

Typologie preliminaire des phraseologismes specifique au parler des gamers

著者(英)	Kosuke HINAI, Alexis LADREYT
journal or publication title	筑波大学フランス語・フランス文学論集
volume	35
page range	10-32
year	2020-12-25
その他のタイトル	ゲーマー語にみられる慣用表現の特徴に関する予備 的類型論
URL	http://hdl.handle.net/2241/00162411

Typologie préliminaire des phraséologismes spécifique au parler des gamers ゲーマー語にみられる慣用表現の特徴に関する予備的類型論

Kôsuké HINAI *

Alexis LADREYT **

現在のフランスにおいて、ビデオゲームは一般的な余暇としての地位を確立しており、また「ゲーマー」と呼ばれる個人や集団に特有の言語形式や言語使用が形成されている。本研究では、ゲーマーによって使用される言語変種、すなわち「ゲーマー語 *parler des gamers*」に着目し、言語学と社会言語学のアプローチから、(1)ビデオゲームの実践に結びついた語彙・表現の特徴や傾向を類型別に記述すること、(2)ゲーマーによって慣習的に使用される言語形式と、彼らが持つ個人または集団としてのアイデンティティの関係性について明らかにすることを目指す。

萌芽的研究の導入にあたる本論文では、まず先行研究の理論や指摘を踏まえながら、言語変種としてのゲーマー語に見られる言語学的・社会言語学的特徴を概観する。続いて、ゲーマー語を構成する語彙・表現に焦点を当て、言語学（統語論、意味論、語用論）と社会言語学の基準をもとに、収集した語彙・表現を4つのカテゴリーに分類する。最後に、動画共有サイトやオンラインフォーラムサイトで得られた事例の観察を通して、各カテゴリーに属する語彙・表現の形態統語論的・意味論的特徴や相互行為における機能について詳細な記述を実施する。

Mots-clefs : parler des gamers, typologie, phraséologie interactionnelle, variété linguistique

Introduction

Depuis les années 70 où l'on assiste à l'apparition des premiers jeux vidéos, la culture vidéoludique n'a eu de cesse de se développer en parallèle des innovations technologiques et de l'apparition de nouveaux *habitus* au sein d'une société toujours plus « numérique ». Ainsi, selon le rapport¹ intitulé « *Les Français et le jeu vidéo en 2020* », publié par le SELL² sous l'égide de l'AFJ³ en novembre 2020, environ 71 pour cent des Français âgés de 10 ans et plus sont considérés comme « *joueur occasionnel*⁴ » en France. De même, la portion des usagers qui se catégorisent en « *joueur régulier*⁵ » atteint les 52%. Les activités vidéoludiques constituent donc une part non négligeable du divertissement en France, activités qui au fil des années ont su fédérer toute une communauté autour de nouvelles pratiques sociales, mais aussi de pratiques linguistiques et sociolinguistiques bien spécifiques.

Cette étude a deux objectifs : elle vise dans un premier temps à proposer une première tentative de

¹ https://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm

² Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

³ Agence Française pour le Jeu Vidéo

⁴ « *joueur ayant déclaré jouer au moins une fois dans l'année aux jeux vidéo* » (SELL 2020 : 10)

⁵ « *joueur ayant déclaré jouer au moins une fois par semaine aux jeux vidéo* » (*ibid.* : 11)

description de ces pratiques linguistiques et notamment une première typologie des séquences lexicales stéréotypées dont l'usage est directement lié à la pratique des jeux vidéo. Dans un second temps, elle vise à étudier et comprendre les liens fonctionnels entre des formes linguistiques ayant subi un processus de routinisation et la construction identitaire du groupe socioculturel qui emploient ces formes linguistiques.

Dans cet article, nous nous concentrons principalement sur les constructions figées utilisées en interaction dialoguée (ou polyloguée selon les contextes) et ayant des fonctions pragmatiques, interactionnelles et sociolinguistiques bien délimitées. Étant donné le statut préliminaire de nos travaux, nous nous focalisons essentiellement sur une étude structurelle et fonctionnelle d'un échantillon de 4 expressions que nous agrémenterons de quelques considérations sociolinguistiques et qui illustrent les quatre types de notre typologie. Dans un premier temps, nous traçons les contours théoriques et méthodologiques qui nous permettront dans un second temps d'étayer notre typologie puis nous concluons.

1. Définition de la catégorie des phraséologismes spécifiques aux Gamers

1.1. Qu'est-ce qu'un gamer et qu'est-ce que le gaming ?

Selon le *Dictionnaire Ados/Français* (Ribeiro 2014), le temps passé à jouer aux jeux vidéo est un indicateur important pour la catégorisation des gamers. En outre, leur comportement envers les jeux vidéo, autrement dit, leur perception des jeux vidéo et le temps passé dessus jouent aussi un rôle crucial dans l'identification de ce groupe social (e.g. la différence entre *casual gamer* et *hardcore gamer / nolife*). Ainsi le gamer apparaît comme un « Individu adepte des jeux vidéo, pouvant passer des heures entières dessus et ayant transformé ce loisir en sport, voire en raison de vivre. » (*ibid.* : 173)

Bien que la définition mentionnée ci-dessus semble satisfaisante pour esquisser les contours définitoires de la catégorie des gamers, elle ne nous semble pas suffisante pour définir pleinement cette catégorie. En effet, la catégorie des gamers est liée non seulement à l'implication dans l'univers du jeu vidéo, mais aussi à la posture identitaire mise en avant par les joueurs eux-mêmes. De nombreuses études traitant de l'identité du gamer (cf. Shaw 2011, De Grove et *al.* 2015, Peyron 2019) montrent que l'équation « jouer aux jeux vidéo équivaut à être gamer » semble peu fondée, car force est de constater qu'il existe d'autres indicateurs plus révélateurs qui permettent de caractériser un individu en tant que gamer. Par exemple, selon De Grove et *al.* (2015), la fréquence de la pratique du jeu vidéo, le type de jeux vidéo, l'âge et le genre des joueurs, ainsi que le cercle d'amis liés à la pratique du jeu influent l'identification de l'individu en tant que gamer. De surcroît, Shaw (2011) nous montre que l'identité du gamer existe en relation avec d'autres identités sociales comme celle du genre, de l'ethnie et de la sexualité qu'ont les joueurs. Il semble donc nécessaire de prendre en compte les différents paramètres qui structurent le contexte social dans lequel les joueurs construisent leur expérience du jeu vidéo afin de saisir pleinement la nature de l'identité et de l'identification de l'individu en tant que gamer. Sur le plan linguistique, le *Dictionnaire Ados/Français* précise que :

Le « gamer », être souvent solitaire, a néanmoins développé un langage qui lui est propre et qu'il peut

utiliser en cours de partie afin de communiquer avec des congénères. (Ribeiro 2014 : 173)

Ce faisant, il apparaît que l'émergence de la posture identitaire propre à la communauté des gamers peut être corrélée à l'émergence d'une variété linguistique propre à cette même communauté, à savoir des expressions et des modes de communication spécifiques. Ainsi, l'usage d'un lexique spécifique à ceux qui sont fortement adeptes des jeux vidéo renforce leur appartenance à la communauté du gaming⁶ et consolide la solidarité entre les individus de cette même communauté en articulant la différence avec les personnes extérieures à la communauté qui ne comprennent pas ces expressions. (e.g. leurs parents, les non-gamers, etc.). En outre, il est aussi possible que les joueurs emploient ces expressions afin d'indexer des stéréotypes qui transparaissent de leur usage linguistique, concourant ainsi à façonner leur appartenance à la communauté gamer. Ainsi, pour mettre en lumière la caractéristique de l'usage langagier chez les gamers, en d'autres termes, le *parler*⁷ (Lamizet 2004) qu'on observe dans le monde de la pratique des jeux vidéo, nous allons discuter deux cadres théoriques à l'interface de la linguistique et de la sociologie qui serviront de base à notre analyse introductive et typologique.

1.2. Propriétés formelles (phraséologie de l'oral, etc.)

Cette partie aborde quelques-unes des propriétés saillantes du lexique préfabriqué spécifique au groupe social des gamers défini plus haut. Cet inventaire des propriétés formelles s'articule autour de l'observation de trois niveaux : le niveau syntaxique, le niveau sémantique et le niveau pragmatico-interactionnel.

