



# Les emprunts à l'anglais dans le discours des *gamers* français : comment fonctionnent-ils ?

---

Sophie KRAEBER – Laboratoire FoReLLIS – Université de Poitiers  
VI LexESP Seminar: The Language of Tourism, Sports and Outdoor  
Leisure Activities (5 mai 2021)  
[sophie.kraeber@univ-poitiers.fr](mailto:sophie.kraeber@univ-poitiers.fr)

# Le discours vidéoludique : de quoi s'agit-il ?

- Le **discours vidéoludique** peut faire référence au discours d'un grand nombre de :
  - **Locuteurs** différents : développeurs, joueurs, la presse spécialisée / générale quand elle communique au sujet d'événements vidéoludiques...
  - Dans un grand nombre de **situations de communication** différentes : des amis jouant à *Mario Kart* côte à côte sur un canapé, une équipe compétitive participant à un tournoi important, un streamer commentant ses actions dans une partie pour des spectateurs en ligne... (Ensslin, 2011 : 66)
- Un chercheur dont l'objet d'étude est **le discours des personnes qui jouent à des jeux vidéo** doit faire attention à bien caractériser le profil du joueur étudié : il existe **plusieurs types de joueurs** (SELL, 2020), et, par conséquent, **peut-être plusieurs styles de discours**.
- On distingue généralement les joueurs « hardcore » des joueurs « casual » selon plusieurs critères dont, par exemple, l'investissement mis dans la pratique vidéoludique et l'intensité de cette dernière (SELL, 2020).

# Le discours vidéoludique : de quoi s'agit-il ?

- Bien que cette distinction binaire ne soit pas satisfaisante, étant à la fois simpliste et réductive et ne représentant pas l'unicité de l'expérience de jeu vidéoludique (Ter Minassian *et al.* 2021), mais aussi élitiste, donnant possiblement naissance à un sentiment d'insécurité chez certain.e.s joueurs.ses confronté.e.s au schéma de discrimination par lequel on distingue le « vrai » *gamer* du « faux » *gamer*, elle permet toutefois de différencier deux pratiques de jeu bien différentes : une pratique **en ligne, connectée, souvent compétitive** du côté des joueurs « hardcore » ou *gamers*, et une pratique **hors ligne**, solitaire ou familiale, du côté des joueurs « casual », une différenciation qui a **un impact important sur la manière dont les joueurs parlent**.
- En effet, les joueurs qui jouent en ligne collaborent et affrontent des joueurs internationaux. **Ils utilisent l'anglais pour communiquer.**

# Le discours vidéoludique : de quoi s'agit-il ?

- Parce qu'il sont à ce point habitués à communiquer en anglais dans ce contexte bien précis, **les joueurs finissent par utiliser des mots ainsi que certains éléments syntaxiques de l'anglais quand ils s'expriment dans leur langue maternelle**. C'est le cas des *gamers* français qui parlent une sorte de « **français** », une sorte de style de discours hybride recourant à la fois à des matériaux linguistiques français et anglais à tous les niveaux (lexical, syntaxique et phonétique).
- En d'autres mots, les résultats de notre étude ne s'appliquent pas à **toutes les personnes qui jouent aux jeux vidéo**. Ils s'appliquent à une pratique vidéoludique bien spécifique : **celle des joueurs qui jouent en ligne, souvent compétitivement** (joueurs « hardcore », ou, tout simplement, *gamers*).

# Le discours vidéoludique : de quoi s'agit-il ?

- Bien que nous avons souligné la dimension problématique de la distinction entre joueurs « hardcore » et joueurs « casual », pour des raisons pratiques, nous parlerons du « discours des *gamers* » pour faire référence au discours des joueurs qui jouent en ligne, souvent compétitivement.

**Cela étant dit, investigons ensemble les emprunts dans le discours des *gamers* français.**

---

# Problématiques d'étude :

---

Les emprunts à l'anglais du discours des *gamers* français sont-ils différents des emprunts d'autres discours dits 'de spécialité' ?

Ces emprunts sont-ils intégrés au système morphologique du français ?

