

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication**

L'esport est-il le grand gagnant du confinement ?

Auteur : BOULLAND Grégoire
Promoteur(s) : DEREZE Gérard
Lecteur(s) :
Année académique 2019-2020
Master en journali

Table des matières

Table des matières

Introduction	2
1.1 Présentation de l'esport.....	3
1.1.1 Qu'est-ce que l'esport ?.....	3
1.1.2 L'histoire de l'esport	4
1.1.2.3 L'esport et l'après COVID-19.....	7
1.1.2.4 L'esport en chiffres.....	9
Partie 2 : Précisions et argumentations des choix effectués.....	11
2.1 Le sujet et la manière de le traiter.....	11
2.1.1 Le choix initial	11
2.1.2 Arrivée du COVID-19 et adaptation du sujet.....	11
2.1.3 Un format web plus que jamais d'actualité	13
2.1.4 Le public cible	14
2.1.5 Les productions de référence.....	14
2.2 La réalisation des vidéos	17
2.2.1 L'écriture des vidéos	17
2.2.2 Les contacts	17
2.2.3 Le tournage des interviews.....	18
2.2.4 Le tournage des face caméra	18
2.3 La dernière ligne droite.....	19
2.3.1 Le dérushage	19
2.3.2 Le montage	19
2.3.3 YouTube	20
Partie 3 : Réflexion personnelle critique et prospective implantée dans le champ des pratiques journalistiques.....	22
3.1 Vivre la crise comme une opportunité.....	22
3.2 Réflexion critique.....	23
Partie 4 : Remerciements et bibliographie	24
4.1 Remerciements	24
4.2 Bibliographie.....	26

Introduction

Après de nombreuses incertitudes, mon choix est fait. Mon mémoire sera consacré à l'esport. Sous quelle forme ? Quel contenu ? Pas la moindre idée au départ. La seule chose que je sais est que c'est un sujet que j'affectionne. L'idée de lier deux passions que sont le journalisme et les jeux vidéo me plait. Avoir l'occasion de parler d'un sujet encore peu connu et souvent critiqué me semble être un bon challenge. Il faudra arriver à suffisamment entrer dans le sujet pour intéresser les connaisseurs, tout en restant simple pour les gens qui n'y connaissent rien. Comment ? Toujours pas convaincu de mes propres idées. Enfin, jusqu'au mois de mars de l'année 2020 et l'arrivée, chez nous, du coronavirus. Les jeux vidéo deviennent l'occupation principale de beaucoup de gens et l'esport est mis en lumière. Je l'ai, enfin. Mon sujet mélangera esport et coronavirus avec une question d'actualité : *l'esport est-il le grand gagnant du confinement ?*

Le temps passe vite et il est impossible de sortir, il faut s'adapter. S'adapter comme nous nous sommes adaptés au Covid-19. La meilleure chose à faire devient pour moi une évidence : faire confiance à internet et aux services de streaming. Ce seront donc des vidéos adaptées à YouTube. Après tout, c'est d'actualité.

Partie 1 : L'esport, éclairage et contextualisation

1.1 Présentation de l'esport

1.1.1 Qu'est-ce que l'esport ?

Avant d'aborder la partie technique de mon mémoire-projet, il me semble approprié de se pencher sur le thème choisi, en commençant par une définition.

« Le sport électronique, ou esport en anglais, est un terme d'appellation récente. Il désigne la pratique sur Internet ou en LAN-party d'un jeu vidéo seul ou en équipe, par le biais d'un ordinateur, d'une tablette ou d'une console de jeux vidéo. A haut niveau, il est souvent financé par les sponsors et par les revenus générés par la diffusion en streaming. »¹

Cette définition est une des très nombreuses définitions que l'on peut trouver lorsque l'on fait des recherches sur le sport électronique. Si toutes les définitions s'accordent sur certains points comme le fait que le sport électronique ou « esport » est la pratique de jeux vidéo en ligne, il est très difficile de trouver une définition complète. Tout simplement parce que, comme l'explique très bien le site internet esport-insights, « du plus petit spectateur aux géants de l'industrie, tout le monde a un avis et une définition de ce qu'est l'esport »².

Doit-on considérer le sport électronique comme un sport, au même titre que le football ou le tennis ? Est-ce que l'esport concerne uniquement la pratique professionnelle ? Est-il normal de considérer les joueurs professionnels comme de vrais athlètes ? L'esport a-t-il une chance, un jour, de devenir une discipline olympique ? Toutes ces questions divisent encore à l'heure actuelle, mais il ne fait aucun doute que l'esport est bien une pratique en

¹ E-sport. Dicoduspport. <https://dicoduspport.fr/definition-sport/e-sport/>

² Dibout, T. (2018, 28 novembre). *Histoire de l'esport : Jeu vidéo et compétition, 30 ans avant*. Esport-insight. <https://esport-insights.com/jeu-video-et-compétition-30-van/>

permanente évolution, qui trouve de plus en plus sa place dans notre quotidien.

1.1.2 L'histoire de l'esport

1.1.2.1 Des années 90 à l'année 2020

L'esport est né avec l'avènement d'internet et des connections internet dans les années 90, mais cela faisait déjà une vingtaine d'années que les jeux vidéo avaient la compétition dans le sang. A l'époque, ce sont dans les salles d'arcade que les gamers passaient leur temps à s'affronter. Leur but ? Gagner tout en réalisant les meilleurs scores sur des jeux comme Space War, Pong ou encore Donkey Kong. La seule différence était qu'il n'y avait ni compétitions officielles ni argent à gagner.

