

UNIVERSITÉ DE YAOUNDÉ I

**CENTRE DE RECHERCHE ET DE
FORMATION DOCTORALE EN ARTS, LA
NGUES ET CULTURES**

**UNITÉ DE RECHERCHE ET DE FORMATION
DOCTORALE EN LANGUES ET
LITTÉRAURE**

DÉPARTEMENT D'ETUDES BILINGUES



THE UNIVERSITY OF YAOUNDE I

**POST GRADUATE SCHOOL FOR ARTS,
LANGUAGES AND CULTURES**

**DOCTORAL RESEARCH UNIT FOR
LANGUAGES AND LITERATURE**

DEPARTMENT OF BILINGUAL STUDIES

L'INFLUENCE DE L'E-GAMING SUR LE PARLER DES GAMERS CAMEROUNAIS : UNE ETUDE LEXICO-SEMANTIQUE

Mémoire rédigé et présenté en vue de l'obtention du diplôme de Master en
Etudes Bilingues

Option : Études contrastives



Rédigé par

BILONGO PAULE MANUELA

Licenciée en Etudes Bilingues

Sous la direction de

UBANAKO VALENTINE

Professeur d'université

NOVEMBRE 2022

À

notre mère bien aimée, à notre chère famille et à toutes les communautés gaming du
Cameroun.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier le Seigneur Dieu de nous avoir donné la force de mener à bien cette recherche.

Nous exprimons notre profonde gratitude au Professeur Ubanako qui, en tant que directeur de ce travail, s'est montré patient et s'est rendu disponible pendant la réalisation de ce mémoire, malgré ses nombreuses responsabilités professionnelles.

Nos remerciements vont également à l'endroit de Nyoba Prisque Lionel qui nous a soutenu de façon inconditionnelle.

Nous remercions également les amis qui nous ont soutenu de par leurs encouragements et dans la recherche de documents et informations sur les activités liées à l'e-gaming dans la ville. Nous remercions particulièrement Fongang, Owona Nguini, Ngambeket Njoya et Moussa alias Kidomaru.

Nous ne saurons oublier les gamers de la ville de Yaoundé et celle de Douala qui se sont montrés accueillants, disponibles et nous ont guidé tout au long de notre observation

Notre gratitude va aussi à l'endroit de tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire.

RÉSUMÉ

La cohabitation de plusieurs langues au Cameroun engendre des contacts entre elles et ceci est visible dans le domaine de l'e-gaming. Etant une activité ludique à la base, l'e-gaming est pratiquée par un nombre grandissant de camerounais en général et de jeunes en particulier et les amène à être en contact avec la langue anglaise. Pour analyser l'influence qu'a cette activité sur les habitudes langagières des camerounais qui la pratiquent, cette étude fera d'une part, à la lumière de travaux et de théories linguistiques, la description de ce phénomène. D'autre part, elle montrera concrètement l'impact des jeux vidéo sur la pratique de la langue de ceux qui y jouent régulièrement, les gamers. Par ailleurs nous allons mettre en examen, au vu de cet impact, la possibilité d'utilisation de l'e-gaming dans l'apprentissage d'une langue L2 (plus précisément l'anglais).

Mots-clés : E-gaming, contact des langues, usage de la langue, apprentissage de la langue, lexicque, sémantique, néosémie.

ABSTRACT

The cohabitation of several languages in Cameroon generates contacts among them and this is visible in the e-gaming field. Being a playful activity at the base, the e-gaming touches a great number of young people and brings a link between them and the English language. In the aim of analyzing the influence of this activity on the language habits of Cameroonians who practice it, this study will describe this phenomenon in the light of previous linguistic works and theories. On the other hand, it will concretely show the impact of video games on the language use of those who play regularly: gamers. In addition, we shall examine, in the light of this impact, the possibility of using e-gaming in a target language learning (more precisely English).

Keywords: E-gaming, language use, language learning, lexis, semantics, Neosemy.

SOMMAIRE

DÉDICACE.....	i
REMERCIEMENTS	ii
RÉSUMÉ.....	iii
ABSTRACT	iv
SOMMAIRE	v
LISTE DES ABRÉVIATIONS ET SIGLES	vi
LISTE DES TABLEAUX ET DES DIAGRAMMES	vii
0. INTRODUCTION GENERALE	1
CHAPITRE I : DÉFINITION DES CONCEPTS CLÉS, HISTORIQUE L'E-GAMING, PRÉSENTATION DE LA ZONE D'ÉTUDE	10
CHAPITRE II : REVUE DE LITTÉRATURE ET CONSIDÉRATIONS THÉORIQUES	26
CHAPITRE III : MÉTHODOLOGIE, COLLECTION ET PRÉSENTATION DES DONNÉES	48
CHAPITRE IV : ANALYSE ET DISCUSSION DES DONNÉES.....	65
CHAPITRE V : IMPLICATION PEDAGOGIQUE DE L'ETUDE ET SUGGESTIONS	78
CONCLUSION GENERALE.....	91
BIBLIOGRAPHIE	94
WEBOGRAPHIE.....	98
LUDOGRAPHIE	99
GLOSSAIRE.....	100
ANNEXES	103
TABLE DES MATIÈRES	123

LISTE DES ABRÉVIATIONS ET SIGLES

AFK: Away From Keyboard

BECTA: British Educational Communications and Technology Agency

DLC: DownLoadable Content

FPS: First Person Shooter

GG: Good Game

IA: Intelligence Artificielle

IGZ : Insomnia Gamer Zone

L2: Langue seconde ou deuxième langue

LOL: League of Legends

LOF: League of Fighters

MOBA: Multiplayer Online Battle Arena

NUNS4: Naruto ultimate ninja storm 4

PDC : Plan communal de développement

PEGI: Pan European Game Information

PS: Play Station

RPG: Role Player Game

SNJV: Syndicat National des Jeux Vidéo

TC: Traduction Concrète

TL: Traduction Littérale

TPS: Third Person Shooter

VO: Version Originale

VOST : Version Originale Sous-Titrée

XP : Experience

LISTE DES TABLEAUX ET DES DIAGRAMMES

- **Liste des tableaux**

Tableau n° 1: localisation des gamers.....	57
Tableau n° 2: durée de pratique de l'e-gaming	58
Tableau n°3 : récapitulatif des jeux les plus populaires	58
Tableau n°4: classe grammaticale des mots provenant des jeux-vidéo	58
Tableau n° 5: exemples d'utilisations de mots du jargon de l'e-gaming dans la vie courante	64
Tableau n°6: tableaux récapitulatifs des compétences selon les jeux.....	86
Tableau n°7 : jeux de combat.....	105
Tableau n°8 : jeux de sport.....	105
Tableau n°9 : jeux d'aventure.....	106
Tableau n°10 : jeux de course.....	106
Tableau n°11 : jeux FPS.....	106
Tableau n°12 : jeux d'arène bataille en ligne.....	106
Tableau n°13 : RPG.....	106
Tableau n°14: mots provenant des jeux-vidéo	107

- **Liste des diagrammes**

Figure n° 1: âge des enquêtés	56
Figure n°2 : fréquence de jeu par jour	59
Figure n° 3: fréquence de jeu par semaine	60
Figure n° 4 compréhension de l'anglais	60
Figure n° 5: présence de l'anglais dans les jeux-vidéo	61
Figure n°6 : forme de la langue dans les jeux-vidéo	61
Figure n° 7: pourcentage des enquêtés utilisant les mots du lexique vidéo ludique dans la vie courante	62
Figure n° 8: Avis des enquêtés sur l'apport de l'e-gaming quant à leur anglais	64

0. INTRODUCTION GENERALE

La description et la comparaison des phénomènes linguistiques qui sont liés à la langue française et la langue anglaise, leur nature et leur fonctionnement constituent des préoccupations et des sujets d'étude pour les linguistes en général et pour la filière « Études Bilingues » en particulier. L'observation d'un fait commun dans un groupe particulier de jeunes camerounais nous a amené à constater un phénomène linguistique flagrant. Nous nous sommes en effet rendus compte du fait que de nombreux camerounais, particulièrement ceux qui jouent aux jeux vidéo (pratiquent l'E-gaming), utilisent beaucoup l'emprunt. En fait, les mots qu'ils utilisent proviennent des divers jeux auxquels ils jouent et plus précisément, il s'agit d'un vocabulaire technique propre au jeu qui peut donc varier selon les langues. Notre objectif ici est de faire une étude du processus de compréhension et d'utilisation d'une deuxième langue qui, dans notre cas, sera l'anglais dans un cadre vidéoludique. En somme, notre étude fera l'analyse du processus par lequel les mots sont adoptés (emprunt) puis adaptés (néosémie) par les gamers et montrer par ricochet que les jeux-vidéo peuvent être utiles pour apprendre une langue L2.

0.1. Contexte de l'étude

Le monde est en constante évolution, que ce soit par rapport aux systèmes de pensée, à la technologie, l'architecture, ainsi de suite. Il en est de même pour ce qui est de l'utilisation de la langue. Jean Aitchison cité par Lingong (2021) dit à cet effet :

In a world where human grow old, tadpoles change into frogs and milk turn into cheese, it would be strange if language alone remained unaltered. Time changes all things; there is no reason language should escape this universal law.¹

Selon lui, le dynamisme du monde et celui de la société entraîne forcément une évolution, de la langue.

