

**EXAMEN PROFESSIONNEL D'AVANCEMENT DE GRADE
D'ÉDUCATEUR TERRITORIAL DES ACTIVITÉS PHYSIQUES ET
SPORTIVES PRINCIPAL DE 1^{ère} CLASSE**

SESSION 2023

ÉPREUVE DE RAPPORT AVEC PROPOSITIONS OPÉRATIONNELLES

ÉPREUVE D'ADMISSIBILITÉ :

Rédaction d'un rapport, assorti de propositions opérationnelles, à partir des éléments d'un dossier portant sur l'organisation des activités physiques et sportives dans les collectivités territoriales

Durée : 3 heures

Coefficient : 1

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE TRAITER LE SUJET :

- ♦ Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni initiales, ni votre numéro de convocation, ni le nom de votre collectivité employeur, de la commune où vous résidez ou du lieu de la salle d'examen où vous composez, ni nom de collectivité fictif non indiqué dans le sujet, ni signature ou paraphe.
- ♦ Sauf consignes particulières figurant dans le sujet, vous devez impérativement utiliser une seule et même couleur non effaçable pour écrire et/ou souligner. Seule l'encre noire ou l'encre bleue est autorisée. L'utilisation de plus d'une couleur, d'une couleur non autorisée, d'un surligneur pourra être considérée comme un signe distinctif.
- ♦ Le non-respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.
- ♦ Les feuilles de brouillon ne seront en aucun cas prises en compte.

Ce sujet comprend 28 pages.

**Il appartient au candidat de vérifier que le document comprend
le nombre de pages indiqué.**

S'il est incomplet, en avertir le surveillant.

Vous êtes éducateur territorial des activités physiques et sportives principal de 1^{ère} classe au sein de la direction des sports de la ville de Sportville (50 000 habitants).

Territoire sportif doté de nombreux équipements et de pratiquants divers, la commune souhaite se doter d'un nouveau projet sportif territorial et s'interroge sur l'enjeu d'un volet numérique dans ce secteur.

Dans cette optique, la directrice des sports vous demande dans un premier temps de rédiger à son attention, exclusivement à l'aide des documents joints, un rapport sur le numérique dans le sport.

10 points

Dans un deuxième temps, elle vous demande d'établir un ensemble de propositions opérationnelles visant à promouvoir la pratique du sport à l'aide d'outils numériques.

Pour traiter cette seconde partie, vous mobiliserez également vos connaissances.

10 points

Liste des documents :

- Document 1 :** « « Un Sportif dans la ville » : comment aujourd'hui faire du sport dans l'espace urbain » (extraits) - *www.parisandco.paris* - 22 juin 2020 - 3 pages
- Document 2 :** « L'observation collaborative des pratiques outdoor se déploie » - *lagazettedescommunes.com* - 10 octobre 2020 - 3 pages
- Document 3 :** « Le sport connecté, revisite les pratiques et enrichit le spectacle » - *Les Cahiers n°174* - novembre 2017 - 4 pages
- Document 4 :** « Patrimoine : une appli de sport qui fait découvrir la ville » - *lagazettedescommunes.com* - 14 juin 2018 - 2 pages
- Document 5 :** « Blagnac veut développer son portail « sports » » - *lagazettedescommunes.fr* - 20 novembre 2020 - 3 pages
- Document 6 :** « La tech pour étudier l'activité physique des Louvanistes ! » - *smartcity.brussels* - 21 octobre 2021 - 2 pages
- Document 7 :** « Appel à projets « Pratiques sportives en ville et solutions connectées » » - *hautsdefrance-id.fr* - 2022 - 5 pages
- Document 8 :** « Étude nationale sur les attentes et besoins des acteurs du sport » (extrait) - Centre de Droit et d'Économie du Sport - mai 2022 - 3 pages
- Document 9 :** « Faites vivre votre association à l'heure du numérique ! » - *sport-bretagne.fr* - 10 février 2020 - 1 page

Documents reproduits avec l'autorisation du C.F.C.

Certains documents peuvent comporter des renvois à des notes ou à des documents non fournis car non indispensables à la compréhension du sujet.

« Un Sportif dans la ville » : comment aujourd'hui faire du sport dans l'espace urbain

Paris&Co - 22/06/20 - www.parisandco.paris

La crise que nous connaissons aura durement chamboulé l'agenda politique reportant le second tour des municipales près de trois mois après le premier tour. Mais, nouveau temps fort le 28 juin pour les municipalités où chaque sujet peut faire la différence chez les candidats. Créateur de lien social, levier touristique pour certaines villes, préservateur de la santé et du bien-être de ses habitants, lutte contre l'isolement... le sport a changé de dimension ces dernières années et ces derniers mois. Plus que jamais, il fait partie de la vie politique. A ce titre, selon la Direction générale des collectivités locales, le volet sport/jeunesse représentait déjà 10% des dépenses de fonctionnement pour les villes de plus de 3500 habitants en 2017.

Au-delà des bienfaits avérés par la pratique d'une activité physique, les élus doivent prendre en compte l'évolution des modes de pratiques. De la pratique auto-organisée, à l'activité en entreprise en passant par le regroupement de communautés autonomes en structure ou en nature, les collectivités doivent s'interroger sur leur modèle de politique sportive. Alors, une première question se pose : comment la ville s'adapte aux enjeux liés au sport ? Inversement, comment le sport impacte-t-il la transformation des villes et comment se réinvente-t-il pour occuper les espaces urbains non-conçus initialement à la pratique ? Revenant peu à peu à la situation normale avec la reprise des activités de sports collectifs depuis lundi 22 juin, la réponse doit être double pour les collectivités selon nous. Elles doivent non seulement s'appuyer sur leur parc d'infrastructures en y intégrant l'innovation et disposer d'une offre digitale incitative.

Il n'y a pas que les gymnases pour faire du sport !

Les lieux de pratique sont les points névralgiques du développement de la pratique sportive sur le territoire. Dans le modèle sportif français, les collectivités possèdent majoritairement les équipements et les financent. Le parc d'équipements est à la base de ce modèle et le Ministère des Sports a d'ailleurs créé un **outil** qui recense l'ensemble des équipements sportifs sur le territoire français pour aider les collectivités à une meilleure perception des inégalités territoriales dans la répartition des équipements. Cet outil est utilisé comme aide à la décision par les collectivités afin d'élaborer des stratégies autour de leurs équipements sportifs. Mais au-delà d'une disparité évidente, ces équipements sportifs sont souvent vieillissants, parfois vétustes, et très coûteux notamment lors de rénovations. Dans un avis présenté pour le projet de loi de finances de 2019, l'Association Nationale Des Elus du Sport (ANDES) faisait d'ailleurs référence à ce vieillissement : selon elle, 22 % des équipements sportifs ont plus de 50 ans d'âge et sont soit obsolètes, soit inutilisables. Les équipements classiques demandent ainsi de forts investissements, que toute collectivité ne peut

nécessairement se permettre.

Parallèlement, les collectivités sont aujourd'hui confrontées à une évolution des modes de consommation du sport. Comme l'affirme Virgile Caillet, Délégué Général de l'Union Sport et Cycle, « *les collectivités font face à une hybridation et une diversification de la pratique sportive qu'elles doivent prendre en compte* ». Cette évolution démontre que la structure classique du gymnase communal n'attire plus vraiment les pratiquants. Selon le Baromètre nationale des pratiques sportives 2018 de l'Institut National pour la Jeunesse et l'Éducation Populaire (INJEP), 47% des personnes interrogées privilégient le plein-air pour la pratique de leur activité principale, contre 29% dans une installation sportive, tandis que 18% des Français choisissent leur domicile comme lieu de prédilection. Ces proportions sont d'ailleurs pleinement modifiées en ce moment avec l'impact des mesures sanitaires. La problématique pour les collectivités est ainsi de réaménager et d'animer les différents lieux de pratique.

