



UNIFRANCÉ

Tous les accents de la créativité

BILAN 2024

Les œuvres immersives françaises à l'export et dans les festivals à l'international



Édito

Dans la continuité de 2023, l'étude 2024 des œuvres immersives françaises à l'export se fait l'écho des tendances et changements rapides que connaît l'industrie de la XR dans le monde, et de la belle place qu'y occupe la création française.

Pour mieux rendre compte de ces évolutions, l'étude a innové sur plusieurs points : nouvelle classification des formats de création, organisation d'entretiens avec les acteurs de la filière permettant de compléter l'analyse quantitative par des retours du terrain, et surtout réorganisation globale de la structure de l'étude, avec une prééminence donnée à la synthèse analytique, plutôt qu'un commentaire exhaustif et morcelé de chaque figure. Les statistiques ont aussi été retravaillées, pour mieux faire apparaître le résultat de l'année et présenter une mise en perspective visuelle de cette donnée sur plusieurs années.

Ce travail de fond et de forme, mené par l'équipe d'Unifrance en concertation avec les professionnels, permet de dégager clairement plusieurs tendances pour la XR française en 2024.

D'une part, la confirmation de la force de notre écosystème, qui permet une production immersive abondante, diverse, de qualité, reconnue dans le monde (sélections et prix en festivals) et qui connaît une exploitation longue. L'année 2024 aura d'une certaine façon été celle du grand chelem en festival : Lion d'or à Venise pour **Ito Meikyu** de Boris Labbé, Palme d'or à Cannes pour **Noire** de Pierre-Alain Giraud et Stéphane Foenkinos, Prix XR immersive au Kaoshiung Film Festival pour **Empereur** de Marion Burger et Ilan Cohen, Reflet d'or de la meilleure expérience immersive pour **Oto's Planet** de Gwenaël François à Genève (GIFF)... Ces prix couronnent les parcours exceptionnels de ces œuvres dans les festivals internationaux, que viennent confirmer nos statistiques sur le nombre de sélections qui ne cessent de croître.

D'autre part, la grande diversité des formats d'œuvres, correspondant à des modes de diffusion différents et dont les modes de distribution connaissent des retournements de tendances très rapides. L'année 2024 marque en effet le retrait des plateformes/constructeurs type Meta et Pico des partenariats de financements et de distribution, mais illustre aussi la croissance très rapide de la consommation d'œuvres LBE dans des circuits nouveaux plus institutionnels.

Moins marqué par les sauts technologiques des casques que par des changements d'usage des professionnels et des institutions programmatrices, permis par de nouvelles solutions de production/programmation clef en main permettant des usages collectifs, le marché se segmente davantage entre la création de type audiovisuelle à consommation individuelle d'une part, et les œuvres immersive à exploitation collective, Large ou Medium Scale, programmées dans des lieux institutionnels référents.

Cette polarisation et ces nouveaux modes de diffusion invitent à continuer à repenser notre mesure du succès et à continuer à diversifier encore nos indicateurs, au service d'une filière et d'œuvres qui ont encore de belles perspectives devant elles.

Axel Scoffier
Secrétaire général



Sommaire

1

L'exportation des œuvres immersives françaises en 2024 4 > 21

- ▬ Les grands indicateurs 6 > 7
- ▬ Les tendances de 2024 8 > 9
- ▬ Les œuvres immersives françaises les plus exportées 10
- ▬ Les résultats de l'exportation des œuvres immersives françaises 11 > 21
 - * Analyse selon l'œuvre 11 > 15
(le chiffre d'affaires, le nombre de ventes, le prix moyen de vente, le nombre d'œuvres, le format, l'année de production et la réalisation)
 - * Analyse selon la zone géographique 16 > 18
(la zone géographique, le pays et le territoire cédé)
 - * Analyse selon l'acheteur 19 > 21
(l'acheteur, le type d'acheteur et le type de droit cédé)

2

Les œuvres immersives françaises dans les festivals à l'international en 2024.....22>26

- Les grands indicateurs 24
- Les tendances de 2024 25
- Le palmarès de 2024 26

Annexe.....27

- Le lexique technologique
des œuvres immersives 27

Réalisation28





1

L'exportation des œuvres immersives françaises en 2024

Les grands indicateurs

de l'exportation des œuvres immersives françaises
en 2024

244

ventes

1 112 766 €*

chiffre d'affaires

74

œuvres

12

sociétés françaises
ayant participé à cette étude

118

acheteurs

**National
Museum
of Australia**

premier acheteur
étranger

**L'Immersive
Projection &
FullDome**

représentent plus de 30 %
du chiffre d'affaires global

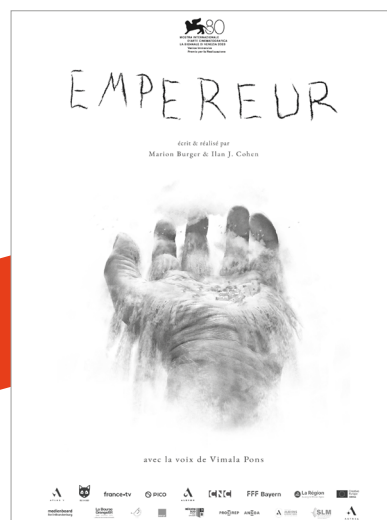
**Les lieux
d'exposition**

génèrent près de 40 %
du chiffre d'affaires global



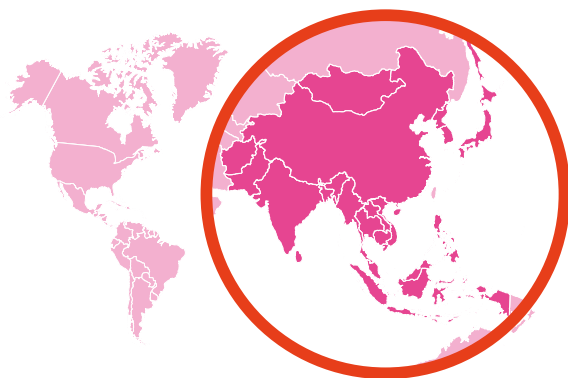
Pompéi

première œuvre immersive
selon le chiffre d'affaires



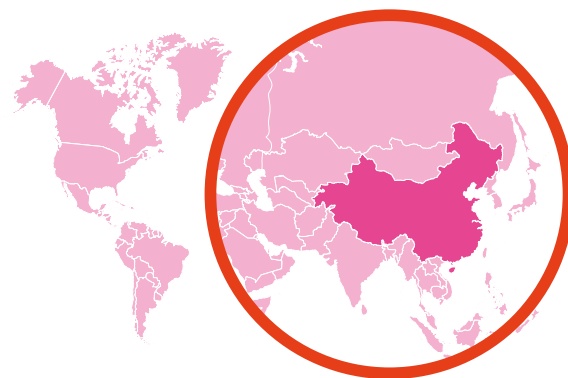
Empereur

première œuvre immersive
selon le nombre de ventes



Asie

première zone géographique
selon le chiffre d'affaires



Chine

premier pays
selon le chiffre d'affaires

Les tendances de 2024

Remarques méthodologiques – L'« effet iceberg »

Pour la 8^e année consécutive, Unifrance réalise une étude sur l'exportation des œuvres immersives françaises à l'international. Elle porte exclusivement sur les résultats des ventes, titre par titre, communiquées par les sociétés de production et de distribution (les jeux vidéo sont exclus de l'échantillon). Nous nous basons donc sur ce qui a été effectivement déclaré par les sociétés ayant répondu à notre enquête, dont le partage des informations est parfois limité par le respect des clauses NDA incluses dans les contrats conclus avec les acheteurs. Le choix du chiffre d'affaires comme étant le critère privilégié d'analyse est lié à l'actuelle impossibilité d'accéder de manière exhaustive aux données sur la consommation des œuvres (billetterie, partage de revenus, téléchargements, visionnages, etc.), ce qui permettrait d'observer leur circulation à l'étranger sous un autre prisme. Les œuvres LBE en Free Roaming Large Scale sont tout particulièrement impactées par cette situation. Or, ces dernières connaissent depuis plusieurs années un développement rapide et significatif qui génère des revenus qui actuellement échappent à nos statistiques. On pourrait ainsi parler d'un « effet iceberg » : les chiffres sur lesquels nous nous reposons représentent la partie émergée – en l'occurrence les œuvres en ligne et le Stand Alone ou Free Roaming de petite échelle – tandis que la partie immergée est composée du modèle Free Roaming Large Scale, notamment développé par Excurio, et qui dessine(ra)it un tout autre résultat. Pour autant, cela permet de scinder le marché en deux branches qui, tout en étant complémentaires, n'en sont pas moins très différentes. Le volet quantitatif de cette étude a cette année été complété d'une approche qualitative, menée sous forme d'entretiens avec des acteurs représentatifs de l'industrie, cités au fil de l'eau.

