

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

**Jouer au football sans les yeux :
présentation de la discipline à travers un
long format web et une série de portraits
audio en immersion avec les acteurs du
cécifoot**

Auteur : Pierre Buchkremer et Guillaume Debry
Promoteur(s) : Gérard Derèze
Année académique 2020-2021
Master [120] en journalisme

Table des matières

Table des matières	1
1 Introduction.....	1
2 Cadrage théorique.....	2
2.1. Origines du cécifoot.....	2
2.2. Cécité et déficience visuelle	3
2.2.1. Définitions.....	3
2.2.2. Quelques chiffres	3
2.2.3. Classification officielle en cécifoot.....	3
2.3. Football, futsal et cécifoot : éléments de comparaison	4
2.4. Bienfaits de la pratique du handisport et du cécifoot	5
2.5. Cécifoot en Belgique et financement	6
3 Démarche globale.....	7
3.1 Choix du sujet	7
3.2 Renforcement du bagage théorique.....	9
3.3 Rencontres et entretiens exploratoires	10
3.4 Approche empirique ethnographique	10
3.4.1 Carnet de route et métaréflexion permanente	11
3.4.2 Un positionnement spécifique.....	12
3.4.3 Du terrain et du temps long.....	13
3.5 Une structure bicéphale.....	14
3.5.1 Impact de la crise du coronavirus et évolution des formats envisagés	15
3.5.2 Choix d'un double médium.....	17
3.5.3 Angle	17
4 Série de podcasts	18
4.1 Construction des épisodes et méthode	18
4.1.1 Productions de référence	18
4.1.2 Méthode et choix des acteurs	22
4.1.3 Voix off et ton employé	24
4.1.4 Habillage sonore	25
4.1.5 Matériel et aspects techniques.....	27
4.2 Récapitulatif des difficultés.....	27
5 Article long-format WEB	27
5.1 Plus-value	27
5.2 Deux outils : Wix et Genial.ly	28
5.3 Exploitation des forces du format	29

5.4	Longueur	30
5.5	Quatre contenus interactifs	31
5.5.1	Ligne du temps	31
5.5.2	Terrain interactif.....	31
5.5.3	Quatre spécificités du cécifoot.....	32
5.5.4	Image interactive.....	32
5.6	Autres remarques méthodologiques	32
5.7	Photos et droits à l'image	33
5.8	Récapitulatif des difficultés	34
6	<i>Valorisation et contextualisation de la production</i>	34
6.1	Plus-value éditoriale.....	34
6.2	Logique de série, teasing et liens entre contenus.....	35
6.3	Podcast, teasing et liens entre contenus.....	35
6.4	La RTBF comme média-cible	36
6.5	Public-cible.....	37
6.6	Titraile et réseaux sociaux	38
6.7	Raisonnement éditorial	38
6.8	Prospectives	39
7	<i>Conclusion.....</i>	40
8	<i>Annexes</i>	1
9	<i>Bibliographie</i>	1
9.1	Ressources scientifiques.....	1
9.2	Presse et audiovisuel.....	4
9.3	Ressources en ligne	7

REMERCIEMENTS

Nos remerciements s'adressent bien évidemment à toute l'équipe du Cécifoot Charleroi. Son staff, ses joueurs, son président. Ils n'ont jamais hésité à nous ouvrir leurs portes et à nous consacrer du temps. Difficile de compter les heures d'entretiens et d'observations qu'ils nous ont accordées. Nous leur devons d'avoir pu expérimenter une pratique journalistique de temps long. Un merci tout particulier à Michel Bertinchamps et à son fils, Jean Michel, ainsi qu'à Alicia, et Filippo.

Notre reconnaissance va aussi aux arbitres, Michael Piecq et Tom De Bruyne, qui ont sillonné la Belgique pour partager avec nous leur vécu et leur expérience. Nous remercions chaleureusement Hakim, qui nous a accordé sa confiance et a accepté de nous livrer son histoire sans filtres.

Merci à Perrine Suinen qui nous a permis de mieux connaître la problématique de la cécité, grâce à sa disponibilité et au demi-jour de formation sur mesure qu'elle nous a concoctée.

Merci à François Chavalle qui nous a accompagné au fil de nos « desideratas » et nous a offert le luxe d'un habillement personnalisé à la hauteur de nos espoirs (et même au-delà !). Nous avons la chance de profiter des compétences d'un futur ingénieur du son en la personne de Pierre-Alexandre Corbisier, notre « harmonisateur de son ». Grand merci à lui. Stefan Groenveld et Rob Baker nous ont offert le partage de leurs photos. Nous avons apprécié leur générosité et nous les en remercions sincèrement. Merci à toute l'équipe de Sankt Pauli Blindenfussball de nous avoir accueilli à un tournoi international malgré les obstacles liés à la crise.

Merci à notre entourage, famille, amis, qui nous a prêté une oreille et ont accepté de devenir un échantillon test de qualité. Nous avons été sensibles à leur patience et à leur bienveillance face à nos longues journées d'absence.

Merci aussi à La Famey, on vous renvoie la force du Bayern.

Enfin, du fond du cœur, nous voulons adresser un merci empreint d'émotion à Monsieur Gérard Derèze. Nous sommes honorés de voir notre mémoire promu par ses soins, bien conscients d'être parmi les derniers à avoir eu cette chance. Nous espérons qu'à travers notre travail se reflète sa personnalité, son approche humaine, sa bienveillance durant ces deux années difficiles et l'affection profonde qu'il porte au monde du sport.

<https://soundcloud.com/user-390380284/episode-2-je-suis-tes-yeux>

<https://soundcloud.com/user-390380284/le-foot-autrement-episode-1-voy>

<https://soundcloud.com/user-390380284/le-foot-autrement-episode-3-la-deuxieme-vie-dhakim>

<https://pierrebuchkremer3.wixsite.com/lefootautrement>

MOT DE PASSE POUR VISIONNER LES VIDÉOS : EJL2021

1 Introduction

Le terme de cécifoot, mot-valise composé des termes « cécité » et « foot », frappe par son caractère sibyllin et énigmatique. Lorsque, sur les conseils de l'équipe professorale de l'École de Journalisme de Louvain, nous nous sommes essayés à la couverture d'un tournoi à titre d'exercice, nous nous sommes rendu compte que notre ignorance de cette discipline était à la hauteur de notre stupéfaction, puis de notre grande curiosité : autant d'éléments qui ont désigné ce sport méconnu comme un sujet de mémoire évident pour nous qui, non contents d'être des passionnés de la pratique journalistique sportive, avons été particulièrement séduits par la perspective de pouvoir pénétrer ce microcosme. Il nous est rapidement apparu que le cécifoot remplit des objectifs qui vont bien au-delà de la simple pratique sportive : ses membres sont soudés par le sentiment primordial d'appartenance à une communauté, d'autant plus spécifique que tous partagent, à des degrés variables, le même handicap. Plus d'une année plus tard et à la faveur de multiples immersions au sein de l'équipe de Cécifoot Charleroi, nous avons souhaité, par cette série de podcasts, restituer avec justesse la richesse de nos rencontres, des instants passés en compagnie de ces personnes simples et extraordinaires. À bien des égards, ce projet nous a sortis de notre zone de confort, poussés à explorer une posture journalistique complexe, entre confiance et juste distance. Nous avons également été challengés par le contexte sanitaire : la pandémie ayant laissé le secteur du sport exsangue pendant de nombreux mois, il nous a fallu réinventer, faire preuve de résistance face aux multiples imprévus. Cette implication renforcée nous a permis, en tant qu'étudiants, de maintenir un cap pendant ces deux années d'études considérablement bousculées par la crise, de dépasser les frustrations au profit d'un projet au long cours qui nous tenait à cœur.

Par cette apostille, nous souhaitons partager l'évolution de notre réflexion et détailler l'envers d'un décor, d'une aventure. Dans la première partie, nous proposons un bref cadrage théorique qui permet au lecteur de se familiariser avec le thème de notre travail (2). Nous exposons ensuite la démarche prise au sens global, du choix du sujet à la structure bicéphale qui s'est

progressivement dégagée (3). Les deux types de productions sont ensuite détaillés pour tenter de démontrer que rien n'a été laissé au hasard et rendre compte du travail de fond pour aboutir à deux produits finis, dont la série de podcasts constitue la pièce maîtresse. Nous évoquons dans ces deux parties tant les motifs de satisfactions que les nombreuses difficultés rencontrées sur notre chemin (4 et 5). Avant de conclure, nous exposons la stratégie éditoriale qui a dicté tous les choix concrets que nous avons posés pour valoriser notre production (6).

2 Cadrage théorique

2.1. Origines du cécifoot

Le cécifoot ou football à cinq est une discipline destinée aux non-voyants et aux malvoyants. Il trouverait ses **origines en Espagne** dans les années 1920. La date demeure un peu floue, étant donné le peu de documentation existant sur le sujet. Quelques bribes de sites internet, dont les sites web de fédérations d'handisport, peuvent tout de même nous permettre d'avancer cet élément.

Les règles de jeu ont été formalisées au Brésil dans les années 1960 : le jeu s'effectuera à cinq contre cinq. La discipline a ensuite été importée en Europe par les Espagnols quelques années plus tard. Ce sport a rejoint l'IBSA (International Blind Sports Association, la plus haute instance de sport pour déficients visuels) en 1996. Les premiers tournois continentaux seront organisés un an plus tard. Depuis 2004 et les Jeux d'Athènes, le cécifoot est également une **discipline paralympique**.

Le Brésil domine la discipline avec quatre titres mondiaux et toutes les médailles d'or de l'histoire du cécifoot aux Jeux paralympiques. Les autres équipes nationales les plus performantes sont la Chine, l'Argentine, la France ou encore le Maroc.

2.2. Cécité et déficience visuelle

2.2.1. Définitions

La déficience visuelle est une notion parfois difficile à cerner. On établit la qualité de la vision d'une personne selon deux paramètres :

- **L'acuité visuelle** représente la capacité à distinguer détails, formes et couleurs. Elle est importante pour les activités de lecture, la reconnaissance des traits du visage. L'acuité visuelle se mesure en dixièmes, grâce à des échelles d'optométrie.
- **Le champ visuel**, ou perception périphérique, est l'angle de vue de la personne. Il permet la perception du mouvement et la vision dans l'obscurité et se mesure en degrés. Une personne à la vision parfaite possède un champ visuel équivalant à 180 degrés.

L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) distingue cécité et déficience visuelle sur base de ces paramètres. La notion de cécité désigne le fait d'avoir une acuité inférieure à 1/20 et/ou un champ visuel inférieur ou égal à 10 degrés. En revanche, on parle de déficience visuelle lorsque l'acuité est inférieure à 3/10 et/ou le champ visuel inférieur ou égal à 20 degrés. Ces mesures sont toujours prises au meilleur œil et après correction de celui-ci (OMS, 2016).

Au niveau mondial, l'OMS a recensé parmi les principales **causes de déficience visuelle** : les défauts de réfraction non corrigés, la cataracte, la dégénérescence maculaire liée à l'âge (DMLA), le glaucome, la rétinopathie diabétique, l'opacité cornéenne, le trachome.

2.2.2. Quelques chiffres

Dans le monde, selon les estimations de l'Organisation Mondiale de la Santé, 253 millions de personnes souffrent de déficience visuelle. Parmi celles-ci, 36 millions sont aveugles et 217 millions souffrent d'une déficience visuelle qui peut être modérée à sévère (OMS). En Belgique, il n'y a guère de données statistiques précises disponibles. Selon des estimations de l'OMS, le taux moyen de cécité en Belgique avoisine 1,4 pour 1.000 personnes.

2.2.3. Classification officielle en cécifoot

Pour participer aux compétitions, les athlètes ayant une déficience visuelle doivent être soumis à une **classification visuelle**, conduite par un

ophtalmologue par lequel sont évalués l'acuité et le champ visuel (Silva, Duarte, et al. 2012). L'IBSA classe les athlètes en trois catégories (IBSA, 2012) :

- B3 : acuité visuelle entre 1/10 et 1/25 et/ou un champ visuel inférieur à 40 degrés.
- B2 : acuité visuelle entre 1/30 et 1/400 et/ou un champ visuel inférieur à 10 degrés.
- B1 : acuité visuelle inférieure à 1/400.

Seuls les **joueurs classifiés « B1 »** peuvent participer à des tournois internationaux comme les Championnats d'Europe, les Championnats du monde, ou les Jeux Paralympiques, puisque l'IPC (International Paralympic Committee) utilise le même critère de sélection des joueurs.

Durant les matches, les athlètes doivent porter des patches sur les yeux, recouverts d'un masque homologué par l'IBSA, pour maintenir tous les joueurs malvoyants sur le même pied d'égalité (IBSA).

2.3. Football, futsal et cécifoot : éléments de comparaison

Le cécifoot s'inspire des règles du football et plus spécifiquement du futsal (football en salle), adaptées au handicap de ses pratiquants. Les matches se déroulent en 2x25 minutes sur une surface de vingt mètres sur quarante, soit les mêmes dimensions qu'un terrain de futsal. Les goals sont aussi de mêmes dimensions (3 mètres sur 2 mètres). Le terrain de cécifoot est délimité par des barrières latérales de 1,2 mètre de hauteur : fixes – en compétitions officielles – ou gonflantes. Les équipes comptent un gardien de but voyant et quatre joueurs malvoyants (B2-B3) ou non-voyants (B1). Il n'y a pas de hors-jeu, contrairement au football. Le ballon de cécifoot fait la même taille que celui de futsal (taille 4) mais il comporte des grelots, afin que les joueurs puissent le repérer sur le terrain grâce au son. Comme en futsal, les remplacements sont illimités en cécifoot.

En cécifoot, le son a une importance primordiale. Le terrain est donc divisé en trois zones [Figure 1] Chaque zone correspond à un « guide » voyant : le gardien donne des consignes dans la zone défensive, l'entraîneur au milieu,

et le guide derrière le but dirige les attaquants. Ces acteurs voyants peuvent donner des instructions uniquement quand le ballon se situe dans leur zone. Autre spécificité par rapport au futsal, le gardien de cécifoot ne peut toucher le ballon que dans une zone très réduite mesurant deux mètres sur cinq devant son but. Les joueurs de cécifoot, sans la vue, utilisent également d'autres signaux prévus pour se repérer et se signaler en disant « *voy* ». Cette interjection espagnole – « j'arrive » en français – doit être sans cesse répétée par les joueurs lorsqu'ils se déplacent sur le terrain dans le but d'éviter un maximum de contacts, ceux-ci étant très fréquents dans la discipline. Le silence est demandé aux spectateurs pendant le cours du jeu, afin de ne pas distraire les athlètes.

Les techniques développées par les joueurs ne sont pas les mêmes qu'au football valide. Par exemple, la conduite de balle s'exécute avec l'intérieur des deux pieds, la balle passant de l'un à l'autre pour éviter au maximum la perte de son contrôle. Le jeu est aussi plus individualiste car les passes sont, logiquement, plus compliquées à délivrer avec précision.

2.4. Bienfaits de la pratique du handisport et du cécifoot

La cécité a des impacts sur la capacité de locomotion, la communication et les AVJ (Activités de Vie Journalière) (Crews & Campbell, 2001; Holbrook, Caputo, Perry, Fuller, & Morgan, 2009; Tröster, 1993; West et al., 2002).

Les joueurs de football aveugles perçoivent les espaces différemment des joueurs valides, ils sont en mesure de pointer les stimulus et de catégoriser les directions cardinales et intermédiaires avec une plus grande précision en raison de leurs autres sens développés grâce à la force d'adaptation de leur corps. De plus, cette déficience visuelle amène un développement d'autres organes sensoriels, comme l'ouïe (Cattaneo et al., 2008).

