

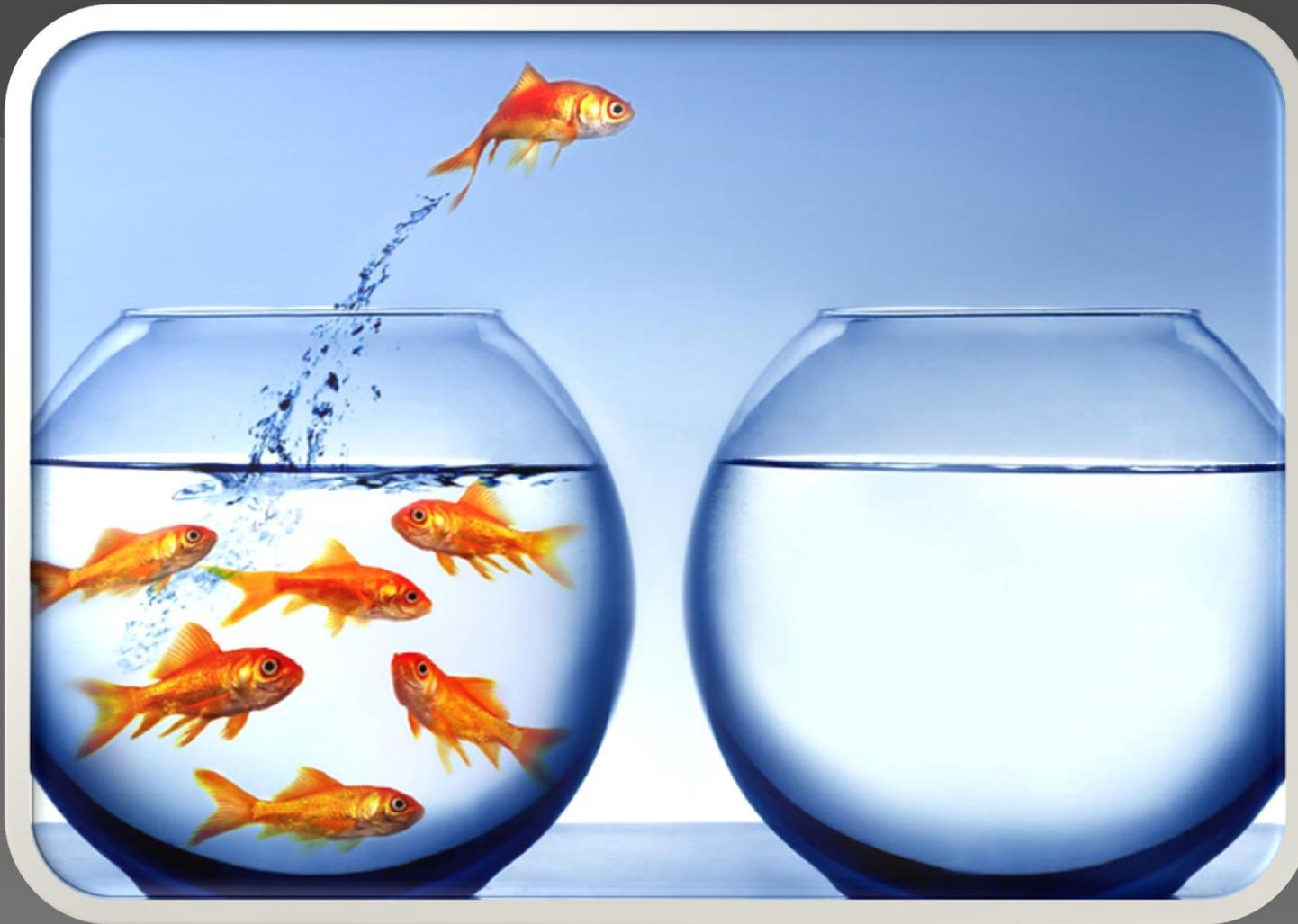
Troisièmes Rencontres de la Prospective du Sport

