

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

## **Dans les coulisses de l'esport**

Découverte et analyse d'un monde en pleine  
évolution, entre problèmes de développement et  
inspirations sportives

## **Remerciements**

Je tiens à adresser mes profonds remerciements aux assistants et aux professeurs de l'École de Journalisme de l'UCLouvain pour leur enseignement de qualité dispensé tout au long de mon parcours dans mon master en journalisme.

Je tiens à remercier particulièrement monsieur Olivier Standaert, mon promoteur, pour m'avoir encadré dans la réalisation de mon mémoire.

Je remercie grandement toutes les personnes que j'ai pu interviewer de s'être rendues disponibles et m'avoir partagé leur expérience. Sans elles, rien n'aurait été possible.

Je souhaite également témoigner toute ma gratitude à mes parents et mes amis pour leur soutien sans faille et leurs différents retours qui m'ont été d'une grande aide.

Enfin, toute ma reconnaissance va à ma sœur, Manon Adam, qui a pris le temps de relire mon travail.

## Table des matières

|        |                                                                     |    |
|--------|---------------------------------------------------------------------|----|
| 1.     | Introduction .....                                                  | 5  |
| 2.     | Présentation du sujet .....                                         | 5  |
| 2.1.   | Le projet .....                                                     | 5  |
| 2.2.   | Pertinence du sujet.....                                            | 6  |
| 2.3.   | Fond .....                                                          | 6  |
| 2.4.   | Forme.....                                                          | 7  |
| 2.5.   | Public cible .....                                                  | 7  |
| 2.6.   | Inspiration .....                                                   | 7  |
| 3.     | Argumentation des choix principaux.....                             | 8  |
| 3.1.   | Choix du sujet.....                                                 | 8  |
| 3.1.1. | Évolution.....                                                      | 8  |
| 3.1.2. | Pourquoi avoir choisi ce sujet ? .....                              | 9  |
| 3.2.   | Choix de la forme.....                                              | 10 |
| 3.2.1. | Pourquoi avoir choisi une enquête écrite ? .....                    | 10 |
| 3.2.2. | Pourquoi avoir divisé le mémoire en deux parties .....              | 11 |
| 3.3.   | Le choix des angles .....                                           | 12 |
| 3.4.   | Choix des intervenants.....                                         | 13 |
| 3.5.   | La longueur.....                                                    | 15 |
| 3.6.   | Choix des jeux.....                                                 | 15 |
| 4.     | Critique du projet final .....                                      | 15 |
| 4.1.   | Forces.....                                                         | 15 |
| 4.2.   | Faiblesses .....                                                    | 17 |
| 4.3.   | Perspective de prolongation de mon travail .....                    | 18 |
| 5.     | Cadre théorique .....                                               | 19 |
| 5.1.   | État de l’art.....                                                  | 19 |
| 5.1.1. | Mise en relation sport et eSport.....                               | 19 |
| 5.1.2. | eSport de manière générale .....                                    | 20 |
| 5.2.   | Ce que mon travail peut apporter à la connaissance de l’eSport..... | 21 |
| 6.     | Ce que ce travail m’a appris.....                                   | 24 |
| 6.1.   | Sur ma pratique journalistique.....                                 | 24 |
| 6.1.1. | Les interviews .....                                                | 24 |
| 6.1.2. | Sélection de l’info.....                                            | 25 |
| 6.1.3. | Cadrage.....                                                        | 25 |
| 6.1.4. | Écriture journalistique.....                                        | 25 |
| 6.1.5. | Écrire sur un sujet passionnant.....                                | 26 |

|        |                                                              |    |
|--------|--------------------------------------------------------------|----|
| 6.2.   | Sur mon sujet .....                                          | 26 |
| 6.2.1. | Un monde très accessible.....                                | 26 |
| 6.2.2. | La question de la mixité.....                                | 26 |
| 6.2.3. | Un monde très loin du niveau de développement du sport ..... | 26 |
| 7.     | Conclusion .....                                             | 27 |

## 1. Introduction

Dans le cadre de la fin de mon mémoire en journalisme, j'ai décidé de réaliser un mémoire projet qui a pris la forme d'une enquête écrite.

J'ai décidé de l'appeler « Dans les coulisses de l'esport ». Comme son nom l'indique, il vise à proposer une découverte du monde de l'esport et de ses problèmes de développement. Il y a une importance toute particulière apportée à la relation entre le sport et l'esport tout au long du travail.

Premièrement, dans la partie *Présentation du sujet*, je ferais une rapide présentation de mon sujet au niveau de la forme et du fond, ses objectifs, ce qui m'a inspiré pour le réaliser et son public cible.

Deuxièmement, j'essayerai de justifier les choix que j'ai pu faire dans la seconde partie, *Argumentation des choix principaux*.

Je continuerai en proposant une autocritique de mon sujet, ses forces, ses faiblesses et les perspectives de prolongation de mon projet dans *Critique du projet final*.

Ensuite, dans la section *Cadre théorique*, j'aborderai le cadre théorique de mon sujet à travers la réalisation d'un état de l'art et j'essayerai d'expliquer en quoi mon projet peut servir la connaissance du sujet.

Enfin, dans la dernière partie *Ce que ce travail m'a appris* je décrirai ce que la réalisation de ce travail m'a appris sur ma pratique journalistique et sur mon sujet.

## 2. Présentation du sujet

### 2.1. Le projet

« ***Dans les coulisses de l'eSport : découverte et analyse d'un monde en pleine évolution, entre problèmes de développement et inspiration sportive*** » est le titre de mon mémoire projet réalisé dans le cadre de la fin de master en journalisme à l'UCLouvain. Il s'agit d'un grand dossier d'enquête écrite sur la pratique de l'eSport, sa découverte, ses problématiques et sa relation avec le sport traditionnel. Le dossier a 3 objectifs principaux :

- Faire découvrir ce qu'est le phénomène de l'eSport
- Mettre le doigt sur les principaux problèmes de développement que l'on retrouve dans cette discipline
- Comparer cette pratique à celle du sport traditionnel

Dans le but de réaliser ces objectifs, le dossier sera séparé en deux grandes parties :

1. « Qu'est-ce que l'eSport »
2. « En coulisse : quelles sont les grosses problématiques qui se cachent derrière le monde du jeu vidéo compétitif »

La première partie va concrètement dessiner une carte de ce qu'est l'eSport de manière générale. J'explique notamment ce qu'est un jeu compétitif, comment fonctionne un club

eSport, le format des compétitions, le quotidien d'un joueur professionnel et le phénomène du « supporterisme ».

La deuxième partie va plutôt concerner les problèmes que l'eSport rencontre dans son développement. Ils sont de natures assez différentes. On en retrouve au niveau administratif/structurel, financier ou encore social. J'aborde notamment la problématique de la position de la femme dans ce milieu, des soucis financiers qui collent à la peau des équipes, de l'âge très jeune des joueurs, la mauvaise structuration du monde amateur, l'instabilité liée aux contrats et la santé mentale et physique.

À travers ces deux parties, la comparaison avec le sport prend une place importante. L'objectif est de faire découvrir le milieu de l'eSport à travers une comparaison à celui du sport. L'ambition est de montrer à quel niveau l'eSport s'est inspiré du sport, mais aussi de pouvoir montrer quels modèles sportifs ne fonctionnent pas dans l'eSport (exemple au niveau financier) ou encore les domaines dans lesquels le jeu vidéo est beaucoup moins évolué (exemple du monde amateur ou au niveau administratif). Le sport classique va aussi me permettre à de nombreux moments de mieux faire comprendre mes propos en comparant et en illustrant les réalités de l'eSport avec des exemples ou explications tirées du sport traditionnel.

## 2.2. Pertinence du sujet

Premièrement, l'eSport est un véritable phénomène de société qui prend de l'engouement d'années en années. C'est donc un sujet sur lequel il y a vraiment un intérêt d'informer.

Ensuite, c'est un phénomène qui, certes, gagne en importance et en visibilité. Mais il reste assez méconnu ou du moins pas connu en profondeur. C'est une discipline qui est remplie de clichés et de ce fait, beaucoup de personnes en ont une image erronée. C'est aussi important de pouvoir montrer ce qu'est réellement la pratique de l'eSport et mettre fin à ses stéréotypes.

Pour finir, il y a aussi beaucoup de zones d'ombre. Des facettes de l'eSport qui sont très rarement abordées comme le dopage ou encore le manque de structure administrative. Il est aussi important de pouvoir faire découvrir ce milieu en profondeur et sous ses aspects les moins médiatisés.

## 2.3. Fond

Le pitch de base était de mon mémoire était « Quelle est l'influence du monde du sport sur celui de l'eSport ? ». Dans la réalisation, le sujet a un peu évolué et a pris la forme suivante : la découverte du monde de l'eSport et de ses problèmes à travers une comparaison au modèle sportif.

Je peux m'avancer en disant que c'est un contenu assez original. Il existe bien évidemment d'autres enquêtes de ce type dans les médias dont je parlerai notamment dans le point « Inspiration », mais peu sont aussi complète et il n'y en a aucune qui prend en compte l'impact du sport, ni une comparaison des deux disciplines.

