

Lettre d'information PRN SI - Avril 2022 *Réalité virtuelle, Réalité augmentée et Sport*



Bonjour {{contact.FIRSTNAME}},

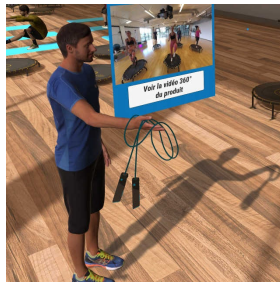
Vous trouverez dans cette lettre d'information des exemples d'usages des technologies immersives dans le sport, et notamment de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée.

[Au sommaire ce mois-ci :](#)

- **Le dossier** : " Réalité virtuelle et réalité augmentée : bientôt le sport 2.0 ?"
- **L'interview** : Nicolas Ribeyre, Laval Virtual Center
- **Le chiffre clef** : Le marché de la RV représentera 51 milliards en 2030
- **Les dernières actualités** RVA et sport

Bonne lecture !

DOSSIER



Réalité virtuelle et réalité augmentée: bientôt le sport 2.0 ?

De l'amélioration de la performance au sport-santé, les technologies immersives investissent peu à peu les activités sportives.

Le PRN SI vous propose un tour d'horizon des différents projets et des nouveaux outils permettant d'envisager une longue collaboration entre réalité augmentée, la réalité virtuelle et sport.

[Dossier complet](#)

INTERVIEW



Nicolas Ribeyre, Responsable veille au Laval Virtual Center

Pour cette édition, le PRN SI est allé à la rencontre du Laval Virtual Center, 1er hub international sur la réalité virtuelle et la réalité augmentée.

L'occasion de discuter avec Nicolas Ribeyre, responsable veille, autour des grands enjeux et des perspectives de développement de la RV et de la RA dans le sport.

[Entretien complet](#)

CHIFFRE CLEF

51

C'est, en milliards de dollars, ce que représentera le marché de la réalité virtuelle en 2030, selon une étude GlobalData que vous pouvez retrouver ci-dessous.

Le marché mondial de la réalité virtuelle valait près de 5 milliards de dollars en 2020. Il augmentera à un taux de croissance annuel composé (TCAC) de 27 % sur la période de dix ans.

[Etude complète](#)

ACTUALITES



La réalité virtuelle dans le monde du sport : un véritable terrain d'opportunité

La pratique du sport dans le cadre de la réalité virtuelle a de nombreux atouts que les grandes enseignes du secteur souhaitent exploiter au mieux.

En effet, l'intérêt porté à cette technologie dans le domaine sportif en fait déjà



Connecté



Arcadia TV : la réalité virtuelle au coeur de la salle de sport du futur

Arcadia.tv est une idée originale qui promet d'être l'avenir du sport. Elle associe le sport et la réalité virtuelle pour créer des expériences sportives numériques.

Les participants se réunissent dans une arène physique, s'équipent d'un Oculus Quest et s'affrontent



Les arènes d'e-sport en réalité virtuelle, un concept en plein essor

C'est un concept en plein essor. Les amateurs de jeux vidéo connaissent déjà la réalité virtuelle mais avec le développement de cette nouvelle technologie, ce n'est plus dans leur canapé que les gamers jouent mais dans de grandes salles où ils peuvent se déplacer.

un incontournable autour de nombreuses disciplines. La promesse de la VR est non seulement de permettre à la fois d'apporter une réponse au besoin de former ou d'accompagner un sportif « urbain » sur de nombreuses disciplines s'exerçant initialement en pleine nature.

dans des jeux qui combinent les bases du sport et les classiques de l'arcade.

Après avoir opéré en secret pendant trois ans, Arcadia.tv est prêt à dévoiler au monde sa vision moderne du sport.

Plusieurs arènes d'e-sport en réalité virtuelle ont ouvert leurs portes ces derniers mois en France.



Football : les joueurs peuvent désormais s'entraîner sans ballon ni terrain grâce à la réalité virtuelle

PSG, Manchester United, Liverpool FC... Quelques-uns des plus grands clubs de football mais aussi des fédérations font partie des partenaires de Rezzil, une start-up qui a développé une application de réalité virtuelle qui permet de s'entraîner comme un pro, sans ballon ni terrain ! Développée en Grande-Bretagne, où le football est né, l'application Rezzil Player 21 se présente en parfait complément d'entraînement du footballeur moderne, du niveau amateur à professionnel.



Hado : le sport en réalité augmentée venu du Japon

Le Hado est un e-sport qui se pratique avec un casque de réalité augmentée et un bracelet connecté. Les joueurs tirent des boules d'énergie comme dans "Dragon Ball Z" pour attaquer leurs adversaires et activent des boucliers virtuels pour se défendre. Il est également possible de générer un bouclier afin de se protéger, le travail d'équipe est donc primordial. Un espace de jeu de 6*10 mètres est nécessaire, il peut se pratiquer quasiment n'importe où : jardin, entreprise, camping, école.



Du sport professionnel en réalité virtuelle pour aider les athlètes à maintenir leur niveau

Comment se rééduquer, améliorer ses réflexes, retrouver l'ambiance du terrain et surtout garder le lien avec son équipe lorsque l'on est blessé ? Dans la Drôme, à Bourg-de-Péage, une jeune entreprise propose la réalité virtuelle aux athlètes de haut niveau. Les inventeurs travaillent avec les joueuses et l'entraîneur du club de Bourg-de-Péage Drôme Handball.

**PRN Sport-Innovations du
Ministère chargé des Sports**
CREPS des Pays de la Loire
5 avenue de la Babinière
44230 La Chapelle-sur-Erdre
prn-si@creps-pdl.sports.gouv.fr



Directeur de publication : Gilles QUÉNÉHERVÉ
Équipe éditoriale : Aude REYGADE, Gérard BAUDRY,
Samuel SOUFFOY et Maxime LEBLANC
Crédits photos : iStock

Cet e-mail a été envoyé à {{ contact.EMAIL }}
Vous avez reçu cet email car vous vous êtes inscrit sur Pôle Ressources National Sport-Innovations.

[Se désinscrire](#)



© 2021 Pôle Ressources National Sport-Innovations