



HAL
open science

Jeux vidéo en ligne : l'apprentissage d'une nouvelle langue. Le cas des joueurs francophones

Charlotte Liétard, Lucie Secondat de Montesquieu, Marie Traissac, Julie Guillaume

► To cite this version:

Charlotte Liétard, Lucie Secondat de Montesquieu, Marie Traissac, Julie Guillaume. Jeux vidéo en ligne : l'apprentissage d'une nouvelle langue. Le cas des joueurs francophones. Linguistique. 2020. dumas-03046429

HAL Id: dumas-03046429

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03046429>

Submitted on 8 Dec 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Intercultural school
Talents pour le monde

Jeux vidéo en ligne : l'apprentissage d'une nouvelle langue

Le cas des joueurs francophones

Mémoire de Master 2

**Spécialisation « Communication interculturelle et
traduction »**

**Présenté par : Charlotte Liétard, Lucie Secondat de
Montesquieu, Marie Traissac, Julie Guillaume**

Dirigé par : Pascale Elbaz

Année universitaire 2019-2020

Tables des matières

Remerciements.....	2
1. Présentation.....	4
2. Contexte.....	7
3. État de l'art.....	12
4. Terrain.....	27
5. Méthodologie.....	37
6. Analyse terminologique.....	48
7. Entretiens complémentaires.....	57
8. Conclusion.....	66
9. Bibliographie.....	69
annexes.....	74

Remerciements

Le domaine des jeux vidéo est tout aussi novateur que les personnes qui nous ont aidées à l'étudier dans le cadre de ce mémoire.

Tout d'abord, nous tenons à remercier nos proches, notamment nos familles mais aussi nos amis pour leurs conseils précieux qui nous ont permis de peaufiner ce mémoire. En effet, nous sommes reconnaissantes de l'aide que nous a apportée Clémence Avril avec son expertise en mise en page mais également pour les conseils et avis de nos amis, eux aussi joueurs, Clément Santangelo, Quentin Cosson, et Jérémy Nogues.

Nous remercions ensuite les joueurs qui ont gentiment accepté de répondre à nos questions par écrit ou lors d'entretiens informels. Ils nous ont permis d'approfondir notre analyse en apportant leur regard d'experts en matière de jeux vidéo.

Nous voulons également remercier tous les joueurs et commentateurs présents sur des plateformes comme YouTube et Twitch, qui nous ont permis de visionner des parties des jeux que nous avons étudiés. Nous avons ainsi pu mieux appréhender le vocabulaire technique des jeux vidéo mais surtout constituer notre corpus.

Finalement, nous tenons à remercier Mme Pascale Elbaz, notre tutrice de mémoire, qui nous a soutenues dans le choix de notre thématique qui sortait un peu du cadre conventionnel des études terminologiques. Elle a su nous guider et nous conseiller tout au long de ce travail, apportant son regard d'experte en terminologie qui nous a été très utile lors de nos analyses. Nous n'oublions pas non plus tout le corps enseignant et personnel de l'ISIT dont les enseignements et les conseils nous ont aidé dans la rédaction de ce mémoire.

Ce travail n'aurait pas été possible sans la contribution enthousiaste de toutes ces personnes. Nous avons ainsi pu approfondir nos analyses et constituer un dictionnaire terminologique prêt à l'emploi, à destination des *gamers* mais aussi de toute personne désirant en apprendre plus sur les jeux vidéo et leurs secrets. Ces personnes ont donc

tout autant contribué à ce mémoire que nous et nous ont permis d'en apprendre encore plus sur un domaine qui nous passionne mais sur lequel il y a encore tant à découvrir.

1. Présentation

Toutes passionnées par les jeux vidéo, nous avons souhaité orienter le travail de recherche de notre année de Master 2 vers cet univers qui nous rassemble. Il y a de nombreux aspects terminologiques à étudier lorsque l'on se penche sur le jeu vidéo, aussi nous sommes-nous concentrées sur les jeux vidéo en ligne. Il existe une véritable effervescence terminologique dans la communication entre les joueurs. Ces termes, utilisés dans l'action et la rapidité, doivent être compris de tous afin que les joueurs soient coordonnés dans leurs choix de stratégie. Nous avons décidé d'étudier plus particulièrement ces interactions entre les joueurs francophones, vivant en France. Bien qu'il pourrait être intéressant à traiter, nous avons choisi de ne pas étudier le cas des autres communautés¹ de joueurs francophones (Québécois, Belges, Suisses, etc.) afin de ne pas nous éparpiller. La terminologie inhérente aux jeux vidéo en ligne est très récente puisqu'elle est apparue avec la démocratisation d'Internet et la possibilité de jouer avec des personnes du monde entier, nous étudions donc l'usage qu'il en est fait de nos jours. L'anglais étant la langue la plus utilisée pour communiquer en jeu, les joueurs francophones sont obligés de s'adapter, voire d'avoir recours à des anglicismes et à des néologismes. Il s'agit pour nous d'étudier les jeux vidéo ainsi que le jargon technique des stratégies entre ces joueurs puis d'essayer de comprendre comment les joueurs francophones appréhendent le vocabulaire technique de la communication stratégique dans les jeux vidéo en ligne.

Il est évident que nous ne pouvons pas couvrir le jargon technique de tous les jeux vidéo existants. Chaque jeu possède des spécificités qui engendrent la création de termes précis propres à ce jeu. Nous avons donc décidé de faire porter notre analyse sur des jeux que nous connaissions bien pour y avoir joué personnellement : *League of Legends*, *World of Warcraft*, *Overwatch* et *Dofus*. Les trois premiers sont des jeux très largement joués à l'international avec des communautés plutôt anglophones. *League of Legends* et *Overwatch* jouissent également d'une scène *e-sport* très développée (des équipes de cinq ou six joueurs s'affrontent en direct dans des stades), ce qui montre bien

¹ Voir fiche terminologique n° 6

l'importance de la coopération et de la communication. Nous avons volontairement choisi *Dofus*, qui est un jeu français avec une communauté largement francophone, afin de pouvoir constater l'utilisation ou non de termes anglais même dans un contexte entièrement francophone. Nous avons d'abord intégré à notre corpus des guides et des tutoriels qui sont généralement adressés aux nouveaux joueurs et qui expliquent les termes stratégiques clés à connaître et à comprendre pour participer aux stratégies en jeu. Cependant, afin de relever les termes qui sont véritablement utilisés par les joueurs francophones, nous avons élargi notre corpus aux vidéos en *streaming**² et aux vidéos de jeux présentes sur les plateformes en ligne, telles que YouTube ou Twitch.

À partir de notre expérience et de nos observations en tant que joueuses ainsi que des divers guides, tutoriels et retranscriptions de vidéos des quatre jeux étudiés, nous avons pu constituer une liste des termes ayant le plus d'occurrences.

La plus grande difficulté que nous avons rencontrée concerne la construction de notre corpus. Notre sujet portant sur une terminologie utilisée pendant le jeu, notre corpus est composé majoritairement d'enregistrements de parties, de transcriptions de vidéos en *streaming*. Nous avons également intégré les guides et tutoriels adressés aux nouveaux joueurs. Finalement, relever les termes que nous souhaitons étudier a presque été plus facile que la construction du corpus puisque nous sommes nous-mêmes joueuses et connaissons assez bien le jargon technique, le tout étant de noter des termes communs à nos quatre jeux étudiés : *League of Legends*, *World of Warcraft*, *Dofus* et *Overwatch*.

Ce mémoire est alors pour nous l'occasion de traiter un sujet complexe qui, à notre connaissance, n'a pas été abordé précisément comme nous allons le faire. Nous souhaitons apporter un regard nouveau sur l'idée que l'on se fait des jeux vidéo et l'opacité du vocabulaire utilisé par les joueurs en France. Dans un domaine comme celui des jeux vidéo, il ne fait aucun doute que nous devons adopter une démarche descriptive et empirique. Nous sommes parties des usages et expériences pour en arriver à une terminologie appliquée des usages.

² Les termes avec un astérisque sont définis dans le glossaire

Avant de nous atteler à l'analyse de notre corpus, de nos résultats et de nos observations, il convient de présenter le contexte de notre étude et les études préexistantes.

2. Contexte

2.1. Présentation du domaine

Depuis quelques années, les jeux vidéo connaissent un véritable essor. Au même titre que les plus gros *blockbusters* sortis au cinéma dernièrement, des millions d'euros sont dépensés dans la production et le marketing des jeux vidéo. Ainsi, dans le top 3 on peut retrouver *Star Citizen* (223 millions de dollars), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (250 millions de dollars) et en première position *Destiny*, dont le coût total est estimé à plus de 500 millions de dollars. C'est un marché qui vise toujours plus grand, toujours plus haut, en proposant aux joueurs de vivre de nouvelles expériences, plus intenses que celles procurées par un film par exemple, car le joueur prend véritablement part à l'action. Au cours des dernières années et au fil des évolutions technologiques, le jeu vidéo s'est peu à peu étendu hors du cadre des foyers. Des structures proposant des expériences en réalité virtuelle ont émergé, afin que les personnes n'ayant pas les moyens de s'acheter un casque de réalité virtuelle puissent tout de même en profiter, parfois en compagnie de leurs amis. De même, le jeu vidéo a pris sa place à la télévision, avec la création de chaînes spécialisées telles que Game One ou encore Nolife (arrêtée maintenant depuis quelques mois) en France, qui proposent des reportages sur différents aspects des jeux vidéo. Enfin, les compétitions qui se déroulaient autrefois au sous-sol d'une cave chez un ami ont pris une ampleur considérable au point de créer un genre à part : l'*e-sport*, ou sport électronique. À l'image des supporters de sport, les amateurs de jeux vidéo peuvent désormais se réunir dans de grands stades afin de supporter leurs équipes favorites se disputant sur un terrain, cette fois-ci virtuel. De nombreux jeux multijoueur populaires peuvent ainsi se targuer d'avoir leurs propres événements (ou *events**, comme il est commun de les appeler), tels que *Counter-Strike*, *League of Legends* ou encore *Overwatch*. L'*e-sport* a gagné sa place sur les chaînes dédiées au sport : ainsi il n'est pas rare de voir des extraits de compétitions d'*Overwatch* à la suite d'un match de football.

Souvent critiqué, à tort, de rendre violent ou bête, le jeu vidéo recèle mille facettes aussi fascinantes les unes que les autres. Il est facile de s'arrêter au premier aspect, celui le plus souvent montré à la télévision : un adolescent avachi devant son écran en train de

tuer sans but tout ce qui lui passe sous la main dans d'effarantes gerbes de sang. La réalité est toute autre. Il s'agit d'un art combinant de nombreux corps de métier et compétences afin de prendre forme : graphistes, ingénieurs du son, compositeurs, développeurs, directeurs artistiques... Le jeu vidéo est un art se déclinant sous de multiples formes, pour tous les goûts : jeux d'aventure, jeux d'action, jeux de stratégie, jeux de tir, jeux de gestion ; eux-mêmes divisés en plusieurs sous-genres. Chaque personne peut en retirer quelque chose, tout dépend de ce qu'elle recherche. C'est également un lieu de rencontre, que ce soit dans le jeu lui-même (un jeu multijoueur), ou sur les forums pour en discuter. De cette manière, il est possible de rencontrer de nouvelles personnes provenant d'horizons bien différents, ne parlant pas la même langue et qu'il aurait été impossible de rencontrer autrement. Ainsi, certains après-midis en solitaire se transforment en véritables aventures coopératives, où il est essentiel de communiquer pour s'en sortir ! Contrairement à un livre ou un film, le joueur est acteur de son aventure, c'est à lui qu'incombe de faire les choix afin de parvenir à la fin qu'il désire. Évidemment, certains jeux laissent plus de liberté que d'autres aux joueurs, mais si un joueur de *Tetris* décide d'empiler les briques pour former une maison et non pour jouer selon les règles décidées en amont (compléter des lignes pour accéder au niveau supérieur), il peut tout à fait l'accomplir. En résumé, le jeu vidéo est un média à consommer avec modération, mais qui a beaucoup à offrir à ceux qui savent où regarder. Comme toute forme d'art, prenons par exemple le cinéma qui a ses *blockbusters* et ses chefs-d'œuvre cachés, le jeu vidéo a sa part de jeux populaires, peut-être plus violents, mais également de très belles créations poétiques se révélant à ceux prenant la peine de se pencher sur le sujet.

Cependant, le domaine des jeux vidéo n'est pas vraiment à la portée de tous du fait d'un manque de sources d'autorité et de sa dimension de monde d'initiés. Dans les ouvrages, les quelques revues spécialisées, les sites internet francophones consacrés aux questions relatives aux jeux vidéo et à leur étude, la terminologie reste principalement anglophone et ces ressources restent limitées. Il existe certes des études et des listes terminologiques sur l'informatique et les jeux vidéo, en partie établies par des comités québécois et français de langue française. Toutefois, dans ce domaine, l'usage est souvent bien différent des tentatives de normalisation. Ainsi, la terminologie du jeu

vidéo, très anglophone et très peu francophone, reste difficile à cerner et à aborder en langue française.

Les groupes de joueurs, quant à eux, se regroupent souvent en communautés et utilisent des termes qui leur sont propres. Selon les jeux, les termes employés peuvent différer ; un terme employé au sein d'une communauté n'aura pas la même signification que dans une autre. Étant donné qu'il s'agit d'un domaine à l'évolution rapide et constante, dont la terminologie est créée et alimentée par les utilisateurs, c'est-à-dire les joueurs, notamment par le biais de forums, il n'existe généralement pas de dictionnaire ou liste de vocabulaire officiel. C'est au nouveau venu d'apprendre les codes, au fil des parties et des conversations entretenues avec des joueurs plus aguerris. Le fait qu'un langage spécifique se développe au sein de chaque communauté entretient un sentiment d'appartenance au groupe et renforce le côté hermétique avec l'extérieur. De plus, la communication se faisant principalement en anglais, langue commune à toutes les communautés de joueurs, les anglicismes sont omniprésents et rendent l'univers des jeux vidéo encore plus opaque. Pour comprendre cet univers, il faut s'y plonger et commencer par en étudier les caractéristiques principales.

2.2. La stratégie dans les jeux vidéo

Pour la très grande majorité des jeux vidéo, il est nécessaire pour les joueurs d'être stratégiques pour réussir et avancer dans le jeu. Les jeux qui ne se jouent pas en ligne n'en sont pas exclus : il y a par exemple des jeux de résolution d'énigmes et des jeux d'aventure qui incluent des phases de combat. Cependant, la stratégie devient un tout autre enjeu lorsque l'adversaire est humain. On peut prévoir assez facilement la façon de jouer d'un personnage non-joueur contrôlé par ordinateur (*CPU**), c'est-à-dire programmé pour réagir d'une certaine manière. Bien sûr, les *boss**, qui sont donc plus forts que la plupart des ennemis du jeu, nécessitent la mise en place d'une stratégie. Mais une fois celle-ci maîtrisée, le combat devient facile et tout aussi prévisible que contre des *CPU* moins forts. En revanche, un joueur humain sera toujours beaucoup plus imprévisible et c'est d'ailleurs ce qui fait l'intérêt des jeux en ligne. Si l'on prend

l'exemple d'un jeu de tir, prévoir les actions de l'équipe adverse est absolument nécessaire pour mettre en place la stratégie qui permettra de remporter la partie. Cependant, les joueurs n'ont pas tous le même niveau, cela demande donc une certaine capacité d'adaptation. D'autres encore ne suivent pas la stratégie prévue et agissent seuls, ce qui peut être un avantage ou, plus généralement, un désavantage. Beaucoup plus de facteurs entrent en jeu lors d'une partie en coopération avec des joueurs humains, contre des joueurs humains.

Comment s'organisent les joueurs ? Les stratégies de jeu ont tendance à se répéter malgré leur très grande variété. À force de s'entraîner, les joueurs connaissent ces stratégies et sont capables de s'adapter en voyant leurs alliés ou leurs ennemis jouer. Finalement, il est assez rare de voir des joueurs se concerter et choisir une stratégie au début de la partie : elles se décident très souvent en cours de partie et en particulier pendant les phases intenses lors desquelles la réaction doit être immédiate et efficace. Un faux pas lors d'une phase de combat peut être fatal pour toute l'équipe. La plupart du temps, et lorsque cela est possible, les joueurs communiquent à l'oral. Actuellement, le logiciel de communication le plus utilisé dans la communauté de joueurs est Discord. Cela permet une organisation par « salons », où toute l'équipe peut se retrouver et communiquer en temps réel pendant le jeu. Les joueurs peuvent aussi communiquer à l'écrit et c'est d'ailleurs dans ce type de communication que l'on retrouve un langage très technique et abrégé puisque les choses doivent aller le plus vite possible. Il est impossible de prendre le temps d'écrire des phrases construites.

Comment les joueurs intègrent-ils ces stratégies ? Les nouveaux joueurs doivent souvent faire face à une communauté tout à fait organisée qui sait réagir face à telle ou telle situation. Il n'est pas toujours facile de comprendre la stratégie adoptée par ses coéquipiers lorsque l'on ne possède pas toutes les clés pour la comprendre, notamment le vocabulaire employé. Comme nous l'avons précisé précédemment, la communication doit être rapide et efficace lors d'une partie, afin de permettre aux joueurs d'adapter leur stratégie dans le feu de l'action. Elle est donc forcément impactée par ce besoin de vitesse et on découvre une véritable effervescence langagière dans ces discussions stratégiques. Les joueurs utilisent le plus d'abréviations possible mais n'hésitent pas non

plus à inventer des mots ou à utiliser des mots déjà existants mais avec un autre sens. La chose se complique encore pour les nouveaux joueurs francophones puisque ce langage véritablement technique est largement composé de termes anglais. Les joueurs francophones utilisent les termes anglais et apprennent leur signification en jeu, qui peut différer de leur véritable signification.

Dans le domaine des jeux vidéo, on ne traduit donc pas forcément les termes stratégiques. En effet, il y a très peu de jeux où les joueurs vont faire des parties avec des joueurs du même pays, l'anglais est privilégié puisqu'il est compris par une grande majorité de personnes autour du globe. Certains jeux ont intégré un système de serveurs par langue pour faciliter l'organisation et la communication entre les joueurs. Souvent, les joueurs se créent un cercle social avec lequel ils évoluent au sein du jeu. Il existe par exemple des guildes, qui sont des groupes de joueurs rassemblés sous un nom et un emblème, leur permettant ainsi de s'entraider et de réaliser des missions et des combats ensemble.

Pour apprendre ce langage si spécifique, les joueurs ont plusieurs moyens. Il existe de nombreux sites et autres guides sur Internet qui recensent et expliquent le vocabulaire stratégique de tel ou tel jeu. Il peut aussi être utile au joueur de regarder d'autres personnes jouer, notamment en *streaming*, pour comprendre et déduire le sens des mots lorsqu'ils sont utilisés en contexte. Enfin, la communauté de joueurs étant généralement bienveillante, les nouveaux joueurs peuvent demander aux joueurs chevronnés la définition des termes qu'ils ne comprennent pas, et obtiendront des explications la plupart du temps.

Afin de mieux cerner notre sujet, nous avons essayé de trouver des textes dans la littérature scientifique qui s'intéressent à notre sujet. Néanmoins, étant donné qu'il s'agit d'un sujet extrêmement spécifique, il nous a été difficile de trouver des textes qui le concernent directement. Nous avons ainsi recensé les textes les plus pertinents. En effet, parmi nos textes se trouvent des études concernant la communication et la sociologie au sein des jeux vidéo en ligne. Nous avons également analysé les études de néologismes et d'anglicismes, plus particulièrement appliquées à l'informatique, domaine qui se rapproche le plus de notre sujet.

3. État de l'art

« L'autarcie linguistique est un mythe : il faut qu'un idiome se frotte aux usages d'autrui, s'instruise en instruisant, domestique des expressions de toutes origines. Perdre ce goût serait chez un peuple le signe de la croissance zéro. Son parler se figerait, captif de son territoire et du passé, comme le deviennent les patois. »

Jean Giraud (1973)

Le domaine des jeux vidéo fait partie d'un domaine plus large : l'informatique. Il s'agit alors de prendre en considération l'essor de ce domaine et son rayonnement international. Gérard Lambert-Carey et Arthur Shapiro écrivaient en 1967 : « La terminologie française de l'informatique en est encore à ses balbutiements. Aucune des études terminologiques faites en ce domaine dans les pays francophones ne semble vraiment complète ni à jour. Ce retard s'explique par le fait que c'est aux États-Unis que l'informatique connaît ses progrès les plus marqués, à un rythme d'ailleurs qui défie presque l'imagination. » Certes les études dans le domaine de l'informatique ont évolué depuis mais la terminologie est finalement encore assez récente et évolue à petits pas. On comprend également l'origine anglophone de l'informatique, que P. Di Virgilio (1987) décrit lui aussi, vingt ans plus tard : « L'informatique conçue dans le cadre anglo-américain, retrouve l'ambiguïté du concept de la norme non seulement abstrait, mais aussi confondu avec le mythe du français standard. La rapidité du déroulement informatique et l'absence de signifiants simples et communs dans l'espace francophone embrouillent les réponses au réel besoin d'une concurrence économique et culturelle de la plus haute importance. D'ailleurs, l'urgence même, sinon les progrès foudroyants créent un usage extérieur à la norme, un vocabulaire rempli de calques et d'emprunts à l'anglais. Au contraire, la terminologie de l'informatique renvoie à un sociolecte, à un « chronolecte. » L'informatique a donc un rôle croissant dans nos vies, il ne s'agit pas d'un phénomène passager ou marginal. Le développement de sa terminologie en a effectivement fait un jargon s'inscrivant dans une communauté d'utilisateurs, qui a évolué au fil du temps.

Selon les études de Gérard Lambert-Carey et Arthur Shapiro (1967) mais aussi celles de P. Di Virgilio (1987) les exemples des termes *hardware* et *software* sont frappants. Ce sont des mots d'emploi courant et il a donc fallu trouver des expressions spécifiques, qui puissent être maniables. Des néologismes avec des racines grecques ont donc vu le jour : « mécanoïde » pour *hardware* et « programmoïde » pour *software*. Mais ils n'ont pas du tout été utilisés ; si on les voyait ou entendait, saurait-on vraiment à quoi ils renvoient ? À présent, *software* est traduit par « logiciel » qui est largement utilisé même si l'on retrouve parfois le terme anglais. *Hardware*, quant à lui, reste plutôt vague dans sa traduction usuelle actuelle : matériel informatique. De même que pour *software*, il est parfois gardé en anglais, surtout dans le jargon informatique, et son sens reste clair.

Cependant, Christine Portelance (1987) invoque l'argument de l'insuffisance de ressources. Elle écrit : « Comme on le sait, il y a moins de 10 % des publications technoscientifiques en français et plus de 55 % en anglais : aussi, le dépouillement de textes, en vue de la confection d'un lexique français-anglais/anglais-français, est inégal. La nomenclature, dans ce cas, aura tendance à être déterminée en fonction de la langue dominante. » Cette inégalité provoque en effet une répartition linguistique inégale pour traiter le thème de l'informatique, et par extension les jeux vidéo dans le cas présent. La langue dominante de ce domaine étant l'anglais, les ressources trouvées étaient majoritairement anglophones. Le manque de ressources francophones a de ce fait compliqué la bonne compréhension du domaine, de ses spécificités et de sa terminologie.

La terminologie anglophone de l'informatique, tout comme celle des jeux vidéo finalement, s'est exportée grâce aux moyens de communication. Comme l'estime Geneviève Petiot (1987), les nouveaux emplois se répandent effectivement par les médias. Il s'agissait au début des journaux mais Internet a, petit à petit, pris le relais et favorise à présent cette exportation massive. Par ailleurs, elle étudie cette exportation dans le domaine du cinéma, qu'elle qualifie de domaine « en contact ». Il s'agit du contact des langues et des cultures et, dans le cas présent, du contact de l'anglais avec le reste du monde. Cela justifie donc d'une approche sociolinguistique au moment d'étudier la terminologie présente dans le domaine des jeux vidéo. Elle pense aussi que

lorsqu'il existe un usage et une ancienneté ancrés dans une culture et même une communauté, il y a des résistances à la normalisation.

En effet, ce « jargon » est utilisé par une communauté assez restreinte : les joueurs et parfois les spécialistes d'études vidéoludiques. Aussi peut-on qualifier cette communauté de « clan », comme Pierre Vidal (1973) a pu le faire pour les utilisateurs de jargons en général. D'après lui, le néologisme « naît dans un clan, pour lequel il correspond à un besoin, se diffuse avec le rayonnement du groupe, pourvu qu'il soit facile à énoncer et qu'il plaise. S'il n'a pas de cause technique, sa vie est très fréquemment brève, car il dépend de la mode. Emprunt, adaptation, invention, il a eu de tout temps une destinée imprévisible ». La fortune et survie d'un mot s'appuient ensuite sur le prestige et l'influence du clan. Si le terme survit, les spécialistes s'emparent du terme et la diffusion commence, les portes des communautés s'ouvrent alors (Pierre Vidal, 1973). Georges Kassai (1981) estime de son côté que « l'attitude envers les langues étrangères peut être déterminée par celle que l'on observe envers la communauté qui les utilise [...] », ce qui pourrait donc expliquer les emprunts à l'anglais très fréquents dans le secteur du jeu vidéo.

Dans ce domaine, comme dans d'autres, l'usage paraît prendre le pas sur les tentatives de créations terminologiques francophones. L'Office québécois de la langue française a par exemple établi un document recensant 175 termes relevant du domaine des jeux vidéo en français avec leurs équivalents anglais (Yolande Perron, 2012). Ce document est très riche en tentatives de néologismes et de mise en place d'un vocabulaire francophone propre aux jeux vidéo, en ce sens l'initiative est très intéressante. Gérard Lambert-Carey et Arthur Shapiro (1967) avaient d'ailleurs pensé à juste titre que « les informaticiens canadiens-français occupaient une situation stratégique pour fournir à leur technique un apport terminologique sérieux ». Jean Giraud (1973) avait lui aussi évoqué la position particulière du Québec, qui est effectivement biculturel et bilingue. Les Québécois sont donc potentiellement plus sensibles aux différences entre l'anglais et le français et peut-être alors plus aptes à faire la promotion de la francophonie. Mais cette juxtaposition des langues peut aussi d'après lui « imposer un régime anglophone du néologisme, notamment dans les terminologies de métiers ». En outre, une grande

partie des entreprises de jeux vidéo sont établies à Montréal, ce qui justifie d'autant plus le positionnement du Québec dans la création d'une terminologie francophone adéquate dans le secteur du jeu vidéo. Cependant, leur tentative de normalisation, bien qu'innovante, a été laissée à la discrétion de la communauté de joueurs. Certains termes n'ont, pour l'instant du moins, pas complètement été adoptés par les usagers. Citons par exemple « costumade » pour « *cosplay* », « rétroludique » pour « *retrogaming* », « intrajeu » pour « *in-game* », et « jouabilité » pour « *gameplay*³ », qui fait l'objet de l'une de nos fiches terminologiques qui sera étudiée plus loin dans l'analyse. Pour nuancer ces propos, prenons les exemples de créations lexicales réussies par les comités de langues francophones. Nous sommes bien heureux de pouvoir utiliser le terme « ordinateur », « logiciel » ou « progiciel » qui sont maintenant monnaie courante dans le domaine de l'informatique. Cependant, nous pouvons citer tout autant d'exemples voire plus, de termes en partie délaissés par les communautés d'utilisateurs, tels que « listage », « ludiciel » ou « bogue ».

À vrai dire, les propositions de néologismes se heurtent peut-être parfois trop à l'usage. Pour John Humbley (1987), la solution serait plutôt de faire « des aménagements sémantiques de matériel existant, aménagements qui ne bousculent pas les habitudes linguistiques des utilisateurs ». En effet, lorsqu'on lit la presse de vulgarisation informatique, il est bien question d'emprunts sémantiques tels que « routine », « fenêtre » ou encore « souris ».

Les tentatives de créations linguistiques renvoient aussi à ce qu'a pu déceler à juste titre Jean Darbelnet (1967) : « L'utilisation des ressources néologiques du français d'aujourd'hui se heurte souvent à l'opposition des usagers. » George Kassai (1981) a aussi pu relever une « certaine répugnance à remplacer les termes d'emprunt bien implantés dans l'usage par des termes français. » Les propositions de correction d'un syntagme déjà répandu dans l'usage augmentent alors le risque que les communautés intéressées n'acceptent pas de l'utiliser.

