



UNIFRANCÉ

Tous les accents de la créativité

BILAN ANNUEL 2025

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



Édito

Le secteur de l'immersif évolue chaque année à grands pas, et les chiffres de l'export de la XR française collectés par Unifrance, avec.

Notre étude portant sur les données 2025 est à ce titre une année de rattrapage, car elle intègre pour la première fois les résultats économiques des œuvres LBE free-roaming et multi-user qui sillonnent le monde depuis quelques années déjà, et dont nous ne percevions la présence que par l'ombre portée d'indicateurs dont nous ne pouvions rendre compte ici – ce que nous qualifions alors d'« effet iceberg ».

Filant la métaphore géomorphologique, nous identifions cette année un « effet volcan » avec l'irruption de cette donnée importante, massive, du succès public – et financier – des œuvres LBE françaises dans le monde, au risque de faire oublier la diffusion plus classique et non moins méritante du reste de la production selon leurs propres modes d'exploitation, commerciale ou en festival.

De fait, l'export de la XR française a octuplé en 2025, pour atteindre un chiffre d'affaires de 8,2 M€ ! C'est la preuve de la qualité de la production française en matière LBE, autour d'œuvres aussi identifiées que **L'Horizon de Khéops**, **Mondes disparus** ou encore **Un soir avec les impressionnistes, Paris 1874**.

La qualité française est désormais bien identifiée dans tous les formats, avec des œuvres appartenant au champ du spectacle vivant comme **L'Ombre** ou **No Reality Show**, et les œuvres interactives en animation comme **Ito Meikyu**, **Oto's Planet** ou **Less Than 5gr of Saffron**.

Festivals, musées, institutions, usages avec casque domestiques... la production française atteint tous les marchés et montre le chemin. Vous en saurez plus en parcourant cette étude et les nombreuses données qui y sont compilées, grâce à la participation confiante de nos professionnels.

Axel Scoffier
Secrétaire général



Sommaire

1

Les œuvres immersives françaises à l'export à l'international..... 4 > 21

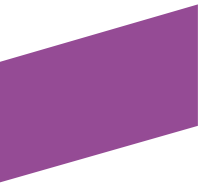
Les chiffres et infos-clés.....	6 > 7
Les tendances.....	8 > 9
Les grands indicateurs	10 > 11
Les meilleures performances	12
Les résultats	13 > 20
* L'analyse des œuvres immersives.....	13 > 16
* L'analyse des zones géographiques	17 > 19
* L'analyse des acheteurs	20
Annexe	21

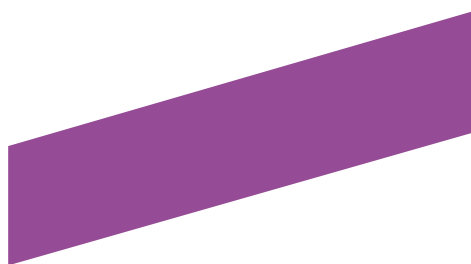
2

Les œuvres immersives françaises dans les festivals à l'international..... 22 > 31

Les chiffres et infos-clés.....	24 > 25
Les tendances.....	26
Les meilleures performances	27
Les résultats	28 > 30
* L'analyse des œuvres immersives.....	28 > 29
* L'analyse des zones géographiques	29
* L'analyse des festivals.....	30
Annexe	31

+ Réalisation 32





Les œuvres immersives françaises à l'export à l'international

LES CHIFFRES ET INFOS-CLÉS

des œuvres immersives françaises à l'export
à l'international en 2025

8,2 M€

chiffre d'affaires

250

ventes

75

œuvres immersives
(dont 10 inédites)

14

sociétés françaises
ayant participé à l'étude

91,4 %

du chiffre d'affaires revient
aux œuvres immersives de format
XR Location Based

60,7 %

du chiffre d'affaires revient
aux œuvres immersives
**réalisées ou coréalisées
par des femmes**



L'Horizon de Khéops
première œuvre immersive
selon le chiffre d'affaires



Oto's Planet
première œuvre immersive
selon les ventes



Asie
première zone géographique¹
selon le chiffre d'affaires



États-Unis
premier pays¹
selon le chiffre d'affaires

**Salles LBE
et d'arcade**
premier type d'acheteur
selon le chiffre d'affaires

¹ Hors territoires cédés aux acheteurs français.

MÉTHODOLOGIE

* Cette étude, arrivée à sa 9^e édition, porte exclusivement sur les résultats des ventes des œuvres immersives de production française (majoritaire et minoritaire) communiquées titre par titre par les sociétés de production et de distribution françaises. Elle se base donc sur les données qui ont été effectivement déclarées par les sociétés ayant répondu à l'enquête, dont le partage des informations est parfois limité par le respect des clauses NDA incluses dans les contrats conclus avec les acheteurs. À partir de cette année, les revenus de l'exploitation des œuvres immersives dans les salles LBE et d'arcade sont comptabilisés dans cette étude.

* Les ventes auprès de certains acheteurs français opérant à l'international et les recettes générées par les sociétés françaises diffusant à l'international sont recensées et intégrées aux résultats, car leur activité participe au rayonnement des œuvres immersives françaises à l'étranger.

* 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, téléchargements, visionnages, etc.).

LES TENDANCES

des œuvres immersives françaises à l'export à l'international en 2025

Méthodologie : un « effet volcan » en trompe-l'œil

Pour la 9^e année consécutive, Unifrance réalise cette étude sur l'exportation des œuvres immersives françaises à l'international. Elle porte sur les résultats des ventes, titre par titre, communiqués par les sociétés de production et de distribution (les jeux vidéo sont exclus de l'échantillon). Nouveauté par rapport aux années précédentes : nous avons désormais accès à un indicateur complémentaire, les résultats de billetterie de certaines œuvres (LBE). Vous pourrez constater que les résultats à l'export des œuvres immersives françaises en 2025 détonnent avec les années précédentes, avec un chiffre d'affaires collecté multiplié par 8 en l'espace d'un an seulement (8,17 M€), un véritable « effet volcan ». Cette hausse exponentielle est assurée par la prise en compte de chiffres qui jusqu'à présent n'avaient jamais été communiqués par les sociétés françaises. Nous expliquions déjà l'an passé avec l'expression « effet iceberg » que les données recueillies étaient une représentation partielle du marché. En 2025, le portrait devient plus juste et montre bien plus précisément l'état de l'exportation des œuvres immersives. Nous remercions pour cela toutes les sociétés qui ont participé à l'étude et permis d'agréger ces résultats.

L'immersif français en 2025 : un écosystème d'acheteurs en progression constante

Le nombre de ventes (244 / 250) et le nombre d'œuvres XR (74 / 75) françaises à l'exportation sont presque inchangés entre 2024 et 2025. Parallèlement, les premiers pays étrangers acheteurs demeurent les mêmes, et ce depuis 2017 : les États-Unis, la Chine, le Canada et Taïwan. Ces signaux tendent à démontrer une certaine maturité dans le secteur, avec des réseaux de diffusion solides et une appétence qui ne se dément pas pour la programmation d'œuvres immersives. Les types d'acheteurs suivent le même classement que l'an passé : les salles LBE en première place, avec une augmentation du chiffre d'affaires impressionnant puisqu'il dépasse les 6 M€ (cf. chapitre précédent), suivies par les lieux d'exposition (0,56 M€) et par les plateformes VOD (0,54 M€). À noter que ces deux dernières voient leurs recettes doubler entre 2024 et 2025, ce qui prouve qu'il n'y a pas que les salles LBE qui performant (toute proportion gardée). Une telle progression des plateformes VOD est un signal du regain du marché en ligne, qui avait connu un pic en 2022 (0,63 M€) suivi d'une forte chute en 2023 (0,18 M€). Cette croissance semble signaler qu'un public propriétaire de casques VR se développe à l'international, et que ce marché est curieux d'œuvres originales, qui se différencient des jeux vidéo ou de l'offre classique. Les fabricants de casques ont par ailleurs pour la plupart lancé des versions améliorées entre 2024 et 2025 (Meta Quest 3, PICO 4), relançant le marché de la XR domestique. Une œuvre telle que **Behind the Dish**, réalisée par Chloé Rochereuil et produite par Targo, se place ainsi en 4^e position selon le chiffre d'affaires généré, juste après 3 œuvres LBE.

L'augmentation des achats de la part des lieux d'exposition à l'international est aussi à noter, probablement liée au travail des distributeurs tels que Diversion, Unframed Collection et Astrea, qui acclimatent de nouveaux interlocuteurs à l'écosystème XR, développent des partenariats et permettent ainsi d'ouvrir les

portes de nouveaux lieux, culturels ou non. Ce long travail de défrichage, soutenu par les différentes délégations ICC (industries culturelles et créatives) organisées autour de l'immersif français, a été complété par le lancement du Marché Immersif au Festival de Cannes en 2025, très orienté sur les lieux de diffusion – et on peut espérer encore une réelle marge de progression dans les années à venir.

L'augmentation du chiffre d'affaires par type d'acheteur se poursuit avec les festivals internationaux (0,13 M€, +15,4 %), où l'immersif français est toujours très présent, et souvent récompensé, tandis que l'investissement de l'Institut français pour des diffusions dans les ambassades et les lieux culturels français à l'international demeure équivalent à celui de 2024 (36 860 €). Seules les ventes aux distributeurs locaux et aux télévisions sont à la baisse.