1.2.1. Des énoncés complets au figement graduel et multiniveau

En tant que lexique spécifique à une communauté donnée, le lexique préfabriqué des *gamers* se caractérise par une forte stabilité morphosyntaxique et un blocage plus ou moins fort des propriétés transformationnelles (Gross 1996 : 54). Ces expressions constituent selon nos premières observations des clausatifs (Polguère 2011), c'est-à-dire des énoncés complets, et syntaxiquement autonomes :

- (1) - On tente le timer sur ce boss ?
- **OSEF !** on est venu ici pour farmer des ressources, ça sert à rien.

Dans l'exemple (1), deux gamers sont en train d'explorer un donjon et se demandent si cela vaut le coup de tenter de battre le boss le plus rapidement possible. Le second gamer répond au premier en lui disant que cela ne vaut pas la peine étant donné que l'objectif de cette exploration était la récolte de ressources, il

⁶ Le « gaming » est un terme renvoyant à la pratique des jeux vidéo par un public consommateur régulier de contenu vidéoludique.

⁷ « Le parler pourrait, alors, se définir comme l'ensemble des pratiques symboliques (parole et autres pratiques symboliques) par lesquelles nous pouvons exprimer notre identité et la faire reconnaître des autres dans l'espace public de la sociabilité. » (Lamizet 2004 : 76)

utilisera alors l'expression *OSEF*. L'expression *OSEF* est la contraction de « **on s'en fout** » et est très utilisée dans la communauté du gaming pour exprimer le fait que le locuteur se fiche de ce que son interlocuteur lui dit ou pour souligner la trivialité d'un événement. On remarque dans cet exemple que 1) l'expression *OSEF* est un énoncé complet qui se suffit à lui-même, c'est-à-dire une unité de communication qui peut être utilisée telle quelle dans la conversation, 2) l'expression est syntaxiquement autonome, c'est-à-dire qu'elle ne dépend pas d'autres parties du discours pour être utilisée en langue parlée.

Par ailleurs, l'examen de quelques échantillons nous a permis de constater que les séquences étudiées constituent des unités de communication soumises à un certain degré de figement qui se manifeste sous la forme d'un degré plus ou moins important de contrainte paradigmatique sur l'ordre des unités (Blumenthal 2016). Toutefois, la description de la préfabrication langagière est une démarche complexe de par la grande variabilité des paramètres à considérer lors du traitement linguistique (Schmale 2013). En effet, comme nous le rappellent Mejri (2016 : 245) et Gross (1996 : 46), même dans le cas de syntagmes dits « libres », c'est-à-dire produits de manière spontanée et dénotative par le sujet parlant, le figement se manifeste au travers des contraintes lexicales, distributionnelles et grammaticales qui conditionnent l'emploi et l'acceptabilité de ce syntagme généré aléatoirement. Nous pensons donc qu'il est plus pertinent de décrire le figement du lexique spécifique aux *gamers* en termes de figement graduel et multiniveau⁸.

1.2.2. Des routines conversationnelles fortement stéréotypées

Les séquences phraséologiques propres à la communauté des gamers apparaissent comme des routines interactionnelles fortement idiomatiques, c'est-à-dire comme des expressions relevant du processus de ritualisation linguistique au cours duquel un énoncé se fixe dans un usage spécifique pour devenir une norme dans une situation de communication aux contours bien définis. C'est au cours de ce processus itératif qu'une forme linguistique va s'ancrer dans une situation prototypique d'emploi, et ce de manière à réguler l'interaction entre les individus d'une même communauté et permettre l'élaboration d'un sens spécifique. Il n'est donc pas surprenant que ces expressions soient très productives dans des situations d'interaction socialement stéréotypées et culturellement connotées telles que les jeux massivement multijoueurs (ou Massively Multiplayer Online Game =MMO⁹). Par ailleurs, les expressions étudiées apparaissent comme des séquences dotées d'une forte idiomatité, c'est-à-dire des expressions fortement ancrées dans les représentations qu'ont les locuteurs du monde qui les entoure. En ce sens, les expressions étudiées ont un emploi extrêmement spécialisé, sont figées sur le plan sémantique (compositionnalité sémantique) et impliquent la maîtrise d'un savoir partagé (+ codes culturels) et socialement institué dans la communauté des

⁸ «Cf Bolly (2007) qui parle d'« une définition pluridimensionnelle et scalaire du figement, allant des constructions les plus libres aux plus figées » (Bolly, 2007 : 7), mettant ainsi cette complexité de la caractérisation du figement des unités phraséologique»

⁹ Les MMO constituent une sous-catégorie de jeux vidéo ayant la spécificité de n'être jouable qu'en ligne sur Internet. Par ailleurs, ces jeux sont généralement dotés de dispositifs de communication vocale ou écrite (tchat) permettant le jeu collaboratif.

gamers.

1.2.3. Des expressions à valeur actionnelle et fortement ancrées dans le contexte d'emploi

L'emploi de ces expressions répond à une logique de régulation de l'interaction et de régulation des actions au sein de cette même situation d'interaction. En effet l'emploi du lexique spécifique à la communauté des gamers implique une dimension illocutoire fortement ancrée dans la réalisation de diverses actions en jeu. Il est donc évident que l'usage de ce lexique spécifique ne se limite pas à représenter, mais bel et bien à agir sur la situation de communication et sur les interactants. De même, l'usage des expressions spécifiques au parler des gamers implique un certain nombre de spécificités pragmatiques liées aux participants, à la situation et aux cadres sociolinguistiques régissant l'acte de communication en cours. L'emploi d'une expression en contexte de jeu exprime donc une posture bien spécifique du point de vue interactionnel, des intentions bien délimitées ainsi qu'une volonté d'influencer le cadre de communication et l'interlocuteur. On pourra parler dans le cadre de ce lexique spécifique d'une dimension actionnelle qui se manifeste par des traces énonciatives, expressives et subjectives fréquemment associées à l'usage de ces expressions. Enfin, il est à noter que ces expressions semblent contraintes dans leur emploi par le contexte de communication, l'apparition d'une configuration contextuelle spécifique déclenchant l'emploi quasi réactif de ces expressions (ex : « je need un rez¹⁰ » déclenché par la mort du personnage joueur dans le jeu qui va demander à un autre joueur de le ressusciter).

1.3. Propriétés sociolinguistiques : identité et variété linguistique

1.3.1. Le parler des gamers et l'identification intra- et inter- groupe

Le parler des gamers a des propriétés phraséologiques qui permettent à des joueurs de communiquer de manière rapide et concise dans l'interaction déployée lors d'une partie de jeu. En outre, il nous apparaît que ces propriétés linguistiques contribuent partiellement et indirectement à la construction de l'affiliation au groupe des joueurs et de leur identité. Ce faisant, ils construisent l'espace communicationnel dans lequel ils peuvent échanger, discuter et se comprendre les uns avec les autres. Ainsi, nous faisons l'hypothèse qu'il peut en résulter le renforcement de l'intimité et la solidarité entre les membres du groupe.

En outre, le parler des gamers, ou *gamer-speak* (Strong 2019), peut aussi avoir des rapports plus directs et étroits avec l'expression de l'identité intra- et inter- groupe¹¹ du gamer. En premier lieu, selon Strong (2019) qui a observé les conversations faites à l'oral et à l'écrit entre joueurs dans les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game¹²), l'usage du *gamer-speak* peut être un indicateur pour distinguer

¹⁰ Need = avoir besoin de, Rez = résurrection

¹¹ « L'identité intra-groupe » désigne l'identité qui sert à la distinction entre les membres à l'intérieur du groupe, alors que « l'identité inter-groupe » est l'identité qui permet aux différents groupes de se différencier entre eux. Ces deux identités correspondent respectivement à « la fonction initiative » et à « la fonction distinctive » que Bachmann et Basier (1984) ont mis en évidence pour l'usage du verlan.

¹² « Jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs » (Ribeiro 2014 : 174)

les joueurs qui ont des expériences et des connaissances abondantes dans les jeux vidéos de ceux qui n'en ont pas. Donc, le parler des gamers permet aux joueurs d'exprimer leur identité intragroupe, en fonction du niveau de la compétence et de la connaissance du *gameplay*¹³. Steinkuehler (2008), traitant le discours observé dans les MMO, constate également que la maîtrise courante de certains termes propres aux jeux vidéo permet à un locuteur d'être joueur expert en le situant au centre de sa communauté de *gaming*.

