

CULTIVAL
visitez autrement

JEUX IMMERSIFS

www.cultival.fr



QUI SOMMES-NOUS ?

25 ANS D'EXPERTISE



Depuis sa création, **Cultival a pour vocation de valoriser le patrimoine français, expression des savoir-faire, de l'excellence et de la créativité qui font sa splendeur.**

Notre ambition : accompagner des institutions de référence pour mettre en lumière leurs savoir-faire et leur créativité, susciter la curiosité et le rêve, et permettre à tous d'appréhender l'histoire, l'art et le monde qui nous entourent.

Forts de nos apprentissages, de nos expertises et de nos rencontres, nous concevons des parcours de visites et des expériences immersives qui mettent en lumière **la création, le génie, l'audace, le dépassement de soi et la liberté de personnalités et de collectifs.** Le patrimoine que nous valorisons englobe aussi bien les arts et l'histoire que le sport, à l'image de Roland Garros ou du Stade de France, véritables écrins d'excellence et de performance.

Nous accompagnons nos partenaires au sein d'**institutions d'exception à renommée internationale** telles que les Manufactures nationales - Sèvres & Mobilier national, l'UNESCO, la Bibliothèque nationale de France, le Stade Roland-Garros ou encore le musée de l'Armée - Hôtel national des Invalides, valorisant chacun de ces sites dans un écrin à la hauteur de leur prestige.

QUI SOMMES-NOUS ?

25 ANS D'EXPERTISE

Créée en 2000, l'agence Cultival s'est d'abord spécialisée dans les visites guidées « en coulisses », offrant un **accès privilégié à des espaces habituellement fermés au public** et développant une expertise unique dans le cadre de concessions ou de contrats d'externalisation au sein de sites en activité.

Depuis 2018, nous enrichissons notre savoir-faire par la **production et l'exploitation d'expériences immersives** exclusives, parmi lesquelles Assassin's Creed aux Invalides, Arsène Lupin et le Secret de l'Opéra au Palais Garnier, Mazarin et les Gardiens du secret à la BnF Richelieu, ainsi que AURA INVALIDES, expérience lumineuse au cœur du Dôme des Invalides dont nous avons été l'initiateur et le producteur, et dont nous assurons l'exploitation opérationnelle.

Depuis 25 ans, nous cultivons avec nos partenaires une **relation de confiance fondée sur l'écoute et le sur-mesure**. Chaque projet illustre notre volonté constante : surprendre et séduire les publics tout en valorisant l'excellence des institutions et en répondant pleinement à leurs attentes.



NOTRE EXPERTISE

COCONCEVOIR ET ORCHESTRER UNE PROGRAMMATION AMBITIEUSE

- Dispositifs de médiation pluriels : visites guidées, parcours contés, ateliers jeune public, expériences ludiques, parcours thématiques multi-activités
- Accompagnement opérationnel d'institutions à forte contrainte organisationnelle et en cohabitation avec une activité interne riche (artisanat d'art, création, spectacles, événements, interventions techniques...)
- Agilité dans la gestion, l'évolution des plannings de visites et l'intervention des équipes opérationnelles grâce à des outils de gestion performants et des équipes professionnelles