Lewald (2013) a démontré aussi que les personnes aveugles peuvent se concentrer sur le mouvement auto-induit des sons externes (ceux résultant des mouvements du corps) plus intensément que les personnes voyantes, en raison de leur plus grande demande d'analyse du mouvement induite par l'absence de vision. Il existe aussi une relation entre le sport ou l'entraînement

physique et **l'amélioration des fonctions cognitives** dans le traitement des indices perceptifs et la focalisation de l'attention (Mann, Williams, Ward et Janelle, 2007).

La pratique sportive par les personnes aveugles améliorerait aussi leur **représentation spécifique de l'espace** construite sur la base d'informations auditives et autres informations sensorielles, compensant ainsi leur manque – ou absence – d'informations visuelles. Les athlètes aveugles ont donc une organisation spatiale plus fonctionnelle des informations auditives par rapport aux non-athlètes aveugles et aux personnes voyantes (Velten et al., 2014) grâce à l'exercice régulier du football pour aveugles ou du moins à la demande plus élevée de locomotion auditive. Ce qui confère aux athlètes non-voyants des capacités spatiales meilleures que les non-sportifs pour l'orientation et la locomotion dans la vie quotidienne (Velten et al., 2014).

2.5. Cécifoot en Belgique et financement

La Belgique a accueilli sa première équipe de Cécifoot en 2001, Anderlecht, née sous le statut d'ASBL. En 2012, Cécifoot Charleroi voit le jour sous l'impulsion de Jean-Michel Bertinchamps et Thomas Henreaux, professeur d'éducation physique. Le club carolo, jusque-là sous la coupole d'Anderlecht devient une structure autonome en fondant sa propre ASBL un an plus tard. Le Standard fait son apparition en 2018. Il n'y a, à ce jour, aucune équipe flamande, ni de championnat officiel. Les **trois clubs belges** peuvent compter sur un soutien plus ou moins important de l'équipe fanion valide. **Anderlecht, le Standard et Cécifoot Charleroi** sont intégrés aux fondations de leur club. Cécifoot Charleroi est, par exemple, intégré à la Fondation Sporting de Charleroi depuis sa création en 2015. Les clubs bénéficient de la visibilité de l'homologue de D1A et profitent aussi de leurs installations d'entraînement (Neerpede, Académie Robert-Louis Dreyfus et Centre du Bois Planté). L'équipe de Charleroi, par exemple, peut compter sur des **aides ponctuelles**, comme un financement de son nouveau terrain à hauteur de 10% du budget, ce qui représente environ 400.000 euros. Les équipes de Cécifoot peuvent aussi se faire aider par les autorités locales ou régionales (Infrasports

pour les infrastructures, par exemple) et soumettre des demandes à des organisations comme Cap48.

En dépit de ces aides, les clubs sont en recherche constante de fonds supplémentaires pour organiser des tournois (logement des équipes, location d'infrastructures, arbitres...) et se développer sur la scène nationale et internationale. L'ensemble des encadrants s'investissent de façon tout à fait bénévole. **L'équipe nationale belge** a, pour sa part, été créée en 2014 et a disputé sa première compétition lors de l'« IBSA Euro Challenge Cup » en République Tchèque. La Ligue handisport a d'abord pris en charge la coordination et la gestion de l'effectif jusqu'en 2018 avant que l'Union Belge ne reprenne la main. Aujourd'hui, l'équipe nationale tente de se relancer à travers un **partenariat entre l'Union belge** (via l'Association des Clubs Francophones de Football « ACFF » et la Royal Belgian Football Association « RBFA ») et la **Ligue handisport**, mais la crise sanitaire et le manque de joueurs compliquent la tâche des deux organismes. Le dernier tournoi international disputé par les *Belgian Blind Devils* est le Championnat d'Europe à Rome en 2019. La Belgique ne s'est jamais qualifiée pour les Championnats du monde, ni les Jeux Paralympiques.

3 Démarche globale

Dans cette partie, nous exposons notre démarche et détaillons la progression de notre travail et de notre réflexion. Nous justifions d'abord la démarche globale du projet dans son ensemble, avant de détailler la méthodologie adoptée pour les deux types de production proposés. Enfin, nous contextualisons le produit journalistique dans son ensemble et joignons des indications en matière d'édition, de logique éditoriale, de public-cible et de valorisation possible de ces contenus.

3.1 Choix du sujet

En février 2020, nous avons manifesté notre intérêt pour couvrir un tournoi de cécifoot, proposition formulée par l'équipe de Cécifoot Charleroi. Ignorant tout de cette discipline, nous avons décidé d'aller voir un match amical et quelques entraînements de l'équipe de Charleroi pour préparer ledit tournoi. Nous avons alors découvert ce qui nous a semblé être un univers à part entière, mû par des enjeux qui **dépassent la simple pratique du sport**. En

effet, nous avons senti que le cécifoot offrait à ses acteurs un environnement se distinguant par son énergie singulière, humaine et positive. C'est cette **dimension humaine** que nous avons voulu explorer : quel rôle le cécifoot joue-t-il dans la vie des acteurs ? A-t-il un impact sur leur vie quotidienne ? Si oui, le(s)quel(s) ?

Nous avons aussi constaté que la discipline était **très peu médiatisée** en Belgique. Elle n'en demeurait pourtant pas moins intéressante d'un point de vue journalistique : d'abord, les rares études scientifiques ont démontré que les compétences acquises par la pratique du cécifoot avaient des **répercussions positives sur le quotidien** des joueurs malvoyants et non-voyants (cf. supra), leur permettant d'acquérir une plus grande autonomie hors des terrains. Nous avons aussi fait le pari qu'une médiatisation pouvait contribuer à l'intérêt général, en ce qu'elle permet de montrer une **image positive du handicap**, dans une société où il est souvent perçu négativement (Al Adlouni, S. et al., 2011). Le football étant le sport le plus populaire en Belgique, nous pensons que le choix de son adaptation handisportive peut permettre d'intéresser un **plus large public**. Le caractère **original** du sujet nous a également motivés à y consacrer notre mémoire-projet : quand nous parlions de l'existence d'un football joué dans l'obscurité complète, la plupart de nos interlocuteurs se montraient à la fois surpris et curieux d'en savoir davantage.

Deux derniers critères nous ont amenés à nous focaliser davantage sur l'équipe de Charleroi : le premier est d'ordre **logistique**, en ce que nous habitons tous deux à une quinzaine et une vingtaine de kilomètres du centre d'entraînement de Charleroi, ce qui nous permettait de **multiplier les aller-retours** sur le terrain tout au long de l'année. Le second est lié au contexte de crise sanitaire, laquelle aura perduré durant l'ensemble de la période consacrée à la réalisation de notre mémoire. Le fait d'habiter à proximité des installations du club de Cécifoot Charleroi nous permettait de rencontrer certains acteurs à l'extérieur et dans le respect des mesures sanitaires, malgré la suspension des entraînements et compétitions durant plusieurs mois.

3.2 Renforcement du bagage théorique

Le sujet choisi, nous avons dressé un **état de l'art des productions journalistiques** ayant pour thème le cécifoot et nous avons passé au crible la littérature scientifique portant sur la discipline et sur les liens entre cécité et sport. Cette littérature est maigre et exclusivement en anglais. Par ailleurs, nous avons visionné plusieurs matches pour nous familiariser avec les **règles de la discipline**, lues au préalable. Nous avons pu poser quelques questions restées en suspens lors d'un tournoi international à Hambourg (cf 3.4.3 Du terrain et du temps long).

Enfin, nous avons demandé le concours de l'ASBL *Les Amis des Aveugles* pour suivre une **formation sur mesure** sur la déficience visuelle à Ghlin, dans le but de mieux connaître et comprendre les implications concrètes de la cécité dans la vie de tous les jours. Cette journée de formation fut cruciale en ce qu'elle nous a permis de mener à bien les rencontres plus intimes avec les joueurs de cécifoot. Par plus intimes, nous entendons des rencontres de longue durée chez certains athlètes, qui nécessitaient de savoir comment réagir dans certaines situations concrètes : peut-on tout aborder ? Comment ? Quels sont les bons réflexes à adopter pour guider efficacement ?

Enfin, nous avons pu aussi compter sur l'aide d'Adrien Bonaert, un ancien gardien (voyant, donc) de cécifoot, qui s'est intéressé à la discipline dans le cadre de son mémoire de fin d'études d'Éducation physique à l'Université Catholique de Louvain-la-Neuve. Ses connaissances et son expertise de terrain nous ont permis de **maîtriser les différentes facettes de ce sport**.

Cette première phase exploratoire fut aussi l'occasion de découvrir un traitement médiatique du cécifoot se limitant bien souvent à l'annonce ponctuelle d'un résultat de tournoi, sans mise en valeur des spécificités de la discipline. Seuls quelques médias anglophones, germanophones et hispaniques vont plus loin en joignant des performances vidéos et quelques éléments de compréhension. Lorsque certaines règles sont expliquées dans les médias belges, celles-ci se réduisent souvent à l'évocation de la présence de grelots dans le ballon pour permettre aux joueurs de se situer dans l'espace. Or, les grelots ne sont qu'un élément parmi d'autres. Nous avons, au fil des

semaines, compris que c'était davantage la communication et la concentration qui permettaient aux joueurs de parvenir à de telles performances.

3.3 Rencontres et entretiens exploratoires

La deuxième phase de notre exploration a consisté en de multiples rencontres avec des acteurs du cécifoot et par une présence récurrente aux entraînements du club de Charleroi. Cette longue phase d'observation nous a permis d'appréhender la relation entre joueurs, entraîneur et guides. Par exemple, nous avons observé la façon avec laquelle chaque joueur abordait (ou non) son handicap : avec humour, uniquement pour des aspects pratiques, pour se livrer, etc.

C'est également durant cette période que nous avons pu déterminer les formats les plus pertinents et les acteurs qui allaient être au cœur de nos podcasts-portraits. Lors des premières rencontres, seules les matches et entraînements pouvaient donner lieu à des enregistrements. Les facettes extrasportives n'ont pu être abordées, puis enregistrées, que par l'accumulation des rencontres et de temps passé sur le terrain.

3.4 Approche empirique ethnographique

Pour être en mesure de rendre compte de cet environnement mêlant des acteurs voyants et non-voyants rassemblés autour d'un objectif commun et en interaction permanente, il nous fallait l'investir sur un temps long, pour tenter de le comprendre nous-mêmes. Ainsi, nous avons opté pour une **approche empirique de temps long**. Cette démarche nécessitait de trouver une synergie avec les acteurs de notre terrain de jeu, mais contrôlée systématiquement pour préserver une distance journalistique essentielle. Cette ambition ne pouvait se concrétiser sans la mise en place de balises méthodologiques rigoureusement définies. À cet effet, les acquis du cours d'« *Approches qualitatives en information et communication* »¹ et le livre « *Méthodes empiriques de recherche en communication* » (Derèze, 2009) ont constitué des ressources déterminantes qui nous ont guidés tout au long de notre travail.

¹ Cours dispensé par Gérard Derèze et suivi à l'UCLouvain (2018).

À cette dimension empirique s'est adjoint assez naturellement un **ancrage ethnographique** : nous avons fait du rapport à autrui un élément fondamental de notre travail. Nous voulions, en effet, essayer de comprendre le sens social de l'activité « cécifoot » pour ses acteurs. Nous avons ainsi tenté de décrire la dynamique humaine d'un ensemble global à travers une série de portraits. Cet ensemble se compose principalement de l'équipe de Cécifoot Charleroi, mais les témoignages recueillis et les expériences vécues par ailleurs (en Allemagne et en France), nous ont permis d'observer des traits comparables entre les acteurs de Charleroi et d'autres groupes d'acteurs en Europe (Sankt Pauli, Schiltigheim, Précy-sur-Oise). Notre **logique** fut **inductive** : nous avons observé la vie d'un groupe (celui de Charleroi avec un focus sur certains acteurs comme le gardien, le capitaine et l'entraîneur) – à intervalles irréguliers à cause de la crise – sur une période d'un an. Nous avons adopté une **posture en partie restitutive**, en ce que nous nous sommes concentrés sur les points de vue des acteurs pour tenter de retranscrire un univers dont ils sont les premiers porte-paroles. Nous nous sommes faits les relais de leurs interprétations, dont nous avons cherché les fils rouges. Notre série de podcasts constitue ainsi une sorte de conclusion partagée au public, qui inclut nos hypothèses interprétatives et les enseignements de notre expérience immersive.

3.4.1 Carnet de route et métaréflexion permanente

Pour objectiver notre démarche, pouvoir prendre du recul et cumuler les observations sans confusion ou déformation, il nous a paru impératif de prendre des notes au fil de nos reportages sur le terrain. Concrètement, lors de chaque déplacement, nous **consignons avec des mots-clés** des éléments classés en catégories, inspirées du livre susmentionné (Derèze, 2009) : constats (C), adhérences subjectives (A), interprétations sauvages (I), pistes et perspectives (P) et métaréflexions et ressentis (R). [\[Figure 2\]](#)

Tout ce qui concernait les paroles – en majorité des **retranscriptions** d'entretiens et de suivis en micro-cravate – était dactylographié sur des documents partagés à deux.

Cette approche a également pu être enrichie de nos interactions permanentes, durant lesquelles nous pouvions partager et confronter nos ressentis, états

d'âmes, constats, observations et lors desquelles nous pouvions également faire le point sur notre relation aux acteurs. Ce travail de questionnement permanent en binôme a permis de faciliter le maintien d'un équilibre dans notre positionnement (cf. 3.4.2 Un positionnement spécifique).

3.4.2 Un positionnement spécifique

Notre objectif était clair dès le début de notre démarche : nous voulions **limiter au maximum l'impact causé par notre présence** sur place sur les relations que nous observions. En d'autres termes, nous voulions nous rapprocher le plus possible d'une situation réelle sans journaliste, afin de **capturer des instants de vie authentique**. Pour parvenir à observer sans gêner par notre présence, nous avons misé sur une présentation complète aux joueurs, avec une explication de notre démarche de temps long, sans pour autant préciser l'angle, de sorte à **ne pas influencer le comportement** des acteurs. À force d'allers-retours, nous avons eu le sentiment que les membres du club de Charleroi finissaient par ne plus faire attention à nous, de sorte que les situations s'en trouvaient de moins en moins altérées. Il nous semble que les effets de cette **observation participante** se ressentent dans le résultat final, dans la façon avec laquelle les acteurs s'expriment, sans changer leur façon de parler malgré la présence d'un micro.

Nous nous savions intégrés au champ d'observation, donc nous avons décidé d'**assumer cette présence**. Cette subjectivité non dissimulée est une façon d'annoncer à l'auditeur que nous lui partageons une vérité certes fondée sur une méthode d'observation rigoureuse, mais qui est nécessairement le fruit d'une **recomposition influencée par nos histoires**. Cette vérité fabriquée – et non inventée ! – n'est donc pas unique et absolue. Dans ce contexte, il nous a paru essentiel de comprendre d'où l'on parlait et de **sans cesse interroger notre place et notre relation aux acteurs** par des retours réflexifs en binôme, pour trouver un juste équilibre. Par exemple, nous nous sommes ainsi autorisés à tutoyer les membres de l'équipe, à accepter certains moments privilégiés comme le partage d'un verre à l'issue d'un entraînement, ou encore à aider les acteurs dans des tâches ardues en l'absence d'encadrants (guider aux toilettes, ramener un joueur à son domicile...). Pour le reste nous

nous sommes limités aux besoins élémentaires de notre mission (test PCR offert au tournoi en Allemagne, covoiturage vers Hambourg...).

