



GOVERNEMENT

*Liberté
Égalité
Fraternité*



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Paris, le 21 janvier 2026

FRANCE 2030 : 11 PROJETS SOUTENUS POUR STRUCTURER UNE FILIERE FRANÇAISE DES UNIVERS VIRTUELS IMMERSIFS

À l'occasion de la Rencontre autour des technologies immersives et des univers virtuels organisée à Bercy le 12 janvier, Anne Le Hénanff, ministre déléguée chargée de l'Intelligence artificielle et du Numérique, a annoncé les 11 projets lauréats des deux premières relèves de l'appel à projets « Technologies innovantes des univers virtuels immersifs », déployé dans le cadre de France 2030.

Dans un contexte de compétition technologique mondiale autour des univers virtuels, de la simulation numérique et des environnements immersifs, la France investit pour bâtir une filière souveraine, industrielle et exportatrice. Ces technologies sont appelées à transformer durablement l'industrie, la santé, la formation, la recherche et de nombreux services à haute valeur ajoutée.

Faire émerger des champions français des technologies immersives

La France dispose déjà d'entreprises, de laboratoires et de talents de premier plan dans les technologies immersives : équipements, moteurs logiciels, outils de modélisation, plateformes de simulation, réalité virtuelle et augmentée. Mais ces briques technologiques restent aujourd'hui trop fragmentées pour permettre l'émergence de leaders industriels capables de s'imposer à l'échelle européenne et mondiale.

L'objectif de cet appel à projets est triple :

- 1) **Financer des projets structurants permettant de franchir des seuils technologiques ;**
- 2) **Industrialiser des solutions souveraines ;**
- 3) **Et constituer une chaîne de valeur complète des univers virtuels immersifs en France et en Europe.**

Un appel à projets au cœur de la stratégie France 2030

Lancé en 2024, l'appel à projets « **Technologies innovantes des univers virtuels immersifs** », piloté par la **Direction générale des Entreprises (DGE)** avec le **Secrétariat général pour l'investissement (SGPI)** et opéré pour le compte de l'Etat par **Bpifrance**, vise à soutenir les technologies clés, notamment :

- Les **équipements immersifs** (casques, capteurs, affichage, composants) ;
- Les **logiciels de création, de modélisation et de simulation** ;
- Les **outils d'interopérabilité** entre plateformes ;
- Et les **briques logicielles permettant des usages industriels, médicaux et de formation.**

L'appel cible les usages à fort impact économique et sociétal (industrie, santé, formation, ingénierie, recherche), afin de transformer ces technologies en véritables leviers de compétitivité et de souveraineté.

11 projets pour structurer toute la chaîne de valeur

Les 11 projets sélectionnés dans les deux premières relèves couvrent une large part de la chaîne de valeur des univers virtuels immersifs : de l'infrastructure logicielle aux usages industriels, en passant par la santé, la formation, la visualisation scientifique et l'ingénierie immersive.

Ils répondent à des enjeux structurants comme :

- L'interopérabilité des plateformes ;
- La qualité et la performance des environnements immersifs ;
- L'intégration de l'IA ;
- Et la capacité à déployer ces solutions à grande échelle.

Anne Le Hénanff, ministre déléguée chargée de l'Intelligence artificielle et du Numérique, a déclaré : « *Les technologies immersives sont un levier stratégique de souveraineté, de compétitivité et de transformation de notre économie. Elles révolutionnent l'industrie, la formation, la santé et la recherche. Avec cet appel à projets France 2030, nous donnons aux acteurs français les moyens de franchir des seuils technologiques, d'industrialiser leurs solutions et de devenir des leaders européens dans ces technologies clés.* »

Retrouvez le détail des projets dans le CP

Contacts presse :

Cabinet d'Anne Le Henanff : presse@cabinets.numerique.gouv.fr – 06 17 13 57 88

Direction générale des Entreprises : presse.dge@finances.gouv.fr – 01 44 97 04 49

Secrétariat général pour l'investissement : presse.sgpi@pm.gouv.fr – 01 42 75 64 58

Bpifrance : presse@bpifrance.fr

À propos de France 2030

- **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 Md€ 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*).
- **Est 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), la Banque publique d'investissement (Bpifrance) et la Banque des Territoires.

Plus d'informations sur : <https://www.gouvernement.fr/france-2030> | @SGPI_avenir

À propos de Bpifrance

Bpifrance accompagne les entreprises françaises à chaque étape de leur développement : financement, innovation, croissance et internationalisation. Elle soutient les startups, PME et ETI en crédit, garantie, fonds propres, conseil et accompagnement stratégique.

Présente sur tout le territoire avec 50 implantations régionales, Bpifrance agit comme un partenaire de proximité au service de la compétitivité et de la transformation de l'économie française.

