

# **L'exploitation de l'industrie vidéoludique**



**Travail de Bachelor réalisé en vue de l'obtention du Bachelor HES**

par :

**Bryan John Comeche Prontera**

Conseillère au travail de Bachelor :

**Marianne BAYAT-RICARD, Professeure HES**

**Genève, le 10 décembre 2018**

**Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)**

**Filière Informatique de Gestion**

## Déclaration

Ce travail de Bachelor est réalisé dans le cadre de l'examen final de la Haute école de gestion de Genève, en vue de l'obtention du titre Bachelor of Science en Informatique de Gestion.

L'étudiant a envoyé ce document par email à l'adresse remise par son conseiller au travail de Bachelor pour analyse par le logiciel de détection de plagiat URKUND, selon la procédure détaillée à l'URL suivante : [http://www.orkund.fr/student\\_gorsahar.asp](http://www.orkund.fr/student_gorsahar.asp).

L'étudiant accepte, le cas échéant, la clause de confidentialité. L'utilisation des conclusions et recommandations formulées dans le travail de Bachelor, sans préjuger de leur valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur, ni celle du conseiller au travail de Bachelor, du juré et de la HEG.

« J'atteste avoir réalisé seul le présent travail, sans avoir utilisé des sources autres que celles citées dans la bibliographie. »

Fait à Genève, le 20 août 2018

Bryan COMECHE



## Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement ma conseillère, Madame Bayat-Ricard, pour avoir accepté mon idée, pour sa disponibilité, pour ses précieux conseils et pour m'avoir aidé à orienter mon travail dans la bonne direction.

Je remercie également mes amis, Richard Dayao et Jean-Louis Dotta ainsi que ma famille, Daniel Comeche, Luca Corvaglia et Anna Comeche pour avoir relu et testé mon travail de nombreuses fois, ce qui m'a permis de me remettre en question et apporter les corrections nécessaires à mon travail.

## Résumé

Le jeu vidéo a longtemps été considéré comme un divertissement abrutissant, rendant parfois même agressif, et a pour cela souvent été méprisé par le grand public et les médias. Mais aujourd'hui, cela commence à changer drastiquement. Les jeux rencontrent une popularité en constante croissance. Artistiquement parlant, ils sont de plus en plus travaillés, jusqu'à parfois être comparés à des œuvres d'art. Certains sont à présent même associés au cinéma car ils ont des scénarios incroyablement complexes et captivants. Ce développement du marché a donc progressivement attiré un nouveau public et a amené à la création des nouveaux métiers, comme celui de :

### Diffuseur de contenu sur internet

Dans ce travail, j'aurai pour but d'ouvrir les portes de ce métier au grand public, mais également de donner une bonne image des jeux vidéo aux dernières personnes encore sceptiques sur ce sujet.

Vous trouverez dans ce document une première partie qui parle de l'industrie vidéoludique dans sa globalité, suivie d'un guide pratique permettant à n'importe qui de se lancer dans le métier de diffuseur de contenu sur internet, et plus précisément sur la plateforme de streaming Twitch.

Je souhaite vraiment apprendre aux personnes non initiées aux jeux vidéo comment ce milieu fonctionne ainsi que ses différents moyens de rémunération.

J'espère que, quel que soit votre intérêt pour les jeux vidéo et le streaming, vous trouverez un grand intérêt à lire mon travail.

Bonne lecture à tous.



# Table des matières

<b>Déclaration.....</b>	<b>i</b>
<b>Remerciements .....</b>	<b>ii</b>
<b>Résumé .....</b>	<b>iii</b>
<b>Table des matières.....</b>	<b>iv</b>
<b>Liste des tableaux .....</b>	<b>vi</b>
<b>Liste des figures.....</b>	<b>vi</b>
<b>1. Introduction.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Le choix du sujet.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Définitions .....</b>	<b>2</b>
1.2.1 Un jeu vidéo : .....	2
1.2.2 Un diffuseur de contenu sur internet : .....	2
1.2.3 Un stream : .....	2
1.2.4 Un streamer : .....	3
<b>1.3 Pourquoi mélanger les notions de jeu vidéo et de streamers ? .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Etat actuel .....</b>	<b>4</b>
<b>2.1 Jeu vidéo .....</b>	<b>4</b>
2.1.1 Historique.....	4
2.1.2 Les plateformes de jeux .....	6
2.1.3 Les développeurs.....	7
2.1.4 Les ventes.....	8
2.1.5 Les DLC.....	8
2.1.6 Les micropaiements .....	9
2.1.7 Nouvelles technologies popularisées par les jeux vidéo : .....	10
<b>2.2 YouTube.....</b>	<b>11</b>
2.2.1 Historique.....	11
2.2.2 Les youtubeurs français les plus connus : .....	11
2.2.3 Les youtubeurs mondiaux les plus connus : .....	12
2.2.4 Les plateformes concurrentes à YouTube .....	12
2.2.5 Moyen de rémunération .....	12
2.2.6 Pourquoi inclure YouTube dans mon travail ? .....	13
<b>2.3 Twitch .....</b>	<b>13</b>
2.3.1 Historique.....	13
2.3.2 Les streamers français indépendants avec le plus de succès : .....	14
2.3.3 Les streamers mondiaux les plus connus : .....	15
2.3.4 Les plateformes concurrentes .....	15
2.3.5 Moyens de rémunération.....	15
<b>3. L'exploitation de l'industrie vidéoludique .....</b>	<b>16</b>
<b>3.1 Les évènements caritatifs .....</b>	<b>16</b>

<b>3.2 Les conventions</b>	<b>17</b>
3.2.1 Paris Games Week	17
3.2.2 Tokyo Game Show	17
3.2.3 E3	17
3.2.4 Game city	18
<b>3.3 Les tournois</b>	<b>18</b>
3.3.1 DOTA 2	19
3.3.2 Counter Strike : source	19
3.3.3 League of Legends	19
<b>3.4 Les sites spécialisés</b>	<b>19</b>
<b>3.5 Les business personnels</b>	<b>20</b>
<b>4. Vivre du streaming</b>	<b>20</b>
<b>5. Problématique avec le streaming</b>	<b>21</b>
<b>6. Etude de marché</b>	<b>21</b>
<b>7. Le guide</b>	<b>24</b>
7.1 Introduction	24
7.2 Etat de l'art	24
7.3 Public cible	26
7.4 Prérequis	26
7.4.1 Un ordinateur	26
7.4.2 Une webcam	27
7.4.3 Un Micro	27
7.4.4 Un fond vert (Technique d'incrustation)	27
7.4.5 Boitier d'acquisition	27
7.4.6 Connexion internet	27
7.5 Pourquoi un guide papier et pas une vidéo	28
7.6 Mise en pratique du guide	28
7.6.1 Daniel Comeche	29
7.6.2 Jean-Louis Dotta	29
7.6.3 Anna Comeche	29
7.6.4 Luca Corvaglia	29
7.7 Difficultés rencontrées	30
<b>8. Futur</b>	<b>30</b>
<b>9. Conclusion</b>	<b>31</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>33</b>
<b>Annexe 1 : Le guide du streamer</b>	<b>1</b>
<b>Annexe 2 : Etude de marché</b>	<b>1</b>
<b>Annexe 3 : Résultat de l'étude de marché</b>	<b>1</b>

## Liste des tableaux

Tableau 1 : Récapitulatif des tests.....	28
--	----

## Liste des figures

Figure 1 : Jeu Pong .....	4
Figure 2 : Evolution des jeux Mario .....	5
Figure 3 : Evolution des revenus de Fortnie .....	9
Figure 4 : Convention Game city .....	18
Figure 5 : Question 4 de mon sondage.....	22
Figure 6 : Question 5 de mon sondage.....	22
Figure 7 : Question 8 de mon sondage.....	23
Figure 8 : Question 9 de mon sondage.....	23

# **1. Introduction**

## **1.1 Le choix du sujet**

Les débuts de ce travail n'ont pas été faciles. En effet, j'ai eu un peu de peine à définir un sujet, car je souhaitais trouver un thème qui puisse à la fois me plaire, intéresser les autres et être d'actualité. Après de longues heures de recherches et de réflexions, j'ai pu observer que je partageais avec certains de mes amis et des membres de ma famille un vif intérêt pour le streaming, mais qu'aucun d'entre nous ne s'était jamais lancé à créer sa propre chaîne.

Je leur ai donc demandé quelles en étaient les raisons. Leurs réponses étaient toutes plus ou moins similaires : ils ne savaient pas comment se lancer, ne voulaient pas passer du temps à chercher parmi plein de tutoriels sur internet ou ne connaissaient tout simplement rien aux nouvelles technologies car ce n'est pas de leur génération.

J'ai donc rapidement compris qu'une présentation du sujet ainsi que la création d'un guide simple et clair pour réaliser ses propres streams pourraient donc nous être utiles à tous.

Au début de ce travail, mon sujet portait sur Twitch et sur YouTube. Cependant, au fur et à mesure de l'avancement de ma rédaction, j'ai remarqué que travailler sur les deux plateformes prendrait beaucoup trop de temps. J'ai donc choisi de me concentrer sur Twitch car c'est une plateforme plus récente. De plus, YouTube est plus facile d'utilisation et étant plus connu, il existe déjà plusieurs guides d'utilisation relativement simples, clairs et complets.



## **1.2 Définitions**

Avant de se lancer dans le cœur du sujet, voici quelques définitions essentielles à la bonne compréhension de ce travail :

### **1.2.1 Un jeu vidéo :**

Un jeu vidéo est une création logicielle faite pour être utilisée soit avec une console de jeux, soit avec un ordinateur. Grâce à un périphérique informatique (manette, clavier, souris, joystick, etc.), le joueur peut contrôler certains aspects, agir sur le jeu et percevoir les conséquences de ses actes sur un périphérique vidéo (téléviseur, écran d'ordinateur, etc.).

### **1.2.2 Un diffuseur de contenu sur internet :**

Le métier de diffuseur de contenu sur internet consiste, comme son nom l'indique, à partager du contenu sur le web que des spectateurs peuvent ensuite consulter comme bon leur semble. Cela se rapproche fortement des métiers de la télévision, mais réalisé par des amateurs et diffusé de manière internationale.

Pour ce travail de Bachelor, nous allons nous focaliser sur un type de diffuseur en particulier : les streamers.

### **1.2.3 Un stream :**

Un stream est un mot anglais qui désigne un ruisseau. Dans le domaine informatique, selon Wikipédia, cela signifie « envoyer des données à un utilisateur et rendre ces données quasiment instantanément disponibles ». De ce fait, on évite le téléchargement des données qui peut prendre parfois beaucoup de temps. Dans la majorité des cas, les données sont des flux audios et vidéos. En français, on utilise également le mot stream.