2024, une année en demi-teinte pour l'industrie XR

L'année 2024 est marquée par des signaux négatifs : le retrait de Meta – qui arrête de financer des œuvres –, l'arrêt de la programmation d'œuvres XR dans des festivals – à l'image de Sundance ou Tribeca –, ou encore les ventes catastrophiques du casque Apple Vision Pro. Les œuvres XR françaises ont bien sûr été impactées par ces changements, comme en atteste le chiffre d'affaires global, largement structuré par ce marché, en légère baisse par rapport à 2023. Pour autant, le nombre de ventes d'œuvres ne cesse, lui, d'augmenter régulièrement depuis 2022, signe d'un intérêt qui ne diminue pas pour les créations françaises. C'est donc le prix moyen des ventes qui, logiquement, diminue. Dans le scope des œuvres concernées, on note une forte progression des œuvres Immersive et Full Dome, un format très peu représenté auparavant, et une domination des œuvres VR Stand Alone linéaires et interactives.

De son côté, le modèle VR Free Roaming Large Scale (VR déambulatoire dans de grands espaces), mis au point notamment par Excurio, a définitivement fait ses preuves en 2024, et propose un modèle très apprécié, centré sur des projets liés au patrimoine, et présentés « clés en main » dans des espaces qui permettent de nombreux spectateurs par séance. Ainsi, **L'Horizon de**

Khéops de Pierre Gable produit par Excurio comptabilise plus de 800 000 tickets vendus à travers le monde en 2024, tandis que **Les Mondes disparus** de Guillaume Martini, coproduction Excurio avec le Museum d'Histoire Naturelle de Paris, en totalise 120 000 environ. L'essor fulgurant de ce modèle ouvre les portes à une XR française encore plus reconnue internationalement.

La XR française, au cœur de l'offre mondiale

Précurseur dans le domaine, la France bénéficie en 2024 de la structuration de son industrie XR. Soutenue très tôt dans son développement par le CNC, boostée par le projet d'envergure France 2030, l'industrie française est reconnue dans le monde entier pour la qualité artistique et technique de ses projets, comme le souligne Jeanne Marchalot de France TV. Producteurs venus de divers horizons (audiovisuel, cinéma, jeux vidéo, spectacle vivant, etc.), financements variés, réseau solide avec les festivals internationaux et distributeurs actifs depuis plusieurs années (Astrea, Diversion et Unframed Collection) : les créateurs trouvent en France un véritable écosystème pour développer des projets ambitieux.

Fait marquant de 2024, quasiment toutes les grandes institutions culturelles françaises se sont lancées dans la XR : le Musée d'Orsay, le Centre Pompidou, le Château de Versailles, le Grand Palais, le Musée de l'Orangerie, le Museum d'Histoire Naturelle, pour en citer quelques-unes. Toutes coproduisent ou commandent des projets XR avec, entre autres, l'objectif de diversifier et rajeunir leur public. Quant aux œuvres et aux producteurs, eux, ils bénéficient en retour de marques reconnues internationalement, de l'accès à un public très large et d'une valeur culturelle indéniable. On peut ainsi constater l'avènement d'un soft power puissant, un véritable modèle français. On peut ajouter à cela le développement de ces institutions à travers le monde (comme le Louvre Abu Dhabi aux Émirats arabes unis ou le Centre Pompidou x Parana au Brésil) qui offre un marché nouveau à court terme.

De son côté, l'Institut français joue pleinement son rôle et soutient la XR à travers les ambassades et les lieux culturels français dans le monde entier, en achetant et prolongeant des droits d'une douzaine d'œuvres françaises en 2024. Et France TV se positionne fortement sur le secteur XR, avec son StoryLab mené par Jeanne Marchalot, qui poursuit son accompagnement de la création, et recherche autant des récits à impact (**Empereur, Maya : The Birth of a Superhero**) que des récits gamifiés, ou de la XR allant vers le spectacle vivant (Blanca Li). L'écosystème existant structure solidement l'offre XR française, qui se déploie plus largement que toute autre au monde.

Les typologies des œuvres et lieux de diffusion

Les festivals demeurent un nœud essentiel de l'écosystème, point de lancement des œuvres, tête de réseau des professionnels, lieux de rayonnement des œuvres auprès des publics, avec la Mostra de Venise comme point de départ incontournable de l'année XR. Mais ils semblent encore assez déconnectés d'un

public plus large, autant par leur faible capacité d'accueil que par des sélections qui incluent rarement les projets type Free Roaming Large Scale.

En 2024, à la suite de l'effondrement des ventes en ligne et des ventes de casques individuels, trois modèles de diffusion redéfinissent le marché mondial de la XR : le premier est un modèle LBE Large Scale, qui s'installe définitivement comme leader du marché (soit un usage du type Entertainment/parc d'attractions) ; le deuxième est un modèle LBE de taille moyenne, qui se structure dans des musées, des lieux de culture, des lieux dédiés aux arts numériques, dans les festivals, etc. (soit un usage plus proche de la sortie culturelle) ; le troisième regroupe de nouveaux horizons qui s'inventent au jour le jour et en fonction des possibilités (Full Domes, salles de cinéma accueillant des projection XR, etc.)

La recherche de lieux de diffusion et des partenaires est un travail majeur. Comme le souligne Alexandre Roux, distributeur au sein d'Unframed Collection : « C'est le travail de prospection, qui passe par le démarchage et l'acclimatation, qui nous coûte le plus cher, en temps particulièrement. L'idée est qu'un nouveau partenaire pourra être fidélisé, et les projets futurs pourront être programmés bien plus facilement ».

Mais il existe encore des sociétés qui misent sur le « en ligne » et la consommation individuelle domestique, avec la possibilité de développer des sujets plus adultes ou plus variés que le patrimoine. Pour Victor Agulhon chez Targo, 2025 pourrait être une nouvelle « année zéro » qui redonnerait un nouvel élan à l'usage du casque (par l'effet combiné d'une baisse des prix et de nouvelles innovations), et permettrait ainsi de développer de nouveaux projets.

Les typologies d'acheteurs

Phénomène central dans l'évolution du marché, les constructeurs de casques ne font plus partie du top 10 des acheteurs en 2024. Après avoir investi lourdement dans la création depuis 2017, Pico, Oculus et HTC ont disparu des dix premières places pendant l'année étudiée. Meta cesse d'investir dans la création en 2024 (à la suite de l'arrêt des achats Piko en 2023). Le Quest 4 a été retardé, les ventes de l'Apple Vision Pro, qualifiées de catastrophiques, n'ont pas dépassé 500 000 exemplaires dans le monde entier. Un mouvement majeur qui a fortement impacté les producteurs. Pour eux, 2024 incarne une année de défis et de restructuration profonde du paysage. De son côté, Small Creative créé un modèle de distribution en « casque VR immersif, en groupe, avec déambulation libre » du type Excurio.

Comme le souligne Emanuela Rigbi chez Novaya, la dépendance des producteurs aux évolutions techniques des casques représente une grande fragilité structurelle. Pour leur œuvre **Noire**, récompensée par la Palme d'Or Immersive à Cannes en 2024, les casques HoloLens utilisés seront obsolètes en 2027. La question de la préservation des œuvres et de la capacité à les diffuser dans le temps commence à être abordée en 2024. L'association PXN, qui regroupe de nombreux acteurs du métier, commence un travail en ce sens avec la Bibliothèque Nationale de France (BNF). Une réflexion d'autant plus importante que les chiffres montrent que les œuvres connaissent une exploitation longue, comme en témoigne la persistance de titres tels qu'**Ayahuasca**, **Gloomy Eyes** ou **Le Cri VR** (trois productions 2019) dans le top 10 de l'année 2024.

L'innovation et une grande capacité d'adaptation marquent l'ADN des sociétés qui inventent la XR en France. Atlas V, qui a restructuré sa société en 2024, reste optimiste sur les capacités du secteur à continuer à se déployer. En allant vers des auteurs reconnus dans le monde du cinéma par exemple, pour continuer à développer un art narratif dans l'immersif, ou allant du côté du jeu vidéo (dont la XR partage les mêmes outils de développement et assets).

Les territoires de diffusion

Les plus importants types d'acheteurs pour la XR française en 2024 sont donc, dans l'ordre : les lieux LBE, les lieux d'arcade, les institutions culturelles et les festivals. Alors qu'on envisageait un usage individuel et majoritairement à la maison pour la XR il y a quelques années, c'est vers l'expérience collective et événementielle qu'il se déploie à présent. Si l'Amérique du Nord et l'Asie restent les plus grands acheteurs d'œuvres françaises, on remarque que les chiffres sont plutôt en baisse, tandis que ceux en Europe occidentale et en Océanie (l'Australie essentiellement) croissent fortement. Le principal acheteur en 2024 est le National Museum of Australia, suivi de Youyi Culture et du Shanghai Pudong Museum of Contemporary Art. Ce trio de tête génère à lui seul un tiers du chiffre d'affaires de l'exportation des œuvres immersives françaises en 2024. Nous notons ainsi un marché plus équilibré, où des nouveaux entrants apparaissent chaque année et viennent le dynamiser.

