

# DONg!

LA REVUE

# 4 OCTOBRE 2019 TRIMESTRIEL

REPORTAGES  
POUR LES COLLÉGIENS

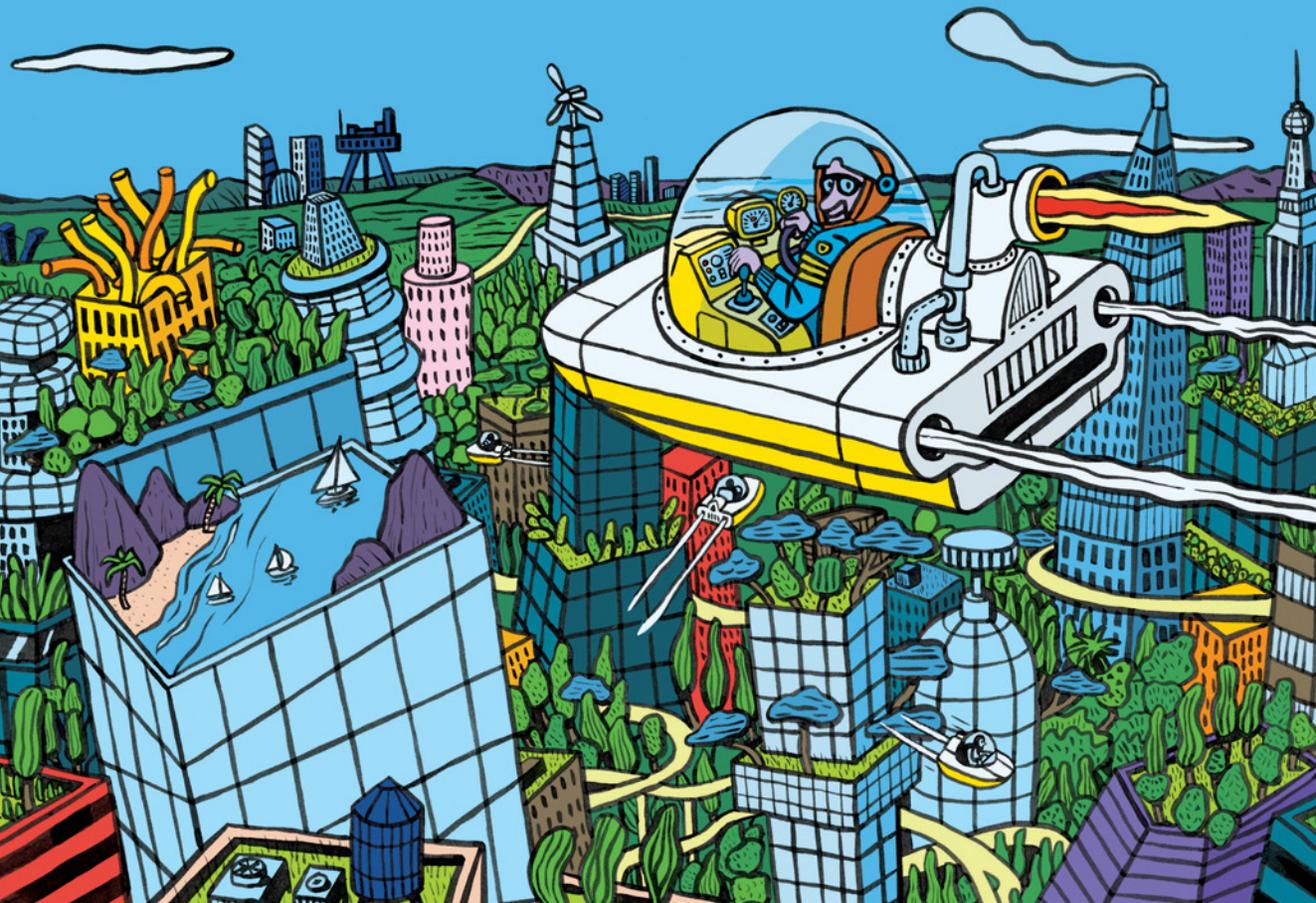
LES COULISSES DE LA FAST-FASHION

E-SPORT : LE QUOTIDIEN DES CHAMPIONS

DANS L'ATELIER DES ANIMAUX GÉANTS

ALGÉRIE-FRANCE : S'ÉCRIRE D'UNE RIVE À L'AUTRE...

SUR SCÈNE : JOUER LE HARCÈLEMENT POUR LE COMBATTRE



# É

Cet automne, le quatrième numéro de *DONg !* s'habille d'une couverture pop qui nous fait survoler une ville de rêve, une ville où l'on voudrait habiter demain.