La plupart d'entre eux sont accessibles via des plateformes sur internet comme Twitch qui permet à n'importe qui de diffuser son propre contenu de manière immédiate à des spectateurs. Ces derniers, peuvent interagir en live avec le diffuseur via un chat instantané.

#### **1.2.4 Un streamer :**

Un streamer est une personne utilisant une plateforme de streaming pour diffuser du contenu instantanément sur internet destiné à des spectateurs.

Dans notre cas, pour ce travail de Bachelor, j'aimerais vous parler de la plateforme Twitch et vous permettre de réaliser vos propres streams grâce à un guide étape par étape afin de vous permettre de devenir un streamer.

### **1.3 Pourquoi mélanger les notions de jeu vidéo et de streamers ?**

Bien qu'il soit possible de streamer toute sorte de contenu via la plateforme Twitch, telle que de la préparation d'une recette de cuisine ou de la peinture, on constate que la majorité des contenus diffusés sont en lien direct ou indirect avec les jeux vidéo. De nombreux éditeurs de jeux vidéo utilisent d'ailleurs les streamers pour faire la promotion de leurs jeux. Ce sont donc deux milieux aujourd'hui intimement liés, ce qui ferait peu de sens de parler de l'un sans l'autre.

Certains développeurs de jeux vont même jusqu'à incorporer des fonctionnalités de streaming dans leurs jeux. Par exemple, certains proposent un système de vote qui permet aux spectateurs d'influencer l'environnement du jeu, comme les effets météorologiques, ou bien les objets portés par le personnage joué par le streamer. Ces fonctionnalités permettent de créer une réelle interaction entre le streamer et son public, ce qui améliore l'expérience.

On remarque donc que ce sont deux univers qui possèdent d'importantes synergies. Si vous n'aimez pas les jeux vidéo, votre intérêt pour le streaming sera donc probablement très limité.

## 2. Etat actuel

### 2.1 Jeu vidéo

#### 2.1.1 Historique

Il est difficile de dater la naissance des jeux vidéo car les spécialistes eux-mêmes ne sont pas tous d'accord sur la notion même de jeu vidéo. Cependant, plusieurs articles s'accordent à dire que le premier jeu est sorti en 1958. Il s'agit du jeu Tennis for Two de William Higinbotham, qui était un jeu de tennis aux graphismes très simplistes, développé sur un ordinateur analogique de type « Donner Model 30 » et affiché sur un oscilloscope en guise d'écran.

En 1972, on assiste à la sortie du jeu Pong, créé par l'Américain Nolan Bushnell et commercialisé par la société Atari. Il s'agit d'un jeu de tennis de table vue aérienne. Bien que Pong ne soit pas le premier jeu vidéo, c'est toutefois le premier à être suffisamment développé et accrocheur pour connaître un vrai succès auprès du grand public, ce qui marquera le début de l'industrie vidéoludique.

Figure 1 : Jeu Pong



(Photo prise par moi-même durant la convention « Game City » à Vienne 2018)

Ce n'est toutefois qu'en 1985 que le marché explose vraiment avec la sortie de la NES de Nintendo au Japon et du jeu Super Mario Bros.

Figure 2 : Evolution des jeux Mario



([www.laboiteverte.fr/levolution-de-mario/](http://www.laboiteverte.fr/levolution-de-mario/))

Depuis ce jour, le secteur du jeu vidéo n'a cessé de croître. À partir de 2002, le chiffre d'affaires mondial de l'industrie vidéoludique dépasse même celui du cinéma.

Les premiers jeux étaient tous réalisés en 2 dimensions et ne permettaient au joueur que de se déplacer de gauche à droite ou de haut et en bas dans son environnement, mais pas en profondeur. C'est n'est qu'en en 1980 qu'Ed Rottberg, programmeur chez Atari, lance le premier jeu en 3 dimensions appelé « Battlezone ».

Dans les années 2000, la 3D explose. Les capacités de calcul des nouvelles cartes graphiques affichent des mondes de plus en plus réalistes, voir même photoréalistes de nos jours.

Une autre révolution dans l'univers des jeux vidéo fut la création des jeux online, que l'on appelle aujourd'hui MMORPG (acronyme anglais de "massively multiplayer online role-playing game"). Le MMORPG est un type de jeu permettant à tous ses utilisateurs d'interagir simultanément dans un monde virtuel. La plupart du temps, ce sont des jeux de rôle qui vous permettent de créer votre avatar et de le faire évoluer au fil du temps. Le plus connu d'entre eux est sans aucun doute World of Warcraft, qui réunit plusieurs millions de joueurs depuis plus de 10 ans.

D'un point de vue économique, ce sont des jeux qui rapportent beaucoup car ils fonctionnent généralement sur la base d'abonnements mensuels. Par exemple, pour jouer à World of Warcraft, le joueur doit payer un abonnement mensuel de 14 euros.

## **2.1.2 Les plateformes de jeux**

Actuellement, il existe plusieurs supports qui offrent la possibilité de jouer à des jeux vidéo et de réaliser des streams :

### **2.1.2.1 Le PC :**

Le PC reste la plateforme n°1 en termes de jeux vidéo. En effet, il semble que le combo clavier et souris restent le moyen de contrôle préféré des joueurs, probablement grâce à la précision d'une souris comparée à celle d'une manette. De plus, le catalogue de jeux est nettement plus grand et varié sur PC que sur n'importe quel autre support, notamment grâce à l'accès aux plateformes de distribution comme Steam ou Battle.net. C'est aussi le support le plus pratique pour pouvoir streamer ou poster des vidéos sur YouTube.

### **2.1.2.2 La Switch**

Dernière console de Nintendo. Il s'agit de la première console hybride commercialisée sur le marché, pouvant aussi bien faire office de console de salon que de console portable. C'est un gros succès commercial. Pour streamer ou enregistrer des vidéos pour YouTube, le processus est plus compliqué que sur PC car il n'y a pas de fonction intégrée à la console. Il vous faut acheter un boîtier d'acquisition qui coûte entre 50 et 150 euros.

### **2.1.2.3 La Playstation 4**

Dernière console de Sony. Cette console permet de streamer directement sur Twitch depuis la console grâce à des fonctions de streaming intégrées. Vous pouvez également enregistrer des vidéos d'une durée de 15 minutes en appuyant sur le bouton Share, que vous pouvez ensuite publier sur votre chaîne YouTube.

### **2.1.2.4 La Xbox one**

Dernière console de chez Microsoft. Elle a rencontré moins de succès que la ps4. La console permet toutefois à tout instant de capturer une session de jeu. Le système est en mesure d'analyser les temps forts d'une partie afin d'en enregistrer les moments clés. Les enregistrements sont stockés sur le disque dur et peuvent être partagés sur le Xbox Live ou YouTube. Il est également possible de streamer sur Twitch depuis la console.

#### **2.1.2.5 Nintendo 3DS**

Dernière console portable de chez Nintendo. Il s'agit d'une console de huitième génération, ayant pour particularité un affichage en 3D auto-stéréoscopique. Pour pouvoir streamer ou capturer des vidéos, c'est aussi compliqué que sur la Switch : il faut également acheter un boîtier d'acquisition.

#### **2.1.2.6 Ps Vita**

Dernière console portable de chez Sony. Cette console n'a pas eu un grand succès et a été laissée pour compte ces dernières années.

### **2.1.3 Les développeurs**

C'est avec ces différentes consoles que les développeurs de jeux vidéo rendent leurs jeux compatibles. Parfois, une console et un éditeur de jeux signent un contrat d'exclusivité entre eux pour rendre un jeu disponible uniquement sur la console en question. Cela permet d'augmenter les ventes d'une console si le jeu possède une grande popularité. Par exemple, actuellement, le jeu « Halo 5 » est uniquement disponible sur Xbox one, ce qui force les fans de la franchise à acheter une Xbox one.

Il existe deux types de développeurs : les développeurs standards, qui sont de grosses entreprises employant plusieurs centaines de personnes, et les développeurs indépendants, dont les projets de jeux ne sont généralement développés que par quelques personnes.

Il existe une multitude de grosses entreprises dédiées au développement de jeux vidéo. Cependant, voici une liste non-exhaustive des plus connues d'entre elles, ainsi que leurs jeux phares :

- Electronics Arts (FIFA).
- Nintendo (Mario).
- Activision - Blizzard (Call of duty, World of Warcraft).
- Ubisoft (Assassin's creed).
- Warner interactive (Batman).
- Rockstar (GTA V).
- Sony (Uncharted 4).
- Bethesda (The Elder Scrolls V).

Les développeurs indépendants sont toutefois encore plus nombreux. Voici également une liste non exhaustive des plus connus et de leurs jeux phares :

- Edmund Macmillan et Florian Himsl (The bidding of Issac).
- Markus Persson, alias Notch (Minecraft).
- Subset Games (FTL: Faster Than Light).

#### **2.1.4 Les ventes**

Jusqu'à quelques années en arrière, les ventes de jeux se faisaient principalement en grande surface ou dans des magasins spécialisés. Depuis peu, on assiste toutefois à une dématérialisation croissante de jeux vidéo, qui sont à présent vendus sur des plateformes de distribution en ligne comme :

- Steam (Plateforme de distribution de chez Valve).
- Battle.net (Plateforme de distribution de chez Blizzard).
- Origin (Plateforme de distribution de chez Electronic Arts).
- Les différents shops online des consoles.

Ces plateformes permettent aux joueurs d'accéder à un large éventail de jeux et de prestations depuis leur salon, qu'ils peuvent acheter en quelques clics. Elles offrent également une excellente visibilité aux développeurs, qui vont même parfois jusqu'à abuser du système en proposant une panoplie d'offres de contenu additionnel (DLC) et de micros transactions (voir les descriptions ci-après) pour leurs jeux.

