



# Sport

## Enjeux

La Charte internationale de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport de l'UNESCO, que la France a ratifiée, rappelle que « *la pratique de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport est un droit fondamental pour tous* ».

Près d'un Français (de 16 à 80 ans) sur deux (45 %) déclare pratiquer régulièrement une ou plusieurs activités sportives (plus d'une fois par mois), dont près des trois quarts (72 %) au moins une fois par semaine et plus du quart (28 %) au moins trois fois par semaine.

Parmi les 55 % de la population française déclarant ne pas faire d'activité sportive régulièrement, près de 15 % (soit 8 % au total) déclarent vouloir débiter une activité sportive dans les mois à venir...

Cinq activités arrivent en tête des pratiques sportives des Français, aussi bien durant la vie quotidienne qu'en vacances :

- le running, qui confirme son statut « à part », comme un pilier de la pratique sportive en France (pratiqué par près d'un sportif sur deux) ;
- le cyclisme ;
- la danse et fitness ;
- les sports de nage ;
- les pratiques de force et les sports de raquette.

La part des licenciés représenterait seulement un tiers des sportifs en France. De ce fait, le nombre de licenciés d'une discipline sportive n'est pas forcément représentatif de la pratique globale de ce sport.

**Par exemple, on estime qu'environ sept millions de personnes pratiquaient le running en France en 2015, ce qui représente 26 fois plus que le nombre de licenciés à la Fédération française d'athlétisme (265 455 licenciés en 2014), qui est la fédération qui gère notamment l'activité sportive « course ».**

Cette tendance à la pratique non encadrée aurait été engendrée, notamment, par la difficulté des fédérations sportives à accompagner l'évolution des attentes des pratiquants et de leurs profils. Pour répondre à la demande croissante de « sport loisir », de nombreux acteurs privés se sont positionnés sur le marché (e par exemple : créations de salles de fitness, installations de terrains de foot à cinq, etc.) et ont concurrencé l'offre traditionnelle des fédérations.

Une étude réalisée en 2012 indique que les loisirs sportifs arrivent en tête des loisirs des Français (pour 27 % d'entre eux), devant la lecture (19 %), la télévision (17 %), la musique (17 %) et la cuisine (10 %).

Ainsi aujourd'hui, près de la moitié de la population française déclare pratiquer une activité physique et sportive (APS) dans des cadres divers et complémentaires. Cette pratique, au vu des enjeux liés à l'éducation, à la cohésion sociale, à la santé et au bien-être, doit être davantage valorisée, reconnue et promue auprès de l'ensemble de la population.

Le développement du « sport santé » s'impose ainsi comme une véritable tendance de fond, qui résulte notamment d'une prise de conscience des individus de l'importance de prendre soin de soi et de s'entretenir. Cette prise de conscience s'effectue souvent aux alentours de trente ans. Cet âge représente, en effet, un tournant dans le rapport des individus à leur pratique sportive, avec une attention plus

marquée aux notions de bien-être, de plaisir et de « capital santé ». Certains segments sportifs se développent essentiellement autour de cette notion : de nombreux amateurs de running, voire de marathon, se lancent ainsi dans le trail pour allier les côtés « découverte » et « plaisir ».

Il en va de même de l'analyse des nouveaux comportements et besoins des consommateurs en matière de pratiques physiques et sportives. À cet égard, et en ce domaine comme dans d'autres, l'impact du numérique doit être pris en compte. C'est sans doute un vecteur important pour permettre au plus grand nombre d'accéder à davantage d'offres d'activités physiques et sportives.

Le numérique devient un enjeu majeur de développement, avec le smartphone comme porte d'accès à de nouvelles offres dématérialisées de pratiques sportives. Le succès de certaines applications numériques occulte la grande difficulté pour une partie de l'écosystème sportif traditionnel à créer, via les réseaux sociaux, une communauté sportive dématérialisée. Cette carence laisse le champ libre aux start-ups, qui ont su développer via leurs bases de données, une profonde connaissance des objectifs et motivations de ces pratiquantes et pratiquants et proposer des prestations et une communication adaptée.