Par moments, nous avons toutefois eu le sentiment de glisser d'un **engagement périphérique vers une immersion totale**, laquelle devenait compliquée à gérer sur le plan de la gestion du temps. Ce fut surtout le cas avec Jean-Michel Bertinchamps, ce qui nous a amené à recréer une distance par la redéfinition du cadre et la **réaffirmation de notre détachement épistémologique**. Nous avons, par exemple, tenté d'écouter les espoirs et craintes des acteurs concernant leur discipline sans porter de jugement sur ceux-ci. Notre but se limitait à dépeindre leur univers, indépendamment de ce que les acteurs espéraient retrouver dans notre proposition finale.

3.4.3 Du terrain et du temps long

Un des mots-clés de notre travail est « **terrain** » : sur un **temps long** et en un endroit déterminé (le centre d'entraînement de Charleroi), nous nous sommes plongés, *in situ*, dans l'univers du cécifoot pour nous intéresser aux relations qui le régissent. Notre narration finale en trois épisodes est une proposition d'interprétation de l'univers étudié.

Dans un premier temps, notre investigation était **localisée**, en ce que nous nous intéressions à l'impact du cécifoot sur la vie de ses acteurs, dans un endroit déterminé, à savoir le club de Charleroi. Plus tard, nous avons élargi ce cadre recherche et commencé à tendre vers un **début d'approche dispersée**, par une tentative de comparaison entre nos observations initiales réalisées à Charleroi et celles entreprises en France (écouter épisode 3 du podcast). Si nous estimons avoir atteint la saturation pour la modalité localisée appliquée à Cécifoot Charleroi, nous pensons que ce travail gagnerait à être poursuivi en d'autres lieux où le cécifoot s'est professionnalisé (au Brésil, par exemple) pour étudier d'éventuelles similitudes ou différences dans la façon dont le cécifoot est perçu par les acteurs.

Enfin, nous avons la ferme résolution de tirer bénéfice du temps long qu'offre un mémoire-projet. Cette possibilité dénote avec la vie en rédaction, souvent marquée par des dates de bouclage serrées. Nous étions ainsi convaincus qu'une immersion prolongée allait nous permettre de nous

rapprocher d'une vérité et d'une spontanéité inaccessibles en quelques heures. À ce titre, la série documentaire d'Isabelle Christiaens « *L'homme au harpon* » (2015) fut une importante source d'inspiration. Dans cette série, la réalisatrice parvient à se rapprocher du réel, par une approche de temps long, qui permet de faire oublier les micros à ses sujets (cf. 4.1.1 Productions de référence).

Nous avons donc multiplié les virées au centre d'entraînement de Charleroi. Celles-ci furent de plusieurs natures : observations d'entraînements, entretiens exploratoires avec les différents acteurs de l'équipe après des entraînements, immersion complète le temps d'un tournoi international à Hambourg en octobre 2020. L'évolution des échanges s'est surtout cristallisée lors de ce tournoi où un **lien de confiance** s'est solidement établi. Lors de cet événement, les joueurs et l'entraîneur ont progressivement accepté de se livrer, laissant tomber les filtres qui avait caractérisé nos premières rencontres. Ces deux jours en Allemagne ont toutefois eu ceci de frustrant que les acteurs ne se sentaient pas encore prêts à être enregistrés hors des terrains. Nous nous sommes donc contentés de notes écrites, pour préparer les reportages futurs.

Les **bienfaits de cette approche de temps long** peuvent être résumés en moments-clés qui n'auraient pu, à notre sens, être saisis sans les nombreuses heures passées à établir un lien de confiance avec l'équipe : la présence de la compagne de Jean-Michel Bertinchamps dans le podcast, celle-ci dévoilant une facette du joueur, tue jusqu'alors ; l'invitation à le suivre dans sa chambre, où il s'enferme pour jouer – à l'aveugle – à la console de jeux ; les anecdotes sur les difficultés posées par sa cécité, qu'il ne nous avait jamais partagées en un an ; les instants de partage avec le gardien Filippo sur ce que représente le cécifoot pour lui ; la venue des deux arbitres malgré leurs occupations et leur réticence en raison de la crise sanitaire ; la possibilité d'échanger à distance puis de rencontrer durant toute une journée le joueur de l'équipe de France Hakim Arezki, pourtant fort sollicité et d'ordinaire plus enclin à accepter des courtes rencontres avec les journalistes.

3.5 Une structure bicéphale

3.5.1 Impact de la crise du coronavirus et évolution des formats envisagés

Notre mémoire-projet a été impacté par la crise sanitaire. Pendant plus d'un an, il nous a sans cesse fallu postposer des rencontres, changer d'interlocuteur, essayer l'annulation d'événements, modifier nos plans et ambitions. Dès la fin du mois d'octobre, le cécifoot a carrément été mis à l'arrêt complet et les entraînements n'ont repris qu'en avril sous restrictions. Durant cette période, nous avons tenté de conserver le contact avec un maximum d'acteurs pour ne pas devoir reconstruire le climat de confiance au moment de la reprise des entraînements. Cela s'est surtout traduit par des prises de nouvelles à intervalles réguliers de l'équipe via l'entraîneur et le capitaine de l'équipe et nous avons veillé à nous tenir informés du retour de Charleroi sur les terrains pour ne pas perdre de temps.

Outre les difficultés organisationnelles, matérielles et logistiques engendrées par cette situation, nous avons aussi dû repenser la forme de notre projet : l'arrêt des compétitions a rendu impossible la prise d'images en match. Le format audiovisuel (documentaire) envisagé au départ ne nous a plus semblé se justifier, et être trop risqué compte tenu du caractère imprévisible de la crise sanitaire et des possibilités d'emprunt de matériel devenues très limitées. Pour garantir la faisabilité de notre projet sans le dénaturer, nous avons décidé d'opter pour deux autres médias, plus souples face aux obstacles dressés par la crise.

Nous avons ainsi choisi de créer une mini-série de podcasts en trois épisodes pour tenter de recomposer l'univers que nous avons investi durant un an. Le format audio allait nous permettre d'éviter une redondance d'images, lesquelles risquaient, de surcroît, d'être de mauvaise qualité. Au fil de nos entretiens, nous avons également réalisé que le format audio et ses codes – plus de description orale, de nombreuses ambiances qui immergent et rythment les scènes – permettaient aux personnes déficientes visuelles de pouvoir apprécier pleinement le travail final. Ce choix est aussi chargé symboliquement : les personnes voyantes doivent se représenter les scènes de la série et sont mises sur un pied d'égalité avec les personnes déficientes visuelles.

En outre, l'une de nos priorités consistait en l'exploitation de formats innovants, modernes et pertinents. L'objectif était de proposer des dispositifs simples, novateurs et concrets, avec une volonté de fournir des contenus clés sur porte, directement transposables sur des sites d'information traditionnels. En effet, lors de notre phase exploratoire, nous avons remarqué que les médias francophones belges enrichissaient surtout leurs contenus web de publications émanant des réseaux sociaux, avec parfois des infographies. Les dossiers plus sophistiqués renvoyaient vers des sites auxiliaires, souvent très fournis, mais contraignant l'internaute à une manipulation supplémentaire (arriver sur une autre page) pouvant suffire à le dissuader de s'intéresser au contenu, dans un contexte d'infobésité où l'attention est devenue une denrée rare (Amigo, 2020). Nous avons donc voulu utiliser des outils permettant de créer des formats variés et dynamiques agrégables dans un article et réutilisables à l'avenir dans d'autres contextes (exemple : la ligne du temps). Notre produit final, par son caractère original, dynamique et achevé, constitue une proposition de réponse aux constats relayés par l'European Journalism Observatory (EJO) :

L'exaspération des usagers devant les permanentes sollicitations est d'autant plus grande que, dans un contexte où l'attention est une denrée précieuse et rare, les contenus sont souvent perçus comme « inadaptés », « sensationnalistes », étant « tous les mêmes » ou encore « de simples reprises de dépêches ». On finit par penser que « les médias ajoutent du bruit aux bruits », causant de la déception voire de l'énervement. C'est pourquoi, pour les participants, « l'offre sur le numérique peut être améliorée ». (Amigo, 2020)

Notre mémoire projet poursuit donc un double objectif tant sur la forme que sur le fond [figure 3] :

- A. Objectif de fond : traiter une discipline absente des médias sous deux aspects
 - Celui du jeu, de l'histoire et des règles : présenter la discipline de manière générale.
 - La dimension humaine de la discipline, les enjeux liés au cécifoot et l'impact que peut avoir ce sport (et l'environnement qui se crée autour de celui-ci) sur la vie de ses acteurs à travers des portraits ;
- B. Objectif de forme :

- Dresser une réflexion sur la logique éditoriale et sur les outils à disposition pour mettre en valeur des contenus sur le web : comment créer un outil simple et attrayant ? Pour quelles limites ? Quel dosage entre blocs de texte et animations ? Comment gérer les renvois entre contenus dans une visée transmédiatique ?
- Créer une série de podcasts dynamiques sur un ton qui s'écarte de celui généralisé dans les reportages traditionnels diffusés notamment dans les journaux parlés. Concevoir un produit audio qui peut plaire à un public qui n'est pas nécessairement amateur de sport et relever le défi de créer une série qui donne envie d'être écoutée entièrement.

3.5.2 Choix d'un double médium

Il nous a semblé pertinent de concevoir notre projet selon une vision transmédiatique, où chaque médium exploité serait choisi pour ses atouts et développerait un angle. Nous avons ainsi choisi de présenter la discipline sous la forme d'un article web dynamique et d'aborder la dimension humaine et faire immerger le public dans cet univers peu médiatisé, à travers une série de portraits audio d'acteurs constitutifs du cécifoot. Les forces de chaque médium sont présentées plus après.

Nous voulions ainsi parvenir à un tout cohérent, formé par des contenus complémentaires qui se renvoient et se répondent. Cela a nécessité une réflexion éditoriale globale sur la façon de faire coexister ces deux axes de travail. En effet, le destinataire doit pouvoir saisir aisément la dimension transversale du projet, ce qui implique des renvois de l'article web enrichi vers la plateforme de podcasts et inversement. Par ailleurs, le destinataire doit pouvoir comprendre chaque partie sans être contraint de consommer la seconde.

3.5.3 Angle

Pour déterminer l'angle de nos productions, nous nous sommes plongés dans nos notes d'observations prises au fur et à mesure des venues sur le terrain.

Nous avons considéré la méconnaissance quasi généralisée de cette discipline en Belgique et l'importance, donc, d'en vulgariser les règles. Par ailleurs, plus que le sport, c'est la dimension humaine qui nous a semblé importante et

pertinente à faire sentir au public. Le lien fort, presque familial, entre les acteurs et l'impact du cécifoot sur la vie de certains d'entre eux confère une dimension singulière à la discipline, dont nous souhaitons rendre compte. Cette dimension plus humaine est nécessairement chargée de subjectivité, liée à notre regard, notre expérience. Ainsi les deux axes se sont, peu à peu, dégagés : le premier vise à présenter la discipline à travers une vulgarisation de son histoire, de ses principales règles et de ses spécificités ; le second explore la portée et l'impact que peut avoir le cécifoot sur la vie de ses acteurs, qu'ils soient voyants ou déficients visuels.

4 Série de podcasts

4.1 Construction des épisodes et méthode

4.1.1 Productions de référence

Au fil de nos recherches, nous nous sommes aperçus qu'il existait très peu de **portraits journalistiques diffusés en radio** ou mis en ligne comme podcast natif. Certaines émissions et séries de podcasts existent, mais peuplaient souvent des personnalités historiques ou des célébrités tout juste décédées. Le contraste avec la presse écrite est très marqué sur ce point. Nous n'avons trouvé aucune explication vérifiée qui justifierait une si faible présence de portraits audio. Notre hypothèse est que la conception de ce format est chronophage, ce qui peut constituer un facteur réhibitoire en rédaction : un tel dessein implique de rencontrer durant plusieurs heures le protagoniste dans des contextes aussi variés que possible de sorte à rythmer la production. Le genre qui nous semble souvent privilégié est celui de l'interview (en direct ou enregistrée) et du **long reportage**. Dans notre cas précis, le choix du podcast est motivé par la volonté de partager des ambiances sonores et des instants captés au vif d'une part, et par le souhait de proposer un pan de notre travail final cent pour cent adapté à un public malvoyant d'autre part, sans recours à des stratégies d'adaptation (audiodescription, lecture des articles par synthèse vocale, etc.). Malgré l'absence d'un *portrait radio* de référence, plusieurs productions radiophoniques nous ont tout de même aidés à poser des choix importants :

○ « *La toute-puissance des influenceurs, mythe ou réalité ?* », de **Géraldine Hallot, avec Jean-André Gianecchini** à la prise de son (2019). Ce long-reportage diffusé dans le magazine *Interception* de France Inter ne porte pas sur le cécifoot, mais le ton utilisé par la journaliste nous a intéressés : Géraldine Hallot fait partie intégrante du reportage et partage de temps à autre ses impressions, son ressenti. Elle assume sa présence et la subjectivité de ses rencontres, ce qui confère à son reportage une certaine authenticité. L'écoute est agréable car elle se constitue d'extraits d'échanges riches, qui permettent de mieux comprendre le monde des influenceurs. Ces extraits sont entrecoupés de passages de voix-off narratifs, lesquels guident l'auditeur dans le récit et lui permettent de vivre et situer chaque scène. Nous avons toutefois estimé que la présence d'experts académiques ne se justifiait pas dans notre projet : personne ne connaît mieux cette discipline que ses acteurs et notre objectif **était moins** d'apporter un regard scientifique sur le handicap que de montrer la portée du cécifoot sur la vie de ses acteurs par le partage de leur expérience, selon une approche ethnographique. Nous avons toutefois trouvé la durée de ce reportage un peu trop longue et les ambiances assez rares, impactant le rythme.

○ La **détermination de la durée** des épisodes a d'ailleurs fait l'objet de longues discussions. Nous avons parcouru plusieurs séries de podcasts et rares sont celles qui proposent des épisodes très longs, sauf lorsqu'il s'agit de talkshows. Nous nous sommes aussi intéressés à notre expérience d'auditeur et aux habitudes d'écoute de notre entourage (il ne faut donc pas y voir une valeur scientifique). Nous ne connaissons personne qui consomme des podcasts d'une durée supérieure à 40 minutes. Pour nous assurer de **maintenir un rythme et proposer des ambiances** suffisamment variées en dépit des possibilités limitées par la crise, nous avons décidé d'opter pour des épisodes d'environ vingt minutes. Au-delà de ce timing, nous estimons que l'effort à fournir par l'auditeur pour s'intéresser à un sujet qu'il ne connaît pas est trop important. C'est aussi une des raisons pour laquelle nous avons **opté pour une série** : nous faisons le pari que l'auditeur, en écoutant un premier épisode d'une durée raisonnable, aura envie de connaître le suivant s'il a été convaincu.

« Une série diffusée chaque jour ou chaque semaine permet de créer chez les téléspectateurs des habitudes d'écoute et ainsi de le fidéliser. La fidélisation est une stratégie incontournable pour les diffuseurs, car elle assure aux annonceurs des audiences stables d'une semaine sur l'autre. Les annonceurs sont ainsi rassurés sur l'efficacité de leur investissement publicitaire, et accordent ainsi plus facilement leur confiance aux chaînes. » (Chaniac, 2001, in Petitjean 2008).

