



La Narration Spatialisée

Engager par l'expérience 360° — Guide complet

explorations **360** Mars 2026

Du cadre fixe à l'espace 360° : un changement de paradigme

Depuis l'invention du cinéma, raconter une histoire revient à contrôler un cadre. Le réalisateur choisit ce que vous voyez, quand vous le voyez, et dans quel ordre. Le spectateur est assis devant un écran — passif, guidé, canalisé.

Avec la **narration spatialisée**, ce paradigme vole en éclats. Le spectateur n'est plus *devant* l'histoire : il est **dedans**. Son regard explore librement un environnement à 360°, et c'est cette exploration qui fait avancer le récit. Le réalisateur ne contrôle plus le cadre — il conçoit un **espace narratif** dans lequel chaque direction, chaque interaction, chaque son contribue à l'histoire.

Narration spatialisée : approche de création de contenu qui exploite l'espace 360° et la réalité virtuelle pour raconter des histoires immersives et interactives. C'est ce concept qui a inspiré le nom de notre plateforme : **easystory360** — **Easy** pour la simplicité, **Story** pour la narration, **360** pour l'espace.

Ce changement est aussi radical que le passage du théâtre au cinéma. Au théâtre, le spectateur voit toute la scène en même temps. Le cinéma a introduit le montage et le cadrage pour diriger le regard. La narration spatialisée, elle, rend au spectateur la liberté de regarder où il veut — mais dans un environnement **pensé pour guider sans contraindre**.

Chez explorations360, nous explorons cette façon de raconter depuis les origines. Philippe découvre les mondes virtuels en 1997 avec *Le Deuxième Monde* de Canal+, premier métaverse européen. Roland conçoit des applications immersives depuis 2000 — simulateurs, serious games, formations interactives. Ensemble, ils cumulent plus de **50 ans d'expertise** dans la création d'expériences où l'espace raconte autant que le texte.

Les racines théoriques : des sciences humaines au jeu vidéo

La narration spatialisée n'est pas née d'un coup de marketing. Elle s'enracine dans des décennies de réflexion sur le lien entre espace et récit.

L'espace comme matière narrative

Gaston Bachelard (*La Poétique de l'espace*) a montré que les lieux façonnent notre imaginaire. **Mikhaïl Bakhtine**, avec son concept de **chronotope**, a théorisé le lien indissociable entre lieu et récit. **Édouard Glissant** et **Edward Soja** ont élargi cette réflexion à la dimension spatiale de la culture dans le *spatial turn*.

Du texte à l'écran : les pionnières du récit interactif

En 1997, **Janet Murray** publie *Hamlet on the Holodeck*, ouvrage fondateur sur la narration dans les environnements numériques immersifs. **Celia Pearce** explore la conception spatiale du récit vidéoludique. En 2007, **Henry Jenkins** développe la **narration environnementale** : l'espace lui-même

raconte l'histoire. **Marie-Laure Ryan** approfondit les **cartes cognitives** et la construction de l'espace narratif.

La narration spatialisée : un concept nommé

La praticienne-chercheuse **Nathalie Paquet** propose de nommer explicitement « **narration spatialisée** » une narration dont l'espace est une composante intrinsèque, un pilier qui la structure et l'oriente. C'est exactement ce que nous pratiquons au quotidien chez explorations360.

De la théorie au terrain : ces travaux académiques décrivent ce que nous construisons depuis 2007 — des expériences où l'espace guide, révèle et raconte. La différence : nous le faisons avec des casques VR, des caméras 360° et une plateforme no-code.

Les trois piliers de la narration spatialisée

Créer une expérience immersive ne se résume pas à filmer en 360°. Sans narration spatialisée, un contenu à 360° reste une simple démonstration technique. Trois piliers structurent cette discipline.



Scénarisation spatiale

Le scénariste pense en espaces, pas en séquences. Les hotspots deviennent des jalons narratifs. Le récit est topographique : c'est la curiosité du spectateur qui trace le chemin.