En second lieu, comme évoqué dans la première partie de cet article, l'usage du parler des gamers sert aussi à la distinction entre les gamers et les non-gamers, c'est-à-dire, à la distinction des membres du groupe et des personnes extérieures ce groupe. Strong (2019) interprète cette expression de l'identité intergroupe réalisée par le *gamer speak* dans le contexte de la langue française comme suit :

Indeed, in the French context, the influence of the Académie Française and the Loi Toubon could be argued to be the sort of motivating factor that incites the defiant use of non-standard language in such a subculture, [...] (Strong 2019 : 54)

Selon Strong (2019), le parler des gamers, composé de l'usage d'un bon nombre de termes en anglais, est susceptible d'être considéré comme un acte rebelle par une sous-culture marginalisée contre le pouvoir de la langue standard et dominante, à savoir les institutions de régulation de la langue française. Par conséquent, les gamers se différencient de la communauté *mainstream* (populaire, grand public) en employant une variété linguistique non-standard qui leur permet de s'identifier en tant que groupe doté de ses propres codes culturels.

1.3.2. Particularités de l'identité gamer

Nous avons observé précédemment que le parler des gamers sert non seulement à la transmission des contenus propositionnels de par sa nature préfabriquée et utilitaire, mais aussi, par son usage, sert à l'expression de l'identité des locuteurs dans le cadre d'une relation intra- et intergroupe.

L'identité du gamer ne peut être appréhendée en fonction de critères statiques tels que l'âge, l'ethnie ou la CSP, mais doit être définie en fonction de critères dynamiques. En effet, il faut souligner le fait qu'il y a une particularité notable du parler des gamers que l'on ne retrouve pas systématiquement dans les variétés classiquement définies par les indicateurs ci-dessus. Ainsi, ces catégories socio-professionnelles, fréquemment étudiées en sociolinguistique, font l'objet d'un déterminisme en fonction de critères qui sont externes et souvent statiques, alors que l'appartenance à la catégorie des gamers dépend plutôt de choix personnels dynamiques et idiosyncrasiques.

Cela signifie que de par sa nature culturellement indépendante et singulière, le parler gamer apparaît comme une catégorie relativement flexible et changeante, se basant sur la motivation individualisée. Le statut

¹³ Selon *Oxford English Dictionary*, le terme *gameplay* désigne « L'action ou le processus de jouer à un ou plusieurs jeux » ainsi que « la manière dont cela est fait » (notre traduction). cf. <https://www.oed.com>

de gamer émerge donc de la pratique, car le fait de devenir un gamer, autrement dit de s'affirmer sur plan identitaire et communautaire en tant que gamer, implique la nécessité d'un processus de construction identitaire qui est « le fruit d'une revendication » (Peyron 2019 : 20). La catégorie du gamer n'est pas immanente comme le serait la catégorie sociale des jeunes et nécessite donc des réalisations sociales spécifiques (engagement personnel dans l'activité de jeu, expérience en jeu, connaissance du domaine du gaming et ce qui nous intéresse plus particulièrement, l'usage d'un lexique spécifique). De ce fait, la relation entre gamers et réalisations sociales est le résultat d'un va-et-vient perpétuel, l'appartenance à la catégorie du gamer se faisant au travers des réalisations sociales mentionnées ci-dessus qui elles-mêmes construisent réflexivement la catégorie des gamers.

2. Méthodologie

2.1. Constitution du corpus

2.1.1. Le choix du corpus

À l'ère de l'avènement du numérique et dans une société toujours plus exposée aux réseaux sociaux et à la communication médiée, nous pouvons observer la grande productivité de données pour le traitement de notre objet d'étude. De même, depuis une dizaine, le gaming s'est instauré comme un métier à part entière, les joueurs diffusant leurs sessions de jeu (*streaming*) recevant le soutien de leurs fans qui les financent via le modèle instauré par la plateforme de diffusion grand public, c'est-à-dire par des abonnements et la monétisation des vidéos produites. Cette professionnalisation de la pratique du streaming qui se voulait avant tout un divertissement a donné lieu à l'émergence des métiers de *content creator* et de *streamer*, sortes d'auto-entrepreneuriats vidéoludiques et donc de tout un segment de marché générant du contenu exploitable à profusion. Par ailleurs, la démocratisation du jeu vidéo et la forte augmentation des usagers qui en découle a donné lieu au développement de nombreuses plateformes de communication dédiées à la communication entre aficionados, plateforme qui sont l'un des lieux privilégiés de l'emploi du parler gamer.

Dans le cadre de cette étude, nous nous focalisons sur ce matériau de choix pour mener notre étude exploratoire. Les plateformes de streaming retenues sont *YouTube*¹⁴ et *Twitch*¹⁵, deux géants de la diffusion vidéoludique donnant accès à une quantité phénoménale et diversifiée de données authentiques de première main. Nous nous sommes principalement focalisés sur des streamers diffusant des sessions sur les MMO qui sont propices à la communication entre pairs (cf. plus haut). En effet, ces MMO sont le lieu privilégié de la création d'un espace social de communication dans l'objectif d'instaurer une communauté en jeu (*gaming community*) et de poursuivre la complétion d'objectifs en jeu entre pairs (battre un ennemi, faire avancer le scénario, débloquer des avantages, renforcer son personnage). Le MMO est donc par essence communautaire, l'interaction avec les autres joueurs étant l'une des conditions *sine qua non* à la progression du joueur et de

¹⁴ <https://www.youtube.com>

¹⁵ <https://www.twitch.tv>

ses objectifs. Nous avons par la suite sélectionné puis transcrit quelques passages de vidéo mettant en lumière les phénomènes linguistiques qui nous intéressent.

Nous nous sommes également basés sur des données retrouvées dans la communication entre joueurs sur des plateformes d'échanges à l'extérieur du jeu que sont les forums gaming. Nous nous sommes principalement focalisés sur le forum de *Jeuxvidéo.com*¹⁶, l'un des pionniers du travail journalistique et de la communication autour des jeux vidéo en France. Tout comme le jeu en ligne, les forums sont un lieu de convergence des usagers qui débattent de manière régulière autour de thématiques diverses et variées. En outre, les forums ont l'avantage de permettre une extraction plus simple des données étant donné que la communication se fait au travers de la modalité écrite. Enfin, nous avons également puisé nos données dans des articles lexicographiques proposés par certains sites spécialisés dans le gaming ou sur des plateformes communautaires et visant à expliquer au profane les termes techniques spécifiques au monde du gaming.

2.1.2. Constitution de la liste d'expressions

La constitution de la liste d'expressions du parler des gamers que nous allons traiter dans cet article s'est faite principalement au travers de cinq étapes suivantes :

① Constitution d'un inventaire préliminaire des termes génériques du gaming

Il s'agit de collectionner des expressions considérées spécifiques aux jeux vidéo et aux gamers afin de construire un répertoire lexical provisoire pour la préparation d'une pré-enquête. Dans ce but, nous avons utilisé des dictionnaires et des sites tutoriels mettant à disposition des lexiques spécifiques à l'activité du gaming, ainsi que des informations récoltées auprès de nos connaissances pratiquant le gaming de manière fréquente.

② Exécution de l'enquête pilote en ligne (via *Google Form*)

L'objectif de cette étape est de saisir la tendance globale de la connaissance, de la compréhension et de l'usage des expressions collectées précédemment. Nous avons profité de cette étape pour recueillir de nouveaux termes en donnant la possibilité aux enquêtés de proposer d'autres expressions qu'ils jugent spécifiques au gaming. L'enquête pilote a été effectuée en mai 2020 et nous avons obtenu au total 45 réponses valides des participants (29 hommes, 16 femmes) qui ont entre 18 et 31 ans et parlent principalement français comme langue maternelle.

③ Construction de la première liste d'expressions

Nous avons ici construit la première version de la liste d'expressions du parler des gamers en nous basant sur l'inventaire préalablement établi dans l'étape 1, inventaire que nous avons enrichi avec les propositions

¹⁶ <https://www.jeuxvideo.com/forums.htm>

des enquêtes de l'étape 2. Nous avons dans un second temps glosé la définition de chaque expression en précisant la fonction et le contexte d'usage.

④ Finalisation de la liste d'expressions

Dans cette étape, nous avons tenté de sélectionner des expressions productives dans les situations de gaming étudiées et pertinentes dans le traitement du parler des gamers. Ainsi, nous avons confirmé la productivité linguistique et l'authenticité de chaque expression notée dans la liste et réexaminé le contenu et la structure de la liste au travers de la discussion entre les auteurs.

