IMMERSITY

Le rendez-vous des Talents de la XR



Edition 2026

SYNTHESE



"Vous voir repartir l'esprit rempli d'idées brillantes et riche de nouvelles connexions..."

Nous avons été heureux de vous accueillir pour cette 9ème édition d'IMMERSITY. Vous étiez près de 200 inscrits, ce qui nous ravit. D'année en année, nous revoyons des visages familiers, signe de la persévérance dont vous faites preuve, et de nouveaux visages, signe de l'attraction que provoquent ces nouvelles formes de création. Nous sommes d'autant plus ravis de vous voir aussi nombreux qu'ici en Charente, nous aimons le talent quel que soit la forme sous laquelle il s'exprime, et plus encore les talents, que nous sommes heureux d'accueillir tout au long de l'année.

Nous sommes fiers de compter sur notre territoire près de 300 artistes de la bande dessinée, 1 500 de l'animation, une centaine du jeu vidéo et 2 000 étudiants sur le campus créatif… Nous avons vraiment à cœur de vous accompagner, d'autant plus que nous avons bien conscience des difficultés que vous rencontrez pour faire exister vos créations.
C'est d'abord la fonction de ces rencontres qu'organise Magelis chaque année, pour vous rassembler et vous aider à partager vos expériences, qu'elles aient été des succès ou qu'elles aient généré de grandes insatisfactions.

Tout au long de ces deux journées, nous avons parlé beaucoup de création, de production, de financement, de R&D mais aussi et c'est peut-être l'essentiel, d'inspiration. Car notre plus grande satisfaction est de vous voir repartir l'esprit rempli d'idées brillantes, fort d'une motivation sans limite et riche de nouvelles connexions.

C'est la raison pour laquelle nous avons réinvité les représentants du ministère de la Culture, du Secrétariat général à l'investissement et de la BPI pour parler de l'appel à projets France 2030 dédié à la culture immersive et au métavers, mais aussi des acteurs européens prépondérants de vos filières.

Les lauréats de notre résidence XR Créative ont été dévoilés. Nous accueillerons donc nos 4 auteurs pendant 3 semaines en juillet à Angoulême au sein du Cnam-Enjmin, pour les aider à finaliser l'écriture de leur projet de film.

Nous attirons également votre attention sur le fonds de soutien du Département de la Charente qui est ouvert aux œuvres immersives, et qui permet aux producteurs d'engager des dépenses auprès d'entreprises du territoire très compétentes dans vos domaines, que ce soit pour l'image, le son ou les technologies.

Rendez-vous en 2027 pour une nouvelle édition d'IMMERSITY !

Frédéric Cros



"L'immersif est un domaine d'exploration et de découvertes..."

Cette année Immersity s'est intéressé aux modèles d'affaires de la filière immersive, en proposant des études de cas et des échanges autour de la montée en puissance de l'expérience multi-utilisateurs dans des lieux physiques. C'est une discussion qui n'aurait pas pu avoir lieu voici neuf ans, lorsque les questions autour de la distribution restaient très théoriques. Notre événement a accompagné les développements de l'industrie immersive, avec désormais des œuvres (tous formats) qui circulent, des salles qui ouvrent et des résultats à analyser. Voilà une belle preuve du dynamisme actuel de l'immersif dans le monde entier, et en France en particulier - malgré des contextes peu évidents.

L'excellence nationale s'est construite progressivement, entre les efforts renouvelés de certains pionniers du secteur (regroupé, pour tout ou partie, dans les organisations professionnelles présentes ou invitées cette année : PXN, CNXR, ELIXR, HACNUM…), et surtout le lancement d'un plan de soutien ambitieux qu'est le plan France 2030 "Culture immersive et métavers". Ce n'est pas une surprise de dire que cet appel à projets à alimenter Immersity depuis 3 ans à travers l'accueil du Ministère et de la BPI, avec le CNC, pour en détailler les grands mouvements et les premières retombées.

Nul doute que nous continuerons à en parler sur la prochaine édition, au moment où une troisième vague est en cours d'audit et que les premiers projets des vagues 1 et 2 devraient arriver sous quelques mois.

C'est un point important pour les producteurs et créateurs immersifs français de bénéficier de ce type de soutien directement ou indirectement, car France 2030 est arrivé pour soutenir une excellence déjà reconnue artistiquement - mais en lui apportant un soutien matériel, technologique et en diffusion crucial. S'il y a encore beaucoup à faire, à imaginer pour décloisonner l'immersif et l'amener encore plus vers le grand public, c'est une étape importante qui est franchie. Les outils sont désormais dans les mains de ceux qui font la création, et on espère prochainement découvrir les expériences qui en bénéficieront.

L'autre grand sujet d'Immersity cette année était justement de regarder au-delà de l'immersif et des casques, pour s'interroger sur les modèles d'affaires qui allaient au-delà de la XR. La notion des "IPs" ou propriétés intellectuelles du monde audiovisuel est un des axes de développement de la filière immersive pour trouver de nouveaux publics. A travers trois cas d'usage, et le témoignage de professionnels des IPs (Banijay, Media Participation, Helen Group, Mack One/Europa Park), ce sont autant de portes ouvertes pour comprendre toutes les possibilités qui s'offrent aux créateurs.

Toute cette multitude d'idées et de formats nous ramène au constat que l'immersif est un domaine d'exploration et de découvertes. Il n'est plus seulement celui d'une recherche créative très théorique (même si ce champ-là reste très actif), mais il est temps de le rapprocher des publics qui sont en demande. Un sujet pour notre 10e édition ?

Mathieu Gayet

PROGRAMME 2026

Mercredi 18.03

9:15 ACCUEIL CAFÉ

9:45 DISCOURS D'OUVERTURE
Frédéric Cros

10:00 KEYNOTE D'OUVERTURE
L'INNOVATION DES FABRICANTS AU CŒUR DE LA DYNAMIQUE CRÉATIVE
Thomas Dexmier (HTC Vive)

10:30 ÉTUDE DE CAS - VERSAILLES
Alicia Baudry (Château de Versailles)
Vincent Guttmann (Small Creative)

10:45 ÉTUDE DE CAS - PLAYING WITH FIRE
Oriane Hurard (ATLAS V)

11:00 ÉTUDE DE CAS - LA MAGIE OPÉRA
Gwenola Taithe (Opéra national de Paris)
Frederic Lecompte (BackLight)

11:15 PAUSE

11:30 TABLE RONDE
PATRIMOINE : DU VIRTUEL À LA RÉALITÉ
Modération : Mathieu Gayet (XR-Must)
Alicia Baudry (Château de Versailles)
Vincent Guttmann (Small Creative)
Gwenola Taithe (Opéra national de Paris)
Frederic Lecompte (BackLight)
Oriane Hurard (ATLAS V)

12:15 DÉJEUNER - LE BISTROT DE LA CITÉ

14:00 ÉTUDE DE CAS - DU BARÇA FOOTBALL CLUB À BLACK MIRROR
Raphaël Haddad (XRoam x Univrse)

14:15 ÉTUDE DE CAS - JOHN WICK
Fabien Siouffi (Behaviour)

14:30 ÉTUDE DE CAS - MINECRAFT
Ludovic Langlois-Therien (Supply + Demand)

14:45 TABLE RONDE - PRODUIRE DES IPS : QUELS ENJEUX ?
Modération : Mathieu Gayet (XR-Must)
Raphaël Haddad (XRoam x Univrse)
Fabien Siouffi (Behaviour)
Ludovic Langlois-Therien (Supply + Demand)

15:30 PAUSE

15:45 TABLE RONDE - DÉVELOPPER LES IPS : QUEL(S) POTENTIEL(S) ?
Modération : Mathieu Gayet (XR-Must)
Hugo Sallé (Média Participations)
Julien Vaillant-Ciaparra (Banijay Kids & Family)
Bastien Fauré (Banijay Kids & Family)
Annabelle Penloup (Helen)
Axel Lamury (MACK One)

16:00 CONFÉRENCE - FRANCE 2030: BILAN INTERMÉDIAIRE
Fabrice Casadebaig (SGPI)
Romain Dudognon (BPI France)
Ana Aziza (Ministère de la Culture)

17:15 PRÉSENTATION - RÉSIDENCE XR CREATIVE 2025 + LAURÉATS 2026

18:30 SOIRÉE - COCKTAIL DINATOIRE + EXPÉRIENCES VR - CNAM ENJMIN

PROGRAMME 2026

Jeudi 19.03

9:30 ACCUEIL CAFÉ

10:00 CONFÉRENCE - LE CNC AU SERVICE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE
Olivier Fontenay - Création Numérique
Lila Gleizes - Création Immersive
Daphné Lora - Attractivité
Laetitia Facon - Diffusion numérique

11:00 KEYNOTE - PXN
Emanuela Righi (Novaya + PXN)

11:15 KEYNOTE - CNXR
David Nahon (Dassault Systèmes / AFXR et CNXR)