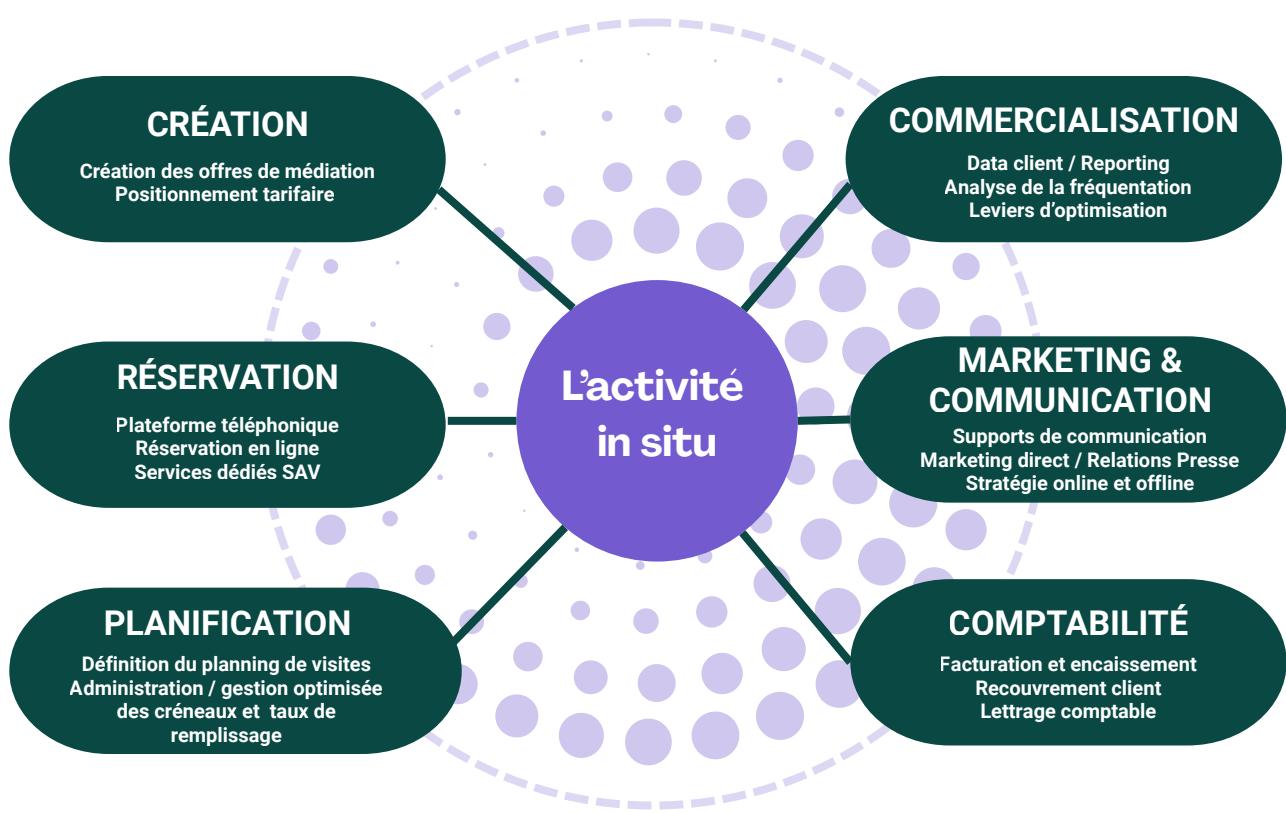
COMPRENDRE ET ANTICIPER LES ATTENTES DES PUBLICS

- Analyse fine des publics : suivi des baromètres, tendances et retours d'expérience pour enrichir les parcours
- Parcours personnalisés et modulables : adaptation du contenu, du niveau et de la durée des visites selon les typologies et attentes des publics, pour garantir une expérience pertinente et engageante
- Amélioration continue : exploitation des données et retours pour renforcer l'expérience et l'impact de chaque parcours

DÉVELOPPER LA FRÉQUENTATION ET LA FIDÉLISATION

- Attirer de nouveaux publics : exploitation d'une base de données clients/visiteurs et actions commerciales et marketing ciblées
- Parcours immersifs et e-visites : des expériences innovantes offrant aux publics une nouvelle manière de vivre le patrimoine, tout en soutenant les acteurs touristiques dans la valorisation de l'institution
- Fidéliser et enrichir l'expérience : des offres originales et alternatives qui prolongent le lien avec les visiteurs
- Garantir une expérience de qualité : service aux visiteurs attentif et réactif (conseils, disponibilité 7/7, parfaite connaissance de la programmation)

LA MUTUALISATION DES SAVOIR-FAIRE



Cultival se positionne sur des projets d'envergure en tant qu'opérateur unique, coordonnant plusieurs domaines de compétences pour ses partenaires.

