



Le Sommet sur les Mondes Virtuels 2026 dévoile la liste des intervenants pour son événement à Bruxelles

Des personnalités de premier plan issues de l'écosystème européen des mondes virtuels animeront les sept sessions thématiques prévues le 10 septembre. Les inscriptions sont toujours ouvertes.

BRUXELLES, le 4 août 2026 : Suite à l'annonce du sommet OPENVERSE 2026, le consortium OPENVERSE a confirmé aujourd'hui la première vague d'intervenants qui animeront les débats au cours des sept sessions thématiques du sommet, le 10 septembre à Bruxelles. La liste des intervenants confirmés rassemble des chercheurs, des experts en normalisation, des leaders du secteur et des professionnels de la création issus de l'ensemble de la communauté européenne des mondes virtuels.

Anne Bajart, chef d'unité adjointe à la Commission européenne, ouvrira la journée par un discours d'ouverture intitulé « La stratégie de l'UE pour les mondes virtuels : présent et avenir », après le discours de bienvenue prononcé par le coordinateur d'OPENVERSE, **Francesco Mureddu**. « Avec des intervenants de ce calibre confirmés, le sommet OPENVERSE s'annonce comme une véritable session de travail pour la communauté européenne des mondes virtuels, et non pas seulement comme une vitrine », a déclaré **Francesco Mureddu**, coordinateur d'OPENVERSE. « Chacun d'entre eux apporte une pièce différente du puzzle : normes, éthique, innovation des PME, pratiques créatives ; et ensemble, ils reflètent exactement le dialogue intersectoriel que ce sommet a été conçu pour susciter. »

Intervenants confirmés par session

Scénarios d'avenir 2030–2040

Camille Donegan, d'Eirmersive, s'appuiera sur son expérience en matière de création de communautés au sein des réseaux européens de technologies immersives. **Patricia Pons Tomas**, de l'ITI de Valence, présentera des perspectives de recherche sur la normalisation et l'harmonisation technique dans le paysage des mondes virtuels.

Normalisation

Alina Kadlubsky, d'Open AR Cloud, partagera son point de vue sur les normes d'interopérabilité et les infrastructures ouvertes de calcul spatial. **Christoph Runde**, du Virtual Dimension Center, expliquera comment les PME peuvent être compétitives et innover au sein d'écosystèmes ouverts de mondes virtuels. **Luis Bravo Martins**, de XRSI Europe, apportera son expertise en matière de sécurité, d'éthique et de cadres de confiance pour les environnements immersifs.

Boîte à outils de co-crétation

Kathrine Fremming est responsable des partenariats culturels au sein du studio de production XR primé Khora, où elle dirige le développement de projets immersifs à la croisée de l'art, de la technologie et des affaires.

Le rôle des PME dans la conception de mondes virtuels ouverts et souverains

Sébastien Nahon, de l'UCL Louvain, apportera une perspective académique et prospective sur les écosystèmes souverains des mondes virtuels. **Alexandra Gerard** apportera son expertise en tant que cofondatrice et codirectrice de UnitedXR, l'un des plus grands événements internationaux consacrés à la réalité étendue (XR) en Europe, qui se tient chaque année à Bruxelles. Président du XRBB et directeur artistique de Studio Deussen, **Tim Deussen** œuvre à favoriser l'intégration de la réalité étendue (XR) dans des domaines tels que l'intelligence artificielle, le métaverse industriel et les industries du divertissement.

Innovation durable

Stephan Sorkin, de l'Association allemande de réalité virtuelle, apportera un point de vue intersectoriel sur la croissance durable au sein de l'écosystème des mondes virtuels.

Mondes virtuels éthiques

Abdoul Benamer, PDG et fondateur d'i-oasis, partagera ses réflexions sur ce que devraient être les mondes virtuels éthiques. Leurs contributions alimenteront directement les principaux résultats du sommet : un discours européen convergent sur les mondes virtuels, des résultats concrets issus de la co-crétation, ainsi que le rapport du sommet OPENVERSE contenant des recommandations politiques et des priorités techniques.

L'héritage d'OPENVERSE

Les partenaires du consortium présenteront les outils développés dans le cadre d'OPENVERSE, qui devraient rester disponibles au-delà de la fin du projet en tant que ressources durables pour référence future.

Détails de l'inscription

Les inscriptions au Sommet OPENVERSE 2026 sont toujours ouvertes. Les places sont limitées et il est vivement recommandé de s'inscrire rapidement.

Inscrivez-vous sur : <https://open-verse.eu/event/openverse-summit-open-and-co-created-virtual-worlds-for-europe/>

Date : jeudi 10 septembre 2026

Horaires : 09 h 00 – 18 h 00 CEST (inscriptions à partir de 09 h 00)

Lieu : ALBERT, Mont des Arts 28, 1000 Bruxelles, Belgique

Organisé par : Action de coordination et de soutien (CSA) OPENVERSE

Programme : 7 sessions thématiques + déjeuner de réseautage, pauses-café et exposition

À propos d'OPENVERSE

OPENVERSE est une action de coordination et de soutien (CSA) financée dans le cadre du programme « Horizon Europe » et bénéficiant d'un financement du SERI, qui vise à

promouvoir des mondes virtuels ouverts, interopérables et centrés sur l'humain en Europe. OPENVERSE met en relation les projets de recherche d'Horizon Europe, l'industrie, les décideurs politiques et la société civile afin de développer des ressources communes, des feuilles de route et des recommandations visant à renforcer le leadership de l'Europe dans les domaines des mondes virtuels, de la réalité étendue (XR) et du Web 4.0.

Contact presse

Équipe de communication d'OPENVERSE

E-mail : arta.ertekin@martel-innovate.com

Site web : <https://open-verse.eu/>

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne. Ni l'Union européenne ni l'autorité de financement ne peuvent en être tenues pour responsables.

Ce projet a bénéficié d'un financement du Secrétariat d'État suisse à l'éducation, à la recherche et à l'innovation (SERI).