

# Voyage virtuel



# Maison de l'hospitalité



**Ecole :** Ecole supérieure de commerce et d'administration des entreprises du tourisme (ESCAET)

**Scénario :** "Elites globalisées"

**Pitch :** une initiative physique et virtuelle de centralisation des services touristiques publics pour redynamiser les terres périphériques de la région Île-de-France

Pour reconnecter les mégapoles surpeuplées et les campagnes en friche, la Maison de l'Hospitalité est une initiative publique de la région Île-de-France rassemblant dans un centre unique toutes les aides, informations et services pour orienter les visiteurs vers une expérience touristique authentique valorisant le territoire et ses acteurs locaux.

# Narrateurs



**Ecole :** Ecole Supérieure de Tourisme et d'Hôtellerie de l'Université d'Angers (ESTHUA)

**Scénario :** "Territoires communautaires"

**Pitch :** un récit personnalisé en réalité augmentée, projetant le voyageur dans une expérience immersive unique à la (re)découverte d'une région

Narrateurs réinvente le tourisme en Nouvelle-Aquitaine avec un logiciel qui crée des itinéraires narratifs personnalisés via des lunettes de réalité mixte. Les utilisateurs redécouvrent la région à travers des récits sur mesure, les plongeant dans un autre temps de leur propre région et les emmenant à la rencontre d'avatars virtuels des acteurs culturels et historiques locaux.

**Ecole :** Institut Supérieur du Tourisme de l'Hôtellerie et de l'Alimentation (ISTHIA)

**Scénario :** "Territoires communautaires"

**Pitch :** une immersion historique et gastronomique pour redécouvrir son territoire par les cinq sens

"Saveurs du Terroir" est un festival gastronomique offrant une immersion dans le passé de la ville de Bourges. Combinant des guides audios interactifs, de la réalité augmentée et des stands artisanaux, l'événement recrée des marchés historiques et un banquet atmosphérique permettant aux visiteurs de découvrir les produits locaux et la cuisine traditionnelle du Centre-Val de Loire.

# Saveurs du Terroir



**Ecole :** IEFT - Tourism Management School – Montpellier

**Scénario :** "Territoires communautaires"

**Pitch :** un programme de tourisme alternatif au cœur de friches industrielles

Pour valoriser les espaces ruraux et redistribuer les flux de visiteurs, Tourex réinvente le concept du tourisme en proposant des expériences uniques dans des friches industrielles abandonnées, loin des circuits touristiques traditionnels. Les séjours, qui incluent des jeux de piste et des bivouacs près des sites, offrent une immersion dans des lieux chargés d'histoire, combinant aventure, découverte et sensibilisation environnementale.

# Tourex

## TOUREX AMBASSADEURS

"Deviens ambassadeur de ton Tourex local"

**Missions :**

Faire la promotion de Tourex local auprès des visiteurs via les réseaux sociaux



**Avantages :**

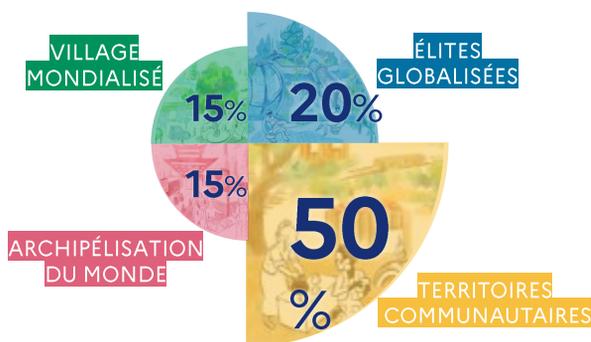
# Perspectives



# Ce que nous enseignent ces travaux

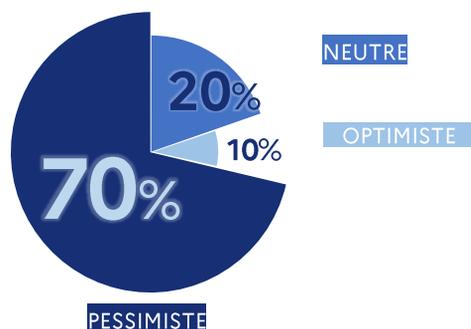
## Scénarios les plus explorés

Au cœur des projets imaginés, une volonté de lutter contre les inégalités sociales et de valoriser le patrimoine de proximité.



