

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

L'esport en Belgique

Un documentaire sur une industrie en pleine croissance

Auteur : Hippolyte Jongen
Promoteur : Grégoire Lits

Année académique 2022-2023
Master [120] en journalisme, à finalité spécialisée : « École de
journalisme de Louvain »

Remerciements

Je tiens avant tout à remercier mon promoteur, le professeur Grégoire Lits pour m'avoir accompagné tout le long du processus de création de ce travail. Ses conseils et les éclaircissements qu'il a pu apporter à mes questions m'ont été précieux pour rester sur le droit chemin tout le long de l'année.

Je tiens également à remercier tous les intervenants et participants qui ont accepté de collaborer avec moi, que ce soit en répondant à mes questions dans le cadre d'interviews, en acceptant d'apparaître devant la caméra pour mes images ou simplement en acceptant de discuter et de partager avec moi leurs expériences et leurs avis.

Je remercie également mes proches pour leur soutien moral, mais aussi pour leurs précieux conseils et leurs avis tout le long de la création de ce travail.

Enfin je remercie mon ordinateur portable et le logiciel Premier Pro pour avoir tenu le coup du début à la fin sans jamais avoir aucun problème technique et sans jamais se plaindre.

1.	Contextualisation du sujet et de l'angle	4
1.1.	Définition de l'esport.....	4
1.2.	L'histoire de l'esport.....	5
1.3.	Le marché de l'esport	6
1.4.	L'esport et la Belgique.....	7
1.4.1.	Le marché de l'esport en Belgique	7
1.4.2.	La couverture médiatique de l'esport en Belgique francophone.....	8
1.5.	État de l'art.....	9
2.	Préparation au documentaire	11
2.1.	Prémisses du projet et motivations du sujet	11
2.2.	Choix de l'angle et du format	11
2.3.	Pertinence du sujet et du format	12
2.4.	Public cible du documentaire.....	13
2.5.	Position du narrateur	14
3.	Création du documentaire.....	15
3.1.	Premiers contacts et planification	15
3.2.	Productions et tournages	15
3.3.	Matériel utilisé.....	17
3.4.	Écriture du script	18
3.5.	Le choix du face caméra	18
4.	Post-production et conclusion	20
4.1.	Post production et montage	20
4.2.	Conclusion sur le contenu du documentaire.....	21
5.	Réflexions sur mon processus de travail et améliorations potentielles.....	23
5.1.	Aspects techniques.....	23
5.2.	Aspects journalistiques.....	24
5.3.	Aspects narratifs	24
5.4.	Méthode de travail.....	25

1. Contextualisation du sujet et de l'angle

1.1. Définition de l'esport

L'esport, également orthographié e-sport est un terme dérivé de l'anglais qui désigne le « sport électronique ». En 2018, le terme de sport électronique est ajouté au dictionnaire Le Petit Larousse et est défini comme « pratique du jeu vidéo multijoueur, notamment en réseau ; ensemble des compétitions dédiées à cette pratique »¹.

Selon France-esports², le terme peut ainsi aussi bien désigner l'industrie dans son ensemble « l'esport est un phénomène mondial » qu'une discipline précise « League of Legends est un esport ». Au pluriel, il peut ainsi désigner plusieurs disciplines regroupées.

Il existe un débat au sein de l'industrie de l'esport sur l'orthographe correcte du mot « esport ». Selon les articles, les auteurs et les dates de publication, on peut ainsi retrouver le terme orthographié des manières suivantes : esport, e-sport, eSport, Esport. France-esports suggère que l'orthographe classique, sans majuscule et sans tiret, est la plus cohérente.

C'est donc le mot « esport » orthographié sans majuscule et sans tiret que j'ai choisi d'adopter tout le long de mon travail. Mon choix a notamment été motivé par le fait que cette écriture est celle qui est devenue la plus populaire au sein de la communauté ces dernières années. C'est également celle qui est la plus internationale et simplement la plus cohérente à mon sens. Il n'est pas nécessaire de mettre en valeur le E ou le S de esport car on ne veut pas plus mettre en valeur la partie « Electronic » que la partie « Sport ».

¹ Larousse, P. (2018). Petit Larousse illustré 2018. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.lagardere.com/fichiers/fckeditor/File/Presse/Communique_presse/Livres/Dossier_PressePLI_2018.pdf

² Esports, F. (2019). Esport(s) : définition et orthographe. *France Esports*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.france-esports.org/esports-definition-et-orthographe/>

1.2. L'histoire de l'esport

La pratique du jeu vidéo se démocratise dans les années 70 avec la popularisation des consoles de jeux vidéo pour salon³. Dans les années 80, les premières grosses compétitions de jeux vidéo sont organisées sur des jeux tel-que Space Invaders⁴, Donkey Kong ou Tetris. Des compétitions en offline ne cesseront d'être organisées dans les années qui suivront, mais c'est surtout dans la seconde moitié des années 90 que l'esport en ligne connaît sa première grande vague de popularité.

Parmi les jeux en lignes les plus populaires des années 90, on peut citer Duke Nukem 3D, Quake, Unreal Tournament ou encore Starcraft. Ces différents titres marquent le début des premières compétitions et des premiers tournois en ligne, mais sont également un point central dans la naissance du milieu compétitif du jeu vidéo. A cette époque, les premières équipes compétitives amateurs apparaissent notamment et, avec elles, les premières ligues esportives.

Les années 2000 apporteront non seulement de la popularité à l'esport, mais surtout de la crédibilité et les premiers gros investissements. De nouvelles ligues toujours populaires aujourd'hui comme la Electronic Sport League (ESL) ou la Major League Gaming (MLG) verront ainsi le jour au début des années 2000.

Cette période marque également la naissance des premiers gros événements esportifs internationaux retransmis en ligne, avec le World Cyber Games Challenge en 2000 en Corée du Sud et l'Electronic Sports World Cup en 2003 à Francfort.

Depuis le début du XXIe siècle, l'esport n'a cessé de croître et d'innover. De nouveaux titres phares et licences se sont popularisés pour leur scène esport : Counter Strike, Dota, Call of Duty pour ne citer qu'eux.

Mais ce qui a été probablement la plus grosse avancée en matière d'esport en Occident, c'est la popularisation de la plateforme de streaming Twitch.tv à partir de 2011. Celle-ci a rendu l'esport plus accessible à tous les spectateurs en proposant un contenu gratuit et en direct. Les différents titres phares et compétitions esportives se sont alors centralisés sur cette plateforme et ont bénéficié de sa forte croissance en popularité.

Durant les années qui suivront, les jeux esportifs les plus populaires ne cesseront de changer. Certains auront eu des périodes sur le devant de la scène plus courtes comme Hearthstone ou Overwatch, et d'autres titres comme League of Legends et Counter Strike Global Offensive s'imposeront comme les véritables mastodontes de l'esport.

³*History of Esports - About us | SIUE.* (s. d.). Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.siue.edu/esports/about/history.shtml>

⁴ *ESports History : How it all began.* (2023, 10 février). *ISPO.com*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began>

1.3. Le marché de l'esport

Aujourd'hui, l'esport est devenu une industrie florissante et avec beaucoup de moyens. La valeur de l'industrie de l'esport dépasse largement le milliard de dollars, plusieurs joueurs reçoivent des salaires annuels de plus d'un million d'euros, les récompenses des tournois atteignent parfois les 40 millions d'euros⁵...

Et ces chiffres peuvent devenir encore plus impressionnants lorsqu'on prend en compte le marché chinois⁶. 664 millions de joueurs en Chine en 2022 qui dépensent des milliards de dollars chaque année et un pic de viewership à presque 70 millions de spectateurs chinois en simultané pour la finale des championnats du monde de League of Legends en 2021⁷. L'esport chinois n'est plus juste une passion mais est devenu un vrai marché. Ceux qui y travaillent ont parfois le statut de star dans le pays, et certaines équipes possèdent même leurs propres salles et stades⁸.

Les sources de revenus principales de l'esport sont essentiellement le sponsoring et les publicités. Selon la plateforme de data Statista, le sponsoring et la publicité représentent environ 837 millions de dollars américains en 2022⁹, soit environ 57% du chiffre d'affaires de l'esport cette année-là. Le reste du marché est complété par les droits de publications et de diffusions, le merchandising, les tickets, les événements et le streaming. Statista estime la croissance globale du marché de l'esport à 100 à 200 millions de dollars chaque année.

Les marchés chinois, américain et sud-coréen trônent tout en haut du classement des revenus du marché de l'esport par pays¹⁰. Le premier pays européen est l'Allemagne, loin devant les autres pays européens, avec environ 83 millions de dollars américains en 2022. Cela s'explique notamment par le fait que beaucoup de compagnies de jeux vidéo et organisateurs d'esport sont basés en Allemagne¹¹. Par exemple, Riot Games, la compagnie détentrice des jeux League of Legends et Valorant, possède ses studios et y organise ses matchs dans la ville de Berlin.