[...]

Accompagner, faciliter et inciter la pratique sportive grâce au digital

Dans un contexte de développement des Smart Cities, les villes se digitalisent par des applications ou objets connectés afin de proposer des services plus personnalisés à l'ensemble de ses citoyens. Dans ce contexte, de plus en plus de collectivités songent à utiliser des solutions digitales afin de permettre à leurs résidents de trouver rapidement une activité physique, un lieu pour la pratiquer et des conseils adaptés à leurs envies. Les Français, pendant le confinement, ont d'ailleurs commencé à s'acculturer plus massivement à l'utilisation du digital pour leur pratique sportive.

La Ville de Paris utilise aujourd'hui la solution Joinly (ex E-Cotiz) pour son dispositif Paris Sports Vacances. Comme l'affirme Guillaume Dufeutrelle, de la Direction de la Jeunesse et des Sports de Paris :

"Numériser les inscriptions et les réservations aux activités sportives a conféré un gain de temps considérable aux parents, à facilité l'accès aux parisiens aux programmes sportifs et a contribué à la démocratisation du sport"

Cette digitalisation des collectivités passe également par l'accès à un catalogue d'activités et clubs sportifs à proximité de chez soi. Les municipalités pourraient entre autres s'appuyer sur un nouvel outil lancé par le CNOSF et BeSport « Mon Club près de chez moi ». La plateforme va recenser l'ensemble des clubs fédérés, les contenus et offres associées, et permettra ainsi à toute personne cherchant à pratiquer du sport au sein d'un club d'en trouver un facilement, près de chez lui, et d'entrer en contact avec celui-ci.

Au-delà du référencement de l'offre sportive, le rôle des collectivités est aussi d'accompagner et sécuriser la pratique autonome grâce à la digitalisation. Autonomie ne rime toutefois pas avec individualité : des municipalités ont ainsi commencé à se rapprocher de solutions innovantes afin de regrouper les individus et créer du lien social à l'image de la plateforme OuiRun. Cette application permet aux coureurs d'une même région de se réunir pour partager leur passion et progresser ensemble. «

Les utilisateurs peuvent rejoindre des « runs » créés par d'autres OuiRunners, des marques, des collectivités ou des associations » affirme Antoine Delpont, CTO de la startup. Et la startup a également développé l'outil OuiSafe, une application qui permet l'envoi simultané de messages d'alerte géolocalisés à plusieurs contacts prédéfinis en cas de danger. Les collectivités ont ainsi la possibilité grâce à cet outil d'encadrer la pratique autonome et la sécuriser.

D'autres solutions existent afin d'accompagner le pratiquant dans le financement de sa pratique : c'est le pari de la jeune startup lilloise GoMyPartner. L'application permet de financer sa pratique sportive (cotisation, équipement et autres projets sportifs) grâce à des achats effectués parmi des enseignes partenaires. « A l'image de notre partenariat avec la communauté d'agglomération Lens/Liévin, on accompagne les collectivités dans la mise en place d'une économie circulaire tout en développant la pratique sportive » affirme Sofiane Laurent, CEO de GoMyPartner. La digitalisation de la ville permet ainsi une véritable création de valeur pour les entreprises marchandes locales et renforce les liens entre acteurs économiques, sociaux et la collectivité. Pour d'autres villes, le sport devient un outil de valorisation et de découverte du territoire. La ville de Lyon a développé l'application enform@Lyon grâce à Mile Positioning (Runnin'City). Intégrant un GPS, celle-ci propose de découvrir la ville grâce à un audioguide touristique et des vidéos de coaching à travers des parcours conçus par la Direction des Sports de la Ville. « Au-delà d'un problème de santé publique, le sport est avant tout un loisir et un bien-être dans une ville comme Lyon boostée par un monde sportif professionnel qui rayonne. Ainsi, on souhaite inciter le plus grand nombre à utiliser l'application avec des intérêts sportifs mais aussi culturels » précise Yann Cucherat, adjoint au maire de Lyon délégué aux sports. Néanmoins, l'ensemble de ces actions ne sont intéressantes que si leur impact est connu et analysé, d'où l'importance de collecter des données.



Les bornes de comptage sont le meilleur exemple de cette remontée d'informations. Avoir plus de data sur l'utilisation du vélo est bénéfique sur les choix et arbitrages réalisés par la municipalité. Toutes les grandes villes, à l'instar de Bordeaux, Lyon, Paris ou encore Nantes, utilisent aujourd'hui des compteurs vélo automatiques pour obtenir des données fiables et objectives sur l'utilisation réelle du vélo en ville, que ce soit en tant que pratique sportive ou moyen de transport. L'utilisation de données relatives à la pratique est centrale pour les collectivités afin d'analyser les retours sur investissements et prendre les meilleures décisions. Helloways, qui vous trouve des parcours de randonnées adaptés, travaille déjà avec les collectivités en valorisant les espaces naturels. Pourtant, comme l'affirme Clément Lhommeau, CEO d'Helloways, « la remontée d'informations, sur la qualité des randonnées et les problèmes rencontrés sur les sentiers balisés, ne s'effectue que vers la Fédération Française de Randonnée Pédestre, mais pas encore vers les collectivités ». Des outils sont ainsi disponibles et facilement mobilisables pour les villes afin de récolter de la donnée et ainsi améliorer la qualité de service a posteriori.

[...]

L'observation collaborative des pratiques outdoor se déploie

• Par *Véronique Vigne-Lepage* - lagazettedescommunes.com - 10 octobre 2020

Associer les adeptes de sport autonome, en pleine nature, à la gestion publique de leurs flux : telle est l'une des originalités du projet Outdoor vision, que le Pôle ressources national sports de nature (PRNSN) a développé et testé depuis 2019 et qu'il déploie, à partir de cette année, sur tout le territoire français.

Le principe : les pratiquants de randonnée, de course à pied, de vélo ou encore de ski utilisant une montre ou autre objet connecté sont invités par son fournisseur (Garmin, Polar, Suunto sont partenaires de l'opération) ou par le propriétaire de l'application dédiée (Visorando, VisuGPX, IGN Rando, Open Runner, Eco-compteur) à partager leurs « traces » numériques.

« On sait que, sur les 37 millions de pratiquants de sports de pleine nature, 40% utilisent de tels objets connectés, explique Florence Giraud, directrice du PRNSN. Récupérer les données de ces personnes qui ne sont pas forcément licenciées doit permettre d'avoir une idée des lieux où elles passent et font une pause, de l'activité qu'elles pratiquent, où elles vont... et, ainsi, d'améliorer le comptage des flux. »

Ces « traces » sont envoyées automatiquement sur la plateforme numérique Outdoor vision, où elles sont anonymisées et traduites en cartes. Le code de lecture (couleur et largeur du trait) des itinéraires qui ressortent peut révéler, par exemple, qu'un point est sur-fréquenté au regard de la capacité du parking prévu à proximité ou, ailleurs, que les randonneurs quittent le tracé du GR® sur une de ses portions, au risque de dégrader la biodiversité d'une zone naturelle fragile.

Cinq Départements « experts »

Après un an d'expérimentation, en 2021, auprès de 11 parcs naturels régionaux, syndicats intercommunaux, sociétés publiques locales ou communautés de communes d'Auvergne-Rhône-Alpes, Outdoor vision a fait l'objet, en mars 2022, d'un premier appel à projets national.

