

Décembre 2021



euratechnologies
EXCELLENCE & INNOVATION

Note de Tendances N°2 : La SporTech

hello
lille

MEL MÉTROPOLÉ
EUROPÉENNE DE LILLE

Petit à petit, le sport devient reconnu comme un élément crucial de notre vie quotidienne. La crise sanitaire a dévoilé l'importance fondamentale de la pratique sportive ainsi que ses bienfaits, tant sur le plan physique que psychologique. Les compétitions sportives professionnelles ont vite repris une fois que les restrictions sanitaires furent levées, et les supporters sont revenus dans les stades en nombre. La popularité croissante du sport en tant que divertissement et en tant que pratique en fait un domaine idéal pour le développement et la mise en place d'innovations technologiques.

L'utilisation de la technologie dans le sport est démontrée par le développement de solutions utilisant la technologie blockchain, des solutions qui connectent les utilisateurs entre eux et aux sites sportifs, des infrastructures sportives intelligentes et durables ainsi que le développement de nouvelles disciplines que l'on peut constater avec l'essor de l'e-Sport.





Plusieurs solutions SporTech utilisant la technologie de la **blockchain** servent comme sources de revenus pour les clubs, et de moyens de divertissement pour les fans.



Diverses solutions SporTech permettent aux utilisateurs de louer des espaces pour pratiquer le sport de leur choix ou de se connecter avec d'autres amateurs de sport.



L'e-Sport montre comment les nouvelles technologies peuvent être utilisées pour créer de nouvelles disciplines et événements sportifs.



Bien qu'il n'y ait pas de texte particulier qui y soit dédié, les solutions SporTech de ce type sont concernées par le RGPD et les moniteurs d'activité physique seront probablement concernés par la loi sur la cyber-résilience de l'UE.



Les « smart stadium » et les bâtiments durables sont l'infrastructure des compétitions sportives de demain.



Les solutions SporTech sont axées sur des éléments tels que les performances sportives (pour les professionnels et les amateurs), la connexion des fans au contenu sportif et au management d'entreprises sportifs.

La SporTech, quézako ? (1/3)

Le terme « SporTech » correspond à la juxtaposition des termes « sport » et « technologie ». Pour comprendre ce que recouvre concrètement ce néologisme tout droit venu des Etats-Unis et de la Chine, penchons-nous sur chacune des deux notions.

C'est à Olympie en Grèce qu'ont lieu en 776 avant J-C les premiers jeux. Les Olympiades grecques constituent en effet les plus anciennes traces de compétitions sportives. Elles se tiennent tous les quatre ans dans le cadre de fêtes religieuses en l'honneur de Zeus. En dehors de la période de tenue des Jeux, l'éducation hellénique fait la part belle à la pratique sportive. Pour la civilisation grecque, le beau se conjugue au bien et l'enseignement accorde ainsi une égale importance à l'apprentissage de la métaphysique et de la pratique physique comme le veut la formule consacrée « kalos kai agathos », un esprit sain dans un corps sain.

C'est au début du 19^{ème} siècle que le sport tel qu'il se conçoit actuellement apparaît. Né en Angleterre des divertissements aristocratiques, le sport dans son acception moderne se distingue en ceci qu'il implique un esprit de performance mesurable. Il s'entend désormais comme une activité qui exige un effort physique et des compétences et implique que les individus ou les équipes soient en compétition les uns contre les autres ou contre eux-mêmes.



La SporTech, quézako ? (2/3)

A mesure que la classe moyenne se développe et que les temps de loisir se généralisent, la **pratique sportive se démocratise** et devient même à la faveur des arguments hygiénistes une pratique favorable au maintien d'une bonne santé. Les amateurs s'en emparent donc avec entrain.

La place qu'occupe le football au sein de la société est sans équivoque et témoigne de la popularité, et donc nécessairement de **l'incroyable potentiel de médiatisation de certains sports à l'échelle planétaire.**

La technologie dans le contexte sportif a, quant à elle, également évolué. Dans son livre intitulé ["21st Century Sports : How Technologies will Change Sports in the Digital Age"](#), Sascha L. Schmidt explique que la technologie a d'abord été utilisée dans le sport pour favoriser l'essor de nouvelles pratiques dites « techniques », comme ce fut le cas pour le cyclisme ou le ski. Elle a aussi contribué à protéger les athlètes des blessures ou dommages physio. Toujours selon l'auteur, **dans son acception récente, le terme SporTech s'illustre au travers de solutions numériques visant l'amélioration des performances des athlètes et des amateurs ou permettant l'arbitrage objectif des pratiques. Il s'appuie aussi sur des dispositifs de soutien à la diffusion de la publicité et à l'engagement à travers du contenu lié au sport et à destination des fans et des consommateurs.**



La SporTech, quézako ? (3/3)

La réalité virtuelle, la réalité augmentée, tout comme la blockchain ou l'intelligence artificielle, mais aussi les wearables ou les équipements de pratique sportive connectés concourent ainsi naturellement à l'évolution des usages de la technologie dans la sphère sportive.