# Données

- Afin de répondre à ces deux problématiques d'étude, nous utilisons un jeu de données constitué de 245 000 mots / 22 heures de discours oral en lien avec le jeu *League of Legends* en français collecté à partir de vidéos YouTube, de streams, et d'enregistrements personnels.
- Nous nous concentrons sur un unique jeu vidéo : *League of Legends*.
- *League of Legends* est un jeu-sport de type MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) opposant deux équipes de cinq joueurs. Répartis sur trois différentes voies, leur objectif est de détruire les tourelles qui protègent la base ennemie afin d'atteindre le bâtiment-mère de la base ennemie, le 'Nexus', et le détruire. Pour ça, les joueurs doivent communiquer tout au long de la partie pour échanger des informations, se coordonner dans les phases de combat, et mettre au point leur stratégie.
- Le jeu vidéo *League of Legends* est conçu pour la compétition : bien qu'on puisse y jouer pour s'amuser, il est hautement compétitif, permettant une pratique compétitive amatrice à travers un système de classement dans le jeu ainsi qu'une pratique professionnelle à travers différentes compétitions *offline* telles que des championnats régionaux ou le championnat du monde. On appelle "sport électronique" ou "esport" la pratique compétitive des jeux vidéo.



# Corpus

- Nous avons transcrit notre corpus et nous avons aligné la transcription à l'audio au moyen du logiciel *Praat* (Boersma & Weenink, 2020). Nous n'utiliserons que la transcription pour cette étude.
- Les emprunts à l'anglais (Humbley, 1974) ont été extraits automatiquement au moyen d'un code en langage Python : chaque mot de chaque transcription a été cherché dans la base de données lexicale GLAFF (Sajous *et al.* 2013) que nous avons utilisée comme corpus de référence / dictionnaire d'exclusion. Les mots absents de cette base de données ont été extraits dans un tableur .csv en tant que candidats à l'emprunt. Les mots extraits ne sont pas forcément des emprunts : les néologismes français, ne figurant pas dans la base de données dictionnaire, ont aussi été extraits. La prochaine étape fut d'annoter les mots extraits en termes de langue d'origine.

# Corpus

- A ce stade, nous n'avons pas différencié les « vrais » emprunts des « faux » emprunts, définis comme des créations sous l'influence de l'anglais (Sablayrolles *et al.*, 2009) : pour cette présentation, nous appelons « emprunt à l'anglais » tout mot construit à partir d'au moins un morphème d'origine anglaise, que ce mot existe en anglais ou non.
- Nous avons annoté chaque emprunt en termes de contenu sémantique, morphologie, et comportement syntaxique, dans :
  - Notre corpus de discours autour de *League of Legends* en français ;
  - Notre corpus de référence de discours autour de *League of Legends* en anglais (pour, plus tard, être capable de différencier les « vrais » des « faux » emprunts) ;
  - Ainsi qu'en anglais commun (pour différencier les mots communs des termes techniques).

**Passons à la  
première  
problématique  
d'étude.**

**Les emprunts à l'anglais du discours des *gamers* français sont-ils différents des emprunts d'autres discours dits 'de spécialité' ?**

---

# Spécificité des emprunts à l'anglais dans le discours des *gamers* français

- L'emprunt est un phénomène commun à la fois en langue commune et en langue de spécialité.
- On trouve de nombreuses études sur les emprunts à l'anglais en français dans le domaine du management (Bondrea, 2007), de l'informatique (Saint, 2013), des réseaux sociaux (Martin, 2019), de la chirurgie plastique (Hansson, 2014), et dans bien d'autres langues de spécialité.
- Bien qu'il existe plusieurs raisons pour emprunter des mots à une langue étrangère, les langues de spécialité ont en commun d'emprunter des **termes techniques** pour faire référence à des **concepts techniques, spécifiques au domaine de spécialité.**

# Spécificité des emprunts à l'anglais dans le discours des *gamers* français

- Bien que les *gamers* français empruntent également des termes techniques pour faire référence à des concepts techniques, ils empruntent également des **mots communs** faisant référence à des **concepts communs, non-techniques**, n'ayant rien à voir avec le jeu. Des mots qui font référence à des réalités de tous les jours.
- Ce phénomène d'emprunt allant au-delà de la technicité a une conséquence directe sur le nombre d'emprunts qu'on trouve dans le discours des *gamers* français, qu'on trouve en **nombre très élevé**. Certaines phrases sont même à moitié en français, à moitié en anglais.