Paul Bouchard de Diversion confirme : « On a perdu le dynamisme sur le marché asiatique. En Corée, à Taiwan et même en Chine, il y a comme une envie de passer à autre chose ». En Chine, le modèle qui l'emporte sur tous les autres est le LBE Large Scale Free Roaming, qui permet de réunir des dizaines de personnes en même temps, dans des espaces immenses. Les autres modèles accusent le pas derrière. Pour les autres formats XR en Asie, les acheteurs principaux en 2024 sont respectivement : Youyi Culture, le Shanghai Pudong Museum of Contemporary Art, Sandman Studios et le Seoul National Museum of Modern and Contemporary Art, qui représentent à eux trois 30 % du chiffre d'affaires global de l'année. Des lieux dédiés à la création XR se développent à travers le monde, sous la forme de festivals, d'événementiels ou bien de lieux pérennes, à l'image des incontournables Centre PHI à Montréal et Meet Digital Center à Milan, respectivement 4^e et 9^e acheteurs étrangers de productions hexagonales en 2024. Alors que le marché semblait se limiter à l'Asie et l'Amérique du Nord il y a peu, les œuvres françaises n'auront jamais autant voyagé, et aussi loin, qu'en 2024. De quoi rester optimiste sur l'évolution du secteur à l'international.

Laurence Reymond

Les œuvres immersives françaises les plus exportées

Selon le chiffre d'affaires

En 2024

Rg	Œuvre
1	Pompéi (2020) D'Olivier Brunet
2	Behind the Dish (2022) De Chloé Rochereuil
3	Monsieur Vincent (2024) D'Agnès Molia et Gordon
4	Noire (2023) De Pierre-Alain Giraud et Stéphane Foenkinos
5	Rencontres (2024) De Matthieu Pradat
6	Le Cri VR (2019) De Sandra Paugam et Charles Ayats
7	Impulse: Playing with Reality (2024) De Barry Gene Murphy, May Abdalla
8	Les Gardiens de la montagne de joie (2024) De Hayoun Kwon
9	Pompéi VR (2020) D'Olivier Brunet
10	Ayahuasca (2019) De Jan Kounen

Depuis 2017

Rg	Œuvre
1	Gloomy Eyes (2019) De Fernando Maldonado et Jorge Tereso
2	Madrid Noir* (2021) De James A. Castillo
3	BattleScar (2018) De Martin Allais et Nico Casavecchia
4	Pompéi (2020) D'Olivier Brunet
5	Ayahuasca (2019) De Jan Kounen
6	Far Reach (2017) De Jonathan Astruc
7	Notes on Blindness (2016) De Peter Middleton and James Spinney
8	Behind the Dish (2022) De Chloé Rochereuil
9	Le Cri VR (2019) De Sandra Paugam et Charles Ayats
10	Noire (2023) De Pierre-Alain Giraud et Stéphane Foenkinos

Selon le nombre de ventes

En 2024

Rg	Œuvre
1	Empereur (2023) De Marion Burger et Ilan Cohen
2	Oto's Planet* (2024) De Gwenaél François
3	Bloom* (2023) De Fabienne Giezendanner et Franck Van Leeuwen
4	Flow VR (2023) D'Adriaan Lokman
5	Mamie Lou (2024) D'Isabelle Andreani
6	On the Morning You Wake (To the End of the World)* (2022) De Mike Brett, Steve Jamison, Arnaud Colinart et Pierre Zandrowicz
7	Ayahuasca (2019) De Jan Kounen
8	Noire (2023) De Pierre-Alain Giraud et Stéphane Foenkinos
9	Ito Meikyu (2024) De Boris Labbé
10	Gloomy Eyes (2019) De Fernando Maldonado et Jorge Tereso

Depuis 2017

Rg	Œuvre
1	Ayahuasca (2019) De Jan Kounen
2	-22.7°C (2019) D'Amaury LaBurthe, Molecule et Jan Kounen
3	The Real Thing (2018) De Benoît Felici, Mathias Chelebourg
4	I Saw the Future (2017) De François Vautier
5	Gloomy Eyes (2019) De Fernando Maldonado et Jorge Tereso
6	Notes on Blindness (2016) De Peter Middleton and James Spinney
7	BattleScar (2018) De Martin Allais et Nico Casavecchia
8	Dolphin Man VR (2017) De Benoît Lichté
9	Kinoscope (2017) De Philippe Collin et Clément Léotard
10	PLANET ∞ (2017) De Momoko Seto

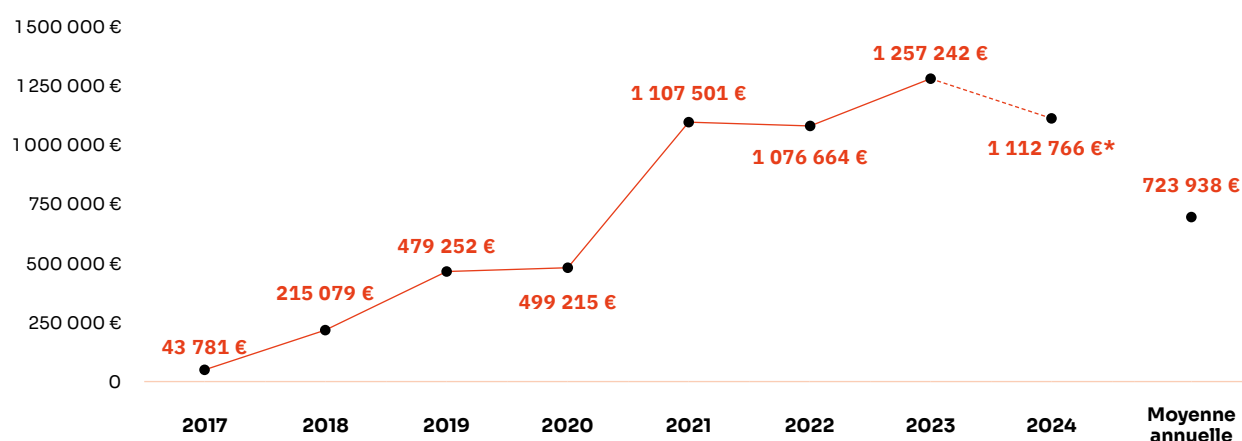
*Production de financement minoritairement français.

Les résultats de l'exportation des œuvres immersives françaises en 2024

* Analyse selon l'œuvre

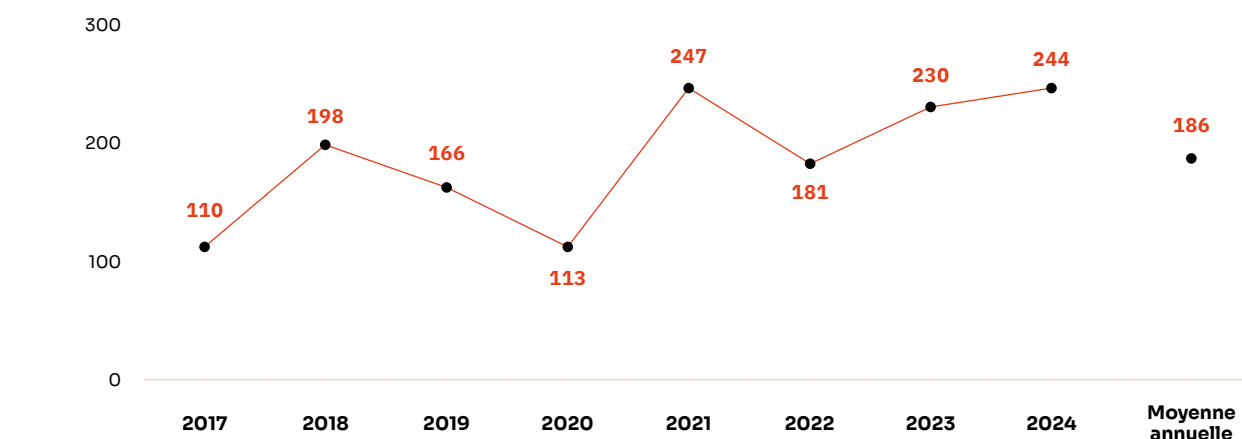
Le chiffre d'affaires

Depuis 2017



Le nombre de ventes

Depuis 2017

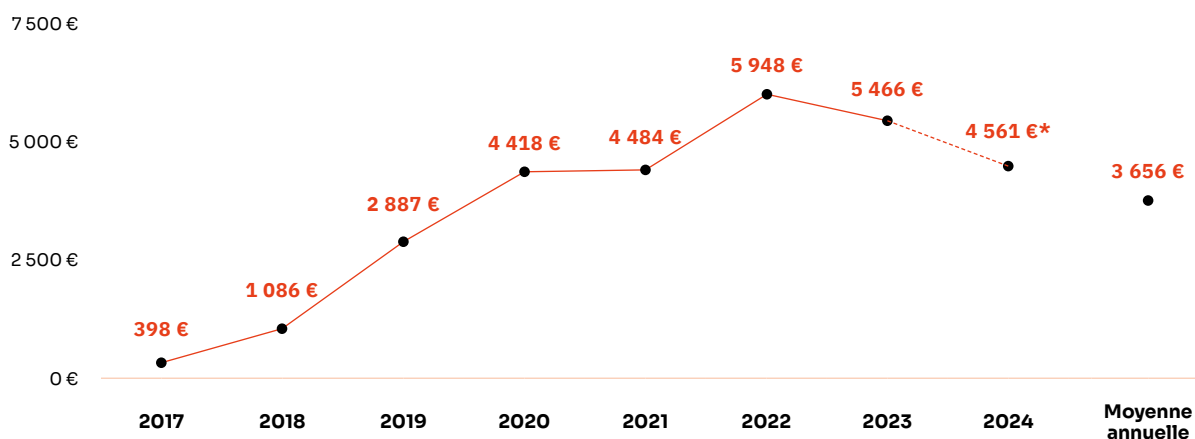


*Voir paragraphe « Remarques méthodologiques – « L'effet iceberg » » à la page 8.

