

AGNIESZKA JANION
Université de Varsovie
Faculté de langues modernes
Institut d'études romanes
a.janion@uw.edu.pl
ORCID : 0000-0003-3751-0656

**La rivalité, un trait qui réunit.
Analyse du lexique de la presse (e-)sportive**

**Rivalry, an Unifying Feature. An Analysis of the Lexicon
of the (e-)Sports Press**

Abstract

The aim of this paper is to discuss similarities and differences in the description of the competition present in journalistic articles related to sport and e-sport, in order to find out what are the specificity of these descriptions and if their approach and lexical realisation are homogeneous. The analysis was based on the texts stemming from the sports magazine “L’Équipe,” and particularly texts presenting the “Champions League” and “League of Legends.” We’ve been focusing on lexical units that were divided into thematical sections related to competition, such as: participants, organisation, action, physical and mental state. However, in this paper we concentrate on presenting participants, organisation and action. The lexical research concerns the use of: professional jargon, anglicism and subjective vocabulary (“subjectivemes” – Kerbrat-Orecchioni [1980] 2009) used in those descriptions.

Keywords: sport, e-sport, competition, professional jargon, subjectiveme, commentary

Mots-clés : sport, e-sport, compétition, professiolecte, subjectivème, commentaire

Introduction

Associer le sport classique au sport électronique (désormais e-sport¹) est une démarche assez controversée, car toute réponse fait émerger des attitudes complètement opposées et qui suscitent de longues polémiques. Les adversaires de l'idée d'assimiler les deux disciplines insistent sur la nature divergente des deux groupes de disciplines et en particulier sur la mise à distance de l'être humain ainsi que l'absence d'effort physique à fournir dans le sport électronique : « e-sports are not sports because they are inadequately ‘human’ ; they lack direct physicality; they fail to employ decisive whole-body control and whole-body skills, and cannot contribute to the development of the whole human; and because their patterns of creation, production, ownership and promotion place serious constraints on the emergence of the kind of stable and persisting institutions characteristic of sports governance » (Parry 2018 : 14).

Une telle conception est désavouée par les partisans de l'union du sport et de l'e-sport qui listent des arguments pour prouver le contraire ; pour eux, l'e-sport ajoute une touche de modernité dans le domaine du sport : « Esports is a sport innovation. It's an innovation that some wish to reject because it is not traditional in nature, but it's an innovation, nonetheless. (...) Traditional sport are those forms that dominated in the 20th century; they are overtly *physical* and have long-standing histories. These are the *sports* that Olympic disciples like Parry cannot relinquish. However, there is a second group: modern sport. Modern sport encompasses emergent forms in the 21st century, whether they are digitally enhanced like esports or innovative modifications to improve accessibility. This is an important classification because while esports has been subject to much dissent, so, too, have short-format versions of their 20th century counterpart » (Naraine 2019 : 34–36).

Cette dispute restant ouverte, l'e-sport semble gagner de plus en plus de terrain : son statut officiellement confirmé dans certains pays, notamment les États-Unis, la Chine, la Corée du Sud (Janion 2024 : 29), et son potentiel « olympique » reconnu par les Olympic Virtual Series de Tokyo de 2021 ou les Olympic Esports Series en 2023 (<https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/esport/>, <https://olympics.com/cio/news/le-cio-annonce-les-olympic-esports-series-2023>). Parmi des opinions opposées, il est néanmoins possible de repérer les aspects qui rapprochent les deux domaines d'activité, par exemple : la compétition. En effet, selon l'étude sémantique réalisée à la base de définitions dictionnaires et des articles journalistiques du quotidien *L'Équipe*², c'est la compétition qui semble le mieux souder le sport classique et électronique³. Autrement dit, cette compétition (la concurrence des personnes aux mêmes succès – [LAROUSSE.fr, « compétition. » Récupéré de : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/synonymes/divergent/7187>]) serait un dénominateur commun des disciplines si distinctes. Nous avons décidé de poursuivre la recherche, en approfondissant l'aspect de la rivalité et, plus particulièrement, la description de cette rivalité dans des articles de sport et d'e-sport.

1 Parmi différentes orthographies relatives au sport électronique, nous adoptons celle qui est indiquée par les dictionnaires : Larousse.fr et *Le Robert dico en ligne*.