# **Voici un exemple.**

# Spécificité des emprunts à l'anglais dans le discours des *gamers* français

E1 : « Il aurait dû courir **instant top**, être là sur le **dive** et **TP back** au **mid**.  
On va aller chercher sûrement une **ward** très **deep back** pour Vander. »

E2 : « Il faut vraiment **leave** cette position de merde. »

**En bleu** : phénomènes de jeu / concepts techniques, spécifiques

**En jaune** : concepts communs



# Spécificité des emprunts à l'anglais dans le discours des *gamers* français

- L'exemple 1 montre le nombre d'emprunts qu'on peut trouver dans le discours des *gamers* français en deux phrases seulement. Il montre également le nombre d'emprunts « communs » (vs. emprunts « techniques ») qu'on peut trouver dans ce type de discours.
- Pour cette présentation, nous avons pour objectif de dresser une liste des emprunts non-spécialisés de notre corpus ainsi qu'une liste des emprunts spécialisés afin d'en comparer la quantité.
- Nous nous sommes vite rendu compte de la difficulté de la tâche et de la difficulté à déterminer le degré de technicité d'un mot.

**« le statut des concepts « techniques » dénotés par ces termes est loin d'être clair. Pour les uns, un discours donné peut sembler quasi incompréhensible, à cause de la haute technicité de la matière ; cependant, le même texte ne semble poser aucun problème pour d'autres, qui considèrent que les mêmes concepts relèvent plutôt des connaissances générales. »  
(Charnock, 1999 : 3)**

# Spécificité des emprunts à l'anglais dans le discours des *gamers* français

- Bien que nous n'ayons pas encore trouvé un moyen de procéder à une comparaison quantitative des emprunts techniques et des emprunts communs dans notre corpus, ce que nous pouvons dire, c'est que ce qu'on peut observer dans le discours des *gamers* français **n'est pas seulement un phénomène d'emprunts lexicaux épisodiques faisant référence à des concepts plus ou moins techniques formant une classe fermée**. La technicité n'est pas un critère d'emprunt. A la place, l'emprunt est **imprévisible** et touche à la fois les mots lexicaux et certains mots grammaticaux tels que les prépositions.
- L'alternance entre mots français et mots anglais dans le discours des *gamers* français nous fait penser au phénomène de **code-switching**, par lequel des locuteurs bilingues alternent entre deux langues pour diverses raisons plus ou moins expliquées, comme l'économie linguistique (Martinet, 1955), ou juste parce que c'est le premier mot qui leur vient à l'esprit.

# Spécificité des emprunts à l'anglais dans le discours des *gamers* français

- Le nombre d'**hapax** d'origine anglaise dans notre corpus suggère qu'un grand nombre des emprunts que nous avons extraits ne font pas partie du lexique de *League of Legends*. A la place, ils semblent être symptomatiques du **processus d'emprunt lui-même comme marqueur du discours des *gamers* français**.
- Le fait que nous n'ayons lu aucun article faisant état d'une situation similaire dans une autre langue de spécialité suggère que le discours des *gamers* français pourrait être, en ce sens, particulier.

**Passons à la  
deuxième  
problématique  
d'étude.**

# **Ces emprunts sont-ils intégrés au système morphologique du français ?**

---

# Méthodologie

- Pour cette étude, nous nous concentrons sur les **verbes**.
- Nous avons étudié les 286 anglicismes **verbaux** de notre corpus.
- Notre problématique d'étude précise était : dans notre corpus de discours français autour de *League of Legends*, **comment les anglicismes verbaux sont-ils fléchis ? Portent-ils...**
  - **Les flexions du français** : infinitif, 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> personne du pluriel au présent de l'indicatif, participe passé, participe présent, imparfait, conditionnel ;
  - **Les flexions de l'anglais** : la marque du prétérit « -ed », le « -s » de la troisième personne du singulier au présent simple, la marque du continu « -ing » ;
  - **Aucune flexion.**

# Résultats

## Fléchi ou non-fléchi ?

- On trouve pour 48/286 des verbes au moins une occurrence fléchie (17%)...
- ... **ce qui signifie que 83% des verbes de notre corpus ne sont jamais fléchis (= sont invariables) dans notre corpus.**