* Analyse selon l'œuvre

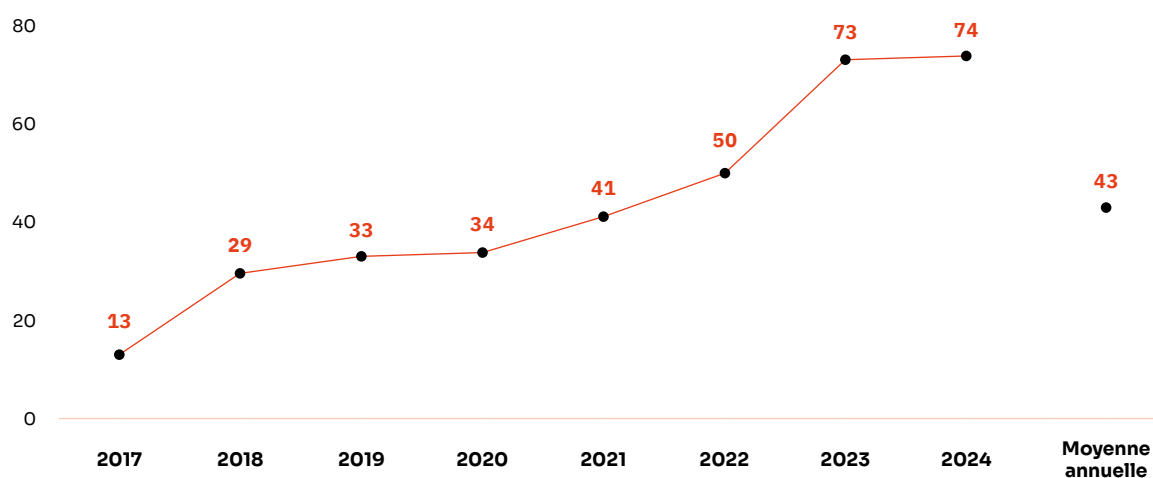
Le prix moyen de vente

Depuis 2017



Le nombre d'œuvres

Depuis 2017



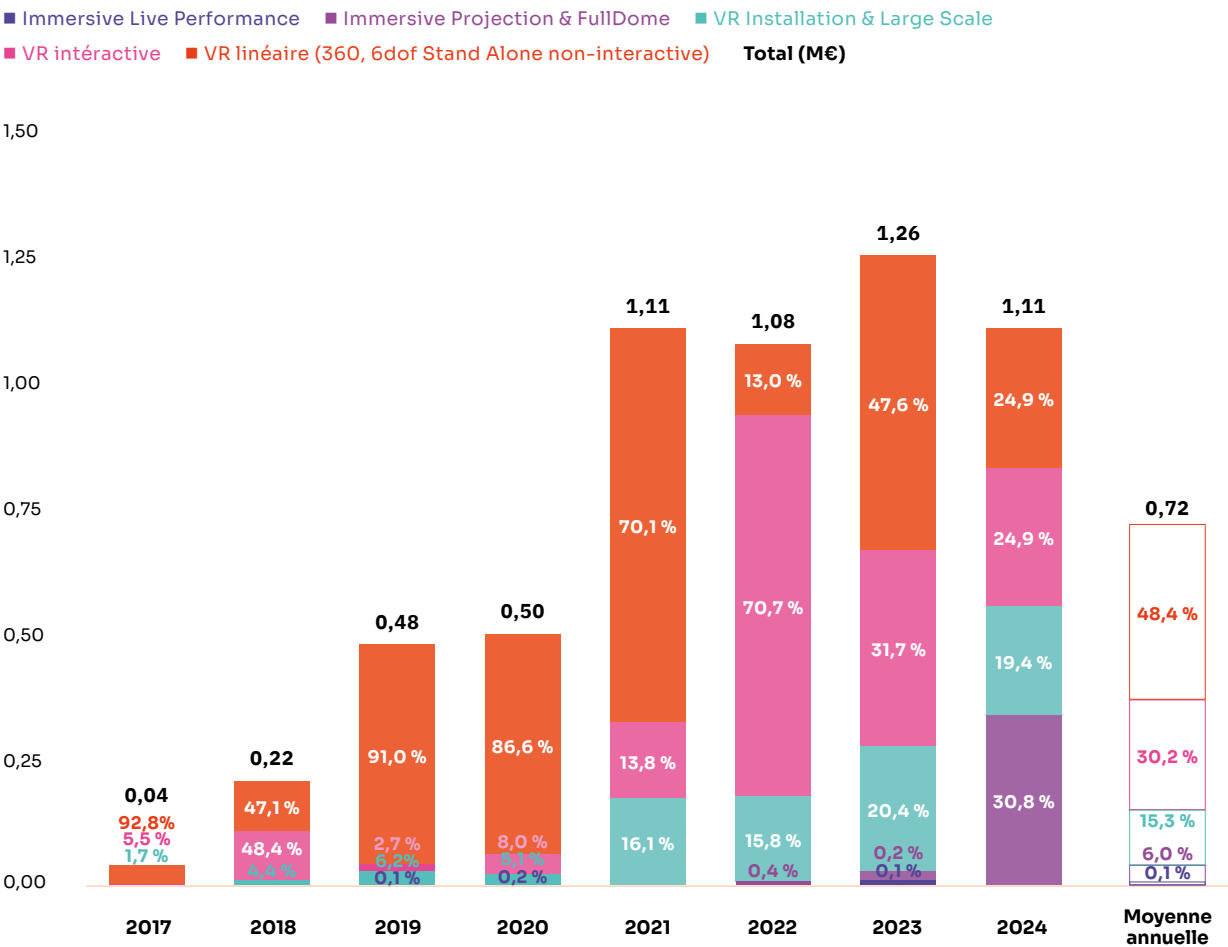
* Analyse selon l'œuvre

Le format

En 2024

Format	Chiffre d'affaires		Ventes		Titres	
Immersive Live Performance	0 €	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %
Immersive Projection & FullDome	342 850 €	30,8 %	7	2,9 %	3	4,1 %
VR Installation & Large Scale	216 197 €	19,4 %	14	5,7 %	6	8,1 %
VR interactive	277 182 €	24,9 %	144	59,0 %	31	41,9 %
VR linéaire (360, 6dof Stand Alone non-interactive)	276 537 €	24,9 %	79	32,4 %	34	45,9 %
Total	1 112 766 €	100,0 %	244	100,0 %	74	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires



* Analyse selon l'œuvre

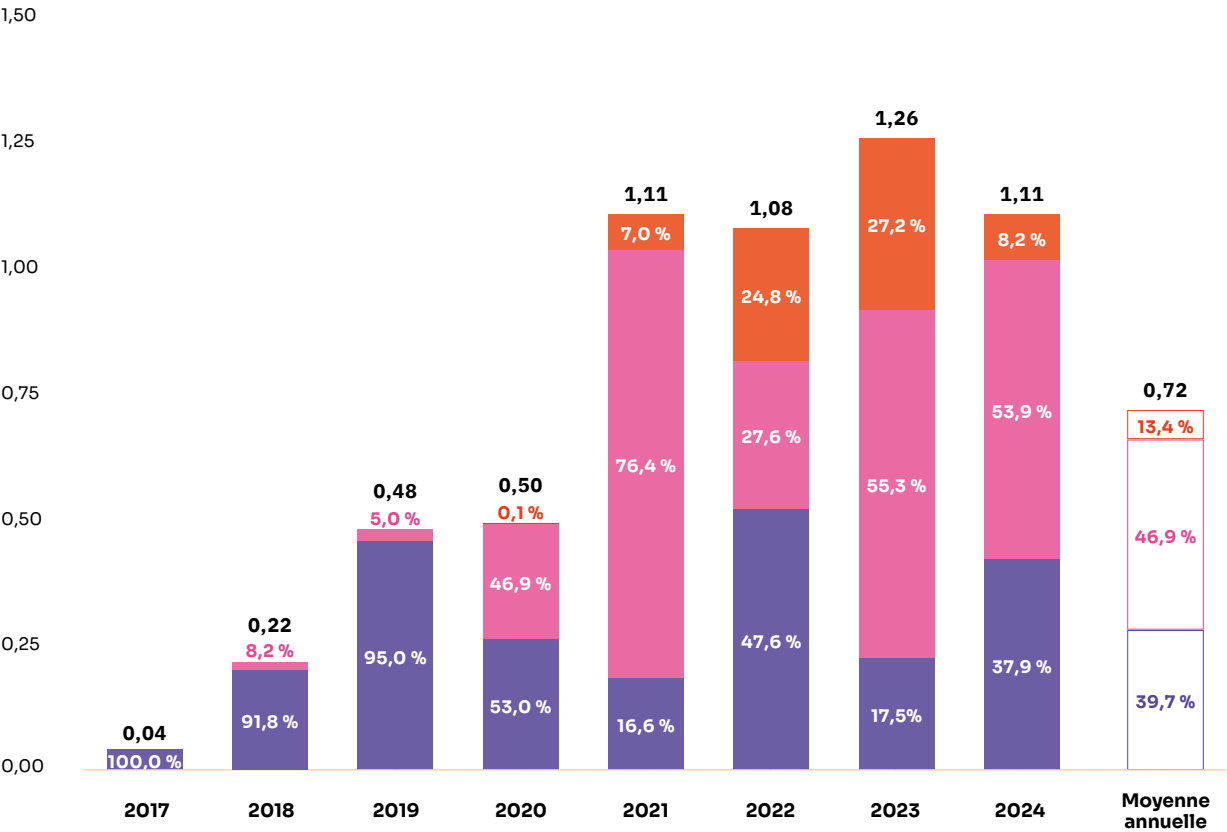
L'année de production

En 2024

Année de production	Chiffre d'affaires		Ventes		Titres	
2024 + 2023	422 223 €	37,9 %	140	57,4 %	24	32,4 %
2022 + 2021 + 2020	599 505 €	53,9 %	57	23,4 %	28	37,8 %
Avant 2020	91 038 €	8,2 %	47	19,3 %	22	29,7 %
Total	1 112 766 €	100,0 %	244	100,0 %	74	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires

■ A-0 + A-1 ■ A-2 > A-4 ■ A-4 > Total (M€)



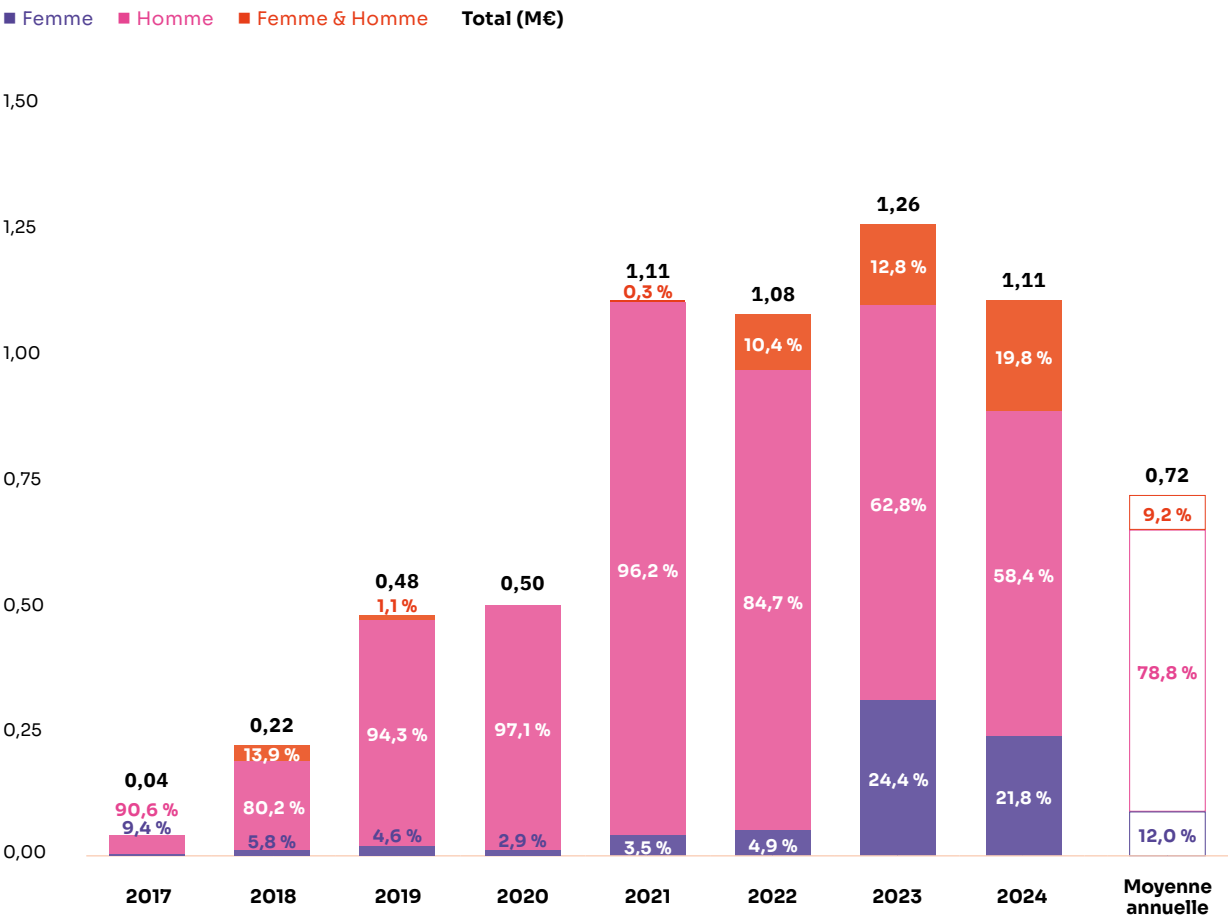
* Analyse selon l'œuvre

La réalisation

En 2024

Format	Chiffre d'affaires		Ventes		Titres	
Femme	242 952 €	21,8 %	35	14,3 %	14	18,9 %
Homme	649 621 €	58,4 %	145	59,4 %	49	66,2 %
Femme & Homme	220 193 €	19,8%	64	26,2 %	11	14,9 %
Total	1 112 766 €	100,0 %	244	100,0 %	74	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires



* Analyse selon la zone géographique

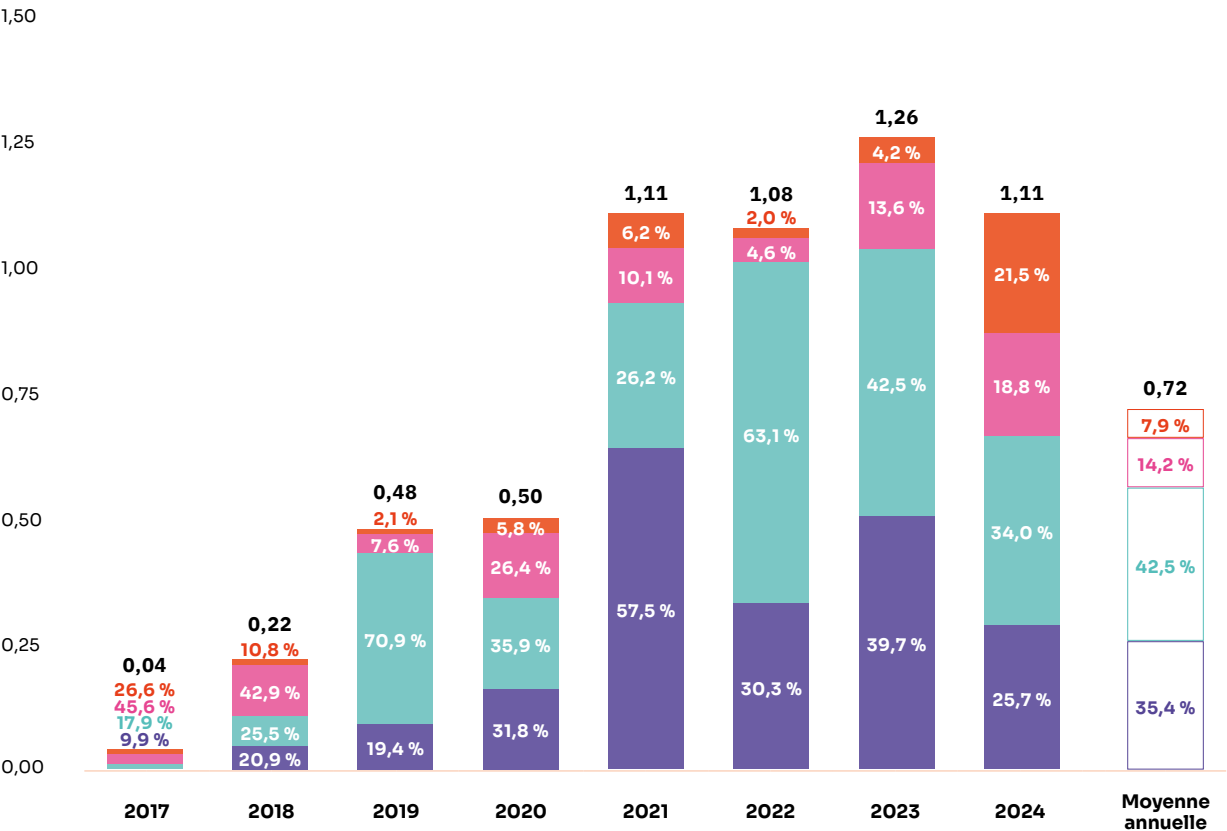
La zone géographique

En 2024

Zone géographique	Chiffre d'affaires		Ventes	
Afrique	2 329 €	0,2 %	4	1,6 %
Amérique du Nord	286 487 €	25,7 %	26	10,7 %
Amérique latine	5 195 €	0,5 %	17	7,0 %
Asie	378 416 €	34,0 %	30	12,3 %
Europe centrale et orientale	10 840 €	1,0 %	24	9,8 %
Europe occidentale	198 289 €	17,8 %	106	43,4 %
Océanie	190 600 €	17,1 %	4	1,6 %
Proche et Moyen-Orient	- €	0,0 %	0	0,0 %
(Inconnu)	6 100 €	0,5 %	2	0,8 %
Acheteurs français*	34 510 €	3,1 %	31	12,7 %
Total	1 112 766 €	100,0 %	244	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires

■ Amérique du Nord ■ Asie ■ Europe ■ Autres Total (M€)



*Ventes à des sociétés françaises pour l'international (Arte, Institut français, etc.).

