



**GOVERNEMENT**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Paris, le 19/05/2025

### **FRANCE 2030 : ANNONCE DES 20 PREMIERS LAURÉATS DU DISPOSITIF « CULTURE IMMERSIVE ET METAVERS »**

**A l’occasion de la compétition immersive du Festival de Cannes, Rachida DATI, ministre de la Culture, Clara CHAPPAZ, ministre chargée de l’Intelligence artificielle et du Numérique, avec Bruno BONNELL, secrétaire général pour l’investissement, en charge de France 2030, annoncent les 20 premiers lauréats de l’appel à projets « Culture immersive et métavers », dispositif France 2030 pour soutenir la production et la diffusion d’expériences immersives.**

Avec France 2030, l’Etat ambitionne de transformer durablement des secteurs clefs de l’économie française afin d’anticiper les mutations et de positionner la France en leader mondial des grandes innovations stratégiques. **Placer la France en tête de la production des contenus culturels de demain constitue l’un des dix objectifs fixés**, qui se déploie notamment avec des actions en faveur de l’innovation et de la **transition numérique dans le champ des industries culturelles et créatives**.

Le secteur de l’immersif culturel est en plein essor et constitue un levier stratégique pour la création, la production et la diffusion. Grâce à France 2030, l’État accompagne **l’émergence de projets innovants à chaque étape** en partant de la recherche, en passant par la création, et la production, jusqu’à l’exportation. L’Etat intervient sur tout le **continuum de financement** et agit ainsi de manière déterminante en faveur de la structuration de cette filière : investissement en fonds propres, soutien en subventions via les appels à projets et manifestation d’intérêt, programmes d’accompagnement (accélérateurs d’entreprises) et également programmes à l’export.

En mobilisant les technologies immersives et les potentialités du métavers, cet appel à projets irrigue l’ensemble des filières culturelles, de l’audiovisuel au cinéma, du patrimoine au spectacle vivant, en passant par la musique, le son et le jeu vidéo. **Il soutient des projets qui valorisent les savoir-faire d’excellence et qui renforcent le rayonnement culturel de la France**. Cela illustre la capacité des industries culturelles à se réinventer, à innover et à affirmer leur rôle moteur dans la transformation numérique.

## 20 LAURÉATS POUR L'APPEL À PROJETS « CULTURE IMMERSIVE ET METAVERS »

Lancé en 2024 et articulé autour de trois vagues de sélection, l'appel à projets « Culture immersive et métavers », opéré pour le compte de l'Etat par Bpifrance et sa plate-forme *French Touch*, vise à développer la production et la diffusion d'expériences immersives, au service de la démocratisation culturelle et de l'élargissement des publics. Il accompagne des projets d'innovation qui permettent de faire passer un saut technologique à la production et/ou à la diffusion d'expériences culturelles dans les environnements immersifs et les métavers (mondes virtuels persistants, réalité virtuelle, augmentée ou mixte, *video mapping*, son spatialisé).

Le dispositif cible ainsi des **projets d'investissement ambitieux** portés par des entreprises ou par des établissements culturels. Ces projets peuvent se positionner sur l'ensemble de la chaîne de valeur, depuis les briques technologiques jusqu'aux solutions de distribution en ligne ou physique.

Sur **64 candidatures reçues** pour la première vague de l'appel à projets (clôturée le 2 juillet 2024), **20 projets ont été sélectionnés, dont 13 aides à la réalisation de projet et 7 aides à l'ingénierie (liste complète des lauréats en annexe).**

Les secteurs les plus représentés parmi les lauréats sont les musées et le patrimoine, l'audiovisuel, la musique, le jeu vidéo et le cinéma. L'immersif est présent sur toute la chaîne de valeur comme outil de médiation, de création et de diffusion, en intégrant notamment des technologies d'IA générative, de son binaural, d'avatars, de dispositif en réalité étendue. Plusieurs initiatives visent à démocratiser l'accès à ces technologies pour les institutions culturelles. Enfin, une dynamique forte émerge autour des expériences culturelles immersives, interactives et augmentées, notamment via des projets d'immersion sonore, de valorisation du patrimoine culturel en XR dans une logique de démocratisation et de structuration de filière. Ces projets répondent aux besoins et aux évolutions des ICC.