⁵ DOTA 2 The International Prize Pool 2022 | Statista. (2023, 9 février). Statista. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/statistics/749033/dota-2-championships-prize-pool/>

⁶ China, G. I. (2023, 17 juin). Esports in China : More than just a hobby - Marketing China. *Marketing China*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://marketingtochina.com/e-sport-china-just-hobby/>

⁷ Worlds 2021 final draws 73.8 million peak concurrent viewers, Riot reports. (2021, 21 novembre). Upcomer. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://upcomer.com/worlds-2021-final-draws-73-8-million-peak-concurrent-viewers-riot-reports>

⁸ Wikipedia contributors. (2023). League of Legends Pro League. *Wikipedia*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends_Pro_League

⁹ Global eSports Market Revenue by Segment 2022 | Statista. (2023, 3 mai). Statista. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>

¹⁰ Statista. (2023, 11 juillet). *ESports Industry size by Country 2022*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/forecasts/1130696/esports-revenue-share-country>

¹¹ Partridge, J. (2018, 23 février). Amazing on what sets Berlin apart as an esports city. *www.redbull.com*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.redbull.com/int-en/amazing-maurice-esports-berlin>

Malgré ces chiffres qui peuvent paraître impressionnants et la croissance régulière du marché de l'esport au fil des années, celui-ci ne représente qu'une petite partie du marché du jeu vidéo. Selon l'entreprise britannique PwC¹², le marché du jeu vidéo aux Etats-Unis a engendré des revenus équivalents à environ 54 milliards de dollars américains et le marché de l'esport ne représente que 455 millions de ce marché total, soit moins de 1% du marché total du jeu vidéo.

Tous ces chiffres sont à prendre avec des pincettes puisqu'ils peuvent varier de plusieurs dizaines, voire centaines de millions de dollars selon l'entreprise qui réalise le sondage et la façon dont il est réalisé.

1.4. L'esport et la Belgique

1.4.1. Le marché de l'esport en Belgique

Le marché esportif belge ne représente qu'une faible partie du marché international. Cependant, il n'est pas non plus complètement à la traîne puisqu'il se situe tout de même à la 19^{ème} place du classement des revenus de l'esport par pays selon Statista¹³. Selon ce classement, l'esport en Belgique aurait engendré un peu plus de 10 millions de dollars américains en 2022, se plaçant ainsi dans le top 10 des pays européens.

Un article de la firme Britannique Deloitte¹⁴, intitulé « Let's play, Belgium ! Esports & Gaming in Belgium 2022 » considère la Belgique comme un pays encore en voie de développement en Europe en matière d'esport plutôt que comme un précurseur. Il y évoque plusieurs chiffres récoltés par le cabinet.

En Belgique, environ 37% de la population en 2022 est capable de dire ce qu'est l'esport, ce qui représente 10% de plus que l'année précédente, mais c'est toujours en dessous de la moyenne européenne qui se situe à 41%. Un spectateur d'esport belge consomme en moyenne 68 minutes d'esport par jour, un chiffre inférieur à la moyenne européenne de 80 minutes par jour.

Le public est composé à 64% d'hommes, âgés pour 55% d'entre eux de 27 à 42 ans (millennials) et pour 31% d'entre eux de 11 à 26 ans (Gen Z's). 54 % des spectateurs d'esport belges consomment également d'autres sports en plus de l'esport, alors que seulement 29% de la population belge consomme deux sports ou plus.

¹² *US games and esports market generated \$ 54 billion in 2022, showing lowest growth rate in five years* / Game World Observer. (2023, 19 juin). Game World Observer. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://gameworldobserver.com/2023/06/19/us-video-games-esports-54-billion-2022-pwc-report>

¹³ Statista. (2023b, juillet 11). *ESports Industry size by Country 2022*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/forecasts/1130696/esports-revenue-share-country>

¹⁴ *Let's Play, Belgium ! Esports & Gaming in Belgium 2022*. (s. d.). Deloitte Belgium. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/belgian-esports-market.html>

Enfin, le spectateur d'esport belge traditionnel dépense en moyenne 17 euros par mois dans du contenu lié à l'esport, principalement pour des tickets et événements, mais également pour merchandising et du contenu sous accès payant.

1.4.2. La couverture médiatique de l'esport en Belgique francophone

L'esport en Belgique francophone possède une couverture médiatique relativement faible. Cela peut notamment s'expliquer par la forte concurrence dans le marché francophone des médias sportifs où les médias français sont bien présents et installés depuis plus longtemps. Il est donc compliqué pour les nouveaux médias sportifs arrivants en Belgique francophone de se faire une place et un nom face à des sites d'actualités tel que aAa, Eclipsia, Millenium et bien d'autres. La tendance des consommateurs à l'internationalisation et à la consommation de contenus anglophones rend la tâche d'autant plus difficile.

Néanmoins, il existe bel et bien des médias francophones qui viennent de chez nous et qui ont réussi à se faire un petit nom au sein de la communauté esportive francophone belge et même parfois au-delà de nos frontières.

Parmi les médias écrits les plus populaires, on peut citer la DH esport, LanArea et Proximus Pickx même si ce dernier semble un petit peu à l'abandon depuis la fin de l'année 2022. LeSoir a également fait un premier pas dans le monde de l'esport en s'associant avec le blog en ligne Geeko pour faire une collaboration du nom de *geeko.lesoir*.

Mais le média francophone traitant d'esport qui est le plus populaire aujourd'hui et avec le plus de budget est probablement RTBF iXPé. Même si celui-ci ne se spécialise pas uniquement dans l'esport mais aussi dans le gaming et la culture web en général, il est tout de même très présent pour la couverture des gros événements et actualités sportifs internationaux comme belges.

Au-delà de sa fonction de média d'actualité, iXPé retransmet également plusieurs compétitions sportives sur sa chaîne Twitch comme ses Online Sessions, les Elite Series League of Legends ou plus récemment le Brussels Challenge Major Edition. La RTBF met d'ailleurs en avant la chaîne Twitch de iXPé et les compétitions sportives qu'elle retransmet sur la plateforme *auvio*. On peut ainsi retrouver sur cette plateforme les lives et rediffusions des Elite Series League of Legends.

Côté médias hors internet, la RTBF n'a pas encore exprimé sa volonté d'importer l'esport sur la télévision ou en radio. Proximus avait déjà tenté sa chance en 2020, en proposant dans son catalogue de chaînes disponibles à ses clients, la chaîne *eSportsOne* qui retransmettait des compétitions sportives sur une multitude de jeux. Une collaboration qui a pris fin en août 2022 pour cause de « décision indépendante de la volonté de l'opérateur » (*geeko.lesoir*)¹⁵.

¹⁵ Froment, E. (2022, 29 juillet). Une chaîne ne sera bientôt plus disponible pour les clients de Proximus. *Geeko*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://geeko.lesoir.be/2022/07/29/une-chaîne-ne-sera-bientôt-plus-disponible-pour-les-clients-de-proximus/>

1.5. État de l'art

L'esport est une thématique pour laquelle il peut être compliqué d'établir un état de l'art et plus particulièrement dans le contexte d'un documentaire comme celui-ci. Étant une pratique fort récente, cette discipline est en constante évolution, et ce qui pouvait être vrai il y a 5 ans peut ne plus l'être aujourd'hui.

Il existe néanmoins une multitude d'œuvres écrites et audiovisuelles qui traitent des sujets de l'esport. J'ai par exemple pris connaissance de certains ouvrages écrits tels que « A Newborn Business : Esports » par Zoltan Andrejkovics, ou encore « The Book of Esports : The Definitive Guide to Competitive Video Games » par William Collis.

Je pense que ceux-ci peuvent être de bonnes introductions pour des personnes qui ne sont pas du tout familières avec le monde de l'esport et du jeu vidéo mais, dans mon cas, je n'avais pas l'impression d'apprendre énormément de choses, particulièrement dans le cas du premier. Il existe plusieurs autres livres traitant des sujets de l'esport.

Cependant, ces différentes œuvres traitent le plus souvent du marché de l'esport à l'international et ne sont donc pas aussi pertinentes dans le cadre de mon mémoire qui se centralise sur l'esport en Belgique.

A ma grande surprise, il existe déjà une grande quantité de productions universitaires de type mémoires de fin d'études ayant déjà traité le sujet de l'esport sous différents angles. Parmi ces différents angles, ceux de l'impact du Covid19, des inégalités de genre dans l'esport ou encore du marché économique de l'esport reviennent souvent.

Il existe cependant deux travaux universitaires traitant de l'esport et ayant été réalisés sous forme de mémoire projet à l'UCLouvain. « L'esport est-il le grand gagnant du confinement » par Grégoire Boulland¹⁶ et « Analyse de l'intérêt croissant pour l'esport de la part des médias belges traditionnels » par Lionel Brasseur¹⁷.