¹ « Dans un monde où l'être humain vieillit, les têtards se transforment en grenouilles et le lait devient du fromage, il serait étrange que seule la langue ne soit pas altérée. Le temps change tout ; il n'y a aucune raison pour laquelle la langue échapperait à cette loi universelle ». (Traduit par nos soins)

En ce qui concerne la langue anglaise, tout comme les autres langues, elle a connu diverses mutations en partant du Old English au Modern English en passant par le Middle English, Ubanako, Sala (2010). Ces mutations ont été caractérisées par le maintien ou la transformation de certains mots/expressions ou par leur disparition.

En addition, l'acquisition d'une langue se fait de façon graduelle et ce processus peut être affecté par la société ou l'époque dans laquelle on vit. Les différentes influences auxquelles sont exposés les utilisateurs d'une langue peuvent donc les mener à adapter cette dernière à leur contexte, à leur vie quotidienne.

De plus, le jeu-vidéo est une activité ludique qui se pratique via l'utilisation de supports informatiques (ordinateurs, consoles, bornes d'arcades, etc.). Il a été sujet de plusieurs études et donc, est défini de différentes façon en fonction du prisme sous lequel il a été analysé ; nous ferons état des définitions majeures de cette pratique plus loin.² Cette pratique a vu sa popularité augmenter considérablement ces dernières années au Cameroun en général et dans la ville de Yaoundé en particulier. Ceci est visible par l'augmentation considérable des salles de jeux-vidéo dans divers quartiers de la ville. En effet, entre 2016 et 2021, on a assisté à l'aménagement d'une dizaine de salles de jeu dans la ville de Yaoundé, à l'instar de ED gaming au lieudit carrefour Essomba, le gamerhall à Titi garage qui ont été créées en 2020 et la Insomnia gamer zone (IGZ) qui a ouvert ses portes à Bastos en 2021. On note aussi que plusieurs compétitions de jeux-vidéo ainsi que des conventions et des expositions ou matches d'exhibition ont été mis en place, non seulement pour promouvoir l'e-gaming, mais aussi pour le faire évoluer et réunir les amateurs ainsi que les professionnels de ce domaine.

Partant donc de plusieurs constats qui seront cités ci-dessous, nous avons estimé nécessaire de travailler sur le sujet mentionné ci-dessus en montrant l'influence des jeux-vidéo sur le vocabulaire des gamers au Cameroun. Il s'agit ici de montrer comment les jeunes camerounais amateurs et professionnels de l'E-Gaming adaptent les mots ayant déjà un sens connu aux concepts des jeux-vidéos, puis de voir dans quelle mesure ils finissent par utiliser ces mots selon leur nouveau sens dans la vie de tous les jours. Cette observation/analyse nous permettra de répondre aux questions de notre problématique.

Voici les différents constats qui ont été faits :

- L'E-Gaming est une activité de plus en plus répandue, structurée et règlementée

² Voir définition des concepts

- Beaucoup de salles de jeux sont créées dans différents secteurs de la ville ; plusieurs compétitions ont lieu de manière officielle (des dates précises, un règlement et des modalités établis). Ceci donne lieu à des rassemblements réguliers et quasiment automatiques, ainsi qu'à la création de communautés selon les jeux.
- De plus en plus de jeunes camerounais font de cette activité ludique leur principale distraction et parfois, leur métier.
- Les jeunes passent plus de temps sur leurs machines et consoles.
- Les jeux auxquels les gamers s'adonnent ont des termes techniques. Ces termes sont des mots déjà existants.
- Selon les jeux (donc selon les communautés), on aura des variations lexicales et sémantiques. En d'autres termes, à travers le vocabulaire utilisé par un gamer, on peut déterminer le type de jeux-vidéo auquel il joue.
- Le fait que les gamers passent beaucoup de temps à jouer les pousse parfois à communiquer entre eux avec des termes techniques provenant des différents jeux auxquels ils sont habitués.
- Les gamers utilisent souvent ces mots techniques dans la vie courante pour faire référence à des réalités ou à des situations précises

En somme, l'e-gaming est une activité dont la popularité augmente de jour en jour. De plus en plus de jeunes s'adonnent à ce loisir de façon plus ou moins régulière. Grâce aux communautés existantes, ces jeunes s'intègrent et partagent leur passion, leur temps et leur vision de la stratégie avec d'autres jeunes.

Par ailleurs, ces différentes interactions favorisent des échanges spécialisés (des discussions liées à un jeu spécifique) et le développement de certaines habitudes liées à la communication. Nous parlons plus précisément de l'utilisation d'un vocabulaire spécifique à un jeu en particulier.

0.2.Problème de recherche

Plusieurs travaux sur l'aspect lexico-sémantique de la langue anglaise ont déjà été menés. Le problème que pose cette étude est celui d'analyser l'usage de l'anglais sous un prisme qui n'est pas assez exploité : les jeux-vidéo. Il s'agit de montrer que les jeux-vidéos peuvent

être utilisés pour apprendre une langue L2 (l'anglais plus précisément), à travers l'observation de leur influence sur la façon dont les gamers utilisent la langue anglaise.

0.3. Questions de recherche

Il a été observé que les gamers qui, dans certains cas, ne maîtrisent pas la langue de base du jeu (anglais ou japonais) utilisent les mots du lexique des jeux-vidéo (dans ces langues) dans la vie courante. Au vu de ce phénomène linguistique, la principale question qui survient est la suivante : est-il possible d'apprendre une langue L2 à travers les jeux-vidéo?

Par ailleurs, ces différentes questions ont guidé notre recherche :

- a- Est-il possible d'apprendre l'anglais à l'aide des jeux-vidéo ?
- b- Comment les gamers procèdent-ils pour attribuer un sens nouveau aux mots anglais ?
- c- Les sens nouveaux donnés aux mots et expressions anglaises par les gamers peuvent-ils être utilisés dans la vie courante ?
- d- La proximité avec les gamers peut-elle être source de transmission d'un nouveau vocabulaire chez les francophones?
- e- Peut-on promouvoir la langue anglaise en général et le bilinguisme en particulier à travers les jeux-vidéos au Cameroun ?

0.4. Hypothèses

- a- Le fait de jouer régulièrement à un jeu-vidéo sous-titré ou doublé en anglais peut aider à acquérir des connaissances sur cette langue.
- b- Pour attribuer un sens nouveau aux mots anglais, les gamers les associent à des situations réelles précises.
- c- Si le contexte réel dans lequel le mot est utilisé correspond au nouveau sens de ce dernier, alors, il peut être utilisé.

- d- Lorsqu'une expression dont le sens a été modifié est régulièrement utilisée dans un contexte précis, elle peut devenir la norme. Ceci fait de la proximité avec les gamers un facteur de transmission de variations sémantiques et lexicales.
- e- La promotion du bilinguisme au Cameroun à travers les jeux-vidéos peut se faire car ce secteur d'activité en plus d'être « à la mode », touche beaucoup de jeunes.

0.5.Objectifs de l'étude

L'objectif de notre étude est de montrer comment les gamers camerounais, à travers les jeux vidéo, arrivent à acquérir et à utiliser des connaissances sur la langue anglaise. Nous voulons en effet montrer que l'on peut utiliser les jeux vidéo pour apprendre une langue L2. Pour y arriver, nous voulons recenser les différents mots anglais en rapport avec les jeux auxquels ils sont exposés et observer leur utilisation de ces différents mots dans la vie courante. Ceci nous permettra d'analyser le processus d'acquisition, d'appropriation et d'utilisation de l'anglais par ces gamers. Il s'agira par exemple de recenser les mots les plus utilisés pour chaque jeu et de voir dans quel contexte et à quelle fréquence ils sont utilisés. Nous ferons une étude lexicale et sémantique du phénomène observé. Atteindre cet objectif nécessitera qu'on mène à bien notre analyse en l'articulant autour de notre problème de recherche.

0.6. Importance du sujet

L'importance de notre étude est à la fois scientifique et socioculturelle. Elle sera donc une référence utile dans les futures études linguistiques, bilingues et sociales ainsi que dans le domaine de l'e-gaming.

Premièrement, l'importance scientifique de cette étude est liée à l'analyse de la relation entre la linguistique, des disciplines (notamment l'apprentissage) distinctes d'elle et une activité atypique (l'e-gaming). Cette étude permet non seulement d'aborder la langue (qui a déjà été étudiée sous plusieurs angles) sous le prisme d'une activité actuelle qui prend de plus en plus d'ampleur, mais aussi d'avoir un nouveau point de vue. De plus, beaucoup de phénomènes linguistiques liés aux jeux-vidéos sont encore inexplorés ou peu étudiés.

Par ailleurs, la présente étude aborde et traite le sujet de l'apprentissage. Elle permettra d'avoir une appréciation plus claire d'un possible lien entre l'e-gaming, activité ludique et l'apprentissage, activité sérieuse et régulée.

En ce qui concerne l'importance socioculturelle de cette étude, elle relève du fait que cette dernière aborde un sujet d'actualité qui touche une couche de choix de la population : les jeunes.

De plus, l'e-gaming tout comme les animés (ou dessins animés) sont de nos jours considérés comme des éléments de la culture. Dans ce sens, cette étude pourra aider les profanes de l'e-gaming à comprendre cet aspect de la culture lié aux expressions des gamers, dans un contexte où cette activité prend de plus en plus d'ampleur dans le monde et Cameroun en particulier.