#### **2.1.5 Les DLC**

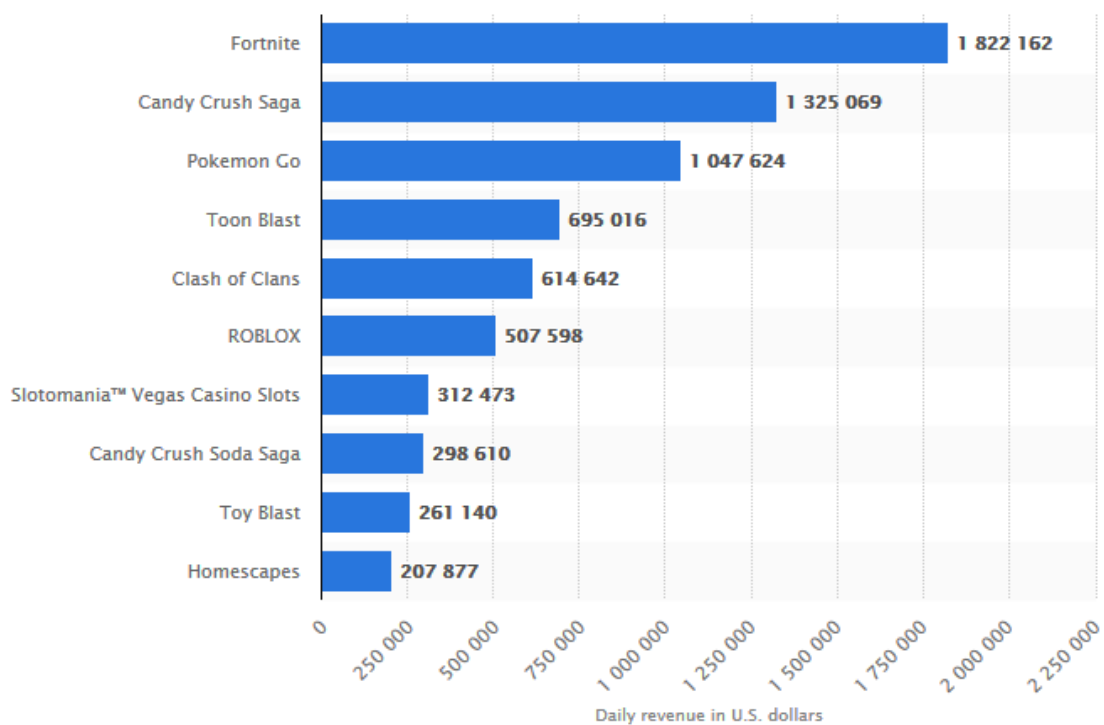
Les contenus téléchargeables, appelés downloadable content (DLC) en anglais, proposent du contenu additionnel pour un jeu afin d'étendre sa durée de vie. Il est généralement possible de les télécharger après la sortie officielle du jeu. Ils peuvent être gratuits ou payants. On reproche parfois aux développeurs d'en abuser, car certains d'entre eux enlèvent volontairement des morceaux de leurs jeux afin de pouvoir les revendre ensuite au prix fort aux joueurs.

### 2.1.6 Les micropaiements

Aussi appelés microtransactions, les micropaiements sont des paiements à l'intérieur du jeu qui permettent d'acheter du contenu supplémentaire de faible valeur. Par exemple, dans certains jeux de foot, on peut avoir la possibilité d'acheter un maillot spécial pour nos joueurs pour quelques centimes d'euros, ce qui permet de personnaliser un peu plus son expérience. Comme les prix sont souvent très faibles, les joueurs se laissent facilement séduire par ces petits achats.

On retrouve le plus souvent ce type de transactions dans les jeux dits « free to play ». Bien qu'ils soient gratuits à l'acquisition et exempts d'abonnements, ces jeux proposent généralement une multitude de ces microtransactions, ce qui permet aux développeurs de générer tout de même un certain revenu. Un des exemples les plus connus est le jeu « Fortnite », au départ totalement gratuit, qui génère toutefois, selon l'article sur [www.begeek.fr](http://www.begeek.fr), près d'un milliard de dollars de bénéfice depuis ses débuts.

Figure 3 : Revenus de Fortnite sur iPhone uniquement



(<https://www.statista.com/statistics/263988/top-grossing-mobile-ios-gaming-apps-ranked-by-daily-revenue/>)



### **2.1.7 Nouvelles technologies popularisées par les jeux vidéo :**

Afin de séduire de nouveaux clients et d'améliorer l'expérience de jeu, de nombreux développeurs investissent massivement dans les nouvelles technologies, avec pour but de rendre leurs produits fonctionnels et aboutis en vue d'une commercialisation. Ceci permet parfois de réaliser d'importantes avancées dans ce domaine et de démocratiser l'accès à ces innovations technologiques, chose qui n'aurait peut-être pas été possible sans l'objectif d'en faire un jeu. Voici quelques exemples.

#### **2.1.7.1 La détection de mouvement**

La détection de mouvement consiste à détecter les mouvements du joueur à l'aide d'une caméra ou d'une manette dotée de capteurs, afin de les retranscrire en jeu.

Certaines consoles, comme la Switch ou la Wii de chez Nintendo, utilisent ce concept et proposent de nombreux jeux dont le contrôle est basé sur les mouvements corporels du joueur, qui sont captés par sa manette. L'un des plus célèbres est le jeu « Just Dance ».

On retrouve aussi ce principe chez Microsoft, qui en guise de capteur n'a toutefois pas recours à une manette mais à une caméra de détection de mouvement appelée « Kinect ». Tout comme chez Nintendo, elle peut également être utilisée pour un jeu comme « Just Dance »

#### **2.1.7.2 La réalité augmentée**

La réalité augmentée consiste à filmer son environnement et d'y faire apparaître des éléments 3D.

Ce concept n'a pas encore rencontré de gros succès commerciaux, car la technologie n'est pas encore parfaite. On peut tout de même constater que certains petits jeux utilisent ce concept pour faire apparaître, par exemple, un animal de compagnie virtuel sur le décor de votre salon.

### **2.1.7.3 Les casques de réalité virtuelle**

Les casques de réalité virtuelle prennent généralement la forme d'un masque, à poser devant les yeux, qui détecte les mouvements de votre tête et vous donne l'impression d'être à l'intérieur d'un jeu vidéo. Ils existent depuis plusieurs années mais sont restés longtemps inaboutis. Ce n'est que dernièrement qu'ils ont subi une réelle amélioration, suite à l'apparition de l'oculus rift et du casque de chez PlayStation. Ils sont aujourd'hui nombreux sur le marché et offre une excellente immersion visuelle.

### **2.1.7.4 Les commandes vocales**

Les commandes vocales que vous retrouvez sur vos téléphones sont parfois incorporées dans certains jeux de chants mais également dans certaines consoles comme la Xbox One.

Les diffuseurs de contenu sur internet utilisent souvent les jeux vidéo ainsi que les nouvelles technologies ci-dessus pour produire du contenu sur leur chaîne. Intéressons-nous à présent aux deux plateformes que ces derniers utilisent : Twitch et YouTube.

## **2.2 YouTube**

### **2.2.1 Historique**

YouTube est un site d'hébergement de vidéos où il est possible de poster, regarder et commenter des vidéos. Vous pouvez aussi évaluer ou partager les vidéos d'autrui.

Le site a été créé en février 2005 par Steve Chen Jawed Karim et Chad Hurley. Il a été racheté par Google en 2006.

Selon la page Wikipédia de YouTube, le nombre de visiteurs sur cette plateforme est très élevé. Il était d'environ 350 millions en 2009 et a atteint le milliard d'abonnés en 2010.

### **2.2.2 Les youtubeurs français les plus connus :**

Cyprien est le youtubeur français le plus connu avec plus de 12 millions d'abonnés et 1,9 milliard de vues.

Il est suivi de près par Squeezie avec plus de 11 millions d'abonnés et plus de 5 milliards de vues

### **2.2.3 Les youtubeurs mondiaux les plus connus :**

Le youtubeur Pewdiepie possède le record de vues et d'abonnés, qui se montent respectivement à 18 milliards et 63.3 millions au 12 juin 2018.

HolaSoyGerman est le second youtubeur le plus important en matière d'abonnés avec plus de 31 millions d'abonnés.

### **2.2.4 Les plateformes concurrentes à YouTube**

Il existe plusieurs plateformes d'hébergement de vidéo. Cependant, aucune d'entre elles n'atteint le succès rencontré par YouTube. Voici tout de même de ses principaux concurrents :

- Dailymotion.
- Vimeo.
- Flickr.
- Vevo.

### **2.2.5 Moyen de rémunération**

Avant d'être racheté par Google, les revenus de YouTube provenaient principalement de la publicité, ce qui lui permettait de générer environ vingt millions de dollars par mois.

Cependant, selon un article sur [www.etudier.com](http://www.etudier.com), YouTube serait tout de même en déficit car ses coûts de fonctionnement, notamment ceux liés à la bande passante, s'élèveraient à trente millions de dollars par mois.

Les youtubeurs gagnent quant à eux de l'argent par rapport aux nombres de vues qu'ils génèrent sur leurs vidéos, ainsi que grâce aux sponsors qu'ils choisissent et aux publicités qu'ils diffusent.

## 2.2.6 Pourquoi inclure YouTube dans mon travail ?

YouTube et Twitch sont deux plateformes relativement dépendantes l'une de l'autre. Elles sont toutes deux très utilisées par les diffuseurs de contenu, de par leurs synergies. En effet, beaucoup de youtubeurs utilisent Twitch pour jouer avec leurs spectateurs, et vice-versa, beaucoup de streamers utilisent YouTube pour poster les rediffusions de leurs streams. De plus, ce modèle leur permet de percevoir deux sources de revenus :

- les revenus liés aux abonnements et aux dons sur les streams sur Twitch.
- les revenus liés à la publicité et au nombre de vues de leurs vidéos sur YouTube.

Bien que les deux plateformes puissent faire l'objet du guide réalisé dans mon travail, j'ai cependant été rapidement contraint de me focaliser sur l'une d'elles, car la réalisation de deux guides aurait demandé beaucoup trop de temps. J'ai donc décidé de me concentrer sur Twitch uniquement afin de fournir un travail de meilleure qualité. De plus, je pense que Twitch est moins connu du grand public et s'avère être moins facile d'accès pour les non-initiés. Je trouvais donc plus intéressant de me concentrer sur ce dernier pour le rendre accessible au plus grand nombre.

## 2.3 Twitch

### 2.3.1 Historique

Twitch est un service de streaming, principalement dédié aux jeux vidéo. On y accède grâce à l'url [www.twitch.tv](http://www.twitch.tv).

Le site a été réalisé dans le but de créer une plateforme consacrée aux jeux vidéo. Il était auparavant recensé sur le site [www.Justin.tv](http://www.Justin.tv), dont il était la branche la plus populaire. Comme la branche jeux vidéo dépassait toutefois régulièrement les audiences du reste du site, les fondateurs ont finalement décidé de fermer ces autres activités en 2014, afin de se consacrer uniquement sur la branche Twitch. Selon la page officielle de Twitch sur Wikipédia, on y recensait plus de 15 millions de visiteurs par mois, en 2012. En août 2014, Twitch finit par être racheté par Amazon, pour une somme de 970 millions de dollars. Twitch recense aujourd'hui une moyenne de 35 millions de visiteurs uniques par mois.

Cependant, selon le site [www.sullygnome.com](http://www.sullygnome.com) qui recense diverses statistiques, Twitch recenserait aujourd'hui une moyenne de 1'184'249 de visiteurs par jours sur ces 30 derniers jours (Cette statistique a été consultée le 5 novembre 2018).