Et le pilote, dans son drôle d'engin, nous encourage d'un clin d'œil à croire qu'il est possible d'imaginer un futur où la nature reprend ses droits, où la végétation est si luxuriante qu'elle absorbe le gaz carbonique, et où l'on navigue sur le toit des buildings...

Car si la rédaction de *DONg !* se passionne pour les questions brûlantes qui agitent le monde d'aujourd'hui, nous avons aussi envie de vous parler de ceux qui réalisent leurs rêves, de ceux qui luttent et obtiennent des victoires, de ceux qui croient au collectif et font entendre leur voix ; bref, de ceux qui ont compris, même s'ils sont comme vous encore très jeunes, que demain leur appartient.

# D

Il n'y a pas d'âge pour faire bouger les choses. Lire des livres, lire des magazines, lire *DONg !*, c'est une première étape qui vous permet d'en prendre conscience ; ensuite vient le temps du rêve et de l'imagination, ensuite vient celui de l'action.

Pour le futur, votre futur !

L'équipe de *DONg !*

# TO

Publication trimestrielle  
Éditeur : Actes Sud, le Méjan, place Nina-Berberova, 13200 Arles Cedex  
Directeur de la publication : Thierry Magnier  
Achévé d'imprimer en France sur Amber Graphic 120 g/m<sup>2</sup>  
d'Arctic Paper en septembre 2019 par Corlet Imprimeur, ZI,  
rue Maximilien-Vox, Condé-sur-Noireau, 14110 Condé-en-Normandie.  
Dépôt légal : octobre 2019 – © Actes Sud, 2019  
*Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées  
à la jeunesse*

Rédactrice en chef : Raphaële Botte ; éditrice : Isabelle Péhourticq ;  
directeur de création : Kamy Pakdel ; directeur artistique :  
Guillaume Berga ; graphiste : Christelle Crossin ; secrétaire  
de rédaction : Noémie Seux-Sorek ; correcteurs : Claire Petit, Florent  
Paillery ; fabricante : Camille Desproges ; communication & presse :  
Nathalie Giquel ; promotion : Cathy Chamarty et Caroline de Salaberry.

Pour contacter *DONg !* : [contact@dong-la-revue.fr](mailto:contact@dong-la-revue.fr)  
Abonnements : *DONg !* c/o Abomarque  
CS 63656 - 31036 Toulouse cedex 1  
Informations et commandes par téléphone : 05 34 56 35 60  
(du lundi au vendredi 10h/12h - 14h/17h) Réclamations : [dong@abomarque.fr](mailto:dong@abomarque.fr)

Ont participé à ce numéro : Raphaële Botte, Pierre-Dominique Burgaud,  
Théo du Couëdic, Nathalie Gathié, Hélène Georges, Walter Glassof, Sandra  
Laboucarie, Soazig Le Bail, Magali Le Huche, Muza, Maxime Recoquillé.  
Merci à la Fondation d'entreprise La Poste pour son soutien ainsi qu'à la ZEP.  
N° de CPPAP : 0121 K 93855 - ISSN : 2649-857X

## S

PAGE

20

Un **reportage** de Théo du Couëdic et Maxime Recoquillé

Illustrations d'Hélène Georges.

**E-sport : la fabrique des champions**

Jouer à Fortnite ou à LoL, c'est leur métier...

PAGE

32

Un **reportage** de Sandra Laboucarie

**Ni bourreau ni miskine**

C'est une histoire de harcèlement, comme il en existe dans beaucoup de collèges.

Ici, des adolescents la jouent sur scène.

PAGE

20

**Autoportrait**

**Une fourmi verte, ça n'existe pas ?**

Dans son atelier, Michelle sculpte de drôles d'animaux.

PAGE

56

**Mon histoire**

Zara vit à la campagne et tente de mobiliser ses camarades autour de l'environnement.

Un témoignage en partenariat avec la ZEP / Zone d'Expression Prioritaire.

PAGE

24

**Entretien**

**Dans les coulisses de la mode à très très petits prix**

Gildas Minvielle, de l'Observatoire économique de l'Institut français de la mode, nous raconte les coulisses de cette industrie.

PAGE

60

**Billet d'humeur**

**Mon père revu et corrigé**

Nayel réagit, avec humour, à la lettre de son père Arnaud.

PAGE

28

**Métier : nez**

Illustration de Magali Le Huche.

Renifler, sentir, humer... c'est le métier de Maxime.