11:30 KEYNOTE - ELIXR
Alice Lepetit (Eclipse Creative Studio)

11:45 PAUSE

12:00 TABLE RONDE - LA R&D COMME ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULES CRÉATIVES
Modération : David Nahon
Jean-Michaël Celerier (SAT)
Jean-Pierre Gazeau (CNRS)
Xavier Maitre (CNRS)

12:45 DÉJEUNER AU CNAM-ENJMIN

14:30 CONFÉRENCE - BILAN ET PERSPECTIVES DES FONDS EUROPÉENS
Chiara Zappalà (Relais Culture Europe)

14:45 TABLE RONDE - WHAT'S UP IN EUROPE ?
Modération : Vincent Le Leurch (Le Film Français)
Heleen Rouw (CIIIC)
Alexandra Gérard (UnitedXR Europe)
Tim Deussen (XRBB)

15:30 PAUSE

15:45 TABLE RONDE - THINK LOCAL & ACT GLOBAL
Modération : David Beauvallet (Magelis)
Adrien Carta (Kalank Games & Augmenty)
Théo Briollet (SYNNOÏA)
Vincent Percevault (G4F / Native Prime)

16:15 CLÔTURE

KEYNOTE D'OUVERTURE

Avec :
Thomas Dexmier, EMEA, HTC VIVE

L'intervention de Thomas Dexmier a apporté un cadrage structurant sur l'état du marché du Location-Based Entertainment, et la vision d'HTC VIVE, en le replaçant dans une dynamique de déploiement déjà avancée. Le point central de sa présentation tient à ce changement de statut : le LBE n'est plus abordé comme un champ expérimental centré sur la performance technologique, mais comme un environnement d'exploitation en voie de consolidation, avec des formats mieux établis, des usages élargis et des conditions opérationnelles plus maîtrisées. Le rappel des premières années du secteur — installations lourdes, autonomie limitée, groupes restreints, forte complexité technique — servait ici de point de comparaison avec une phase actuelle marquée par des casques plus légers, de grandes surfaces de circulation et des expériences collectives capables d'accueillir simultanément des publics nombreux.

Un autre enseignement important concerne l'élargissement du périmètre d'usage. Dans la présentation, le LBE ne relevait plus du seul divertissement : il s'inscrivait aussi dans la culture, le patrimoine, le tourisme, l'éducation, la formation et la simulation. Cette extension était abordée non comme une diversification opportuniste, mais comme le signe d'une maturité croissante du marché. La valeur du dispositif repose alors moins sur la technologie elle-même que sur sa capacité à s'effacer derrière l'expérience, lorsque l'usager entre dans un rapport plus direct au récit, à l'espace et à l'apprentissage. C'est dans cette perspective que HTC VIVE situe le rôle croissant du LBE comme moteur de storytelling, notamment dans les expériences patrimoniales et culturelles.

La présentation mettait également en avant la position particulière de la France dans cette dynamique. Les références citées — Louvre, Orsay, Orangerie, Notre-Dame, Tour Eiffel, Versailles, Philharmonie — dessinent un écosystème où institutions culturelles, studios de création et partenaires technologiques parviennent à produire des formats visibles, exploitables et exportables. L'exemple des contenus français circulant sur des marchés internationaux, notamment en Chine, venait appuyer l'idée d'un leadership français sur les segments culturels et patrimoniaux du LBE.

Enfin, l'intervention rappelait que la consolidation du marché repose sur une infrastructure discrète mais décisive pour HTC VIVE : robustesse des équipements, hygiène, batteries interchangeables, gestion des flux, accompagnement technique des institutions et pensée du déploiement commercial. La perspective ouverte sur les lunettes intelligentes équipées d'IA (les VIVE Eagle, annoncé l'été dernier et prochainement commercialisée en Europe) prolongeait cette lecture : l'enjeu n'est plus seulement l'immersion, mais la manière dont ces interfaces pourront s'intégrer dans des usages culturels plus fluides, plus conversationnels et plus largement diffusables



ÉTUDE DE CAS

Les Jardins Disparus du Roi Soleil

Avec :
Alicia Baudry, Château de Versailles
Vincent Guttman, Small Creative

Coproduction GEDEON Experiences, Small Creative, VIVE Arts, Château de Versailles

L'étude de cas consacrée à Versailles : les jardins disparus du Roi-Soleil a mis en lumière un modèle de production immersive patrimoniale fondé sur l'articulation entre valeur scientifique, expérience de visite et logique de diffusion. Le projet repose sur une proposition claire : restituer en réalité virtuelle trois espaces aujourd'hui disparus des jardins de Versailles — la Ménagerie royale, la grotte de Téthys et le Labyrinthe — afin d'élargir l'offre de médiation sans redoubler la visite existante. Cet élément est central : l'expérience ne concurrence pas le parcours du château, elle donne accès à des éléments devenus invisibles, en assumant une fonction de reconstitution historique et de transmission.

Les échanges ont également souligné la solidité de la chaîne de fabrication. Le projet s'appuie sur des modélisations 3D issues d'un documentaire de GEDEON Programmes, retravaillées dans un format immersif avec l'appui scientifique étroit du château de Versailles et de son centre de recherche. Cette méthode confirme qu'en contexte patrimonial, la production XR gagne en crédibilité lorsqu'elle repose sur une continuité entre documentation, validation historique et conception d'expérience. La coproduction réunissant GEDEON Experiences (la branche immersive et expositions du groupe), Small Creative, VIVE Arts et le château de Versailles dessine ainsi un montage où les expertises éditoriales, techniques et institutionnelles se complètent de manière structurée.

Le retour d'exploitation apportait plusieurs enseignements concrets. L'expérience a été déployée dans deux salles au château, avec une capacité de 10 puis 12 personnes en simultané, et exploitée du 25 mars 2025 au 4 janvier 2026. Les indicateurs qualitatifs sont élevés : 97 % des visiteurs recommandent l'expérience, plus de 85 % la jugent captivante, et 90 % la considèrent complémentaire au parcours de visite.

Le projet a également touché des publics peu familiers des lieux culturels, avec 40 % de visiteurs venus spécifiquement pour la VR et près de 50 % n'ayant jamais visité Versailles ou une seule fois auparavant.

En parallèle, l'étude de cas a permis d'identifier plusieurs limites propres à l'exploitation sur site. Avec 25 000 billets vendus en neuf mois et un taux de remplissage moyen autour de 50 %, le projet obtient des résultats solides mais inférieurs au potentiel attendu. La durée d'amortissement d'un projet immersif est plus longue qu'un contenu audiovisuel traditionnel, et il faut compter plus de six mois d'exploitation.

Et plus particulièrement ici, la principale explication avancée tient à l'insertion de l'expérience dans un parcours visiteur déjà très dense : à Versailles, la richesse de l'offre devient aussi une contrainte, rendant plus difficile l'ajout d'un format immersif supplémentaire. La durée de l'expérience, la localisation linguistique et la distance depuis Paris apparaissent également comme des variables décisives. À l'inverse, la circulation internationale du projet — déjà engagée en Asie et envisagée aux États-Unis — confirme la valeur du format au-delà de son site d'origine.



ÉTUDE DE CAS

Playing With Fire

Avec :
Oriane Hurard, Atlas V

Coproduction Atlas V, VIVE Arts, Philharmonie de Paris

L'étude de cas consacrée à Playing with Fire a mis en avant un modèle de création immersive fondé sur la rencontre entre exigence artistique, complexité technique et logique d'exploitation culturelle. Le projet, coproduit par Atlas V, VIVE Arts et la Philharmonie de Paris, s'est construit autour d'une ambition précise : réinventer la forme du récital de piano en la déplaçant vers une expérience collective, spatialisée et multisensorielle. Le point de départ n'était donc pas la technologie seule, mais la transformation d'un format codifié de la musique classique en un dispositif capable d'élargir la relation à l'œuvre, au geste musical et au public.

La présentation a également montré la densité de la chaîne de fabrication mobilisée. Au cœur du projet, la pianiste Yuja Wang a d'abord enregistré son récital sur un piano Steinway Spirio, dont les données ont ensuite servi de base à la restitution automatisée de la performance au sein de l'installation. À cette première couche s'est ajoutée une capture volumétrique réalisée chez 4D Views à Grenoble, avec un enjeu technique majeur autour de la précision des mains et de la synchronisation avec l'interprétation musicale. L'ensemble a ensuite été intégré dans une expérience mêlant réalité virtuelle et réalité mixte, enrichie par une spatialisation sonore, une scénographie physique et un travail olfactif conçu avec le parfumeur Francis Kurkdjian. L'étude de cas donnait ainsi à voir une production immersive pensée comme un assemblage fin entre performance, image, son, espace et régie.