« Dans un second temps, les communes et EPCI seront aussi ciblés, explique encore la directrice du PRNSP, mais nous avons d'abord visé les conseils départementaux, car ils ont compétence sur les sentiers de randonnée ».

Parmi les 22 Départements qui ont répondu, 17 vont tester gratuitement une utilisation de base de la plateforme pendant un an, avant de se décider à aller plus loin. Les cinq autres (1) ont décidé d'emblée de s'engager dans un « partenariat expert » avec les porteurs d'Outdoor vision. Cela leur permet de bénéficier d'une formation de trois jours d'un de leurs agents (le référent sport-nature ou le responsable du service sport par exemple) et leur ouvre la capacité à exporter et exploiter les données.

Parmi ceux-ci, le conseil départemental de la Drôme – qui avait suivi et été convaincu par l'expérimentation dans les parcs naturels de son territoire (Vercors et Baronnies provençales) – en ouvre aussi l'accès à toutes les communautés de

communes et d'agglomération.

« Le Département assure la mise en place de l'outil en vue d'avoir une vision globale, explique Emilie Dedieu, coordinatrice de la politique sports de nature au sein de la direction de l'environnement. Quant aux EPCI, il est pour eux une aide à la décision pour créer des randonnées là où sont les centres d'intérêt des gens, tout en intégrant les contraintes d'aménagement. »

Mais cet accès leur est autorisé sous réserve qu'ils fassent former l'un de leurs agents à l'utilisation de la plateforme : « Il faut savoir prendre la mesure des données, sans quoi on peut leur faire dire n'importe quoi, pointe Emilie Dedieu. Les traces GPS sont le plus souvent le fait de sportifs, mais certaines randonnées qu'ils délaissent peuvent être très fréquentées par les familles. » Autres limites : le nombre encore réduit de fournisseurs de données participants et une participation insuffisante, pour l'heure, des cyclistes.



Articulation offres institutionnelle et collaborative

Le conseil départemental avait également besoin de mieux connaître les pratiques et la fréquentation, pour pouvoir se doter d'un nouveau schéma départemental des sports de nature, remplaçant le précédent, vieux de dix ans. Mais il devra là aussi compléter son utilisation.

« À l'usage, nous avons constaté qu'Outdoor vision n'est pas l'outil magique pour tout connaître, commente Emilie Dedieu. Mais c'est un bon complément aux éco-compteurs (pour l'aspect quantitatif) et aux études de comptage (qualitatives). Pour ailleurs, il nous permet de réfléchir à la place de notre offre institutionnelle pour ces pratiques sportives en pleine nature par rapport à l'offre collaborative de type Visorando. »

Selon elle, les données obtenues sur Outdoor vision sont enfin utiles pour « confirmer les dires des éco-gardes : rendre la démarche scientifique objective les choses, par exemple autour de la notion de sur-fréquentation. Ce mot est très vite utilisé, mais nous pouvons désormais voir si elle est juste élevée ou bien fréquente, et mettre en place les actions correctrices adéquates. »

Le Département y trouve également ainsi une aide pour assurer sa mission de conciliation des conflits d'usage ou pour une bonne articulation entre différentes

politiques : dans la réserve naturelle des hauts-plateaux du Vercors, la lecture de ses cartes a permis de comprendre que le balisage, très léger pour respecter le haut degré de protection du site, conduisait à des divagations de randonneurs. Il s'est ainsi avéré plus prudent, pour la protection de ces espaces sensibles, d'ajouter deux poteaux indicateurs supplémentaires.

Focus

Vers un GIP Outdoor vision ?

L'autre originalité du projet Outdoor vision est de proposer une réponse à différents besoins des pouvoirs publics, mais aussi d'acteurs associatifs et privés du sport, du tourisme ou encore de la protection de la nature : suivi et gestion de la fréquentation, aménagement de sites, amélioration de l'accueil du public, développement de l'offre touristique. C'est pourquoi il fait l'objet d'une gouvernance collective associant aussi le ministère des sports, les fédérations françaises de randonnée et de cyclisme, et l'association réunissant les 10 parcs naturels du Massif central (Ipamac).

« Nous étudions une structuration juridique en GIP à l'issue de cette première phase de déploiement, en 2024, assure Florence Giraud, ce qui permettrait de conserver la dimension de service public et la gouvernance partagée du projet, mais aussi de porter le développement informatique nécessaire, l'exploitation de l'outil et la suite de son déploiement. »

Notes

Note 01 Alpes-de-Haute-Provence, Hautes-Alpes, Isère, Drôme, Hérault



LE **SPORT CONNECTÉ**, REVISITE LES PRATIQUES ET ENRICHIT LE SPECTACLE

Plus de sept millions de Franciliens pratiquent un sport au moins une fois par semaine, et 2,5 millions assistent à des compétitions, propulsant le sport vers un terrain propice à l'expérimentation et à la diffusion de nouveaux outils numériques. Objets connectés, big data, réseaux sociaux et réalité virtuelle modifient et enrichissent l'expérience du sportif, amateur ou professionnel, et du spectateur de compétitions sportives.

Odile Soulard, économiste, IAU îdF, et Laure Thévenot, socio-économiste, IRDS

Comme de nombreux secteurs d'activité, le sport connaît un fort renouvellement dans ses pratiques du fait de la transformation numérique. Cette dernière replace l'individu et ses spécificités au cœur du processus, mais elle permet aussi la production et l'analyse d'une masse de données nouvelles en temps réel. Les potentialités offertes par le numérique vont renouveler l'univers sportif, de la pratique individuelle au sport de haut niveau en passant par le spectacle sportif.

LE SPORT QUI SE PRATIQUE : ENTRE SUIVI DE LA PERFORMANCE ET ACCÈS FACILITÉ

L'amélioration de la performance sportive et son suivi constituent un premier axe d'innovations. Grâce aux objets connectés (smartphones, montres...) et aux capteurs, une multitude de données peuvent être collectées auprès des usagers sur leur métabolisme, leurs performances, leur état de santé ou encore leurs parcours de courses à pied ou à vélo. Les technologies numériques permettent le recueil, le traitement et la mise à disposition de données en temps réel, que ce soit pour un suivi autonome de sa propre activité ou pour l'analyse par un entraîneur. La réalité virtuelle devient un outil d'entraînement tactique, l'intelligence artificielle bouleverse la vie des sportifs, leur permettant de comparer leur per-

ON ESTIME À 500 EN FRANCE
LE NOMBRE DE START-UP
SPÉCIALISÉES DANS LE SPORT

formance sportive d'un jour donné aux performances passées ou à celles d'une communauté. Ces nouveaux outils concernent à la fois le sportif amateur et celui de haut niveau.

La pratique amateur peut être amplifiée par les applications ou les plateformes numériques qui facilitent l'accès au sport : accompagnement de la pratique à domicile, facilitations de rencontres de partenaires sportifs, aide à la constitution et au suivi d'équipes, accès à des séances d'entraînement et à des coaches, à des salles de sport avec des modalités renouvelées et à la carte, ou encore création de matériels sportifs connectés à des applications apprenant à faire les bons gestes. La gamification fait son entrée dans le sport, avec des outils de réalité augmentée, permettant de recréer, pour une course à

pied ou à vélo en intérieur, les conditions physiques réelles et les paysages du plein air. Elle ouvre aussi l'accès à des défis sportifs dématérialisés (challenges

entre équipes, récompenses selon les performances...) et à la pratique du sport dans un univers de jeu vidéo. Tous ces services développent la motivation et l'assiduité.

