Casques VR

Vidéo 360° et e-sport en VR,état des lieux 2026 : page de référence du BIK'LAB pour les atelier casques VR. Contexte : les casques sont des **Meta Quest 3S** prêtés par Orange, et l'usage visé est la lecture de vidéos immersives 180°/360° en local.

1. La vidéo 360° en 2026

Rappel du principe

Un fichier 360° est une image **équirectangulaire** (le monde « déroulé » à plat, façon planisphère). Pour la rendre immersive, il faut un **lecteur** capable de la reprojeter sur une sphère autour de la tête, et des **métadonnées sphériques** dans le fichier. Sans le bon lecteur ou sans ces métadonnées, la vidéo s'affiche à plat. → Voir notre tuto PLAY'A et le script `inject360.sh`.

Les lecteurs : offre gratuite

- **PLAY'A** — *notre choix*. Gratuit, lecture locale, auto-détection 2D / 3D / 180° / 360°.
- **StartVR** — alternative gratuite, en secours.
- **DeoVR** — gratuit à l'installation, **mais** la plupart des contenus de qualité passent par un abonnement premium, et la version gratuite limite à 3 téléchargements/mois. Réputation mitigée pour le local sur Quest.
- **VLC** — gratuit, lit le 360° sur un écran classique (panoramique à la souris), sans casque. Utile pour préparer/vérifier un fichier.
- **YouTube VR** — gratuit, **streaming uniquement**, mais catalogue 360° énorme (dizaines de millions de vidéos). Aucun fichier récupérable.

Les lecteurs : offre payante

- **Skybox VR** (~10 $, achat unique) — auto-détection du format, **lecture réseau DLNA/SMB** (on lit depuis un NAS/PC du même Wi-Fi → économise le stockage du casque), HDR, sous-titres. Le plus complet pour sa catégorie.
- **Moon VR** (~10 $) — tous formats et projections (équirectangulaire, fisheye, cubemap), jusqu'à 8K/12K, bon audio spatial.
- **4XVR** — premium, orienté qualité audio.
- **Virtual Desktop** (~20 $) — streaming sans fil depuis un PC (et lecture des vidéos 180/360 du PC).



Les lecteurs payants servent surtout à lire **votre propre contenu** plus confortablement. Pour notre usage associatif, **VLC (libre et gratuit) et PLAY'A (gratuit) suffisent**.

Contenu : gratuit vs payant

- **Gratuit** : YouTube VR (streaming), AirPano (nature/voyage), banques de stock (Pexels/Pixabay — *attention, la majorité du « 360 » y est en fait du faux 360, pas de l'équirectangulaire*).
- **Payant / abonnement** : contenu premium DeoVR, et bientôt des billets/pay-per-view côté sport (cf. section 2).
- **Licence** : télécharger une vidéo YouTube sort des CGU sauf contenu Creative Commons ou usage strictement privé.

Support sur Meta Quest 3S : différences et régressions vs Quest 3

Le Quest 3S est le modèle **d'entrée de gamme**. Il partage la puissance du Quest 3 mais régresse sur l'affichage — ce qui se voit particulièrement en 360°.

Régressions (par rapport au Quest 3) :

- **Lentilles Fresnel** (celles du Quest 2) au lieu des **pancake** du Quest 3 → netteté concentrée dans un « sweet spot » central, **bords plus flous** et anneaux visibles. Or en 360° on tourne la tête et on regarde souvent vers les bords : le flou est donc plus gênant qu'en jeu classique.
- **Définition plus basse** : 1832×1920 px/œil (= Quest 2) contre 2064×2208 px/œil sur Quest 3. En 360° les pixels sont étalés sur toute la sphère → image plus **granuleuse**, surtout sur du texte ou des détails lointains.
- **Champ de vision plus étroit** que le Quest 3 → immersion un peu moins enveloppante.
- **Pas de prise jack 3,5 mm** (le Quest 3 en a une) → pour un casque audio filaire, passer par l'USB-C ou le Bluetooth.
- **Stockage 128 / 256 Go** contre 512 Go sur Quest 3 → les fichiers 360° (4K–8K) sont lourds, la mémoire se remplit vite. *Parade : lecture réseau via Skybox (DLNA/SMB) plutôt que tout copier sur le casque.*

Ce qui ne change pas / s'améliore :

- Même puce **Snapdragon XR2 Gen 2** → même puissance de calcul, même passthrough couleur que le Quest 3.
- **Capteurs infrarouges améliorés** → meilleur suivi en faible luminosité.

> **Conclusion pratique BIK'LAB :** le Quest 3S lit parfaitement la 360° avec PLAY'A, mais l'image est **sensiblement moins fine** que sur Quest 3 (résolution + bords flous). Privilégier des **sources 4K bien encodées** ; le 8K n'apporte presque rien vu la définition d'affichage du 3S et risque de **saccader**. 4K à 6K est le bon compromis.

---

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** sans contournement (déconseillé : hors CGU).

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:start&rev=1782746680

Last update: **29/06/2026 15:24**