### **2.3.2 Les streamers français indépendants avec le plus de succès :**

Les streamers français ont un nombre de spectateurs bien moins élevé que certaines chaînes américaines. Cependant, certains d'entre eux ont tout de même une audience non négligeable. Voici selon [www.twitchmetrics.net](http://www.twitchmetrics.net) les streamers français les plus populaires :

#### **2.3.2.1 Zerator**

De son vrai nom Adrien Nougaret, Zerator est le plus grand streamer français avec un nombre d'abonnés supérieur à 500'000 sur sa chaîne Twitch et sur sa chaîne YouTube. Il est également organisateur d'événements caritatifs, comme le Zevent, événement que nous détaillerons ci-dessous.

Il est aussi connu pour sa fameuse compétition d'e-sport sur le jeu « Trackmania » (jeu de course) qui a lieu chaque année depuis 2013. Cette compétition a eu lieu cette année au Zenith de Toulouse. Il a également récemment ouvert, en 2016, un studio de développement de jeux vidéo qui se nomme Unexpected. Ce studio n'a pour le moment produit qu'un seul jeu appelé « dWarf ».

#### **2.3.2.2 Gotaga**

De son vrai nom Corentin Houssein, Gotaga est un joueur professionnel, de 20 ans, spécialisé dans la franchise Call of Duty. Il est le leader de l'équipe « Team Vitality » qui est un club de sport électronique (e-sport) français qui a fait son apparition en 2013.

#### **2.3.2.3 MisterMv**

MisterMv, de son vrai nom Xavier Dang, est un streamer, comédien et compositeur de musique de jeux vidéo. C'est pour moi l'un des meilleurs streamers français. Il travaille souvent en collaboration avec Zerator.

#### **2.3.2.4 Squeezielive**

Moins connu pour ses lives que pour ses vidéos YouTube, Squeezie, de son vrai nom Lucas Hauchard, possède tout de même un public fidèle qui le suit fréquemment lors de ses lives Twitch.

### **2.3.3 Les streamers mondiaux les plus connus :**

Si nous comparons nos streamers francophones avec les autres streamers du monde entier, on constate qu'ils sont globalement tout de même moins populaires. Voici les différents nombres de followers des streamers mondiaux les plus populaires :

- Ninja (12'210'239 followers).
- Meclipse (4'801'310 followers).
- Shroud (4'801'202 followers).

### **2.3.4 Les plateformes concurrentes**

Twitch ne possède que très peu de concurrents sérieux pour le moment. Cependant, on retrouve quand même quelques plateformes qui essaient tant bien que mal de se faire une place sur ce marché.

#### **2.3.4.1 Mixer**

Mixer, basé à Seattle, est une plateforme de streaming pour jeux vidéo détenue par Microsoft. On la retrouve notamment dans le menu de la Xbox One.

#### **2.3.4.2 Steam TV**

Steam TV est une plateforme de Valve qui propose un service de streaming sur Steam, la plateforme de vente de jeux. Cependant, elle reste encore très méconnue du grand public.

#### **2.3.4.3 Caffeine**

Caffeine est une application encore en test qui permet également de streamer du jeu vidéo ou d'autres domaines artistiques.

### **2.3.5 Moyens de rémunération**

La plateforme Twitch possède plusieurs sources de revenus :

- les revenus publicitaires, qu'elle perçoit en retenant un pourcentage sur les revenus de streamers liés à la publicité.
- les revenus liés aux abonnements des streamers, sur lesquels elle prélève une commission.
- les marges retenues lorsque les utilisateurs achètent des bits. Les bits sont un nouveau système de dons qui permettent de soutenir vos streamers préférés directement via le chat et de sécuriser la transaction. Le mécanisme est toutefois le même que celui des dons normaux.

Les streamers quant à eux sont rémunérés de plusieurs façons :

- Grâce aux abonnements de leurs spectateurs à leur chaîne pour 4.99 dollars par mois.
- Grâce aux abonnements offerts lors de la création d'un compte Twitch prime.
- Grâce aux dons que les spectateurs peuvent faire via leur PayPal.
- Grâce aux dons de bits.
- Grâce aux cadeaux d'abonnements, qui consistent à offrir un abonnement à d'autres spectateurs. Par exemple, on peut distribuer 20 abonnements qui seront offerts à 20 spectateurs aléatoirement.

### **3. L'exploitation de l'industrie vidéoludique**

La popularité croissante des jeux vidéo intéresse de plus en plus de sociétés et d'entrepreneurs, qui tentent de tirer bénéfice des nouvelles opportunités offertes par ce marché en pleine expansion.

Dans cette partie, nous parlerons des principaux événements liés aux jeux vidéo qui sont organisés dans le monde et qui permettent de rassembler de nombreux joueurs, mais encore d'offrir une excellente visibilité aux développeurs, diffuseurs de contenu et autres métiers liés aux jeux vidéo.

#### **3.1 Les événements caritatifs**

De nos jours, il y a beaucoup d'événements caritatifs liés aux jeux vidéo car ils permettent de récolter facilement de grosses sommes d'argent.

Un des plus connu en France est le Zevent. Le Zevent est un événement caritatif, qui a eu lieu la première fois en 2016. Il consiste à réunir un grand nombre de streamer français pour récolter des dons pour différentes associations caritatives.

Le dernier Zevent, qui s'est tenu le 9 novembre 2018, a réuni plus de 50 streamers sur une période de plus de 50 heures et a permis de récolter près d'un million d'euros de dons pour l'association Médecins Sans Frontières.

Ce même événement avait été organisé en faveur de l'ONG Save the Children en 2016 suite à la sécheresse sévère qui frappait l'Ethiopie, puis en faveur de la Croix-Rouge française en 2017 suite au passage de l'ouragan Irma.

Ce sont des événements comme celui-ci qui me rendent fier de faire partie de cette communauté de passionnés de jeux vidéo.

## **3.2 Les conventions**

Il existe de nombreuses conventions de jeux vidéo où les développeurs peuvent venir présenter leurs jeux. C'est également l'occasion pour de nombreux commerçants de vendre des produits dérivés des jeux en question. Voici une liste non-exhaustive des conventions les plus connues :

### **3.2.1 Paris Games Week**

La PGW est un salon organisé à Paris. Il existe depuis 2010 et est très connu dans la communauté française mais également internationale. Il a réuni en 2014 plus de 272 000 visiteurs et fait donc partie des plus grands salons de jeux vidéo.

### **3.2.2 Tokyo Game Show**

Le Tokyo Game Show a lieu à Chiba, une ville japonaise, proche de Tokyo et existe depuis 2003. Cette convention est principalement destinée aux japonais. Elle a réuni en 2013 environ 270 000 personnes ce qui la met au même niveau de popularité que la PGW.

### **3.2.3 E3**

L'E3 est sans aucun doute le salon le plus grand et le plus connu dans l'univers du jeu vidéo. Cette convention existe depuis 1995 et rassemble plus de 45'000 professionnels. C'est l'évènement incontournable de chaque passionné de jeux vidéo. Il a lieu chaque année à Los Angeles en Californie et rassemble à chaque édition plus de 50'000 professionnels du jeu vidéo. Les éditeurs attendent souvent ce salon pour faire leurs grandes annonces.



### 3.2.4 Game city

La convention de jeux vidéo Game city a lieu chaque année en octobre à Vienne en Autriche, depuis 2006. Elle n'est pas particulièrement grande comparée à d'autres événements du même type, mais reçoit chaque années la visite de plusieurs dizaines de milliers de personnes, environ 80'000 pour l'année 2018. Comme j'ai eu l'opportunité de m'y rendre récemment lors d'un voyage à Vienne je souhaitais la mentionner dans mon travail.

Figure 4 : Convention Game city



(Photo prise par moi-même durant la convention « Game city » à Vienne 2018)

### 3.3 Les tournois

Les tournois d'eSport sont devenus des compétitions aussi importantes que les matchs de football. Ils génèrent des revenus importants et sont généralement diffusés sur des plateformes de streaming comme Twitch. Voici une liste, selon un article de [www.gamewave.fr](http://www.gamewave.fr), des principaux jeux qui font l'objets de ces tournois.

### **3.3.1 DOTA 2**

Dota 2 est un jeu de type « Multiplayer Online Battle Arena » (MOBA) qui oppose deux équipes de 5 joueurs qui ont pour but de détruire le camp adverse. Dota 2 est d'ailleurs le jeu d'e-sport qui rapporte le plus d'argent avec des tournois comme le « The international » qui dispose d'un montant de 25 millions de dollars pour ses vainqueurs.

### **3.3.2 Counter Strike : source**

On retrouve également d'autres jeux comme Counter Strike, jeu de tir, qui reste toujours populaire au niveau e-sport avec, ici aussi, des récompenses importantes lors de ces tournois. Il est deuxième dans les jeux qui ont offert les plus grosses récompenses en 2017 avec des sommes de plus de 19 millions de dollars pour ces tournois les plus importants.

### **3.3.3 League of Legends**

Le troisième jeu le plus important au niveau eSport est League of Legends, qui est en quelque sorte l'homologue de Dota 2, plus populaire en Europe. Les montants à disposition lors des tournois les plus importants arrivent là aussi à des sommes exorbitantes de plus de 10 millions de dollars.

## **3.4 Les sites spécialisés**

Il existe aussi depuis longtemps des sites entièrement dédiés aux jeux vidéo. Sur ces sites, on retrouve des articles parlant de l'actualité des jeux vidéo, mais également des tests de jeux. Ces sites permettent aux joueurs d'avoir une idée globale du jeu avant de l'acheter, car le testeur va « noter » les jeux et donner son avis sur les points forts et points faibles du jeu en question.

Ces différents sites sont la plupart du temps rémunérés grâce aux publicités. Les sites francophones les plus connus sont [www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com) et [www.gamekult.com](http://www.gamekult.com).

### 3.5 Les business personnels

Il existe aujourd'hui de plus en plus de restaurants, bars ou magasins spécialisés dédiés aux jeux vidéo. Ils offrent à leurs clients l'opportunité de visionner des tournois d'e-sport, de jouer et de rencontrer d'autres personnes qui partagent la même passion.

Par exemple, l'un de mes amis, Monsieur Kenneth Reyes, ancien élève de la HEG, a d'ailleurs récemment ouvert un bar gaming sous la franchise « Meltdown » qui est une chaîne de bars dédiés aux jeux vidéo. Son établissement, qui a ouvert en octobre 2018, se trouve aux Acacias et permet aux passionnés de jeux vidéo de venir boire un verre et de jouer à leurs jeux préférés avec leurs amis. C'est un concept qui fonctionne bien pour le moment.

## 4. Vivre du streaming

La manière d'exploiter les jeux vidéo qui nous intéresse le plus dans le cadre de ce travail est bien évidemment le métier de streamer. Ce métier à part entière permet à certains streamers populaires d'avoir de très bons revenus.

Mais combien d'argent est-il possible de gagner si l'on devient un streamer à succès ?