Je n'ai pas pu avoir accès ni au contenu écrit, ni au contenu audiovisuel du second. Cependant, après avoir consulté le document écrit du mémoire de Grégoire Boulland, j'ai pu rentrer en contact avec lui et visionner le projet qu'il avait réalisé en 2020. Cela ne m'a en aucun cas inspiré dans la création de mon projet puisque la majorité de mon travail avait déjà été réalisée avant le visionnage, mais je trouvais cela tout de même intéressant de ne pas être le premier étudiant belge à parler de l'esport avec une approche journalistique pour son mémoire de fin d'étude.

¹⁶ Boulland, G. (2020). *Esport et COVID-19 : l'esport est-il le grand gagnant du confinement ?* / Mémoire UCL. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://dial.uclouvain.be/memoire/ucl/object/thesis:26995>

¹⁷ Brasseur, L. (2019). *Analyse de l'intérêt croissant pour l'esport de la part des médias belges traditionnels* / Mémoire UCL. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://dial.uclouvain.be/memoire/ucl/object/thesis:21401>

Pour ce qui est de l'audiovisuel, il existe évidemment une grande quantité de documentaires et formats plus courts qui parle de l'esport sous différents angles mais certains d'entre eux ont davantage retenu mon attention car ils représentaient en quelques sortes des « objectifs » de ce que je cherchais à produire. Un documentaire d'environ 25 minutes par CBS News¹⁸, un documentaire de 46 minutes par CNA Insider¹⁹ et plus récemment la série « E-sport, les nouveaux dieux du stade » par Canal+²⁰.

Enfin, étant parti avec une démarche journalistique consistant à poser des questions et découvrir quelque chose, je me suis reposé en grande partie sur mes différents intervenants et sur les échanges que j'ai pu avoir avec ceux-ci. Avec mes influences personnelles, ma connaissance assez poussée du milieu esportif et les statistiques et chiffres trouvés sur des sites comme Newzoo, Statista ou Deloitte, j'ai pu créer un contenu (pertinent je l'espère) qui m'est propre et qui me ressemble.

¹⁸ CBS News. (2018, 24 décembre). *Esports : inside the relentless training of professional gaming stars* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=box4SFtGvA0>

¹⁹ CNA Insider. (2021, 16 janvier). *Game Nation : Enter the world of professional eSports in Singapore | CNA Documentary* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=enK552Ai7W0>

²⁰ CANAL+. (2023, 16 mai). *Esport, les nouveaux dieux du stade : le premier épisode offert !* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=UZpYEKF5qBE>

2. Préparation au documentaire

2.1. Prémisses du projet et motivations du sujet

Depuis le début de mon parcours universitaire, j'ai toujours souhaité réaliser un mémoire lié de près ou de loin au milieu de l'esport. J'avais déjà réalisé un travail de fin d'études secondaires consacré à l'industrie de l'esport, et ceci m'avait motivé à entreprendre un travail de plus grande envergure.

Avant même donc d'entrer en master, j'avais déjà donc une idée de thème de mémoire, il ne me resterait donc qu'à creuser cette idée avec mon futur promoteur pour trouver un angle pertinent.

Cet attrait pour l'esport vient notamment du fait que j'ai joué aux jeux vidéo toute mon enfance et que j'ai découvert l'esport assez tôt. D'abord avec Dofus en 2010, puis Call of Duty en 2012 pour finalement découvrir début 2015 le jeu alors phare du moment et sa scène compétitive : League of Legends.

Au total, j'ai passé facilement plus de 10.000 heures de ma vie à consommer du contenu lié de près ou de loin à l'esport. Talkshows, podcasts, matchs en live, rediffusions, highlights... Je suis allé jusqu'à faire le déplacement dans plusieurs villes du monde (Atlanta, Los Angeles, Berlin, Rotterdam, Seoul ...) pour assister à ces matchs en présentiel et apercevoir mes joueurs favoris jouer sur un ordinateur.

Cela peut paraître saugrenu de vouloir assister en présentiel à des matchs et voir des joueurs jouer en live à un jeu alors qu'on peut les regarder dans le confort de notre chez nous. Mais il y a quelque chose de spécial dans le fait d'être dans une salle de 100 à 20.000 personnes ayant toutes la même passion que nous.

2.2. Choix de l'angle et du format

J'ai donc commencé par suggérer le thème de mon mémoire à Grégoire Lits et j'ai reçu son accord pour être mon promoteur. J'ai alors commencé à creuser pour réfléchir au format qui me semblait le plus approprié pour un sujet comme celui-ci.

J'ai presque immédiatement abandonné l'idée d'un mémoire écrit au profit d'un format mémoire projet, estimant que le format écrit est moins pratique pour décrire un sujet comme l'esport. L'envie de réaliser un mémoire projet s'est donc très vite concrétisée, et j'ai jugé que tant qu'à partir dans cette voie, il était plus pertinent et parlant de réaliser ce projet sous forme audiovisuelle plutôt que sous forme audio uniquement.

J'ai donc choisi de partir sur un format de type documentaire audiovisuel, en un seul épisode, et j'avais initialement prévu une durée d'environ 25 minutes. Au départ, l'angle sur lequel j'étais parti à la fin de ma première année de master était « les différents métiers de l'esport en Belgique ». J'avais également déjà dressé une liste d'intervenants potentiels que j'aurais souhaité rencontrer et interviewer.

Le documentaire devait alors être séparé en 3 parties visant à présenter 3 catégories de métiers que j'avais souhaité faire ressortir :

1. Les métiers directs de l'esport (joueurs, coachs, managers...)
2. Les métiers de la communication dans l'esport (journaliste, commentateur, host en plateau)
3. Les métiers de l'organisation (organisateur de tournois, directeur d'entreprise, chef de projet)

Durant mon Erasmus au premier quadrimestre de l'année, j'ai eu du temps pour méditer sur mon projet, sur les différentes idées et surtout, pour commencer à en discuter avec des proches et des personnes faisant partie du milieu de l'esport. J'ai également pu m'entretenir avec Benoit Grevisse ainsi qu'avec Grégoire Lits, mon promoteur, pour leur faire part de mes inquiétudes quant à la difficulté à angler mon sujet. De ces différents échanges est ressorti une conclusion : il n'était peut-être pas nécessaire de devoir trop angler un sujet comme celui de l'esport.

Étant donné que c'est déjà un sujet relativement non populaire, d'autant plus chez nous, l'idée de parler de l'esport en Belgique dans un format long était déjà suffisante et bien assez riche. J'ai donc choisi de changer mon angle pour arriver à cette nouvelle problématique en posant trois questions différentes qui rythmeraient mon documentaire :

- Où en est l'esport en Belgique ?
- Qui sont ses acteurs ?
- Comment se profile son futur ?.

A noter que la majeure partie de mon documentaire s'orientera autour du jeu League of Legends. C'est à la fois un choix de facilité car c'est le jeu que je connais le mieux, dans lequel je suis impliqué personnellement et où j'ai le plus de contacts, mais c'est aussi un choix logique car League of Legends est l'un des jeu esportifs les plus développés en Belgique en termes de professionnalisme et de structure, mais aussi l'un des plus populaires.

2.3. Pertinence du sujet et du format

Bien que l'idée du sujet, l'esport, soit née de ma passion et de mon attrait pour cette discipline, je pense qu'elle a également une réelle plus-value d'un point de vue journalistique.

L'esport est un sujet souvent mis à l'écart des médias plus traditionnels. On ne le considère souvent pas comme un sport, ce n'est pas un art et ce n'est pas non plus révolutionnaire. C'est juste une passion pour beaucoup, issue des jeux vidéo, qui se concrétise en quelque chose de plus en plus sérieux et qui prend de l'ampleur.

Si ce n'est pour les médias spécifiques comme la DH esport ou RTBF iXPé, j'ai souvent l'impression d'entendre parler de l'esport par de courts reportages et de courtes capsules provenant de gros médias. Selon moi, ceux-ci présentent souvent l'esport comme cette activité, un peu marginale, qui existe et à laquelle on doit s'intéresser rapidement car elle est un peu populaire, mais sans plus.

A ma connaissance, il n'existe pas de projet audiovisuel de long format et avec une approche journalistique qui s'intéresse au sujet de l'esport en Belgique francophone. L'absence de contenu sur ce sujet ainsi que le choix d'un format longue durée permettent de crédibiliser une démarche journalistique dans le cadre d'un mémoire universitaire.

Je trouve que les reportages parlant d'esport qui passent dans les JT par exemple, manquent souvent de vie et de passion. Cela s'explique notamment par le fait que ceux-ci doivent être adressés à un public le plus large possible et donc, à un public non familier avec le monde du jeu vidéo et encore moins avec l'esport. Ce sont les contraintes de temps et de publics cibles qui, selon moi, posent donc un problème lorsqu'on parle d'esport en Belgique dans les médias plus traditionnels.