Le modèle LBE multi-user confirme sa domination à l'international

Les œuvres ayant généré le plus grand chiffre d'affaires en 2025 sont sans surprise les œuvres « LBE », sur le modèle free-roaming et multi-user, à l'instar du succès rencontré par la société Excurio, qui lançait en 2022 ses premières « expéditions immersives ». Ces expériences collectives de divertissement culturel, qui misent sur la narration et un format innovant, parviennent à toucher un public diversifié, en France comme à l'international. En 2025, plusieurs sociétés ont développé leurs propres modèles LBE, et l'exportent en s'associant à des exploitants locaux. Le déplacement du public sur des lieux dédiés, la durée de l'œuvre (45 minutes pour les œuvres Excurio) et le prix du billet rapprochent ce modèle d'une sortie culturelle à faire en famille ou entre amis, et peut ainsi générer des retours dans la presse et du bouche-à-oreille. Dans le cas d'Excurio, 2025 a été une année de développement dans le prolongement de 2024, avec une programmation dans une quinzaine de lieux en particulier en Asie (Corée du Sud, Japon, Chine) et en Amérique (États-Unis, Brésil), ainsi qu'en Turquie. Preuve de la stabilité du modèle créé, c'est **L'Horizon de Khéops**, première œuvre lancée par Excurio, qui génère en 2025 le plus gros chiffre d'affaires à l'international, suivi par **Mondes disparus** et **Un soir avec les impressionnistes, Paris 1874**, deux autres œuvres coproduites par la société. Ce podium marque la large domination du modèle LBE sur les autres types d'œuvres immersives.

Les sujets de patrimoine et les partenariats avec des institutions incontournables (le Musée d'Orsay pour **Un soir avec les impressionnistes, Paris 1874**, le Muséum national d'Histoire naturelle pour **Mondes disparus**, etc.) ont ainsi contribué à faire entrer la XR dans les musées et les lieux culturels traditionnels, et à donner une image grand public au medium. Si l'on peut craindre que le succès de ce modèle rentable et solide ne tende à masquer les autres propositions artistiques, il ne faut pas perdre de vue que le développement et la formation d'un large public à l'usage de la XR pourra bénéficier à l'ensemble du secteur immersif. On ne peut que se réjouir des entrées réalisées par **L'Horizon de Khéops**, en 4^e année d'exploitation : plus de 400 000 en Chine, 128 000 au Canada, 124 000 au Japon, 103 000 en Corée du Sud, 52 000 en Australie, 50 000 aux États-Unis et 30 000 en Turquie d'après ses producteurs.

Les typologies d'œuvres XR

Hors du modèle LBE type Excurio, qui capte 91,4 % du chiffre d'affaires global, et ce à partir de seulement 17,2 % des ventes totales, et hormis les œuvres accessibles en ligne via les plateformes (6,5 % / 35,2 %), il existe une majorité d'œuvres immersives qui inventent leurs propres modèles et se diffusent dans une multitude de lieux. Parmi les différents types d'œuvres, le Fulldome a connu en 2025 une chute impressionnante, en particulier à la suite de son explosion en 2024 avec un chiffre d'affaires de 0,34 M€. Les 2 œuvres Fulldome présentées à l'international en 2025 n'ont généré que 1 400 €, preuve que le modèle de revenus reste fluctuant, malgré les nombreux dômes existants.

À l'inverse, le modèle mêlant performance live et XR a connu un bel essor en 2025, et un écho médiatique porté en partie par **L'Ombre** de Blanca Li, présenté à la Mostra de Venise. Générant 2 % des ventes et presque 74 000 € de recettes, ce format connaît une forte augmentation par rapport aux années précédentes. Avec des jauges de spectateurs de plus en plus importantes, ces œuvres offrent une dimension supplémentaire à l'expérience XR, grâce aux casques de réalité mixte. Une œuvre comme **No Reality Show**, de Vincent Dupont et Charles Ayats et produite par Dark Euphoria, se classe 9^e selon le chiffre d'affaires. Les œuvres XR interactives marquent de leur côté le pas avec une baisse des recettes générées de 63 % par rapport à 2024, et un CA total de 0,10 M€. Elles représentent la majorité des ventes (44,0 %) et 29,3 % des œuvres ; néanmoins, elles sont impactées par une forte baisse des revenus. Il s'agit pourtant du modèle qui offre la plus grande visibilité à la XR française, avec des œuvres présentées dans tous les festivals à travers le monde, certes innovantes, mais qui peinent encore à trouver leur modèle économique, car souvent présentées en mode standalone. Chaque œuvre est ici un prototype, à l'instar du modèle cinématographique, mais elles doivent aussi s'adapter à chaque lieu de diffusion, et rester assez « flexibles ». En nombre de ventes, ce sont ces œuvres qui composent le top 3, puisqu'elles peuvent être diffusées dans de nombreuses configurations : festivals, lieux culturels ou autres. Ce sont ainsi **Oto's Planet** (de Gwenaél François, produit par Small Creative), **Less Than 5gr of Saffron** (de Négar Motevalymeidanshah, produit par Ten2Ten Films) et **Ito Meikyu** (de Boris Labbé, produit par Sacrebleu), qui ont le plus voyagé en 2025 – les deux dernières œuvres étant produites par des sociétés qui se consacrent principalement au cinéma. Ceci souligne un lien entre XR et cinéma/audiovisuel qui a toujours existé du fait de leurs modes de financement (CNC, chaînes de télévision), mais qui semble se resserrer, alors que de plus en plus de cinéastes montrent de l'intérêt à explorer ce médium. Une interaction qui a fait ses preuves, puisqu'**Ito Meikyu** a remporté le Grand Prix Venice Immersive en 2024 et **Less Than 5gr of Saffron** le Prix spécial du Jury Venice Immersive en 2025.

Les territoires de diffusion

Il est important de rappeler une nuance méthodologique au sujet de la répartition géographique des exportations. En effet, les ventes aux sociétés françaises opérant à l'international (Institut français) et les recettes réalisées par des sociétés françaises diffusant à l'international (le système d'exploitation du modèle LBE) ne peuvent pas être réparties géographiquement. Du coup,

les tendances évoquées ci-dessous concernent un quart du chiffre d'affaires lié à l'exportation d'œuvres immersives françaises.

L'analyse par zones géographiques montre une concentration des revenus sur deux zones, qui ont triplé leurs recettes entre 2024 et 2025 : l'Amérique du Nord et l'Asie. À l'inverse, elles sont divisées par deux en Europe et sur l'ensemble des autres zones géographiques. Les 10 premiers pays selon le chiffre d'affaires traduisent ce constat, les États-Unis, la Chine, le Canada, Taïwan et le Japon occupant les 5 premières places. La Corée du Sud, elle, est remplacée par l'Australie. Si l'Italie conserve également son statut de pays privilégié de diffusion de la XR française, 3 autres pays font leur entrée dans le top 10 en 2025 : le Brésil, le Panama et la Belgique. À noter que l'Italie et la Belgique cumulent ensemble 30 achats d'œuvres. On peut en déduire que les montants des achats en Europe ont baissé, malgré une réelle vitalité du secteur à travers ses festivals, ses lieux culturels, et des programmations constantes.

2025, une année de promesses

Après une année 2024 en demi-teinte, avec l'échec commercial de l'Apple Vision Pro, la diminution des productions commanditées par les constructeurs de casques et l'arrêt de la XR dans certains festivals de cinéma américains, l'année 2025, elle, a été marquée par des signaux plus positifs : des casques améliorés et accessibles qui créent un nouveau public, et un développement des salles immersives à travers le monde qui ouvrent de nouvelles possibilités aux créateurs. En France, le programme France 2030 « Culture immersive et métavers » a désigné ses premiers bénéficiaires, amorçant une nouvelle dynamique, avec des investissements visant à structurer l'industrie.

Autre signal positif, les femmes réalisent de plus en plus d'œuvres XR, seules ou en coréalisation. On peut citer par exemple **Less Than 5gr of Saffron** de Négar Motevalymeidanshah, **Eddie and I** de Maya Shekel, **Mamie Lou** d'Isabelle Andreani ou encore **Impulse: Playing With Reality** de May Abdalla et Barry Gene Murphy. En 2025, 32 % des œuvres sont réalisées par des femmes (20,0 %) ou des tandem homme & femme (12,0 %). Mais c'est 60,7 % du chiffre d'affaires global qui est généré par leurs œuvres, ainsi que 38 % des ventes. Tout cela prouve la belle présence des femmes réalisatrices dans la XR française à l'international. Si l'actualisation des données avec le modèle LBE peut donner le vertige et nous réjouir de ses résultats, il ne faut pas perdre de vue la fragilité de l'écosystème hors LBE, avec des recettes qui se concentrent dans certaines zones géographiques et des œuvres qui parviennent à circuler toujours plus, mais en générant moins de revenus. Le développement de réseaux de lieux dédiés à la XR ainsi que l'acclimatation d'un large public restent des facteurs cruciaux pour l'industrie. On peut être optimiste sur les territoires qui s'ouvrent progressivement à la XR : la Turquie et l'Océanie, qui donnent déjà des signaux positifs, et le Moyen-Orient, qui ne représente pour le moment que 1,6 % des ventes.