Nous gardons aussi à l'esprit que l'offre de podcasts est aujourd'hui très vaste. La concurrence est importante et nous misons donc autant sur l'originalité du sujet et du genre journalistique (portrait audio) que sur la relative concision de la série (trois épisodes d'une vingtaine de minutes).

La série de **Françoise Wallemacq (RTBF)**, « *Lesbos, les oubliés de l'Europe* », nous a aussi donné l'idée de nous concentrer sur des acteurs en particulier pour dépeindre une problématique : la journaliste s'est intéressée au rôle central et pourtant ignoré de l'île grecque de Lesbos, passage obligé des réfugiés qui espèrent rallier les rives de l'Europe en traversant la Turquie. Pour ce faire, elle convoque les points de vue de cinq acteurs différents, à raison d'un acteur par épisode (photojournaliste, pêcheur, fonctionnaire, gouverneur, réfugié). La différence majeure de forme réside dans le fait que Françoise Wallemacq propose un tout sonore, avec une voix off uniquement en début d'épisode. L'idée nous tentait, mais en écoutant les épisodes de la série sur Lesbos, nous avons estimé que le rendu final manquait de rythme malgré les ambiances et finissait par nous faire décrocher, sans doute par la présence d'un seul interlocuteur. Ceci nous a incité à **insérer plusieurs intervenants** dans chacun de nos épisodes. À l'inverse, nous avons pu constater l'importance de ne pas assaillir l'auditeur de paroles : lorsque l'audio excède les durées traditionnelles de mini-reportages (1min15 à 2min30), les ambiances et virgules sonores sont très importantes pour offrir des temps de respiration.

○ Dans sa série-documentaire « *L'homme au harpon* », **Isabelle Christiaens** (2015) suit un homme condamné à quatorze ans de détention pour avoir tenté d'assassiner le mari de sa maîtresse. Isabelle Christiaens a transformé une contrainte en opportunité : elle ne pouvait pas filmer Alain en prison. Ceci lui a permis de **se concentrer sur le dehors**, laissant ainsi le spectateur inférer les temps d'emprisonnement. Notre contrainte fut de ne pas pouvoir capturer des instants de matches en raison de la crise sanitaire. Cela nous a obligés à ne pas tomber dans la facilité en établissant le fil rouge de la narration autour des matches. Dans notre démarche, ces matches ne sont d'ailleurs pas ce qui importe. Le travail d'Isabelle Christiaens s'inscrit sur un **temps long** : elle a accompagné Alain chaque mois pendant ses congés pénitentiaires cinq mois durant. La réalisatrice parvient à **se rapprocher au plus près du vécu** du détenu et de ses proches, sans tomber dans le voyeurisme. C'est exactement ce que nous avons voulu faire avec notre série de podcasts-portraits. Si Isabelle Christiaens arrive à un tel résultat, c'est notamment parce qu'elle filme constamment en présence des protagonistes. Nous avons décidé de suivre la même méthode, malgré son caractère chronophage : **laisser tourner le micro** pendant des heures pour capturer des instants de vie.

Quelques autres productions nous ont inspirés sur certains aspects :

○ Le reportage « *Les vétérinaires ruraux sont en crise existentielle* » de **Catherine Joie** (2020) pour s'inspirer des façons de réaliser des transitions efficaces, mais surtout pour réinterroger le ton à adopter en voix-off (cf. 4.1.3 Voix off et ton employé).

○ La série « *Démocraties en question(s)* » d'**Arnaud Ruysen** pour le **teasing** : succession rythmée d'extraits, subjectivité dans la voix off et ton assez naturel ;

○ « *Le sens du jeu* » (Besserie, Roux, Charles, 2016). Cet épisode de podcast de *France Culture* propose une façon de parler du cécifoot à des non-initiés. Nous avons apprécié la qualité de la prise de son, mais avons trouvé ce long reportage assez lassant, avec énormément de temps longs peu informatifs et sans rythme. Cet épisode nous a convaincus de placer une voix-off, car nous avons pu entendre combien il était difficile de capter l'attention près d'une heure avec un seul tout sonore ;

- Les transitions et ellipses grâce aux articles de vulgarisation de **ARTE**, publiés sur son **audioblog** ;
- Le reportage « *C'est si foot* » de Nicolas Gaillard et Kevin Figurier (2013), qui brosse le portrait de deux jeunes footballeurs pour sa façon équilibrée de mêler terrain de cécifoot et quotidien des joueurs. Son immersion permet de ne pas se limiter à une présentation théorique du sport, mais d'aborder des **facettes plus humaines**, une ambition similaire à la nôtre ;
- Le documentaire « *Voy !* » de Nicolas Kieffer, qui dépeint le milieu du cécifoot tel qu'il l'a découvert, sans scénarisation ni jugement.

4.1.2 Méthode et choix des acteurs

Une fois la décision de construire une série de podcasts actée, nous avons établi un **plan** de conception **par phases** et nous sommes mis d'accord sur un **calendrier** [extrait [Figure 4](#)] avec de larges périodes dédiées à l'élaboration des podcasts, afin de se donner les chances de boucler le travail avant le début des Jeux Paralympiques, ce qui impliquait une remise en première session. Nous avons décidé de calquer la **structure de nos épisodes sur l'évolution de notre réflexion au fil du temps passé sur le terrain** : le premier épisode introduit la discipline, le club de Charleroi à partir du regard et de la vie de Jean-Michel, et met en lumière les enjeux du sport (visibilité, trouver des joueurs, infrastructures...); le deuxième épisode rend compte d'une progression dans notre perception de la discipline concernant son impact sur ses acteurs voyants, puisque nous ne le soupçonnions pas les premières semaines ; le troisième épisode élargit le spectre à un autre pays, la France, pour percevoir les différences en matière d'infrastructures et d'encadrement, mais aussi pour obtenir d'autres échos sur la discipline et ses bienfaits et observer les interactions humaines au sein d'un autre groupe. Cette **logique de dévoilement progressif** de l'univers sur fond de portraits proposés à chaque épisode permet de garantir un fil rouge à la série et lui confère une dimension narrative. Nous avons distillé des indices permettant au lecteur de repérer aisément ce fil et cette continuité, tout en lui faisant connaître notre démarche. Par exemple, nous introduisons chaque épisode par un point sur

l'avancement de notre réflexion, toujours en commençant par « *Avec Guillaume, ...* », en ayant veillé à s'être présentés au préalable dans le teasing. Si la série suit une progression, nous avons veillé à ce que les trois épisodes puissent être écoutés et compris dans le désordre, dans le cas où l'auditeur aurait raté un épisode ou voudrait se limiter à une seule histoire (cf. 6.6.2 Logique de série, teasing et liens entre contenus).

Concernant le **choix des acteurs**, celui-ci s'est opéré sur base de notre période d'observation et des entretiens exploratoires menés lors des premiers mois. La sélection des protagonistes a fait l'objet d'ajustements : notre première intention était de limiter les portraits aux joueurs et au seul club de Charleroi. Nous avons établi une première sélection de trois joueurs en fonction de leur profil : le premier effectue plusieurs heures de transport seul pour se rendre à l'entraînement et a une personnalité réservée et c'est le seul de l'équipe à avoir un contrat de travail ; le deuxième se négligeait – ce sont ses mots – avant de découvrir le cécifoot, ce qui l'a sorti de sa sédentarité et amené à créer le club du Standard ; le dernier est capitaine d'équipe, extraverti et connaît son sport comme sa poche. Fondateur de Cécifoot Charleroi, Jean-Michel Bertinchamps est l'un des deux joueurs les plus talentueux du pays et il s'investit quotidiennement pour tenter de développer la discipline. De ces trois profils, nous n'avons conservé que le troisième. En effet, il nous a fallu poser un choix car d'autres **personnalités** nous ont semblé apporter une vraie **plus-value à notre série** : le gardien de Charleroi et deux arbitres internationaux pour insister sur l'harmonie entre personnes voyantes et malvoyantes très marquée dans ce sport, mais aussi un joueur de l'équipe de France, dont le statut – titulaire indiscutable et médaillé d'argent aux Jeux de Londres – et l'histoire – il a perdu la vue lors d'une manifestation d'étudiants en Algérie – le rendaient incontournable pour enrichir la série d'un élément de comparaison et d'un parcours. À noter que le choix des arbitres s'explique aussi par des raisons de profil : Tom De Bruyne sera le seul représentant belge aux prochains Jeux de Tokyo et jouit d'une excellente réputation sur la scène internationale de cécifoot.

Concrètement, nous avons systématisé notre façon de réaliser chaque podcast [Figure 5], selon un processus itératif à l'exception de la troisième phase (postproduction), survenue après la réalisation des trois épisodes. Les trois

phases furent, à leur façon, très chronophages, bien que le caractère systématique de la démarche nous ait permis de gagner progressivement en efficacité.

Nous avons quitté chaque lieu de reportage avec le sentiment d'avoir capté de nombreux instants d'une grande richesse : « *On a de l'or entre les mains* », nous sommes-nous répétés, touchés par le parcours et l'abnégation des personnes rencontrées. Le contact prolongé avec celles-ci nous a permis de créer – puis de renforcer – une relation de confiance avec notre binôme, nous donnant l'opportunité d'aborder tous les sujets *on the record*.

Le podcast avec Tom De Bruyne nous a demandé une préparation d'autant plus importante que nous ne pouvions le rencontrer qu'une seule fois en raison du contexte sanitaire. Or, son niveau de français nous imposait de nous assurer que ses propos étaient compréhensibles. Nous avons **préparé notre rencontre par téléphone** et essayé de trouver une solution pour pouvoir l'enregistrer *in situ*, en lui demandant de venir avec Michael Piecq lors d'un entraînement de l'équipe de Cécifoot Charleroi. Le cas du joueur français Hakim Arezki était légèrement différent, car si la rencontre à Paris ne durait qu'une journée, celle-ci était dense en activités et Hakim maîtrise parfaitement le français.

4.1.3 Voix off et ton employé

Nos premiers essais ne nous convenaient pas, car ils nous donnaient le sentiment de n'aboutir à rien d'autre que des reportages pour journaux parlés, en version rallongée. L'alternance entre inserts d'interviews, d'ambiances et voix off n'était pas concluante et anéantissait la portée documentaire de la production. Notre intonation nous semblait, de surcroît, stéréotypée. Ces constats ont engendré un court moment de flottement, avant une remise en question radicale et une adaptation de la forme envisagée. Nous avons ainsi opté pour un **fil et une écriture plus « naturels » et narratifs**, avec une place plus importante laissée à l'ambiance et aux émotions. Ceci nous a permis de nous rapprocher d'un rendu plus original, authentique, laissant davantage de place au temps long. Nous devons notamment ce changement de cap au long reportage de Catherine Joie et Jean-Marc Versiet, intitulé « *Les vétérinaires ruraux en crise existentielle* », qui nous a servi de déclic.

Le **ton** utilisé par Catherine Joie et la place qu'elle laisse aux dialogues et aux longues ambiances confèrent à son reportage – par ailleurs couronné par le Prix du Parlement de la FWB – une puissance documentaire et un vrai **potentiel d'immersion**.

Lenteur documentaire ?

Nous sommes conscients que ce type de formats, plus lents, peut décourager une partie du public, mais nous pensons que cette approche immersive permet de rapprocher l'auditeur de la réalité des scènes vécues et de la complexité des personnes portraturées. Le rythme et la dynamique offerts par l'intensité des déclarations et l'épaisseur des personnages, conjugués aux inserts sonores (virgules et musique) devraient toutefois atténuer l'impression de lenteur des scènes.

S'en est alors suivi une série d'ajustements visant à maintenir le souffle documentaire des épisodes, tout en donnant suffisamment d'indications à l'auditeur pour lui permettre de comprendre les scènes et le fil global de chaque récit.

La construction de nos épisodes s'est donc imposée au fil des tentatives, à l'issue d'un processus d'essai-erreur : d'épisodes prosaïques, fondés sur un respect scolaire et mimétique des codes journalistiques traditionnels, nous avons bifurqué vers ce qui a presque pris la tournure d'un tout-sonore, avant de trouver un équilibre, établi par une voix-off certes présente mais discrète, avec un ton davantage personnel et moins conventionnel que lors de nos premiers essais. Le tout-sonore avait ceci de problématique qu'il provoquait, malgré lui, un effet de monotonie et perdait nos auditeurs tests², en manque de repères.

4.1.4 Habillage sonore

Au vu de la durée de nos épisodes – environ vingt minutes -, nous trouvons important d'insérer des **pauses musicales**, ne fût-ce que sous la forme de tapis sonores. Le fil narratif constituant un des piliers de notre série de podcasts, il était impératif de déterminer un habillage cohérent, pour le faire **entrer dans l'univers** que nous voulions retranscrire. Pour ce faire, nous

² Nous avons constitué un échantillon test composé de différents profils, hommes comme femmes, de différentes générations et ayant (ou non) un attrait pour le sport.

avons conçu avec un musicien un habillage sonore qui se voulait être un écho de l'émotion et de l'atmosphère générale perçues et ressenties sur le terrain. Nous avons constaté combien la musique pouvait être **vecteur d'émotion** et à quel point l'habillage sonore pouvait représenter une plus-value. Pour autant, celui-ci devait être **cohérent pour l'ensemble des podcasts** et des parties qui les composent: teasing d'entrée et de sortie, introduction, conclusion et épisode à proprement parler. Pour ne pas tomber dans la monotonie engendrée par la répétition d'un seul et même morceau à chaque partie, une mélodie de base a été déclinée en **différentes versions** plus ou moins rythmées, avec des variations d'instruments (tant sur leur intensité que leur nombre). Nous disposions ainsi d'un répertoire créé sur mesure, capable de s'adapter au rythme du podcast. Sans la situation sanitaire, nous aurions pu augmenter le nombre de déclinaisons et diversifier encore davantage les musiques qui ponctuent chaque épisode, comme ce fut le cas pour le teasing (une adaptation rythmée de la mélodie de base).

Nous avons **déterminé les passages** pour lesquels l'ajout d'un fond musical se justifiait. Nous avons choisi de débiter et faire finir le podcast en musique. Les déclarations fortes en émotions et certaines transitions (changement de lieu, de décor) ont aussi été habillées. Nous avons créé une **virgule musicale** (quelques notes) pour accentuer l'idée de parcours et la force narrative de nos podcasts.

L'habillage sonore est donc un **élément à part entière** de notre série. Il nous aura fallu trouver un juste dosage pour ne pas reléguer la dimension de reportage au second plan, tout en veillant à ce que la musique ne soit pas un élément superficiel ajouté en fin de production sans avoir été pensée au préalable.

Enfin, nous avons réfléchi à une façon de ne pas nous priver des compétences musicales (instrument et voix) d'Hakim Arezki, le protagoniste du dernier podcast, d'autant que la musique fait partie de son histoire. Nous avons donc habillé le **troisième épisode** des deux teasings habituels et précisé à l'auditeur, pour ne pas le désorienter, que l'habillage de cet épisode serait confié à la voix et à la mandole d'Hakim Arezki pour son portrait.

Toujours concernant le son, nous avons sollicité le concours d'un étudiant de l'IAD pour mixer les ambiances de nos épisodes et égaliser les sons. Nous

avons proposé au musicien – François Chavalle – et à cet étudiant – Pierre-Alexandre Corbisier – de signer une convention pour une éventuelle rémunération mais tous deux ont décliné la proposition et tenu à nous aider gratuitement.