³ Voir fiche terminologique n° 11

Pour Pierre Vidal (1973) : « Le néologisme est, bien entendu, toujours éphémère, au sens étymologique du mot. S'il est provisoirement accepté, puis rejeté, il tombe dans l'oubli et devient incompréhensible. C'est là une question de mode, donc d'oubli. » Pour lui, plusieurs facteurs causent l'adoption ou non d'un terme. Les exigences du parler courant en font partie et, selon lui, « maltraitent les mots ». L'évolution des langues est donc étroitement liée à l'usage que l'on en fait, et l'usage dicte souvent la conduite à suivre.

Jean Giraud (1973), quant à lui, retrace bien le cheminement d'une langue confrontée à l'usage : « [...] le régiment devient compagnie quant à la vie réelle du mot, à sa circulation, à son assimilation, à sa condition adulte, à son « passeport ». Telle est la loi de la nature, le lexique propose, le locuteur dispose. » Il estime aussi que les nouveaux mots « naissent à leurs risques et périls », soulignant ainsi la nature éphémère des langues. Ces mots sont par ailleurs parfois « trop peu représentatifs de la langue d'usage pour qu'ils atteignent le seuil de la contamination ».

Ce seuil de la contamination est donc bien celui de l'usage qui se répand à travers le monde et les communautés d'utilisateurs.

En se concentrant plus particulièrement sur l'usage des langues et donc de la communication au sein des communautés de joueurs de jeux vidéo multijoueur en ligne, Thomas Alban (2018) observe dans son mémoire qu'ils constituent un espace social à part entière et évoque donc les interactions qui ont lieu entre les joueurs : « [...] le jeu vidéo multijoueur en ligne est un espace social où des interactions ont lieu et où de potentiels liens sociaux peuvent se nouer entre les joueurs. » Plusieurs études dans le domaine de la communication se sont en effet penchées sur les interactions entre joueurs dans les jeux vidéo. Cependant, aucune ne s'est réellement intéressée au contenu de ces interactions. Ainsi, Mirko Suznjevic et Maja Matijasevic, dans leur article *Why MMORPG players do what they do. Relating motivations to action categories* (2010), présentent les résultats de leur étude, conduite sur plusieurs joueurs du jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (*MMORPG**) *World of Warcraft (WoW)*, afin de déterminer leurs actions en jeu et les éléments qui les motivent car en lien avec ce qu'ils recherchent dans le jeu. Ils établissent ainsi une catégorisation de ces diverses actions :

- Trading (Commerce)
- Questing (Quêtes*)
- Dungeons (Donjons)
- Raiding (*Raids*)
- *Player versus Player (PvP)* (Combat Joueur contre Joueur)
- Communication

Si les auteurs n'offrent pas d'exemples de messages, ils relèvent toutefois que la communication est la seule catégorie d'action à intervenir parallèlement à une autre, au travers de communication orale ou écrite. Les résultats de l'étude montrent que la majorité des messages écrits envoyés consécutivement le sont dans un intervalle de 20 secondes ou moins : « *Messages sending is, in general, very bursty, as more than 50 % of the messages have the time period between sending two subsequent messages of 20 seconds or less.* »

J. Peñas et J. T. Hancock (2016) ont, quant à eux, utilisé l'IPA de Bales (méthode d'étude des interactions humaines) afin de déterminer la nature des messages, indiquant les catégories suivantes pour ceux liés à la tâche :

« *Task communication is comprised of questions and answers aimed at completing a procedure and are assumed to have a neutral affective valence. Task communication falls into six categories: (a) asking for an opinion (e.g., 'What do you think of this move?'), (b) asking for a suggestion (e.g., 'How can I improve my sword slashing?'), (c) asking for task information or orientation (e.g., 'How can I open this door?'), (d) giving an opinion (e.g., 'I believe we can do better than that'), (e) giving a suggestion or command (e.g., 'Just practice some more'), and (f) giving task information or orientation (e.g., 'Doors open by pressing the red button').* »

Selon les auteurs, les utilisateurs de la CMC (*Computer mediated communication*) tendent à utiliser des conventions collectives spécifiques, non seulement au média utilisé (émoticônes) mais aussi au contexte de communication qu'est le jeu vidéo (emotes et jargon) : « *CMC participants tend to express themselves employing collective conventions, such as a shared jargon and argot (McGrath & Hollingshead, 1994). Some*

*well-known CMC conventions are emoticons, which are symbols formed with keyboards characters resembling facial expressions (:-), -_0) (Hancock, 2004a; Walther & D'Addario, 2001). Emotes are another type of convention consisting of preprogrammed computer scripts to express actions and personal states (e.g., *walks away slowly with a confident smile on his face*) (Parks & Roberts, 1998; Utz, 2000). Online video game participants also make use of abbreviations, such as AFK for 'away from keyboard'. [...] because participants become more skilled over time at encoding social information in text, more experienced online video game participants will use more CMC conventions (i.e., emoticons, emotes, and abbreviations in their text messages) than less experienced participants. »*

Cette dernière hypothèse, selon laquelle les joueurs les plus expérimentés font plus souvent usage de conventions de langage, se trouve vérifiée par les calculs des auteurs après analyse de messages récupérés auprès des participants à l'étude : la proportion de conventions de langage dans les messages est en moyenne de 0,23 chez les joueurs les moins expérimentés, de 0,26 chez les joueurs moyennement expérimentés et de 0,49 chez les joueurs les plus expérimentés de leur panel, avec un écart type de respectivement 0,16 ; 0,19 et 0,31.

Ainsi, bien qu'ils étudient la nature du contenu des interactions entre joueurs, ils ne s'intéressent pas au contenu en lui-même et à ces conventions évoquées, dont l'usage est mis en lumière. Ces études nous permettent d'affirmer que la communication entre joueurs est un champ large et les résultats de l'étude de J. Peñas et J. T. Hancock (2016) nous montrent qu'il existe en effet une « langue », un jargon spécifique au domaine du jeu vidéo, ce que nous souhaitons étudier.

Sarah Labelle et Marion Rollandin (2015) montrent que certains enjeux dans les jeux vidéo peuvent avoir des répercussions sur la communication. L'intégration à un groupe, à une communauté, est le premier aspect. Pour qu'il y ait regroupement, elles montrent qu'il faut que les objectifs imposés par le jeu et les objectifs que se fixent les joueurs soient les mêmes.

Pour parfaire cette intégration, Thomas Alban (2018) évoque justement l'intériorisation des codes pour devenir des membres légitimes dans les communautés : « Chaque groupe, dépendamment du lieu possède des codes différents qu'il faut maîtriser pour une parfaite intégration. Dans le cas de cette recherche, il est évident que le groupe « joueur de jeu vidéo » possède un langage et un système de valeurs propres à d'autres groupes. » Il parle alors d'un contexte systémique guidé par des enjeux du système dans lequel l'individu s'inscrit, à savoir l'expérience de vie, les pratiques, les codes, les normes et les valeurs intériorisées. Il pense que la communauté influence finalement le comportement et l'adaptation du joueur. Il évoque la définition de la socialisation selon Rocher : « Le processus par lequel la personne humaine apprend et intériorise tout au cours de sa vie les éléments socioculturels de son milieu, les intègre à la structure de sa personnalité sous l'influence d'expériences et d'agents sociaux significatifs et par là s'adapte à l'environnement social où elle doit vivre. » On peut alors en déduire que la société façonne les individus. Thomas Alban évoque aussi la pensée de Lahire selon laquelle chaque société possède un mode de socialisation qui lui est propre pour permettre aux individus de s'intégrer au mieux en fonction des spécificités du milieu. On peut alors faire un parallèle avec les jeux vidéo. Pour lui, les interactions favorisent la prise de conscience du contexte et donc, en répercussion, l'intériorisation des règles reflétant un processus de socialisation.

Sarah Labelle et Marion Rollandin (2015) parlent justement d'une sociabilité codifiée et ritualisée au sein des communautés de jeux vidéo. Elles évoquent l'instauration de règles, notamment celles de recrutement dans les guildes. Ces règles peuvent être assez sélectives si la volonté du groupe est d'exceller. Les communautés s'attèlent à ne prendre que des joueurs performants en fonction de plusieurs indicateurs tels que leur niveau, leurs Hauts Faits*, leurs équipements ou leur classement individuel. Les « recruteurs » jugent l'investissement temporel et le style de jeu des joueurs et se font donc une représentation de leurs performances. Ils peuvent ainsi estimer si la personne correspond aux attentes du groupe. On comprend donc qu'ils essaient de privilégier des joueurs réactifs et performants. Ces deux chercheuses ont aussi observé une forte structuration des rôles et de la hiérarchie dans les jeux vidéo. Certains joueurs sont amenés à utiliser des méthodes de management pour maintenir un ordre dans le groupe

et à fixer des objectifs pour faire avancer le groupe, ce qui conditionne l'investissement des joueurs. Elles en concluent donc qu'il y a instauration d'un cadre social et de performances (réactivité, présence) à respecter sous peine d'être exclu du groupe.

Ensuite, elles pensent que la communication entre les joueurs est conditionnée par l'enjeu d'exploit collectif. En effet, elles observent que les joueurs utilisent des outils de communication tels que Teamspeak ou Skype. Ces outils permettent non seulement de communiquer à l'oral mais aussi de planifier des actions collectives et d'échanger des stratégies. En effet, pour atteindre des objectifs qui ne peuvent pas être atteints seuls, principalement la victoire, les joueurs sont obligés de se regrouper et de communiquer ; ils doivent être sur la même longueur d'onde. Sarah Labelle et Marion Rollandin (2015) disent d'ailleurs que : « La familiarisation avec les partenaires de jeu est importante car elle aide à la symbiose dans les combats et au développement de stratégies facilitant la victoire. » Pour compléter ces propos, nous pouvons de nouveau citer le mémoire de Thomas Alban (2018). Il montre que lorsque la victoire et les prises de décision sont en jeu, la communication doit s'effectuer à l'oral pour favoriser son efficacité et sa rapidité. En d'autres termes, les joueurs doivent adopter une stratégie optimale afin d'obtenir une meilleure coordination et une rapidité d'échange d'informations pour ainsi éventuellement atteindre une meilleure synergie entre eux.

Une fois qu'il y a synergie dans un groupe, on peut parler de *team flow*, un concept nouveau que Joceran Borderie (2015) tente de définir dans sa thèse. Afin de comprendre ce concept il est nécessaire de comprendre ce qu'est le *flow* simple et quels en sont les enjeux. Il en donne la définition suivante : « État mental intrinsèquement gratifiant susceptible d'être vécu lors de la pratique de quasiment tout type d'activité, offrant des possibilités décuplées de créativité ou de performance sans fournir d'efforts particuliers. » La définition précise qu'il ne s'agit pas d'une expérience liée aux jeux vidéo, c'est pourtant un domaine qui s'y porte tout particulièrement puisque les jeux sont conçus pour satisfaire l'utilisateur et donc peut-être pour créer ce type d'expérience optimale. Pour sa définition du *flow*, l'auteur s'appuie principalement sur les travaux pionniers de Mihály Csikszentmihalyi (1990). Ces travaux permettent de faire émerger

deux types d'éléments liés au *flow*, à savoir les conditions nécessaires à l'apparition d'un moment de *flow* et les caractéristiques de l'état en lui-même.

Conditions pour atteindre le *flow* :

- But précis
- Équilibre Défi-Aptitude (ni trop difficile, ni trop facile)
- Retours clairs
- Concentration

Caractéristiques du *flow* :

- Perte de la conscience de soi
- Altération de la perception du temps
- Paradoxe du contrôle (éprouver un sentiment de contrôle sur ce qu'on vit sans chercher activement à exercer ce contrôle)
- Expérience autotélique (gratifiante)

Au cours de plusieurs expériences et études de cas, Joceran Borderie (2015) essaie donc de transposer cette définition du *flow* individuel sur ce que pourrait être un *team flow*, une expérience optimale vécue au même moment par plusieurs individus. Même s'il est possible que le *team flow* émerge lors de la pratique de nombreuses activités, notamment sportives, l'auteur se concentre tout particulièrement sur les jeux vidéo.

L'auteur montre une différence entre deux états d'expérience optimale vécue par plusieurs individus, le *co-active team flow* et le *interactive team flow*. Le premier ne nous intéresse pas pour la réflexion de notre mémoire puisqu'il s'agit de l'expérience optimale vécue lorsque des individus réalisent une action en présence les uns des autres, sans qu'il soit nécessaire d'interagir. Comme nous nous concentrons sur la communication entre les joueurs, l'expérience optimale qui nous intéresse est donc l'*interactive team flow*. Cet état apparaît lorsque plusieurs individus réalisent une tâche qui nécessite une certaine forme de coopération. L'auteur prend ici l'exemple d'un match de basket ou d'une chorale.

Puisque l'interaction et la coopération sont centrales dans le concept d'*interactive team flow*, l'auteur mentionne un autre concept très important pour ses recherches, la cohésion. La cohésion a un impact direct sur le bon fonctionnement des équipes : « La cohésion est le processus dynamique qui résulte en la tendance d'un groupe à rester uni dans la poursuite de ses objectifs instrumentaux et de la satisfaction des besoins affectifs de ses membres. » Joceran Borderie (2015) liste les quatre principaux facteurs de cohésion :

- Intégration opératoire du groupe : entité orientée vers la réalisation d'une tâche.
- Intégration sociale du groupe : perception du groupe comme unité sociale.
- Attractions individuelles opératoires pour le groupe : sentiment individuel à propos de sa participation personnelle dans la tâche, la productivité, les buts et objectifs du groupe.
- Attractions individuelles sociales pour le groupe : sentiments à propos de sa participation personnelle, acceptation et intégration au sein du groupe.

Ce phénomène de cohésion met l'accent sur l'aspect social d'une équipe : rassembler des personnes n'ayant rien à voir et ne se connaissant pas ne favorise pas l'émergence de l'état de *flow*. La sociabilité est inhérente aux jeux vidéo en ligne et cela place la communication entre les joueurs au cœur des performances en équipes et des supposées expériences optimales.

Joceran Borderie mène ensuite une expérience par rapport à l'interdépendance des joueurs lors de la réalisation d'une tâche. Il existe de nombreuses formes d'interdépendances et l'auteur les expose de la façon suivante :

- Interdépendance de but : les membres d'une équipe sont en interdépendance de but lorsqu'ils partagent des objectifs communs.
- Interdépendance de ressources : certaines ressources (matérielles ou informationnelles) sont partagées entre les membres de l'équipe, nécessitant d'eux la mise en place d'une forme de partage.

- Interdépendance de tâche : la progression de la tâche de chacun des membres de l'équipe est dépendante de celle des autres (que ce soit pour débiter, évoluer ou s'achever).
- Interdépendance des récompenses : ce type d'interdépendance définit le degré auquel la récompense d'un individu dépend de la performance de l'équipe ou de ses partenaires.
- Interdépendance des rôles : chaque membre possède un rôle spécifique qui permet la mise en place de synergies avec ceux des autres.

Après avoir mené une expérience sur des joueurs, certains jouant dans un mode de jeu avec une interdépendance forte et d'autres avec une interdépendance faible, l'auteur montre que le *team flow* apparaît seulement en cas d'interdépendance forte, lorsque les joueurs doivent coopérer et être capables d'agir en synergie.

Les caractéristiques du *team flow* selon le résultat des expériences seraient alors les suivantes :

Facteurs favorisant l'atteinte de l'état :

- But commun et précis
- Challenge équilibré
- Retour individuel et d'équipe
- Concentration

Caractéristiques de l'état :

- Sentiment de contrôle
- Expérience autotélique
- Ralentissement du temps
- Harmonie opérationnelle
- Sentiment de fusion
- Extase

On note que plusieurs aspects sont liés à la communication entre les joueurs, notamment les retours individuels et d'équipe qui viennent des autres membres. L'harmonie opérationnelle est également liée à la capacité des joueurs à s'organiser, ce qui passe la plupart du temps par la communication.

La thèse montre aussi que les joueurs experts sont plus susceptibles d'atteindre l'état de *team flow* parce qu'ils possèdent des modèles mentaux qu'ils sont capables d'appliquer selon la situation de jeu. Ces modèles mentaux agissent comme une sorte de script à suivre pour assurer le bon déroulement de l'action. L'existence de ces modèles mentaux explique pourquoi les joueurs ne sont pas toujours obligés de communiquer : ils savent quoi faire lorsqu'ils voient leurs coéquipiers agir. Cependant, il est impossible d'avoir des modèles mentaux pour toute situation de jeu. Les joueurs sont obligés d'improviser régulièrement et c'est dans ces moments de crises que la communication entre joueurs est cruciale. Ils doivent s'adapter le plus rapidement possible et mettre en place une nouvelle stratégie pour les mener vers la victoire.

Dans cette optique, Sarah Labelle et Marion Rollandin (2015) ont observé un travail permanent d'adaptation et de redéfinition entre les joueurs. Thomas Alban (2018) a aussi observé toute une stratégie d'adaptation des joueurs pour atteindre les objectifs du groupe. Parmi ces stratégies d'adaptation, il a observé l'invention d'un vocabulaire technique : « Du vocabulaire technique, des structures de phrases et même des pseudo langages sont créés par les communautés pour communiquer efficacement. Toutes ces normes doivent être apprises par un nouveau joueur pour être actif dans une communauté et s'intégrer dans les groupes de joueurs. » En parlant du jeu *Warframe*, il pense d'ailleurs que : « Il est possible de faire le parallèle avec l'apprentissage d'une langue étrangère avec des mots et des règles syntaxiques qu'il va falloir apprendre à maîtriser. » Selon ses observations, ces comportements d'adaptation vont varier en fonction des jeux, notamment concernant ce fameux vocabulaire technique, toujours dans une optique de jouer au mieux et de développer des stratégies de victoire collective.

Toutes ces normes lexicales sont bien ancrées dans les différents jeux et peuvent être difficiles à appréhender. Sarah Labelle et Marion Rollandin (2015) évoquent d'ailleurs le

fait que lorsqu'on débute dans un jeu, d'autres joueurs plus experts peuvent nous aider pour le découvrir et l'appréhender en donnant de leur temps et de leurs ressources pour continuer à faire avancer le groupe.

Thomas Alban (2018) pense, quant à lui, que : « Lorsque les joueurs commencent un nouveau jeu, ils doivent apprendre un vocabulaire technique spécifique pour être capables à la fois de comprendre en profondeur le jeu, mais aussi de communiquer avec les autres joueurs. » En parlant du jeu *Street Fighter*, il évoque un système assez compliqué à décrypter si le joueur n'a pas les bases de cette langue technique : « Pour échanger rapidement des informations, les joueurs ont développé leur propre système d'écriture de combos, rendant le partage beaucoup plus facile à grande échelle. Tout comme dans l'exemple précédent, il est demandé aux nouveaux joueurs de maîtriser ce système d'écriture pour pouvoir être actif dans les communautés et maîtriser le jeu un minimum. » Il a également étudié le jeu *Starcraft* qui montre la place importante que peuvent prendre les normes de communication, les niveaux de technicité et les langages ou vocabulaires spécifiques : « Les prises de décisions sont cruciales et les débuts de parties sont l'objet de routines particulières pour éviter de perdre du temps ou des ressources. Les « *Builds* » sont une liste d'actions que le joueur doit effectuer en début de partie en fonction de différentes variables (ressources, nombres d'unités, choix de l'adversaire). De la même manière que les combos dans *Street Fighter V*, beaucoup de joueurs réfléchissent sur les meilleurs *Builds* et partagent leurs réflexions ou leurs trouvailles. Pour communiquer, les joueurs ont mis en place un système de notation où les actions effectuées sont écrites les unes à la suite des autres. Sans expliquer le système de notation comme dans les deux exemples précédents, il est important de remarquer le nombre de termes techniques propre à un seul *Build*. Si l'on prend en compte tout le jargon technique, il n'est pas étonnant de voir que les joueurs créent des lexiques et des dictionnaires pour aider d'autres joueurs à mieux comprendre le jeu (360 termes différents qu'il est utile de maîtriser). » Thomas Alban pense que ces lexiques constitués par les joueurs pour toutes les raisons évoquées font partie d'un processus d'apprentissage et favorisent une communication inédite au sein des communautés : « Pour chaque jeu, il est possible de différencier un lexique propre et un lexique partagé. Le lexique propre réfère au vocabulaire et règles syntaxiques exclusifs

au jeu joué tandis que le lexique partagé peut être mobilisé sur plusieurs jeux. Chaque apprentissage peut donc être partiellement transposé dans d'autres jeux, mais à chaque changement de jeu, un nouvel apprentissage est nécessaire. Les joueurs, en plus de partager des expériences de jeu, vont donc partager une façon de communiquer et un vocabulaire technique propre aux communautés dans lesquelles ils évoluent. » Selon lui, l'apprentissage du vocabulaire et de la façon de jouer se fera alors par la pratique du groupe ou de la communauté et par la propre expérience du joueur.

Le domaine du jeu vidéo faisant partie du domaine de l'informatique, lui-même marqué par des anglicismes et un jargon spécifique, les joueurs de jeux vidéo en ligne seraient alors amenés à s'adapter au quotidien à un univers dominé par l'anglais. Ils le feraient pour diverses raisons : faire partie de la communauté du jeu, s'entraider pour faire avancer l'ensemble de l'équipe, être en harmonie avec les autres joueurs et ainsi favoriser la cohésion et donc satisfaire les objectifs de tous. Cette adaptation passerait entre autres par le langage employé lors de la communication avec les autres joueurs, un langage qui doit être compris de toute la communauté. L'appréhension et l'apprentissage de ce vocabulaire technique, parfois hermétique, ne se fait a priori pas seul, les autres joueurs étant disposés à aider. Les études que nous avons pu rassembler et analyser nous permettent ainsi de saisir une partie des réactions des joueurs face à la communication stratégique. Cependant, nous ne pouvons saisir l'entièreté du phénomène qu'après une étude approfondie du terrain, que nous allons mener en tant que joueuses mais aussi terminologues.

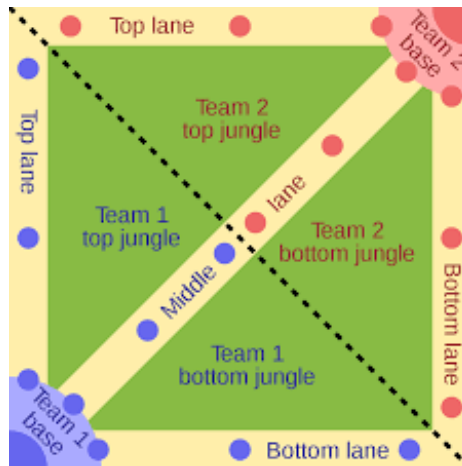
4. Terrain

Pour notre étude de terrain, nous avons décidé de nous concentrer sur un échantillon restreint de jeux en ligne afin de pouvoir mener une étude pertinente sans se laisser dépasser par la quantité. Comme nous l'avons précisé précédemment, nous sommes toutes les quatre des joueuses et nous avons donc sélectionné des jeux avec lesquels nous avons des affinités. Ce sont également des jeux ayant une communauté de joueurs très importante, nous procurant ainsi davantage de matière pour notre étude. *League of Legends*, *World of Warcraft* et *Overwatch* sont des jeux qui ont été initialement créés en anglais et qui sont joués dans le monde entier. Nous avons fait le choix d'intégrer *Dofus* à notre étude ; il s'agit d'un jeu français avec une communauté de joueurs majoritairement francophone, qui n'exclut pas pour autant les joueurs étrangers. Ce dernier choix nous permet d'approfondir notre étude et d'observer le comportement communicatif des joueurs francophones dans un milieu français. Ci-dessous, vous trouverez une présentation des quatre jeux étudiés et leur fonctionnement détaillé, pour mieux comprendre le besoin de communication entre joueurs qu'ils font émerger.

4.1. *League of Legends*

League of Legends (LoL) est un jeu de type *MOBA** (*Multiplayer Online Battle Arena*), littéralement traduit par « arène de bataille en ligne ». Les joueurs s'affrontent à deux équipes de cinq champions* sur une « *map* »⁴ (carte) constituée de trois voies : la « *toplane* »* [/' tɒ pleɪ n/], en haut, la « *midlane* »* [/' mɪ dleɪ n/], au centre, et la « *botlane* »* [/' bɒ tleɪ n/], en bas. Entre ces voies se trouve une forêt appelée la « *jungle* » [/' dʒ ʌ ŋgə l/]. Les joueurs choisissent au préalable la voie qu'ils veulent défendre en se mettant d'accord avec le reste de l'équipe.

⁴ Voir fiche terminologique n° 18



Représentation schématique de la carte « Faille de l'invocateur », source : Wikipédia

Dans chaque équipe, un joueur doit aller sur la *toplane*, un joueur dans la *jungle*, un sur la *midlane* et deux joueurs sur la *botlane*. L'objectif est de défendre ces trois voies qui sont parsemées de « *turrets* »* (tourelles) et qui mènent à la base de chaque équipe (le Nexus*), située aux extrémités de la carte. Pour détruire les tourelles sur leurs lignes, les joueurs de chaque équipe sont aidés de petits personnages contrôlés par l'ordinateur (les « sbires » ou « *minions* »*). En tuant les sbires et en détruisant les tourelles de l'équipe adverse, les joueurs gagnent de l'argent dans le jeu (des « *golds* »*). Cet argent fictif leur sert à acheter des « *items* »* (objets) qui vont les aider à renforcer leurs caractéristiques (résistance*, magie*, mana*, points de vie, dégâts*) à travers l'achat de « *stuff* »⁵ (équipement) et autres objets. La partie se termine lorsque l'une des deux équipes parvient à détruire toutes les tourelles sur l'une ou plusieurs des voies et atteint le Nexus* de l'autre équipe puis le détruit.

Tout comme pour un sport d'équipe (*LoL* fait d'ailleurs partie des jeux dits de *e-sport*), il ne s'agit pas seulement d'avoir de bonnes capacités et de savoir les utiliser. La cohésion et la communication sont des éléments indispensables pour mener son équipe à la victoire.

⁵ Voir fiche terminologique n° 27

Chaque champion a des « *abilities* »* (caractéristiques) qui lui sont propres, ce qui va déterminer son rôle dans la « *game* »⁶ (partie). Certains champions sont spécialisés dans l'utilisation de « *spells* »⁷ (sorts) et d'attaques pour faire des dégâts* (*DPS*)⁸ tandis que d'autres utilisent des sorts pour soigner leurs alliés (*heal*)⁹ et que certains (*tank*)¹⁰ sont très résistants et sont là pour protéger les autres. À noter tout de même que chaque champion, quel qu'il soit, dispose au minimum d'une attaque et d'un « *autohit* »* (autoattaque) qui lui servent à causer des dégâts aux adversaires et permettent d'aider les *DPS* à éliminer les joueurs en face. Chaque objet, quant à lui, a une utilité qui lui est propre et plus ou moins adaptée à tel ou tel champion. En effet, les champions qui utilisent de la magie et des sorts auront par exemple besoin d'objets qui augmentent ces caractéristiques, les champions qui sont « *tanky* »* (résistants) auront besoin d'objets qui augmentent leurs points de vie et leur résistance, et ainsi de suite.

Sur la *botlane* se trouvent idéalement un « *carry* ¹¹ *AD* »*, champion qui utilise les dégâts bruts et un *support*¹² (qui pourra aussi faire des dégâts). Sur la *toplane*, on retrouve de tout, mais surtout des champions qui sont résistants et font beaucoup de dégâts. Pour sa part, la *midlane* est souvent composée de champions « *AP* »* qui utilisent la magie pour faire des dégâts. Le « *jungler* »* sera amené à aller dans les zones autour des voies, seul ou avec son équipe, afin de récupérer des « *buffs*¹³ » (bonus), servant à augmenter les caractéristiques des joueurs. Il ne défend pas de voie en particulier mais va sur toutes les voies dès qu'il le peut pour aider ses « *teammates* »* (coéquipiers). Il laisse parfois les bonus à ses coéquipiers mais c'est généralement lui qui les prend pour être plus apte à les aider à défendre leur voie et à éliminer les adversaires. Il s'agit de la composition d'équipe optimale, aussi appelée la « *métagame*¹⁴ ».

⁶ Voir fiche terminologique n° 10

⁷ Voir fiche terminologique n° 26

⁸ Voir fiche terminologique n° 7

⁹ Voir fiche terminologique n° 13

¹⁰ Voir fiche terminologique n° 29

¹¹ Voir fiche terminologique n° 4

¹² Voir fiche terminologique n° 28

¹³ Voir fiche terminologique n° 3

¹⁴ Voir fiche terminologique n° 19

Même si les joueurs sont censés défendre chacun leur voie, ils sont souvent amenés à se regrouper sur celle d'un autre duo ou sur la *midlane* pour défendre leurs coéquipiers et leurs voies. Les joueurs s'affrontent donc à 2 contre 2 et 1 contre 1 lorsqu'ils restent sur leurs voies mais il arrive que l'une ou l'autre équipe soit en infériorité ou en supériorité numérique.