Une évolution que résume avec justesse [ISPO](#) en relevant que « *La technologie évolue constamment et apporte de nouvelles solutions dans le domaine du sport. Des solutions qui changent notre façon de nous entraîner et de concourir. Des solutions qui changent notre façon de comprendre et de consommer le sport. Toutefois, il est important de souligner que la technologie ne façonne pas seulement l'avenir du sport, mais crée également de nouveaux types de sports* ». C'est ainsi qu'est né le **e-Sport**, une sous-catégorie de la SporTech, qui désigne des compétitions de jeux vidéo où des joueurs s'affrontent individuellement ou en équipe, depuis un ordinateur ou une console.

Par ailleurs les technologies employées dans la construction des infrastructures dédiées à la pratique sportive viennent compléter le large éventail de la SporTech, dont nous exposons certains éléments dans les pages suivantes.



Chiffres clés (1/2)



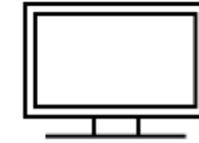
Le marché mondial de la SporTech est estimé à environ **10,4 milliards d'euros en 2020**.



L'Amérique du Nord est la région où l'on investit le plus dans les start-up SporTech avec 1,9 milliard d'euros investis en 2020, suivie de la région Asie-Pacifique avec 567,7 millions d'euros investis, puis de l'Europe avec un total de **348 millions d'euros investis en 2020**.



Les solutions pour l'activité et la performance - des **solutions conçues pour les athlètes professionnels, récréatifs et amateurs, ont reçu le plus de financement pour la période 2016-2020, tant en Europe qu'en Amérique du Nord** (51,3% des investissements en Europe, 48,9% en Amérique du Nord).



Cependant, dans la **région Asie-Pacifique, les investissements dans les solutions conçues pour les fans et les contenus** - solutions qui visent à connecter le sport aux téléspectateurs et aux fans - **ont reçu la majorité du financement pour la période 2016-2020** (78,7%), une proportion beaucoup plus élevée qu'en Europe (31,6%) et en Amérique du Nord (29,8%).



Dans ces trois régions, les solutions SporTech pour la gestion et l'organisation - des **solutions qui aident les dirigeants sportifs à assumer leurs responsabilités** - ont reçu le **plus faible pourcentage d'investissements**, avec seulement 1,1 % de la part de financement dans la région Asie-Pacifique, 17,1 % en Europe et 21,4 % en Amérique du Nord.



Les opérations d'investissement impliquant des start-up SporTech sont en moyenne plus importantes en Asie qu'en Europe - 50 % des opérations européennes impliquant des start-up SporTech sont inférieures à un million d'euros, tandis que **l'opération d'investissement moyenne dans une start-up SporTech asiatique est d'environ 14,3 millions d'euros**.



Les investissements SporTech européens fluctuent. On constate une augmentation de 3,5 % des investissements en 2019 par rapport à 2018, alors que l'on constate un **véritable boom entre 2017 et 2018, avec un inflexion positive de 84,6 % des investissements**. La crise sanitaire a eu un impact sur la SporTech, puisque les investissements ont **diminué de 40,4 % en 2020**.



En matière d'investissements dans les start-up de la SporTech pour la période 2015-2019, **la France se classe deuxième** (244,9 millions d'euros) derrière le Royaume-Uni (455,5 millions d'euros).

Chiffres clés (2/2)



Les fonds levés par Sorare (600 millions d'euros) lors de sa série B au début de l'année 2021 ont donné un coup de pouce à la SporTech française, car 2020 fut une année particulièrement mauvaise pour celle-ci. En effet, **les start-up SporTech françaises ont levé 17,4 millions d'euros en 2020**, une somme inférieure au total des levées au Royaume-Uni (97,3 M€), en Allemagne (88,9 M€), en Suède (63,6 M€) et en Finlande (25,5 M€).