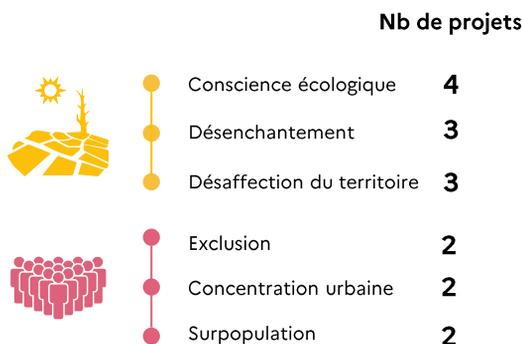
## Regard sur l'avenir

Une vision d'un monde endommagé et inconfortable, où la valorisation d'un tourisme local devient un levier de régénération



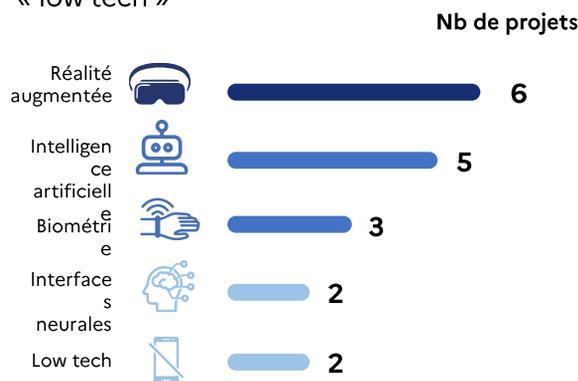
## Facteurs de changement

Deux typologies de facteurs approfondies : la désaffection/dégradation du territoire et la montée de l'urbanisation et des inégalités.



## Technologies exploitées

Omniprésence de l'IA et de la réalité augmentée au détriment des approches « low tech »



## Enjeux pris en compte

Concilier des paradoxes pour accélérer le développement de l'offre touristique

- Le tourisme **après la catastrophe**
- Concilier **virtuel et authenticité**
- **Orienter le parcours** pour dynamiser et préserver la région
- Apporter une **expérience nouvelle en terrain connu**
- **Explorer le temps** autant que l'espace
- **Low Tourism** : prioriser une expérience exhaustive
- **Tourisme alternatif** : exploiter des terrains désaffectés
- **Éviter l'isolement** des régions les plus modestes et éloignées

## Traits récurrents

Une volonté de développer des parcours sur-mesure et de créer des expériences touristiques positives.



# Signaux faibles explorés



## Un recentrage local pour tous

Les étudiants ont en majorité choisi les scénarios 2 et 3 et travaillé autour de la valorisation de territoires locaux et peu visités, soit pour combattre leur désaffection et les revitaliser, soit pour proposer des expériences gratifiantes malgré des contraintes de barrière au voyage. La démocratisation d'un tourisme de proximité, écologique et de qualité s'est ainsi imposée comme enjeu dominant.



## Un tourisme actif et aventurier

Pour réenchanter les territoires visités et garantir une expérience marquante, le circuit de visite exige du touriste un effort pour être accompli. Le visiteur suit à la fois une démarche ludique (quête, jeu de piste, troc...) et est incité à interagir avec l'environnement découvert (dialogue avec les habitants, initiation à un artisanat) plutôt que de se cantonner à sa contemplation.



## Des « terrains » de tourisme innovants

Grâce aux technologies immersives et à la mobilisation des savoir-faire locaux, de nombreux groupes ont exploré des moyens de réenchanter une zone trop connue ou jugée peu digne d'intérêt : le voyage dans le temps (où l'époque devient une nouvelle destination à sélectionner), les cinq sens (recherche de calme et d'expériences gastronomiques), la rencontre humaine (tisser des liens forts avec la population de la région visitée).



## La pleine exploitation de la technologie

Peu de projets se passent de technologies de pointe ou jouent sur une « pause » numérique. Dans leur majorité, ils exploitent au contraire pleinement les technologies immersives (XR), intelligentes (IA), et parfois même invasives (BCI, biométrie) comme socle d'une expérience de voyage positive et revitalisée.

