

FUTURA

Partir en voyage en casque de réalité virtuel : la nouvelle forme de tourisme

Podcast écrit et lu par Adèle Ndjaki

[Générique d'intro, une musique énergique et vitaminée.]

Partir en voyage tout en restant chez soi avec les casques de réalité virtuelle, c'est le décryptage de la semaine dans *Vitamine Tech*.

[Fin du générique.]

Aujourd'hui, on enfile un casque pour voyager... sans bouger. Le tourisme en réalité virtuelle promet de vous faire visiter le monde depuis votre salon. Alors simple gadget sans trop d'intérêt ou véritable révolution ? Bonjour à toutes et à tous, je suis Adèle Ndjaki et cette semaine dans *Vitamine Tech* on parle d'une toute nouvelle façon de voyager : le tourisme immersif !

[Une musique électronique calme.]

Aujourd'hui, le tourisme mondial fait face à une véritable remise en question. Pendant longtemps, voyager a été synonyme de liberté, de découverte, d'évasion. Mais désormais, une autre réalité s'impose : celle de son impact environnemental. Selon une étude publiée dans la revue scientifique *Nature Communications*, le tourisme représente à lui seul près de 9 % des émissions mondiales de gaz à effet de serre. Et si on regarde plus précisément la situation en France, les chiffres sont tout aussi parlants. D'après l'ADEME : le tourisme a généré 97 millions de tonnes de CO₂ en 2022, dont près de 70 % sont liés aux transports et 29 % uniquement au transport aérien. Autrement dit, une grande partie de l'impact du tourisme vient du fait de se déplacer. Voyager, surtout sur de longues distances, a donc un coût écologique majeur. Et c'est là que la question se pose : peut-on continuer à explorer le monde sans l'abîmer ? Face à ce défi, une solution inattendue émerge : la réalité virtuelle. La VR repose sur un principe assez simple. On enfile un casque, on choisit une destination et instantanément, nous voilà plongés dans un environnement immersif à 360 degrés... Car les casques de réalité virtuelle permettent d'accéder à une grande variété d'expériences comme la visite de villes, de musées, de paysages naturels ou encore des reconstitutions de sites historiques. On parle d'une technologie qui est aujourd'hui accessible au grand public. Des casques sont

disponibles entre 200 et 300 euros. En parallèle, de nombreux acteurs du tourisme s'y intéressent : musées, agences de voyage, offices de tourisme... tous commencent à investir dans ces outils. Et cette évolution devrait s'accélérer, puisque selon le Virtual Reality in Tourism Market Report 2024, le marché de la réalité virtuelle dans le tourisme pourrait atteindre près de 20 milliards de dollars d'ici 2028. Mais au-delà de l'effet spectaculaire, la réalité virtuelle pose une question essentielle : peut-elle devenir une alternative écologique au tourisme traditionnel ? Selon une étude publiée par SAGE Journals, la réponse est nuancée... mais prometteuse. La réalité virtuelle pourrait contribuer à rendre le tourisme plus durable. D'abord, parce qu'elle peut remplacer certains déplacements, notamment les voyages longs ou très polluants. Ensuite, parce qu'elle permet de mieux répartir les flux touristiques. Concrètement, cela signifie moins de surfréquentation sur certains sites historiques et une protection apportée aux lieux naturels fragiles menacés par l'afflux de visiteurs. Avec la VR, on peut donc découvrir, apprendre, explorer... sans dégrader le patrimoine qui nous entoure. Des organismes comme l'Organisation mondiale du tourisme encouragent ce type d'initiatives. Selon eux, le tourisme de demain doit combiner innovation, respect de l'environnement et accessibilité pour tous.

[Virgule sonore, une cassette que l'on accélère puis rembobine.]

[Une musique de hip-hop expérimental calme.]

À première vue, la réalité virtuelle semble être une solution idéale : pas d'avion, pas de déplacement, pas d'infrastructure touristique sur place. Mais en réalité, le virtuel repose sur une infrastructure bien concrète et énergivore. Derrière chaque expérience en VR, il y a : des serveurs qui stockent et diffusent les contenus, des centres de données qui fonctionnent en continu, des réseaux qui transportent les flux vidéo et bien sûr, des équipements électroniques chez l'utilisateur. Tout cela consomme de l'énergie. Et pas qu'un peu. Selon l'Agence de la transition écologique, le numérique représente environ 4 % des émissions mondiales de gaz à effet de serre. Un chiffre qui peut sembler modeste... mais qui cache une réalité plus frappante. C'est plus que l'ensemble du transport aérien civil mondial. Et surtout, ce chiffre est en forte croissance. D'après l'International Energy Agency, les centres de données représentent à eux seuls environ 1 à 1,5 % de la consommation mondiale d'électricité, et la demande continue d'augmenter avec le streaming, le cloud... et les technologies immersives. Autrement dit, plus on consomme de contenu numérique, plus l'empreinte énergétique augmente. Et la réalité virtuelle accentue encore ce phénomène. Mais pourquoi ? Eh bien parce qu'elle mobilise des technologies particulièrement exigeantes : affichage en haute définition, vidéos en 360 degrés, traitement en temps réel, parfois même des environnements interactifs complexes. Résultat : une expérience VR consomme généralement plus de données et d'énergie qu'une simple vidéo classique. Et avant même d'être utilisé, un casque VR a déjà un coût écologique. Alors faut-il en conclure que la réalité virtuelle est une fausse bonne idée ? Pas forcément, car malgré cet impact, elle reste nettement

moins émettrice qu'un voyage physique, surtout en avion. Par exemple : un aller-retour en avion long-courrier peut émettre plusieurs centaines de kilos de CO₂ par personne alors qu'une session VR représente une émission bien plus faible, même en tenant compte du numérique. La différence reste donc significative. Mais il faut garder en tête une chose essentielle : la VR ne supprime pas l'impact écologique, elle le déplace. Du transport vers le numérique du visible vers l'invisible.

[Virgule sonore, un grésillement électronique.]

C'est tout pour cet épisode de *Vitamine Tech*. Pour ne pas manquer nos futurs épisodes, abonnez-vous dès à présent à ce podcast, et si vous le pouvez, laissez-nous une note et un commentaire. Cette semaine, je vous recommande le tout nouvel épisode de *Bêtes de Science* dans le Agatha Liévin-Bazin vous emmène dans les eaux de l'Arctique à la rencontre du narval, l'un des animaux les plus mystérieux du globe terrestre ! Pour le reste, je vous souhaite tout le meilleur, et, comme d'habitude, une excellente journée ou une très bonne soirée et rester branché !

[Un glitch électronique ferme l'épisode.]