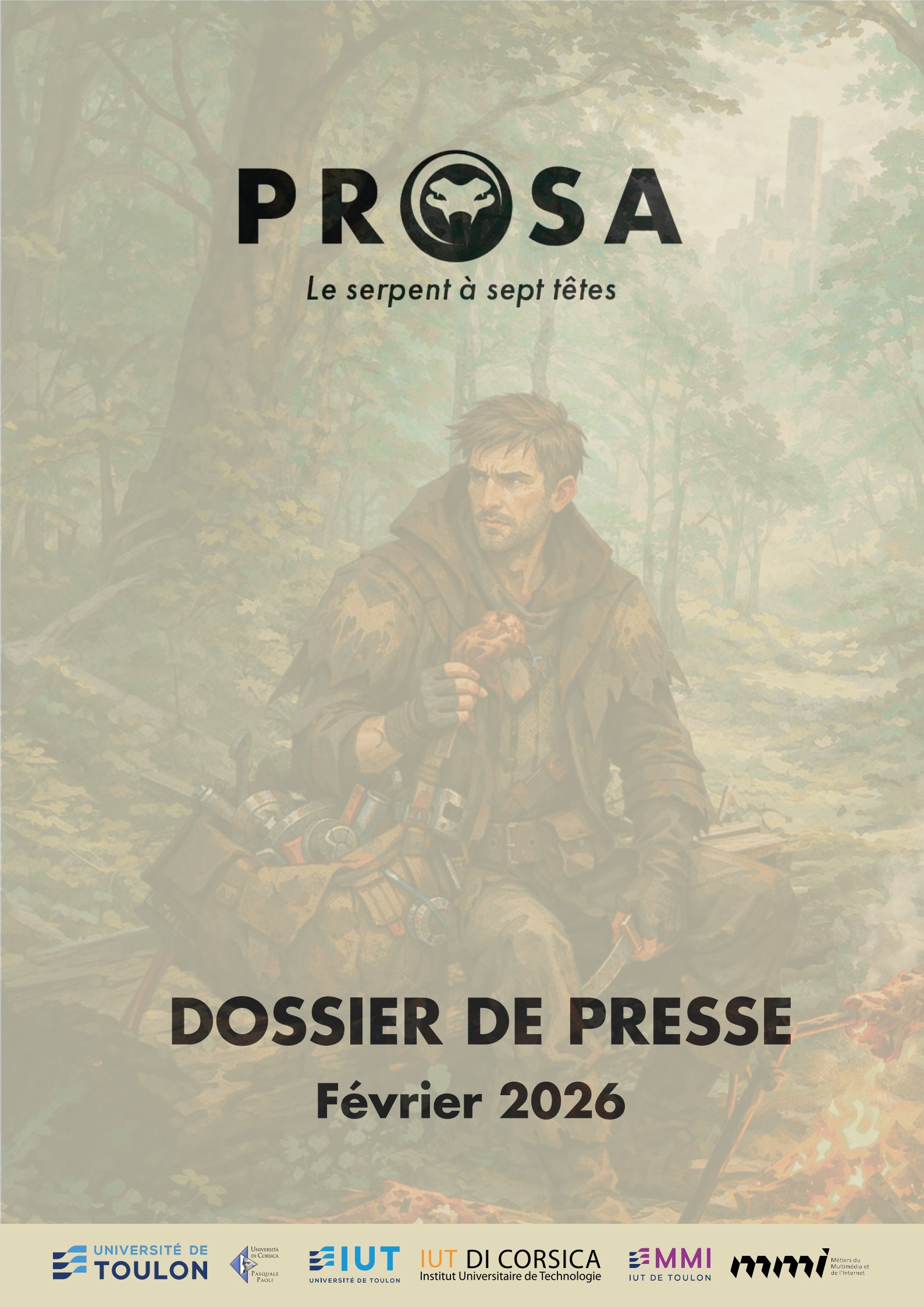


The background is a detailed illustration of a man with brown hair and a beard, wearing a brown hooded cloak and a tactical harness. He is sitting on the ground in a forest, holding a piece of meat in his right hand. A large, multi-headed serpent is coiled around him. In the background, a city skyline is visible through the trees. The overall tone is dark and atmospheric.

PROSA

Le serpent à sept têtes

DOSSIER DE PRESSE

Février 2026

Sommaire

1	Présentation du projet	3
2	La culture à travers le jeu	4-6
3	Une expérience hybride en réalité augmentée	7-9
4	Équipes et missions	10-15
5	Contacts	16
6	Revue de presse et communication scientifique	17-18



Présentation du projet

1.1 Contexte du projet

“PROSA : le serpent à sept têtes” est un projet universitaire mené dans le cadre du BUT MMI (Métiers du Multimédia et de l’Internet), né d’une collaboration étroite entre les départements de l’**IUT de Toulon** et de l’**IUT de Corse**. La première édition en 2025 a donné naissance à un conte narratif interactif. Cette année, l’innovation prend la forme d’un **jeu de plateau narratif** “hybride” qui fait le pont entre un plateau physique et une application web. Cette dernière permet d’utiliser la réalité augmentée (AR) et d’avancer dans le jeu. Depuis la rentrée, les étudiants corses et provençaux se sont rencontrés 3 fois. Ces semaines dédiées ont permis d’avancer de manière significative le projet. En octobre et en février, les étudiants de l’IUT de Corte ont été accueillis par les étudiants de Toulon pendant une semaine. Les étudiants de Toulon ont eux pris le bateau vers la Corse pour voyager une semaine en décembre.