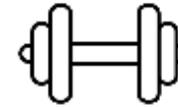
Le chiffre d'affaires de l'e-Sport en Europe pour la période 2016-2018 a augmenté de 85 millions d'euros, et en 2018, le **chiffre d'affaires total du marché e-Sport européen était d'environ 240 millions d'euros**.



En 2019, la SporTech française était composée de **161 sociétés cotées et représentait 145 millions d'euros de chiffre d'affaires cumulé**.



En 2020, le **marché français de l'e-Sport était estimé à 27 millions d'euros**, et, le secteur représentait 645 emplois, dont 189 joueurs professionnels.



65 % des Français pratiquent un sport et les dépenses des ménages pour le sport en France a été estimée à 20,8 milliards d'euros en 2018 – illustrant la présence de nombreux clients potentiels pour les solutions SporTech en France.



Il existe un marché important pour les **moniteurs d'activité physique portables** - les jeunes Français sont particulièrement intéressés par ces appareils, puisque **47 % des Français âgés entre 15 et 24 ans en utilisent** un pour surveiller leurs données d'activité physique, alors que **19 % de la population totale possède aussi ce type d'appareil**.

En Europe, des textes structurants pour l'avenir de la SporTech

Bien qu'il n'y ait pas de lois spécifiques applicables à la SporTech, le secteur est indirectement concerné par plusieurs lois et propositions de loi européennes qui traitent de la confidentialité des données et des normes de sécurité pour les appareils.

Ainsi, le **Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD)** concerne directement les entreprises de la SporTech déployant des solutions qui impliquent la collecte et le traitement des données personnelles de leurs utilisateurs.

Les amendes pour violation du RGPD peuvent atteindre de 20 millions d'euros ou jusqu'à 4 % du chiffre d'affaires mondial de l'entreprise, le montant le plus élevé étant retenu. Compte tenu des lourdes conséquences que pourrait avoir la violation de cette loi pour l'entreprise ainsi que l'impact négatif sur sa réputation, il est important que les entreprises de la SporTech qui collectent des informations sur les utilisateurs s'assurent de le faire correctement.

Le RGPD, entré en vigueur en 2018 et applicable dans tous les États de l'UE, impose des obligations aux organisations qui ciblent ou collectent des données relatives aux résidents de l'UE. Parmi elles :

- Le traitement des données doit être légal, transparent et équitable pour les utilisateurs;
- les données personnelles ne doivent être stockées que pour la période nécessaire à l'utilisation spécifique qui doit être explicitement indiquée aux utilisateurs.

Le deuxième texte d'intérêt pour les acteurs de la SporTech concerne la proposition de loi sur la cyber-résilience de l'UE. Annoncée en septembre 2021 par la présidente de la Commission européenne, Ursula Von der Leyen, cette loi vise à établir des normes communes de cybersécurité pour les appareils connectés dans toute l'UE. Elle concernerait les entreprises de la SporTech qui utilisent des appareils connectés pour tracker et analyser les données de santé ou les performances sportives des utilisateurs à l'aide de capteurs et de processeurs. Ces appareils sont de plus en plus populaires, et pour maintenir cette croissance, il est important que les fournisseurs puissent démontrer que les objets connectés commercialisés sont sécurisés contre les cybermenaces et répondent aux normes européennes.

Quels facteurs d'émergence pour la SporTech ?

Dans un monde où les nouvelles technologies seront utilisées dans plusieurs domaines, le sport est un domaine intéressant pour tester de nouvelles innovations et pour commercialiser des solutions numériques. Le sport est bien plus qu'une pratique qui permet de rester en forme, c'est devenu un loisir, un produit de consommation ainsi qu'une source de divertissements. Plusieurs facteurs contribuent à l'émergence de la SporTech :

La crise sanitaire

Fermeture des infrastructures classiques dédiées à la pratique du sport, déploiement de services à la demande favorisant la pratique du sport chez soi

La transition numérique

Big Data, intelligence artificielle, déploiement de la 5G, technologies de la blockchain, déploiement des IoT auprès des pratiquants amateurs

La politique internationale

Politisations des Jeux Olympiques à l'échelle mondiale, visibilité internationale des pays hôtes, marqueur symbolique de la compétition entre les Nations

L'économie de l'attention

Mobilisation d'une audience large et fidèle dans le cadre d'événements sportifs, opportunités de générer du revenu publicitaire auprès de l'audience captive

La montée en puissance de l'hygiénisme

Valorisation du soin apporté au corps et de l'hygiène de vie, valorisation de "l'entretien de soi", mise en avant des bienfaits psychologiques de la pratique sportive