Au fur et à mesure de la partie, les joueurs vont non seulement pouvoir acquérir des objets et des bonus en éliminant des sbires et des joueurs adverses ainsi que des *mobs** (monstres) sur la carte mais ils vont aussi gagner de l'expérience (*xp*¹⁵) et donc des *levels*¹⁶ (niveaux). Ce gain d'expérience et de niveau augmentera d'autant plus leurs statistiques* de base et leur permettra de débloquent de nouveaux *spells*. Tous les joueurs finissent par débloquent quatre sorts et attaques au bout du niveau 6 et peuvent les améliorer à chaque gain de niveau.

Chaque attaque a une fonction bien différente et permet, en fonction des champions, de se protéger, de procurer des soins ou bien de faire des dégâts. Les joueurs doivent donc améliorer leurs attaques en fonction des besoins de leur champion et de leur équipe. La quatrième et dernière attaque débloquent par les joueurs est très spéciale : il s'agit de l'*ultimate** (ulti). C'est une attaque très puissante qui fait souvent beaucoup de dégâts ou de soins. Une fois utilisée, chaque attaque a un certain temps de recharge avant de pouvoir être utilisée de nouveau. L'*ultimate* a un temps de recharge plus élevé que les autres car elle est plus puissante. Il faut donc l'utiliser à bon escient et ne pas la gâcher car elle est vraiment indispensable pour aider l'équipe. Tous ces éléments mis bout à bout contribuent donc à la possible victoire de l'équipe.

4.2. *World of Warcraft*

World of Warcraft (WoW) est un MMORPG, ou jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. Il s'agit d'un *open world** à l'intérieur duquel se trouvent des instances*.

¹⁵ Voir fiche terminologique n° 30

¹⁶ Voir fiche terminologique n° 15

Les instances sont des parties du jeu qui sont fermées, comme des bulles. Il est possible de quitter temporairement l'instance, généralement pour changer son équipement ou le réparer, car cela n'est pas toujours possible lorsqu'on est à l'intérieur. Les instances sont divisées en deux types : les donjons* et les *raids**. La différence se situe dans le nombre de joueurs qui composent le groupe d'instance (5 pour les donjons et entre 10 et 40 pour les *raids*) ainsi que dans le niveau des *mobs** et des *boss** rencontrés, généralement plus élevé dans les *raids*, justifiant un nombre de joueurs nécessaires plus important.

Les joueurs évoluent dans l'instance d'un point A (point de *spawn**/*respawn*¹⁷) à un point B (salle dans laquelle se trouve l'ennemi le plus puissant ou *boss* de fin) en combattant des ennemis faibles, les *mobs*, et forts, les *boss*, qui sont bien moins nombreux.

Une équipe de donjon est constituée d'un *tank* qui encaissera les dégâts, de trois *DPS* qui feront des dégâts, et d'un *heal* qui soignera ses coéquipiers.

Les joueurs du groupe discutent entre eux avant de commencer le donjon pour décider d'une approche :

- *rush** : ne tuer que les *boss* afin de finir l'instance rapidement, le but étant principalement de gagner une récompense rare ;
- *clear** : tuer tous les ennemis, généralement pour récupérer de l'expérience et gagner des niveaux.

La stratégie nécessaire pour vaincre le *boss* final peut être décidée par les joueurs avant ou pendant l'instance, ou être tirée d'un guide. Les guides sont écrits (et parfois traduits) par des joueurs expérimentés de la communauté qui ont eu l'occasion de finir les instances un grand nombre de fois, suffisamment pour connaître les attaques de tous les *boss* d'un donjon et la manière optimale d'en venir à bout.

¹⁷ Voir fiche terminologique n° 25

La logique des *raids* est similaire si ce n'est que le nombre d'ennemis et de joueurs est plus grand et que les récompenses peuvent être plus intéressantes.

Une instance est terminée lorsque le *boss* de fin est vaincu. Les joueurs récupèrent alors les récompenses puis quittent l'instance pour retourner dans le monde ouvert. Ils sont alors libres de réaliser des quêtes principales, qui permettent d'avancer dans l'histoire du jeu, ou secondaires, qui leur font gagner entre autres de l'expérience, mais aussi de commercer, d'explorer, de compléter leurs Hauts Faits ou autre activité de leur choix.

4.3. *Overwatch*

Overwatch est un jeu de tir à la première personne (*FPS**), où deux équipes de six joueurs s'affrontent. Chaque joueur a un rôle bien précis ; ainsi il y a deux *tanks*, deux *DPS*, et deux *healers*. Il est important de bien se positionner pour éviter de mourir inutilement : les *tanks* sont sur la *frontline** (ou ligne de front) pour encaisser les dégâts, voire dans les lignes ennemies pour déstabiliser les adversaires ; puis viennent derrière les *DPS*, faisant régulièrement des incursions rapides dans les lignes ennemies pour affaiblir et achever les ennemis ; et enfin les *healers* qui constituent la *backline** (ou l'arrière-garde) et assurent les arrières de leurs coéquipiers. Il faut noter qu'il est possible de choisir parmi une dizaine de personnages pour chaque rôle, et que le positionnement va varier selon le personnage choisi. Par exemple, pour les *DPS* : les *snipers** sont toujours derrière, en hauteur, les *flankers** assaillent l'adversaire par les côtés avant de revenir derrière les *tanks*, et les *hitscans** restent entre les *tanks* et les *healers*.

Il existe plusieurs modes de jeu, dont quatre principaux : attaque, attaque/escorte, escorte et contrôle, comme répertorié sur le Wiki d'*Overwatch* :



Attaque : Les attaquants doivent capturer une série d'objectifs ; les défenseurs tentent de les en empêcher jusqu'à la fin du temps imparti.

Attaque/Escorte : Les attaquants commencent par capturer un convoi, avant de l'escorter jusqu'à sa destination pendant que les défenseurs tentent de les en empêcher.



Escorte : Les attaquants doivent escorter un convoi jusqu'à sa destination pendant que les défenseurs tentent de les en empêcher.

Contrôle : Deux équipes s'affrontent pour la capture et le contrôle d'un seul objectif à la fois. La première équipe qui gagne deux manches remporte la partie.



Chaque mode requiert donc une stratégie différente. Les équipes attaquantes veulent être le plus offensives possible pour faire tomber les défenseurs, tandis que les équipes en défense ont pour objectif d'être les plus résistantes possible.

Chaque fois qu'un joueur est éliminé, il doit attendre quelques secondes avant de réapparaître au point de *spawn*. Pendant ce temps, son équipe se retrouve en désavantage numérique. Il est donc parfois préférable de se replier (ou de « *back* ») pour éviter d'autres morts et donc un temps d'attente supplémentaire.

Enfin, chaque personnage possède des *spells* (ou capacités) qui lui sont propres. Après les avoir utilisés, le joueur doit attendre quelques secondes avant qu'ils se rechargent. Il est donc plus vulnérable à ce moment-là, et l'adversaire peut en profiter pour attaquer. Après un certain temps, « *l'ult* » (ou capacité ultime) se débloque, permettant au joueur qui l'active d'infliger énormément de dégâts aux adversaires, de procurer énormément de soins ou de résistance* à son équipe pendant une dizaine de secondes, action qui peut souvent renverser le cours du combat. Il est très important de l'utiliser au bon moment à cause de son temps de chargement très long.

Le dernier point stratégique d'*Overwatch* est le fait que les joueurs peuvent changer de personnage (mais non pas de rôle) chaque fois qu'ils se retrouvent au point de *spawn*. Il est important de s'adapter à la composition de son équipe, certains « *combos* »* de personnages étant dévastateurs ensemble, mais également à celle de l'équipe adverse, chaque personnage pouvant plus ou moins être contré (on parle alors de « *counter* »* un personnage, ou tout simplement de personnage « *counter* »).

La communication et la coopération entre les joueurs sont un élément clé de toutes ces stratégies, d'où la nécessité de comprendre et développer un vocabulaire spécifique au jeu qui s'acquiert au fil des parties ou en regardant des vidéos d'autres joueurs.

Les joueurs peuvent communiquer à l'écrit dans le chat ou à l'oral par micro. L'anglais étant la langue privilégiée, il est important de se tenir au fait des termes employés dans la version originale. Un exemple simple mais révélateur des problématiques susceptibles de se poser est la traduction des noms des héros. Certains noms ont été traduits en français (Mercy devient Ange, Widowmaker devient Fatale, ou encore Junkrat se transforme en Chacal), ce qui n'a pas manqué d'être relevé par la communauté française de joueurs.

4.4. *Dofus*

Contrairement aux autres jeux que nous avons choisis, *Dofus* est un jeu développé par un studio français, Ankama. La communauté présente est donc très majoritairement francophone. Le jeu a été traduit et il existe des serveurs créés spécialement pour accueillir les communautés non francophones : un serveur dit international, deux serveurs espagnols et un serveur portugais. C'est un jeu qui fonctionne avec un abonnement, c'est-à-dire que certaines zones sont réservées aux joueurs abonnés. Il est impossible de progresser jusqu'à la fin du jeu sans être abonné.

Dofus n'est pas un jeu auquel l'on doit forcément jouer en équipe. Il devient cependant presque impossible de progresser seul à partir d'un certain niveau. Au début du jeu, le joueur choisit une classe qui correspond à son type de jeu : *tank*, *heal*, et *DPS* entre

autres. Même si le joueur choisit une classe qui ne correspond pas à son type de jeu, cela ne l'empêchera pas de jouer comme il l'entend mais son personnage sera moins puissant. Une fois en jeu, le joueur est dans un monde ouvert divisé en cartes qui font la taille de l'écran. Il se déplace entre elles pour réaliser des quêtes qui lui sont données par les PNJ¹⁸ rencontrés au fil du jeu. Il peut s'agir de quêtes d'exploration, de récupération de ressources ou de combats. Le but du joueur est d'atteindre le niveau 200. Il commence le jeu au niveau 1 et doit récupérer de l'expérience pour monter de niveau et améliorer ses statistiques. Il y a deux manières de récupérer de l'expérience : combattre les différents *mobs* et réaliser des quêtes. L'équipement est également très important parce qu'il permet de *booster** les statistiques du personnage, d'augmenter son *HP** par exemple. Lorsqu'on équipe son personnage, on parle de panoplie : le joueur peut équiper une cape, un chapeau, des bottes, une ceinture, une amulette et deux anneaux qui lui serviront à améliorer ses caractéristiques et être meilleur au combat.

La phase de combat se déroule sur la carte où il a été lancé. Le joueur a différentes options de placement pour commencer le combat en fonction des cartes, plus ou moins éloignées des *mobs*. Ce placement se fait sur une grille qui divise la carte en cases, grille qui restera visible pendant tout le combat, permettant au joueur de penser sa stratégie. Le placement est stratégique : un joueur qui possède des attaques avec beaucoup de *PO** (portée de l'attaque) a tout intérêt à s'éloigner du *mob*, à l'inverse d'un joueur qui favorise le *CaC** (corps à corps). Les combats se déroulent au tour par tour, c'est-à-dire que les entités présentes dans le combat jouent les unes après les autres. À noter que les créatures les plus puissantes jouent en premier, ainsi ce n'est pas toujours le joueur qui commence. Pendant son tour, le joueur dispose de *PA** (points d'action) qui lui sont nécessaires pour lancer un sort, ainsi que de *PM** (points de mouvement) qui lui permettent de se déplacer. Certains sorts demandent plus de *PA* que d'autres. Les sorts ont des *PO**, ou portée d'attaque, c'est-à-dire que le joueur peut les lancer dans un certain rayon de cases autour de lui. Certains sorts infligent des dégâts et des malus sur plusieurs tours. Il est possible de retirer des *PA*, *PM* et *PO* à son adversaire.

¹⁸ Voir fiche terminologique n° 22

Le mode de jeu *PvP** est très populaire chez les joueurs *HL**, les joueurs haut niveau, c'est-à-dire ceux qui sont au moins au-dessus du niveau 100. Un combat contre un autre humain demande beaucoup plus de stratégie que les combats classiques contre les *mobs*. Cela permet de jouer les personnages avec plus de finesse et d'utiliser des mécaniques de jeu qui ne sont pas pertinentes dans les combats classiques, jugés trop faciles. Il est possible de prendre part à des guerres de guildes, qui opposent les joueurs appartenant à des guildes différentes. Il y a également une guerre entre deux villes du jeu, Bonta et Brâkmar, qui oppose les habitants de ces deux villes. Le joueur peut décider de rejoindre l'un des deux camps lorsqu'il le souhaite.

Il y a un autre aspect du jeu qui développe considérablement la communication entre les joueurs même si on ne peut pas vraiment qualifier cela de stratégie : le commerce. En effet, il est possible de s'échanger et de vendre les objets que l'on récupère au fur et à mesure de son avancée dans le jeu. Le commerce est très développé : il y a de véritables négociations, par exemple pour les objets presque uniques qui coûtent très cher. Les joueurs peuvent également choisir un métier qui leur permettra de produire des objets d'artisanat (des panoplies par exemple) ou des ressources (du pain qui permet de regagner son *HP* rapidement). Ce système de métiers permet aux joueurs de générer de l'argent virtuel appelés des « kamas », qu'ils investissent dans d'autres objets, rendant les échanges très importants dans le jeu. Il est d'ailleurs possible d'acheter de l'abonnement au jeu avec la monnaie fictive du jeu. Ainsi les joueurs ont tout intérêt à gagner de l'argent dans le jeu plutôt que d'en dépenser dans la vraie vie.

Afin d'analyser ces quatre jeux vidéo, il nous a fallu penser une méthodologie adaptée, consistant à nous rendre sur le terrain. Ainsi, nous avons constitué un corpus suffisamment varié de conversations, guides et tutoriels, sur lesquels nous avons réalisé des extractions terminologiques dont il nous faudra analyser les résultats.

5. Méthodologie

5.1. Notre corpus

Pour analyser de manière plus efficace la communication entre les joueurs francophones dans le cadre des jeux étudiés, nous avons décidé de constituer un dictionnaire terminologique regroupant les termes phares utilisés par ces joueurs.

Afin de récolter, d'extraire et d'analyser la terminologie utilisée dans ce type de communication, nous avons constitué les corpus de textes suivants :

Type de document	Tailles des corpus	
	Nombre de textes	Nombre de mots
Transcriptions de vidéos	7	22480
Tutoriels	1	593
Guides	4	10150
TOTAL	12	33223

Tableau récapitulatif du contenu des corpus

Parmi les transcriptions de vidéos, nous avons la vidéo d'une finale québécoise de *League of Legends* commentée par deux spécialistes (commentateurs d'e-sport), ce qui nous permet d'avoir un aperçu de la communication entre deux personnes qui sont à la fois joueurs eux-mêmes et experts dans les règles et les enjeux de ce jeu. Nous avons croisé ce type de communication avec deux vidéos de joueurs en train de partager leur écran pendant qu'ils jouent : un joueur qui joue à *League of Legends* avec quatre coéquipiers et un joueur qui joue à *World of Warcraft* avec une amie. Ce type de vidéos nous a permis de cerner la communication utilisée entre les joueurs en pleine action et dans une configuration de coopération en équipe pour atteindre la réussite. Nous avons également intégré la vidéo d'un *streamer* qui explique le vocabulaire spécifique qu'il utilise lors de ses sessions de jeu à un public qui ne connaîtrait pas le jeu. Cela nous permet d'avoir des définitions, plus ou moins précises, mais directement données par un joueur, personne la plus à même de comprendre le sens des termes. Nous avons également retranscrit des vidéos du jeu *Overwatch*, toutes deux faites par le même

joueur. Dans l'une il parle des nouveaux *skins*¹⁹ disponibles sur le jeu et dans l'autre de changements liés aux armes et aux personnages dans le jeu. Ces vidéos nous donnent accès à davantage de vocabulaire technique, concernant *Overwatch* cette fois. Enfin, nous avons aussi choisi de transcrire l'une des vidéos explicatives des bases de *League of Legends*, qui s'apparente à un tutoriel oral. Ces vidéos ont été mises en ligne par les créateurs du jeu, nous donnant ainsi l'opportunité d'étudier le langage stratégique utilisé par des sources « officielles », qui peut différer et être plus vulgarisé que le langage utilisé par les joueurs.

Nous avons aussi fait le choix d'intégrer des guides et des tutoriels écrits, adressés aux joueurs débutants ou qui souhaitent perfectionner leur style de jeu. Il y a au total un tutoriel sur *Dofus* et quatre guides dont deux sur *League of Legends*, un sur *World of Warcraft* et un sur *Dofus*. Ce type de texte fait appel au vocabulaire stratégique qui est utilisé dans le jeu puisqu'il est primordial de comprendre à quoi les termes font référence pour saisir les différentes stratégies exposées.

Finalement, nous avons aussi fait appel à notre expérience en tant que joueuses. En effet, nous avons mené une observation participante afin d'expérimenter en tant que joueuses les situations de communication dans les jeux étudiés. Pour compléter notre expérience, nous avons également mené des entretiens informels auprès de connaissances. Cette méthodologie est très répandue dans les travaux actuels de recherche sur les jeux vidéo et nous a permis de nous approprier notre terrain plus facilement en faisant une véritable incursion dans notre domaine de recherche.

5.2. Outils utilisés

Afin de mener à bien l'analyse de notre corpus, nous avons eu recours à plusieurs outils, chacun ayant sa spécificité et son utilité.

¹⁹ Voir fiche terminologique n° 24

Pour retranscrire les vidéos, nous avons utilisé l'application **oTranscribe**. Nous nous sommes vite rendu compte que retranscrire une vidéo demandait du temps, et que nous étions amenées à faire de nombreuses pauses dans la vidéo. Pour accélérer le processus, nous nous sommes donc tournées vers ce logiciel dédié. Il est possible de choisir la vitesse de lecture de la vidéo (la mettre en vitesse 0,25, par exemple, permet de faire moins de pauses), faire des pauses ou insérer des *timecodes* (indications temporelles) grâce à des raccourcis clavier. Tout cela nous a fait gagner du temps pour les retranscriptions.

Pour extraire les termes, nous avons utilisé deux applications web. Tout d'abord, nous avons utilisé **TermoStat**. Cet outil nous a été utile pour extraire les termes revenant le plus souvent dans les retranscriptions de vidéos ainsi que dans les guides et tutoriels écrits des différents jeux étudiés. Nous avons compilé nos douze extraits de textes et de transcriptions francophones. Avant toute extraction, nous avons nettoyé les corpus en supprimant les signes de ponctuation, la majorité des pseudonymes* et des noms de personnages afin d'avoir une meilleure visibilité et des résultats plus significatifs et représentatifs de la terminologie utilisée par les joueurs.

Nous avons également utilisé l'outil **AntConc** pour compléter l'extraction et l'analyse des termes récurrents de nos corpus. Il nous a permis de mettre en évidence les contextes d'usage de chaque terme et de nous donner un meilleur aperçu de la graphie des termes ainsi que de leur utilisation.

Ces deux outils d'extraction terminologique nous ont donc servi à repérer les termes qui sont fortement utilisés par les joueurs francophones, à les comparer avec ceux qui sont utilisés par les joueurs anglophones. Ils nous ont également permis de sélectionner les termes qui nous paraissaient les plus intéressants à traiter dans notre dictionnaire terminologique. Nous avons même pu remplir nos fiches terminologiques en utilisant ces deux outils pour nous aider à voir les contextes d'usage et les collocations des termes choisis. Ces outils nous ont finalement permis de corroborer certaines de nos hypothèses et de confirmer des formulations que nous avons observées en tant que joueuses.

Une fois nos termes extraits, nous avons utilisé le logiciel **CMAP tools** pour créer une CMAP, c'est-à-dire une carte conceptuelle des termes qui sont ressortis dans notre corpus et établir des relations entre eux.

Pour communiquer entre nous et travailler au mieux, nous avons privilégié plusieurs outils. Tout d'abord **Google Docs** sur lequel nous avons rassemblé l'ensemble des documents en lien avec le mémoire dans un dossier sur le Google Drive afin que chacune puisse travailler simultanément et avoir accès à la dernière version des documents à tout moment. Cela nous a aussi permis de partager notre avancement avec notre directrice de mémoire puisque l'accès à ce dossier lui est également possible.

Ensuite, nous avons utilisé l'outil de discussion de Facebook, **Messenger** pour la communication rapide. C'est un outil très facile d'utilisation que nous consultons tous les jours. Ainsi, il est facile de se tenir au courant de l'avancement de chacune et d'organiser les prochaines réunions.

Après la fin des cours, les réunions en présentiel étant devenues impossibles, nous nous sommes donc dirigées vers la plateforme de discussion **Discord**. C'est un outil qui fonctionne sous forme de serveur et qui permet de discuter de vive voix sur des canaux vocaux. C'est également la plateforme de discussion la plus répandue dans le monde du jeu vidéo, ainsi elle était toute désignée pour ce travail. En revanche, les réunions avec notre directrice de mémoire avaient lieu sur **Teams**, l'outil de Microsoft.

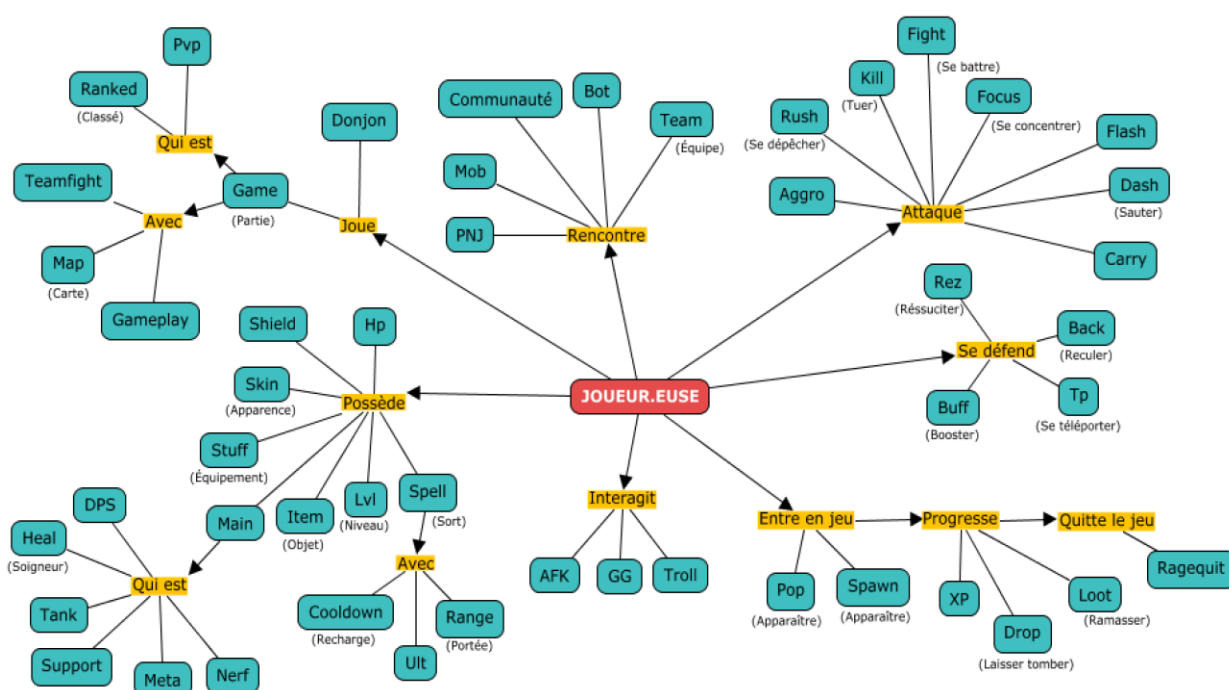
Enfin, tous les éléments graphiques de ce travail de recherche, c'est-à-dire le poster, les fiches terminologiques et les différents éléments que nous avons intégrés au mémoire lui-même ont été réalisés sur l'outil en ligne **Canva**. C'est un outil très intuitif, gratuit et facile d'utilisation.

5.3. Relevé terminologique

À partir de notre corpus, nous avons finalement pu extraire des termes pertinents afin de constituer notre dictionnaire terminologique. Nous avons traité des termes

5.4. Mise en relation des termes

Ce relevé terminologique a donc donné lieu à la construction d'un schéma réalisé avec le logiciel CMAP. Nous avons ainsi pu établir des relations entre nos termes, de cette manière :



La réalisation de cette CMAP nous a permis de remarquer que, sans surprise, le joueur est au centre de tous nos termes. On remarque aussi que seulement trois termes sont en français : « communauté », « donjon » et le sigle « PNJ », pour « personnage non-joueur ». L'anglais est donc largement majoritaire alors que le corpus est composé de textes en français. On note également que de nombreux sigles et abréviations sont utilisés par les joueurs lorsqu'ils communiquent.

Les termes de notre corpus peuvent être divisés selon les actions du joueur. Nous avons choisi d'intégrer les liens suivants :

- Joue

- Rencontre
- Attaque
- Se défend
- Progresse
- Quitte le jeu
- Entre en jeu
- Interagit
- Possède

Ces liens principaux nous permettent d'articuler presque tous nos termes. Des liens comme « joue » ou « possède » décrivent des actions que le joueur réalise seul. En revanche, on observe que des relations comme « rencontre », « attaque », « se défend » et « interagit » constituent des interactions du joueur avec d'autres joueurs ou bien avec l'environnement de jeu (monstres et personnages non-joueurs). Les liens « entre en jeu », « progresse » et « quitte le jeu » témoignent quant à eux d'un traitement chronologique des actions du joueur lorsqu'il est en jeu.

On remarque également que certains termes apportent des précisions : nous avons donc eu besoin de liens comme « avec », « qui est » et « qui a ». Nous avons intégré des traductions à titre indicatif afin de faciliter la compréhension d'un lecteur qui ne serait pas familier du jargon des jeux vidéo.

5.5. Constitution des fiches terminologiques

À la suite de ce relevé terminologique et de la mise en relation des termes, nous avons réalisé trente fiches terminologiques parmi les cinquante termes techniques repérés. Vous pouvez trouver ci-dessous notre fiche terminologique du terme « AFK » :

1 – AFK [æfka] (Utilisation du sigle anglais)
Adjectif (sigle, expression)
Définition : Indication donnée par un joueur pour signifier qu'il s'éloigne de son ordinateur et devient donc indisponible, même s'il est connecté.
Contexte d'usage :
1- « Je suis **AFK** 2 minutes, je dois aller aux toilettes. Je reviens ! »
2- « On a perdu car il était **AFK** pendant toute la partie. »
Équivalent : Away from keyboard
Note de traduction : La traduction littérale « loin du clavier » n'est jamais utilisée.
Concurrent : Absent, abs
Collocation : Être **AFK**, **AFK** brb
Note linguistique : AFK est utilisé comme un adjectif par les joueurs francophones. Autre forme : afk. Ce terme est souvent employé avec l'expression « BRB » (« be right back » ou « je reviens vite »), pour indiquer qu'il n'y a pas pour longtemps.

Fiche terminologique n° 1 pour le terme « AFK »

Nous avons pris en compte plusieurs éléments dans nos fiches terminologiques afin qu'elles soient le plus complètes possible :

Tout d'abord, nous avons mis le **terme vedette** accompagné de sa **prononciation phonétique** et de **l'origine de sa formation**. Nous avons sélectionné les prononciations en phonétique anglaise britannique lorsqu'il s'agissait de termes pour lesquels la prononciation anglaise est conservée par les joueurs francophones. À l'inverse, lorsque

nous avons observé une francisation de la prononciation de termes d'origine anglaise, nous avons précisé la prononciation avec la phonétique française.

Nous avons ensuite la **définition** du terme. Nous avons parfois utilisé des définitions déjà rédigées par d'autres joueurs ou bien par les créateurs des jeux vidéo étudiés. Dans certains cas, nous avons aussi dû créer des définitions d'après notre propre expérience de joueuses mais aussi en nous inspirant de différentes sources traitant du terme sans en donner une définition précise.

Des **notes techniques** viennent ensuite compléter les définitions et apporter des précisions sur le sens du terme vedette.

Les **contextes d'usage** donnent quant à eux un aperçu des phrases dans lesquelles nos termes vedettes peuvent être utilisés. Nous avons essayé, dans la mesure du possible, de trouver deux contextes d'usage différents ne provenant pas de la même source afin d'avoir plus de matière à analyser. Les contextes d'usage sont principalement tirés de notre corpus. Nous avons également retranscrit des phrases issues du chat de nos jeux.

En raison de leur nature de termes importés de l'anglais ou de sigles, nous avons jugé nécessaire de présenter les **équivalents** de nos termes vedettes. Il s'agit soit des traductions en français, lorsqu'elles existent, soit des équivalents des différents sigles.

La **note de traduction** a pour but d'accompagner ces propositions d'équivalents et de préciser leur usage.

