
Resportiviser les compétitions de jeux vidéo. Analyse des discours de la rubrique esport de lequipe.fr

Nicolas Voisin^{*1}

¹Laboratoire Culture, sport, santé, société - UFC (EA 4660) – Université de Franche-Comté, Université de Franche-Comté : EA4660 – France

Résumé

Ces dernières années, de multiples rapprochements entre l'esport et le monde sportif apparaissent (Scholz et al., 2021). L'esport intègre les programmes des médias sportifs, comme ceux de *l'Équipe*, qui crée une rubrique numérique quotidienne en 2016 sur son site internet. Ces rapprochements sont source de controverses (Tjønndal, 2021), que l'on peut notamment retrouver dans les commentaires des articles de *lequipe.fr*.

Ce sont ces discours, considérés comme " l'élément symbolique d'un processus associant des acteurs sociaux disparates " (Esquenazi, 2014), que nous proposons d'étudier. Quels cadres médiatiques (Entman, 1993) sont utilisés par les journalistes et les lecteurs de la rubrique esport de *lequipe.fr* pour représenter l'esport et ses pratiquants ? Pour répondre à cette question, une analyse lexicométrique est menée sur les 2178 articles de la rubrique et leurs 16 344 commentaires identifiés de 2016 à août 2022. Une classification hiérarchique descendante effectuée avec le logiciel Iramuteq permet de faire émerger les différents cadres médiatiques mobilisés (Marty et al., 2013).

Dans un premier temps, nous montrerons que les articles cadrent l'esport comme un sport et ses pratiquants comme des athlètes. De ce constat, on observe que si une partie des commentaires adhèrent à ces cadres, d'autres y résistent en représentant l'esport comme un jeu ou une activité virtuelle. La majorité des commentaires s'opposent alors et débattent de la sportivité de l'esport dans les commentaires. Conformément à la théorie de *l'agenda-setting* (Scheufele & Tewksbury, 2007), ces commentaires mettent à l'agenda la question " à quel point l'esport est un sport ? ", qui apparaît désormais centrale pour penser et évaluer l'esport. Dans un second temps, nous montrerons que si le souci de préparation du corps (sommeil, alimentation, exercice) de l'esportif est mis en avant dans les articles et les commentaires, la performance représentée est surtout cognitive. Les journalistes et les partisans insistent davantage sur la concentration, le mental, la stratégie et la tactique plutôt que sur les techniques motrices. Enfin, nous montrerons que les débats mènent des défenseurs de l'esport à définir le sport autour de l'organisation compétitive instituée, de la recherche de performance, du spectacle, de la performance motrice ou encore de la performance mentale. Finalement, loin des discours enchantés qui verraient le remplacement du sport par l'esport, l'analyse permet de mettre en exergue le rôle de *lequipe.fr* dans le recadrage de l'esport autour des impératifs du spectacle sportif traditionnel, ainsi que dans la redéfinition de l'imaginaire sportif, notamment au niveau des frontières motrices fines et mentales.

Mots-Clés: esport, média, cadre, discours, représentation

*Intervenant