# Les futurs défis des professionnels



## Réinventer son territoire

Dans un contexte de contraction des déplacements, où la majorité des touristes sont contraints à des visites de proximité, redynamiser et réenchanter la région devient essentiel pour parvenir à proposer une expérience de vacances engageante. Du réaménagement de friches urbaines à la découverte de secrets cachés ou d'époques révolues, le territoire doit être activement réimaginé comme support de nouveaux voyages non-conventionnels.



## Construire des écosystèmes touristiques

Les expériences de voyage proposées jouent avec des aménagements préexistants et une demande de dépaysement dans des endroits qui ne le proposent pas naturellement. Les solutions reposent sur une combinaison de technologies numériques de pointe (parfois via des technologies mobiles dédiées) et la mobilisation de toute une communauté locale.



## Travailler une expérience narrative

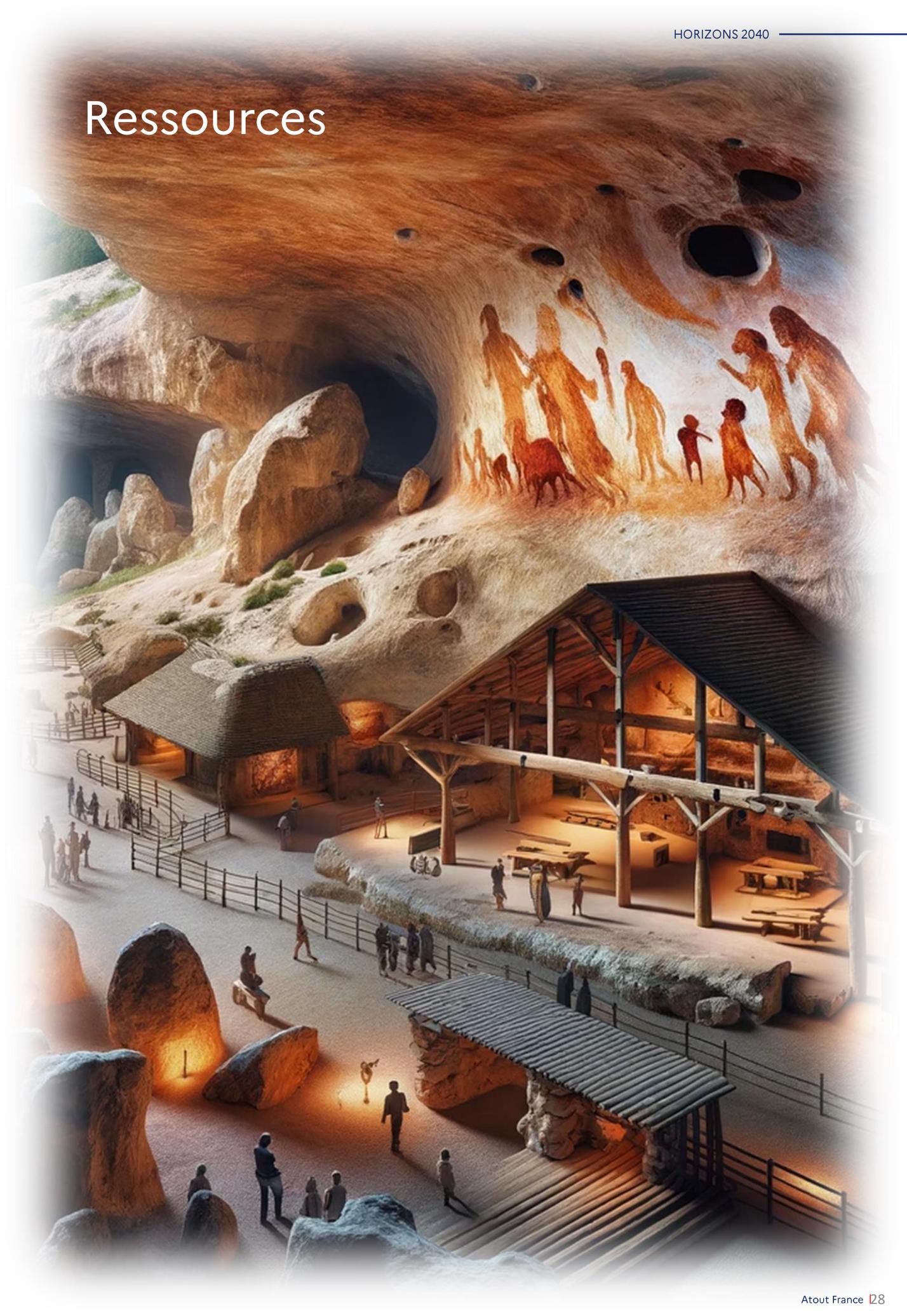
Un grand nombre de solutions proposent un programme de voyage plus ou moins personnalisé, dans lequel le touriste vit une aventure guidée dont il est le héros. Les professionnels du tourisme devront acquérir des compétences métier similaires à celles de concepteurs d'expériences immersives (parc d'attraction, escape game, jeu vidéo, etc.) pour imaginer et opérer ces nouveaux parcours touristiques.