“ J’avais la volonté de partager mes expériences de recherche/création artistique mêlant patrimoine corse et réalité augmentée avec les étudiants du BUT3 MMI.

— Yannick Stara, Enseignant à l’IUT de Corte



1.2 Un concept de jeu centré sur l’immersion

L’objectif est de plonger les collégiens (**11-15 ans**) dans la richesse des cultures provençales et corses à travers une expérience immersive : pour progresser sur le plateau, les joueurs doivent relever des défis interactifs, résoudre des énigmes ou triompher de mini-jeux numériques. Ces étapes permettent de rencontrer des **personnages mythologiques** légendaires qui prennent vie en réalité augmentée pour raconter les récits et croyances des deux territoires.

Ce projet s’appuie sur une pédagogie qui consiste à utiliser la **ludification** afin de rendre l’histoire et les traditions passionnantes pour les collégiens. En utilisant des technologies modernes pour rendre la culture plus proche et moins intimidante que dans les livres classiques, PROSA crée un lien interactif entre les jeunes et la culture. Ce projet est un vrai travail d’équipe entre les étudiants de Toulon et ceux de Corte. Ensemble, ils rendent le **patrimoine** plus amusant et facile à comprendre.



La culture à travers le jeu

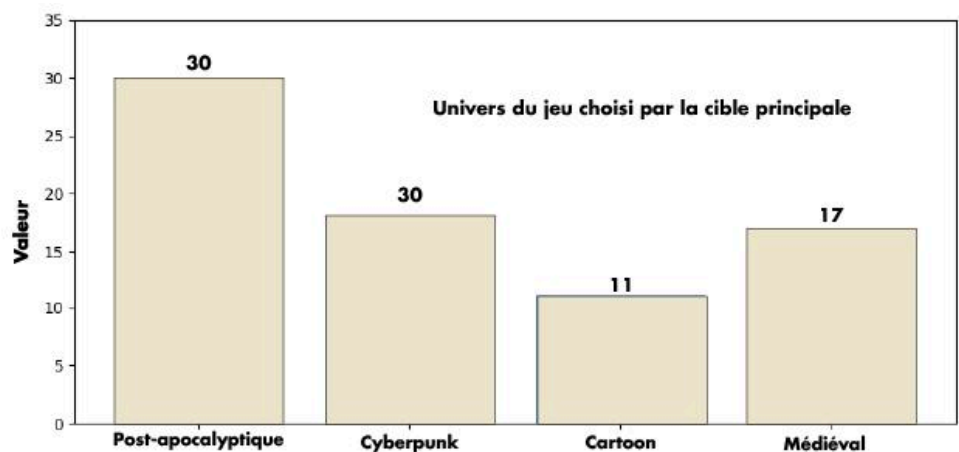
2.1 Le public visé

Dès le lancement du projet PROSA : “Le serpent à sept têtes”, nous avons fait le choix de cibler prioritairement les **collégiens**, un public à la fois curieux, réceptif aux expériences immersives et en pleine phase de construction de son imaginaire et de sa culture générale. Ce choix s’inscrit dans une volonté de proposer un jeu accessible, engageant et porteur de sens pour un public jeune.

Afin de mieux comprendre les attentes et les centres d’intérêt de cette cible, un **questionnaire** a été diffusé auprès de collégiens de Provence entre octobre et décembre 2025. Celui-ci portait notamment sur les univers narratifs préférés, les types d’ambiances appréciées et les formes de jeu les plus attractives. Nous avons obtenu plus d’une centaine de résultats (Voir figure 1). Des réponses de collégiens venant des collèges de Toulon (Marcel Pagnol et Nicolas Pereisc), de Saintes (Edgar Quinet) et de Vaison-la-Romaine (Joseph d’Arbaud). Ces derniers ont montré un fort intérêt pour les univers **post-apocalyptiques**, mêlant aventure, survie et exploration, un genre particulièrement apprécié par ce public.

Ces retours ont guidé nos choix créatifs, notamment dans la conception de l’univers du jeu PROSA, pensé comme un univers post-apocalyptique servant de support à la découverte de la Provence et de la Corse. Cette approche permet de valoriser ces territoires et leur patrimoine culturel à travers une expérience ludique, immersive et adaptée aux collégiens.

Le choix des collégiens comme cible cœur repose donc sur une double logique : proposer une expérience adaptée à leurs goûts, notamment grâce à l’intégration de la réalité augmentée (AR), tout en favorisant la compréhension, la découverte et l’apprentissage par le jeu.