Ensuite viennent les **termes concurrents**, c'est-à-dire les termes qui sont aussi utilisés par les joueurs mais dans une moindre mesure. Ils peuvent également ne pas recouvrir tout à fait les mêmes réalités que le terme vedette.

Les **collocations** nous montrent les expressions et les mots qui accompagnent le plus souvent nos termes vedettes. Il peut s'agir de verbes ou bien de groupes nominaux.

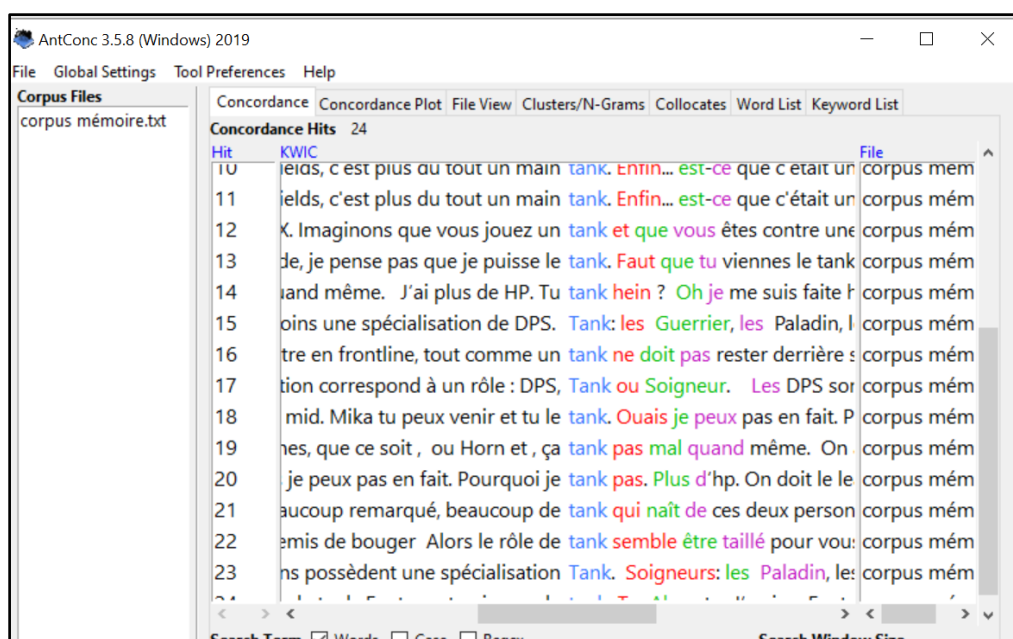
Nous avons ajouté une catégorie peu commune dans les fiches terminologiques : les **dérivés**. Il nous semble pertinent et intéressant d'analyser les termes dérivés de nos

termes vedettes. En effet, bon nombre de nos termes sont parfois francisés et conjugués à la française ou bien sont agrémentés de préfixes pour signifier le contraire par exemple.

Notre dernière catégorie, la **note linguistique**, sert à expliquer ces dérivés mais également les concurrents et les collocations au besoin.

Certaines de nos fiches sont également accompagnées d'**images** et de leurs légendes afin de faciliter la compréhension et la représentation que l'on peut se faire du terme.

AntConc nous a donné un premier aperçu des contextes d'utilisation et des collocations de nos termes extraits, comme vous pouvez le voir ci-dessous :



Exemple de la liste de concordance du terme « tank » de notre corpus dans AntConc

Ainsi, pour le terme « tank », nous pouvons voir qu'il peut aussi bien être utilisé en tant que verbe qu'en tant que nom. Nous nous sommes aidées de ces contextes pour constituer nos fiches et affiner notre analyse terminologique.

6. Analyse terminologique

Comme nous l'avions observé en tant que joueuses, les joueurs francophones et même les commentateurs d'e-sport semblent utiliser de nombreux termes anglais, dérivés de l'anglais ainsi que des sigles et abréviations. En effet, parmi nos termes relevés, quarante-sept d'entre eux, soit presque tous nos termes, sont en anglais alors qu'il s'agit d'un corpus francophone. Nous observons alors d'emblée une présence très importante de termes anglais dans le vocabulaire technique utilisé dans la communication stratégique entre les joueurs francophones de jeux vidéo multijoueurs en ligne.

6.1. L'anglais : simplicité, rapidité et universalité

L'usage du terme anglais est presque systématique : il est possible d'émettre plusieurs hypothèses quant à l'utilisation privilégiée de l'anglais dans la communication entre les joueurs. Tout d'abord, la plupart des jeux vidéo massivement multijoueurs sont développés en anglais et ne sont pas toujours localisés lors de leur mise sur le marché. Les joueurs s'adaptent donc à un fonctionnement en anglais et le conservent souvent même si le jeu est localisé par la suite. D'autre part, ces jeux ont une portée mondiale et l'anglais reste l'une des langues les plus parlées dans le monde. Elle semble avoir été adoptée comme langue pivot dans le monde des jeux vidéo de la même façon que dans le monde scientifique par exemple. Cette option est d'autant plus favorisée par les joueurs européens car de nombreux joueurs de nationalités différentes jouent ensemble sur les mêmes serveurs.

Nous décelons par ailleurs une forte tendance à raccourcir davantage les termes en sigles et abréviations. En effet, nous retrouvons neuf sigles et quatre abréviations. Leur utilisation facilite une communication plus rapide et efficace.

Lors de phases de jeu intenses, la communication doit se faire dans les plus brefs délais tout en restant compréhensible. Certains termes ne sont pas forcément utilisés pendant

la partie et sont tout de même sous forme réduite, cela montre une volonté des joueurs d'aller vite.

Ainsi, on peut prendre l'exemple du terme « GG »²⁷, sigle de « good game » en anglais, qui est utilisé en fin de partie pour signifier que l'on a apprécié le moment de jeu. C'est un terme dont l'utilisation correspond davantage à un rituel social en jeu qu'à une véritable volonté de communiquer. Il peut également être utilisé pendant le jeu lorsqu'un coéquipier réalise une belle action (d'où, ici, l'importance de la brièveté).

Le terme « AFK »²⁸ n'est pas non plus utilisé en jeu mais on peut remarquer qu'il y a tout de même une notion de rapidité. Il est utilisé pour signifier que l'on s'éloigne de son ordinateur ou que l'on fait autre chose. Si l'on doit partir précipitamment, il faut évidemment que le terme soit court et facile à écrire ou à formuler. Les joueurs peuvent ainsi indiquer rapidement qu'ils doivent s'éloigner de l'ordinateur.

Le terme « cooldown » transformé en sigle « CD »²⁹ permet d'indiquer plus vite à ses coéquipiers d'utiliser leurs attaques qui ont un temps de recharge important. Ces abréviations et sigles se forment donc de manière assez classique, par l'usage de la première lettre de chaque mot. Cela peut d'ailleurs s'appliquer à « cooldown », même s'il s'agit d'un mot unique, puisqu'il peut se décomposer en « cool » et « down » en anglais.

Notons que cela ne s'applique pas à « xp » mais qu'il est très probable qu'il s'agisse d'une contraction empruntée à l'anglais qui se serait formée par similitude phonétique. En effet, la prononciation anglaise du terme « experience » [ɪ k' spɪ ə riə ns], et notamment les deux premières syllabes, ressemble à celle des deux lettres « x » et « p » permettant de contracter le terme en « xp » [ɪ k' spɪ ə]. Nous pouvons également noter que certains termes sont en fait des contractions en anglais qui sont ensuite reprises en français. C'est le cas par exemple de « buff », dont la définition dans le contexte des jeux vidéo correspond partiellement à celle que « buffer » a dans le langage

²⁷ Voir fiche terminologique n° 12

²⁸ Voir fiche terminologique n° 1

²⁹ Voir fiche terminologique n° 5

courant, à savoir quelque chose qui protège ou atténue un choc. En l'occurrence, il s'agit de protéger entièrement ou d'atténuer les dégâts infligés par un ennemi.

Concernant le foisonnement des termes, on remarque dans nos fiches que de nombreux termes sont utilisés en tant que nom et verbe : cela évite une certaine prolifération de termes techniques qui pourraient compliquer les communications entre les joueurs. Le panel de termes est simplifié par ces mots à double usage. L'apprentissage de ces termes et de leur signification est aussi plus rapide puisque l'on peut souvent déduire le sens nominal à partir du verbe et inversement. On peut prendre l'exemple du terme « xp » qui désigne à la fois l'expérience en jeu gagnée par le joueur mais aussi le fait d'en gagner. De même, le terme « tank » désigne à la fois le joueur qui encaisse des dégâts mais aussi le fait d'encaisser et le verbe encaisser. Il en va de même pour le terme « heal » qui a cette fois un usage triple. Il signifie à la fois le fait de soigner un personnage mais aussi le rôle de soigneur et le soin lui-même.

De plus, la traduction de certains termes n'aide pas forcément à en comprendre le sens et certains n'ont même pas d'équivalent. Ce genre de terme oblige à faire des périphrases en français. En effet, pour le terme « tank » par exemple, même si on peut comprendre un certain lien avec la machine de guerre du même nom, il reste très difficile d'en déduire le sens si on ne voit pas le personnage en action. L'anglais reste une langue très imagée et les joueurs reprennent donc l'image en français.

Le terme « gameplay » est lui aussi très conceptuel et recouvre de nombreuses idées, difficiles à résumer en un seul mot puisqu'il s'agit de toutes les interactions actives qu'un joueur peut avoir avec un jeu. L'anglais a pu le faire en utilisant littéralement les mots « jeu » et « jouer », ce qui constitue presque un non-sens et complique largement la compréhension de ce terme et de sa signification. On peut également penser que le mot « game » sème le doute en raison de sa signification trop générale. En français, nous nous retrouvons donc à utiliser ce terme, faute d'avoir trouvé un terme aussi concis auquel attribuer le même panel de sens. Le sens complet du terme gameplay n'est effectivement pas transposable en français en un seul mot. Cependant, la traduction « jouabilité » est utilisée pour désigner une part de ce concept. Cela désigne particulièrement la sensation de jeu, les caractéristiques de la manière de jouer d'un jeu.

Ce terme est un peu utilisé par les joueurs, mais surtout par les éditeurs de jeu. En effet ces derniers utilisent parfois ce terme dans les traductions françaises des paramètres de jeu, pour remplacer *gameplay*, justement. Pour donner un exemple du fait que cette traduction n'est pas utilisable partout, nous pouvons entendre « c'est du beau *gameplay* » (qui signifie que l'on regarde une belle partie), là où « c'est une belle jouabilité » n'a aucun sens. Ce problème n'est pas nouveau, Jean Feller l'avait déjà abordé en 1975, à propos du terme « *shopping* » : « Mais on dépasse ici le problème du langage pour atteindre un fait de civilisation : autrement dit, on s'empare d'un mot d'une langue étrangère, non seulement parce que ce mot est plus commode, mais surtout parce qu'il désigne une technique, une notion ou des mœurs nouvelles, résultant d'une différence d'évolution d'un pays à l'autre. C'est pourquoi ils sont proprement intraduisibles ; il faut les prendre tels quels, avec tout leur poids et leur charge de signification nouvelle. »

Nous comprenons ainsi que ces termes difficilement traduisibles le sont en partie parce qu'il s'agit de néologismes.

6.2. Néologie adaptée aux besoins du secteur et des joueurs

On remarque une utilisation de nombreux néologismes de sens anglais. Il s'agit dans ces cas-là de néosémie : « [...] certains nouveaux termes ne le sont qu'en partie : c'est leur sens qui a changé. Ce phénomène, dit de « néosémie » en linguistique [...]. Ils sont comptabilisés par les dictionnaires comme de nouveaux mots : ils témoignent eux aussi de l'évolution de la langue. » (Le Monde, 22/03/2019). Le verbe « *carry* » par exemple, n'a pas le même sens selon qu'il est utilisé dans la langue courante anglaise ou dans le discours employé lors d'une partie. La définition n'est d'ailleurs pas répertoriée dans tous les dictionnaires « classiques » (note : nous ne l'avons trouvée

qu'en 15^e position sur le site du Merriam-Webster³⁰). Il en va de même pour les termes « buff », « nerf »³¹, « skin », « stuff » et « tank ».

Par ailleurs, certains de ces termes constituent non seulement des néologismes en français, mais également en anglais. Ainsi, « nerf » est un terme inventé par les joueurs anglophones provenant de la série de jouets en mousse de la marque Hasbro : après les premières baisses de statistiques de leurs armes, les joueurs ont eu l'impression que celles-ci, létales, avaient été remplacées par des armes en mousse. Le terme « métagame » constitue également un néologisme auquel les joueurs francophones n'ont pas pu trouver d'équivalent et qu'ils ont repris tel quel. Formé à partir du grec « meta » qui signifie « au-delà » et de l'anglais « game » pour « jeu », on comprend littéralement le sens comme étant tout ce qui touche au jeu ou l'entoure. Il s'agit en fait de la stratégie la plus optimale d'un jeu, fondée sur l'expérience des joueurs. On observe alors que le sens n'est déjà pas évident à comprendre en anglais et l'est encore moins en français. Enfin, nous pouvons noter l'exemple de « ragequit »³², qui est un néologisme que l'on peut désigner comme étant un mot-valise puisqu'il est composé de « to rage » et « to quit » afin de désigner l'action de quitter le jeu dans un élan de frustration et de colère, la « rage ».

Dans la lignée des mots-valise, nous retrouvons également « spawnkill », de « to spawn » et de « to kill », qui désigne le fait de tuer ou de se faire tuer directement au point d'apparition. Ce type de mot-valise se révèle très pratique pour désigner des réalités en jeu tout en évitant la périphrase, qui n'est pas compatible avec la nature instantanée de la communication en jeu.

6.3. Adaptation des joueurs face à l'omniprésence de l'anglais

À partir de ces nombreux néologismes ou anglicismes, nous avons observé l'apparition de dérivations de l'anglais et de francisation de certains termes, notamment

³⁰ Disponible sur : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/carry>

³¹ Voir fiche terminologique n° 20

³² Voir fiche terminologique n° 23

les verbes, dont l'usage est adapté à celui que l'on retrouve en français. Dans un ouvrage concernant la réception des mots anglais dans les journaux français, Liselotte Biedermann-Pasques et John Humbley écrivaient déjà en 1995 : « La francisation de mots d'emprunt anglais peut aller de la francisation d'un seul graphème (remplacement d'un graphème de la langue d'origine, par le graphème correspondant propre au système du français) à l'alignement graphique du mot, dans sa totalité, sur une forme graphique française (tel le choix attesté de longue date, de bogue en remplacement du mot anglais bug, terme d'informatique). »

Nous pouvons dans notre cas citer les termes « nerf » et « buff », qui pourront se retrouver sous la forme verbale « to nerf » et « to buff » en anglais, et ainsi se transformer en « nerfer » et « buffer » en français puis être conjugués comme des verbes du premier groupe. En effet, dans notre corpus, « nerfé » et « buffée » apparaissent quelques fois. Liselotte Biedermann-Pasques et John Humbley (1995) remarquaient d'ailleurs : « Une politique d'harmonisation graphique des dictionnaires pour les mots d'emprunt qui y sont déjà attestés, avec la tentative d'alignement de ces formes sur le système graphique et linguistique du français, facilitent l'intégration et constituent une des sources de la créativité lexicale, qui n'est pas nouvelle, qui a existé à différentes époques de l'histoire de la langue. » En effet, nous relevons ainsi une grande créativité de la part des joueurs francophones qui, non seulement s'approprient les termes anglais, mais sont également capables de les adapter dans leur langue pour plus de commodité.

D'après notre expérience de joueuses, nous avons aussi pu relever des phénomènes similaires avec d'autres termes de notre corpus. Ainsi, nous avons souvent entendu les joueurs francophones adapter les verbes déjà existants « à la française ». Nous avons par exemple les verbes « tanker », « droper », « looter » et « poper » auxquels les joueurs ajoutent une terminaison française à l'infinitif en -er pour les besoins d'une communication rapide et comprise de tous. Tout comme « nerf » et « buff », ces verbes peuvent également être conjugués. Cependant, nous observons que le fait de mettre à l'infinitif ou de conjuguer des mots venant de l'anglais avec les règles françaises reste assez aléatoire. Tandis que les termes cités précédemment semblent naturels en étant

adaptés selon la langue française, d'autres comme « carry » ou « aggro » ne conviennent pas pour une francisation orale ou même écrite et gardent donc leur forme d'origine.

Tout comme en anglais, d'autres préfixes sont ajoutés par les joueurs francophones dans le but d'exprimer l'idée de reproduire l'action. Nous pouvons effectivement relever les termes « rebuff » et « reskin » par exemple. Le terme « buff » enrichi de son préfixe re- signifie le fait d'attribuer de nouveau un bonus à un personnage. Le terme « reskin », quant à lui, est utilisé pour parler d'un nouveau changement d'apparence, donc de « skin ». Les termes assez proches en sens « spawn » et « pop » sont également très utilisés avec le préfixe re-. Ainsi, on dit qu'un personnage ou un monstre « respawn » ou « repop » pour signifier qu'il apparaît de nouveau ou qu'il ressuscite. Ce préfixe est très pratique en français pour exprimer cette idée de répétition et permet alors d'éviter de devoir passer par un long syntagme nominal qui contiendrait « de nouveau ». La communication est ainsi de nouveau plus concise.

Pour les mêmes raisons, d'autres phénomènes de dérivation sont également apparus, d'abord en anglais puis repris en français. Ainsi, on observe une utilisation assez répandue des termes « dispell », présent dans notre corpus, et « debuff ». Selon Ives Trevian (2010) : « Les préfixes négativisants *de-*, *dis-*, *un-* s'emploient librement en combinaison avec des bases verbales, sans qu'il soit possible d'établir de distinction sémantique patente entre les paires synonymiques auxquelles ils ont donné naissance [...]. » Ici, « dispell » signifie donc la suppression de l'effet d'un sort et « debuff » désigne un malus rendant un personnage plus faible. Notons que dans les deux cas, bien que ce soient des termes totalement anglais et non francisés, les joueurs francophones reprennent ces termes afin de gagner du temps lorsqu'ils communiquent.

Ces adaptations et dérivations nous montrent donc que les joueurs préfèrent reprendre des termes déjà existants et les franciser, et donc inventer un langage hybride franglais, plutôt que de les traduire ou de passer par des périphrases. Il s'agit alors de trouver des conventions de langage pratiques et rapides à utiliser.

Cependant, ces dérivations peuvent parfois mener à de mauvaises utilisations des termes d'origine. Le glissement de sens qui intervient sur certains termes de notre

corpus est un autre phénomène notable. Ainsi nous avons remarqué lors de la constitution de nos fiches terminologiques que les termes « loot » et « drop »³³ sont interchangeables dans leur usage français et peuvent tous les deux prendre le sens de « laisser tomber » ou « ramasser » un objet, ce qui n'est pas le cas en anglais où « loot » et « drop » signifient, respectivement, « butin », « récompense » ou « piller » et « laisser tomber ». Afin de confirmer cela, nous avons posé la question suivante sur le réseau social Twitter : « Que signifie « dropper » un objet pour vous ? » Nous avons alors reçu vingt-trois réponses. Douze personnes ont répondu « le laisser tomber », neuf « le laisser tomber et le ramasser » et deux « le ramasser ». Les explications fournies par les joueurs dépendent généralement du jeu et ne permettent pas de définir de manière claire quelle est l'utilisation la plus correcte. Cela témoigne donc d'un glissement de sens des termes en français, voire d'une méconnaissance du sens réel de ces termes, ce qui pourrait être expliqué par une mauvaise connaissance de la langue, les joueurs n'étant pas tous des locuteurs de l'anglais. Il pourrait ainsi être intéressant de savoir si les joueurs maîtrisent ou non l'anglais et s'ils ont appris ce terme en observant son utilisation par d'autres joueurs ou par eux-mêmes.

Enfin, les joueurs francophones n'hésitent pas à utiliser tous ces termes ensemble, en faisant des cooccurrences. C'est ainsi que nous nous retrouvons avec des expressions comme « *carry la game* », qui signifie que l'on est le moteur d'une équipe vers la victoire. Nous avons également l'expression « *drop un stuff* » par exemple, qui signifie le fait de récupérer ou gagner un équipement. Ces expressions montrent bien que les joueurs francophones adoptent les termes anglophones et les adaptent comme ils le souhaitent dans leur communication, ce qui s'apparente alors parfois à du franglais composé d'emprunts et d'anglicismes.

³³ Voir fiche terminologique n° 8

6.4. Conclusion de l'analyse terminologique

Les joueurs s'adaptent-ils réellement ? Il apparaît que la plupart des termes qui figurent dans notre corpus sont des emprunts et anglicismes, tirés de néologismes anglais, qui font bien souvent l'objet de dérivations et de francisation. Nous avons par exemple pu remarquer la conversion de certains noms en verbes, les glissements de sens d'un même terme d'une langue à l'autre ainsi que l'abréviation ou la contraction en sigle. Ces phénomènes peuvent tous être regroupés sous la tendance générale qu'est l'usage prédominant de l'anglais dans la communication stratégique dans les jeux vidéo en ligne. Bien que nous ayons pu, au travers de la constitution de ce dictionnaire terminologique, déterminer les modalités d'usage de nos termes, il nous a semblé intéressant et pertinent d'aller plus loin. Nous avons pour cela choisi de nous adresser directement aux joueurs au travers d'entretiens.

7. Entretien complémentaires

7.1. Méthodologie des entretiens

Nous avons pensé à dix questions qui nous permettent d'apporter un éclairage supplémentaire sur les points que nous avons vus précédemment. L'idée est de confirmer ou non les hypothèses qui ont émergé avec l'analyse des termes relevés dans le corpus. Pour cela, nous avons décidé de nous tourner directement vers la communauté de joueurs. Nous avons interrogé quinze joueurs, dont douze hommes et trois femmes, âgés de 18 à 29 ans jouant aux différents jeux que nous étudions. Nous avons interrogé trois joueurs de *World of Warcraft*, six joueurs d'*Overwatch*, deux joueurs de *Dofus* et quatre joueurs de *League of Legends*. Par manque de temps, nous avons principalement interrogé des personnes de notre entourage.

Ci-dessous, les questions que nous leur avons posées ainsi que les hypothèses que nous souhaitons vérifier au travers de ces entretiens.

Quel âge as-tu ?

Cette question avait pour but d'estimer une moyenne d'âge des répondants. En effet, certaines tranches d'âge sont plus exposées à l'anglais au quotidien que d'autres, pouvant ainsi favoriser ou défavoriser l'usage de termes anglais dans la communication.

Depuis combien de temps joues-tu à [nom du jeu] ?

Nous avons vu précédemment que des études sur la communication dans les jeux vidéo avaient relevé l'existence d'un lien entre expérience des joueurs et fréquence d'utilisation des conventions de langage spécifiques au jeu joué. Aussi, nous souhaitons vérifier si cela s'appliquait ou non dans notre cas.

Joues-tu à d'autres jeux (de type MMORPG ou non) ? Si oui, lesquels ?

Lors de la constitution de nos fiches terminologiques, nous nous sommes rendues compte que certains termes étaient communs à plusieurs jeux de notre

corpus, aussi nous avons envisagé la possibilité qu'il existe un phénomène de diffusion d'un jeu vidéo à l'autre. Bien sûr, cela ne peut s'appliquer que si le répondant joue à d'autres *MMORPG*.

Communiquez-vous avec vos coéquipiers lors de jeux en équipe ? Si oui, par quel biais ?

Communiquer à l'écrit est généralement plus long car, dans ce type de jeux, le joueur ne peut pas contrôler son personnage lorsqu'il tape un message. Il doit donc interrompre l'action en cours pour communiquer, ce qui peut poser problème lors d'une partie et expliquerait l'usage de certains termes anglais plus courts que leurs équivalents français. De même, nous souhaitons savoir si au contraire, l'usage de la voix, plus rapide, incitait les joueurs à utiliser moins de termes anglais lorsqu'ils communiquent.

Lorsque tu as débuté sur [nom du jeu], as-tu eu besoin de consulter un guide ou un tutoriel expliquant les bases du jeu ? Comment as-tu appris les conventions de langage spécifiques au jeu ? En as-tu déduit le sens ou bien as-tu demandé à des joueurs plus expérimentés de te les expliquer ?

Ici, nous souhaitons savoir si ces termes provenaient du jeu en lui-même ou s'ils étaient diffusés par les joueurs plus expérimentés. De même, si le joueur débutant déduit le sens des termes qu'il rencontre plutôt que de le demander à un joueur plus expérimenté, la probabilité que sa compréhension et son usage du terme soient erronés est plus grande. Ainsi, un même terme pourrait ne pas avoir le même sens pour tous les joueurs.

Joues-tu plus souvent avec des personnes que tu connais (dans la vraie vie ou non) ou avec des inconnus (particulièrement avec des personnes non francophones) ?

L'usage de termes majoritairement anglais peut s'expliquer par la fréquentation de joueurs étrangers et le fait que l'anglais est considéré comme la langue pivot internationale. Si un joueur apprend les termes lors d'interactions en anglais avec

des joueurs étrangers, il est plus probable qu'il les retienne et les utilise ainsi plutôt que d'en chercher l'équivalent français. Le joueur s'assure de plus de pouvoir être compris de tous lorsqu'il s'exprime.

Communique-tu différemment en fonction des personnes avec lesquelles tu joues ? Par exemple : avec des amis, des inconnus francophones ou des inconnus non francophones.

Nous cherchions ici à savoir si les termes sont utilisés indépendamment de l'interlocuteur : les termes anglais sont-ils utilisés systématiquement ou seulement pour assurer la compréhension et la cohésion en présence d'inconnus ?

Parles-tu anglais ?

La connaissance du sens originel des termes peut avoir un impact sur la tendance à utiliser ou non des dérivés. De même, un niveau plus élevé en anglais permettra au joueur de se sentir plus à l'aise et enclin à communiquer avec des joueurs anglophones, qui pourraient être des vecteurs de diffusion des termes.

Pourquoi utilises-tu l'anglais pour communiquer avec ton équipe ? Est-ce parce que cela permet d'abattre la barrière de la langue, par imitation des joueurs plus expérimentés ou parce que c'est plus rapide ?

L'opinion des joueurs, au centre du phénomène, peut nous apporter un regard nouveau, confirmer ou infirmer ce que nous pensions sur le sujet.

Lors d'une partie, communique-tu avec tes coéquipiers afin d'élaborer une stratégie à suivre ?

Les termes auxquels nous nous intéressons, c'est-à-dire les termes de la stratégie, seront bien moins utilisés et connus si le joueur est peu enclin à communiquer avec les membres de son équipe.

Ces entretiens ont été pour la plupart menés au moyen d'appels enregistrés avec le consentement des participants, puis retranscrits. Toutefois, selon les disponibilités et moyens à disposition de nos répondants, certains de ces entretiens ont été réalisés au travers d'applications de messagerie. Chacune d'entre nous a interrogé à minima deux joueurs et des questions supplémentaires ont pu être posées, telles que :

Lorsque tu communique en français avec tes coéquipiers, y a-t-il des termes que tu conserves en anglais ? Pourquoi ?

Pourquoi ces termes en particulier ?

Y a-t-il des remarques que tu souhaiterais ajouter ?

Ces quelques questions supplémentaires nous ont permis de recueillir des avis et exemples de termes supplémentaires.

7.2. Analyse des résultats

Nous avons observé que la moyenne d'âge de nos répondants est de 22 ans, nous laissant donc penser que les jeux vidéo sont assez prisés par les jeunes. Nous savons que la moyenne d'âge des joueurs sur ordinateur (plateforme sur laquelle nous avons construit notre corpus), est de 44 ans environ (SELL, 2019) mais nous n'avons pas pu interroger de joueurs plus âgés faisant partie de notre entourage.

En outre, cette donnée pourrait en partie expliquer une flexibilité dans le vocabulaire utilisé par ce type de joueurs, très exposés à l'anglais. En effet, sept joueurs interrogés ont estimé avoir un niveau basique en anglais, surtout en ce qui concerne la compréhension et l'écrit. Ils estiment donc plutôt bien arriver à appréhender le vocabulaire des jeux. Deux joueurs ont estimé qu'ils se débrouillaient bien en anglais et quatre joueurs qu'ils avaient une bonne maîtrise. Nous avons même eu le cas d'une personne parlant couramment anglais, ce qui peut nous mener à penser que le

bilinguisme français-anglais influence bel et bien la terminologie utilisée dans les jeux vidéo.