## Réussir sa transformation numérique

L'hyperpersonnalisation et l'hyper-immersion sur lesquelles reposent de nombreuses expériences imaginées par les étudiants demandent une intégration totale des technologies du numérique et de la donnée dans le design des produits du voyage de 2040. Le secteur du tourisme doit donc dès à présent se mettre en capacité de concevoir des produits touristiques *digital-centric*, où le numérique devient une pièce centrale de l'expérience et non un accélérateur.

# Ressources



# Bibliothèque



## Horizon 2040 : quel tourisme dans le monde de demain ?

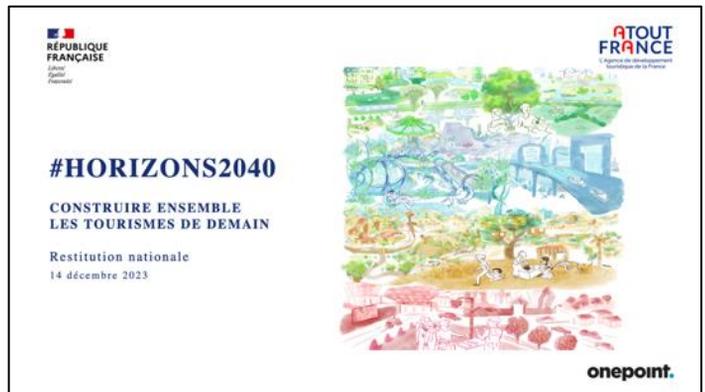
Horizon 2040 : quel tourisme dans le monde de demain

<https://www.ladn.eu/nouveaux-usages/horizons2040/horizon-2040-quel-tourisme-dans-le-monde-de-demain/>



Replay de l'événement Horizons 2040

<https://www.youtube.com/watch?v=eRcunObjxKg>



Etude Horizons 2040

[https://www.atout-france.fr/sites/default/files/imce/synthesehorizons2040\\_atoutfrance\\_1.pdf](https://www.atout-france.fr/sites/default/files/imce/synthesehorizons2040_atoutfrance_1.pdf)



Le design fiction, un nouvel outil pour se projeter dans le futur

[https://www.wedemain.fr/dechiffrer/le-design-fiction-un-nouvel-outil-pour-se-projeter-dans-le-futur\\_a1993-html/](https://www.wedemain.fr/dechiffrer/le-design-fiction-un-nouvel-outil-pour-se-projeter-dans-le-futur_a1993-html/)



Visite des jardins participatifs d'une résidence dans le quartier de Certé

Visite du site des Forges

Le design fiction pour concevoir le futur des territoires

<https://www.caissedesdepots.fr/blog/article/le-design-fiction-pour-concevoir-le-futur-des-territoires>