4.1.5 Matériel et aspects techniques

Nous avons rencontré une difficulté majeure sur le plan technique : en effet, nous avons dû nous contenter de micros-cravates d'entrée de gamme (raisons financières), dont la **qualité d'enregistrement** dénotait avec celle du Zoom H-4 que nous avons pu utiliser en parallèle pour capter les ambiances et les scènes « figées. » Nous avons donc dû renoncer à plusieurs extraits, malheureusement non exploitables en raison de leur mauvaise qualité. Nous pensons que le rendu eut été bien meilleur avec des micros plus performants. Le vent nous a aussi posé beaucoup d'ennuis, car nous ne savions pas comment l'éviter autrement qu'en l'atténuant avec une bonnette (le terrain de Charleroi n'est absolument pas protégé du vent).

4.2 Récapitulatif des difficultés

D'autres difficultés se sont présentées au long de la réalisation de notre série de podcasts. Nous les avons inventoriées sous forme de tableau [\[figure 6\]](#).

5 Article long-format WEB

Cette partie développe les implications techniques de la conception du site internet pour l'ensemble de ses formats proposés. Elle répond aux questions « quoi » et « comment », tandis que la partie « valorisation et contextualisation de la production » répond à la question « pourquoi ».

5.1 Plus-value

Le web et les podcasts ont été créés comme deux **produits complémentaires**, chacun répondant à sa mission propre (cf. 5.5.3 Exploitation des forces du format), qui peuvent être consommés de façon indépendante.

Comme les podcasts, l'article web possède une **valeur intemporelle**. Les informations qui s'y trouvent, moyennant quelques actualisations, sur la ligne du temps par exemple, conservent une durée de vie très longue. L'article peut ainsi devenir une référence médiatique en matière de cécifoot. Le caractère

transmédiatique et dynamique de l'article représente aussi une importante plus-value.

5.2 Deux outils : Wix et Genial.ly

Notre outil de design de l'article web est la plateforme Wix, choisie pour sa possibilité de **personnalisation** assez poussée. Wix a aussi l'avantage d'avoir une version gratuite performante et assez complète. Son interface nous semble également plus souple et élégante que celle d'autres sites, comme WordPress. Comme souvent lors de ce mémoire, nous avons avancé par essais-erreurs. La démarche de **création du produit web** s'est effectuée **en deux temps**. [Figures 7 et 8] Une première version simplifiée de la plateforme ne nous offrait que la modification de *templates* existants (architecture de site préfabriquée). Cette plateforme de création web ne nous a donc pas donné satisfaction au départ : elle n'était pas suffisamment personnalisable puisque nous avons choisi de **reproduire à l'identique un article web de la section sport de la RTBF** en reprenant l'ensemble de ses codes esthétiques.

Cela tient d'une logique éditoriale (cf. 6.6.4 La RTBF comme média-cible). Pour faire cela, nous avons minutieusement analysé **l'identité graphique** de la RTBF. Nous avons réutilisé la famille de polices de caractères employée par la RTBF sur le web (Source Sans Pro, Source Sans Serif) et les différentes teintes de vert dont nous avons récupéré les codes couleurs (#229221, par exemple). Une fois ce choix posé, nous avons porté une attention particulière à maintenir cette **cohérence visuelle** sur l'ensemble de **nos formats** : dans les vidéos, la titrairie et les contenus interactifs. La mise en page de l'article web a été aussi reproduite le plus fidèlement possible, par exemple pour l'espacement entre les lignes entre la titrairie et les paragraphes. Le **style d'écriture** employé suit la ligne éditoriale de la RTBF avec une importance particulière accordée à la vulgarisation et à l'emploi d'un lexique accessible, mais précis. Nous avons opté pour des phrases courtes et des **constructions simples**, sans aucune fioriture.

Genial.ly, utilisé par des médias comme *L'Équipe* ou *Le Figaro*, est un outil qui permet d'**agréger un contenu interactif** directement sur une page d'information. Nos contenus interactifs ont été réalisés via cet outil pour deux

raisons : la simplicité et l'efficacité de son interface d'une part, sa **compatibilité avec le site web RTBF** d'autre part. En effet, la RTBF intègre dans certains articles des contenus animés créés via Genial.ly (ceux-ci sont toutefois rares et souvent peu élaborés) et les contenus réalisés par cet outil **s'actualisent automatiquement** sur les plateformes qui les intègrent. Notre ambition d'accompagner notre série de podcasts d'un site web a engendré une charge de travail supplémentaire sur le terrain. Nous avons dressé une liste de matériaux à créer et collecter (photos, vidéos) pour alimenter notre article internet. Cela a nécessité une organisation et une coordination importantes.

5.3 Exploitation des forces du format

Dans notre structure bicéphale, l'article remplit une mission d'information. Cet article est un condensé de ce qu'on peut faire sur le web : proposer des **formats variés, dynamiques et interactifs**. Ces formats rendent l'utilisateur actif ou, en tout cas, le sortent partiellement de sa passivité.

Dans le but de **vulgariser** les règles du cécifoot, nous nous sommes appuyés sur de courtes **vidéos** explicatives car c'est un format qui capte l'attention. Celui-ci permet également d'y intégrer toutes sortes d'effets animés qui se mettent alors **au service des explications**. La vidéo sur les zones de guidage constitue un exemple parfait de cette logique. L'explication de cette règle dans un texte – aussi soigné qu'il ait été – aurait été moins efficace qu'une exemplification en images. De plus, on peut faire le pari qu'une fois la vidéo lancée, l'internaute ne décrochera pas car on le plonge en pleine action de jeu. L'**habillage sonore** des capsules vidéo est volontairement plus dynamique que celui de la série de podcasts. Nous avons commandé une musique assez moderne et rythmée pour accrocher le spectateur. L'absence d'émotions – il s'agit d'explication de règles – est compensée par la musique. Toujours dans le but d'accrocher le lecteur, nous avons commencé chaque vidéo par un **moment d'humour** ou une phrase captivante. Pour ne pas perdre les personnes qui n'auraient pas activé le volume de leur appareil nous avons aussi **sous-titré l'ensemble des vidéos**, comme cela se fait de plus en plus dans de nombreux médias.

En ce qui concerne le volet pratico-pratique, nous avons téléchargé des « *plug-ins* » intégrés à un logiciel de montage vidéo pour créer un **habillage de titres modernes**, tout en conservant une certaine sobriété et la cohérence visuelle évoquée plus haut.

Au-delà de la forme, **une attention particulière a été accordée au texte** et à la synthétisation des informations. Pour être compris par le plus grand nombre, nous avons fait le **choix d'une écriture efficace**. Pour expliquer la différence entre malvoyants et non-voyants, le **style a volontairement été mis de côté** au profit d'une vulgarisation poussée à l'extrême. Dans cette optique, nous avons choisi des **images** simples pour définir des concepts techniques : l'image de la longue vue pour spécifier un champ de vision très réduit, par exemple, dans le paragraphe sur l'explication de la cécité. De plus, dans ce même exemple sur la différence entre malvoyance et non-voyance, nous avons volontairement choisi une structure « en puces » qui permet de mettre les deux notions en parallèle et qu'elles se définissent l'une par rapport à l'autre.

Pour que le lecteur puisse profiter du **contenu interactif**, nous avons disséminé sur le site des **indications** sur la marche à suivre (flèches et instructions dans le texte), conscients que certains lecteurs – nous en avons d'ailleurs fait l'expérience en faisant tester notre site web à un échantillon sélectionné – sont moins familiers avec ces formats. En effet, pour s'adresser à tous ces publics, nous avons opté pour des contenus intégrés qui se consomment aisément, le plus souvent en un simple clic, et restent **utilisables par tous**.

Pour le web, nous avons opté pour un format horizontal, mais nous pensons qu'il serait judicieux de concevoir une **version optimisée pour les smartphones**, entendu que 52% des Belges utilisent quotidiennement leur mobile pour consommer des médias³ et que le cinquième de la consommation web s'opère via smartphones. (RMB, 2020). Une adaptation pertinente pourrait, par exemple, consister en une rotation à la verticale du terrain animé.

5.4 Longueur

³ Il convient de considérer le fait qu'il s'agisse des médias pris au sens large. Dans cette étude, les médias d'information ne sont pas isolés.

La capacité d'attention d'un internaute diminuant au fil de sa progression dans l'article, nous proposons un article d'une **longueur raisonnable** dans le but de conserver l'audience. Pour ce faire, nous avons dégraissé le texte en soupesant chaque information à faire apparaître, ou non. Dans cette logique, la structure de notre format web alterne également **contenus visuels et éléments textuels**. Cette configuration volontairement aérée permet de relancer l'intérêt de l'œil sans toutefois surcharger ou tomber dans une logique de créer de l'infographie pour l'infographie. Avant la réalisation de chaque format, une réflexion conjointe s'est posée entre nous afin de répondre à la question : « *le format sert-il à soutenir le propos ?* ».

5.5 Quatre contenus interactifs

5.5.1 Ligne du temps

Pour réaliser cette frise nous avons eu recours à Timeline JS, un programme libre de droits, utilisé notamment par *Le Monde*. L'utilisation de ce logiciel nous a demandé une certaine familiarisation au départ mais nous l'avons choisi pour la qualité esthétique offerte par ses rendus. Cette infographie contribue à la dynamique visuelle et à l'**alternance de formats** de l'article. Elle offre une contextualisation de la discipline – importante à nos yeux pour bien cerner le cécifoot – moins indigeste que ne l'aurait été un paragraphe de texte suivi. Cet article web proposé par la RTBF (Brouzakis, 2020) en guise de contre-exemple⁴ a guidé notre choix de réaliser un contenu graphiquement qualitatif qui amène une double plus-value : esthétique et informative.

5.5.2 Terrain interactif

La maquette du terrain a été **recréée à l'échelle** – sur base d'un plan officiel – à l'aide de trois logiciels : In Design, Photoshop et Illustrator. Nous avons appliqué des effets de craie, en transparence, pour le rendu esthétique. L'idée du tableau noir renvoie, quant à elle, à l'idée de la **vulgarisation**. Pour

⁴ Brouzakis, E. (2020, 24 mars 2021), « *Il y a 20 ans, le foot découvrait Miroslav Klose, futur meilleur buteur de l'histoire de la Coupe du Monde* », RTBF, https://www.rtf.be/sport/football/detail_il-y-a-pile-20-ans-le-foot-decouvrait-miroslav-klose-futur-meilleur-buteur-de-l-histoire-de-la-coupe-du-monde?id=10722228&fbclid=IwAR1ZZfbgXfsdd1p8Dif6_3jJbV7R5H_dCqP72KDQwQVFPUYOowCoMyNc-0

ne pas perdre l'internaute nous avons choisi de **limiter à quatre** le nombre d'éléments plus longuement développés (à travers des vidéos, photos, ...). Ceux-là sont les éléments essentiels pour comprendre le cécifoot, les autres informations pouvant être réduites, sans amoindrir cette compréhension, à des formats plus discrets, comme du texte. Comme les autres outils intégrés, ce terrain ajoute une dimension esthétique en plus d'être dense en informations.

5.5.3 Quatre spécificités du cécifoot

Plutôt que de faire un inventaire des règles « façon Wikipédia », nous avons réfléchi à quatre spécificités du cécifoot à vulgariser, de façon originale, en vidéo. L'ensemble des vidéos de l'article possèdent une **structure semblable** : une accroche, le titre de la vidéo, les différentes séquences et un habillage sonore commun. Le tout réalisé avec l'utilisation des **codes de vidéo modernes** (coupes de montage sèches, par exemple) dans une inspiration des médias Konbini ou Brut. Le format inspiré des vignettes Panini permet d'**incarner les règles**, personnifiées par les acteurs de la discipline. L'image étant plus attirante à l'œil que du texte, ces vignettes ont pour but de **susciter à l'internaute l'envie de cliquer**.

5.5.4 Image interactive

Pour conclure l'article, nous abordons l'apport des technologies qui permettent au cécifoot de se développer. Plutôt que de donner des exemples sans âme, nous avons opté pour une **illustration concrète** avec ce nouveau système de mannequins sonores mis en place par le Cécifoot Charleroi. L'image interactive permet de mieux se figurer cette technologie et **l'utilisation du son** permet au lecteur de **se projeter**.

5.6 Autres remarques méthodologiques

Après nous être informés auprès de personnes déficientes visuelles, nous avons décidé de ne pas proposer une version audio des passages textuels de notre article car ces dernières utilisent *a priori* la **synthèse vocale** de leur appareil (téléphone, ordinateur) lorsqu'ils lisent des articles. Celle-ci a l'avantage de proposer une lecture en accéléré à laquelle les utilisateurs sont habitués et qui leur permet de parcourir un article sans perdre trop de temps. Une version audio n'aurait donc aucune plus-value.

Conscients du double axe de notre travail et de l'importance d'annoncer directement le caractère transmédiasique de celui-ci, nous avons opté pour un **chapeau « teasing »** pour donner envie au lecteur de s'intéresser à nos contenus. Quant au titre, nous avons choisi « *Le foot autrement* » dans le cadre de notre mémoire mais, si l'article venait à être publié, nous l'étofferions pour favoriser un bon **référencement sur les moteurs de recherche**. Par exemple, nous pourrions publier l'article avec comme titre : « *Jeux Paralympiques 2021 : Découvrez notre dossier multimédia sur le football pour déficients visuels* ».

5.7 Photos et droits à l'image

Dans notre article web long format nous proposons une série de photographies. La photographie n'est pas la principale plus-value de notre site mais il était important d'effectuer des choix d'images judicieux pour parvenir à un rendu **satisfaisant tant sur le plan esthétique que sur celui de la cohérence des images**.

Pour ce faire, nous avons combiné des photographies prises au **téléphone** sur le terrain et des clichés d'un **photographe professionnel** avec lequel nous sommes entrés en contact durant notre séjour à Hambourg. Nous avons pu obtenir des photos en parfaite adéquation avec nos attentes, mettant en scène des joueurs du Cécifoot Charleroi. Pour les autres photos, cela fut laborieux dans la mesure où nous ne disposions **pas de ressources libres de droit sur la thématique**. Nous avons décidé de contacter une série de clubs, photographes et archivistes dans le but de proposer des photographies de qualité sur la ligne du temps, dans le plus grand **respect des droits d'auteur**. En outre, nous avons ajouté deux photos de l'agence Belga pour compléter notre répertoire car nous n'en trouvions aucune autre qui répondait à nos attentes et l'absence de compétitions rendait impossible la prise de clichés personnels. Notre choix s'est porté sur **Belga** car les acteurs susceptibles de racheter notre projet disposent tous d'un accès à leur banque d'images. Bien sûr nous ne les diffusons pas avant une éventuelle reprise par un de ces médias.

5.8 Récapitulatif des difficultés

Comme pour la série de podcasts, nous avons dressé une liste d'obstacles rencontré durant la conception du site et de l'article web [[figure 9](#)].

6 Valorisation et contextualisation de la production

6.1 Plus-value éditoriale

Réunis, nos deux formats proposent un **traitement médiatique** du cécifoot **original**, avec un ancrage en Belgique (Cécifoot Charleroi) et une ouverture à l'international. L'infographie sur les pays les plus titrés sur le site internet et le podcast avec un joueur de l'équipe de France sont deux exemples de prise en compte de l'international. Le propos est inédit, mais la forme l'est aussi dans une certaine mesure : l'outil Genial.ly est utilisé par la RTBF, mais bien en-deçà de son potentiel. JS Time line est aussi un outil facile et permet de créer des lignes du temps esthétiques et claires.

Nous proposons donc des exemples concrets pour dynamiser ces articles autrement que par l'insertion de tweets et vidéos Facebook ou Instagram.

