

LES VERBES VIDÉOLUDIQUES EMPRUNTÉS À L'ANGLAIS : UNE ANALYSE COMPARÉE MULTILINGUE

Alice RAY
Université d'Orléans

Helena HOROVÁ
Université de Bohême de l'Ouest à Pilsen

Chiara PREITE
Università degli studi di Milano

Andrzej NAPIERALSKI JR.
Uniwersytet Łódzki

Mateusz PATALAN
Uniwersytet Łódzki

Abstract (En): Video Game Verbs Borrowed from English: A Comparative Multilingual Analysis
This article offers a comparative analysis of English-derived gaming verbs and their integration into four languages: Polish, Czech, French, and Italian. Drawing on an oral corpus composed of YouTube videos, the study identifies some of the English verbs that are common to all four languages in gaming interactions and examines their morphological and syntactic adaptation in each language. Particular attention is devoted to verbal neology, focusing on how players appropriate and adapt Anglophone terms within their linguistic contexts. The analysis also explores the degree of semantic shift from the original English meanings, highlighting how these borrowed verbs evolve in usage. By investigating cross-linguistic patterns and divergences, the study sheds light on the processes of lexical borrowing and linguistic creativity within gaming communities.

Keywords (En): verbal neology; lexical borrowings; ludolect; gaming discourse

Mots clés (Fr) : néologie verbale; emprunts lexicaux; ludolecte; discours vidéoludique

DOI: 10.32725/eer.2025.002

Introduction¹

Depuis l'apparition des jeux vidéo dits MMO (*Massively Multiplayer Online*) (voir JØN 2010), les joueurs et joueuses² se réapproprient leur langue, la

¹ This paper is based on work from COST Action ENEOLI, CA22126, supported by the European Cooperation in Science and Technology (COST), <<https://www.cost.eu/actions/CA22126/>>.

² À partir de maintenant, chaque occurrence de « joueurs et joueuses » se réfère au monde vidéoludique (et non au sport, aux jeux de société ou à tout autre type de jeux).

transforment, la réorientent et développent un « jargon » spécifique leur permettant une communication efficace lors de l'exploration de ces mondes imaginaires vidéoludiques, le but étant de coordonner leurs actions pour remplir une mission (qu'elle soit donnée par le jeu, ou par les joueurs et joueuses).

Clearly, there are subtle nuances between a highly technical jargon or « tech-speak » (McGrath, 1998, p. 144) used by professional game developers and academic ludologists at one end of the spectrum, and general, popular discourse about games and gaming on the other. The former is an expert code, which requires in-depth insider knowledge and expertise, whereas the latter is largely a mainstream form of standard English, interspersed with gaming-related lexical items. In between the two sits what we may refer to as « ludolect », or « gamer slang ». There are a diversity of ludolects, some of which are closer to expert jargon, and others closer to mainstream varieties, and they also differ according to which game and game genre is being referred to. (ENSSLIN 2012 : 66)

Ainsi, ce ludolecte peut être considéré comme une langue de spécialité née d'un besoin spécifique : celui de communiquer entre joueurs et joueuses de manière productive et efficace sur un objet commun, lui-même hybride. Les langues de spécialité sont ici comprises dans l'acception suivante :

considérée, d'une part, comme instrument, et d'autre part, comme résultat des activités communicatives dans des contextes sociaux : résultat parce que c'est par l'accomplissement de tâches et la résolution de « problèmes » de communication récurrents que se forment des routines linguistiques ; instrument parce que les solutions mises au point peuvent se sédimer en tant que patrons linguistiques et servir ensuite de ressources dans des situations communicatives semblables ». (FORNER ET THÖRLE 2016 : 2)

Le jeu vidéo est un objet à la fois artistique, développant une narration, des visuels et de l'audio afin de porter un regard sur nous-mêmes et de nous ouvrir des portes vers différents imaginaires, mais il est aussi un objet technologique, qui dépend des évolutions informatiques tout en les influençant. Cette hybridité entraîne une multiplicité de canaux de communication entre joueurs et joueuses : le ludolecte peut être ainsi lu et entendu, à travers les chats *in-game*, les forums de discussion et bien entendu les canaux audios pendant les sessions de jeux, mais aussi à travers des *live* sur des chaînes comme Twitch ou YouTube. Également objet social, le jeu vidéo en ligne permet aux joueurs et joueuses de se rejoindre pour interagir non seulement avec le jeu, mais également les uns avec les autres. Cette multimodalité entraîne la création et l'évolution d'une langue de communication commune, incluant les termes spécifiques à l'objet d'art et de technologie. Le « gamer-speak » (STRONG 2018 : 41) devient ainsi non seulement une sorte de langue de spécialité, mais également un sociolecte, dans le sens où la maîtrise du ludolecte démontre un certain niveau de connaissance du jeu en question (et du monde du jeu vidéo à plus vaste échelle) et il permet ainsi de « faire communauté » en revêtant une forte fonction identitaire et initiatique :

acquisition of gamer-speak is largely learned from more experienced players. Therefore, if a player is familiar with gamer-speak, others would assume he or she has at least a moderate knowledge of the game, as well as a minimum level of game experience. Players who use gamer-speak demonstrate to the community that they are more experienced gamers as they are in possession of the in-group code. (STRONG 2018 : 44)

En d'autres termes, les joueurs et joueuses qui n'ont pas le « code » (i.e, le jargon, le ludolecte) sont tout de suite repérés et étiquetés comme « noob » ou « newbie », c'est-à-dire comme étant des joueurs et joueuses inexpérimentées. Ce ludolecte, en plus de permettre une meilleure coordination et donc une efficacité accrue durant les sessions de jeu, permet également de créer un sentiment de communauté. Dans son ouvrage *The Language of Gaming*, ENSSLIN (2012) a étudié les différentes déclinaisons du ludolecte anglais : il serait intéressant de se pencher sur la question de manière extensive dans d'autres langues également. L'une des particularités du ludolecte est sa propension non seulement à utiliser des formes linguistiques non-standards (voir STRONG 2018 : 42), mais surtout à innover et à proposer de nouvelles formes lexicales productives, ou de nouveaux sens à des mots déjà existants. Ainsi, on retrouve un fort taux de néologie et de néosémie dans le discours des joueurs et joueuses, ce qui se traduit aussi par de nouvelles formes phraséologiques. Voici un exemple de ludolecte à l'écrit extrait des commentaires *Steam* sur le jeu *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* :

Downgrade comparé au trailer E3, mais le jeu est très compétitif, plutôt opti même s'il faut bidouiller les paramètres.

Beaucoup (trop) d'agents, mais chacun y trouvera son bonheur comme valo.

Ayant joué les 5 premières années, puis passé sur CSGO. Mon gameplay à évolué, il ne s'agit plus de rusher et de fight. Mais de gagner le round. Pour progresser il faut connaître ses lignes, savoir peek, bait ses adversaires en faisant le tour de la map, prise d'infos via caméra, et surtout bien connaître son personnage et les spawn adverses. Le jeu est extrêmement tactique, cela demande bcp d'expérience et de temps afin de pouvoir maîtriser. Mais la progression est ce qui rends ce jeu beau et frustrant.

Le jeu est plus poli qu'à sa sortie, mais n'empêche que le remake de certaines maps est quelques peu à plaindre. ♥ (COMMUNAUTÉ STEAM, 2025)³

L'omniprésence de termes anglais dans le domaine de l'informatique, ainsi qu'au début d'Internet (voir OUSTINOFF 2012), aussi bien que la quantité prépondérante des jeux vidéo anglophones et de l'utilisation de l'anglais dans le milieu de l'*e-sport* amènent les joueurs et joueuses à faire de nombreux emprunts à la langue anglaise :

Les technicisms se constituent généralement à partir des dénominations d'éléments appartenant à l'univers ludique, ce qui explique leur acquisition majoritairement sous forme d'emprunts à la langue anglaise. Toutefois, il ne s'agit pas d'une reprise passive ou mécanique :

à l'adaptation phonétique et morphologique succède fréquemment une appropriation pleine et entière du terme, laquelle se traduit par des processus complexes de suffixation et de composition. (URRACI 2012 : 422, notre traduction)

Nous considérons ces emprunts comme des néologismes dans le sens où il s'agit de termes encore peu diffusés – le plus souvent restreints à une seule communauté de pratique (WENGER 1998)⁴ –, dont la forme est nouvelle dans les langues concernées et dont le signifié, parfois modifié par rapport à la langue d'emprunt, est spécifique au domaine de spécialité concerné⁵. Comme l'indique SABLAYROLLES

³ Nous gardons l'orthographe originale de l'auteur du post.

⁴ Certains ne le sont pas et transcendent les frontières des communautés de pratique ou de discours.

⁵ C'est le cas de *one shot* par exemple qui prend, dans le jeu vidéo, un sens spécifique.

(2019 : 52), « l'application pratique [du concept linguistique de la néologie] pour déterminer ce qui est néologique ou pas est délicate ». Certains termes empruntés du ludolecte sont utilisés par les joueurs et joueuses depuis le début des jeux multijoueurs en ligne, mais leur large diffusion au sein de la communauté nous paraît toutefois assez récente pour être encore considérée comme de la néologie. De nombreux facteurs expliquent ces emprunts à l'anglais⁶, mais cet article ne s'intéresse pas tant à la cause qu'à la manifestation. Dans le domaine du jeu vidéo, le contact de langue, de par la multimodalité et le caractère international des jeux en ligne, est omniprésent, notamment avec la langue anglaise, particulièrement présente en informatique. Cela explique sans aucun doute ces emprunts à l'anglais qui viennent définir et décrire des situations spécifiques à l'environnement vidéoludique. Une observation préliminaire du ludolecte dans plusieurs langues a démontré qu'un certain nombre de ces emprunts lexicaux étaient transformés en verbes dans les langues cibles, mais que leur intégration à l'intérieur du système linguistique de la langue différait selon cette dernière.