Le cadre d'exploitation apportait un autre enseignement important. Déployée sur 300 m² pour 40 personnes par session, l'expérience repose sur une déambulation libre, structurée autour d'un piano central et de plusieurs points d'intérêt répartis dans l'espace. Ce choix confirme une évolution du LBE vers des formats plus ouverts, moins guidés, mais qui exigent en retour une maîtrise accrue de la circulation, du confort et de la synchronisation. Le projet a aussi révélé le poids logistique de certains éléments, en particulier autour du piano automatisé, de son entretien régulier, de sa sécurité et de sa tournée.

Enfin, cette étude de cas a souligné la capacité de la filière française à porter des productions immersives techniquement ambitieuses dans des délais resserrés. Réalisé en 18 mois, avec une fabrication largement assurée en France, Playing with Fire apparaît comme un exemple de projet où la valeur ne tient pas seulement à l'expérience proposée au public, mais à la robustesse d'un montage associant création, innovation, exploitation et circulation internationale, avec des prolongements déjà prévus à Shanghai et Londres



ÉTUDE DE CAS

La Magie Opéra

Avec :
Gwenola Taithe, Opéra national de Paris
Frédéric Lecompte, BackLight

Coproduction BackLight, VIVE Arts, Opéra national de Paris

L'étude de cas consacrée à La Magie Opéra a mis en lumière un projet situé à l'intersection de la médiation culturelle, de la narration immersive et de l'exploitation sur site dans un lieu à très forte fréquentation. Coproduite par BackLight, VIVE Arts et l'Opéra national de Paris, l'expérience a été pensée comme une porte d'entrée vers le Palais Garnier et l'art lyrique, à travers le parcours fictionnel d'une jeune cantatrice traversant plusieurs œuvres du répertoire, dont Rusalka, Tosca et Carmen. Le choix d'un récit incarné, plutôt qu'une visite guidée ou un simple dispositif de découverte patrimoniale, positionne clairement le projet du côté de l'"edutainment" culturel : il s'agit moins de transmettre un contenu de manière frontale que de faire entrer le public dans un univers, en articulant patrimoine, musique et immersion.

Les échanges ont aussi permis de préciser la logique technique et esthétique du projet. La Magie Opéra a été conçue comme une expérience multi-utilisateur en déambulation libre, accueillant jusqu'à 12 personnes en simultané. Le choix du PC VR, avec streaming vers les casques, répondait à une exigence de rendu visuel jugée indispensable pour restituer la richesse du Palais Garnier. Ce positionnement est notable à un moment où le marché est majoritairement orienté vers les casques autonomes : il traduit ici une priorité donnée à la qualité de représentation du lieu et à la valeur perçue de l'expérience.

Le cas apporte également des enseignements utiles sur les conditions de production. Le projet s'inscrit dans un temps long, avec une première rencontre en 2021, une relance en 2023, puis une reconfiguration complète début 2025 après le retrait de sponsors privés initialement envisagés. Malgré l'obtention d'aides au prototype et de soutiens publics locaux, la production a dû être fortement réajustée pour être livrée à temps, avec une réduction du nombre de scènes et d'interactions. Le budget final s'établit autour de 500 000 euros en incluant la préproduction, pour un financement externe limité à 110 000 euros, le solde ayant été autofinancé.

L'exploitation au Palais Garnier, de mai à septembre 2025, a accueilli plus de 6 100 spectateurs sur un seul setup, pour un taux de remplissage d'environ 45 %. Le billet à 39 euros, incluant aussi l'accès au Palais, a constitué un levier commercial important dans un site parfois saturé sur les visites classiques.

Au-delà de ces résultats, le cas souligne surtout un apprentissage mutuel entre producteur et institution, ainsi que la capacité du projet à prolonger sa trajectoire au-delà du site d'origine, avec des sélections en festival, une diffusion à Taïwan et des discussions avancées en Asie et en Amérique du Nord.



TABLE RONDE

Patrimoine : du virtuel à la réalité

Avec :
Alicia Baudry, Château de Versailles
Vincent Guttman, Small Creative
Oriane Hurard, Atlas V
Gwenola Taithe, Opéra national de Paris
Frédéric Lecompte, BackLight

La table ronde a mis en évidence un point central : le développement des expériences immersives en contexte culturel repose autant sur la qualité des projets que sur la capacité des lieux à les intégrer dans leurs propres logiques de décision, d'exploitation et de communication. Les échanges ont montré que la relation entre studios, producteurs et institutions reste fortement conditionnée par le niveau de familiarité des interlocuteurs (programmateurs, directeurs…) avec ces formats. La démonstration demeure à ce titre un levier décisif : voir et tester une expérience permet de transformer plus rapidement l'intérêt en engagement concret, là où les discussions théoriques sur la VR, la déambulation ou les contraintes d'installation restent souvent insuffisantes.

Un autre enseignement important concerne la dépendance de ces projets à quelques relais internes clairement identifiés. Dans plusieurs cas évoqués, l'avancement des collaborations repose d'abord sur un service, une direction ou une personne convaincue de l'intérêt de ces technologies pour la médiation culturelle. Cette configuration rend les projets plus vulnérables aux changements d'équipes, aux réorganisations internes et aux différences de culture entre établissements. Les studios apparaissent globalement déjà structurés sur ces formats ; ce sont souvent les lieux qui apprennent encore à les exploiter, à les inscrire dans leurs procédures et à les articuler avec leurs impératifs de communication et d'accueil.

La question de la communication interne a d'ailleurs émergé comme un point particulièrement sensible. Plusieurs retours ont montré qu'une expérience immersive peut rester insuffisamment relayée au sein même du lieu qui l'accueille, y compris auprès des équipes de guichet, d'accueil ou de sécurité. Cette difficulté ne relève pas uniquement d'un problème de promotion ; elle engage plus largement la capacité de l'institution à faire circuler l'information, à préparer les équipes concernées et à inscrire l'expérience dans son fonctionnement quotidien.

À cela s'ajoutent des effets moins visibles mais structurants, comme les contraintes propres aux politiques de mécénat ou aux circuits de validation internes.

Enfin, les échanges ont confirmé que la filière se déplace progressivement vers une logique plus directement tournée vers l'exploitation. Il n'existe pas encore, à ce stade, de distributeurs spécialisés capables d'agréger des œuvres techniquement hétérogènes ; les studios travaillent donc largement en lien direct avec des opérateurs, dans un marché qui commence à gagner en maturité grâce à l'ouverture de nouveaux lieux et à l'extension des réseaux de diffusion. La proximité entre les studios et ces opérateurs est essentielle dans la continuité pour pouvoir former les équipes ou mettre à jour les équipements, notamment. L'équilibre économique reste variable selon les sites, les politiques tarifaires et les perspectives de tournée, mais la discussion a clairement montré que la question centrale n'est plus seulement de produire, mais d'exploiter durablement.



ÉTUDE DE CAS

Du Barça Football Club à Black Mirror

Avec :
Raphaël Haddad, XRoam x Univrse

L'étude de cas présentée par Raphaël Haddad a apporté un éclairage utile sur une autre échelle du marché immersif : celle des productions conçues à partir d'IP fortes, pensées dès l'origine dans une logique d'activation, de volume et de déploiement international. À travers le parcours d'Univrse et de sa plateforme XRoam, la présentation a montré comment un studio peut articuler à la fois création, technologie propriétaire, accompagnement de producteurs tiers et structuration d'un réseau d'opérateurs. Les chiffres avancés donnent une mesure claire de cette trajectoire : 116 opérations dans plus de 20 pays, plus de 4 millions de visiteurs accueillis et une capacité record de 2 500 personnes en une journée. XRoam apparaît ici non seulement comme un outil de production, mais comme une infrastructure destinée à fluidifier la fabrication, l'exploitation et la diffusion de nouvelles expériences location-based.

Le premier exemple, consacré au FC Barcelona, illustre bien ce positionnement. L'expérience, intégrée au musée du club à proximité du stade, combine scénographie, dispositifs interactifs et arène VR multi-utilisateur dans un parcours hybride destiné à renforcer l'engagement des fans. Lancée en 2022 sur un espace d'environ 200 m², elle a déjà accueilli 356 800 visiteurs et peut absorber jusqu'à 1 000 visiteurs par jour. Le cas montre qu'une IP sportive très identifiée peut constituer un terrain particulièrement favorable pour des formats immersifs à fort débit, pensés comme composantes permanentes d'un site de visite.

Les autres projets présentés confirmaient la diversité des terrains d'application. Pompeii, développé avec Layers of Reality, s'inscrit dans un parcours d'exposition plus large et articule patrimoine, narration et VR sur un espace de 250 m², avec jusqu'à 1 400 visiteurs par jour et 168 402 visiteurs déjà accueillis à travers neuf activations. Art Masters, conçu avec le musée du Prado, met davantage l'accent sur l'interprétation spectaculaire du patrimoine et sur une circulation internationale déjà engagée, avec des exploitations en Chine, au Japon et en Argentine, et une prochaine implantation aux États-Unis.