Le défi pour les actrices et acteurs traditionnels du sport et les pouvoirs publics est d'intégrer cette dimension numérique dans le cadre du développement des pratiques d'APS pour le plus grand nombre.

## Ressources

### Le financement participatif pour des projets collectifs ou individuels

- Le financement participatif. Il existe des plateformes spécialement dédiées au secteur du sport en crowdfunding comme la Financière du Sport<sup>1</sup>, Fosburit<sup>2</sup> ou Tudigo<sup>3</sup>.

### Le numérique fortement implanté dans le secteur du sport loisir

- Un premier domaine d'innovation concerne la connexion de pratiques sportives à des supports numériques (applications numériques, plateformes Web). Des dispositifs connectés munis de capteurs ont été conçus afin de permettre aux pratiquants d'avoir accès en direct à des données liées à leur entraînement sportif (géolocalisation, performance physique, santé, etc.) et éventuellement de les partager sur les réseaux sociaux, à l'image du kit précurseur « Nike+ iPod », commercialisé en 2006 par le groupe Nike, en partenariat avec Apple. Aujourd'hui, on assiste au développement d'applications sportives (running, cross fit). D'autres proposent des applications ou des plateformes Web de vidéos de coaching permettant de pratiquer le fitness sans contrainte de lieu, créneau horaire, etc.

60 % des runners français utiliseraient des applications ou des montres GPS lors de leur pratique, alors que ces outils n'existaient pas il y a cinq ans. **Running Heroes** (marque appartenant à la société Move4More) est une plateforme digitale qui collecte les données provenant des objets connectés utilisés lors de la pratique du running. La valeur ajoutée introduite dans ce type d'outil réside dans la mise en relation directe par la création de passerelles entre les marques et les communautés de sportifs, par le biais du Big Data. Le service proposé par Running Heroes est novateur, car cette relation directe avec les consommateurs n'existait pas auparavant (ou alors seulement en magasin, donc par le biais d'un intermédiaire pour les fabricants d'articles de sport).

L'offre de coaching virtuel **Domyos e-coach** est proposée par la marque Decathlon sur son site.

On peut aussi trouver des sites comme **Fysiki**<sup>4</sup>, qui propose des séances de fitness personnalisées avec trois séances par semaine de 30 à 45 minutes. La

---

1 [www.lafinancieredusport.fr](http://www.lafinancieredusport.fr)

2 [www.fosburit.com](http://www.fosburit.com)

3 [www.tudigo.com](http://www.tudigo.com)

4 [www.fysiki.com](http://www.fysiki.com)

méthode d'entraînement interactive a notamment été récompensée par le ministère de la Santé, de la Jeunesse et des Sports.

- On assiste aussi à une « **gamification** » de la pratique, qui se traduit par des compétitions relatives et des confrontations virtuelles : grâce aux applications, la pratiquante ou le pratiquant peut évaluer sa pratique et la comparer à celle des autres, par exemple via un podomètre. Mais cette pratique peut aussi passer par un engagement sociétal.

Le groupe Nintendo, qui propose avec ses programmes de jeux vidéo Wii Fit2020, « Your Shape » et Wii Fit+ des exercices de musculation, d'équilibre et de fitness ludiques. Ces programmes nécessitent l'achat de la Wii Balance Board vendue avec le jeu (balance rectangulaire reliée sans fil à la console qui, grâce à quatre capteurs de poids, calcule l'inclinaison du joueur et son centre de gravité et peut mettre en évidence un syndrome métabolique). Un des objectifs de la Wii Fit est alors de mesurer l'âge « Wii Fit » de l'utilisateur, sur la base des résultats de tests d'équilibre et sur l'âge réel. Ainsi, des programmes d'entraînement personnalisés sont conseillés sur la base de ce calcul et ouvrent la pratique du fitness à l'ensemble des membres du foyer.