2.2 La mission culturelle autour du projet



“

La transmission des cultures corse et provençale auprès des collégiens est essentielle dans notre société pour renforcer le sentiment d'identité et préserver les patrimoines et la richesse des traditions régionales.

— Nathalie Pessel, Enseignante-chercheuse à l'IUT de Toulon

”

La mission culturelle de PROSA dépasse le cadre ludique pour s'inscrire dans une démarche de **sauvegarde du patrimoine méditerranéen**. L'objectif est de transformer des mythes en une matière vivante et interactive.

Le projet tire sa source dans les récits et les mythes de Provence et de Corse. En modélisant ces récits sous forme de personnages et d'énigmes, les étudiants redonnent vie à une tradition orale qui se perd. PROSA agit donc comme une “capsule temporelle” qui adapte la mythologie de nos territoires au monde actuel.

L'un des piliers de cette mission est de mettre en avant les **résonances entre les deux régions**. En faisant collaborer des étudiants de Toulon et de Corte, le projet souligne que, malgré la mer Méditerranée qui les sépare, ces territoires partagent une grande partie de leur **culture** et une **mythologie** commune. Le jeu devient le point de rencontre des identités insulaire et continentale.

Le constat est simple : pour qu'une culture survive, elle doit être pratiquée. Ainsi, la mission de “PROSA : le serpent à sept têtes” est de sortir le patrimoine des lieux officiels pour le placer entre les mains des collégiens. En utilisant les codes du jeu, le projet transforme un savoir académique en une expérience ludique, rendant la culture locale plus accessible et plus attractive.



L'œil des chiffres : Un attachement territorial fort

D'après notre étude, près de 2 collégiens sur 3 interrogés ressentent un sentiment d'appartenance à la Provence.



2.3 Impact pédagogique

L'approche de PROSA repose sur une conviction forte : l'apprentissage est plus performant lorsqu'il est vécu à travers le jeu car cela permet la mémorisation. En plaçant le collégien de 11-15 ans dans une situation active, le projet valide donc des mécanismes cognitifs étudiés par la recherche en éducation et en neurosciences.

Serious Game

PROSA s'inscrit et se rapproche directement dans la définition du Jeu Sérieux (Serious Game). Comme le souligne les chercheurs Julian Alvarez, Olivier Rampnoux et al. (2007), cette forme d'apprentissage combine une intention sérieuse (ici pédagogique et culturelle) avec les ressorts ludiques du jeu. Le jeu n'est pas seulement un simple gadget : c'est l'outil central pour apprendre. En s'amusant à résoudre des énigmes, le collégien assimile des connaissances complexes naturellement, sans la pression, l'ennui ou le stress parfois liés au cadre scolaire.

L'engagement actif

D'ailleurs, le passage d'un conte à un jeu narratif cette année répond à ce que le neuroscientifique Stanislas Dehaene appelle dans son livre "Apprendre ! Les talents du cerveau, le défi des machines" (2018) : "l'engagement actif", l'un des quatre piliers fondamentaux de l'apprentissage. Selon lui, un cerveau passif n'apprend pas. C'est pourquoi, en obligeant le joueur à prendre des décisions et à interagir avec le plateau physique et l'application, "PROSA : le serpent à sept têtes" stimule l'attention et la curiosité. Le jeu permet d'expérimenter de manière ludique. On a le droit à l'erreur si les règles sont respectées. Chaque énigme non résolue est donc une invitation à essayer une nouvelle stratégie, ce qui aide le cerveau à mieux apprendre et à retenir les informations pour de bon.

État de Flow

Enfin, l'immersion créée par la réalité augmentée et la narration hybride aide à placer le joueur dans ce que le psychologue Mihaly Csikszentmihalyi nomme l'état de "Flow" dans sa recherche "Flow: The Psychology of Optimal Experience" (1980) : une concentration totale où le plaisir de l'activité facilite l'assimilation. En manipulant les éléments du jeu, le collégien passe d'un savoir théorique à une expérience sensorielle. Cette méthode de "l'apprentissage par l'action" permet de désacraliser le patrimoine pour en faire une matière vivante et familière.



Une expérience hybride en réalité augmentée

3.1 Les avantages du jeu hybride

On connaît les voitures hybrides : elles utilisent à la fois de l'essence et de l'électricité. Un jeu hybride, c'est un peu la même idée : il mélange un jeu de société classique (plateau, cartes, pions) avec du numérique, comme une application ou un contexte en ligne.

Dans un jeu hybride, les joueurs manipulent le matériel sur la table, pendant que le numérique aide à gérer certaines choses, comme les règles, l'histoire ou le hasard. On garde donc le plaisir de jouer ensemble autour d'un plateau, tout en ajoutant les possibilités du numérique. Un des grands avantages du jeu hybride est l'immersion. Grâce aux sons, aux musiques et aux voix, l'ambiance devient plus réelle. Les joueurs se sentent plus plongés dans l'univers du jeu.