Paris- 23 juin 2022

125 ans de Transgressions sportives
Rétrospective & Prospective

Conférence du Pr H. A. LORET

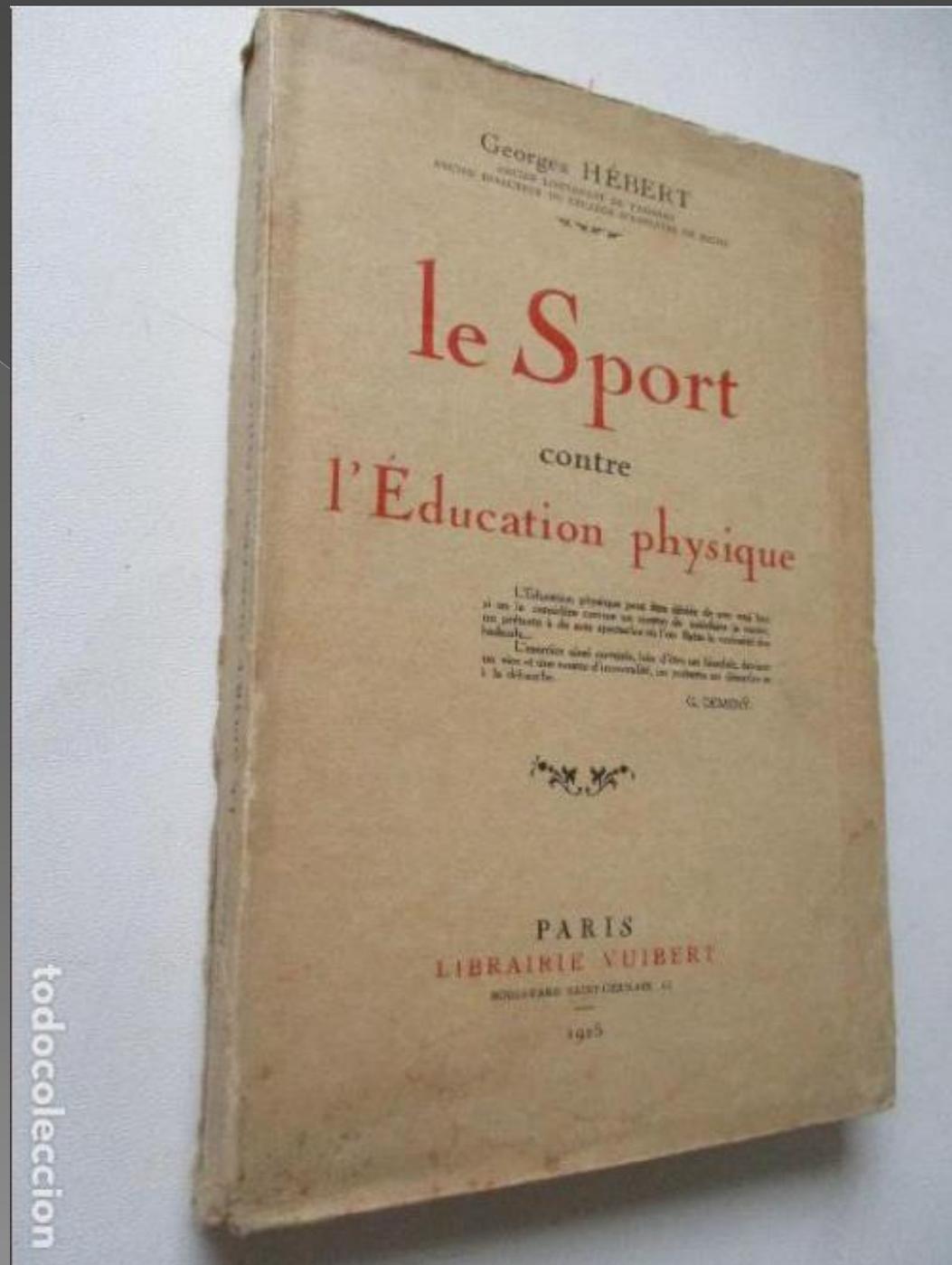
Éléments d'analyse à retenir

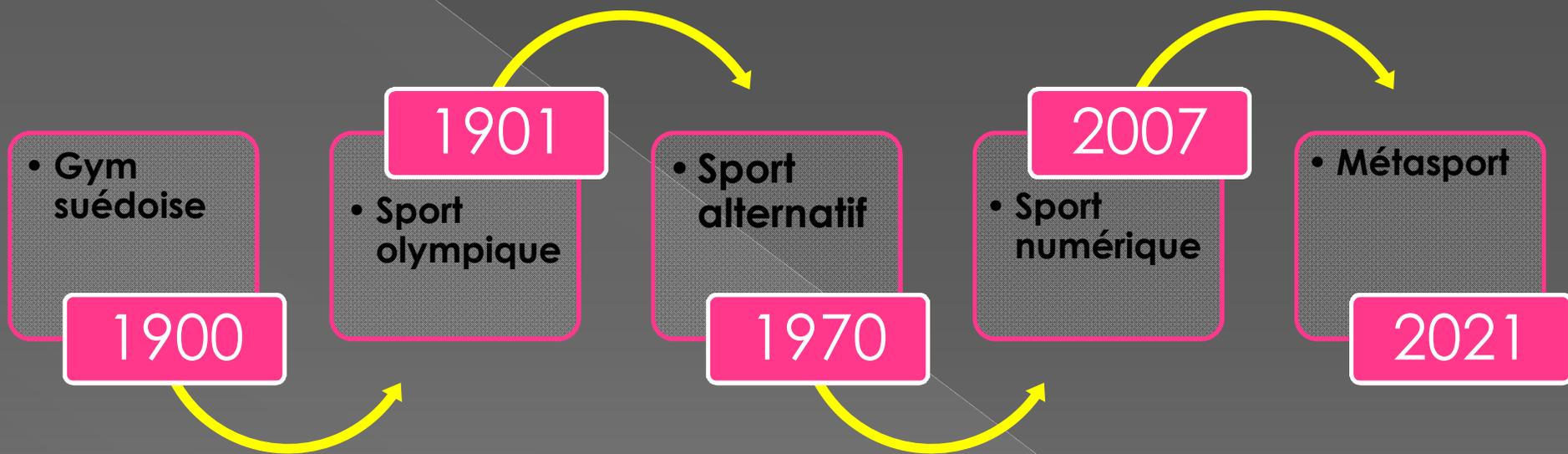


Transgression : ne pas se conformer à une attitude courante en outrepassant un système de normes.