L'application **Charity miles** de son côté propose à l'utilisateur ou utilisatrice de mesurer ses performances et de les partager sur les réseaux sociaux, en échange de quoi l'application reverse 25 centimes par mile parcouru à une ONG.

Le sport et la réalité virtuelle peuvent être associés comme le fait la startup pionnière dans ce domaine **Holodia**<sup>5</sup> qui permet de courir, pédaler ou ramer en salle tout en étant plongé dans un environnement virtuel. Lors de sa session, on peut ramer sur le fleuve Amazone ou sur les canaux de France, pédaler sur l'ancienne cité de Babylone, dans le Grand Canyon, ou courir dans New York.

**Sport Heroes**<sup>6</sup> a eu l'idée de récompenser les coureurs en fonction des performances sportives réalisées. Des points sont attribués et vont permettre d'accéder à des bons d'achats ou réductions auprès des nombreuses marques partenaires. Au départ lancé sur le running, le concept s'est très vite étendu à d'autres pratiques populaires et grand public avec le cyclisme puis le ski.

### **Des outils d'optimisation de la performance**

- Un sportif cherche toujours à se dépasser, à faire de meilleures performances, en prenant le risque de subir des troubles musculo-squelettiques. Il arrive ainsi que certains sportifs arrêtent brutalement leur carrière à la suite d'une blessure. On cherche à guider l'athlète dans sa préparation vers un objectif précis et à développer des stratégies d'aide à la performance. Des tests peuvent être appliqués et utilisés pour vérifier l'impact d'un cycle d'entraînement sur l'athlète.

**Création de modèles musculo-squelettiques.** Ce sont des modèles mathématiques numériques de simulation, qui permettent d'estimer les efforts musculaires à partir de la mesure des mouvements et des contraintes externes. Des capteurs sont placés sur certains muscles pour mesurer l'effort, un geste, un enchaînement.

**Le développement de la simulation d'humains virtuels autonomes.** Nous tentons de simuler les mouvements d'un être humain en fonction des contraintes qu'il rencontre dans son environnement, pour réaliser sa tâche. Dans leur préparation, des joueurs de rugby professionnels s'entraînent à percevoir les feintes de l'adversaire avec un casque de réalité virtuelle et leurs réactions sont analysées et comparées à celles d'autres joueurs, afin qu'ils améliorent leur anticipation. L'humain virtuel tente un déplacement, on arrête la simulation à n'importe quel moment, et le joueur doit prédire de quel côté le

---

<sup>5</sup> <https://www.holodia.com/>

<sup>6</sup> <https://www.sportheroes.group/fr/>

modèle tente de se déplacer. Le but est d'apprendre à lire les bonnes informations le plus tôt possible dans le mouvement de l'adversaire. C'est le couplage perception-action.

La solution **McLloyd**<sup>7</sup> récupère et analyse les données physiologiques des athlètes afin de contrôler et d'optimiser leur charge de travail par l'intermédiaire de capteurs placés sur leur dos. Ces informations retransmises en temps réel au staff technique sur le bord du terrain permettent de suivre l'état physique des joueurs, prévenir des éventuelles blessures et ainsi proposer des charges de travail personnalisées.

La technologie professionnelle au bénéfice du plus grand nombre, c'est l'ambition portée par la start-up parisienne **Mojjo**<sup>8</sup> qui analyse les matchs de tennis grâce à la vidéo en temps quasi réel. Elle permet également de calculer des statistiques et générer automatiquement des résumés de matches à la carte.

L'entreprise mayennaise **Waook**<sup>9</sup> propose une optimisation de l'entraînement et de la performance d'un cheval par la création, le développement et la commercialisation de logiciels pour le suivi sportif des chevaux de course et de sport. **Galopeo**<sup>10</sup> est une solution technologique d'intelligence artificielle pour gérer le journal de bord de son activité équestre. Par le biais d'une plateforme Web et d'une application, le cavalier digitalise le carnet de santé de son cheval avec les rappels, son journal d'entraînement, ses dépenses etc.