Avec ce mémoire projet, je souhaitais donc mettre de côté ces deux contraintes et je voulais faire ressentir au maximum la passion dans mes propos. Le choix d'un format documentaire de longue durée était donc la solution idéale.

2.4. Public cible du documentaire

J'ai souhaité introduire mon sujet de la manière la plus claire possible pour rendre la suite du documentaire compréhensible et accessible au plus grand nombre. Le documentaire débute ainsi par des explications sur le sujet, une contextualisation de l'angle et un partage de mon expérience personnelle.

En prenant le temps de faire ces trois choses, je réponds immédiatement aux questions plus classiques qu'une personne non familière à l'esport pourrait se poser. Des questions telles que « C'est quoi l'esport ? » « Est-ce que c'est vraiment sérieux ou est-ce que ce ne sont que des gens qui jouent dans leur chambre ? » « Qui sont ces personnes qui s'intéressent à l'esport ? ».

Mon documentaire s'adresse donc à toute personne, familière avec le gaming ou suffisamment curieuse que pour s'y intéresser, et qui serait capable de mettre un minimum de temps dans le visionnage du documentaire pour le comprendre. Le public cible peut donc autant être les joueurs et joueuses dans leur chambre, que des parents qui souhaiteraient simplement s'informer sur cette activité qui ne leur est pas familière.

Le reportage peut aussi bien être regardé par une personne belge qui souhaite comprendre le sujet dans son pays, que par un citoyen de tout autre pays qui souhaiterait simplement comparer ce qui est fait en Belgique avec ce qui est fait chez lui.

D'ailleurs, dans le cas éventuel d'un partage de ce documentaire au grand public, je souhaite sous-titrer l'entièreté de celui-ci en anglais afin de le rendre accessible à un public le plus large possible. C'est d'autant plus une nécessité que nous sommes un pays trilingue et que, même si j'aborde le sujet avec mon regard de citoyen francophone, la majorité des choses dont je parle sont également applicables aux communautés germanophone et néerlandophone.

2.5. Position du narrateur

Pour ce qui est de la position du narrateur, j'ai choisi de me mettre en avant en tant que narrateur interne et présentateur du documentaire. Cela passe donc par des partages de mes expériences personnelles, l'utilisation du « je » à plusieurs reprises dans le documentaire et surtout, le choix de tourner une partie des prises de paroles et voix off en face caméra.

Tout d'abord, je pense qu'en tant qu'homme de 23 ans passionné de jeux vidéo, je représente un peu le « stéréotype » du fan d'esport traditionnel puisque je corresponds plus ou moins au public majoritaire de l'esport, bien qu'un peu plus jeune que celui-ci²¹. En partageant mon histoire à moi et mon parcours, je me présente alors comme « le spectateur banal d'esport ».

Ensuite, comme je l'ai mentionné plus tôt, je souhaitais faire ressentir la passion dans mon documentaire. L'utilisation du « je » permet de casser cette froideur que l'on peut ressentir avec le il/elle et, ainsi, créer une plus grande proximité avec le spectateur du documentaire afin de garder son attention et de lui donner envie de regarder mon contenu.

Enfin, la dernière raison à cette prise de position de narrateur, c'est mon style d'écriture et mes préférences personnelles. J'ai toujours été plus à l'aise dans les styles d'écriture subjectifs car je trouve plus facile de justifier ses propos à soi plutôt que ceux des autres. Étant le réalisateur du travail de A à Z, il était donc plus naturel pour moi d'écrire en « je » et de m'inclure puisque c'était moi qui racontais cette histoire à ma façon.

²¹ *Let's Play, Belgium ! Esports & Gaming in Belgium 2022*. (s. d.). Deloitte Belgium. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/belgian-esports-market.html>

3. Création du documentaire

3.1. Premiers contacts et planification

Étant toujours en Erasmus au Canada jusqu'au mois de janvier 2023, j'ai tenté, comme je le pouvais, d'avancer sur mon mémoire depuis là-bas. J'ai commencé à prendre des contacts avec différents acteurs, à lancer des bouteilles à la mer avec certains et à discuter au téléphone de mon projet avec d'autres.

J'ai notamment pu entrer en contact plus rapproché avec RTBF iXPé, non pas dans le cadre de mon mémoire mais dans celui de mon stage, puisque j'ai réussi à obtenir un stage de 24 jours étalé sur deux mois en tant que rédacteur stagiaire dans leur rédaction. Ce stage a eu lieu durant les mois de février et mars 2023.

J'allais donc être occupé par mon stage à raison de trois à quatre jours par semaine durant cette période. Devant, en même temps, assurer mes obligations universitaires, je savais qu'il allait être difficile d'avancer pleinement sur mon mémoire durant cette période. Le mois d'avril étant un mois très creux dans l'écosystème sportif belge, je savais donc que la quasi-totalité de mes productions allaient devoir être tournées durant les mois de mai et juin 2023.

Tout cela me laissait donc un délai trop court que pour pouvoir rendre un projet terminé et de qualité pour la session de juin. Je me doutais déjà avant mon échange Erasmus, de par mes discussions avec les différents professeurs, que cela aurait été compliqué de rendre mon mémoire pour le mois de juin, mais j'en avais maintenant la certitude ; le 16 août était ma nouvelle date limite.

3.2. Productions et tournages

La première liste de contacts que j'avais dressée et que j'espérais obtenir fut peut-être un peu ambitieuse. J'avais initialement souhaité réaliser des tournages et interviews avec certaines des plus grandes personnalités de l'esport belge tels que Sjojz (host en plateau), Chronicler (commentateur) et LEC Wooloo (journaliste), mais je me suis vite retrouvé sans réponses ou sans nouvelles après avoir tenté de les contacter à plusieurs reprises.

Heureusement, la liste que j'avais ne s'arrêtait pas à ces trois personnalités, et il me restait plusieurs candidats potentiels avec qui j'étais déjà en contact. De plus, j'avais d'ores et déjà prévu d'être présents sur certains événements où je pourrais produire du contenu.

J'espérais initialement pouvoir être accompagné d'un ami caméraman qui aurait alors pu m'assister sur la partie visuelle afin que je puisse me focaliser sur le journalisme, mais ça n'a malheureusement pas pu se faire. J'ai donc réalisé l'entièreté de mes productions et de mon travail seul. Un retour sur le côté technique sera détaillé plus tard dans ce travail, dans un sous-chapitre dédié.

Le temps de terminer mon stage, ainsi que mes travaux universitaires et de convenir des dates avec mes intervenants, j'ai pu débiter mes premiers tournages au début du mois de mai. Dans l'ordre chronologique, voici la liste des tournages réalisés et des intervenants que j'ai pu obtenir. Les interviews que j'ai utilisées dans la partie audiovisuelle sont en gras et celles non-utilisées sont en italiques.

- Odoo
 - o **Régis André : Event Tech Leader chez Odoo**
 - o *Nathan « MasterVégétal » Colson : Joueur pour Gros Golem*
 - o *Paul « Paulolax » Bourgeon : Commentateur de l'événement Odoo*
- PXL Hogeschool
 - o **Alexander « Adumon » Dumon : esport coordinator**
 - o *« Sye » : joueur et étudiant à la PXL Hogeschool*
 - o *« Riedley » : joueur et étudiant à la PXL Hogeschool*
- Finale de la Belgian Student League
 - o **Davy « Davy » Sysmans : esport product manager chez Unlocked**
 - o **Louis « thered28 » Cayphas : joueur Fifa pour UCLouvain Cefuc Gaming**
- Ouat
 - o *« Lukasobiwan » : fondateur de la Ouat est commentateur Elite Series DIV2*
- Team7AM
 - o **Brian « Dipsy » Diepstraten : Head Coach pour la Team7AM**
- Unlocked
 - o **Paul « Paulolax » Bourgeon : Commentateur des Elite Series**
 - o **Lucas « Tsunazz » Thirion : Commentateur des Elite Series**

En plus de toutes ces interviews, je devais initialement rencontrer l'équipe ZennIT dans leurs locaux, le 11 juillet, pour y interviewer leur chef de projet Shoganaï et deux de leurs joueurs. Malheureusement, cet entretien a été annulé en dernière minute et il n'a pas été possible de retrouver une autre date.

Cependant, même si ce dernier entretien a été annulé, cela ne m'a pas posé de problèmes puisque je me suis vite rendu compte que je possédais assez de contenu avec les interviews déjà récoltées. En avançant dans la découpe des interviews et dans mon montage, je me suis également rendu compte que je n'allais pas être en mesure de pouvoir utiliser l'entièreté des entretiens réalisés pour mon montage.

J'ai donc choisi de ne pas diffuser certaines d'entre elles car je les jugeais moins pertinentes dans le contexte de mon documentaire. Ce n'est pas un sentiment très agréable que de réaliser du contenu avec quelqu'un, prendre de son temps pour son projet, et puis ne pas l'utiliser, mais c'était ici la meilleure chose à faire.