2 Nous avons choisi le quotidien *L'Équipe* à cause de sa renommée dans la description de la réalité de sport : « l'histoire du quotidien démontre plus d'un siècle de rédaction et de reportages tournés vers le sport ; de plus, les chiffres nous indiquent que c'est le journal le plus lu en France » (Bernard-Beziade 2008 : 81).

3 L'observation mentionnée concerne l'examen du lexique du sport tel qu'utilisé dans des articles décrivant l'actualité sportive ; l'objectif est de répondre à la question de savoir si l'e-sport peut être associé au sport (Janion 2024).

L'objectif de cette contribution est alors d'esquisser les résultats de notre observation sur les textes traitant du sport et de l'e-sport, afin d'identifier les similitudes et les différences dans la manière dont la compétition est présentée dans ces deux disciplines. Nous proposons d'explorer des perspectives de la description de la compétition adoptées par les journalistes et passer en revue des unités lexicales utilisées pour décrire la compétition dans ces deux disciplines.

En consultant des articles provenant du quotidien *L'Équipe*⁴, nous avons observé le lexique des textes provenant de deux rubriques : le football (*Ligue des Champions*) et l'e-sport (dans le cadre du jeu vidéo *League of Legends* - LOL), toutes les deux disciplines impliquant une action dynamique, une compétition en groupe (alors un esprit d'équipe), des tournois. Bref, tout en présentant un caractère compétitif similaire, ces deux disciplines comportent des différences incontestables, par exemple : l'objectif de l'action au football est de marquer un but, tandis que celui de LOL est de conquérir une tour⁵.

Nous voudrions aborder la thématique liée à la description de la compétition dans les articles de sport et d'e-sport, en commençant par l'explication des notions clefs qui ont servi de cadre théorique des observations du matériel lexical repéré. Le premier chapitre présente alors la notion de compétition, le deuxième est consacré aux concepts linguistiques, essentiels dans notre recherche, c'est-à-dire *le professiolete* et *les subjectivèmes*. Le troisième chapitre retrace les résultats de l'analyse du lexique relatif à la compétition suivant les ensembles thématiques choisis : les participants, l'organisation du jeu, l'action et son résultat.

1. La description de la compétition dans le domaine du sport

Quelle que soit leur thématique, l'objectif des textes journalistiques est d'informer sur un aspect de réalité particulier. Comme le mentionne Patrick Charaudeau (2011 : 21), parler de l'information implique tout de suite le langage qui non seulement concerne *le système de signes* propres à une langue particulière, mais également le système de valeurs qui influencent l'usage de ces signes en fonction de la situation communicationnelle et des circonstances de leur production.

C'est également le cas des articles journalistiques qui présentent la réalité de sport ou d'e-sport en privilégiant les aspects de la compétition.

Même si la notion de compétition désigne un phénomène relativement simple, les dictionnaires la définissent comme une action simultanée d'au moins deux personnes en vue d'obtenir le même « bien » (*Larousse, Le Robert*), la description de cette compétition représente déjà une démarche plus complexe. Plusieurs facteurs pèsent dans la balance, p. ex. :

- la nature de la langue de sport qualifiée de *multicouche* et *hétérogène* (Tworek cité dans Grochala 2021 : 8), ce qui résulte non seulement des disciplines elles-mêmes mais également de la source de cette description : entraîneur, joueur, journaliste, spectateur (Grochala 2021 : 9) ;
- le genre journalistique ;
- le medium (Internet, télé, radio, etc.) (Grzenia 2012 : 97–108).

4 Notre corpus est constitué de 15 articles portant sur *League Of Legends* et 15 articles portant sur *la Ligue de Champions*, récupérés dans la période entre le 15 septembre et le 15 octobre 2024.

5 « League of Legends est un jeu de stratégie en équipe dans lequel deux équipes de cinq champions s'affrontent pour détruire la base adverse. » Récupéré de : <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/how-to-play/> le 14/12/2025.

En conséquence, une telle description journalistique de la compétition peut consister à relater « objectivement » l'action ou ses résultats, soit elle peut prendre une forme des commentaires évaluatifs, affectifs (du jeu, du joueur, de l'entraîneur) prononcés par les experts, joueurs, *etc.* Compte tenu de cette variété de critères ayant un impact sur le caractère de la description de la compétition ou plus largement du sport, nous avons décidé d'appuyer nos recherches sur le lexique qui est l'élément essentiel à toute description d'une compétition. En nous inspirant du classement du vocabulaire relatif au sport, préparé par Jan Ożdzyński (1970 : 10), nous avons créé le nôtre qui est subordonné à l'idée de compétition. Ainsi, à la manière de l'auteur mentionné, nous avons distingué six aspects thématiques envisagés dans la majorité des descriptions de la compétition observées :

1. Les participants (les joueurs), les entraîneurs, le public, les clubs, les équipes ;
2. L'organisation de la compétition (forme, règles, structure, durée de l'épreuve, étendue, *etc.*) ;
3. Les actions (les activités compétitives et l'entraînement) ;
4. Le résultat ;
5. L'état psychique / mental des joueurs ou des spectateurs ;
6. L'état physique des joueurs.