Ce que nous utilisons dans notre jeu

Dans notre jeu, nous utilisons plusieurs éléments numériques :

- Des sons immersifs pour faire découvrir les cultures provençale et corse. Ces sons servent à transmettre des langues, des expressions et des ambiances culturelles.
- Des couleurs et des scènes visuelles qui représentent ces cultures et leurs paysages. Elles aident les joueurs à mieux comprendre l'univers du jeu.
- La réalité augmentée (AR), qui permet d'ajouter des éléments numériques sur le monde réel. Par exemple, certaines images ou informations apparaissent au-dessus du plateau ou des cartes.

Pourquoi avons-nous choisi un jeu hybride ?

Nous avons choisi de concevoir un jeu hybride afin de rendre le joueur pleinement actif dans l'expérience. Il ne se contente pas d'écouter une histoire, mais participe directement à sa construction et à la transmission culturelle.

Au cours de la partie, le joueur est amené à :

- rechercher des informations,
- écouter des éléments sonores,
- découvrir des secrets,
- apprendre des phrases dans différentes langues,
- utiliser ces connaissances pour progresser dans le jeu.



Ce format hybride permet donc de conserver la convivialité du jeu de société tout en rendant la culture plus vivante et accessible, et en proposant une expérience à la fois ludique et éducative.



3.2 Narration et histoire

Dans un monde ravagé par La Ruina, une guerre nucléaire survenue trois siècles plus tôt, les derniers survivants tentent de subsister sur une terre devenue hostile. Un message radio révèle l'existence de PROSA, une île épargnée par les retombées mais gouvernée par un régime autoritaire.

Deux groupes de héros se forment alors, l'un à Corte, l'autre à Toulon, et s'engagent dans des parcours parallèles faits d'épreuves, de rencontres et de choix décisifs. Leur objectif commun est de rejoindre la mer et tenter la traversée vers l'île. Tout au long de leur périple, ils doivent faire preuve de courage, d'ingéniosité et de solidarité pour surmonter les obstacles.

Arrivés sur Prosa, ils affrontent le pouvoir en place afin d'offrir au monde une chance de renouveau.

Notre équipe a intégré des dialogues au cœur du jeu afin de renforcer sa dimension narrative et l'attachement aux personnages. Chaque rencontre donne lieu à des échanges écrits et sonores permettant de mieux comprendre leur histoire et leurs motivations. Dans "PROSA : le serpent à sept têtes", les personnages issus de Corte s'expriment en **corse**, tandis que ceux de Toulon parlent en **provençal**, afin d'ancrer chaque parcours dans une identité culturelle forte. L'usage des langues locales, souvent perçues comme une forme de rébellion, participe pleinement à l'immersion et souligne l'importance des cultures régionales au sein de l'univers du jeu.