Beaucoup considèrent que c'est en 1997 qu'a eu lieu la première vraie compétition d'eSport. Organisée par Cyberathlete Professional League, une organisation américaine spécialisée dans l'organisation de tournois professionnels et internationaux de jeux vidéo sur consoles et ordinateurs³. La compétition « Red Annihilation » va alors rassembler 2000 joueurs du monde entier sur le jeu Quake. Les 16 meilleurs se retrouveront au Etats-Unis pour un évènement offline (en présentiel).

Au fur et à mesure que les années passent, l'esport va se structurer avec la création d'associations, d'une ligue professionnelle (Major League Gaming) et de nombreuses compétitions. C'est le moment que va choisir la Corée du Sud pour se démarquer avec la création de la KeSPA (2000), une fédération officielle créée sous la houlette du ministère des Sports. Une chaîne de télévision consacrée à l'eSport est créée la même année afin de diffuser en direct les parties du jeu Starcraft.

En dehors de Corée, la popularité de l'eSport augmente, mais moins vite. Les tournois prospèrent, il y a de plus en plus de joueurs et les dotations des

³ Cyberathlete Professional League. Liquipedia. <https://liquipedia.net/counterstrike/CPL>

compétitions atteignent des sommes impressionnantes grâce à l'apparition des premiers sponsors. Entre 2000 et 2010, le nombre de compétitions est passé d'une dizaine à plus de sept cents par an⁴. En 2005, le CPL World Tour alignait une récompense totale de 1 000 000 de dollars. La même année, le coréen Boxer, véritable superstar du jeu Starcraft signait un contrat de 3 ans avec son équipe SK Telecom pour un salaire de 180 000\$ annuels, hors primes⁵.

C'est l'arrivée de la plateforme Twitch en 2011 qui va donner à l'esport une visibilité mondiale. Twitch est un service de streaming vidéo en direct qui se concentre principalement sur la diffusion en direct de jeux vidéo⁶. L'esport n'est plus simplement la pratique des jeux vidéo de manière compétitive. Grâce à une plus grande visibilité, l'esport devient un véritable phénomène de société et un business très prometteur. Depuis 2011, les audiences explosent et le secteur se professionnalise. En plus des éditeurs de jeux vidéo, des promoteurs indépendants organisent des événements qui n'ont pas grand-chose à envier aux grandes compétitions sportives, de plus en plus d'équipes professionnelles voient le jour avec des coaches et des agents et certains se spécialisent même dans les commentaires de parties grâce à des chaînes créées sur Twitch ou YouTube. Cet engouement qui augmente attire aussi de gros annonceurs : Coca-Cola, RedBull, FKC ou encore Orange sont les principaux financeurs des plus grosses compétitions.

1.1.2.2 L'esport face au COVID-19

Avec l'arrivée du COVID-19 et le confinement qui s'en est suivi, beaucoup de secteurs ont été mis à rude épreuve et l'esport n'a pas été épargné.

⁴ Besombes, N. (2016, 25 février). *Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique*. Sciences du jeu. <https://journals.openedition.org/sdj/612?lang=en#tocto1n4>

⁵ Histoire de l'esport. (2013, 20 avril). Millenium. <https://www.millenium.org/news/115435.html>

⁶ Twitch. (2020, 05 juillet). Wikipédia. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Twitch>

Les compétitions : beaucoup de compétitions esport ont lieu en ligne, mais les plus importantes sont souvent organisées en salle. Cela permet de limiter les risques de problèmes de connexion, mais aussi de permettre au public d'assister aux compétitions et de voir les joueurs autrement que derrière leur ordinateur. Le Covid-19 a forcé une adaptation avec déplacement en ligne ou annulation de ces compétitions.

Les évènements : même principe pour tous les évènements liés à l'univers des jeux vidéo.

Il est évident que l'esport avait toutes les clés pour s'adapter. Mais cette adaptation, peut-être plus simple que pour d'autres domaines, a également eu son lot d'inconvénients. L'esport ce n'est pas simplement un joueur derrière son ordinateur. C'est tout un écosystème. Il y a des structures professionnelles, des organisateurs d'évènements, des commentateurs, des agents.... Et eux aussi ont dû s'adapter.

Organiser des compétitions en ligne est, par exemple, totalement différent de l'organisation des compétitions live avec du public, de l'ambiance et le sponsoring de grandes marques. Moins de live veut également dire moins de « show » mais aussi moins d'emplois. Le coronavirus a aussi un impact économique sur l'esport à cause d'une baisse des budgets publicitaires dans le monde. Les organisateurs d'évènements ont dû arriver à maintenir un certain standing sur les compétitions en ligne, tout en négociant au mieux avec les annonceurs. La société suédoise MTG, l'un des principaux acteurs du secteur (ESL, Dreamhack), estime par exemple que son chiffre d'affaires du premier semestre 2020 va chuter de 35 à 45 %.

L'esport a donc pu compter continuer à évoluer grâce aux compétitions en ligne, mais une fois de plus, pas sans problèmes.

Le set-up : bien que tous les joueurs professionnels aient le matériel nécessaire pour pratiquer l'esport à domicile, tous n'évoluent pas dans les mêmes conditions. Impossible de vérifier que tout le monde bénéficie de la même connexion, de la même aide de la part des coachs ou des coéquipiers.

La régionalisation des serveurs : pour éviter les problèmes de latence, les serveurs sur lesquels les joueurs jouent dépendent de l'endroit où ils vivent. Un joueur européen peut jouer sur un serveur américain ou coréen, mais le risque de lag augmente considérablement. Impossible donc d'organiser de grosses compétitions qui verraient s'affronter une équipe dont les joueurs évoluent en France à une équipe dont les joueurs évoluent en Corée par exemple.