Enfin, l'étude menée va permettre une meilleure considération des jeux-vidéo. Elle sera en effet un moyen de faire abstraction des stéréotypes liés à l'e-gaming en montrant dans quelle mesure cette activité, bien qu'étant ludique par essence, peut être utile dans l'acquisition, voire l'apprentissage d'une langue L2.

0.7. Motivation

De plus en plus de jeunes camerounais s'intéressent aux jeux-vidéo, soit à cause des publicités bien scénarisées et assez vendeuses, soit à cause de l'influence d'amis, soit par simple curiosité. Les consoles de jeux devenant plus accessibles (coût, temps de réception, proximité des vendeurs, abondance des lieux de vente et des sites de commande en ligne, etc.), il est plus facile pour ces jeunes d'être actifs dans le monde de l'e-gaming. Ces différentes circonstances donnent lieu à la création de communautés ainsi qu'aux variétés lexico-sémantiques qui en découlent. C'est de cette observation que provient notre intérêt quant à l'étude des différents processus liés à l'usage de la langue anglaise par les jeunes gamers camerounais.

En addition, l'association de deux réalités qui semblent s'opposer en tout point (le jeu et l'apprentissage) donne un aspect assez attrayant à la recherche.

Par ailleurs, les jeux-vidéo font partie des centres d'intérêt du chercheur. Il a de ce fait été estimé qu'étant déjà immergé dans cette activité, il serait plus facile de comprendre et d'expliquer les réalités y relatives.

0.8. Délimitation du sujet

La logistique nécessaire pour pouvoir jouer aux jeux vidéo peut être adaptée à l'espace disponible en fonction du type de support que l'on utilise. En effet, étant donné qu'il existe plusieurs types de consoles dont certaines sont plus ou moins gourmandes en espace, on peut par exemple avoir une console, un desktop, un laptop ou une console portable. On peut de ce fait avoir une console chez soi, sur soi ou dans une salle de jeux. En ce qui concerne notre étude, nous allons nous focaliser sur les salles de jeux. Ce choix est motivé par le fait que ces endroits sont sujets à plus d'affluence et de façon régulière. Les gamers seront donc facile d'accès et l'observation sera plus claire.

Pour mener à bien notre analyse, nous avons choisi d'étudier une population bien précise. En effet, nous avons choisi de collecter des données auprès de jeunes camerounais de la ville de Yaoundé et quelques gamers de la ville de Douala. Nous avons sélectionné les salles de jeux-vidéos les plus populaires pour avoir des informations variées. Parmi ces salles, nous avons le Paradoxe à Warda (vers le collège de la retraite), IGZ (insomnia gamerzone) à Bastos, ED Gaming au carrefour Essomba (vers le lieudit boulangerie Essomba), le TGH (the gamerhall) à Titi garage, ainsi que d'autres salles situées à Nlongkak, Eman, etc.

Pour ce qui est de la période de champ de notre étude, cette dernière se déroulera entre décembre 2021 et mars 2022. Par ailleurs, nous nous rendrons dans les salles de jeux chaque week-end car c'est durant l'intervalle vendredi-dimanche qu'il y a le plus d'affluence. Cela nous permettra d'avoir le plus d'échantillons et le plus d'exemples possibles.

Enfin, non seulement nous assisterons aux différents tournois qui auront lieu entre la fin de 2021 et le début de 2022, mais en plus, nous assisterons aux différents meetings et conventions relatives à l'e-gaming qui se tiendront dans la ville de Yaoundé. Ainsi nous profiterons de l'affluence massive pour avoir plus de données

0.9. Méthodologie

La méthodologie est nécessaire à toute étude scientifique car elle définit le processus qui va permettre d'atteindre les différents objectifs visés par cette dernière. Ce processus se déroule sur différentes étapes.

Nous allons commencer par constituer un échantillon qui comprendra les gamers de Yaoundé et ceux de douala.

Ensuite, nous allons procéder à la collecte des données. Pour se faire, nous utiliserons des questionnaires, procéderons à des interviews et nous ferons une observation participative en vue de mieux comprendre le phénomène en présence.

0.10. Plan

Notre mémoire s'articule autour de cinq chapitres. Après la présente introduction générale où nous avons établi le contexte dans lequel prend forme le sujet de notre étude, nous attèlerons dans les deux premiers chapitres à présenter de façon plus approfondie le sujet de notre analyse ainsi que la littérature et les théories y relatives. Le premier chapitre portera sur un bref historique des jeux-vidéo, la définition des termes clés et une brève présentation de la zone d'étude. Le deuxième chapitre quant à lui présentera la revue de littérature ainsi que les différentes considérations théoriques pertinentes et relatives à notre étude.

Les deux chapitres suivants seront consacrés à l'analyse lexicale et sémantique de l'utilisation dans la vie réelle des expressions et termes anglais provenant du jargon de l'e-gaming. Le premier chapitre aura pour objet de montrer la méthodologie utilisée pour la collection des données ainsi que les résultats de l'enquête. Dans le deuxième chapitre, nous procéderons à l'analyse et à la discussion des données.

Le dernier chapitre quant à lui montrera l'implication pédagogique de la présente étude ainsi que différentes suggestions en ce qui concerne l'utilisation des jeux-vidéo dans le processus d'apprentissage. Puis, nous procéderons à la validation des hypothèses.

. Enfin, nous clôturerons cette analyse par une conclusion générale suivie de suggestions pour de futures études.

CHAPITRE I :

DÉFINITION DES CONCEPTS CLÉS, HISTORIQUE L'E-GAMING, PRÉSENTATION DE LA ZONE D'ÉTUDE

Ce chapitre va s'articuler autour de trois principaux axes : il s'agira d'abord de définir les concepts clés et quelques termes liés à notre étude. Ensuite, une présentation globale et brève de l'histoire de l'e-gaming dans le monde en général et au Cameroun en particulier sera faite. Enfin, il sera question pour nous de présenter la zone choisie pour l'échantillonnage puis d'expliquer notre choix.

1. Définition des concepts

Les définitions permettent d'avoir des précisions sémantiques qui vont aider le lecteur à se situer par rapport à l'analyse que nous allons mener. Dans cette présentation, nous définirons les notions liées au jeu telles que l'e-gaming, communauté, gamer, console, etc. Puis nous définirons les notions liées à la linguistique (sémantique, lexicologie, etc) pour délimiter un cadre sémantique pour notre étude.

1.1.E-gaming

Encore appelé e-sport, jeux-vidéo ou electronic gaming, l'e-gaming est une activité principalement ludique et électronique qui se fait via un support de contrôle informatique.

Le jeu-vidéo quant à lui peut être considéré soit comme étant l'activité elle-même (l'e-gaming), soit comme étant l'objet de cette activité. Jeux-vidéo et e-gaming sont donc synonymes. Bien que partant du même principe, les définitions données au concept de jeux-vidéo diffèrent.

Le wikitionnaire définit le jeu vidéo comme étant une activité ludique électronique qui implique une interaction humaine avec une interface utilisateur dans le but de générer un retour visuel sur un dispositif vidéo.

Cependant, Perret (2018) va s'étendre sur le sujet en décrivant le jeu-vidéo comme étant une œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un

support (...) le joueur contrôle l'action qui s'y déroule à l'aide d'un périphérique, ceci dans un but de divertissement ou de compétition. Cette analyse va dans le même sens que celle de Pépin (2006) qui considère les jeux-vidéo comme étant des œuvres interactives à caractère ludique. Il se fera en effet plus synthétique sur la définition.

En somme, l'e-gaming est une activité ludique qui se fait via une œuvre audiovisuelle interactive à l'aide supports informatiques dans un but précis, que ce soit pour des compétitions ou simplement pour se divertir.

En addition, on peut distinguer plusieurs catégories de jeux-vidéo en fonction desquelles ces derniers sont souvent répertoriés et reconnus. Pepin (2006) affirme à ce sujet que : « les jeux-vidéo sont souvent classifiés par genre, c'est-à-dire des jeux partageant une « jouabilité » semblable. », ce qu'on va plus tard appeler « gameplay »³. La jouabilité ici renvoie aux types de scénarii, aux différents types de concepts ou de principes mis en place dans le jeu. Les jeux sont donc classifiés selon leurs paramètres, les interfaces machine-utilisateur et les sujets qu'ils traitent. Dans la même veine, St-Pierre (2010) explique que la plupart des jeux-vidéo sont présentés sous forme de cartes thématiques ou temporelles à explorer, d'autres permettront de manipuler, créer ou simuler des environnements complexes où le joueur tiendra un rôle actif dans une quête à accomplir, un problème à résoudre ou un apprentissage à atteindre. Par ailleurs, selon le *British Educational Communications and Technology Agency* (BECTA) Le gameplay peut être de type compétitif, coopératif ou individuel.

En fonction de ces différentes caractéristiques (gameplay, thème, configuration, objectif/quête, etc.), on aura donc de diverses catégories de jeux vidéo parmi lesquelles: les jeux de sport, les jeux de combat, les jeux d'action-aventure, les jeux de course, les jeux de guerre et/ou de stratégie, etc.

- Les jeux de sport

Ce sont des jeux qui simulent des sports reconnus Le gamer ici va contrôler à tour de rôle des membres de l'équipe qu'il aura au préalable sélectionnée pour avoir la victoire. Notons

³ Les jeux vidéo projettent une réalité qui reflète les centres d'intérêt ou les fantaisies des gamers. De ce fait, les objectifs et les contextes présentés par les gameplay peuvent varier. On aura donc des jeux dans lesquels il faut s'améliorer en sport, mener des enquêtes, collecter des données ou alors incarner un personnage pour vivre des aventures et gagner grâce au sens stratégique, etc.