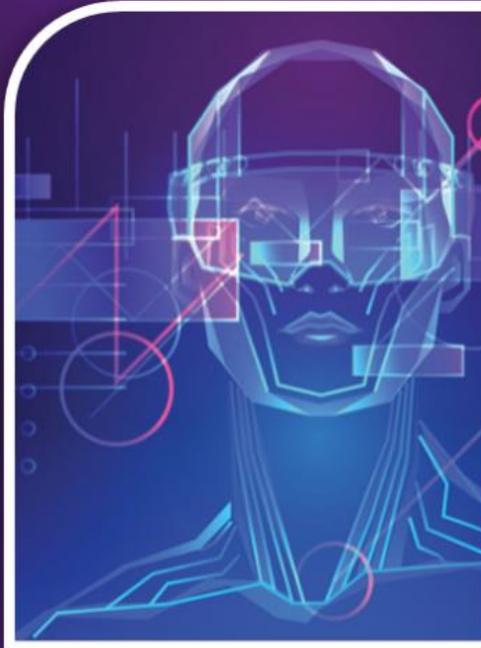
Dès
l'origine
le sport fut
transgressif

todocoleccion





Grandes **transgressions** sportives



- ✓ Nouveaux événements
- ✓ Nouvelles technologies
- ✓ Nouveaux programmes
- ✓ Nouvelles organisations
- ✓ Nouveaux sponsors

MetaOlympics 🙌

MetaSport 👍

Silicon Valley 🏠

Metavers 🌀

JO Los Angeles

Meta 👉

Apple 👉

**NOUVELLE
STRATEGIE
OLYMPIQUE**

Le début de l'histoire



Annexes pour comprendre

D'ici 2030, sous la forme combinée du matériel connecté et des services dématérialisés produits par des start-up encore inconnues, le numérique sera au cœur du sport que pratiqueront des millions de Français. Cent pour cent des éléments technologiques qu'ils utiliseront n'existent pas encore. Le sport qui vient est donc une véritable *terra incognita*. Pourtant, des signaux faibles sont décelables. Ils permettent de dessiner des pistes qui pourraient être gagnantes.

Pour la seconde fois en 45 ans, le sport se trouve confronté non pas à une phase de changement mais à un changement de phase. La première fois, ce fut avec la *Génération glisse* (1970-1980). Elle réinventa le sport selon deux dimensions : techniques et culturelles. Cette fois, c'est avec la *Génération numérique*. Elle réitère la procédure de changement mais selon deux nouvelles orientations : technologiques et organisationnelles. En se superposant sur un calendrier historique très court, ces deux phases constituent un vrai défi en termes d'études et de recherches. En Europe, seuls quelques rares laboratoires sont capables de décoder cette dynamique hyper complexe d'une richesse impressionnante.

Sans modes d'investigation adaptée à l'analyse conjointe de la *Génération glisse* et de la *Génération numérique* le sport restera un territoire inconnu. Méthodologiquement, il faut être armé pour l'explorer. Non pas pour le décrire car cela n'aurait que peu d'intérêt mais pour l'inclure dans un protocole d'analyse multifactorielle indexé sur le futur. Le but est de baliser les stratégies gagnantes des organisations qui ciblent le sport des années 2030.



NIKELAND

on
ROBLOX

Phase 1 de 1896 à 1970

Les acteurs sociaux créent les disciplines olympiques



Phase 2 de 1970 à 2015

Les acteurs sociaux créent les sports alternatifs



Phase 3 de 2015 à 2030

Les acteurs **économiques** créent les sports numériques

PHASE OLYMPIQUE-INSTITUTIONNELLE - 1896.

Création des organisations sportives internationales & nationales.
LES ACTEURS SOCIAUX CREENT LE SPORT DE COMPETITION DISCIPLINAIRE.



PHASE CONTRE-CULTURELLE-ALTERNATIVE - 1970.

Création des sports non institutionnels.
LES ACTEURS SOCIAUX CREENT LES SPORTS DE GLISSE.



