



La tendance est nette, le smartphone est maintenant l'outil privilégié du touriste pour s'informer et se guider (*voir en bas de page*). Même les zones les moins bien équipées en réseaux 3G et 4G sont touchées et doivent s'y adapter, d'autant que la 5G pointe son nez et sera disponible alors que le territoire sera loin d'être totalement connecté à la fibre. Le débit de la 5G pourrait être jusqu'à 100 fois supérieur à la 4G et arriverait en France dès 2020. En Périgord, son déploiement devrait être bien plus léger que l'installation de la fibre... Mais déjà, les usages se multiplient et les offices de tourisme proposent leurs propres applications, en dehors de leurs sites internet qui sont eux bien évidemment accessibles aux smartphones. Deux applications pourraient devenir incontournables : le Géocaching et l'audioguide.

### Le [Géocaching](#)

Le 27 juillet, [un article présentait le géocaching de Terra Aventura](#) (*voir ci-dessous*), comme une chasse au trésor au bout de son smartphone (Android ou iPhone). À cette époque, les chiffres dont nous disposions étaient très approximatifs. Depuis, de nouvelles données fort sympathiques sont disponibles. Sur les mois de juin à septembre, on note une belle progression, débutant par 83 équipes, puis 145 en juillet, le mois d'août a culminé à 256 équipes et le mois de septembre en a totalisé 120, soit 600 équipes pour l'été, soit 2.600 joueurs ! Pour Audrix, on atteint les 152 groupes, soit 608 joueurs.

Une équipe est typiquement composée d'environ quatre membres, souvent une cellule familiale. Ces 2.600 joueurs ont traversé Montignac depuis le parking des Sagnes jusqu'au

milieu de la rue du Barry, avant de revenir. Bien sûr, cela reste peu par rapport aux 400.000 visiteurs de Lascaux 4, mais au moins ceux-ci sont venus en ville et pour un investissement somme toute très limité.

Terra Aventura est une création de l'ancien CRT (Comité régional du tourisme) du Limousin en 2011 avec la société Proximit. Cette activité a participé à la dynamisation du tourisme de cette région. Le jeu a été étendu en 2015 à la Charente puis en 2017 à la Dordogne (4 caches), Charente-Maritime (11 caches), Lot-et-Garonne (15 caches) et les Deux-Sèvres (6 caches). On compte à ce jour 200 parcours, 42 000 équipes inscrites, dont 17 500 nouvelles depuis le début de l'année 2017 et 37 700 découvertes de caches ces derniers huit mois.

Un parcours comporte environ une dizaine d'énigmes pour des distances maximales de 3 à 5 km. Actuellement, le coût pour un parcours est de l'ordre de 1 500 €, ce qui comporte la création du circuit et la maintenance logicielle. Ce coût est à la charge des Offices de Tourisme qui doivent en plus assurer la maintenance matérielle ; c'est-à-dire s'assurer que des Poi'z (sorte de Pin's que les joueurs collectionnent) sont bien présents dans la cache, on constate quelques rares actes de vandalisme. Récemment, il est apparu que cette activité générait du séjour, des personnes préparent leurs déplacements en fonction de Terra Aventura.

### L'audioguide

Outre le Géocaching, l'Office de Tourisimes Lascaux-Dordogne Vallée Vézère propose des audioguides. Depuis peu, ceux-ci sont téléchargeables sous forme d'applications gratuites sur Android et iPhone : « Villes et villages du Périgord Noir ». Pour le moment, les visites communes de Montignac, Saint-Léon-sur-Vézère et Saint-Amand-de-Coly sont présentes (en quatre langues : anglais, espagnol, néerlandais et français), ainsi que Sarlat, Daglan et Belvès sont aussi disponibles, dont certaines en allemand, italien et japonais. L'éditeur est A [psulis](#) à Paris.

D'autres

[applications sont recensées](#)

sur le site de l'Office de Tourisme de Sarlat Périgord noir.

Ce n'est qu'un début, la téléphonie mobile est devenu l'outil privilégié des touristes, mais encore faut-il qu'il y ait du réseau ! C'est pourquoi, il ne faudrait pas négliger la couverture du territoire par la téléphonie mobile, la 4G et bientôt la 5G. Cette dernière pouvant avantageusement et pour un coût réduit remplacer la connexion par fibre optique.

### En savoir plus :

[Tourisme : le smartphone, ce nouveau compagnon de voyage ! posté le 12 juin 2017](#)

[Le poids du mobile dans l'e-tourisme : les chiffres clés des décideurs, 17 juillet 2017](#)

[Le smartphone : principal support d'informations et de séduction dans le tourisme ? 14 septembre 2017](#)

### L'article du 27 juillet 2017 :

#### Géocaching des familles avec Terra Aventura

[Terra Aventura](#) est un jeu de piste pour les familles sous forme de Géocaching, un jeu qui consiste à dissimuler ou à rechercher des « caches » avec l'aide d'un GPS, ou de la fonction GPS d'un smartphone. Cette chasse au trésor au bout de son smartphone (Android ou iPhone) a été développée initialement en Limousin. A Montignac, c'est ce dernier parcours urbain que nous avons exploré en compagnie de Caroline Filaire et Myriam Gabiole de l'OT Lascaux-Dordogne. Ces explorations se font le plus souvent en famille (72 %), une façon ludique de découvrir le patrimoine. Il n'est pas toujours aisé aux parents de faire accepter aux enfants de longues promenades. Avec Terra Aventura, ils captivent leur progéniture tout en se cultivant. Préalablement, il faut charger sur son smartphone l'application à l'adresse [www.terra-aventura.fr](http://www.terra-aventura.fr) (le parcours est disponible sous forme imprimée à l'office du tourisme). Le lieu de départ se trouve grâce au GPS des smartphones, à défaut avec un appareil dédié, ensuite c'est l'aventure... Il faut suivre un circuit qui se déroule en partie librement en reliant une dizaine de points remarquables. À chaque étape, quelques informations sont fournies. A Montignac, cela concerne le patrimoine et son histoire fournit par de petits personnages, les « Poiz », avec dans cette cité un nouveau poiz : « Zéchopp ». À l'arrivée, une cache au trésor où se trouve un nouveau « Z'Objet » est à récupérer et, comme à chaque cache, un petit carnet permet de noter ses appréciations...

Ce premier parcours Montignacois a été réalisé par les équipes de l'OT, dont Caroline Filaire, avec la collaboration de Chantal Tanet. Ces parcours se pratiquent connectés, et donc les acteurs du tourisme connaissent la fréquentation de chaque circuit, soit plus de 150 équipes à ce jour pour « Montignac, une histoire de ponts ! » et une cinquantaine à Audrix. Intéressant pour l'économie locale, outre la restauration, on notera qu'un tiers des participants passent une nuit en hébergement touristique.