Enfin, au travers de ces étapes ci-dessus, nous avons accompli la classification de ces expressions en 4 types définis selon leurs propriétés morphosyntaxiques, pragmatiques et interactionnelles afin d'esquisser les propriétés globales du parler des gamers.

2.2. Méthodologie d'analyse

2.2.1. Méthode d'extraction

Après avoir établi notre liste de candidat, nous avons dans un premier temps sélectionné une expression de chaque catégorie, puis nous avons projeté ces 4 expressions sur le forum *Jeuxvidéo.com* dans le but d'observer leur fonctionnement. Afin d'extraire les occurrences dans ce forum, nous nous sommes servis de la fonction de recherche avancée présente nativement dans l'interface de navigation. Cette fonctionnalité étant très similaire à celles proposées par un concordancier classique, nous avons pu entrer la chaîne de caractère recherché dans l'interface de requête pour extraire toutes les occurrences présentes sur le forum. Nous avons ensuite échantillonné toutes les occurrences avec leur contexte gauche et droit, et nous les avons réunies dans notre grille d'analyse.

Dans un second temps, nous avons commencé un premier travail d'exploration des données vidéos en nous basant à nouveau sur les 4 expressions sélectionnées précédemment dans notre liste de candidat. Nous avons dans un premier temps visionné puis extrait quelques vidéos représentatives de la communication entre pairs lors d'une tâche de gaming collaboratif, puis nous avons réunis ces vidéos dans un corpus. Nous avons ensuite isolé les passages saillants contenant l'emploi des expressions étudiées dans les vidéos extraites pour créer un sous-corpus d'échantillon que nous avons transcrit à la main. Nous avons ensuite appliqué les critères de notre grille d'analyse pour caractériser l'emploi des expressions traitées.

2.2.2. Grille d'analyse

La grille employée dans le cadre de notre analyse se compose de plusieurs descripteurs répartis en 4 catégories renvoyant aux 4 couches de description que nous avons appliquées sur les occurrences trouvées dans nos corpus :

Tableau 1. Descripteurs de la grille d'analyse

Critères Syntaxiques	Critères sémantiques	Critères pragmatiques	Critères sociolinguistiques
<ul style="list-style-type: none"> - Structure morphosyntaxique - Polylexicalité - Nature du syntagme - Modalité - Tests afférents possibles - Autonomie syntaxique - Cooccurrents privilégiés 	<ul style="list-style-type: none"> - Emprunt lexical - Glose du sens - Compositionnalité sémantique - Polysémie - Prédicibilité / idiomatité - Axiologie - Visée discursive 	<ul style="list-style-type: none"> - Acte de langue - Dimension expressive - Modalité polyphonique - Emploi initiatif/réactif - Type de contexte 	<ul style="list-style-type: none"> - Variété sociale - Construction de l'identité intra- / intergroupe - Perception métapragmatique¹⁷ - Indexicalité - Indices de contextualisation¹⁸

La première catégorie, à savoir celle des *critères syntaxiques*, vise principalement à décrire finement les propriétés morphosyntaxiques des segments étudiés, et permet, notamment grâce à la présence de différents tests afférents, de tester le figement morphosyntaxique. La deuxième catégorie nous permet d'explorer les spécificités sémantiques de nos expressions. Nous observons notamment la forte propension à la spécialisation à une situation en jeu bien délimitable et la forte idiomatité de ces expressions. Nous regardons également différents critères permettant de caractériser le figement sémantique, parmi lesquels la compositionnalité sémantique. La troisième catégorie quant à elle se compose de critères en lien avec les conditions de production en contexte et les effets de l'usage de ces expressions sur le cadre d'interaction et sur les interactants. Enfin, les derniers critères reposent sur les caractéristiques sociales et sociolinguistiques qu'ont les expressions des gamers. La pratique de ces expressions admise comme variété sociale dans un tel contexte possède des sens socialement définis et permet au locuteur d'indexer une image stéréotypée, d'évoquer certains cadres d'interactions et de construire une identité individuelle ou grégaire en contexte naturel de communication. Toutefois, nous ne traitons pas ces derniers critères sociolinguistiques dans le cadre de l'analyse, car nous n'avons pas encore eu l'occasion de mettre en œuvre les différentes enquêtes visant à obtenir des données quantitatives et qualitatives concernant les implications sociologiques et identitaires de cette variété linguistique. En effet, ce travail ethnographique de longue haleine sera mené dans les mois à venir. Nous nous focaliserons donc essentiellement sur la description linguistique formelle des expressions dans cet article introductif.

2.2.3. Positionnement analytique

La création d'un corpus est l'aboutissement d'un processus réflexif et itératif qui suppose la sélection de contenus en adéquation avec l'objet d'étude visé (Jacques 2016). Ce faisant, « le corpus se choisit, se réfléchit et s'étoffe au fur et à mesure de l'élaboration du projet de recherche » (Ladreyt 2019 : 6). Le processus d'élaboration d'un corpus constitue donc un choix raisonné du linguiste et n'est jamais le fruit du hasard. Dans le cadre de notre analyse, nous avons, comme évoqué plus haut, constitué un corpus qui est un

¹⁷ cf. Miyazaki (2016)

¹⁸ "Contextualization cues" (Gumperz 1982)

assemblage d'interactions orales naturelles en jeu issues de deux plateformes de streaming et d'interactions médiées (clavier + ordinateur) menées sur un forum communautaire dédié aux gamers. Nous avons sélectionné ces corpus pour leur exhaustivité, pour leur richesse thématique manifeste et leur actualisation fréquente. Enfin, notre approche d'exploration des données se situe dans une perspective mixte *corpus-driven* / *corpus-based*¹⁹ (Tognini-Bonelli 2001). La linguistique *corpus based* appuie sa méthodologie sur un examen minutieux des données tout en ayant un cadre théorique préexistant. L'approche *corpus driven* s'appuie quant à elle sur la complexification de l'hypothèse de recherche au fur et à mesure de l'exploration du corpus. Le corpus sera alors perçu comme le lieu privilégié de l'élaboration de la théorie du chercheur, l'analyse étant guidée de manière à « laisser parler le texte²⁰ » (Léon, 2008 : 125). Nous partons donc d'une liste d'expressions préalable que nous projetons sur nos corpus afin de vérifier notre hypothèse (*corpus-based*). En parallèle, nous complexifions la compréhension de notre objet dans et par le corpus, aboutissant ainsi à une nouvelle problématique et l'émergence de nouvelles catégories jusqu'ici passées inaperçues (*corpus-driven*). C'est fort de ce positionnement analytique hybride que nous poursuivons notre analyse dans la partie qui suit.

3. Typologie et analyse des phénomènes retrouvés dans nos corpus

Nous proposons ici quelques critères construits des approches phraséologiques et interactionnelles qui permettent de classer les expressions collectées en quatre catégories principales :

Catégorie 1: Expression composée d'un verbe support combiné à un terme anglais spécialisé au jeu vidéo.

Catégorie 2: Verbe anglais ayant subi une francisation morphologique de son système flexionnel

Catégorie 3: Expression monolexicale ritualisée, généralement acronymique et ayant une fonction interactionnelle et discursive

Catégorie 4: Abréviation ou acronyme issu d'un terme anglais spécialisé au jeu vidéo ayant subi une francisation qui permet à ce terme d'être utilisé en tant que verbe. Peut être combiné à un verbe support ou un auxiliaire.

Tout comme Strong (2019), nous nous sommes rendu compte qu'il y a une multitude de termes d'emprunt à l'anglais dans les expressions du parler des gamers. Ce faisant, le premier critère important porte sur la question des procédés d'adaptation des termes en anglais au système morphologique du français. Ce critère nous a permis de reconnaître l'existence de deux types d'expressions dérivées du mot en anglais, à savoir les expressions avec un verbe support tel que *faire, se faire, prendre* (catégorie 1) et les expressions affixées avec le suffixe [-er] marque de l'infinitif des verbes du premier groupe en français (catégorie 2). Ensuite, le

¹⁹ Cette opposition théorique rejoint également des oppositions théoriques centrales telles que l'opposition *sémasiologie* vs *onomasiologie*, ou l'opposition *inductif* vs *déductif*.

