

A young girl with long brown hair and a young boy with short brown hair are looking at a tablet together. The girl is on the left, pointing at the screen, and the boy is on the right, looking down at it. They are in a museum or educational center, with a colorful display board in the background. The display board has the text "LES OUES VERTES" and some illustrations of marine life. The boy is wearing a dark blue zip-up sweater with a small fish logo on the chest. The girl is wearing a white sweater. The tablet shows a colorful illustration of a landscape with mountains and water. There are also some printed cards or brochures on the table in front of them.

# LE VOYAGE DE KOTICK

Un jeu hybride d'exploration et d'aventure,  
au cœur de l'océan Arctique



## SYNOPSIS

**Le Voyage de Kotick** est une **expérience ludique hybride** librement inspirée de la nouvelle de Rudyard Kipling **le Phoque Blanc**, publiée en 1984 dans **Le Livre de la Jungle**. De l'Arctique aux mers du Sud, aidez le jeune phoque **Kotick** à faire face aux problématiques écologiques et bâtissez, ensemble, un monde meilleur.



## PRIX ET SÉLECTIONS

Sélection Officielle au **360° Film Festival**

Sélection officielle Pixii 2020 du **Sunny Side of the Doc**

Deuxième Prix de la **Game Cup 2020** de **KissKissBankBank**

Sélectionné au **Global Media Connect Game** à Lyon et aux pitches du **festival international d'animation d'Annecy** en 2018

### Une production

Promenons-nous dans les bois

### Réalisatrice

Alizée Favier

### Concepteur sonore

Andrea Heisen

### Concepteurs techniques et interface

Yvan Corsiglia et Anthony Guerin

### Consultante scientifique

Sarah Lemer

### Création du concept, développement, édition et production

Eminé Seker et Étienne Jaxel-Truer

## PARTENAIRES



La Région  
Auvergne-Rhône-Alpes



Grand Est  
ALSACE CHAMPAGNE ARDENNE LORRAINE  
*L'Europe s'invente chez nous*



[E-mail](#) | [Site officiel](#) | [Facebook](#) | [Instagram](#) | [Twitter](#)

COMMUNIQUÉ DE PRESSE AVRIL 2021 **PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS**



# UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE, POUR SENSIBILISER LES ENFANTS À L'ÉCOLOGIE MARINE

Le Voyage de Kotick est un jeu hybride d'exploration et d'aventure, qui nous emmène au cœur de l'océan Arctique. Il associe une carte et un jeu vidéo sur smartphone. La carte interactive permet au joueur ou à la joueuse de se téléporter dans le **Monde de Kotick**.

## L'idée ?

Combiner la découverte d'informations environnementales et l'aspect ludique du jeu vidéo, pour sensibiliser les plus jeunes à la préservation de la biodiversité marine et des écosystèmes marins.



[E-mail](#) | [Site officiel](#) | [Facebook](#) | [Instagram](#) | [Twitter](#)

COMMUNIQUÉ DE PRESSE AVRIL 2021 PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS



# DE L'ÎLO INTERACTIF À UNE CARTE INTERACTIVE

**Kotick arrive chez vous !**

Le voyage de **Kotick** a d'abord été une **expérience collective** au sein de l'installation immersive ÎLO interactif. Les enfants sont invités à **coopérer** et à **résoudre des énigmes**. Celles-ci sont liées à des informations et des documents présents au sein de **l'ÎLO interactif** dans le but d'offrir **une mise en perspective des actions de jeu réalisées**.

Déjà diffusé au sein de **lieux culturels** et face à **son succès**, nous avons fait le choix d'amener **Kotick** dans vos foyers !