Plus d'informations : www.bpifrance.fr | @Bpifrance sur X - @BpifrancePresse sur LinkedIn

Annexe : lauréats des relèves 1 et 2 de l'appel à projets « Technologies innovantes des univers virtuels immersifs »

Vague 1

Nom du projet	Porteur(s)	Objet du projet
Augmented Game	Immersiv	Le projet Augmented Game, porté par la start-up Immersiv, vise à développer une plateforme de génération d'univers virtuels multisports pour révolutionner la retransmission et le visionnage d'événements sportifs. L'aspect innovant du projet repose sur plusieurs avancées technologiques majeures : une plateforme unifiée capable de traiter des données hétérogènes de plusieurs sports, des algorithmes de pointe en intelligence artificielle pour la reconnaissance du terrain et la synchronisation des visuels 3D avec une vidéo en temps réel, une reconstitution 3D réaliste des mouvements sportifs.
Lemur	Scoptique	Le projet Lemur porté par Scoptique a pour objectif de développer des modules optiques inédits permettant une immersion visuelle pleine pour les casques de réalité virtuelle (RV). Cette immersion sera permise par une architecture optique innovante à forte compacité en conservant la qualité d'image via des lentilles de Fresnel.
In Replica	Gambi-M	In-Replica est une solution innovante et complète qui propose de créer une réplique virtuelle d'environnements industriels existants pour générer des environnements de travail numériques.. La génération de la réplique est réalisée en 2 étapes, le relevé laser des locaux puis la génération de la réplique grâce aux algorithmes de traitement automatique développés par Gambi-M..
Cidre	Ateme	Ce projet vise à développer une solution d'encodage vidéo de haute performance pour l'immersif permettant d'exploiter les capacités des casques de réalité virtuelle les plus avancés et à venir, d'assurer une soutenabilité économique pour une distribution de masse de contenu immersif et une soutenabilité énergétique en optimisant la consommation énergétique de contenu immersif.

Vraas	Keyros Medica (ex Revinax) ; Association Hôpital Foch	Keyros Medica (ex Revinax), une <i>startup</i> créée en 2015, propose une solution innovante pour répondre à la pénurie mondiale de chirurgiens qualifiés et au manque d'accès à des formations de qualité,. Le projet vise à développer une suite logicielle intégrée pour la création et la diffusion de contenus immersifs en réalité virtuelle (VR) pour la formation chirurgicale.
PKFXE	Persistent Studio ; Ensam	Le projet vise à développer une plateforme <i>no-code</i> permettant de modéliser des phénomènes physiques sans compétences avancées en programmation, intégrant nativement des standards comme OpenUSD et le développement de plusieurs backend GPU pour faciliter l'intégration avec d'autres plateformes XR et moteurs de jeu.

Vague 2

Nom du projet	Porteur(s)	Objet du projet
Arata	United Visual Researchers	Ce projet vise à développer une plateforme unifiée capable de produire des scènes immersives à la fois interactives et physiquement réalistes, en s'appuyant sur des approches logicielles, matérielles et scientifiques de pointe.
Cyvispace	Viametris ; Cydis	Le projet CyVispace, fruit d'une collaboration entre Viametris et Cydis, deux PME françaises, vise à développer une solution innovante de virtualisation 3D pour les professionnels du bâtiment. En s'appuyant sur l'expertise hardware de Viametris, l'idée est de développer un outil software permettant de virtualiser de grands espaces extérieurs. La technologie s'appuie sur le 3D Gaussian Splatting, une innovation de pointe permettant une reproduction fidèle des environnements intérieurs et extérieurs. Les objectifs techniques sont ambitieux : étendre la portée de numérisation, réduire le temps de traitement et simplifier la formation des utilisateurs

Exorealite	Alioscopy	L'ExoRéalité est une expérience immersive révolutionnaire en autostéréoscopie. Elle permet à travers la fenêtre d'un écran Alioscopy de percevoir une scène tridimensionnelle à l'échelle du monde réel, dont la profondeur de champ peut atteindre une centaine de mètres. Elle efface la frontière entre le monde réel et l'univers virtuel et permet une immersion totale, sans casque ni lunettes..
GaiaXR	SKR technologies ; CEA ; Institut polytechnique de Grenoble	Le projet vise à développer une plateforme collaborative interopérable adaptée aux exigences des acteurs industriels en facilitant l'intégration de contenus hétérogènes (, géométries 3D, simulations physiques, documents techniques).
Moder life	Moderlab	Le projet vise à développer un logiciel de conception et de diffusion d'univers virtuels immersifs photoréalistes, et accessibles en un clic dans le monde entier (.