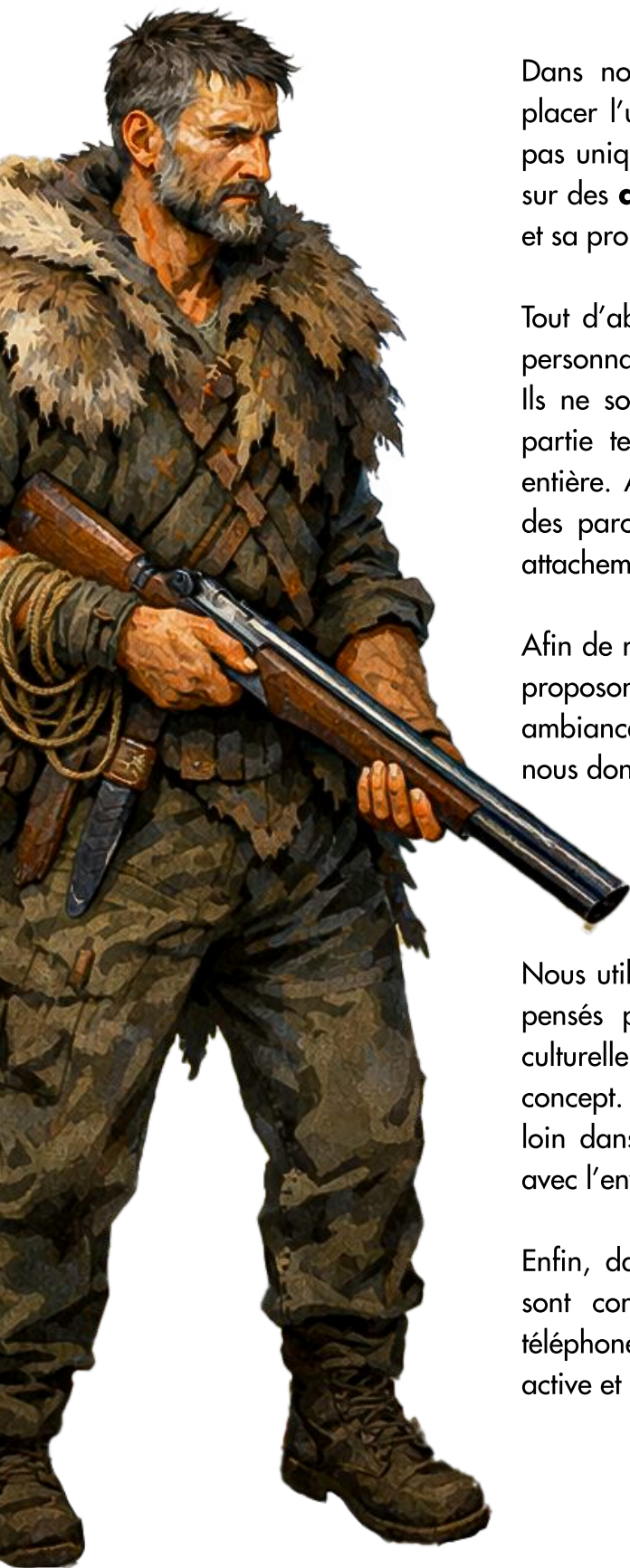
“

Une silhouette vous attend au fond de la salle principale...

— Narrateur

”





3.3 Les expériences

Dans notre jeu hybride Prosa, nous cherchons avant tout à placer l'utilisateur au cœur de l'activité. Cet objectif ne repose pas uniquement sur un système de jeu attractif, mais également sur des **dispositifs immersifs** qui favorisent son engagement et sa projection.

Tout d'abord, nous accordons une importance particulière aux personnages. Chacun d'entre eux possède une histoire propre. Ils ne sont pas de simples figures que l'on oublie une fois la partie terminée, mais de véritables éléments narratifs à part entière. À travers eux, nous cherchons à représenter un passé, des parcours de vie et des aspects culturels afin de créer un attachement et une compréhension plus profonde.

Afin de renforcer les perceptions et les émotions du joueur, nous proposons également une **immersion sonore**. Grâce à des ambiances auditives, des voix locales et des musiques adaptées, nous donnons davantage de relief et de dynamisme au jeu.

Nous utilisons par ailleurs une palette de couleurs et des visuels pensés pour faciliter la projection et enrichir la découverte culturelle, les cultures constituant le cœur même de notre concept. La réalité augmentée (AR) permet d'aller encore plus loin dans cette démarche en offrant une interaction plus riche avec l'environnement.

Enfin, dans le cadre du fonctionnement hybride, les épreuves sont conçues pour être réalisées par les joueurs sur leur téléphone. Elles sont pensées pour encourager l'implication active et prolonger l'immersion au-delà du plateau de jeu.



Équipes et missions

4.1 Équipe scénario

Diane, Sylvain, Tom.C et Yoann

L'équipe scénario a eu pour mission de concevoir et structurer l'**univers narratif** du jeu "PROSA : le serpent à sept têtes". Elle a assuré la rédaction de l'histoire du jeu, en définissant un cadre narratif cohérent et immersif.

L'équipe a également travaillé au développement et à l'intégration des personnages, en leur donnant une identité, un rôle et une place centrale dans le déroulement de l'aventure. En parallèle, elle a défini les différentes cases du plateau, chacune pensée comme un élément narratif à part entière, participant à la progression du jeu.

La création et l'élaboration des énigmes ont permis de renforcer l'interactivité et l'engagement des joueurs. L'équipe a aussi conçu l'univers narratif global, incluant les différentes organisations, leurs modes de vie, leurs ressources, leurs sources d'énergie et leurs systèmes de gestion.

Enfin, l'équipe scénario a rédigé le synopsis ainsi que le schéma narratif, posant les bases de l'histoire et assurant une narration claire, progressive et immersive tout au long de l'expérience de jeu.



À la manière de Tolkien, notre conception du scénario a été organique : nous avons d'abord créé un univers post-apocalyptique détaillé, inspiré des légendes corses et provençales. Puis, après avoir défini les personnages et les objectifs principaux du jeu, le scénario s'est construit naturellement.

— Sylvain Cera, Étudiant MMI à l'IUT de Corte



4.2 Équipe système de jeu

Adrian, Celia, Elenaïc, Elyne, Loane, Roan

L'équipe système de jeu a eu pour mission de concevoir la **jouabilité** globale du jeu PROSA et d'en définir les règles de fonctionnement. Elle a déterminé le déroulement des parties, en structurant les mécaniques principales ainsi que les interactions entre les joueurs.

Elle a également réfléchi à l'organisation d'un tour de jeu, en détaillant l'enchaînement des actions, la gestion de la case de départ et l'évolution des joueurs sur le plateau. Dans un souci d'équilibre et de rythme, l'équipe a fixé le nombre de cases par territoire, permettant une répartition claire et cohérente de l'espace de jeu.

Enfin, une maquette de la carte a été conçue afin de représenter visuellement les territoires, les zones stratégiques et les parcours possibles. Ce travail contribue à une expérience de jeu fluide, lisible et en adéquation avec l'univers du projet "PROSA: le serpent à sept têtes".



Le principal obstacle a été de retranscrire les différentes étapes du scénario dans chaque case du plateau, le scénario étant plus long que le nombre maximum de cases que nous nous étions imposé.