La plus-value du travail est aussi sa dimension transmédiatique : nous avons constaté que de nombreux médias comme la RTBF déclinent souvent leurs contenus sans valeur ajoutée. Par exemple, un sujet à la télévision va simplement faire l'objet d'un billet monté à la radio à partir des mêmes extraits déjà entendus. L'angle est le même et la plus-value se limite alors à un gain de temps et à une économie de moyens. Dans le cas de notre proposition les deux formats sont complémentaires et non redondants. L'article propose un **contenu additionnel où l'information sur le sport prime**. Ce long-format est une clé de lecture supplémentaire aux podcasts pour comprendre la discipline (son histoire, son fonctionnement, ses enjeux, etc.), le but étant – après lecture complète – d'avoir un aperçu global de ce handisport à l'aube des Jeux Paralympiques de Tokyo 2021. À l'inverse, la série de podcasts permet d'incarner la discipline présentée sur le site. Les deux formats s'enrichissent donc mutuellement et sont d'ailleurs pensés dans une **logique de renvoi systématique et réciproque** : la fin de chaque capsule vidéo renvoie vers la série de podcasts, laquelle se trouve intégrée dans un

lien hypertexte mis en valeur dans l'article, tandis que l'article long-format est mentionné à la fin de chaque épisode de podcast, dans le teasing de fermeture. Il s'agit ainsi d'un écosystème en ligne, qui n'empêche pas la diffusion de la série de podcasts en radio avant d'être intégrée sur une plateforme en ligne.

Les podcasts sont devenus un **format incontournable** du paysage médiatique belge, tant du point de vue de la **consommation** que du **modèle financier** : un rapport du Reuters Institute for the Study of Journalism (in Moury, 2021) rapporte que 26% des Belges ont écouté un podcast au cours du dernier mois précédant l'enquête réalisée en 2020. Sur le plan stratégique, le podcast s'établit comme un moyen de toucher des publics relativement jeunes, lesquels consomment les audio principalement via leur smartphone, et d'**attirer de nouveaux abonnés** tout en créant de nouvelles habitudes avec les abonnés existants (Moury, 2021).

6.2 Logique de série, teasing et liens entre contenus

Dans une logique d'audience, nous avons opté pour une **série**, un format très à la mode aujourd'hui. Comme précisé *supra*, la régularité est très importante dans la **fidélisation** de l'audience.

Toute la dimension stratégique a été pensée lors de l'élaboration du projet : l'article web serait publié le 24 juillet, juste un mois avant les Jeux Paralympiques. Serait dévoilé ce même jour le premier épisode de la série. Les deux autres épisodes sortiraient les deux semaines qui suivent, **d'abord diffusés en radio avant d'être publiés en ligne et référencés dans l'article**. Le dernier épisode **sortirait donc une semaine avant le coup d'envoi des Jeux**, un timing idéal durant lequel des gens pourraient s'y intéresser plus facilement.

6.3 Podcast, teasing et liens entre contenus

Les contenus sont donc liés et forment un produit conséquent et original qui gagnerait à être valorisé, par l'entremise d'un **spot publicitaire à la radio** par exemple. Il nous semble également évident que le format devrait, en cas de publication, être **décliné sur les réseaux sociaux sous la**

forme d'un teasing donnant envie d'aller consulter l'article et d'écouter la série.

À côté de ce teasing commercial, duquel nous n'aurions pas à nous occuper du fait de notre fonction de journaliste, et de la valorisation du produit via les réseaux sociaux, nous avons créé un **teasing diffusé avant chaque épisode**. Celui-ci a évidemment pour but de donner envie à l'auditeur d'écouter l'épisode, mais aussi d'**expliquer notre démarche**, de **nous présenter** et d'explicitier le fait qu'il s'agisse d'une série.

6.4 La RTBF comme média-cible

Afin d'ancrer notre projet dans le réel et dans un contexte crédible, nous avons choisi de simuler un média de destination. Nous avons ainsi décidé, sur base de différents critères, d'imaginer notre produit publié par la RTBF. En effet, en tant qu'entreprise publique à caractère autonome, la RTBF est tenue de respecter des **missions d'intérêt public**, reprises dans un contrat de gestion renouvelé tous les six ans. Parmi ces missions se trouve celle de représenter la société dans sa diversité. Or, le Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) conclut dans son rapport sur l'exercice 2019 (CSA, 2021) que la **couverture** par la RTBF des **sports pratiqués par les personnes en situation de handicap** pourrait être améliorée. Le CSA avait déjà épinglé la faible médiatisation du handisport par la RTBF dans ses précédents rapports (Sacré, 2020).

Une autre mission consiste à **toucher un large public**. Notre projet, dans sa diversité de formats utilisés, est susceptible de toucher un public diversifié, quand bien même celui-ci ne s'intéresserait qu'à une des deux parties du produit. Par exemple, une personne de 45 ans qui n'aime pas le sport peut écouter la série et l'apprécier pour ses enjeux traités, sans nécessairement aller consulter l'article, pendant qu'une jeune adolescente fan de football va peut-être s'intéresser à l'article sans pour autant avoir envie d'écouter la série. Le produit aura quand même eu le mérite de toucher différents publics et de ratisser une audience plus large.

De plus, notre travail s'inscrit dans une logique transmédiatique qui répond parfaitement à la **stratégie mise en place par la RTBF** avec son nouveau

modèle 360 degrés (Dumoulin, 2018 ; Madelaine et Alcaraz, 2018 ; Belga, 2020). Le produit est d'autant plus susceptible d'intéresser le média public que son nouveau chef des sports, Benoît Delhauteur, a été choisi pour poursuivre le changement de cap amorcé en matière de développement digital et de **mise en valeur de la diversité dans le sport**. (RTBF, 2021). La thématique du handisport, dont nous proposons une couverture journalistique, a trouvé un écho sur les ondes de La Première dans un *Débat des décodeurs* (19 février 2021), lequel portait sur la médiatisation du handisport par la RTBF et durant lequel a été soulignée sa très faible médiatisation malgré quelques évolutions récentes.

Ainsi avons-nous décidé de créer un **produit clé sur porte**, entièrement pensé pour correspondre aux attentes de la RTBF. L'habillage est respecté en tous points, avec certaines propositions d'améliorations (cf 5.5.2. Wix et Genial.ly) ce qui permet au produit d'être, a priori, directement diffusable sur les médias de la RTBF : les responsables d'édition et de programmation de la chaîne pourront avoir une **idée précise du rendu potentiel** qu'aurait le produit sur ses plateformes. Il resterait à proposer une déclinaison « teasing » à destination des réseaux sociaux ainsi qu'une éventuelle mise en valeur du produit par la publicité.

Le choix de la RTBF a aussi été influencé par le fait que c'est la chaîne publique qui détient les droits TV des Jeux Paralympiques. Nos contenus représentent donc une opportunité de constituer un **complément à la couverture des épreuves** en direct.

D'un point de vue pratique, nous avons **hébergé les vidéos via la plateforme Vimeo**, dont nous avons acheté la version premium, permettant de supporter des formats de bonne qualité et d'adapter l'habillage des vidéos hébergées. Nous avons fait en sorte que les vidéos ne puissent être consultées que moyennant l'introduction d'un mot de passe, pour ne pas diffuser de copie d'éléments visuels protégés sans accord de la RTBF.

6.5 Public-cible

Le choix du format audio pour une partie du produit dit quelque chose de la démarche : nous abordons la déficience visuelle et il nous semble important que n'importe quelle personne malvoyante puisse apprécier les podcasts. Ceci

étant, le public-cible de notre projet se veut bien plus large : la série de **podcasts** n'est pas seulement destinée aux fans de sport. Au contraire, il s'agit plutôt de belles histoires humaines appréciées des **publics affinitaires**, amateurs de documentaires radio.

Le **site internet** vise un **public plus jeune** (jeunes adultes), à travers des capsules vidéos dynamiques et un format moderne mis en valeur par une interface esthétique. Les **moins jeunes** ne sont **pas pour autant exclus** de la cible : nous avons veillé à donner suffisamment d'indications sur l'article pour que les personnes moins à l'aise avec internet puissent s'y retrouver facilement. Nous avons fait tester l'expérience de navigation sur l'article à deux personnes de plus de 70 ans pour s'assurer que cette tranche d'âge soit à l'aise avec le format.

6.6 Titraillage et réseaux sociaux

Concernant la titraillage, nous sommes conscients que l'intitulé de notre dossier pour le présent mémoire ne serait pas performant sur le plan du **référencement web**. Dès lors, nous pensons que l'article gagnerait à être diffusé avec un titre multipliant les mots-clés pour lui permettre d'optimiser ses chances d'être présent sur les moteurs de recherche (exemple : « *Jeux Paralympiques 2021 : Découvrez notre dossier multimédia sur le football pour déficients visuels* »).

Par ailleurs, le **partage des contenus sur les réseaux sociaux** doit aussi faire l'objet d'une adaptation pour répondre au besoin d'attirer le lecteur sur le site, en veillant bien sûr à ne pas créer de déception : ne pas sur vendre. Par exemple, sur Facebook, le partage pourrait se faire avec le titre « *Le foot autrement : votre dossier sur le football pour déficients visuels à découvrir avant les Jeux Paralympiques* », avec comme intitulé de publication « *Découvrez comment ces handisportifs jouent au foot les yeux fermés 🙈* » (utilisation d'un émoticône pour adopter les codes de Facebook).

6.7 Raisonnement éditorial

Outre le caractère relativement intemporel du projet pour permettre au produit de pouvoir exister sur la durée et de rentabiliser son coût important en temps de réalisation (cf. 5.1. Plus-value), nous avons aussi pensé, au départ de notre

réflexion, que le sport constituait une bonne **porte d'entrée pour s'intéresser au handicap**.

Concernant le titre du dossier, nous l'avons choisi en nous inspirant d'une déclaration de Thierry Zintz dans un *Débat des décodeurs* (La Première, 2021). Le professeur émérite rattaché à la faculté des Sciences de la motricité de l'UCLouvain rapportait que la notion de *joueurs handisportifs* en néerlandais (*andersvaliden*) se traduisait littéralement par « **sportifs autrement** », **revêtant une connotation plus positive**. Nous avons ainsi adapté cette formule au cécifoot.

Les titres de chaque podcast sont, quant à eux, volontairement concis et se veulent refléter, avec style, l'esprit de chaque épisode pour **piquer la curiosité** de l'auditeur : *Voy* pour le premier épisode en référence à l'interjection sans cesse scandée sur le terrain par les joueurs, sorte d'indicateur permettant de marquer le fait qu'on **entre dans un univers** ; *Je suis tes yeux* en référence au titre du Travail de fin d'études de Filippo Bosco, qui doit l'achèvement de son cursus à sa rencontre avec le cécifoot ; *La deuxième vie d'Hakim* pour faire écho à la renaissance du joueur en France après le tragique événement dont il a été victime.

6.8 Prospectives

Comme toute production, notre travail pourrait encore être augmenté de diverses façons : nous pourrions, par exemple, imaginer la création d'une **expérience interactive** sur le site, axée sur la technologie de la réalité virtuelle (RV) : un **univers sonore pourrait être reproduit via un casque** pour permettre de se mettre dans la peau d'un joueur déficient visuel en proposant, par exemple, à l'auditeur de deviner l'endroit du ballon – distance et direction – à partir du bruit des grelots enregistré en son spatialisé. Il pourrait aussi être intéressant d'envisager de couvrir le dernier carré de la compétition de cécifoot aux Jeux Paralympiques avec des **commentaires ultra descriptifs** – inspirés des spécificités du commentaire radio – pour en faire profiter les personnes déficientes visuelles et, en définitive, pour faire découvrir la discipline au public.

7 Conclusion

À travers ce mémoire-projet, nous espérons avoir pu illustrer la plus-value d'une approche de temps long. Il nous a été donné d'expérimenter une démarche qui dénote avec ce que nous avons pris l'habitude d'observer – puis de vivre – dans les rédactions, où l'hypertemps règne en maître. La démarche n'en fut pas moins intense pour autant : cette intensité s'est exprimée dans l'investissement, la recherche d'informations, la compréhension de notre sujet. En cela, l'approche nous donne le sentiment d'avoir concrétisé une ambition que nous considérons être un gage de qualité dans la pratique journalistique : aller chercher les acteurs au plus proche de ce qu'ils seraient si nous étions absents, pour faire sentir de leur complexité et de leur réflexivité. Sans prétendre n'avoir provoqué aucune perturbation, aucune influence sur notre terrain et auprès de protagonistes de notre production, nous avons considéré la notion d'immersion comme la pierre angulaire de notre travail. Il nous a pour cela fallu définir notre place, notre rôle dans le champ de l'observation, en maintenant à distance la tentation de l'assimilation. En effet, un positionnement fâcheux aurait été de prétendre faire partie intégrante de la communauté, au détriment des impératifs de rigueur et d'esprit critique inhérents à la pratique du journalisme. Sans masquer ni notre identité ni le but de notre venue sur le terrain, notre objectif a été de faire en sorte que notre présence soit considérée comme naturelle et familière aux yeux des membres de l'équipe de cécifoot, pour rendre compte de la réalité et de la richesse de leur existence. En les accompagnant lors de leurs déplacements, en assistant aux entraînements et aux tournois, nous sommes parvenus à ne plus être considérés comme étrangers dans leur environnement pour, nous l'espérons, laisser résonner leurs voix et leurs histoires respectives avec toute leur force.

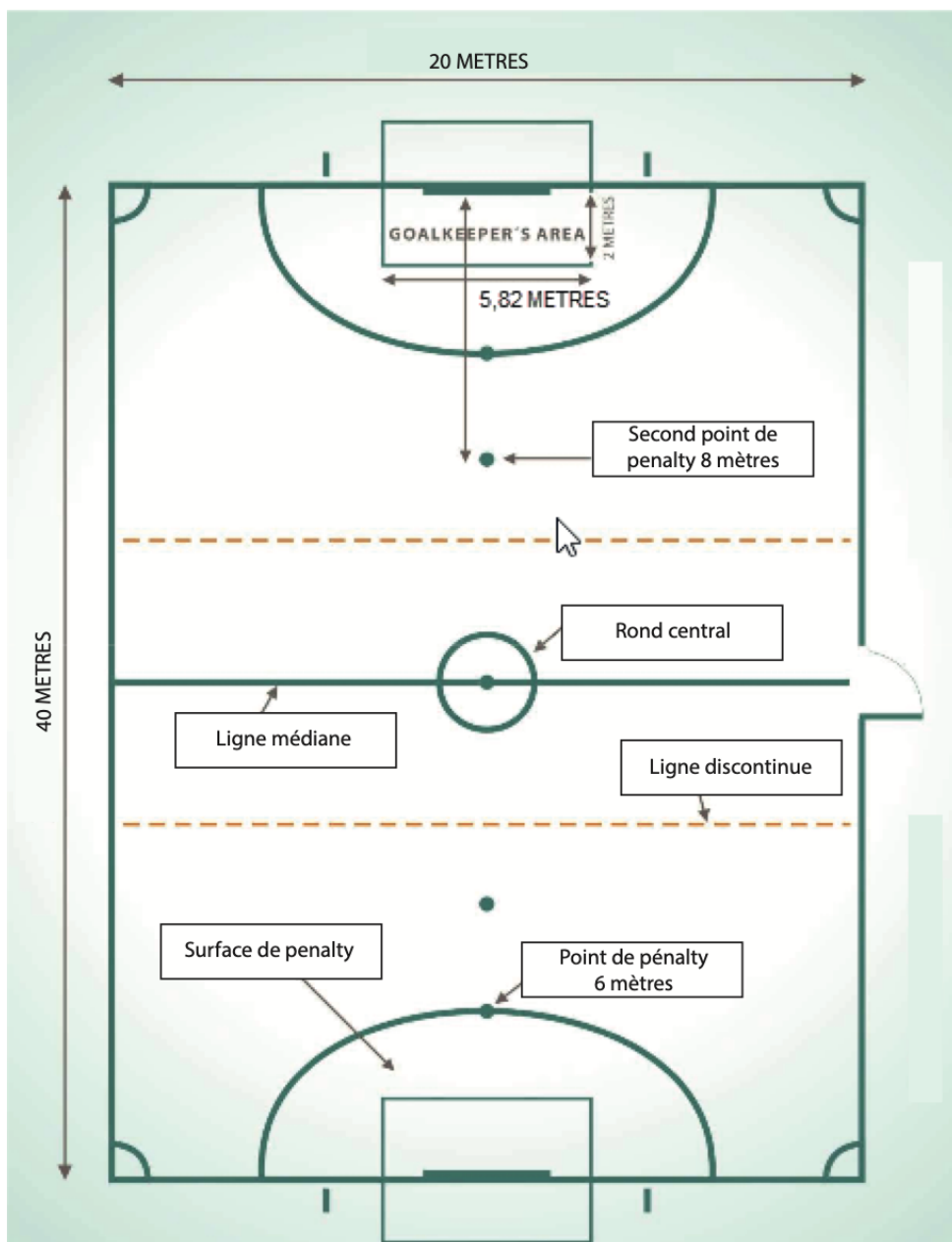
Ce projet, point final de nos études, a également été pour nous l'occasion de jeter un regard global sur ces deux années de master à l'EJL. Avant de terminer le présent mémoire, nous avons pris plaisir à écouter nos précédentes productions radio, réalisées lors des stages ou dans le cadre des exercices universitaires. Ce faisant, nous avons pris conscience de tout le chemin

parcours, de notre évolution, des difficultés rencontrées et surtout, de nos progrès. Cette série de podcasts – accompagnée d’un article web long format, donc - vient ainsi parachever et illustrer une formation riche et exigeante, dont nous sortons avec un sentiment de grande fierté.