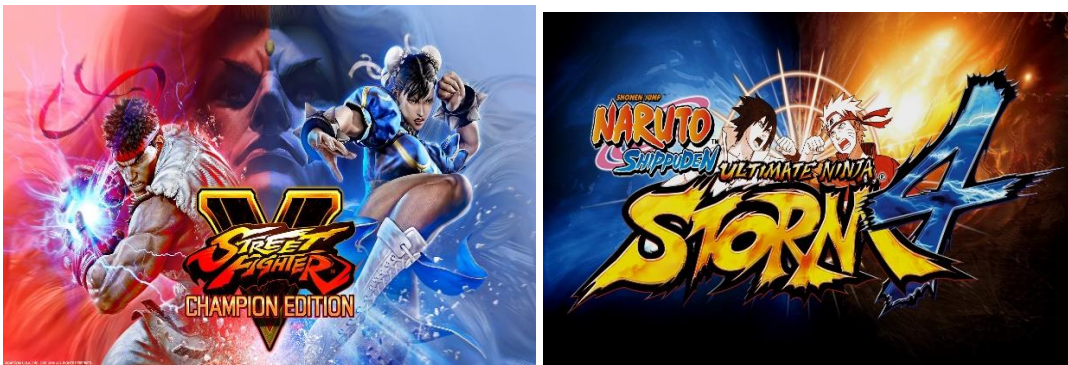
d'ailleurs que le règlement et les joueurs (avatars) qu'on y retrouve sont calqués sur la réalité. Des exemples de jeux-vidéo de sport sont le FIFA, le NBA 2K, Moto GP, etc.



Image n°6 : *FIFA*

- Les jeux de combat

Ce sont des jeux d'action dans lesquels le gamer incarne un combattant dont il doit maîtriser les coups et les enchaînements pour vaincre ses adversaires. Encore appelés « versus fighting », les jeux de combats mettent en scène (en 2D ou en 3D) des confrontations de deux joueurs minimum dans des espaces limités comme les arènes ou des terrains vagues par exemple. Ce sont des jeux comme le Street fighter, Naruto storm, The king of fighters, Tekken, Mortal Kombat, etc.



Images n°7: *Street fighter V* et *Naruto ultimate storm4*

- Les jeux d'action-aventure

Ayant plusieurs sous-catégories, ce sont des jeux dont le gameplay se focalise à la fois sur l'évolution de la narration, l'exploration, la résolution d'énigmes (comme les jeux d'aventure) et sur des combats contre un ou plusieurs adversaires pour se défendre et avancer

dans le jeu. On a par exemple des jeux comme les franchises⁴ The tomb raider ou Assassin's creed, God of war, etc.



Image n°8 : Assassin's creed et Tomb raider

- Les jeux de guerre

Ce sont généralement des FPS ou des TPS. Les FPS (first person shooter) ou jeux de tir à la première personne où le joueur incarne un personnage armé en voyant à travers ses yeux. Call of duty est l'un des jeux vidéo les plus populaires de ce type. Opposés aux FPS, les TPS (third person shooter) ou jeux de tir à la troisième personne, ont le même gameplay que les FPS sauf qu'à la différence de ces derniers, on peut voir le joueur et on a une vue d'ensemble plus large. On peut citer Desert storm et Gears of wars qui sont des références dans cette catégorie.

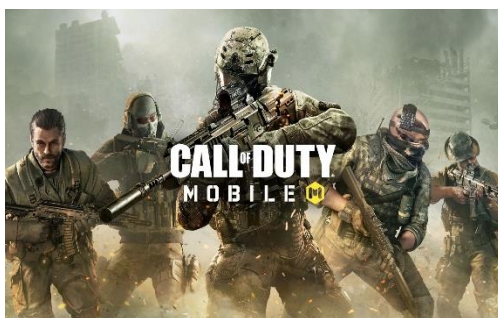


Image n°9 : Call of duty

- Les jeux de stratégie

Ce sont des jeux qui nécessitent la réflexion et l'anticipation sur l'adversaire dont on est plus ou moins éloigné, il faut atteindre un objectif connu (conquérir le territoire adverse,

⁴ Voir glossaire

combattre des ennemis, etc.). Les moyens, les personnages et les décors peuvent être différents, mais le gameplay est généralement le même. Ces jeux englobent les jeux de plateforme, les jeux de stratégie pure (age of empires, etc.), les jeux types arène de bataille en ligne ou MOBA (clash royal, league of legends, etc.)



Image n°10 : *League of legends*

- Les jeux de course

Ce sont des jeux dont le gameplay est basé sur le contrôle des véhicules. Ici, il s'agit plus de courses : le joueur doit atteindre plus rapidement que les autres participants (contrôlés par l'ordinateur ou d'autres gamers), un point précis. Ce sont par exemple des jeux tels que Asphalt, Blur, Need for speed, etc.



Images n°11: *Need for speed*.

1.2.Communauté

Le Petit Robert 2007 définit la communauté comme étant un groupe social dont les membres vivent ensemble ou ont des biens, des intérêts communs.

Dans le cadre de l'e-gaming, la communauté est un ensemble formé de gamers qui jouent à un même jeu-vidéo. Par ailleurs, il peut arriver que les joueurs créent des néologismes dont la racine est le nom du jeu pour désigner les membres de la communauté ; on aura donc par exemple les stormeurs (franchises Naruto ultimate ninja storm), les loleurs (league of legends), etc.

La communauté est organisée selon les critères des gamers. Les sessions d'entraînement, les rankings (matches de classement) et les rencontres se font selon la disponibilité de chacun. Etant donné que les communautés sont caractérisées par les jeux, on aura par exemple la communauté Storm, la communauté Street fighter, la communauté LOL, etc. Ces différentes communautés cohabitent dans un même espace et, loin de s'exclure, s'entraident (avec le matériel notamment) autant que possible. Par ailleurs, au vu de la diversité et du nombre de communautés, il peut arriver qu'un gamer appartienne à plusieurs communautés de gaming différentes.

1.3.Gamer

Un gamer est une personne qui pratique régulièrement l'e-gaming et le considère comme une activité sérieuse qui lui permet de s'épanouir et/ou d'évoluer. On peut donc jouer aux jeux-vidéo de temps en temps et ne pas être un gamer. Au Cameroun, il y'a des gamers dans quasiment toutes les villes, mais on observe une concentration de cette population dans les régions du Centre et du Littoral, plus précisément, dans les villes de Yaoundé et de Douala.

Parmi les gamers, on peut distinguer les gamers amateurs qui jouent dans le but principal de se distraire sans autre forme d'engagement, les gamers passionnés qui en plus de chercher la distraction, s'entraînent pour se faire un nom dans la communauté gaming de leur zone. Enfin, on a les gamers professionnels qui s'entraînent, participent à des compétitions et parfois représentent leur communauté ou leurs pays dans des compétitions à grande échelle. Il faut ajouter que la plupart d'entre eux sont sponsorisés, par des salles de jeux, des boutiques de vente consoles et jeux vidéo, des startups, etc.

1.4.Console

Bien que le dictionnaire Le petit Robert limite la définition de ce mot à un périphérique d'ordinateur permettant le dialogue entre l'homme et la machine, il est nécessaire d'ajouter que de nombreuses fonctionnalités ont été ajoutées à cet outil, surtout lorsqu'il s'agit de l'e-gaming. Dès lors, on peut définir une console comme étant un support informatique spécialisé, programmable, adaptable et améliorable que l'on utilise dans le cadre de la pratique de l'e-gaming.

Par ailleurs, on a plusieurs types de consoles. On peut aussi ajouter que certains jeux ne se jouent que sur des types de consoles en particulier. On a donc des consoles portables et des consoles de salle. Les consoles portables sont des consoles slim que l'on peut facilement transporter. Elles ont généralement une taille inférieure à celle des tablettes. Parmi les consoles portables, on a les tablettes, la Gameboy, la Nintendo, la PSP, le smartphone, etc. Les consoles de salle quant à elles sont plus difficilement transportables, mais peuvent contenir plus de jeux. Leur taille, leur forme et leurs marques varient. On peut citer comme exemple : les desktops, les bornes d'arcade, les PS (Play Station), les Xbox, etc.

1.5.Contact des langues

Le contact des langues est l'un des phénomènes linguistiques majeurs liés à l'entreprise de cette étude. Cette notion renvoie à toute situation dans laquelle la présence simultanée de deux ou plusieurs langues affecte le comportement langagier d'un individu ou d'une communauté linguistique Aissatou (2020). En d'autres termes, il y'a contact linguistique lorsque des langues différentes sont utilisées dans même espace géographique, affectant l'utilisation de la langue (phonologie, vocabulaire, syntaxe, etc) des individus en présence. De ce fait, toute interférence, qu'elle soit morphologique, phonétique, etc. résulte du contact des langues.

Par ailleurs, le Cameroun est un pays où cohabitent plusieurs centaines de langues auxquelles correspondent des ethnies. A ces langues viennent s'ajouter les langues officielles (le français et l'anglais)⁵ qui assurent la communication effective entre les individus. Il est donc un champ d'observation car les contacts linguistiques y sont courants.