## 2.4. Forme

Il s'agit d'un grand dossier d'enquête divisé en deux grandes parties comme expliqué au point a). Chaque grande partie est divisé en différentes thématiques dans lesquels on retrouve un ou plusieurs articles.

Les articles peuvent aller de simple encart de 2000 signes à des papiers beaucoup plus approfondis de 10 000 ou 12 000 signes.

## 2.5. Public cible

Le public visé par mon enquête est tout autant un public de connaisseurs que des personnes qui n'ont aucune expérience ni connaissance de l'eSport. Le but est de faire découvrir un milieu, son fonctionnement, ses réussites et ses problèmes. De ce fait, le dossier se veut abordable et compréhensible par tout le monde, même dans les sujets abordés les plus complexes. Il y a par exemple un lexique à la fin de l'enquête qui répertorie tous les mots faisant partie du jargon de l'eSport ou les acronymes de compétitions et d'équipes. La comparaison avec le sport aide d'ailleurs beaucoup à ce niveau-là. Elle sert vraiment de point d'ancrage populaire qui permet de vulgariser certains points plus facilement.

Le dossier se veut accessible à tout le monde, mais également intéressant pour les connaisseurs du milieu. Chaque article est agrémenté de l'intervention de différents connaisseurs et personnes actives dans le milieu, ainsi que d'une recherche approfondie. Des sujets peu mis en lumière sont également abordés. L'enquête peut donc tout à fait permettre à une personne connaissant déjà le milieu d'approfondir ses connaissances ou de découvrir des facettes qu'ils ne connaissaient pas.

## 2.6. Inspiration

Je tiens à préciser qu'il n'y a pas de recopiage ou de plagiat d'aucune manière que ce soit, mais il y a des productions journalistiques qui m'ont inspiré surtout dans leurs formes, et leurs structures. Il y a deux sources principales d'inspiration :

1. Les différentes enquêtes du journal « L'Équipe ». C'est un des médias qui couvre le plus efficacement l'eSport et il réalise notamment de longs formats et des enquêtes de manières régulières sur différentes problématiques liées à l'eSport notamment sur le dopage<sup>1</sup>. Ou encore des interviews très intéressantes sur l'eSport féminin par exemple.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> MENU Margaux, ARRIVE Paul (2021). Dopage dans l'esport, les pilules qui passent trop. L'Équipe. <https://www.lequipe.fr/Esport/Article/E-sport-dopage-les-pilules-qui-passent-trop/1260913>

<sup>2</sup> PARBAUD Corentin (2023). Esport : Colombbl et le League of Legends féminin attendent leur envol. L'Équipe. <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-colombbl-et-le-league-of-legends-feminin-attendent-leur-envol/1378689>

2. Mais la source d'inspiration la plus importante, c'est le dossier « Esport : l'envers du décor ».<sup>3</sup> C'est également un dossier d'enquête sur l'eSport composé d'articles qui traitent de différentes thématiques et problématiques. Je voulais que mon projet prenne la direction et ressemble à ce genre de projets dans la forme et la construction.

### 3. Argumentation des choix principaux

#### 3.1. Choix du sujet

##### 3.1.1. Évolution

L'idée initiale était de traiter de l'influence du sport dans le domaine de l'eSport. Elle était notamment fondée sur la question intemporelle « Le jeu vidéo compétitif doit-il être considéré comme un sport ? » C'est une question qui fait beaucoup parler depuis la naissance même de la discipline. Beaucoup de médias s'y sont attelés <sup>4</sup> et il y a eu des travaux scientifiques sur le sujet, notamment de Nicolas Besombes, docteur en science du sport et chercheur notamment sur le phénomène du jeu compétitif. Notamment, deux de ses travaux sont centrés sur la relation entre le sport et l'eSport, à savoir « *Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire* »<sup>5</sup> et « *Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique* ».

En ajoutant à cela mes connaissances du sport et de l'eSport, il a été facile de trouver des similitudes et des différences entre ces deux disciplines-là. La question de la relation entre les deux pratiques semblait donc être une idée intéressante et sur laquelle il y avait matière à travailler. J'ai donc fait une liste de sujets qui rentraient dans la thématique globale de la relation entre le sport et l'eSport. De manière non exhaustive, on y retrouvait la santé physique et mentale des joueurs, l'état du monde amateur, le quotidien d'un joueur professionnel ...

À ce moment-là, j'avais une ébauche globale du sujet et je savais qu'il allait prendre une forme écrite, mais pas exactement laquelle. Et puis au fur et à mesure de réflexions personnelles et de discussions avec des intervenants, mon sujet a évolué. À mon idée de base de comparer l'eSport et le sport, j'ai voulu ajouter « l'aspect découverte ». Je voulais, à travers mon projet, faire découvrir le monde de l'eSport sous plusieurs de ses facettes.

Je suis donc passé d'un sujet totalement centré sur la relation sport/eSport à un sujet qui vise à mettre en relation les deux disciplines à travers la découverte du monde de l'eSport.

Et puis mon sujet a encore évolué. Plus les interviews s'enchaînaient, plus les mêmes problèmes récurrents revenaient. L'eSport est confronté à de réelles problématiques de

---

<sup>3</sup> DUNEAU Clémence, DEFER Aurélien (2022). Esport : L'envers du décor. VICE France.  
<https://www.vice.com/fr/series/bry5vr/esport-lenvers-du-decor>

<sup>4</sup> VANBRABANT Audrey, « L'eSport, la discipline qui fait rêver les jeunes, est-elle un sport ? », RTBF,  
<https://www.rtbf.be/article/l-esport-la-discipline-qui-fait-rever-les-jeunes-est-elle-un-sport-9726130>

<sup>5</sup> BESOMBES Nicolas (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. Sciences du jeu, 5

développement et de vrais enjeux complexes. Il fallait aussi que je mette le doigt sur ces derniers.

Dans cet objectif-là, le format de l'enquête écrite m'a semblé être le format le plus adapté.

### 3.1.2. Pourquoi avoir choisi ce sujet ?

Je me suis donc lancé dans un projet plutôt complexe avec 3 objectifs. On pourrait résumer ma problématique générale en disant que le but est de mettre en relation le sport et l'eSport au travers de l'exploration du monde méconnu du sport électronique et de ses plus grands enjeux.

Cela n'a pas été simple de mettre en place cette problématique générale. J'ai longtemps été dans le flou avec beaucoup d'informations, pas mal d'idées, mais il était compliqué de tout harmoniser. C'est une des contraintes que j'ai rencontrées, pouvoir trouver une réelle structure et une problématique générale.

Il y a plusieurs raisons qui m'ont poussé à choisir cette problématique :

- **Un monde peu connu :**

L'audience de l'eSport en 2022 s'élève à 532 millions<sup>6</sup> de spectateurs. C'est un nombre assez élevé, certes, mais on parle de l'échelle mondiale. À l'échelle planétaire, l'eSport reste un phénomène de niche que seuls les vrais passionnés connaissent. Le but du projet est donc purement et simplement de faire découvrir un monde qui n'est pas encore très connu du grand public.

- **Un monde pas compris :**

Le but c'est de montrer ce qu'est l'eSport et j'irais même jusqu'à dire montrer ce qu'est réellement l'eSport. C'est un phénomène qui a commencé à monter en puissance il y a un peu plus de 10 ans plus ou moins. Et comme tout milieu très jeune, il y a de l'incompréhension, il y a des préjugés, il y a beaucoup de personnes qui pensent savoir, mais ne savent rien en réalité. Donc l'eSport est entouré de divers clichés. « Être joueur eSport c'est passer 15h devant son écran, ce n'est pas compliqué », « Les joueurs mangent mal et ne font pas de sport », « Les supporters d'eSport sont une horde d'adolescents boutonneux, complètement geek et silencieux », « Une équipe eSport c'est 5 jeunes qui s'entraînent dans leur garage, il y a aucune perspective ». Ce sont des stéréotypes parmi tant d'autres qui collent à la peau de la discipline. Toutes ces généralités totalement fausses justifient à elle seule mon projet. Il montrer que l'eSport c'est un vrai phénomène, avec de vrais clubs structurés, des joueurs qui font beaucoup de sacrifices pour en

---

<sup>6</sup> Newzoo (2022). *Global Esports & Live Streaming Market Report*.

[https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Esports\\_Live\\_Streaming\\_Market\\_Report.pdf?utm\\_medium=email&\\_hsmi=212483853&\\_hsenc=p2ANqtz-8eh-ZJefbhH0qH\\_EfGLc4Sd-qcHdRuZZa-O8\\_7rMfsyj3elq2XSRWpRM\\_sPf9F7WkHziGBSL4rInYhWKRrYX8euNX7Q&utm\\_content=212483853&utm\\_source=hs\\_automation](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Esports/2022_Newzoo_Free_Global_Esports_Live_Streaming_Market_Report.pdf?utm_medium=email&_hsmi=212483853&_hsenc=p2ANqtz-8eh-ZJefbhH0qH_EfGLc4Sd-qcHdRuZZa-O8_7rMfsyj3elq2XSRWpRM_sPf9F7WkHziGBSL4rInYhWKRrYX8euNX7Q&utm_content=212483853&utm_source=hs_automation)

arriver là et derrière lequel il y a de véritables enjeux tant sociaux, moral ou encore économique.