Le point culminant de la présentation concernait Black Mirror, coproduit avec Banijay Live Studio. Au-delà de la force de l'IP, le projet signale une évolution notable du marché : hybridation entre VR multi-utilisateur, éléments physiques et intelligence artificielle générative, avec l'ambition de produire une expérience réactive et personnalisée à l'échelle d'un show international. En creux, cette étude de cas confirme que le développement du LBE passe aussi par des formats plus industrialisés, où la valeur se construit autant dans la technologie, le design d'expérience et l'opérabilité que dans la puissance de l'univers narratif mobilisé.



ÉTUDE DE CAS

John Wick à AREA 15

Avec :
Fabien Siouffi, Behaviour

L'étude de cas consacrée à John Wick Experience a apporté un contrepoint utile aux projets culturels et patrimoniaux évoqués durant la journée, en déplaçant la discussion vers un autre segment du marché : celui des expériences immersives fondées sur des franchises à très forte notoriété, conçues dès l'origine dans une logique d'exploitation intensive. Présenté par Fabien Siouffi pour Behaviour, le projet, ouvert en avril 2025 à Area15 à Las Vegas, associe Lionsgate comme détenteur de droits, Egan Productions comme producteur-opérateur local, et Behaviour pour la conception de la séquence interactive. Ce montage illustre un modèle où l'immersif s'inscrit dans une stratégie plus large d'activation de marque, adossée à un site de destination à très fort trafic.

L'intérêt du cas tient aussi à la nature hybride du dispositif. Il ne s'agit ni d'une expérience VR, ni d'un simple parcours scénographié, mais d'un environnement immersif plus large, articulant décors, récit, interaction et théâtralisation autour de l'univers de John Wick. L'intervention précisait que la partie conçue par Behaviour devait s'intégrer à un parcours global déjà fortement narrativisé, avec une attention particulière portée à la cohérence de l'univers, à la mémorisation de l'expérience et à la robustesse technique. La séquence interactive prend la forme d'un stand de tir scénarisé, pensé comme un moment de gameplay très lisible, rapide à comprendre et pleinement intégré à ce que le studio qualifie d'« emotional journey » du visiteur.

Les données partagées permettent de mesurer la logique d'exploitation recherchée. L'installation interactive occupe environ 260 m², accueille jusqu'à 16 joueurs simultanément et repose sur des sessions d'environ 5 minutes, avec un onboarding réduit à 1 minute 30. La capacité annoncée est de 72 personnes par heure, avec un dispositif conçu pour être étendu si nécessaire. L'accent est mis sur la simplicité opérationnelle : peu de hardware, maintenance limitée, calibrage régulier, possibilité de mise à jour à distance et intégration des contraintes de sécurité dès la conception. Cette approche confirme un déplacement du LBE vers des formats davantage industrialisés, où la fluidité d'exploitation devient aussi importante que la qualité du contenu.

Enfin, les premiers résultats mentionnés servent surtout à objectiver la performance du modèle : un rating Google de 4,9/5 sur 3 500 avis, des premières semaines annoncées comme sold out, et un prix professionnel décerné par la TEA. Au-delà du succès commercial, le cas John Wick confirme la place croissante d'expériences immersives brèves, robustes et scalables dans l'économie des IP mondiales, avec une attention particulière portée à la répétabilité, à la recommandation et à la pérennité d'exploitation.



ÉTUDE DE CAS

Minecraft

Avec :
Ludovic Langlois-Therien, Supply + Demand

L'étude de cas consacrée à Minecraft Experience a apporté un éclairage utile sur un autre segment du marché immersif : celui des expériences déambulatoires de très grande capacité, construites autour d'une IP mondiale et pensées dès l'origine pour le touring international. La présentation de Ludovic Langlois-Therien a montré comment Supply + Demand, studio montréalais issu du spectacle vivant et désormais très actif dans les environnements muséaux et immersifs, articule création narrative, design d'espace, technologie propriétaire et exploitation directe. Le projet ne relève pas ici de la VR au sens strict, mais d'un parcours scénographié et interactif où les visiteurs progressent de salle en salle au sein de l'univers de Minecraft, en accomplissant une série d'actions qui font avancer le récit. La structure narrative reste centrale : il ne s'agit pas d'un simple alignement d'installations interactives, mais d'une aventure continue, organisée comme une quête.

La présentation a également mis en avant l'importance de l'outil technologique développé en interne. L'expérience repose sur un objet connecté, un "orbe" remis au visiteur, qui combine haptique, RFID et Bluetooth pour déclencher des interactions avec la scénographie et les projections. Au-delà de cet élément visible, le point structurant tient surtout à l'infrastructure modulaire conçue par le studio : un Modular Exhibit System fondé sur des murs autoportants intégrant les standards de projection, pensés pour réduire fortement les temps d'installation, standardiser les déploiements et adapter le layout à des sites différents. La logique exposée est claire : préserver la souplesse créative tout en générant des économies d'échelle pour les producteurs et les opérateurs.

Les chiffres partagés donnent la mesure de cette stratégie. Lancée à Dallas en octobre 2024, l'expérience avait déjà dépassé les 600 000 billets vendus quinze mois plus tard, avec un milliard d'impressions sur les réseaux sociaux et six kits de tournée déployés ou en circulation à l'international. Le dispositif type atteint environ 2 000 m², pour une capacité de 250 personnes par heure et jusqu'à 2 500 visiteurs par jour. La présentation a ainsi souligné que la croissance de ce type de format dépend moins d'une innovation ponctuelle que de la capacité à maîtriser son déploiement physique, son intégration technique et sa reproductibilité à grande échelle.

Enfin, cette étude de cas a montré que cette infrastructure n'est pas réservée aux franchises commerciales. Le même système est déjà utilisé sur des projets muséaux de plus petite jauge, entre 400 et 500 m², ce qui ouvre une perspective intéressante pour le secteur : celle d'outils mutualisables entre projets éducatifs, culturels et grand public, avec un même socle opérationnel.



TABLE RONDE

Produire des IPs : quels enjeux ?

Avec :
Raphaël Haddad, Senior Product Manager, XRoam x Univrse
Fabien Siouffi, Director of Business Development, Behaviour
Ludovic Langlois-Therien, Senior Director of Strategy and Business Affairs, Supply + Demand

Les trois études de cas consacrées à Black Mirror, John Wick et Minecraft ont permis de faire émerger plusieurs constantes sur la place des grandes propriétés intellectuelles dans l'économie actuelle des expériences immersives. Le premier point de convergence tient à la fonction même de l'IP : elle n'apporte pas seulement un univers narratif, mais une audience préconstituée, un potentiel d'attractivité plus lisible et, dans certains cas, une réduction relative du risque marketing. Cet avantage n'est toutefois jamais présenté comme une garantie de succès. Au contraire, les échanges ont souligné qu'une IP ajoute de la complexité : coût d'accès, négociation juridique, processus d'approbation, exigences de conformité créative et pression plus forte sur la qualité de l'exécution.

Un second enseignement important concerne le degré d'implication des ayants droit. Les situations décrites sont très variables selon les partenaires et la valeur stratégique du projet pour le détenteur de l'IP. Dans certains cas, comme Minecraft, le travail avec l'ayant droit s'inscrit dans un dialogue très intégré, avec validation continue des textures, du langage visuel, de la musique et des investissements engagés. Dans d'autres, la relation peut être plus fluide ou plus légère, mais le principe reste le même : plus l'IP a de valeur, plus le cadre contractuel, financier et créatif est structurant dès l'amont. L'IP n'est donc pas seulement un levier d'image ; elle reconfigure profondément les conditions de production.

Les discussions ont aussi montré que le recours à une franchise connue ne dispense jamais d'un travail rigoureux sur le business model. La notoriété d'une marque peut soutenir la vente de billets, abaisser certains coûts d'acquisition ou faciliter l'entrée sur de nouveaux marchés, mais elle renchérit aussi les coûts de production et de licence. Plusieurs interventions ont insisté sur la nécessité de mesurer précisément le potentiel commercial d'une idée avant engagement, en croisant étude d'audience, projection de revenus, calendrier d'exploitation et niveau d'investissement. Une IP forte n'a de valeur que si l'expérience parvient à la prolonger, à la réinterpréter et à produire une recommandation réelle du public.

Enfin, les échanges ont déplacé le centre de gravité du débat vers l'exploitation. Le véritable enjeu n'est pas seulement d'obtenir une licence, mais de vendre des billets, de maîtriser la relation au public et de construire des modèles suffisamment souples pour s'adapter aux opérateurs et aux marchés locaux. Sur ce point, les trois cas convergent : l'immersif entre dans une phase où la valeur des IP se mesure moins à leur prestige qu'à leur capacité à soutenir des formats robustes, scalables et commercialement viables.



TABLE RONDE

Développer les IPs:quel(s) potentiel(s) ?