²⁰ Ou les données sonores pour le corpus oral.

deuxième critère se base sur une autre caractéristique morpholexicale notable du parler des gamers, en l'occurrence l'abréviation et l'acronymie, que ce soit en anglais ou en français. En effet, la propension à l'usage des expressions abrégées dans le parler des gamers est déjà discutée dans Steinkuehler (2008) et Strong (2019). Ce dernier explique que l'une des motivations d'abrégier les expressions provient du fait que les joueurs qui jouent au jeu vidéo comme les MMORPG doivent communiquer avec d'autres joueurs en utilisant le tchat textuel intégré à l'interface en parallèle de l'activité à mener en jeu. Ainsi, les expressions abrégées du parler des gamers ont un rapport étroit avec des besoins de communication spécifiques de ces joueurs, expressions que nous retrouverons dans la troisième catégorie. En outre, nous avons observé certains phénomènes qui constituent des abréviations ou des acronymes issus de termes anglais occupant la fonction du verbe en français. Ces expressions seront classées dans la catégorie 4. Cette catégorie est d'autant plus intéressante qu'elle nous montre que certaines expressions anglaises qui au départ avaient pour vocation la concision et l'immédiateté de l'emploi (abréviation et acronyme) ont été recyclées en français pour produire des expressions complètes et complexifiées sur le plan sémantique.

3.1. Catégorie 1

La première catégorie que nous avons pu remarquer lors de notre étude se constitue essentiellement de séquences polylexicales unissant un verbe support ou un auxiliaire à un terme spécifique emprunté à l'anglais et référant à une action liée au domaine du gaming, soit :

[(se)V_{support/action} + N_{gaming}]

Ⓐ Ex : *donner le lead* = « tu peux me **donner le lead** du raid stp ? »

Ⓐ Ex : *se faire rekt* = « Je **me suis fait rekt** par l'attaque du boss »

Ⓐ Ex : *être casual* = « Fais pas attention à son niveau, il **est casual** »

Ce sont donc des expressions très productives, car très fréquemment associées à des actions concrètes en jeu et ayant un impact à la fois sur le *gameplay* (cf définition plus haut) et sur la relation interpersonnelle entre le joueur et sa communauté de jeu. Afin d'illustrer les spécificités des expressions appartenant à cette catégorie, nous allons étudier quelques occurrences de la séquence *se faire ban* qui ont été extraites du forum *Jeuxvidéo.com* et de quelques échantillons vidéo retrouvés sur *YouTube*.

L'expression *se faire ban* est une structure verbale pronominale réfléchie qui se compose du verbe support à valeur causative *se faire* (Gaatone 1998 : 242) auquel on a adjoint l'anglicisme spécialisé au domaine du gaming *ban*. Le terme *ban* a originellement le sens d'interdire ou bannir en anglais et il revêt sensiblement ce même sens en contexte de gaming. L'expression *se faire ban* renvoie donc à une sanction prononcée à l'encontre du joueur pour avoir commis une action en jeu, tenu des propos ou avoir eu un comportement allant à l'encontre des conditions générales établies par le producteur du jeu ou les joueurs eux-mêmes. Cette sanction implique alors une interdiction de jouer temporaire ou définitive selon la gravité de l'infraction.

- (2) Le mec fait du commerce sur WoW et devrait **se faire ban...**

https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-55860400-10-0-1-0-les-problemes-d-hotel-des-ventes.htm#post_943615360

Les variantes morphosyntaxiques repérées dans le corpus sont les suivantes : *être ban, être banni, avoir été banni*. Par ailleurs, nous notons que la construction causative réfléchie, bien que structurellement active, constitue en réalité une structure à valeur passive dont le verbe pronominal *se faire* agit comme un semi-auxiliaire de passivation (Dubois 1967). L'emploi de la structure [se faire + infinitif] implique donc un agent qui réalise l'action et un patient qui en subit les effets. Du point de vue de son statut, l'expression est une structure polylexicale dépendante, son emploi est généralement contraint par la présence d'un sujet grammatical²¹ qui indique le patient et qui permet de fléchir le verbe. Nous notons également la présence d'un complément facultatif introduit par une préposition qui peut indiquer l'agent à l'origine du bannissement (prép. « par ») :

- (3) et arrête de parler de serveur privé ici tu vas te faire ban **par le modo.**

https://www.jeuxvideo.com/forums/1-6244-10213728-1-0-1-0-wow-urgent-aides.htm#post_363530276

La raison du bannissement (prép. « pour ») :

- (4) j'ai été ban 1 jour **pour une insulte random**

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-50-62172551-1-0-1-0-se-faire-ban.htm>

Ou le jeu, la plateforme de laquelle le sujet grammatical est banni (prép. « de ») :

- (5) Dangereux, dangereux, le pire risque reste de se faire ban **de JVC** quand on en parle

https://www.jeuxvideo.com/forums/1-6244-10213231-1-0-1-0-cherche-on-peut-jouer-gratuitement.htm#post_302124035

L'expression *se faire ban* est parfois expansée par un complément d'objet direct qui constitue en général un thème ou un objet en rapport avec la personne ciblée par le bannissement. Le complément sera alors introduit par un déterminant possessif :

- (6) Ok **le mec** qui comprend pas que c'est du hack et qui va se faire ban **son compte.**

https://www.jeuxvideo.com/forums/1-6244-10004528-1-0-1-0-open-flood-le-modo-est-devenu-fou.htm#post_508536349

La modalité est majoritairement déclarative et les différents tests afférents pratiqués semblent indiquer un faible figement morphosyntaxique de l'expression (insertion, flexion, passivation et substitution possibles). Notons que sémantiquement, la structure [se faire + infinitif] dénote souvent une action subite à axiologie

²¹ Le sujet parlant n'est pas forcément le patient lorsqu'il s'agit du discours rapporté par exemple.

négative. Il n'est donc pas surprenant de constater dans la liste des termes que nous avons relevés que la structure est fréquemment (mais pas exclusivement) associée à des actions peu agréables dans le jeu. On pense notamment à des expressions telles que *se faire rekt*, *se faire brain* ou *se faire pwned* qui correspondent respectivement à *se faire détruire*, *se faire manipuler* ou *se faire avoir* dans le jeu vidéo. L'expression est très peu prédictible, car son sens n'est pas déductible hors contexte d'emploi. Cette expression s'emploie dans un contexte bien précis et délimitable, elle implique donc la maîtrise d'un savoir conventionnel et partagé au sein de la communauté des gamers. Cette idiomaticité est très caractéristique de ce premier type, car elle reflète le haut degré de spécialisation de ces expressions dont la compréhension du sens est fortement conditionnée par la spécialisation du locuteur au domaine du gaming. Enfin, l'emploi de la structure causative permet ici d'exprimer cette dimension où le joueur subit malgré lui cette sanction de mise à l'écart. La tournure causative sera donc très productive dans le lexique des gamers pour rendre compte de phénomènes en jeu où le joueur subit une action malgré lui et qui lui porte préjudice. L'ajout de l'emprunt à l'anglais, *lingua franca* par excellence, permet de rendre compte de la spécialisation du terme au monde du gaming en faisant référence à la terminologie employée dans les milieux anglophones qui sont les viviers les plus dynamiques de l'émergence de la terminologie propre aux gamers.

3.2. Catégorie 2

La spécificité de la deuxième catégorie se trouve au niveau du processus de variation transcatégorielle ou morphologique d'un lexique anglais qui sera adapté en français par l'adjonction du suffixe [-er] qui permet de construire un infinitif en français qui renverra à une action en jeu, soit :

[V/N_{anglais} + -er_{suffixe}] => V_{action} FR

- ▷ Ex : *tanker* = « il **tanke** super bien les attaques physiques. »
- ▷ Ex : *farmer*²² = « je vais **farmer** des rubis. »
- ▷ Ex : *rusher*²³ = « Bon les amis, on va essayer de **rusher** le donjon pour looter la monture optionnelle »

Dans le but d'illustrer des expressions de cette catégorie, nous proposons d'observer le terme *tank*, souvent employé dans le MMORPG et qui désigne « un personnage possédant un maximum de vies et qui attire les dégâts des ennemis²⁴ ». Dans l'exemple suivant (7), nous observons une utilisation à l'oral relevée lors d'une partie de World of Warcraft²⁵ (désormais, abrégé WoW). Le terme *tank* occupe ici la fonction attributive et

²² Il s'agit de récolter des ressources, de l'argent ou de l'expérience pour progresser rapidement dans le jeu. (cf. https://hitek.fr/actualite/lexique-gamer-pour-les-nuls_8320)

²³ Il s'agit d'aller directement et précipitamment vers une destination ou bien de finir un objectif en jeu le plus vite possible.