On observe aussi une évolution des festivals, qui comprennent le besoin des producteurs de toucher un plus large public, la question du coût de présentation des œuvres, et parviennent parfois à adapter leur accueil du public. Les festivals restent un lieu incontournable pour la visibilité des œuvres, du secteur, et sa structuration internationale, en particulier pour les œuvres qui ne suivent pas le modèle LBE. Une plus juste rétribution des producteurs et distributeurs reste à trouver.

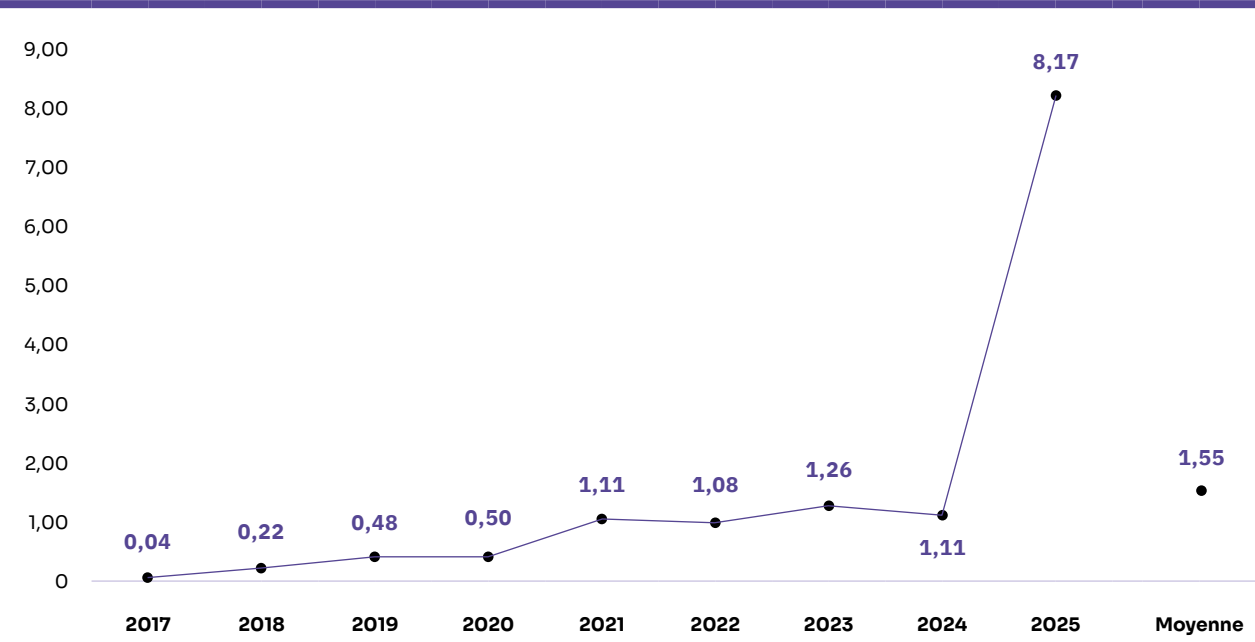
Laurence Reymond

LES GRANDS INDICATEURS

des œuvres immersives françaises à l'export à l'international

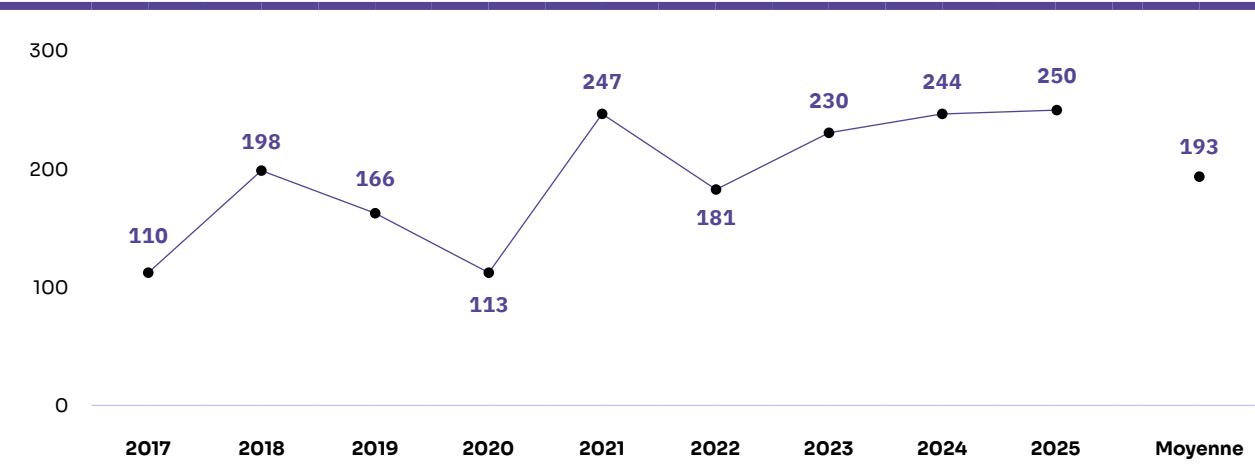
Le chiffre d'affaires

Depuis 2017, en millions d'euros



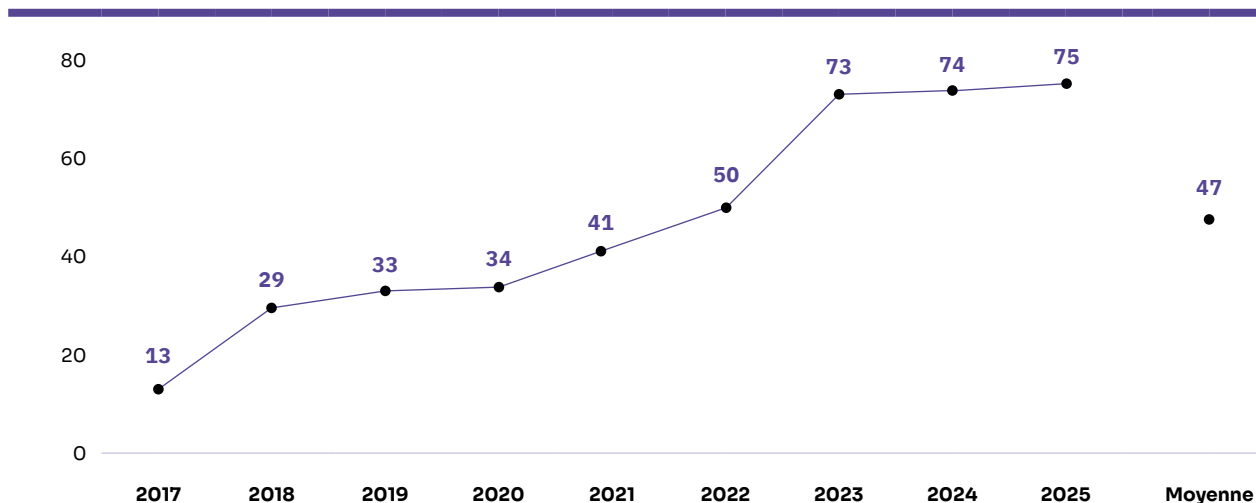
Les ventes

Depuis 2017



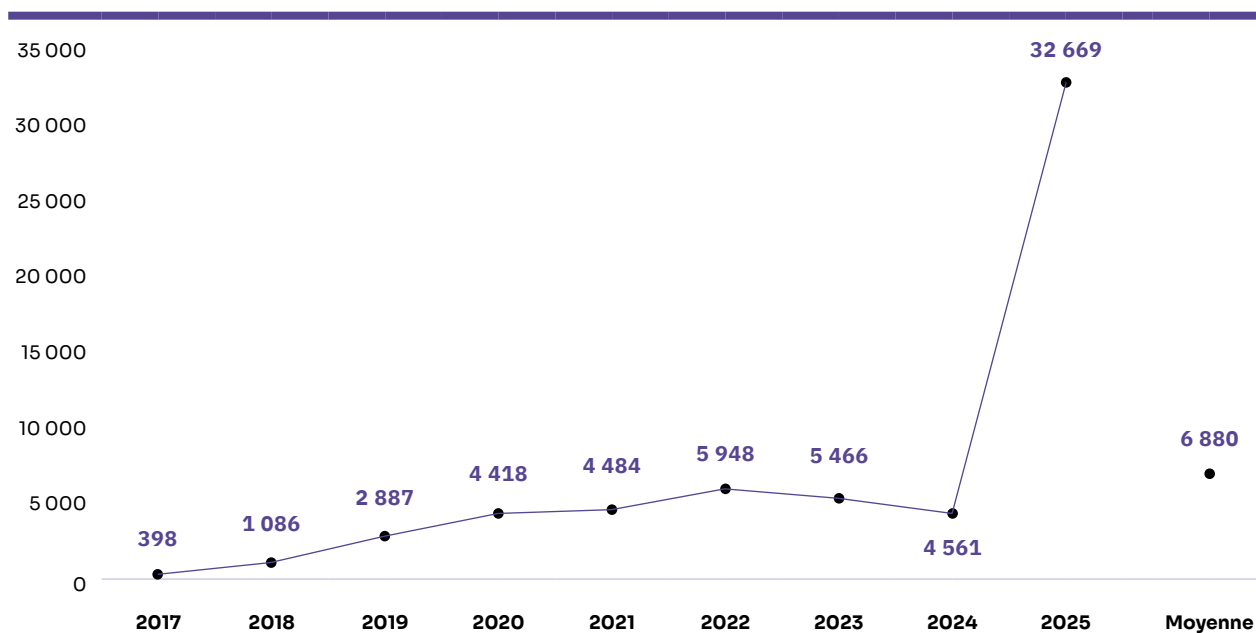
Les œuvres immersives

Depuis 2017



Le prix moyen de vente

Depuis 2017, en euros



LES MEILLEURES PERFORMANCES

des œuvres immersives françaises à l'export à l'international



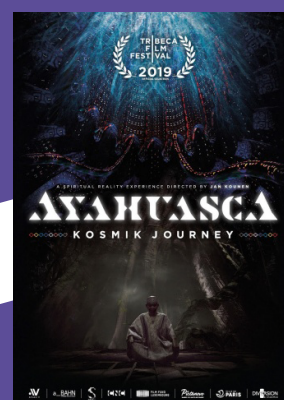
L'Horizon de Khéops
première œuvre immersive
selon le chiffre d'affaires en 2025