L'objectif de cet article est d'observer certains de ces néologismes verbaux, construits à partir d'emprunts à la langue anglaise, qui se trouvent être communs aux langues suivantes : le polonais, le tchèque, le français et l'italien. Ainsi, nous avons déterminé un corpus de six jeux multijoueurs en ligne – *Overwatch*, *World of Warcraft*, *Fortnite*, *Valorant*, *League of Legends* et *Sea of Thieves* – répondant aux critères suivants : a. disposant d'une large communauté de joueurs et de joueuses (plus d'un million)⁷ ; b. requérant de l'interaction *in-game* ; et c. présentant des *gameplays* différents⁸. Nous avons choisi de nous concentrer sur le ludolecte oral des joueurs et joueuses, car il constitue le principal canal de communication dans ces jeux et parce que la production de créativité lexicale nous semble plus aisée et spontanée à l'oral (la parole étant libérée de certaines normes imposées au discours

⁶ Cette dernière sert également de *lingua franca*, notamment lors de sessions de jeu internationales ou de *streams* sur des plateformes comme YouTube ou Twitch, où il est nécessaire de communiquer (au moins un minimum) avec des personnes dont la langue maternelle est différente (voir IAIA 2016).

⁷ *Fortnite* enregistre en moyenne entre 2 à 4 millions de joueurs et joueuses (QUINSON 2025) ; *Overwatch* atteint une moyenne mensuelle de plus de 25 millions de joueurs et joueuses en 2023 (« Nombre de joueurs d'*Overwatch* » 2023) ; *World of Warcraft* a plus de 7 millions d'abonnés en 2024 (BELLULAR WARCRAFT 2024) ; *Valorant* enregistre plus de 17 millions de joueurs et joueuses en janvier 2025 (« Le nombre de joueurs » 2025) ; *League of Legends* est joué par plus de 130 millions de joueurs et joueuses mensuellement en 2024 (MARNMEDIA 2025) et *Sea of Thieves* est également à une moyenne avoisinant les 10 millions de joueurs et joueuses mensuels (« Sea of Thieves » 2025).

⁸ *Overwatch* est un FPS (*First Person Shooter*) dans lequel les joueurs et joueuses doivent collaborer par équipe de six pour remplir un certain nombre de missions ; *Fortnite* est un TPS (*Third Person Shooter*) collaboratif (par équipe de quatre ou seul dans le mode *battle royal*) ; *Valorant* est un FPS également dans lequel deux équipes de cinq joueurs et joueuses s'affrontent lors de différentes missions ; *World of Warcraft* est un MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) en monde ouvert et persistant dans lequel les joueurs et joueuses incarnent un personnage de fantasy et explorent le monde en suivant une quête principale et en effectuant des quêtes secondaires à leur rythme en partageant le monde exploré avec les autres joueurs et joueuses ; *League of Legends* est un MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dans lequel les joueurs et joueuses s'affrontent en équipe de 5 sur une arène pendant trente minutes pour défendre des territoires déterminés et enfin *Sea of Thieves* est un jeu d'aventure de pirate en vue subjective et en monde ouvert dans lequel les joueurs et joueuses peuvent explorer et remplir les nombreuses quêtes trouvées sur le chemin tout en partageant ce monde avec d'autres joueurs et joueuses.

écrit). Comme il n'existe pas encore de corpus multimodal d'interactions entre joueurs et joueuses de jeux vidéo en ligne élaborés à des fins de recherche, les données ont été constituées à travers la plateforme YouTube. Ainsi, dans chaque langue, des vidéos de sessions de jeux entre plusieurs joueurs et joueuses ont été sélectionnées, et les verbes néologiques empruntés à l'anglais extraits manuellement de ces vidéos⁹. Bien entendu, notre recherche étant basée sur un corpus de vidéos limité, les lexies qui n'ont qu'une seule occurrence dans nos données ne peuvent être considérées comme des *hapax* au vu de la nature même de ces données. Afin de déterminer si ces occurrences uniques relèvent de l'idiosyncrasie de jeu (ou de joueur/joueuse), il faudrait une étude plus approfondie et un corpus plus conséquent.

À ce stade, une fois les termes intégrés dans un fichier commun, nous avons pu déterminer les lexies communes pour analyser leur intégration dans chaque langue. À noter cependant que l'italien a bénéficié d'un traitement méthodologique différent, puisqu'un corpus préexistant était déjà disponible. Les recherches d'URRACI (2017) et d'AIROLDI (2023), respectivement sur le lexique de *World of Warcraft* et de *League of Legends*, ont été utilisées pour notre analyse en plus de l'écoute de vidéos YouTube de sessions de jeu sur *Fortnite* et *Valorant*. Comme notre approche est uniquement basée sur corpus, les lexies communes sont déterminées par les données. Même si l'on sait que certaines existent dans toutes les langues (*one shot* ou *rush*, par exemple), ces exemples n'ont pas été relevés systématiquement au sein des vidéos sélectionnées. Les lexies communes déterminées sont les suivantes : *bait, farm, flash, heal, loot, push, skip, spam* et *troll*, qui seront présentées plus amplement lors de l'analyse comparative. Dans un premier temps, nous ferons des observations globales sur les quatre corpus afin d'établir un profil général concernant notre problématique dans chaque langue. Puis, en partant des lexies communes relevées dans nos données, nous effectuerons une analyse comparative pour déterminer le fonctionnement morphosyntaxique, sémantique et phonétique des créations verbales empruntées à l'anglais en français, polonais, tchèque et italien.

Les corpus français

En français, 12 vidéos ont été sélectionnées (ZERATOR 2015 ; TALIRAZ 2016 ; S4LVIDZ 2017 ; MICHOUOFF 2018 ; GOTAGA 2018 ; KAMETO - REPLAYS et VODS 2020 ; DOMINGO REPLAY 2020 ; GOTAGATV 2022 ; PONCE REPLAY 2022 ; UNCHAINED OFF 2023 ; GUILLAUME & KIM 2023 ; JAGHER TV 2025) pour un total de 9h19 d'écoute. Trente-sept joueurs et joueuses différents participent à ces sessions multijoueurs sur les six jeux définis plus haut. Durant ces heures d'écoute, nous avons extrait 105 créations verbales créées à partir d'emprunts à l'anglais. Vingt de ces verbes se retrouvent dans au moins deux jeux différents, mais, comme indiqué auparavant, il s'agit d'un biais propre à la méthodologie basée sur un corpus

⁹ Toutes les références ainsi que les résultats de nos enquêtes, qui n'ont pu être intégrés à l'article faute de place, sont accessibles dans une annexe consultable en ligne à l'adresse suivante : <https://uniwersytetlodzki-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/andrzej_napieralski_filologia_uni_lodz_pl/EWLLuEIDTSIFpEVF9L5-XikBaXnhfPRy7FmR6iJ5i4WiLA?e=5wWBJn>.

limité. Par exemple, le verbe « debind » (ou « bind »¹⁰) n'a été extrait que dans la session de *World of Warcraft*, or il s'agit d'un terme commun du ludolecte ; tout comme le terme « headshot »¹¹ qui n'a été trouvé que dans l'une des sessions *Fortnite*. En français, nous observons que les verbes créés à partir de l'anglais peuvent être à l'origine de différente nature : des substantifs simples ou composés¹² (« headshot » précédemment mentionné, ou encore « solo game », « hit and run » et « tank »), des sigles (« DPS » [*damage per second*], « TP » [*teleport*]) ou encore des verbes (« pop », « drop », « spawn », « backstab », etc.). Lors de l'extraction des données, un grand nombre de substantifs empruntés à l'anglais ont été repérés (1) et (2) ainsi que quelques adjectifs (3) et (4) :

- (1) « j'pense je vais switch, je vais prendre un flanker » (O-GTV)
- (2) « On se fait rush dans le dos dans le back » (F-GA)
- (3) « Je suis re-in » (O-GTV)
- (4) « c'est pas moi qui les drop les clefs c'est random » (V-DR)

Syntaxiquement (et phonologiquement), les créations verbales s'intègrent parfaitement dans les relations prédicatives (5 et 6). Néanmoins, il est à noter que l'intégration morphologique est plus complexe. Tout d'abord, peu des verbes relevés présentent une désinence verbale typique du français. Si cela n'est pas évident dans certaines relations prédicatives, car la désinence associée serait muette à l'oral, cet effacement de la flexion verbale devient saillant dans d'autres.