— Adrian Navarre-Gomez, Étudiant MMI à l'IUT de Toulon



Plateau de jeu, montrant la Provence, la Corse, et l'île de Prosa



4.3 Équipe graphisme

Adrian, Batiste, Doryan, Emerick, Jeanne, Killian, Matéo, Roan



Visuel du personnage "Strigone" de l'île de Prosa

L'équipe graphisme a eu pour mission de concevoir et structurer l'**identité visuelle** du jeu immersif en réalité augmentée PROSA, en veillant à assurer une cohérence graphique sur l'ensemble des supports. Elle a notamment réalisé un logo, pensé pour refléter l'univers du jeu (logo visible dans le dossier).

L'équipe a également élaboré une charte graphique, définissant les codes visuels du projet (couleurs, typographies et éléments graphiques) afin de garantir une identité forte et reconnaissable. Dans le prolongement de ce travail, elle a pris en charge le design des cartes ainsi que la conception graphique du plateau de jeu, pensés pour être lisibles, attractifs et en adéquation avec l'univers narratif de PROSA.

Par ailleurs, l'équipe a travaillé sur la création et la génération graphique des personnages ainsi que sur le design des lieux, éléments essentiels à l'immersion et à la narration du jeu.

Pour mener à bien l'ensemble de ces missions, l'équipe s'est appuyée sur des outils d'intelligence artificielle, utilisés comme supports de création, d'exploration visuelle et d'expérimentation graphique. Cette démarche s'inscrit dans un contexte où l'IA occupe une place de plus en plus importante dans les pratiques créatives actuelles, tout en restant encadrée par une direction artistique maîtrisée et cohérente avec les intentions du projet "PROSA : le serpent à sept têtes".

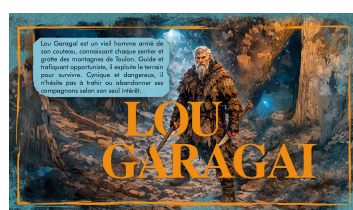


Nous avons utilisé l'IA pour le design des personnages, la plus grande difficulté était de trouver le bon prompt.

— Mattéo Guadalupe, Étudiant MMI à l'IUT de Corte



Carte du lieu "Forêt camp rebelle"



Carte du personnage "Lou Garagai"



4.4 Équipe développement web

Alexandre.D, Alexandre. A, Jeanne, Killian, Seifelhedi, Theo

Au cœur de la réalisation technique, l'équipe Développement Web a pensé l'univers de PROSA en plaçant l'utilisateur au centre de sa réflexion. Depuis les premières maquettes ergonomiques jusqu'à l'interface finale, l'équipe a bâti une architecture capable de supporter une expérience de jeu aussi riche que complexe.

Elle a développé plusieurs mini-jeux, des jeux à choix et des énigmes, intégrés au moteur de jeu, afin d'offrir une **expérience interactive et engageante**. Ce moteur, développé en JavaScript, permet d'assurer la cohérence et la fluidité des mécaniques, tandis que la mise en forme de l'interface utilisateur a été réalisée en CSS.

L'équipe a également pris en charge la création et l'implémentation d'une base de données en JSON, indispensable à la gestion des informations et à la progression des joueurs. Les aspects visuels et immersifs ont été renforcés grâce à l'utilisation de Three.js pour la 3D.

Enfin, des expériences en réalité augmentée ont été développées à l'aide des technologies MindAR et WebXR, accompagnées de l'intégration d'une traduction des contenus en corse et en provençal, contribuant à l'ancrage culturel du projet.

“

La réalité augmentée a été la plus intéressante à développer. On voulait créer une expérience inédite et enrichissante pour mettre en valeur le patrimoine corse et provençal.

— Alexandre Dubois

Étudiant MMI à l'IUT de Corte

”



Interface du site web



4.5 Équipe communication

Alexandre.B, Celia, Diane, Iris, Jean, Killian, Tom.C, Tom.E, Yoann

L'équipe communication a eu pour mission de concevoir et piloter la **stratégie de communication** du projet "PROSA : le serpent à sept têtes". Elle a assuré la gestion des réseaux sociaux, tout en définissant une ligne éditoriale et une charte éditoriale garantissant une identité cohérente sur l'ensemble des supports de communication.

Un **calendrier éditorial** a été mis en place afin d'organiser les prises de parole du projet dans le temps. Pour chaque publication, il précise le contenu à diffuser, la cible visée ainsi que le format utilisé (photo ou vidéo). Cet outil s'inscrit dans un plan de communication global, permettant de structurer les actions de diffusion et d'identifier les publics et canaux les plus pertinents.

Par ailleurs, l'équipe communication a pris en charge la création de contenus photo et vidéo, de l'écriture à la réalisation jusqu'au montage, afin de valoriser le projet et ses différentes étapes de développement. Elle a également assuré la prise de contact avec les médias en Corse et en Provence, dans une logique de diffusion territoriale et culturelle du projet.

Enfin, l'équipe a réalisé le présent **dossier de presse**, conçu comme un outil central de présentation et de valorisation du projet PROSA auprès des partenaires, des médias et des institutions.