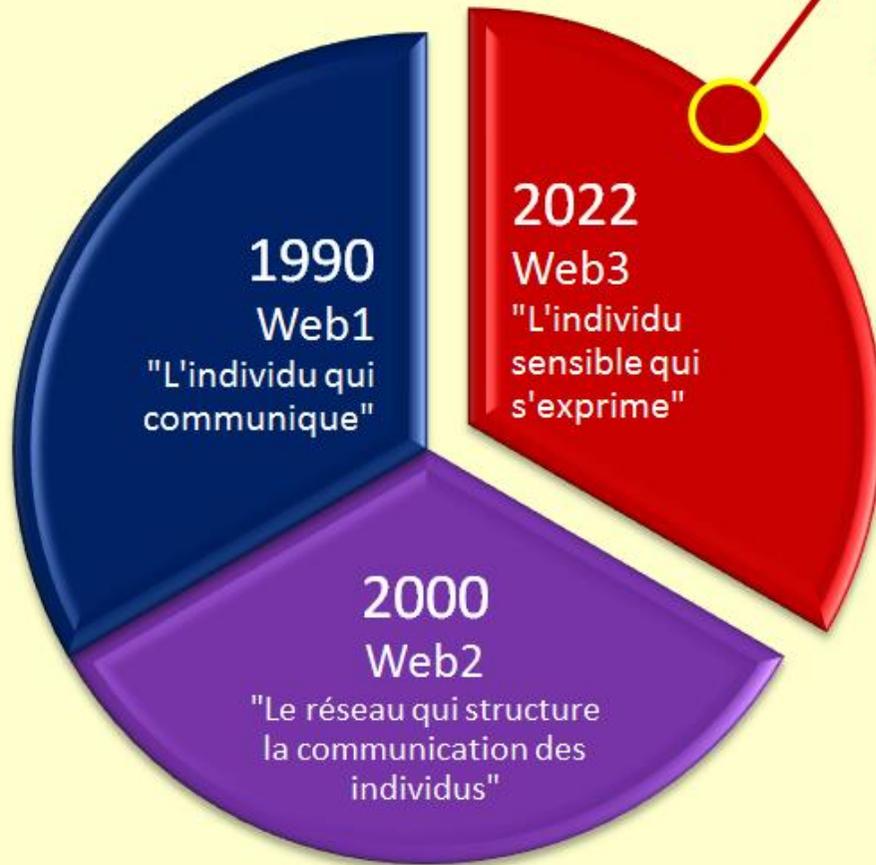
PHASE DIGITALE-DISTANCIÉE - NUMERIQUE [2007]

Création des Réseaux Sociaux Sportifs (R2S)
LES ACTEURS ECONOMIQUES CREENT LE SPORT DEMATERIALISE.



PHASE VIRTUELLE-METAVERSÉE - METAVERS [2021]

Création de pratiques sportives immatérielles.
LES ACTEURS INDUSTRIELS CREENT UN UNIVERS SPORTIF PARALLELE.



Le temps
du métavers

LES GRANDES TRANSFORMATIONS DU SPORT

Sports olympiques

« Objets emblématiques » du sport au 20^{ème} siècle.



Un double travail de rétrospective et de prospective permet d'isoler trois macro-tendances de transformations du sport simplement à partir des objets techniques qui les spécifient.



« Objets emblématiques » du sport à partir de 2007.

Sports numériques

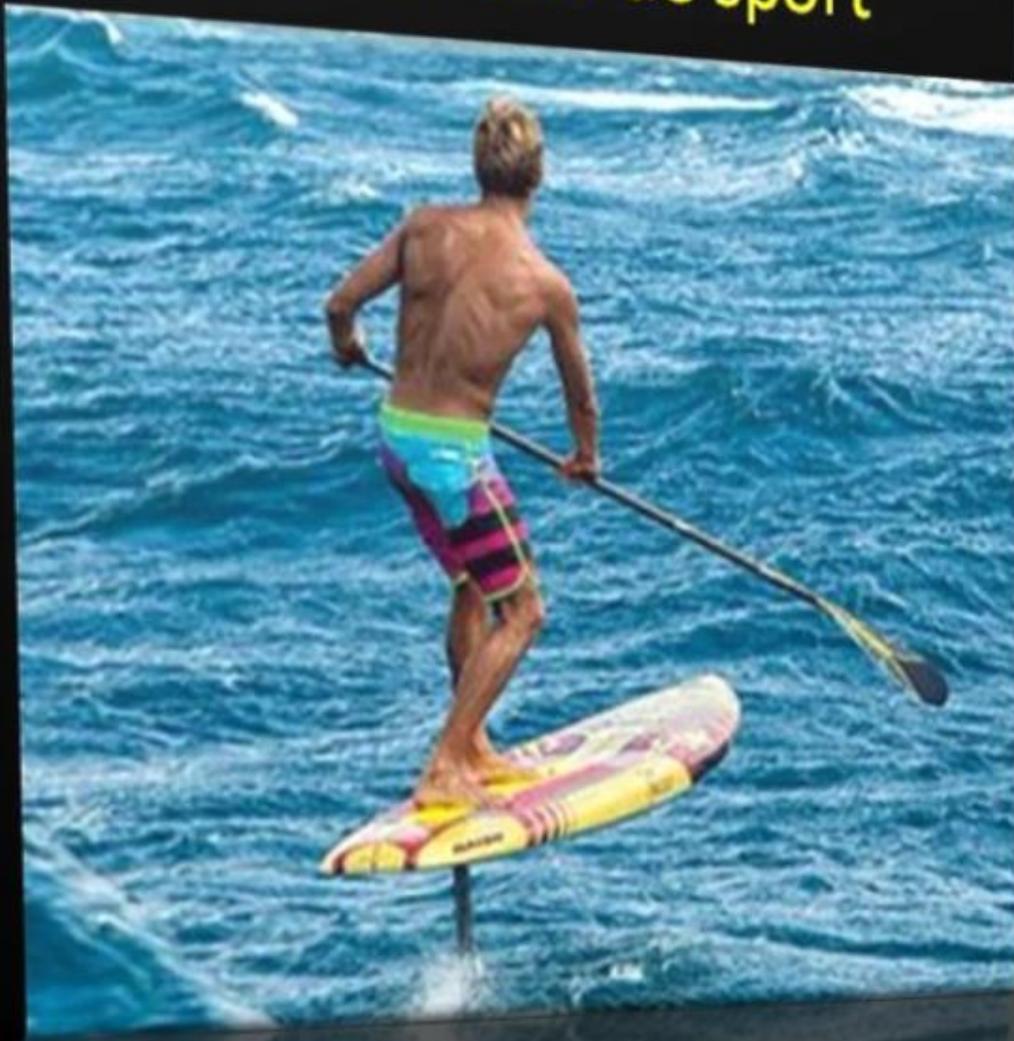


« Univers emblématique » du sport à partir de 2028.