L'allongement de la durée de vie

Tendance du jeunisme, maintien des capacités motrices plus longues à travers la pratique sportive,

L'acceptation des wearables

Montres, écouteurs, tee-shirts, brassards, ceintures cardiofréquences, pour les amateurs mais aussi au service des performances des athlètes

La numérisation des loisirs

Numérimorphose des consommations culturelles, transformation de l'équipe de loisir par le numérique, essor de nouveaux loisirs numériques comme le e-sport

La visibilité des minorités

Féminisation du sport et visibilité de compétitions sportives féminines, valeurs du football perçu comme un ascenseur social et un symbole de l'excellence

9 tendances technologiques soutenues par l'essor de la SporTech (1/2)



Des solutions pour connecter les utilisateurs

Dans un monde où les personnes déménagent plus fréquemment, les solutions SporTech qui permettent à leurs utilisateurs de rencontrer d'autres personnes ont une valeur ajoutée. Ce genre de plateforme permet aussi aux utilisateurs d'être actifs sans être membre d'un club sportif.

Qondor
Anybuddy
Peyce
Running Base
Trainme
SportClubby



Solutions technologiques blockchain

La hype autour de la blockchain à trouver son chemin vers l'univers de la SporTech. Des clubs professionnels et des athlètes s'associent avec des entreprises SporTech qui proposent des solutions utilisant la blockchain afin de vendre des NFTs et des « fan token ».

Sorare
Rarible



Handitech

La HandiTech est un secteur qui propose des solutions aux personnes handicapées. Certaines boîtes et start-up de la handitech offrent des solutions utilisées par des athlètes qui participent à des événements tels que les Jeux Paralympiques.

Mobby
X Audio
Iwheelshare



Location et achat d'équipements

Ces solutions SporTech aident les utilisateurs à trouver des équipements sportifs via des marketplaces. D'autres solutions offrent du cashback à leurs utilisateurs qui pourra ensuite être dépensé dans le cadre d'activités sportives.

GoMyPartner
Shareathlon
Fitli
Colizey
My Sport Market



Technologie d'arbitrage

La technologie a transformé l'arbitrage des compétitions sportives au plus haut niveau. La technologie « Hawk-eye » et « goal-line » en sont des exemples concrets. Dans ce cadre d'utilisation, la technologie est un moyen qui permet de réduire l'impact des erreurs humaines sur le résultat d'un match ou d'une compétition.

Ref'Mate
ST37

9 tendances technologiques soutenues par l'essor de la SporTech (2/2)



Avec l'essor du « quantified-self », les solutions qui font usage de capteurs comme les smart-watches et les bracelets connectés sont devenus populaires. Cette technologie permet aux utilisateurs de suivre leur activité physique et leur évolution physique.

Equisense
BeLab
PIQ Sport Intelligence



Le monde professionnel du gaming démontre comment les nouvelles technologies peuvent aider à créer de nouvelles compétitions et disciplines au 21^{ème} siècle.

Game.tv
GamersOrigin
ESP
BeatMe
GamerCoach



Une partie de la SporTech est dédiée à l'infrastructure, qui a une influence sur l'expérience des supporters pendant un évènement et un impact économique et social sur le territoire. Les technologies du « smart building » sont aujourd'hui présentes dans les « smart stadium » et les bâtiments réversibles utilisés dans le cadre d'évènements sportifs permettent au bâtiments d'avoir un impact plus large.

Vogo
Crazy Nets
Immersiv.io



La crise sanitaire a changé la perception générale du sport. Plusieurs solutions SporTech proposent du coaching personnalisé ou utilisent des outils numériques afin de offrir des cours de sport à distance.

Liberfit
Moha
MyKenko
Premedit

La blockchain, un vecteur de croissance pour l'industrie du sport (1/2)



C'est LA levée la plus significative de l'année pour l'écosystème French Tech. Sorare, une plateforme mondiale de jeu de « fantasy football » a levé, en septembre 2021, environ 600 millions d'euro lors d'un tour de table en série B. Dans la pratique, la start-up propose en édition limitée des cartes numériques représentant des joueurs. L'usage qu'elle propose de la technologie blockchain est innovant : la plateforme permet en effet aux utilisateurs d'échanger des cartes dont l'authenticité est garantie. Chacune est associée à un jeton non-fongible (NFT) créé sur le réseau Ethereum.