Avec :
Hugo Sallé, Média Participations
Julien Vaillant-Ciaparra, Banijay Kids & Family
Bastien Fauré, Banijay Kids & Family
Annabelle Penloup, Helen
Axel Lamury, MACK One
Ludovic Langlois-Therien, Supply + Demand

La table ronde consacrée au développement des IP a permis de préciser un point central : dans l'immersif, une propriété intellectuelle ne vaut pas seulement comme réservoir narratif ou comme outil de notoriété, mais comme cadre stratégique, juridique et économique qui conditionne l'ensemble du projet. Les échanges ont d'abord rappelé que l'IP renvoie à la fois à un univers, à des personnages, à une communauté de fans, mais aussi à une chaîne de droits et d'ayants droit qui structure très en amont les conditions de collaboration. Cette dimension est déterminante dès lors qu'il s'agit d'ouvrir un univers à de nouveaux formats expérientiels.

Un second point de convergence concerne la fonction de l'immersif dans la stratégie de déploiement des marques. Pour les ayants droit présents, l'intérêt de ces formats tient à leur capacité à prolonger la relation au public au-delà du temps de diffusion, de lecture ou de consommation habituelle. L'enjeu n'est pas uniquement de transposer une œuvre dans un autre médium, mais de permettre une appropriation plus active de l'univers par les publics, qu'il s'agisse d'activation événementielle, de parcours expérientiel, de réalité virtuelle ou de parc à thème. L'immersif est ainsi abordé comme une extension possible de la marque, mais aussi comme un levier d'élargissement d'audience et d'intensification de l'engagement.

Les échanges ont toutefois insisté sur une condition essentielle : la force d'une IP ne compense jamais une faiblesse de conception. Plusieurs interventions ont souligné qu'une adaptation immersive ne peut pas reposer sur la seule valeur de la licence ; elle suppose une vraie qualité d'écriture, une compréhension du médium et une capacité à traduire l'ADN d'une œuvre sans se limiter à sa reproduction. Le passage d'un écran ou d'un livre à une expérience physique ou interactive implique nécessairement une transformation. Cette "traduction" est admise comme légitime, à condition qu'elle reste cohérente avec la promesse de marque et qu'elle soit portée par des auteurs, studios et partenaires capables de maîtriser les contraintes spécifiques du format.

Enfin, la discussion a mis en avant un principe de prudence devenu structurant. Les exemples évoqués de collaborations ratées, de projets juridiquement bloqués ou de productions techniquement mal calibrées rappellent qu'une mauvaise adaptation peut fragiliser à la fois l'image d'une marque et la perception du médium lui-même. En creux, la table ronde a confirmé que le potentiel des IP dans l'immersif est réel, mais qu'il repose sur un équilibre exigeant entre respect de l'identité de la franchise et son historique narratif, liberté d'interprétation, qualité d'exécution et solidité des partenaires.



CONFÉRENCE
France 2030: bilan intermédiaire

Avec :
Fabrice Casadebaig, Conseiller culture, SGPI
Romain Dudognon, Responsable Sectoriel numérique ICC, BPI France
Ana Aziza, Chargée de financement des ICC, Ministère de la Culture

<u>Modération</u> : Vincent Le Leurch, Le Film Français

La conférence consacrée au bilan intermédiaire de France 2030 a surtout permis de replacer les contenus immersifs dans une politique publique plus large de structuration des industries culturelles et créatives. Le premier point mis en avant concerne précisément le poids économique des ICC dans l'économie française. Les chiffres rappelés situent le secteur à 103 milliards d'euros de chiffre d'affaires, 43 milliards d'euros de valeur ajoutée et plus de 586 000 emplois directs, avec une progression de 21 % depuis 2019. Ce cadrage n'avait rien d'anecdotique : il visait à justifier le traitement des ICC comme filière stratégique à part entière, au même titre que d'autres secteurs davantage visibles dans le débat industriel.

Dans ce cadre, les intervenants ont rappelé que France 2030 ne fonctionne pas comme un dispositif de soutien général au fonctionnement des entreprises, mais comme un outil d'investissement sélectif, centré sur des projets innovants, cofinancés et créateurs d'actifs. Sur le volet immersif, l'appel à projets Culture immersive et métavers poursuit trois objectifs : développer des technologies adaptées aux enjeux créatifs, faire émerger des solutions de diffusion, et garantir l'exploitation ainsi que la rentabilité des offres culturelles immersives. Les chiffres consolidés sur les trois vagues donnent une première mesure de la demande : 221 projets déposés, pour 527 millions d'euros d'assiette et 218 millions d'euros d'aides demandées. Les intervenants ont également souligné la montée en qualité des candidatures au fil des vagues, avec des dossiers plus solides, parfois redéposés après amélioration.

Autre point important : la conférence a insisté sur la logique de continuum de soutien, de l'innovation à l'export, en passant par le prêt, la garantie bancaire, l'accélération et l'accompagnement à la transition numérique. L'IFCIC a été rappelé comme un acteur central de cette architecture, avec 400 entreprises accompagnées et plus de 500 millions d'euros de prêts garantis ou octroyés l'an dernier. Cette mise en perspective élargissait utilement la lecture du dispositif : l'enjeu n'est pas seulement de financer quelques projets emblématiques, mais de consolider une chaîne de financement adaptée aux réalités économiques du secteur.

Enfin, plusieurs points de vigilance ont été formulés. La centralisation des lauréats en Île-de-France a été assumée comme le reflet de la géographie réelle de la filière. Les intervenants ont également rappelé des conditions souvent sous-estimées par les candidats : un projet ne peut pas être déjà engagé au moment du dépôt, et l'état des capitaux propres reste décisif pour percevoir effectivement les aides. En creux, cette intervention confirmait que l'ambition de structuration est réelle, mais qu'elle s'accompagne d'une exigence croissante sur la solidité économique, la lisibilité des projets et leur capacité à s'inscrire dans une trajectoire de marché.



CONFÉRENCE

Le CNC au service de la création numérique

Avec :
Olivier Fontenay, Chef du service Création Numérique
Lila Gleizes, Chargée de mission Création Immersive
Daphné Lora, Cheffe du service de l'Attractivité
Laetitia Facon, Chef du service de la diffusion numérique

La conférence consacrée au rôle du CNC dans la création numérique a surtout permis de montrer l'élargissement progressif de l'intervention publique sur l'ensemble de la chaîne de valeur de l'immersif. Le premier message est budgétaire et structurel : le fonds d'aide à la création immersive bénéficie en 2026 d'un budget porté à 4,3 millions d'euros, soit une hausse d'environ 20 %, dans un contexte général pourtant contraint. Cette augmentation s'inscrit dans une logique plus large de consolidation du secteur, avec la volonté affichée d'accompagner non seulement l'écriture, la préproduction et la production, mais aussi, de plus en plus, les outils techniques, la diffusion et l'internationalisation.

La présentation a également apporté plusieurs indications utiles sur l'évolution du fonds immersif lui-même. En 2025, la reprise du soutien à la production a été marquée, avec 32 aides attribuées, pour des montants moyens en hausse. Le CNC assume ici une ligne assez claire : concentrer les soutiens sur des projets jugés solides et ambitieux, plutôt que disperser les moyens. Les données partagées montrent aussi une stabilité des formats VR et AR dans les dépôts, avec cependant un recul de l'AR après le regain observé en 2024, tandis que les projets liés aux salles immersives et aux dômes commencent à prendre une place plus visible dans les dossiers soutenus. Autre évolution importante évoquée : la possibilité, à terme, de reconnaître plus largement la fragilité économique des œuvres immersives afin de faciliter l'accès à un taux d'intensité publique pouvant atteindre 80 %.

Un autre apport majeur de cette conférence tenait à la présentation des outils complémentaires du CNC. L'aide aux moyens techniques de production et de diffusion, dotée d'un budget global de 8 millions d'euros, vise des briques technologiques utiles à la fabrication, à la diffusion ou à la conservation des œuvres.

À cela s'ajoute une nouvelle aide à la diffusion en ligne, lancée au 1er janvier 2026, dotée de 3,5 millions d'euros, qui ouvre pour la première fois un cadre de soutien à la valorisation éditoriale d'œuvres immersives destinées à des plateformes. Le CNC confirme ainsi une volonté d'agir en amont et en aval de la création, au-delà du seul financement des contenus.

Enfin, la conférence a rappelé le rôle d'outils plus transversaux comme le crédit d'impôt international, prolongé jusqu'au 31 décembre 2028, les accélérateurs Bpifrance/CNC pour les entreprises, ou encore French Immersion, qui a soutenu 60 déplacements sur 22 événements en 2025. L'ensemble dessine une stratégie de continuum : soutenir les œuvres, renforcer les entreprises, accompagner la diffusion et améliorer la présence internationale d'une filière encore en construction.