Je pense qu'il est important de prioriser la qualité et la pertinence du contenu. J'ai donc prévenu Lukasobiwan, qui m'avait accueilli chez lui et m'avait consacré une après-midi pour me parler de son projet, la OUAT, du fait que j'avais choisi de ne pas diffuser ce que nous avons tourné ensemble. Ce n'est pas une décision facile car il y a un aspect sentimental qui rentre en compte, mais je pense que c'est normal dans la carrière d'un journaliste. En tout cas, c'est une bonne première expérience, puisque ça risque de se reproduire pour d'autres projets.

3.3. Matériel utilisé

L'entièreté du documentaire a été réalisé par mes propres moyens et avec du matériel qui m'appartenait ou que j'ai pu emprunter à des proches. Cela n'a pas toujours été facile car je ne suis pas le plus à l'aise et le plus compétent en termes de prise d'image et d'audio, mais je pense avoir fait un travail suffisant à ce niveau-là pour obtenir un produit final audible et agréable à regarder.

La partie image du documentaire a presque entièrement été réalisée avec un appareil photo Fujifilm – X - T3. Seule ma visite à l'évènement organisé par Odoo a été filmée avec mon téléphone, un OnePlus - 8T, car je n'étais pas en mesure de me procurer la caméra ce jour-là.

Pour ce qui est de l'audio, j'ai capturé les 3 premières visites (Odoo, Belgian Student League et PXL Hogeschool) avec le micro-cravate que j'ai utilisé tout le reste de mon parcours universitaire. Il est de la marque Boya mais je n'étais pas satisfait par son rendu sonore final qui était de trop basse qualité. J'ai donc enregistré le reste de mes interviews ainsi que mes voix-off avec un nouveau micro que j'ai emprunté à ma sœur, un RØDE SmartLav.

Dans les deux cas, je branchais le micro à mon téléphone portable et j'enregistrais le son depuis une application tierce qui s'appelle « Voice Recorder ». Je faisais ensuite la synchronisation avec l'image de ma caméra, ce qui me permettait d'avoir un back up son mais également des bruits d'ambiances pour les images d'illustration que j'ai pu filmer.

Le projet a été monté sur un MacBook Pro M1 et avec le logiciel Adobe Premier Pro. Je n'ai pas eu besoin d'autres logiciels si ce n'est l'application 4K Video downloader et le site Clipr qui me permettaient de télécharger des extraits vidéos provenant de YouTube.

Les extraits de vidéo provenant de Youtube et Twitch sont très nombreux dans mon projet documentaire. J'ai la permission d'utiliser certains de ces contenus comme ceux provenant de Unlocked par exemple, mais je n'ai pas demandé d'accord pour les autres contenus utilisés.

Mon documentaire étant à des fins académiques et pédagogiques²², j'ai en effet appris qu'une autorisation explicite n'était pas requise pour autant que je crédite chacun des extraits utilisés. De plus, il n'est même pas encore certain que ce projet soit publié en ligne puisque son rôle principal est d'abord d'être mon mémoire de fin d'études.

²² Ciampa, R., Moore, T., Carucci, J., Muller, S., & Wescott, A. (2022). 10 things to know about YouTube Copyright Rules Dummies. *dummies*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.dummies.com/article/technology/social-media/youtube/10-things-to-know-about-copyright-and-youtube-143446/>

3.4. Écriture du script

La majeure partie de mon contenu audiovisuel ayant été tourné, il était donc temps pour moi d'écrire un vrai script pour ma vidéo. J'ai débuté celui-ci en prenant note de l'entièreté des questions et réponses de mes interviews. J'ai ensuite fait un tri de toutes celles que je souhaitais conserver pour mon documentaire.

Une fois ce tri réalisé, j'ai imaginé sur papier une structure narrative que je souhaitais suivre et j'ai construit mon texte en fonction de celle-ci sans vraiment penser aux contraintes de temps.

C'est à ce moment-là que je me suis rendu compte que le script que j'avais écrit était bien plus long que ce que je ne l'avais prévu. J'avais initialement imaginé d'avoisiner les 25 minutes mais la longueur de mon texte, combiné aux interviews que j'avais choisi de conserver, tournait plutôt autour des 55 minutes.

Après discussion avec mon promoteur sur cette question de timing, nous avons convenu qu'il valait mieux faire un format un peu plus long si cela permettait d'augmenter la qualité du travail. J'ai finalement raccourci mon texte et coupé certaines interviews pour arriver à une durée finale d'environ 40 minutes.

Cette décision de rallonger le documentaire n'est cependant pas problématique selon moi, car l'un des avantages des nouveaux médias pour vidéastes comme YouTube, c'est qu'il n'existe pas vraiment de code ou de règles, notamment pour la durée des documentaires. On retrouve ainsi sur cette plateforme des documentaires de 10 minutes, 25 minutes ou même parfois plus d'une heure.

3.5. Le choix du face caméra

Le choix de filmer une partie du documentaire en face caméra ne s'est pas imposé dès le début du projet. C'est seulement après avoir retranscrit toutes mes interviews et terminé d'écrire le script de la vidéo que j'ai pensé à utiliser ce format.

Ce choix est tout d'abord motivé par des questions de rythme dans la vidéo. Je craignais qu'un long format, qui alterne uniquement interviews et voix off avec images d'illustration, devienne un peu lassant à la longue. Par ailleurs, tourner mon texte en face caméra rajoute de la crédibilité à ma décision d'être un narrateur interne et actif à l'histoire. Mais surtout, il m'a paru essentiel de créer un nouveau rythme dans ma vidéo en combinant 1/3 de face caméra, 1/3 de voix off et 1/3 d'interviews.

Le face caméra est également un format qui m'est plus familier car beaucoup de vidéastes contemporains sur YouTube l'utilisent dans leurs vidéos. Mes influences

pour tourner mon face caméra sont des vidéastes tel que Seb²³, Cyrus North²⁴ ou encore l'émission YaDébat²⁵ de la chaîne Tataki.

Mais il est également très commun de retrouver du face caméra dans le contenu esport. Une grande partie des podcasts, talkshows ou émissions d'actualité sont tournés avec caméra en plus d'être disponible sur les plateformes comme Spotify et Apple Music. Mes influences en matière de contenus esportifs sont des émissions telles que LeagueOnLock²⁶, TheBlameGame²⁷ ou le créateur Gbay99²⁸.

Enfin, le choix du format face caméra est tout simplement justifié par mes préférences personnelles. J'ai toujours apprécié l'exercice de parler devant une caméra étant donné mon passé dans le théâtre. J'avais déjà produit du contenu lié à l'esport²⁹ en face caméra en guise de test et j'aimais la dynamique que ce format dégageait.

²³ SEB. (2023, août 7). *L'HISTOIRE TRAGIQUE DE KURT COBAIN !* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=N55Qcbt_1ow

²⁴ Cyrus North. (2023, août 6). *La vie de Socrate (et sa face cachée)* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=yp_UUPR6gfg

²⁵ Tataki. (2023, 18 mai). *1 jour dans la vie d'un accro à l'héroïne - YaDébat* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=I9pYmqz8C2Y>

²⁶ League on Lock. (2023, 16 mars). *Battles at the top | # T1 crushes # DPlus, # C9 styles on # FLY* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=EiPlzMZt0O8>

²⁷ Travis Gafford. (2023, 15 avril). *THREE international tourneys & splits ? ! - The blame game* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=DzcODiGwfVU>

²⁸ Gbay99. (2021, 30 septembre). *The Story of Scout — a League of Legends documentary* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=tWf_OvzoCPI

²⁹ Donkhi - League of Legends News. (2023, 14 janvier). *LPL Spring 2023 Power Rankings : Each team in less than 30 seconds* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=haoA_BpyRyQ

4. Post-production et conclusion

4.1. Post production et montage

J'ai débuté mon montage par la découpe des interviews en plusieurs courtes sections correspondant à mon script. J'y ai ensuite ajouté mes face caméra pour avoir une première idée globale de la durée finale du projet. J'ai ensuite réalisé un premier tri.

J'ai alors enrichi mes interviews par les matériaux et les images que j'avais réunis durant mes tournages et je suis également allé me fournir en contenu sur internet : des extraits vidéos, des articles, des clips..., tout ce qui pouvait servir mes propos et illustrer les parties où l'on ne voyait pas mon visage à la caméra.

Enfin, j'ai ajouté les titres, sous-titres et textes nécessaires et j'ai terminé par les parties plus techniques et subtiles telles que les zooms/dezooms, retouches sonores, retouches d'images etc...

Tout le long du processus d'écriture comme lors du montage, j'ai essayé de montrer mes avancements à certains de mes proches afin d'avoir des avis extérieurs sur ce que je faisais. A force de travailler seul sur ce projet, j'avais parfois l'impression de perdre le fil de ce que je faisais ou de m'évader dans une voie de passionné qui aurait pu rendre mon reportage moins accessible. Avoir le retour de mes proches me permettait donc de juger autrement de ce qui était par exemple pertinent à garder ou non, ou simplement de me faire des retours sur des choses comme le rythme de la vidéo, l'utilisation des images ou la longueur de certains passages.