MetaSports



Instrument de sport



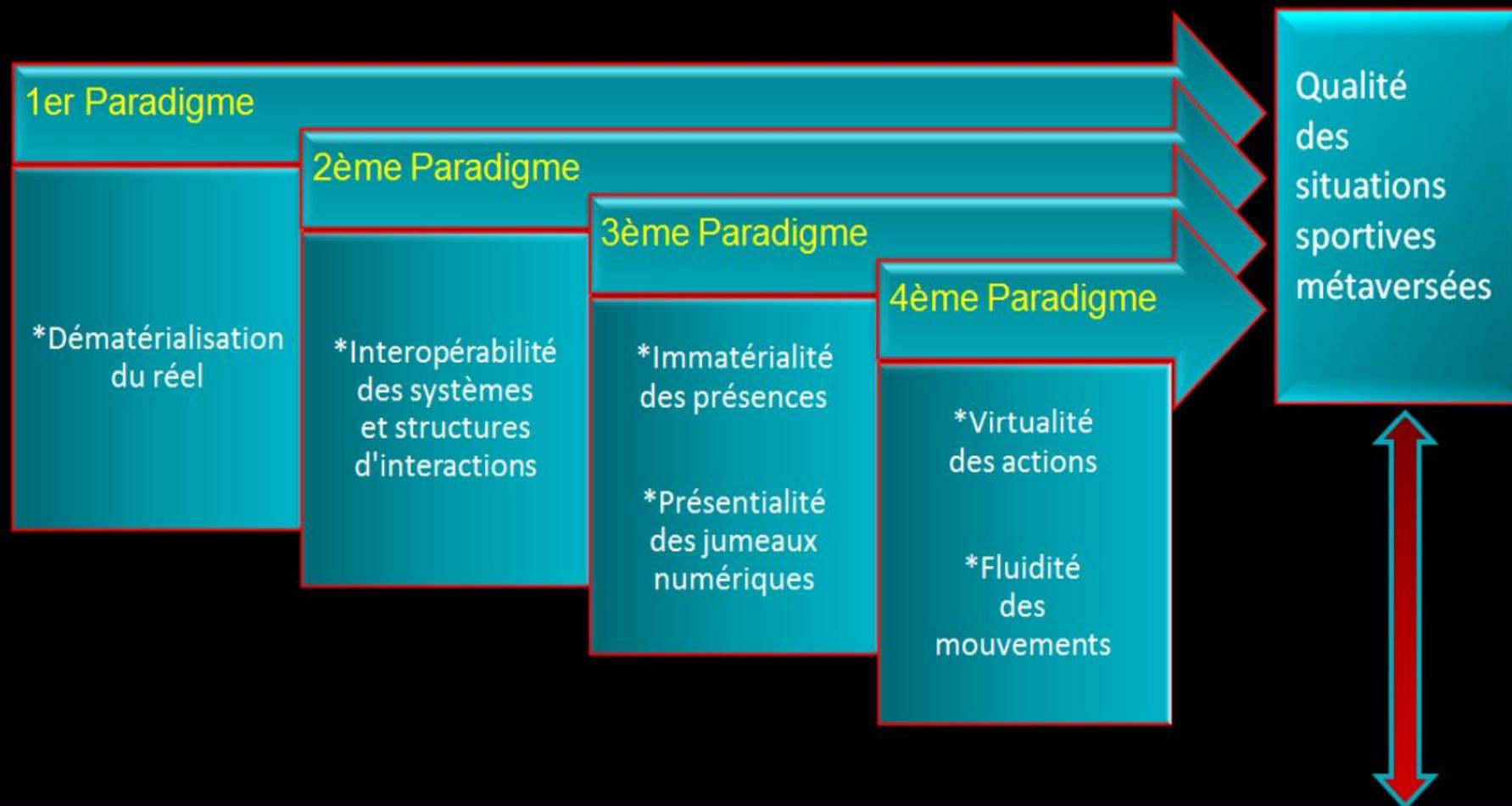
Outil de sport



SPORTS DE LENTEUR vs SPORTS DE VITESSE

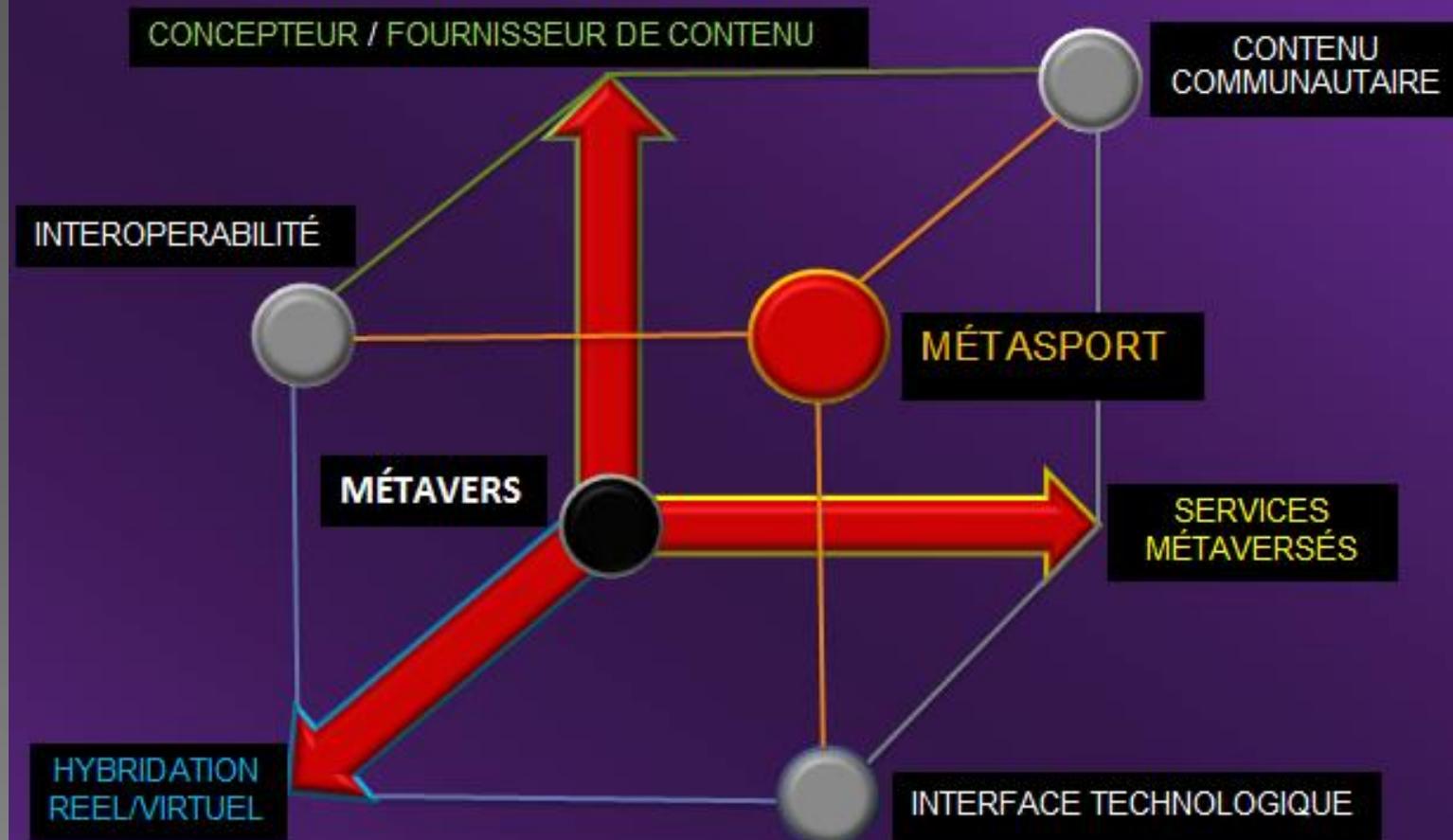
	Sports de lenteur	Sports de vitesse
Concurrence	Non	Oui
Connivence	Oui	Non
Règles	Non	Oui
Normes	Oui	Non
Artéfact (code)	Non	Oui
Nature (contexte)	Oui	Non
Technique	Non	Oui
Technologie	Oui	Oui
Préparation	Oui	Non
Entraînement	Non	Oui
Geste mesuré	Non	Oui
Mouvement vécu	Oui	Non
Arbitre	Non	Oui
Libre-arbitre	Oui	Non
Structure hiérarchique	Non	Oui
Réseaux	Oui	Non
Valeur d'échange	Non	Oui
Valeur d'usage	Oui	Non
EXEMPLES	Cyclotourisme	Cyclisme

