



## COMMUNIQUE DE PRESSE

Tourcoing, le 13 avril 2023

### Pictanovo partenaire de la 1ère étude de marché de la XR en France

Réalité virtuelle, réalité augmentée ou mixte ou narration interactive : les nouveaux médias ne cessent de bouleverser les genres. Attentifs aux évolutions de la filière audiovisuelle et désireux d'investir sur les marchés d'avenir, **nous soutenons depuis plusieurs années les projets de XR menés en région.**

Parce que les évolutions récentes du secteur nécessitent un état des lieux et une analyse fine pour ouvrir de nouvelles perspectives, **le CNXR (Conseil national de la XR) et Kantar avec le soutien de Pictanovo et des autres partenaires, ont lancé la première étude de marché de la XR en France.**



Le Ministre délégué chargé de la transition numérique et des télécommunications, Jean-Noël Barrot, qui recevait les résultats de cette étude le 11 avril à Bercy a déclaré *qu'une consultation publique allait être lancée auprès de l'écosystème afin de recueillir attentes et perspectives des parties prenantes et de finaliser la stratégie économique de la France pour les univers immersifs et virtuels.*

Afin de mailler au mieux l'ensemble des acteurs du territoire, Pictanovo présentait aujourd'hui les résultats de cette étude à l'écosystème des Hauts-de-France en présence notamment de Maud Clavier et Frédéric Lecompte, Présidente et Vice-président du CNXR. Ces résultats ont pour but de valoriser l'industrie de la XR et les usages qu'elle développe, et visent toutes celles et ceux qui sont intéressés par ces nouveaux usages.

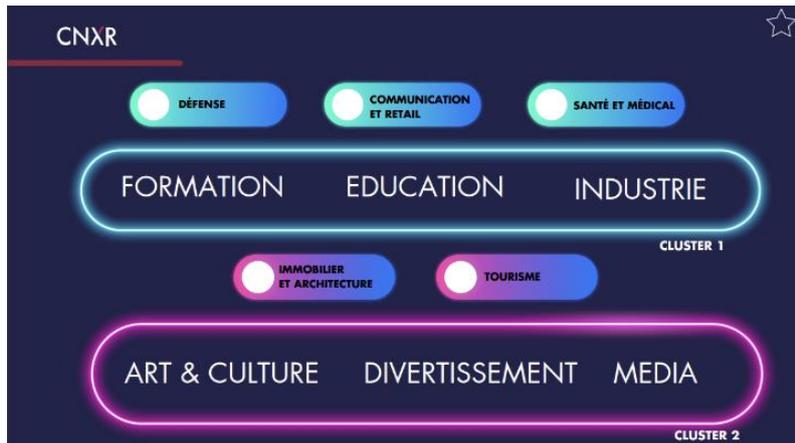
Ainsi, plusieurs défis sont à relever pour accompagner et soutenir le développement des entreprises de la XR en France :

- Donner de la visibilité au secteur pour aider les entreprises à faire connaître leurs solutions et expertises et soutenir leurs actions commerciales
- Assurer un soutien financier aux acteurs du marché pour financer leurs investissements et leur permettre de faire face à la concurrence étrangère, mieux armée

- Pallier aux difficultés de recrutement dus à la fois au manque de moyens et au manque de formation spécifique aux métiers de la XR
- Alerter sur les difficultés d'application des outils législatifs et réglementaires qui peinent à s'adapter au métavers en constante évolution

[Cliquez ici pour découvrir la présentation de l'étude](#)

**Un potentiel de création de valeur important dans des secteurs différents et des opportunités de développement économique pour les prochaines années.**



250 entreprises du secteur font un CA annuel de 100 M€.

1000 emplois seront créés d'ici 2025 dans le secteur de la XR.

Chez Pictanovo, nous soutenons une dizaine de projets chaque année, souvent expérimentaux et exploratoires avec des technologies et dispositifs toujours en perpétuelle évolution.

Ainsi, notre écosystème régional est bel et bien présent avec des entreprises pérennes et nous soutenons actuellement une majorité de projets en réalité virtuelle ainsi que des projets d'applications interactives, de réalité augmentée/mapping, de projets sur les réseaux sociaux (série Instagram) ou de projets transmédia/multidisciplinaires. Le métavers, nouvel internet tridimensionnel et immersif est bien entendu dans tous les esprits des professionnels du secteur.

Particulièrement attentifs aux évolutions rapides du secteur, nous continuerons de soutenir et d'accompagner les entreprises du secteur afin de structurer un secteur économique et culturel fondamental pour l'avenir des Hauts-de-France.