**Les candidatures pour la dernière vague du dispositif « Culture immersive et métavers » sont ouvertes jusqu'au 25 novembre 2025 à 12h00 (midi heure de Paris).**

Le cahier des charges est accessible sur le site de Bpifrance :

<https://www.bpifrance.fr/nos-appels-a-projets-concours/appel-a-projets-culture-immersive-et-metavers>

### Contacts presse :

Ministère de la Culture - [service.presse@culture.gouv.fr](mailto:service.presse@culture.gouv.fr)

Ministère chargé de l'Intelligence artificielle et du Numérique - [presse@cabinets.numerique.gouv.fr](mailto:presse@cabinets.numerique.gouv.fr)

Secrétariat général pour l'investissement - [presse.sgpi@pm.gouv.fr](mailto:presse.sgpi@pm.gouv.fr)

Bpifrance - [presse@bpifrance.fr](mailto:presse@bpifrance.fr)

## À propos de France 2030

### Le plan d'investissement France 2030

- **Traduit une double ambition** : transformer durablement des secteurs clefs de notre économie (énergie, automobile, aéronautique ou encore espace) par l'innovation technologique, et positionner la France non pas seulement en acteur, mais bien en leader du monde de demain. De la recherche fondamentale, à l'émergence d'une idée jusqu'à la production d'un produit ou service nouveau, France 2030 soutient tout le cycle de vie de l'innovation jusqu'à son industrialisation.
- **Est inédit par son ampleur** : 54 milliards d'euros seront investis pour que nos entreprises, nos universités, nos organismes de recherche, réussissent pleinement leurs transitions dans ces filières stratégiques. L'enjeu : leur permettre de répondre de manière compétitive aux défis écologiques et d'attractivité du monde qui vient, et faire émerger les futurs champions de nos filières d'excellence. France 2030 est défini par deux objectifs transversaux consistant à consacrer 50 % de ses dépenses à la décarbonation de l'économie, et 50% à des acteurs émergents, porteurs d'innovation sans dépenses défavorables à l'environnement (au sens du principe *Do No Significant Harm*).
- **Sera mis en œuvre collectivement** : pensé et déployé en concertation avec les acteurs économiques, académiques, locaux et européens pour en déterminer les orientations stratégiques et les actions phares. Les porteurs de projets sont invités à déposer leur dossier via des procédures ouvertes, exigeantes et sélectives pour bénéficier de l'accompagnement de l'Etat.
- **Est piloté par le Secrétariat général pour l'investissement** pour le compte du Premier ministre et mis en œuvre par l'Agence de la transition écologique (ADEME), l'Agence nationale de la recherche (ANR), Bpifrance et la Banque des Territoires.

## À propos de Bpifrance

Bpifrance finance les entreprises – à chaque étape de leur développement – en crédit, en garantie et en fonds propres. Bpifrance les accompagne dans leurs projets d'innovation et à l'international. Bpifrance assure aussi leur activité export à travers une large gamme de produits. Conseil, université, mise en réseau et programme d'accélération à destination des startups, des PME et des ETI font également partie de l'offre proposée aux entrepreneurs.

Grâce à Bpifrance et ses 50 implantations régionales, les entrepreneurs bénéficient d'un interlocuteur proche, unique et efficace pour les accompagner à faire face à leurs défis.

## ANNEXE – LAURÉATS « CULTURE IMMERSIVE ET METAVERS », VAGUE 1

### AIDES A LA REALISATION DE PROJET : 13 LAUREATS

#### ALCÔV

**Nom du projet :** ALCÔV

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musique*

**Présentation :** ALCÔV propose de structurer une filière intégrale d'expériences immersives dédiées à la musique. Cette structuration couvre l'ensemble du spectre de l'activité, de la production (industrielle, technologique, financière et juridique), à l'exploitation en passant par la réalisation (créative et technique) et la distribution (modèle optimisé, duplicable et standardisé). Une brique de formation et de prospective sont systématiquement intégrées tout au long du process.

#### DIGITAL RISE

**Nom du projet :** NORIA

**Site internet :** [digital-rise.com/](https://digital-rise.com/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et Patrimoine ; Audiovisuel*

**Présentation :** NORIA est un logiciel de gestion du public dans une expérience culturelle immersive à large flux, surtout pour celles qui comportent des éléments de déplacement libre. NORIA offre une solution d'exploitation globale qui permet l'orientation des spectateurs, de contrôle, des expériences, la gestion des achats in situ intégrée et opérables par une équipe d'hôtes / médiateurs.

#### DIVERSION

**Nom du projet :** TERRIM

**Site internet :** [diversionxr.com/](https://diversionxr.com/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Cinéma*

**Présentation :** Territoires Immersifs (TERRIM) vise à diffuser des contenus immersifs auprès d'un large public, dans toute la France. Il se propose d'équiper 30 cinémas et lieux culturels de dispositifs complets de Réalité Virtuelle. Territoires Immersifs assure la formation des équipes, ainsi que la programmation, diversification, le développement et la pérennisation des offres immersives.