L'agence intervient en gestion globale et sous contrat d'exclusivité, sur des missions allant de la création et la production d'offres de médiation au lancement d'activités, en passant par la billetterie, la commercialisation, la réservation, la sécurité, l'accueil, le développement des publics et la gestion opérationnelle, grâce à ses équipes sur le terrain et en agence.

Maîtrisant toute la chaîne de production d'une visite culturelle, de sa conception à sa commercialisation, en intégrant la réservation, l'exploitation et le suivi stratégique, Cultival fonde son action sur le postulat que la satisfaction du public repose sur la **maîtrise de l'expérience visiteur dans son ensemble, avant, pendant et après la visite.**

Cette approche transversale permet d'apporter, tout au long du partenariat, une expertise ciblée sur des enjeux majeurs : **conquête de nouveaux publics** et **optimisation des flux de réservations et de visiteurs.**

Nos références exclusives

JEUX IMMERSIFS

ASSASSIN'S CREED



En 2018 et 2019
35 000 joueurs

MISSION AUX INVALIDES



Depuis 2024
2 000 joueurs
(uniquement en nocturne
le 1er vendredi du mois)

ARSÈNE LUPIN ET LE SECRET DE L'OPÉRA



Depuis janvier
2023
250 000 joueurs

MAZARIN ET LES GARDIENS DU SECRET



Depuis novembre
2025

Assassin's Creed

Musée de l'armée - Hôtel National des Invalides



LE SECRET DE NAPOLEON I^{ER} L'EXPÉRIENCE ASSASSIN'S CREED AUX INVALIDES

Exploitation : 44 jours en journée et/ou en nocturne

Session 1 : 15/10/2018 au 04/11/2018

Session 2 : 15/12/2018 au 06/01/2019

Session 3 : 15/06/2019 au 07/07/2019

Durée de jeu : 1H45

Capacité : 30 joueurs par créneau

Nombre de départs : 25 par journée

Dispositif RH : 5 (+ 5 agents de sécurité du Musée pour les créneaux après fermeture au public)

Supports : application avec mécaniques de VR

Objectifs

- **Créer un événement inédit et ludique** pendant les vacances scolaires
- **Toucher de nouveaux publics**
- **Donner envie de découvrir les espaces et collections**

Mission aux Invalides

Musée de l'armée - Hôtel National des Invalides

**La nouvelle expérience
au cœur de l'histoire
militaire**

**MISSION
aux INVALIDES**



CULTIVAL
visitez autrement

Exploitation possible : en nocturne uniquement, 1er vendredi du mois

Durée d'exploitation : 1 an puis sur commande

Durée de jeu : 1h15

Dispositif RH in situ : 3 comédiens + 1 coordinateur

Equipe : 2 à 6 joueurs

Capacité : 35 joueurs / créneau

Nb de départs : 4 à 5 départs consécutifs

Supports : kits réutilisables avec carnet, carte d'état-major, feuillet de réponse et porte feuillet, lampe UV, crayon & gomme

Objectifs

- **Attirer de nouveaux publics** : les jeunes adultes
- **Augmenter la fréquentation au sein** de la collection permanente et des départements
- **Faire découvrir** l'histoire militaire de manière ludique

Arsène Lupin et le secret de l'Opéra

Palais Garnier - Opéra national de Paris

LE JEU IMMERSIF AU CŒUR DU PALAIS GARNIER

Arsène Lupin ET LE SECRET DE L'OPÉRA

Exploitation possible : 7 jours / 7

Durée d'exploitation : 3 ans

Durée de jeu : 1h50

Dispositif RH in situ : 11 comédiens + 1 coordinateur

Equipe : 2 à 6 joueurs

Capacité : 60 joueurs / créneau

Nb de départs hors période estivale: 11 par jour

Supports : carnet de note, plan & ticket de résolution , 3 feuillets annexes, crayon bicolore

