



UNIVERSITÉ DE BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ

École doctorale n°594
Sociétés, espaces, pratiques, temps

Doctorat de **Sciences du Sport**

J'ai le plaisir de vous convier à la soutenance de ma thèse de doctorat intitulée :

L'esport à l'épreuve de la presse : Cadrages médiatiques, controverses et normalisations (1996-2022)

La soutenance se déroulera le jeudi 5 décembre 2024 à 14h à l'amphithéâtre de
l'UFR STAPS de Besançon (bâtiment 1), 31 rue de l'Épitaphe, 25 000.
Elle sera suivie d'un pot convivial (salle 204).

Composition du Jury :

Nicolas BESOMBES, Maître de conférences, Université Paris Cité | Co-directeur de thèse
Claire BLANDIN, Professeure des universités, Université Sorbonne Paris Nord | Examinatrice
Valérie BONNET, Professeure des universités, Université Paul Sabatier - Toulouse III | Examinatrice
Sébastien LAFFAGE-COSNIER, Maître de conférences-HDR, Université de Franche-Comté | Directeur de thèse
Lucie SCHOCH, Maître d'enseignement et de recherche, Université de Lausanne | Rapportrice
Audrey TUAILLON DEMÉSY, Professeure des universités, Université de Franche-Comté | Examinatrice
Pierre-Olaf VAN GOLVERDINGE SCHUT, Professeur des universités, Université Gustave Eiffel | Rapporteur

Titre : L'esport à l'épreuve de la presse : cadrages médiatiques, controverses et normalisations (1996-2022).

Mots-clés : esport – média – discours – cadre médiatique – sport – journalisme

Résumé : D'abord présentée comme virtuelle, désincarnée et ludique, voire source d'effets néfastes, la pratique compétitive des jeux vidéo, communément appelée « esport », semble avoir acquis une certaine légitimité dans les médias. Cette thèse ambitionne ainsi de comprendre le cadrage médiatique des compétitions de jeux vidéo dans la presse quotidienne française depuis 1996. Les discours de 392 articles issus de la presse quotidienne nationale, de 4533 de la presse quotidienne régionale, de 2171 de la rubrique en ligne esport du média sportif *lequipe.fr*, ainsi que 4657 commentaires postés sous ces derniers sont pour cela analysés. Cinq entretiens avec des journalistes complètent ce corpus. Cette thèse défend l'idée que le cadrage de l'esport est intimement lié aux épreuves médiatiques auxquelles est confrontée une activité corporelle émergente qui fait l'objet de luttes symboliques, politiques et de controverses. Elle souligne que l'ensemble des acteurs engagés dans l'activité de production d'article participe à ces épreuves où se négocie le cadrage de l'esport, et insiste sur le rôle central des médias, des journalistes et des acteurs de l'esport. Enfin, elle montre la façon dont la pratique compétitive des jeux vidéo et ses pratiquants en ressortent recadrés discursivement et corporellement. Une première partie présente l'ensemble des cadres médiatiques de l'esport, explicite leur fonctionnement et montre le rôle des logiques médiatiques dans leur construction. Une seconde partie montre comment cette construction est aussi déterminée par les controverses et les débats qui traversent le monde de l'esport. La controverse liée aux effets de l'esport sur les pratiquants, la controverse liée à sa qualification sportive, ainsi que les problèmes d'encadrement institutionnel, de durabilité économique et d'inégalités genrées sont analysés. Enfin, une troisième partie interroge les effets des cadrages en s'intéressant aux normes qu'ils peuvent instituer. Elle montre que les cadres médiatiques qui résultent de ces disputes et qui s'imposent dans la presse, loin de légitimer l'ensemble des pratiques esportives, qualifient seulement quelques-unes d'acceptables, de normales et de souhaitables. Le rôle joué par les cadrages (et donc par extension les controverses) dans la normalisation d'un esport sain, d'un esport sportif et d'esports (a)genrés est mis au jour.