

## **Appel à contribution pour un numéro thématique de la revue *Loisir & Société* *La digitalisation des activités physiques et de loisirs sportifs : enjeux individuels et sociaux***

Publication en 2022

Coordination du numéro : Gonzalo Marchant, Claire Perrin, Bastien Soulé et Raphaël Verchère  
*Laboratoire sur les Vulnérabilités et l'Innovation dans le Sport – Université Lyon 1)*

Ce numéro thématique vise à rassembler des contributions éclairant les différentes facettes de la digitalisation à l'œuvre dans le domaine du sport et de l'activité physique. Ces derniers sont envisagés au sens large des diverses mises en jeu corporelles inscrites dans des modalités de bien-être, de détente, de santé et/ou de loisir plus ou moins sérieux (n'excluant pas la recherche de performance). Par digitalisation, nous entendons la mise en chiffres des activités, puis la transformation de ces données *via* un traitement informatisé. Les questions soulevées vont cependant au-delà des *data* produites et des algorithmes. Sur fond d'hyper-connexion, de multiplication des réseaux sociaux, de tendance à l'automesure, à la *gamification* et au gouvernement des corps, les évolutions considérées dépassent la quantification de l'engagement corporel : elles touchent aussi à la circulation, au partage et à l'exploitation des données générées. Les mises en lien prenant appui sur les technologies de l'information et de la communication (TIC), qu'elles soient inter-individuelles, communautaires ou régulées *via* une intervention professionnelle sont également centrales. Enfin, cette digitalisation a souvent pour corollaire une mise en récit, voire une mise en scène virtuelle de soi et des autres, de son corps et de ses compétences, qui emprunte aux codes de la réalité augmentée.

Ce projet éditorial a d'autant plus de sens que la mobilisation des TIC dans le domaine du sport et de l'activité physique n'est pas cantonnée aux usages experts visant l'optimisation de la performance. La sophistication des solutions *high tech* accompagne aussi le/la marcheuse utilitaire, soucieuse de se conformer quotidiennement aux préconisations de santé publique en matière d'activité physique ; le ou la malade chronique souhaitant mettre en œuvre la prescription d'activité physique émanant de son médecin ; ou encore le ou la cycliste amateur.e contribuant, à travers une application communautaire, à la création d'une émulation entre pairs technophiles. Parmi bien d'autres, ces utilisations ordinaires des possibilités et fonctionnalités offertes par la digitalisation figurent au cœur du projet, qui délaisse à l'inverse les mobilisations d'outils numériques dans le sport de haut-niveau.

De plus en plus systématiquement embarquées, gérées de manière individuelle sinon autonome, ces « solutions » combinent des fonctions tout en promettant simplicité d'utilisation et circulation fluide des données. La publicité instantanée des *data* et des analyses auxquelles elles se prêtent est non seulement proposée, mais largement encouragée au sein de communautés d'utilisateurs incités à dévoiler leur vie physique. Objectiver son activité physique, la déroutiniser, l'afficher et s'encourager passent par ce type d'application pour un nombre grandissant de sportifs *lambda*, bien au-delà du cercle des athlètes confirmés et des injonctions provenant d'un entraîneur ou d'un enseignant. Ces applications sont présentées par leurs promoteurs comme une source d'amélioration de la connaissance de soi par les chiffres, de réduction des risques par le contrôle de ses constantes vitales, et de soutien de la motivation particulièrement efficace, qu'il s'agisse de « se mettre au sport », de s'engager régulièrement dans une activité physique, de perdre du poids, de rationaliser sa pratique, ou encore de viser un perfectionnement technique afin d'accroître ses performances.

Les propositions pourront aborder l'architecture et les effets pluriels des dispositifs communautaires, l'utilisation d'objets connectés et/ou d'applications mobiles de sport ou d'activité physique par différents publics : sportifs réguliers ou occasionnels, sédentaires en reprise d'activité, personnes atteintes de maladie chronique, résidents isolés au sein d'institutions ou patients confinés, etc<sup>1</sup>. Elles pourront aussi porter sur les promesses des dispositifs en question, les motivations exprimées par les

---

<sup>1</sup> Il serait également pertinent d'observer les effets du confinement lié à la pandémie de Covid-19 sur les usages de ces dispositifs.