8 Annexes

Figure 1 : Tracé et dimensions du terrain international aux normes de l'IBSA

[\[RETOUR AU TEXTE\]](#)



Source : brochure Infraspports

Figure 2 : La compilation d'observations sur le terrain au moyen du carnet de recherche

[RETOUR AU TEXTE]

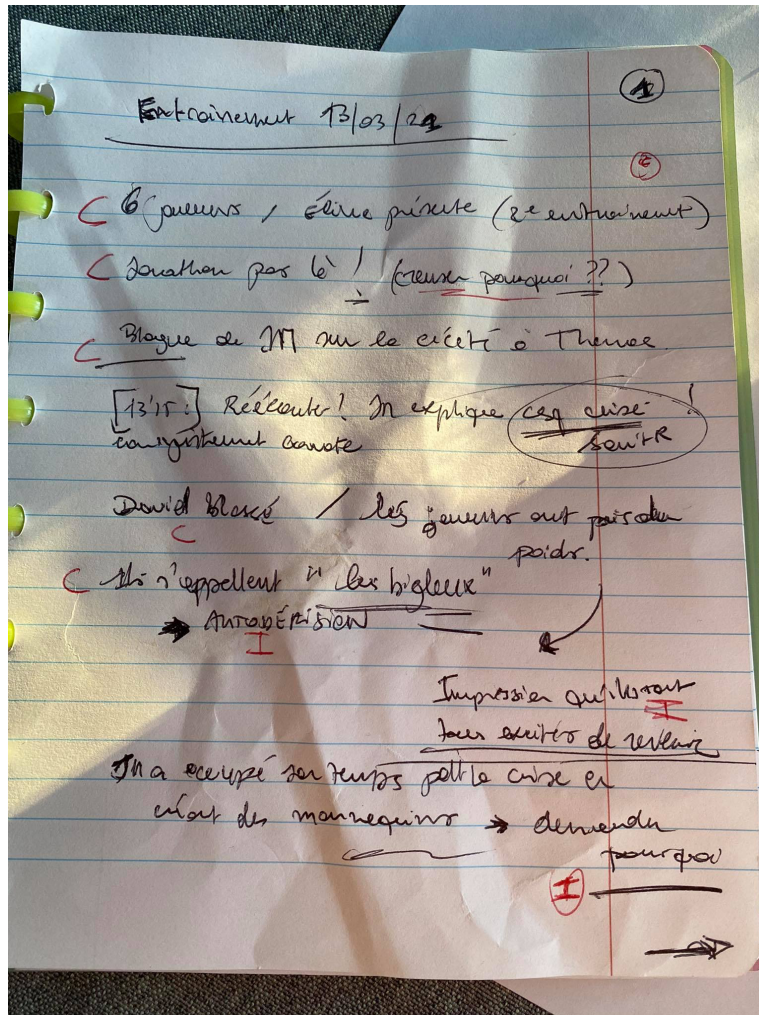


Figure 3 : Le double objectif de notre mémoire projet (fond et forme)

[\[RETOUR AU TEXTE\]](#)

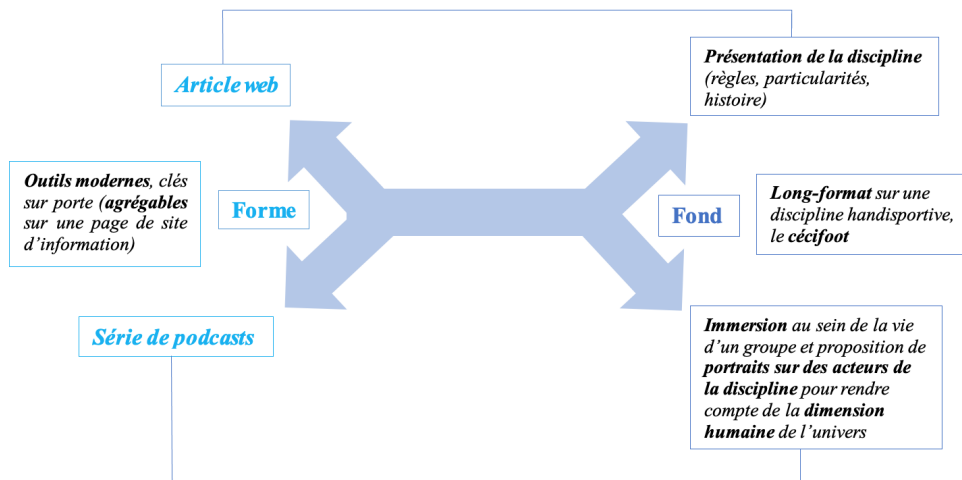


Figure 4 : Mise en commun des disponibilités dans un calendrier partagé

[\[RETOUR AU TEXTE\]](#)

The screenshot shows a calendar interface with a grid of dates. The header includes the month and day. The grid cells are color-coded: green for dedicated memory slots and pink for total unavailability periods. The calendar shows a mix of green and pink cells across the months, indicating a complex schedule of availability and unavailability.

Les créneaux dédiés au mémoire sont colorés en vert. Le rose correspond aux périodes d'indisponibilité totale en raison des stages postposés avec la crise sanitaire.

Figure 5 : Le processus de réalisation de la série de podcasts du terrain au produit fini, en trois phases

[\[RETOUR AU TEXTE\]](#)

Première phase	<p>Observations (tournoi à Hambourg, entraînements)</p> <p>Rencontres et interviews exploratoires</p> <p>⇒ Sélection des protagonistes (mise à jour à deux reprises)</p>
Deuxième phase	<p>-Reportage en plusieurs jours (une journée pour Hakim et les deux arbitres) – création de rushes avec retranscription de <i>time codes</i> en temps réel (sauf pour Jean-Michel)</p> <p>-Dérush part 1 : dégrossir sur Reaper en les classant en catégories</p> <p>-Dérush part 2 : établir structure avec une seconde sélection de rushes</p> <p><i>Les parties jugées importantes sont retranscrites intégralement</i></p> <p>-Montage brut avec des voix off provisoires</p> <p>➤ Échantillon donne son avis</p> <p>Feedback → amélioration du montage → finitions</p> <p>➤ Échantillon avis</p> <p>Retouches éventuelles</p>
3 ^e phase	<p>Enregistrement voix-off en studio</p> <p>Ajout de l'habillage sonore définitif</p> <p>Mixage audio</p>

Figure 6 : Tableau des difficultés liées à la réalisation de la série de podcasts

[\[RETOUR AU TEXTE\]](#)

Difficultés rencontrées	Éventuelles solutions apportées
-------------------------	---------------------------------

<p>Le son : dizaines d'heures perdues (qualité, égalisations, plusieurs sources sonores ...) Quelqu'un a pu nous aider, mais on s'est trouvé en manques de ressources face au mixage (malgré nos très bonnes bases sur le logiciel Reaper)</p>	
<p>Dérush : des heures d'interview très denses mais aussi des enregistrements en micro-cravate. Le premier (celui de Jean-Michel Bertinchamps) a été très compliqué</p>	<p>Après les premières mauvaises expériences et la mauvaise organisation. L'un de nous notait les <i>time code</i> et mettait des repères lors des instants qui étaient susceptibles de nous intéresser pour les podcasts + code couleur comme solution à l'énorme quantité de rushes</p>
<p>Première expérience d'un format long qui nécessite un montage fastidieux (+ premier portrait audio)</p>	<p>Systématisation des pistes sur logiciel de montage : pistes interlocuteurs, ambiance, hybrides, voix off et musique, avec code couleur adaptés</p>
<p>Rencontrer longuement Michel Bertinchamps en dehors des entraînements</p>	<p>Rencontre d'une heure avant un entraînement pour la première fois en l'absence de Jean-Michel. Mais décision de supprimer l'épisode censé lui être consacré par manque de matière et de contenus sonores (ambiances, lieux différents, etc.) : risque de perdre l'auditeur.</p>
<p>Établir une structure qui soit narrative, qui évoque le parcours, mais qui rompt avec la linéarité</p>	<p>Créations d'ellipses à l'aide de virgules sonores enregistrées sur le terrain. Exemple : le son de la</p>

	télé chez JM quand il joue à la console pour faire une transition du vestiaire à sa chambre
Souffle documentaire : très difficile de retranscrire un univers	Adaptation du ton utilisé dans la voix off, virgules sonores plus longues, prises de paroles moins coupées que dans des reportages de JP, maintien des silences et hésitations, et SURTOUT utilisation des extraits de propos en action (conversations et non interviews en mode "bureau")
Coordination avec François Chavalle pour la musique : il a un emploi du temps très chargé et le présentiel a été rendu compliqué par la crise (cf. Habillage sonore)	Nombreuses discussions pour bien faire comprendre nos envies en matière de musique. Aller-retours de son pour modification et adaptation
Gestion de la proximité après plusieurs mois d'immersion	Rappel aux joueurs/staff du but de notre démarche (distance journalistique)
Le temps : démarche de temps TRES chronophage, à combiner avec nos agendas modelés par une année chargée, faite de plusieurs stages	Organisation hyper huilée, utilisation du moindre temps libre (tous les week-ends du Q2), sacrifices d'autres cours, nuits écourtées
Le vent et la prise de son en extérieur	Bonnette pour l'extérieur, trouver des endroits propices à l'abri du vent, mais parfois impossibilité d'éliminer cet obstacle
Les arbitres non francophones	Préparation de la rencontre par téléphone pour évaluer leur

	maîtrise de la langue et les rassurer sur les sujets abordés
Où placer le curseur entre vulgarités, jurons, fautes à l'oral et le réel ? Équilibre difficile à trouver entre dénaturer le propos ou dévaloriser le sujet	Penser au respect des personnes. Éliminer les passages trop vulgaires
Loquacité de Jean-Michel Bertinchamps, sa façon de s'interrompre sans finir ses phrases	Très nombreuses coupes au montage

Figure 7 : Premier essai de mise en page du site web

[RETOUR AU TEXTE]

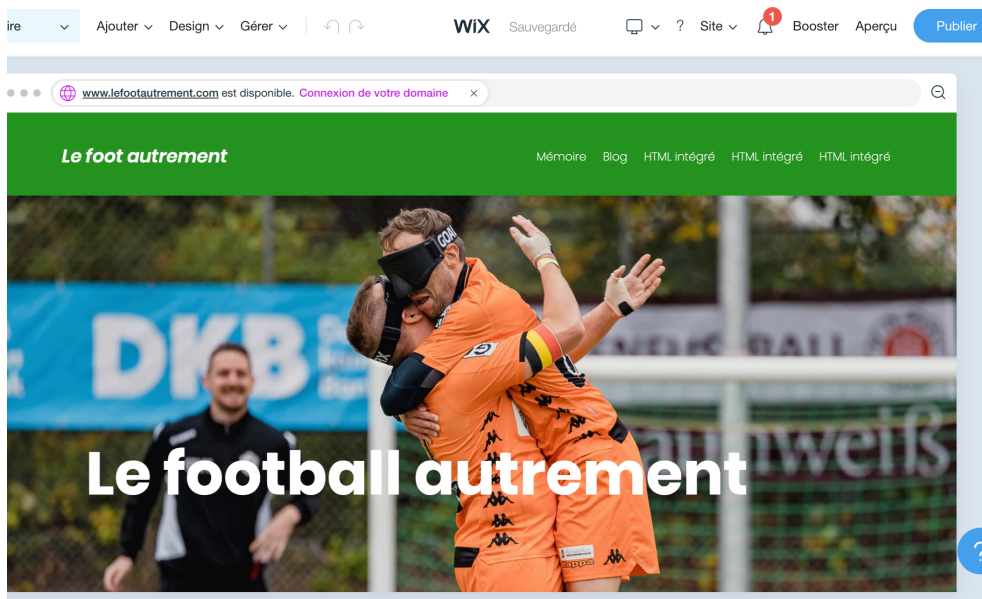


Figure 8 : *Layout* définitif de la plateforme web

[RETOUR AU TEXTE]



Figure 9 : Tableau des difficultés liées à la création du site et de l'article web

[RETOUR AU TEXTE]

Difficultés/obstacles rencontrés	Éventuelles solutions apportées
Trouver des plans de coupes pour les vidéos à cause de l'annulation des compétitions	Des extraits de matchs d'entraînement filmés pour illustrer des phases de jeu
Problèmes de stabilisation à cause du manque d'outils	Achat d'un stabilisateur électronique malheureusement pas toujours optimal.
Garder le dosage en termes d'espace et d'informations : en dire assez mais pas trop, pour conserver la lisibilité sur le web	Exercice de réflexion constant sur la quantité d'informations à livrer. Demande d'aide à un échantillon sélectionné pour s'assurer d'un texte compréhensible par tous, en priorité les non-initiés.