Enfin, les acteurs traditionnels du sport (clubs, fédérations et collectivités locales) bénéficient également de nouveaux services grâce à la transformation numérique. Des start-up proposent, par exemple, un appui à la collecte en ligne et au suivi des cotisations pour les associations sportives, un appui pour l'animation et le suivi des équipes de sports collectifs, des outils permettant d'animer un collectif et de renforcer les liens entre les membres d'un club, tandis que d'autres permettent l'optimisation des installations sportives.

LE SPORT QUI SE REGARDE : L'AMÉLIORATION DE L'EXPÉRIENCE

Améliorer l'expérience des spectateurs d'une compétition sportive est un véritable enjeu économique pour rentabiliser les compétitions sportives. Le numérique contribue à faire des stades des lieux de vie et de consumma-



tion plus agréables pour le spectateur : avec la mise à disposition de données en temps réel sur smartphone ou tablette, le spectateur profite de l'ambiance de l'événement tout en ayant accès à la visualisation d'actions précises, à des statistiques de jeux ou des données sur le métabolisme des sportifs. Les réseaux sociaux amplifient le partage des émotions entre fans. Des start-up facilitent l'achat de nourriture et de boissons sans quitter son siège, évitant aux spectateurs de rater une partie de la compétition, d'autres les guident pour accéder et se déplacer au sein des stades. Certaines proposent également des services aux organisateurs d'événements pour réduire le nombre de sièges vides et améliorer leurs recettes de billetterie.

À moyen terme, des innovations de rupture se profilent avec la réalité virtuelle et le sport immersif : le spectateur pourrait alors vivre l'événement comme le sportif. Mais actuellement, les stades connectés restent rares en France. Pour les téléspectateurs, le visionnage sur écran s'enrichit progressivement d'un accès aux données des joueurs, aux statistiques ou à des replays intelligents.

SPORT + NUMÉRIQUE = SPORT POUR TOUS ?

L'innovation numérique présente des avantages certains pour la démocratisation du sport, dans un contexte où le « sport-santé » est un enjeu en plein essor. Une multitude de start-up façonnent aujourd'hui les produits et services sportifs de demain. Elles bouleversent aussi le jeu d'acteurs traditionnels, publics et associatifs. Le numérique permet une adaptation aux besoins et envies du sportif, du sur-mesure, mais il faut que les clubs et fédérations s'en emparent, ce qui renvoie à la diffusion d'une culture numérique, à l'adaptation à la spécificité de chaque sport et aux moyens financiers nécessaires. Le numérique constitue à la fois une opportunité pour les collectivités et les clubs, en leur fournissant une mine d'informations pour adapter les activités aux attentes des pratiquants, et un risque de marginalisation si l'offre leur échappe totalement. ■

INTERVIEW

« LE DIGITAL REND LE SPORT PLUS ACCESSIBLE »



Benjamin Carlier,
responsable Le Tremplin, Paris
PHOTO : PARIS&CO

Quel est le modèle du Tremplin ?

Benjamin Carlier Le Tremplin est le premier incubateur créé dédié au sport. Depuis 2014, il offre aux start-up un accès direct à l'écosystème du sport et un label dont elles se revendiquent. Il est financé à 65 % par les partenaires fondateurs (la Mairie de Paris, la FDJ, l'Ucpa, la Maif, le ministère des Sports...) et à 35 % par les start-up accompagnées. Construit sur un modèle parapublic, il inspire de nombreux acteurs étrangers, qui viennent le visiter (projets d'incubateurs en Espagne, au Portugal, en Allemagne, au Royaume-Uni...). C'est aussi une passerelle pour accéder aux marchés étrangers et accueillir davantage d'entreprises internationales. Les start-up hébergées opèrent dans le développement de la pratique sportive, les services au sein des équipements sportifs, la constitution de communautés sportives via les réseaux sociaux, la gestion de clubs ou d'événements...

Comment les start-up du sport influent-elles sur les pratiques et le spectacle sportif ?

B.C. Leur principal impact est de rendre le sport plus simple, plus accessible et aussi plus ludique. Elles contribuent ainsi à construire une ville plus sportive. Avec les outils de mesure, le sport fait partie d'une hygiène de vie au quotidien, à tous les âges, bénéfique en termes de santé mais aussi d'environnement. Le second impact est d'ordre financier : les innovations permettent d'accroître la rentabilité d'un spectacle sportif en augmentant les dépenses effectuées par les spectateurs et de faire de l'équipement sportif un lieu de vie et de consommation. Grâce au marketing émotionnel, au stade connecté, le spectacle sportif sera plus rentable, les stades et les infrastructures plus viables. ■

**Propos recueillis par Odile Soulard
et Laure Thévenot**

UN OUTIL POUR COURIR PARTOUT AVEC LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE



Si le numérique permet une individualisation des pratiques, il peut aussi répondre à des objectifs de politique publique en matière de sport et de santé à destination du plus grand nombre. Ainsi, l'IAU et l'IRDS développent une application cartographique qui permet le croisement des informations sur le parcours des coureurs ou des marcheurs et des informations qualifiées par l'IAU (environnement urbain, naturel, présence d'un patrimoine exceptionnel, pollution, bruit, fréquentation routière...). L'utilisateur peut alors composer un parcours sur-mesure depuis n'importe quel point de départ en Île-de-France, en prenant en compte la fréquentation, les caractéristiques de

l'environnement (naturel, hors axes routiers...) ou un type de parcours (relier un point A à un point B ou faire une boucle). Ce type d'outil pourra aussi être utilisé par les collectivités, dont la Région Île-de-France, partenaire de cet outil et qui agit pour favoriser la pratique sportive partout où cela est possible. En ayant une meilleure connaissance des parcours les plus utilisés ainsi que de leurs caractéristiques physiques, les collectivités territoriales pourront par exemple localiser certains services à l'endroit le plus opportun pour les pratiquants (points d'eau, points de gonflage pour les cyclistes, casiers...) ou prévoir des aménagements (pistes cyclables...). ■

Patrimoine : une appli de sport qui fait découvrir la ville

• Par Julie Krassovsky lagazettedescommunes.com - 14 juin 2018

Enform@Lyon, l'application gratuite pour smartphone lancée à l'été 2017 propose aux usagers treize parcours audioguidés dans la ville. Classés vert, bleu ou rouge suivant la distance et l'importance du dénivelé, ils permettent non seulement de sillonner Lyon à son rythme, mais aussi de découvrir tous ses points d'intérêt : musées, places historiques, mobilier urbain, promenades piétonnes, etc. Piloté par la direction des sports de la ville, le projet a vu le jour grâce à une collaboration avec la start-up LM Sport tourism. Créée un an plus tôt par Christophe Minodier et Olivier Lebleu, lyonnais d'origine pour le premier, d'adoption pour le second, la petite entreprise s'est fait connaître grâce à son appli phare Runnin'City, grâce à laquelle il était possible de visiter plus de 120 villes dans le monde, baskets aux pieds.

Cadres à l'international et adeptes de course, les deux fondateurs souhaitent concilier le sport avec la visite d'un territoire. « Notre application guide l'utilisateur à travers un itinéraire vocal prédéfini. Au fil de la promenade, elle adapte le trajet en fonction du positionnement géographique et délivre des informations touristiques », précise Olivier Lebleu.

