Note d'intention

RAZANAMAMONJY Fanilo DN MADe DG3

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'e-sport. Le mot e-sport est un anglicisme, il s'agit de la contraction de *electronic sport* (sport électronique) et désigne la pratique compétitive de jeu vidéo en ligne ou en LAN (Local Area Network), seul ou en équipe. Il existe l'e-sport 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. Les non-adhérents sont réticents à qualifier cette activité de « sportive » notamment dû à la définition du sport incluant « un effort physique ». La définition du sport inclue également un entraînement méthodique et le respect de règles et de valeurs. Cependant, ces aspects sont présents également dans l'e-sport. 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 optée par l'e-sport, afin de faire pencher la balance d'un côté, plutôt que de l'autre. 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'e-sportif : 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 »¹. 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. »². 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'e-sport. Nous allons nous demander dans quelles mesures des codes graphiques permettent d'identifier un domaine (ici le sport) ? Quelles sont les stratégies établies ? Le graphisme peut-il influencer la perception stéréotypée de la société envers un domaine niche ? Le graphisme est-il indispensable à l'e-sport ? Finalement, en quoi le graphisme peut-il permettre à l'e-sport d'être reconnu dans le monde sportif ?

1. HÉAS Stéphane, MORA Philippe. *Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ?* Recherches sociologiques dans le cadre du sport et des activités physiques. 2003, Université de Rennes 2, p. 132-133

2. MARTIN Emmanuel, MOISY Isabelle. *Industrie et Création. étapes*; 2016, n°231, p.178-179

Bibliographie indicative

PÉRIODIQUES

- MARTIN Emmanuel, MOISY Isabelle. Industrie et Création. *étapes*, 2016, n°231, p.178-179
- ARRIVÉ Paul. L'esport, c'est du sport ? Réponse en 4 idées reçues. *L'équipe* [en ligne], 22/05/2017. Disponible sur : <https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-esport-c-est-du-sport-reponse-en-quatre-idees-recues/803562?xtref=https%3A%2F%2Ft.co%2FvxlxCwqB2> (consulté le 12/09/2024)
- LEROY Lenaic. L'esport, une identité visuelle à part. *Esport insights* [en ligne], 16/02/2019. Disponible sur : <https://esport-insights.com/esport-une-identite-visuelle-a-part-avec-mademoiselle-camille-noki-et-kini/> (consulté le 12/09/2024)

THÈSES

- HÉAS Stéphane, MORA Philippe. *Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ?* Recherches sociologiques dans le cadre du sport et des activités physiques. 2003, Université de Rennes 2, 146 p.
- RENARD Mathieu. *L'esport représente le nouveau domaine d'investissement des médias et des annonceurs, est-il en passe de révolutionner les usages liés à la consommation de contenu audiovisuel ?* Spécialité : Communication Médias. Université Paris-Sorbonne, 2017, 148 p.

PARTIES D'UN SITE

- DIGIDOP. L'importance du design dans le monde du sport. *Digidop* [en ligne]. SOARES Pierre, 25/7/2023. Disponible sur : <https://www.digidop.fr/blog/importance-design-dans-sport> (consulté le 10/10/24)
- CARRÉ ROUGE. L'influence du design sur les comportements. *Carré Rouge* [en ligne]. GUITTEAUD Camille, 13/08/2023. Disponible sur : <https://carre-rouge.net/graphisme/influence-du-design-sur-les-comportements/> (consulté le 10/10/2024)

ÉTUDES DE CAS

- Identité visuelle de FNATIC (structure e-sport londonienne). Chris BIRON, 2020
- Identité visuelle de Gentles Mates (structure e-sport française). Florent HAUCHARD, 2023