La société mayennaise **Ineatech**, spécialisée dans l'ingénierie, l'étude, la recherche et la conception, a choisi de développer et de commercialiser un système automatisé de distribution d'aliments, de compléments alimentaires et d'eau permettant le pilotage, la pesée, le suivi de l'alimentation et de l'hydratation équine en temps réel, avec une fonction complémentaire d'acquisition et de traitement des données physiologiques de l'animal avec la solution « Hippovision ».

## **De l'optimisation des moyens à la gestion de clubs sportifs, le numérique poursuit son développement**

- De la conception d'équipements à travers le BIM (voir section Habitat) à la gestion des installations sportives (contrôle d'accès, planning, gestion des fluides), il existe un ensemble d'applications développé depuis plusieurs années. L'apparition des objets connectés permet de réduire les tâches les plus rébarbatives (robots de tonte pour de grandes surfaces).
- Proche de la réalité virtuelle, la modélisation 3D apparaît désormais comme une technologie émergente. Prenons l'exemple du leader européen de la billetterie en ligne interactive en 3D, la start-up française **Pacifica Decision**<sup>11</sup> représente près de 2 millions de sièges on-line sur plus de 100 références en Europe, dont les tops clubs européens (Real Madrid, Paris Saint-Germain, Olympique lyonnais...) et de nombreuses institutions (Fédération Française de Football, Fédération européenne de basket FIBA Europe, Roland Garros...). Au départ conçue pour optimiser l'utilisation des personnels et le contrôle des foules, la modélisation 3D a très vite permis de répondre à de nouvelles problématiques en matière de billetterie, de communication et de sécurité.
- De nombreux clubs et associations mettent ainsi à disposition des plateformes de réservation et de paiement en ligne pour permettre aux pratiquantes et pratiquants de s'inscrire à une activité. Plateformes digitales renforçant les liens entre les joueurs, les coachs et leurs clubs. Un outil réglant les frustrations administratives et les questions

---

<sup>7</sup> <http://mac-lloyd.com/>

<sup>8</sup> <https://www.mojjo.fr/>

<sup>9</sup> <http://www.waook.com>

<sup>10</sup> <http://www.galopeo.fr> Contact : Camille RABIER [camille@galopeo.fr](mailto:camille@galopeo.fr)

<sup>11</sup> <http://www.pacifa-decision.com/?lang=fr>

d'organisation en quelques clics. Un moyen efficace de passer plus de temps sur le terrain comme sportmember<sup>12</sup>.

### **L'e-Sport, un secteur à part mais en plein développement.**

- La **World Gaming Federation**. La startup a créé une plateforme qui collecte les données des joueurs à l'international et permettre ainsi à l'écosystème de se développer. Pour les éditeurs c'est un moyen de les aider à lancer des jeux sur les bonnes plateformes et contacter les bons joueurs, permettre aux marques de mieux comprendre le domaine du jeu vidéo, de la compétition et potentiellement de pouvoir s'y investir financièrement.
- **Tournoi FIFA 2019, les vainqueurs de chaque session seront qualifiés pour la finale programmée le samedi 15 juin (après-midi) à Loiron pour affronter 4 équipes du Pays de Loiron, 4 autres de la CC de l'Ernée et 4 de la CC du pays de Craon.**
- Des équipes professionnelles qui regroupent plusieurs types de jeux comme le **Team Vitality**<sup>13</sup> qui comprend plusieurs équipes et qui sont sponsorisé par Orange, Adidas ou Renault.
- Des cash prices pour des compétitions pouvant atteindre 1M\$ pour les vainqueurs d'une compétition LOL. En 2015, un tournoi de DOTA 2 a distribué 11M\$..

Application **Mammut Safety**, éditée par l'entreprise Mammut, sécurise les sorties à ski (évaluateur de risque, clinomètre, boussole, altimètre, position géographique par SMS, bulletins d'alerte avalanche, etc.).

---

<sup>12</sup> <https://www.sportmember.fr>

<sup>13</sup> <https://vitality.gg/fr/>