Il est très difficile de trouver les salaires exacts des streamers les plus populaires. Cependant, de nombreux articles essaient de calculer les différents salaires de ces derniers. Selon l'article « what are the earnings of twitch streamers in 2016/17 », disponible sur le site de partage Quora, un streamer à succès gagnerait entre 100'000 à 200'000 dollars par année selon son nombre d'abonnés, sans compter les partenariats ou les revenus provenant des dons ou des bits.

Mais faites attention, comme mentionné dans un article de Le Monde, la concurrence dans ce milieu est féroce et le succès repose sur le nombre de spectateurs. Il faut réussir à tirer son épingle du jeu et surtout ne pas considérer trop rapidement le stream comme son unique source de revenu. On conseille de le considérer comme un complément à son activité professionnelle, tant que'on ne possède pas une audience nombreuse et fidèle.

## **5. Problématique avec le streaming**

Pouvoir vivre de sa passion, avoir des spectateurs, accéder à une sorte de célébrité, avoir de très bons revenus ou simplement avoir une source de revenu supplémentaire sont toutes des raisons très alléchantes pour commencer le streaming.

En effet, j'ai souvent entendu des amis ou des membres de ma famille exprimer leur intérêt pour le métier de streamer. Cependant, aucun d'entre eux ne s'est jamais lancé, car personne ne savait comment s'y prendre.

Beaucoup de gens pensent qu'il suffit d'une caméra et d'un ordinateur pour devenir un streamer et créer sa propre chaîne. La plupart constatent toutefois rapidement que la tâche n'est pas aussi facile que l'on ne pense et que cela demande tout de même quelques connaissances informatiques.

J'ai donc pensé qu'il pourrait être intéressant de créer un guide détaillé afin d'orienter les personnes qui souhaitent se lancer en tant que streamer.

Le guide que j'ai réalisé concerne uniquement les streamers car, comme expliqué précédemment, le processus pour devenir youtubeur est techniquement moins complexe et déjà bien couvert par de nombreux guides. De plus, au vu du temps imparti pour réaliser mon travail, j'ai dû choisir de traiter uniquement l'une des deux plateformes.

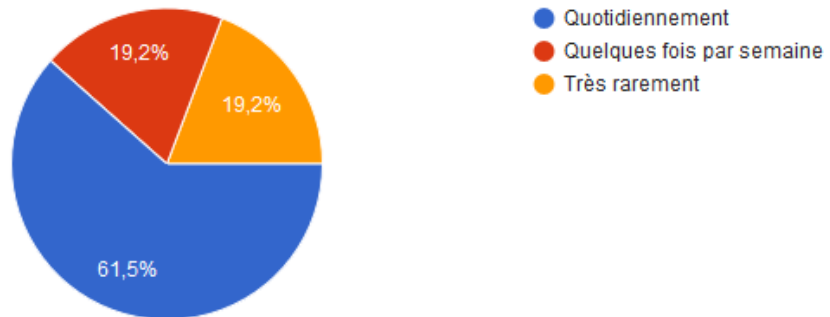
## **6. Etude de marché**

Afin de mieux comprendre l'intérêt qu'aurait mon travail sur mon public cible, j'ai décidé de réaliser un sondage. J'ai choisi quelques questions simples qui me permettraient de voir si les personnes interrogées seraient intéressées par un guide pratique pour streamer. Vous trouverez l'intégralité du sondage ainsi que ses résultats en annexe. Voici cependant les points les plus importants :

Figure 5 : Question n°4 de mon sondage

### Combien de fois regardez-vous de stream par semaine?

26 réponses



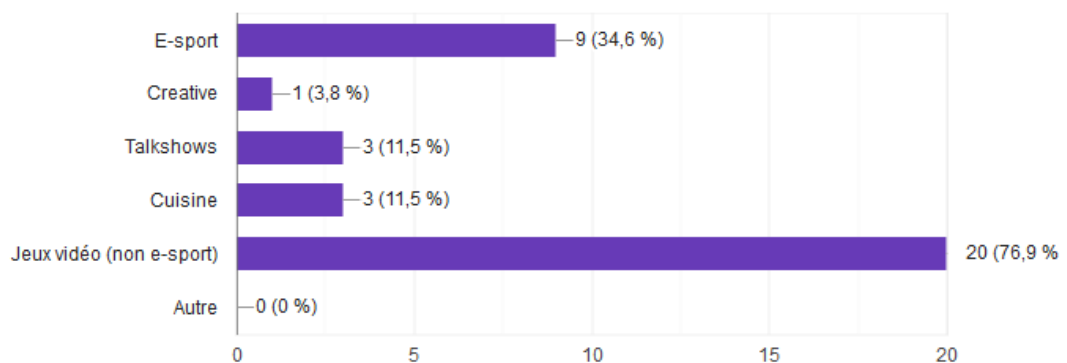
(Question 4 de mon sondage 2018)

Parmi les consommateurs de stream, on peut voir ici que la majorité d'entre eux regarde des streams quotidiennement. Cela nous montre encore une fois que le streaming est un milieu qui attire une audience très stable.

Figure 6 : Question 5 de mon sondage

### Quel type de stream regardez-vous?

26 réponses



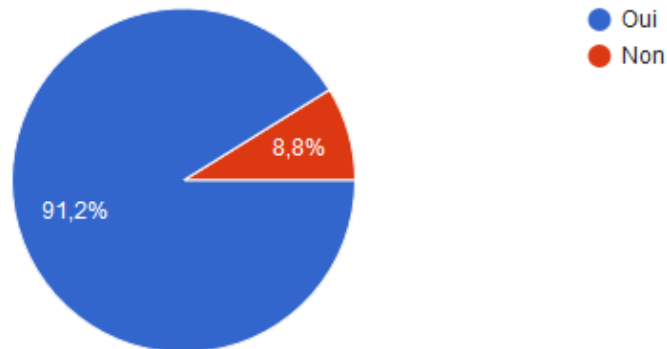
(Question 5 de mon sondage 2018)

On peut voir sur ces résultats que les types de streams les plus populaires sont le e-sport et les jeux vidéo classiques. De ce fait, si vous décidez de vous lancer dans le streaming, essayez de viser ces deux catégories qui attireront probablement plus de spectateurs.

Figure 7 : Question n°8 de mon sondage

### Souhaiteriez-vous essayer le streaming?

34 réponses

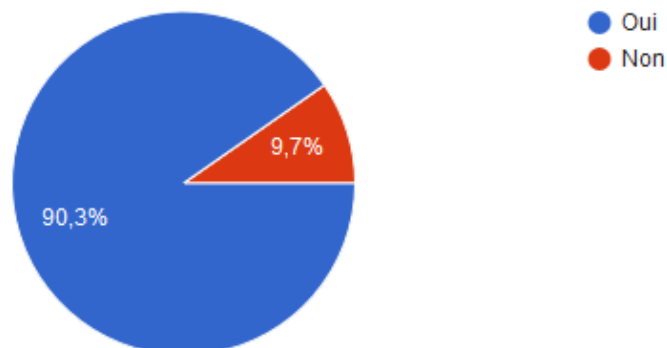


(Question 8 de mon sondage 2018)

Figure 8 : Question n°9 de mon sondage

### Pensez-vous qu'un guide pratique vous sera utile pour vous lancer?

31 réponses



(Question 9 de mon sondage 2018)

Pour finir, on voit clairement que la majorité des personnes interrogées aimeraient, à plus de 90%, se lancer dans l'expérience de streamer. De plus, la plupart d'entre eux pensent qu'un guide pratique serait utile. Ces différentes réponses n'ont fait que renforcer mon idée de base, qui est de réaliser un guide pratique pour Twitch.

## **7. Le guide**

### **7.1 Introduction**

Vous trouverez mon guide pratique concernant le streaming en annexe. Vous pouvez, si vous découvrez totalement le streaming, suivre le guide à la lettre dans ses moindres détails. Si vous procédez ainsi vous connaîtrez tout ce qu'il faut savoir pour se lancer dans l'aventure du streaming.

Au contraire, si vous bénéficiez déjà de bonnes connaissances sur le streaming mais que vous avez quelques doutes sur certains points, référez-vous à la table des matières pour trouver l'élément que vous souhaitez approfondir.

### **7.2 Etat de l'art**

Il existe beaucoup de guides sur internet ainsi que des vidéos YouTube tutoriel à propos de Twitch.

Il n'est toutefois pas toujours facile de savoir quoi lire ou quoi regarder. Mais encore, les articles sont souvent en anglais et on trouve ces guides souvent en format vidéo, ce qui les rends difficile à suivre. Cela peut vite devenir stressant et contrariant. De plus, ces différents guides sont parfois très compliqués et ne sont pas toujours faciles d'accès.

Au vu de mon public cible, je souhaitais vraiment faire une marche à suivre la plus simple possible et permettre aux plus jeunes et aux plus âgés de se lancer dans le streaming en suivant des étapes simples et claires.

De plus, ces guides deviennent très vite obsolètes avec l'évolution constante des logiciels de capture et de la plateforme Twitch. J'ai donc pensé qu'un nouveau guide apporterait toujours une plus-value par rapport à un autre moins récent.

Voici les guides déjà existant qui m'ont aidé à créer le mien :

- <https://www.tomsguide.com/us/twitch-streaming-guide,review-3009.html> : Le guide présent sur ce lien est très détaillé, en anglais, mais commence à dater un peu. En effet, les captures d'écran utilisent de vieilles interfaces que ce soit pour Twitch ou pour le logiciel de capture. De plus, il contient beaucoup trop d'informations pour être considéré facile d'utilisation.
- <https://medium.com/@charliedeets/beginners-guide-to-streaming-on-twitch-dc2a7108fbd7> : Celui-ci est très basique et il utilise lui aussi de vieilles interfaces sur ses captures d'écran. Il est également en anglais et beaucoup de fonctionnalités essentielles ne sont pas présentes dans ce guide.
- <https://nikitheliger.com/how-to-stream-on-twitch/> : Ce guide est aussi en anglais, relativement bien détaillé. Il se concentre sur les points essentiels pour streamer. Cependant, il n'est pas toujours très clair et nous force à regarder de nombreuses vidéos.
- <https://www.gamertech.fr/streaming/comment-streamer-twitch-youtube> : Ce guide va beaucoup trop dans les détails, et n'est pas forcément accessible à tous. Il contient cependant un grand nombre d'informations très utiles, comme le matériel nécessaire.
- <https://www.supersoluce.com/guide-tuto/comment-streamer-sur-twitch> : Ce dernier guide contient le strict minimum pour pouvoir lancer un live.

Tous ces différents guides sont relativement récents. Cependant, ils sont presque déjà tous obsolètes car Twitch et les différents logiciels de capture évoluent chaque jour à une vitesse incroyable.



## 7.3 Public cible

Mon public cible regroupe toutes les personnes qui n'ont pas le temps, la connaissance ou l'envie de chercher des heures et des heures sur internet, mais qui aimeraient tout de même goûter à l'expérience de streamer.