La triche : En jouant depuis son domicile, il est possible d'utiliser des logiciels qui seraient impossibles à utiliser sur des compétitions en live.

Pour ce qui concerne les commentateurs et streamers qui ont l'habitude de travailler en équipe dans des studios, ils ont également été impactés. L'obligation de télétravailler peut être liée à des problèmes de matériel, des problèmes de connexion ou encore des problèmes de réalisation. Tout faire à distance complique la tâche pour tout le monde, sportif ou non. Il y a tout de même du positif pour eux. A défaut de pouvoir travailler ou de regarder des sports « classiques » à la télévision, les gens se sont tournés vers Twitch et les services de streaming. Le service a même battu son record d'audience pendant le confinement : plus d'un milliard d'heures de visionnage rien que pour le mois de mars.

1.1.2.3 L'esport et l'après COVID-19

Pour pouvoir envisager de quoi sera fait le futur de l'esport et pour pouvoir répondre à la question initiale, à savoir : « l'esport est-il le grand gagnant du confinement ? », il faut se pencher sur l'impact du COVID-19 à l'heure actuelle.

Le premier chiffre important à prendre en compte est celui des ventes de jeux vidéo. Games Sales Data, institut qui donne chaque semaine les chiffres du secteur a annoncé une hausse de 63% des ventes de jeux vidéo dans 17 pays,

une semaine après le début du confinement⁷. Ce chiffre n'est pas totalement lié à l'esport en tant que tel, mais il prouve bien que, faute de pouvoir faire autre chose, c'est l'industrie du jeu vidéo qui a directement bénéficié du confinement. La plateforme en ligne Steam a elle aussi battu des records, avec plus de 23 millions de joueurs connectés en même temps.

Une autre donnée importante, celle qui concerne la visibilité grandissante. Le nombre de spectateurs, le nombre d'heures de visionnage, mais aussi le nombre de chaînes créées sur les plateformes de streaming ont explosé avec le confinement. Ces chiffres ne concernent pas que les jeux vidéo, mais si on se penche sur ce secteur, l'augmentation est toute aussi significative. Une croissance de 45% en moyenne pour les mois de mars et avril 2020.

Il est évident que ces chiffres sont exceptionnels et qu'ils sont liés au confinement. Cependant, cette période prouve bien que l'esport pourrait continuer à se démocratiser dans les années à venir. Un passage de niche à tout public, qui n'a pas intéressé que les spectateurs. Pendant le confinement, le sport est devenu esport. Cela fait quelques années que les clubs de sports investissent dans l'esport. Mais avec l'arrêt de toutes les compétitions et possibilités d'entraînement, le sport a fait bien plus que s'intéresser à l'esport. Pour garder une certaine activité et une interaction avec les fans, tous les sports les plus suivis ont organisé des compétitions en ligne voyant s'affronter les joueurs professionnels et parfois même certains joueurs de jeu vidéo. La formule 1 et le cyclisme grâce à des simulateurs ou encore le football, le tennis et le basket sur console. Le sport pourrait-il s'appuyer sur l'esport à l'avenir ? Pas improbable.

Le véritable problème pour l'esport pendant le confinement est lié aux revenus des sponsors, des investisseurs et de la publicité pour les événements live. Ces revenus sont nécessaires pour l'esport, qui connaît donc une phase compliquée et qui sera probablement impacté à court et moyen terme. Mais

⁷ Horel, T. (2020, 06 avril). *Les ventes de jeux vidéo explosent avec le confinement*. RTBF. https://www.rtf.be/info/societe/onpdp/detail_les-ventes-de-jeux-video-explosent-avec-le-confinement?id=10474229

rien n'est certain en raison de la mise en lumière liée au confinement. Difficile de penser qu'investisseurs, sponsors et annonceurs qui n'étaient pas convaincus de la portée que peut avoir l'esport ne changeront pas leur fusil d'épaule. Un tout petit exemple pour ceux qui ne seraient pas convaincu. En 2019, le cinéma représentait environ 45 milliards de dollars de recettes, la musique 19 milliards et les jeux vidéo plus de 150.

1.1.2.4 L'esport en chiffres

Voici quelques chiffres qui peuvent aider à comprendre l'évolution de l'esport en vingt ans.

- **1997** : la « Red Annihilation », première compétition d'esport, rassemble 2000 joueurs en ligne puis 16 aux Etats-Unis.
- **2005** : le prize pool total du CPL World Tour s'élève à 1 000 000 de dollars.
- **2010** : en cinq ans, le nombre de compétitions d'esport est passé d'une dizaine à plus de sept-cents par an.
- **2014** : le géant du commerce électronique Amazon rachète la plateforme Twitch pour 970 000 000 de dollars.
- **2019** : la dotation des championnats du monde du jeu Dota 2 dépasse les 30 millions de dollars. Un pactole record, pas loin de 20 fois supérieur à la dotation de l'édition 2011 de la même compétition.
- **2019** : D'après une étude de Newzoo, spécialiste de l'analyse de données concernant les nouvelles technologies et le sport électronique, l'esport a généré plus d'un milliard de dollars de recettes en 2019 et devait augmenter ses recettes de 250 millions supplémentaires pour l'année 2020.

- **2019** : les jeux vidéo représentent plus de 150 milliards de dollars de recettes.
- **2020** : Twitch bat son record d'audience pendant la période de confinement avec plus d'un milliard d'heures de visionnage juste pour le mois de mars.
- **2020** : Steam bat son record de connections avec plus de 23 millions de joueurs connectés en simultané.
- **2020** : Le jeu Call of Duty Warzone attire plus de 30 millions de joueurs en 10 jours.