Objectifs

- **Innover** en médiation culturelle
- **Développer** le public de jeunes adultes
- **Valoriser** les savoir-faire
- **Concilier** affluence et expérience

- Elue "Meilleure activité" par Tiqets aux Remarkable Venue Awards 2024
- Nommé aux Duos de l'Innovation Museum Connection 2025

Vivez un Set au Stade Roland-Garros

Stade Roland-Garros



Exploitation possible : 7 jours / 7

Durée d'exploitation : uniquement sur demande pour les B2B

Durée de jeu : 1h30

Dispositif RH in situ : 5 guides conférenciers / animateurs

Equipe : 2 à 6 joueurs

Capacité : 50 joueurs / créneau (jusqu'à 250 joueurs)

Supports : Kit de jeu avec carnet de jeu + feuille de réponse

Objectifs

- Faire découvrir le Stade Roland-Garros par le jeu
- Offrir une immersion inédite dans des espaces privilégiés

La phase de résolution finale est une micro-visite coulisse de 30 minutes menée par un guide-conférencier (Centre de Presse + Vestiaires + Court Chatrier)

Mazarin et les Gardiens du secret

Bibliothèque nationale de France - Site Richelieu



Exploitation possible : 6 jours sur 7

Durée d'exploitation : 5 ans

Durée de jeu : 1h30

Dispositif RH in situ : 5 comédiens + 1 coordinateur

Equipe : 2 à 6 joueurs

Capacité : 30 joueurs / créneau

Nb de départs hors période estivale: 10 par jour

Supports : Mallette de chercheur + Kit réutilisable (carnet de note, plan, jeu de cartes, roue césar, notice morse, feuille de réponse)

Objectifs

- **Faire découvrir** le musée de la BnF Richelieu
- **Accroître** le rayonnement de la Bibliothèque nationale de France
- **Toucher de nouveaux publics**

KIT DE JEU

ASSASSIN'S CREED



- Une application mobile
- Un plan
- Un tampon d'identification

MISSIONS AUX INVALIDES



- 6 Kits de jeu différents (chaque équipe a une spécialité) > RÉUTILISABLES !
- Un plan
- Une feuille de réponse
- Une lampe UV

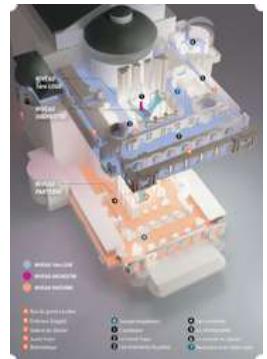
VIVEZ UN SET AU STADE ROLAND-GARROS



- 6 Kits de jeu différents (chaque équipe à un joueur de Tennis) > RÉUTILISABLES !
- Un plan
- Une feuille de réponse

KIT DE JEU

ARSÈNE LUPIN ET LE SECRET DE L'OPÉRA



- Un livret de jeu
- Un plan
- Trois annexes
- Un crayon bicolore

MAZARIN ET LES GARDIENS DU SECRET



- Une mallette contenant le kit complet
- Un livret de jeu (10 parcours de jeu différents)
- Un plan recto / verso
- Des annexes de jeu : code morse, jeu de carte, roue césar, lentille...

L'ENSEMBLE DU
KIT DE JEU EST
RÉUTILISABLE !



LE MODÈLE CULTIVAL



CIBLES

Un jeu immersif intergénérationnel adapté à tous les publics dès l'âge de 10 ans.



FORMAT

Une durée de jeu d'1h30 incluant la mise en jeu, l'enquête en autonomie dans les espaces, les interactions avec les comédiens et la résolution finale.

Le modèle présenté par Cultival permet d'atteindre le seuil de rentabilité de nos investissements tout en garantissant une expérience visiteurs/joueurs de qualité et durable tout au long du partenariat.