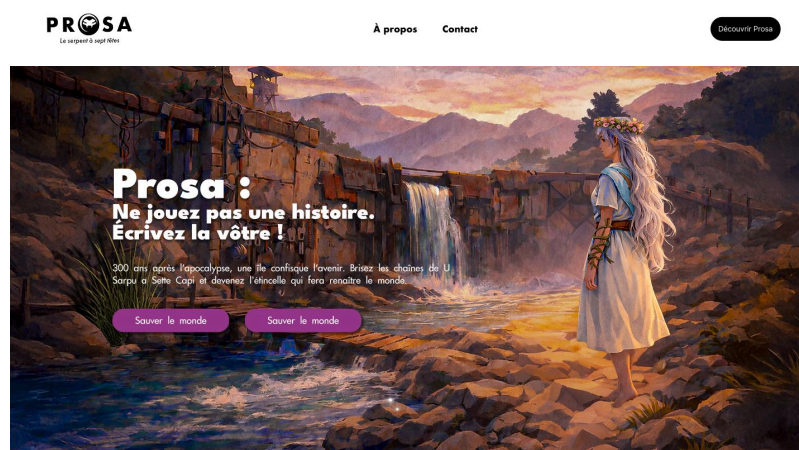
66

Nous avons utilisé des mots simples, tout en cherchant à leur [les collégiens] apprendre de nouvelles choses.

Nous avons créé des sondages pour mieux comprendre ce qu'ils aimaient, ce qui nous a permis de mieux nous adresser à eux et de comprendre comment ils fonctionnaient.

— Tom Ege, Étudiant MMI à l'IUT de Toulon

99



Landing Page (site web du jeu)



4.6 Équipe enseignante

Corte

- **Yannick Stara** - IUT de Corti, Università di Corsica
- **Laurent Capocchi** - IUT de Corti, Università di Corsica - Lab. SPE UMR CNRS 6134
- **Don Mathieu Santini** - IUT de Corti, Università di Corsica

Toulon

- **Ludivine Bardet** - IUT de Toulon, Université de Toulon
- **Nathalie Pessel** - IUT de Toulon, Université de Toulon, LIS, UMR CNRS 7020
- **Maïlys Torché** - IUT de Toulon, Université de Toulon

L'équipe enseignante a accompagné le projet tout au long de son développement, apportant conseils, encadrements et validations, afin de guider l'équipe dans ses choix et d'assurer la cohérence et la qualité du projet PROSA.

Nous remercions également Élodie Delannoy, enseignante en Design d'Expérience à Toulon qui a apporté de nombreux conseils en UX/UI mais aussi Roland Boschi, dessinateur français qui travaille pour l'industrie américaine du comics book et qui a donné des conseils inspirants pour le style graphique du projet lors d'une venue à Corte.



Contact

5.1 Coordonnées enseignants

Toulon

Ludivine Bardet
Enseignante en stratégie de communication

☎ 06 43 20 23 52

✉ ludivine.bardet@univ-tln.fr

Corte

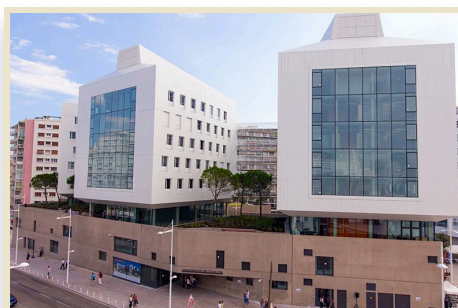
Yannick Stara
Chef de département à l'IUT de Corte
et enseignant en création numérique

☎ 06 24 15 01 18

✉ stara_y@univ-corse.fr

5.2 Adresse

IUT MMI Toulon



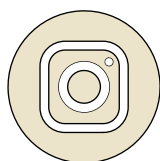
📍 70 Av. Roger Devoucoux

IUT MMI Corte



📍 Av. du Neuf Septembre

5.3 Réseaux sociaux



[prosa.mmi](#)



[@prosa.mmi](#)



Revue de presse et communication scientifique

6.1 Revue de presse - édition 2025

Article publié le 30/04/2025 - La Marseillaise
Presse quotidienne régionale française



[Lien vers l'article](#)



Corse infos

CORSICA INFORMAZIONE

jeudi 21 novembre 20247

PIERRE-MANUEL PESCE

pmpe@corsicamatin.com

V

oilà deux mois qu'ils y travaillent. Deux mois que des étudiants des instituts universitaires de technologie (IUT) de Corte et de Toulon coopèrent pour rapprocher Corse et Provence. Pas physiquement, bien sûr. Culturellement et scientifiquement, plutôt. Depuis le mois de septembre, une vingtaine d'étudiants de la 3^e année du bachelor universitaire de technologie (BUT) métiers du multimédia et de l'internet (MMI) élaborent un conte immersif en réalité augmentée. « L'histoire se déroule sur les deux territoires, avec des personnages issus des récits mythiques, populaire voire fantastiques des deux régions. Les deux cultures se rassemblent et se répondent pour créer un récit dont l'utilisateur est aussi partie prenante puisqu'il s'agit d'une expérience interactive dans laquelle l'utilisateur a des choix à faire », explique Yannick Stara, directeur des études et enseignant de la filière MMI de Corte.