Nous avons aussi observé que les joueurs jouant à des jeux similaires à ceux que nous étudions étaient plus enclins à utiliser un vocabulaire commun à ces jeux, majoritairement anglais. En effet, les joueurs qui jouent à *World of Warcraft* et *League of Legends* ont signalé qu'ils jouaient aussi à *Dofus* et d'autres jeux similaires. De même, des joueurs qui jouent à *League of Legends* et *Overwatch* ont signalé qu'ils jouaient aussi à *World of Warcraft*. Le fait que les personnes interrogées jouent à *World of Warcraft* et à *Dofus*, deux MMORPG, ainsi qu'à d'autres MMORPG tels que *Tera*, *The Elder Scrolls Online*, *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* ou *Aion*, a pu largement les influencer dans l'utilisation du même type de vocabulaire, voire des mêmes termes. Il en va de même pour *League of Legends* et *Overwatch* qui, bien qu'ils ne fassent pas partie de la même catégorie de jeux, se ressemblent et s'influencent. L'un des joueurs d'*Overwatch* interrogés l'a d'ailleurs souligné : « C'est ça, par exemple quand on devait faire une action et que ça employait des mots techniques, soit je connaissais déjà grâce à d'autres jeux (*LoL* notamment mais j'y jouais bien avant et j'ai arrêté également) [...] »

L'ancienneté permet aussi d'acquérir plus d'expérience et donc plus de vocabulaire. La moyenne d'ancienneté des joueurs tous jeux confondus est de 5 ans, témoignant donc d'une expérience des jeux assez longue. Pour ce qui est de chaque jeu, la moyenne d'années d'ancienneté est la suivante : 11 ans pour *Dofus*, 5 ans pour *League of Legends*, 5 ans pour *World of Warcraft* et 3 ans pour *Overwatch*. À noter également que ce dernier est le jeu vidéo le plus récent de notre corpus puisqu'il a été mis sur le marché au mois de mai 2016. Comme certains nous l'ont précisé et comme nous l'avons observé par ailleurs, les joueurs ont généralement commencé à jouer à des jeux vidéo, sans que ce ne soit nécessairement en ligne. Nous pouvons donc en déduire que les joueurs sont déjà à l'aise avec le fonctionnement des jeux en général et donc parfois avec l'anglais, bien qu'ils ne soient pas obligés de communiquer s'ils jouent seuls.

En ce qui concerne la communication, nous avons relevé le fait que tous les répondants communiquent, bien qu'ils ne le fassent pas à la même fréquence ou par les mêmes canaux. La fréquence de communication va principalement dépendre des coéquipiers :

certaines joueurs préfèrent communiquer uniquement s'ils jouent avec leurs amis, notamment car ils craignent de ne pas être en mesure de comprendre et de se faire comprendre des joueurs inconnus qui ne seraient pas francophones. Ainsi, quatorze de nos quinze sondés indiquent utiliser la communication vocale, généralement avec des amis, pour deux raisons : établir des stratégies plus facilement et plus rapidement que par le chat en jeu ou bien parce que leur support de jeu ne leur permet pas d'utiliser un chat en jeu. Le chat en jeu, bien que moins utilisé par nos répondants, n'est toutefois pas délaissé. Il sert uniquement à communiquer avec des inconnus, ce qui peut correspondre au fait que la plupart des sondés se sentent plus à l'aise en anglais par écrit qu'à l'oral. Enfin, deux répondants ont mentionné la communication non verbale au travers de *pings*, qui sont des commandes rapides préprogrammées permettant d'afficher un message à l'écran pour les autres membres de l'équipe, et les émoticônes. Ces deux éléments ne rentrent pas dans le cadre du présent travail mais peuvent tout de même être intéressants à mentionner et à étudier.

Nous avons également demandé aux participants s'ils jouaient majoritairement avec leurs amis, avec des inconnus francophones ou des inconnus non francophones afin de pouvoir évaluer si leur manière de communiquer, et plus précisément d'utiliser les termes, changeait en fonction des interlocuteurs. Ainsi, tous jouent très régulièrement avec leurs amis mais indiquent tout de même rencontrer très souvent des inconnus. Avec ces personnes, ils utilisent systématiquement l'anglais, même en présence d'autres francophones, afin d'assurer la compréhension du discours par tous les membres de l'équipe et ne pas en laisser certains hors de la conversation. De plus, certains répondants ont remarqué qu'une communication comprise de tous favorise la cohésion d'équipe.

La manière de communiquer est donc définie dans la plupart des cas par les personnes auxquelles les joueurs s'adressent. Les répondants font ainsi preuve de plus de familiarité lorsqu'ils jouent avec leurs amis. À l'inverse, ils font preuve de plus de sérieux avec des inconnus et prêtent une plus grande attention à la clarté de leur discours face à des joueurs non francophones. L'usage des termes anglais demeure constant, quel que soit l'interlocuteur, à la fois par habitude et pour s'assurer d'être compris puisqu'il s'agit

de termes utilisés par toute la communauté. L'un d'eux, pour *Overwatch*, a mentionné qu'il faisait tout de même attention au niveau de technicité du langage employé en fonction du niveau de ses interlocuteurs, adoptant ainsi un langage moins technique lorsqu'il joue avec des débutants.

Lorsqu'ils ont débuté, les joueurs ont eu plusieurs approches. Certains ont suivi les tutoriels en jeu afin d'apprendre les bases et d'autres ont préféré découvrir le jeu, son univers et ses mécanismes par eux-mêmes avant de se pencher sur des tutoriels expliquant le fonctionnement des équipements et des quêtes par exemple. Beaucoup ont précisé qu'ils avaient aussi appris à force de jouer et par habitude, en déduisant les termes car ils étaient logiques ou intuitifs. On peut également supposer que le bon niveau anglais de certains a favorisé cet apprentissage rapide des termes. Enfin, d'autres ont été initiés par des amis et connaissances qui jouaient déjà auparavant. Ces liens entre joueurs favorisent la diffusion des termes puisque plusieurs de nos répondants confirment avoir vu ou entendu les termes en partie. Ils ont souvent ajouté que lorsqu'ils en ignoraient le sens, ils se tournaient vers les autres joueurs, aussi bien au sein du jeu que sur des forums ou des vidéos sur Internet. Les joueurs interrogés ont mentionné qu'ils regardaient tout particulièrement des vidéos de joueurs, professionnels ou non, pour avoir des explications de joueurs plus expérimentés, pour s'améliorer en anglais et mieux s'habituer au vocabulaire technique. L'un des joueurs d'*Overwatch* a même précisé qu'il finissait par comprendre en voyant le joueur répéter le même terme sur une action définie.

Les termes sont donc diffusés par les joueurs plus expérimentés puis récupérés par les joueurs débutants, qui vont à leur tour en faire usage. Mais pourquoi utiliser des termes anglais ? Plusieurs facteurs sont évoqués par les joueurs eux-mêmes et notamment l'aspect international de ces jeux. Puisque les serveurs ne sont pas assignés à un pays unique mais généralement à un continent, il n'est pas rare que plusieurs nationalités se rencontrent et jouent ensemble, rendant l'usage d'une langue pivot, en l'occurrence l'anglais, nécessaire. De même, la plupart des jeux ont leur version originale en anglais et certains joueurs préfèrent ces versions à celles localisées en français. Ils adoptent donc la terminologie qui correspond à leur interface, sans chercher à la traduire. De plus,

lorsqu'il s'agit de se documenter sur les jeux, les joueurs font état d'une documentation principalement rédigée en anglais, ce qui favorise donc l'utilisation de l'anglais de manière plus naturelle.

Les joueurs estiment qu'il est plus simple d'utiliser une langue internationale afin de communiquer au mieux et même plus rapidement. Ils pensent que pour pallier la barrière de la langue, il faut utiliser l'anglais qui est la langue universelle : la plus parlée, la plus apprise et la plus comprise. Pour la plupart de nos répondants, l'anglais est plus court que le français. Il permet ainsi d'avoir une communication plus rapide et justifie de l'utilisation de certains termes anglais à la place de leurs équivalents français. Plusieurs de nos répondants estiment même que nous manquons d'équivalents français ou de traductions directes permettant de reprendre les idées induites par les termes anglais. L'anglais permettrait donc de favoriser une communication plus concise et d'engendrer des réactions en jeu plus rapides, sans créer de confusion ou d'incompréhension. En effet, si tout le monde utilise les mêmes termes, les confusions sont minimisées.

Enfin, l'anglais est la langue des compétitions internationales d'*e-sport*, très regardées et spécialisées, et a une aura plus « jeune » et « moderne » auprès de certaines personnes, favorisant ainsi son utilisation. Certains évoquent d'ailleurs un effet de mimétisme. Pour eux, l'anglais peut parfois se répandre car les joueurs reprennent le langage et les termes utilisés par d'autres joueurs, c'est-à-dire des *streamers* ou bien des coéquipiers, dénotant un effet d'imitation.

Le langage stratégique est très utilisé, garantissant un usage des termes anglais, comme nous avons pu le voir dans les réponses reçues : tous les joueurs interrogés font état d'une phase lors d'une partie au cours de laquelle ils définissent une stratégie avec leurs coéquipiers, généralement en début de partie, dans le but d'être plus efficaces en jeu. Cependant, ils ont souligné que ce n'était pas toujours nécessaire, notamment lorsqu'ils connaissent bien l'instance de jeu ou en absence de compétitivité réelle, lors de parties faites, non pas pour gagner à tout prix, mais pour s'amuser. Certains ont également montré qu'ils s'adaptent en fonction de la difficulté du jeu et des ennemis.

7.3. Conclusion des entretiens

Ces entretiens nous ont permis de mieux comprendre l'usage qui est fait de la terminologie stratégique des jeux vidéo en ligne. En effet, nous avons pu compléter notre vision de joueuses avec l'avis d'autres joueurs afin de ne pas nous limiter à nos seules observations et analyses. Nous avons pu expérimenter la communication stratégique par nous-mêmes, rassembler des documents qui en parlaient et extraire de la terminologie de différents supports parlant des jeux étudiés, mais notre étude de terrain n'aurait pu être véritablement complète sans entretiens. Le ressenti d'autres joueurs nous a permis d'aller plus loin dans notre analyse et de nous conforter dans nos idées.

8. Conclusion

Nous avons ainsi, tout au long de notre analyse, pu mettre en lumière les spécificités de la communication stratégique entre les joueurs français dans les jeux vidéo en ligne. Cela nous a été possible grâce à la constitution d'un corpus composé de vidéos, guides et tutoriels et chats de parties émanant des joueurs eux-mêmes. À partir de ces corpus mais également de notre expérience en tant que joueuses, nous avons analysé nos observations afin d'en tirer des termes qui nous semblaient intéressants, tant par leur fréquence d'usage que par leur technicité. Toutefois, cette analyse ne nous semblait pas pleinement satisfaisante. Nous avons donc choisi d'interroger des joueurs sur leur usage de ces termes, nous permettant ainsi d'affiner et de confirmer ou d'infirmer notre analyse terminologique.

Nous avons remarqué l'usage d'un jargon fortement influencé par l'anglais et la communauté de joueurs anglophones, mais aussi par le fait que les jeux eux-mêmes sont majoritairement développés et commercialisés en anglais puis localisés vers le français. Le langage stratégique, ce jargon des jeux vidéo, répond à des nécessités intimement liées à la stratégie en tant que telle : il faut savoir communiquer rapidement tout en s'assurant que le discours sera compris de tous les coéquipiers. De plus, nous avons identifié un usage habituel des termes anglais, l'anglais étant la langue pivot internationale, utilisée lorsqu'on joue avec des étrangers. Les joueurs français s'imprègnent donc de ces termes et les réutilisent, tels quels, francisés ou dérivés, même lorsqu'ils jouent avec une équipe francophone. À l'aune de tous les phénomènes étudiés (glissements de sens, dérivations et francisations, abréviations et formation de sigles), il nous est possible de comparer le langage utilisé par les joueurs à une nouvelle langue qu'il faut apprendre soit en contexte, soit avec l'aide de joueurs plus expérimentés. Le sens des termes n'est en effet pas toujours évident pour les non-initiés, impliquant un niveau de connaissance technique important et requis pour une communication claire, concise et efficace.

Les joueurs francophones forment ainsi une communauté qui utilise un langage commun et technique qui, comme toute langue, change au fil du temps pour s'adapter

aux usages et aux besoins de la communication. Une chose est sûre, c'est qu'ils ne manquent pas de créativité quant à l'adaptation du langage technique. En effet, certains phénomènes sont aussi amusants qu'inexplicables, à la lumière de nos recherches actuelles. Par exemple, dans le jeu League of Legends, il y a des « tours », « turrets » en anglais, mais la majorité des joueurs francophones n'utilisent aucun des deux termes, mais « tower », une traduction littérale du terme français, sans raison apparente. Toujours dans League of Legends, on trouve un monstre appelé « Dragon », terme identique en français et en anglais, et pourtant les joueurs francophones l'appellent généralement « Drake ». Il s'agit d'un phénomène que nous n'avons pas eu le temps d'étudier mais qui pourrait s'avérer passionnant.

La dimension sociale des jeux vidéo, qui a déjà fait l'objet de plusieurs études, a pris une certaine importance dans la nôtre. En effet, sans cette dimension sociale, aucune communication n'a lieu et donc aucun langage n'est créé. Notre travail ne prétend pas traiter tous les aspects de la communication dans les jeux vidéo multijoueurs en ligne, qui sont bien trop nombreux pour être analysés dans une seule étude, nous nous sommes concentrées sur l'aspect terminologique. Cependant, nous pensons que c'est un sujet qui pourrait être étendu aux domaines de la sociologie, de la linguistique et de l'anthropologie du numérique.

La communication stratégique entre les joueurs francophones dans les jeux multijoueurs en ligne ne se limite pas non plus aux quatre jeux que nous avons étudiés. Faute de ne pas avoir pu étudier tous les jeux, il nous a fallu nous restreindre, en nous rabattant sur des jeux qui nous sont très familiers et qui jouissent de grandes communautés de joueurs tout autour du globe. Il serait intéressant d'étudier la communication stratégique dans d'autres jeux. Nous n'avons pas pu non plus étudier la communication entre tous les joueurs francophones à proprement parler puisque nous sommes françaises et que nous avons surtout analysé des vidéos et comportements de joueurs français. Dans la communauté francophone, nous avons aussi pensé à des pays comme le Québec, la Belgique ou la Suisse par exemple, qui peuvent être amenés à communiquer différemment, ce qui pourrait faire l'objet d'une autre étude. Nous pourrions également

imaginer des études sur la communication stratégique chez d'autres communautés de joueurs issus de pays non anglophones, autres que les francophones.

De même, il pourrait s'avérer intéressant de réfléchir à la potentielle influence des joueurs francophones sur les autres joueurs. Il est possible que certains termes utilisés dans les différentes communautés soient dérivés de l'utilisation d'un terme français. C'est une question qui demande des recherches approfondies, qui pourraient par exemple être menées sur Dofus, puisque la communauté est majoritairement francophone. Une étude menée exclusivement sur un jeu développé en français pourrait mettre en lumière de nombreux phénomènes terminologiques qui ne sont peut-être pas apparus lors de nos recherches. Il aurait également pu être intéressant, pour être complet, de parler du rôle des éditeurs de jeu dans la mise en place d'un lexique dans ses licences. Certains peuvent laisser aux joueurs le soin d'adopter le vocabulaire aux joueurs, tandis que d'autres peuvent nommer beaucoup d'aspects du jeu, qui seront la plupart du temps utilisés par les joueurs (s'ils vont dans le sens de ce que les joueurs ont déjà l'habitude d'utiliser). Aujourd'hui on note tout de même une volonté de certains (éditeur de jeux, commentateurs d'esports notamment) de franciser un maximum les termes techniques, du moins de les simplifier. Cela est principalement dû à l'envie de toucher un public plus large. En effet, le jeu League of Legends par exemple a sa propre chaîne YouTube, sur laquelle sont publiés des guides à destination des joueurs débutants français. Ces guides fourmillent de termes francisés, dont les équivalents sont donc « officiels » car directement approuvés par l'éditeur. (<https://www.youtube.com/watch?v=WD9qg00jo-M>)

Finalement, la capacité des joueurs à se sociabiliser et à former une communauté autour d'un jeu est tout simplement ce qui permet de tisser des liens et donc de confronter les langues et les cultures afin d'en créer une nouvelle : la culture *gamer*.

9. Bibliographie

Monographie

BRIU, Jean-Jacques, 2011. *Terminologie (I) : analyser des termes et des concepts*. Bern : Peter Lang, 224 pages. (PLG.HUMANITIES)

BRIU, Jean-Jacques, 2012. *Terminologie (II) : comparaisons, transferts, (in)traductions*. Bern : Peter Lang, 235 pages. (PLG.HUMANITIES)

CORDONNER, Jean-Louis, 1992. *Traduction et culture*. 1^{ère} éd. Paris : Didier, 236 pages. (Lal)

CRYSTAL, David, 2007. *Language and the Internet*. Cambridge University Press, 318 pages.

KONJIN, Elly A., *et al.*, 2009. *Mediated Interpersonal Communication*. Routledge, 402 pages.

RESCHE, Catherine (dir.), 2016. In : *Terminologie et domaines spécialisés, Approches plurielles*. Paris : Classiques Garnier, 264 pages. (Rencontres, n° 143).

TREVIAN, Ives, 2010. *Les affixes anglais, productivité, formation de néologismes et contraintes combinatoires : de la diachronie à la synchronie*. Bern : Peter Lang, 571 pages.

Article de périodique

BENSIMON, Paul, 1998. « Présentation ». *Palimpsestes*, n° 11, p. 9 – 14.

CAPUTO, A. ; ENRICO, E. ; MASUCCI, F, 1987. « Néologismes et contact des langues ». *Meta*, vol. 32, n° 3, p. 267 – 272.

DARBELNET, Jean, 1967. « Ressources néologiques du français ». *Meta*, vol. 12, n° 4, p. 111 – 117.

DI VIRGILIO, P., 1987. « Le trait d'union parasite dans la terminologie de l'informatique ». *Meta*, vol. 32, n° 3, p. 335 – 341.

GIRAUD, Jean, 1973. « Le néologisme et nous ». *Meta*, vol. 18, n° 1 & 2, p. 225 – 235.

HUMBLEY, John, 1987. « L'emprunt sémantique dans la terminologie de l'informatique ». *Meta*, vol. 32, n° 3, p. 321 – 325.

KASSAI, Georges, 1981. « Traduction et néologie ». *Meta*, vol. 26, n° 2, p. 123 – 134.

KROMP, Richard, 1981. « Néologie en marche... arrière ou avant ? ». *Meta*, vol. 26, n° 2, p. 175 – 181.

LAMBERT-CAREY, Gérard ; SHAPIRO, Arthur, 1967. « Terminologie de l'informatique ». *Meta*, vol. 12, n° 4, p. 125 – 127.

PETERSON, Mark, 2012. « Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis ». *ReCALL*, vol. 24, n° 3, p. 361 – 380.

PETIOT, Geneviève, 1987. « Le cinéma américain et la langue française ». *Meta*, vol. 32, n° 3, p. 299 – 305.

PORTELANCE, Christine, 1987. « Fertilisation terminologique ou insémination terminologique artificielle ». *Meta*, vol. 32, n° 3, p. 356 – 360.

WIDAL, Pierre, 1973. « Pour une physiologie du néologisme ». *Meta*, vol. 18, n° 4, p. 355 – 364.

Thèse, mémoire, rapport de stage

BORDERIE, Joceran, 2015. *La quête du Team Flow dans les jeux vidéo coopératifs : apports conceptuels et méthodologiques*. Thèse de Doctorat : Sciences humaines et sociales. Rennes : Université de Rennes 2, 234 pages. Disponible sur : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01154369/document> (Consulté le 21/05/2020)

BYTHEWAY, Julie-Ann, 2011. *Vocabulary Learning Strategies in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. Mémoire de Master : Master of Arts in TESOL. Wellington : Victoria University, 122 pages. Disponible sur : <http://researcharchive.vuw.ac.nz/handle/10063/1727> (Consulté le 07/01/2020)

DENIZOT, Anne Kristina, 2008. *Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs : état de l'art de la recherche et perspectives*. Mémoire de Master : Sciences humaines et sociales. Villeurbanne : ENSSIB, 71 pages. Disponible sur : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2018-les-jeux-de-role-en-ligne-massivement-multi-joueurs.pdf> (Consulté le 07/01/2020)

NGUYEN, Sébastien, 2016. *L'impact du temps passé sur le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) chez les joueurs adultes francophones*. Thèse de doctorat : U.F.R. des Sciences médicales. Bordeaux : Université de Bordeaux, 64 pages. Disponible sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01421722/document> (Consulté le 07/01/2020)

THOMAS, Alban, 2018. *Le processus de création de liens sociaux entre les joueurs de jeux vidéo multijoueurs en ligne*. Mémoire de Master : Sociologie. Montréal : Université de Montréal, 102 pages. Disponible sur : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/22264> (Consulté le 07/01/2020)

Colloque, congrès, conférence

BRENDA, Peter ; GIBBS, Martin ; WADLEY, Greg, 2007. *IE07: Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment*, décembre 2007, Melbourne. Melbourne : RMIT University, 8 pages. (n° 24)

COMITÉ SCIENTIFIQUE INTERNATIONAL DE REALITER, 2018. *Convergences et divergences dans la pratique terminologique. De la terminologie spontanée à la terminologie aménagée*. Délégation générale à la langue française et aux langues de France. 2 et 3 juillet 2018. Ministère de la Culture, 172 pages.

HUMBLEY, John, 2010. *Lexique, normalisation, transgression*, 2010, Cergy-Pontoise. « Peut-on encore parler d'anglicisme ? », Cergy-Pontoise. p. 21 – 45. Limay : Mes Mots Edition, 2010. Disponible sur : <https://hal-univ-diderot.archives-ouvertes.fr/hal-00967014/document> (Consulté le 15/03/2019)

KONGMEE, Isara ; MONTGOMERY, Catherine ; PICKARD, Alison ; STRACHAN, Rebecca, 2011. *Using massively multiplayer online role playing games (MMORPGs) to support second language learning: Action research in the real and virtual world*. 2nd Annual IVERG Conference: Immersive technologies for Learning: virtual implementation, real outcomes. 27 et 28 juin 2011, Middlesborough. Newcastle : Northumbria University, 13 pages.

LABELLE, Sarah ; ROLLANDIN, Marion, 2015. *Sociabilité dans les jeux multijoueurs en ligne : processus managériaux au sein des collectifs*. H2PTM'15 : Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet. 14, 15 et 16 octobre 2015, Paris. p. 393 – 407. Londres : ISTE Group, 452 pages.

Rapport technique

PREMIER MINISTRE ET MINISTÈRE DE LA CULTURE ET LA COMMUNICATION, 2009. « Rapport annuel de la Commission générale de terminologie et de néologie ». Délégation générale à la langue française et aux langues de France, 114 pages.

Document électronique

AMATO, Etienne Armand. *Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages*. In : Observatoire des mondes numériques en Sciences humaines (OMNSH). [en ligne]. Disponible sur : <http://www.omnsh.org/ressources/434/immersion-dans-un-monde-virtuel-jeux-vidéo-communautés-et-apprentissages> (Consulté le 21/05/2020)

CAZA, Pierre-Etienne, 2016. *Des joueurs scrutés à la loupe*. In 255 : UQÀM. Actualités, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.actualites.uqam.ca/2016/jeux-vidéo-écologie-comportementale> (Consulté le 07/01/2020)

FORSANS, Emmanuel. *Jeux vidéo et langue française : nouveaux termes officiels*. In : Agence Française pour le Jeu Vidéo. Actualités, études. *Site de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo*, [en ligne]. Disponible sur : https://www.afjv.com/news/7433_jeux-vidéo-et-langue-française-nouveaux-termes-officiels.html (Consulté le 07/01/2020)

LES 48, 2009. [DICO] GLOSSAIRE DES 48. In : Site officiel de Dofus. Forum, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.dofus.com/fr/forum/1083-evolutions/266951-dico-glossaire-48> (Consulté le 19/11/2019)

OVERWATCH WIKI. Cartes. In : Fandom. Wiki Overwatch, [en ligne]. Disponible sur : <https://overwatch.fandom.com/fr/wiki/Cartes> (Consulté le 15/04/2020)

PERRON, Yolande. *Vocabulaire du jeu vidéo*. In : Office québécois de la langue française, [en ligne]. Disponible sur : https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf (Consulté le 14/11/2019)

PONCE, Jean-Yves, 2012. *Comment j'ai appris l'anglais dans les jeux vidéo et comment vous pouvez en faire autant*. In : Potion de vie : boostez votre mémoire, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.potiondevie.fr/comment-apprendre-anglais-jeux-vidéo/> (Consulté le 21/05/2020)

REES, Marc, 2017. *La Commission de terminologie francise l'univers du jeu vidéo*. News. Next Impact, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.nextinpact.com/news/103981-la-commission-terminologie-francise-univers-jeu-vidéo.htm?r?skipua=1> (Consulté le 14/11/2019)

SAMUEL, 2015. *Les meilleurs jeux-vidéos pour progresser en langues*. In : Mosalingua : learn words, enjoy the world. Blog, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.mosalingua.com/blog/2015/05/05/les-meilleurs-jeux-vidéos-pour-progresser-en-langues/> (Consulté le 07/01/2020)

SELL. *L'essentiel du jeu vidéo*. In : Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir. News, l'essentiel du jeu vidéo. sell.fr, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-vidéo-octobre-2019> (Consulté le 14/05/2020)

TEAM-AAA. *Le lexique de l'e-sport*. In : team-aaa.com, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.team-aaa.com/fr/page/lexique> (Consulté le 07/01/2020)

TZATUKY, 2011. [LEXIQUE] LANGAGE DOFUS ET MMORPG. In : Site officiel de Dofus. Forum, [en ligne]. Disponible sur : <https://www.dofus.com/fr/forum/1103-discussions-generales/475913-lexique-langage-dofus-mmorpg> (Consulté le 19/11/2019)

Article de périodique électronique

BIEDERMANN-PASQUES, Liselotte ; HUMBLEY John, 1995. « La réception de mots anglais dans les journaux français : l'application de quelques principes d'harmonisation graphique ». *Langue française* [en ligne], n°108, p. 57 – 65. Disponible sur : https://www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_1995_num_108_1_5320?pageid=t1_58 (Consulté le 24/05/2020)

BROLUND, T. ; HITCHENS, M. ; KAVAKLI, M. ; TYCHSEN, A., 2006. « Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities ». *Games and Culture* [en ligne], vol. 1, n°3, 2, p. 252 – 275. Disponible sur : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412006290445> (Consulté le 07/01/2020)

FELLER, Jean, 1975. « Le français, pourquoi pas ? ». *Communication et langages* [en ligne], n°26, p. 11 – 13. Disponible sur : https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1975_num_26_1_4199 (Consulté le 24/05/2020)

ORDRE DES TRADUCTEURS, TERMINOLOGUES ET INTERPRÈTES AGRÉÉS DU QUÉBEC, 2011. La traduction des jeux vidéo. *Circuit* [en ligne], n° 113, 28 pages. Disponible sur : <http://collections.banq.qc.ca/ark:/52327/bs2404735> (Consulté le 02/04/2019)

PEÑA, Jorge ; HANCOCK, Jeffrey T, 2006. « An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games ». *Communication Research* [en ligne], vol. 33, n°1, 18 pages. Disponible sur : <https://sml.stanford.edu/ml/2006/02/pena-cr-an-analysis.pdf> (Consulté le 07/01/2020)

RASTIER, François ; VALETTE, Mathieu, 2009. « De la polysémie à la néosémie ». *Texto* [en ligne], vol. XIV, n°1, p. 97 – 116 pages. Disponible sur : <http://www.revue-texto.net/index.php?id=2119> (Consulté le 24/05/2020)

SUZNJEVIC, Mirko ; MATIJASEVIC, Maja, 2010. « Why MMORPG players do what they do: Relating motivations to action categories ». *International Journal of Advanced Media and Communication* [en ligne], vol. 4, n°4, 20 pages. Disponible sur : <https://pdfs.semanticscholar.org/1688/023ada1fc58141d5011396f87e886e7e049f.pdf> (Consulté le 21/03/2020)

Annexes

1. Corpus

Afin de ne pas alourdir ce document, nous avons compilé notre corpus dans un document que vous trouverez au lien suivant :

<https://drive.google.com/file/d/1DZrUE0VemylRhrYSNI8lvr105t6kWA6z/view?usp=sharing>

Voici tout de même les liens qui renvoient à son contenu :

- Guides

http://wiki-dofus.eu/w/Comment_monter_son_lop

<https://fr.wowhead.com/guide=3413/world-of-warcraft-le-guide-du-d%C3%A9butant>

<https://www.skillinked.com/fr/page/blog/post/21-progresser-sur-lol-guide-complet>

<https://euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/get-started/new-player-guide/>

- Vidéos

https://www.twitch.tv/lce_leagueoflegends/video/518775714

<https://www.twitch.tv/videos/519122445>

<https://www.twitch.tv/videos/434616896?collection=u1rIPvUXpBUvKQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=-PUTqQN2C4M>

<https://youtu.be/Noelv5-4lrs?t=82>

<https://www.youtube.com/watch?v=BlngS2N0I3c>

<https://www.youtube.com/watch?v=awomcRt0sjU>

- Tutoriels

<https://www.dofus.com/fr/mmorpg/tutoriels/419200-mon-premier-combat>

2. Glossaire

A

Abilities (compétences ou capacités) : Ensemble de compétences ou capacités d'un personnage qui peut évoluer selon les objets ou niveaux acquis.

