



ATLAS V, LEADER DES METAVERS, FAIT RAYONNER LA CULTURE FRANÇAISE

Les metavers sont en train de révolutionner et réinventer le monde du digital. En 2030 ils représenteront un marché de 1 500 milliards de dollars à travers la planète.

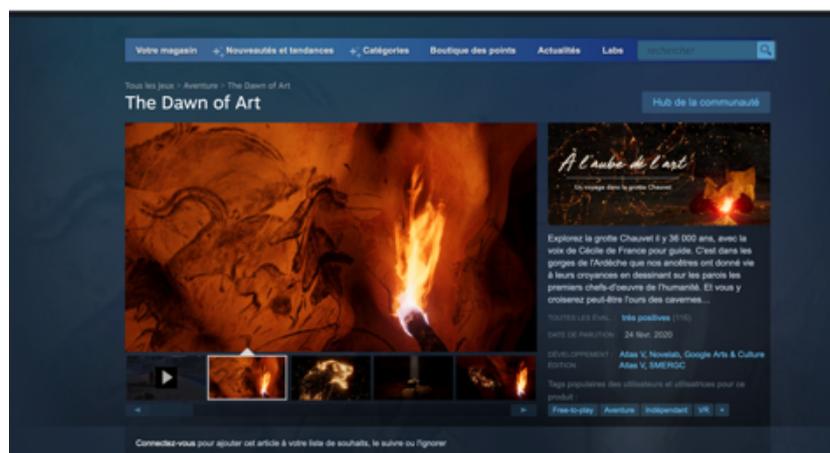
ATLAS V, UN DES LEADERS MONDIAUX DES METAVERS, EST FRANÇAIS !

Pionnier de l'informatique spatialisée, l'entreprise française Atlas V travaille depuis 4 ans sur les mondes virtuels. Reconnu et multi-primés aux États-Unis, en Europe et en Asie pour ses créations, **Atlas V se positionne comme l'acteur incontournable de cette révolution technologique et sociétale.**

POUR ATLAS V, METAVERS = FORMIDABLE OPPORTUNITÉ POUR LA CULTURE & LE MADE IN France

Fort de son expérience et expertise, **le groupe Atlas V souhaite se positionner en France comme l'acteur majeur de la culture. Les mondes immersifs sont une formidable opportunité pour le spectacle, les connaissances, les arts...** Les mondes virtuels que l'on peut explorer dans les metavers seront des nouveaux puits de connaissance.

Par exemple, vous avez toujours voulu visiter la grotte de Chauvet, découverte en 1994 ? AtlasV a créé une expérience immersive dans laquelle on « vit » la grotte, on croise l'ours des cavernes et nos ancêtres comme si on y était ! Cette expérience immersive de Chauvet, a été nominé aux Emmys Awards.



Ce projet « A l'aube de l'Art » est téléchargeable et gratuit, il a été créé par AtlasV, Google Arts, Smergc et la région Rhône-Alpes : [https://store.steampowered.com/app/1236560/The Dawn of Art/?beta=0](https://store.steampowered.com/app/1236560/The_Dawn_of_Art/?beta=0)

Atlas V, qui pourrait s'installer aux États-Unis, souhaite plus que jamais s'ancrer en France qui représente pour eux « **la Silicon Valley de l'immersif** ». **Pour Atlas V, la France et sa vision économique, ses valeurs, sa jeunesse et sa culture doivent en faire le cœur du metavers culturel.**

La création française doit occuper une place majeure dans cette révolution numérique et Atlas V a pour objectif d'être le vecteur de cette révolution.

LES METAVERS A LA FRANÇAISE, UNE CHANCE ÉCONOMIQUE UNIQUE POUR LES JEUNES

Atlas V souhaite soutenir, dans le cadre de France 2030, un projet structurant pour la filière des industries culturelles nationale et le rayonnement de la culture française dans les nouveaux carrefours d'audience virtuels. **Une formidable opportunité pour créer des dizaines de milliers d'emplois et retenir les jeunes français dans cette bulle de l'économie digitale.** Le metavers et ses nouveaux métiers représentent ainsi une opportunité de revalorisation des industries créatives made in France.

La France dispose de 2 atouts majeurs dans ce contexte : **un grand nombre de talents reconnus, et des fonds publics qu'elle peut investir dans cette nouvelle « économie de la création ».** Google, Facebook, HTC, une multitude d'opérateurs de téléphonie et chaînes de télévision en Amérique, Europe et Asie ont déjà investi dans des coproductions immersives internationales dirigées par des Français.

Celles-ci créent en France de nombreux emplois et contribuent à la construction d'un catalogue qui valorise notre présence dans le secteur du divertissement immersif. Grâce à elles, et à leurs nombreuses récompenses dans les grands festivals mondiaux du film et du jeu vidéo, **la France est souvent considérée comme la « Silicon Valley de l'immersion ».** De même, les nombreuses formations françaises d'ingénieurs, de graphistes et de designers sont reconnues à l'international.