- (5) « À chaque fois elle me oneshot » (O-TZ)
- (6) « Les petites forteresses tu peux les faire pop en quête » (S-JTV)
- (7) « Je spawn à gauche » (F-G&K)
- (8) « Je me fais oneshot putain » (O-ZR)
- (9) « On peut pas y aller comme ça en mode je rush le nexus » (L-PR)
- (10) « On va smooth » (S-JTV)

Dans les exemples (7) et (9), la désinence la plus naturelle serait celle de la première personne du singulier des verbes du premier groupe (en « -er ») : « spawn[ə] » et « rush[ə] », soit un /ə/ muet. Cependant, dans les exemples (8) et (10), le temps verbal utilisé appellerait un /e/ du participe passé ou de l'infinitif : « oneshoté » et « smoother ». Sur toutes les instances extraites (291 occurrences de verbes empruntés à l'anglais), seulement 10% (soit 30 occurrences) comportent clairement une désinence verbale française. Si l'on excepte les relations prédicatives qui présenteraient des verbes avec une terminaison muette à l'oral (soit « -e »,

¹⁰ « Bind » (et son contraire, « debind ») est utilisé dans le contexte vidéoludique pour signifier qu'une touche a été associée à une action précise (par exemple, le joueur peut assigner la touche « G » pour se téléporter à courte portée).

¹¹ « Headshot » signifie que le coup porté a atteint directement la tête de l'ennemi, le tuant généralement sur le coup. Il s'agit également d'un terme qui est utilisé par la communauté des joueurs et joueuses, peu importe les jeux et les types de jeux (dès lors qu'il faut tirer sur quelqu'un).

¹² À noter un faux emprunt à l'anglais : « Avancez où on va se faire ball-trap encore » (O-ZR). Le terme « ball-trap » fait référence à l'activité consistant à tirer sur des assiettes envoyées par un appareil (le tir aux pigeons ou tir à la volée). Or, dans cet exemple, l'absence de désinence verbale de l'infinitif donne l'impression d'un emprunt à l'anglais, ce que le verbe n'est que fausement (*trap shooting* en anglais).

« -es », « -er », ou « -ent »), le pourcentage augmente à 18% (30 occurrences sur 173), ce qui est assez faible. Seuls 21 verbes présentent des instances avec désinence verbale : « heal », « stream », « shield », « boost », « poke », « oneshot », « flank », « farm », « loot » pour en citer quelques-uns. L'intégration morphologique est donc moins évidente et semble en réalité dépendre du locuteur ou de la locutrice¹³. Par exemple, le verbe « farm » est utilisé avec désinence par un locuteur (11) alors qu'un autre l'utilise sans (12), il en va de même avec le verbe « heal ».

(11) « j'ai pris des bots pour *farmer* un petit peu pour faire un peu de sous » (O-SZ)

(12) « il a bien *farm* il va falloir qu'on se le fasse » (L-PR)

La nature de notre corpus ne nous permet pas d'avoir des métadonnées sur les joueurs et joueuses des sessions : l'âge et la compétence vidéoludique ainsi que la maîtrise du ludolecte pourraient peut-être expliquer ses différences d'utilisation des flexions chez les joueurs et joueuses. Il est également possible que ce soit là un signe du statut néologique des termes : les verbes auxquels les joueurs et joueuses ajoutent une désinence verbale de la langue française sont ceux qui font partie du ludolecte depuis longtemps et ne sont plus considérés comme des néologismes. Une enquête plus approfondie devra être menée pour confirmer ou infirmer cette hypothèse.

Au niveau sémantique, la plupart des créations verbales empruntées acquièrent à l'intérieur du domaine vidéoludique une définition différente de celle trouvée dans le dictionnaire anglais standard. Il y a une véritable spécialisation des termes qui, la plupart du temps, permettent aux locuteurs et aux locutrices de se faire comprendre plus rapidement. Par exemple : « il a back comme un couard » (L-PR) pourrait être exprimé ainsi : « il s'est replié comme un couard » avec « s'est replié » qui comprend 4 syllabes alors que « a back » n'en comporte que deux. De plus, la plupart des créations verbales ont la même définition de jeu en jeu, avec parfois des subtilités dues au *gameplay* : « oneshot », par exemple que l'on retrouve dans les sessions d'*Overwatch*, *World of Warcraft*, *Fortnite* et *League of Legends*, signifie dans tous les jeux que l'on a réussi à tuer l'ennemi d'un seul coup. De même « rush » que l'on retrouve dans *World of Warcraft*, *Fortnite*, *Valorant* et *League of Legends* implique d'attaquer rapidement (ou de subir une attaque rapide), ou simplement de faire une action de manière extrêmement rapide. On observe cependant un phénomène de polysémie : une polysémie intrajeu, comme « back » qui, selon le contexte, peut signifier « se replier » ou « être tué ou touché par derrière » sans que cela ne soit conditionné par le jeu en lui-même. Et au contraire, nous avons repéré une polysémie interjeu avec le terme « flash » dont la définition dépend du jeu dans lequel il apparaît.

Quant à la prononciation, les verbes empruntés à l'anglais sont intégrés au catalogue phonétique du français. Voici quelques exemples : « grab » (/græb/¹⁴) prononcé /gʁab/ ; « spawn » (/spɔ:n/ ou /spɑ:n/) prononcé /spon/ ; « spotted »

¹³ Un exemple de notre corpus inclut une flexion verbale anglaise puisque le joueur utilise le verbe avec une terminaison du participe passé en anglais : « j'ai voulu me faire un porc mais ça a pas marché parce que lui il m'a spotted » (S-JTV).

¹⁴ Toutes les transcriptions phonétiques font usage de l'IPA afin d'harmoniser les transcriptions dans toutes les langues concernées par notre étude.

prononcé /spotɛ:d/ au lieu de /'spɔtɪd/ (ou /'spɑ:tɪd/) en anglais. La prononciation de certains verbes n'est cependant pas figée et peut donner lieu à des variations : le verbe « push », par exemple est prononcé par certains joueurs ou joueuses /puʃ/ et par d'autres /pœʃ/.

Le corpus polonais

Le corpus polonais est constitué de vingt-neuf vidéos issues de YouTube, représentant un total de 20 streamers et youtubeurs différents, parmi lesquels (par ordre alphabétique) DR HODO 2022 ; FYBEDI 2019 et 2022 ; GIMPER 2020 ; GUCIO 2022A, 2022B, 2022C, 2022D, 2022E et 2023 ; IZAK 2021 ; JACOB 2024A, 2024B, 2024C et 2024D ; JAPCZAN 2020 ; KISZAK 2023 ; KMNT 2023 ; MERON 2018 ; PACIOSEK 2017 ; PROCJON 2024 ; PYRAS 2017 ; ROCK 2024 ; SMALCZYK 2021 ; SYLO 2020A, 2020B et 2020C et la chaîne Valorant//Polska. À partir de ces données, nous avons recensé 67 verbes néologiques construits à partir de l'anglais. Les occurrences se répartissent entre *League of Legends* (29 verbes), *Valorant* (21 verbes), *Overwatch* (13 verbes), *World of Warcraft* (18 verbes), *Fortnite* (12 verbes) et *Sea of Thieves* (1 verbe). Dans le discours des joueurs et joueuses, les emprunts à l'anglais ne concernent pas uniquement des verbes, mais aussi des substantifs, des adjectifs, des adverbes et des participes. Il est courant d'entendre des locutions hybrides telles que « mieć dobry aim » (avoir « un bon aim », c'est-à-dire une bonne précision), ou des adjectifs repris directement de l'anglais comme dans la locution *jestem useless* (je suis « useless », ce qui veut dire « inutile ») voire adaptés au polonais, tels que « hardcorowy » et « casualowy ». On rencontre également des expressions du type *let's go !* ou *easy, easy !* et parfois même des phrases entières en anglais insérées dans les échanges à la manière d'une alternance codique.

La création verbale est très dynamique et suit systématiquement les schémas morphologiques du polonais. Les bases anglaises sont adaptées aux modèles flexionnels en « -ać » ou « -ić ». La majorité des verbes sont formés à partir de verbes ou de substantifs anglais, parfois même à partir de sigles. Nous retrouvons par exemple des verbes néologiques spécifiques à des jeux vidéo particuliers. Tel est le cas de « junglować » construit sur la base de *jungler/to jungle* et qui décrit le fait de jouer dans la jungle sur une carte de *League of Legend* (13). Un autre verbe de ce type est « defować » qui dérive de *to defuse* et signifie désamorcer une bombe, notamment dans les jeux *Valorant* (14) et *Counter-Strike*.

(13) « Chłop se Dianą na brązie jeden jungluje [...] » (le type jungluje sur le bronze avec Diana) (O-G3)

(14) « Nie zdążę tego zdefować » (je n'aurai pas le temps de zdefować ça) (V-S1)

Dans notre corpus il s'avère que le groupe le plus représenté concerne les verbes empruntés avec une terminaison en « -ować » (36 unités). Tels sont les cas entre autres de « castować » (15) (formé à la base de *to cast [a spell]* qui signifie « lancer un sort ») et « boxować » (16) (qui provient de *to box up*, une stratégie spécifique dans *Fortnite* qui consiste à se protéger en construisant un « box » autour de soi).

- (15) « jeżeli on to wycastuje, to jeden z nas zostanie przejęty » (s'il wycastuje ça, un de nous sera intercepté) (W-I)
(16) « Jak będę tutaj przed nim i się zboxuję » (si je suis là avant lui et je me zboxue) (F-J2)

Nous avons également noté une catégorie de verbes qui proviennent de substantifs ou de locutions nominales. Ainsi nous avons entre autres « oneshotować » (17) qui vient de *one shot* et signifie éliminer un ennemi d'un seul coup, ou le verbe « lasthitować » (18) qui est dérivé de la locution nominale *a last hit* et signifie porter le dernier coup à un « minion » pour obtenir de l'or ou des points d'expérience.