⁵ Voir le 3.2.2 pour plus de détails

1.6.Sémantique

La sémantique est un aspect de la linguistique dont la définition et les domaines d'application ont évolué avec le temps. En effet, elle était davantage considérée comme un domaine de la philosophie puis de la logique avant d'être intégrée à la linguistique. Anscombe (1994) explique que contrairement aux domaines de la linguistique tels que la syntaxe qui sont nées avant le 10^{ème} siècle, le concept de sémantique voit le jour au 16^{ème} siècle. Elle devient un aspect de la philosophie (on parlera de sémantique philosophique par exemple), puis un domaine de la logique au 19^{ème} siècle. Cependant, en linguistique elle est négligée au profit de la syntaxe et de la grammaire. C'est donc au fil du temps et au travers de travaux tels que ceux de Bréal, Jakobson, Hjelmslev, etc. que la sémantique aura plus de poids en linguistique. Puis, suite aux travaux de Bloomfield, Sapir et Whorf, Chomsky, les champs d'application et les définitions de la sémantique seront davantage clairs.

De nos jours, la sémantique est donc considérée comme étant une branche de la linguistique qui a pour objet l'étude des sens du mot. Crystal (1997) va s'étendre sur le sujet en disant que la sémantique ne se limite pas à l'étude du sens des mots. Elle a aussi pour objet l'étude des propriétés des définitions ainsi que la manière dont les mots et les phrases transmettent le sens dans l'utilisation courante de la langue.

Par ailleurs, la sémantique a plusieurs spécificités qui peuvent permettre de l'appréhender. Une typologie a été établie par Jackson et Amvela (2007) qui présentent donc les principaux types de sémantiques parmi lesquels : la sémantique pragmatique qui étudie le sens des mots selon le contexte d'énonciation; la sémantique des phrases qui se focalise sur le sens des phrases et le sens des relations entre elles ; la sémantique lexicale qui a pour objet le sens des mots et le sens des relations internes dans le vocabulaire d'une langue.

De plus, on ne saurait parler de sémantique sans donner une définition de ce qu'est le sens. Commençons par noter que plusieurs avis semblent converger quant à sa définition. Selon Cruse (1986) d'une part, "the meaning of a word is fully reflected in its contextual relations; in fact, we can go further, and say that (...) the meaning of a word is constituted by its contextual relations."⁶ Selon Crystal (1997) d'autre part, "the meaning of a word is its use in the language", « le sens d'un mot est son utilisation dans la langue ». En gros, le sens d'un mot est lié au

⁶ « Le sens d'un mot se reflète pleinement dans ses relations contextuelles; nous pouvons en effet aller plus loin en disant que (...) le sens d'un mot est formé par ses relations contextuelles. ». traduit par nos soins.

contexte d'énonciation ; le sens d'un mot dépend des éléments du contexte (dans lequel il est utilisé) qui le caractérise. Ceci explique donc le fait que certains mots changent de sens lorsqu'ils sont utilisés dans des situations précises.

En outre, le sens dépendant donc du contexte, il sera opportun pour nous d'étudier les sens nouveaux, très souvent contextuels, que les gamers attribuent aux mots en déterminant ou en décrivant leurs contextes d'usage.

1.7.Lexicologie

La lexicologie est définie de façon générique comme étant la branche de la linguistique qui a pour principal objet d'étude le mot. C'est aussi l'étude du lexique (ensemble de mots constituant le vocabulaire) d'une langue. Ubanako et Sala (2010) précisent que: « the focus here is on word forms, their history, meaning and application ».⁷

Pour ce qui est du domaine d'application de la lexicologie, ils ajoutent que la lexicologie peut être historique (se focalise sur l'origine et l'évolution de la forme et du sens d'un mot au fil du temps) et/ou descriptive (étudie le vocabulaire d'une langue à une période précise). Dans la même lancée, Jackson et Amvela (2007) définissent la lexicologie comme étant l'étude du lexique entendu comme étant « stock » de mots d'une langue donnée ; ils ajoutent que les informations sur laquelle cette étude s'appuie ne viennent pas que des mots eux-mêmes, mais aussi d'autres études se focalisant sur des aspects spécifiques des mots, notamment la forme et le sens.

Par ailleurs, un des nombreux phénomènes de la langue qui est régulièrement étudié en lexicologie est la néologie. La néologie est la création de mots, expressions ou termes nouveaux dans une langue ; ces nouvelles désignations seront généralement appelées « néologismes ». Ubanako et Sala (2010) expliquent que ces néologismes servent à désigner de nouveaux concepts ou inventions ainsi que des anciennes idées ou réalités qui ont de nouvelles significations culturelles.

⁷ « Ce qui importe ici c'est la forme des mots, leur histoire, leur sens et leur utilisation » (traduction personnelle).

1.8.La néosémie

Encore appelée néologie sémantique par certains chercheurs, la néosémie est un phénomène linguistique qui a déjà été sujet de plusieurs études. Il s'agit en effet, de l'attribution d'un nouveau sens à un mot qui en possède déjà un. Dans la même veine, Barque et al (2018) la définissent en d'autres termes comme étant l'ensemble des procédés permettant d'associer un sens nouveau à une unité déjà existante.

Il est important de noter qu'elle est différente de la polysémie dans la mesure où cette dernière fait juste état des différents sens d'un lexème tandis que la néosémie elle, est un processus par lequel un mot acquière un sens différent de celui qui lui est connu.

Ubanako et Sala (2010) expliquent que le changement sémantique vient du fait que la langue s'adapte aux conditions souvent changeantes de ses utilisateurs. Cette évolution peut donc rendre certains mots obsolètes et causer leur disparition, tandis qu'elle peut mener à la création de mots nouveaux. Ils ajoutent qu'il est nécessaire que la langue évolue avec son temps pour pouvoir remplir sa fonction de communication.

Voici en somme, les définitions des différents concepts qui encadrent notre étude. Ces concepts qui ont été rencontrés plusieurs fois au cours de cette recherche sont fortement liés à notre thème et permettent de mieux appréhender les domaines concernés par le sujet traité dans ce mémoire. De ce fait, cet ensemble de définitions nous permet d'établir le cadre conceptuel dans lequel ce travail va évoluer, travail qui va nécessiter une observation délimitée qui va se dérouler dans une ère géographique et linguistique précise.

2. Historique de l'e-gaming

Partant des Etats-Unis jusqu'au reste du monde en passant par le Japon où elle connaîtra le tournant positif qui va la propulser, l'industrie du jeu vidéo va s'établir dans une grande partie du monde et le Cameroun, pays d'Afrique centrale, n'y fera pas exception. Nous présenterons dans cette section une brève histoire de l'évolution de l'e-gaming ainsi que les marques de sa présence au Cameroun.

2.1.Genèse et évolution de l'e-gaming⁸

L'histoire de l'e-gaming est liée à celle de la technologie car les deux vont de pair. C'est en partant de ce constat que Frété (2002) déclare: « L'évolution du jeu vidéo est, de manière évidente, très étroitement liée aux progrès technologiques. »

Bien qu'étant né dans les années 50 aux Etats-Unis, c'est en 1972 avec le jeu Pong (créé par Nolan Bushnell, ingénieur en électronique à l'époque) que l'industrie du jeu-vidéo va prendre son envol. Cependant, la faible croissance de cette jeune industrie dans le pays de sa genèse va la faire migrer au Japon en 1983 et c'est en 1985 que Nintendo, au travers de son jeu Super Mario Bros, va faire renaître le concept de jeu-vidéo en le rendant plus ouvert et beaucoup plus accessible.

En addition, la vulgarisation de l'e-gaming a été favorisée par la création de supports divers pour les différents systèmes de jeu. Parmi ces supports, on peut compter : les consoles (portables ou non), les ordinateurs, les bornes d'arcade et plus récemment, les smartphones et les tablettes. Chacun peut donc se livrer à cette activité en fonction de ses moyens et en fonction du jeu auquel il veut jouer.

Par ailleurs, pour ce qui est de la distribution, les jeux-vidéo s'obtenaient traditionnellement (vente dans des magasins) ou par des proches qui se retrouvaient à l'étranger. De nos jours, on peut les acquérir à travers la vente en ligne ou dans des boutiques spécialisées dans la vente de supports de jeux-vidéo.



Image n°12: borne d'arcade



Image n° 13: Sony Play Station 5

Images de consoles

⁸ Pour plus de détails sur la genèse des jeux-vidéo, voir l'annexe 3.

Sur le plan économique, l'industrie du jeu-vidéo a généré des revenus importants depuis 1997. En 2012, son chiffre d'affaires était de 60 milliards de dollars, revenu qui a doublé cinq ans plus tard, selon le syndicat national des jeux-vidéo en France. On peut ajouter que l'industrie de l'e-gaming est un générateur de métiers. En effet, en plus des gamers qui peuvent devenir professionnels⁹, on a aussi des travaux et des formations qui ont vu leur importance croître ces dernières années. Ces travaux et ces formations concernent les métiers tels que ceux de programmeur, graphiste, animateur, musicien, Game designer ou concepteur de jeu, traducteur, etc. En plus, une association défendant les droits des joueurs sera même créée en 2001 en France et deviendra plus tard le syndicat national du jeu vidéo (SNJV) en 2008.