L'Horizon de Khéops
première œuvre immersive
selon le chiffre d'affaires depuis 2017



Oto's Planet
première œuvre immersive
selon les ventes en 2025



Ayahuasca
première œuvre immersive
selon les ventes depuis 2017



Behind the Dish
première œuvre immersive
de format linéaire
selon le chiffre d'affaires en 2025



La Palette de Van Gogh
première œuvre immersive
de format interactif
selon le chiffre d'affaires en 2025

LES RÉSULTATS

des œuvres immersives françaises à l'export à l'international

* L'ANALYSE DES ŒUVRES IMMERSIVES

Les œuvres immersives

Selon le chiffre d'affaires

En 2025

	Titre	Année de production
1	 L'Horizon de Khéops	2022
2	 Mondes disparus	2024
3	 Un soir avec les impressionnistes, Paris 1874	2022
4	 Behind the Dish	2022
5	 Titanic : Le Rêve englouti	2025
6	 Les Derniers Remparts, Carcassonne 1304	2025
7	 Gaudi, l'atelier du divin	2023
8	 Pompéi VR	2020
9	 No Reality Now	2025
10	 La Palette de Van Gogh	2023

Depuis 2017

	Titre	Année de production
1	 L'Horizon de Khéops	2022
2	 Mondes disparus	2024
3	 Un soir avec les impressionnistes, Paris 1874	2023
4	 Behind the Dish	2022
5	 Gloomy Eyes	2019
6	 Madrid Noir	2021
7	 BattleScar	2018
8	 Titanic : Le Rêve englouti	2025
9	 Pompéi	2020
10	 Ayahuasca	2019

Selon les ventes

En 2025

	Titre	Année de production
1	 Oto's Planet	2024
2	 Less Than 5gr of Saffron	2025
3	 Ito Meikyu	2024
4	 Empereur	2023
5	 L'Horizon de Khéops	2022
6	 Jack & Flo	2024
7	 Mamie Lou	2024
8	 La Triste Histoire de la petite souris qui voulait absolument devenir quelqu'un	2025
9	 Mondes disparus	2024
10	 Astra	2024

Depuis 2017

	Titre	Année de production
1	 Ayahuasca	2019
2	 -22.7°C	2019
3	 Gloomy Eyes	2019
4	 The Real Thing	2018
5	 I Saw the Future	2017
6	 Notes on Blindness	2016
7	 BattleScar	2018
8	 Dolphin Man VR	2017
9	 Empereur	2023
10	 Kinoscope	2017

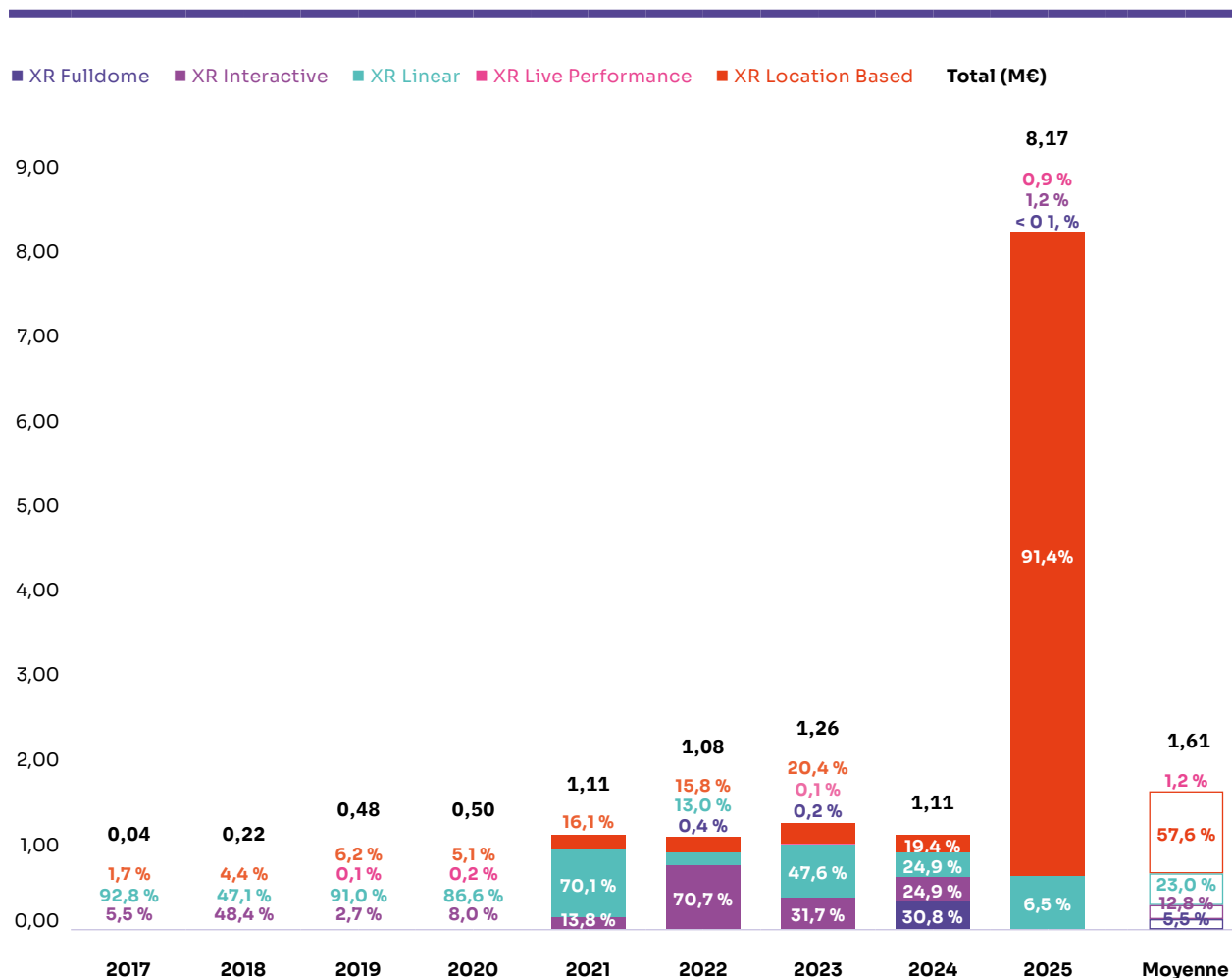
* L'ANALYSE DES ŒUVRES IMMERSIVES

Le format

En 2025

Format	Chiffre d'affaires		Ventes		Œuvres immersives	
XR Fulldome	1 400 €	< 0,1 %	4	1,6 %	2	2,7 %
XR Interactive	100 286 €	1,2 %	110	44,0 %	22	29,3 %
XR Linear	528 805 €	6,5 %	88	35,2 %	37	49,3 %
XR Live Performance	73 951 €	0,9 %	5	2,0 %	3	4,0 %
XR Location Based	7 462 835 €	91,4 %	43	17,2 %	11	14,7 %
Total	8 167 276 €	100,0 %	250	100,0 %	75	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires



* L'ANALYSE DES ŒUVRES IMMERSIVES

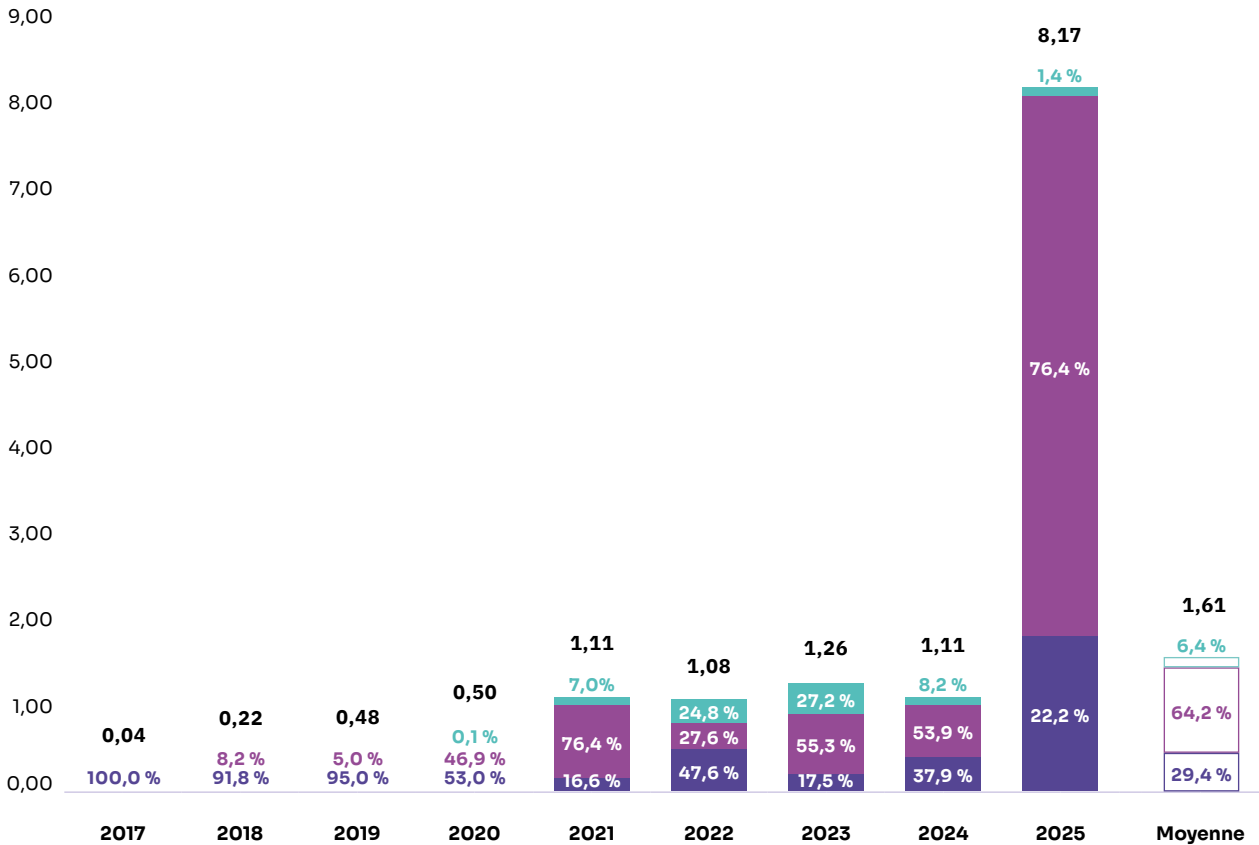
L'année de production

En 2025

Année de production	Chiffre d'affaires		Ventes		Œuvres immersives	
2024 + 2025	1 810 495 €	22,2 %	126	50,4 %	21	28,0 %
2021 + 2022 + 2023	6 243 026 €	76,4 %	80	32,0 %	33	44,0 %
Avant 2021	113 756 €	1,4 %	44	17,6 %	21	28,0 %
Total	8 167 277 €	100,0 %	250	100,0 %	75	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires

A-0 + A-1 A-2 > A-4 A-4 > Total (M€)



* L'ANALYSE DES ŒUVRES IMMERSIVES

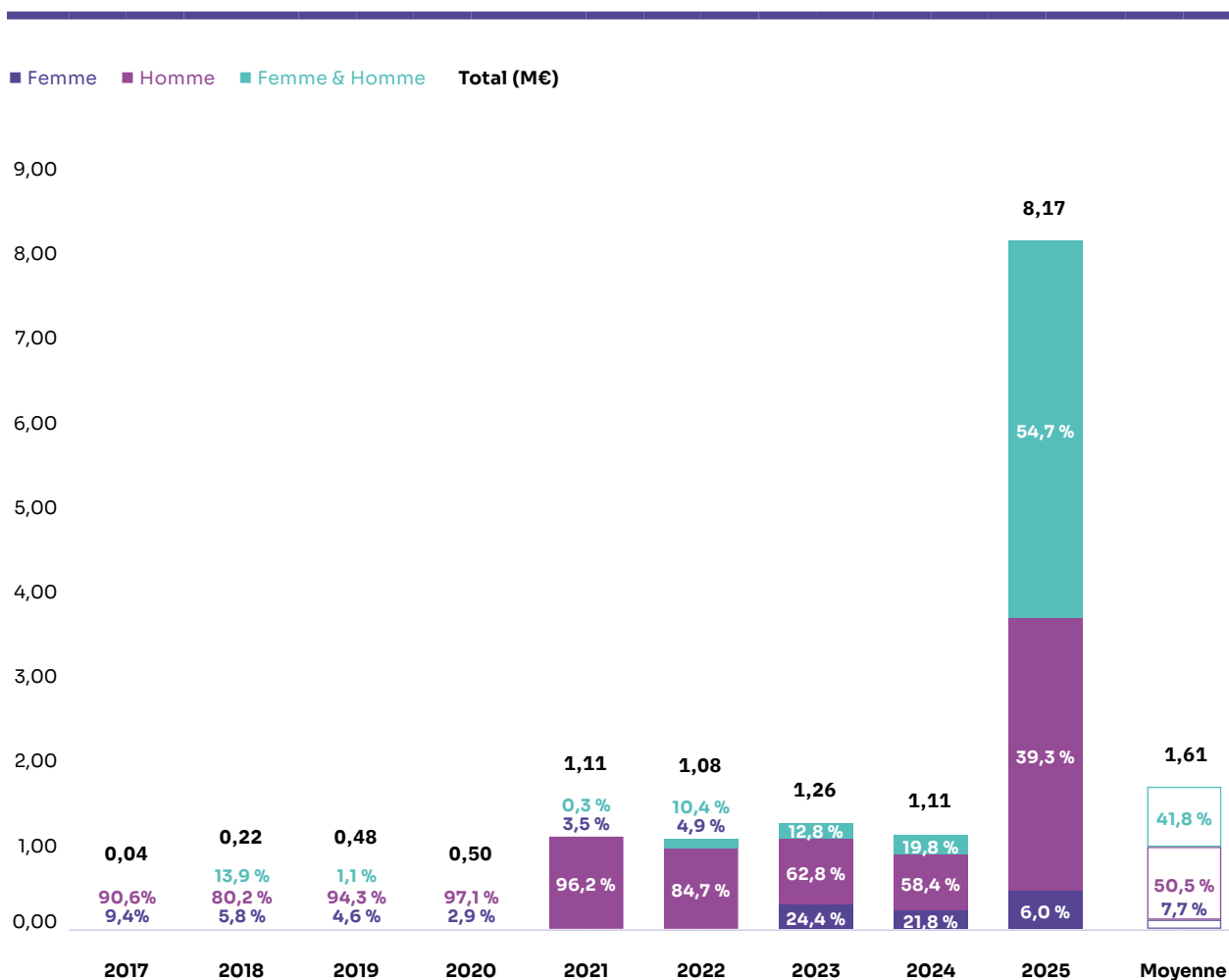


La réalisation

En 2025

Réalisation	Chiffre d'affaires		Ventes		Œuvres immersives	
Femme	492 768 €	6,0 %	46	18,4 %	15	20,0 %
Homme	3 208 714 €	39,3 %	155	62,0 %	51	68,0 %
Femme & Homme	4 465 795 €	54,7 %	49	19,6 %	9	12,0 %
Total	8 167 276 €	100,0 %	250	100,0 %	75	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires



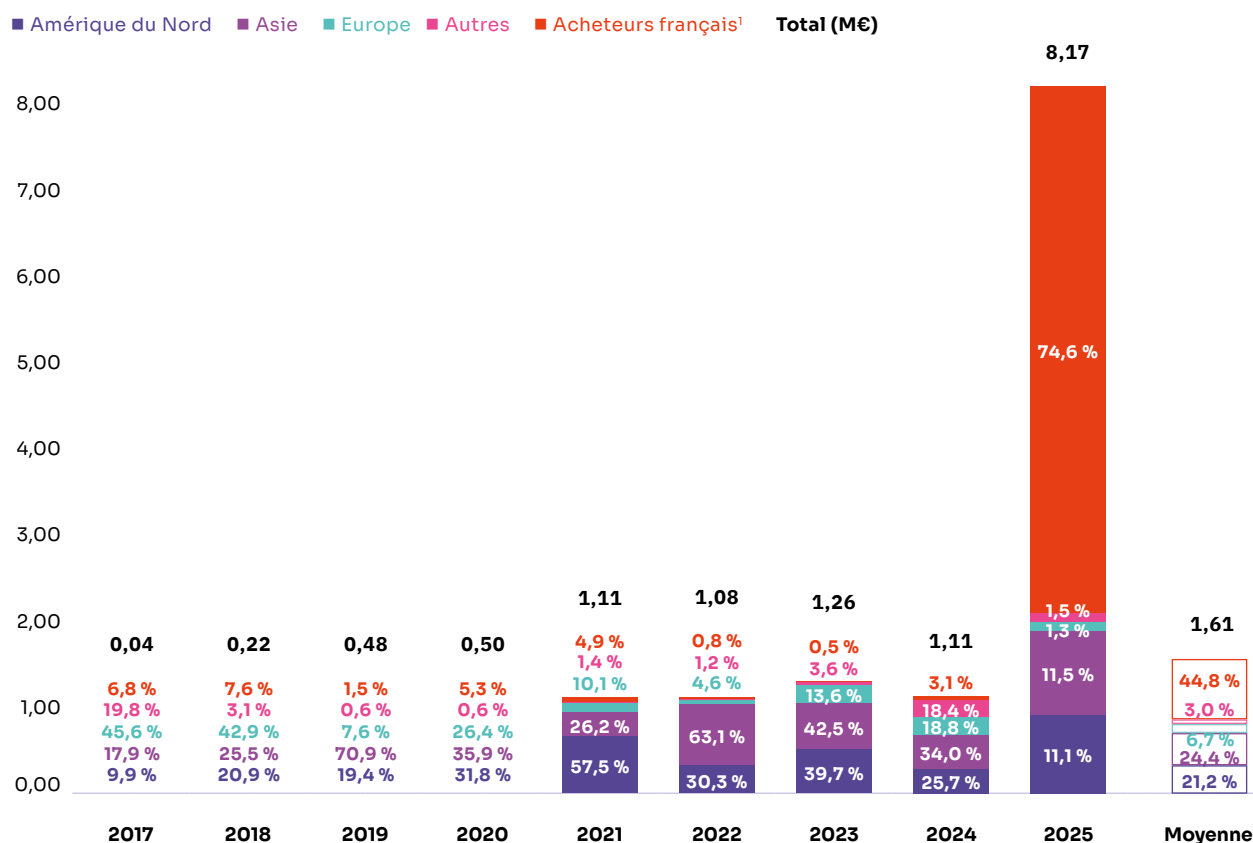
* L'ANALYSE DES ZONES GÉOGRAPHIQUES

La zone géographique

En 2025

Zone géographique	Chiffre d'affaires		Ventes	
Afrique	2 360 €	< 0,1 %	4	1,6 %
Amérique du Nord	904 360 €	11,1 %	14	5,6 %
Amérique latine	46 854 €	0,6 %	11	4,4 %
Asie	941 698 €	11,5 %	56	22,4 %
Europe centrale et orientale	11 250 €	0,1 %	33	13,2 %
Europe occidentale	98 143 €	1,2 %	86	34,4 %
Océanie	69 863 €	0,9 %	7	2,8 %
Proche et Moyen-Orient	3 550 €	< 0,1 %	4	1,6 %
Acheteurs français ¹	6 089 199 €	74,6 %	35	14,0 %
Europe	109 393 €	1,3 %	119	47,6 %
Hors Europe	1 968 684 €	24,1 %	96	38,4 %
Total	8 167 276 €	100,0 %	250	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires



¹ Ventes à des sociétés françaises opérant à l'international (ARTE, Institut français, etc.) et recettes réalisées par des sociétés françaises diffusant à l'international.

* L'ANALYSE DES ZONES GÉOGRAPHIQUES

Le pays

En 2025, selon le chiffre d'affaires

Pays	Chiffre d'affaires		Ventes	
1 États-Unis	603 718 €	7,4 %	10	4,0 %
2 Chine	471 071 €	5,8 %	23	9,2 %
3 Canada	300 643 €	3,7 %	4	1,6 %
4 Taïwan	300 386 €	3,7 %	16	6,4 %
5 Japon	137 840 €	1,7 %	7	2,8 %
6 Australie	69 863 €	0,9 %	7	2,8 %
7 Brésil	24 637 €	0,3 %	6	2,4 %
8 Panama	21 087 €	0,3 %	1	0,4 %
9 Belgique	20 001 €	0,2 %	16	6,4 %
10 Italie	19 950 €	0,2 %	14	5,6 %
Total du top 10	1 969 195 €	24,1 %	104	41,6 %
Autres pays étrangers (26)	108 882 €	1,3 %	111	44,4 %
France (pour export)¹	6 089 199 €	74,6 %	35	14,0 %
Total	8 167 276 €	100 %	250	100 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires

Pays	Chiffre d'affaires		Ventes	
1 États-Unis	2 487 195 €	17,8 %	196	11,3 %
2 Chine	2 236 802 €	16,0 %	117	6,7 %
3 Taïwan	629 399 €	4,5 %	135	7,8 %
4 Canada	466 928 €	3,3 %	57	3,3 %
5 Corée du Sud	305 579 €	2,2 %	78	4,5 %
6 Australie	279 018 €	2,0 %	27	1,6 %
7 Royaume-Uni	211 302 €	1,5 %	55	3,2 %
8 Japon	160 274 €	1,1 %	33	1,9 %
9 Espagne	98 964 €	0,7 %	81	4,7 %
10 Suisse	96 009 €	0,7 %	70	4,0 %
Total du top 10	6 971 470 €	49,9 %	849	48,8 %
Autres pays étrangers (49)	740 681 €	5,3 %	729	41,9 %
France (pour export)¹	6 246 626 €	44,8 %	161	9,3 %
Total	13 958 777 €	100 %	1 739	100 %

¹ Ventes à des sociétés françaises opérant à l'international (ARTE, Institut français, etc.) et recettes réalisées par des sociétés françaises diffusant à l'international.

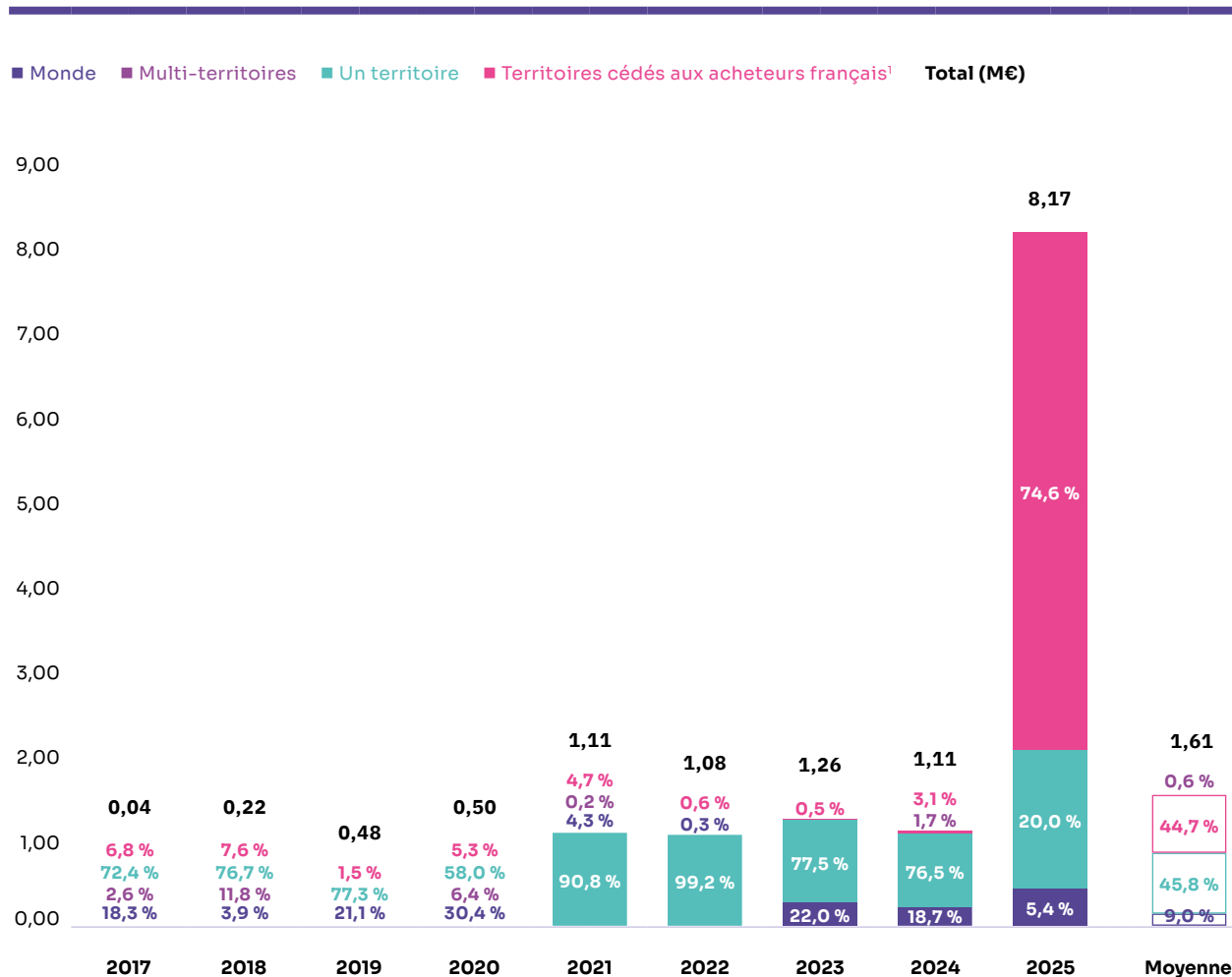
* L'ANALYSE DES ZONES GÉOGRAPHIQUES

Le territoire cédé

En 2025

Territoire cédé	Chiffre d'affaires		Ventes	
Monde	445 000 €	5,4 %	1	0,4 %
Multi-territoires	0 €	0,0 %	0	0,0 %
Un territoire	1 633 077 €	20,0 %	214	85,6 %
Territoires cédés aux acheteurs français ¹	6 089 199 €	74,6 %	35	14,0 %
Total	8 167 276 €	100,0 %	250	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires



¹ Ventes à des sociétés françaises opérant à l'international (ARTE, Institut français, etc.) et recettes réalisées par des sociétés françaises diffusant à l'international.