- (17) « Wskoczy głupio z Q, to go oneshotujesz » (s'il sort stupidement avec Q tu le oneshotujesz) (L-H)
(18) « Kochani, muszę sobie wszystko poprzymominać : [...] jak tu lasthitować jakoś dobrze » (mes chers, je dois tout me rappeler : [...] comment bien lasthitować) (L-G)

Parmi les verbes empruntés à la langue anglaise, nous retrouvons aussi des formes qui se terminent par la marque flexionnelle « -ić » (5 unités). Nous avons par exemple « farmić » (19) qui est emprunté à *to farm* et désigne l'action d'exécuter des activités répétitives pour acquérir des ressources ou « kampić » (20) qui vient de *to camp* et décrit le fait de se cacher pour éliminer des ennemis de loin sans combat direct. Il est intéressant de mentionner aussi le cas du verbe dénominal « nerficić » (21) qui est basé sur le substantif *nerf*, terme utilisé pour désigner l'affaiblissement d'un personnage ou d'un élément dans un jeu.

- (19) « farmię cokolwiek, tak żeby po prostu mieć na jakiegoś fighta » (je farmię n'importe quoi, histoire d'avoir juste pour un fight) (F-J3)
(20) « ziomek kampi na lama, no przecież ja się popłaczę » (le type kampi en mode lama, je vais pleurer) (F-J2)
(21) « Dlaczego tego jeszcze nie znerfili ? » (Pourquoi ils n'ont pas encore znerfili cela ?) (V-S2)

« DPsować » ou « dpsować » (22) est dérivé du sigle DPS (*damage per second*) et signifie infliger des dégâts continus. Une autre formation lexicale basée sur un sigle est « expić » (23) qui vient de EXP/XP (*experience points*) et signifie rassembler des points d'expérience. Dans l'exemple 23, nous pouvons voir ce verbe sous forme d'évolution en substantif déverbal.

- (22) « macie ochotę tankować lub dpsować » (vous avez envie d'utiliser un tank ou de dpsować) (W-R)
(23) « Bardzo przyjemne takie expienie » (Très sympa l'expienie) (W-K)

Les verbes anglais utilisés dans la langue polonaise subissent différents types d'assimilations. Nous pouvons voir des formes lexicales qui s'adaptent au niveau graphique¹⁵ et/ou phonétique. En ce qui concerne l'assimilation graphique, nous voyons cela dans le cas de la forme « zrekcić » (24) qui dérive de *wrecked* et signifie

¹⁵ Sur les chats *in-game* et sur les forums de discussion.

‘être totalement détruit ou vaincu’. Dans cet exemple il faut signaler une substitution de préfixe (« w » devient « z ») et un ajout au radical « reck », la marque flexionnelle « -cić ». Dans le cas du verbe « buffować » (25), on observe l’assimilation phonétique du substantif anglais *buff* (/ə bʌf/), ‘une amélioration’, vers la forme verbale dérivée du substantif anglais *buffować* (/bufovać/), ‘action d’améliorer’.

(24) « chciał mnie tutaj zrekcić, ale mu się nie udało » (il voulait me zrekcić, mais il n’a pas réussi) (F-F)

(25) « jest teraz buffowany » (il est buffowany maintenant) (O-F)

Les verbes sont entièrement intégrés dans la morphosyntaxe polonaise et se plient aux règles de la conjugaison. Ils peuvent également recevoir des préfixes polonais qui leur confèrent de nouvelles valeurs aspectuelles. Le préfixe « z- » sert à créer la forme perfective, comme dans « zdefować » (14), « zboxować » (16) ou « znerfić » (21), tandis que le préfixe « po- » est utilisé pour l’itératif, comme dans « polevelować » (26).

(26) « bym sobie zagrał w ogóle od początku, nową postacią, żeby se polevelować » (je jouerais bien depuis le début avec un nouveau personnage, histoire de polevelować un peu) (W-I)

La motivation de l’emprunt repose souvent sur un besoin lexical réel. Des verbes comme « junglować » (13) décrivent des concepts qui n’ont pas d’équivalent en polonais standard. Toutefois, même lorsqu’un mot polonais existe, comme « szabrować » pour *to loot* (« piller »), les joueurs préfèrent créer la forme « lootować » pour mieux s’inscrire dans l’univers vidéoludique contemporain. Enfin, certaines formes néologiques peuvent entraîner des ambiguïtés phonétiques ou orthographiques avec des mots polonais existants. « Boxować » (16) (‘se protéger dans un box’), dans le contexte de *Fortnite* peut être confondu avec « boksować » (‘boxer’). De même, « tankować », qui signifie ‘jouer avec un personnage spécialisé dans la technique du « tank »’, a la même forme graphique que le verbe existant « tankować » (‘faire le plein d’essence’).

Le corpus tchèque

Pour le corpus tchèque, six séquences vidéo ont été choisies sur YouTube issues des jeux vidéo sélectionnés (FREEZE 2024 ; VAŠEK 2023 ; ARTIX 2022 ; HERDYN HRAJE 2023 ; ALKANHRAJE 2024 ET MENT 2020). À partir de l’analyse de ce corpus, nous avons dressé une liste de 61 verbes néologiques construits à partir de ou adoptés de l’anglais. La répartition des occurrences des verbes entre les jeux du corpus est la suivante : *League of Legends* (19 verbes), *Valorant* (30 verbes), *Overwatch* (20 verbes), *World of Warcraft* (10 verbes), *Fortnite* (14 verbes) et *Sea of Thieves* (16 verbes). Notre recherche portait sur les verbes, mais en analysant les séquences vidéo, nous avons aussi repéré d’autres parties de discours : des substantifs, adjectifs et adverbes. Toutes ces formes peuvent être classifiées comme emprunts à l’anglais tels que les substantifs « ultina », « mobka », « chestka ». Nous

avons noté des abréviations de substantifs : « flash » pour « flashbang », « champ » pour « champion » et « pump » pour « pump gun ». Les sigles font très souvent partie du discours des joueurs et joueuses comme « NPC » pour *Non player character*, « OP » pour *Over poweral* et « MMO » pour *Massively multiplayer online*.

En ce qui concerne les formes verbales empruntées à l'anglais, nous avons observé deux groupes différents. Soit le verbe emprunté à l'anglais est utilisé dans le discours oral dans sa forme d'origine du point de vue morphologique et phonétique, soit il est tout à fait adapté au tchèque. Pour le premier groupe, on atteste une présence d'infinitifs anglais comme « eliminate », « get », « run », « heal » et des verbes anglais sous forme d'impératifs comme « skip ! » et « push ! » Les verbes du deuxième groupe sont intégrés syntaxiquement à la langue tchèque et fonctionnent de la même manière que les verbes tchèques :

- (27) « Ziki by ho mohl tradovat » (Ziki pourrait le tradovat) (VL)
- (28) « Tady nemůžeš chargovat v kombatu » (Ici, tu ne peux pas chargovat dans le combat) (WoW)
- (29) « Zůstaneme tady, abysme pushli, protože to bylo freeznutý » (Nous restons ici pour pushnout car c'était freeznutý) (LoL)

Les verbes empruntés utilisent également des flexions différentes. La langue tchèque connaît cinq classes flexionnelles d'après lesquelles les verbes sont conjugués (« Internetová jazyková příručka »). Les classes sont réparties selon les désinences de la 3^e personne du singulier « -e », « -ne », « -je », « -í », « -á ». Chaque classe verbale reconnaît encore des formes modèles, par exemple pour la 4^e classe ce sont les verbes « prosí », « trpí », « sází ». Dans notre corpus, trois classes verbales sont attestées : la 2^e, 3^e et 4^e classe. Voici des exemples de verbes de la 2^e classe : « baitne », « flashne », « pushne », « skipne » provenant des verbes anglais *bait*, *flesh*, *push*, *skip*. Pour la 3^e classe, nous avons relevé, par exemple : « pushuje », « vylootuje » des verbes anglais *push*, *loot*. Enfin, voici des exemples de verbes de la 4^e classe : « farmí », « healí », « trolí » des verbes anglais *farm*, *heal*, *troll*. La préfixation ne semble pas particulièrement fréquente dans le corpus. Nous avons ainsi repéré les préfixes « vy- », « na- » (« vylootovat », « nalootovat » du verbe anglais *loot*). L'emploi des préfixes a dans la langue tchèque une fonction plus aspectuelle que morphologique (SKŘIVÁNKOVÁ, 2025). L'ajout des préfixes « vy- », « na- » au verbe anglais a pour objectif d'adapter la forme verbale à la langue tchèque et de déterminer l'aspect du verbe. Nous avons pu observer des occurrences de deux aspects : des verbes avec l'aspect accompli, tels que « buffnout » (*buff*), « baitnout » (*bait*), « healnout » (*heal*), « vylootovat » (*loot*), « pushnout » (*push*), « dropnout » (*drop*), « skipnout » (*skip*) ; et avec l'aspect inaccompli comme « farmit » (*farm*), « chargovat » (*charge*), « baitit » (*bait*), « speedovat » (*speed*). En ce qui concerne l'exemple « vylootovat » (*loot*), l'aspect verbal est donné par préfixe « vy- », tandis que dans les exemples tels que « baitnout » et « baitit » (*bait*) l'aspect verbal est donné par suffixation.

