

# LudoLing : liens entre langue(s) et jeu(x)

Appel à communication : **LudoLing : liens entre langue(s) et jeu(x)**

27-28 juin 2022

Université de Poitiers – Laboratoire FoReLLIS

Longtemps stigmatisés, les jeux ont été délaissés par les chercheurs.ses, l'étude d'un objet ludique étant parfois considérée comme une activité peu sérieuse, faisant écho à la notion de « triviality barrier » élaborée par Brian Sutton-Smith (1970) et évoquée par Guillaume Thomas (2015 : 15) dans son explication du peu d'études portant sur le commentaire sportif.

Toutefois, on observe depuis quelques années une recrudescence des recherches sur les jeux dans différentes disciplines telles que la sociologie, la narratologie et la didactique, formant un champ d'étude nouveau, celui des game studies. Parmi les manifestations scientifiques portant sur les jeux, on peut citer la 23ème édition du colloque international Board Game Studies Colloquium et la 5ème édition du colloque international Game Evolution, qui se sont tenues en distanciel en 2021. L'étude francophone des jeux vidéo a elle aussi récemment donné lieu à plusieurs colloques internationaux tels que « Entre le jeu et le joueur » à Liège en 2018, « Les langages du jeu vidéo » à Lausanne en 2019, « Temporalités et imaginaires du jeu » à Metz en 2021, « Jeu vidéo et romanesque » à Amiens en 2021, et « Esport et santé » en distanciel en 2021. Un appel à communication sur les « petites choses vidéoludiques » est également en cours pour un colloque en avril 2022 à l'Université de Lyon.

Toutefois, les linguistes sont peu représenté.e.s dans ces manifestations scientifiques et les études linguistiques sur les jeux sont peu nombreuses (sur les jeux vidéo, on peut citer Baldauf-Quilliatre & Colon de Carvajal, 2021 ; Ensslin, 2011 ; Ensslin & Balteiro, 2019 ; Alvarez De Mon y Rego & Alvarez-Bolado Sanchez, 2013). Pourtant, les liens entre langue(s) et jeu(x) constituent un/des objet(s) riche(s) d'intérêt.

Cette double journée d'étude se propose d'étudier ces liens entre langue(s) et jeu(x) selon trois axes :

## **Axe 1 : La langue des joueurs.ses**

En tant qu'objet spécifique, chaque jeu dispose de son vocabulaire propre, ensemble lexical complexe divisible en plusieurs sous-lexiques. Dans son livre *The Language of Gaming*, Ensslin (2011) parle de la nécessité, pour les joueurs.ses de Mario Kart, de maîtriser les vocabulaires de la conduite, en tant que jeu de simulation de course automobile, de la console et de ses accessoires, des mouvements à effectuer comme les différents boutons sur lesquels appuyer et d'un « arsenal d'armes fantastiques très spécifiques » comme la peau de banane ou le super champignon.

De plus, l'émergence des jeux vidéo en ligne et l'explosion du sport électronique ont des conséquences directes sur le discours des joueurs.ses qu'il s'agit encore de mesurer : l'anglais comme langue de communication des joueurs.ses internationaux a pour conséquence une anglicisation aiguë du discours des joueurs.ses non-anglophones, parlant, pour les Français, un français lexico-syntaxique important.

Les nouveautés lexico-syntaxiques observées dans le domaine vidéoludique ne sont pas restreintes à la communauté gamer : en effet, le grand nombre de joueurs.ses de jeux vidéo et le contact important qu'entretiennent les jeunes, par exemple, en milieu scolaire, mais aussi les moins jeunes, facilitent la diffusion de nouveaux mots et tendances morpho-syntaxiques.

Les propositions de communication s'inscrivant dans cet axe pourront porter, par exemple, sur les phénomènes de néologie lexicale par laquelle les créations (vidéo)ludiques sont nommées. Il pourra également s'agir d'étudier les contacts interlangues et notamment l'influence de l'anglais sur le discours des joueurs.ses non-anglophones quand ils.elles parlent leur langue maternelle.

## **Axe 2 : La langue entre les joueurs.ses**

Dans son article intitulé « Les jeux vidéo en ligne : un laboratoire virtuel de recherche en sciences sociales ? », Duchenaud (2011) parle du potentiel des jeux vidéo à recréer des situations difficilement reproductibles en

laboratoire, permettant d'étudier des pratiques discursives et des comportements autrement difficiles d'accès. Il en va de même pour les jeux immersifs tels que les escape games désormais utilisés en entreprise et en entretien d'embauche pour faire émerger des profils professionnels. Ainsi, l'étude de la communication des joueurs.ses d'une guilda de World of Warcraft en combat contre un boss lors d'un raid, des joueurs.ses d'une équipe de League of Legends affrontant une autre équipe lors d'un match ou encore des joueurs.ses d'une équipe d'escape game collaborant pour désamorcer une bombe cachée sous Poitiers peut permettre de comprendre comment, en situation de collaboration, les individus se répartissent rôles et tâches, se transmettent des informations et réfléchissent ensemble à une stratégie pour résoudre un problème.