La notoriété grandissante de l'e-gaming bien qu'étant une aubaine pour cette industrie et pour les gamers, est source d'inquiétude pour les parents de ces derniers. En effet, l'aspect chronophage (on peut jouer pendant des heures sans se rendre compte du temps qui passe) des jeux-vidéos, la violence qu'on peut y retrouver, le détachement vis-à-vis de la société (sédentarisme) qu'il peut provoquer ont fait objet de débats. Des organismes dont le label PEGI ont donc été créés dans le but de protéger les mineurs en régulant la distribution des jeux et le paramétrage du control parental sur les consoles en fonction de l'âge du gamer.

En résumé, les jeux-vidéo ont connu des débuts timides, mais ont eu une expansion qui a fait de l'e-gaming une véritable activité industrielle avec toutes les implications sociales et économiques qui en découlent. Qu'en est-il donc du cas du Cameroun ?

2.2.L'e-gaming au Cameroun

Le début des activités liées à l'e-gaming au Cameroun est assez flou. Cette activité étant considérée comme un loisir de délinquant (opinion publique qui a changé peu à peu), la plupart des gamers la pratiquaient en cachette. Selon le « webzine » (magazine du web), les premières salles de jeux au Cameroun ont vu leur ouverture au début des années 2000.

Cependant, depuis 2010, on a vu des salles de jeu émerger et ce phénomène s'est accentué entre 2016 et 2018. Les premières salles de jeu de la ville de Yaoundé (parmi les plus connues) étaient celle située à Warda (Le paradoxe), une à Nlongkak (sans nom), Chez Tekam à Ngouso, etc. qui ont évolué au gré des innovations de l'industrie du jeu-vidéo. Il y'a cependant d'autres salles de jeux qui étaient juste centrées sur des types de console en

⁹ Au Cameroun, certains gamers sont sponsorisés et travaillent pour des salles de jeux ou pour des entreprises qui sont dans le domaine de l'e-gaming.

particulier, notamment les bornes d'arcade, comme c'était le cas de Chez Nino au quartier Bastos. Qu'elles fussent cachées, connues ou nouvelles, le nombre de salles recensées avant 2013 a quasiment doublé entre 2014 et 2022. On a noté d'ailleurs la construction de salles de jeux-vidéo plus spacieuses, modernes, confortables et fonctionnelles. C'est le cas des salles telles que la Insomnia gamer zone (IGZ) à Bastos, le TGH au lieu-dit Titi garage, la House game située à Odza, etc.

De plus, on a vu la naissance de différentes compétitions de jeux-vidéo (bien que celles-ci opposent souvent principalement les gamers de Yaoundé à ceux de Douala) qui sont fixes et officielles. On a par exemple le LOF (league of fighters) qui se tient chaque fin d'année et dont la première édition s'est tenue en 2018. Les jeux concernés ici sont des jeux de combats comme : le Street fighter, le NUNSA (Naruto ultimate ninja storm 4), le Tekken, le Mortal Kombat. On peut aussi citer les compétitions organisées par la multinationale Orange qui met en scène des jeux de divers types tels que FIFA et PES qui sont des jeux de sport, et Street fighter5 qui est un jeu de combat.

Enfin, on peut ajouter que l'e-gaming au Cameroun actuellement ne se limite plus à la consommation de jeux venant d'ailleurs, car des entrepreneurs se lancent de plus en plus dans la création des jeux-vidéo. L'exemple le plus notoire est celui de la fondation de la start-up camerounaise Kiro'o games par Olivier Madiba en 2012, qui s'est lancé dans la conception et la promotion du jeu Aurion, jeu bien accueilli par les gamers d'Afrique centrale. Au vu de l'importance croissante de l'e-gaming, un consortium panafricain constitué de dix studios spécialisés dans le domaine, le Panafrican Gaming Group (PAGG), a récemment été créé et la Kiro'o Games l'a intégré.

3. Localisation de la zone d'étude

Le Cameroun est un pays d'Afrique centrale dont la diversité culturelle et anthropologique est avérée, d'où son appellation « Afrique en miniature ». Plus précisément, dans les régions du Centre et du Littoral dans lesquelles le phénomène que nous voulons étudier est le plus notable, il faut relever que la diversité culturelle (et ce qu'elle implique) est bien présente. La diversité de la population implique aussi celle de la langue, des habitudes et des perceptions culturelles. La localisation de la zone d'étude ici, au regard de ce contexte, va se faire sur le plan géographique et sur le plan linguistique.

3.1. Localisation géographique

Pour une étude plus détaillée et des données plus pertinentes, nous avons choisi de mener l'enquête auprès des gamers résidant dans les villes de Yaoundé et de Douala (en partie)¹⁰ qui sont respectivement la capitale politique et économique du Cameroun. La ville de Yaoundé se trouve dans la région du Centre et la ville de Douala se situe dans le Littoral. Le choix de ces villes repose sur le fait que c'est là qu'on observe la plus grande concentration des gamers au Cameroun et par conséquent, le plus grand nombre d'activités liées au gaming. Comme activité, on a par exemple : les tournois, les expositions, les matches d'exhibition ou amicaux, les « clash » (que les gamers appellent « coup de gueule », les ranking (tournois de classement), les compétitions sponsorisées (par la société Orange notamment), etc.

D'ailleurs, la forte concentration des activités liées à l'e-gaming dans cette zone peut s'expliquer par la présence d'un port à Douala et d'un aéroport à Yaoundé. Ces villes sont donc plus ouvertes au monde et cela favorise l'achat des consoles à des prix favorables et un temps de livraison moins long, alors que le transport d'une ville à l'autre inclût souvent une augmentation des prix des consoles, leur endommagement et dans certains cas, de possibles pertes.

Par ailleurs, comme il a été dit plus haut, la ville de Douala se trouve dans la région du Littoral tandis que celle de Yaoundé se trouve dans la région du Centre. Elles sont à trois heures de route environ l'une de l'autre, ce qui permet aux gamers de se retrouver pour une durée souvent limitée (24 ou 48 heures) pour des compétitions diverses.



Image n°14: carte de la ville de Yaoundé

Image n°15: carte de la ville de Douala

¹⁰ Les compétitions ayant lieu dans la ville de Yaoundé, nous n'avons été en contact qu'avec les gamers (de la ville de Douala) qui étaient surplace.

3.2. Les langues en présence

Les étapes historiques traversées par le Cameroun (notamment la colonisation) ont eu un impact majeur sur l'aspect linguistique du pays. Aissatou (2021). L'héritage colonial en plus d'être logistique, psychologique et plus ou moins culturel selon les zones, sera aussi linguistique ; les zones concernées par notre étude n'échappent pas à ce constat. En effet, hormis les langues naturelles des autochtones, on note la forte présence des langues coloniales, entre autres le français et l'anglais qui ont été établies comme langues officielles ainsi que celle des langues composites tributaires de la colonisation (allemand et espagnol par exemple).

3-2-1- Les langues naturelles

De façon globale, on note la présence de plusieurs ethnies sur ces territoires et par conséquent, diverses langues. Selon le PCD¹¹ de Yaoundé, les langues majoritaires ici sont : les langues Bété (Ewondo, Eton, etc), le Bassa, le Ffulde et les langues des Grassfields. On note à peu près la même composition dans la ville de Douala sauf qu'on aura une plus forte concentration des langues Sawa et Bamouns.

3-2-2- Le français et l'anglais

Comme l'a expliqué Aissatou (2021), la colonisation a eu un impact sur divers domaines, notamment les langues. L'héritage colonial sur le plan linguistique est visible de par l'institution de l'anglais et du français en tant que langues officielles du Cameroun. Ces langues sont utilisées dans les administrations, l'enseignement, les médias et les échanges interpersonnels ; bref, elles sont utilisées pour faciliter la communication de tous les jours.

3-2-3- Les autres langues

Ce sont des langues provenant de la colonisation mais qui sont plus scolarisées qu'utilisées dans des situations de vie réelle. Il s'agit de l'allemand et de l'espagnol, qui sont enseignés dans les établissements secondaires du système francophone, en tant que langue vivante 2.

¹¹ Plan communal de développement

Conclusion partielle

L'e-gaming est une activité qui a pris de l'ampleur avec le temps, gagnant en notoriété et en popularité dans le monde en général et au Cameroun en particulier. Même si les pays dits développés sont plus avancés dans le domaine technologique et donc dans celui de l'e-gaming par ricochet, les pays africains tendent à intégrer ce nouveau marché, que ce soit au niveau de la création des jeux ou des prestations des joueurs eux-mêmes. En effet, à travers leur participation active aux différentes activités (locales, continentales ou mondiales) les gamers camerounais sont de plus en plus remarqués dans le domaine de l'e-gaming. Nous avons également défini les termes qui encadrent notre étude tant sur l'aspect du jeu que de la science et présenté la zone où elle sera menée, autrement dit la ville de Yaoundé incluant certains gamers de la ville de Douala. Le prochain chapitre nous permettra d'implanter le cadre théorique duquel nous tirerons les savoirs scientifiques (surtout linguistiques) antérieurs qui permettront de faire évoluer notre étude.