- **Un monde imparfait :**

À côté de ça, l'eSport est parfois vu d'une manière diamétralement opposée. C'est aussi un phénomène qui peut être surestimé. Dans ce mémoire j'aborde notamment le fait qu'il y a très peu de médias généralistes qui s'intéressent au phénomène ou encore que les marques soient de moins en moins enclines à investir dans la discipline, car elles ont peu de retours sur investissement.<sup>7</sup> La montée du sport électronique a été assez rapide ces dernières années, mais je le répète, ça reste à l'échelle du monde, encore une discipline de niche en tout cas à l'heure actuelle. Le phénomène a donc eu tendance à être vu par certains comme trop beau. C'est important de montrer aussi que l'eSport est une pratique en plein développement et qu'elle est encore confrontée à de nombreux dysfonctionnements et défis.

- **Domaine où il y a peu de travaux :**

Quatrième justification au choix de cette problématique, c'est que des enquêtes très complètes sur l'eSport, il en existe peu. J'ai évidemment déjà cité les très bonnes enquêtes de VICE France et L'Équipe mais ça reste quelque chose d'assez rare. C'est donc un terrain où il y a de la place pour de nouveaux domaines.

- **Le sport permet la vulgarisation :**

Concernant la mise en relation du sport avec l'eSport, sa place est très importante dans le projet. D'abord pour la vulgarisation. Par le prisme de la comparaison au sport, je peux expliquer des concepts beaucoup plus facilement parce que les modèles du sport parlent à plus de monde. Et puis l'influence du monde du sport sur celui de l'eSport est bien réelle sur certains points, moins sur d'autres et c'est aussi quelque chose d'intéressant, sur lequel il y a peu de travaux et qui mérite qu'on s'y attarde.

## 3.2. Choix de la forme

### 3.2.1. Pourquoi avoir choisi une enquête écrite ?

Pour commencer, il y avait une vraie volonté de ma part de réaliser un projet écrit. Ça ne se base sur rien d'objectif ou de murement réfléchi. À vrai dire, même avant d'avoir une quelconque idée du sujet, je voulais que mon mémoire projet soit de

---

<sup>7</sup> CIMINO Cléophee. eSport : un marché qui attire, mais qui ne rapporte pas suffisamment ?, SiecleDigital, <https://siecledigital.fr/2022/12/02/esport-un-marche-qui-attire-mais-qui-ne-rapporte-pas-suffisamment/>

la presse écrite. Parce que c'est, dans ma formation de journaliste, c'est le domaine dans lequel je me suis toujours senti le plus à l'aise et dans lequel je prends le plus de plaisir. De plus, c'est dans le journalisme écrit que j'imagine la suite de ma carrière journalistique.

Pour ce qui est du choix du genre, j'ai décidé de partir sur une enquête. C'est le genre journalistique qui collait le mieux à ma problématique et à mon projet.

- **Idéal pour les longs formats :**

Dans la définition même de ce genre journalistique, on retrouve les concepts de « *recherches approfondies* » et « *multiplier les sources et de rencontrer le maximum de témoins* »<sup>8</sup>. Ça induit des formats d'articles assez longs et dans lesquels il y a pas mal d'informations. Pour réaliser un dossier de plusieurs articles qui sont eux-mêmes assez longs, ça me semblait être la meilleure option.

- **Le meilleur format pour mettre en lumière un phénomène sociétal méconnu :**

Alors évidemment, ici, on n'est pas dans de l'investigation pure qui en définition vise à répondre à des « *de questions importantes sur lesquelles des personnes ou des organisations souhaitent garder le secret* ».<sup>9</sup> Ici mon objectif était de faire d'analyser un phénomène social peu connu et peu compris, ainsi que les problèmes économiques, culturels ou administratifs qui lui collent à la peau et qui sont également peu expliqués. Je ne donne pas d'informations exclusives, mais je mets le doigt sur un phénomène sociétal peu connu. Le genre de l'enquête me semblait donc convenir parfaitement à cet objectif.

### 3.2.2. Pourquoi avoir divisé le mémoire en deux parties

Cela s'explique par un souci de clarté, tout simplement. Il y a une grande quantité d'angles divers, il était donc très important qu'il y ait une bonne structure pour ne pas perdre le lecteur. La scission entre la présentation générale du phénomène sportif et les problématiques qu'il rencontre me semblait être nécessaire, car même si les deux parties rentrent dans la problématique de la découverte du milieu sportif, ils répondent à des angles très différents.

---

<sup>8</sup> ISCPA. LE JOURNALISME D'INVESTIGATION, QU'EST-CE QUE C'EST. <https://www.iscpa-ecoles.com/glossaire/definition-journalisme-investigation/>

<sup>9</sup> Définition l'Investigative Reporters and Editors (IRE).

### 3.3. Le choix des angles

Cela a été une des parties les plus complexes pour moi et je pense d'ailleurs que je n'ai pas réussi totalement à la mettre en œuvre. L'inconvénient de ma problématique, c'est qu'elle est assez large et pouvait contenir énormément d'articles et d'angles potentiels. J'ai fait des choix, mais j'aurais dû restreindre encore plus mes choix, car cela donne un travail final plutôt conséquent, complet, mais trop conséquent.

Pour la première partie de mon mémoire « Qu'est-ce que l'eSport », j'ai choisi forcément des angles très généraux :

- Qu'est-ce qu'un jeu compétitif ?
- Quel est le quotidien d'un joueur professionnel ?
- Comment fonctionne une structure eSport ?
- Comment les compétitions sont organisées ?
- L'athlétisation de l'eSport
- Les sportifs qui investissent dans l'eSport

Pour pouvoir faire découvrir globalement ce qu'est l'eSport, je pense qu'il était nécessaire d'évoquer au minimum les jeux compétitifs, les joueurs professionnels, les structures et les tournois. C'est la base de l'eSport et pour moi il était nécessaire dans un projet qui a pour objectif de faire découvrir cette pratique d'en parler.

Pour ce qui est de l'athlétisation des joueurs et les investissements de plus en plus nombreux des sportifs dans le sport électronique, ce sont des angles que je trouvais intéressants pour deux raisons. La première c'est qu'ils mettent tous les deux en la relation entre sport et eSport. Ensuite, ce qui m'a motivé à écrire sur le fait que les équipes et joueurs ont aujourd'hui, un bon rythme de vie et une préparation physique, c'est pour comme je l'ai mentionné dans mon enquête mettre fin à ce stéréotype de « Gros geek boutonnable qui se nourrit mal et qui reste derrière son écran sans bouger ».

Pour la deuxième partie, plutôt axé sur les problèmes de développement qu'on retrouve dans l'eSport, j'ai choisi les thématiques suivantes :

- Le manque de personnalités féminines dans l'eSport
- La mauvaise structure du monde amateur
- Les grosses difficultés financières des équipes
- Le dopage
- Les joueurs sont très (trop ?) jeunes
- La santé mentale
- Rien n'est structuré administrativement.
- Blessures physiques.

J'aurais pu choisir bien d'autres angles, il y a plein d'autres problèmes inhérents au monde du jeu vidéo compétitif. Mais en me basant sur mes connaissances personnelles et surtout sur les divers entretiens que j'ai réalisés, ce sont des problématiques qui revenaient très souvent chez à peu près tout le monde. Ce qui m'a permis de déduire que c'était des enjeux d'une grande envergure et que je me devais de les aborder.

Certaines thématiques sont aussi assez méconnues. Comme c'est le cas du dopage par exemple ou encore des blessures physiques. Ce ne sont pas forcément des problématiques qui viennent directement à l'esprit quand on fait référence à l'eSport. C'est intéressant aussi, dans ma démarche, de faire découvrir ces réalités.

Là où se trouve la contrainte, c'est que j'aurais dû me fixer une limite d'angles. Je pense qu'il y en a un petit peu trop. J'aurais dû faire une sélection plus affinée des angles. Je pense qu'ils rentrent tous dans ma problématique et qu'ils sont tous dotés d'un intérêt certain, mais ils sont à mon sens trop nombreux et ça rend le dossier trop long. Ça peut également perdre un peu le lecteur, car ils abordent des thèmes assez différents. Si c'était à refaire, je me fixerais au maximum 8 angles pour réaliser mes articles.

Ici, c'est plutôt un problème de méthode qui m'a fait défaut. Je ne suis pas partie sans réfléchir, mais je n'avais pas bien cadré les angles et les articles que je voulais réaliser avant de me lancer dans la rédaction du mémoire. Ça m'a conduit à me laisser un peu emporter par l'intérêt que je porte au sujet et à rédiger un trop grand nombre d'articles et pour la plupart eux-mêmes trop long. Néanmoins, je justifierai un peu plus tard (4.2 Faiblesses) pourquoi j'ai décidé de garder tous les articles.