En analysant les propriétés phonétiques, on constate une adaptation fréquente et systématique dans la langue tchèque : une partie du verbe est prononcée d'après la base du verbe en anglais, puis le préfixe ou la désinence tchèque est ajouté comme

dans les exemples suivants : « tradni ! » /trejɲni/ (*trade*), « šúti » /fu:ti:/ (*shoot*), « sekurnuli » /sekurnuli/ (*secure*), et « mutni ! » /mu:tni/ (*mute*).

Le corpus italien

Comme indiqué dans l'introduction, l'italien a bénéficié d'un traitement différent : des glossaires commentés du ludolecte existent déjà, et le corpus de vidéos de sessions de jeu est encore en phase de constitution. Pour le moment, les observations concernent *World of Warcraft*, *League of Legends* et, plus partiellement, *Fortnite* et *Valorant*, et se basent notamment sur les études d'URRACI (2017) pour *WoW* et d'AIROLDI (2023) pour *LoL*, ainsi que sur douze vidéos, reels et sessions de jeu récentes (CICCIOGAMER89 2018 ; DAMKEVOFFICIAL5807 2019 ; FIERIK-LOL 2025 ; GIGIII 2022 et 2024 ; GIOIRECAP 2025 ; ILGRIZZO47 2024 ; KENDYGAMES 2025 ; SHIKOKUJINOFFICIAL 2025 ; STUVI 2025 et VIKINGAMESTV 2023, soit environ 5 heures). Comme c'est bien souvent le cas dans n'importe quel domaine, l'italien emprunte à l'anglais surtout des substantifs (cf. CARTAGO 1994), mais aussi des adjectifs, des sigles et, plus récemment, bon nombre de verbes. En effet, URRACI (2017) et AIROLDI (2023) ont recensé 122 verbes empruntés à l'anglais, dont 74 utilisés par les joueurs de *LoL*, 30 par ceux de *WoW*, et 18 étant en commun. Une estimation concernant *Fortnite* et *Valorant* n'est pas encore possible, mais beaucoup d'entre eux y sont également employés et nous en donnerons les références spécifiques. En particulier, il est possible de remarquer la dérivation de verbes partiellement adaptés à partir d'une base anglaise de différente nature, à laquelle on ajoute la désinence verbale : substantifs simples ou composés (« camperare » de *camper*, « oneshottare » de *one shot*, « lasthittare » de *last hitting*), adjectifs (« fullare » de *full*), sigles (« expare » de EXP), et surtout verbes (« spawnare » de *to spawn*, « buggare » de *to bug*, « debuffare » de *to debuff*, « killare » de *to kill*, « laggare » de *to lag*, etc.). Comme d'habitude en italien en cas d'emprunt verbal, tous les verbes issus de l'anglais s'intègrent à la première conjugaison des verbes italiens en « -are » (les conjugaisons en « -ere » et « -ire » demeurent systématiquement exclues) et en suivent les règles dans tous les modes et temps. Du point de vue syntaxique, ces créations verbales sont intégrées dans les énoncés sans être marquées en tant qu'emprunts : elles ne sont pas accompagnées de reformulations ou gloses explicatives et sont parfaitement intégrées à la langue. L'italien s'approprie ainsi des verbes anglais à travers leur hybridation, et les intègre à la langue selon ses exigences : par exemple, on observe dans (30) une périphrase progressive avec le gérondif, dans (31) une forme pronominale, et dans (32) l'ajout d'un pronom clitique¹⁶ au verbe :

- (30) « stava questando » (il était en train de faire une quest) (W-S)
(31) « si è healato » (il s'est soigné) (W-S)

¹⁶ La même observation est avancée par ZOPPETTI (2019) qui offre, entre autres, ces exemples : *Attento al camperone, doggiato* (« fais attention à qui campère toujours, évite-le»), et *Droppagli gli shieldini!* (« laisse-lui les petits shields») qui montrent l'emploi de l'impératif suivi du pronom clitique (-lo, -gli), ainsi que l'accolage de suffixes accréscitif (-one) et diminutif (-ini).

- (32) « l'ho notato anche continuando comunque bene o male a lootarle [le valigette] quando capitava » (Je l'ai aussi remarqué en continuant quand même à les [les valises] recueillir de temps en temps) (F-GG-1)

Les nouveaux lexèmes verbaux sont intégrés à tel point qu'ils permettent la récursivité des stratégies de dérivation : il est aussi possible d'affixer les hybrides verbaux. Ainsi, certains antonymes par préfixation avec « s- » sont des dérivés italiens, comme « gildare / sgildare » ou « bannare / sbannare », alors que le préfixe anglais *re-* est utilisé en italien pour ajouter un aspect itératif à un verbe, comme « *responnare* » ou « *refullare* » (malgré l'existence du préfixe italien correspondant « *ri-* »).

Du point de vue sémantique, comme dans les autres langues, les verbes du corpus spécialisent leur sens dans le domaine vidéoludique. En effet, comme l'a remarqué CORRADINI (2023 : 176–177), les verbes italiens ne sont pas complètement exclus par les verbes adaptés de l'anglais, en ce sens que les premiers apparaissent dans des contextes où ils font référence à des actions génériques et basiques, alors que les seconds se spécialisent en « *item-related specific move that requires competence in its effective enactment* », comme dans les cas de « *spingere / pushare* » ('pousser') ou « *saltare / jumpare* » ('sauter')¹⁷. Il s'agit donc d'un degré différent de spécialisation interne au jeu. Il s'ensuit que ces verbes gardent le sens véhiculé par le verbe anglais correspondant, comme dans le cas de « *healare* » (*curare* 'soigner') ou de « *killare* » (*uccidere* 'tuer'), sans pour autant devenir des synonymes courants du mot italien, leur emploi restant circonscrit au jeu. Généralement, ils conservent la spécialisation que le verbe anglais a acquise à son tour dans le jeu : « *farmare* » (*coltivare* 'cultiver') se réfère au fait de se procurer des ressources, de l'argent ou de l'expérience au sein du jeu en effectuant des actions répétitives, au lieu de 'cultiver des végétaux'.

En ce qui concerne les questions phonétiques, il est possible de remarquer une assimilation doublement partielle. D'un côté, les désinences et les préfixes gardent la prononciation italienne ou l'adoptent, comme dans le cas de *re-*, prononcé en italien /re/ et non pas /r:i/ (et cela, on l'a dit, malgré l'existence de la version italienne du même préfixe itératif « *ri-* ») ; de l'autre côté, la prononciation des radicaux montre une tentative d'assimilation, cette dernière demeurant pourtant partielle en ce que les sons anglais inaccessibles pour l'utilisateur italoophone, car non présents en italien, sont remplacés par le phonème le plus proche¹⁸ : « *flashare* » /fleʃfare/ (ang. /flæʃ/) ou « *baitare* » /bejtare/ (ang. /bejt/). Si le son ne présente pas de phonèmes proches, il est complètement effacé. C'est le cas du graphème <h> qui n'a qu'une fonction diacritique ou demeure dans certains mots comme fossile étymologique venant du latin¹⁹, mais n'existe pas en tant que phonème : « *healare* »

¹⁷ « Plainly put, the English loanword 'jump(are)' in Italian seems to be used to refer to specific advanced jumping mechanics that send the avatar up in the air in ways that go beyond the basic jump movement, which in turn is referred to with the non-specialized Italian verb 'saltare' » (CORRADINI 2023 : 177).

¹⁸ Cette observation concerne tous les emprunts à l'anglais, dans n'importe quel domaine. Cf. CARTAGO (1994 : 745).

¹⁹ Comme expliqué dans DEMARTINI, 2010.

/ilare/ (ang. /hi:l/). Des prononciations différentes sont également relevables en cas de difficulté particulière : par exemple, « spawnare » contient non seulement le graphème <w>, étranger à l'italien – qui en a pourtant appris la prononciation vocalique –, mais aussi sa combinaison avec une autre voyelle dans une diphtongue que l'italien prononce systématiquement en séparant les deux sons voisins. Ainsi, selon le niveau de maîtrise de l'anglais des joueurs et joueuses, les réalisations passent de /spou'nare/ (ang. /spɒn/), plus proche de l'original, à la prononciation basée sur l'orthographe de l'italien /spau'nare/ où la diphtongue <aw> est prononcée comme deux voyelles séparées. Il en va de même pour « lootare », prononcé selon les joueurs /lutare/ ou bien /luttare/, avec redoublement de la consonne finale de la base anglaise. En effet, selon GROSSMANN et RAINER (2004 : 208 et 259) en cas de dérivation on observe en italien la gémination de la consonne finale – prononcée par un prolongement du son – d'un radical (surtout si monosyllabique) qui se termine par une consonne, en particulier si celle-ci est occlusive et sourde. Les observations conduites sur le ludolecte offrent des exemples différenciés selon les cas. La consonne finale de la base anglaise est redoublée dans « skippare » /skippare/ (*to skip*, avec occlusive sourde), mais aussi dans « laggare » /laggare/ (*to lag*, occlusive sonore), « spammare » /spammare/ (*to spam*) (fricative nasale). La consonne finale ne redouble pas lorsqu'elle ne se trouve pas en position intervocalique, comme dans « farmare » /farmare/ (*to farm*), ou qu'elle est précédée d'un son vocalique diphtongué en anglais et réalisé par la présence d'un glide /j/ en italien, comme dans « baitare » /bejtare/ (*to bait*), même si /t/ est occlusif et sourd.