Partie 2 : Précisions et argumentations des choix effectués

2.1 Le sujet et la manière de le traiter

2.1.1 Le choix initial

J'ai choisi de faire un mémoire sur le sport électronique pour plusieurs raisons. La première est simple : c'est un sujet qui m'intéresse réellement, étant moi-même un adepte des jeux-vidéo en ligne. Sans jamais atteindre un niveau professionnel et sans prétendre espérer en vivre un jour, j'ai tout de même passé un grand nombre d'heures à jouer en ligne ou à suivre l'évolution de la scène esport sur des jeux comme Starcraft ou Counter-Strike par exemple. Deux piliers de l'esport, de renommée mondiale, qui sont à l'origine du succès grandissant de cette pratique.

La deuxième raison concerne la vision que les gens ont de l'esport. Trop souvent j'entends des gens, qui n'y connaissent rien ou presque, dénigrer la pratique des jeux-vidéo. « Une bête occupation », « un truc de geeks », « pas un sport ». Il serait ambitieux de vouloir changer ces pensées, mais cela m'a motivé à me lancer dans le traitement de ce sujet.

La troisième raison est en rapport avec la deuxième. Bien qu'en pleine expansion, le sport électronique est, selon moi, un domaine que beaucoup de gens ne connaissent pas réellement. En tant que futur journaliste, il me semblait donc intéressant de tenter un reportage qui répondrait aux nombreuses questions que les gens se posent, pour mettre en lumière un univers qui dépasse, selon moi, le « simple divertissement ».

2.1.2 Arrivée du COVID-19 et adaptation du sujet

Avec le nouveau coronavirus et le confinement prolongé jusqu'au 3 mai minimum, j'ai été obligé de changer mes plans. A l'origine, mon objectif était de créer une série de vidéos sur le thème de l'esport, avec toutes un sujet

différent. « Qu'est-ce que l'eSport », « La vie de joueur professionnel », « Les compétitions off-line » ou encore « Sponsoring et pratique du streaming ». Avec les mesures mises en place, il était impossible pour moi de me tenir à cela. Toutes les compétitions qui ne se déroulent pas en ligne ont été annulées et il m'était impossible de me déplacer pour aller filmer quoi que ce soit. En revanche, l'esport est une des seules pratiques qui a pu s'adapter très rapidement à la situation. Contrairement aux footballeurs ou aux joueurs de tennis, qui ont vu leur situation se figer à cause du coronavirus, les joueurs professionnels de jeux vidéo ont pu continuer à s'entraîner et à s'affronter en ligne en jouant de chez eux. Et grâce aux plateformes de streaming comme Twitch, toutes les parties jouées pouvaient être retransmises et suivies en temps réel par les fans du monde entier. Mieux encore, avec le confinement la vente de jeux vidéo a explosé. Une hausse de 63% des ventes dans 17 pays, une semaine après le début du confinement, selon un rapport de Games Sales Data, un institut qui fournit chaque semaine des chiffres de ventes du secteur du gaming. Et à défaut de pouvoir se tenir à leur programme, un grand nombre de sports et de sportifs se redirigent vers... Les jeux vidéo ! C'est par exemple le cas de la Formule 1 qui a organisé, par le biais de la FIA, des grands prix virtuels sur PC et sur simulateur. Pilotes et professionnels de l'esport ont pu s'affronter pour l'occasion⁸.

A défaut d'autres choses, le monde entier, enfermé, avait l'air de prendre goût à ces parties virtuelles. Le monde de l'esport serait-il le grand gagnant de ce confinement ? De ce point de vue-là, difficile d'en douter. Mais est-ce que cela va durer après le confinement ? Qu'en est-il du reste de l'écosystème ? Les gens continueront-ils à être aussi nombreux derrière leur PC pour soutenir les professionnels du gaming ? Les investisseurs seront-ils plus nombreux à croire en l'avenir de l'esport et de ses compétitions ? Voici les questions auxquelles j'essayerai de répondre après avoir fait une présentation de l'univers et un point sur la situation actuelle.

⁸ Belga. (2020, 05 avril). *Charles Leclerc remporte le Grand Prix virtuel d'Australie, Stoffel Vandoorne 6^e*. DHnet. <https://www.dhnet.be/sports/moteurs/formule-1/charles-leclerc-remporte-le-grand-prix-virtuel-d-australie-stoffel-vandoorne-6e-5e8a4caa9978e2284149e1e0>

2.1.3 Un format web plus que jamais d'actualité

Au vu des circonstances très particulières liées au COVID-19, il était impératif de se poser la question du traitement du sujet, mais également de se poser la question du format. Mon projet de base était un projet audio-visuel et je n'avais pas envie de changer. Ne pouvant plus sortir de chez moi, il fallait impérativement réfléchir à la meilleure manière de faire. Avec le confinement, tous les médias se sont adaptés en réalisant les interviews à distance. C'est donc également ce que j'ai décidé de faire, après avoir eu des expériences convaincantes dans le cadre des vidéos réalisées pour la Nouvelle Gazette Charleroi.

En effectuant des recherches sur mon sujet, j'ai tout de suite compris que le public avait trouvé un intérêt soudain aux plateformes de streaming. C'est à ce moment-là que j'ai réalisé que le format web (et plus particulièrement un format adapté à YouTube) était plus que jamais d'actualité. Traiter d'un sujet né avec internet à une période où les plateformes de streaming explosaient... Complètement logique ! Restait maintenant à trouver le style de contenu que je voulais créer, ainsi que la durée totale de mon projet.