ATLAS V EN CHIFFRES

- Fondé en 2017 par quatre Français, Fred Volhuer (PDG), Arnaud Colinart (développement créatif et opérations), Pierre Zandrowicz (création) et Antoine Cayrol (développement commercial).
- Après 4 ans d'existence, Atlas V a passé la barre des **dix millions d'euros** de revenus annuels.

- Une croissance encore plus forte est attendue dans les prochains mois avec une commercialisation B2C du catalogue qui devrait générer **plusieurs dizaines de millions de revenus**, à mesure que les technologies immersives progressent.
- Atlas V emploie **trente personnes à temps plein et soixante-dix en mission sur les productions en cours**.
- Que ce soit en revenus, en nombre de partenaires financiers ou en nombre de distinctions et récompenses, le groupe **Atlas V est le leader en France et en Europe du divertissement immersif et se place sur le podium au niveau mondial**.
- ATLAS V, **le leader en Europe des metavers est Français**. Récompensé aux États-Unis et en Europe à de multiples reprises pour ses créations, **Atlas V est le studio immersif le plus récompensé ces trois dernières années**.
- Avec par exemple deux nominations aux **Emmy Awards**, cinq sélections au festival du **film de Sundance**, un **Lion d'Or à la Mostra de Venise**, un **Peabody Award**, ainsi que le **Grand Prix VR à Annecy**. Atlas V veut être un acteur incontournable dans la culture de cette révolution technologique et sociétale.

UNE EXPERTISE ET DES OUTILS AU SERVICE DE LA CREATION ARTISTIQUE

- **Atlas V a inventé et développé une solution unique, « Russel », permettant la captation et la diffusion live du spectacle vivant virtuel**. « Russel » permet à des artistes et diffuseurs de proposer des performances live dans des mondes virtuels en réalité virtuelle (VR Chat, Alt Space, Horizon) ou des plateformes de jeux vidéo tels que Minecraft ou Animal Crossing. **« Russel » permet également à un plus grand nombre d'individus et d'organisations de bénéficier des possibilités de création d'événements dans des mondes virtuels**.
- Atlas V, lauréat du prix IFCIC Entreprendre dans la Culture 2020, travaille avec les diffuseurs publics tels **qu'Arte France et le groupe France Télévisions** et bénéficie du Fonds « Nouveaux médias » opéré par le CNC qui soutient ses productions dans dispositif de soutien à l'innovation « Choc de modernisation ».
- Atlas V collabore avec des producteurs désireux de porter leurs œuvres narratives sur de nouveaux formats comme **Darren Aronovsky (Oscarisé avec Black Swan)**, **Terrence MALICK (2 Palmes d'Or à Cannes)**, **MK2**, **les JO Paris 2024** ou encore **le studio Aardman**, créateur notamment de « Wallace & Gromit » et récompensé de 4 Oscars.

QUESTIONS A FRED VOLHUER, PDG D'ATLAS V

Pourquoi les metavers sont-ils l'avenir du digital ?

Avec la 4G on est passé d'un monde qui ne bougeait pas, à un monde où tout est vidéo avec l'avènement de réseaux sociaux, comme Snapchat, ou des plateformes Youtube et Netflix. **Mais tous ces mondes vont se superposer grâce à la 5G et aux lunettes VR/AR qui vont permettre de profiter des mondes immersifs.**

Ces mondes virtuels, les metavers, répondent à une attente du public. Il y a chez les jeunes un désamour pour les écrans plats. **Ils ne veulent plus être passifs mais devenir acteur dans leur propre monde, se voir évoluer, acheter des choses, se mettre en scène. Ainsi, un simple casque de réalité virtuelle permet de devenir acteur de son propre divertissement. C'est l'avènement d'une toute nouvelle forme de curiosité.**

C'est une révolution ?

Complètement. **C'est un nouveau continent où tout est à construire.** Aujourd'hui, le patron de Netflix lui-même le dit : 'Mon plus gros concurrent, ce n'est pas Apple ou Amazon, c'est la plateforme de jeu Roblox'.

Si Google, en tant qu'architecte de l'information, est parvenu à devenir la clé d'entrée du web première génération vers les connaissances écrites, et Youtube/Netflix/Facebook vers les flux photo et vidéo des réseaux sociaux, **nous entrons désormais dans une ère où les acteurs vont tenter de prendre une place de choix pour capter les audiences du web spatial.**

Vous êtes déjà un des leaders de ce marché et vous souhaitez vous positionner comme un acteur majeur de la culture. Pourquoi ?

Les mondes virtuels que nous explorerons dans les metavers seront des nouveaux puits de connaissance. Grâce à notre expertise et nos solutions technologiques nous voulons faire de la production et de la conception de performances virtuelles à destination de l'ensemble du secteur du spectacle vivant en France et des « performing art » dans le monde.

www.atlasv.io

Contacts Presse :

Laetitia Vignau : laetitia@euxdanslapresse.com 06 78 56 99 53

Emilie Stofft : emiliestofft@emilie-press.fr 06 63 57 04 56