Design sensoriel immersif

Le son spatialisé guide le regard sans le contraindre. Transitions visuelles, hotspots multimédias, avatars automatisés. Chaque couche sensorielle ancre le message.



Narration adaptative

Le spectateur devient co-auteur. Logique conditionnelle (SI / OU / ET), quiz intégrés, escape games VR, parcours gamifiés. Chaque exploration est unique.

En pratique : sur easystory360, ces trois piliers sont accessibles en no-code : pistes audio spatialisées, hotspots multimédias, logique conditionnelle, transitions entre scènes — le tout piloté depuis un backoffice visuel.

Narration spatialisée vs récit classique

Critère	Récit classique	Narration spatialisée
Position du spectateur	Devant l'écran	Au centre de la scène
Contrôle du regard	Le réalisateur cadre	Le spectateur explore
Guidage narratif	Montage, caméra	Son spatialisé, hotspots, indices visuels
Interaction	Passive (regarder)	Active (explorer, cliquer, choisir)
Mémorisation	Visuelle et auditive	Spatiale + visuelle + auditive
Engagement émotionnel	Empathie par identification	Présence — « j'y suis »

Le point clé : le récit classique crée de l'empathie (vous vous identifiez au personnage). La narration spatialisée crée de la **présence** (vous avez le sentiment d'y être). Cette sensation active la **mémoire spatiale** du cerveau — le même mécanisme qui vous permet de retrouver votre chemin dans un bâtiment après une seule visite.



Expérience immersive 360° — narration spatialisée en conditions réelles (Cooperl - "La Bulle")

Applications concrètes par secteur

4x

plus concentrés en VR

75-86%

rétention en formation VR

+35%

rétention vs +2,6% classique

-40%

coûts et temps formation

Formation et apprentissage immersif

En formation, la narration spatialisée guide l'apprenant dans un scénario pédagogique où les informations sont **ancrées dans l'environnement**. Au lieu de lire une consigne sur un écran plat, l'apprenant la découvre en contexte — là où elle sera utile dans la réalité.

Cas terrain — CFMA Cooperl : la VR au cœur de l'onboarding industriel

Le CFMA (Centre de Formation aux Métiers de l'Agroalimentaire), adossé au groupe Cooperl, accueille chaque année des centaines d'intérimaires. Le défi : les former rapidement aux consignes de sécurité, avec un public souvent allophone.

La solution : un **parcours immersif en VR 360°** créé sur easystory360, disponible en **9 langues**, qui guide chaque nouvel arrivant du parking jusqu'à la prise de poste. Résultat : formation réduite à **1 heure**.

Ce modèle se décline dans l'enseignement agricole avec **Formagro** et dans l'industrie avec l'**UIMM** (parcours de sécurité immersifs pour les ateliers de chaudronnerie).

Communication et marketing immersif

Le récit de marque est un élément central de la communication d'entreprise. La narration spatialisée ne raconte pas seulement l'histoire de l'entreprise, elle y **plonge le spectateur**.

« Vous avez réalisé mon rêve : réussir à traduire exactement ce que nous avions en tête, je n'ai jamais vu ça de ma vie ! »

— Franck Porcher, Directeur Environnement, Cooperl

Cette capacité se retrouve dans les projets réalisés pour **SUEZ** (parcours pédagogiques sur le cycle de l'eau) et **Phyteis** (sensibilisation aux pratiques agricoles). **ARTE** pousse cette logique avec *The Amusement*, une aventure narrative en VR qui bouscule les codes du média.

« Ce qui avait été convenu a été réalisé en temps et en heure. Notre client a été stupéfait par la prouesse. explorations360 en trois mots : innovant, réactif, efficace. »

— Jérôme de Dompure, Directeur Développement et Projets, SUEZ

Tourisme et patrimoine culturel

La narration spatialisée transforme une visite virtuelle en véritable parcours scénarisé. Au lieu de naviguer entre des photos 360° muettes, le visiteur est guidé par une histoire.