Ces axes thématiques ne doivent pas apparaître simultanément. Néanmoins, grâce à l'analyse du contenu des articles journalistiques consacrés aux sport / e-sport, nous considérons ces composants comme non-négligeables dans la présentation journalistique de la compétition. Le présent texte tente avant tout de décrire les spécificités de la description des participants, de l'organisation de la compétition (du jeu) et de l'action, car ce sont des ensembles thématiques lexicalement les plus riches.

2. Les outils de l'analyse

Les axes thématiques mentionnés ont guidé notre recherche du lexique et ont servi de base pour deux classements. Le premier a été établi selon la catégorie grammaticale des mots apparus dans le corpus, en vue de vérifier s'il y a des corrélations entre la réalité décrite et la nature des mots : noms communs, noms propres (notamment les anthroponymes et toponymes), verbes, adjetifs, adverbes, locutions.

Le second classement, centré sur l'aspect sémantique d'exemples extraits des textes de sport et d'e-sport, concerne les mots représentant le *professiolecte* (du domaine du sport et de l'e-sport), mais également les mots qui témoignent d'une certaine subjectivité (évaluative ou affective), autrement dit, les *subjectivèmes* (Kerbrat-Orecchioni [1980] 2009 : 79).

2.1. Le professiolecte

Associé au langage professionnel (*Słownik języka polskiego*, récupéré de <https://sjp.pl/profesjolekt>), le professiolecte correspond à l'ensemble des termes utilisés dans le sport et l'e-sport. Si au départ, dans le cas du sport, le terme professiolecte semble naturel et évident, nous doutions que ce terme soit légitime dans le cas de l'e-sport, car il renvoie aussi au monde vidéoludique et à la communauté des joueurs de jeux vidéo. Il paraîtrait alors plus adéquat d'associer un tel langage plutôt au sociolecte. Néanmoins, du fait que le métier du joueur de jeux vidéo professionnel existe en France et qu'il y est soumis à des contrats de travail (Récupéré de : <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/>

statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video), nous traiterons ce langage au même titre que le langage du sport.

2.2. Les subjectivèmes

Reprise des travaux de Catherine Kerbrat-Orecchioni sur la subjectivité, la notion de subjectivème ([1980] 2009 : 79) correspond à « des unités signifiantes dont le signifié comporte le trait subjectif » (2009 : 82). En effet, il s'agit des unités lexicales qui sont dotées d'une expression (2009 : 81) :

- affective, traduisant l'émotion du locuteur, par exemple : *impressionnant* ;
- évaluative, véhiculant un jugement de valeur, par exemple *gros* ;
- axiologique, véhiculant un jugement de valeur sur l'axe du bien et du mal, par exemple *coupable*.

Selon Kerbrat-Orecchioni ([1980] 2009 : 80), il s'agit alors « du discours subjectif dans lequel l'énonciateur s'avoue explicitement (*je trouve ça moche*) ou se pose implicitement (*c'est moche*) comme la source évaluative de l'assertion ». Au moment où l'expression affective est plus individualisée, l'expression évaluative (y compris axiologique), au-delà de sa valeur sémantique, dépend dans une large mesure du contexte socio-culturel (c'est-à-dire de la conscience de normes admises dans une société particulière, des normes par rapport auxquelles le locuteur est supposé faire son jugement).

Nous associons ce type de lexique à un type de commentaire qui dépasse le cadre du compte-rendu objectif (*description neutre*), en constituant ce que nous appelons *une description engagée*.

En utilisant les outils présentés, nous tenterons donc de décrire les ressemblances et les différences entre les textes de sport et d'e-sport selon la perspective de la description (réalité désignée), la nature du lexique et le type de commentaire (neutre ou engagé).

