

« Demain ne sera pas comme hier » écrivait celui que l'on considère comme l'un des inventeurs de la prospective, Gaston Berger. Avec la veille prospective *Et demain*, Grand Paris Sud Est Avenir propose un éclairage original sur une pluralité d'enjeux pouvant impacter nos sociétés à court ou moyen termes, plus ou moins profondément... ou peut-être jamais ! Les sujets des épisodes sont volontairement variés et sont tous disponibles sur [notre site Internet](#)

Alain Loret, directeur de la faculté des sciences du sport de Rouen, décrit dans cette étude universitaire<sup>1</sup> les grandes phases de l'évolution du sport qui mènent progressivement au métasport. En cinquante ans, le sport est passé progressivement d'une **période olympique et académique**, gérée par des services étatiques, à une **phase métaversée** où des acteurs industriels créent des **univers sportifs parallèles**. L'auteur vise à décrypter cette transition vers le métasport, à en identifier les acteurs, et les potentielles limites.

Le méta-usager de demain disposera d'un équipement bien singulier : des vêtements haptiques et des lunettes de réalité virtuelle lui permettront de **visualiser, ressentir et interagir avec son environnement artificiel**. Selon l'auteur, cet équipement et les univers métaphysiques permettront l'essor de solutions et de services dont le potentiel est inimaginable aujourd'hui. Par exemple, les actions réalisées dans le métavers pourront être sans conséquence pour l'individu, l'absence de risque d'accident et de blessure pourrait ainsi conduire à une forme de relâchement favorisant la réussite. De plus, l'avatar de l'individu métaversé pourra être sensiblement amélioré, permettant de surmonter les limitations physiques, notamment en cas de handicap.

Ces potentialités, bien identifiées par les acteurs du métavers, dessinent une transformation du rapport marchand et de la gouvernance liée aux compétitions sportives. Les géants du numérique (GAFAM), tels que Facebook, renommé Meta, investissent déjà massivement pour devenir les leaders de ce futur marché. Cependant, les infrastructures actuelles ne permettent pas encore l'essor du métavers ; la 6G, prévue pour 2030, devrait marquer le début de sa diffusion massive. Le fait que la 5G ne suffise pas à son déploiement témoigne de l'emprise énergétique et écologique du secteur. Cette technologie, qui en est encore à ses balbutiements, viendrait alourdir l'impact environnemental du numérique qui représente dès aujourd'hui **4% de l'empreinte carbone anthropique mondiale**. Certains chercheurs suggèrent de contraindre les entreprises du secteur à « produire des études d'impact sur la trajectoire socio-écologique de leurs projets numériques ».

*Le métasport est une opportunité de démocratiser la pratique du sport et d'en diversifier ses pratiques. Cependant, ces innovations posent des interrogations quant au respect des données personnelles de demain. Le contexte écologique actuel interroge également sur la pertinence de cette transformation qui s'annonce dès aujourd'hui énergivore et écocide.*

### Pour aller plus loin

[Pour accéder à l'étude, cliquez ici<sup>1</sup>](#)

- [« les métavers : mondes virtuels, pollution réelle » ; Reporterre 03/2022](#)
- [« Où en est le métavers en 2024 ? » ; FredCavazza 12/03/2024](#)
- [« Sport et métaverse / et si on imaginait le métasport de demain » ; Decathlon 2022](#)
- [Ready Player One ; Film de science-fiction réalisé par Spielberg en 2018](#)