#### EBB

**Nom du projet :** EBB\_XP

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Audiovisuel ; Musées et Patrimoine*

**Présentation :** Le projet EBB\_XP vise à produire un outil de production d'expériences interactives-immersives mobilisant des technologies d'IA générative. Le résultat du projet est la constitution

d'un logiciel, *l'Experience Builder*, qui permettra à EBB de proposer en SAAS la création simplifiée de ce type d'expériences à des artistes, des institutions culturelles, des clients et des ayants droits cherchant à valoriser leur patrimoine artistique et audiovisuel.

## **EMISSIVE**

**Nom du projet :** FRAMEWORK EXPO

**Site internet :** [excurio.com/](http://excurio.com/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et Patrimoine ; Audiovisuel*

**Présentation :** Le *Framework Expo* définit un standard innovant dédié à l'écosystème XR et donne accès à un réseau de diffusion mondial, créant un modèle économique pour les producteurs comme pour les créateurs de la filière. Issu de la plateforme du même nom, le *Framework* offre des outils de création, de suivi et de déploiement uniques pour les studios et opérateurs.

## **KINETIX**

**Nom du projet :** KTX AI

**Site internet :** [kinetix.tech/](http://kinetix.tech/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Jeux Vidéo*

**Présentation :** Kinetix développe un modèle d'IA propriétaire, fondamental et multimodal capable de générer de l'animation à partir d'une vidéo, qu'elle retranscrit ensuite sur n'importe quel avatar 3D.

## **MANZALAB**

**Nom du projet :** ICON

**Site internet :** [manzalab.com/](http://manzalab.com/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et Patrimoine*

**Présentation :** Le projet ICON a pour vocation de mettre à disposition des institutions culturelles un espace de diffusion virtuelle (métavers) pour valoriser leur collection.

## **MK2 ALT**

**Nom du projet :** M.C.N.E

**Site internet :** [mk2pro.com/](http://mk2pro.com/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musique ; Musées et Patrimoine ; Cinéma*

**Présentation :** MK2 Alt est un prototype répliquable de musée immersif nouvelle génération. Il accueille le concept MINO dédié à l'écoute immersive d'albums de musique. Situé au cœur du complexe mk2 Bibliothèque, MK2 Alt participe à l'émergence d'un réseau de LBE (*Location Based Entertainment*) standardisés, alimenté par des contenus d'une qualité narrative inédite.

## **LOSONNANTE**

**Nom du projet :** SBCT

**Site internet :** [losonnante.fr/](http://losonnante.fr/)

**Région :** Auvergne Rhône-Alpes

**Secteur :** *Musique ; Musées et Patrimoine*

**Présentation :** Le projet porté par LOSONNANTE vise à développer une technologie de conduction osseuse pour offrir des expériences sonores d'écoute collective et immersive dans les musées, sites touristiques, et événements culturels. Ce dispositif innovant améliore l'accessibilité et la qualité sonore sans nuisance pour l'environnement.

## **LUCID REALITIES**

**Nom du projet :** UCA2030

**Site internet :** [lucidrealities.studio/](http://lucidrealities.studio/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et Patrimoine ; Audiovisuel*

**Présentation :** Le projet *Unframed Collection* Augmenté tend à développer les fonctionnalités de la plateforme de distribution pour l'adapter aux évolutions du secteur.

## **RENCONTRES AUDIOVISUELLES**

**Nom du projet :** HYBRIDE IMMERSIF

**Site internet :** [rencontres-audiovisuelles.org/](http://rencontres-audiovisuelles.org/)

**Région :** Hauts-de-France

**Secteur :** *Audiovisuel*

**Présentation :** Le projet Rencontres Audiovisuelles développe un écosystème complet dédié au *video mapping* immersif à Lille : l'hybride immersif. Doté d'une salle de diffusion immersive, d'une résidence d'artistes et d'un espace de production, ce sera un terrain de jeu pour la recherche et le développement.

## **STORMANCER**

**Nom du projet :** INSPIRE2

**Site internet :** [stormancer.com/](http://stormancer.com/)

**Région :** Hauts-de-France

**Secteur :** *Jeux vidéo*

**Présentation :** INSPIRE est un ensemble de solutions open source basées sur Godot, permettant à toute organisation de créer son univers virtuel persistant et de le rendre accessible à ses utilisateurs, quelle que soit l'interface utilisée. INSPIRE comprend également un ensemble de briques d'interactions open source favorisant ces créations. Les démonstrateurs sont également en open source dans un souci d'accès / usage du projet.