Cela peut donc aller des plus jeunes, généralement à l'aise avec les nouvelles technologies, aux plus vieux qui ne connaissent rien au streaming mais qui ont tout de même une connaissance minimum des ordinateurs. En effet, le guide s'adresse aux personnes qui savent au moins utiliser un navigateur, un clavier/souris, faire un copier/coller, etc.

Ce guide peut aussi être utile aux plus expérimentés qui veulent simplement suivre un guide facile d'utilisation ou simplement trouver une étape rapidement grâce à la table des matières, comme l'utilisation des fonds vert.

## 7.4 Prérequis

Pour suivre ce guide dans de bonnes conditions, il vous faudra avoir un certain matériel à disposition. Vous trouverez ci-dessous, la liste des prérequis. A noter que vous pouvez trouver tout ce matériel sur Amazon.fr ou dans des magasins spécialisés. Vous pouvez vous aider de certains sites comparant les différents équipements pour vous aider à choisir le meilleur matériel au meilleur prix.

Voici un site très complet sur ce sujet :

<https://www.gamekult.com/actualite/tout-savoir-pour-se-lancer-dans-le-streaming-conseils-matos-explications-3050794231.html?page=3>

### 7.4.1 Un ordinateur

Pour commencer, il est indispensable d'avoir un ordinateur si l'on veut suivre mon guide, car c'est un guide basé sur le streaming via un ordinateur et non pas via une console.

### **7.4.2 Une webcam**

Une webcam est primordiale si vous souhaitez afficher votre visage sur votre stream afin de créer plus de complicité avec vos spectateurs.

### **7.4.3 Un Micro**

Il est indispensable d'avoir un micro ou un micro-casque pour pouvoir enregistrer sa voix. En effet, discuter avec ses spectateurs est primordial pour rendre un stream plus intéressant qu'un simple écran de jeu sans aucune interaction.

### **7.4.4 Un fond vert (Technique d'incrustation)**

Lorsque que vous utilisez une webcam, l'utilisation d'un fond de couleur (généralement vert) permet de réaliser des effets intéressants. Par exemple, jouer sur la transparence d'une personne sur un stream offre souvent un rendu plus agréable et plus professionnel. Il est important d'avoir un drap de couleur unis, peu importe la couleur, afin de pouvoir faire les réglages nécessaires.

### **7.4.5 Boitier d'acquisition**

Si vous voulez streamer sur certaines machines, comme de vieilles consoles, il vous faudra peut-être un boitier d'acquisition. Un boitier d'acquisition vous permet d'enregistrer une partie de jeux vidéo à partir d'une console qui ne dispose pas de fonctionnalités d'enregistrements. Cependant, mon guide ne porte que sur le streaming via ordinateur. Dans notre cas cela n'est donc pas nécessaire.

### **7.4.6 Connexion internet**

Il faut également avoir une connexion internet qui soit suffisamment bonne pour pouvoir diffuser du contenu sans que cela coupe ou que le rendu ne soit trop flou pour vos spectateurs. Vous pouvez tester à tout moment votre connexion internet sur des sites comme celui-ci :

<https://www.speedtest.net/fr>

## 7.5 Pourquoi un guide papier et pas une vidéo

J'ai pris la décision de réaliser mon guide en format écrit car je pense qu'il est plus facile de suivre des étapes en lisant à notre rythme que d'essayer de suivre une vidéo tutoriel. En effet, lors de mes différentes recherches, j'ai lu de nombreux articles et regardé de nombreuses vidéos, ce qui m'a permis de constater qu'il est souvent plus contraignant de regarder une vidéo que de lire un article. Lorsque l'on regarde une vidéo, cette dernière ne s'adapte pas à notre rythme et nous force appuyer sur pause ou à revenir en arrière de nombreuses fois. De plus, il est plus facile de trouver une information spécifique dans un document écrit que dans une vidéo. C'est donc la raison pour laquelle j'ai décidé de faire mon guide sous forme écrite.

## 7.6 Mise en pratique du guide

Pour me rendre compte de l'efficacité de mon guide, j'ai décidé de le tester sur plusieurs personnes. J'ai donc demandé à mon frère, Daniel Comeche, à mon cousin, Luca Corvaglia, à ma mère, Anna Comeche, ainsi que à mon ami Jean-Louis Dotta, de mettre en pratique mon guide.

Ces derniers représentent parfaitement les personnes visées par mon public cible. Daniel et Jean-Louis sont deux personnes intéressées par le streaming et ont de très bonnes connaissances en informatique. J'ai ensuite choisi ma mère Anna afin de tester mon guide sur une personne un peu plus âgée, qui a moins de connaissances informatiques. J'ai également choisi mon cousin Luca, âgé de 16 ans, qui regarde beaucoup de stream mais ne s'intéresse pas particulièrement aux ordinateurs.

Je leur ai donc demandé de lire mon guide, de créer une chaîne Twitch et d'essayer de lancer un live. Je leur ai également demandé d'essayer de personnaliser une de leur scène si cela leur semblait nécessaire et d'essayer comprendre les différentes interfaces.

Voici donc un tableau récapitulatif des succès ou des échecs de tous mes volontaires :

Tableau 1 : Récapitulatif des feedbacks

	Compréhension des fonctionnalités globales de Twitch	Création d'un compte personnel Twitch	Compréhension du tableau de bord Twitch	Installation du logiciel de capture « OBS studio »	Compréhension globale d'OBS studio	Réussite de la mise en live	Personnalisation de la chaîne Twitch	Personnalisation de la scène grâce à OBS
<b>Daniel Comeche</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Anna Comeche</b>	✓	✓	~	✓	×	✓	✓	×
<b>Jean-louis Dotta</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Luca Corvaglia</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	~

Je suis personnellement très content des retours obtenus, car ils sont tous très positifs et le guide semble fonctionner correctement. Voici donc le détail des retours que j'ai obtenus pour chacun.

#### **7.6.1 Daniel Comeche**

Mon frère n'a eu aucun problème à comprendre ma marche à suivre et m'a donné un retour très positif du guide. Il a pu créer sa chaîne et se mettre en live très facilement et rapidement, ce qui a sûrement été facilité par ses bonnes connaissances informatiques.

#### **7.6.2 Jean-Louis Dotta**

Jean-Louis Dotta a eu les mêmes réactions que mon frère. Il n'a trouvé aucun souci et à particulièrement apprécié le tutoriel sur l'utilisation du fond vert, technique qui l'a toujours intrigué.

#### **7.6.3 Anna Comeche**

Ma mère quant à elle a eu un peu plus de mal à utiliser le guide car ses connaissances en informatique sont très limitées. Cependant, en suivant pas à pas le guide, elle est arrivée à créer sa chaîne et lancer son live dans de bonnes conditions. Toutefois, l'utilisation de scènes personnalisées ne l'intéressait pas et semblait trop compliqué pour elle.

#### **7.6.4 Luca Corvaglia**

Même réaction que pour les 2 premiers candidats. Mon cousin n'a eu aucun souci à suivre le guide et ne m'a fait que des retours très positifs. Il a pu streamer très facilement et rapidement et était très satisfait de la marche à suivre. Cependant, l'installation d'un fond transparent lui a posé un problème car il ne disposait pas de draps de couleur unis.

## 7.7 Difficultés rencontrées

Lors de la rédaction de ce travail, je me suis heurté à quelques difficultés. Par exemple, choisir l'étendue de mon travail de bachelor a été un réel challenge. Je me suis beaucoup interrogé sur le nombre de plateforme que je devais présenter et me suis vite rendu compte que j'allais être limité par le temps, m'obligeant ainsi à mieux cibler mon étude.

J'ai aussi constaté qu'il était difficile de trouver des volontaires pour tester mon guide, notamment chez mes proches qui sont tous très occupés. Heureusement, grâce à mon emploi du temps flexible, je suis parvenu à m'adapter à leurs disponibilités et à optimiser les moments qu'ils m'accordaient.

J'aurais également aimé durant ce travail interviewer des célébrités du streaming comme Zerator ou MisterMv. Cependant, ces streamers sont devenus des célébrités et il est quasiment impossible de les contacter. Après quelques recherches sur le sujet, j'ai même remarqué que de nombreuses interviews avaient déjà été réalisées avec eux, et qu'il n'aurait pas forcément été très intéressant de leur redemander des choses déjà disponibles sur le web.

## 8. Futur

Le guide que j'ai réalisé n'est qu'un début. En effet, dans le futur, je souhaiterais le compléter de diverses manières :

- Le traduire en plusieurs langues
- Ajouter des explications sur d'autres logiciels de capture. Par exemple, Xsplit.
- Expliquer les extensions Twitch
- Le partager sur le web
- Expliquer les démarches administratives lorsque l'on travaille à son compte.
- Etc.

Je ne souhaite pas monétiser ce guide car, selon moi, l'accès au streaming devrait être à la portée de tous.

## 9. Conclusion

Ce travail de bachelor nous a permis de passer en revue les différents points les plus importants de l'industrie vidéoludique, ce qui nous a permis de comprendre ses enjeux et son fonctionnement, mais également les mécanismes qui permettent d'en tirer profit. De plus, nous avons pu mieux comprendre les nouveaux métiers de streamer et youtubeur qui sont des métiers qui ne sont pas forcément connus de tous. Le travail se concentre par la suite plus précisément sur les problématiques techniques du métier de streamer et propose un guide pratique qui répond à ces différents problèmes. Pour finir, on y trouve aussi une étude de marché qui permet de comprendre l'impact qu'aura notre guide ainsi qu'une réflexion sur l'avenir de ce dernier. Le guide pratique en lui-même a pour objectif de permettre aux personnes intéressées de se lancer dans le streaming sans fournir trop d'efforts de recherche.

J'ai eu beaucoup de plaisir à réaliser ce travail, car j'ai eu l'opportunité de traiter un sujet auquel je m'intéresse depuis plusieurs années dans le cadre de mes loisirs, mais aussi en lien avec mes études en informatique de gestion. Cela m'a permis de partager un peu de mes connaissances, de mon expérience et de ma passion avec le lecteur. De plus, je suis très content de voir que mon guide a porté ses fruits et qu'il permet à la plupart de se lancer dans le streaming.

Grâce à mon parcours scolaire et aux compétences acquises au cours de mon bachelor, j'ai pu par exemple :

- Faire preuve d'esprit critique : grâce au cours de « Business digital coaching », j'ai gardé durant tout mon travail un esprit critique par rapport aux articles que j'ai pu consulter et j'ai essayé, au mieux, d'éviter toutes sortes de fakes news et autres articles non pertinents.
- Utiliser mes connaissances en gestion de projet : grâce aux cours d'« Organisation du développement logiciel » ainsi qu'au « GREP », j'ai pu organiser mon travail de manière optimale, ce qui m'a permis de gérer mon temps efficacement, de bien planifier mes séances de travail et de respecter les délais fixés.