CHAPITRE II :

REVUE DE LITTÉRATURE ET CONSIDÉRATIONS THÉORIQUES

Ce chapitre présente les différents travaux liés à notre étude ainsi que les différentes théories relatives à cette dernière. La langue est le principal moyen de communication des êtres humains. On la retrouve donc dans plusieurs domaines et les jeux-vidéo n'y font pas exception. En effet, la communication homme-machine est configurée de telle sorte que peu importe la langue parlée par le gamer, ce dernier peut se retrouver que ce soit dans le doublage des voix des personnages du jeu ou dans les sous-titres. Cependant, la majorité des jeux ont une liste de langues limitée et il arrive donc que des gamers camerounais se retrouvent à jouer à des jeux sous-titrés ou directement doublés en anglais. De ce fait, le contact entre le joueur et une langue étrangère peut aboutir à un apprentissage du gamer dans le but de comprendre la langue et avancer dans le jeu.

1. Revue de littérature

La langue, son apprentissage, la sémantique et les jeux-vidéo ainsi que le lien qui peut les unir ont déjà fait l'objet de plusieurs études. Pour montrer la cohérence de notre travail étant donné qu'on ne peut produire un travail ex-nihilo, nous avons fait la revue des travaux majeurs liés aux domaines présentés ci-dessus, ainsi que des travaux liés au contact des langues qui est un aspect prééminent de cette étude.

1.1.La sémantique

Anscombe (1994) aborde la sémantique d'un point de vue historique. Il explique en effet que la sémantique n'a pas toujours rempli la fonction qu'elle a aujourd'hui (liée à la linguistique). En plus, elle n'a pas toujours eu la langue comme objet et occupait une place minime dans la linguistique ; elle était plus souvent associée à la philosophie ou à la logique. C'est grâce à des travaux Hjelmslev, Sapir et Whorf, Bloomfield, etc. que la sémantique va avoir l'utilité qu'elle a présent.

Tandis qu'il se focalise sur l'aspect historique de la sémantique, nous allons analyser, voire expérimenter son aspect pratique, dans un contexte bien défini. Notre travail va utiliser la sémantique comme angle d'analyse et non faire de cette dernière, un sujet à analyser.

Crystal (1997) quant à lui, en plus de présenter les caractéristiques de la langue en général, va s'essayer à une définition de la sémantique et présente des phénomènes qui y sont liés. Pour lui tout comme pour Cruse (1986), la sémantique est l'étude du sens d'un mot, des propriétés et caractéristiques de ce sens. Ces deux auteurs n'abordent la question de la sémantique que de manière brève, se limitant à un objectif de définition. Cependant, en plus de la définir et de la contextualiser, nous allons faire usage de cet outil de la linguistique pour analyser le phénomène observé.

En addition, deux phénomènes relevant de la sémantique interviennent dans le cadre de l'étude que nous menons ; il s'agit de la polysémie et de la néosémie. Ce sont des phénomènes liés au sens, qui ont déjà fait l'objet de différentes analyses. Pour éviter la confusion, précisons que la néosémie est l'attribution d'un sens nouveau à un mot (qui en a déjà un à la base) tandis que la polysémie est le caractère d'un mot ayant plusieurs sens. C'est dans cette perspective que Barque et al (2018) proposent une méthode de description de la polysémie et de la néosémie. Pour ce qui est de la néosémie, il s'agirait de repérer cette dernière en observant le comportement des lexèmes dans un corpus ainsi que la façon dont ils sont utilisés.

De même, en ce qui concerne la néosémie qu'elle va appeler plus souvent néologie sémantique, Retenauer (2012) s'est focalisée sur l'analyse des variations sémantiques marquées, c'est-à-dire les variations assez importantes pour être considérées comme nouveauté, avec pour objectif principal de mettre sur pied une méthode permettant de déduire le sens d'un mot lorsqu'il est nouveau. Selon elle, un sens ne peut être considéré comme nouveau que s'il devient couramment utilisé. Il doit donc être analysé avant d'être référencé. Bien que ces deux travaux sont relatifs à des phénomènes que nous observerons et analyserons au cours de notre étude, il n'en demeure pas moins que nous n'allons pas les aborder de la même façon. En effet, dans ces deux travaux, les chercheurs se sont attelés à analyser la polysémie et la néosémie puis à trouver des méthodes pour, d'une part, décrire lesdits phénomènes et, d'autre part, pouvoir référencer les résultats de ces derniers. Dans la même lancée, elle rédige un article en 2012 dans lequel elle propose une méthodologie pour analyser et décrire l'évolution d'un nouveau sens afin de le référencer dans un dictionnaire. C'est sur un corpus constitué de textes liés à des domaines différents (économie, science, etc.) qu'elle va mener son analyse mettre sur pied un protocole. Ce dernier permet donc de repérer l'émergence d'un sens nouveau dans un discours,

le décrire et à adapter/ajouter l'information sémantique véhiculée par ce nouveau sens à celui qui est enregistré dans le dictionnaire.

Bien que ce travail soit lié à la sémantique comme le nôtre, il est différent en terme de corpus et d'objectif. En effet, notre travail se focalise sur l'analyse des sens nouveaux que les gamers attribuent aux mots et expressions provenant des jeux-vidéo, tandis que le travail décrit ici se focalise sur la façon dont les sens nouveaux peuvent être analysés et répertoriés.

Rastier F. et Valette (2009) décrivent les différents aspects et conceptions de la polysémie. Ils font d'ailleurs un parallèle entre la polysémie qui est la pluralité de signification d'un mot (signification qui peut changer lorsqu'elle est déterminable par son contexte) et la néosémie qui est un processus de formation et d'utilisation d'emplois nouveaux. Ils s'appesantissent d'ailleurs sur ledit processus et en ressortent les caractéristiques. En somme, la néosémie est un phénomène linguistique qui résulte de « la reconfiguration d'un sémème en discours. » En d'autres termes, selon les contextes et les pratiques sociales, on peut former des emplois nouveaux qui se stabilisent en acceptions et s'intègrent à un domaine (groupe de classes sémantiques liés). C'est ce processus que nous allons analyser dans le contexte que nous avons précédemment défini, celui de l'e-gaming. Nous allons en effet, de façon pratique, voir comment les gamers créent des emplois nouveaux, les utilisent de façon régulière font de ces sens nouveaux une norme.

Dans la même lancée, Cruse (1986) va aborder mais de manière plus approfondie et structurale, la manière dont la polysémie se met en place. Il explique: "A particular word-meaning which participates in this way in the meaning of another word will be termed a **semantic trait** of the second word."¹² En d'autres termes, un mot peut avoir plusieurs aspects sémantiques et de fait, il peut arriver qu'un mot partage ce même aspect sémantique avec un ou plusieurs mots ; c'est cet aspect qui est appelé trait sémantique ici. Lorsqu'un mot possède donc plusieurs traits sémantiques, il est dit polysémique.

En somme, différents auteurs se sont intéressés à la sémantique mais en se focalisant sur des aspects précis. De sa définition à ses champs d'observation en passant par ses caractéristiques, elle a été encadrée de façon à être mieux appréhendée. Cependant, notre travail en plus de la contextualiser, l'utilise comme le prisme par lequel nous allons analyser un

¹² « Un sens particulier d'un mot qui participe au sens d'un autre mot sera appelé **trait sémantique** du deuxième mot. » (Traduction personnelle)

phénomène observé non seulement dans un espace-temps, mais aussi dans un contexte (celui de l'e-gaming au Cameroun) précis.

1.2.L'apprentissage de la langue

Plusieurs définitions font référence à l'apprentissage. Le Petit Robert (2007) le définit comme une formation, un processus d'acquisition de mécanismes par rapport à un domaine précis. S'agissant du domaine linguistique, Valenzuela (2010) donne deux considérations définitionnelles de l'apprentissage. D'abord, on peut le considérer comme « l'ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère. ». Ensuite, on peut considérer cet apprentissage comme une démarche observable ayant pour but l'appropriation. En somme, l'apprentissage est un processus fait de décisions et d'actions permettant l'acquisition et l'appropriation d'un mécanisme ou d'une compétence. L'apprentissage de la langue est donc un processus observable par lequel on comprend et acquière des savoirs dans cette langue. Selon le même auteur, l'apprenant peut utiliser diverses stratégies pour alimenter ses connaissances et surmonter les difficultés de communication auxquelles il peut faire face. Il s'agit entre autres de la mémorisation, l'inférence, la répétition mentale, etc.

Par ailleurs, un des travaux majeurs sur l'apprentissage est celui de Skinner, qui va voir l'apprentissage en terme d'objectifs et de résultat. Il met en place un procédé qui consiste à faire apprendre par la répétition et la mémorisation, à relier les objectifs aux récompenses, à primer les bons résultats et à punir les mauvais. Ce système est celui qui est le plus utilisé dans les écoles de nos jours, dans l'apprentissage des langues. Les apprenants sont en effet amenés à retenir des règles de grammaire, puis sont évalués et classés. Notre étude contrairement à celle-ci (qui se focalise sur la définition et la caractérisation de l'apprentissage), va analyser l'apprentissage de la langue dans le contexte précis des jeux-vidéo.