LE MODÈLE CULTIVAL

CADRE CONTRACTUEL

Une proposition de de 5 ans d'exploitation

- **Formats contractuels** : plusieurs formats envisageables à discuter ensemble
- La **fréquentation** et la **politique tarifaire** sont à définir ensemble.
- **Budget d'amorçage** : nous sollicitons un budget forfaitaire pour participer aux coûts de lancement et garantir une base solide pour le projet.
- **Redevance sur chiffre d'affaire HT net**, associant ainsi votre institution au succès du projet.

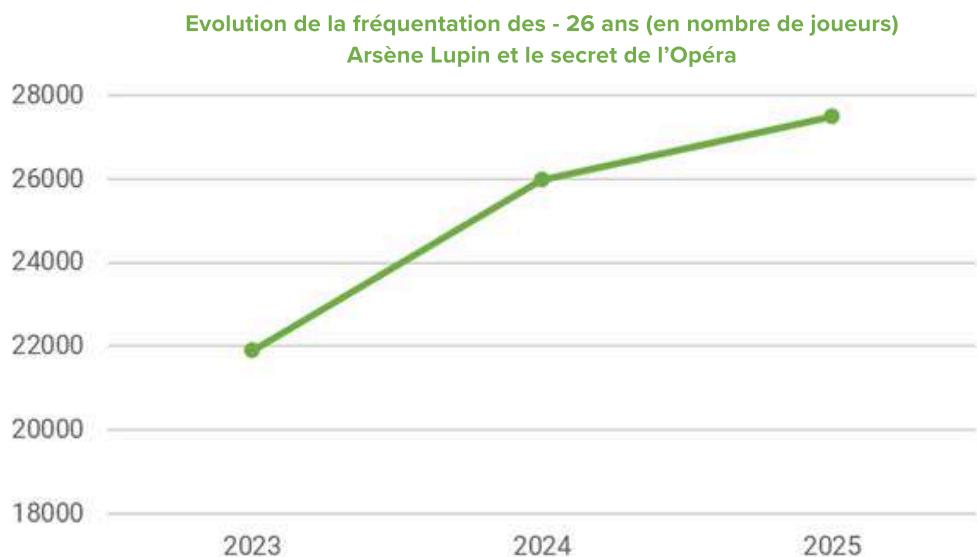


UNE PROPOSITION QUI S'INSCRIT DANS LA DURÉE

Afin d'assurer le succès du jeu immersif, un engagement sur plusieurs années est requis.

Cela permet :

- d'ancrer durablement le projet dans le paysage culturel parisien, en s'appuyant sur le bouche-à-oreille et les retours d'expérience des visiteurs/joueurs ;
- de sécuriser les investissements en communication et commercialisation, notamment vis-à-vis des acteurs touristiques qui travaillent sur des cycles longs ;
- de garantir la qualité de l'expérience, grâce à la fidélisation des comédiens.



Un exemple concret :

En année 2, la fréquentation était composée de +25 % de visiteurs de moins de 26 ans.

En année 3, les moins de 26 ans représentent 35% des joueurs (dont 22% ont moins de 15 ans).

BUDGET D'AMORÇAGE

Cultival sollicite un budget d'amorçage afin de soutenir les coûts de lancement et de sécuriser les conditions de réussite du projet.

Les investissements suivants sont intégralement pris en charge et pilotés par Cultival qui porte 85% du risque lié au projet :



CONCEPTION

repérage, séances de travail, définition du format optimal en fonction de l'institution et des attentes



PRODUCTION

Création scénaristique, choix avisé des prestataires, game design, game play



COMMERCIALISATION & COMMUNICATION

Particuliers, entreprises, professionnels du tourisme, journalistes, influenceurs.

Logiciel de billetterie pris à 100% par Cultival



EXPLOITATION

Recrutement et formation d'une équipe dédiée et investie d'une mission pérenne.