Pour monter l'entièreté de ce documentaire, j'ai utilisé le logiciel Adobe Premier Pro puisque c'est celui que nous avons utilisé tout le long de notre parcours à l'École de Journalisme de Louvain. Je ne me considère certainement pas comme un bon monteur, mais j'ai acquis suffisamment d'expérience pour avoir des bases solides sur le logiciel au travers de mon parcours universitaire, de mes stages et de mon expérience personnelle.

Je restais néanmoins conscient que le montage n'allait pas être une tâche facile puisque c'était celle qui m'était probablement la moins familière. Et en effet, le montage de ce documentaire a probablement été la partie la plus compliquée de ce travail pour moi.

Cela s'explique d'abord par le fait que c'est la première fois que je travaille sur un projet de longue durée. J'avais déjà monté des vidéos personnelles, des capsules au format reportage TV mais qui n'ont presque jamais dépassé les 3 minutes. Dans ce cas-ci, l'exercice fut beaucoup plus périlleux puisqu'il fallait monter un documentaire rythmé du début à la fin.

Je pense également que je me suis un peu trop comparé aux créateurs de contenu que j'apprécie et que j'ai sous-estimé la difficulté de monter un tel projet. Je me suis vite rendu compte que, même si j'étais familier avec le logiciel Premier Pro, j'avais encore énormément à apprendre de celui-ci.

Par exemple, dès qu'il y avait quelque chose que je ne savais pas faire, je demandais de l'aide à un proche familier avec le logiciel, ou alors j'allais sur internet pour trouver la réponse à ma question. Cela m'a certes permis d'en apprendre beaucoup de choses sur le logiciel, mais j'ai également perdu énormément de temps sur la partie technique du documentaire.

Un professionnel ou un habitué du logiciel aurait probablement pu faire ce que j'ai fait en cinq fois moins de temps, mais je reste néanmoins satisfait d'avoir pu progresser et améliorer mes compétences en montage.

4.2. Conclusion sur le contenu du documentaire

Au début de ma vidéo, je soulevais les questions suivantes : où en est l'esport en Belgique, qui en sont les acteurs, et comment se profile son futur ?

Tout d'abord je pense qu'il est important de préciser que, lorsqu'on parle d'esport chez nous, il est plus pertinent de parler d'une scène Benelux qu'uniquement belge. Comme j'ai pu l'expliquer et l'illustrer par le biais de mes intervenants, les pays membres du Benelux sont fort petits et ne possèdent pas suffisamment de joueurs, de spectateurs ou même de moyens pour rivaliser avec les pays plus développés en matière d'esport. Il y a donc un vrai bénéfice pour ceux-ci à une alliance et à la création d'une région Benelux.

Pour ce qui est des acteurs de l'esport, j'ai tenté au mieux de décrire le milieu. Un milieu qui finalement, possède beaucoup de points communs avec celui des autres sports traditionnels. On y retrouve des sportifs professionnels et amateurs, des entraîneurs, des managers, des commentateurs, des organisateurs d'évènements.... Bref tout ce que l'on peut trouver dans des compétitions sportives.

Concernant sa situation actuelle, l'esport chez nous est bien présent mais il est clairement moins développé que dans une multitude de pays européens. La majorité de ces pays comme l'Allemagne, la France ou l'Espagne sont plus grands et bénéficient donc d'un plus grand budget. Mais certains plus petit pays comme le Danemark ou la Suède arrivent néanmoins à rivaliser avec ces gros pays, que ce soit en termes de niveau de jeu ou de récompenses gagnées lors de tournois. Il est donc possible d'être un petit pays mais d'être aussi très avancé en matière d'esport.

D'un point de vue juridique, l'un des objectifs de l'esport en Belgique, c'est d'obtenir un vrai statut pour les joueurs esportifs. Pour l'instant, ceux-ci sont souvent considérés comme employés, indépendants ou étudiants mais il n'existe pas encore pour cette profession de statut spécifique comme peuvent l'avoir les joueurs français par exemple.

L'esport dans le Benelux, ainsi que dans beaucoup d'autres pays et régions, a globalement profité du Covid même s'il en ressent les conséquences maintenant. De nouvelles équipes ont fait leur apparition, la scène s'est professionnalisée et est prise de plus en plus au sérieux et surtout, le nombre de spectateur moyen a augmenté.

Certes si l'on regarde sur le court terme, c'est-à-dire les trois dernières années, l'esport dans le Benelux n'est pas au sommet de sa forme. Mais si l'on regarde sur les cinq, voire les dix dernières années, il y a clairement eu une grande évolution. Dans cet espace de temps, on a vu apparaître des organisations spécialisées en esport comme Unlocked, des médias comme RTBF iXPé ou la DH esport, des ligues professionnelles, des ligues étudiantes, des finales en présentiel, une multitude de compétitions et d'équipes amateurs... Bref la Belgique a beau être en retard sur d'autres pays, les choses se sont tout de même fortement accélérées.

Ce que j'ai pu tirer comme enseignements durant mes échanges avec les différents acteurs du milieu, y compris ceux que je n'ai pas diffusé dans ce projet, c'est leur vision positive du futur de l'esport en Belgique et dans le Benelux. Beaucoup d'entre eux sont, avant tout et depuis des années, des passionnés et ont décroché leur travail bien après avoir commencé à s'investir dans la scène esportive.

Alors oui, la Belgique est un petit pays, elle manque de budget, d'investisseurs et surtout de spectateurs mais personne ne semble démotivé par la légère chute en popularité que l'esport connaît en ce moment. Ils regardent plutôt la chose sur le long terme et estiment qu'après une légère baisse vient souvent une forte hausse.

L'industrie de l'esport ne devra cependant pas oublier d'évoluer car son objectif principal reste de plaire au public et d'attirer des spectateurs. Il est essentiel pour l'écosystème de l'esport belge de rester à jour sur les tendances, car les jeux à la mode d'aujourd'hui ne seront peut-être pas ceux de dans dix ans.

A titre personnel, je pense que c'est tant mieux car ce qui fait également la force de l'esport, c'est cette capacité à se renouveler, cette capacité à créer de nouveaux projets, de nouvelles scènes compétitives sur de nouveaux jeux, à construire des communautés de fans qui viennent d'autres jeux ou qui ne se sont simplement jamais intéressés à l'esport avant. Une bonne partie des compétitions phares d'aujourd'hui ne sont plus les mêmes qu'il y a cinq ans et seront sûrement différentes dans cinq ans.

Je pense que l'objectif premier de l'industrie de l'esport chez nous ne doit pas être de devenir similaire à un sport traditionnel ou de convaincre l'ensemble de la population. Il faut avant tout se focaliser sur le public cible, c'est-à-dire les personnes qui s'intéressent ou jouent déjà aux jeux vidéo.

Beaucoup des personnes de mon entourage à qui j'ai pitché l'idée de ce projet, qu'elles soient familières ou non avec le monde du jeu vidéo, ignoraient même l'existence de circuits esportifs dans notre pays. Cela montre à quel point il y a encore un énorme potentiel de spectateurs à conquérir. On estime que plus d'un million de personnes joue aux jeux vidéo en Belgique. Il faut donc persévérer, continuer à travailler par passion et non pour une quelconque motivation financière ou de popularité. Si les produits proposés chez nous sont de qualité, les spectateurs suivront naturellement.

5. Réflexions sur mon processus de travail et améliorations potentielles

J'ai tiré beaucoup d'enseignements de ce travail et j'ai appris énormément de choses dans le processus de création de ce documentaire. Cela vaut aussi bien pour l'aspect journalistique où j'ai créé pour la première fois un projet de longue durée, que pour l'aspect technique où j'ai pu considérablement améliorer mes compétences en montage.

Cependant, même si je suis globalement satisfait du résultat final, je suis bien loin de ce que j'avais imaginé avant de débiter les tournages et le montage. Je pense aussi que si tout était à refaire depuis le début, il y aurait beaucoup de choses que je ferais différemment afin d'améliorer la qualité finale du produit.

5.1. Aspects techniques

D'un point de vue technique notamment. J'ai déjà pu le mentionner plus tôt mais j'ai réalisé l'entièreté du travail seul, ce qui comprend également la prise de l'audio et de la vidéo. Je n'ai pas beaucoup d'expérience en termes de capture d'images et de son et je pense que cela peut parfois se ressentir dans la qualité finale du documentaire.

Je trouve qu'il y a un manque de richesse dans les plans que j'ai pu filmer pour mon documentaire. J'ai beau en avoir filmé plus d'une centaine lors de certaines visites, j'ai tout de même eu l'impression d'avoir manqué d'images lors de mon montage. Certains des plans filmés étant bien trop répétitifs ou similaires et j'ai alors eu du mal à trouver suffisamment d'images différentes pour apporter du rythme aux interviews.