**Pour cela, nous lançons une campagne de financement participatif !**



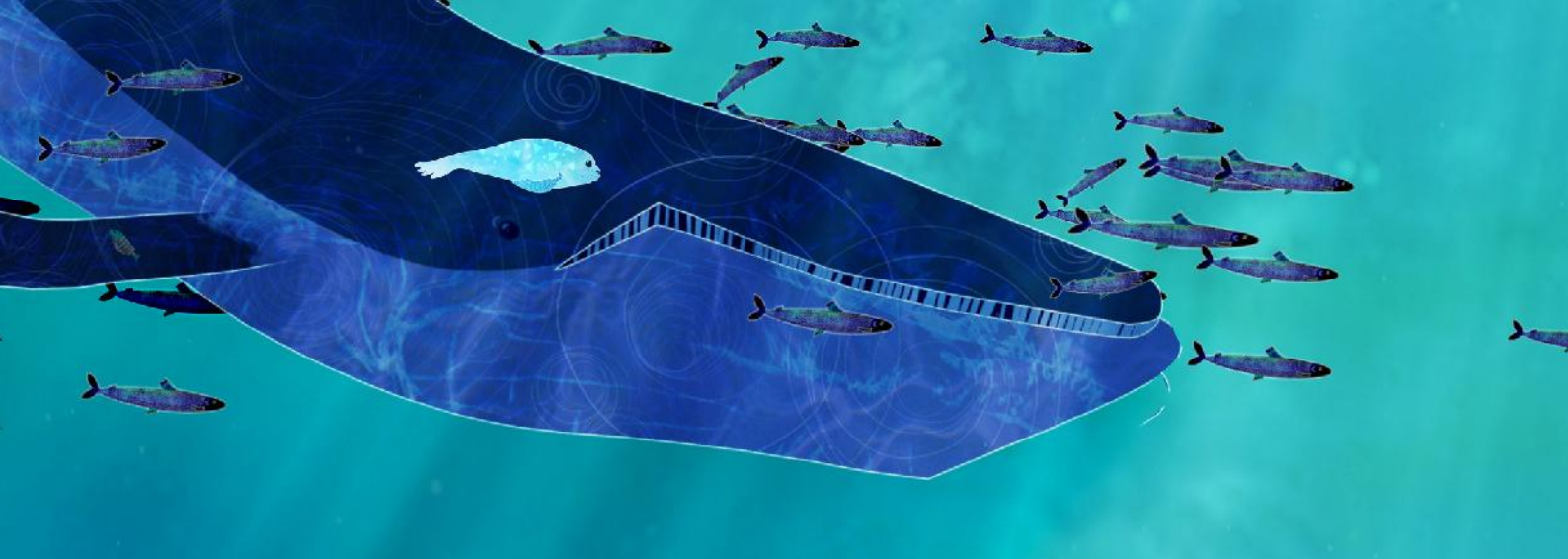
[E-mail](#) | [Site officiel](#) | [Facebook](#) | [Instagram](#) | [Twitter](#)

COMMUNIQUÉ DE PRESSE AVRIL 2021 **PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS**



**15 AVRIL 2021**  
**CAMPAGNE KISSKISSBANKBANK**

... pour poursuivre le développement du jeu et  
fabriquer la Carte interactive !



Pour accomplir cela, notre équipe s'est entourée de personnes aux **compétences transversales** allant de la conception de jeux vidéo à la médiation culturelle, de la recherche scientifique à des approches narratives et documentaires.

**Le Voyage de Kotick** est le fruit de la rencontre entre l'univers coloré de l'illustratrice **Alizée Favier**, l'expertise de la chercheuse en biologie marine **Sarah Lemer** (Harvard University) et l'engagement de l'équipe de développement du **studio EJT-Labo**.

Surtout, **Le Voyage de Kotick** est une production accessible pour l'ensemble de la famille. L'hybridité des supports facilite **les échanges** et **la découverte de thématiques écologiques** pour les plus jeunes.



[E-mail](#) | [Site officiel](#) | [Facebook](#) | [Instagram](#) | [Twitter](#)

COMMUNIQUÉ DE PRESSE AVRIL 2021 **PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS**

## ENFOUISSEMENT DE DÉCHETS NUCLÉAIRES

Pendant et après la 2<sup>e</sup> Guerre Mondiale, de nombreux déchets nucléaires ont été jetés dans l'Océan Arctique ou stockés sur des îles lointaines de Russie, d'Alaska, du Canada, de Suède et du Groenland. Aujourd'hui encore, les déchets nucléaires des usines françaises finissent par exemple en Sibérie. Tous ces déchets polluent les océans, contaminent les poissons mangés par les populations locales et condamnent des territoires entiers. Désormais, certains pays se rendent compte de leur erreurs et commencent un long et difficile travail de nettoyage.

## MULTIPLICATION DES CRABES ROYAUX

Le crabe royal du Kamtchatka est originaire d'Alaska. Il a été introduit volontairement dans la mer de Barents en Russie en 1960, parce que sa chair est appréciée et qu'elle se vend très cher.

Cet énorme crabe pèse jusqu'à 10 kilogrammes, mesure jusqu'à 1,50 mètre et peut vivre 30 ans. Il mange tout sur son passage : étoiles de mer, oursins, coquillages, poissons, détruisant ainsi la faune naturelle. Et dans ce nouveau lieu de vie, en l'absence de prédateurs naturels, rien ne l'arrête... sauf un certain poisson loup, si on le laisse faire !