* Analyse selon la zone géographique

Le pays

En 2024

Rg	Pays	Chiffre d'affaires		Ventes	
1	Chine	323 319 €	29,1 %	10	4,1 %
2	États-Unis	233 184 €	21,0 %	19	7,8 %
3	Australie	190 300 €	17,1 %	2	0,8 %
4	Royaume-Uni	57 253 €	5,1 %	15	6,1 %
5	Canada	53 303 €	4,8 %	7	2,9 %
6	Corée du Sud	41 255 €	3,7 %	9	3,7 %
7	Espagne	39 250 €	3,5 %	14	5,7 %
8	Italie	23 726 €	2,1 %	18	7,4 %
9	Luxembourg	20 000 €	1,8 %	1	0,4 %
10	Irlande	18 800 €	1,7 %	3	1,2 %
Total du top 10		1 000 390 €	89,9 %	98	40,2 %
Autres pays étrangers (22)		77 865 €	7,0 %	115	47,1 %
France (pour export)*		34 510 €	3,1 %	31	12,7 %
Total		1 112 765 €	100,0 %	244	100,0 %

Depuis 2017

Rg	Pays	Chiffre d'affaires		Ventes	
1	États-Unis	1 883 477 €	32,5 %	186	12,5 %
2	Chine	1 765 731 €	30,5 %	94	6,3 %
3	Taiwan	329 013 €	5,7 %	119	8,0 %
4	Corée du Sud	290 679 €	5,0 %	70	4,7 %
5	Australie	209 155 €	3,6 %	20	1,3 %
6	Royaume-Uni	196 439 €	3,4 %	50	3,4 %
7	Canada	166 285 €	2,9 %	53	3,6 %
8	Suisse	93 572 €	1,6 %	66	4,4 %
9	Espagne	88 164 €	1,5 %	71	4,8 %
10	Islande	81 100 €	1,4 %	4	0,3 %
Total du top 10		5 103 614 €	88,1 %	733	49,2 %
Autres pays étrangers (46)		530 459 €	9,2 %	630	42,3 %
France (pour export)*		157 427 €	2,7 %	126	8,5 %
Total		5 791 500 €	100,0 %	1 489	100,0 %

*Ventes à des sociétés françaises pour l'international (Arte, Institut français, etc.).

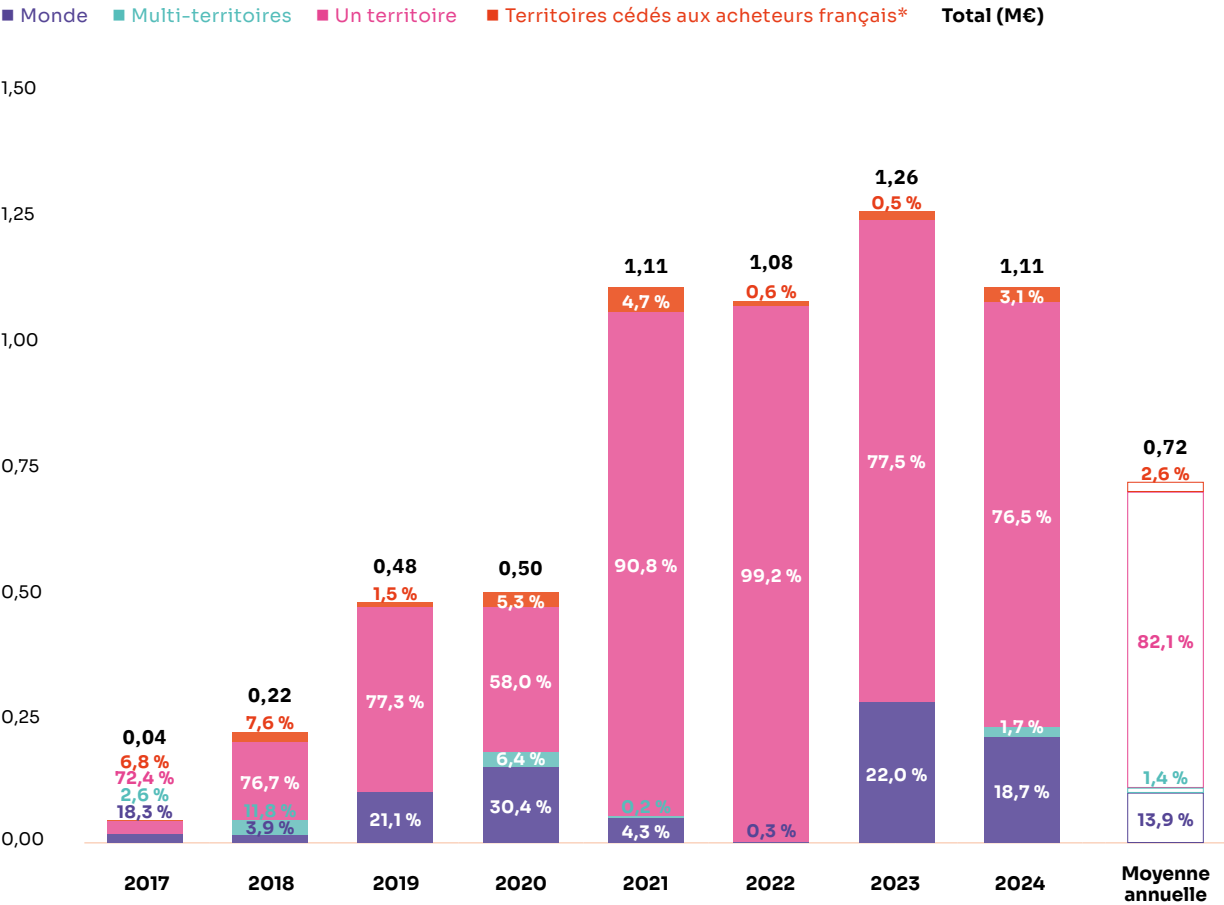
* Analyse selon la zone géographique

Le territoire cédé

En 2024

Territoire cédé	Chiffre d'affaires		Ventes	
Monde	208 131 €	18,7 %	5	2,0 %
Multi-territoires	18 890 €	1,7 %	7	2,9 %
Un territoire	851 234 €	76,5 %	201	82,4 %
Territoires cédés aux acheteurs français*	34 510 €	3,1 %	31	12,7 %
Total	1 112 766 €	100,0 %	244	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires



*Ventes à des sociétés françaises pour l'international (Arte, Institut français, etc.).

* Analyse selon l'acheteur

L'acheteur

En 2024

Rg	Acheteur	Pays
1	National Museum of Australia	Australie
2	Youyi Culture	Chine
3	Shanghai Pudong Museum of Contemporary Art	Chine
4	Centre Phi	Canada
5	Telecoming	Espagne
6	Sandman Studios	Chine
7	Wales Millennium Center	Royaume-Uni
8	National Museum of Modern and Contemporary Art Seoul	Corée du Sud
9	Meet Digital Center	Italie
10	Luxembourg City Film Festival	Luxembourg

Depuis 2017

Rg	Acheteur	Pays
1	Pico	Chine
2	Area 15	États-Unis
3	Oculus	États-Unis
4	Sandman Studios	Chine
5	National Museum of Australia	Australie
6	Youyi Culture	Chine
7	HTC	Taiwan
8	Digital Domain Content	Chine
9	Beijing Lingjing Yuedong Technology	Chine
10	Shanghai Pudong Museum of Contemporary Art	Chine

> Les acheteurs français sont exclus de ces classements.