Le conte, qui dure environ une heure, devrait être accessible à tous dès le mois de février 2025, directement via un smartphone. « L'expérience sera plus immersive avec un casque de réalité vir-

tuelle mais un téléphone suffit. Des QR codes vont d'ailleurs être installés à Corte et à Toulon, dans les lieux où se déroule l'histoire », souligne Yannick Stara.

Culture et nouvelles technologies

Après plusieurs semaines de travail à distance, les étu-

Des étudiants créent un conte entre Corse et Provence

Les étudiants des IUT de Corte et de Toulon travaillent depuis septembre sur une expérience culturelle en réalité augmentée. Ce conte met en scène des personnages des deux cultures régionales.



Même sans casque, il sera possible de vivre le récit du conte immersif, directement sur un smartphone.

Photos MATTIS FOURNIER

des nouvelles technologies », souligne Nathalie Pessel, maître de conférences et directrice adjointe de l'IUT de Toulon qui a fait le déplacement avec les élèves et Ludvine Bardet, professeure en stratégie de la communication au sein de l'établissement provençal.

La modernité au service des récits d'hier

Avec Laurent Capocchi, professeur des universités et directeur des études du BUT MMI de l'IUT de Corse, les équipes pédagogiques qui travaillent sur ce projet rédigent des articles de recherche sur les apports des nouvelles technologies quant à la valorisation du patrimoine. « C'est une manière de montrer que grâce aux outils modernes, on peut remettre les récits et les usages culturels ancestraux au cœur de nos usages contemporains », confie Ludvine Bardet.

Depuis octobre, les étudiants travaillent ensemble mais à distance. Ils se sont retrouvés à Corte, la semaine dernière.

a fallu trouver un nom à ce conte entre deux cultures. Et c'est finalement « Prosa » qui a été choisi après réflexion. Ce terme existe dans les langues corse et provençale.

Au-delà de la concrétisation de savoirs acquis pendant trois ans, ce travail collaboratif est un moyen pour les étudiants d'ouvrir leur horizon professionnel. « C'est aussi une manière de leur montrer qu'on peut travailler dans le monde de la culture, tout en utilisant

[Lien vers l'article](#)

6.2 Communication scientifique - édition 2025

Article publié au CNRIUT'25
Congrès National de la Recherche et des IUT

[Lien vers l'article](#)

18

Sources

Wikipédia. (2026, 3 janvier). Jeu Sérieux [Internet]. Dans Wikipédia.

Disponible sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_s%C3%A9rieux

Questionnaire PROSA, enquête menée auprès de collégiens de 11 à 15 ans (plus de 100 répondants), 2025.

J. Alvarez, O. Rampnoux et al. Classification des Serious Games [Internet]. 9^e Conférence internationale Hypertextes et hypermédias. Produits, Outils et Méthodes (H2PTM'07), Hammamet, Tunisie, octobre 2007.

Disponible sur : <https://hal.science/hal-04677038v1/document>

Dehaene S. Apprendre ! : Les talents du cerveau, le défi des machines. Paris : Odile Jacob ; 2018. 380 p.

Csikszentmihalyi M. Flow : The Psychology of Optimal Experience [Internet]. New York : Harper & Row ; 1990.

Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience

Curie C. État de flow : comment la concentration maximale favorise la créativité [Internet]. Welcome to the Jungle ; 2021.

Disponible sur : <https://www.welcometothejungle.com/fr/articles/etat-de-flow-concentration-creativite>

Asmodee. Qu'est-ce qu'un jeu hybride ? [Internet]. Asmodee Blog ; 2023.

Disponible sur : <https://www.asmodee.fr/blog/quest-ce-quun-jeu-hybride/>



Table des matières

1. Présentation du projet.....	3
1.1 Contexte du projet.....	3
1.2 Un concept de jeu centré sur l'immersion.....	3
2. La culture à travers le jeu.....	4-6
2.1 Le public visé.....	4
2.2 La mission culturelle autour du projet.....	5
2.3 Impact pédagogique.....	6
3. Une expérience hybride en réalité augmentée.....	7-9
3.1 Les avantages du jeu hybride.....	7
3.2 Narration et histoire.....	8
3.3 Les expériences.....	9
4. Équipes et missions.....	10-15
4.1 Équipe scénario.....	10
4.2 Équipe système de jeu.....	11
4.3 Équipe graphisme.....	12
4.4 Équipe développement web.....	13
4.5 Équipe communication.....	14
4.6 Équipe enseignante.....	15
5. Contacts.....	16
5.1 Coordonnées enseignants.....	16
5.2 Adresse.....	16
5.3 Réseaux sociaux.....	16
6. Revue de presse et communication scientifique.....	17-18
6.1 Revue de presse.....	17-18
6.2 Communication scientifique.....	18