Vidéos pédagogiques

La start-up a dû ajuster son application aux demandes de la collectivité. « Nous y avons notamment ajouté l'aspect multimédia. La ville souhaitait que l'on puisse déclencher du contenu vidéo et des textes à l'approche de certains points d'intérêt. » Un travail a donc été réalisé en collaboration avec les musées Gadagne pour les contenus patrimoniaux. Des exercices physiques sont aussi proposés tout au long du parcours. Ils sont déclinés en trois niveaux de difficulté et utilisent majoritairement le mobilier urbain. Des vidéos pédagogiques sont ainsi disponibles à l'approche de chaque station. Pour les réaliser, la ville a initié un partenariat avec la ligue Auvergne – Rhône-Alpes d'athlétisme. « Des instructions de renforcement musculaire spécifiques sont également proposées dans les circuits adaptés aux personnes à mobilité réduite », explique Yann Cucherat. L'adjoint chargé des sports de la ville de Lyon insiste sur sa volonté d'« aider tous les sportifs à composer des itinéraires adaptés à leurs besoins et aux contraintes de l'espace public. Nous avons à cœur de revisiter nos parcours de santé traditionnels ».

Les projets se multiplient

Avec succès, puisque l'application compte jusqu'ici 20 000 téléchargements. La direction des sports poursuit son objectif de faire de Lyon un grand terrain de jeu.

Le contrat liant la ville à la start-up court sur quatre ans. Le temps d'ajouter des points patrimoniaux aux parcours, de varier les exercices physiques proposés et, surtout, de mailler l'ensemble du territoire. Comment ? « En ajoutant, en moyenne, quatre itinéraires par trimestre », promet Yann Cucherat. Du côté de

LM Sport tourism, les projets avec des collectivités se multiplient. Après Lyon et Aubagne, la start-up a composé une trentaine de circuits pour la ville de Paris. Le lancement est prévu le 12 juin.

Contact : LM Sport tourism, diana@lm-sport-tourism.com

Focus

« Ces jeunes entreprises négligent encore le champ du secteur public »

Raphaël Apelbaum, associé du cabinet LexCase, chargé du droit public des affaires

« La relation business entre start-up et collectivités est encore rare, pour deux raisons. D'une part, ces jeunes entreprises, dont le bien-fondé est de proposer un service innovant répondant à des besoins non encore identifiés, négligent le champ du secteur public. Elles sont souvent orientées B to B. Or la commande publique en France représente 200 milliards d'euros par an ! Les start-up considèrent encore les achats publics comme trop compliqués, il y a donc une énorme carence de développement de leur offre à l'égard du client public. D'autre part, les communes sont parfois frileuses à l'idée de faire du sourcing et ne regardent pas toutes les possibilités du marché pour satisfaire leur besoin. La rencontre entre Lyon et LM Sport tourism a été permise par la précision du projet porté par la ville et son adéquation avec l'offre de la start-up. »

Blagnac veut développer son portail « sports »

Publié le 20/11/2020 • Par [Véronique Vigne-Lepage](#) • dans : [Actu expert acteurs du sport](#) [lagazettedescommunes.fr](#)



À Blagnac, près de Toulouse, la ville peut s'enorgueillir d'avoir de nombreux équipements sportifs. Pour mieux les gérer, en 2013, elle a inclus la demande d'un portail de vente et de réservation en ligne à l'appel d'offres qu'elle lançait pour le système de caisses et contrôle d'accès à la piscine et à la patinoire.

Achat de tickets en ligne

Ce portail accessible sur la plateforme web d'Elisath, le prestataire retenu, est, depuis, commun à la piscine, la patinoire, le trinquet (salle de pelote) et les courts de padel et de tennis. Mais avec des fonctionnalités différentes : les usagers peuvent acheter des tickets d'entrée pour la piscine ou la patinoire ou renouveler leur abonnement, mais ne peuvent pas y réserver de créneaux.

Les joueurs de tennis ponctuels peuvent, eux aussi, acheter en ligne un ticket, mais quant à savoir pour quel créneau, il leur faut s'adresser au Blagnac Tennis Club. En revanche, les utilisateurs non associatifs des deux courts de padel et du trinquet ont la possibilité de réserver et payer un

créneau. En effet, alors que pour les courts de tennis, le club propose un accueil, aucun gardien n'est présent sur les terrains de padel et trinquet.

« Compte tenu des sommes en jeu, nous ne pouvons pas payer un agent 24 heures/24 sur place, commente Jean-Marc Dupuy, directeur du service des sports. Par ailleurs, nous devons éviter la manipulation de fonds, car nous n'avons pas le personnel nécessaire pour une régie ».

Ouverture des équipements via un SMS

Pour empêcher cependant les intrusions « sauvages », la commune va tester d'ici la fin d'année une articulation entre la réservation en ligne des terrains de padel et un contrôle d'accès. Si le système donne satisfaction, il sera étendu au trinquet. Une fois qu'il aura réglé son créneau, l'utilisateur recevra par SMS un code, à saisir sur un boîtier déverrouillant la porte du terrain.

« D'après ce que nous avons vu sur le marché, une telle serrure ne coûte que 200 euros environ et elle est associée à un logiciel auquel il faut s'abonner pour quelque 20 euros/mois. C'est donc peu cher et cela nous permettra de suivre la fréquentation de ces courts plus facilement qu'avec le portail », détaille Guillaume Tranchard, responsable des équipements sportifs.

Vers un portail web plus optimal

En parallèle, Blagnac a lancé un nouvel appel d'offres à l'occasion de la réhabilitation totale, d'ici le printemps 2022, de la piscine des Ramiers. Dans ce cadre, le lot « contrôle d'accès » intègre le développement d'un portail de réservation et d'achat que la ville souhaite « plus optimal ». Depuis la création du précédent, en effet, le directeur des sports n'a pas observé d'augmentation de la fréquentation des équipements, sauf pour le padel, « qui a connu un vrai développement ». Son but est donc aujourd'hui de l'augmenter, notamment pour la piscine.

« Il faut une certaine flexibilité, observe Jean-Marc Dupuy. On aura toujours le public qui achète dix séances, mais nous en avons aussi de plus en plus un autre, plus volatil, qui veut venir au moment où il le décide ». Pour que l'outil apporte un gain effectif en termes d'attractivité, estime-t-il à partir de son expérience, « il faut que cela soit rapide, simple et... que cela fonctionne ».

Si le service après-vente doit être sollicité pour le moindre problème ou s'il est trop lent à intervenir, les clients potentiels peuvent s'envoler. « Il faut que cela soit comparable à ce que proposent d'autres sites marchands. S'il faut dix minutes pour acheter une entrée à 3 euros, les gens passent à autre chose : cinéma, loisirs... On est sur cette concurrence-là », assure-t-il.

Portail web multisport

- Portail web de Blagnac, géré par Elisath.
- Accès par le site de la ville et par ceux de chacun des équipements.
- Équipements concernés : piscine des Ramiers, patinoire, trinquet et 2 courts de padel (complexe sportif de Naudin), 4 courts de tennis couverts et 8 extérieurs (complexe sportif du Ritouret).

La tech pour étudier l'activité physique des Louvanistes ! | S'informer | Brussels Smart City

Brussels Smart City - smartcity.brussels - 21 octobre 2021

Depuis août 2021, la ville de Louvain déploie le projet "Smart Sporting Cities", lequel recourt à des caméras intelligentes pour mesurer l'activité physique des habitants de Louvain dans l'espace public. Explications.

Des « Living Labs », késako ?