* Analyse selon l'acheteur

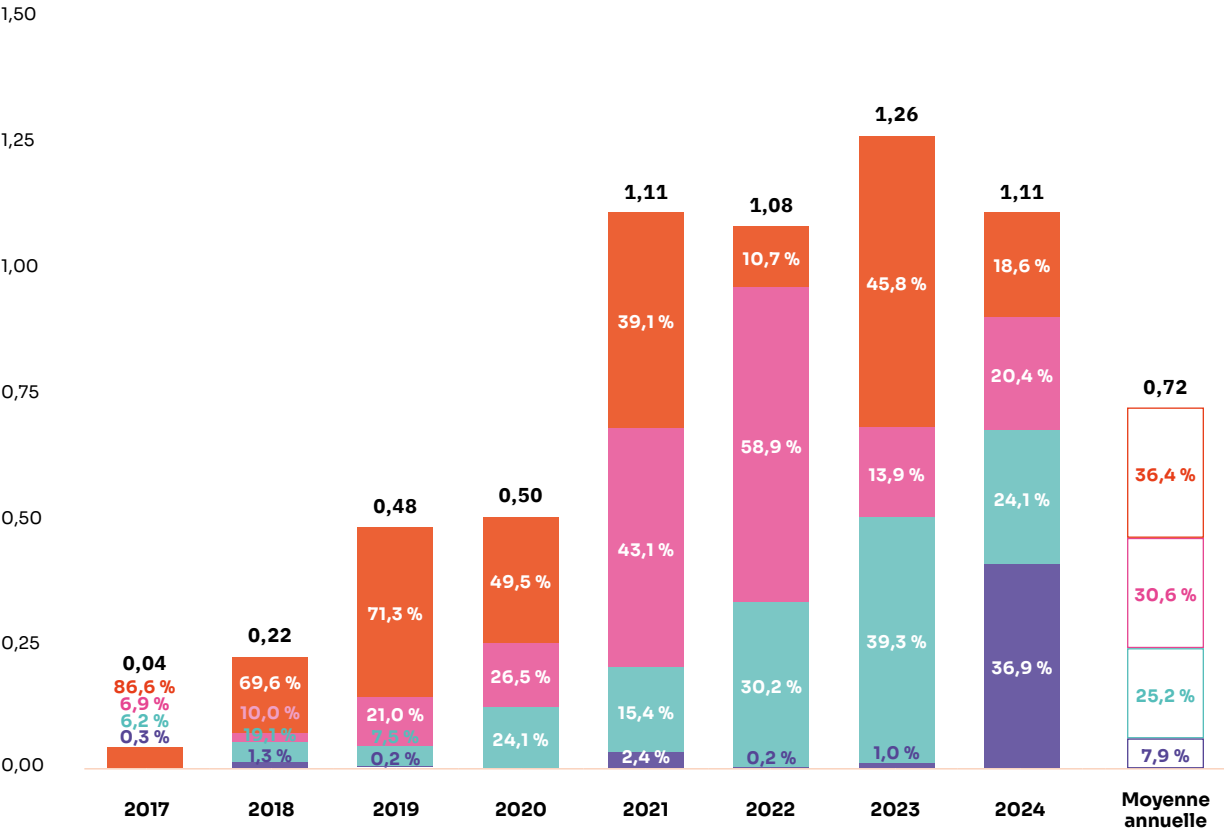
Le type d'acheteur

En 2024

Type d'acheteur	Chiffre d'affaires		Ventes		Acheteurs	
Distributeurs indépendants	26 038 €	2,3 %	2	0,8 %	1	0,8 %
Festivals internationaux	116 119 €	10,4 %	92	37,7 %	63	53,4 %
Institutionnels et ambassades	36 710 €	3,3 %	34	13,9 %	4	3,4 %
LBE, salles d'arcade	411 137 €	36,9 %	64	26,2 %	30	25,4 %
Lieux d'exposition (Musées, salles de cinéma, galeries, centres culturels)	267 906 €	24,1 %	35	14,3 %	15	12,7 %
Plateformes en ligne	226 671 €	20,4 %	10	4,1 %	3	2,5 %
TV, Telco	27 000 €	2,4 %	6	2,5 %	1	0,8 %
Autres	1 185 €	0,1 %	1	0,4 %	1	0,8 %
Total	1 112 766 €	100,0 %	244	100,0 %	118	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires

■ LBE, salles d'arcade ■ Lieux d'exposition (Musées, salles de cinéma, galeries, centres culturels)
■ Plateformes en ligne ■ Autres Total (M€)



* Analyse selon l'acheteur

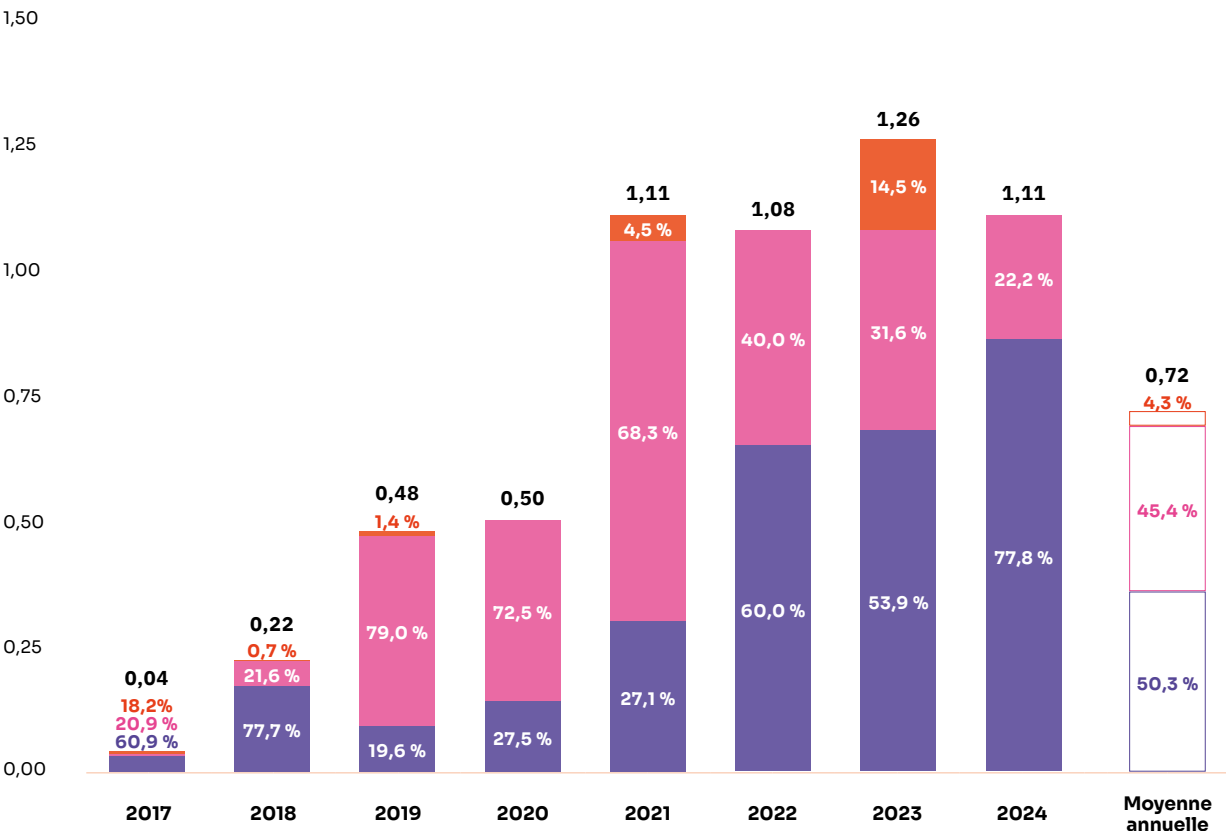
Le type de droit cédé

En 2024

Type de droit cédé	Chiffre d'affaires		Ventes	
Droits combinés	0 €	0,0 %	0	0,0 %
Droits salles et LBE, location de copie	865 635 €	77,8 %	229	93,9 %
Droits VOD	247 131 €	22,2 %	15	6,1 %
Total	1 112 766 €	100,0 %	244	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires

■ Droits salles et LBE, location de copie ■ Droits VOD ■ Autres Total (M€)







2

**Les œuvres
immersives
françaises
dans les festivals
à l'international
en 2024**

Les grands indicateurs

des œuvres immersives françaises
dans les festivals à l'international en 2024

50

œuvres
présentées

121

présentations

13

œuvres
primées

17

prix

28

festivals ayant sélectionné
des œuvres

Stereopsia

premier festival
selon le nombre
de sélections et de prix

Empereur

première œuvre
selon le nombre
de présentations

Oto's Planet*

première œuvre
selon le nombre
de prix

Les tendances de 2024

Remarques méthodologiques

En 2024, les œuvres XR françaises ont encore rayonné dans les festivals internationaux, qu'ils soient dédiés à l'immersif ou bien des festivals de cinéma proposant une sélection XR. Cette analyse prend en compte les sélections tricolores au sein des manifestations étrangères dont Unifrance est partenaire (une trentaine), mais, compte tenu de l'évolution continue du monde de la XR et pour plus de représentativité, le choix a été fait d'élargir le périmètre aussi à des festivals non-partenaires. Sont exclus de l'échantillon les festivals de films français et/ou francophones, de même que les prix non-officiels et les mentions, tandis que les manifestations basées en France mais à vocation internationale (Cannes ou Annecy par exemple) sont suivies.

Les œuvres les plus remarquées et primées en 2024

Si l'on s'en tient aux festivals majeurs dans le domaine XR, 2024 est une année exceptionnelle : **Noire** de Pierre-Alain Giraud et Stéphane Foenkinos, produit par Novaya, remporte la première « Palme d'or » de la meilleure œuvre immersive au Festival de Cannes. **Ito Meikyu** de Boris Labbé, produit par Sacrebleu, remporte le Grand Prix du jury XR pour la meilleure œuvre VR à la Mostra internationale de cinéma de Venise. **Empereur** de Marion Burger et Ilan Cohen, produit par Atlas V, remporte le Prix XR immersive au Kaohsiung Film Festival et **Oto's Planet** de Gwenaél François, produit par Small Creative, remporte le Reflet d'or de la meilleure expérience immersive au Festival international du film de Genève.