utilisateurs (qu'ils soient prescripteurs ou pratiquants), leurs usages et appropriations plurielles (en fonction, notamment, du genre, de l'âge, des PCS, du vécu athlétique, etc.) ou encore le type de connaissances qui circulent et la nature des mises en relation par leur intermédiaire. Sans occulter les cas d'abandon, d'utilisation irrégulière, d'addiction ou de mise à distance de ces dispositifs, dont on sait qu'ils sont fréquents et méritent une attention particulière. Enfin, le devenir des données sur l'activité des utilisateurs de dispositifs digitaux pourra faire l'objet d'analyses. La circulation des *data* et les formes de création de valeur inscrites dans ce qu'il est convenu d'appeler l'économie digitale soulèvent en effet plusieurs zones d'ombre : consentement relatif à l'acquisition de données personnelles, effectivité des régulations (non-cession, dé-identification), transparence quant à l'utilisation des *data*, propriété des données, accès à ses propres données et portabilité digitale, etc. (Koizumi, 2019). Par ailleurs, les possibilités de *tracking* soulèvent d'autres questions sensibles, liés notamment au cyber-harcèlement.

L'intention est de se pencher sur ces innovations, de décrypter leurs effets en adoptant un regard détaché de la fascination technophile et de la rhétorique de l'*empowerment*. En effet, les perspectives offertes par ces dispositifs en termes de santé publique, de ludification et de lutte contre la sédentarité sont tangibles. Toutefois, cette reconnaissance ne peut s'exonérer d'une étude attentive de leurs usages pluriels, de leurs limites et des enjeux systémiques qu'ils soulèvent. Il importe par conséquent de ne pas céder au solutionnisme technologique (Morozov, 2013), quand bien même le numérique bénéficie tout particulièrement de l'emballage et de la séduction que suscitent les nouvelles technologies, comme levier évident et presque providentiel de progrès (Oki, 2019). A ce titre, les contributions abordant les conséquences inattendues, voire les effets pervers et la « face cachée » de la digitalisation sont également les bienvenues.

De même, le caractère radical de l'évolution décrite pourra être remis en question : augure-t-elle d'un nouvel âge de la pratique sportive et de l'activité physique ? L'intégration de nouvelles technologies agit-elle comme une « onde de choc » susceptible de bouleverser les manières de s'adonner à une activité physique ou sportive ? Des transformations semblent à l'œuvre, mais l'euphorie descriptive pousse régulièrement à faire signifier aux changements observés plus qu'ils ne disent réellement (Passeron, 1987). Quelle est leur profondeur ? Sans nier les changements, il convient d'adopter une posture prudente par rapport aux effets induits en matière d'engagement dans une activité physique.

Le présent appel à contribution cible des articles de recherche ancrés dans des travaux empiriques, basés sur des études de terrain, mais aussi des réflexions théoriques ou méthodologiques originales. La focalisation énoncée en introduction exclut *a priori* le sport pratiqué par d'autres, pour des spectateurs dont on cherche à optimiser l'expérience et la satisfaction ; de même, ne sont pas couvertes dans cet appel les activités de *e-sport* s'apparentant davantage au jeu vidéo qu'à l'expérience corporelle, telle que décrite ci-dessus. Néanmoins, des mises en perspective problématisant la question de la frontière entre ces secteurs et ceux couverts prioritairement dans le cadre de cet appel pourront être considérées.

Enfin, conformément au positionnement de la revue, les contributions provenant de plusieurs disciplines, ainsi qu'à l'interface de celles-ci, sont les bienvenues : sociologie, histoire, psychologie, anthropologie, philosophie, épistémologie, sciences de l'information et de la communication, sciences de gestion, géographie.

*Date limite de réception des propositions, au format de la revue Loisir & Société : 30 avril 2021*  
*Pour toute soumission ou question, s'adresser à Bastien Soulé : [bastien.soule@univ-lyon1.fr](mailto:bastien.soule@univ-lyon1.fr)*

**Call for papers for a thematic issue of the journal *Society & Leisure***  
***The digitalisation of physical activities and leisure sports: individual and social issues***

Publication in 2022

Scientific coordinators: Gonzalo Marchant, Claire Perrin, Bastien Soulé & Raphaël Verchère  
*Laboratory on Vulnerabilities and Innovation in Sport – University Lyon 1)*

This thematic issue aims to bring together contributions that shed light on the different facets of digitalisation at work in the field of sport and physical activity. These are considered in the broad sense of the various physical and bodily engagements, whether the outcome is well-being, health and/or more or less serious leisure (not excluding the search for performance). By digitisation, we mean the putting into figures of the activities, then the transformation of these data via computerised processing. However, the questions raised go beyond the data produced and the algorithms. Against a backdrop of hyper-connectedness, the multiplication of social networks, the tendency towards self-measurement, gamification and the government of bodies, the topics under consideration go beyond the quantification of bodily commitment: they also affect the circulation, sharing and exploitation of the data generated. Social links based on information and communication technologies (ICTs), whether inter-individual, community or regulated through professional intervention, are also central. Finally, the corollary of this digitalisation is often a narrative, or even a virtual staging of oneself and others, of one's body and skills, which borrows from the codes of augmented reality.