3. La description de la compétition dans les articles sur le sport et l'e-sport – étude de cas

Les journalistes doivent façonner la matière, la rendre plus attractive (Parrot 2011 : 117), afin que les lecteurs, autrement dit les individus intéressés par une discipline particulière et toute actualité qui la concerne, soient satisfaits du contenu de l'information diffusée. C'est pourquoi la description de la compétition couvre des aspects fort divers, entre autres les participants, l'organisation ou l'action.

3.1. Les participants

Il n'est guère étonnant que, dans les textes de sport et d'e-sport, le contenu grammatical de l'ensemble thématique relatif aux participants soit constitué d'adjectifs et substantifs (noms propres, noms communs), parmi lesquels se trouvent des noms collectifs et individuels⁶. L'examen du corpus a permis de percevoir dans deux réalités compétitives un lexique commun : *le joueur*, *le (s) représentant (s)*, *le prétendant*, *le club*, *l'équipe*, *l'entraîneur*, *les spectateurs*, *les fans*, *les supporteurs*. Il est bien visible que ces mots caractérisent les participants de façon très générale, au-delà des spécificités propres aux domaines observés.

⁶ Plus de détails concernant les participants se trouvent dans notre publication concernant le lexique du sport utilisé dans la presse e-sportive (2024 : 34–35).

Le contenu sémantique des textes journalistiques consultés témoigne de certaines ressemblances dans le mode de présentation des participants qui sont introduits selon leur nom ou leur surnom, selon leur fonction ou selon l'étape de leur parcours professionnel. Et pourtant, le lexique commun des articles de sport et d'e-sport se caractérise par la désignation assez généralisante : *joueur, le (s) représentant (s), le prétendant, le club, l'équipe, l'entraîneur, les spectateurs, les fans, les supporteurs*. En passant à une description plus détaillée, nous observons que ces perspectives communes se réalisent de différentes manières. Tout d'abord, parmi les anthroponymes, dans les textes de sport apparaissent avant tout des noms de famille, éventuellement précédés d'un prénom, par exemple : *Lucas Chevalier, Real Vinicius, Jan Oblak, Orkun Kökçü, Messi, Mbappé, Sergen*, alors que dans les textes d'e-sport, ce sont plutôt des prénoms accompagnés de surnoms, ce qui peut résulter de l'utilisation des pseudonymes (*nicknames*) lors de sessions de jeux, par exemple : *Steven « Hans sama » Liv, Quentin « Zeph » Viguié, Oscarinin (« Oscarinin » Muñoz Jiménez)*.

Par ailleurs, dans les deux disciplines, il y a une certaine tendance à introduire les joueurs de façon anonyme. Ainsi, des noms de clubs ou d'équipes fonctionnant par métonymie comme des noms *collectifs* apparaissent régulièrement, par exemple :

- (S) *Real Madrid, FC Barcelone (Barca), Lille, PSG, l'AS Monaco, l'Atlético Madrid ;*
- (E-S) *Bilibili Gaming, GenG, Fnatic, MAD Lions KOI, Movistar R7.*

Par ailleurs, il est bien visible que ces noms collectifs sont construits dans *la Ligue de Champions* autrement que dans *la League of Legends*. Dans le domaine du sport, ils sont formés à la base de toponymes (*Barcelone, Monaco, etc.*), alors que dans le domaine de l'e-sport, les termes sont créés sur des concepts variés : le jeu, les traits de caractère, etc. De plus, les termes repérés dans les textes de sport, reflètent l'appartenance à un territoire géographique, en indiquant la provenance de l'équipe, par exemple : *Madrilènes* (le substantif dérivé de l'adjectif correspondant au toponyme *Madrid*), *la France, les Pays-Bas* (des toponymes censés désigner une équipe) ou *Les Bleus* (adjectif de couleur associé à une équipe).

Des divergences apparaissent lorsque les participants sont introduits selon leur fonction. Malgré le caractère apparenté de deux jeux, des rôles exercés par les joueurs lors de la compétition sont différents. En conséquence, les termes du professiolecte, propres à chaque discipline, ne chevauchent pas. Ils restent distincts, même s'il y a des notions qui pourraient être utilisées dans les deux contextes, par exemple :

- (S) *le capitaine, le portier du FC, le gardien, le numéro 9 du Real, l'avant-centre du Real Madrid, l'attaquant français, des footballeurs, le sélectionneur, le staff ;*
- (E-S) *le topplaner, son jungler, le midlaner, le coach adjoint.*

En plus, parmi les termes relatifs à l'e-sport, des anglicismes prédominent, ce qui confirme une influence non-négligeable du monde anglo-saxon sur la culture vidéo-ludique, y compris le sport électronique.