Le premier paramètre à prendre en compte était le fait que je ne pourrais pas aller tourner et que par conséquent ma bibliothèque de rushs et d'images serait plus limitée. Le deuxième était le fait que sans ces rushs, je devrais me tourner vers des vidéos très « typées » YouTube avec des face-caméra et un montage dynamique.

A partir de là, j'ai pris la décision de ne pas traiter mon sujet en une seule vidéo, mais bien d'en faire plusieurs. Trois en l'occurrence. D'une dizaine de minutes chacune. La raison est très simple, par expérience sur YouTube, plus la vidéo est longue, plus le risque de décrocher rapidement est grand.

L'idée était donc de faire un reportage présentant l'esport comme je voulais le faire initialement, en traitant le sujet avec l'actualité à laquelle nous faisons face. Qu'est-ce que l'esport ? Comment le secteur s'est-il adapté ? Quel impact a eu le COVID-19 sur l'esport et comment le secteur s'est-il adapté ? Quel futur pour l'esport ? L'esport est-il le grand gagnant du confinement ?

Pour la partie montage, j'utiliserais du contenu trouvé sur internet, ce qui me permettrait de rendre mes vidéos dynamiques en l'associant à mes face-caméra.

2.1.4 Le public cible

Comme je l'ai déjà dit, travailler sur l'esport est un plaisir puisque c'est un domaine que j'affectionne. Mon objectif étant d'informer les gens sur le sujet, j'ai décidé de faire des vidéos ayant pour public cible... monsieur tout le monde. Tout simplement parce que je suis convaincu qu'avec le coronavirus et la mise en lumière de l'esport, c'est le moment idéal pour faire découvrir le domaine de manière un petit peu plus approfondie que ce qui se fait actuellement via le prisme des médias traditionnels.

Ce choix était également un challenge. Celui d'arriver à un contenu qui pourrait satisfaire à la fois les novices et les connaisseurs.

2.1.5 Les productions de référence

2.1.5.1 Internet

L'accès aux bibliothèques étant totalement impossible pendant le confinement, la totalité de mes recherches se sont déroulées sur internet. A cette occasion, je me suis énormément documenté sur l'esport, son histoire, ses nombreuses définitions ou encore sur tous les chiffres dont j'aurais potentiellement besoin.

Que ce soit dans les médias traditionnels, les médias spécialisés, les blogs ou les différents sites de référencement d'ouvrages. Cela m'a permis de tomber sur un très grand nombre de sources intéressantes. Voici quelques exemples :

- « La communication et le marketing dans l'expansion de l'esport en Europe », un mémoire réalisé par Matthias Meriguet en 2014 en vue de l'obtention d'un master en Management de l'Information Stratégique à Sciences Politiques Aix-en-Provence.

Il m'a permis, entre autres, de recouper les informations trouvées sur différents sites internet concernant l'histoire de l'esport. Il m'a également permis d'en apprendre plus sur le sujet avant de me lancer dans l'écriture du scénario de mes vidéos.

- Le site internet de l'association France Esports, un des principaux acteurs du développement de l'esport en France.
- Les différentes publications de Nicolas Besombes, disponibles via le lien suivant :

<https://i3sp.recherche.parisdescartes.fr/nicolas-besombes/>

Nicolas Besombes est professeur à l'Université de Paris et est un spécialiste de l'esport. C'est une des rares personnes à avoir effectué une thèse sur le sujet.

2.1.5.2 Les productions audiovisuelles

Concernant les productions audiovisuelles, elles ne m'ont pas vraiment aidé pour le contenu mais plus pour la forme de mon travail. Etant donné que je regarde régulièrement des vidéos sur YouTube, je me suis rapidement fait une idée sur la vidéo « type » que je voudrais réaliser. Certaines vidéos (ou séries de vidéos) m'ont tout de même conforté dans mon idée.

- Les séries de vidéos de la chaîne YouTube Arte Creative (<https://www.youtube.com/channel/UCcsj9criey99tkuWwi19OeA>), et notamment celle consacrée à l'esport. J'étais tombé dessus au tout début de mes recherches, bien avant le coronavirus et j'avais déjà trouvé le concept très intéressant. C'est ce qui m'avait donné l'idée de faire une série de vidéos avec à chaque fois un thème différent. Entre

temps, le COVID-19 est passé par là, mais je trouvais toujours ces vidéos aussi intéressantes.

- Les différentes vidéos de Luana Fontana, étudiante en journalisme à l'Ecole de Journalisme de Louvain-la-Neuve.
(<https://www.youtube.com/channel/UCqOtBo4z10E3YC-7AVJ3ilA>)
Je trouve ces vidéos à la fois très bien réalisées et très simples à comprendre. C'était totalement le genre vers lequel j'avais prévu de m'orienter et ces vidéos m'ont confirmé que c'était une bonne idée.
- Il y a également les vidéos d'Hugo Décrypte, qui réalise des vidéos en lien avec l'actualité grâce à des montages simples et de nombreuses animations qui les rendent agréables à regarder et simples à comprendre.
(<https://www.youtube.com/channel/UCAcAnMF0OrCtUep3Y4M-ZPw>)

2.2 La réalisation des vidéos

2.2.1 L'écriture des vidéos

Une des premières choses que j'ai fait après avoir avancé dans mes recherches sur l'esport, a été d'écrire un premier jet. Un plan détaillé que je pourrais compléter avec de nouvelles informations, mais qui me permettrait également par la suite d'écrire le script de mes vidéos.

Le but était d'avoir tout le contenu de la vidéo posé sur papier avant de faire une quelconque interview, afin de ne louper aucune information, ou au contraire de pouvoir modifier après l'interview en cas d'erreur.