Le montage en salle informatique sur un ordinateur étranger : problème d'accès au disque dur	Tutoriels
Manque de sources fiables	Logique de réseau : les informations ont été cherchées sur le terrain, recoupées. Nécessité de mobiliser des sources lointaines (Brésil, Portugal, Angleterre, ...)
La post production très chronophage, problèmes techniques au montage audio et vidéo	Travail méthodique de classification des ressources multimédia.
Hébergement des vidéos sur le site	
Agencement du site Wix : nous ne bénéficions pas d'un lay-out préenregistré, comme la RTBF	Mise en parallèle des deux sites pour avoir un modèle de mise en page, reprise des polices de caractère, des espacements, etc.
Le fonctionnement en binôme : difficulté de coordonner les calendriers, stages, logistique	

9 Bibliographie

9.1 Ressources scientifiques

- Al Adlouni, S., Chevalier, C., Dauvergne, I. et al. (2011). *Les stéréotypes sur les personnes handicapées : comprendre et agir dans l'entreprise*. Guide pratique réalisé pour IMS – Entreprendre pour la cité.
- Amigo, L. (2020). *Numérique, innovation et engagement : pratiques et perspectives des publics des médias d'information*. European Journalism Observatory. <https://fr.ejo.ch/innovation-et-numerique/numerique-innovation-engagement-pratiques-perspectives-publics-medias-information-innovation-digital-day>
- Bonaert, A., Stoquart, G. (dir.). (2017). *Étude des performances de joueurs déficients visuels lors de matches de cécifoot et comparaison avec les joueurs de futsal*. Faculté des Sciences de la motricité, UCLouvain.
- Bonnet, V., Mazza, C., Fraisse, P., et Cappozzo, A. (2013). Real-time estimate of body kinematics during a planar squat task using a single inertial measurement unit. *IEEE Transactions on Biomedical Engineering*, 60(7), 1920-1926.
- Bourne, R.R.A., Flaxman, S.R., Braithwaite, T., Cicinelli, M.V., Das, A., Jonas, J.B., Keeffe, J., Kempen, J.H., Leasher, J., Limburg, H., Naidoo, K., Pesudovs, K., Resnikoff, S., Silvester, A., Stevens, G.A., Tahhan, N., Wong, T.Y., Taylor, H.R. (2017, septembre). Magnitude, temporal trends, and projections of the global prevalence of blindness and distance and near vision impairment: a systematic review and meta-analysis. *Lancet Glob Health*, 5(9), e888–97. [https://doi.org/10.1016/S2214-109X\(17\)30293-0](https://doi.org/10.1016/S2214-109X(17)30293-0)
- Bredin, J., Kerlirzin, Y., et Israel, I. (2005). Path integration: Is there a difference between athletes and non-athletes? *Experimental Brain Research*, 167, 670e674. <http://dx.doi.org/10.1007/s00221-005-0251-3>.
- Buchheit, M., Allen, A., Poon, T. K., Modonutti, M., Gregson, W., et Di Salvo, V. (2014). Integrating different tracking systems in football:

multiple camera semi-automatic system, local position measurement and GPS technologies. *Journal of sports sciences*, 32(20), 1844- 1857.

Cattaneo, Z., Vecchi, T., Cornoldi, C., Mammarella, I., Bonino, D., Ricciardi, E., & Pietrini, P. (2008). Imagery and spatial processes in blindness and visual impairment. *Neurosci Biobehav Rev*, 32(8), 1346-1360. doi: 10.1016/j.neubiorev.2008.05.002

Chaniac, R. (2001) « *Programmer en régime concurrentiel* », in Les dossiers de l'audiovisuel n°99, septembre - octobre 2001

Cricri, F., Roininen, M. J., Leppänen, J., Mate, S., Curcio, I. D., Uhlmann, S., et Gabbouj, M. (2014). Sport type classification of mobile videos. *IEEE Transactions on Multimedia*, 16(4), 917-932.

Derèze, G., (2009). *Méthodes empiriques de recherche en communication*, De Boeck.

De Potter, J. C. (2006). Contribution de l'activité physique et sportive au bien-être des personnes déficientes visuelles. *Science & sports*, 21(4), 249-250.

Ding, Y., et Fan, G. (2009). Sports video mining via multichannel segmental hidden Markov *IEEE transactions on multimedia*, 11

Durgin, F. H., Leonard-Solis, K., Masters, O., Schmelz, B., et Li, Z. (2012). Expert performance by athletes in the verbal estimation of spatial extents does not alter their perceptual metric of space. *Perception*, 3, 357e367. [http://dx.doi.org/ 10.1068/i0498](http://dx.doi.org/10.1068/i0498).

Edgecomb, S. J., et Norton, K. I. (2006). Comparison of global positioning and computer- based tracking systems for measuring player movement distance during Australian football, *Journal of science and medicine in sport*, 9(1-2), 25-32

Halleman, A., Ortibus, E., Truijen, S., et Meire, F. (2011). Development of independent locomotion in children with a severe visual

- impairment. *Research in developmental disabilities*, 32(6), 2069-2074.
- Havelange, C. (2014). D'une rive à l'autre. La mise en récit des stéréotypes de la cécité. *Dire le non-visuel. Approches multidisciplinaires des discours sur les perceptions autres que la vue*, 27-38.
- Jaarsma, E. A., Dijkstra, P. U., Geertzen, J. H. B., et Dekker, R. (2014). Barriers to and facilitators of sports participation for people with physical disabilities: A systematic review. *Scandinavian journal of medicine & science in sports*, 24(6), 871-881.
- Junge, A. et Dvorak, J. (2010). Injury risk of playing football in Futsal World Cups. *British Journal of Sports Medicine*, 44, 1089–1092.
- Koustriava, E., et Papadopoulos, K. (2012). Are there relationships among different spatial skills of individuals with blindness? *Research in developmental disabilities*, 33(6), 2164-2176.
- Magno E Silva, M. P., Winckler, C., Costa E Silva, A. A., Bilzon, J., et Duarte, E. (2013). Sports injuries in paralympic track and field athletes with visual impairment. *Medicine and science in sports and exercise*, 45(5), 908–913.
- Mieda, T., Kokubu, M., et Saito, M. (2019). Rapid identification of sound direction in blind footballers. *Experimental brain research*, 237(12), 3221-3231.
- Petitjean, V. (2008), « *Sérialisation et logique de marque ou comment fidéliser les téléspectateurs : l'exemple de TF1* », Entrelacs, HS | 2008
- Velten, M. C., Ugrinowitsch, H., Portes, L. L., Hermann, T., et Bläsing, B. (2015). Auditory spatial concepts in blind football experts. *Psychology of Sport and Exercise*, 22, 218-228.
- Velten, M. C., Bläsing, B., Portes, L., Hermann, T., et Schack, T. (2014). Cognitive representation of auditory space in blind football experts. *Psychology of Sport and Exercise*, 15(5), 441-445.

Weis, R. (2008). Developmental Dyspraxias and Related Motor Disorders, Charles Njiokiktjien: review. *European Journal of Paediatric Neurology*, Volume 12, Issue 2, 149-150.

Yandun, F., Auat Cheein, F.A., Lorca, D. et al. (2019). Design and evaluation of sound-based electronic football soccer training system for visually impaired athletes. *BioMed Eng OnLine* 18, 76.

<https://doi.org/10.1186/s12938-019-0695-5>.

9.2 Presse et audiovisuel

Arte Radio. (s.d.) *Montage audio : 15 conseils aux débutants*. Audioblog.

https://audioblog.arterradio.com/article/134817/montage-audio-15-conseils-aux-debutants?fbclid=IwAR0esRhCNkN_eVft5CjbiMg47fK92w81QGLsYZibHax7F_yrP9hSAOqDk6E

Belga. (14 janvier 2020). *Devant le CSA, Jean-Paul Philippot a présenté sa vision stratégique pour la RTBF*. RTBF sur : https://www.rtb.be/info/belgique/detail_devant-le-csa-jean-paul-philippot-a-presente-sa-visio n-strategique-pour-la-rtbf?id=10407460&fbclid=IwAR0RqRBXvbFclWGb_cZuVNIvxex1MSdEL7kmJqPQfXG2mut44aULAQo8Pc

Besserie, M. et al. (2016). Cécifoot, le sens du jeu dans France Culture dans *Série Euro 2016*. 53 minutes. Consulté sur

<https://www.franceculture.fr/emissions/sur-les-docks/euro-2016-13-cecifoot-le-sens-du-jeu>.

Bardonnaud, P., Descouraux, V. et Hallot, G. (2019, 22 décembre). La toute-puissance des influenceurs, mythe ou réalité ? *France Inter*.

https://www.franceinter.fr/emissions/interception/interception-22-decembre-2019?fbclid=IwAR0jsD0RclZI3vm1volyIjfYXb6NBrn_KyeF68FdS

[edKJndvRQGe5sTprTY#:~:text=%22Influenceur%22%2C%20le%20mot%20n,France](https://www.rtbf.be/auvio/detail_le-debat-des-decodeurs?id=2737845)

Bruyndonckx, A-S. (2021, 19 février) *Quelle place pour le handisport dans les médias ?* Le Débat des Décodeurs [Émission de radio]. Belgique https://www.rtbf.be/auvio/detail_le-debat-des-decodeurs?id=2737845

Christiaens, I (Réalisatrice). 2015. *L'homme au harpon*. [Série documentaire]. Novak Prod. https://www.rtbf.be/auvio/detail_01-l-homme-au-harpon?id=2610425

Couix, S. (2016), Projet photographique « ¡Voy! » de PKFoot sur le Cécifoot, entre humilité et abnégation, <https://www.pkfoot.com/histoire/cecifoot>.

Dumoulin, M. (13 décembre 2018). *La RTBF place le numérique au cœur de son nouveau contrat de gestion*. RTBF. https://www.rtbf.be/info/belgique/detail_le-nouveau-contrat-de-gestion-de-la-rtbf-est-signe?id=10097604

Gaillard, N. et Figuié, K. (Réalisateur). 2017. *C'est si foot !* [Documentaire]. Docks Films. <https://vimeo.com/108378317>

Hernandez, A. (2013, 18 mai). *Passe aveugle*. *Le Monde*.

Joie C. (2021, 21 avril), « *Les vétérinaires ruraux sont en crise existentielle* », Transversales [Émission de radio] Belgique. https://www.rtbf.be/auvio/detail_transversales?id=2760213

Kieffer, N. (Réalisateur). (2013), *Voy*, (Documentaire), Université de Bordeaux-Montaigne. Lewald, J. (2013). Exceptional ability of blind humans to hear sound motion: implications for the emergence of auditory space. *Neuropsychologia*, 51, 181e186. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2012.11.017>.

Les Grenades. (25 janvier 2021). Webinaire : “Diversité dans les médias, quelles évolutions ?”. RTBF. Sur : https://www.rtbf.be/info/dossier/les-grenades/detail_webinaire-diversite-dans-les-medias-quelles-evolutions?id=10682345

Madelaine, N et Alcaraz, M. (3 octobre 2018). Jean-Paul Philippot “Le modèle historique de séparation de la radio, de la télévision et du web n’est plus viable. Les Échos. Sur : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/jean-paul-philippot-le-modele-historique-de-separation-de-la-radio-de-la-television-et-du-web-nest-plus-viable-140813>

Mailleau, G. (Réalisateur). 2019. *Les yeux bandés* [Documentaire]. Xbo Films, viaOccitanie. <https://viaoccitanie.tv/documentaire-vivre-l'experience-du-cecifoot-avec-les-yeux-bandes-sur-%20viaoccitanie/>

Moury, G. (23 février 2021). *Révolution médiatique : le podcast, une tendance incontournable ?* Le Soir. Sur : <https://plus.lesoir.be/356983/article/2021-02-23/revolution-mediatique-le-podcast-une-tendance-incontournable>

RTBF Sport (2021, 7 mai). *Benoît Delhauteur et l'été sportif sur la RTBF : "Des Diables au sport féminin, le grand retour de la fête du sport"*. RTBF Sur : https://www.rtbf.be/sport/football/diablesrouges/detail_benoit-delhauteur-et-l-ete-sportif-sur-la-rtbf-des-diables-au-sport-feminin-le-grand-retour-de-la-fete-du-sport?id=10756918&fbclid=IwAR2u_2cJI_4dgc6-J9pjuphjpBqxQhHDpKYqUN7Pce3ZeAak160TWVoXN30

RTBF Sport. (2021, 18 mai). *Euro 2020 : Kevin De Bruyne répond aux questions les plus souvent posées sur lui sur internet* [vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=evjwM2G6yT8>

RTBF Info (s.d.). *Accueil* [page Facebook]. Facebook.
https://www.facebook.com/rbfinfo/videos/?ref=page_internal

Ruysen A., *Démocratie en question(s)*. [Série de podcast]. RTBF, 7 juillet 2018. https://www.rtb.be/auvio/detail_democratie-en-question-s-episode-1?id=2371974

Sacré J.-F. (2020, 6 janvier). La RTBF respecte globalement ses obligations, mais... *L'Echo*. <https://www.lecho.be/entreprises/media-marketing/la-rtbf-respecte-globalement-ses-obligations-mais/10196208.html?fbclid=IwAR1cgy-58nGPYiKBPfIjSAScvPrdMwcFNMPW5FcWDCBiTvl-ApgxoRKwLeY>

Wallemacq F, *Lesbos : les oubliés de l'Europe*. [Série de podcast]. RTBF, 6 octobre 2020. https://www.rtb.be/auvio/detail_lesbos-les-oublies-de-l-europe?id=2687781

9.3 Ressources en ligne

Conseil Supérieur de l'Audiovisuel. (2021, 29 janvier). *Bilan du CSA : la RTBF respecte ses obligations et fait un pas de plus en matière d'accessibilité des programmes*. CSA- Conseil Supérieur de l'Audiovisuel. <https://www.csa.be/104889/bilan-du-csa%E2%80%AF-la-rtbf-respecte-ses-obligations-et-fait-un-pas-de-plus-en-matiere-daccessibilite-des-programmes/?fbclid=IwAR0h7wjEdVaqDNoHAEVAKmZgSGQCtScCA3zTfGJFIp8C-9rH0Ezx52qQnE>

Handisport. (2015). *Cécifoot : Règlement*. En ligne sur le site officiel d'Handisport <http://www.handisport.org/les-29-sports/cecifoot> , consulté le 10 mai 2021

Infrasports. (2019). Fiche cécifoot. <https://infrastructures.wallonie.be/files/PDF/POUVOIR%20LOCA/L/1%20SUBSIDES/1%201%20Infrasports/Expertise-bao->

[fiches/CECIFOOT_2019.pdf?fbclid=IwAR2mbhzzGqlsaizsYBTGJq96J5jG15gGiOJOs_jiyRxbVEwIT8t4t-HGYXk](https://www.cecifoot.be/fiches/CECIFOOT_2019.pdf?fbclid=IwAR2mbhzzGqlsaizsYBTGJq96J5jG15gGiOJOs_jiyRxbVEwIT8t4t-HGYXk)

International Blind Sports Federation (IBSA). (2016). *Football – General information*. En ligne sur le site officiel de l'IBSA <http://www.ibsasport.org/sports/football>

Organisation Mondiale de la Santé (OMS) (2018) *Cécité et déficience visuelle*. <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>

Organisation Mondiale de la Santé (OMS). (2016). *Thèmes de santé : Cécité*. En ligne sur le site officiel de l'OMS <http://www.who.int/topics/blindness/fr>

RMB. (2020). MediaXperience. https://rmb.be/uploaded/pdf/mediaxperience-presentation_fr.pdf?fbclid=IwAR0h7wjEdVaqDNoHAEVAKmZgSGQCtScCA3zTfGJFIlp8C-9rH0Ezx52qQnE

Vocabulaire politique. (mise à jour en 2018). Radio-télévision belge de la Communauté française. Vocabulaire politique. Sur : https://www.vocabulairepolitique.be/radio-television-belge-de-la-communaute-francaise-rtbf/?fbclid=IwAR3tzpz54BZWnI4sgsWRoNszeW4Q_Eqgx9cFkNFgHbSa-15M4nDeFK4CxyE

Résumé

Ce mémoire propose une couverture journalistique d'un sport peu médiatisé : le football pour déficients visuels. Les enjeux de la discipline sont abordés à travers une série de podcasts. Un article web long format propose une présentation générale de la discipline.

Mots-clés : cécité, déficience visuelle, handisport, cécifoot, football, Jeux Paralympiques