PAGE

64

**Correspondance**

**Là-bas, j'y suis**

En partenariat avec la fondation La Poste. Clotilde vit près de Dijon et échange avec Schems, un jeune habitant d'Alger.

PAGE

30

**Super-Héros**

**super pas au point**

Par Pierre-Dominique Burgaud et Walter Glassof

PAGE

68

**L'actu** côté environnement.

Illustrations de Muzo.

Nous avons suivi des joueurs professionnels d'**e-sport** dans leur quotidien, semblable à celui des sportifs de haut niveau. Jouer à Fortnite ou à League of Legends, c'est leur métier.



# E-SPORT

## LA FABRIQUE DES

# CHAMPIONS

par THÉO DU COUËDIC  
et MAXIME RECOQUILLÉ  
illustrations d'HÉLÈNE GEORGES

Imaginez le visage d'un footballeur quelques minutes avant le coup d'envoi d'un match de Ligue des Champions. Un nageur avant une course olympique. Un tennisman à l'entrée d'un court de Roland-Garros. L'appréhension. La concentration. L'excitation. Ces émotions se lisent également sur les visages des joueurs de l'équipe professionnelle d'e-sport MCES<sup>1</sup> avant une manche qualificative pour la Coupe du monde de Fortnite. **Spolieur**<sup>2</sup>, **Craky**, **Orkh** et **SqualzK** reçoivent les dernières instructions de leur coach sur la passerelle d'un escalier métallique, à quelques mètres de leur *training center*, à l'ouest de Marseille, sous un vent décoiffant. "*La Coupe du monde, c'est l'objectif ultime*", résume Craky.

1. Mon club esport (MCES) est une structure d'e-sport professionnelle lancée en début d'année à Marseille. Les fondateurs ont déjà une expérience dans le sport traditionnel – ils gèrent des terrains de football en salle. MCES prête une attention particulière au développement physique et intellectuel des joueurs. Leur objectif : transmettre les valeurs du sport à l'esport.

2. Les transferts de joueurs sont nombreux dans l'e-sport : Spolieur a depuis quitté l'équipe MCES.

Fortnite, un jeu en ligne développé par Epic Games, réunit plus de 250 millions de joueurs dans le monde. Parmi eux : le rappeur canadien Drake ou le footballeur français Antoine Griezmann, qui célèbre ses buts en s'inspirant des danses issues du jeu. Une centaine de personnes s'affrontent sur une île gigantesque. Pour gagner, il faut survivre.

Seuls les 100 meilleurs joueurs et les 50 meilleurs duos ont participé à la grande finale de la Coupe du monde, fin juillet, dans l'enceinte du stade new-yorkais Arthur-Ashe, connu pour abriter le court central de l'US Open de tennis. Il fallait avoir au minimum 13 ans pour y participer.

Il y a plusieurs mois encore, Spolieur et Craky, 19 et 18 ans, jouaient à Fortnite dans leur chambre, avec une connexion hasardeuse. Aujourd'hui ce sont des joueurs d'e-sport professionnels. Ils partagent un logement à quelques minutes du centre d'entraînement. Et pas question de se coucher à 5 heures du matin ou de boire du Red Bull toute la journée. La philosophie de MCEs : un esprit sain dans un corps sain. Spolieur sort juste d'entraînement, il a cavale sur le terrain, alternant des séances de pompes, de gainage et d'autres exercices de renforcement musculaire. Ce volet sportif est géré par Yannick Agnel, double médaillé d'or aux Jeux olympiques en natation, et Guy Demel, ancien footballeur international ivoirien. Les deux hommes les amènent parfois à des sessions matinales d'escalade, des balades dans les collines ou des footings.

Spolieur s'appelle Richard, et Craky, Lucas, mais ici, tout le monde s'appelle par son pseudo. Au sein de la structure marseillaise, il y a cinq joueurs League of Legends (LoL)<sup>3</sup>, deux joueurs Fifa, six joueurs Fortnite, et une équipe Rainbow Six. D'autres jouent à Clash of Clans ainsi qu'à Rocket League. La plupart vivent dans une villa, non loin, à Aubagne, avec une piscine, un barbecue et un minibus pour se déplacer. À l'exception de deux joueurs mineurs, Andilex et Xqueueze, qui habitent chez leurs parents. En plus du programme sportif, ils passent une batterie de tests : réflexes, résistance au stress, masse grasseuse, étude de la posture... *"Plus on a de données, mieux on peut établir une feuille*

3. Au sein de cette équipe, il y a deux Français, un Belge, un Suédois et un Estonien. Sur ce jeu, il est courant d'avoir des joueurs de plusieurs nationalités. Tous parlent couramment anglais.