### 3.4. Choix des intervenants

J'ai réalisé au total 21 entretiens.<sup>10</sup> Je me suis basé sur plusieurs critères pour les sélectionner.

- **Postes occupés :**

Je voulais m'entretenir avec des personnes qui occupent des rôles différents. Parce qu'évidemment selon la fonction que l'on occupe, on a une vision et des connaissances différentes de la discipline. J'ai donc pu interviewer des journalistes, des joueurs, des managers, des propriétaires, des coachs, un coach de la performance et un organisateur de compétitions.

- **Jeux :**

Ma volonté était de cartographier l'eSport de manière globale et donc de ne pas me limiter à un seul jeu parce qu'évidemment la réalité d'une scène eSport n'est pas celle d'une autre. J'ai par exemple pu parler avec des joueurs de League of Legends, scène compétitive la plus développée et avec des joueurs de Trackmania, une scène dont le développement est assez chaotique. Ça me permet donc d'avoir une plus grande variété des opinions.

---

<sup>10</sup> Liste complète disponible en annexe

- **Taille de la structure :**

C'est un petit peu le même principe que pour les jeux. D'une structure à l'autre, les réalités sont différentes au niveau des infrastructures, des moyens financiers ... J'ai essayé de diversifier un maximum les clubs. J'ai notamment pu interroger un manager de chez G2, plus grosse structure européenne et un autre de chez ZenniT, petite structure active en Belgique.

Le mot d'ordre, c'était la diversification. J'ai essayé d'avoir des témoignages d'un maximum de personnes qui vivent dans des réalités sportives très diverses. Pour être beaucoup plus riches au niveau informationnel et aussi pour me permettre de tirer les meilleures conclusions possibles en recoupant les différents points de vue.

Tous mes intervenants n'étaient pas forcément mes premiers choix. En réalité j'ai réalisé une short list des personnalités qui pourraient être intéressantes à interviewer. Je les ai ensuite contactés et je me suis entretenu avec ceux qui ont accepté tout simplement. Évidemment, il y a des personnes qui trônaient un peu plus haut dans ma liste que d'autres et qui n'ont pas donné suite à ma demande. Mais dans la grande majorité des cas, j'ai réalisé les entretiens que je désirais. Même s'ils ne faisaient pas tous de mes tout premiers choix, c'est des personnes que j'avais cochées comme potentiellement intéressantes.

Dans les meilleurs des mondes, j'aurais aussi aimé pouvoir m'entretenir avec une personne travaillant sur l'eSport pour un éditeur, cela aurait pu m'ouvrir d'autres perspectives. Ou encore avec un agent de joueur et le dirigeant d'une grosse structure. Cela aurait pu m'aider notamment dans mes articles sur le côté administratif et financier. Mais cela n'a finalement pas été possible et n'aurait été finalement que du bonus.

Le monde de l'eSport reste un monde assez ouvert. Si on le compare au monde du sport, les personnalités qui y évoluent sont souvent difficilement atteignables. S'immiscer dans le monde du sport professionnel est très compliqué et les personnes difficilement accessibles parce que ce sont de véritables icônes planétaires.

Dans le sport électronique, les personnes sont beaucoup plus enclines à se rendre disponibles et à parler du sujet qui les fait vivre et qui les passionne. Je n'ai donc eu aucune difficulté à dénicher des intervenants. C'est aussi une particularité de ce monde-là qu'il faut mettre en avant. Comme dans le sport, le phénomène de starification et de popularité est bien présent dans l'eSport, « *Ces champions deviennent des modèles pour la communauté. Il s'agit de la starification des joueurs qui disposent alors d'une fanbase* ». <sup>11</sup> Mais dans l'écosystème du jeu vidéo compétitif, la plupart restent humbles.

---

<sup>11</sup> CHABROLLE Pierrick (2015). Développement de l'esport en France depuis la fin des années 1990 (Mémoire de maîtrise, Université d'Oslo. UiO- DUO.  
<https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/44841/Pierrick-Chabrolle-Masteroppgave-Mmoire-Esport-2015.pdf?sequence=8&isAllowed=y>

### 3.5. La longueur

Si ça devait être à refaire, je me fixerais une limite de signe pour mes articles. Je voulais mixer formats très longs, avec des formats plus courts, voire même de simple encart. Tout simplement pour une question de rythme.

C'est ce que j'ai fait, mais je trouve qu'il y a pas mal d'articles qui sont trop longs. Mes « petits » articles sont déjà des papiers assez longs. J'aurais dû me fixer une limite au préalable, ça m'aurait empêché de partir dans une rédaction un peu trop longue.

Ça a été l'une de mes plus grandes difficultés. J'ai récolté énormément d'informations grâce à mes nombreuses interviews et beaucoup d'angles possibles. Fixer des angles, mais aussi synthétiser toutes les informations que je voulais communiquer n'a pas été simple du tout. Je pense d'ailleurs que ça aurait pu être beaucoup mieux fait.

### 3.6. Choix des jeux

L'objectif du projet est évidemment de décrire l'eSport dans sa globalité et de manière générale, sans être concentré sur un seul jeu ou une seule scène. J'ai essayé de sélectionner des intervenants de tous les horizons et de diversifier les jeux que j'utilise dans mes exemples et descriptions.

Mais, en relisant, j'ai l'impression que c'est tout de même très orienté sur League of Legends. Je peux l'expliquer pour deux raisons. La première, c'est que c'est la scène que je suis et que je connais le mieux de très loin. Et la deuxième, c'est que c'est aussi la scène la plus développée.

Bien que j'aie procédé à l'interview des intervenants venant d'autres mondes que celui de League of Legends, notamment Valorant, Trackmania, Call of Duty ou encore Rocket league, si c'était à refaire j'essayerais de me diversifier encore plus à ce niveau-là, car League of Legends reste assez majoritaire. Je n'ai par exemple eu aucun intervenant venant de la scène Counter Strike, alors que c'est un des jeux compétitifs les importants. Au niveau de mon écriture aussi, j'aurais peut-être dû donner plus de place à d'autres jeux.

## 4. Critique du projet final

Le constat que je vais faire dans cette partie est assez particulier. Je pense qu'il y a beaucoup de forces dans ma production qui s'avère être aussi des faiblesses également.

### 4.1. Forces

- **Une grande diversité d'intervenants :**

C'est l'un des points positifs de mon enquête. J'ai pu diversifier au maximum les différentes visions de personnalités très différentes et ainsi récolter une grande quantité d'informations. Ce qui m'a permis d'avoir une vision globale du

phénomène. La responsabilité du journaliste est de diffuser des informations pluralistes (Charte éthique professionnelle des journalistes, 1918). Je pense que c'est donc une nécessité de recueillir des témoignages différents, des visions différentes pour pouvoir se faire une idée complète et partager une information digne de ce nom qui n'est pas la résultante de quelques cas particuliers.

Je cite également beaucoup de déclarations de mes intervenants dans mes différents articles. Ils servent beaucoup mon propos parce qu'il apporte un côté expert/connaisseur, une figure d'autorité.

Une grande quantité d'intervenants me permet aussi de ne pas en utiliser uniquement deux ou trois constamment. Évidemment certains intervenants sont plus intéressants que d'autres et reviennent de manière plus régulière, mais globalement les articles sont remplis des interventions de différentes personnes. Ce qui apporte une grande richesse au contenu.

- **Contenus très variés :**

Beaucoup de thèmes différents sont abordés. On passe du quotidien d'un joueur professionnel aux problèmes financiers des équipes eSports, en passant par la santé mentale et physique. Au niveau du contenu, on touche à beaucoup de facettes différentes de l'eSport. Le phénomène ne peut pas être couvert dans son intégralité, c'est impossible. Mais le but était de toucher à divers domaines pour que le lecteur se rende compte de ce qu'est le phénomène dans sa globalité. Ce qui rend le projet extrêmement riche au niveau informationnel.

- **Complet :**

Les différents articles réalisés vont tout le temps au bout des choses. Par rapport aux thématiques que j'ai sélectionnées, j'ai toujours essayé d'aller le plus en profondeur possible pour fournir une information complète. Je pense l'avoir plutôt bien fait.

- **Vulgarisation :**

Mon mémoire-projet est basé en grande partie sur l'exploration d'une discipline et la volonté de la faire découvrir à n'importe qui. La vulgarisation était donc un enjeu important de sa réalisation. L'eSport est une discipline qui est complexe à comprendre sur pas mal d'aspects. Rien que pour une personne habituée à simplement jouer aux jeux vidéo, l'eSport peut sembler compliqué. Alors pour une personne qui n'a aucune connaissance du monde vidéoludique, la compréhension peut être vraiment complexe.