- Utiliser mes connaissances informatiques : grâce à toutes les connaissances informatiques que j'ai pu acquérir durant ces dernières années, j'ai pu aborder ce travail avec confiance et être rapidement à l'aise avec les contraintes du projet, ce qui m'a permis de créer mon guide dans les meilleures conditions possibles, sans jamais me heurter à des problèmes d'ordres techniques.

Je suis donc fier, content et n'éprouve aucun regret d'avoir suivi ces études en informatique de gestion à la haute école de gestion de Genève. En effet, les connaissances acquises, m'ont permis d'accomplir mon travail de bachelor et me permettent aujourd'hui de me lancer dans la vie professionnelle avec des compétences solides.

Pour finir, même si ce travail a demandé beaucoup d'investissement personnel, il a aussi confirmé mon intérêt pour l'industrie vidéoludique et m'a encouragé à me diriger si possible dans cette voie au niveau professionnel.

J'espère vraiment que vous avez pris plaisir à lire mon travail et que mon guide vous a permis de créer votre propre chaîne et vos propres streams. Merci encore une fois à tous ceux qui m'ont aidé pour ce travail et j'espère vous voir bientôt sur votre nouvelle chaîne Twitch.



## Bibliographie

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 01 novembre 2018. Jeu vidéo [en ligne]. [Consulté le 05 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_vid%C3%A9o](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o)

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 02 novembre 2018. Liste des développeurs de jeux vidéo [en ligne]. [Consulté le 05 novembre 2018]

Disponible à l'adresse :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste\\_des\\_d%C3%A9veloppeurs\\_de\\_jeux\\_vid%C3%A9o](https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_d%C3%A9veloppeurs_de_jeux_vid%C3%A9o)

CAPITAL, anonyme, [sans date]. Les 10 plus gros éditeurs de jeux vidéo en France [en ligne]. [Consulté le 05 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://photo.capital.fr/les-10-plus-gros-editeurs-de-jeux-video-en-france-21246>

TOPITO, Romain D Moostik, le 28 mars 2013. Top 13 des jeux vidéo indépendants [en ligne]. [Consulté le 01 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<http://www.topito.com/top-meilleurs-jeux-video-independants-2013>

BEGEEK, anonyme, [sans date]. Fortnite a atteint le milliard de dollars de bénéfice [en ligne]. [Consulté le 02 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.begeek.fr/fortnite-a-atteint-le-milliard-de-dollars-de-benefice-283855>

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 21 novembre 2018. YouTube [en ligne] [Consulté le 02 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/YouTube>

CUBLIC, Ariane Beky, le 06 avril 2009. YouTube perdrait 470 millions de dollars cette année [en ligne]. [Consulté le 10 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.clubic.com/actualite-268678-youtube-perdrait-470-millions-dollars-annee-2009.html>

LE MONDE, anonyme, dernière mise à jour le 04 septembre 2009. Le difficile équilibre économique des sites de partage de vidéos [en ligne]. [Consulté le 20 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://www.lemonde.fr/technologies/article/2009/09/03/le-difficile-equilibre-economique-des-sites-de-partage-de-vidéos\\_1235149\\_651865.html](https://www.lemonde.fr/technologies/article/2009/09/03/le-difficile-equilibre-economique-des-sites-de-partage-de-vidéos_1235149_651865.html)

ETUDIER, anonyme, le 21 novembre 2010. YouTube, l'art d'être populaire sans être rentable [en ligne]. [Consulté le 21 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.etudier.com/dissertations/Youtube-l%E2%80%99Art-d%E2%80%99C3%8Atre-Populaire-Sans-%C3%8Atre/99935.html>

HELP.TWITCH, dernière mise à jour le 19 novembre 2018. Fonctionnalité Cheering : Guide destiné aux spectateurs [en ligne]. [Consulté le 22 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://help.twitch.tv/customer/fr/portal/articles/2449458#HowtoCheer>

YOUTUBE, Streamer pro, le 24 mai 2017. Tuto Twitch – Recevoir des dons sur Twitch [en ligne]. [Consulté le 22 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=qPLaIHDEWkk>

MILENIUM, anonyme, mis à jour le 30 juin 2016. Le cheering débarque sur Twitch [en ligne]. [Consulté le 15 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.millennium.org/news/237991.html>

HELP.TWITCH, dernière mise à jour le 30 août 2018. Intégrer le programme d'affiliation [en ligne]. [Consulté le 23 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://help.twitch.tv/customer/fr/portal/articles/2785927-int%C3%A9grer-le-programme-d-affiliation>

GAMEBLOG, Romain Mahut, le 29 janvier 2015. Twitch : 100 millions de spectateurs uniques par mois [en ligne]. [Consulté le 28 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<http://www.gameblog.fr/news/48400-twitch-100-millions-de-spectateurs-uniques-par-mois>

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 21 novembre 2018. Twitch [en ligne]. [Consulté le 02 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Twitch>

TWITCHMETRICS, anonyme, dernière mise à jour le 23 novembre 2018. The most popular français Twitch Streamers, November 2018 [en ligne]. [Consulté le 23 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.twitchmetrics.net/channels/popularity?lang=fr>

SULLYGNOME, anonyme, [sans date]. Twitch viewer stats over the 30 days [en ligne]. [Consulté le 15 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://sullygnome.com/viewers/30>

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 22 novembre 2018. ZeratoR [en ligne]. [Consulté le 22 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/ZeratoR>

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 23 novembre 2018. Team Vitality [en ligne]. [Consulté le 23 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Team\\_Vitality](https://fr.wikipedia.org/wiki/Team_Vitality)

TELE-LOISIRS, anonyme, [sans date]. La biographie de Gotaga [en ligne]. [Consulté le 24 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.programme-tv.net/biographie/360600-gotaga/>

EVERYBODYWIKI, anonyme, dernière modification le 23 novembre 2018 [en ligne]. [Consulté le 24 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://everybodywiki.com/Mister\\_MV](https://everybodywiki.com/Mister_MV)

SOCIALBLADE, anonyme, [sans date]. Top 100 Twitch Users by Followers [en ligne]. [Consulté le 24 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://socialblade.com/twitch/top/100/followers>

CAFFEINE GAMING, anonyme, [sans date]. Streaming Platforms Summed Up [en ligne]. [Consulté le 24 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.caffeinegaming.com/streaming-platforms-summed/>

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 19 novembre 2018. Z Event [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Z\\_Event](https://fr.wikipedia.org/wiki/Z_Event)

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 31 octobre 2018. Electronic Entertainment Expo [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_Entertainment\\_Expo#Statistiques](https://fr.wikipedia.org/wiki/Electronic_Entertainment_Expo#Statistiques)

DAILY GEEK SHOW, Abdelkader Becir, le 8 septembre 2015. 5 immenses salons dédiés aux jeux vidéo [en ligne]. [Consulté le 21 novembre].

Disponible à l'adresse :

<https://dailygeekshow.com/plus-grands-salons-jeux-video/>

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 03 octobre 2018. GameCity [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://en.wikipedia.org/wiki/GameCity>

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 22 octobre 2018. Game City [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://de.wikipedia.org/wiki/Game\\_City](https://de.wikipedia.org/wiki/Game_City)

GAMEWAVE, Florent Pateau, le 27 décembre 2017. Les 10 jeux e-sport qui ont offert le plus de cashprize en 2017 [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://gamewave.fr/esport/les-10-jeux-e-sport-qui-ont-offert-le-plus-de-cashprize-en-2017/>

GINX ESPORTSTV, Matt, le 25 juin 2018. Top 10 des cash prizes donnés par un esport [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://ginx.tv/fr/esports/top-10-des-cash-prizes-donnees-par-un-esport/>

WIKIPEDIA, dernière mise à jour le 13 novembre 2018. Meltdown (chaîne de bars) [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Meltdown\\_\(cha%C3%AEne\\_de\\_bars\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Meltdown_(cha%C3%AEne_de_bars))

QUORA, Chineze Ndukwe, le 10 octobre 2017. What are the earnings of Twitch streamers in 2016/17 [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.quora.com/What-are-the-earnings-of-Twitch-streamers-in-2016-17>

LE MONDE, Benjamin Benoit, dernière mise à jour le 06 février 2015. Ils se lancent sur Twitch (et ne réussissent pas toujours) [en ligne]. [Consulté le 20 septembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/02/06/ils-se-lancent-sur-twitch-et-ne-reussissent-pas-toujours\\_4570744\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/02/06/ils-se-lancent-sur-twitch-et-ne-reussissent-pas-toujours_4570744_4408996.html)

YOUTUBE, Michaël Crofte, le 8 juin 2018. Tuto – Fond vert et incrustation sur OBS Studio [en ligne]. [Consulté le 10 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

[https://www.youtube.com/watch?v=8WFtxh\\_49dg](https://www.youtube.com/watch?v=8WFtxh_49dg)

#### Les guides twitch déjà existant

TOM'S GUIDE, Michael Andronico, le 10 novembre 2018. The ultimate Guide to Twitch Streaming [en ligne]. [Consulté le 10 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.tomsguide.com/us/twitch-streaming-guide,review-3009.html>

MEDIUM, Charlie Deets, le 7 février 2018. Beginner's Guide to Streaming on Twitch [en ligne]. [Consulté le 12 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://medium.com/@charliedeets/beginners-guide-to-streaming-on-twitch-dc2a7108fbd7>

NIKITHELIGER, Niki, le 29 avril 2018. How To Stream on Twitch [en ligne]. [Consulté le 13 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://nikitheliger.com/how-to-stream-on-twitch/>

GT GAMERTECH, Samy Ben Ab', [sans date]. Comment streamer sur Twitch et YouTube Gaming [en ligne]. [Consulté le 18 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.gamertech.fr/streaming/comment-streamer-twitch-youtube>

GAMEKULT, ExServ, le 7 décembre 2017. Tout savoir pour se lancer dans le streaming : conseils, matos, explications, statuts, argent [en ligne]. [Consulté le 19 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.gamekult.com/actualite/tout-savoir-pour-se-lancer-dans-le-streaming-conseils-matos-explications-3050794231.html?page=3>

GAMING JOBS, anonyme, [sans date]. Un bon animateur live, c'est quoi ? [en ligne]. [Consulté le 20 novembre 2018].

Disponible à l'adresse :

<https://www.gaming-jobs.fr/interview-zerator-animateur-live-19/>

YOUTUBE, LeStream Replay, le 13 octobre 2018. Rétrospective du parcours de misterMv [en ligne]. [Consulté le 23 novembre].


Disponible à l'adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=myk6zGhMQQI>

## **Annexe 1 : Le guide du streamer**

Vous trouverez mon guide dans une annexe à part.

