

#Sport : voyage vers les années 30...

Retour vers le ... futur des années 30 à l'heure du numérique. En quinze ans, le web a bouleversé bien des univers y compris celui du sport. On note aussi la naissance de l'e-sport.



Mercredi 7 juin, l'incubateur de startups du sport à -Paris-« Le Tremplin » accueillait Alain Loret, créateur du SWI, première startup française d'intelligence numérique dédiée au sport. Et observateur depuis vingt-cinq des tendances de l'évolution du sport. Le thème présenté « Sport : quelles stratégies industrielles des années.. 2030 ?

La méthodologie et l'observation



Les phases distinctes se découpent en trois périodes

LES TROIS PHASES DE CONSTRUCTION DU SPORT | 1896 - 2030

Phase sociétale 1 | 1896-1972 - Le Sport 1.0

SPORTS OLYMPIQUES

Sport officiel
techniquement règlementé

Phase sociétale 2 | 1970-2010 - Le sport 2.0

SPORTS DE GLISSE

Sport contre-culturel
technologiquement normalisé

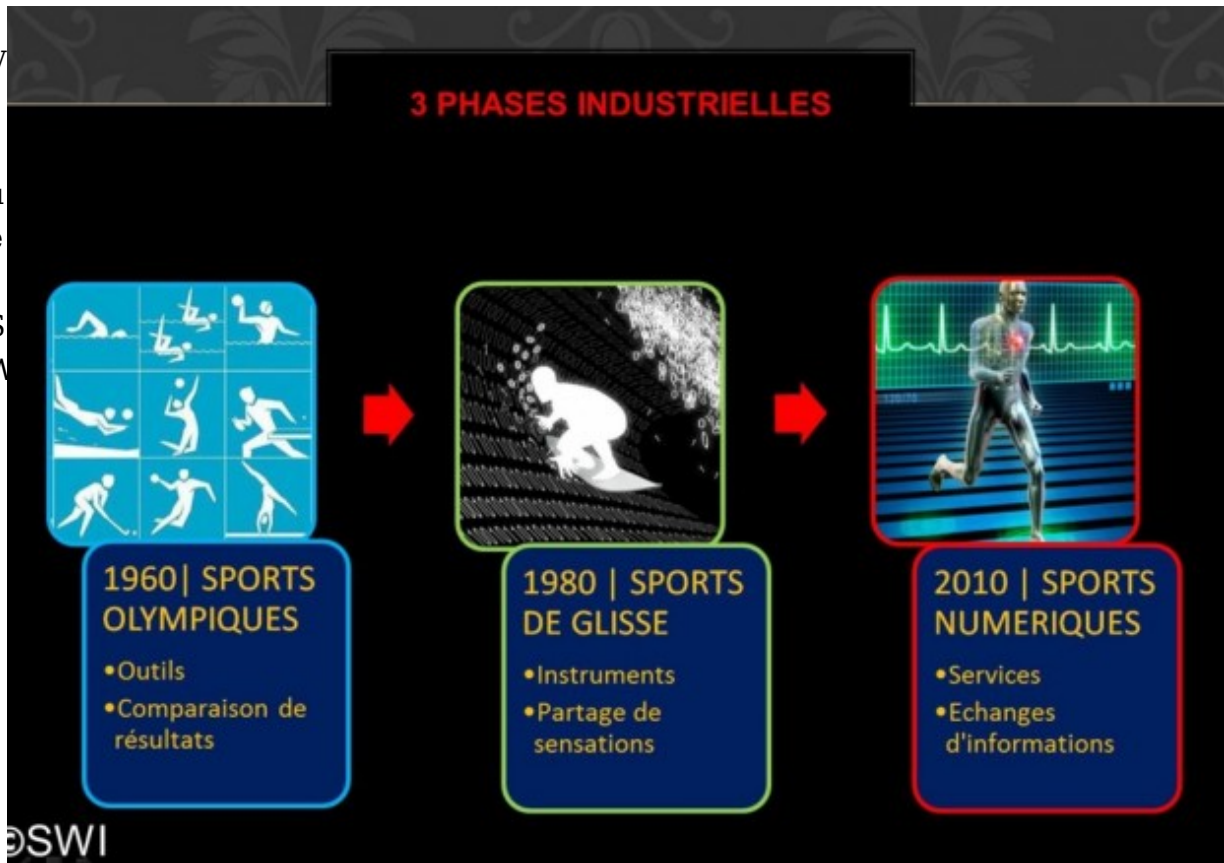
Phase sociétale 3 | 2010-2030 - Le sport 3.0

SPORTS NUMERIQUES

Sport alternatif
technologiquement disruptif

Les constats et l'industrialisation du sport

V
i
s
u
e
L
S
W
I



La transformation numérique : des outils aux applis

V
i
s
u
e
L
S
W
I



Prospective vers 2030

Actuellement le Ministère des Sports est l'entité de tutelle des fédérations sportives. Elles-mêmes délèguent à leurs comités régionaux et départementaux tant en métropole qu'en outre-mer. L'Etat a mis en place l'organisation du sport de façon verticale et descendante à l'instar de l'organisation administrative française. Ces instances sont hautement des lieux politiques puisque les élus représentent soit un territoire, soit une famille (dirigeants - arbitres...), soit des clubs de compétitions nationales. Aucun membre de la société civile ne peut, de fait, intégrer ces organismes sans être adoubé ou coopté. Les cinq-dix ans à venir vont mettre à mal ces organismes par la transformation numérique qui impacte tous les secteurs de la société.

