2. L'e-sport en VR en 2026

E-sport ≠ sport : une confusion à lever

L'**e-sport** (compétition de jeu vidéo) n'est pas le **sport traditionnel** filmé en VR. Le vrai e-sport gaming en 360° immersif reste **quasi inexistant en accès libre** en 2026. Ce qui existe sous le label « sport en VR », c'est du **sport classique** : foot, UFC, NBA, NHL, etc.

Le marché et ses limites

- **Acteur central : Xtadium** (édité par YBVR) — diffuse NBA, UFC, PSG, NHL, WNBA, X Games en 180° et 360°, en direct et en replay. Application gratuite (du premium / des billets virtuels sont annoncés).
- **Partenariats récents** : **ESPN** (salle ESPN dans Xtadium, temps forts en 180° — NCAA football/basket, ESPYs), et **Fox Sports XR** qui diffuse du sport US en 360° sur le casque **Samsung Galaxy XR**.
- **Limite de fond** : **tout est en streaming**. Aucun fichier téléchargeable → rien à charger en local dans PLAY'A pour un atelier hors-ligne.

Le verrou géographique — bloquant pour les Antilles

- Xtadium n'est disponible qu'aux **États-Unis, au Royaume-Uni et en Allemagne**.
- La **France métropolitaine et les Antilles sont hors zone** : l'app renvoie « contenu non disponible dans votre pays ».
- **Donc inaccessible depuis la Guadeloupe et la Martinique** sans contournement (violation des CGU donc inenvisageable pour des ateliers publics).

Conséquence pour BIK'LAB

Pour un atelier 360° en local, l'e-sport / sport VR « clé en main » **n'est pas une option** (streaming + géoblocage). Les voies réalistes :

1. **YouTube VR en streaming** (immersif, sans fichier) — acceptable si on a une bonne connexion et qu'on reste en ligne.
2. **Contenu « arène / foule / stade » 360°** récupéré ailleurs (liens YouTube identifiés), pour lecture locale, dans le respect des licences.
3. **Production maison** (caméra 360°) — la vraie piste souveraine et sans contrainte de droits.

Page mise à jour : juin 2026. Sources : Meta / YBVR (Xtadium), comparatifs lecteurs VR 2026, fiches techniques Meta Quest 3S / Quest 3.

From:
https://wiki.lebiklab.fr/ - **Wiki Le BIK'LAB**

Permanent link:
https://wiki.lebiklab.fr/doku.php?id=machines:casquesvr360:e-sport&rev=1782747096

Last update: **29/06/2026 15:31**