

Rapport d'activité  
1<sup>er</sup> semestre  
2025-2026

## SOMMAIRE

1.	COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE .....	3
2.	BILAN SIMPLIFIE .....	3
3.	PRESENTATION DE LA SOCIETE ET FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE .....	4
	3.1 PRESENTATION DE LA SOCIETE IMMERSION.....	4
	3.2 FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE .....	5
	3.2.1 ACTIVITE & RESULTATS .....	5
	3.2.2 SITUATION BILANCIELLE.....	6
	3.2.3 EMPRUNTS.....	6
	3.2.4 FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE .....	6
	PERSPECTIVES .....	6

## 1. COMPTE DE RESULTAT SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2024 6 mois (*)	31/12/2025 6 mois (*)
Chiffres d'affaires	3,58	3,28
Marge brute	1,36	1,32
Charges exploitation	(1,58)	(1,63)
EBE	(0,25)	(0,34)
Dotations Amort. & Prov.	(0,07)	(0,15)
Résultat financier	0,01	(0,01)
Résultat exceptionnel	0,01	0,00
IS	0,23	0,32
Résultat net	(0,07)	(0,12)

(\*) chiffres non audités

## 2. BILAN SIMPLIFIE

en millions d'euros	31/12/2024*	31/12/2025*	31/12/2024*	31/12/2025
Immobilisations	1,0	0,9	Capitaux propres	2,2
Stocks et en cours	0,8	0,6	Provisions	0,0
Clients et comptes rattachés	2,0	1,2	Emprunts et dettes financières	0,8
Autres actifs courants	1,7	1,6	Dettes fournisseurs	1,2
Trésorerie	0,9	1,1	Autres passifs courants	2,1
<b>Total Actif</b>	<b>6,3</b>	<b>5,4</b>	<b>Total Passif</b>	<b>6,3</b>

(\*) chiffres non audités

### **3. PRESENTATION DE LA SOCIETE ET FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE**

#### **3.1 PRESENTATION DE LA SOCIETE IMMERSION**

Immersion. Des espaces de travail réenchantés.

Immersion crée des espaces de travail immersifs et collaboratifs.

Immersion repense le travail de demain. Au-delà de la performance, du gain de temps, de l'efficacité de ses solutions, son ambition est de susciter la fierté chez les collaborateurs de ses clients et l'envie de collaborer.

Catalyseur d'innovation, expert en réalité virtuelle et augmentée, designer d'espaces et d'interfaces. Avant tout, Immersion est architecte de solutions pour orchestrer et réenchanter l'expérience de travail. Le point commun de ses solutions ? Ramener l'humain au cœur de l'innovation technologique en se focalisant sur l'expérience utilisateur.

Pionnier de la réalité virtuelle depuis 1994, Immersion démontre aujourd'hui une large palette d'expertises grâce à son équipe pluridisciplinaire. Immersion sélectionne, invente, brevète et distribue des produits technologiques innovants. Immersion intègre des systèmes immersifs et interactifs associant casques, grands murs d'images et tables collaboratives. Immersion développe Shariing, sa solution logicielle pour la présentation et la collaboration. Enfin, Immersion produit des applications de réalité mixte, participe à des projets de recherche nationaux et européens et réalise des études techniques et d'usage.

Quels que soient leur taille et leur secteur d'activité, acteurs privés ou publics utilisent leur espace de travail immersif et collaboratif réenchanté pour rendre leurs collaborateurs fiers, générer des idées, gagner du temps, faire rêver.... Ils explorent ainsi des usages d'innovation, de production, de commercialisation, de formation ou de maintenance. Ces espaces de travail immersifs et collaboratifs sont par exemple des salles de réalité virtuelle, de créativité, de formation hybride, des showrooms innovants, laboratoires d'innovation, usines du futur...

Création en 1994 par Christophe Chartier, 30 ans d'expertise et d'innovation, 45 salariés formant une équipe pluridisciplinaire, +800 installations dans le monde, +15 brevets, +50 publications scientifiques internationales, +30 projets de recherches, 10% du chiffre d'affaires réinvesti dans la R&D, cotation en bourse sur Euronext Growth depuis 2016, présence à Bordeaux (siège social), Paris, Nantes, Aix-en-Provence et Singapour.

## 3.2 FAITS MARQUANTS DU SEMESTRE

### 3.2.1 ACTIVITE & RESULTATS

Le chiffre d'affaires du 1<sup>er</sup> semestre 2025/2026 s'établit à 3,28 M€ en légère baisse de 0,3 M€ par rapport au S1 2024/2025. La marge brute passe de 1,36 M€ à 1,32 M€ en hausse de 2 points en pourcentage du chiffre d'affaires.