AP (*ability power*) : Valeur des dégâts dits « magiques ».

Autohit (autoattaque) : Coup porté automatiquement par le personnage, sans action requise de la part du joueur, généralement lorsqu'il est assez proche de l'adversaire.

B

Backline : Désigne l'arrière-garde d'un point stratégique à défendre. On y trouve souvent des personnages qui n'ont pas beaucoup de points de vie et souhaitent se défendre de leurs ennemis, tels que les personnages de soutien et les personnages infligeant des dégâts constants.

Booster : Améliorer, renforcer une caractéristique.

Boss : Ennemi plus puissant que les autres, se situant généralement à la fin d'un niveau et laissant derrière lui de belles récompenses.

Botlane (*bottom lane*, voie du bas) : Dans *League of Legends*, l'une des différentes voies qu'il est possible d'emprunter. Elle se trouve en bas de la carte.

C

CaC (corps à corps) : Style de combat consistant à se battre au corps à corps.

Carry AD : Champion capable de faire beaucoup de dégâts physiques et dont le rôle est de porter l'équipe vers la victoire.

Champion : Personnage jouable dans le jeu *League of Legends*, choisi par le joueur en début de partie.

Clear : Éliminer tous les ennemis rencontrés dans un donjon ou un raid, généralement afin de gagner plus d'expérience qu'en éliminant uniquement le boss.

Combo : Enchaînement d'actions qui, réalisé correctement, peut s'avérer impossible à contrer pour l'adversaire. Il peut également octroyer au joueur un bonus de dégâts supplémentaires. Par extension, personnages qui, mis ensemble, font beaucoup de dégâts.

Counter : Personnage pouvant être contré ou action de contrer un personnage lorsque les caractéristiques de l'équipe adverse le permettent.

CPU : Personnage non-joueur contrôlé par l'ordinateur.

D

Dégâts : Blessures infligées à l'adversaire.

Donjons : Dans *World of Warcraft* et *Dofus*, instance séparée du reste du monde ouvert où les monstres sont plus forts que la moyenne, et où l'on va en équipes de 5 joueurs maximum.

E

Events : Mini-jeux ou missions organisés lors d'un moment spécial dans le jeu, de durée éphémère et donnant accès à des récompenses.

E-sport (ou « esport ») : Littéralement « sport électronique », il s'agit de compétitions de jeux vidéo en réseau local ou en ligne avec d'autres joueurs sur console ou sur ordinateur.

F

Flanker : Personnage très mobile attaquant par le côté (le « flanc »).

FPS (*First Person Shooter*) : Littéralement « jeu de tir à la première personne » ou « jeu de tir en vue subjective », type de jeu dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il contrôle, dont on ne voit habituellement que l'arme à l'écran.

Frontline : Ligne de front ou première ligne, endroit où se situent généralement les personnages pouvant encaisser le plus de dégâts (appelés « tanks »).

G

Gold : Monnaie virtuelle utilisée dans *League of Legends*.

H

Hauts faits : Aussi appelés « accomplissements ». Objectifs secondaires et optionnels dans *World of Warcraft*, *Overwatch* et d'autres jeux.

Hitscans : Dans *Overwatch* et les jeux de tir à la première personne de manière générale, capacité à distance qui frappe un ennemi automatiquement et immédiatement après un tir. Désigne par extension le rôle de personnage qui attaque de cette manière.

HL (*high level*) : Personnage de haut niveau.

HP (*health points*) : Points de vie dont dispose le personnage.

I

Items : Objets utilisables en jeu.

J

Jungler : Dans *League of Legends* ou les jeux similaires, champion dont le rôle est d'éliminer les monstres dans la jungle (zone autour des voies) afin de récupérer des bonus pour ses

coéquipiers ou lui-même. Il peut ainsi les aider à défendre leur voie.

M

Magie : Ensemble de sorts et d'effets visant à soigner ou à infliger des dégâts.

Mana : Énergie magique, « points de magie » nécessaires pour lancer des sorts. Être à court de mana empêche le joueur de lancer des sorts tant que sa barre de mana ne s'est pas suffisamment rechargée.

Midlane (*middle lane*, voie du milieu) : Dans *League of Legends*, l'une des différentes voies qu'il est possible d'emprunter. Elle se trouve au centre de la carte.

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Play Game*) : Littéralement traduit par « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur », type de jeu de rôle en ligne permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel.

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) : Littéralement « arène de bataille en ligne », type de jeu dans lequel deux équipes de cinq joueurs s'affrontent sur une carte (l'arène).

Mobs : Personnages contrôlés par l'ordinateur, généralement utilisé pour parler d'ennemis qui ne sont pas des boss.

N

Nexus : Dans *League of Legends*, centre de la base où les joueurs et les sbires apparaissent ou réapparaissent. La victoire revient à l'équipe qui réussit à détruire le Nexus adverse.

O

Open world (monde ouvert) : Monde virtuel que le joueur peut parcourir librement sans écrans de chargement ou murs invisibles.

P

PA : Points d'action qui peuvent servir à attaquer ou à se défendre.

PM : Point de mouvement qui servent à se déplacer.

PO : Portée d'attaque qui détermine à partir de quelle distance un joueur peut attaquer un ennemi.

Point de spawn : Point d'apparition du personnage dans le jeu.

Pseudonyme : Nom choisi par une personne pour être identifié sur Internet et par extension dans les jeux vidéo.

PvP (*Player vs Player*) : Aussi appelé « joueur contre joueur » (ou JcJ), mode où les joueurs peuvent s'affronter entre eux, à l'inverse du PVE (player vs environment).

Q

Quêtes : Scénarios à accomplir pour avancer dans l'histoire du jeu, récupérer des récompenses et de l'expérience.

R

Raid : Dans *World of Warcraft*, instance de haut niveau, séparée du reste du monde ouvert, où il est possible de récupérer des récompenses d'un niveau plus élevé que dans les donjons. Il existe des raids à 10, 20, 25, et 40 joueurs.

Résistance : Capacité à absorber des dégâts, magiques ou non, sans perdre trop de points de vie.

Rush : Tactique consistant à se précipiter (to rush) vers le(s) boss d'une instance sans éliminer les autres ennemis afin de finir l'instance rapidement, généralement dans le but d'obtenir une récompense rare.

S

Sbires/minions : Dans *League of Legends*, unités offensives contrôlées par l'ordinateur qui avancent le long d'une voie et attaquent automatiquement toute unité ou structure ennemies qu'elles rencontrent.

Snipers : Rôle de personnage dans les jeux de tir comme *Overwatch* consistant à rester en hauteur et à tuer les ennemis avec un fusil sniper.

Statistiques (abrégé en « stats ») : Données chiffrées reprenant les différentes informations du personnage telles que le nombre de points de vie et de magie, l'attaque, la défense, etc.

Streaming : Un joueur se filme en train de jouer et le diffuse en direct sur Internet. Ce joueur est qualifié de « streamer ».

T

Tanky : Fait d'être bien équipé et d'avoir les capacités adéquates pour endosser le rôle de tank.

Teammates : Coéquipiers.

Toplane : Dans *League of Legends*, l'une des différentes voies qu'il est possible d'emprunter. Elle se trouve en haut de la carte.

Turrets (tourelles) : Dans *League of Legends*, structures infligeant des dégâts aux ennemis et permettant d'avoir de la visibilité sur la carte.

U

Ultimate (abrégé en « ult » ou « ulti ») : « Ultimate ability » ou compétence ultime dont le temps de rechargement est généralement nettement supérieur à celui des autres capacités, mais qui peut renverser le cours de la partie une fois utilisée. Ses effets varient selon le personnage joué : elle peut occasionner des soins comme dégâts.

3. Fiches terminologiques

dictionnaire terminologique illustré



*La communication stratégique
dans les jeux vidéo en ligne :*

quelques termes indispensables pour être à l'aise en chat

**J. GUILLAUME, L. DE MONTESQUIEU,
C. LIÉTARD, M. TRAISSAC**

sous la direction de Pascale Elbaz

1 – AFK [æfka] (Utilisation du sigle anglais)

Adjectif (sigle, expression)

Définition : Indication donnée par un joueur pour signifier qu'il s'éloigne de son ordinateur et devient donc indisponible, même s'il est connecté.

Contexte d'usage :

- 1- « Je suis AFK 2 minutes, je dois aller aux toilettes. Je reviens ! »
- 2- « On a perdu car il était AFK pendant toute la partie. »

Équivalent : Away from keyboard

Note de traduction : La traduction littérale « loin du clavier » n'est jamais utilisée.

Concurrent : Absent, abs

Collocation : Être AFK, AFK brb

Note linguistique : AFK est utilisé comme un adjectif par les joueurs francophones. Autre forme : afk. Ce terme est souvent employé avec l'expression « BRB » (« be right back » ou « je reviens vite »), pour indiquer qu'il n'y en a pas pour longtemps.

2 – Aggro [аггро] (Dérivé du terme « agressif »)

Nom/verbe

Définition : Action d'un des joueurs de l'équipe qui attaque seul l'adversaire afin que celui-ci concentre ses attaques sur un seul personnage.

Note technique : L'aggro est au centre de certaines stratégies où le joueur qui a le plus de points de vie « prend l'aggro » et se fait attaquer tandis que ses coéquipiers attaquent sans subir de dégâts.

Contexte d'usage :

- 1- « Première quête on se fait aggro par le Kraken. »
- 2- « Tout le monde derrière, je vais prendre l'aggro pendant que vous attaquez ! »

Concurrent : Pull (verbe anglais)

Collocation : Prendre l'aggro, avoir l'aggro, récupérer l'aggro, se faire aggro

Note linguistique : Aggro peut être utilisé sous forme de verbe ou de nom. Le concurrent « pull » est utilisé pour parler d'une étape de l'aggro. Lorsqu'un joueur « pull » un ennemi, il l'attire sur lui et ses coéquipiers en l'éloignant des autres ennemis pour qu'ils puissent l'attaquer sans avoir trop d'ennemis à la fois. On peut « avoir l'aggro », ce qui signifie que l'on se fait attaquer par l'adversaire ou « aggro » un adversaire, c'est-à-dire l'attaquer.



[Exemple d'affichage de l'aggro (motif rouge), World of Warcraft, capture d'écran : Magnusia]

3 – Buff [bœf] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Effet qui rend un personnage plus fort, plus résistant aux attaques.

Note technique : Il peut être temporaire et améliorer une ou plusieurs caractéristiques du joueur et/ou de ses alliés.

Contexte d'usage :

- 1- « Bah y a eu un buff et apparemment ça le rend meilleur mais booon. »
- 2- « Mon buff se termine bientôt, il faut se dépêcher ! »

Note de traduction : La traduction littérale « polir » n'est pas utilisée.

Collocation : Avoir un buff, buff un personnage, supprimer un buff

Dérivé : Debuff

Note linguistique : « Buff » peut être utilisé sous forme de verbe ou de nom. « Debuff » signifie affaiblir un personnage, supprimer son buff.

4 – Carry [кари] (Utilisation du terme anglais)

Verbe

Définition : Porter vers la victoire, à l'échelle d'une équipe ou d'un seul personnage, être le meilleur élément.

Contexte d'usage :

- 1- « Pas grave j'te carry. »
- 2- « J'ai fait tout le jeu avec lui et il m'avait carry tout le jeu jusqu'à la capture de Dialga. »

Note de traduction : La traduction littérale « porter » n'est presque jamais utilisée.

Collocation : Carry une game, carry un ami/quelqu'un

5 – CD [sede] (Utilisation de l'abréviation anglaise)

Sigle (Nom)

Définition : Temps de recharge d'un sort ou d'une arme, pendant lequel il/elle est inutilisable.

Note technique : Le temps de recharge d'un sort ou d'une arme est à prendre en compte dans sa stratégie puisqu'il peut être crucial pendant un combat.

Contexte d'usage :

- 1- « J'attends mon CD et j'arrive ! »
- 2- « Avoir 1/4 spell avec CD (~35sec) est pas fou. »

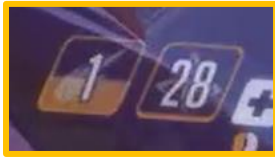
Équivalent : Cooldown, temps de rechargement/de recharge

Note de traduction : La traduction littérale « refroidir » ou « refroidissement » n'est jamais utilisée.

Concurrent : Recharge

Collocation : Avoir un CD, claquer un CD

Note linguistique : Le terme semble être un acronyme mais il s'agit d'une abréviation puisque le mot anglais « Cooldown » est en un seul mot.



[Exemple d'affichage du CD, Overwatch, capture d'écran : Ayakasai]

6 – Communauté [komynote] (Terme existant)

Nom

Définition : Ensemble des joueurs inscrits sur un jeu particulier.

Contexte d'usage :

- 1- « Clairement, en plus fortnite commence à écouter la communauté, donc y'a pas mal d'espoir »
- 2- « Je pars du principe que toute communauté de jeu compétitif populaire en équipe peut déguster certains de leurs jeux. »

Concurrent : Commu

Dérivé : Commu

Note linguistique : Le terme peut également être utilisé pour désigner l'ensemble des joueurs de jeux vidéo en ligne. Le terme « commu » est un diminutif qui est largement utilisé.

7 – DPS [depecs] (Calque du sigle anglais)

Sigle (Syntagme nominal)

Définition : Dégâts infligés à l'adversaire dans un temps très limité.

Contexte d'usage :

- 1- « On a besoin d'un DPS en plus, on fait pas assez de dégâts. »
- 2- « Il n'y a pas vraiment eu d'équilibrage en plus sur les DPS sauf Genji qui a eu 6 shuriken en plus je crois. »

Équivalent : Dégâts par secondes

Concurrent : DOT (sigle de « Damage over time »), dégâts, damage per second. Ce sigle désigne également une partie des DPS, plutôt passifs, comme du poison par exemple.

Collocation : Faire assez de DPS, faire des/du DPS, jouer un DPS, prendre un DPS

Note linguistique : Le sigle est calqué sur le sigle anglais « damage per second » qui fonctionne également en français. Le terme peut également désigner un joueur qui fait beaucoup de dégâts rapidement ou une façon de jouer qui implique d'infliger le plus de dégâts possible, le plus rapidement possible.

8 – Drop [dɔp] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Objet que laisse tomber un personnage ou un monstre, généralement lorsqu'il meurt.

Contexte d'usage :

- 1- « Regarde ce drop ! Une épée de feu ! »
- 2- « Trop de chance, moi j'ai dropé une cape miteuse. »

Note de traduction : La traduction littérale est « goutte » et « laisser tomber », selon qu'il s'agit d'un nom ou d'un verbe. Le terme « goutte » n'est pas utilisé par les joueurs tandis que « laisser tomber » l'est parfois.

Concurrent : Loot, laisser tomber

Collocation : Drop un stuff, drop un item

Dérivé : Droper

Note linguistique : L'anglicisme « droper » désigne également l'action de faire tomber quelque chose ou, par extension, de ramasser un objet. Il est intéressant de noter que « loot » et « drop » sont souvent utilisés de manière interchangeable par les joueurs, en dépit du sens de base (en anglais) de ces termes. Il s'agit donc de néologismes ; le terme a connu un glissement de sens au fil des discussions.



[Exemple de drop, Dofus, capture d'écran : Pandalouzie]

9 – Fight [fɔt] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Lors d'une partie, phase où un ou plusieurs joueurs affrontent d'autres joueurs ou adversaires.

Note technique : Lorsqu'il s'agit d'un combat opposant deux équipes, on peut parler de « teamfight ».

Contexte d'usage :

- 1- « On a géré le fight contre le boss ! Seulement un mort en 20 minutes ! »
- 2- « Ils se sont fight contre des boss niveaux 50... Ça ne s'est pas bien terminé. »

Équivalent : Combat, phase de combat

Note de traduction : La traduction littérale « combat » est utilisée.

Collocation : Gagner un fight, perdre un fight, engager un fight, se fight

Dérivé : Teamfight

Note linguistique : Le préfixe « team » (« équipe ») a été ajouté au terme de base pour parler d'un combat en équipe.

10 – Game [geɪm] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Durée d'un jeu à l'issue de laquelle sont désignés gagnants et perdants.

Contexte d'usage :

- 1- « Encore une **game** et je vais dormir. »
- 2- « Tu veux faire une **game** ou deux avec moi ? »

Équivalent : Partie

Note de traduction : La traduction littérale « jeu » n'est pas utilisée.

Concurrent : Partie

Collocation : Carry une **game**, gagner une **game**, jouer une **game**, perdre une **game**

11 – Gameplay [geɪmpleɪ] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Désigne toutes les interactions actives que le joueur peut avoir avec le jeu.

Note technique : Le *gameplay* peut donc concerner à la fois les actions réalisées par le personnage dans le jeu (sauter sur des plateformes pour trouver la sortie du niveau) ET les actions réalisées par le joueur (appuyer sur le bouton « X » pour courir, puis sur le bouton « Y » pour sauter de la plateforme). Le scénario ne fait pas partie du *gameplay* d'un jeu mais il peut l'influencer en amenant par exemple le joueur à réaliser certaines actions.

Contexte d'usage :

- 1- « C'est pour cette raison qu'une grande partie des jeux de tir privilégient le 60 FPS, pour améliorer la sensation de vitesse et favoriser un **gameplay** fluide et agréable à la vue. »
- 2- « Selon la rédaction, FF7 Remake impressionne avec un **gameplay** dynamique où le jeu d'action et le système de combat d'origine sont en parfaite harmonie. »

Note de traduction : Ce terme est extrêmement courant dans le domaine des jeux vidéo en France et est beaucoup plus volontiers employé que « jouabilité » ou « maniabilité ». Terme difficilement traduisible en français et dont les définitions varient.

Concurrent : jouabilité (quasi-synonyme), maniabilité (quasi-synonyme), prise en main (quasi-synonyme)

Collocation : **Gameplay** dynamique, **gameplay** fluide, **gameplay** lent, **gameplay** rapide

Note linguistique : Au Québec, le terme « jouabilité » est préféré, mais ce n'est pas le cas en France. Le terme « *gameplay* » regroupe tous les termes cités précédemment, toutes les facettes des interactions possibles lors d'une partie.

12 – GG [ʒeʒe] (Utilisation du sigle anglais)

Locution laudative (sigle)

Définition : Expression utilisée le plus souvent en fin de partie pour féliciter son équipe ou les autres joueurs.

Note technique : À noter que cette expression est davantage utilisée par les joueurs ayant remporté la manche que par les perdants, sauf s'ils sont *fair-play* ou, à l'inverse, ironiques.

Contexte d'usage :

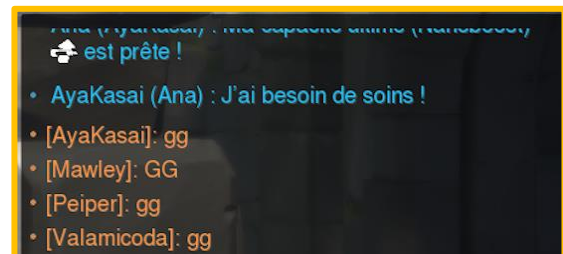
- 1- « **GG**, c'était bien joué ! »
- 2- « **GG** bande de nazes, à cause de vous on a perdu. »

Équivalent : Good game, bien joué

Concurrent : gg, good job, GJ, gj, GR, gr, good round, GH, gh, good half

Collocation : **gg** wp (good game, well played)

Note linguistique : Lors d'une partie se déroulant en plusieurs manches, il est possible d'utiliser cette expression entre deux manches, si la première a été remportée. Cependant, il existe d'autres expressions plus spécifiques dans ce cas : « gr » et « gh », ou « good round » et « good half ».



[Exemple de chat en fin de partie, Overwatch, capture d'écran : Ayakasai]

13 – Heal [iɪ] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Effet permettant de régénérer la vie d'un joueur.

Contexte d'usage :

- 1- « J'ai besoin de **heal** ! »
- 2- « On a besoin d'un **heal**. »
- 3- « Quelqu'un peut me **heal** ? »

Équivalent : Soin, soigner, soigneur

Concurrent : Soin, healer

Collocation : Avoir besoin de **heal**, avoir besoin d'un **heal**, donner du **heal**, pouvoir **heal**, **heal** quelqu'un

Dérivé : Healer, heal over time (HoT)

Note linguistique : Par extension, désigne la classe de personnage ayant cette capacité. Ce terme peut désigner les soins, « heal » ou « heals », mais deux *Dérivé* existent également. Tout d'abord le soigneur « heal » (contraction de « healer » (iɪɔɪ)), mais également l'action de soigner « healer » (iɪe). Bien que « healer » et « healer » soient homographes, ils ne se prononcent pas de la même façon.

14 – Kill [kil] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Fait de tuer ou d'être tué.

Note technique : Le nombre de points récoltés en fin de partie est parfois proportionnel au nombre de personnes tuées.

Contexte d'usage :

- 1- « J'ai fait trois **kills** d'affilée ! »
- 2- « Je viens de me faire **kill**, désolé. »

Équivalent : Tuer, mort, point, éliminations

Note de traduction : La traduction littérale est « tuer » mais est généralement traduit par « élimination ».

Concurrent : Élimination

Collocation : Faire un **kill**, nombre de **kills**, se faire **kill**

Dérivé : Killfeed, killstreak, spawnkill

Note linguistique : Bien qu'on puisse l'utiliser en tant que verbe pour remplacer le verbe « tuer », ce terme est davantage utilisé comme nom. Un killfeed est une série d'éliminations (ou série de « kills ») à la suite. Le « feed » représente le fil de notifications présent dans un coin de l'écran où apparaissent les dernières actions (généralement des éliminations ou destructions d'objets divers). On parle de « killfeed » à partir de 2 éliminations d'affilée par la même personne, sans être entrecoupé par une action d'un autre joueur. Le « killstreak » est l'enchaînement de plusieurs victimes lors de la même vie pour un joueur donné.



[Exemple de killfeed, Overwatch, capture d'écran : Ayakasai]

15 – Level [levɛl] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Niveau d'expérience du personnage.

Note technique : Dans la plupart des jeux, lorsqu'un joueur monte de niveau, il devient plus puissant et peut débloquer de nouveaux sorts ou compétences. À l'inverse, cela sert parfois simplement à acheter de nouveaux cosmétiques pour son personnage (voir : skin).

Contexte d'usage :

- 1- « Je suis passé **level** 20 sur Skyrim Switch. »
- 2- « **Level** 136 en deux semaines, c'est indécet. »

Équivalent : Niveau

Concurrent : Lvl, niveau

Collocation : Monter de **level**, **level** up, prendre un **level**

Dérivé : Level up, levelling, lvl, power levelling (PL), ilvl

Note linguistique : Le terme « lvl » est la contraction de « level » et est très utilisé par les joueurs pour écrire plus vite. Le dérivé « ilvl » correspond au niveau des objets possédés par un personnage, dits « items », d'où l'abréviation du « i » suivie de « lvl ».



[Exemple d'affichage du level, World of Warcraft, capture d'écran : Magnusia]

16 – Loot [lut] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Butin susceptible d'être pillé sur le cadavre d'un ennemi vaincu comme de l'argent, des objets, des armes, une clé, etc.

Contexte d'usage :

- 1- « Regarde le **loot** des deux derniers joueurs. L'un a objectivement un meilleur **loot** que l'autre alors qu'il a presque trois fois moins de kamas. »
- 2- « Et donc je me demandais si l'on avait comme dans WoW, des pièces d'armures légendaires, des armes, etc à **loot** sur des boss ou autre part »

Équivalent : Butin, récompenses, piller

Note de traduction : Le terme se traduit par « piller » ou « ramasser » lorsqu'il est sous sa forme verbale, par « butin » sous sa forme nominale.

Concurrent : Drop

Collocation : Avoir un **loot**, **loot** d'une instance, prendre un **loot**, récupérer un **loot**

Dérivé : Looter, lootable

Note linguistique : Désigne également les objets pouvant être récupérés par les joueurs dans des coffres aux trésors. S'utilise également comme participe passé du verbe dérivé « looter ».

17 – Main [meɪn] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Personnage ou classe de personnage que le joueur utilise le plus souvent et maîtrise le mieux.

Contexte d'usage :

- 1- « Aucune idée... Je change de **main** a chaque extension, selon les modifications et le gameplay qui m'intéresse. »
- 2- « J'ai vu pas mal de fois de la double **main** healers sortir et au final, ça marche ! »

Équivalent : Personnage principal

Note de traduction : Se traduit littéralement par principal

Collocation : Jouer son **main**, **main** tank, **main** heal, prendre son **main**

Note linguistique : S'utilise par opposition aux « rerolls » qui sont les personnages secondaires d'un même compte.

18 – Map [map] (Utilisation du terme anglais) Nom

Définition : Représentation de l'environnement dans lequel le jeu se déroule et où évoluent les personnages d'un jeu vidéo.

Note technique : Les jeux multijoueurs présentent plusieurs cartes, qu'il s'agisse de la carte du monde et des cartes des instances au sein de ce même monde, ou des différents terrains que le joueur peut choisir.

Contexte d'usage :

- 1- « On cherche avec un microscope, avec une loupe, on pourrait chercher les wards des Titanium sur la **map**, il n'y en a pas beaucoup mon cher Gui. »
- 2- « Cette porte est un endroit stratégique de la **map** si les défenseurs veulent gagner. »

Équivalent : Carte

Note de traduction : La traduction « carte » est utilisée dans la traduction de l'interface des jeux mais l'est assez peu par les joueurs.

Concurrent : Carte

Collocation : Afficher la **map**, regarder la **map**, parcourir la **map**

Dérivé : Mini-map

Note linguistique : Le préfixe « mini » est ajouté au terme de base pour désigner une version minimisée de la grande carte. Ces « mini-maps » se trouvent souvent dans un coin de l'interface du jeu afin de permettre au joueur de ne pas avoir à ouvrir sa carte qui prend souvent tout l'écran.



[Exemple de mini-map, World of Warcraft, capture d'écran : Magnusia]

19 – Métagame [metageɪm] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Ensemble de stratégies et de méthodes qui ont été forgées par l'expérience des joueurs.

Note technique : Il s'agit généralement de la configuration stratégique jugée la plus optimale par les joueurs mais il n'est pas obligatoire de la suivre et elle peut être amenée à varier d'une mise à jour du jeu à l'autre. Dans certains jeux comme League of Legends, la métagame comprend aussi les objets à acheter, les champions à jouer et les tactiques d'équipes.

Contexte d'usage :

- 1- « La **métagame** générale de League Of Legends, à savoir un solotop, un solomid, un jungler et une botlane, n'est pas apparue dès le lancement du jeu. Il a fallu du temps et beaucoup de tests. »
- 2- « Protéiforme, impalpable, indescriptible, invisible et pourtant omniprésente, la "Méta" (diminutif de **metagame**) constitue le pilier central de tout jeu multijoueur et plus particulièrement des jeux de stratégie. »

Note de traduction : La traduction en français serait une périphrase puisque les concepts induits par ce terme sont variés et ne se résument pas en un seul mot.

Concurrent : Méta, metagame, meta

Dérivé : Méta

Note linguistique : Le préfixe « méta » vient du grec et signifie « au-delà » ou « après ». Le terme « game » vient de l'anglais et signifie littéralement « jeu ». On comprend donc la signification générale du terme comme ce qu'il y a « autour du jeu » ou bien ce qui est « à propos du jeu ». Deux orthographes coexistent. « Métagame » avec l'accent est une adaptation orthographique du terme anglais d'origine. Le dérivé « méta » constitue une sorte de diminutif donné par les joueurs et très largement utilisé. On parle de « la Méta », parfois même avec une majuscule pour montrer qu'elle est unique.

20 – Nerf [nɛʁf] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Réduction de l'efficacité ou de la puissance d'un objet ou des compétences d'un personnage ou d'une classe.

Note technique : Cette action est toujours réalisée par les développeurs du jeu, et ce dans le but de rendre le jeu plus équilibré. Peut également concerner la difficulté d'une action, d'une quête, etc.