BUDGET D'AMORÇAGE

Le budget d'amorçage est calculé à partir de quatre critères majeurs :



La durée du contrat, qui conditionne l'amortissement du dispositif



Le format du projet, incluant la conception, la production du kit de jeu, des dispositifs in situ et **la demande de déploiement** (à 6 mois, 12 mois ou 18 mois)

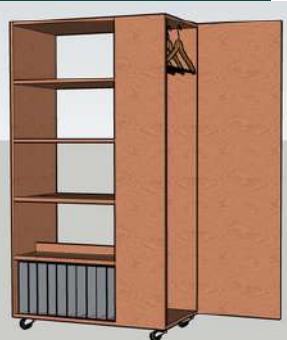


Les infrastructures disponibles : zones de mise en jeu, mobiliers de stockage, vestiaires, etc. Au besoin création de dispositifs sur mesure.



Le volume de fréquentation estimé, qui détermine les besoins de renouvellement ou de réimpression.

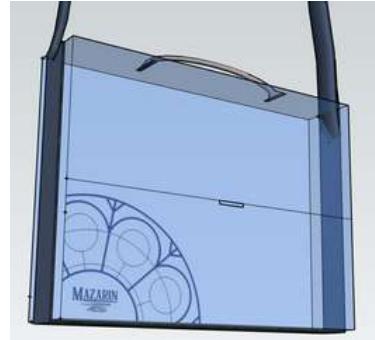
Nous proposons un budget d'amorçage établi sur une base moyenne de 20 000€ HT, qui peut être ajusté en fonction des spécificités du projet.



Conception
Meuble de rangement



Conception
Dispositif d'écoute



Conception
Kit de jeu



Buste et
Vidéo-mapping

CONSTRUCTION DU PROJET

DES ÉTAPES CLÉS

1

Réunion de lancement avec l'institution pour poser les grands axes
Repérage in situ :
Identifier les espaces à valoriser et propices au jeu (espaces inhérents à la déambulation et espaces dédiés aux mises en jeu, stockage...)

2

Proposition des 1ères pistes
Concept et trames narratives,
mécaniques de jeu

3

Game Design
PlayTest et ajustement
Premières propositions graphiques

4

Finalisation graphique
Livraison des fichiers finaux
Production du Kit de jeu

5

Suivi de la mise en place du dispositif
Déploiement marketing et commercial
Exploitation du jeu

CONTACTS

DIRECTION DES PARTENARIATS & NOUVEAUX PROJETS

Sous la direction de Charlotte Benoit, l'équipe partenariat est **garante de la conception du projet, de la qualité de l'expérience joueur** comme du bien-être des équipes sur site :

- **Interlocuteur** privilégié : lien entre le partenaire et l'agence
- **Fluidité opérationnelle** au sein de l'agence : coordination transversale entre les pôles internes, circulation fluide de l'information
- **Anticipation** : suivi quotidien, analyse des besoins terrain et résolution proactive des difficultés
- Confort des équipes : **relais permanent** avec l'équipe Exploitation dédiée à l'encadrement et à la formation des équipes terrain
- Garant de la **qualité** : contrôles réguliers, analyse des retours d'expérience et adaptation permanente des **dispositifs opérationnels**
- **Observatoire** : équipe dédiée au suivi trimestriel d'activité garantissant une parfaite traçabilité du projet et des indicateurs (fréquentation, publics)



CHARLOTTE BENOIT

Directrice développement

E charlotte@cultival.fr T +33 (0)7 88 27 04 68



ELISE ARNAUD

Cheffe de projets culturels

E elise@cultival.fr T +33 (0)6 35 95 14 37



BERTILLE BELLET

Chargée de production culturelle

E bertille@cultival.fr T +33 (0)6 38 02 43 63



PAOLA NADAL

Régisseuse culturelle junior

E paola@cultival.fr T +39 34 93 47 12 74

CULTIVAL
visitez autrement