²⁴ *Lexique du gamer : 20 termes techniques expliqués pour les nuls*, https://hitek.fr/actualite/lexique-gamer-pour-les-nuls_8320

²⁵ Le MMORPG, produit par Activision Blizzard Entertainment. cf. <https://worldofwarcraft.com/en-us/>

désigne le nom du rôle qu'ont des personnages du jeu vidéo. Le terme est également marqué par le suffixe pluriel [-s] :

(7) alors c'est mignon de vouloir partir mais n'oubliez pas vous êtes **tanks** hein.

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

Il faut souligner que le terme *tank*, postposé au nom, peut être employé en tant qu'adjectif :

(8) Bonjour/Bonsoir, Voilà je cherche à jouer un perso **tank**,

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-62810764-1-0-1-0-le-tank-avec-le-plus-de-dps.htm>

Dans (8), le mot *tank* est postposé au nom *perso* (la forme abrégée de personnage), et a pour fonction de désigner le rôle précis du personnage. Cet emploi qualificatif rappelle la fonction de l'adjectif en français, notamment au niveau de la position syntaxique (adjonction au nom). Pourtant, nous notons l'existence de l'adjectif *tanky* qui en anglais permet d'attribuer la propriété sémantique du *tank* (résilience, beaucoup de points de vie, etc.) et qui est aussi employé par des joueurs qui parlent français. Il conviendrait donc d'explorer d'autres exemples d'usage de *tank* en position adjectivale et de *tanky* afin de comprendre les différences d'emploi de ces deux unités.

Par ailleurs, malgré sa nature nominale, le terme *tank* peut fonctionner comme verbe qui indique la tâche attribuée au personnage *tank*, c'est-à-dire d'« encaisser les dégâts faits par les ennemis²⁶ » et leur résister pour que les autres personnages puissent jouer leur rôle sans se soucier de prendre des dégâts. Par exemple, dans l'occurrence extraite du forum (9) et dans celle retrouvée sur *YouTube* (10), le mot *tank* est employé pour désigner l'action du sujet à la deuxième personne du singulier (« tu » et « toi »).

(9) tu **tank**, tu décides,

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-64645567-1-0-1-0-premier-dojon-et-je-me-fait-insulter.htm>

(10) voilà troisième c'est toi qui le **tank** euh [inaudible], d'accord

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

En outre, il existe aussi des usages du terme *tank*, en tant que verbe à l'infinitif :

(11) mais jamais il vont **tank** par contre , ou il diront haha jpeu **tank** s'il faut ,

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-63451547-1-0-1-0-comment-bien-tank-svp.htm>

Ci-dessous, nous pouvons observer les emplois de *tank* avec le suffixe [-er], qui indique la forme du verbe à l'infinitif en français :

²⁶ OTAKIA, <http://www.otakia.com/40016/dicotakia/lexique/tank-definition/>

(12) pratique pour apprendre à **tanker**,

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-64645567-2-0-1-0-0-premier-dojon-et-je-me-fait-insulter.htm>

(13) Donc si tu veux **tanker**,

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-59294696-1-0-1-0-0-wow-classic-tank-dps-farm.htm>

Cette francisation morphologique du terme en anglais permet au locuteur de marquer d'une part la personne et le nombre en référence au sujet grammatical, d'autre part, le temps (le passé et le futur) et la modalité (le conditionnel) de l'énoncé :

(14) les healers **tankent** sans problème hein [...]

<https://www.jeuxvideo.com/forums/1-6244-10471272-1-0-1-0-0-heal-chuck-norris.htm>

(15) Quand je pense que j'ai **tanké** Stratholme.

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-64645567-2-0-1-0-0-premier-dojon-et-je-me-fait-insulter.htm>

(16) Sinon tu peux jouer Druide Feral, mais tu **tankeras** pas grand chose,

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-59294696-1-0-1-0-0-wow-classic-tank-dps-farm.htm>

(17) tout le monde **tankerait** si on avait des givres a chaque boss non en alea [...]

<https://www.jeuxvideo.com/forums/1-6244-10345588-1-0-1-0-0-question-un-peu-noob-mais.htm>

Les expressions classées dans la deuxième catégorie constituent des unités francisées au niveau morphologique et syntaxique, autrement dit assimilées au système grammatical de la langue française. Pourtant, Strong (2019) nous montre que la motivation et la règle de l'addition du suffixe [-er] dans le parler des gamers restent encore instables : « The grammatical constructions are fluid in gamer-speak » (*ibid.* : 49). En outre, les exemples ci-dessus témoignent de la possibilité qu'ont les locuteurs de dire soit *tank* à l'anglaise, soit *tanker* de manière francisée pour le verbe à l'infinitif de l'action liée au rôle de *tank*.

Toutefois, compte tenu de la concision et de la rapidité des échanges verbaux qui caractérisent le parler des gamers, on pourrait penser que c'est l'usage du terme originaire en anglais qui primerait en contexte d'usage du parler des gamers, puisqu'au contraire la suffixation de [-er] pour la francisation va allonger morphologiquement le terme. Il faut néanmoins continuer à examiner des facteurs plus globaux (le contexte concret, la compétence linguistique des interlocuteurs, le sens socialement conféré au terme en anglais ou francisé, etc.) afin de mettre en lumière les règles morphosyntaxiques qui président à l'usage des expressions de la deuxième catégorie. En effet, les rapides examens que nous avons menés semblent indiquer la prévalence des formes francisées. Il conviendrait donc d'observer cette catégorie sur un volume plus important de données.

3.3. Catégorie 3

La troisième catégorie que nous avons identifiée lors de notre étude se constitue essentiellement d'expressions acronymiques monolexicales et ayant une fonction discursive et interactionnelle bien spécifique. Il s'agit d'expressions telles que *GJ* (good job), *HF* (have fun), *BRB* (be right back). Cette catégorie d'expression est fréquemment utilisée en réaction à des actions en jeu et comporte des unités qui influencent la relation interpersonnelle entre les joueurs. On les retrouvera donc majoritairement dans les phases de jeux où les joueurs sont amenés à interagir directement entre eux de manière plus soutenue, au début et à la fin d'une activité collaborative majeure (affrontement avec un monstre, exploration du contenu du jeu, combat joueur contre joueur). À l'inverse des autres catégories, ces expressions n'ont pas à vocation d'influencer directement les actions en jeu, mais de façonner les relations interpersonnelles que les joueurs entretiennent entre eux. Afin d'illustrer les spécificités des expressions appartenant à cette catégorie, nous allons étudier quelques occurrences de l'expression *GG* observées dans le forum *Jeuxvidéo.com* et dans quelques échantillons vidéo retrouvés sur *YouTube*.

L'expression *GG* constitue l'acronyme de la séquence nominale à valeur interjective *Good Game !*. Cette séquence se compose de l'adjectif anglais à axiologie positive *good* (bien / bon) et du nom anglais *game* (jeu). Le sens est emprunté à l'expression idiomatique *Good Game* que l'on pourrait traduire par *bien joué* ou *beau jeu*. Cette expression, dans son acception originelle, renvoie à une salutation protocolaire généralement échangée à la fin d'une rencontre sportive afin de saluer le comportement *fair-play* et le geste sportif de l'adversaire. Par la suite, l'expression a été reprise dans le monde du gaming de manière tout aussi protocolaire pour à la fois remercier et féliciter l'interlocuteur :

(18) Bah la chance n'est pas vraiment mesurable mais oui le saccageur est très rare. **Gg**, je l'ai tjr pas, mais elle tombera un jour.

https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-60892852-1-0-1-0-j-ai-de-la-chance.htm#post_996884092

Dans cet exemple, le locuteur nous explique que la monture en jeu nommée « Saccageur » est très rare à obtenir. Le locuteur félicite ensuite son interlocuteur en employant *GG*, car celui-ci a réussi à obtenir la fameuse monture. Concernant le statut syntaxique de *GG*, on peut constater que nous avons ici une expression monolexicale indépendante sur le plan syntaxique et ayant le statut d'énoncé complet à part entière. L'expression ne dépend donc aucunement d'un complément ou d'une autre partie du discours pour être employée, elle se suffit à elle-même. Comme nous l'avons évoqué précédemment, *GG* était à l'origine une expression polylexicale qui a subi un processus de compression morphologique pour s'adapter aux contraintes communicationnelles de concision et d'immédiateté liées au gaming. Ce faisant, l'expression semble fortement contrainte sur le plan morphosyntaxique. Par exemple, dans le cas de la forme de base, la substitution *Good Game* => *Good Play* semble altérer le sens et la fonction particulière de l'expression. La compression vers l'acronyme *GG* renforce le figement à son degré maximal, les propriétés combinatoires

des sous-unités qui composent originellement l'expression étant complètement bloquée par le processus de transformation en acronyme.