Contexte d'usage :

- 1- « Ah ça a été **nerf** ok je savais pas. »

- 2- « En vous tenant au courant des différents buffs, nerfs et ajustements de champions, d'items et de runes, vous serez à même de commencer chaque nouveau patch avec des informations supplémentaires [...]. »

Concurrent : Élimination **Collocation** : Être **nerf**, **nerf** un champion, **nerf** un personnage

Dérivé : Nerfer

Note linguistique : « To nerf » fait référence aux jouets en mousse de la marque Hasbro : lors des premiers affaiblissements d'objets ou armes, les joueurs ont eu le sentiment qu'on avait changé leurs armes létales en armes en mousse totalement inefficaces. Le terme peut aussi bien être utilisé comme nom que comme verbe, désignant donc à la fois la baisse des statistiques et l'action réalisée par les développeurs.

21 – PNJ [peɛnʒi] (Terme existant)

Sigle, syntagme nominal

Définition : Tout personnage d'un jeu qui est contrôlé par une intelligence artificielle, dont les actions sont préprogrammées et avec lequel il est généralement possible d'interagir.

Note technique : Ces personnages peuvent avoir pour but d'aider le joueur (vente d'objets), de transmettre des quêtes, d'être des ennemis pour le joueur ou de peupler l'univers (habitants d'une ville ou d'un village).

Contexte d'usage :

- « Si vous cliquez sur la petite loupe, vous pourrez sélectionner les éléments et **PnJ** que vous voulez voir apparaître sur la mini-map. »
- « Pour l'instant, le degré de complexité des **PNJ** cherchant à se défendre des attaques des joueurs reste très faible [...]. »

Équivalent : Personnage non-joueur, NPC, non-playable character, non-player character

Concurrent : NPC

Collocation : **PNJ** de quête, aller voir un **PNJ**, parler à un **PNJ**

Note linguistique : Il existe deux graphies pour ce sigle : « PNJ » et « PnJ ». Le terme « NPC » n'est pas très utilisé par les joueurs francophones mais reste le terme de base dont est tiré « PNJ ».



[Exemple de PNJ, World of Warcraft, capture d'écran :

Magnusia]

22 – Ragequit [ʁaʒkit] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Quitter la partie en cours parce que l'on est en train de perdre ou que cette partie ne se passe pas comme on le souhaite.

Contexte d'usage :

- « En effet, on se souvient que dans les anciennes versions de FIFA par exemple, si vous étiez mené à la fin du match, le **ragequit** pouvait vous empêcher une défaite. »
- « Et après, 4 ou 5 **ragequits** consécutifs en face, on commence sérieusement à s'échauffer soi-même aussi. »

Note de traduction : Il n'y a pas vraiment d'équivalent français puisque ce terme décrit deux actions distinctes en un seul terme, ce qui mènerait à une périphrase en français.

Collocation : Avoir **ragequit**

Dérivé : Ragequiter

Note linguistique : Le terme est formé à partir des termes anglais « rage » et « quit » combinés, qui ont donné naissance à un néologisme. Cette expression correspond parfaitement au concept de mauvais perdant. Le dérivé « ragequiter » est une adaptation du nom d'origine en verbe français à l'infinitif. Il est parfois même conjugué.

23 – Repop [ʁipɔp] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Fait pour un personnage joueur ou non-joueur de réapparaître dans une zone de jeu.

Note technique : Cette réapparition intervient après la mort et à intervalles réguliers plus ou moins longs : un joueur réapparaît généralement en moins d'une minute tandis que certains boss (monstres ennemis) peuvent ne réapparaître que plusieurs jours plus tard.

Contexte d'usage :

- « Le problème c'est que je crois qu'il n'y en a plus et qu'il faut attendre le **repop**. »
- « Contrairement aux ennemis élités, les élités rares ne **repop** que très rarement, et sont bien plus puissants également ! »

Équivalent : Réapparaître, ressusciter

Note de traduction : Les traductions de ce terme, « réapparaître » et « ressusciter », ne sont pas très utilisées par les joueurs, probablement en raison de leur longueur.

Concurrent : Pop, respawn

Collocation : Avoir **repop**

Dérivé : Poper, repoper

Note linguistique : Le terme anglais est tiré de l'onomatopée « pop » correspondant au fait d'apparaître. Lorsqu'il s'agit d'une première apparition, on parlera alors de « Pop », qui est le terme utilisé en anglais, ou de « Poper », qui est la dérivation du terme anglais.

24 – Skin [skin] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Ensemble d'effets visuels permettant de modifier l'apparence d'un personnage contrôlé par un joueur.

Contexte d'usage :

- 1- « Il est magnifique ce **skin**, avec la cape en or et la fourrure. »
- 2- « On va comme d'habitude découvrir les cosmétiques, les **skins** de Noël. »

Équivalent : Apparence, cosmétique

Note de traduction : Ces équivalents manquent de précision par rapport au terme d'origine. L'apparence et la cosmétique sont des composantes du « skin », qui englobe aussi les équipements, les coiffures et autres effets visuels.

Collocation : Modifier le **skin**, acheter un **skin**, gagner un **skin**

Dérivé : Reskin, reskinning

Note linguistique : Il est intéressant de noter que l'utilisation du terme « skin » se fait tout de même au masculin alors que sa traduction en français est au féminin. Pour les Dérivé, le préfixe français « re » est ajouté pour décrire l'action de modifier son apparence entièrement, donnant ainsi un terme linguistiquement hybride. « Reskinning » se comporte surtout comme une variante de l'action de « reskin ».



[Exemple de choix de skin, League of Legends, capture d'écran : RimaJ5]

25 – Spawn [spon] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Lieu d'apparition de monstres, d'objets et des joueurs, ou l'action d'apparaître.

Note technique : Le « spawn » (ou « lieu de spawn ») peut ne pas changer de la partie, changer après un certain temps ou encore être placé de manière aléatoire selon l'endroit de la mort ou la dernière sauvegarde.

Contexte d'usage :

- 1- « Il y a un **spawn** à côté de la voiture rouge. »
- 2- « Il y a un Pokémon qui a **spawn** à côté de chez moi. »

Équivalent : Lieu d'apparition, apparaître

Note de traduction : Le verbe français est parfois utilisé mais un peu plus long que l'anglais, ce qui peut expliquer une utilisation plus systématique par les joueurs francophones.

Concurrent : Apparaître, pop

Dérivé : Respawn, spawner, spawnkill, lieu de spawn, zone de spawn

Note linguistique : Le terme « pop » est souvent utilisé pour signifier la même action que le verbe « spawn ». En revanche, on dira plus volontiers un « spawn » pour la zone d'apparition contrairement au terme « pop », surtout utilisé en tant que verbe. Les dérivés sont respectivement composés du préfixe français « re » pour signifier « apparaître de nouveau » ou « ressusciter » et du suffixe français « er », transformant ainsi le terme en hybride de l'anglais et du français. « Spawnkill » est un terme combinant 2 actions : « spawner » (apparaître) et « kill » (tuer). On parle donc de « spawnkill » lorsqu'on tue / se fait tuer sur son lieu de « spawn ».

26 – Spell [spɛl] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Action lancée par un personnage qui permet de faire des dégâts, de soigner ou de se protéger.

Note technique : Il peut être actif, c'est-à-dire qu'il peut être lancé à tout moment, ou bien passif, c'est-à-dire s'appliquer au personnage de manière automatique lorsque toutes les conditions sont réunies.

Contexte d'usage :

- 1- « Le mob, tu fais un **spell** ça y est toute sa vie a fondue et t'es en mode "yes". »
- 2- « En gros on est allés chercher nos **spells** level 12. »

Équivalent : Sort, capacité, compétence

Note de traduction : Cet équivalent est assez usité par les joueurs même si le terme « spell » reste majoritaire.

Concurrent : Sort

Collocation : Lancer un **spell**, faire un **spell**, caster un **spell**

Dérivé : Dispell, Q spell

Note linguistique : La collocation « caster un spell » est le dérivé du verbe anglais « cast » qui signifie ici « lancer ». Le dérivé « dispell » peut être utilisé en verbe ou en nom pour signifier le fait de dissiper les effets négatifs d'un sort ou d'un malus. Le dérivé « q spell » est surtout utilisé dans le jeu League of Legends. Le « q » correspond à la touche du clavier anglais « QWERTY ». Cette touche correspond à l'un des sorts que peut lancer un joueur.



[Exemple d'une barre de spells, World of Warcraft, capture d'écran : Magnusia]

27 – Stuff [stəf] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Équipement d'un personnage.

Note technique : Dans certains jeux comme World of Warcraft, le stuff joue un rôle primordial dans la stratégie des joueurs. Plus le stuff d'un personnage est adapté à ses compétences et à son niveau, plus il sera performant. À l'inverse, dans Overwatch par exemple, les personnages ne possèdent aucun stuff.

Contexte d'usage :

- « Et aussi tu perds de la durabilité sur le **stuff** et sur les objets équipés dans le sac, voilà. »
- « La longue transhumance des joueurs vers le nouveau niveau maximum va pouvoir débiter et la course au **stuff** du début d'extension lui emboîtera immédiatement le pas. »

Équivalent : Équipement

Note de traduction : Cet équivalent est assez usité par les joueurs même si le terme « stuff » reste majoritaire.

Concurrent : Équipement

Collocation : Gagner / perdre du **stuff**, durabilité du **stuff**, être over **stuff**, être bien **stuff**, acheter / vendre du **stuff**

Dérivé : Overstuff

Note linguistique : Le dérivé est constitué du terme vedette et de la préposition anglaise « over », signifiant que le joueur a plus d'équipements que nécessaire.



[Exemple d'interface de stuff, World of Warcraft, capture d'écran : Magnusia]

28 – Support [syɔpɔʁt] (Utilisation du terme anglais)

Nom

Définition : Rôle d'un joueur qui consiste à assister les autres joueurs.

Note technique : Il s'agit principalement de soigner et d'aider à faire des dégâts sur les adversaires.

Contexte d'usage :

- « Il existe six catégories de champions : les assassins, les tanks, les combattants, les mages, les tireurs et les **supports**. »
- « Donc je ne sais pas si c'était absolument nécessaire mais il utilise le heal pour s'assurer que son **support** puisse sortir en vie de cette intercalation. »

Équivalent : Soutien, Supp

Note de traduction : Même si c'est plus long, on parle parfois d'un « personnage de soutien ». « Support » reste tout de même largement employé.

Collocation : Être (un/le) **support**, jouer **support**

Note linguistique : L'origine du terme anglais viendrait du verbe « to support » qui signifie « soutenir ».

29 – Tank [tāŋk] (Utilisation du terme anglais)

Nom/verbe

Définition : Classe de personnage spécialisé dans le corps à corps, possédant peu ou pas de magie, mais très résistant.

Note technique : Ce rôle implique surtout d'encaisser des dégâts et de servir de « bouclier » à ses alliés. Le tank va provoquer (« taunt ») les ennemis pour qu'ils l'attaquent et ainsi faire de la place pour que les autres joueurs de son groupe puissent attaquer.

Contexte d'usage :

- « Tu **tank** hein ? Oh je me suis faite heal. »
- « Les combattants comme Garen sont des champions qui se situent entre les **tanks** et les assassins mais ils ne remplacent en aucun cas l'un ou l'autre. »

Note de traduction : Il n'existe pas de traduction ou d'équivalent qui comprend toutes les caractéristiques de ce genre de rôle et d'action de manière claire, il faut employer une périphrase en français.

Collocation : Être (un/le) **tank**, jouer **tank**

Dérivé : Tanker, off-tank, main tank

Note linguistique : Formé à partir du terme anglais qui reprend l'idée et l'image de la machine de guerre résistante pouvant encaisser tous les dégâts. Les joueurs utilisent le terme « tank » en tant que verbe mais il est également possible d'entendre le terme hybride « tanker » auquel on a ajouté la terminaison de l'infinitif français -er. Les termes « main tank » et « off-tank » sont utilisés lorsque deux joueurs endossent le rôle de tank en même temps : le premier encaisse la majorité des dégâts et le second l'assiste en attirant une partie des monstres sur lui.

30 – Xp [ikspe] (Utilisation de l'abréviation anglaise)

Nom/verbe

Définition : Points accumulés en effectuant différentes actions en jeu, permettant de passer au niveau supérieur.

Note technique : Pour gagner des points d'expérience, il faut principalement tuer des monstres et accomplir des quêtes, favorisant ainsi la progression de l'expérience du joueur. Le gain de niveau est souvent accompagné de diverses améliorations et récompenses.

Contexte d'usage :

- 1- « T'es sûr que ça va me donner de l'xp alors que je suis dead ? »
- 2- « La plupart du temps, l'XP est représentée par une barre qui fait office de témoin de la progression de celle-ci. »

Équivalent : Expérience

Concurrent : Expérience, Pex, XP

Collocation : Gagner / perdre de l'xp

Dérivé : Pex (verbe et nom)

Note linguistique : Sigle formé à partir des mots anglais « experience point ». Il s'agit aussi de la contraction du mot "expérience" seul. Lorsque l'on prononce « xp » avec un article, la contraction est possible, ce qui donne le même phénomène à l'écrit, rendant le groupe nominal agrammatical. La formation du terme « pex » est assez méconnue. Il s'agirait vraisemblablement de la contraction de « points d'expérience ».



[Exemple d'affichage de l'Xp, Dofus, capture d'écran : Pandalouzie]

Sources

1 – AFK

Définition : [Inspirée de] L'encyclopédie du Gamer – Melty [<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-que-veut-dire-etre-afk-a184286.html>]

Source du contexte d'usage : Notre propre expérience de joueuses.

2 – Aggro

Définition : [Inspirée de] ZeratoR : comprendre mon stream Wow – partie lexique (1'22 -> 4'53) [<https://youtu.be/Noelv5-4lrs?t=82>]

[Inspirée de] Vocabulaire de Dofus – Wiki Dofus [http://wiki-dofus.eu/w/Vocabulaire_de_Dofus]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage : [<https://twitter.com/MiraiKurama/status/1256539969537146884?s=20>]
[<https://twitter.com/AnaisTBagwell/status/1256135495576363008?s=20>]

3 – Buff

Définition : [Inspirée de] : [DICO] GLOSSAIRE DES 48 [<https://www.dofus.com/fr/forum/1083-evolutions/266951-dico-glossaire-48>]

Source de la note technique : [Inspirée de] L'Encyclopédie du Gamer : Que veut dire "buff / debuff" ? - Melty [<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-que-veut-dire-buff-debuff-a197910.html>]

Source du contexte d'usage : [https://twitter.com/valgl_spl/status/1256183114843467776?s=20]

4 – Carry

Définition : [Inspirée de] Vocabulaire de Dofus – Wiki Dofus [http://wiki-dofus.eu/w/Vocabulaire_de_Dofus]

Source du contexte d'usage : [<https://twitter.com/lciTsukeew/status/1256954290926731265?s=20>]
[<https://twitter.com/MvgmaGOAT/status/1256950301921288193?s=20>]

5 – CD

Définition : [Inspirée de] ZeratoR : comprendre mon stream Wow – partie lexique (1'22 -> 4'53) [<https://youtu.be/Noelv5-4lrs?t=82>]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage : [<https://twitter.com/ColoredCrow/status/1256250679661920260?s=20>]
[<https://twitter.com/WiPRenaud/status/1234518074113581056?s=20>]

6 – Communauté

Définition : [Inspirée de] [https://gaming.gentside.com/league-of-legends/league-of-legends-une-enquete-faite-sur-reddit-devoile-l-extreme-toxicite-de-la-communaute_art29731.html]

Source du contexte d'usage : [<https://twitter.com/Takanahi1/status/1264981677786443781?s=20>]
[<https://twitter.com/AlphaCastFR/status/1235127259603898368?s=20>]

7 – DPS

Définition : [Inspirée de] ZeratoR : comprendre mon stream Wow – partie lexique (1'22 -> 4'53) [<https://youtu.be/Noelv5-4lrs?t=82>]

Source du contexte d'usage :

[https://www.youtube.com/watch?time_continue=674&v=awomcRt0sJU&feature=emb_title]

8 – Drop

Définition : [Inspirée de] Melty

[<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-que-veut-dire-droper-a194258.html>]

Source du contexte d'usage : Notre propre expérience de joueuses.

9 – Fight

Définition : [Inspirée de] [<https://www.millenium.org/guide/176235.html>]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage : Notre propre expérience de joueuses.

10 – Game

Définition : [Inspirée de] [https://www.programme-tv.net/news/societe/221668-que-veut-dire-game/?fbclid=IwAR2NRI_DpEtSJ6EX2W1BgD7GhBxwMVGUfZ5VlrgpHa0VsWlCgZVIBnbuzXg]

Source du contexte d'usage : Notre propre expérience de joueuses.

11 – Gameplay

Définition : [<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01154369/document>]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage : [<https://www.fnac.com/C-est-quoi-le-framerate-dans-les-jeux-video/cp43275/w-4>]

[<https://www.erenumerique.fr/final-fantasy-vii-remake-quen-pensent-les-joueurs-article-49914-10.html>]

12 – GG

Définition : [Inspirée de] [https://forum.pcastuces.com/ca_veut_dire_quoi__gg__f9s27290.htm]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage : Notre propre expérience de joueuses.

13 – Heal

Définition : [Inspirée de] [<http://www.jeuxvideo.com/forums/1-11842-165863-1-0-1-0-debutant-c-est-quoi-buff-et-heal.htm>]

Source du contexte d'usage : Notre propre expérience de joueuses.

14 – Kill

Définition : [Inspirée de] [<http://www.jeuxvideo.com/news/1200102/call-of-duty-warzone-saison-2-mission-dans-la-cour-des-grands-liste-et-guide-complet.htm>]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage : Notre propre expérience de joueuses.

15 – Level

Définition : [Inspirée de] [<https://euw.leagueoflegends.com/fr-fr/how-to-play/>]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage :

[<https://twitter.com/DeBunKerEtoiles/status/1240994213136936966?s=20>]

[<https://twitter.com/PaazuMacnZ/status/1218081729304571905?s=20>]

16 – Loot

Définition : [Inspirée de] L'encyclopédie du Gamer – Melty

[<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-qu-est-ce-qu-un-loot-a187323.html>]

Source du contexte d'usage : [<https://www.dofus.com/fr/forum/1003-divers/2254211-repartition-loot>]

[<http://www.jeuxvideo.com/forums/42-31349-53151489-1-0-1-0-le-loot.htm>]

17 – Main

Définition : [Inspirée de] Trendy by l'Etudiant, Le dico du gamer : tout comprendre à l'univers des jeux vidéo [<https://trendy.letudiant.fr/le-dico-du-gamer-tout-comprendre-a-l-univers-des-jeux-video-a2668.html>]

Psy et Geek ;-), Les 100 mots les plus importants des jeux vidéo

[<http://www.psyetgeek.com/les-100-mots-plus-plus-importants-des-jeux-video>]

Techguru, Parlez-vous le geek ?

[<https://techguru.fr/2016/02/28/parlez-vous-geek/>]

Source du contexte d'usage :

[<https://eu.forums.blizzard.com/fr/wow/search?q=main%20topic%3A25746>]

[https://www.youtube.com/watch?time_continue=674&v=awomcRt0sjU&feature=emb_title]

18 – Map

Définition : [Inspirée de] Yolande PERRON. Vocabulaire du jeu vidéo, Office québécois de la langue française

Source de la note technique : [D'après] Yolande PERRON. Vocabulaire du jeu vidéo, Office québécois de la langue française

Source du contexte d'usage : [https://www.twitch.tv/lce_leagueoflegends/video/518775714] [vidéo indisponible]

[<https://www.twitch.tv/videos/519122445>]

19 – Métagame

Définition : [Inspirée de] Guide du Noob | Épisode 2 : Choisir son Champion | League of Legends [<https://www.youtube.com/watch?v=-PUTqQN2C4M>]

Source de la note technique : [<https://www.youtube.com/watch?v=-PUTqQN2C4M>]

Source du contexte d'usage : [<https://www.millennium.org/news/116891.html>]

[<http://www.merlanfrit.net/Esclaves-de-la-Meta>]

20 – Nerf

Définition : [Inspirée de] Techguru, Parlez-vous le geek ? [<https://techguru.fr/2016/02/28/parlez-vous-geek/>]

jeuxonline, Lexique [<https://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Nerf>]

Source de la note technique : Techguru, Parlez-vous le geek ? [<https://techguru.fr/2016/02/28/parlez-vous-geek/>]

jeuxonline, Lexique [<https://www.jeuxonline.info/lexique/mot/Nerf>]

Wikipédia, Nerf (homonymie) [[https://fr.wikipedia.org/wiki/Nerf_\(homonymie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nerf_(homonymie))]

Source du contexte d'usage : [<https://www.twitch.tv/videos/519122445>]

[<https://www.skillinked.com/fr/page/blog/post/21-progresser-sur-lol-guide-complet>]

21 – PNJ

Définition : [Inspirée de] Yolande PERRON. Vocabulaire du jeu vidéo, Office québécois de la langue française

GameArt, Lexique [<http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/pnj.html>]

Source de la note technique : Yolande PERRON. Vocabulaire du jeu vidéo, Office québécois de la langue française

Source du contexte d'usage : [<https://www.wowhead.com/guide=3413/world-of-warcraft-le-guide-du-debutant#tabs-name-r>]

[<https://dailygeekshow.com/tuer-personnages-jeux-video-immoral/>]

22 – Ragequit

Définition : Lexique du Jeu vidéo : Rage quit [<http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/rage-quit.html>]

Source du contexte d'usage : [<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-le-ragequit-qu-est-ce-que-c-est-a234802.html>]

[https://hitek.fr/actualite/les-jeux-video-en-guerre-contre-le-ragequit_11617]

23 – Repop

Définition : [Inspirée de] Yolande PERRON. Vocabulaire du jeu vidéo, Office québécois de la langue française

Source de la note technique : Yolande PERRON. Vocabulaire du jeu vidéo, Office québécois de la langue française

Source du contexte d'usage : [<https://www.twitch.tv/videos/434616896>]

[<https://www.wowhead.com/guide=3413/world-of-warcraft-le-guide-du-debutant#tabs-name-r>]

24 – Skin

Définition : [Inspirée de] L'Encyclopédie du Gamer : Un "skin", qu'est-ce que c'est ? – Melty [<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-un-skin-qu-est-ce-que-c-est-a254819.html>]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage : [<https://www.youtube.com/watch?v=BlngS2N0I3c>]

25 – Spawn

Définition : [Inspirée de] [Que veut dire "spawn" ? Télé Loisirs](#)

[<https://www.programme-tv.net/news/buzz/97113-que-veut-dire-spawn/>]

L'Encyclopédie du Gamer : [Qu'est-ce qu'un "spawn" ? – Melty](#)

[<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-qu-est-ce-qu-un-spawn-a200466.html>]

Source de la note technique : [<https://www.programme-tv.net/news/buzz/97113-que-veut-dire-spawn/>]

[<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-qu-est-ce-qu-un-spawn-a200466.html>]

Source du contexte d'usage : [<https://www.programme-tv.net/news/buzz/97113-que-veut-dire-spawn/>]

26 – Spell

Définition : [Inspirée de] [<https://www.youtube.com/watch?v=WD9qg00jo-M>] (2'51)

Source de la note technique : [<https://www.youtube.com/watch?v=WD9qg00jo-M>] (2'51)

Source du contexte d'usage : [<https://www.twitch.tv/videos/434616896?collection=u1rIPvUXpBUvKQ>]

27 – Stuff

Définition : [Inspirée de] [<https://worldofwarcraft.judgehype.com/lexique/>]

[<https://www.culture-games.com/lexique/stuff>]

Source de la note technique : Notre propre expérience de joueuses.

Source du contexte d'usage : [<https://www.millenium.org/guide/306587.html>]

[<https://www.twitch.tv/videos/434616896?collection=u1rIPvUXpBUvKQ>]

28 – Support

Définition : [Inspirée de] [<https://www.youtube.com/watch?v=-PUTqQN2C4M>]

Source de la note technique : [<https://www.youtube.com/watch?v=-PUTqQN2C4M>]

Source du contexte d'usage : [<https://www.youtube.com/watch?v=-PUTqQN2C4M>]

[https://www.twitch.tv/lce_leagueoflegends/video/518775714]

29 – Tank

Définition : [Inspirée de] [<http://www.worldofwarcraft-alliance.com/divers/lexique-mmorpg/>]

Source de la note technique : [<https://www.youtube.com/watch?v=-PUTqQN2C4M>]

Source du contexte d'usage : [<https://www.twitch.tv/videos/434616896?collection=u1rIPvUXpBUvKQ>]

[<https://www.youtube.com/watch?v=-PUTqQN2C4M>]

30 – Xp

Définition : [Inspirée de] [<http://www.worldofwarcraft-alliance.com/divers/lexique-mmorpg/>]

Source de la note technique : [<http://www.worldofwarcraft-alliance.com/divers/lexique-mmorpg/>]

Source du contexte d'usage : [<https://www.twitch.tv/videos/434616896?collection=u1rIPvUXpBUvKQ>]

[<https://www.melty.fr/l-encyclopedie-du-gamer-qu-est-ce-que-l-xp-a240900.html>]

4. Entretiens

WORLD OF WARCRAFT

Jérémy (Entretien sur Discord)

- 1) 24 ans.
- 2) 8 mois.
- 3) Des jeux de stratégie comme *Command and Conquer*. Je jouais à *Dofus*, *Tera*, *TESO*.
- 4) Oui évidemment. Par audio et chat.
- 5) Les bases non, c'est plus après le *stuff* et les quêtes aussi, les donjons. Par le biais des autres joueurs la plupart du temps. Des fois j'en déduis, des fois je ne savais pas donc j'ai demandé.
- 6) Il y a plus d'inconnus que de connus. La plupart du temps c'est que des Français. Y a deux Italiens dans la guilde. La plupart du temps je leur parle en français mais s'ils ne comprennent pas je leur écris en anglais mais c'est rare.
- 7) Quand c'est en guilde on va être un peu plus dans la déconnade. Après avec les autres c'est un peu plus carré pour avoir une bonne image. Sur *Command and Conquer (CnC)*, on ne parle pas beaucoup avec les autres hors guilde et on déconne en vocal avec la guilde aussi.
- 8) Un petit peu, j'arrive à me l'approprier.
- 9) Dans *WoW*, la plupart du temps c'est parce que le mot en anglais est plus court que le mot en français ou les acronymes aussi. Sur *CnC* on écrit des messages en full anglais car il y a des étrangers.
- 10) La plupart du temps, il y a quelqu'un qui *RL (raid lead)* donc qui gère le *raid* et ils voient entre eux la stratégie avant le *raid* et on l'applique. Au début quand on ne connaît pas le *raid* on essaye de chercher des stratégies ensemble mais sinon de base les stratégies sont déjà choisies.

Kilian (Entretien sur Discord)

- 1) 25 ans.
- 2) C'est compliqué... Quand j'étais tout petit mon père m'a montré *WoW*. J'ai repris *WoW* il y a trois ans. Sur *LoL* j'ai dû faire 5-6 saisons.

- 3) J'aime bien tous les jeux. Je suis multi-game. *Baldur's Gate* par exemple. J'ai joué avec mon père et mon frère à *Lineage 2* aussi.
- 4) En *raid*, il n'y a rien à dire car on les connaît par cœur. C'est plutôt en donjon, on essaye d'inventer des nouvelles strats. Je communique sur Discord et par écrit.
- 5) J'adore découvrir les jeux sans chercher de guide. Au bout d'un moment tu vas dessus mais j'aime bien découvrir. Sur le tas ou après tu ne connais pas et on te dit ou sinon je cherche quand j'entends un nouveau mot.
- 6) Aux *MMO* je joue toujours avec une seule personne, au moins avec une personne que je connais ou deux. Après y a les jeux solos.
- 7) Moi je ne dis rien en *raid*. Sur *LoL* j'essaye de donner des conseils.
- 8) Mon anglais est dérisoire, j'ai un peu de vocabulaire. Je le comprends bien, le parler c'est différent.
- 9) Le vocabulaire anglais est utilisé surtout parce qu'au début quand on ne connaissait pas on cherchait le mot en anglais et ensuite on utilisait le terme en question. Après, il y a les serveurs internationaux et là on parle anglais et on apprend le vocabulaire. Des abréviations des mots anglais parce que les gens sont internationaux : *GM* (*gold mine*) pour la mine, *ST* pour *stable* (écuries), *BS* pour *blacksmith* (forgeron), ...
- 10) Moi je suis la stratégie jusqu'au bout, même si elle est mauvaise et qu'on perd.