Deux « living labs » - des lieux dédiés à la conception de futurs outils technologiques et de services en y impliquant les futurs utilisateurs, ici les citoyens -, permettront à la ville de Louvain, durant les trois prochaines années, d'en savoir plus sur l'activité physique de ses habitants. Grâce à des caméras intelligentes, on pourra notamment déterminer combien de personnes font de l'exercice, la nature des activités physiques qu'elles pratiquent et leur fréquence. Et ce dans le but d'améliorer les politiques publiques de sport en plein air du chef-lieu du Brabant Flamand.

Ce sont le parc Le Brul, qui abrite des aires de jeux, des installations de football ainsi qu'un terrain de basketball, et le Philipssite (qui lui héberge, entre autres, un skatepark et des équipements de Calisthenics) qui ont été choisis pour mettre en place cette expérience innovante.

Le projet, fruit d'une collaboration entre la ville universitaire et Sport Vlaanderen, est réalisé avec le soutien du programme "Innovative Public Procurement" du Département flamand de l'économie, des sciences et de l'innovation.

Et concrètement ?

Sur les deux sites, les données suivantes seront notamment recueillies : le type d'activités physiques pratiquées, le nombre de sportifs utilisant l'espace public, le temps et la fréquence d'utilisation par les sportifs de l'espace public ou des équipements, le nombre de sportifs utilisant tel ou tel autre parcours d'exercice (piste cyclable, parcours pédestre, ...), la vitesse à laquelle les sportifs se déplacent sur un des parcours d'exercice,...

Ben Weyts, Ministre flamand du Sport, expliquait récemment aux journalistes de Het Laatste Nieuws que c'est l'IoT qui permettra ce monitoring. Grâce aux données recueillies, la ville de Louvain pourra dans les prochaines années évaluer de manière très ciblée l'activité physique des citoyens, améliorer les infrastructures sportives de la ville et, plus généralement, améliorer la politique sportive de Louvain.

Sur la base des résultats, Sport Flanders élaborera une feuille de route sur l'utilisation et la valeur des applications IoT. Grâce à ce document stratégique, d'autres villes et municipalités pourront elles aussi mettre en place des campagnes et des mesures ciblées.

L'importance de la sécurité

La ville de Louvain, le consortium d'entreprises chapeauté par Cronos Public Services (à qui le contrat « Smart Sporting Cities » a été attribué), et Sport Vlaanderen se montrent rassurants

quant au respect de la vie privée des citoyens.

Une étude d'impact sur la protection des données a été menée afin de répertorier les risques liés aux données et à cette expérience. Ils assurent aussi avoir placé ces caméras en veillant très attentivement à la sécurité et à la protection des données personnelles : les images issues des Living Labs sont d'une part traitées "sur le vif" grâce à l'intelligence artificielle et seules les données de comptage ou les caractéristiques de certains paramètres sont retenues (visites individuelles ou en groupe, type d'activité sportive, durée de la visite du laboratoire vivant, etc.).

APPEL A PROJETS

« Pratiques sportives en ville et solutions connectées »

RÈGLEMENT

Du 31 mars au 5 juin 2022

Contexte

Ces dernières années, les **pratiques sportives évoluent** et se transforment, la pratique autonome, libre ou semi-dirigée s'amplifie.

Le numérique y contribue et prend une **place grandissante** dans la sphère du sport. L'émergence des **objets connectés** et de nouvelles applications permettent de faire découvrir de nouveaux parcours, des exercices adaptés à différents profils ou encore de déployer des outils collaboratifs. On assiste même à la naissance d'avatars ces « doubles » qui permettent de visualiser nos performances ou de les comparer.



Parallèlement, le mouvement sportif (clubs, associations) voit le **nombre** de ses **adhérents baisser** alors qu'il apporte une expertise, favorise le lien social, diffuse les valeurs du sport et dynamise nos communes.

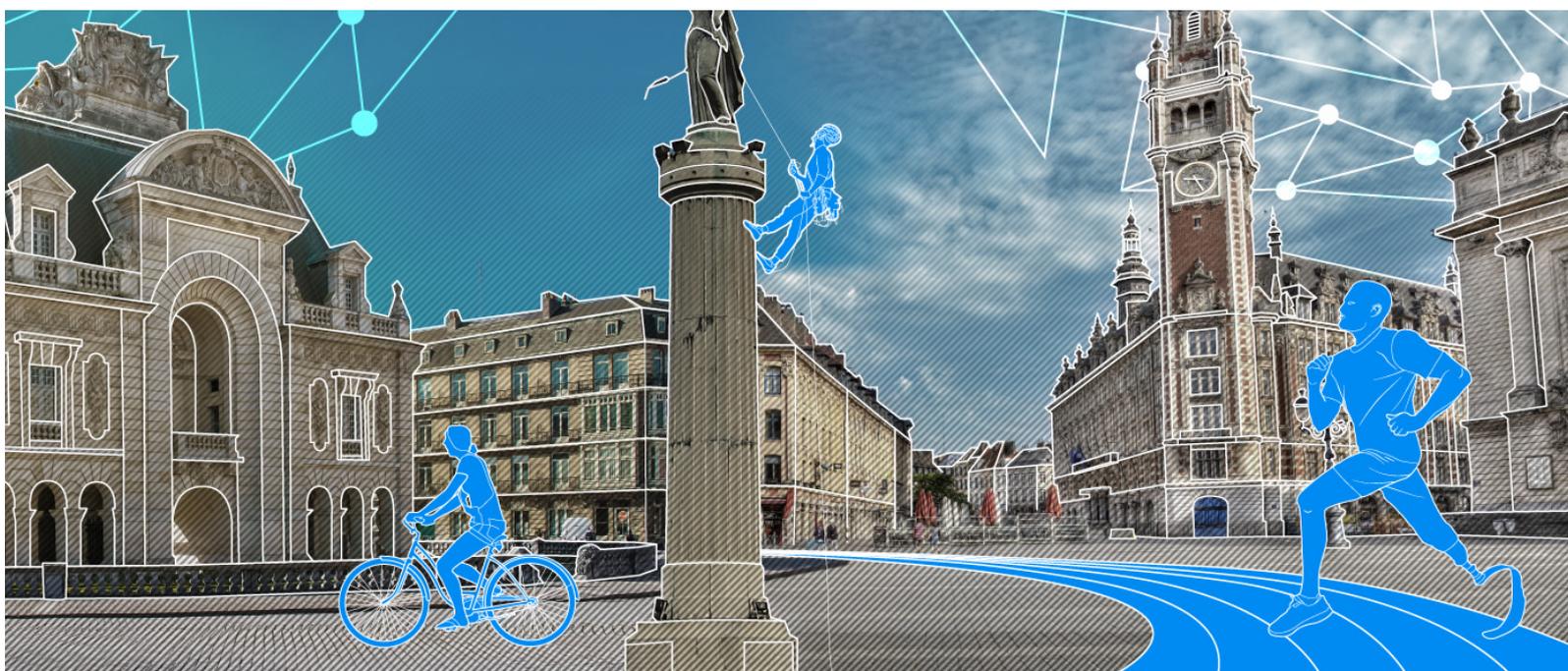
Autre nouvelle tendance mondiale, le **terrain de jeu** est lui aussi redéfini : **la ville** permet à la fois l'exercice physique mais aussi la tenue de rencontres sportives. On parle même de nouvelle gouvernance du sport en ville. Ces dernières mettent en place des politiques d'aménagement de l'espace public pour encourager la pratique sportive ou les mobilités actives, faciliter la réappropriation de l'espace public par chacun, hybrider les usages pour mixer les publics.