À cette occasion, il faut remarquer que malgré la diffusion internationale et son origine britannique, le football garde des termes particuliers pour la langue française, par exemple : *le capitaine, le sélectionneur, le portier*⁷ (même si les termes anglais s'y infiltreront, par exemple : *le pressing, un coach, le staff, etc.*).

Une autre disparité entre le lexique des disciplines observées se manifeste également lors de la présentation des participants selon leur acquis (moment du parcours professionnel). Quoique ce genre d'exemples apparaisse dans les textes de sport, par exemple : *un titulaire, ce jeune, un tel aspect est repérable*

7 Le football garde des termes repris de l'anglais et francisé à un moment où la connaissance de l'anglais était moins répandue. Peut-être, les journalistes contemporains évitent des anglicismes pour se soumettre aux recommandations de l'Arcom et se conformer aux lois du type Loi Toubon.

particulièrement dans les articles portant sur l'e-sport, par exemple : *le finaliste (des Mondiaux), le débutant, un favori (l'un des favoris), un loser bracket.*

Finalement, des différences se manifestent dans la quantité de commentaires neutres / engagés (*description neutre / engagée*) exprimés à l'aide d'adjectifs qualificatifs (épithètes), de substantifs neutres, axiologiques ou affectifs (parfois de métaphores).

Selon nos observations, le recours à la description neutre est bien présente dans les deux disciplines, par exemple :

- (S) *le plus jeune joueur de l'histoire de la C1, le gardien lillois, les représentants tricolores ;*
- (E-S) *un joueur reconnu à l'international, des équipes montées sportivement.*

En revanche, les commentaires subjectifs prédominent dans les textes d'e-sport, en reflétant une évaluation des compétences du joueur, par exemple : *ce grand nom de l'eSport, cet ambitieux champion, le dernier espoir de l'Europe aux Mondiaux, un joueur d'une qualité médiocre, un sérieux prétendant, le coup de tonnerre en LCK*, ou des attitudes du public, par exemple : *ses nombreux fans exaspérés*.

Dans le domaine du sport, de tels exemples sont rares (trois cas repérés), par exemple : *la seule équipe, l'auteur d'un but, le grand artisan de la victoire et d'une passe décisive*. Cette observation est assez surprenante compte tenu du caractère illustratif et expressif des commentaires de sport auxquels le spectateur est habitué. Il est pourtant bien visible que dans le corpus examiné, les textes de sport se démarquent par le caractère plus modéré et posé de la description de la compétition.

3.2. L'organisation du jeu

À partir de tous les termes du corpus relatifs à l'organisation de la compétition, nous avons réussi à dégager un ensemble lexical partagé par le domaine du sport et de l'e-sport. Composé d'adjectifs et substantifs, il caractérise l'organisation de la compétition selon :

- a. le temps du déroulement : *le calendrier, cette saison, la mi-saison, la première journée, le début de saison, l'intersaison ;*
- b. la structure (étape du jeu) : *le match, la rencontre, la mi-temps, la phase de ligue, l'acte, les finales de la saison, les demi-finales, la poule, la manche, les quarts de finale ;*
- c. la forme compétitive : *la ligue.*

Ces termes, provenant du professiolecte de sport et repris par la terminologie de l'e-sport, partagent la même perspective descriptive de l'organisation de la compétition, privilégiant les informations qui concernent le temps, la structure, autrement dit le contexte qui sert de base pour la description des autres événements.

Malgré une telle convergence de perspective et une quantité de lexique commun, la présentation de l'organisation de la compétition est, le plus souvent, réalisée différemment. Dans les textes d'e-sport, nous repérons des notions précisant la structure (l'étape du jeu), qui appartiennent au professiolecte du sport (pourtant absentes dans les textes de sport analysés), par exemple : *la phase préliminaire*. Il y apparaissent également des termes spécifiques à la réalité e-sportive de *League of Legends*, par exemple : *le segment d'hiver du LEC, la soloq*, avec une présence notable d'anglicismes, par exemple : *summer split, la draft, les teamfights, mid game, late game*. Une autre différence concerne la perspective générale de l'organisation de la compétition, celle où sont introduits les noms des compétitions. Le plus souvent, chaque discipline se sert de ses noms propres, par exemple : *Coupe d'Europe, UEFA (le sport), FlyQuest, LEC*. Bien qu'il y ait des termes que l'on pourrait utiliser dans les deux disciplines, ils n'apparaissent que dans les textes

d'e-sport, par exemple : *les Championnats du monde ou les Worlds*. En revanche, dans les textes portant sur le sport, les journalistes choisissent l'équivalent français : *les Mondiaux* ; cela confirme une tendance à ne pas promouvoir les termes anglais.