Si un projet d'une telle envergure était à refaire, je solliciterais probablement un caméraman amateur ou professionnel pour m'accompagner sur les tournages. Cela me permettrait évidemment d'avoir de meilleurs rushs et images pour mon montage, mais aussi de pouvoir me focaliser sur la partie journalistique et sur les interviews.

Je pense également que j'en profiterais pour ajouter plus de diversités dans mes plans facecams. Pour ce projet, tous les face caméra ont été filmés en une session de tournage avec une seule caméra et après l'écriture et le découpage de mes interviews.

Je pense que pour un prochain projet similaire, il serait intéressant d'ajouter des face caméra que l'on retrouve dans le format « vlog ». Raconter devant la caméra ce que je fais au quotidien, me mettre en scène durant certaines des interviews, enregistrer une partie des facecams, sur place, lors de mes déplacements. Je n'ai cependant aucune expérience en matière de vlog mais cela m'apporterait un nouveau challenge et je pense que le résultat final serait amélioré avec cette nouveauté.

Pour bien faire, il aurait également fallu un meilleur matériel notamment pour la prise de son. Faire l'entièreté de mes tournages un meilleur micro (même si j'ai changé de micro-cravate à mi-chemin) aurait déjà été un premier pas. Un micro supplémentaire pour capturer les bruits ambiants de la caméra et/ou un deuxième micro-cravate pour moi me semblent nécessaires pour un prochain tournage.

5.2. Aspects journalistiques

Je suis beaucoup plus satisfait de la partie journalistique de mon documentaire que de la partie technique. Je pense avoir acquis suffisamment de compétences et de conseils durant mon parcours universitaire et mes stages que pour pouvoir apporter une vraie approche journalistique à mon projet. Néanmoins, je pense pouvoir améliorer plusieurs choses dans mon processus d'écriture si je suis amené un jour à produire un projet similaire.

Même si j'avais déjà l'angle de mon documentaire lors du début de mes tournages, je pense que celui-ci aurait pu être plus clairement défini dès le début. Cela aurait par exemple pu passer par l'écriture d'un premier brouillon de script avant le début des tournages. Car, dans le cas des premières interviews réalisées par exemple, j'ai ressenti un manque de clarté dans mes questions, probablement dû au fait que je ne savais pas précisément vers où je souhaitais aller.

L'écriture d'un script pré-tournage m'aurait également permis de me rendre compte plus rapidement que mon objectif initial d'atteindre une durée de 25 minutes au total était un peu utopique. Mais cela n'est finalement pas un problème puisque cet impératif de temps n'avait été fixé comme un objectif que par moi. Dans le cas potentiel où l'on m'imposerait une durée précise pour un travail, cette pré-écriture faciliterait grandement la gestion de mon temps.

5.3. Aspects narratifs

Je pense que j'aurais pu améliorer la narration de mon documentaire de plusieurs façons. La première aurait été d'établir bien plus tôt les bases de mon schéma narratif. Définir, avant mes tournages, qui sont mes personnages, quel sera mon élément perturbateur et comment je vais utiliser mes tournages pour arriver à une résolution et une situation finale. Rien ne m'empêche évidemment de changer en cours de route ou durant l'écriture finale, mais un premier schéma narratif m'aurait sûrement aidé dans mes diverses démarches journalistiques.

La seconde aurait été de varier un peu la façon dont mes intervenants apparaissent à l'écran. Durant le documentaire, ils sont soit en train de parler en face caméra sur un plan fixe, soit en voix off avec des images d'illustrations. Je pense qu'il serait possible d'être plus créatif : par exemple, me plonger un peu plus dans le quotidien de leur métier, les suivre caméra à la main et partager leurs expériences de manière plus spontanée.

Enfin, je pense qu'il aurait été bénéfique que je m'assume encore plus en tant que « personnage principal » de mon récit. Le face caméra et le partage de mes expériences sont déjà de bonnes bases, mais je pense que ce côté mise en avant du narrateur aurait pu être bien plus efficace s'il était assumé dès le début. Ici, je n'ai pris la décision de m'assumer comme personnage principal qu'après mes dérushages et l'écriture de mon script.

5.4. Méthode de travail

Depuis la naissance de ce projet, je pense avoir réussi à garder une vraie idée artistique de comment je visualisais mon projet. En partant de mes différentes influences et de mon attrait pour le format des documentaires style YouTube, j'ai pu apporter ma touche personnelle à ce format et faire quelque chose qui me correspond.

Cependant, je pense pouvoir tirer des enseignements sur ma méthode de travail dans le cadre d'un travail universitaire.

Tout d'abord, je dois apprendre en tant que journaliste à être parfois plus insistant avec mes intervenants. Comme on nous l'a appris durant notre parcours universitaire, lorsqu'une porte se ferme, il faut savoir rentrer par la fenêtre. Peut-être qu'avec plus d'insistance et de persévérance, j'aurais pu obtenir d'autres intervenants avec plus de renom. J'ai tendance à vite abandonner si je ne reçois pas de réponse ou de confirmation dès le début, par peur de déranger la personne. C'est un réflexe qui découle de ma personnalité dans la vie de tous les jours mais qui n'est certainement pas pratique dans la profession de journaliste.

Ensuite, j'ai été un peu trop ambitieux dès le début de mon travail et essentiellement par rapport aux objectifs que j'avais avec celui-ci. Être ambitieux est une bonne chose car cela permet de toujours se démenier pour aller plus loin et faire mieux. Mais dans ce cas-ci, j'ai vu ce travail comme un documentaire qui me servirait de vitrine si je souhaitais travailler dans l'esport, et j'ai un peu délaissé son rôle principal : être un travail universitaire.

Cela a certainement influencé mon écriture et la façon dont j'ai imaginé celui-ci, mais cela a surtout rajouter un stress inutile à sa conception. Durant tout le processus de création, j'étais balancé entre l'idée de devoir faire un bon travail universitaire correspondant aux attentes de mon promoteur, et celle de devoir faire quelque chose de crédible pour les acteurs de l'esport. J'aurais dû me focaliser avant tout sur l'aspect universitaire du projet et seulement après, me poser la question de si oui ou non, je souhaitais retravailler le documentaire pour le rendre publiable par exemple.

Enfin, toujours lié à mes ambitions et mes attentes, je pense avoir été parfois un peu trop dur et critique avec moi-même. A force de travailler seul et avec des matériaux audiovisuels non-professionnels, je commençais à douter de tout et de rien et j'avais besoin d'approbations et d'avis positifs sur ce que je faisais pour me rassurer. C'est un stress inutile que j'aurais pu éviter pour perdre moins de temps, mais je pense que c'est également normal d'être soucieux lorsqu'on réalise un projet beaucoup plus long que ce qu'on a l'habitude de faire.

Je suis donc satisfait du résultat final dans son ensemble. Il y a certainement des points à améliorer et des choses qui auraient pu être mieux expliquées et vulgarisées, mais c'est un bon début et je suis heureux d'être arrivé au bout.

Bibliographie et références :

- A look at LCS Viewership Decline Year-by-Year vs. Valorant -. (2022, 20 décembre). Esportsheaven. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.esportsheaven.com/features/a-look-at-lcs-viewership-decline-year-by-year-vs-valorant/>
- Boulland, G. (2020). *Esport et COVID-19 : l'esport est-il le grand gagnant du confinement ?* | Mémoire UCL. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://dial.uclouvain.be/memoire/ucl/object/thesis:26995>
- Brasseur, L. (2019). *Analyse de l'intérêt croissant pour l'esport de la part des médias belges traditionnels* | Mémoire UCL. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://dial.uclouvain.be/memoire/ucl/object/thesis:21401>
- CANAL+. (2023, 16 mai). *Esport, les nouveaux dieux du stade : le premier épisode offert !* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=UZpYEKF5qBE>
- CBS News. (2018, 24 décembre). *Esports : inside the relentless training of professional gaming stars* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=box4SFtGvA0>
- CES 2021 : Esports growth « turbocharged » in 2020 due to COVID-19 pandemic. (2021, 14 janvier). S&P Global Market Intelligence. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.spglobal.com/marketintelligence/en/news-insights/latest-news-headlines/ces-2021-esports-growth-turbocharged-in-2020-due-to-covid-19-pandemic-62108738>
- Cfa, B. B. (2023, 5 juin). *Investing in esports in 2023*. Bankrate. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.bankrate.com/investing/investing-in-esports/>
- China, G. I. (2023, 17 juin). Esports in China : More than just a hobby - Marketing China. *Marketing China*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://marketingtochina.com/e-sport-china-just-hobby/>
- Ciampa, R., Moore, T., Carucci, J., Muller, S., & Wescott, A. (2022). 10 things to know about YouTube Copyright Rules Dummies. *dummies*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.dummies.com/article/technology/social-media/youtube/10-things-to-know-about-copyright-and-youtube-143446/>
- CNA Insider. (2021, 16 janvier). *Game Nation : Enter the world of professional eSports in Singapore* | CNA Documentary [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=enK552Ai7W0>
- Crone, James P., "The Impact of the COVID-19 Pandemic on Esports Viewership Trends." Dissertation, Georgia State University, 2022. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://doi.org/10.57709/28937120>
- Cyrus North. (2023, août 6). *La vie de Socrate (et sa face cachée)* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=yp_UUPR6gfg
- Donkhi - League of Legends News. (2023, 14 janvier). *LPL Spring 2023 Power Rankings : Each team in less than 30 seconds* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=haoA_BpyRyQ
- DOTA 2 The International Prize Pool 2022 | Statista. (2023, 9 février). Statista. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/statistics/749033/dota-2-championships-prize-pool/>
- DREAMR. (2021, 7 février). 🇧🇪: Histoire de l'esport en Belgique [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=x6y0axTYdVc>
- During the COVID-19 pandemic, esports gained reach and awareness as 57 % of the Belgian audience watched esports for the first time in 2020 or 2021.* (s. d.). Deloitte Belgium. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse

https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/belgian-esports-market-2021_press-release.html