Après plusieurs réécritures, j'ai terminé par avoir la version finale de mon script, qui m'a également servi de prompteur pendant mes tournages.

2.2.2 Les contacts

Pour la prise de contact, j'ai eu la chance d'avoir une réponse très rapide de la première personne que j'ai contactée : Visso. Je l'ai contacté via la page Facebook de la DH, DH esport. Ce contact rapide m'a permis de m'entretenir plusieurs fois avec lui avant de réaliser l'interview. En plus d'avoir eu la chance d'avoir son avis sur les différentes informations concernant l'esport (et notamment l'esport belge), j'ai pu entrer en contact avec différentes personnes qu'il m'a conseillées, comme Tybot par exemple.

La deuxième phase de contacts s'est avérée plus compliquée. J'ai fait face à plusieurs mails, messages Facebook ou LinkedIn sans réponses, ou avec des réponses négatives. Heureusement cela n'a pas eu d'impact négatif puisque le vent a rapidement tourné. En participant à une conférence organisée par Level 256 sur Twitch concernant la sortie de la crise pour l'esport, j'ai pu discuter avec plusieurs intervenants qui ont par la suite accepté que l'on reprenne contact pour mes interviews. Globalement la prise de contact s'est donc assez bien déroulée puisque j'ai réussi à avoir des intervenants effectuant tous des choses différentes dans l'esport.

2.2.3 Le tournage des interviews

Pour le tournage des interviews, tout s'est logiquement fait à distance. J'ai une fois de plus eu la chance d'avoir des intervenants très disponibles pour m'aider dans la réalisation de mon projet.

Après discussion avec monsieur Derèze, qui m'a conseillé d'avoir plusieurs intervenants pour chaque vidéo, j'ai décidé de sélectionner deux personnes pour la deuxième vidéo et deux personnes pour la troisième vidéo. Je voulais absolument avoir les deux intervenants en même temps afin qu'ils puissent réagir ensemble, le but étant d'avoir une partie interview assez dynamique.

Tout s'est très bien déroulé puisque pour les deux vidéos, nous avons réussi à trouver des créneaux qui convenaient à tout le monde.

2.2.4 Le tournage des face caméra

Bien que j'ai écrit les textes de mes face caméra avant de faire les interviews, j'ai attendu la fin des enregistrements pour pouvoir modifier mon texte en cas de problème ou de changement de programme.

Le principal problème que j'avais était de sélectionner l'endroit où j'enregistrerais. J'ai finalement décidé de le faire chez moi, devant un mur assez simple afin de pouvoir ajouter des animations dessus au montage.

J'ai tourné les face caméra de mes trois vidéos le même jour avec mon appareil photo posé sur un pied et un micro relié à mon téléphone.

2.3 La dernière ligne droite

2.3.1 Le dérushage

Pour ne pas tout mélanger et parce que je pense que c'est le plus simple, j'ai travaillé vidéo par vidéo. J'ai donc commencé par dérusher mes face caméra de la première vidéo, pour enchaîner avec le dérushage de l'interview de Visso. J'ai ensuite fait pareil pour la deuxième puis la troisième vidéo.

Le dérushage des interviews m'a pris beaucoup de temps, beaucoup plus que le dérushage de mes face caméra. Probablement à cause de plusieurs facteurs :

- Le fait de faire deux interviews en une.
- Le fait de tout enregistrer à distance avec parfois du matériel de qualité médiocre ou des connexions instables.

Après avoir enfin tout dérushé, la suite logique a été le montage.

2.3.2 Le montage

Pour le montage, j'ai utilisé le logiciel Adobe Première pro. Un des avantages du confinement a été d'avoir accès à la suite Adobe gratuitement. J'avais déjà utilisé ce logiciel tout au long de mon stage chez TVCom l'an dernier et je le trouve assez simple pour une utilisation basique.

L'idée du montage était de séparer chaque vidéo en deux parties. Une partie d'environ 5 minutes pendant laquelle on me retrouve pour des explications sur le sujet et une deuxième partie, d'environ 5 minutes également, consacrée à l'interview et donc aux réactions du ou des intervenants.

Pour la première partie, celle des face caméra, il y avait un double challenge pour moi. Arriver à réaliser un montage dynamique pour ne pas perdre le

spectateur, mais aussi arriver à réaliser des animations de qualité, qui sont d'une importance cruciale dans un travail de ce type.

C'est probablement la partie que j'appréhendais le plus (avec la gestion du son) puisque je n'avais jamais réalisé ce genre d'exercice et que je ne sais pas utiliser After Effects. Heureusement pour moi, j'ai un petit peu touché à photoshop il y a quelques années. Entre mes quelques connaissances et les tutoriaux trouvés sur internet, j'ai finalement réussi à réaliser toutes les animations que je voulais. Bien entendu, cela pourrait être amélioré avec l'aide d'un vrai monteur, mais je suis déjà assez satisfait de ce que j'ai réussi à faire.

Concernant l'image et le son, je suis également relativement satisfait. Un peu moins pour l'image que pour le son puisque seule la première vidéo est totalement nette. J'ai probablement bougé légèrement l'appareil photo lors du tournage, ce qui a dû modifier légèrement le focus. Avec quelques fonctionnalités de première, j'ai tout de même réussi à rattraper en partie cette erreur.

2.3.3 YouTube

2.3.3.1 Création de « Parlons-en »

Pour aller jusqu'au bout de mon idée et pour contextualiser au maximum mon travail, j'ai créé une chaîne YouTube nommée Parlons-en, sur laquelle j'ai uploadé les vidéos.