KEYNOTE : PXN

Avec :
Emanuela Righi, Novaya



L'intervention consacrée à PXN a permis de replacer l'association dans l'évolution plus large de la filière immersive française. Dix ans après sa création, le constat posé est celui d'un secteur qui s'est nettement diversifié, tant dans les profils de producteurs que dans les formats, les marchés et les publics. Là où la XR apparaissait initialement comme une activité encore marginale, portée principalement par des producteurs issus du cinéma, de l'audiovisuel ou du documentaire, l'écosystème réunit désormais aussi des acteurs venus du spectacle vivant, de l'art numérique ou de structures créées spécifiquement pour produire des expériences immersives. Cette évolution accompagne un déplacement du marché lui-même, avec un basculement progressif d'une logique de consommation individuelle à domicile vers des expériences collectives, en particulier en LBE.

La présentation a également rappelé le rôle structurant de PXN comme instance de représentation, de mise en réseau et de dialogue avec les pouvoirs publics. L'association fédère aujourd'hui une soixantaine de sociétés indépendantes, organisées en plusieurs collèges, et agit sur des sujets très concrets : circulation de l'information, défense de la création indépendante, évolution des mécanismes de financement, conservation des œuvres avec la BnF, ou encore clarification des relations entre auteurs et producteurs. En creux, cette prise de parole confirmait qu'au-delà de la création des œuvres, la filière continue de se structurer à travers des enjeux collectifs de reconnaissance, de financement, de diffusion et de mémoire.

KEYNOTE : CNXR

Avec :
David Nahon, Dassault Systèmes



L'intervention consacrée au CNXR a permis de repositionner la fédération dans l'évolution plus large de l'écosystème XR français. Le premier point mis en avant concerne sa fonction de représentation : le CNXR se définit comme une fédération de groupements professionnels, réunissant associations, clusters et réseaux sectoriels afin de parler au nom d'une filière encore fragmentée, mais de plus en plus diverse. Cette diversité est d'ailleurs au cœur du propos, avec un écosystème historiquement très marqué par les acteurs de la création, mais désormais élargi à la recherche, au logiciel, à l'industrie et aux usages professionnels. L'intégration récente d'un groupement d'industriels issu de XR Days à Lyon confirme cette extension du périmètre et la porosité croissante entre XR culturelle, industrielle et expérientielle.

La présentation a également mis en avant le rôle du CNXR comme interlocuteur des pouvoirs publics, qu'il s'agisse de financement, de régulation ou de formation. Plusieurs actions concrètes ont été rappelées : contribution aux réflexions autour de France 2030, travail sur l'investissement dans les jeunes entreprises innovantes, création d'un job board sectoriel, et lancement d'un chantier structurant sur l'impact environnemental et sociétal de la filière. En creux, cette prise de parole confirmait que la structuration de la XR française passe aussi par des outils collectifs de représentation, d'observation, d'emploi et de mesure d'impact.

KEYNOTE : ELIXR

Avec :
Alice Lepetit, Eclipse Creative Studio
Joséphine Derobe



L'intervention consacrée à ELIXR a permis de situer l'association dans un maillon spécifique de la structuration de la filière immersive française : celui de la représentation des auteurs, autrices et créateurs de la création numérique et immersive. Fondée en 2022, l'association rassemble des profils issus de champs variés — cinéma, spectacle vivant, jeu vidéo, design sonore, écritures documentaires ou expérimentales — et défend une vision large de la création immersive, fondée sur la pluralité des parcours et des gestes artistiques. Cette diversité est présentée comme une force du secteur, mais aussi comme une raison de mieux fédérer des professionnels souvent dispersés entre plusieurs écosystèmes.

La présentation a également mis en avant le rôle d'ELIXR comme espace de travail collectif et de représentation auprès des institutions. Les actions menées portent à la fois sur l'organisation de rencontres professionnelles, la diffusion d'outils, la réflexion sur les conditions de travail, la relation auteur-producteur et l'accompagnement des créateurs face aux évolutions technologiques et économiques du secteur. Les liens réguliers avec le CNC, PXN, le CNXR, HACNUM ou encore l'Institut français confirment cette fonction d'interface. En creux, cette prise de parole rappelait que la structuration de la filière ne repose pas seulement sur les producteurs, les studios ou les dispositifs de financement, mais aussi sur la capacité des créateurs à se regrouper, à faire valoir leurs intérêts et à peser collectivement dans les discussions professionnelles.

TABLE RONDE

La R&D comme accélérateur de particules créatives

Avec :
Jean-Michaël Celerier, SAT
Jean-Pierre Gazeau, CNRS
Xavier Maitre, CNRS

Modération : David Nahon, Dassault Systèmes

La table ronde consacrée à la R&D comme accélérateur de particules créatives a permis de replacer la recherche dans une fonction très concrète pour les industries immersives : non comme activité périphérique, mais comme ressource directe pour la conception d'œuvres, de dispositifs et de nouvelles modalités d'interaction. Les échanges ont d'abord mis en avant la diversité des cadres de recherche mobilisables. Qu'il s'agisse de laboratoires académiques, de structures hybrides comme la SAT à Montréal ou de programmes associant art, science et innovation, un même constat s'impose : la recherche produit des briques technologiques, méthodologiques et conceptuelles qui peuvent être réinvesties dans des usages créatifs bien au-delà de leur domaine d'origine.

Un premier point fort de la discussion a porté sur cette logique de circulation entre secteurs. Plusieurs exemples ont montré comment des outils issus de la robotique, de l'imagerie médicale, de la téléprésence ou de l'analyse biomécanique peuvent être déplacés vers des contextes artistiques et immersifs. Cette dynamique de transfert ne vaut pas seulement pour la technique : elle transforme aussi les questions posées aux chercheurs eux-mêmes. Les environnements culturels et créatifs deviennent à leur tour des terrains d'expérimentation, permettant d'observer l'interaction, la perception, la présence ou la charge cognitive dans des situations complexes, multi-utilisateurs et ouverte au public.

La discussion a également souligné l'importance croissante des approches pluridisciplinaires. Les intervenants ont évoqué des configurations où sciences de l'ingénieur, sciences cognitives, biomécanique, physique, sciences humaines et pratiques artistiques se croisent au sein d'un même projet. Cette hybridation répond à un besoin précis : mieux comprendre la qualité de l'expérience vécue par les publics et développer des interactions plus naturelles dans les environnements immersifs.

Les références à la mesure de la présence, à l'évaluation de la charge cognitive, au suivi des parcours ou à l'analyse des comportements montrent que la recherche ne sert pas uniquement à produire des outils ; elle contribue aussi à objectiver ce que produit une œuvre ou un dispositif sur ses utilisateurs.

Enfin, un autre enjeu structurant de cette table ronde concerne la valorisation. Open source, transfert industriel, brevets, consulting, appels à projets européens ou nationaux : les modèles évoqués montrent que la recherche-création s'inscrit dans une économie composite, où les résultats peuvent circuler de multiples façons. En creux, cette session a confirmé qu'une partie de l'avenir des industries immersives se joue dans cette capacité à faire dialoguer plus étroitement artistes, ingénieurs, chercheurs et producteurs, non pour illustrer la technologie, mais pour en faire un levier actif de création.



CONFÉRENCE

Bilan et perspectives des fonds européens

Avec :
Chiara Zappalà, Relais Culture Europe

La conférence consacrée au bilan et aux perspectives des fonds européens a apporté un cadrage utile sur la place du secteur immersif dans les politiques de soutien de l'Union européenne. L'intervention de Chiara Zappalà a d'abord rappelé le rôle de Relais Culture Europe comme structure d'accompagnement public, financée par le CNC, le ministère de la Culture et la Commission européenne, avec une mission centrée sur l'information, le conseil stratégique et l'appui au dépôt de dossiers. Cet élément est important pour les professionnels : au-delà des appels eux-mêmes, l'accès aux financements européens suppose un travail de positionnement, de coopération et de préparation qui fait désormais partie intégrante de la stratégie de développement des projets.

La présentation a ensuite permis de resituer Europe Créative dans sa séquence budgétaire actuelle. Doté de 2,44 milliards d'euros sur la période 2021-2027, le programme repose sur un double objectif de soutien à la diversité culturelle et linguistique et de renforcement de la compétitivité des secteurs culturels et créatifs. Les volets Culture, MEDIA et Transsectoriel ont été rappelés avec leurs enveloppes respectives, ainsi que leurs priorités transversales : transition écologique, inclusion/diversité et transition numérique. Un point structurant a également été annoncé : à partir du prochain cadre financier pluriannuel, Europe Créative devrait être remplacé par un nouveau programme, AgoraEU, issu d'une fusion avec un autre instrument européen consacré aux valeurs citoyennes. Cette évolution reste en négociation, mais elle confirme que le cadre d'intervention européen est en train de se redessiner.

Pour les acteurs de l'immersif, la conférence a surtout précisé les principaux appels actuellement mobilisables. Côté Culture, l'appel Coopération continue de soutenir des projets transnationaux entre plusieurs organisations européennes, avec des montants pouvant aller jusqu'à 200 000 euros pour les petites échelles et 1 million d'euros pour les moyennes échelles en 2026.