Sur le plan sémantique, l'expression n'est pas ou peu prédictible hors contexte. Que ce soit dans sa forme complète ou acronymique, le sens des parties de l'expression ne semble pas suffire à inférer le sens du tout. La forme acronymique rend l'expression complètement opaque, voire cryptique aux yeux des locuteurs non-gamers. L'expression est principalement à axiologie positive, mais nous remarquons, dans la communication sur les forums notamment, un emploi discursif particulier de *GG* qui semble lui attribuer une polarité négative. En effet, dans plusieurs occurrences, nous nous sommes aperçus que l'emploi de *GG* revêtait une dimension ironique ou sarcastique :

(19) Arrêtes tu t'enfonces

Sortir des messages causés par un bug sur un topic blabla où on était une dizaine d'habitues, et où le reste du temps il était désert, pour tenter de faire du damage control parce qu'on ne sait plus quoi dire, **gg** la répartie !

https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-59547855-2-0-1-0-reprise-du-jeu.htm#post_993062567

Dans l'exemple ci-dessus, le locuteur emploie *GG* de manière ironique pour tourner en ridicule le fait que son interlocuteur s'évertue à mener un argumentaire perdu d'avance qui, semble-t-il, ne trompe personne. L'expression est donc polysémique et peut avoir une dimension discursive forte lorsqu'elle est employée comme tournure ironique ou sarcastique, à la manière du locuteur français qui dira « Ah bah bravo ! » à son ami qui vient de renverser du soda sur lui. Il est également à noter que dans sa forme négative, l'expression est généralement accompagnée d'un contenu propositionnel postposé qui constitue en général l'élément déclencheur de l'ironie ou du sarcasme.

Une des évolutions de l'emploi de *GG* par rapport à *Good Game* est que *GG* peut généralement s'employer à l'encontre de l'adversaire, mais aussi avec les coéquipiers ou un interlocuteur avec lequel le locuteur n'entretient pas de relation de compétition. Dans le dernier cas, il s'agit alors d'une expression visant à saluer le fait d'armes ou l'accomplissement en jeu effectué par l'interlocuteur :

(20) **GG** pour kelthuzad, peu de gens l'ont tué à l'époque. ²⁷

https://www.jeuxvideo.com/forums/1-6244-9965278-12-0-1-0-0.htm#post_1051253043

De surcroît, il apparaît légitime de penser que *Good Game* puis *GG* constituent des rituels interactionnels issus d'un long processus itératif de fixation dans un usage linguistique bien délimité sur le plan sociolinguistique, à la seule différence que *GG* s'est spécialisé au monde du gaming de par sa forme compacte et sa forte connotation identitaire (*GG* est systématiquement associé au monde du gaming).

²⁷ Kel'Thuzad est le nom d'un antagoniste dans le MMO RPG World of Warcraft.

Ainsi, nous avons pu observer que l'expression GG obéit à une certaine logique interactionnelle de réactivité, d'orientation et de réciprocité. La logique de réactivité renvoie au fait que l'expression est souvent déclenchée par un événement précis tel que la fin d'une partie compétitive contre un adversaire ou la fin d'un affrontement avec un antagoniste non joueur (ou PNJ = « personnage non joueur »). La logique d'orientation renvoie au fait que l'expression est nécessairement orientée vers un interlocuteur dans le cadre d'une modalité dialogique. Enfin, la logique de réciprocité concerne le fait que l'emploi de cette expression appelle généralement la réitération de l'expression par l'interlocuteur, à la manière du rituel de salutation.

Autre élément intéressant, l'usage de l'expression semble relativement contraint sur le plan interactionnel, l'absence de l'usage de GG en fin de partie pouvant conduire par exemple à un accident communicationnel entre le joueur et ses interlocuteurs. Par ailleurs, si l'usage se fait dans le cadre d'une partie impliquant le locuteur et un interlocuteur adverse qu'il ne sera pas amené à revoir après la partie, l'expression revêt, en parallèle de l'acte de langage de félicitation, une fonction de prise de congé cordiale saluant le *fair-play* de la rencontre. Dans le cas d'un usage avec les coéquipiers après une action en jeu collective, GG aura plutôt la fonction de féliciter, resserrer les liens de camaraderie, saluer la performance collective en jeu et montrer le caractère agréable de la partie en cours. Il nous apparaît donc tout à fait pertinent d'émettre le postulat d'un second figement d'ordre pragmatique, l'emploi de l'expression étant fortement contrainte par le contexte.

3.4. Catégorie 4

Les expressions de la quatrième catégorie constituent généralement des expressions qui tout comme les structures de la catégorie 3 se composent d'un terme acronymique emprunté à l'anglais qui peut soit être adjoind à un verbe support pour former une locution verbale (a), soit être utilisé de manière autonome en position verbale (b) :

(a) [(se)V_{support/action} + A_{gaming}]

Ⓟ Ex : *faire du DPS* = « Tu dois faire du **dps**. »

Ⓟ Ex : *se faire OS* = « Il m'a **OS** ! »

Ⓟ Ex : *poser un DoT* = « Tu peux poser un DoT pour achever les ennemis. »

(b) [A_{gaming}] => V

Ⓟ Ex : *DPS* = « Maintenant c'est toi qui **dps**. »

Ⓟ Ex : *OS* = « Tu **OS** les mobs ! »

Ⓟ Ex : *DoT* = « Il faut **dot** et run ! »

Le terme *DPS* est l'acronyme de *damage per second* en anglais (*dégât par seconde*), et est employé fréquemment dans le MMORPG (e.g. WoW). Comme son sens littéral l'indique, ce terme renvoie en premier lieu à la valeur statistique calculée en fonction du volume de dégâts infligés à la cible sur une certaine période

de temps :

- (21) Mon **dps** en mono (en multi j'en parle même pas) est plus que claqué.[...] Le fait d'avoir seulement 9% de hâte casse tellement le **dps** ?

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-62076383-1-0-1-0-aucun-dps.htm>

En outre, le terme *DPS* peut également s'interpréter comme une évaluation du potentiel d'attaque d'un personnage du jeu vidéo :

- (22) En demandant des conseils j'ai beaucoup vu que le War Prot avait un bon **dps** en monocible ,

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-62810764-1-0-1-0-le-tank-avec-le-plus-de-dps.htm>

Par ailleurs, les propensions du terme *DPS* à occuper la fonction objet permettent au locuteur de créer une expression par l'adjonction d'un verbe support. Ainsi l'expression *faire du dps* désigne plus spécifiquement l'action d'infliger de nombreux dégâts par un personnage en jeu :

- (23) Le fait qu'ils survivent bien permet de faire du **dps** surtout sous burst.

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-62810764-1-0-1-0-le-tank-avec-le-plus-de-dps.htm>

- (24) Ne pas savoir faire du **dps** en 2020 :))

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-62076383-1-0-1-0-aucun-dps.htm>

Ce qui est notable au plan sémantique, c'est que par métonymie, le terme *DPS* est employé pour désigner le rôle ou le personnage qui se charge de faire des dégâts, d'attaquer des ennemis.

- (25) Mais un tank ne fera jamais assez de dégâts par rapport à un vrai **DPS**.

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-62810764-1-0-1-0-le-tank-avec-le-plus-de-dps.htm>

En outre, nous avons observé une dérivation transcatégorielle par laquelle le terme *DPS* passe de la fonction nominale au verbe d'action. Par ailleurs, en parallèle de cette dérivation, la disparition du verbe support permet de passer d'une focalisation sur le résultat de l'action d'infliger des dégâts (en tant que nom *DPS* = quantité et valeur statistique) à une focalisation sur le procès en cours (en tant que verbe *DPS* = le fait d'attaquer) :

- (26) quand y a rien à heal tu **dps** tout simplement

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-60076583-1-0-1-0-un-healer-doit-il-dps-en-instance.htm>

- (27) Il y a le prêtre discipline qui doit **DPS**, [...]