* L'ANALYSE DES ACHETEURS

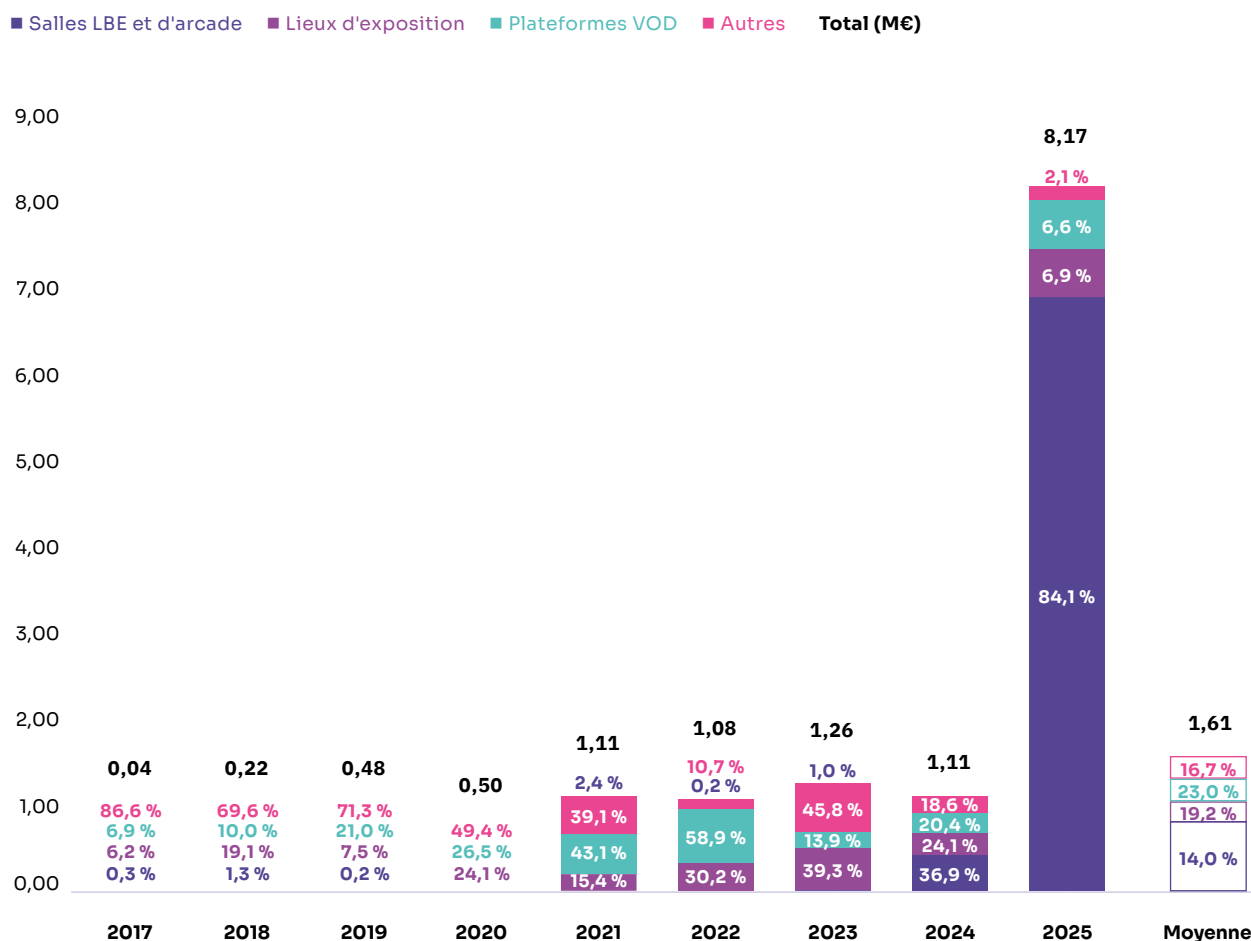


Le type d'acheteur

En 2025

Type d'acheteur	Chiffre d'affaires		Ventes	
Distributeurs	16 362 €	0,2 %	14	5,6 %
Festivals internationaux	134 025 €	1,6 %	120	48,0 %
Institutionnels / Ambassades	36 860 €	0,5 %	17	6,8 %
Lieux d'exposition	562 054 €	6,9 %	48	19,2 %
Plateformes VOD	540 956 €	6,6 %	4	1,6 %
Salles LBE et d'arcade	6 868 720 €	84,1 %	44	17,6 %
TV / Telco	8 300 €	0,1 %	3	1,2 %
Total	8 167 276 €	100,0 %	250	100,0 %

Depuis 2017, selon le chiffre d'affaires



ANNEXE

Les entrées des œuvres immersives françaises à l'international

En 2025

	Titre	Année de production	Entrées dans les salles LBE et d'arcade
1	 L'Horizon de Khéops	2022	911 384
2	 Mondes disparus	2024	252 740
3	 Un soir avec les impressionnistes, Paris 1874	2023	159 078
4	 Les Derniers Remparts, Carcassonne 1304	2025	132 343
5	 Titanic : Le Rêve englouti	2025	110 000
6	 Pompéi VR	2020	69 485
7	 Colisée, l'arène de légende	2025	17 500
8	 Quantum Dome Project	2025	10 000
9	 Gaudi, l'atelier du divin	2023	8 500
10	 Versailles – Les Jardins disparus du Roi Soleil	2025	5 816
11	 Le Bal de Paris de Blanca Li	2021	1 340





2

Les œuvres immersives françaises dans les festivals à l'international

LES CHIFFRES ET INFOS-CLÉS

des œuvres immersives françaises dans les festivals
à l'international en 2025

43

œuvres immersives
sélectionnées

101

sélections

23

festivals
ayant sélectionné
des œuvres immersives

21

œuvres immersives circulent
dans plusieurs festivals

3

œuvres immersives
primées

4

prix

44,2 %

des œuvres immersives
sélectionnées sont au format
XR Interactive

51,2 %

des œuvres immersives
sélectionnées sont
**réalisées ou coréalisées
par des femmes**



Oto's Planet
première œuvre immersive
selon les sélections



La Fille qui explose VR
première œuvre immersive
selon les prix



Europe occidentale
première zone géographique
selon les sélections



France
premier pays
selon les sélections

**Festival du Film de Kaohsiung
et Mostra de Venise**
premiers festivals
selon les sélections

MÉTHODOLOGIE

* Cette étude porte exclusivement sur les sélections et les prix remportés par les œuvres immersives de production française (majoritaire et minoritaire) recensés dans les 23 festivals suivis par Unifrance. Cet échantillon ne couvre pas la totalité des manifestations actives à travers le monde, mais il restitue néanmoins un panorama sur les principaux festivals et les principales récompenses du secteur.

* Les festivals francophones et de films français sont volontairement exclus, ainsi que les mentions dans les palmarès. Par leur dimension internationale, certains festivals basés en France sont également inclus dans le périmètre étudié.

LES TENDANCES

des œuvres immersives françaises dans les festivals à l'international en 2025

Les œuvres françaises les plus remarquées et primées en 2025

Preuve s'il en fallait de l'importance de la Mostra de Venise pour les œuvres immersives, le top 10 des œuvres ayant été le plus sélectionnées en 2025 est composé quasi uniquement d'œuvres étant passées par Venice Immersive en 2024 ou en 2025. C'est **Less Than 5gr of Saffron** de Négar Motevalymeidanshah, récompensé par le Prix spécial du Jury à Venice Immersive en 2025, qui a été le plus sélectionné à l'international (7 sélections), à égalité avec **Oto's Planet** de Gwenaél François, qui avait remporté le même prix à Venice Immersive en 2024... et qui était déjà l'œuvre la plus sélectionnée en 2024. Parmi les autres œuvres françaises ayant voyagé en festivals, avec au moins 5 sélections, citons **Ito Meikyu** de Boris Labbé, **La Fille qui explose VR** de Caroline Poggi et Jonathan Vinel, **Eddie and I** de Maya Shekel ou encore **Impulse: Playing With Reality** de May Abdalla et Barry Gene Murphy, soit une majorité d'œuvres ayant débuté leurs carrières en 2024. Côté récompenses, c'est **La Fille qui explose VR** qui a remporté le plus de prix, avec ses récompenses aux festivals BOGOSHORTS en Colombie et Festival international du film documentaire de Ji.hlava en République tchèque.