Œuvre ayant le plus circulé en festival en 2024, **Oto's Planet** a par ailleurs reçu le Prix spécial du jury VR à Mostra de Venise et le Prix Best Visual Experience à Stereopsia en Belgique. Comme la durée de circulation des œuvres XR excède toujours largement une année, la majorité des œuvres présentées en festival ayant entre 2 et 4 ans d'ancienneté, il est intéressant de constater que ce sont des œuvres nouvelles, lancées en 2024 (à l'exception d'**Empereur**), qui ont bénéficié de cette reconnaissance des professionnels internationaux. **Ito Meikyu** a par exemple aussi remporté le VR@Animateka Award au festival Animateka en Slovaquie et **Impulse: Playing With Reality** de Maya Abdala et Barry Gene Murphy, produit par Floréal, a remporté le Prix de la réalisation VR à la Mostra de Venise.

Parmi les œuvres antérieures, certaines poursuivent un parcours international et multiplient les programmations : **Empereur**, **Champ de bataille** de François Vautier, produit par Da Prod, **Astra** d'Eliza Mcnitt, produit par Atlas V, **Flow VR** d'Adriaan Lokman, produit par Lucid Realities, **JFK Memento** de Chloé Rochereuil, produit par Targo ou encore **The Eye and I** de Jean-Michel Jarre et Huang Hsin-Chien, produit par Digital Rise, s'avèrent des succès qui durent.

Les festivals qui ont programmé le plus d'œuvres XR françaises

En 2024, les œuvres françaises étaient incontournables dans les événements majeurs : la Mostra internationale de cinéma de Venise a ainsi présenté 12 œuvres françaises, tout comme Stereopsia à Bruxelles ; 11 œuvres étaient présentées au Mercato Internazionale Audiovisivo (MIA) de Rome, autant qu'au Festival de Cannes. En Asie, Beyond the Frame Festival au Japon présentait 8 œuvres françaises, de même que le BIFAN en Corée du Sud. 6 œuvres étaient visibles à SXSW South by SouthWest aux États-Unis, tout comme au ART*VR Festival en République tchèque. Des chiffres impressionnants, démontrant que les productions françaises se situent à l'avant-garde de la création XR, et qu'elles sont reconnues internationalement.

Les zones géographiques des festivals diffusant les œuvres XR hexagonales

En 2024, il est intéressant de constater que les festivals aux États-Unis commencent à se désintéresser de la XR : Sundance et Tribeca n'ont plus présenté cette typologie d'œuvres, et le marché s'est concentré sur SXSW et Filmgate Miami. Au Canada, les Festival du Nouveau Cinéma de Montréal, soutien historique des créations XR, n'a pas présenté de programme en 2024. L'Asie semble aussi réduire un peu la voilure, avec en particulier l'absence du festival organisé par Sandman en Chine, qui peine à sécuriser un lieu et reporte sa prochaine édition d'année en année. La Corée du Sud (BIFAN), Taiwan (Kaohsiung Film Festival) et le Japon (Beyond the Frame Festival) restent les piliers de la diffusion XR en festivals.

Si l'Afrique, l'Amérique latine et le Moyen-Orient demeurent des territoires qui programment peu ou pas de XR en festival, c'est du côté de l'Europe que se développe fortement ce type de programmation. Sheffield Doc/Fest, DOK Leipzig, Ji.hlava International Documentary Film Festival, Anim'Est, International Documentary Film Festival Amsterdam (IDFA), Animatou, Kaboom Animation Festival, etc. Les festivals, qu'ils soient spécialisés en documentaire, animation ou généralistes, développent des sections XR et permettent ainsi d'acclimater un nouveau public, créant des usages et un discours sur les œuvres qui les inscrivent un peu mieux dans le « paysage culturel » des spectateurs de cinéma.

Laurence Reymond

Le palmarès de 2024

Cette liste non exhaustive met en lumière une sélection des principaux prix décernés aux œuvres immersives françaises dans les festivals internationaux (hors festivals francophones et festivals de films français).

Australie

Qld XR Festival (Septembre)

- * Grand Prix VR :
JFK Memento
de Chloé Rochereuil

Belgique

Stereopsia (Décembre)

- * Best Animation :
Flow VR
d'Adriaan Lokman
- * Best Art Direction :
Human Violins*
d'Iona Mischie
- * Best Art Experience :
Duchampiana*
de Lilian Hess
- * Best Creative Experience :
Maya: The Birth of a Superhero*
de Poulomi Basu et CJ Clarke
- * Best Heritage Experience :
JFK Memento
de Chloé Rochereuil
- * Best User Experience :
Mamie Lou
d'Isabelle Andreani
- * Best Visual Experience :
Oto's Planet*
de Gwenaël François

France

Festival de Cannes (Mai)

- * Meilleure œuvre immersive :
Noire
de Pierre-Alain Giraud et Stéphane Foenkinos

Italie

Mostra internazionale de cinéma de Venise (Septembre)

- * Grand Prix du jury pour la meilleur œuvre VR :
Ito Meikyu
de Boris Labbé
- * Prix de la réalisation VR :
Impulse: Playing With Reality
de Barry Gene Murphy et May Abdalla
- * Prix spécial du jury VR :
Oto's Planet*
de Gwenaël François

Japon

Beyond the Frame (Octobre)

- * Best Story Award :
Champ de bataille
de François Vautier

Pays-Bas

Kaboom Animation Festival (Avril)

- * Prix de la meilleure œuvre VR :
Flow VR
d'Adriaan Lokman

Slovénie

Animateka (Décembre)

- * VR @ Animateka Award :
Ito Meikyu
de Boris Labbé

Suisse

Festival international du film de Genève (Novembre)

- * Reflet d'or de la meilleure expérience immersive :
Oto's Planet*
de Gwenaël François

Taïwan

Kaohsiung Film Fest (Octobre)

- * Prix XR immersive :
Empereur
de Marion Burger et Ilan Cohen

* Le lexique technologique des œuvres immersives

AR / RA

[Augmented Reality / Réalité augmentée]

Un casque translucide vous permet de voir un écran qui vous offre une interaction (par exemple : Google Glass).

Free Roaming

L'expérience permet aux utilisateurs de se déplacer librement dans un espace dédié.

FullDome / dôme immersif

Un environnement de diffusion en forme de dôme doté des dernières technologies images et son, qui permet une multitude d'expériences immersives XR, mais aussi mapping, la spatialisation sonore, live show, etc.

LBE / LBE VR / LBVR

[Location-based Entertainment / Location-based Entertainment Virtual Reality / Location-based Virtual Reality]

Salles de divertissement équipées où le public peut vivre une expérience de réalité virtuelle.

MR

[Mixed Reality]

Un casque translucide vous permet de voir le réel autour de vous, mais auquel se superposent des images, un récit, etc. (par exemple : Hololens).

Stand Alone 6DOF / PCVR 6DOF

6DOF signifie Six Degrees Of Freedom (six degrés de liberté), soit la possibilité de se mouvoir et d'interagir tout autour de soi, dans l'environnement virtuel. Standalone 6DOF définit cette expérience avec un casque VR individuel.

XR

[eXtended Reality]

C'est l'ensemble des technologies énumérées ci-dessus.

VR / RV

[Virtual Reality / Réalité virtuelle]

Un casque occlusif qui vous plonge dans des univers virtuels (par exemple : Oculus).

VR 360 / Vidéo 360°

C'est l'intitulé de la technologie qui offre l'expérience immersive aux porteurs du casque, sans possibilité d'interaction.

Réalisation

PRÉSIDENT

Gilles Pélisson

DIRECTRICE GÉNÉRALE

Daniela Elstner

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Axel Scoffier

DIRECTRICE DE LA COMMUNICATION ET DU NUMÉRIQUE

Stéphanie Gavardin

RESPONSABLE DU SERVICE ÉTUDES

Andrea Sponchiado

andrea.sponchiado@unifrance.org

CHEFFE DE PROJET COURTS-MÉTRAGES & XR

Laurence Reymond

laurence.reymond@unifrance.org

CHARGÉ D'ÉTUDES CINÉMA ET COURTS-MÉTRAGES

Axel Petit

axel.petit@unifrance.org

A ÉGALEMENT PARTICIPÉ À LA RÉALISATION
DE CET OUVRAGE

Chloé Beausseron

CHARGÉE DE PROJET / SUIVI DE FABRICATION

Isabelle Simone

isabelle.simone@unifrance.org

Créée en 1949, Unifrance est l'organisme en charge de la promotion du cinéma et de l'audiovisuel français à l'international.

Basée à Paris, Unifrance compte une cinquantaine de collaborateurs, ainsi que des représentants aux États-Unis, en Chine et au Japon. L'association fédère aujourd'hui plus de 1 000 professionnels du cinéma et de l'audiovisuel français (producteurs, artistes, agents, exportateurs...) qui œuvrent ensemble au rayonnement des films et programmes audiovisuels tricolores auprès des publics, des professionnels et des médias étrangers.

Unifrance est soutenue dans ses actions par la République française, le CNC, la PROCIREP, et par de nombreux partenaires et mécènes institutionnels ou privés.

UNIFRANCE.ORG



Identité visuelle Drôles d'oiseaux
Design graphique Caroline Pénéau
Imprimé en France en novembre 2025 par Stipa

UNIFRANCÉ

Tous les accents de la créativité

UNIFRANCE
13, rue Henner
75009 Paris

UNIFRANCE.ORG