Le recours à la technologie blockchain constitue à n'en pas douter un réel vecteur de croissance pour l'industrie sportive et agit comme un relais de confiance, de transparence et de traçabilité. Elle favorise ainsi :

- Le déploiement de nouvelles sources de financement ;
- Le développement de la relation entre les clubs et les fans en créant de nouveaux services qui accroissent leur engagement et leur fidélité ;
- La sécurisation et la traçabilité des échanges financiers et des données d'ordre médical et de performance.

Un potentiel stratégique certain donc dans un contexte économique tendu : la pandémie mondiale a eu un impact financier très négatif pour les clubs sportifs, car les revenus des jours de match ont fortement diminué, la présence des supporters n'étant pas autorisée ou limitée en raison des mesures de distanciation sociale. Ainsi, comme le relève une étude de KPMG, 20 des plus grands clubs européens ont perdu plus d'un milliard d'euros de revenus en 2020 et, la valeur moyenne d'un joueur a diminué de près de 10 % sur le marché des transferts. Des pertes qu'en mars 2021, Sorare semblait pouvoir éponger en réalisant la vente remarquée d'une de ses cartes uniques à l'effigie de Cristiano Ronaldo pour la modique somme de 290 000 dollars. D'ores-et-déjà, le PSG, l'OM, le Real Madrid ou encore le LOSC et Liverpool se sont associés à Sorare et entendent tirer profit de la solution.

La blockchain, un vecteur de croissance pour l'industrie du sport (2/2)



La bonne fortune de Sorare a inspiré d'autres organisations développant par la même occasion la création de valeur autour des technologies blockchain. Aux Etats-Unis, Top Shot a ainsi fait une apparition remarquée cette année. La plateforme gérée par Dapper Labs propose sous la forme de NFT des micro-clips vidéo relayant les instants marquants de la NBA (National Basketball Association). La NFL (National Football League) a également contractualisé avec Dapper Labs. Cette nouvelle offre de services orientée vers le divertissement des supporters connaît déjà un réel succès et constitue une source de financement alternative pour les clubs.

Autre usage qui gagne en popularité : les jetons numériques ou encore NFT à destination des fans, également surnommés « fan tokens ». Ces actifs numériques émis par une organisation ou un club sportif ne permettent pas aux acquéreurs d'obtenir des actions ou des parts sociales. Ils leur donnent la possibilité de participer à la vie d'une équipe et d'obtenir des avantages. Chaque jeton accumulé par un supporter lui permet d'influer sur certaines décisions du club. Plus il dispose de jetons, plus sa voix compte. Edités en édition limitée, ces jetons peuvent ensuite prendre de la valeur et s'échanger sur le marché secondaire. L'Inter Milan s'est ainsi associé à la plateforme de cryptomonnaie, Socios.com. Les clubs français ne sont pas en reste. Le PSG a lancé ces propres tokens en 2018, l'AS Monaco, en novembre 2021. En décembre 2021, le fan token du PSG était évalué à 17,14 \$. La valeur de ces tokens fluctue comme le font d'autres cryptomonnaies, tout en se basant sur des événements réels. En Août, à l'annonce de l'arrivée de Lionel Messi au PSG, la valeur du token PSG est montée à 60 \$ en quelques jours. Pour les clubs, ces jetons favorisent l'accès rapide à de nouveaux financements tout en développant l'engagement des supporters à long-terme.

Dernier usage, et pas des moindres : l'authentification des données sportives et médicales. En s'appuyant sur un registre distribué et décentralisé, la blockchain peut favoriser la transparence des dossiers numériques des sportifs en regroupant leurs données de performance et leur dossier médical. En garantissant l'intégrité des données, la blockchain pourrait favoriser la lutte contre le dopage et authentifier les procédures de contrôle, aujourd'hui, très controversées.

La SporTech améliore l'expérience sportive des amateurs (1/2)



La crise sanitaire a changé la pratique sportive d'un grande part de la population. **A cause des restrictions sanitaires, la pratique sportive à l'extérieur et à domicile s'est répandue et démocratisée. L'intérêt pour l'équipement sportif d'intérieur s'est accentué, ce marché augmentant de 50% en 2020.** Un rapport de [l'IFOP](#) indique que les français ne font pas moins de sport qu'avant la crise sanitaire, et que 46% pratiquent du sport à l'extérieur, tandis que 24% faisaient appel à des outils en ligne quand ils faisaient du sport. Les solutions SporTech ont un rôle à jouer dans ce contexte où les habitudes liées à la pratique du sport évoluent.