Le but était, non pas de simplifier les choses parce qu'il est important de décrire un monde dans sa complexité, mais de rendre le projet abordable, donner des clés aux lecteurs pour qu'ils comprennent. Ça passe notamment par l'utilisation de

beaucoup de comparaisons, comme je l'ai déjà dit avec le monde du sport qui est beaucoup plus populaire, d'exemples, de chiffres, de déclarations, de photos ... En résumé, il était important d'imager mes propos.

Je pense que ce travail de vulgarisation est plutôt bien fait. Sans trop m'avancer bien sûr, je pense que ce projet est accessible même pour une personne qui n'y connaît pas grand-chose au monde de l'eSport.

#### 4.2. Faiblesses

- **Longueur excessive :**

C'est un petit peu le contrecoup de vouloir être complet et diversifié. Je l'ai déjà dit précédemment, mais mon projet tire un peu en longueur. La faute à des articles trop grands par moments et des choix de thématiques trop diversifiés. Moi choix aurait dû être plus restreint et j'aurais dû me fixer une limite de signes pour mes articles comme je l'ai dit précédemment

C'est une des principales faiblesses, le projet est assez long. Ce qui peut parfois perdre le lecteur ou éventuellement le lasser. Mais je nuancerai en disant que tous les articles apportent réellement quelque chose au projet. Il n'y a rien de réellement superflu, tout a été fait dans la volonté d'être le plus complet possible dans les thématiques abordées et dans la construction des articles.

Les articles sont aussi bien structurés et contiennent beaucoup de déclarations de mes intervenants. Ce qui permet de bien rythmer la lecture et que les papiers ne soient pas trop lassants pour les lecteurs. La diversité des thèmes abordés permet aussi de ne pas avoir de redondances et de ne pas ennuyer le lecteur.

Donc oui, le projet est long et si c'était à refaire, je restreindrais le nombre d'angles et d'articles. J'effectuerais un travail plus important sur la sélection des informations et éventuellement aussi sur mon écriture qui peut certainement être simplifiée. Mais cette longueur relativement grande s'explique par une volonté de bien faire et d'être le plus complet possible. Et tout est également mis en œuvre pour que le projet soit bien structuré et bien rythmé pour que le lecteur ne soit pas lassé en parcourant ce dossier aussi long soit-il.

- **Largesse de la problématique :**

C'est directement lié à la faiblesse précédente. Ma problématique générale est très large et peut contenir beaucoup de thématiques différentes. Comme je l'ai déjà dit, c'est à double tranchant. Ça m'a permis d'avoir un dossier très diversifié sur les sujets abordés, mais d'un autre côté la sélection d'information devient complexe.

Le lecteur peut aussi être un petit peu perdu s'il ne se réfère qu'à la problématique. Il pourrait ne pas comprendre directement où je veux en venir et ce qu'il va réellement trouver dans mon dossier. Si c'était à refaire, j'essayerais de cadrer un petit peu plus ma problématique pour éviter de m'éparpiller.

- **Effacement par rapport aux intervenants :**

Le risque en ayant beaucoup d'intervenants est que les articles deviennent un amas de déclarations qui s'empilent les unes à la suite des autres. C'était une des contraintes que j'ai pu expérimenter aussi. Au vu du grand nombre d'intervenants, on pouvait justement très rapidement arriver à ce cas de figure.

J'ai évidemment fait le maximum pour que ça ne soit pas le cas et gardé la mainmise sur mon projet que ça ne devienne pas celui de mes intervenants. Après relecture, il est vrai qu'à certains endroits, je m'efface peut-être trop, en ma qualité de journaliste, par rapport aux personnes que je cite.

Autre problématique par rapport aux intervenants. J'ai pu récolter énormément d'informations grâce à eux, ce qui est plutôt très positif. Mais d'un autre côté, c'était très compliqué de faire des choix et de sélectionner les bonnes informations dans cet ensemble assez conséquent. Et c'est peut-être ici également que mon travail pourrait être amélioré et plus concis.

#### 4.3. Perspective de prolongation de mon travail

Les possibilités de prolongation de mon dossier d'enquête sont assez nombreuses. Premièrement, l'eSport est un monde en constante évolution et qui progresse rapidement. Dans les semaines ou mois prochains, il y a certainement des thématiques que j'ai abordées dans mon projet qui sont amenées à évoluer. C'est un sujet qui sera toujours d'actualité et dans lequel les choses bougeront constamment.

Ensuite, il y a aussi énormément de thématiques que je n'ai pas pu aborder et qui peuvent totalement rentrer dans la problématique. Il y a énormément de facettes à l'eSport et je n'ai bien sûr pas pu toutes les traiter. Dans une liste non exhaustive des sujets que j'avais pointés du doigt et auxquels on pourrait s'intéresser si on voulait prolonger ce travail :

- La reconversion difficile pour les joueurs professionnels
- Le phénomène de la starification des joueurs qui deviennent de véritables idoles
- La problématique de l'éditeur-roi qui est seule à décider à quoi sa scène esportive ressemble
- Le problème des bets et de matchs truqués qui déjà présent dans le sport, mais encore plus dans l'eSport.
- Comment devenir joueurs professionnels ? S'intéresser au développement de l'eSport-étude sur le modèle du sport-étude.
- Le développement des Ligues étudiantes qui montent en puissance
- Dopage technique

• ...

Il y a aussi beaucoup d'angles qui peuvent être approfondis. J'ai donné une vision générale, mais certains thèmes mériteraient presque un dossier d'enquête à eux tout seuls. Je pense par exemple à l'aspect financier qui pourrait être approfondi sur bien des points, le phénomène des ultras également ou encore le côté santé mentale. Beaucoup des thèmes que j'aborde peuvent être prolongés dans leur analyse et leur description.

Enfin, il y aussi la possibilité d'ajouter une autre dimension à mon dossier c'est l'immersion. Il y n'a finalement aucun véritable travail de terrain dans mon projet et ça pourrait être une idée d'en ajouter si on voulait aller plus loin. Je pense par exemple à suivre l'organisation d'une compétition de A à Z, passer une journée avec un joueur professionnel. Par exemple, VICE France et Clémence Dunneau ont réalisé un article dans lequel la journaliste participe à un bootcamp<sup>12</sup>. C'est typiquement ce type de papier auquel je pense.

## 5. Cadre théorique

### 5.1. État de l'art

Dans le cas de mon sujet, il est intéressant de faire l'état de l'art de deux types de travaux : Les travaux qui mettent en relation le sport et l'eSport et les travaux centrés sur l'eSport et les problématiques que j'aborde dans mon enquête.

#### 5.1.1. Mise en relation sport et eSport

Comme je l'ai dit précédemment, en termes de travaux scientifiques, on retrouve surtout des travaux qui tentent de répondre à la question « L'eSport est-il est un sport ? » avec notamment les travaux de Nicolas Besombes que j'ai déjà mentionné dans la partie 3.1 (Choix du sujet), à savoir « *Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire* » et « *Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique* ». Mais le chercheur en a réalisé d'autres, « *L'esport ou la sportivisation du jeu vidéo* ».<sup>13</sup> Nicolas Besombes est à la base d'énormément de travaux scientifiques sur l'eSport en général et sur sa comparaison avec le sport. Dans le monde francophone, c'est clairement lui qui est leader dans ce domaine.

Si on s'ouvre à d'autres langues, on retrouve des articles scientifiques comme celui de Kirstin Hallman « *eSports – Competitive sports or recreational activity ?* »<sup>14</sup> ou la thèse de Anthony Tyre, « *A Current comparison of eSport and Traditional sports* » qui vise à

---

<sup>12</sup> DUNNEAU Clémence. J'ai participé à un bootcamp d'esport pour voir ce qui me sépare des pros. VICE France. <https://www.vice.com/fr/article/dy7v7a/jai-participe-a-un-bootcamp-desport-pour-voir-ce-qui-me-separait-des-pros>

<sup>13</sup> BESOMBES Nicolas. L'esport ou la sportivisation du jeu vidéo. In Genvo, S., & Philippette, T. (eds.), Introduction aux théories des jeux vidéo.

<sup>14</sup> Hallman, K. (2022). eSports – Competitive sports or recreational activity. Sport Management Review. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>

découvrir si « *les sports électroniques devraient être considérés comme un sport et ses joueurs comme des athlètes.* »

Il y a d'autres travaux scientifiques qui comparent le sport et l'eSport mais dans des domaines plus précis comme « *ESPORTS PSYCHOLOGY: Esports and Traditional Sports Players: An Exploration of Psychosocial Profile* »<sup>15</sup> qui fait la comparaison entre le sport et l'esport en termes d'impact psychologique, « *eSport vs sport: A comparison of spectator motives* »<sup>16</sup> qui fait ici un lien entre les deux mondes au niveau du supporterisme ou encore « *Barriers, Issues, and Similarities Among Women in eSports and Similar Mixed Gender Sports: Ascertaining Common Ground* »<sup>17</sup>, c'est un ouvrage qui compare les difficultés des femmes à s'imposer dans l'eSport et dans d'autres sports mixtes et notamment l'équitation.