Pour expliquer rapidement, l'idée est de contextualiser les vidéos en les mettant en situation réelle, à l'image d'un prototype. Cette chaîne pourrait tout à fait par la suite servir pour réaliser de nouvelles séries de vidéos consacrées à des sujets d'actualité comme par exemple les élections aux

Etats-Unis avec toujours une question liée au thème et à laquelle j'essayerais d'apporter une réponse.

Voici le lien vers la chaîne :

<https://www.youtube.com/channel/UCp4CNUVVPSClepRaj1gUIEw>

Les vidéos sont volontairement non répertoriées et ne sont donc accessibles qu'avec les liens que vous retrouverez ci-dessous. Il faudra donc malheureusement ouvrir chaque lien pour accéder à la vidéo suivante.

Concernant le nom donné à la chaîne, le but était de trouver un nom qui puisse aller pour toute la chaîne et pas seulement pour cette série de vidéo. L'idée des vidéos étant de laisser des acteurs du secteur donner leur point de vue, j'ai décidé de nommer la chaîne : Parlons-en.

2.3.3.2 Liens d'accès aux vidéos :

Lien d'accès à la vidéo de présentation et de contextualisation du travail :

- <https://youtu.be/0Re8WSiueC0>

Lien d'accès à la première des trois vidéos consacrées à l'esport et au confinement :

- <https://youtu.be/IiV3BwNEivo>

Lien d'accès à la deuxième des trois vidéos consacrées à l'esport et au confinement :

- <https://youtu.be/D31Ff7X6H0E>

Lien d'accès à la troisième et dernière vidéo de cette série consacrée à l'esport et au confinement :

- <https://youtu.be/rwTNVNw6G4g>

Partie 3 : Réflexion personnelle critique et prospective implantée dans le champ des pratiques journalistiques

3.1 Vivre la crise comme une opportunité

Depuis le début de l'année, la situation est très particulière pour tout le monde. Une grande partie de la planète s'est retrouvée confinée, sans possibilité de faire autre chose que du télétravail. Pour des journalistes, cela est très paradoxal puisque la profession veut généralement aller sur le terrain, au contact des gens.

En tant qu'étudiants, nous avons été particulièrement pénalisés puisque la majorité des projets initiaux sont tombés à l'eau. Mais finalement, je pense que nous sommes en droit de nous demander si ce n'est pas un mal pour un bien. Pour nous, comme pour l'ensemble de la profession journalistique. Cela fait maintenant un moment que l'on entend que le journalisme doit se réinventer, et le coronavirus est un prétexte parfait pour le faire. Et plus qu'un prétexte, c'est même devenu une obligation. On l'a vu avec le nombre impressionnant d'interviews à distance réalisées pendant la crise.

J'ai ressenti ce sentiment d'échec au moment où nous avons appris que nous ne pouvions plus aller sur le terrain. Aujourd'hui, je le ressens comme une opportunité. L'opportunité d'essayer de nouvelles choses, de sortir de ma zone de confort avec des sujets classiques et un traitement classique.

De plus en plus de médias cherchent des solutions pour s'adapter au public. Un public qui est très orienté vers le web. C'est ce que j'ai cherché à faire moi aussi. Toucher un autre public que celui qui regarde le journal de 20h tous les soirs. Résultat, je me suis retrouvé à faire comme beaucoup de médias

actuellement, des interviews à distance, des mails, des messages via les réseaux sociaux. J'ai dû me débrouiller tout seul, du début à la fin, mais je suis satisfait. Pas de là à dire qu'après avoir découvert un format assez particulier je ne ferai plus que ça, mais satisfait d'avoir pu essayer, d'avoir été obligé de tester mes compétences.

Il suffit de se pencher sur les audiences des plateformes de streaming pour se rendre compte que le journalisme est encore loin du compte et devra, selon moi, se rapprocher encore bien plus d'internet et des réseaux sociaux. Parmi tous les problèmes liés au COVID-19, il y a une éventualité positive et je pense qu'il aurait été vraiment dommage de passer à côté.

3.2 Réflexion critique

Dans l'ensemble, je suis assez satisfait du travail que j'ai réalisé et je suis content d'avoir saisi cette opportunité. J'ai encore une marge de progression importante car c'est un format qui n'est pas aussi simple que ce que l'on pourrait penser. Il faut savoir tout faire. Le son, l'image et en plus de cela, avoir quelques compétences supplémentaires si on veut réaliser un montage très esthétique. Je regrette de n'avoir aucune compétence sur After Effect par exemple car cela m'aurait vraiment aidé.

La bonne gestion du son est également quelque chose de très compliqué. C'est la chose avec laquelle j'ai le plus de mal en général. Cette fois-ci, le son est loin d'être parfait et chacune de mes vidéos pourrait passer au mixage, mais ce n'est pas possible lorsque l'on travaille seul comme je l'ai fait.

Autre petit point mais qui a tout de même son importance, si je devais le refaire ou que je devais traiter un autre sujet de la même manière, je pense que je ne ferais plus trois vidéos mais seulement deux. Les vidéos deux et trois auraient pu ne faire qu'une. Même si le sujet est très intéressant, le public décroche très vite sur internet et je pense que réaliser, au total, une demi-heure de vidéo explicative comme je l'ai fait, c'est trop.

Partie 4 : Remerciements et bibliographie

4.1 Remerciements

Un grand merci à mon promoteur de mémoire, monsieur Gérard Derèze, son temps, son écoute et ses précieux conseils qui ont été une des clés de la réalisation des vidéos que vous allez visionner.