# Bibliographie

- A. Fouillet, 2012
- A Davindson, 2020
- A. Berthoz, 2009
- ADEME, 01/2023
- Arte, 30/01/2020
- Atlas Institute
- Alzheimer's Disease International, 2015
- B Patino, 2019
- B. Cova, 2017
- Bain, 06/2022
- Banque de France, 12/2021
- Banque des Territoires
- Banque Mondiale & Groundswell, 09/2021
- Banque Mondiale, 10/01/2023
- Baromètre Pourdebon.com x Kantar, 07/2021
- Batiactu, 01/09/2022
- BCG, 2020
- Better Markets, 2015
- Booking.com, 08/2019, 14/01/2021, 2019
- C.durable.info, 2010
- CAE, 10/2022
- Capgemini, 05/2022
- CEPIL, 05/2022
- CIA, 03/2021
- CGEDD ET FRANCE STRATÉGIE 2022 Climate change news, 25/05/2022
- CNBC, 18/03/2019
- CNRS, 09/2022
- Commission Européenne, 2021, 03/2021, 07/2020
- Cornerstone, 05/2021
- Couchsurfing, 2022
- Cour des Comptes Européennes 2021
- Courrier International, 06/04/2018
- Doubs Tourisme Pro – Avril 2019
- DMB, 2022
- E. Illouz, 2018
- Ecole pilote de ligne, 19/05/2021
- Editions Tissot, 17/11/2021
- ESPAS, 04/2019
- Euronews, 15/06/2022
- Europe 1, 26/01/2022
- Europe Assistance, 04/2018
- Fab city Global, 10/2022
- FAO, 09/2020
- FIRE, 2022
- Forbes, 30/04/2021
- Foreign Affairs, 02/2021
- France Stratégie – Quels métiers 2030 ?
- Frog, 2019
- Full Cycle bio, 2022
- G. Vigarello, 2020
- Geo, 28/09/2022
- GIEC, 04/2022, 08/2021
- Global Economic Policy Uncertainty Index, 2019
- GWI, 2022
- Haut Conseil pour le Climat 2023
- H. Rosa, 2010
- HBR, 2020
- Holon IQ, 03/2022
- HSBC, 08/2022
- IAATO, 2021
- IMD, 02/2022
- Insee, 11/2019, 2015, 2020
- Institute for the Future – Mars 2017
- IntoTheMinds, 04/2022
- J. Viard, 2019
- Japanese Association for Sex Education, 2017
- Kantar, 07/2021
- Knight Frank, 03/2022
- Korn Ferry, 2018
- L. Pistaferri, 2016
- La Ruche qui dit oui !, 2019
- La Tribune, 11/01/2022, 30/09/2022
- Le Monde, 02/02/2021, 15/04/2022, 15/10/2022, 24/04/2019
- Le Parisien, 11/05/2022
- Le Soleil, 13/09/2022
- Les Echos, 18/06/2019
- Les Entreprises du Médicament, 2020
- Mairie de Paris, 05/2022
- Market Research.com, 08/2021
- Markets and markets, 03/2019
- McKinsey, 09/2021
- Météo France, 28/12/2020
- Ministère de la Transition Ecologique et Solidaire, 2019, 05/ 2020, 2017, 2021
- Moodwork, 18/03/2021
- Muséum National d'Histoire Naturelle, 2018
- Mutualités libres, 2017
- National Intelligence Council, 2017
- O. Marchand, C. Thélot. 1997
- Observatoire d'innovation numérique du tourisme du Politécnico de Milan, 2020
- OCDE, 2014, 2016, 2017, 2018 2019, 2020, 10/2022
- OMM, 10/2021
- OMS, 06/2022, 10/2021
- One Heat, 8/06/2021
- ONU Habitat, 2022, 2018
- ONU, 2015, 2017, 2018, 2019, 11/07/2022
- onepoint x Kantar, Etude Future of work 2023
- Ouest France, 18/03/2021
- P. Flichy, 2017
- PwC, 2017, 2020
- R., Clauss, 1963
- R., Salerno-Kochan, 2012
- Radio France, 02/11/2022, 03/2021
- Rapport Villani, 2018
- RedSeer, 10/2021
- Réussir, 14/10/2022
- Sinorbis, 03/2022
- SOES, 2012
- Space perspective, 2022
- Sport Business, 12/2022
- Statistica 2021
- Strategy&, 09/2017
- Trajectoire Tourisme
- TF1, 13/11/2022
- The Shift Project, 2019
- Toraphene, 2022
- Upwork with freelancers Unions, 2016
- US Bureau of Labor Statistics, 2017
- Vie publique, 21/10/2021
- Ville de Paris 2023
- Vision Research Report, 07/2022
- Western Union Business Solutions et Oxford Economics, 05/2022
- World Health Organization, 2021
- WTTC, 2021
- WWF, 09/2020
- WWOOF, 2022
- Y. Citton, 2014
- Yougov, 04/2020, 2017



# HORIZONS 2040

**ATOUT  
FRANCE**

L'Agence de développement  
touristique de la France

**X**

**onepoint.**