#### 5.1.2. eSport de manière générale

On retrouve aussi de la lecture scientifique qui aborde uniquement le sport électronique sur de nombreuses thématiques. On peut citer « *Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model* »<sup>18</sup> qui aborde le sujet de la santé dans le sport électronique et comment elle est gérée, « *Current issues of sustainability* »<sup>19</sup> sur les problèmes financiers des clubs et notamment le problème des business model et de leur non-durabilité. « *Psychological skills in esports: Qualitative study of individual and team players* »<sup>20</sup>, c'est un article qui se pose la question de la performance des joueurs et de ce qui leur faut pour performer. Les thèmes de la santé mentale et des habitudes de vie saines y sont abordés. Tout comme dans « *Tendinopathies in Video Gaming and Esports* »<sup>21</sup> qui aborde les blessures physiques dans le sport électronique. D'autres travaux encore abordent l'inclusivité comme cette thèse de l'Université du Texas, « *Gender inequality in*

---

<sup>15</sup> EHPI (2023). ESPORTS PSYCHOLOGY: Esports and Traditional Sports Players: An Exploration of Psychosocial Profile. <https://ehpi.org/esports-psychology-esports-and-traditional-sports-players-an-exploration-of-psychosocial-profile/#:~:text=Overall%2C%20esports%20players%20are%20comparable,serves%20as%20a%20protective%20factor.>

<sup>16</sup> Pizzo, A.D., Baker, B.J., Na, S., Lee, M.A., Kim, D., & Funk, D.C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport marketing quarterly*, 27, 108. <https://fitpublishing.com/articles/esport-vs-sport-comparison-spectator-motives>

<sup>17</sup> Sharon K. Andrews, Caroline M. Crawford. (2021). Barriers, Issues, and Similarities Among Women in eSports and Similar Mixed Gender Sports: Ascertaining Common Ground. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*

<sup>18</sup> DIFRANCISCO-DONOGHUE Joanne, BALENTINE Jrry, ZWIBEL Hallie, SCHMIDT Gordon. (2018). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BJM OpenSport and Exercise Medicine*. <https://bmjopensem.bmj.com/content/bmjosem/5/1/e000467.full.pdf>

<sup>19</sup> Macey Joseph, McCauley Brian, Besombes Nicolas, Cestino Joaquin and al. (2022). Current issues of sustainability in esports. *International Journal of Esports*. [https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144513/Current\\_issues\\_of\\_sustainability.pdf?sequence=1](https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144513/Current_issues_of_sustainability.pdf?sequence=1)

<sup>20</sup> Ventura Carles, Chamarro Andres, Bonilla Ivan. (2022). Psychological skills in esports: Qualitative study of individual and team players. [https://www.researchgate.net/publication/360620464\\_Psychological\\_skills\\_in\\_esports\\_Qualitative\\_study\\_of\\_individual\\_and\\_team\\_players](https://www.researchgate.net/publication/360620464_Psychological_skills_in_esports_Qualitative_study_of_individual_and_team_players)

<sup>21</sup> McGee Caitlin, Ho Kevin. (2021). Tendinopathies in Video Gaming and Esports. Esports: Playing into the Future. [Frontiers | Tendinopathies in Video Gaming and Esports \(frontiersin.org\)](https://frontiersin.org)

*eSports participation : examining League of Legends* »<sup>22</sup> ou le public esports comme ce mémoire de l'UCL « *Etudes du public sportif : Quelles sont les motivations des spectateurs d'esport ?* »<sup>23</sup>

Outre la lecture scientifique, on retrouve aussi quelques études et enquêtes dans la presse. J'ai déjà mentionné les enquêtes du journal « L'Équipe » et le dossier d'enquête « *Esport : l'envers du décor* » de « VICE France ». Il y a aussi d'autres enquêtes de « VICE » qui ne sont pas présentes dans leur dossier, mais qui restent très intéressantes comme celle sur le dopage « *L'esport doit lui aussi faire face au dopage* »<sup>24</sup>. Du côté anglophone, on peut aussi citer le Washington Post qui est à l'origine de quelques enquêtes sur le sujet de l'eSport et notamment sur les joueurs qui prennent leur retraite très tôt « *Esports stars have shorter careers than NFL players. Here's why.* »<sup>25</sup>. Sinon, il faut se tourner vers les médias spécialisés comme Dot esports qui fait pas mal d'investigation sur ce qui entoure l'eSport. Le dernier papier en date abordait la santé mentale « *Depression, burnout, insomnia: LEC pros reveal the mental toll of a LoL esports career* »<sup>26</sup>.

C'est un panorama global. Pour mener à bien mon projet, c'est surtout des articles de presse que je me suis inspiré parce que je réalisais un projet similaire, mais les travaux scientifiques m'ont aidé à certains moments surtout d'un point de vue informationnel.

## 5.2. Ce que mon travail peut apporter à la connaissance de l'eSport

Comme on peut le constater, il y a des travaux qui ont déjà été réalisés sur l'eSport. Ce n'est pas une discipline vide, c'est un sujet qui intéresse les chercheurs comme les médias depuis quelques années maintenant. Mais je pense que mon travail peut apporter sa pierre à l'édifice.

### • Pas une grande abondance de travaux dans les médias

Pour commencer, il n'y a pas non plus une énorme abondance de travaux. Si on les compare à d'autres disciplines comme le sport ou n'importe quoi d'autres. Le corpus est

---

<sup>22</sup> Kim Jin Se. (2017). Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends (Mémoire de master, Université du Texas à Austin).

<https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/62914/KIM-THESIS-2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<sup>23</sup> Robin Louis. Etudes du public sportif : Quelles sont les motivations des spectateurs d'esport? (Mémoire de master, Université Catholique de Louvain).

<sup>24</sup> Madiot Julian, Luciu Nicolas. (2019) L'eSport doit lui aussi faire face au dopage. VICE.

<https://www.vice.com/fr/article/8xz8x3/lesport-doit-lui-aussi-faire-face-au-dopage>

<sup>25</sup> Lee Jonathan. (2022). Esports stars have shorter careers than NFL players. Here's why. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2022/04/19/esports-age-retirement/>

<sup>26</sup> Ciocchetti Cecilia. (2023). Depression, burnout, insomnia: LEC pros reveal the mental toll of a LoL esports career. <https://dotesports.com/league-of-legends/news/depression-burnout-insomnia-lec-pros-reveal-the-mental-toll-of-a-lol-esports-career#:~:text=The%20life%20of%20a%20League,focus%20on%20anything%20besides%20League.>

en train de se construire et s'accélère depuis quelques années maintenant, mais il reste de la place pour de nouveaux travaux.

Ensuite, on parle surtout d'articles, d'études et de travaux scientifiques. Je l'ai mentionné, il y a des médias généralistes et spécialisés qui publient des enquêtes sur différentes facettes de l'eSport mais ils sont peu nombreux. La raison est très simple, j'en parle d'ailleurs dans mon mémoire, le journalisme eSport est très précaire. Il est très difficile de faire son trou dans le domaine du journalisme eSport pour un média et d'y trouver de la rentabilité. Digiday a publié un papier qui résume parfaitement la situation en écrivant notamment que l'eSport dans les médias est en proie à de grandes difficultés financières, beaucoup ferment leurs portes.<sup>27</sup> Le média Vice duquel j'ai beaucoup parlé depuis le début a aussi fermé ses portes il y a quelques mois. Dans une industrie aussi précaire, c'est très compliqué de pouvoir faire de longues enquêtes qualité comme me le confirmait Clémence Dunneau, ancienne journaliste pour Vice justement, lors de notre entretien *« Du bon travail journalistique, ça prend du temps, ça demande de l'exigence, une forme de sérénité de l'esprit. C'est très compliqué de faire du bon travail quand tu es sur stress et que tu es précaire »*.

C'est ce qui explique en partie que les longs papiers et enquêtes détaillés sur ce qu'il se passe dans l'eSport sont assez rares. C'est là où mon projet a une place à aller chercher. Je n'ai pas la prétention de dire que c'est un travail digne d'un journaliste, mais il a l'ambition d'être une production journalistique longue qui veut mettre en lumière différents aspects de la pratique qu'est l'eSport. C'est ce qu'il manque dans les médias, ce genre de formats se fait rare.

- **Met en lumière des sujets dont on parle peu**

Au travers de mon dossier, je mets également en lumière des sujets qui sont très peu traités. Je pense par exemple à l'eSport amateur, à l'absence de structure au niveau juridique ou administratif ou encore à la très grande jeunesse des joueurs. Ce sont des sujets pour lesquels il n'y presque rien, que ça soit dans les médias ou dans la littérature scientifique.

Dans mon projet, j'essaye de mettre le doigt sur ces sujets qui sont assez peu traités. C'est aussi à ce niveau-là qu'il peut contribuer qui va pouvoir contribuer à l'amélioration des connaissances sur l'eSport, en informant sur des réalités un petit peu oubliées, mais bien réelles.