Côté MEDIA, les appels Video Games and Immersive Content et European Co-Development restent les deux entrées principales pour le développement de contenus immersifs narratifs, avec des taux d'intervention allant jusqu'à 60 % ou 70 % selon les cas. Le volet Innovation Lab, enfin, continue de soutenir des outils innovants et des projets transsectoriels, avec une orientation 2026 recentrée sur les croisements entre audiovisuel, livre, musique et musée.

Enfin, plusieurs points de vigilance ont été rappelés. Les appels apparaissent de plus en plus compétitifs, les critères d'éligibilité restent stricts, et la logique européenne demeure fondée sur la circulation internationale, la détention majoritaire des droits et la capacité à inscrire les projets dans des coopérations durables. En creux, la conférence confirmait que les fonds européens constituent moins un guichet complémentaire qu'un véritable levier de structuration pour les acteurs capables d'anticiper leur stratégie à l'échelle européenne.



TABLE RONDE

What's up in Europe?

Avec :
Heleen Rouw, CIIIC
Alexandra Gérard, UnitedXR Europe
Tim Deussen, Chairperson, XRBB

Modération : Vincent Le Leurch, Le Film Français

La table ronde "What's up in Europe?" a permis de dresser un état des lieux utile des dynamiques immersives en Europe à partir de trois écosystèmes distincts : les Pays-Bas, Berlin-Brandenburg et Bruxelles. Un premier point de convergence ressort des échanges : la structuration du secteur passe moins par un acteur unique que par des dispositifs d'interconnexion entre création, recherche, financement, lieux de diffusion et partenaires publics. Dans les trois cas présentés, l'enjeu principal n'est pas seulement de soutenir des œuvres ou des studios, mais de construire des environnements capables de faire circuler les compétences, les projets et les opportunités entre plusieurs secteurs.

L'exemple néerlandais, à travers le programme Creative Industries Immersive Impact Coalition, illustre une approche fortement appuyée sur la puissance publique. Doté de 200 millions d'euros sur cinq ans, ce programme est conçu non comme un fonds mais comme une architecture de coordination, mobilisant plusieurs instruments existants pour rapprocher créateurs, chercheurs, commanditaires publics et autres secteurs d'application, notamment la santé, l'éducation ou l'aménagement urbain. Le diagnostic posé est clair : l'un des principaux freins au développement de l'immersif ne tient pas seulement au financement, mais à la difficulté de faire travailler ensemble des acteurs qui ne partagent ni les mêmes langages ni les mêmes temporalités.

Le cas de Berlin-Brandenburg met davantage en avant une logique de réseau territorial. À travers XRBB, l'écosystème est présenté comme une infrastructure relationnelle reliant studios, lieux culturels, organismes de recherche, structures de financement, clusters technologiques et plateformes internationales. Cette organisation traduit une vision élargie de l'immersif, pensée à la fois comme sujet culturel, technologique et industriel, avec des connexions assumées vers l'IA, la santé, l'industrie ou la production virtuelle. La réouverture de la Berlinale et du European Film Market à l'immersif et au cross-media a d'ailleurs été citée comme un signal significatif de cette évolution.

Enfin, l'intervention de UnitedXR Europe a rappelé le rôle stratégique des grands rendez-vous professionnels dans la consolidation du secteur. À Bruxelles, l'enjeu est de faire se rencontrer des communautés qui travaillent encore trop souvent en silos : créateurs, investisseurs, chercheurs, industries culturelles, grands groupes, institutions européennes et utilisateurs finaux. Cette fonction de décloisonnement apparaît centrale dans une période où les acteurs européens cherchent à gagner en lisibilité, en souveraineté et en capacité de coopération transnationale. En creux, la table ronde a confirmé que l'Europe immersive ne se construit pas autour d'un modèle unique, mais par la mise en réseau progressive de stratégies nationales, régionales et sectorielles encore très diverses.



TABLE RONDE

Think Local & Act Global

Avec :
Adrien Carta, Kalank Games & Augmenty
Théo Briollet, SYNNOÏA
Vincent Percevault, G4F / Native Prime

<u>Modération :</u> David Beauvallet, Magelis

La table ronde “Think Local & Act Global” a mis en lumière un modèle de développement territorial fondé sur une articulation étroite entre ancrage local, montée en compétence sectorielle et projection internationale. À travers les parcours croisés de G4F / Native Prime, Kalank Games & Augmenty et SYNNOÏA, les échanges ont montré qu’un écosystème comme celui d’Angoulême peut constituer autre chose qu’un simple cadre d’implantation : un levier concret de structuration pour des entreprises qui opèrent, pour l’essentiel, sur des marchés extérieurs. Le point commun entre les trois trajectoires présentées tient à cette réalité : l’activité se construit localement, mais l’essentiel des débouchés se situe à l’échelle nationale ou internationale.

Un premier facteur mis en avant concerne l’environnement de production. Le territoire bénéficie d’une densité exceptionnelle d’écoles, de studios, d’événements et de lieux de création à l’échelle de sa taille, en particulier dans l’animation, le jeu vidéo, le son, l’image et les narrations visuelles. Cette concentration constitue un avantage direct pour le recrutement de profils créatifs, la circulation des compétences et la constitution d’équipes hybrides. Plusieurs interventions ont toutefois souligné que cet atout s’exprime surtout sur les profils juniors et intermédiaires, tandis que les recrutements seniors restent plus difficiles, notamment pour des raisons de mobilité ou d’emploi du conjoint.

Les échanges ont également confirmé l’importance décisive des structures d’accompagnement locales. Magelis et Eurekatech, ou plus largement l’écosystème territorial ont été présentés comme des facilitateurs concrets, capables d’apporter conseil, mise en relation, soutien à l’implantation et accès à des salons ou réseaux professionnels. Pour plusieurs intervenants, cette proximité constitue un avantage comparatif réel par rapport à des environnements métropolitains plus vastes mais moins personnalisés.

L’ancrage local agit ici comme un accélérateur de croissance, y compris pour des entreprises dont 90 % ou plus du chiffre d’affaires est réalisé à l’export.

Enfin, la discussion a fait apparaître un autre point structurant : la capacité à transformer un positionnement local en avantage stratégique face à la concurrence internationale. Coûts fixes plus contenus, foncier accessible, qualité de vie, fidélisation des talents et différentiel économique vis-à-vis de grands pôles comme Paris ou San Francisco permettent à ces structures de proposer des offres compétitives à des partenaires mondiaux. Cette logique se prolonge aussi dans la R&D et la création de propriété intellectuelle, qu’il s’agisse de dispositifs immersifs propriétaires, d’outils industriels ou de briques technologiques souveraines. En creux, la table ronde a confirmé qu’un territoire peut devenir un point d’appui crédible pour des stratégies globales, à condition de combiner spécialisation sectorielle, coopération locale et ambition de marché.