Il s'agit de nouvelles évolutions, de nouveaux comportements pour favoriser le sport, mais non suffisantes à en croire les statistiques sur la sédentarité. **95% des Français ont un niveau d'activité physique insuffisant** selon une étude de l'Agence Nationale de Sécurité Sanitaire¹ (janvier 2022).

Et si de nouvelles solutions connectées s'appuyaient sur ces nouvelles tendances en remplaçant, dans les solutions, de l'humain, des rencontres entre sportifs ou entre pratiquants et acteurs du mouvement sportif, en ajoutant de la collaboration?

Comment les nouvelles technologies peuvent accompagner les nouvelles formes de pratiques sportives ? Comment accompagner la demande des pratiquants ou des sportifs qui s'ignorent ? Comment l'espace public devient l'espace éphémère et renouvelé du sport pour tous dans la ville ? Comment créer, grâce aux technologies émergentes, de nouveaux espaces de sport pour tous qui renvoient à une pratique facile d'accès?

¹ <https://www.anses.fr/fr/content/manque-d%E2%80%99activit%C3%A9-physique-et-exc%C3%A8s-de-s%C3%A9dentarit%C3%A9-une-priorit%C3%A9-de-sant%C3%A9-publique>



L'enjeu de cet appel à projets sera de faire émerger des solutions ou des outils innovants, capables de favoriser la pratique sportive en ville pour tous, accompagnant ainsi ces nouvelles tendances.

En décloisonnant les sphères du numérique, du sport et de l'aménagement urbain, des réponses peuvent être apportées pour accompagner ces nouveaux phénomènes.

C'est dans cette dynamique que la MEL et le CITC s'associent à BPI France, la FFSE, l'IRFO, la mutuelle JUST et l'Université de Lille pour proposer l'appel à projets Pratiques sportives en ville et solutions connectées.

Cet appel à projets a pour objet de booster l'innovation et les expérimentations sur le territoire, en proposant aux candidats (entreprises, laboratoires, etc.) de tester leurs solutions en conditions réelles auprès d'espaces publics et équipements de la Métropole Européenne de Lille.

Les projets sélectionnés pourront viser, en tant que cibles finales, le grand public, le mouvement sportif (clubs, associations ou fédérations), les collectivités, les entreprises etc.

Critères d'éligibilité

Cet appel à projets s'adresse aux :

- ▶ Structures du secteur privé qui exercent une activité en Europe : Porteurs de projets, start-ups, entreprise, associations et clubs sportifs ;
- ▶ Structures publiques issues de la recherche académique telles que les universités, les organismes de recherche, les acteurs de l'urbanisme...

Vous pouvez soumettre votre projet seul ou en consortium.



À propos des projets

Les projets soumis concerneront toutes innovations matérielles et/ou logicielles : équipement, objet connecté, applications, équipements ludo-sportifs,... pouvant être expérimentés lors de la pratique du sport.

Ils devront présenter un caractère innovant et faire appel aux technologies émergentes : technologies sans fil, réalité augmentée, mixte, virtuelle, Intelligence Artificielle, 5G, Blockchain...

Les projets pourront proposer une dimension numérique responsable visant à limiter l'empreinte carbone.

VOTRE PROJET DEVRA RÉPONDRE AUX THÉMATIQUES « LE SPORT POUR TOUS » ET « LE SPORT DANS LA VILLE »

Le Sport pour tous

Il s'agit de faciliter la pratique sportive près de chez soi et la rendre accessible à tous et à celles et ceux qui en sont éloignés :

- ▶ Viser toutes les catégories de sportifs : de l'amateur occasionnel à l'expert ;
- ▶ Toucher tous les publics plus éloignés de l'activité physique et sportive : les femmes, les familles, les séniors, personnes issues de quartiers dits sensibles, les personnes en situation de handicap...et mixer ces publics ;
- ▶ Démocratiser l'activité physique, non limitée aux équipements sportifs pas toujours accessibles ;
- ▶ Rapprocher le grand public des clubs sportifs.

Le produit / prototype pourra encourager la pratique du sport pour tous qu'elle que soit le niveau de sport de la personne ou de sa condition physique.



Le produit / prototype peut :

- ▶ Être un cas d'usage qui permet d'offrir des exercices physiques, un entraînement personnalisé, faire découvrir de nouvelles activités aux particuliers, aux établissements scolaires, aux salariés d'entreprises dans un objectif de sensibilisation au sport ;
- ▶ Offrir des opportunités sportives auprès de personnes en difficultés physiques issues de l'inclusion sociale ou aux seniors qui bénéficient du sport sur ordonnance ;
- ▶ Favoriser la mise en relation avec d'autres sportifs, avec le mouvement sportif (clubs, fédérations, associations) ;
- ▶ Faciliter les mobilités actives ;
- ▶ Permettre de soutenir la pratique et le développement de clubs et associations sportifs (par exemple : identifier de nouvelles pratiques ou de nouveaux lieux urbains, les recenser et les identifier par intérêt pour faciliter l'accès au sport, moderniser les relations clubs/adhérents).

Le Sport dans la ville

La ville est un formidable terrain de sport. Pour autant, elle pourrait offrir davantage d'opportunités. Espace propice à de nouvelles pratiques, à de nouvelles expérimentations, qui peuvent être facilitées par la technologie. On parle d'émergence de lieux connectés, facteurs d'attractivité pour la ville quand le numérique vient transformer l'expérience des pratiquants. Apparaissent aussi de nouveaux outils collaboratifs, quand les communautés de pratiquants viennent co-construire du contenu.

Le produit / prototype devra développer et permettre la pratique du sport en milieu urbain.

Le produit / prototype peut :

- ▶ Permettre et développer la pratique du sport dans n'importe quel lieu de la ville (rues de la ville, éléments d'aménagement urbain, parcs urbains, alentours des équipements sportifs, parcs d'activités/zones industrielles, ...), gamifier la ville et fédérer les sportifs de ces lieux. La solution pourra renforcer les liens entre réalité virtuelle appliquée au sport (défis, challenge...) et pratique physique (ex : phygital) ;
- ▶ Exploiter des jeux de données ou les données de l'open data au service du sport dans la ville ;
- ▶ Permettre l'interconnexion entre les clubs-associations sportives et les lieux de rencontres sportives (par exemple ce sont les événements sportifs des citadins ou associations sportives au cœur des villes pour les coureurs, cyclistes, marcheurs...).

ÉTUDE NATIONALE SUR LES ATTENTES ET BESOINS DES ACTEURS DU SPORT

Une ambition commune pour le sport de demain - mai 2022 (extrait)

Pour l'Agence nationale du Sport, l'Association nationale des élus en charge du sport (ANDES), le Comité national olympique et sportif français (CNOSF), le Comité paralympique et sportif français (CPSF) et [...] l'UNION Sport et Cycle (USC) et le Ministère chargé des sports.

d. La digitalisation de la société

- Rappel du contexte général

Les années 2000 à 2020 voient l'avènement des nouvelles technologies et la généralisation de leur utilisation dans tous les domaines de la société. Le numérique entraîne des évolutions importantes de nos comportements et impose des transformations à l'ensemble des organisations.

D'abord parce que le numérique contribue à l'élargissement de l'offre de services, notamment sportifs. Mais certains acteurs, notamment au sein du mouvement sportif, peinent à se saisir de ces nouvelles opportunités en lien avec le digital, alors même que la pandémie a accéléré les changements de comportements et que la demande sportive en lien avec le numérique explose. Ensuite, parce que l'innovation peut être mise au service du développement économique et de l'attractivité du pays avec les acteurs de la Spor-Tech.