Les festivals qui ont programmé le plus d'œuvres françaises en 2025

Les festivals accueillent majoritairement des œuvres de XR interactive ou linéaire (69,8 % des œuvres), souvent présentées en installation standalone. Le LBE représente 20,9 % des œuvres sélectionnées. Aux deux premières places des festivals ayant sélectionné le plus d'œuvres françaises en 2025 (13 sélections), pas de surprise à retrouver le Festival de Kaohsiung à Taïwan et la Mostra de Venise. Ces deux événements sont incontournables pour le secteur de l'immersif, autant pour la présentation des œuvres que pour leur dimension professionnelle. Le troisième festival est ART*VR en République tchèque, un événement dédié à l'immersif et qui présentait 11 œuvres françaises. L'immersif marque aussi une belle percée en 2025 dans les

festivals internationaux en France : Cannes Immersive présentait 8 œuvres, le Festival du court-métrage de Clermont-Ferrand 7 et le Festival d'Annecy 5. En Europe, le Festival international du film de Genève (GIFF) en Suisse, le Festival d'animation Kaboom aux Pays-Bas et UnitedXR Europe en Belgique présentaient chacun 5 œuvres françaises. On peut noter un intérêt pour l'immersif qui se confirme du côté des festivals de documentaires : DOK Leipzig en Allemagne, le précité Ji.hlava en République tchèque, IDFA aux Pays-Bas ou encore Sheffield Doc/Fest ont tous présenté au moins une œuvre française.

On remarque enfin la confirmation du désintérêt des festivals de cinéma en Amérique du Nord pour l'immersif, en particulier aux États-Unis, où Tribeca et Sundance ont cessé leurs programmations en 2023, tout comme le Festival du Nouveau Cinéma au Canada. Seul SXSW à Austin aura présenté 2 œuvres françaises en 2025.

Les zones géographiques qui diffusent le plus d'œuvres XR en festival

Loin devant, c'est en Europe occidentale que l'on trouve le plus grand nombre de sélections en festivals, qu'ils soient dédiés à l'immersif, ou bien qu'ils l'incluent dans leurs programmes. 36 œuvres françaises y ont circulé en 2025, réalisant près de deux tiers des sélections mondiales. Si l'on étend le périmètre à l'Europe centrale et orientale, le volume de sélections dépasse 80 %. La présence de l'immersif et l'usage du casque VR se sont démocratisés dans les festivals de cinéma.

L'Asie totalise 14 sélections, qui se répartissent entre Kaohsiung (13) et Bucheon (1). L'Amérique se répartit entre le sud, 3 sélections à BOGOSHORTS, et le nord, 2 à SXSW. La liste des événements ouverts à l'immersif, qui était en expansion constante ces dernières années, semble se stabiliser en 2025, voire marquer un léger recul. En parallèle, l'Afrique et le Proche et Moyen-Orient sont des territoires qui n'offrent pas encore de sélections. La question de la rentabilité des présentations en festivals pour les producteurs semble cruciale dans l'évolution de ce type de sélections, car ils ne pourront multiplier les présentations à l'international sans une logique économique viable.

Laurence Reymond

LES MEILLEURES PERFORMANCES

des œuvres immersives françaises dans les festivals à l'international



**Less Than 5gr of Saffron
et Oto's Planet**
premières œuvres immersives
selon les sélections en 2025



Another Place
première œuvre immersive
de format Live Performance
selon les sélections en 2025



La Fille qui explose VR
première œuvre immersive
selon les prix en 2025

LES RÉSULTATS

des œuvres immersives françaises dans les festivals à l'international

* L'ANALYSE DES ŒUVRES IMMERSIVES



Les œuvres immersives

En 2025, selon les sélections et selon les prix

Sélections			Prix		
Titre	Année de production	Sélections	Titre	Année de production	Prix
1 Less Than 5gr of Saffron	2025	7	1 La Fille qui explose VR	2025	2
Oto's Planet	2024	7	2 Impulse: Playing With Reality	2024	1
3 Ito Meikyu	2024	6	Less Than 5gr of Saffron	2025	1
La Fille qui explose VR	2025	6	4		
5 Eddie and I	2025	5	5		
Impulse: Playing With Reality	2024	5	6		
Jack & Flo	2024	5	7		
8 Another Place	2024	4	8		
Danse Danse Danse – Matisse	2025	4	9		
Mamie Lou	2024	4	10		



Le format

En 2025

Format	Sélections		Prix		Œuvres immersives	
XR Fulldome	2	2,0 %	0	0,0 %	1	2,3 %
XR Interactive	51	50,5 %	1	25,0 %	19	44,2 %
XR Linear	28	27,7 %	3	75,0 %	11	25,6 %
XR Live Performance	6	5,9 %	0	0,0 %	3	7,0 %
XR Location Based	14	13,9 %	0	0,0 %	9	20,9 %
Total	101	100,0 %	4	100,0 %	43	100,0 %

* L'ANALYSE DES ŒUVRES IMMERSIVES

La réalisation

En 2025

Réalisation	Sélections		Prix		Œuvres immersives	
Femme	33	32,7 %	1	25,0 %	15	34,9 %
Homme	49	48,5 %	0	0,0 %	21	48,8 %
Femme & Homme	19	18,8 %	3	75,0 %	7	16,3 %
Total	101	100,0 %	4	100,0 %	43	100,0 %

* L'ANALYSE DES ZONES GÉOGRAPHIQUES

La zone géographique

En 2025

Zone géographique	Sélections		Prix		Œuvres immersives	
Afrique	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %
Amérique du Nord	2	2,0 %	0	0,0 %	2	4,7 %
Amérique latine	3	3,0 %	1	25,0 %	3	7,0 %
Asie	14	13,9 %	0	0,0 %	14	32,6 %
Europe centrale et orientale	17	16,8 %	1	25,0 %	13	30,2 %
Europe occidentale	64	63,4 %	2	50,0 %	36	83,7 %
Océanie	1	1,0 %	0	0,0 %	1	2,3 %
Proche et Moyen-Orient	0	0,0 %	0	0,0 %	0	0,0 %
Europe	81	80,2 %	3	75,0 %	38	88,4 %
Hors Europe	20	19,8 %	1	25,0 %	18	41,9 %
Total	101	100,0 %	4	100,0 %	43	100,0 %

* L'ANALYSE DES FESTIVALS

Le festival

En 2025, selon les sélections

Festival	Pays	Sélections		Prix	
1 Kaohsiung	Taiwan	13	12,9 %	0	0,0 %
Venise	Italie	13	12,9 %	1	25,0 %
3 ART*VR	République tchèque	11	10,9 %	0	0,0 %
4 Cannes	France	8	7,9 %	0	0,0 %
5 Clermont-Ferrand	France	7	6,9 %	0	0,0 %
6 Annecy	France	5	5,0 %	0	0,0 %
Genève	Suisse	5	5,0 %	0	0,0 %
Kaboom	Pays-Bas	5	5,0 %	1	25,0 %
UnitedXR Europe	Belgique	5	5,0 %	0	0,0 %
10 Animatou	Suisse	4	4,0 %	0	0,0 %
MIA	Italie	4	4,0 %	0	0,0 %
12 BOGOSHORTS	Colombie	3	3,0 %	1	25,0 %
IDFA	Pays-Bas	3	3,0 %	0	0,0 %
14 Anim'Est	Roumanie	2	2,0 %	0	0,0 %
DOK Leipzig	Allemagne	2	2,0 %	0	0,0 %
Ji.hlava	République tchèque	2	2,0 %	1	25,0 %
Cracovie	Pologne	2	2,0 %	0	0,0 %
SXSW	États-Unis	2	2,0 %	0	0,0 %
19 Berlinale	Allemagne	1	1,0 %	0	0,0 %
Bucheon	Corée du Sud	1	1,0 %	0	0,0 %
Interfilm Berlin	Allemagne	1	1,0 %	0	0,0 %
Melbourne	Australie	1	1,0 %	0	0,0 %
Sheffield Doc/Fest	Royaume-Uni	1	1,0 %	0	0,0 %
Total		101	100,0 %	4	100,0 %

ANNEXE

Le palmarès des œuvres immersives françaises dans les festivals à l'international

Les prix les plus prestigieux remportés dans les festivals internationaux majeurs

En 2025

Festival	Pays	Prix	Titre		Année de production
BOGOSHORTS	Colombie	Prix de la meilleure œuvre - Compétition VR	LI	La Fille qui explose VR	2025
Ji.hlava	République tchèque	Prix de la meilleure œuvre VR	LI	La Fille qui explose VR	2025
Kaboom	Pays-Bas	Prix de la meilleure œuvre VR	LI	Impulse: Playing With Reality	2024
Venise	Italie	Prix spécial du Jury	LI	Less Than 5gr of Saffron	2025

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

CHARGÉ D'ÉTUDES CINÉMA ET COURTS-MÉTRAGES

Axel Petit

axel.petit@unifrance.org

RESPONSABLE DU SERVICE COURTS-MÉTRAGES ET ŒUVRES IMMERSIVES

Laurence Reymond

laurence.reymond@unifrance.org

ONT ÉGALEMENT PARTICIPÉ À LA RÉALISATION
DE CET OUVRAGE

Paloma Desmots et **Pauline Leroux**

RESPONSABLE COMMUNICATION ET PARTENARIATS

Chloé Tuffreau

chloe.tuffreau@unifrance.org

GRAPHISME / SUIVI DE FABRICATION

Maryse Poulvet

maryse.poulvet@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 & réalisation Caroline Péneau
Imprimé en France en novembre 2026 par STIPA



UNIFRANCÉ

Tous les accents de la créativité

UNIFRANCE
13, rue Henner
75009 Paris

UNIFRANCE.ORG



@: My French Stories / Unifrance