# Résultats

**Quand ils sont fléchis, portent-ils une flexion du français ou de l'anglais ?**

- **On a trouvé seulement deux formes verbales fléchies :**
  - « **boosted** » : « des joueurs **boosted** » ;
  - « **spotted** » : « j'vais pas me faire **spotted** ».
- **Le reste des verbes (46/48) porte une flexion du français, marquant l'intégration du verbe au système morphologique du français, et résultant également en un « franglais » morphologique, avec la combinaison d'un morphème anglais (l'emprunt) et d'un morphème français (la flexion).**

# Résultats

- Certaines personnes / certains temps sont **toujours fléchis** dans notre corpus...
  - **2<sup>ème</sup> personne du pluriel au présent de l'indicatif** : « mais fightez ! »
  - **Participe présent** : « il a forcé le Flash de Finn **en flashant** lui-même »
  - **Imparfait** : « j'pushais », [!!] « si il **flash inait** pas j'le tuais tranquillement »
  - **Conditionnel** : « là, idéalement, je warderais »
- Nous trouvons l'exemple de « flash inait » intéressant : si on y regarde de plus près, **c'est la préposition et pas le verbe qui porte la marque de l'imparfait**. Cela pourrait suggérer que **plutôt que deux items combinés, « flash in » est conceptualisé par le locuteur français comme un seul item**.

# Résultats

- Le fait qu'on trouve certaines personnes / certains temps toujours fléchis dans notre corpus est-il contradictoire avec le fait que 83% des verbes de notre corpus sont invariables dans leur non-flexion ?
- Non : cela signifie uniquement que nous n'avons pas trouvé ces verbes avec ces personnes / ces temps, peu fréquents dans le discours des *gamers* français par rapport à l'infinitif et au participe passé, par exemple.
- Notre hypothèse est que si nous trouvions ces verbes avec ces personnes / ces temps, ils seraient fléchis.

# Résultats

- ... d'autres personnes / temps sont **variablement fléchis**.
  - **Infinitif**: « j'vais aller farmer » vs. « Orianna va juste farm $\emptyset$  sous tour »
  - **Participe passé**: « il a dashé » vs. « CoreJJ qui a dash $\emptyset$  »
- Cette différence de comportement des différentes personnes / des différents temps par laquelle certains sont obligatoirement fléchis tandis que d'autres ne le sont pas suggère que **certaines règles morphologiques du français pourraient être plus fortes que d'autres**. C'est, du moins, notre hypothèse.

# Résultats

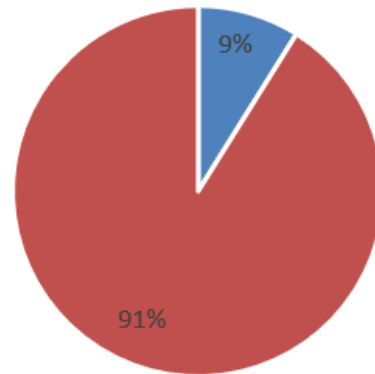
- **Concernant les verbes variablement fléchis à l'infinif / à la forme du participe passé, une tendance entre la flexion / la non-flexion est-elle identifiable ?**
- Nous avons divisé ces verbes en **5 groupes** sur la base du ratio entre nombre d'occurrences fléchies / nombre d'occurrences non-fléchies : 80 – 100% d'occurrences non-fléchies, 60 – 80% d'occurrences non-fléchies, 40 – 60% d'occurrences non-fléchies, 20 – 40% d'occurrences non-fléchies, 0 – 20% d'occurrences non-fléchies.
- Voici ce que nous avons trouvé.

# Résultats : variation fléchi / non-fléchi, 5 groupes

## Group 1 : between 100% and 80% of uninflected forms

7 words : flashé vs. flash (PP), banni/ban (PP) flasher/flash (INF)  
ganker/gank (INF) poker/poke (INF) pusher/push (INF) stunné/stun (PP)

Example with 'flashé' vs. 'flash' (PP) :

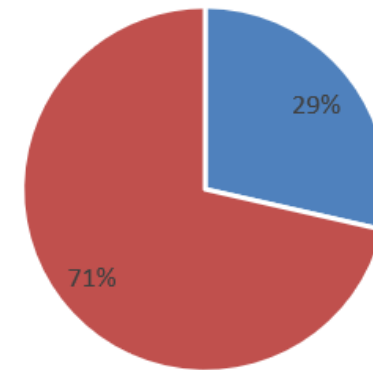


■ flashé ■ flash

## Group 2 : between 80% and 60% of uninflected forms

6 words : engager vs. engage (INF), dashé/dash (PP) roamer/roam  
(INF) trollé/troll (PP) wardé/ward (PP) warder/ward (INF)