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-6244-60076583-1-0-1-0-un-healer-doit-il-dps-en-instance.htm>

(28) quand tu seras CM, il va falloir qu'en plus tes potes te **dps**

<https://www.youtube.com/watch?v=Q57jzY49csk>

(29) en tous cas c'est bien, moi j'peux bien **dps** pendant ce fight hein c'est-

<https://www.youtube.com/watch?v=fgOF-6ZW3U4>

Au travers de l'observation des exemples ci-dessus, nous pouvons constater d'abord que le verbe *DPS* reste invariable selon la personne du sujet ((26) et (28)) et que sa forme à l'infinitif est dépourvue de suffixe [-er] ((27) et (29)), c'est-à-dire de caractéristique de la francisation morphologique comme précédemment observé dans l'emploi de *tank* (*tanker*). Ce faisant, il semble que le verbe *DPS* ne puisse pas s'adapter aux règles de la grammaire française sur le plan morphologique du fait de sa nature acronymique (cf. figement morphosyntaxique catégorie 3). En effet, il n'existe à notre connaissance aucun acronyme attesté en français qui puisse subir de transformations morphosyntaxiques. Ceci expliquerait la forte propension des séquences de la catégorie 4 à ne pas être fléchies en genre, nombre, temps, mode ou aspect.

Enfin, comme nous avons vu jusqu'à présent, les expressions de la quatrième catégorie montrent la créativité linguistique du parler des gamers. À la base, l'expression acronymique *DPS* a été créée pour faciliter la transmission de l'information littérale et donc avait une valeur proprement communicationnelle. Néanmoins, au travers de la métonymie et l'assimilation morphosyntaxique à la langue française, les traits sémantiques et les fonctions grammaticales que possède l'expression *DPS* ont été étendues. Pour conclure, il convient donc de continuer l'observation et la description de l'emploi des expressions qui appartiennent à la quatrième catégorie pour mettre en lumière les mécanismes de transformation influencés à la fois par la structure grammaticale du français et les dynamiques de la communication entre joueurs.

Conclusion et perspectives à venir

À l'issue de ce premier examen des expressions phraséologiques du parler des gamers, nous avons pu remarquer plusieurs éléments intéressants permettant de caractériser cette variété linguistique encore peu explorée. Parmi ces éléments, nous avons pu observer que ces expressions avaient un figement à la fois graduel et multiniveau, une forte idiomaticité sémantique, des contraintes interactionnelles multiples et une forte dimension sociale et identitaire. La richesse d'emploi et la créativité dont font preuve les locuteurs appartenant à la communauté des gamers nous montrent que cette variété n'est pas marginale et mériterait d'être explorée de manière plus approfondie et systémique. C'est dans cette optique que nous souhaitons poursuivre ce projet de recherche de grande envergure qui visera à terme l'inventaire et la description morphosyntaxique, sémantique, pragmatique, interactionnelle et sociolinguistique de ces séquences préfabriquées et spécialisées à la communauté du gaming.

Ainsi, nous projetons de constituer un corpus plus massif comportant à la fois des transcriptions de vidéos retrouvées sur des plateformes de streaming, mais aussi des données écrites issues des forums dédiés au

gaming. Il s'agira ensuite de formaliser et de traiter ces données pour permettre une exploitation de ce corpus à l'aide d'outils semi-automatiques qui nous permettront de calculer des indices textométriques de significativité, de spécialisation ou de dispersion entre autres. Par ailleurs, nous envisageons d'effectuer un travail de terrain en menant des enquêtes linguistiques à plus grande échelle auprès des usagers pour éliciter les emplois et les éventuelles variations des expressions qui nous intéressent. Nous proposerons également des entretiens qualitatifs pour explorer la dimension identitaire et communautaire. Enfin, nous souhaiterions intégrer les réseaux sociaux à notre analyse afin d'observer les usages hors contexte de jeu par les gamers et notamment voir si ces expressions conservent des spécificités d'emploi stable.

Bibliographie

- Bachmann, C. & Basier, L. (1984) : « Le verlan : argot d'école ou langue des Keums ? », *Mots*, no.8, ENS Éditions, pp.169-187.
- Blumenthal, P., Salah, M. & Gross, G. (éds.) (2016) : *Phraséologie et profils combinatoires : lexicque, syntaxe et sémantique: Hommage à Peter Blumenthal*. Bibliothèque de grammaire et de linguistique 49. Paris, Honoré Champion éditeur.
- Bolly, C. (2007) : « La notion de compétence "phraséologique": Verbes à haute fréquence et corpus d'apprenants anglophones avancés », I. González Rey (éd.) : *Les expressions figées en didactique des langues étrangères*, Cortil-Wodon, E.M.E. & InterCommunications, pp.33-51.
- De Groupe, F., Courtois, C. & Looy, J.V. (2015) : « How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 20, pp.346-361.
- Dubois, J. (1967) : *Grammaire structurale du français, le verbe*, Paris, Librairie Larousse.
- Gaätone, D. (1983) : « Le désagréable dans la syntaxe », *Revue Romane*, vol.18, n°2, pp.161-174.
- Gross, G. (1996) : *Les expressions figées en français : noms composés et autres locutions*, Paris, Ophrys.
- Gumperz, J.J. (1982) *Discourse Strategies*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Jacques M.-P. (2016) : « Une linguistique outillée, pour quels objets ? », *Histoire Epistémologie Langage*, 38(2), Constitution de corpus linguistiques et pérennisation des données. pp.87-99.
- Ladreyt, A. (2019) : « Les pragmatèmes de salutation du japonais dans une perspective contrastive avec le français : traitement et typologie du phénomène », *Actes du colloque LTT 2018*, Grenoble. https://lft2018.imag.fr/Resumes/Oral/LTT_2018_paper_55.pdf
- Lamizet, B. (2004) : « Y a-t-il un "parler jeune ?" », *Cahiers de sociolinguistique*, no.9, Presses universitaires de Rennes, pp.75-98.
- Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (2020) : *Les français et le jeu vidéo en 2020*.
- Miyazaki, A. (2016) : « Japanese Junior High School Students' Metapragmatic Commentaries: Shifting Gendered Language Ideologies », *The Japanese Journal of Language in Society*, vol.19, no.1, pp.135-150. [japonais]
- Peyron, D. (2019) : « Qu'est-ce que l'identité gamer ? Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique », *Émulations - Revue de sciences sociales*, n° 30, Presses universitaires de Louvain, pp.17-31.

- Polguère, A. (2011) : « Classification sémantique des lexies fondée sur le paraphrasage », *Cahiers de Lexicologie*, 98, pp.197-211. hal-00622885
- Ribeiro, S. (2014) : *Dictionnaire Ados/Français*, Paris, Édition First.
- Schmale, G. (2013) : « Qu'est-ce qui est préfabriqué dans la langue ? – Réflexions au sujet d'une définition élargie de la préformation langagière », *Langages* 189, pp.27-45.
- Shaw, A. (2011) : « Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity », *New media & society*, 14(1), pp.28-44. doi: 10.1177/1461444811410394
- Steinkuehler, C.A. (2006) : « Massively Multiplayer Online Video Gaming as Participation in a Discourse », *Mind, Culture, and Activity*, 13(1), pp.38-52.
- Strong, S. (2019) : « French gamer-speak: new conceptualizations of text production, virtual spaces, and social stratification », *Contemporary French Civilization*, vol.44, no.1, pp.39-59.
- Tognini-Bonelli, E. (2001) : *Corpus Linguistics at Work*, Amsterdam, John Benjamins publishing.

Sitographie

Jeuxvideo.com

<https://www.jeuxvideo.com>

LEXIQUE DU GAMER : 20 TERMES TECHNIQUES EXPLIQUÉS POUR LES NULS

https://hitek.fr/actualite/lexique-gamer-pour-les-nuls_8320

OTAKIA

<http://www.otakia.com>

Oxford English Dictionary

<https://www.oed.com>

World of Warcraft

<https://worldofwarcraft.com/en-us/>

WorldOfWarcraft-Alliance.com

<http://www.worldofwarcraft-alliance.com/divers/lexique-mmorpg/>

YouTube

<https://www.youtube.com>

*(Université de Tsukuba)

** (Laboratoire LIDILEM, Université Grenoble Alpes)