Il existe aujourd'hui un marché conséquent pour les outils SporTech qui permettent aux utilisateurs d'améliorer leur santé et d'autres solutions qui permettent :

- De surveiller leur données santé et leur activité
- De louer un endroit pour pratiquer le sport de leur choix et trouver d'autres sportifs pour pratiquer une activité ensemble
- De s'entraîner depuis leur domicile

47% des français âgés entre 15 et 24 ans ont un objet connecté qui leur permettent de suivre leurs données santé et de tracer leur activité sportive. Le marché pour ce type de solution ne fait qu'augmenter ces dernières années : la vente de moniteur d'activité physique mondiale [a augmenté de 24%](#) en 2020, 78 millions de moniteurs d'activité physique ont été vendus en 2020, comparé à 44 millions en 2018 et 61 millions en 2019. Fort de ce constat, il est clair que **le phénomène du « quantified self » est une réelle opportunité pour les entreprises SporTech** ouvrant la voie à un marché porteur de nouvelles solutions. Les moniteurs d'activité physique comme les smartwatch et les bracelets connectés permettent à leurs utilisateurs d'avoir accès à des données telles que le nombre d'heures dormies, la distance parcourue ou les calories brûlées.

La SporTech améliore l'expérience sportive des amateurs (2/2)



L'un des effets de la pandémie mondiale a été une pratique plus répandue du sport à domicile. Les entreprises du secteur de la SporTech répondent à ce changement en proposant différentes solutions aidant les individus à s'entraîner à domicile et à suivre leurs données liées à leurs performances. Plusieurs solutions SporTech exploitent les nouvelles technologies afin de fournir des entraînements personnalisés et intensifs. Zwift, une solution qui intègre les données cyclistes collectées par un vélo intelligent sur sa plateforme virtuelle afin de connecter les utilisateurs et d'organiser des événements virtuels, et tonal gym : une salle de gym intelligente à domicile qui utilise des poids dynamiques à l'aide d'électricité et d'aimants et qui collecte les données des utilisateurs, sont des exemples de ce type de solutions SporTech. **Des solutions comme celles-ci offrent plus de confort aux personnes qui cherchent à faire de l'exercice seules et à leur domicile tout en bénéficiant d'un entraînement intensif.**

Certaines applications SporTech comme Anybuddy ou Qondor **permettent aux utilisateurs de louer un espace où ils peuvent pratiquer le sport de leur choix sans être membre d'un club.** Ceci est important dans un monde où tout le monde n'a pas forcément le temps ou l'envie de faire partie d'un club ou lorsque les gens déménagent d'un endroit à l'autre. **Les solutions SporTech permettent également aux utilisateurs de se rencontrer afin de se mesurer les uns aux autres ou de former une équipe avec d'autres utilisateurs,** comme c'est le cas avec l'application Footyaddicts, ce qui démontre l'impact social que les solutions SporTech peuvent avoir. En outre, des applications comme Strava intègrent un aspect social à leur solutions, ce qui permet aux utilisateurs de partager leurs journaux d'activité les uns avec les autres. **Ces solutions aident les individus à rester actifs et à nouer de nouvelles relations.**

L'Infrastructure SporTech (1/2)



L'organisation d'événements sportifs permet de promouvoir l'image d'un lieu et d'attirer des investissements dans une région. Une partie importante de l'organisation d'un événement réussi est la construction d'infrastructures, comme en témoignent les stades qui seront utilisés lors de la Coupe du monde 2022 au Qatar ou le développement de « smart stadiums » aux États-Unis. **La SporTech intègre le développement d'infrastructures telles que les stades intelligents, et des bâtiments durables pour diminuer la consommation d'énergie et dont l'utilité dépasse le cadre sportif.**

Les smart stadiums peuvent améliorer l'expérience des spectateurs et permettre aux propriétaires ou aux gestionnaires du bâtiment de contrôler plus facilement des éléments tels que la consommation d'énergie, la sécurité ou la maintenance et la propreté des lieux. Ces bâtiments ultramodernes attirent également des investisseurs qui souhaitent s'associer au stade par le biais d'un sponsoring de nom ou de projets qui ont un lien avec le stade.

