NOTE D'INTENTION

Il y a quelques années, l'industrie du jeu vidéo était en pleine expansion. Entreprises florissantes, chiffres d'affaires en augmentation et une création accrue de nouveaux emplois dans le domaine. La création de nouveaux jeux compétitifs a permis de développer une nouvelle industrie : l'esport. Le mot esport est un anglicisme, il s'agit de la contraction de *electronic sport* et désigne la pratique compétitive de jeu vidéo en ligne ou en LAN seul ou en équipe. Il existe l'esport de loisir, amateur et professionnel. Aujourd'hui, ce domaine se trouve être un sujet de conversation faisant débat notamment sur sa catégorisation en tant que sport et ses propositions d'intégration aux Jeux Olympiques. Le sport se définie par une activité physique exercée dans le sens du jeu et de l'effort, et dont la pratique suppose un entraînement méthodique et le respect de règles. Le sport compétitif lui, se définie par la confrontation de concurrents ou d'équipes pratiquant une activité sportive dans le cadre de règles fixées. L'esport est présenté dans son nom comme un sport. Ce terme suscite alors débat puisqu'il n'y a pas d'effort physique exercé lors de la pratique, justifiant cela nécessaire à la reconnaissance en tant que sport de par l'origine du mot en latin « deporte » signifiant le mouvement, le déplacement. Cependant, les adhérant réfutent cet argument car le sport se définirait avant tout par l'amusement, l'entrainement méthodique et le cadre compétitif, caractéristiques que l'e-sport possède. Dans cet article, nous n'allons pas traiter de ce débat contemporain ni donner notre opinion sur le sujet mais plutôt parler de la stratégie graphique optée par l'esport afin d'être identifié en tant que sport.

C'est un domaine niche qui se développe et cherche encore de la visibilité, ainsi qu'à améliorer son image. Comme diraient Philippe MORA et Stéphane HÉAS dans leur article *Du joueur de jeux vidéo à l'esportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ?* « Une grande partie de la population considère encore le jeu vidéo comme un simple passe-temps pour enfants ou jeunes adultes attardés ». L'esport est encore mal vu par une grande partie de la population, ce qui lui permettrait d'être catégoriser comme un sport, serait d'améliorer cette image. C'est ici que le graphisme a son rôle à jouer. En 2016, dans la revue *étapes: n°231*, Emmanuel MARTIN du SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) décrit l'industrie du jeu vidéo comme « Un laboratoire des nouveaux usages numériques, un secteur très innovant et qui crée en permanence de nouveaux modèles économiques. [...] on est un secteur qui touche à la fois l'innovation technologique et à la créativité, avec des aspects artistiques, culturels ou des aspects plus technologiques. C'est toujours difficile de faire évoluer un secteur comme celui-ci et la législation. L'esport est un très bon exemple. » Il décrit ce secteur comme innovant et poussant à la créativité, et c'est encore le cas aujourd'hui, comme nous allons voir dans cet article. Nous allons étudier le rôle du graphisme dans le développement de l'esport. Nous allons nous demander dans quelles mesures des codes graphiques permettent d'identifier un domaine (ici le sport) ? Quelles sont les stratégies établies ? Quel est le niveau d''importance du graphisme pour l'esport ? Le graphisme peut-il contribuer à installer durablement l'e-sport dans l'imaginaire sportif ? Finalement, en quoi le graphisme peut-il permettre à l'esport d'être reconnu dans le monde sportif ?

Lire Plan

CONTACTEZ-MOI

Mail
fanilo.raza72@gmail.com

Téléphone
07 68 29 49 42

RECHERCHER

Recherche...