

## CULTURE / PATRIMOINE, AMÉNAGEMENT NUMÉRIQUE — LES TECHNOLOGIES IMMERSIVES AU SERVICE DU DÉVELOPPEMENT CULTUREL ET TOURISTIQUE



© Département de Seine-et-Marne

Bien loin de l'image gadget qu'elles peuvent véhiculer, les technologies immersives ont un fort potentiel pour le secteur culturel et touristique. Exemple avec l'application "Complot à Blandy" à disposition du public depuis ce printemps, et présentée aux professionnels lors de la "rencontre réalité virtuelle" à Fontainebleau le 31 mai dernier.



Créé le: 24/06/2022

- Mis à jour le : 5/07/2022

## Réinventer notre rapport à la culture et au tourisme

Les technologies immersives visent à plonger l'utilisateur dans un environnement numérique avec lequel il est capable d'interagir. Mais l'expression « réalité immersive » recouvre des technologies très différentes comme la réalité virtuelle et réalité augmentée.

Quelle est la différence ? Alors que la réalité virtuelle permet d'immerger totalement l'utilisateur dans une réalité é virtuelle, interactive, calculée et différente de la sienne, la réalité augmentée vient quant à elle enrichir le monde réel, comme par exemple les lunettes 3D.

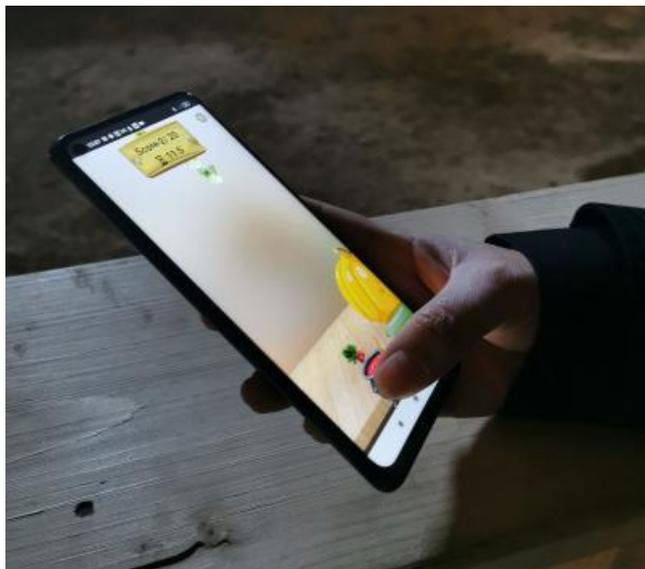
Loin de révolutionner le tourisme, ces technologies immersives enrichissent l'expérience de la visite en apportant une nouvelle façon d'interagir et de découvrir la culture ainsi que le patrimoine. Elles offrent aussi une expérience utilisateur proche des rapports sociaux, augmentant ainsi l'engagement de l'utilisateur. De plus, la réalité virtuelle et immersive rendent accessibles des équipements publics qui ne le sont pas forcément.



*Conscient des nombreuses applications du numérique dans les secteurs culturel et touristique, le Département s'est associé dès 2021, dans le cadre de sa politique d'attractivité, à Orange pour travailler au déploiement d'outils innovants.*

*Véronique Veau, Vice-présidente en charge de la culture et du patrimoine*

## L'exemple de l'application "Complot à Blandy"



L'application "Complot à Blandy" propose des jeux ludiques pour apprendre en s'amusant  
©DÉPARTEMENT DE SEINE-ET-MARNE

Dans le cadre de la convention de partenariat signée avec Orange en mars 2021, le Département de Seine-et-Marne a collaboré avec [la start-up seine-et-marnaise Rendr \(https://www.rendr.fr/\)](https://www.rendr.fr/) pour développer l'application « Complot à Blandy-les-Tours : qui en veut à la dame du château », lancée en avril dernier.

Proposée aux visiteurs du [château de Blandy-les-Tours \(https://www.chateau-blandy.fr/fr/\)](https://www.chateau-blandy.fr/fr/), cette nouvelle application propose de suivre un parcours ludique et immersif au cœur de la Renaissance, auprès de Jacqueline de Rohan, propriétaire et Dame du château, pour mener l'enquête et déjouer un complot qui semble la viser directement.

Cette application est bien plus qu'un complément à la visite du château. Fruit d'un travail de longue haleine, cette expérience inédite à Blandy-les-Tours permet aussi aux visiteurs de découvrir le château et son architecture de manière ludique et pédagogique grâce à des informations sur son histoire, des questionnaires, des jeux, ainsi que des réalisations 3D du château qui nous plongent au cœur du XVI<sup>e</sup> siècle.

« En effet, avec l'appui de la technologie et des applications que propose Rendr, start-up seine-et-marnaise accompagnée par Orange, le Département entend participer à la redynamisation de l'offre culturelle et touristique du territoire », déclare Véronique Veau.

Plus d'informations sur ces nouvelles technologies dans les documents en téléchargement ci-dessous.

## TÉLÉCHARGER

-  Fiche journée réalité virtuelle et augmentée **PDF - 260.69 Ko** (/sites/default/files/media/downloads/fiche\_journee-realite-virtuelle-augmentee\_2022.pdf)
-  Effets sanitaires liés à une exposition aux technologies de réalité **PDF - 4.71 Mo** (/sites/default/files/media/downloads/effets-sanitaires-lies-a-une-exposition-aux-technologies-de-realite\_avis-n-2017\_sa\_0076\_ances\_1-juin-2021-compresse.pdf)
-  Expériences immersives des nouvelles pratiques culturelles dans l'espace public **PDF - 2 Mo** (/sites/default/files/media/downloads/experiences-immersives-des-nouvelles-pratiques-culturelles-dans-lespace-public\_etude\_cnc\_18-avril-2019.pdf)
-  Le marché des technologies immersives enjeux et perspectives **PDF - 3.04 Mo** (/sites/default/files/media/downloads/le-marche-des-technologies-immersives-enjeux-et-perspectives\_etude\_cabinet-bearingpoint\_fevrier-2021.pdf)
-  Quels usages de la réalité virtuelle et augmentée pour les secteurs du tourisme et de la culture **PDF - 7.1 Mo** (/sites/default/files/media/downloads/quels-usages-de-la-realite-virtuelle-et-augmentee-pour-les-secteurs-du-tourisme-et-de-la-culture\_presentation\_clarte\_mai-2022.pdf)
-  Technologies immersives une opportunité pour les collectivités locales **PDF - 1.66 Mo** (/sites/default/files/media/downloads/technologies-immersives-une-opportunit-e-pour-les-collectivites-locales\_etude\_banque-des-territoires-octobre-2021.pdf)



**INSCRIPTION  
NEWSLETTER**