La dernière différence notée dans le cadre de la description de l'organisation du jeu est la forme de la description-commentaire, ce qui n'apparaît pas souvent dans la réalité de la compétition sportive classique. Formulé à l'aide d'adjectifs neutres, il sert à préciser les règles du jeu, par exemple : *des places européennes, au coup de sifflet final, un temps additionnel inclus, la trêve internationale*.

Dans le cas des textes d'e-sport, une telle description est plus fréquente. Elle porte particulièrement sur le caractère de la compétition ou sa structure, par exemple : *une ligue franchisée fermée, sur la scène internationale, le format compétitif*.

Grâce à l'analyse des commentaires engagés, quasiment inexistant dans les textes de sport, il s'avère que ce sont des subjectivèmes évaluatifs, grâce auxquels les journalistes expriment un jugement sur la forme de la compétition, en présentant surtout une attitude dévalorisante ou une critique, par exemple :

(S) *des calendriers surchargés* ;

(E-S) *les Worlds déséquilibrés, ce format franchement pénible et plus dur, une compétition étrange*.

Minoritaires, dans les textes d'e-sport apparaissent également des commentaires affectifs. En véhiculant l'expression d'une émotion positive, ils accentuent une valeur particulière de l'organisation du jeu, par exemple : *une place aux Worlds si convoitée... et désormais jalousee*.

3.3. L'action et son résultat

Comme la notion d'action englobe toute manifestation de l'activité au sein mais également autour de la compétition et peut concerner tout participant à la compétition (aussi bien le joueur que l'entraîneur ou le spectateur), elle représente un ensemble lexicalement vaste au niveau de la description. Néanmoins, ce sont les joueurs et les entraîneurs dont les comportements sont décrits le plus souvent. La description de l'action est plus accentuée dans les textes de sport par rapport aux articles e-sportifs, qui se concentrent sur le résultat. Au niveau grammatical, cet espace thématique est marqué par une quantité importante de verbes, parfois accompagnés d'adverbes ou de locutions adverbiales même si les constructions nominales sont tout aussi fréquentes, en particulier dans le corpus de sport, par exemple : *ses sorties devant sa surface opportunes, sa gestion de la profondeur, ses sorties devant sa surface opportunes*.

Le lexique commun aux deux disciplines est représenté par des adjectifs *mauvais* (axiologique) ou *gros* (évaluatif) et par des verbes, qui indiquent l'aspect général de la compétition et ne sont pas forcément liés au domaine de sport ou d'e-sport : *affronter, dominer, représenter, forcer des adversaires, disputer le tour principal, s'entraîner*. Lorsque la présentation de l'action devient plus détaillée, des différences surgissent. Ainsi, les deux domaines gardent leurs propres termes du professiolecte, par exemple :

(S) *adresser un long centre, maintenir quatre, s'incliner sur, contrarier le scénario, se freiner, accélérer, colmater les brèches, doubler le couloir gauche, défendre en avançant, marquer un but, entrer en jeu contre, rejoindre le vestiaire* ;

(E-S) *les Espagnols vont prouver contre Fnatic (2-3) que, man'uvrer, il ne lâchait pas, ils croiseront la route de PSG Talon, elle se présentera aux Worlds, drafter, changer d'approche, battre, naviguer dans la métà, faire le Grand Chelem*.

En juxtaposant les termes ci-dessus, nous remarquons que la présentation de l'action dans les textes d'e-sport est plus générale que celle dans les textes de sport qui précisent les détails variés de l'action entreprise par le joueur. Cette différence de traitement peut résulter de la longue histoire compétitive du domaine du football, mais également du degré plus complexe des stratégies lors d'un match de football.

La deuxième différence se manifeste, de nouveau, dans la préférence du domaine de l'e-sport pour les anglicismes, quasi inexistant dans le corpus de sport.