This editorial project makes all the more sense as the mobilisation of ICTs in the field of sport and physical activity is not confined to expert uses aimed at optimising performance. The sophistication of high-tech solutions also accompanies the utilitarian walker, anxious to comply on a daily basis with public health recommendations in terms of physical activity; the chronically ill person wishing to implement a physical activity prescription from his or her doctor; or the amateur cyclist contributing, through a community application, to the creation of emulation between technophile peers. Among many others, these ordinary uses of the possibilities and functionalities offered by digitalisation are at the heart of the project, which, on the contrary, abandons the mobilisation of digital tools in high-level sport.

These "solutions" combine functions while promising ease of use and smooth data flow. Instant sharing of the data and analyses is not only proposed, but widely encouraged within communities of users who are encouraged to unveil their physical lives. This type of application is being used by a growing number of ordinary athletes, well beyond the circle of confirmed ones, to objectify their physical activity, deroutinise it, display it and encourage themselves. These applications are presented by their promoters as a source of improving self-knowledge through numbers, of reducing risks by controlling vital constants, and of supporting motivation, which is particularly effective, whether it is a question of "getting into sport", engaging in regular physical activity, losing weight, rationalising one's practice, or aiming at technical improvement in order to increase one's performance.

Proposals may address the structure and the multiple effects of community devices, the use of connected objects and/or mobile applications for sport or physical activity by different audiences: regular or occasional sportsmen and women, sedentary people returning to exercise, people suffering from chronic illness, isolated residents in institutions, etc. They may also relate to the promises of the devices in question, the motivations expressed by users (whether prescribers or practitioners), their uses and plural appropriations (depending, in particular, on gender, age, PCS, athletic experience, etc.) or the type of knowledge that circulates and the nature of the contacts made through them. Not to mention the cases of abandonment, irregular use, and addiction of these devices, which are known to be frequent and deserve special attention. Finally, the future of data on the activity of users of digital devices could be the subject of analysis. The circulation of data and the forms of value creation in the so-called digital economy raise several grey areas: consent for the acquisition of personal data, the

effectiveness of regulations (non-transfer, de-identification), transparency in the use of data, data ownership, access to one's own data and digital portability, etc. (Koizumi, 2019). In addition, the possibilities of tracking raise other sensitive issues, particularly in relation to cyber-bullying.

The intention is to look at these innovations, to decipher their effects by adopting a detached viewpoint from the technophile fascination and rhetoric of empowerment. Indeed, the prospects offered by these devices in terms of public health, entertainment and the fight against sedentary lifestyles are tangible. However, this recognition cannot be exempt from a careful study of their multiple uses, their limits and the systemic issues they raise. It is therefore important not to give in to technological solutionism (Morozov, 2013), even though digital technology is particularly benefiting from the excitement and appeal of new technologies, as an obvious and almost providential lever for progress (Oki, 2019). In this respect, contributions addressing the unexpected consequences, or even the perverse effects and the "hidden face" of digitalisation are also welcome.

Similarly, the radical nature of the evolution described may be questioned: does it herald a new age of sport and physical activity? Does the integration of new technologies act as a "shock wave" likely to disrupt ways of engaging in physical or sporting activity? Transformations seem to be at work, but descriptive euphoria regularly leads to the observed changes being more meaningful than they actually are (Passeron, 1987). How profound are they? Without denying the changes, one should be cautious about actual effects on physical activity involvement.

This call for papers targets research articles rooted in empirical work, based on field studies, but also original theoretical or methodological reflections. The focus stated in the introduction excludes sports practised by others, for spectators whose experience and satisfaction is sought to be optimised; similarly, e-sport activities more akin to video games than to physical experience, as described above, are not covered in this call for papers. Nevertheless, some perspectives on the borderline between these sectors and those covered as a priority in the framework of this call may be considered.

Finally, in accordance with the positioning of the journal, contributions from several disciplines, as well as at the interface between them, are welcome: sociology, history, psychology, anthropology, philosophy, epistemology, information and communication sciences, management sciences, geography.

*Deadline for papers submission: **April 30, 2021***

*Manuscripts must be formatted according to the usual Society & Leisure instructions for authors.*

*For any submission or question, please contact P<sup>r</sup> Bastien Soulé: [bastien.soule@univ-lyon1.fr](mailto:bastien.soule@univ-lyon1.fr)*