Première salle VR de musée — Aquarium de Monaco, 35 casques VR en immersion



Aquarium de Monaco

L'un des premiers musées au monde à installer une salle VR permanente (35 casques) en 2016. Les visiteurs plongent au cœur des océans grâce à la narration spatialisée.



Radôme de Pleumeur-Bodou

Survol 360° de la Cité des Télécoms. Le spectateur revit depuis le sommet de l'antenne historique l'épopée des télécommunications spatiales.



Création d'une expérience narrative 360° — tournage et scénarisation immersive

« Me passer de cet outil aujourd'hui, ce n'est plus possible. La réalité virtuelle permet d'emmener des publics dans des écosystèmes inaccessibles, sans exclusion. »

— Vincent Oliva, Conservateur, Réserve Naturelle de Saint-Martin

Du Québec (grottes de Spéléo Québec en immersion 360°) à la Bretagne (marché des Lices de Rennes), la narration spatialisée rend les patrimoines accessibles à tous.

Santé et sensibilisation

La Fondation Saint-Héliier utilise des parcours immersifs d'habituations aux soins pour préparer les patients (notamment les enfants) à des procédures médicales anxiogènes : IRM, prises de sang, soins dentaires. L'exposition progressive en VR réduit l'anxiété avant le jour J.

Le projet de lutte contre le harcèlement scolaire en VR, co-construit avec des élèves, utilise la narration spatialisée pour placer les spectateurs dans la position de la victime. L'immersion crée un impact émotionnel que les supports classiques ne peuvent égaler.

Créer une expérience de narration spatialisée en 5 étapes

Que vous soyez formateur, communicant, responsable tourisme ou responsable innovation, voici la méthode que nous appliquons pour transformer votre histoire en expérience immersive.

1 Écouter l'histoire

Quelle histoire voulez-vous raconter ? À qui ? Quel message doit rester ? Nous identifions ensemble les moments clés qui méritent d'être *vécus* plutôt que simplement racontés. C'est une démarche de **co-construction**.

2 Scénariser dans l'espace

Nous concevons le scénario spatial : quels environnements, quels parcours, quels points d'interaction. Le récit est distribué dans l'espace, avec guidage par le son, les hotspots et les indices visuels.

3 Capturer ou créer

Prises de vues 360° sur site, modélisation 3D, ou création sur easystory360. Nous combinons souvent les approches — du réel capté enrichi par des couches interactives et narratives.

4 Intégrer le design sensoriel

Ajout du son spatialisé, des transitions, des hotspots interactifs, de la logique conditionnelle. Chaque détail sensoriel renforce le récit et guide le spectateur.

5 Diffuser partout

L'expérience est accessible sur tous les supports : web, casques VR (Meta Quest, Pico), valises easybox360, bornes easykiosk360. Un seul contenu, tous les écrans. Et avec easypop360, la narration s'ancre dans l'espace réel via la réalité augmentée.



Expérience VR à l'Aquarium de Monaco — diffusion immersive easypop360



En autonomie (no-code)

La plateforme easystory360 vous permet de créer vos propres expériences de narration spatialisée sans compétences techniques. Idéal pour les équipes formation, communication ou tourisme.

→ easystory360.tools



Accompagné (sur mesure)

Notre Studio Créatif conçoit et produit des expériences scénarisées de bout en bout : captation 360°, modélisation 3D, design sensoriel, développement d'applications immersives.

→ explorations360.com/contact

La narration spatialisée, compétence clé de demain

La réalité virtuelle et les contenus 360° sont désormais accessibles à tous. Mais la technologie seule ne suffit pas. Le **différenciateur** entre une démo technique vite oubliée et une expérience mémorable, c'est la narration spatialisée.

C'est la compétence qui transforme un contenu 360° en récit engageant, un parcours de formation en aventure pédagogique, une visite virtuelle en voyage émotionnel.

Vous avez une histoire à raconter ?

Explorons ensemble comment la narration spatialisée peut la transformer en expérience immersive.

explorations360.com/contact | easystory360.tools