Finalement, la présentation de l'action sportive (au sens classique) est réalisée au moyen de la construction nominale, par exemple : *la participation à des actions, la performance de l'AS Monaco, les précédentes erreurs commises par le portier du FC, les débuts réussis, une attaque, ses arrêts propres, des duels, un comportement défensif, son alignement et sa gestion de la profondeur, la vitesse des attaquants*. Une telle tendance peut résulter, comme le signale Sophie Moirand (1975 : 63), de la volonté d'organiser le texte informatif en avançant les données présentées et en enchaînant les propositions ; en d'autres termes, l'utilisation des constructions nominales serait la marque d'une meilleure maîtrise de l'écrit journalistique, soit un schéma de l'organisation de l'information dans les textes représentant un domaine particulier.

Dans les textes d'e-sport, les formes nominalisées des verbes sont rares. Ici, les actions adoptées par les joueurs sont exprimées à l'aide des verbes correspondants, par exemple : *faire bouger, renforcer, changer d'approche, etc.*⁸

Des différences apparaissent aussi dans le cadre des descriptions-commentaires de l'action.

Ceux-ci, nécessaires pour assurer une meilleure visualisation de l'information relatée, et en conséquence une meilleure compréhension du résultat de la compétition, se caractérisent par une richesse lexicale dans les textes de sport, qui ne s'abstient pas de commentaires neutres illustrant le déroulement de l'action sur le terrain, par exemple : *un comportement défensif, il a clairement manqué de rythme, (il est) légèrement en avance sur un ballon profond envoyé par, il est revenu progressivement*.

Ce sont néanmoins des commentaires engagés qui y dominent ; généralement exprimés par des adjectifs-épithètes (*a*) ou des adverbes (*b*), par exemple :

- a. *le pire match de la saison jusqu'à présent, (action), de belles performances, il prend une mauvaise décision, sa défense héroïque, exceptionnel dans les cages, en mode guerrier, avec un énorme talent devant le but, une grosse performance de tout le monde, un impressionnant réflexe, Connor Gallagher s'est révélé coupable, ce sauvetage (de la 86^e en est) le symbole, (transformé avec) sang-froid, efficace dans les duels, on a réussi à bien défendre, avec vitesse et puissance ;*
- b. *il s'est lourdement incliné, s'enfoncer inexorablement, les joueurs ont parfaitement répondu, jouer crânement.*

Il est bien visible que c'est l'évaluation non-axiologique qui est majeure dans ces descriptions de sport : *défensif, belle, cruciale, grosse, énorme, sang-froid, efficace, lourdement, inexorablement, crânement*. En conséquence, les journalistes présentent l'information en signalant leur expertise dans le domaine rapporté, leurs connaissances du sujet présenté. Non pas si nombreux, des jugements axiologiques apparaissent également pour accentuer la valeur appréciative ou dépréciative du commentaire : *le pire, mauvais, bien, coupable, parfaitement*. À cause de leur caractère ferme, ces commentaires ne sont pas fréquemment utilisés par les journalistes. La quantité la plus modeste des commentaires est représentée par des commentaires affectifs, qui exhibent les sentiments du journaliste face à la réalité décrite : *exceptionnel, impressionnant, guerrier, le symbole*.

⁸ Il faudrait souligner que les textes de e-sport privilégient la description du résultat de l'action, par exemple : *immense déception, éclatante, victoire, manche écrasée, la défaite encaissée, le premier vrai exploit de la compétition, etc.*

Une telle proportion n'apparaît pas dans le cadre de la description e-sportive, par exemple : *la série noire, une manche sérieuse et maîtrisée, une démonstration éclatante, une grosse erreur, de mauvaises performances, les défauts responsables de cet échec, le jeu déséquilibré, dernier espoir, une démonstration éclatante des limites, une bonne opportunité, l'honneur d'un Occident, des moments importants dans le match.*

Ce sont des termes axiologiques qui dominent : *noire, mauvais, défauts, échec, défauts, bon*, même si des évaluatifs non-axiologiques sont également utilisés : *honneur, dernier espoir, importants*. Un seul cas de subjectivité affectif a été repéré : *éclatant*, ce qui confirme une réticence à faire passer des commentaires émotionnels de la part du journaliste. Il paraît alors qu'il y a une tendance à marquer explicitement le jugement de valeur de la part du journaliste dans les textes d'e-sport. En même temps, ces commentaires semblent se référer à la réalité compétitive de façon plus générale, par exemple : *le jeu déséquilibré, moments importants*, alors que les textes de sport concrétisent plus le jugement porté, par exemple : *sa défense héroïque, impressionnant réflexe, Connor Gallagher s'est révélé coupable, le symbole, efficace dans les duels.*