Les charges d'exploitation restent maîtrisées ne progressent que de 3% comparé au S1 2024/2025. L'EBE s'améliore à (0,25) M€ vs (0,34) M€ du S1 2024/2025 pour un résultat net proche de l'équilibre (0,12) M€.

Sur la période, 10 licences Shariing 2.0 ont été signées contre 8 au cours du premier semestre précédent.

Immersion est membre fondateur et membre du board de la Virtual Worlds Association (VWA), une association missionnée par la Commission Européenne pour définir les priorités et l'agenda stratégique du secteur des mondes virtuels, ainsi que les fonds européens alloués. Les membres fondateurs de la VWA regroupent plus de vingt organisations issues de huit pays européens (Belgique, Espagne, Finlande, France, Allemagne, Grèce, Italie et Pologne).

Son objet est donc de préparer le partenariat européen sur les mondes virtuels avec la Commission Européenne, dans le cadre du programme Horizon Europe, notamment en soutenant les communautés européennes qui développent les technologies et les contenus nécessaires et en stimulant la recherche de classe mondiale pour l'excellence et la compétitivité dans les domaines des mondes virtuels en Europe.

Les mondes virtuels deviennent des infrastructures essentielles pour l'avenir de l'Europe. Grâce aux plateformes collaboratives, aux jumeaux numériques, à la XR et aux environnements interopérables, l'association vise à :

- Avoir un impact positif sur les entreprises, la société et l'élaboration des politiques, en contribuant de manière tangible à la réalisation des mondes virtuels.
- Dynamiser, unir et soutenir les communautés européennes qui développent les technologies et les contenus nécessaires.
- Stimuler la recherche de classe mondiale pour l'excellence et la compétitivité dans les domaines des mondes virtuels en Europe.
- Favoriser le transfert des connaissances du monde universitaire vers les utilisateurs finaux, par l'intermédiaire du secteur commercial, en sensibilisant aux nouveaux modèles commerciaux et aux nouvelles opportunités.
- Contribuer à un avenir européen durable, éthique et centré sur l'humain, combinant les mondes réel et numérique.

### 3.2.2 SITUATION BILANCIELLE

Le niveau de trésorerie est stable à environ + 1 M€ (1,1 M€ vs 0,9 M€ au S1 2024/2025).

### 3.2.3 EMPRUNTS

L'endettement financier net ressort à -0,6 M€ en diminution (vs + 0,1 M€).  
La société apurera son PGE à la fin de l'exercice fiscal 25/26.

### 3.2.4 FAITS MARQUANTS POST-CLOTURE

Néant.

## PERSPECTIVES

Immersion a lancé Shariing Review, le dernier né de son écosystème Shariing. Shariing Review est une solution immersive dédiée à la visualisation et à l'exploration des modèles 3D, conçue pour simplifier la compréhension, la décision et la collaboration. Elle se distingue par sa prise en main immédiate et sa compatibilité étendue avec de nombreux formats de fichiers 3D.

Pour pérenniser le financement des futurs développements de l'écosystème Shariing, Immersion a candidaté à l'Appel à Projets France 2030 pour les "Technologies innovantes des univers virtuels immersifs".

Anne Le Hénanff, ministre déléguée chargée de l'Intelligence Artificielle et du Numérique, a annoncé, début avril qu'Immersion était lauréate.

Pour continuer à développer ses activités en Asie du Sud notamment autour de la thématique de la Ville du Futur avec le projet Descartes (Smart City/XR/IA), Immersion a acté la création une filiale Singapour.

Enfin, trois nouveaux projets de recherche ont été remportés :

- NOVA, un projet européen d'un budget global de 2,5 M€ (36 mois, à partir de mai 2026) pour structurer l'écosystème des mondes virtuels et du Web 4.0. Le projet aligne recherche, industrie et politiques publiques pour accélérer l'adoption à grande échelle. Immersion y est leader en dissémination et engagement, et contribue à la définition des besoins marché et des feuilles de route stratégiques.
- ViWAS (budget global de 8,5 M€, à partir de juin 2026) vise à créer une académie européenne dédiée aux compétences XR et Web 4.0. Immersion, co-construira des formations innovantes et contribuera à des cas d'usage concrets, comme la maintenance immersive.
- SYNERGIA (budget global de 5,7 M€, à partir de septembre 2026) développe des environnements XR intelligents, adaptatifs grâce à l'IA générative. Immersion y est contributeur technologique XR et leader dissémination et exploitation.