- **La vulgarisation et la découverte**

---

<sup>27</sup> Lee Alexander. (2022). 'Our entire industry is dying': In esports media, layoff season is in full swing. <https://digiday.com/marketing/our-entire-industry-is-dying-in-esports-media-layoff-season-is-in-full-swing/>

Ce travail peut aussi apporté par son caractère accessible et complet. Le fait que mon projet soit vraiment accès sur le côté découverte/exploration et qu'il se veuille accessible à tous. C'est un petit plus par rapport aux travaux scientifiques et à la plupart des médias.

Évidemment, selon les règles de l'écriture journalistique, un des points essentiels, c'est l'accessibilité à l'information. Les propos doivent être compris de tous.<sup>28</sup> Les travaux déjà présents dans les médias respectent forcément ces règles et les informations sont compréhensibles par tous.

Mais je ne faisais même pas tant référence à l'écriture. Je me suis, bien sûr, efforcé de rendre l'écriture la plus simple et compréhensible possible, ainsi que d'expliquer les termes techniques inhérents à l'eSport. Mais c'est plutôt à la nature même du projet que je faisais référence. La découverte est à la base même du travail. Il est réalisé pour être accessible à tout le monde, dans le but que de nouvelles personnes puissent comprendre et s'intéresser aux phénomènes qu'est l'eSport. Là où les médias visent un public qui est déjà intéressé par le sport électronique. Ici, dans sa conception et comment il a été pensé, il a l'objectif d'attirer tout le monde.

- **Donner la parole aux plus petits**

Un autre domaine dans lequel il peut apporter, c'est que j'essaye de donner la parole et de décrire le monde des joueurs ou des structures qui ne sont pas au top niveau européen ou mondial.

L'eSport ce n'est pas seulement les plus grosses structures et les joueurs stars qui gagnent beaucoup d'argent. Pourtant c'est eux qui crèvent l'écran et c'est la réalité qui est le plus souvent colportée dans les différents travaux. Pourtant, il y en a d'autres des réalités. J'essaye de les décrire dans mon enquête en donnant la parole à des joueurs TrackMania par exemple, à des personnes provenant du monde amateur ou encore au manger d'une petite structure belge ZenniT. J'essaye de parler de leur situation financière, les plus petites équipes ne peuvent pas être 24 h sur 24 et 7 jours sur 7 aux locaux de leurs structures ...

La part belle est donné à tout le monde, même à ceux qui ne sont pas en haut de l'échelle, en tout cas j'essaye. C'est donc aussi à ce niveau-là que mon projet peut apporter, les « plus petits » peuvent s'y exprimer et une place est faite pour leur réalité, ce qui n'est pas toujours le cas via d'autres médias.

- **Une conception particulière de la relation entre sport et eSport**

---

<sup>28</sup> ISFJ. (2021). QUELLES RÈGLES D'ÉCRITURE DOIT RESPECTER LE JOURNALISTE ?.  
<https://www.isfj.fr/actualites/2021-journalisme-regles/>

Enfin, ce qu'il peut apporter de neuf, c'est par rapport à la manière dont le sport et l'eSport sont mis en relation. L'objectif n'est pas de déterminer si l'eSport est un sport ou non comme dans la plupart des travaux sur le sujet. Le but, ici, est de les comparer et de mesurer l'influence que le sport traditionnel a pu avoir sur différentes facettes de l'eSport, influence positive comme négative. Car il y a des modèles qui ont été repris par l'eSport et qui ont fonctionné, d'autres beaucoup moins bien.

Je pense que les travaux qui donnent de l'intérêt à cette question sont peu nombreux. Il existe peu de travaux qui essaient de déterminer l'influence du sport ou non sur différentes thématiques faisant partie de l'écosystème sportif.

## 6. Ce que ce travail m'a appris

### 6.1. Sur ma pratique journalistique

#### 6.1.1. Les interviews

Avec ce nombre important d'intervenants, c'est, finalement, peut-être un des exercices que j'ai le plus réalisés durant mon mémoire. Je pense que ça va beaucoup me servir pour ma future vie de journaliste parce que je me suis beaucoup amélioré dans ma façon de mener mes interviews.

Dans mes premières interviews, j'étais un petit peu stressé et je gardais un cadre vraiment très professionnel. Au fur et à mesure des interviews, j'ai appris à me détendre. Ça devenait presque une routine finalement. Ce n'est plus du tout un exercice qui me rend nerveux, c'est même plutôt quelque chose que j'apprécie faire.

En perdant en nervosité, j'ai aussi fait évoluer le cadre vers une ambiance un peu plus amicale et dans ce genre de conditions, les personnes ont généralement un peu plus envie de faire l'interview et me donnent des détails plus intéressants.

Et puis, j'ai aussi appris les rigueurs de l'exercice de l'interview. Au début, j'y allais extrêmement préparer avec mes questions prêtes et dans la globalité, je m'y tenais. Mes après quelques entretiens à peine, j'ai commencé à pouvoir rebondir sur les réponses des mes interlocuteurs. Ce qui m'a permis d'aborder des sujets que je ne comptais pas aborder ou d'obtenir des informations que je n'aurais pas eues si je n'avais pas rebondi de la sorte. Si bien qu'à la fin, je commençais l'interview avec une liste de point que je voulais aborder et les questions venaient au fil de l'interview et des réponses.

Il y a aussi l'aspect, recadrer la personne interviewée quand elle part un peu trop loin dans ces réflexions et que ça n'a plus rien à voir avec ma question de base. Ce que je n'osais pas faire avant ce projet ni à ses prémices d'ailleurs. Au début, je n'osais pas trop recadrer les personnes qui digressaient, mais j'ai appris à le faire pendant la réalisation de ce projet. J'aurais dû le faire dès le début, ça m'aurait permis de gagner du temps à la réécoute des interviews. J'ai donc développé pas mal de compétences dans la réalisation d'interviews.

#### 6.1.2. Sélection de l'info

J'en ai déjà parlé, mais c'est un aspect primordial. Je me suis retrouvé avec une quantité énorme d'interviews et d'informations. Pour situer un petit peu, j'ai réalisé un entretien qui a duré plus de 02h30. Parce que je me suis laissé un peu emporté par ma passion pour cette discipline, c'était plus une discussion qu'une interview a proprement parlé à la fin. J'en profite pour faire un petit aparté à ce sujet. Être passionné par ce sujet m'a beaucoup aidé parce que j'ai pris du plaisir dans la réalisation de ce mémoire et j'avais déjà des connaissances de base. Mais parfois ça pouvait être un peu contraignant comme pendant cette interview où je me suis laissé embarqué par ma passion.

Dans une interview d'une telle longueur, tout n'est évidemment pas à garder. J'ai appris donc à faire la différence entre informations essentielles et informations superflues. Même si, comme je l'ai déjà précisé précédemment, cette sélection de l'info aurait pu et aurait dû être meilleure.

#### 6.1.3. Cadrage

Ça aussi j'en ai déjà parlé et ça aussi ça aurait pu être beaucoup mieux. Ce travail m'a appris que dans le journalisme, il faut absolument savoir où on va. C'est bien d'avoir des informations sur un sujet, c'est bien d'avoir des connaissances et une capacité à écrire, si on ne sait pas où on va, ça ne marchera pas.

Il faut absolument cadrer ses sujets et ses angles. C'est ce qui m'a fait défaut aussi je dirais, une problématique pas assez cadrer et des angles à propos desquels j'aurais dû me fixer plus de limites et mieux cadre ce que je voulais exprimer dans mes papiers. Mais j'apprends aussi des défauts de mon projet et des erreurs que j'ai effectués pendant sa production.

#### 6.1.4. Écriture journalistique

J'ai aussi beaucoup appris mon écriture et surtout sur le fait d'écrire le plus simplement possible. Étant donné que je voulais réaliser un dossier accessible à tous, il me fallait écrire le plus simplement possible et avoir recours le moins souvent à des termes techniques qui pourraient totalement perdre le lecteur. J'ai donc progressé au niveau de la simplification de mon écriture et de mes propos.

Et j'ai aussi, à la relecture, remarqué que je me répétais beaucoup, ce qui rendait les phrases très lourdes. J'aurais dû faire plus attention à cela. Mais, j'ai eu beaucoup de mal à trouver des synonymes pour le mot « eSport » par exemple, ça été une contrainte. Je

pouvais utiliser « sport électronique », mais à part cela, je n'ai pas trouvé grand-chose. Ce qui explique les répétitions à outrance du terme « eSport ».

#### 6.1.5. Écrire sur un sujet passionnant

En choisissant l'eSport comme thème, je savais que j'allais parler d'un sujet que je connais bien et surtout qui est un domaine qui me passionne. Sauf qu'ici, je ne devais pas traiter le sujet comme un fan, mais comme un journaliste avec toute la rigueur qui s'impose et surtout avec le recul qu'il est nécessaire de prendre.

En tant que fan et passionné, il y a des sujets que j'ai traité qui me tiennent à cœur sur lesquels j'ai des idées, j'ai des avis. Mais dans le cadre de mon mémoire, ce n'était pas mon rôle de les donner. Je devais traiter les sujets en tant que journaliste pas en tant que fans avec tout le recul nécessaire. J'ai appris finalement à me comporter comme un journaliste par rapport au sujet que je traite.