Les smart stadiums sont des enceintes sportives qui intègrent des technologies que l'on trouve dans le smart building, telles que : l'accès à un internet puissant , la surveillance d'infrastructures, la navigation intelligente qui aide les supporters à trouver leur siège, une place de parking et permet la livraison de nourriture directement au spectateur, offre des écrans multiples pour regarder l'action ou les reprises d'actions. Les smart stadiums peuvent utiliser l'IA dans les caméras de surveillance afin d'alerter les équipes de sécurité en cas d'événement suspect ou utiliser la reconnaissance faciale pour alerter de la présence de personnes interdites. En France, deux projets de smart stadium sont en cours : le Groupama Stadium à Lyon, qui offre le wifi dans tout le stade et attirent de nombreux investissements à travers le projet « smart city OL », et [l'Orange Stade Vélodrome à Marseille](#), qui offre également le wifi dans le stade, dispose d'une application permettant aux spectateurs de regarder des contenus exclusifs, et d'un [système d'éclairage connecté](#) qui peut se synchroniser avec le système de sonorisation.

L'Infrastructure SporTech (2/2)



Les projets d'infrastructures dédiées aux évènements sportifs ont récemment fait l'objet de critiques. L'organisation de la Coupe du Monde au Brésil en 2014 jouissait d'une mauvaise réputation, car il s'agissait d'un investissement conséquent dans des bâtiments conçus seulement pour le sport alors que la population exprimait des besoins plus urgents.

Aujourd'hui l'accent est mis sur des projets d'infrastructures avec un impact sociétal, ce qui amène un coût financier toujours plus élevé de ces projets, sans oublier le coût écologique compte tenu des émissions liées à la construction des infrastructures sportives. **L'un des principaux arguments de vente des Jeux olympiques de Paris 2024 est la durabilité environnementale et économique.** Une grande partie de l'infrastructure des JO existe déjà, ce qui réduit le besoin de financement requis pour l'organisation de cet évènement, et les jeux cherchent à avoir un fort impact social dans les zones où ils se dérouleront.

Le village olympique et paralympique des Jeux de Paris de 2024 sera situé en Seine-Saint-Denis. Il s'agit d'un projet de bâtiment réversible mené par Solideo, c'est-à-dire que, une fois les jeux terminés, [ces bâtiments seront transformés](#) en espaces de bureaux, en appartements, en écoles, en crèches, en commerces et en autres services, de sorte que les bâtiments continuent à avoir une fonction au-delà du sport. **Ce projet a pour vocation d'apporter de la valeur à un public plus large en devenant un quartier plutôt qu'un site d'infrastructures inutilisées. La ville profite de l'évènement de Paris 2024 pour stimuler des projets de construction qui deviendront des logements et qui apporteront une valeur ajoutée au grand public dans [une région où la demande pour des logements est élevée.](#)**

L'e-Sport poursuit sa montée (1/2)



La Worlds Final de League of Legends 2021 en novembre dernier a attiré [73,8](#) millions de spectateurs en streaming simultanément, un nouveau record dans le monde de l'e-Sport. **Partie intégrante de la SporTech, l'e-Sport ne cesse de gagner en popularité. L'e-Sport est la scène professionnelle du jeu vidéo, une industrie distincte de celle des SporTech.** L'e-Sport fait partie à la fois de l'industrie du jeu et de la SporTech, car les participants peuvent être considérés comme des athlètes d'une certaine manière. Les joueurs professionnels consacrent du temps à l'entraînement physique et passent plusieurs heures par jour à s'entraîner. **L'e-Sport démontre comment la technologie peut avoir un rôle dans la création de nouvelle discipline sportive.**

Avec la croissance de la popularité du jeu vidéo, qui est maintenant une industrie plus importante que l'industrie de la musique et du cinéma, il n'est pas surprenant que l'e-Sport attire de plus en plus d'adeptes. Les spectateurs peuvent voir des joueurs professionnels s'affronter en ligne mais aussi lors de grands événements dans le monde entier, et peuvent également parier sur ces tournois.

Il existe plusieurs organisations d'e-Sport en France, certaines sont affiliées à d'autres clubs sportifs comme le LOSC e-Sport ou le PSG e-Sport, et des organisations comme GamersOrigin et Team Vitality sont parmi les plus grandes organisations internationales d'e-Sport.

L'e-Sport poursuit sa montée (2/2)



En septembre 2021, Vegacy Sport a organisé au Stade Pierre Mauroy la compétition [Temple Edition Hermes e-Sport](#). L'événement était composé de tournois pour différents jeux comme un tournoi Supersmash Bros. Ultimate avec plus de 1000 participants, un tournoi FIFA avec 256 participants qui s'est déroulé sur la pelouse du stade, et le Final 8 de la Vegacy Major League 2020/2021. Une convention pop culture a également eu lieu lors de l'événement, avec un catwalk cosplay, des jeux rétro et des expériences de réalité virtuelle. **Au total, l'événement a rassemblé 1 300 personnes en présentiel et fut visionné par plus de 180 000 personnes sur la plateforme de streaming Twitch.**

Deux organisations d'e-Sport majeures existent à Lille, la première étant l'organisation professionnelle liée au LOSC, le **LOSC e-Sport**, et la seconde est le **Lille e-Sport club** où les joueurs ne sont pas considérés comme des professionnels. Il existe également un campus de la [XP e-Sport & Gaming School](#) à Lille, une université offrant 6 diplômes bachelor et MBA dans des domaines qui ont un lien avec l'e-Sport et le jeu vidéo.