Analyse comparative

La constitution des corpus dans les quatre langues ainsi que la mise en parallèle des analyses sur les lexies communes suivantes : *bait*, *farm*, *flash*, *heal*, *loot*, *push*, *skip*, *spam*, *troll* nous a permis de comparer l'intégration de ces verbes empruntés à l'anglais dans les ludolectes respectifs. La première observation est bien entendu la suivante : dans les quatre langues, la langue des joueurs et joueuses contient de nombreux emprunts à l'anglais, que ce soit pour former de nouveaux verbes, de nouveaux substantifs ou adverbess et adjectifs. Il semble donc bien que l'anglais serve de langue pivot dans les échanges en ligne, et fasse partie intégrante du ludolecte des langues de travail de cet article – que les locuteurs ou locutrices maîtrisent l'anglais ou non, d'ailleurs. Ce phénomène confirme ainsi l'intensité du contact des langues emprunteuses avec la langue anglaise dans le domaine vidéoludique.

Ainsi, d'un point de vue morphosyntaxique, toutes les langues intègrent les verbes empruntés de l'anglais à leur syntaxe. Ces derniers ne sont pas mis en valeur comme des emprunts, mais fonctionnent à l'intérieur de relations prédicatives tout à fait typiques, jusqu'à ajouter parfois la pronominalisation (par analogie à un équivalent en langue standard) ou utiliser des tournures passives (33 à 36).

(33) Fr. « je me suis flash » (DoR), « comment ça se fait il meurt pas Bibi ? Ah c'est parce qu'il se heal » (W-KO)

(34) Pl. « Ten się zflashował, tak po swojemu » (L-G)

- (35) It. « si è healato » (W-S)
(36) Tch. « on musí být healnutej » (OW)

Du côté de la morphologie, les langues assimilent ces verbes empruntés de manière différente. En effet, si l'italien recourt toujours à la première conjugaison (« baitare », « farmare », « flashare », « healare », « lootare », « pushare », « skippare », « spammare », « trollare »), les autres langues ont des stratégies d'intégration moins systématiques. Le polonais oscille entre deux flexions : « -ać » et « -ić ». On retrouve ainsi une majorité de verbes en « -ać » comme « baitować », « flashować », « healować », « lootować », « pushować », « skipować », « spamować », « trollować » pour un seul avec « -ić », le cas de « farmić ». Le tchèque intègre ces verbes selon trois des cinq classes flexionnelles. Dans notre corpus on a attesté la présence des verbes de la 2^e, 3^e et 4^e classe. Pour la 2^e classe : « baitne », « flashne », « pushne », « skipne », pour la 3^e : « pushuje », « vylootuje », et pour la 4^e : « farmí », « healí », « trollí ». Enfin, le français est la langue qui assimile le moins les verbes empruntés à l'anglais puisque les occurrences qui comportent une désinence verbale française sont peu nombreuses. Dans le cas des huit lexies communes, seules quatre d'entre elles ont été utilisées avec une flexion dans nos données, toujours du premier groupe en « -er »²⁰ (37 à 40).

- (37) « non je l'ai pas acheté, je l'ai farmé wesh » (W-KO)
(38) « il a flashé comme un couard » (L-PR)
(39) « D'accord bah je te le laisse alors vas-y je vais looter moi en attendant » (F-GA)
(40) « Moi je suis bon pour healer » (O-SZ)

Néanmoins, même dans les lexies qui peuvent être morphologiquement adaptées en français, cette adaptation n'est pas stable et dépend des locuteurs et locutrices. Ainsi, pour ces quatre lexies, les deux morphologies se côtoient, parfois au sein de la même session de jeu (41 et 42).

- (41) « je pense que Dingo il doit aller au top pour farm » (L-PR) et « il a flash » (*ibid*)
(42) « On peut loot ça ? » (W-KO) et « Arrêtez de vous heal » (*ibid*).

Autrement, même lorsque le verbe devrait arborer une terminaison infinitive ou du participe passé, les verbes empruntés sont utilisés sans flexion par les joueurs et joueuses (43 à 45).

- (43) « ils ont pas encore push » (V-DR)
(44) « vous avez skip hein ? » (W-KO)
(45) « j'ai troll parce que je pensais que je pouvais me remettre invisible » (*ibid*).

Sémantiquement, il est intéressant de noter que non seulement les huit lexies communes de nos données respectives assignent toutes un sens spécialisé au

²⁰ Même si d'autres sources indiquent que le verbe « spam », par exemple, est aussi utilisé avec une désinence verbale : « Quand les spammeurs se font spammer » (TEIKI 2021) ou encore « Le dernier né de NetherRealm Studios a vu le jour au mois d'avril et autant vous dire que des petits plaisantins adorent spammer » (WILLIAM 2015).

signifiant anglais, mais que le nouveau signifié est plus ou moins similaire dans toutes les langues. Cela tend à démontrer l'importance de la fonction de communication desdits emprunts et à supposer que le ludolecte dispose d'une base « internationale », ou plutôt, interlinguistique, reposant notamment sur une réappropriation de termes anglais et sur une spécialisation de leur sens interne aux jeux vidéo qui vient préciser le sens général des verbes correspondants dans les langues étudiées. Ainsi, les termes empruntés *bait*, *farm*, *heal*, *loot*, *skip* et *push* ont les mêmes définitions : *bait* implique d'attirer l'adversaire dans un piège pour le faire réagir et le pousser au faux pas (46 à 49) ; *farm* se définit dans l'univers vidéoludique comme la répétition d'actions spécifiques en vue d'acquérir des ressources (50 à 53) ; *heal*, proche de son signifié de la langue standard, implique de soigner ses personnages (ou son avatar) en vue de récupérer des points de vie (54 à 57) ; *loot* est le fait de fouiller à l'intérieur du *level design* pour récupérer des ressources, ou des éléments d'équipement (58 à 61) ; *skip* est utilisé pour indiquer le passage d'un événement, d'une action, d'un élément du jeu²¹ (62 à 65) et enfin *push* indique le fait d'avancer pour attaquer ou attaquer en avançant (66 à 69).

- (46) Fr. « ouais, mais c'est okay je bait là » (L-PR)
(47) Pl. « Ale on też może mnie baitować » (Lui aussi il peut me baitować) (F-J1)
(48) It. « L'ho baitato proprio bene! » (Je l'ai baitato vraiment bien) (AIROLDI 2023 : 302)
(49) Tch. « Tenhle influencer baití dobře » (Cet influencer baití très bien) (LoL)
- (50) Fr. « t'as vraiment farm de fou pendant 1h30 pour un truc de 7% de spawn ? » (S-JTV)
(51) Pl. « farmię cokolwiek, tak żeby po prostu mieć » (Je farmię n'importe quoi, pourvu de l'avoir) (F-J3)
(52) It. « in teoria farmando qua un po' di pietra, ok, mentre scavo l'esperienza sta continuando a salire » (Normalement, farmando un peu de pierre ici, ok, pendant que je mine, l'EXP continue de monter) (F-SJO-1)
(53) Tch. « Jak to, že najednou farmí? » (Comment est-il possible qu'il farmí du coup?) (VL)
- (54) Fr. « comment ça se fait il meurt pas Bibi ? Ah c'est parce qu'il se heal » (W-KO)
(55) Pl. « Ta, potrzebuję się healować » (wesh, j'ai besoin de me healować) (L-G)
(56) It. « si è appena healato » (Il vient de se healer) (AIROLDI 2023: 310)
(57) Tch. « On teď musí být healnutěj » (maintenant, il doit être healnutěj) (OW)
- (58) Fr. « D'accord bah je te le laisse alors vas-y je vais looter moi en attendant » (F-GA)
(59) Pl. « Dobra, lootujemy ptasióra » (bon d'accord on lootujemy ce coco) (W-P)
(60) It. « Looto un po' perché potrebbe spararmi » (je looto un peu, car il pourrait me tirer dessus) (F-SJO-1)
(61) Tch. « On vylootoval věci z truhly » (Il a vylootoval les objets de la caisse) (SoT)
- (62) Fr. « On a skip désolés » (W-KO)
(63) Pl. « Skipujemy tego packa » (Skipujemy ce pack) (W-I)
(64) It. « Questa partita la possiamo pure skippare » (ce match nous pouvons même le skippare) (AIROLDI 2023 : 318)
(65) Tch. « Můj jungleton měl skipnout camp a jít na botline » (Mon personnage a dû brûler une étape et aller chercher un point sur la carte) (LoL)

²¹ Dans nos données francophones, il est seulement utilisé pour indiquer le passage d'une cinématique de jeu. Cependant la signification est similaire : il s'agit d'éviter un moment du jeu pour aller plus rapidement au point de passage suivant.

- (66) Fr. « je peux push un peu si tu veux on peut tenter un truc » (V-DR)
(67) Pl. « Za mało pushujesz, to nie zabijasz? » (Tu pushujesz pas assez, tu ne tues pas ?) (V-G2)
(68) It. « lo sto pushando io » (je suis en train de le pousser moi-même) (F-GG-2)
(69) Tch. « Necháme ho ted' umřít, nebudeme pushovat » (On le laisse mourir, on ne va pas pushovat) (LoL)

Le verbe *flash* est un cas particulier (70 à 73) : en effet, dans les quatre langues, il apparaît dans deux jeux au *gameplay* très différent : *League of Legends* et *Valorant*. Dans les deux jeux, son signifié est similaire en français, italien et polonais : action de téléporter le héros contrôlé sur une courte distance dans *LoL*, et éblouir l'adversaire à l'aide d'une grenade spécifique dans *Valorant*. Dans le corpus tchèque, le verbe *flash* n'a été repéré que dans *LoL* et indique uniquement le fait d'aveugler l'adversaire ou d'attaquer rapidement pour affaiblir ses réactions.