Des jeux tels que le classique Loups-garous de Thiercelieux ou le plus récent Among Us permettent également d'observer la manière avec laquelle collaboration et dissimulation s'entremêlent, la moindre faille dans le discours des loups-garous ou des imposteurs.trices suffisant à les débusquer et la transmission d'un trop grand nombre d'informations de la part des villageois.ses permettant aux imposteurs.trices de leur fournir un alibi.

Les propositions de communication s'inscrivant dans cet axe pourront porter, par exemple, sur la collaboration, la rupture de la collaboration et les ajustements entre les joueurs.ses, les dynamiques de groupe ou les types de joueurs.ses et l'usage de la langue que font ces types de joueurs.ses.

### **Axe 3 : La langue autour du jeu**

Nous proposons ici de nous intéresser aux discours des acteurs.trices du secteur du jeu autre que les joueurs.ses. Il pourra s'agir, par exemple :

- du discours journalistique lorsqu'il parle de jeux, qu'il s'agisse de la presse généraliste dans la représentation qu'elle donne des manifestations sportives et autres conventions, par exemple, ou de la presse spécialisée ;
- du commentaire de sport électronique ;
- du discours marketing des éditeurs de jeux (vidéo) ;
- du discours des streamers (vidéo) ludiques et des échanges avec et entre les spectateurs.trices du stream ;
- du discours des coachs dans des équipes ludiques compétitives ;
- de la langue du jeu (règles, narration...).

### **Modalités de soumission**

Toute proposition s'inscrivant dans un ou plusieurs des axes tels qu'ils ont été décrits dans le présent appel à communication est la bienvenue dans les différents domaines de la linguistique : analyse du discours, syntaxe, prosodie, lexicologie, multimodalité, linguistique contrastive, ainsi que leurs éventuelles interfaces, cette liste n'étant pas exhaustive. Nous remercions les proposant.e.s d'explicitier le(s) axe(s) dans lesquels leur proposition s'inscrit.

Les propositions, qui comprendront le nom et l'affiliation des auteurs.trices ainsi que quelques mots-clés, seront d'une page maximum, références bibliographiques comprises.

Les communications dureront 30 minutes et seront suivies d'une discussion de 15 minutes. En fonction du nombre de propositions déposées, une session de présentation de posters pourra être envisagée.

A la suite de la journée d'étude, un appel pour publication sera envoyé à tous.tes les participant.e.s de la journée pour une publication des actes dans les Cahiers FoReLLIS.

### **Calendrier**

Date limite d'envoi des propositions de communication : **vendredi 18 mars 2022**

Avis du comité scientifique : **lundi 11 avril 2022**

Propositions à envoyer à [sophie.kraeber@univ-poitiers.fr](mailto:sophie.kraeber@univ-poitiers.fr) et [mareva.brunet@univ-poitiers.fr](mailto:mareva.brunet@univ-poitiers.fr) pour le comité d'organisation.

**Comité d'organisation** : Sophie KRAEBER, Maréva BRUNET, Sylvie HANOTE, Gaëlle FERRE, Gilles COL

**Comité scientifique** : Sophie KRAEBER, Maréva BRUNET, Sylvie HANOTE, Gaëlle FERRE, Gilles COL, Raluca NITA et Marie-Hélène LAY de l'Université de Poitiers, Mathieu GOUX (Université de Caen), Isabel COLON DE CARVAJAL (ENS Lyon), Heike BALDAUF-QUILLIATRE (ENS Lyon), Laura GOUDET (Université de Rouen), Dominique KNUTSEN (Université de Lille), Sophie HERMENT (Université d'Aix-Marseille), Vincent RENNERT (Université Lyon 2), Catherine MATHON (Université de Bordeaux Montaigne).