Example with 'engager' vs. 'engage' (INF) :

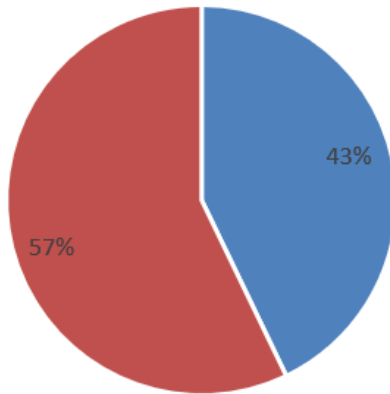


■ engager ■ engage

# Résultats : variation fléchi / non-fléchi, 5 groupes

**Group 3 : between 60% and 40% of uninflected forms**  
2 words : farmer vs. farm (INF), se regrouper/group (up) (INF)

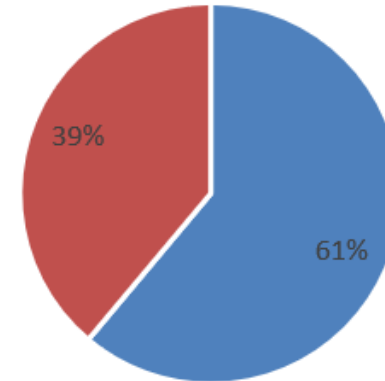
Example with 'farmer' vs. 'farm' (INF)



■ farmer ■ farm

**Group 4 : between 40% and 20% of uninflected forms**

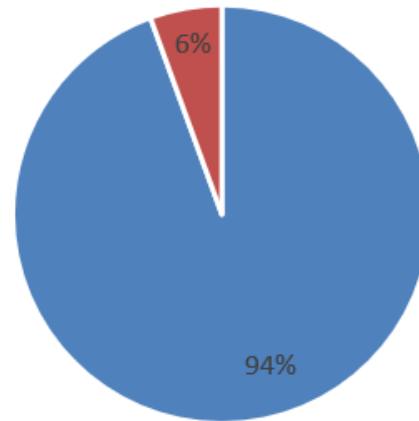
1 word : contestester vs. contest (INF)



■ contestester ■ contest

# Résultats : variation fléchi / non-fléchi, 5 groupes

Group 5 : between 20% and 0% of uninflected forms  
1 word : tanker vs. tank (INF)



■ tanker ■ tank



# Résultats

Le fait qu'on trouve 7 et 6 mots dans le premier et le deuxième groupe contre 1 mot dans le groupe 4 et dans le groupe 5 suggère que **la grande majorité des verbes dont la flexion varie à l'infinitif / au participe passé sont non-fléchis.**

**Comment expliquer le comportement particulier de tank/tanker et contest/contester, dont le nombre d'occurrences fléchies est supérieur au nombre d'occurrences non-fléchies ?**

# Résultats

---

- **Hypothèse 1** : Parce que « contester » existe en français, « contester » serait plus utilisé que « contest » ? (61% 'contester', 42% 'contest').
- **Contre-exemple** : « banni » existe en français, pourtant on retrouve 'ban' 83% des fois (< groupe 1).
- **Hypothèse 2** : Pour désambiguïser ? 'Tanker' serait la forme préférée pour faire référence à l'action de « tanking » tandis que « tank » serait la forme préférée pour faire référence à l'agent qui fait l'action, les locuteurs français opérant une sorte de distribution sémantique par laquelle ils privilégieraient des signes binaires ?
- **Contre-exemple** : On trouve de nombreux mots polysémiques tels que « jungle » dans notre corpus. On peut utiliser « jungle » pour faire référence à un lieu, à différents types d'agents (bien que la forme *jungler*, pour ça, existe), et on peut également trouver « jungle » en position de modifieur dans « un item jungle ».
- Conclusion : nous n'avons pas encore trouvé d'explication pour rendre compte de ce comportement particulier pour ces deux verbes.