- (70) Fr. « je me suis flash » (V-DR) ou « je savais pas que tu pouvais pas flash à l'extérieur du truc » (L-PR)
(71) Pl. « Ten się zflashował, tak po swojemu » (Celui-ci się zflashował, à sa manière) (L-G)
(72) It. « dovevi flashare in quel caso lì » (tu devais flashare dans ce cas-là) (AIROLDI 2023 : 319)²² ou « Abbiamo anche la bomba. Mi pusha uno qua... è flashato! Meno 3 [nemici] » (On a aussi la bombe. Un me pousse là... il est flashato ! Moins 3 [ennemis tués]) (V-KG)
(73) Tch. « On bude flashovat, můj suport to neumí » (Il est prêt à flashovat, mon support n'en est pas capable) (LoL)

Deux autres lexies communes font apparaître des différences de sens. Ainsi, *troll* est utilisé en français, en tchèque et en italien pour indiquer qu'un joueur ou une joueuse dérange volontairement les autres. En polonais cependant, outre cette première signification, *troll* indique également le fait de jouer intentionnellement en dessous de ses capacités pour gêner ses équipiers. Si les sèmes « gêner », « provoquer », « troubler » et « gâcher » sont communs aux quatre langues, celui de la cible diffère : « adversaire », « ennemi », voire « tout le monde » pour le français, l'italien et le tchèque alors que le terme polonais cible spécifiquement le sème « équipier » (74 à 77).

- (74) Fr. « j'ai troll parce que je pensais que je pouvais me remettre invisible » (W-KO)
(75) Pl. « jest tragedia, no strolłowaliśmy ten mecz » (c'est tragique, on strolłowaliśmy ce match) (V-S2)
(76) It. « ho utilizzato le hack per trollare un coach di fortnite e non l'ha presa bene » (J'ai utilisé des hacks pour trollare un coach de Fortnite et il ne l'a pas bien pris) (F-IG)
(77) Tch. « On trollí ten Twitch » (Il trollí ce Twitch) (LoL)

Le verbe *spam* dispose d'une définition légèrement différente selon les langues (78 à 81). Ainsi, en français, en tchèque et en italien, il décrit le fait de lancer une action de manière extrêmement répétitive (il est péjoratif en italien et peut l'être, selon le contexte d'utilisation, également en français) alors qu'en polonais, *spam*

²² L'exemple ne permet pas de comprendre le sens du verbe, cependant AIROLDI (2023 : 309) explique que *flash* fait référence au fait de se téléporter sur une courte distance.

indique l'utilisation d'une compétence spécifique plusieurs fois d'affilée afin de prendre l'avantage.

- (78) Fr. « Si si enfin les auto-attaques il faut que tu spams ton sort 1 » (W-KO)
- (79) Pl. « Może od razu tam zaspamować? » (Peut-être, on y zaspamować là-bas ?) (O-F)
- (80) It. « Non spammare emote, pensa a giocare! » (Ne spammare pas d'emotes, pense à jouer !) (AIROLDI 2023 : 319)
- (81) Tch. « Moje zbraně spamujou » (Mes armes spamujou) (FN)

Malgré certaines divergences, la comparaison des lexies communes intra et interlangues nous a permis de constater une véritable cohérence sémantique non seulement à travers les jeux (lorsque la lexie apparaît dans différents jeux à l'intérieur de nos données), mais aussi entre les langues. Il est également évident de par cette analyse (et d'autres recherches sur le sujet, cf. ENSSLIN 2012 ; STRONG 2018 ; CORRADINI 2024), que ces verbes anglais réappropriés correspondent spécifiquement à l'environnement vidéoludique dans lequel ils sont utilisés, ils forment donc une véritable terminologie.

Il est aussi intéressant de comparer la manière dont les verbes empruntés à l'anglais s'intègrent à l'intérieur du catalogue phonétique des langues de notre étude. Ainsi, en reprenant nos huit lexies communes, on note que toutes les langues prononcent les verbes dérivés de l'anglais en les assimilant partiellement ou complètement à leurs catalogues phonétiques (voir tableau 1), selon les ajouts de désinences et la maîtrise du niveau d'anglais des joueurs et joueuses.

Termes	Anglais	Français	Polonais	Tchèque	Italien
<i>bait</i>	/'beɪt/ ou /b'eɪt/	/bɛjt/	/bejtɔvate/	/bejt/ ou /bejtovat/	/bejtare/
<i>farm</i>	/'fɑ:m/ ou /f'ɑ:m/	/fɑʁme/ ou /fɑʁm/	/farmite/	/fa:ɔm/ ou /fa:ɔmit/	/farmare/
<i>flash</i>	/'flæʃ/ ou /fl'æʃ/	/flaʃ/ ou /flaʃe/	/flaʃɔvate/	/fleʃ/ ou /fleʃnout/	/fleʃʃare/
<i>heal</i>	/'hi:l/ ou /h'i:l/	/il/	/hilɔvate/	/hi:l/ ou /hi:lnout/	/ilare/
<i>loot</i>	/'lʊt/ ou /l'u:t/	/lut/ ou /lute/	/lutɔvate/	/lu:t/ ou /lu:tovat/	/luttare/ ou /lutare/
<i>push</i>	/'pʊʃ/ ou /p'ʊʃ/	/puʃ/ ou /pœʃ/	/puʃɔvate/	/puʃ/ ou /puʃnout/	/puʃʃare/
<i>skip</i>	/'skɪp/ ou /sk'ɪp/	/skip/	/skipɔvate/	/skip/ ou /skipnout/	/skippare/
<i>spam</i>	/'spæm/ ou /sp'æm/	/spam/	/spamɔvate/	/spɛm/ ou /spam/ /spɛmovat/ ou /spamovat/	/spammare/
<i>troll</i>	/'trɔʊl/ ou /tr'əʊl/	/trɔl/	/trɔlɔvate/	/trɔl/ ou /trɔlit/	/trollare/

Tableau 1 : Comparaison de l'intégration phonétique en français, polonais, tchèque et italien des verbes vidéoludiques empruntés à l'anglais

Conclusion

Cette analyse exploratoire du français, du polonais, du tchèque et de l'italien a permis de dégager un ensemble de traits communs à leurs ludoctes respectifs, tout en mettant en lumière des différences dans la manière dont les emprunts à l'anglais sont réappropriés. Une première observation s'impose : dans les quatre langues étudiées, on constate la présence systématique de verbes empruntés à des lexies anglophones. Ce constat renforce l'hypothèse d'une domination de l'anglais dans le discours vidéoludique, liée en partie à son rôle structurant dans un environnement multilingue et à sa forte présence dans l'industrie du jeu vidéo (et dans l'informatique de manière plus générale). Comme le rappellent THEROINE, RIVAS GINEL et PERRIN (2021), « les jeux compétitifs en équipe ont la particularité d'employer un jargon hautement spécialisé et très technique dont l'unique but est de répondre à un besoin précis : communiquer avec n'importe quel joueur à travers le monde afin d'élaborer des stratégies ».

Il est intéressant de noter que de nombreux termes empruntés disposent d'équivalents dans les langues locales, dont le sens pourrait être adapté au contexte vidéoludique. KACPRZAK (2023 : 183) remarque que « dans le cas des lexies démontrant une proximité sémantique par rapport aux verbes préexistants, la fonction dénomminative semble emporter, vu que les activités en question sont dénommées avec la plus grande précision, même si l'emploi d'un synonyme serait plausible ». Ainsi, en français, le verbe « piller » pourrait tout à fait servir d'alternative à « loot », de même que le polonais « szabrować », l'italien « saccheggiare » ou « razzare », et le tchèque « drancovat ». Pourtant, ces alternatives restent rarement utilisées par les joueurs, qui leur préfèrent des créations néologiques sur base anglaise. Ce phénomène peut s'expliquer en partie par un souci d'économie linguistique : dans un environnement de jeu en temps réel, souvent compétitif, la communication se doit d'être rapide et efficace.

L'anglais, avec ses unités lexicales souvent brèves (généralement monosyllabiques ou bisyllabiques), répond efficacement à cette exigence de concision. Toutefois, cette explication n'est pas suffisante : certains emprunts s'imposent alors même que leur équivalent en anglais n'est ni plus court ni plus simple. Dans le cas du polonais nous repérons la forme « harrasować » (*to harass*) qui possède un équivalent plus court « nękać » au sens similaire. En français, le verbe « shooter » est utilisé par les joueurs et joueuses alors que l'équivalent français « tirer » comporte le même nombre de syllabes. En tchèque, on peut mentionner le verbe « misnout » (*to miss*) qui correspond à l'équivalent « minout » et le verbe « vylootovat » (*to loot*) qui possède un équivalent plus court « vybrat ». Pour ce qui est de l'italien, il est presque systématique que les verbes anglais soient plus courts et, par conséquent, préférés (malgré leurs allongements par l'ajout des désinences italiennes). Cependant, il peut arriver aussi que, face à la même longueur et à une complexité majeure, un anglicisme comme « comebackare » (*to come back*) soit employé au lieu du correspondant « ritornare ». Dans certains cas, l'anglais n'est donc pas choisi pour économie linguistique. Cela suggère une autre dimension de ces pratiques linguistiques : leur fonction identitaire (et initiatique). Le recours à ces formes participe à la construction d'une appartenance à une communauté, fortement

en contact avec l'anglais, à travers une langue de spécialité partagée et « [c]e phénomène s'accompagne d'une attitude d'hostilité et de marginalisation à l'égard de ceux qui emploient des synonymes d'usage commun à la place des termes propres à la communauté » (URRACI 2012 : 434, notre traduction). L'initié, le membre du groupe, connaît donc bien la différence entre les termes empruntés à l'anglais qui font partie du savoir spécialisé véhiculé par le ludolecte, et les mots qui désignent des référents généraux et accessibles par la langue d'origine.