Focus Hauts-de-France



La région des Hauts-de-France peut se positionner, et s'est déjà en partie positionnée, comme un pôle du secteur sportsTech.

Le Stade Pierre Mauroy de Villeneuve d'Asq accueillera les compétitions de handball des Jeux Olympiques de Paris 2024, mettant en avant l'infrastructure SportsTech puisque le stade est habituellement utilisé pour accueillir des matchs de football mais peut être adapté pour accueillir différents événements.

L'événement [Sport UlimiTECH](#) est organisé annuellement dans différentes villes de France, dont Lille. L'événement de Lille se concentre sur les solutions de suivi des performances sportives, et la dernière édition de l'événement a eu lieu en septembre 2021 et a réuni des panélistes et divers acteurs impliqués dans la SporTech ainsi que des start-up SporTech. [Environ 90 exposants et une soixantaine d'intervenants](#) étaient présents à l'événement, dont la ministre française des Sports Roxana Maracineanu et Marie-Amélie Le Fur, médaillée 9 fois au jeux paralympiques et présidente du Comité paralympique et sportif français.

Les clubs sportifs de la région jouent également un rôle dans le secteur SporTech. **Le LOSC, champion de France en titre, possède actuellement [une organisation e-Sport](#) impliquée dans FIFA et Supersmash Bros. Ultimate. L'académie du club a également conclu un [partenariat avec VEO](#) pour enregistrer et analyser les séquences d'entraînement et de match.**

Start-ups situées sur le territoire de la MEL



2017



Lille



22



2.65-
4.42m€



Anybuddy : Une application mobile qui permet aux utilisateurs de réserver un court de tennis, de paddle, de badminton ou de squash.



2019



Lille



14



N/A



Moha : Une application qui permet aux utilisateurs d'évaluer leur santé physique, sociale et mentale. L'application donne ensuite à ses utilisateurs des conseils pour l'améliorer.



2021



Lille



N/A



N/A



Qondor : Une application web et mobile qui est reliée à un capteur connecté qui s'attache au sac des golfeurs ce qui permet au joueurs de golfs de jouer le nombre de trous qu'ils veulent, et payent ce qu'ils jouent.



2016



Loos



14



€9.7k



Premedit : Une solution qui fournit aux utilisateurs des conseils et des programmes d'entraînement personnalisés afin qu'ils évitent de se blesser.



2018



Lille



15



3.5-
6.19m€



GoMyPartner : Une application qui offre à ses utilisateurs une remise en argent qu'ils peuvent dépenser pour s'acheter de articles de sport ou pour payer leurs abonnements sportifs.



2015



Lille



16



11.49-
17.68m€



Equisense : Un objet connecté conçu pour aider les cavaliers à prendre soin du bien-être de leurs chevaux de course et à analyser leurs performances sur piste.

La SporTech en quelques sources

- <https://sifted.eu/articles/socios-fan-tokens-crypto-football/>
- <https://sportstechx.com/reports/>
- <https://investinfrance.fr/platform/21054-2/>
- <http://www.smartcitymag.fr/article/772/anticiper-l-apres-jo-2024-avec-des-batiments-reversibles>
- <https://www.sportunlimitech.com/qui-sommes-nous>
- <https://www.lefigaro.fr/vox/societe/le-football-a-la-croisee-des-chemins-digitaux-et-sociaux-20211013>
- <https://www.lequipe.fr/Football/Infos/SporTech-pour-ameliorer-leur-visibilite-sur-le-marche-50-start-up-du-sport-se-rassemblent/1072724>
- <https://news.crunchbase.com/news/sports-tech-start-up-investment/>
- <https://techcrunch.com/2021/10/26/nike-sport-research-lab-lebron-james-innovation-center/>



euratechnologies
EXCELLENCE & INNOVATION

165 Avenue de Bretagne

59000 Lille, France

contact@euratechnologies.com

+33 3 20 19 18 55