**Conférenciers.ères invité.e.s** : Isabel COLON DE CARVAJAL (ENS Lyon), Mathieu GOUX (Université de Caen)

**Bibliographie indicative**

- Alvarez De Mon y Rego, I.** & Alvarez-Bolado Sanchez, C. (2013) « Semantic neology in the domain of videogames in Spanish », *Ibérica*, 25, 63-84
- Alves, L. M.** (2021) Microsoft Translator et le jargon vidéoludique : Evaluation de l'impact de la traduction automatique sur une conversation entre joueurs de jeux vidéo, Mémoire de Master : Univ. Genève, 2021
- Baldauf-Quilliatre, H. & Colon de Carvajal, I. (2021) « Séquences de guidage dans des sessions de jeux vidéo : comment co-construire la programmation d'une action dans l'interaction ? », *Langages*, 221, 107-121. <https://doi.org/10.3917/lang.221.0107>
- Brody, A.** (2013) « La métaphore ludique chez les joueurs de poker : le jeu de la négociation marchande », *Sciences du jeu*, 1. DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.279>
- Brunet, M.** (2021) « Co-construction du terrain commun et circulation de l'information dans l'interaction : étude sur un corpus d'escape games anglais. », ICODOC 2021 : Le savoir au prisme du langage. Acquisition, transmission, manifestations., Lyon, France. (hal-03380497)
- Colón de Carvajal, I.** (2019) « Contextualisations d'extraits de jeux vidéo et prises en compte des ressources multimodales pour une analyse des pratiques interactionnelles entre joueurs », *Corela* [En ligne], HS-27, <http://journals.openedition.org/corela/7682>
- Colón de Carvajal, I.** (2016) « Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ? », *Cahiers de praxématique* [En ligne], 67, DOI : <https://doi.org/10.4000/praxematique.4434>
- Colón de Carvajal, I.** (2011) « Les énoncés choraux : une forme de segments répétés émergeant dans les interactions de jeux vidéo. », H. Ter Minassian, S. Rufat. *Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques*, 149-166.
- Darnis, F. & Lafont, L.** (2016) « Langage et construction de règles en jeux collectifs », *Recherches en éducation*, 24. DOI : <https://doi.org/10.4000/ree.5550>
- Duchenaud, N.** (2011) « Les jeux vidéo en ligne : un laboratoire virtuel de recherche en sciences sociales ? », *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Les Presses de l'Université de Montréal.
- Ensslin, A. & Balteiro, I.** (eds.) (2019) *Approaches to videogame discourse: Lexis, Interaction, Textuality*, Bloomsbury Academic.
- Ensslin, A.** (2011) *The Language of Gaming*, Red Globe Press.
- Goux, M. & Halté, P.** (2020) « La relation texte/image dans les notices de jeu de stratégie. », *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, Centre de recherche sur les médiations (Crem)
- Hornyak, C. (2016) « Night Eyes, Jargon, and You: The Language of Power within World of Warcraft. », *Well Played* 5, 1, 46-63
- Kraeber, S. & Brunet, M.** (2021) « Communication in improvised teams in League of Legends solo-queue games: teamplay or aggressive behavior? ». Esports Research Network Conference 2021 (ERN21): Esports Health & Wellness, Paris, France. (hal-03477299)
- Kraeber, S. & Hanote, S.** (2021) « Entre « c'est chiant » et « nice ça les gars » : quelles stratégies intersubjectives dans la communication des joueurs au sein d'une équipe de sport électronique en français ? », Colloque international 'Stratégies Intersubjectives en Discours et Négociation du Sens', Toulouse, France. (hal-03277456)
- Kraeber, S.** (2021) « English borrowed words in French gamer discourse: how do they function? », VI LexESP Seminar: The Language of Tourism, Sports and Outdoor Leisure Activities, Alicante, Spain. (hal-03220935)
- Kraeber, S.** (2019) « Néologie en contexte vidéoludique : le cas de 'League of Legends' et de son commentaire e-sportif en anglais », Colloque Lexique et Frontières de Genres, Bayonne, France.
- Kwak, H. & Blackburn, J.** (2014). « Linguistic Analysis of Toxic Behavior in an Online Video Game. », *SocInfo Workshops*, 8852. 10.1007/978-3-319-15168-7\_26.
- Melander Bowden, H.** (2019) « Problem-solving in collaborative game design practices: epistemic stance, affect, and engagement », *Learning, Media and Technology*, 44:2, 124-143
- Mondada, L.** (2012), « Coordinating action and talk-in-interaction in and out of video games », In R. Ayass, R., C. Gerhardt (eds.), *The appropriation of media in everyday life*, 231-270)
- Neto, J. A. M. et al** (2017) « Studying Toxic Behavior Influence and Player Chat in an Online Video Game. », In *Proceedings of WI*, 17, 23-26. DOI: 10.1145/3106426.3106452
- Pan, R. et al.** (2017). « Collaboration, Awareness, and Communication in Real-Life Escape Rooms. », *DIS '17: in Proceedings of Conference on Designing Interactive Systems*, 1353-1364.
- Sutton-Smith, B.** (1970) « Psychology of Childlore: the Triviality Barrier », *Western Folklore*, 29.
- Suznjivic, M. et al (2009) « Hack, Slash, and Chat: A study of players' behavior and communication in MMORPGs, » 2009 8th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames), 2009, 1-6. DOI : 10.1109/NETGAMES.2009.5446235.

**Thomas, G.** (2015) Les commentaires sportifs télévisés en anglais : caractérisation d'un genre de discours spécialisé, Thèse de doctorat : linguistique, sous la direction de BEJOINT, H. Lyon, Université Lumière Lyon 2.