Globalement, la construction des infrastructures sportives et leur entretien, les subventions locales pour les clubs sont du ressort et à charge des communes et des villes. Selon le niveau de compétition (local, régional, national voire internationale) des différentes équipes au statut amateur ou professionnel, les aides financières peuvent atteindre des sommes importantes selon le sport. S'ajoute aussi la gestion et l'entretien des stades, aires de jeux, gymnases, arenas.. en terme des ressources humaines et de prestataires. Les coûts sont donc importants et permanents.

A l'heure où les villes intelligentes -smartcity- mettent en place une politique de proximité pour les transports, les activités diverses, une connection wifi permanente, l'arrivée des robots pour divers services, on peut voir l'intérêt des élus locaux à s'approprier toutes les tendances du bien vivre ensemble. Le sport en fait partie. Alors d'ici dix - quinze ans, les villes n'auront-elles pas intérêt à investir une partie de l'organisation du sport et se l'approprier d'une manière ou d'une autre ? Les conférences sur les « smartcity » (Marseille - Paris - Nantes...- voir articles ci-dessous) font intervenir des experts.es du sport pour le volet digital et espaces sportifs (occupation des lieux par les hommes et les femmes).

A noter que les startups en place (3e Promotion) au Tremplin et de nombreuses autres dans les incubateurs généralistes en province apportent des services -à différents publics- non remplis par les institutions sportives. De plus, ces dernières s'accrochent à leur légitimité étatique et résistent au changement. Les transformations numériques du sport vont forcément mettre à mal cette verticalité descendante et unilatérale.



De façon plus large que les « applis », on voit arriver à grands une gamme de technologies et d'outils émergents qui va être utilisée de manière large par les organisateurs, à destination de leurs clients, et pour le suivi des performances par les athlètes tant au niveau sportif (veille sur les entraînements) qu'au niveau médical y compris dans les aspects de la prévention. (dopage). La formation (cadres - athlètes - arbitres - dirigeants ...) est aussi un enjeu important dans les prochaines années sur tous les métiers touchant de près ou de loin au « sport » pour les hommes et femmes investis de diverses responsabilités.

- . IoT (les objets connectés)
- . Réalité Virtuelle
- . Réalité Augmentée
- . Intelligence cognitive décryptée
- . Robots
-

On voit bien que les recherches d'utilisations de ces domaines sont encore au tout début des usages. Le Sport - grand vecteur émotionnel - était fait pour rencontrer le digital. Le nouveau monde des technologies va ouvrir des horizons inimaginables encore avec des enjeux économiques renouvelés tant au niveau des partenaires commerciaux, des athlètes, des organisateurs et des téléspectateurs.trices et spectateurs.trices.

Enfin, les médias (notamment la presse écrite) vont aussi être impactés pour le récit, la diffusion, la retransmission, le reportage, l'analyse, le compte-rendu ...des compétitions et des divers évènements.

A titre d'exemple...

#RG2017

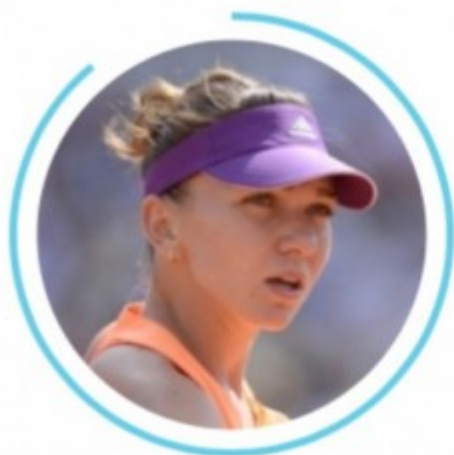
#IBMWatson -un programme- décrypte en temps réel les joueurs et joueuses préférées sur les réseaux sociaux !

(Merci @severinlienard pour le partage d'informations).

Encore un aspect important du numérique avec l'image du sportif.ve exposée en direct au quotidien devant le public et dont les faits et gestes sont disséqués et publiés en live. On comprend bien les intérêts économiques en jeu pour les organisations d'évènements et les participants.es.

#4 **Simona Halep**

 **89%**
Sentiment positif



#SIMONAHALEP
13 617 TWEETS

#5 **Dominic Thiem**

 **75%**
Sentiment positif



#DOMINICHIEM
8 958 TWEETS

#SMARTCITY : de plus en plus de prise de conscience des enjeux d'avenir...

Nantes (avril 2017)

La promesse des transitions

Marseille (septembre 2017)

La métropole accélérateur du numérique

- Références des visuels

Compte Twitter : [@Sport_Web_](#)

A découvrir : [site internet](#)

Compte Twitter de l'incubateur « sport » de Paris : [@LeTremplin_](#)