Elmia (Écrit)

- 1) 29 ans.
- 2) Bientôt 13 ans.
- 3) J'aime les jeux de gestion et de guerre (type *Warcraft 3*, *Cossacks*, *Age of Empire*, etc.), ainsi que les jeux d'aventure, de plateforme mais surtout *WoW* ! J'ai testé d'autre *MMORPG* (*Aion*, *Star Wars*) mais je n'ai pas accroché.
- 4) Oui je communique beaucoup en vocal (Discord, anciennement Skype ou Teamspeak) ou bien à l'écrit dans les canaux disponibles en jeu.
- 5) J'ai commencé à jouer à *WoW* à l'âge de 16 ans, je n'ai pas consulté de guide au tout début. J'ai appris le langage à force de jouer et quand je ne comprenais pas les termes je demandais aux joueurs plus expérimentés de m'expliquer (car oui j'ai commencé en étant comme on me l'a dit bien souvent, une « *noob* », c'est-à-

dire une débutante). J'ai eu la chance d'être recrutée en guildes avant le niveau 10 alors j'ai pu comprendre « vite ».

- 6) Je joue le plus souvent avec des inconnus (car très peu de mon entourage est aussi *geek*, sauf mon conjoint Liguane (Benoit) bien entendu). J'ai beaucoup joué avec des non francophones : des Anglais, des Allemands, des Canadiens (en guildes nous avons des Italiens par exemple) mais tous parlaient un peu anglais, alors on pouvait se comprendre.
- 7) Oui suivant si c'est une personne dont je suis « proche » ou non je suis plus ou moins familière. Avec les non francophones j'essaie de faire attention à mes termes pour que ce soit compréhensible.
- 8) Non pas vraiment, à l'écrit je me débrouille mais l'orthographe ou les mots ne sont pas forcément appropriés.
- 9) Je pense que l'anglais est plutôt simple pour se faire comprendre par un plus grand nombre de personnes dans le monde. Beaucoup de mots sont en anglais alors que nous sommes francophones. Alors communiquer avec ceux qui ne sont pas forcément de notre nationalité en anglais est plus facile.
- 10) Je dirais tout dépend dans quelles situations nous sommes. Si c'est quelque chose que nous découvrons, il faut se mettre d'accord. Parfois on discute avant de ce que nous allons faire, d'autres fois c'est plus en mode « POUR FRODONNNN ».

OVERWATCH

Quentin (Entretien présentiel)

- 1) J'ai 22 ans.
- 2) Depuis 2017, le jeu était sorti depuis 1 an.
- 3) Tout et rien, mais je ne joue que très peu à des jeux en ligne.
- 4) Oui, par le chat. Je ne ressens pas le besoin de communiquer à l'oral.
- 5) Non. J'ai appris par des vidéos YouTube ou en cherchant moi-même sur Google (le terme *hitscan*, *throw...* par exemple).
- 6) Particulièrement des personnes que je ne connais pas, non-francophones (des russes...).

- 7) Oui. Si les gens sont toxiques je serai un peu plus méchant [rires] ! Si je joue avec des personnes que je ne connais pas je parle en anglais automatiquement car c'est la langue internationale et ça permet d'être compris par un maximum de personne.
- 8) Oui.
- 9) Ça a été placé comme standard de communication internationale, et lorsqu'on joue en ligne on joue avec des personnes de n'importe quel pays sans savoir d'emblée d'où ils viennent, donc c'est plus simple de parler anglais car ils ont plus de chance de le comprendre. S'ils étaient tous français je parlerais en français, sauf si une personne de l'équipe parle autre chose, dans ce cas je parle en anglais car il est important de se faire comprendre de tous. Cela permet d'abattre la barrière de la langue.
- 10) Parfois, oui.
- 11) Si tu parles en français, y a-t-il des termes que tu conserves en anglais ? Oui, non, pourquoi ?
 - a) Oui, « *hitscan* », « *heal* », « *throw* »... Les termes qui sont un peu plus techniques
- 12) Pourquoi ces termes ?
 - a) Car ils n'ont pas de traduction directe en français (à part *heal*), ce sont des termes utilisés par la communauté et qui n'ont pas d'équivalent.

Timur (Entretien via Discord)

- 1) 24 ans.
- 2) Depuis novembre 2016 (1er event d'Halloween).
- 3) Je joue à des jeux solo *RPG* ou d'action-aventure (occasionnellement des jeux en ligne)
- 4) Oui, via micro s'ils sont réceptifs. Je joue sur PlayStation donc il n'y a pas de chat écrit, si ce n'est les phrases pré-enregistrées.
- 5) Non, ce sont des camarades de fac qui m'ont initié et des vidéastes (anglo-saxons). J'ai appris majoritairement par le biais de vidéastes (anglo-saxons pour la plupart mais aussi Alphacast, un français) ou par d'autres joueurs que je connais dans la vraie vie ou par le biais des réseaux sociaux. Souvent c'était de la

déduction car les termes étaient logiques (par exemple la « *meta* » pour le compétitif, notamment la « *meta tank* » : la composition des équipes était majoritairement tournée vers les *tanks*, ça doit donc être la mode, la méta), mais parfois j'ai aussi demandé, notamment via le *subreddit Overwatch* (un forum majoritairement anglophone).

- 6) Je joue majoritairement avec des inconnus non-francophones, même si j'ai aussi des amis francophones.
- 7) Quand je joue avec des amis ou des francophones je suis plus souvent blagueur, alors que je suis plus sérieux quand je joue avec des anglophones. Globalement j'utilise les mêmes termes, en anglais, même si je joue avec des francophones.
- 8) Oui, j'ai une assez bonne maîtrise de l'anglais.
- 9) Vu qu'actuellement l'anglais est la langue internationale, je me tourne automatiquement vers cette langue. Autre facteur : la plupart de ces jeux en ligne à succès sont souvent développés par des boîtes américaines (on trouve donc des vidéos des développeurs en anglais. Le *lore* (l'histoire) des personnages est anglo-saxon, même s'il y a des exceptions avec quelques personnages qui parlent d'autres langues et ont d'autres nationalités. Les joueurs qui s'intéressent à *Overwatch* sont globalement des gens qui ont déjà joué à d'autres jeux en ligne dans lesquels on parle souvent anglais, il y a donc une continuité.
 - a) Il y a une envie d'imitation mais c'est aussi pour surmonter la barrière de la langue.
 - b) S'il y a un joueur qui parle français, je lui réponds en français mais ça n'apporte rien à la cohésion d'équipe. En fait, ça m'agace parce que les autres joueurs ne profitent pas des infos et de la discussion, donc ça marginalise le reste de l'équipe. S'il y a 3 ou 4 joueurs qui parlent français alors je passe en français.
- 10) Oui, c'est primordial surtout en mode compétitif, moins dans les autres modes.
- 11) Oui, j'utilise des termes anglais : *heal*, *healing*, *flanker*, *main*. Il y a également des termes propres à certains personnages (pour Sombra « *hack* », pour Roadhog « *hook* »). Il y a également un effet « langue cool » : « contourner par la droite » ou « pirater », ça fait vieillot. Il y a aussi un manque d'équivalent, les termes français sont souvent plus longs (sauf *soin* / *heal* qui sont similaires). Il y a plusieurs facteurs : l'anglais a cette aura d'une langue cool, et souvent ça va plus vite de communiquer dans cette langue.

- 12) Par mimétisme, pour reprendre des termes déjà utilisés par d'autres joueurs ou vidéastes.

Remarque : pour *LoL* : un terme comme la « *jungle* » (en anglais) : pourquoi on dit pas la jungle ? Peut-être parce qu'il y a une aura cool, moins vieillotte, et par mimétisme.

Océane (Entretien écrit)

- 1) J'ai 18 ans.
- 2) Depuis 1 an environ.
- 3) Je joue à beaucoup de *RPG*, j'aime surtout les jeux comme *Assassin's Creed* ou des jeux plutôt « épisodiques » comme *Life is Strange*, *The Walking Dead*... Je ne joue qu'à *Overwatch* comme jeu en ligne.
- 4) Pas toujours, quand je joue à *Overwatch* c'est souvent avec 3 personnes maximum, des amis donc, et en « *party* » (en communication vocale privée) sur la PS4.
- 5) Je ne communique jamais avec des joueurs que je ne connais pas parce que souvent il faut parler anglais et je ne suis pas sûre de pouvoir comprendre et répondre en anglais en étant dans l'action.
- 6) Quand j'ai commencé je jouais seule donc j'ai essayé de me débrouiller avec le tutoriel de base du jeu et avec un peu d'entraînement, je regardais quelques vidéos de joueurs pro sur YouTube pour apprendre plus et connaître un peu le vocabulaire par déduction mais ensuite quand j'ai commencé à jouer avec des amis ils utilisaient des termes plus poussés donc ils devaient m'expliquer ce que ça voulait dire Je regarde surtout Poko, il est français mais il parle aussi beaucoup anglais, et quand je tombe sur des streams ou vidéos d'autres personnes je regarde aussi (par exemple Benbest qui est un joueur pro français).
- 7) Je joue avec des français que je connais mais que j'ai rencontré sur Twitter.
- 8) Non, je fais un peu d'anxiété sociale donc je n'ose pas forcément aller parler aux gens, même s'ils parlent français.

- 9) Oui, peut-être pas à la perfection, mais je sais tenir une conversation. À l'oral j'ai moins l'habitude, et je ne suis pas sûre de mon accent. J'ai peur de faire plus de fautes ou de parler moitié anglais moitié français. De plus, si les gens comprennent que je suis une fille j'ai peur de me prendre des remarques méchantes ou sexistes parce que le monde du jeu vidéo c'est pas toujours facile pour les filles.
- 10) Je ne parle pas en anglais.
- 11) En général oui, mais comme ils ont plus d'expérience que moi généralement je vais suivre leurs instructions, mais si j'ai une petite stratégie je vais leur dire et soit on essaye de la faire soit ce n'est pas trop efficace et on change.
- 12) Quand je joue, oui en général je garde quelques mots en anglais par habitude parce que j'ai appris les mots en anglais de base. En plus, les personnes avec qui je joue gardent aussi des mots en anglais donc pour éviter les confusions j'évite de traduire. Quelques exemples de termes que je garde en anglais : s'il faut reculer ça va être « *go back* », pour du soin « j'ai besoin de *heal* », pour foncer dans le tas « continue de *push* »... En fait c'est plein de petits mots qui se glissent dans la conversation française.
- 13) Ils sont courts donc rapides à dire, plus un mot est court plus ce sera rapide à dire et donc plus la réaction sera rapide. En plus tout le monde les connaît, dans mes amis en tout cas, donc il n'y aura pas de confusion ou d'incompréhension. J'ai l'impression que certains termes sont plus courts qu'en français. En général ce sont plus mes coéquipiers qui utilisent les termes techniques et moi je suis. Je pense que c'est juste par habitude que j'utilise les termes anglais et que je pourrais utiliser les termes en français, mais certains manquent d'équivalents.

Alex (Entretien via Discord)

- 1) J'ai 20 ans.
- 2) J'ai commencé en avril 2017, donc 3 ans.
- 3) Overwatch est première expérience que j'ai eu en jeu en ligne. Je joue à *FF14* et *WoW* (*MMORPG*) mais je ne participe pas aux *raids* donc je ne communique pas.
- 4) Généralement si je communique c'est avec des amis, par appel. Le chat écrit prend trop de temps. Lorsque je joue avec des anglophones je ne fais qu'écouter

ce qu'ils disent à l'oral mais je ne parle pas (car j'ai mauvais accent anglais, mais je comprends).

- 5) Pas dans mes souvenirs car j'ai joué avec quelqu'un qui s'y connaissait déjà donc il m'a expliqué et je me suis débrouillé pour le reste. J'ai appris comme quand j'apprends une langue : je déduisais leur signification en contexte et parfois je regardais sur Internet, notamment sur des forums, la plupart du temps anglophones. Voici quelques exemples de termes : *stagger*, *main tank*, *off tank*. Si je ne suis pas sûr d'un terme technique je l'évite (surtout les termes utilisés à un niveau plus élevé que le mien). Un mix des 2 : je les déduis et j'ai demandé des explications à des joueurs plus expérimentés. Je regarde parfois des vidéos de joueurs (pas pros mais bien meilleurs que moi) anglophones pour essayer de m'améliorer un peu, donc j'apprends par observation.
- 6) Je joue avec des personnes francophones que je connais (mais généralement 3 ou 4 donc pas une équipe complète). Quand je joue sans amis c'est juste pour m'amuser, je ne fais pas attention à ce qui se passe.
- 7) Je suis beaucoup plus technique avec mon frère (qui le meilleur niveau parmi mes connaissances) qu'avec ma copine par exemple, qui vient de débiter. Mes phrases sont beaucoup plus concises avec mon frère car je peux n'utiliser qu'un ou 2 termes techniques (souvent en anglais) pour expliquer la situation, alors que, à l'inverse, je dois faire des phrases complètes pour que ma copine comprenne.
- 8) J'ai un niveau B2 : je comprends très bien l'oral mais je m'exprime moins bien à l'oral (mais par écrit ça va).
- 9) Je pars du principe que c'est la langue universelle, donc elle atteint plus de monde que le français, d'autant plus sur un serveur européen où il y a de nombreuses langues différentes, donc un peu des 3.
- 10) La plupart du temps je m'adapte au reste de l'équipe.
- 11) La plupart du temps oui (sauf si la personne ne comprendra pas ce terme, auquel je traduis moi-même (exemple, au lieu de dire « *stagger* » je dis « bloque-la » mais je ne sais pas si c'est l'équivalent correct). Je les utilise en anglais car j'ai l'impression de mieux retenir les informations quand elles sont en anglais, vu que je les ai apprises comme ça.
- 12) Je garde tous les termes en anglais (je me renseigne beaucoup à partir de sources anglophones donc ce sont les premiers termes qui viennent dans mon

esprit) et j'essaie de raccourcir au max ma communication pour pouvoir réagir au plus vite. Si on prend 10 secondes pour diffuser une info elle ne sera plus valable après ces 10 secondes.

Ilkay (Entretien écrit)

- 1) J'ai 22 ans.
- 2) Je joue depuis la *beta* du jeu en 2016, donc 4 ans.
- 3) Je joue principalement à des jeux d'aventures/actions en solo. Je ne joue pas à d'autres jeux où il faut communiquer.
- 4) De temps en temps, et avec un casque. Je joue sur PS4, donc jamais de chat écrit.
- 5) J'ai juste fais le tutoriel du jeu, après j'ai appris en jouant. Pour tout ce qui est des termes techniques dans le jeu, c'est en jouant aussi et en regardant des vidéastes (anglophones et francophones) répéter plusieurs fois le mot sur des actions définies. *(Du coup quand tu dis avoir appris les conventions en jouant c'est par le biais des autres joueurs qui parlaient dans le micro ?)* C'est ça, par exemple quand on devait faire une action et que ça employait des mots techniques, soit je connaissais déjà grâce à d'autres jeux (*LoL* notamment mais j'y jouais bien avant et j'ai arrêté également) ou grâce aux vidéastes justement. Soit je ne connaissais pas et dans ce cas je demandais direct ce que c'était. *(Et est-ce que t'as dû aller te renseigner sur des forums ou internet pour mieux cerner certains termes, et si oui c'était plutôt des sources anglophones ou francophones ? Et donc t'avais déjà un petit bagage avec LoL concernant les jeux en équipe et la communication avec différents joueurs, ou juste pour les termes employés ?)* Sur *LoL* je ne communiquais pas donc sur *Overwatch* c'était tout nouveau, la seule chose qui m'a aidée c'est les termes qui restent assez similaire malgré la différence du genre, par exemple tout ce qui est du genre « se faire *snowball* », « on se fait *stomp* », « je vous *carry* », « faut les *bait* », « je suis en *cooldown* », « j'ai *debuff* tel perso » et tout.
- 6) Je joue quasiment qu'avec des gens que je connais (des francophones seulement pour le coup). Mais ça m'arrive de jouer seul et de finir avec une équipe avec des gens pas forcément francophones ou anglophones.

- 7) Oui clairement, avec des gens que je connais je suis plus détendu, avec des gens que je ne connais pas forcément je suis plus sérieux. Peu importe avec qui je joue j'utilise les mêmes termes techniques.
- 8) Oui sans aucun souci vu que justement je fais mes études en langue anglaise, j'ai aucun problème avec ça.
- 9) Je dirais que si c'est présent, c'est parce que peu importe le pays on nous dit que l'anglais est la langue universelle, donc forcément quand on arrive dans un jeu regroupant des jeux issus de pays différent, inconsciemment on sait qu'on doit parler anglais. De mon côté, je parle jamais le premier en vocal, si par chance toute mon équipe est française je parle français, s'il n'y a ne serait-ce qu'un étranger, anglais ce sera, ça facilite tout pour la plupart des joueurs.
- 10) Oui, pas forcément dès le départ mais on essaye de se synchroniser sur les attaques pour réussir, sinon c'est impossible. Dans ce cas-là on passe en vocal, la roue (les phrases pré-enregistrées) dans *Overwatch* est pratique mais limitée.
- 11) Oui, mais juste les termes techniques du genre « *flank* », « *bait* », « *cooldown* » et les *ultimates* des personnages, par pur habitude pour le coup. Niveau *ultimates*, c'est juste parce que j'ai le jeu en anglais, donc je les répète en anglais. Puis les termes techniques j'ai jamais réfléchis à leurs équivalents en français, justement parce que j'ai été habitué à les dire directement en anglais. Mon jeu est en anglais parce que mon perso préféré a une meilleure voix en VO qu'en VF.
- 12) C'est ceux que j'utilisais le plus sur *LoL*, et que je me vois très souvent réutiliser sur *Overwatch*. Après justement quand je communique c'est clairement les mots que j'utilise le plus, surtout « *flank* ».

Timothé (Écrit)

- 1) 18 ans.
- 2) Je joue vraiment peu.
- 3) Plutôt *Battle royale* et jeux de guerre.
- 4) Oui, grâce à Discord.
- 5) Oui j'ai eu besoin du tutoriel pour comprendre les bases du jeu et je me suis aidé de personnes plus expérimentées pour pouvoir comprendre les meilleures techniques pour progresser.
- 6) Plus avec des gens que je connais.
- 7) Non pour ma part je reste tel que je suis.
- 8) Oui je me débrouille.
- 9) Non car cette langue est la plus parlée et la plus apprise donc tout cela nous permet d'avoir une langue avec laquelle tout le monde peut se comprendre.
- 10) Parfois lorsque l'on veut faire des compétitions mais la plupart du temps c'est pour s'amuser donc on n'élabore pas de stratégie.

DOFUS

Clément (Entretien sur Discord)

- 1) Moi j'ai 22 ans.
- 2) J'ai commencé quand j'avais on va dire 11 ans du coup même si j'ai fait des pauses ça fait 11 ans que je joue.
- 3) Je n'ai pas de type particulier après je préfère les *rogue-like* (type de jeu orienté sur des donjons remplis de récompenses) et les *FPS*. D'autres *MMO*, actuellement non mais j'en ai fait quelques-uns.
- 4) Oui j'essaie de communiquer, ça dépend des jeux et comment, soit en vocal soit dans le chat écrit ou sur certains jeux avec des émoticônes.
- 5) Pour certaines choses oui, pour par exemple savoir quels équipements allaient mieux à quelle classe, quelles zones il fallait explorer en premier, comment faire de l'argent. Au fil du temps, en jouant, en observant. Un peu des deux, soit je déduis le sens soit je demande aux autres et je ne suis jamais vraiment tombé sur des gens saoulés, les gens sont bienveillants.

- 6) Je joue plus souvent avec des amis. Forcément on ne s'adresse pas de la même façon à un ami et à un inconnu donc j'adapte le vocabulaire et encore plus s'il n'est pas.
- 7) Je communique plus en vocal avec mes amis et sur le chat écrit avec les inconnus.
- 8) J'essaye ! J'arrive à maîtriser le vocabulaire pour les jeux, après pour l'anglais général on essaye...
- 9) Parce que l'anglais est une langue beaucoup parlée en règle générale donc je pense qu'elle s'est vite imposée comme la langue des jeux vidéo. Oui, par exemple des mots particuliers qui sont du jargon mais qui sont en anglais.
- 10) Ça dépend des jeux mais en règle générale oui, c'est toujours mieux d'avoir une stratégie surtout dans les *MMO* et puis dans pratiquement tous les jeux multi-joueurs, être rapides c'est plus efficace.

Vincent (Écrit)

- 1) 22 ans.
- 2) Je joue à *Dofus* depuis la 6^{ème} (11 ans).
- 3) Je joue à des *FPS* (*Counter Strike*, *Valorant*), pour ce qui est des *MMORPG* (*Blade And Soul*, *Black Desert Online*, *Grand Fantasia*, *Eden Eternal*, *Tera*, *Mapple Story 2*).
- 4) Je discute par le biais de Discord.
- 5) J'ai commencé *Dofus* en 6^{ème} au collège, j'ai regardé un certain nombre de vidéos YouTube mais aussi de joueurs plus expérimentés pour faire certains donjons ou me faire de l'argent sur le jeu.
- 6) Je joue 80 % de mon temps avec les mêmes personnes, mais il m'arrive d'aller sur des Discords communautaires pour jouer avec d'autres personnes (Français ou Anglais).
- 7) Oui car avec les amis on peut parler du jeu mais aussi de tout autre chose de manière plus fréquente. Tandis qu'avec des inconnus, c'est principalement des discussions sur le jeu.
- 8) J'ai un niveau lycée.

- 9) L'anglais est malheureusement important car c'est l'une des langues les plus parlées au monde tout simplement.
- 10) Cela va dépendre de la difficulté. Si c'est simple, tout le monde fait comme il veut, sinon oui il faudra mettre en place une stratégie.

LEAGUE OF LEGENDS

Marion (Écrit)

- 1) 22 ans.
- 2) Je joue depuis automne 2015.
- 3) Je joue beaucoup à AC et *Mario* (tous les *Mario*) et j'ai joué à *Dofus* avant de jouer à *LoL*.
- 4) Oui, on communique via Discord.
- 5) Pas vraiment. Mon ex-copain me guidait et m'a initiée donc pas besoin de guide.
- 6) Je ne joue qu'avec des gens que je connais (en vrai et dans le jeu) parce que je ne fais pas confiance aux autres (*LoL* est pour moi une communauté archi toxique).
- 7) Oui ! Je ne vais pas *flame* (insulter) mes potes...
- 8) Je parle anglais couramment.
- 9) J'imagine que c'est parce que c'est une langue beaucoup parlée et que genre t'es sûr(e) que les gens comprennent à minima parce que t'apprends ça toute ta scolarité — et du coup c'est plus rapide aussi.
- 10) *LoL* oui c'est beaucoup de stratégie donc on essaie de se mettre d'accord avant de commencer la partie !

Aurélien (Entretien sur Messenger)

- 1) J'ai 20 ans.
- 2) Je crois que je devais avoir 12 ou 13 ans donc ça fait 7-8 ans, dans ces eaux-là.
- 3) Je joue beaucoup à *World of Warcraft*, qui est un *MMORPG*. Je joue aussi à des *RPG*. Souvent ça coïncide avec les sorties de l'Epic Store, les jeux qui sont

gratuits. Ce sont des jeux indé (indépendants), qui se finissent assez rapidement, et ce sont des petites histoires donc c'est sympa.

- 4) Oui. Alors *LoL* c'est un jeu d'équipe donc c'est toujours obligé de communiquer même si souvent c'est déconseillé parce que dans ce jeu la communauté n'est pas très agréable. Donc souvent tu essaies de communiquer par messages et très vite tu vas *mute* (couper le micro) les joueurs. Mais souvent la plus grosse communication se fait par des *PING* : t'as une commande rapide qui te permet de dire genre « J'arrive » ou « Ennemi disparu » sur la carte. La voix c'est quand je joue avec des amis.
- 5) Le jeu aujourd'hui a des tutos pas mal qu'il n'y avait pas à l'époque... Donc *LoL* ça se joue avec des champions, souvent on jouait avec celui qu'on trouvait le plus stylé et dans le menu pour acheter les pièces d'équipement t'avais les objets conseillés donc c'est souvent ce qu'on prenait. Mais sinon en termes de tutos c'est des trucs très basiques qui t'expliquent que t'as 4 sorts et que le but c'est de détruire le *Nexus* ennemi. Ce sont les gens soit lors d'un *stream* ils vont les utiliser ou des amis qui utilisent ces termes-là... Vu qu'on utilise tout le temps ces termes-là, ce n'est pas intuitif d'avoir les termes français qui viennent, et ce n'est pas forcément parce que c'est plus rapide, juste plus intuitif. Et après le sens, il y a certains mots qu'on va demander et d'autres c'est assez logique et traduction directe.
- 6) On est 3-4 amis à jouer à *LoL* mais chaque partie t'as toujours 5 adversaires inconnus et il faut toujours être 5 dans une équipe donc statistiquement je dirais que je tombe plus souvent avec des inconnus.
- 7) On parle en français mais c'est juste les termes qui sont en anglais donc on les utilise comme ça, je ne sais pas.
- 8) Oui je parle anglais.
- 9) Vu qu'on est sur un serveur européen on est obligés de communiquer en anglais pour se faire comprendre pour dire « il faudrait faire ça ou ça » en dehors des *PING*. Oui, c'est plus rapide.
- 10) Il y a la théorie et la pratique. C'est-à-dire que chacun a un peu sa stratégie et il y a des fois les gens ne suivent pas trop donc c'est compliqué et il faut s'adapter.
- 11) As-tu des remarques à faire sur le sujet ?

Personnellement j'ai eu mon jeu en français, mais une bonne partie des gens mettent leur jeu en anglais parce que le jeu vient des États-Unis donc c'est tout ce qui est doublage de base des personnages. Et puis même pour tout ce qui est *e-sport*, tous les grands tournois c'est des grands *shows* avec beaucoup de moyens qui sont mis à disposition. On a des commentateurs français mais tu sens que ce sont plus les *streamers* qu'on connaît alors qu'eux ce sont des gens ultra spécialisés là-dedans, vraiment typiques des commentateurs américains. L'anglais c'est vraiment pour tout ce qui est scène *e-sport* pour se rapprocher de l'original et des grands *shows*.

Lucas (Entretien sur Messenger)

- 1) J'ai 20 ans.
- 2) Alors je dois jouer à *LoL* depuis 5 ans, je dirais.
- 3) Je joue un peu de tout, beaucoup à des jeux multijoueurs surtout.
- 4) Alors oui, la communication c'est important dans ce type de jeux donc il faut toujours communiquer avec son équipe. Surtout par chat, parce que souvent quand tu lances une partie tu ne connais pas les gens qui sont avec toi, donc tu parles par textuel. Mais la plupart du temps quand tu es en équipe avec des gens que tu connais tu es en vocal.
- 5) J'ai suivi le tuto en jeu mais le fait d'avoir des gens qui avaient déjà commencé à jouer avant moi et qui m'ont un peu aidé m'a permis de progresser beaucoup plus vite. En fait c'est facile de déduire [le sens des termes] parce que les gens parlent en anglais. Donc la plupart du temps quand tu as un minimum de connaissances en anglais et tu arrives à comprendre ce qu'ils disent mais c'est vrai que sinon c'est plus difficile de comprendre.
- 6) Je pense plus souvent avec des inconnus qui ne sont pas francophones.
- 7) Non, je pense que c'est pareil, parce que la plupart du temps quand tu joues avec des Français que tu ne connais pas, ils sont habitués au *franglais* aussi donc ils te parlent en *franglais*.
- 8) J'ai un niveau moyen, B1-B2.
- 9) Oui, quand on joue on fait beaucoup de *franglais*, quand on joue avec mes potes : le langage des jeux vidéo est plus orienté anglais. Mais quand tu joues avec des gens que tu ne connais pas, t'es obligé de parler en anglais pour qu'ils

comprennent la plupart du temps. Effectivement j'utilise l'anglais pour me faire comprendre, si je pouvais utiliser le français je le ferais.

10) La plupart du temps tu le fais au début de la partie mais le truc c'est que suivant ce que les ennemis font, ça peut changer au fur et à mesure mais sinon ça se fait au début de la partie.

Guillaume (Écrit)

- 1) 20 ans.
- 2) 5 ans.
- 3) *MMORPG, RPG, FPS.*
- 4) Oui, souvent par Discord ou via le chat vocal présent sur le jeu.
- 5) Depuis ma plus tendre enfance haha, j'ai appris via les joueurs plus expérimentés.
- 6) Avec essentiellement mes amis mais aussi ma famille.
- 7) Non, c'est la même torture de m'entendre pour tout le monde, ce qui change, c'est la langue ; je peux parler anglais, français, espagnol et quand je me sens pousser des ailes, je parle russe.
- 8) Pas couramment mais je me débrouille pas mal.
- 9) C'est plus rapide et j'ai envie que tout le monde me comprenne et écoute ce que j'ai à dire.
- 10) C'est moi le chef, tout le monde m'écoute et c'est tout.... Non je rigole, évidemment qu'on met en place des stratégies.