Esports, a Franchise Perspective : 70 % Watch Only One Game and 42 % Do Not Play. (s. d.). *newzoo*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://newzoo.com/resources/blog/esports-franchises-70-watch-only-one-game-and-42-dont-play>

Esports, F. (2019). Esport(s) : définition et orthographe. *France Esports*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.france-esports.org/esports-definition-et-orthographe/>

ESports History : How it all began. (2023, 10 février). *ISPO.com*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began>

Froment, E. (2022, 29 juillet). Une chaine ne sera bientôt plus disponible pour les clients de Proximus. *Geeko*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://geeko.lesoir.be/2022/07/29/une-chaine-ne-sera-bientot-plus-disponible-pour-les-clients-de-proximus/>

Gbay99. (2021, 30 septembre). *The Story of Scout — a League of Legends documentary* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=tWf_OvzoCPI

Geyser, W. (2023). *The incredible growth of eSports [+ eSports Statistics]*. *Influencer Marketing Hub*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://influencermarketinghub.com/esports-stats/>

Global eSports Market Revenue by Segment 2022 | Statista. (2023, 3 mai). Statista. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>

History of Esports - About us | SIUE. (s. d.). Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.siu.edu/esports/about/history.shtml>

Howarth, J. (2023, 18 janvier). How many gamers are there ? (New 2023 statistics). *Exploding Topics*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

Howarth, J. (2023b, janvier 19). 26 Mind blowing esports stats (2023). *Exploding Topics*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://explodingtopics.com/blog/esports-statistics>

Jones, E. (2023, 10 janvier). *17 celebrities who have invested in esports*. ONE37PM. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.one37pm.com/gaming/celebrities-who-have-invested-in-esports>

League on Lock. (2023, 16 mars). *Battles at the top | # T1 crushes # DPlus, # C9 styles on # FLY* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=EiPlzMZt0O8>

Let's Play, Belgium ! Esports & Gaming in Belgium 2022. (s. d.). Deloitte Belgium. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/belgian-esports-market.html>

L'impact économique de la COVID-19 sur le secteur du sport dans l'UE : principales conclusions du dernier rapport de la Commission européenne - Sport et citoyenneté. (2020, 7 décembre). Sport et citoyenneté. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.sportetcitoyennete.com/articles/limpact-economique-de-la-covid-19-sur-le-secteur-du-sport-dans-lue-principales-conclusions-du-dernier-rapport-de-la-commission-europeenne>

Mapping Study on Measuring the Economic Impact of COVID-19 on the sport sector in the EU : Final Report. (2020). Publications Office of the EU. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/76b94a58-2f3c-11eb-b27b-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-175633451>

Murko, D. (2023). *Most Watched Esports Games of 2022*. Esports Charts. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://escharts.com/news/most-watched-esports-games-2022>

- Newzoo Adjusts 2020 Esports Forecast Slightly : The Coronavirus' Short-Term Impact on the Esports Market. (s. d.). *newzoo*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://newzoo.com/resources/blog/newzoo-coronavirus-impact-on-the-esports-market-business-revenues>
- Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 | Free Version. (2022, 19 avril). *newzoo*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
- Paquay, A. (2021, 5 février). La Belgique accorde un statut fiscal particulier aux sportifs professionnels. *DHnet*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.dhnet.be/sports/omnisports/esport/2021/02/05/la-belgique-accorde-un-statut-fiscal-particulier-aux-esportifs-professionnels-E2BEPQIKL5DPVIEC5OFV6GQLQ/>
- Partridge, J. (2018, 23 février). Amazing on what sets Berlin apart as an esports city. *www.redbull.com*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.redbull.com/int-en/amazing-maurice-esports-berlin>
- Pause : The e-sports industry is starting to slow.* (2023, 24 mai). *chartr*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.chartr.co/stories/2023-05-24-1-e-sports-boom-is-slowng-down>
- Pays ayant le plus de joueurs officiels d'e-sport au monde 2023* | Statista. (2023, 27 avril). Statista. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://fr.statista.com/statistiques/658867/esport-competition-pays-nombre-de-joueurs-monde/>
- Petit Larousse illustré 2018. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.lagardere.com/fichiers/fckeditor/File/Presse/Communique_presse/Livres/Dossier_PressePLI_2018.pdf
- SEB. (2023, août 7). *L'HISTOIRE TRAGIQUE DE KURT COBAIN !* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=N55Qcbt_1ow
- Start.io | eSports Gamers in Belgium audience.* (s. d.). Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.start.io/audience/esports-gamers-in-belgium>
- Statista. (2023b, juillet 11). *ESports Industry size by Country 2022*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/forecasts/1130696/esports-revenue-share-country>
- Statista. (2023a, mai 25). *Leading eSports players in Belgium 2022, by prize money earnings*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/statistics/874520/top-esports-players-in-belgium/>
- Statista. (s. d.). *Esports - Worldwide | Statista Market forecast*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide#revenue>
- Statista. (2023a, mai 9). *Highest earning eSports countries in 2022, by prize winnings*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.statista.com/statistics/737783/highest-earning-esports-countries/>
- Tataki. (2023, 18 mai). *1 jour dans la vie d'un accro à l'héroïne - YaDébat* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=I9pYmqz8C2Y>
- The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish.* (s. d.). *newzoo*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://newzoo.com/resources/blog/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>
- Top 100 highest earnings for Belgium : : Esports earnings.* (s. d.). Esports Earnings. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.esportearnings.com/countries/be/players-top-100>
- Travis Gafford. (2023, 15 avril). *THREE international tourneys & splits ? ! - The blame game* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=DzcODiGwfVU>
- Travis Gafford. (2023b, juillet 17). *How is LCS viewership and esports winter impacting my company ?* [Vidéo]. YouTube. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=ZP2v3uHuEiI>

- US games and esports market generated \$ 54 billion in 2022, showing lowest growth rate in five years* | *Game World Observer*. (2023, 19 juin). Game World Observer. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://gameworldobserver.com/2023/06/19/us-video-games-esports-54-billion-2022-pwc-report>
- Warzée, F. (2019, 31 juillet). Joueur esport — Quel statut en Belgique et en France ? *Avocat Warzée*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.avocatwarzee.com/post/joueur-esport-statut>
- WEYTSMAN, D., DE VOS, M., LORIAUX, A., & ROISIN, N. (2018, novembre). L'ESPORT EN BELGIQUE, QUELLES PERSPECTIVES ET QUELS ENJEUX ? *Centre Jean Gol*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.cjg.be/wp-content/uploads/2018/12/2018-novembre-DW-eSport.pdf>
- Wikipedia contributors. (2023). League of Legends Pro League. *Wikipedia*. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends_Pro_League
- Worlds 2021 final draws 73.8 million peak concurrent viewers, Riot reports*. (2021, 21 novembre). Upcomer. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://upcomer.com/worlds-2021-final-draws-73-8-million-peak-concurrent-viewers-riot-reports>
- 17 celebrities who have invested in esports*. (s. d.). Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.one37pm.com/gaming/celebrities-who-have-invested-in-esports>
- 3, 2, 1 go ! Les jeux vidéo n'ont jamais été aussi nombreux pendant COVID-19* | *Nielsen*. (2020, juin). Nielsen. Consulté le 9 août 2023, à l'adresse <https://www.nielsen.com/fr/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>

Résumé :

Le mot esport est la contraction des termes anglophones « Electronic » et « Sport » et il désigne l'ensemble des circuits compétitifs dans les jeux vidéo. Ces dernières années, l'esport a gagné en popularité et est devenu un marché aussi important et lucratif que certains sports traditionnels. Ce projet, qui prend la forme d'un documentaire, met en lumière l'industrie de l'esport en Belgique et dans le Benelux.

Mots clés :

Gaming, esport, documentaire, Belgique, jeux vidéo