Les quatre paradigmes fondamentaux du Métasport

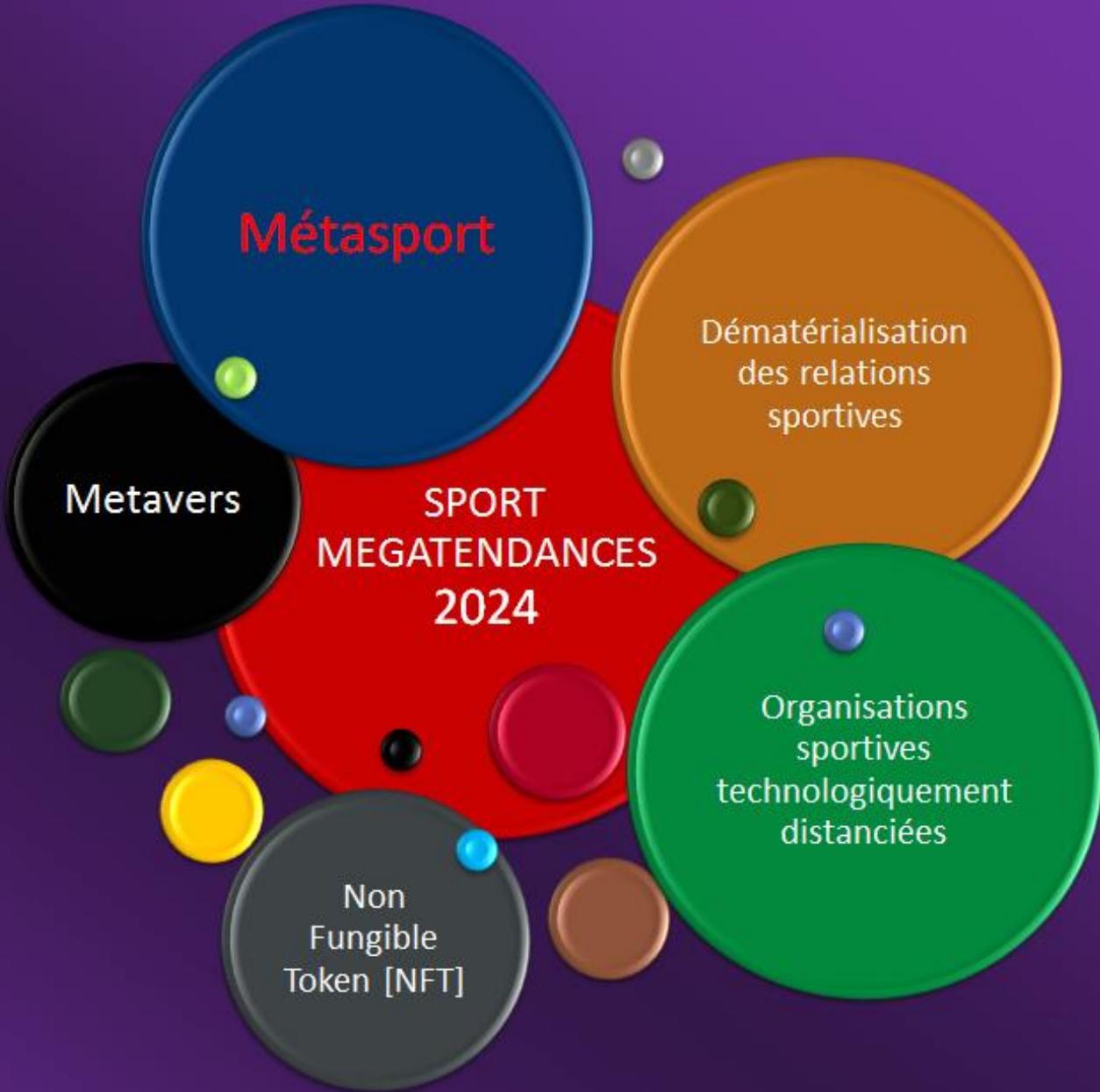


Les solutions techniques & technologiques de chaque paradigme constituent la « Chaîne de valeur » du Métasport.

CHAÎNE DE VALEUR D'UN MÉTASPORT



Sportspective | A quoi doit-on s'attendre ?



Métasport

Dématisation
des relations
sportives

Metavers

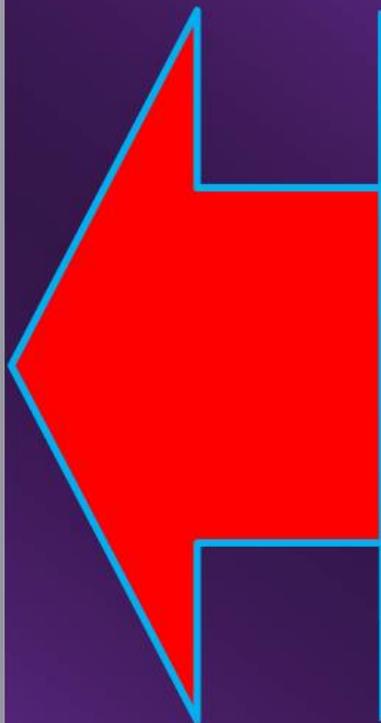
SPORT
MEGATENDANCES
2024

Organisations
sportives
technologiquement
distancées

Non
Fungible
Token [NFT]