# Conclusion

- Dans le discours des *gamers* français, l'emprunt lexical va bien au-delà des termes techniques.
- L'emprunt est imprévisible, et les emprunts ne forment pas une classe fermée.
- Pourrait-il s'agir d'une forme particulière de code-switching, avec **un bilinguisme spécifique, restreint** pour les joueurs français de *League of Legends* ? En effet, bien que tous ne parlent pas couramment anglais, en ce qui concerne les parties de *League of Legends* spécifiquement, les joueurs compétitifs français sont parfaitement capables de communiquer en anglais avec leurs coéquipiers étrangers.
- En ce qui concerne l'intégration morphologique, nous avons trouvé une majorité de verbes non-fléchis, **ne respectant ni les règles morphologiques de l'anglais, ni celles du français.**
- En contexte fléchi, les verbes portent la flexion du français.
- Dans notre corpus, certaines personnes / certains temps sont systématiquement fléchis. Cela suggère que certaines règles morphologiques du français pourraient être plus fortes que d'autres.
- **Nous pensons que le « franglais » lexical et morphologique pourrait être un marqueur du parler *gamer* français.**

# Pistes d'étude

- Dans le cadre de notre thèse, nous prévoyons d'étudier l'intégration syntaxique des emprunts, telle que la position des modificateurs, par exemple. Les adjectifs épithètes sont-ils antéposés, comme en français, ou postposés, comme en anglais ?
- Nous prévoyons également d'étudier le schéma actanciel et la transitivité des verbes empruntés : sont-ils similaires en anglais et en français ? Il s'agira, par exemple, de rendre compte d'énoncés tels que « il va me go », et autres énoncés syntaxiquement hybrides.
- Nous prévoyons d'étudier les 'faux' emprunts, créés par les français sous l'influence de l'anglais. Jusqu'où peut aller la créativité linguistique des *gamers* français ?
- Nous prévoyons de continuer à étudier le lexique en annotant la catégorie grammaticale de chaque emprunt, en trouvant un moyen de les compter, et en étudiant la régulation des emprunts.
- Nous sommes également en train de travailler sur un dictionnaire des termes du jeu *League of Legends*.

# Travaux cités

BOERSMA, P. & WEENINK, D., 2020, Praat: doing phonetics by computer [logiciel informatique], Version 6.1.10, <<http://www.praat.org/>>.

BONDREA, E., 2007, « Le franglais et le langage managérial », *La francopolyphonie*. Volume 2 : langues et identités.

CHARNOCK, R., 1999, « Les langues de spécialité et le langage technique : considérations didactiques », *ASp*, n°23-36, 281-302.

ENSSLIN, A., 2011, *The language of gaming*, Red Globe Press.

# Travaux cités

HANSSON, E. & TEGELBERG, E., 2014, « Plasticien : parlez-vous franglais ? Étude sur les emprunts à l'anglais en chirurgie plastique », *Annales de Chirurgie Plastique Esthétique*, vol. 59, n°5, 306-310.

HUMBLEY, J., 1974, « Vers une typologie de l'emprunt linguistique », *Cahiers de lexicologie*, n°25, 46-70.

MARTIN, E., 2019a, « La variation lexicale en français : le cas des réseaux sociaux recourant essentiellement à un lexique anglais », *Archipélies* [online], n°8.  
<<https://www.archipelies.org/599>>

MARTINET, A., 1955, *Economie des changements phonétiques*, Berne, Francke.

RIOT GAMES, 2009, *League of Legends* [jeu vidéo], California, Riot Games Inc.

# Travaux cités

SAINT, E. C., 2013, « Les attitudes à l'égard de l'emprunt à l'anglais au Québec et en France : Le cas du domaine informatique », *Communication, lettres et sciences du langage*, Volume 7, n°1, 87-101.

SABLAYROLLES, J.-F. *et al.*, 2009, « Emprunts, créations "sous influence" et équivalents », *Passeurs de mots, passeurs d'espoir : lexicologie, terminologie et traduction face au défi de la diversité*, 325-339.

SAJOUS, F. *et al.*, 2013, « GLÀFF, un Gros Lexique À tout Faire du Français », Actes de la conférence Traitement Automatique des Langues Naturelles (TALN 2013).

SELL, 2020, *Les français et les jeux vidéo*, Agence Française pour le Jeu Vidéo.  
<[https://www.afjv.com/news/10392\\_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm](https://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm)>

TER MINASSIAN *et al.*, 2021, *La fin du game ?*, Presses Universitaires François-Rabelais.