Merci également à l'ensemble des membres de l'Ecole de Journalisme de Louvain-la-Neuve, professeurs, mais également professeurs invités, assistants et tous ceux qui ont contribué à ces deux années intenses mais tellement enrichissantes de notre formation au métier de journaliste.

Je tiens aussi à remercier toutes les personnes ayant contribué à la réalisation de ce mémoire-projet, en m'apportant de l'aide, des informations, des contacts ou en acceptant de prendre le temps de répondre à mes questions.

Un énorme merci à Visso, invité de la première vidéo, qui m'a offert son temps à plusieurs reprises et qui m'a permis d'avancer de manière considérable dans mon travail.

Merci aussi à Tybot, Kittyih, Hugo et Ophélie, les intervenants des deuxièmes et troisièmes vidéos.

Merci à Tom Rousseau pour son aide dans le cadrage et la prise de son, à Yannick et Aurélie pour leur soutien et leur présence, ainsi qu'à tous ceux qui ne seront pas cités mais qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire.

Merci à Romane pour son soutien et sa motivation au quotidien.

Enfin, merci du fond du cœur à mon père, ma mère, mes frères pour leur présence et leur soutien sans faille tout au long de ma scolarité et sans qui ces vidéos n'auraient jamais vu le jour.

4.2 Bibliographie

- *Amazon rachète Twitch pour 970 millions de dollars.* (2014, 25 août). Le Figaro. <https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2014/08/25/32001-20140825ARTFIG00329-amazon-racheterait-twitch-pour-un-milliard-de-dollars.php>
- Andureau, W. (2017, 02 novembre). *La grande ruée des sponsors vers l'e-sport.* Le Monde. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/11/02/la-grande-ruée-des-sponsors-vers-l-e-sport_5209116_4408996.html
- Besombes, N. (2016, 25 février). *Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique.* Sciences du jeu. <https://journals.openedition.org/sdj/612?lang=en#tocto1n4>
- Carcolse, E. (2020, 07 mai). *Le confinement va-t-il enfin démocratiser l'e-sport auprès des marques ?* La Réclame. <https://lareclame.fr/reznik-bold-234080>
- *Cyberathlete Professional League.* (2020, 18 avril). Wikipédia. https://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League
- Davan-Soulas, M. (2020, 03 avril). *L'esport, nouveau terrain de jeu des sportifs confinés.* LCI. <https://www.lci.fr/autres-sports/coronavirus-l-esport-nouveau-terrain-de-jeu-des-sportifs-en-confinement-gaming-football-fifa-2149894.html>
- David, R. (2020, 20 avril). *Les joueurs de e-sport aussi pâtissent du confinement : "On est loin du cliché du geek sur son canapé".* Europe 1. <https://www.europe1.fr/sport/les-joueurs-de-e-sport-professionnels-egalement-impactes-par-le-confinement-on-est-loin-du-cliche-du-geek-affale-sur-son-canape-3963182>
- Dekonink, B. (2020, 23 avril). *Coronavirus : l'e-sport n'échappe pas à la crise.* Les Echos. <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/coronavirus-le-sport-nechappe-pas-a-la-crise-1197402>
- Dibout, T. (2018, 28 novembre). *Histoire de l'esport : Jeu vidéo et compétition, 30 ans avant.* Esport insights. <https://esport-insights.com/jeu-video-et-competition-30-van>
- *Esport(s) : Définition et orthographe.* (2018, 19 mars). France Esports. <https://www.france-esports.org/esports-definition-et-orthographe/>

- Fages, C. (2020, 06 avril). eSport : comment en profiter pendant le confinement ? E-marketing. <https://www.e-marketing.fr/Thematique/media-1093/Breves/eSport-comment-profiter-pendant-confinement-348501.htm>
- Horel, T. (2020, 06 avril). *Les ventes de jeux vidéo explosent avec le confinement*. RTBF. https://www.rtf.be/info/societe/onpdp/detail_les-ventes-de-jeux-video-explosent-avec-le-confinement?id=10474229
- *Histoire de l'esport*. (2013, 20 avril). Millenium. <https://www.millenium.org/news/115435.html>
- Ilario, M. (2018, 04 décembre). *Joueurs professionnels, caster, coach... Les nouveaux métiers du esport*. CIDJ. <https://www.cidj.com/orientation-metiers/secteurs-a-decouvrir/joueurs-professionnels-caster-coach-les-nouveaux-metiers-du-esport>
- Mirelli, A. (2018, 06 février). *Le record du monde de Donkey Kong a une nouvelle fois été battu*. RTBF. https://www.rtf.be/tendance/techno/detail_le-record-du-monde-de-donkey-kong-a-une-nouvelle-fois-ete-battu?id=9832150
- Pannekeet, J. (2019, 12 février). *Newzoo: Global Esports Economy Will Top \$1 Billion for the First Time in 2019*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>
- Popcorn. (2020, 19 juin). *Evolution de Twitch, des animaux exotiques & la chronique de Kameto [Vidéo]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HsXJbX0q2Oo&t=2909s>
- *Twitch*. (2020, 05 juillet). Wikipédia. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Twitch>
- Uther. (2020, 31 mars). *L'édito des MMO - Le jeu en ligne à l'heure du confinement*. JeuxOnline. <https://www.jeuxonline.info/actualite/57697/edito-mmo-jeu-ligne-heure-confinement>

- Vallade, C. (2020, 3 février). *Qu'est-ce que l'esport ? Retour sur un marché en plein boom*. MBA MCI. <https://mbamci.com/esport-definition-histoire-jeux-public-joueurs-business/>
- Zaffagni, M. (s. d.). *E-sport*. Futura. <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/jeux-video-e-sport-16445/>

