

OPENVERSE Summit



REGISTER NOW!

**Open and Co-Created
Virtual Worlds for Europe**
September 10 | Brussels (Belgium)

open-verse.eu



**Funded by
the European Union**

Project funded by



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Swiss Confederation

Federal Department of Economic Affairs,
Education and Research EAER
State Secretariat for Education,
Research and Innovation SERI

Le sommet sur les mondes virtuels débarque à Bruxelles!

2026-06-30

Le sommet OPENVERSE 2026 réunira des décideurs politiques de l'UE, des chercheurs, des acteurs du secteur et des innovateurs afin de façonner l'avenir de mondes virtuels ouverts et centrés sur l'humain en Europe. Et les inscriptions sont désormais ouvertes !

BRUXELLES, le 29 juin 2026 : L'Europe souhaite disposer d'un écosystème de mondes virtuels sur lequel elle exerce un véritable contrôle. Le 10 septembre, le sommet OPENVERSE, organisé à Bruxelles, réunira des chercheurs, des décideurs politiques et des représentants de l'industrie afin de définir comment le continent peut mettre en place une alternative souveraine aux plateformes fermées – dont la plupart sont non européennes et ont un impact sur son industrie, ses services publics et sa culture – et transformer les ambitions de l'Europe en un plan concret déterminant qui sera propriétaire de l'infrastructure immersive de la prochaine décennie.

Organisé par les partenaires du consortium OPENVERSE, sous l'égide de la Commission européenne, le sommet se tiendra à l'ALBERT, à Bruxelles, au cœur du processus décisionnel de l'UE. L'Europe à la croisée des chemins dans les

mondes virtuels Les mondes virtuels (Virtual Worlds -VW) sont des environnements persistants et immersifs, reposant sur des technologies telles que la 3D et la réalité étendue (XR), qui permettent de fusionner en temps réel les mondes physiques et numériques à des fins diverses : conception, simulation, collaboration, apprentissage, socialisation, transactions ou divertissement.

Le marché mondial des mondes virtuels devrait passer d'environ 27 milliards d'euros en 2022 à plus de 800 milliards d'euros d'ici 2030 et est appelé à transformer les secteurs des entreprises et de l'emploi au sein de l'UE. À ce titre, les mondes virtuels deviennent rapidement l'infrastructure fondamentale de la transformation numérique de l'Europe, redéfinissant l'industrie, la recherche, la culture, l'éducation, les services publics et la résilience climatique. Pourtant, les écosystèmes mondiaux des mondes virtuels sont de plus en plus dominés par des plateformes fermées et propriétaires, contrôlées par une poignée d'acteurs non européens. Avec l'adoption de la loi sur l'accélérateur industriel (IAA) en mars 2026, qui renforce la compétitivité industrielle, les capacités et la décarbonisation de l'UE, les mondes virtuels ont désormais pour mandat clair de contribuer aux ambitions stratégiques de l'Europe. Le sommet OPENVERSE 2026 est l'occasion pour l'Europe de se rallier à une vision commune et souveraine, fondée sur l'ouverture, l'interopérabilité, une conception centrée sur l'humain, la confiance et l'autonomie stratégique.

«Le sommet OPENVERSE est plus qu'une simple conférence. C'est l'occasion pour l'Europe de faire entendre sa voix sur des mondes virtuels ouverts, éthiques et souverains. Toutes les personnes qui se soucient de cet avenir ne sont pas seulement invitées, elles sont indispensables, car cet avenir ne peut se construire sans vous. »

Francesco Mureddu, coordinateur d'OPENVERSE.

À quoi s'attendre?

Ce sommet d'une journée propose sept sessions thématiques débouchant sur des résultats concrets pour l'écosystème européen des mondes virtuels.

- Scénarios d'avenir 2030–2040 : exploration, menée par des experts, de scénarios d'avenir possibles pour des mondes virtuels souverains et ouverts, s'appuyant sur les scénarios prospectifs d'OPENVERSE et les initiatives européennes. ▸ Normalisation : dernières conclusions sur le paysage de la normalisation des mondes virtuels, y compris les résultats de l'étude ViWisso et de l'analyse du paysage et des lacunes d'OPENVERSE.
- Boîte à outils de co-crédation : Connaissez-vous les plateformes de mondes virtuels suivantes : ENGAGE, Arthur, Resonite, Fortnite, Spatial, Rec Room, VRChat et Sansar ? Le projet OPENVERSE a lancé une série d'ateliers participatifs de co-crédation, qui ont abouti à l'élaboration d'une boîte à outils s'appuyant sur les enseignements tirés d'ateliers d'innovation menés dans le monde réel.
- Ressources et héritage d'OPENVERSE : Présentation officielle des outils OPENVERSE développés par le projet OPENVERSE au cours de son cycle de trois ans, notamment le cadre technologique, l'Observatoire des mondes virtuels, la feuille de route et le wiki d'intelligence collective.
- Les PME, moteurs de l'innovation : Comment les petites et moyennes entreprises peuvent-elles façonner des écosystèmes de mondes virtuels ouverts et souverains ? Cette session sera axée sur des tables rondes et des échanges avec le public.
- Innovation durable : interventions éclair intersectorielles sur la manière dont les entreprises peuvent rester durables tout en se développant au sein de l'écosystème des mondes virtuels.

► Mondes virtuels éthiques : exploration de la manière dont la prospective éthique, l'engagement des parties prenantes et la collaboration intersectorielle peuvent permettre de créer des environnements immersifs inclusifs et dignes de confiance. Ce sommet s'adresse à un large public issu de divers secteurs : les chercheurs et les consortia des projets « Horizon Europe » ; les développeurs et les fournisseurs de technologies de réalité virtuelle (RV), de réalité augmentée (RA) et de réalité mixte (RM) ; les décideurs politiques européens et nationaux; les organismes de normalisation, notamment l'ETSI, le CEN/CENELEC, le W3C, l'IEEE et le Metaverse Standards Forum ; les acteurs de la société civile et du secteur culturel ; les industries créatives ; les enseignants ; ainsi que les investisseurs actifs dans le domaine des technologies immersives.

Résultats attendus

Les participants et la communauté européenne au sens large peuvent s'attendre à : un discours européen cohérent sur les mondes virtuels, harmonisé entre la Commission, la recherche et l'industrie ; l'identification de défis communs à l'ensemble des secteurs; des résultats concrets issus de la co-création dans le cadre d'ateliers participatifs ; la mise en avant des innovations du programme Horizon Europe ; et un rapport du sommet OPENVERSE contenant des recommandations politiques et des priorités techniques pour l'avenir des mondes virtuels en Europe. Inscrivez-vous dès maintenant ! Les inscriptions au sommet OPENVERSE 2026 sont désormais ouvertes. Les places sont limitées. Les participants sont vivement encouragés à 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 : 10 h 00 – 18 h 00 CEST (accueil à partir de 9 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.

Pour plus d'informations sur l'événement et son programme, rendez-vous sur: <https://open-verse.eu/event/openverse-summit-open-and-co-created-virtual-worlds-for-europe/>

À propos d'OPENVERSE

OPENVERSE est une action de coordination et de soutien (CSA) visant à promouvoir des mondes virtuels ouverts, interopérables et centrés sur l'humain en Europe. OPENVERSE met en relation des projets de recherche Horizon Europe, le secteur privé, les décideurs politiques et la société civile afin de développer des ressources communes, des feuilles de route et des recommandations qui renforcent 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 : www.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).