# SARAH LEMER

DOCTEUR EN GÉNÉTIQUE, ÉVOLUTION ET BIODIVERSITÉ MARINE ET CONSEILLÈRE SCIENTIFIQUE SUR [LE VOYAGE DE KOTICK](#)

« Mon rôle dans ce projet est essentiellement d'apporter **une expertise scientifique** concernant **les différentes problématiques environnementales expliquées dans ce jeu**.

Prenons l'exemple des crabes du Kamtchatka. Ce sont des crabes introduits volontairement en mer du Kamtchatka et dont la population grandit exponentiellement et dévore tout sur son passage. La solution, pour [Kotick](#), est d'aller trouver les prédateurs qui vont s'attaquer aux crabes et, ainsi, permettre de contrôler leur population. »

[E-mail](#) | [Site officiel](#) | [Facebook](#) | [Instagram](#) | [Twitter](#)

COMMUNIQUÉ DE PRESSE AVRIL 2021 **PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS**

# ENTRE EXPÉRIENCE LUDIQUE ET RÉFLEXIVITÉ SUR DES ENJEUX DU RÉEL

En utilisant les informations disponibles sur la carte et en s'y téléportant à l'aide de son Smartphone ou de sa tablette, il devient possible pour le joueur de **rétablir les écosystèmes** et de **sauver de nombreuses espèces animales et végétales**.

Avec **Kotick**, nous donnons à explorer des thématiques telles que :

- La **fonte des glaces**,
- Les **marées noires** et les répercussions environnementales de l'exploitation pétrolière,
- La **pollution aux plastiques** et les océans dits poubelles,
- L'impact de la **pêche intensive** et du **braconnage** sur les espèces et leurs habitats.

Le **Voyage de Kotick** engage les joueurs dans un **parcours ludo-pédagogique** porté par un **gameplay accessible** dès le plus jeune âge (énigmes, exploration et mini-jeux).

Le jeu vidéo propose une **narration par l'environnement** leur permettant **d'agir sur les problématiques écologiques** du Monde de Kotick, et ainsi de faire l'expérience des dilemmes qui en résultent.







# PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

\*studio ejt-labo



Alizée Favier

Née en 1993 à Lyon, **Alizée Favier** étudie le dessin à l'école Emile Cohl pendant 4 ans. Son diplôme option jeu vidéo en poche, elle rencontre **Eminé Seker** et **Étienne Jaxel-Truer**, producteurs de projets multimédias en animation. Avec eux, elle se lance dans « **Kotick** », une aventure interactive, écologique, optimiste et poétique

Très sensible aux sujets écologiques et à la manière dont ils peuvent être transmis aux enfants, **Le Voyage de Kotick** est une œuvre importante pour **Alizée**. Avec le **studio EJT-Labo**, ce projet grandit et se concrétise petit à petit,

La prochaine étape de cette aventure ?  
**Un financement participatif, le 15 avril 2021, sur KissKissBankBank.**

[E-mail](#) | [Site officiel](#) | [Facebook](#) | [Instagram](#) | [Twitter](#)

COMMUNIQUÉ DE PRESSE AVRIL 2021 PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS



# PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

\*studio ejt-labo



Le **studio EJT-Labo** et la société de production **Promenons-nous dans les bois** regroupent une équipe de passionnés venus d'horizons différents, dans le but de formaliser de **nouvelles expériences de jeu** mêlant les mondes tangible et numérique.

Il est membre de l'association des producteurs d'expériences numériques (PXN), qui œuvre à la mutation numérique des industries culturelles et créatives françaises, ainsi que de l'Association des Producteurs Audiovisuels du Grand Est, qui défend la création en région.

Il produit et fabrique également des films d'animation. Ses artistes ont par exemple travaillé sur les longs métrages **Croc-Blanc** et **Josep**, qui vient de recevoir le **César 2021 du meilleur film d'animation**.

À l'instar du **Voyage de Kotick**, l'équipe du studio travaille sur des passerelles entre **expériences numériques** et **expériences réel** à travers des scénographies, des installations, des conférences, des ateliers de médiation et des outils pédagogiques enrichis.

## NOUS CONTACTER

**Pierre Vuillemot**

E-mail : [levoyagedekotick\[at\]gmail\[dot\]com](mailto:levoyagedekotick[at]gmail[dot]com)

Tel. : +33 6 45 97 50 81

[E-mail](#) | [Site officiel](#) | [Facebook](#) | [Instagram](#) | [Twitter](#)