Si les technologies s'imposent de plus en plus dans la pratique sportive, elles ne constituent toutefois pas un enjeu central pour les structures ayant répondu à l'enquête. A la question « Quels vont être les grands enjeux de société auxquels le sport va être confrontés ? », seuls 4% des répondants classent les évolutions technologiques en première position. Ils sont 28% à le classer dans le top 3 des enjeux.

- Collège de l'Etat

La digitalisation des modes de vie est perçue d'abord comme une opportunité pour développer et diversifier les pratiques sportives de la population. Mais les représentants de l'Etat s'accordent pour dire que le mouvement sportif doit être accompagné dans cette transformation, car pour beaucoup, ils ont pris du retard au cours des dernières années.

- Une digitalisation au service du développement des pratiques

Le constat est partagé d'une accélération de la digitalisation des pratiques sportives depuis plusieurs années et surtout depuis le début de la crise sanitaire. Certains utilisent le terme d'« uberisation » de la société. Le développement de nouveaux outils rend la pratique sportive plus ludique. C'est donc une opportunité pour encourager la pratique physique de l'ensemble de la population. Toutefois, les personnes les plus éloignées de la pratique sportive restent à l'écart de ce développement. La digitalisation du sport ne leur est pas profitable à ce jour.

- L'accompagnement des acteurs

Pour développer les pratiques sportives via les nouvelles technologies, une transformation s'impose notamment au niveau des acteurs du mouvement sportif. Les acteurs marchands ont été obligés de s'adapter compte-tenu de la concurrence. L'accompagnement des Fédérations dans cette transition vers une adaptation plus forte au digital est recommandé.

- Collège des collectivités territoriales

Les représentants des collectivités territoriales ont peu abordé la thématique des nouvelles technologies. Toutes ne perçoivent pas encore les opportunités du digital pour le champ sportif. Des solutions intéressantes ont été soulevées en revanche dans l'utilisation du digital pour faciliter et optimiser la gestion des équipements sportifs (logiciel pour optimiser l'attribution des créneaux aux associations, connaissance des profils des personnes pratiquants au sein des infrastructures, ...).

- Collège du mouvement sportif

Le mouvement sportif s'est avant tout saisi des nouvelles technologies pour améliorer la gestion associative, optimiser la performance sportive et faciliter le fonctionnement des Fédérations et la gestion des relations avec les clubs. Peu d'acteurs ont utilisé ces outils pour aller conquérir de nouveaux pratiquants. Cela dépend plus de volontés individuelles que de stratégies fédérales plus globales. Les discussions menées avec ces structures nous ont toutefois permis d'identifier deux cas de figure dans lesquels la technologie constitue une opportunité forte.

- Haute performance et technologies

Le mouvement sportif utilise depuis longtemps des outils technologiques au service du haut niveau et de la performance. A ce sujet, les acteurs saluent l'initiative d'installer un Sport Data Hub au sein de l'Agence nationale du sport. Le digital est indispensable dans la quête de la performance et il est important que des outils soient mis à disposition des structures d'entraînement (CREPS en premier lieu) pour le haut niveau.

Ces innovations peuvent même profiter plus globalement à une partie de la population. Dans le cas du para-sport, certaines technologies développées pour la performance sont ensuite mises à disposition de l'ensemble de la population. Il y a des passerelles intéressantes à encourager, et dans ce cas précis, le sport contribue au bien-être général des personnes en situation de handicap.

- Les opportunités pour le sport professionnel

L'utilisation des technologies se pose de manière tout à fait particulière pour les représentants du sport professionnel. Si les acteurs du monde amateur peinent encore à effectuer leur transition vers le digital, les acteurs du sport professionnel se sont saisis du sujet plus rapidement. Des outils ont été développés pour être mis au service de l'amélioration de la fan expérience ou encore pour connecter les enceintes sportives. Des solutions, conçues comme de nouvelles sources de financement, intègrent les technologies des NFT et des crypto-monnaies sont aussi proposées, à l'image des Fan Token mis en place par de nombreux clubs de football récemment. Il faut toutefois faire preuve de prudence, il est à ce jour difficile de savoir si ces nouveaux outils constituent un phénomène passager ou au contraire, si ces technologies sont des solutions durables.

- Collège des acteurs économiques

Les acteurs du monde économique sont particulièrement sensibles à la question de la technologie, plus que l'ensemble des autres collèges. Cela s'explique assez facilement par le fait que les entreprises de la Spor-Tech sont en grande majorité des acteurs privés marchands qui font partie de ce collège, mais aussi parce que les nouvelles technologies sont une opportunité pour développer leurs activités.

- Une opportunité pour développer de nouvelles pratiques

Globalement, l'apport des technologies au sport est d'abord vu sous l'angle du développement des pratiques. Les évolutions technologiques ont contribué à l'émergence d'une « économie de la paresse » avec le développement de comportement sédentaires. Pour autant, les nouvelles technologies représentent une vraie opportunité pour développer de nouvelles formes de pratiques. Les pratiquants sportifs se sont ainsi saisis des opportunités offertes en matière de pratique enrichie, en utilisant plus d'applications et de services digitaux. La pratique sportive s'est ainsi « gamifiée », en devenant plus ludique.

Cependant, on constate encore aujourd'hui qu'elles ne permettent pas d'aller chercher les publics les plus éloignés de la pratique. Il n'existe pas d'outils qui facilitent le développement de la pratique chez les personnes pour qui le sport n'est pas une évidence. Un travail important reste à mener pour mettre le digital au service d'un public qui ne pratique pas d'activité physique ou sportive.

- Le retard du mouvement sportif

Les acteurs du collège économique que nous avons interrogés se questionnent à l'égard du mouvement sportif. Ils sont surpris que très peu de Fédérations sportives aient mis le digital au cœur de leur projet de développement des pratiques pour aller conquérir de nouveaux marchés et ainsi développer et diversifier leurs revenus. Une nuance doit être apportée concernant le sport professionnel et de haut-niveau qui est depuis plusieurs années demandeur d'innovations technologiques, que ce soit pour améliorer la performance ou proposer de nouveaux produits à destination des fans.

Les entreprises privées sont de leur côté beaucoup plus agiles et ont su s'adapter à ce nouveau contexte et ces nouveaux modes de consommation. Le mouvement sportif doit impérativement se digitaliser, que ce soit pour aller conquérir de nouveaux pratiquants comme pour proposer de nouvelles pratiques. Le recrutement par le Comité international olympique (CIO) d'un spécialiste du cadre virtuel laisse penser que le changement est en cours, au moins au niveau des plus hautes instances décisionnelles.

[...]

sport-bretagne.fr

Faites vivre votre association à l'heure du numérique !

10 février 2020 [Actualité diverse](#)



La Ligue de l'enseignement du Morbihan, la ville de Pontivy et le Mouvement associatif de Bretagne ont le plaisir de vous inviter à la journée « Résolutions numériques : accompagner les associations dans leur transition numérique », qui se déroulera **le vendredi 13 mars 2020, au Palais des congrès de Pontivy**, place des Ducs de Rohan.

Cet événement est gratuit et ouvert à toutes et tous, bénévoles, élu.e.s, salarié.e.s...

Programme

- Conférence – Débat sur les enjeux de l'appropriation du numérique par les associations
- Table ronde : Fab lab, tiers lieux, quels nouveaux espaces de travail et de coopération ?
- Ateliers : les supports de communication numérique, la recherche de financements, les bonnes pratiques d'internet...
- Espace ressources sur les dispositifs et partenaires de l'accompagnement des associations