## Annexe 2 : Etude de marché



### Exploitation de l'industrie vidéoludique

Ce questionnaire a été réalisé dans le cadre de mon travail de bachelor à la Haute école de Gestion de Genève.  
Il ne vous prendra que quelques minutes. Merci d'avance pour votre participation.

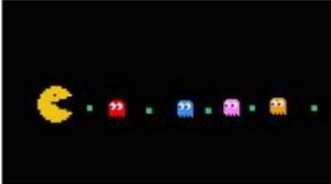
\*Obligatoire

#### Jeux vidéo

Jouez-vous aux jeux vidéo \*

☒ Oui

☐ Non




Combien de temps jouez-vous par jour? \*

☒ Moins d'une heure

☐ Entre une et deux heures

☐ Plus de deux heures







## Twitch

Avez-vous déjà regardé un stream sur Twitch? \*

- ☒ Oui
- ☐ Non



Combien de fois regardez-vous de stream par semaine? \*

- ☒ Quotidiennement
- ☐ Quelques fois par semaine
- ☐ Très rarement





Quel type de stream regardez-vous? \*

- ☒ E-sport
- ☐ Creative
- ☐ Talkshows
- ☐ Cuisine
- ☐ Jeux vidéo (non e-sport)
- ☐ Autre



Avez-vous déjà dépensé de l'argent sur Twitch? \*

- ☒ Oui
- ☐ Non



#### Section sans titre

De quelle manière avez-vous déjà dépensé de l'argent sur Twitch?

- ☒ Avec les abonnements
- ☐ Avec les dons
- ☐ Avec les bits



## Guide

Souhaiteriez-vous essayer le streaming? \*

☒ Oui

☐ Non



Pensez-vous qu'un guide pratique vous sera utile pour vous lancer? \*

☒ Oui

☐ Non

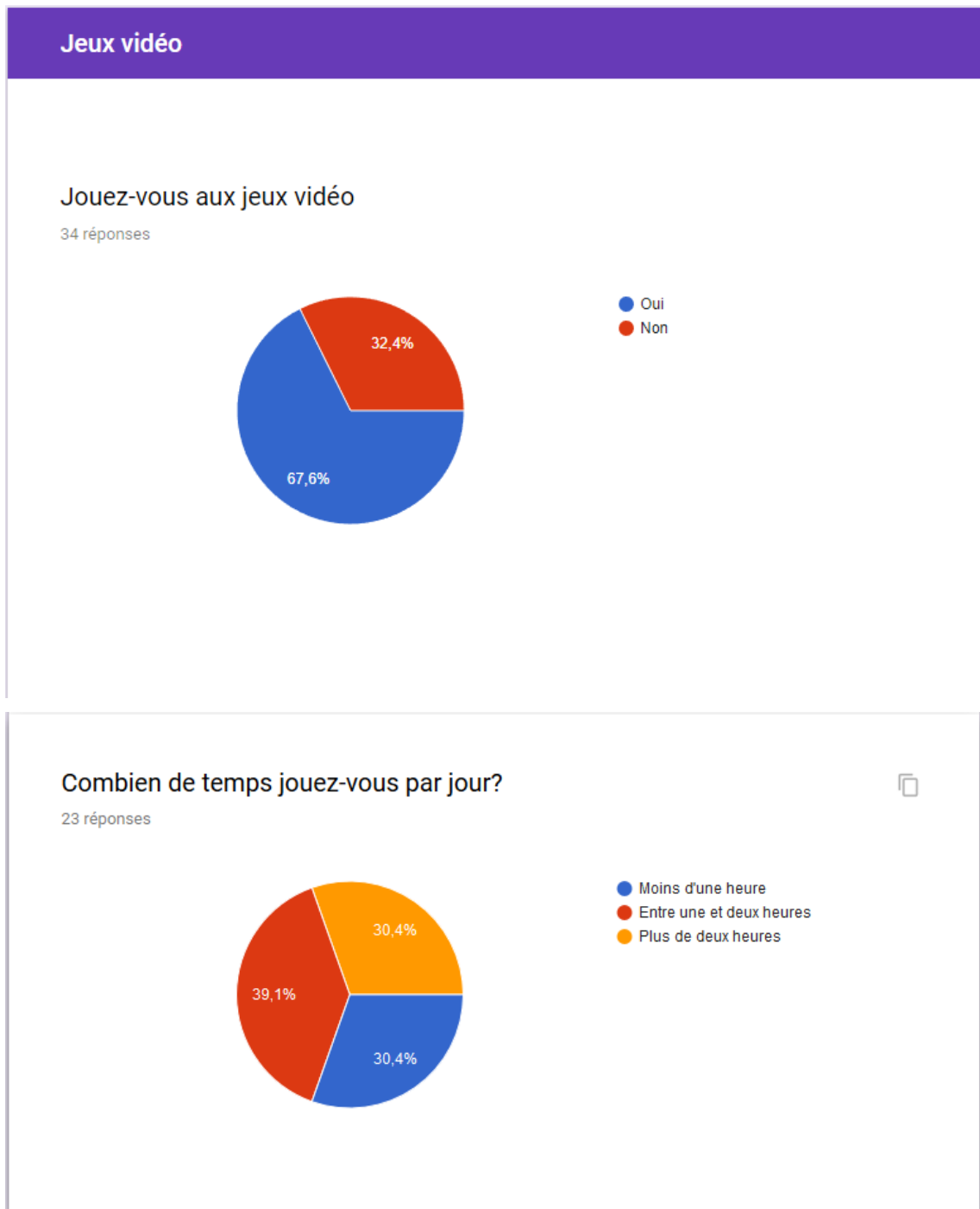


OBTENIR LE LIEN

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google. Signaler un cas d'utilisation abusive - Conditions d'utilisation

Google Forms

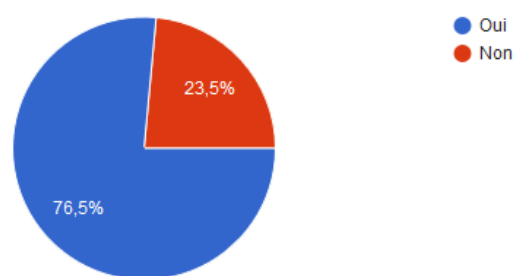
## Annexe 3 : Résultat de l'étude de marché



## Twitch

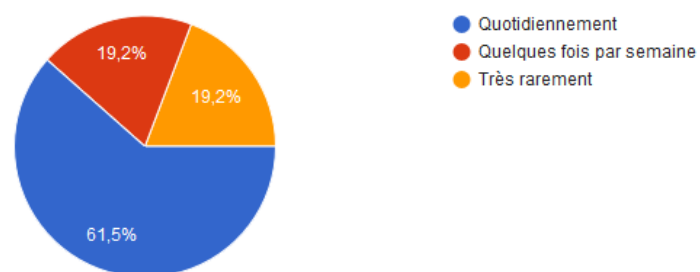
### Avez-vous déjà regardé un stream sur Twitch?

34 réponses



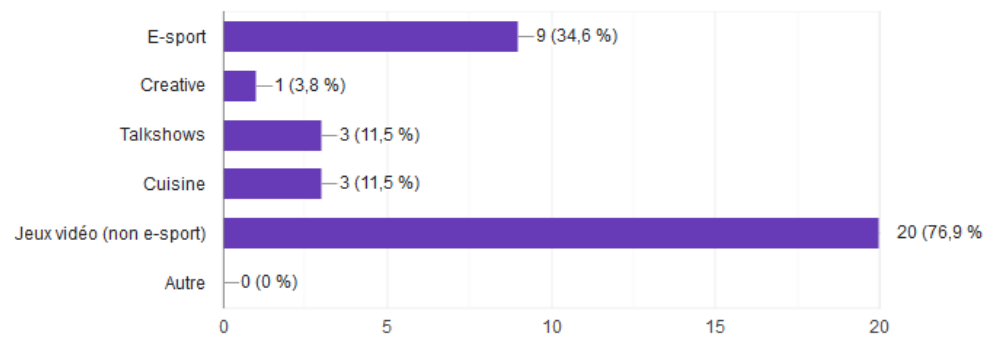
### Combien de fois regardez-vous de stream par semaine?

26 réponses



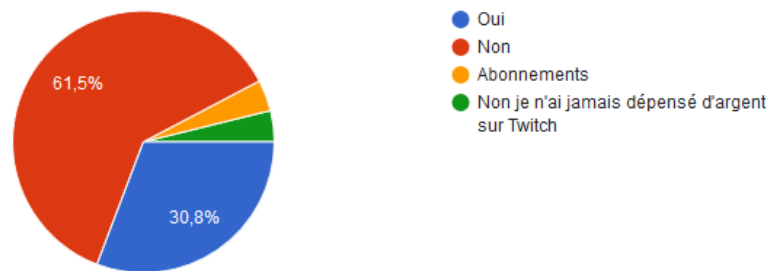
### Quel type de stream regardez-vous?

26 réponses



### Avez-vous déjà dépensé de l'argent sur Twitch?

26 réponses

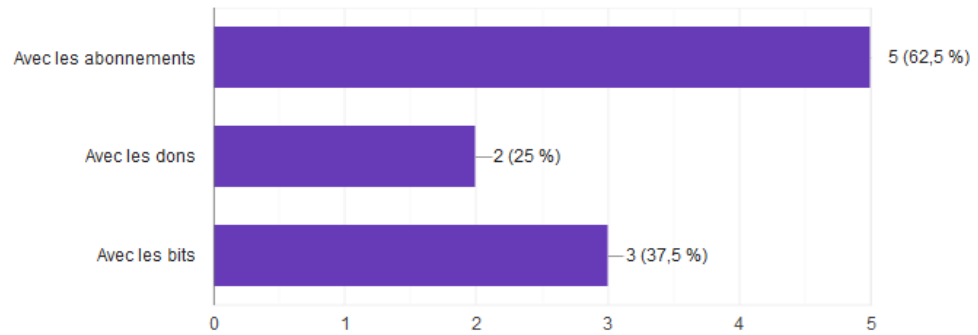


## Section sans titre

### De quelle manière avez-vous déjà dépensé de l'argent sur Twitch?



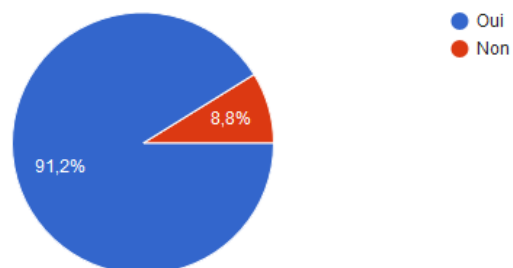
8 réponses



## Guide

### Souhaiteriez-vous essayer le streaming?

34 réponses





### Pensez-vous qu'un guide pratique vous sera utile pour vous lancer?

31 réponses