## **UBISOFT ENTERTAINMENT**

**Nom du projet :** PROJET NEO

**Site internet :** [ubisoft.com/fr-fr/](http://ubisoft.com/fr-fr/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Jeux vidéo*

**Présentation :** Le projet NEO vise à utiliser l'IA générative pour créer de nouveaux types d'expériences immersives. Il comporte deux volets. NEO API : une technologie interne, surcouche des modèles de langages de l'IA générative développée pour les jeux vidéo, qui pourrait également

s'adapter à d'autres applications. NEO EXPERIENCES : des démonstrateurs intégrant des cas d'usage complets et mis dans les mains de joueurs.

## AIDES A L'INGENIERIE : 7 LAUREATS

### ASTREA IMMERSIVE

**Nom du projet :** KEITH

**Site internet :** [astreammersive.io/](http://astreammersive.io/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Audiovisuel ; Musées et Patrimoine*

**Présentation :** ASTREA souhaite évaluer comment pénétrer techniquement et économiquement le marché de la vidéo 6DoF (déplacement libre dans des espaces virtuels) en adaptant des contenus XR existants et futurs.

### ETABLISSEMENT PUBLIC PALAIS DE LA DECOUVERTE ET CITE DES SCIENCES

**Nom du projet :** SMI

**Site internet :** [universcience.fr/fr/accueil](http://universcience.fr/fr/accueil)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et Patrimoine*

**Présentation :** Universcience développe une solution open-source de médiation immersive (SMI) destinée aux espaces immersifs grand format, facilitant la création et la diffusion de contenus interactifs. Elle permet aux médiateurs de scénariser ou de laisser les visiteurs influencer le déroulé, grâce à des modules interactifs.

### MOCAP Lab

**Nom du projet :** FLOWBOT

**Site internet :** [mocaplab.com/fr/](http://mocaplab.com/fr/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Cinéma ; Audiovisuel ; Musées et Patrimoine ; Jeux vidéo*

**Présentation :** Animation d'avatars 3D autonomes ayant du caractère pour médiation de visites virtuelles.

### MUSEUM NATIONAL D'HISTOIRE NATURELLE (MNHN)

**Nom du projet :** MUSEUMXP

**Site internet :** [mnhn.fr/fr](http://mnhn.fr/fr)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Musées et Patrimoine*

**Présentation :** Le MNHN souhaite devenir un leader européen de la culture immersive sur les enjeux du vivant et de la biodiversité, en structurant et développant une nouvelle offre : MUSEUM EXPERIENCE (MUSEUM XP). Ce programme vise à créer des expériences sensorielles et innovantes, conçues comme des leviers d'engagement du public pour la préservation du vivant.

### NOISE MAKERS

**Nom du projet :** AUDIA

**Site internet :** [noisemakers.fr/](http://noisemakers.fr/)

**Région :** Bretagne

**Secteur :** *Musées et patrimoine*

**Présentation :** Ce projet développe un audioguide nouvelle génération de réalité augmentée sonore, offrant un rendu binaural précis en fonction de la position et de l'orientation du visiteur. Sans écran et indépendant du smartphone, il permet de vivre des expériences immersives in situ, en intérieur comme en extérieur. Destiné à la culture, au patrimoine, au tourisme ou à l'art, il crée des univers sonores localisés dans l'espace réel.

## **REVEALITY**

**Nom du projet :** REVY

**Site internet :** [revelity.io/fr/](http://revelity.io/fr/)

**Région :** Île-de-France

**Secteur :** *Arts visuels ; Musées et Patrimoine*

**Présentation :** Revy est un logiciel accessible, interopérable et écoresponsable qui simplifie la création en réalité augmentée et mixte pour les artistes, acteurs culturels, éducatifs et socioculturels. Conçu en lien étroit avec les pratiques de terrain, il répond aux besoins concrets des créateurs et structures culturelles. Revy démocratise l'accès à la réalité augmentée en réduisant les barrières techniques et financières, tout en offrant des outils avancés pour l'innovation.

## **UNITED BITS GAMES**

**Nom du projet :** AIGM

**Région :** Auvergne-Rhône-Alpes

**Secteur :** *Jeux vidéo*

**Présentation :** Ce projet réinvente l'expérience vidéoludique en intégrant une IA qui adapte en temps réel missions, défis et difficulté selon les préférences et performances des joueurs.

Grâce à l'analyse des données de *gameplay*, il génère du contenu procédural personnalisé, rendant chaque session unique. Cette technologie de *feedback* dynamique vise à instaurer un nouveau standard immersif et modulable pour l'industrie du jeu vidéo.