### 6.2. Sur mon sujet

#### 6.2.1. Un monde très accessible

Je ne vais pas trop m'attarder dessus, car je l'ai déjà mentionné, mais les personnalités du monde de l'eSport sont très enclines à se libérer et prendre du temps pour répondre à des questions. Je m'attendais honnêtement à avoir plus de mal à trouver des contacts.

#### 6.2.2. La question de la mixité

Je savais que le milieu était principalement masculin, j'en parle d'ailleurs dans mon mémoire. Mais je ne pensais pas qu'il serait si difficile de trouver des femmes dans l'écosystème. Je ne m'étais pas fixé de quota ou quoi que ce soit de ce genre parce que je ne pense pas qu'il faut s'attarder sur la qualité de l'interlocuteur et sur ce qu'il peut m'apporter plus que sur le genre. Mais j'avais tout de même à cœur de respecter une certaine parité entre hommes et femmes.

Au final, je n'ai eu que deux intervenantes, ce qui est assez peu. Mais ce n'est pas de la mauvaise volonté, il y a juste vraiment très peu de femmes dans le milieu, en tout cas dans les fonctions qui m'intéressaient. Et ce travail m'a permis de m'en rendre compte.

#### 6.2.3. Un monde très loin du niveau de développement du sport

J'avais également connaissance que l'eSport connaissait pas mal de problématiques au niveau de son développement surtout au niveau financier, de l'inclusivité ... Mais je ne m'imaginai pas que c'était à ce point.

J'ai travaillé sur l'influence que le sport a sur le domaine des compétitions vidéoludiques. J'ai donc été amené à comparer les deux modèles et la différence est énorme au niveau de la structure, de la stabilité et j'en passe.

## 7. Conclusion

Ce mémoire avait pour objectif d'explorer le monde de l'esport, de mettre en lumière ses problèmes de développement et sa relation avec le sport. Je pense qu'au niveau du contenu, le mémoire répond assez bien à ce qui était prévu, le problème vient plutôt au niveau de la forme comme je l'ai déjà mentionné.

Ma méthodologie a fait défaut. Le projet aurait dû être cadré dès le début. Cela aurait dû passer par la fixation d'un nombre exact d'angles et d'une longueur maximale pour les articles. Ça n'a pas été le cas, mais on peut y voir du positif.

Cela m'a bien fait comprendre que l'organisation est un élément extrêmement important du métier de journaliste.

Tout cela mis à part, je pense que mon enquête a le mérite d'être complète et très riche au niveau informationnel. Dans le contenu, ça ressemble à ce que j'avais en tête au départ et je suis plutôt content du résultat final.

Je pourrais donc conclure en disant que le fond est, à mon sens, plutôt bon, mais la forme aurait pu être bien mieux réalisée.

## 8. Bibliographie

### Article de presse

Lee Alexander. (2022). 'Our entire industry is dying': In esports media, layoff season is in full swing. <https://digiday.com/marketing/our-entire-industry-is-dying-in-esports-media-layoff-season-is-in-full-swing/>

ISFJ. (2021). QUELLES RÈGLES D'ÉCRITURE DOIT RESPECTER LE JOURNALISTE ?. <https://www.isfj.fr/actualites/2021-journalisme-regles/>

Madiot Julian, Luciu Nicolas. (2019) L'eSport doit lui aussi faire face au dopage. VICE. <https://www.vice.com/fr/article/8xz8x3/lesport-doit-lui-aussi-faire-face-au-dopage>

Lee Jonathan. (2022). Esports stars have shorter careers than NFL players. Here's why. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2022/04/19/esports-age-retirement/>

Ciocchetti Cecilia. (2023). Depression, burnout, insomnia: LEC pros reveal the mental toll of a LoL esports career. <https://dotesports.com/league-of-legends/news/depression-burnout-insomnia-lec-pros-reveal-the-mental-toll-of-a-lol-esports-career#:~:text=The%20life%20of%20a%20League,focus%20on%20anything%20besides%20League.>

DUNNEAU Clémence. J'ai participé à un bootcamp d'esport pour voir ce qui me sépare des pros. VICE France. <https://www.vice.com/fr/article/dy7v7a/jai-participe-a-un-bootcamp-desport-pour-voir-ce-qui-me-separait-des-pros>

CIMINO Cléophee. eSport : un marché qui attire, mais qui ne rapporte pas suffisamment ?, SiecleDigital, <https://siecledigital.fr/2022/12/02/esport-un-marche-qui-attire-mais-qui-ne-rapporte-pas-suffisamment/>

MENU Margaux, ARRIVE Paul (2021). Dopage dans l'esport, les pilules qui passent trop. L'Équipe. <https://www.lequipe.fr/Esport/Article/E-sport-dopage-les-pilules-qui-passent-trop/1260913>

PARBAUD Corentin (2023). Esport : Colombbl et le League of Legends féminin attendent leur envol. L'Équipe. <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-colombbl-et-le-league-of-legends-feminin-attendent-leur-envol/1378689>

DUNEAU Clémence, DEFER Aurélien (2022). Esport : L'envers du décor. VICE France. <https://www.vice.com/fr/series/bry5vr/esport-lenvers-du-decors>

VANBRABANT Audrey, « L'eSport, la discipline qui fait rêver les jeunes, est-elle un sport? », RTBF, <https://www.rtbf.be/article/l-esport-la-discipline-qui-fait-rever-les-jeunes-est-elle-un-sport-9726130>

## Travaux scientifiques

Kim Jin Se. (2017). Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends (Mémoire de master, Université du Texas a Austin). <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/62914/KIM-THESIS-2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Robin Louis. Etudes du public sportif : Quelles sont les motivations des spectateurs d'esport?. (Mémoire de master, Université Catholique de Louvain).

EHPI (2023). ESPORTS PSYCHOLOGY: Esports and Traditional Sports Players: An Exploration of Psychosocial Profile. <https://ehpi.org/esports-psychology-esports-and-traditional-sports-players-an-exploration-of-psychosocial-profile/#:~:text=Overall%2C%20esports%20players%20are%20comparable,serves%20as%20a%20protective%20factor.>

Pizzo, A.D., Baker, B.J., Na, S., Lee, M.A., Kim, D., & Funk, D.C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport marketing quarterly*, 27, 108. <https://fitpublishing.com/articles/esport-vs-sport-comparison-spectator-motives>

Sharon K. Andrews, Caroline M. Crawford. (2021). Barriers, Issues, and Similarities Among Women in eSports and Similar Mixed Gender Sports: Ascertaining Common Ground. *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*

DIFRANCISCO-DONOGHUE Joanne, BALENTINE Jrry, ZWIBEL Hallie, SCHMIDT Gordon. (2018). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BJM OpenSport and Exercise Medicine*. <https://bmjopensem.bmj.com/content/bmjosem/5/1/e000467.full.pdf>

Macey Joseph, McCauley Brian, Besombes Nicolas, Cestino Joaquin and al. (2022). Current issues of sustainability in esports. *International Journal of Esports*. [https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144513/Current\\_issues\\_of\\_sustainability.pdf?sequence=1](https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144513/Current_issues_of_sustainability.pdf?sequence=1)

Ventura Carles, Chamarro Andres, Bonilla Ivan. (2022). Psychological skills in esports: Qualitative study of individual and team players. [https://www.researchgate.net/publication/360620464\\_Psychological\\_skills\\_in\\_esports\\_Qualitative\\_study\\_of\\_individual\\_and\\_team\\_players](https://www.researchgate.net/publication/360620464_Psychological_skills_in_esports_Qualitative_study_of_individual_and_team_players)

McGee Caitlin, Ho Kevin. (2021). Tendinopathies in Video Gaming and Esports. Esports: Playing into the Future. [Frontiers | Tendinopathies in Video Gaming and Esports \(frontiersin.org\)](https://frontiersin.org)

BESOMBES Nicolas. L'esport ou la sportivisation du jeu vidéo. In Genvo, S., & Philippette, T. (eds.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*.

<sup>1</sup> Hallman, K. (2022). eSports – Competitive sports or recreational activity. Sport Management Review. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317300700>

CHABROLLE Pierrick (2015). Développement de l'esport en France depuis la fin des années 1990 (Mémoire de maîtrise, Université d'Oslo. UiO- DUO. <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/44841/Pierrick-Chabrolle-Masteroppgave-Mmoire-Esport-2015.pdf?sequence=8&isAllowed=y>

BESOMBES Nicolas (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique. Sciences du jeu, 5

Ce mémoire a pour objectif de proposer une découverte de l'esport et de ses enjeux de développement qui sont très nombreux. Il s'attarde entre-autre à ces sujets : Joueurs, structures, recherche de mixité, problèmes structurelles, dopage ...

Cette exploration au travers de la mise en lumière de la relation entre l'esport est une discipline qui influence beaucoup son développement, le sport.

Ce mémoire prend la forme d'une enquête écrite.

Mots-clés : Esport-Sport-Enquête-Enjeux de développement-Mémoire projet