PARTICIPANTS 2026

ABIGAIL Solov – Myrtes
ADOUANE Karim – Université de Toulon
ANDREANI Isabelle – ANIMA concepting
ANSELIN Lisa – Milieux Sensibles
ARENOU David –
ARISTIZABAL Irene – Frac Poitou-Charentes
ARNOLDI Jean – MAN'O'AR
AUTHELAIN Violette – Prenez du Relief
AYATS Charles – EliXR
AZIZA Ana – Ministère de la Culture
BABOURAM Franck – VR Expert
BADULESCU Cristina – Université de Poitiers – IUT Angoulême
BAMME Alexis –
BARBARA Eve – Wildblood Studio
BARBIER Nina –
BARNAUD Félix – Marelle Studio
BAUDRY Alicia – Chef de projet numérique au Château de Versailles
BAZIN-MOUSSI Shiraz – WeJustKids
BEAUCAMP Clarisse – Pictanovo
BEAUDOIN Marius – Iceberg – Orbital Views
BEAUVALLET David – Magelis
BEDARD Simon – Sotfware Freelance
BERCY Julien – Directeur de production/Line producer
BERTHOUMIEUX Céline – Chroniques / Hacnum
BIOVIR Irina – Insula orchestra
BLIND Pierre-Marie – Supervising VR Audio Designer for interactive & linear media
BOURDAA Mélanie – Bordeaux Montaigne – Laboratoire MICA
BOURDIN Virginie – The Art of Direction (UK)
BOUTHINON Benoit – UniVR – Virtual Room
BRAVI Heitor – PICO XR
BRIOLLET Théo – Synnoïa
BRULON SLAWINSKI Ludivine – Eurekatech
BRUNET Julien – Brunet Riahi
BULTE Kévin – Synnoïa
CABANDE Franck – Région Nouvelle-Aquitaine
CAILLE Benjamin – Clair de Plume
CALANDRA Héloïse – VR360 Productions
CAPIZZI Jean-François – Ubisoft ?
CARLE Guillaume – Synnoïa
CARTA Adrien – Kalank Games
CASADEBAIG Fabrice – SGPI
CASTAING Aymeric – AYC Consulting
CELERIER Jean-Michaël – Société des Arts Technologiques
CHARLIER Jean-Noël – VR Expert
CHARRIERE Anna – Productrice et doctorante
CHEVRIN Sam – Junior Game UX designer & user researcher
CHIGANNE Jean-Noël – Hallucinations Studio
CLEMANSAUD MADIA Laure – Toku
CLEVENOT Axel – Animaviva Productions
COPIN-MERLET Laetitia – Pays d'Art et d'Histoire GrandAngoulême
CORTIER Geoffroy – Seven Shapes
CRAIGNOU Monica – Ministère de la Culture
CREMOUX Louis – Prenez du Relief
CROS Frédéric – Magelis
DA SILVA Jaércio – Université Paris-Panthéon-Assas
DE LA VILLE Valérie-Inès – Université de Poitiers
DE MAUBLANC Marie – Muse +
DE VILLELE Constance – Caisse des Dépôts
DELEMAZURE Marion – ACT-E
DELESTAGE Charles-Alexandre – Université Bordeaux Montaigne
DELPOUX Olivier – Institut Français
DEROBE Joséphine – EliXR
DESMEDT Marine – Akaba
DEUSSEN Julita – XRBB – Extended Reality Berlin-Brandenburg e.V.
DEUSSEN Tim – XRBB – Extended Reality Berlin-Brandenburg e.V.
DEXMIER Thomas – HTC VIVE
DUBOS Quentin – Synnoïa
DUBUQUOY Olivier – Université de Toulon
DUDOGNON Romain – Bpifrance
DUJARDIN François – Judiva
ECHARD Laura – Gestion de projets & Développement d'affaires | ICC, événementiel |
ELAHEE Farhanaz – PURPLE MEADOWS
ESCOFFIER Arthème – CMQe NFP 4.0
FACON Laetitia – CNC
FAURE Bastien – Banijay Kids & Family
FLORIN MULLER Ingrid – ALCA
FONTENAY Olivier – CNC
FOSSATI Cinzia – AVRIL – A Virtual Reality Immersive Lab
FOUCAULT Pierre – Eurekatech
FRECON Gala – Festivals Connexion

PARTICIPANTS 2026

GABBAY Linda – InVersus
GAMBET Boris – HoloForge (Asobo)
GARLAND Alexandre – Studio Chipo y Juan (Marseille)
GASSIES Tristan – Goupil Technology
GAUDINO François –
GAYET Mathieu –
GAZEAU Jean-Pierre – Institut PPRIME – CNRS
GENDRAULT Nicolas – Universcience
GERARD Alexandra – UnitedXR Europe
GIRAUDY-HEUDEBERT Magali – Terynix
GLEIZE Lila – CNC
GOULET Pierre-Arthur – Risette
GOURDET Frédéric – Art Graphique & Patrimoine
GREGOIRE Benjamin – Ino-VR (Lyon)
GUTTMANN Vincent – Small Creative
HADDAD Raphael – XRoam
HAKES Anaïs – French Touch Factory
HARSANY Claire – Drac Nouvelle-Aquitaine
HOUEL Morgan – Brassart
HUBERT Charles-Cédric – ToneFirst
HUE Thomas – Hallucinations Studio (Lyon)
HURARD Oriane – Atlas V
JACOB Stella – Artist & Game Designer | Interactive & immersive projects
JACOB-JUIN Elodie – Magelis
JAROSZ Christophe – Immersive Elément
JOSEPH-EDOUARD HOUDEBINE Émilie – TRAFFIX MUSIC
KHAN Alexandre – WallMuse
KIMMEL-GOMY Pauline – Kyonoma
KLEIN François – Digital Rise
LAGIER Axelle – Le truc studio (Genève)
LAMURY Axel – Mack One // Europa Park
LANGLOIS-THERIEN Ludovic – Supply + Demand (UK)
LAROCHE Eric – GPA
LE COARER Gaëtan – IUT Angoulême
LE LEURCH Vincent – Le Film Français
LEBORGNE Jean – La Présence
LECLERCQ Jean-Philippe – The Art of Direction
LECOMPTE Frédéric – BackLight
LEPELLETIER Karine – Sombrero and co
LEPETIT Alice – EliXR
LINDER Corinne – Fheel Concepts
LOOSLI Yann – VM & Co
LOPATO Camille – Diversion
LORA Daphné – CNC
LORENZO Carly – Studio Deussen
MAILLET Emilie Anna – directrice artistique chez Compagnie Ex Voto à la Lune
MAITRE Xavier – Université Paris-Saclay
MARCHALOT Jeanne – France Télévisions
MARINI Benoit – Whatever the Reality (Bordeaux)
MARTINOT Marion – Magelis
MAUPIN Valentin – Avec ou sans Vous (Villa créative Avignon)
MAXWELL Christina – Université de Poitiers
MELLET Rémy – Metalograms
MEZIATY Mouad – Institut Français du Maroc
MICHELIN Alexandre – NOV-e
MIGRAINE Elise –
MOLETTA Laurence – AVRIL – A Virtual Reality Immersive Lab
MONTES CURTO Claudia – Unframed Collection
MOREAU Jérémy – Emotion Vidéo
MOUTAT Audrey – CeReS – Université de Limoges
NAHON David – Dassault Systèmes / CNXR / AFXR
NARDOU Simon – ToneFirst
NESPOUX Alexandra – Cnam-Enjmin
NINARD Lucas – Unity Développeur (Design/Prototypage/TechArt/Intégration/Optimisation)
ORLIC MATHEVET Stéphanie – Universcience
PARLEANI Laure – Reborn
PASCO Jean-Christophe – Université de Poitiers
PATRY Lucile – 3D artist enviro / 3D Layout artist / 2D background artist
PELLOILLE-OUDART Nicolas – Hiver Prod
PENLOUP Annabelle – Helen
PERCEVAULT Vincent – G4F PROD
PERISSE Eric – Berrox Production
PERRONNET Marie – Région Nouvelle-Aquitaine
PHILIPPEAU Antoine – Komet Xperience
POISSONNET-BOYER Elsa – Milieux Sensibles
POSTEL Ludmila – New Atlantis
POTIER Jean-Claude – CRITT Informatique
RABOUAN Jérémy – Djey Creations
RAMOS Mina – Institut Français
RAYNAUD Yanis – CMQe NFP 4.0
REGEFFE Alexandre – RSHIFT
REITER Helmuth – Extended Movement
RENAULT Stéphane – Eurekatech
REYMOND Laurence – Unifrance

PARTICIPANTS 2026

RIAHI Karine – Brunet Riahi
RIEUF Vincent – Iceberg / Orbital Views
RIGHI Emanuela – Novaya / PXN
RITTER Jean – POLE FRE
ROCHETEAU Morgane – Ykser
ROLLAND Catherine – Cnam-Enjmin
ROUILLEAULT Nicolas – Ride FX
ROUW Heleen – CIIIC
SALLE Hugo – Média-Participations
SANCHEZ Coralie – G4F LAB
SAUDERAIS Alexandre – Lucid Realities
SCHERMANN Valérie – Akaba
SEDDOH Rachelle – CNXR
SEGARD Philippe –
SEGUIN Matthis – Responsable Artistique Holoforge (Asobo)
SELLAM Golda – CineLink
SERRE François – Prenez du Relief
SEVERE Kiméra – Creativia
SIBERS Jean-François – CLEM Stéréo
SIOUFFI Fabien – Behaviour Interactive
SIROT Alexandra – CMQe NFP 4.0
TAITHE Gwenola – Opéra National de Paris
TANANT Jonathan – New Atlantis
TANGUY Nicolas – Médiathèque Départementale de la Charente
TREMSKI Jeanne-Rose – Berrox Production
TRIAS Luc – Région Nouvelle-Aquitaine
TRICAUD-MALHERBE Nolwenn – ISAE ENSMA / CMQ NFP4.0
TRUCHON Xavier – Toku
TURCO Richard – Innerspace VR
VAILLANT-CIAPARRA Julien – Banijay Kids & Family
VALDIVIA-VIZARRETA Indira – Cnam-Enjmin
VANG Laurent – Blanktone
VAUTHIER Eric – VirtualPalace
VEAUX Charlotte-Amélie – Onyo / JeDI
ZAPPALA Chiara – Relais Culture Europe

RETOUR EN IMAGES









Photos : ©Tasty

RETOUR EN IMAGES









Visionnez l'Aftermovie d'Immersity 2026
Réalisation Tasty Vidéo

https://youtu.be/K-LbsafFMBY

Photos : ©Tasty

IMMERSITY

Organisé par

Magelis

Avec le soutien

CNC

En partenariat avec

le cnam enjmin

Courant 3D
Le rendez-vous du relief et de l'interactivité d'Angoulême

le film français
le premier magazine web des professionnels de l'audiovisuel