Conclusion

Bien que la compétition soit un dénominateur commun au sport et à l'e-sport, ce qui se reflète dans la quantité de lexèmes relatifs à la rivalité, la description de cette compétition ne s'organise pas de façon analogue. Au niveau général, il y a des similarités telles que la perspective de la présentation ou les choix grammaticaux, tandis que la réalisation de cette description représente quelques divergences notables :

- a. la nature des mots, par exemple les noms propres désignant les participants ;
- b. des termes de professiolecte distincts ;
- c. une quantité disproportionnée d'anglicismes, qui sont beaucoup plus fréquents dans les textes d'e-sport ;
- d. le caractère disproportionné des commentaires accompagnant l'information; l'e-sport privilégie les commentaires engagés relatifs aux participants et à l'organisation du jeu, pendant que le sport préfère les commentaires engagés uniquement dans la description de l'action, tout en gardant le commentaire neutre pour d'autres thématiques, par exemple la présentation de l'organisation de la compétition.

Même si les analyses ne permettent pas encore de déterminer toutes les ressemblances et les différences dans la description de la compétition de deux disciplines envisagées, elles mettent néanmoins en lumière certaines tendances, que nous espérons approfondir lors d'un examen plus détaillé des textes journalistiques sur le sport et l'e-sport, de sorte qu'on puisse mieux comprendre les spécificités et les points communs entre ces deux univers concurrentiels.

Bibliographie

Bernard-Beziade, Mélanie (2008) « L'utilisation des anglicismes dans la langue du sport en français et leur variation. » [Dans :] *Linguística Revista de Estudos Linguísticos da Universidade do Porto*. N° 3 (1) ; 77–94.

- Charaudeau, Patrick (2011) « L'information comme acte de communication. » [Dans :] *Les médias et l'information. L'impossible transparence du discours* (2^e édition revue et augmentée). Bruxelles : De Boeck-Ina ; 21–28.
- Grochala, Beata (2021) « Język sportu w perspektywie mediolingwistycznej. » [Dans :] *Poradnik Językowy*. N° 4. Récupéré de http://www.poradnikjazykowy.uw.edu.pl/wydania/poradnik_jazykowy.783.2021.04.1%20Grochala.pdf le 20/10/2024.
- Grzenia, Jan (2012) *Komunikacja językowa w Internecie*. Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Janion, Agnieszka (2024) « Czy e-sport to sport? Sonda językowa terminów używanych w e-sporcie. » [Dans :] Lech Zieliński, Sylwia Skuza (dir.) *Sport – współczesna problematyka*. Toruń : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika ; 27–39.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine (2009) *L'Énonciation de la subjectivité dans le langage*. Paris : Armand Colin.
- Naraine, Micheal (2021) « Actually, Esports Is Sport: A Response to Parry's (2019) Misguided View. » [Dans :] *Sports Innovation Journal*. N° 2. Récupéré de <https://doi.org/10.18060/24812> le 22/11/2024.
- Moirand, Sophie (1975) « Le rôle anaphorique de la nominalisation dans la presse écrite. » [Dans :] *Langue française*. N°28. Récupéré de https://www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_1975_num_28_1_6091 le 05/12/2024.
- Ożdżyński, Jan (1970) *Polskie współczesne słownictwo sportowe*. Wrocław : Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk.
- Parry, Jim (2018) « E-sports are Not Sports. » [Dans :] *Sport, Ethics and Philosophy*. N° 13 (1). Récupéré de <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419> le 22/11/2024.

Sources Internet

Dictionnaires

- Dictionnaire Larousse*. Récupéré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/comp%C3%A9tition/17653> le 20/10/2024.
- Le Robert, dico en ligne*. Récupéré de <https://dictionnaire.lerobert.com/> le 20/10/2024.
- Slownik języka polskiego*. Récupéré de <https://sjp.pl/profesjolekt> le 20/10/2024.

Autres sources

- <https://www.lequipe.fr/> (consulté entre les 15/09/2024 – 15/10/2024).
- <https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/esport/> (consulté le 18/10/2024).
- <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video> (consulté le 05/11/2024).
- <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/how-to-play/> (consulté le 20/10/2024).

Received:
19.12.2024
Reviewed:
17.03.2024
Accepted:
26.11.2025