Si l'anglais constitue une source commune, les modalités d'assimilation des verbes empruntés varient selon les langues. Certaines les intègrent pleinement au système morphosyntaxique de la langue emprunteuse, en leur assignant des terminaisons verbales régulières ou en les préfixant pour marquer les aspects perfectif ou itératif, comme on l'a observé en polonais avec « zdefować » ou « polewować » et en italien avec « refillare ». D'autres langues présentent une intégration plus partielle, oscillant entre la forme originale du verbe et une adaptation plus ou moins marquée. À l'oral, la prononciation de ces verbes révèle une tendance générale à l'assimilation phonétique, bien que des variations demeurent selon les locuteurs et locutrices et les langues concernées.

L'un des apports majeurs de cette étude est de montrer que certains éléments du ludolecte, à la croisée entre technolecte et sociolecte, sont non seulement transversaux aux jeux analysés, mais également partagés entre plusieurs communautés linguistiques. Sans aller jusqu'à parler d'une langue de spécialité véritablement internationale, on peut néanmoins identifier un noyau verbal commun²³, dont les formes et fonctions sont largement convergentes, malgré quelques divergences sémantiques ou morphologiques. La langue vidéoludique apparaît ainsi comme un espace de convergence où l'anglais est réapproprié à la fois localement, dans les contraintes structurelles propres à chaque langue, et globalement, comme marqueur d'une identité communautaire translinguistique.

BIBLIOGRAPHIE

- AIROLDI Delia (2023), Il nuovo lessico italiano di videogiocatori e videogiocatrici di oggi. Un esempio di innovazione linguistica e co-autorialità, in : CAPELLI Dario, DEL BUONO Bianca, GALLO Elena, PEPPONI Elena (éds), *Celui qui parle, c'est aussi important ! Forme e declinazioni della funzione-autore tra linguistica, filologia e letteratura*, Trieste, EUT Edizioni Università di Trieste, p. 293–327.
- CARTAGO Gabriella (1994), L'apporto inglese, in : SERIANNI Luca, TRIFONE Pietro (éds), *Storia della lingua italiana, III. Le altre lingue*, Torino, Einaudi, p. 721–750.

²³ Nous ne mentionnons que les verbes, car il s'agissait du point central de notre article, mais nous avons également relevé des substantifs et des adjectifs, voire des locutions, dont certains sont d'ailleurs communes à plusieurs langues (*let's go*).

- DEMARTINI Silvia (2010), « Grafemi », in *Treccani*. <[https://www.treccani.it/enciclopedia/grafemi_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/grafemi_(Enciclopedia-dell'Italiano)/)> [22/10/2025].
- CORRADINI Federico (2023), *Expertise in Cooperative Online Video Gaming Interactions: Epistemics, Multimodality and Language at Play*, Thèse de Doctorat, Université de Modène et Reggio d'Emilie.
- CORRADINI Federico (2024), Co-constructing Jargon in Online Gaming: A Multimodal CA Study of Neologisms in Gaming Interactions, *Verbis, Lingue Literature Culture*, 1, p. 83–96.
- ENSSLIN Astrid (2012), *The Language of Gaming*, Houndmills / Basingstoke / Hampshire / New York, Palgrave Macmillan.
- FORNER Werner et THÖRLE Britta (2016), *Manuel des langues de spécialité*. Berlin: De Gruyter.
- IAIA Pietro Luigi (2016), *Analysing English as a Lingua Franca in Video Games: Linguistic Features, Experiential and Functional Dimensions of Online and Scripted Interactions*. Bern Berlin Frankfurt am Main Wien: Peter Lang.
- KACPRZAK Alicja (2023), La néologie récente du verbe français, *Białostockie Archiwum Językowe*, 23, p. 171–186.
- KAPOUNOVÁ Jana (2017), Jazyk v současném diskurzu o počítačových hrách, Univerzita Karlova, Filozofická fakulta. <<https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/92016>> [22/10/2025].
- OUSTINOFF Michaël, Les langues sur Internet : de l'hégémonie de l'anglais au règne de la traduction, *Le Temps des médias*, 18 (1), 2012, p. 124–135. <<https://shs.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2012-1-page-124?lang=fr>> [22/10/2025].
- PEPPONI Elena (éd.), *Celui qui parle, c'est aussi important ! Forme e declinazioni della funzione-autore tra linguistica, filologia e letteratura*, Trieste, EUT Edizioni Università di Trieste, p. 293–327
- SABLAYROLLES Jean-François (2019), *Comprendre la néologie, conceptions, analyses, emplois*, Limoges, Lambert-Lucas.
- STRONG Samuel (2018), *Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, Ph.D. thesis, London, University College London Centre for Translation Studies.
- THEROINE Sarah, RIVAS GINEL María Isabel, PERRIN Aurélie (2021), Au cœur de la terminologie du jeu vidéo. L'absence de ressources, frein majeur pour les traducteurs, *Traduire. Revue française de la traduction*, 244, p. 27–40.
- URRACI Giovanni (2012), Il gergo delle comunità di gioco online : motivazioni sociali ed aspetti linguistici, in : GARGIULO Marco (éd.), *L'italiano e i mass media*, Roma, Aracne, p. 419–438.
- URRACI Giovanni (2017), Il lessico dei MMORPG Glossario commentato dei tecnicismi delle comunità videoludiche, *Letterature straniere &*, 17, p. 299–321.
- WENGER Etienne (1998), *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*, Cambridge, Cambridge University Press.
- ZOPPETTI Antonio (2025), L'inglese nell'italiano : espansione per ibridazione, *Lingua italiana*, Treccani, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/ibridazione.html> [22/10/2025].

LUDOGRAPHIE

- Fortnite*. 2017. Epic Games.
League of Legends. 2009. Riot Games.
Overwatch. 2016. Blizzard Entertainment.
Sea of Thieves. 2018. Rare.
Valorant. 2020. Riot Games.
World of Warcraft. 2004. Blizzard Entertainment.

SITOGRAPHIE

- BELLULAR WARCRAFT, Report: WoW's Actual Subscriber Count & Blizz's Official Shadowlands Post-mortem, *Youtube*, 2024. <<https://www.youtube.com/watch?v=OHDFgZAuJHU>> [22/10/2025].
- COMMUNAUTÉ STEAM, Communauté Steam :: VII :: Évaluations pour Tom Clancy's Rainbow Six Siege, *Steam Community*, 2025. <<https://steamcommunity.com/id/woopidoopwoop/recommended/359550/>> [22/10/2025].
- JØN, A. Asbjørn, The Development of MMORPG Culture and The Guild, *Australian Folklore*, 25, 2010. <<https://www.journals.kvasirpublishing.com/af/article/view/270>> [22/10/2025].
- MARNMEDIA, League of Legends : Nombre de Joueurs et Statistiques 2025, *Bo3.gg*, janvier 2025. <<https://bo3.gg/fr/lol/articles/league-of-legends-player-count-2025>> [22/10/2025].
- QUINSON, Ludovic, Combien de Personnes Jouent à Fortnite En 2025 ? – Dexerto, *Dexerto.Fr*, 2025. <<https://www.dexerto.fr/fortnite/combien-personnes-jouent-fortnite-2023-1475069/>> [22/10/2025].
- SKŘIVÁNKOVÁ Jana, Slovesný vid (dokonavá a nedokonavá slovesa), *Moje čeština*, 2025. <<https://www.mojecestina.cz/article/2013110101-slovesny-vid-dokonava-a-nedokonava-slovesa>> [22/10/2025].
- TEIKI, QUAND LES SPAMMEURS SE FONT SPAMMER!!!!, *Youtube*, 2020. <<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=hOj2LhthcNk>> [22/10/2025].
- WILLIAM, Les spammeurs dans Mortal Kombat X obtiennent ce qu'ils méritent !, *hitek*, 2015. <https://hitek.fr/actualite/spammeurs-mortal-kombat-x-obtiennent-meritent_5711> [22/10/2025].
- n.a., Internetová jazyková příručka, *Ústav pro jazyk český*, 2025. <<https://prirucka.ujc.cas.cz>> [22/10/2025].
- n.a., Nombre de joueurs de Valorant 2025 : Combien y jouent ?, *Bo3.gg*, janvier 2025. <<https://bo3.gg/fr/valorant/articles/the-number-of-players-in-valorant-in-2025-how-many-people-are-playing-valorant>> [22/10/2025].
- n.a., Nombre de joueurs d'Overwatch (Tableau & Statistiques), *Vibox*, 2023. <<https://fr.vibox.com/blog/overwatch-player-count>> [22/10/2025].
- n.a., Sea of Thieves – Steam Charts, *Steam Charts*, 2025. <<https://steamcharts.com/app/1172620#All>> [22/10/2025].