NOUVELLES PRATIQUES
NOUVEAUX TERRAINS

Proposez du **HANDBALL**
dans votre commune



Handball à 4

Basket 3x3

Padel

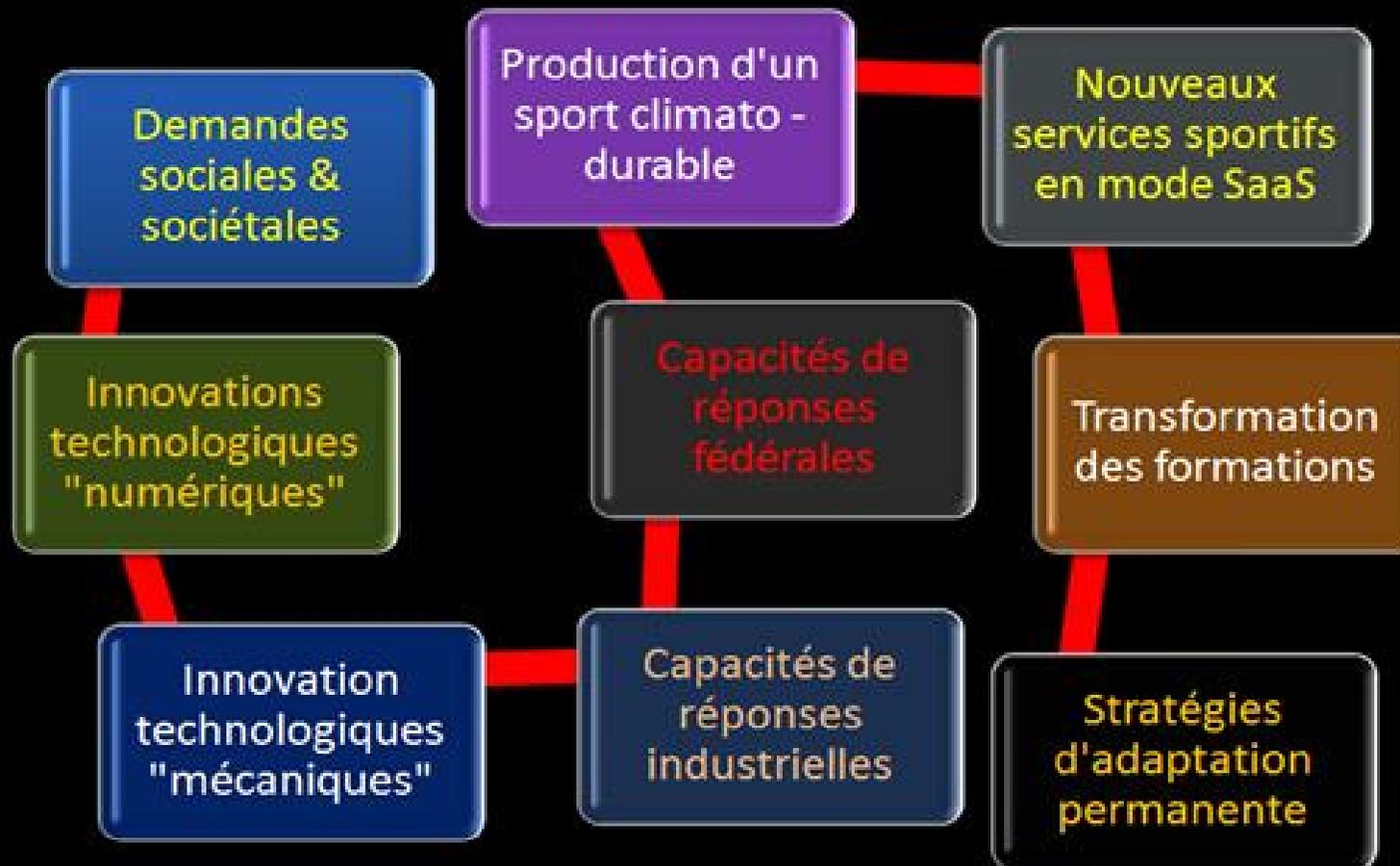
Football à 5

Rugby à 7

...

Pourquoi assiste-t-on
à une expansion du
sport en mode
réduction ?

Le « chemin critique » à respecter en prospective du sport



S'engager dans un travail de prospective du sport ne s'improvise pas. Neuf étapes constituant un « chemin critique » à respecter ont été établies. Chacune représente un stade de l'analyse opérationnelle qu'il est indispensable d'identifier pour l'intégrer dans une démarche politique. On obtient ainsi une « stratégie prospective » dédiée au sport qui vient.

Les grandes tendances de transformation du sport

Alain Loret

ANTICIPER LE SPORT DE DEMAIN

De Coubertin à Al-Jazeera...
La nouvelle frontière

Alain LORET

3ème partie
PROSPECTIVE

SPORT EN UNIVERS COVID

Alain LORET

SPORT & COVID
Entre réalisme et efficacité

SWI

Sport Smart city

Livre Blanc ANDIISS-Normandie

Une publication SWI.Conférences

Pr Alain LORET pour SWI

DU METAVERS AU METASPORT
Le début de l'histoire

Sport et numérique

Alain LORET

SWI

Présentation simplifiée de la nouvelle problématique du sport exploitée par SWI incluant deux dimensions : Rétrospectives & Prospectives

Sport olympique	Sport de la République	Sport de glisse	Sport numérique	COVID	Métasport sous métavers
1896 - 1960	1960 - 1975	1975 - 2010	2007 - 2030		2022 -....
Culture réglementaire	Culture politique	Contre- culture	Culture technique		Culture technologique
Personnalité : De Coubertin	Personnalité : De Gaulle	Personnalité : Robby Naish	Personnalité : Steve Jobs		Personnalité : Marc Zuckerberg
Marque : Le Coq Sportif	Marque : Adidas	Marque : Quiksilver	Marque : Strava		Marques : Meta, Roblox, Decentraland
Organisations: Associations	Organisations: Institutions	Désorganisation	Organisations distancées		Organisations immatérielles

Six livres pour COMPRENDRE