Il faut ajouter que l'apprentissage d'une langue étant un processus qui se fait en plusieurs étapes et qui peut varier selon les contextes, il peut donc être catégorisé. C'est en ce sens que Schmoll (2016) parlera d'apprentissage formel et informel. Plus précisément, l'apprentissage formel est celui qui se fait à l'école ; il est structuré, contrôlé et systématisé ; les apprenants sont évalués et des corrections sont faites. Cependant, l'apprentissage informel se fait hors du cadre scolaire. Il n'est sujet à aucune planification ni control et encore moins d'une systématisation. Il peut se faire n'importe où, n'importe quand et sans évaluation. De plus, une

autre différence notable entre ces deux types d'apprentissages est l'objectif. En effet, l'apprentissage formel en ce qui concerne la langue a pour objectif de remplir des besoins communicationnels, etc. tandis que l'apprentissage informel se fait en général de façon non intentionnelle et de ce fait, sans objectif. Elle expliquera d'ailleurs que c'est souvent en regardant des films, en lisant des livres en version originale (parce qu'ils n'ont pas été traduits) qu'on peut être amené à acquérir des connaissances dans la langue L2 (la langue secondaire) en cherchant les traductions dans le dictionnaire et en gardant les mots en tête. Notre travail bien que portant dans une certaine mesure sur l'apprentissage, va utiliser les différents aspects décrits par cet auteur pour analyser le phénomène observé dans le cadre que nous avons défini, ce qui crée le point de détachement entre ce travail et le nôtre.

Valenzuela (2010) fait une analyse des méthodes et du processus d'enseignement et celui de l'apprentissage dans le cadre d'une didactique de langue étrangère. Il observe et décrit le processus d'enseignement des langues étrangères, les stratégies utilisées par les enseignants pour transmettre les savoirs et fait un parallèle avec un contexte où l'apprenant est autodidacte. C'est d'ailleurs cet aspect qui est le plus pertinent pour nous. Il décrit en effet le processus par lequel un autodidacte¹³ peut apprendre une langue étrangère. Il ressort donc de cette description que les autodidactes établissent leur plan d'action en fonction de leurs objectifs et utilisent des stratégies mises en place par eux-mêmes en fonction des problèmes à résoudre. En gros, l'analyse de cet auteur se focalise sur l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères mais notre analyse s'appesantit exclusivement sur l'apprentissage de la langue ; en plus, les contextes d'observation sont différents.

Le T-kit examine le processus d'enseignement et d'apprentissage dans le contexte d'un échange d'individus de trois pays différents. De la contextualisation de l'apprentissage des langues aux styles d'apprentissage en passant par la définition des rôles des acteurs du processus, le document décrit le fonctionnement concret de l'apprentissage des langues étrangères dans le cadre que nous avons présenté plus haut. Il distingue d'ailleurs deux principaux styles d'apprentissage (des langues étrangères) : l'apprentissage de type expérimental et l'apprentissage de type scolaire. Dans le premier style, les apprenants s'en

¹³ Un autodidacte est une personne qui s'instruit lui-même, sans enseignant.

sortent mieux dans des situations d'interactions où ils peuvent rapidement avoir des réponses à leurs questions, aiment apprendre à leur rythme et mettre leur connaissance en pratique plutôt que de les faire évaluer au travers de tests. Ils atteignent souvent plus facilement leur objectif d'élocution. Par contre, dans l'apprentissage scolaire, les apprenants s'en sortent mieux lorsque la langue est écrite et les règles fixées, ils préfèrent prendre des notes et faire évaluer leurs connaissances. Cependant, ils ne parlent pas la langue dans des situations improvisées et aiment être corrigés régulièrement pour atteindre leur objectif d'exactitude. En gros, les styles d'apprentissage diffèrent selon leurs méthodes, leur objectif et leur portée. Contrairement donc au travail précédent, celui-ci s'est focalisé sur l'apprentissage. Nous pouvons faire la même distinction qu'avec le travail précédent en précisant que notre analyse va différer de celle-ci non seulement par rapport au contexte, mais aussi par rapport au médium par lequel l'apprentissage se fait (les jeux-vidéo).

En résumé, nous venons de présenter diverses perceptions de l'apprentissage de la langue. Les auteurs se sont en effet appesantis sur des aspects de cet apprentissage, notamment sa définition, ses caractéristiques, ses catégories, ce qu'elle implique ainsi que de divers cas pratiques. Cependant, notre étude bien qu'abordant le thème de l'apprentissage, ne l'appréhende que selon son rapport avec l'e-gaming. En d'autres termes, nous avons pris un contexte précis et nous avons étudié la façon dont l'apprentissage peut être visible dans une activité à la base ludique comme l'e-gaming.

1.3. Les jeux-vidéo

On peut commencer par dire que le jeu-vidéo présente plusieurs aspects sous le prisme desquels il peut être défini. Regardant l'aspect culturel, on peut constater que les jeux-vidéo, tout comme les romans, décrivent les éléments culturels de la société d'où ils proviennent (langue, infrastructures, tenues vestimentaires, objets traditionnels), ce qu'explique Merino (2018). On aura donc par exemple des jeux comme Tomb raider et Naruto storm 4 qui sont respectivement américain et japonais. Les paramètres linguistiques par défaut ici sont calés sur l'anglais et/ou le japonais. Par conséquent, les objets, les situations, les techniques, bref, les termes sont souvent configurés en ces langues et les gamers y sont exposés. Quant aux vêtements, on verra que des personnages du Naruto storm 4 sont souvent vêtus de façon traditionnelle (vêtements de samouraïs et kimonos) alors que ceux de Tomb raider sont habillés de façon américaine (style moderne), par exemple.

D'ailleurs, ce qui différencie l'e-gaming des autres jeux c'est cet aspect interactif qu'a le jeu-vidéo : le joueur n'est pas un observateur mais un participant actif du jeu. C'est de lui ou de ses décisions (plus précisément) en effet que dépend l'avancée ou non de la trame scénaristique du jeu. Mérino (2015) cité par Souopgui (2022) explique à ce sujet que :

[...] Les joueurs prennent le contrôle d'un (ou de) personnage(s) dans un jeu vidéo et ont une influence directe sur la trame. Autrement dit, l'on observe une sorte d'interaction, d'interactivité et même de complémentarité entre le jeu vidéo et le joueur. Le joueur ne saurait être une entité passive et observatrice ; il devient un participant des plus actifs et est appelé à prendre des décisions qui, pour la grande majorité, sont décisifs et ont une incidence directe sur la suite de l'aventure offerte par l'univers du jeu vidéo. Cette intégration du joueur dans un jeu vidéo provoque un niveau d'immersion très recherché par les développeurs, et c'est cette notion d'interaction qui rend les jeux vidéo si divertissants et, par extension, si célèbres.

Merino (2015 et 2018) bien que se focalisant sur la localisation des jeux-vidéo qui est la traduction des éléments textuels et contextuels de ces jeux et leur adaptation lorsqu'on quitte un pays pour un autre, va faire une présentation globale des caractéristiques des jeux-vidéo.

Les jeux vidéo tout comme le cinéma représentent tout un univers de par l'ensemble de moyens humains, techniques, financiers et même cognitifs que leur création et leur existence impliquent. En effet, en partant de leur design jusqu'aux ventes en passant par leur programmation et leur réalisation, la conception d'un jeu vidéo nécessite la mise en œuvre de tout un processus impliquant diverses ressources (humaines, financières, technique, etc.). Le travail de Pépin (2006) va s'inscrire dans ce sillage car est plus technique et pratique que celui des autres auteurs présentés dans cette partie. En effet, il présente les étapes de la conception d'un jeu-vidéo interactif. Il va mettre l'accent sur le développement des éléments constitutifs d'un jeu-vidéo à savoir : les paramètres, les algorithmes, le script, les personnages, etc. Néanmoins, Pépin va s'atteler à décrire le concept de jeu-vidéo ainsi que son aspect communicatif et expressif. Il s'agit ici en effet de voir dans quelle mesure le jeu-vidéo peut être utilisé comme moyen d'expression. Ce travail explore met en exergue les aspects du jeu-vidéo qui peuvent être accentués pour utiliser son aspect interactif pour faire de lui un outil de communication et d'expression. Cependant notre étude se focalise sur l'influence des jeux-

vidéo sur la façon dont les jeunes utilisent la langue dans leurs interactions ; ceci constitue le point de divergence entre nos deux travaux.

Avec l'évolution des considérations sociales, de la technologie en général et celle des jeux-vidéo en particulier, ces derniers font l'objet d'une structuration qui tend à professionnaliser l'e-gaming. En effet, les gamers passent de plus en plus de temps devant leurs machines et ceci pour diverses raisons (entraînement, compétition, loisir, etc.), créent des communautés, des compétitions. Dès lors que des gains entrent en jeu, on peut assister à des séances d'entraînement (en groupe ou en solo), on a des sponsors qui peuvent prendre en charge les meilleurs joueurs et même des entreprises gaming qui engagent des gamers. Tous ces éléments vont donner une connotation sportive à l'e-gaming d'où l'appellation e-sport qu'on va donner aux jeux-vidéo. C'est dans cette perspective que Mora et Héas (2003) vont étudier l'aspect sportif et professionnel des jeux-vidéo, mais ils vont se focaliser sur les jeux-réseau ou jeu en ligne. Ils constatent que l'e-sport fait appel à une harmonie entre les capacités motrices, la réflexion/prise de décision rapide, une position (parfois inconfortable) prolongée qui peuvent fatiguer physiquement les gamers. Ils notent également que l'aspect économique de l'e-sport peut rendre les gamers plus compétitifs et comme dans les aléas des sports olympiques reconnus, le désir de gagner et/ou l'appât du gain peut pousser les gamers à se doper pour améliorer leurs capacités motrices.

En somme, les jeux vidéo bien que constituant une activité foncièrement ludique, ont fait l'objet d'études approfondies. Les chercheurs ici ont observé l'histoire, les types, les caractéristiques, les apports et les limites de cette activité. Notre étude par contre fait état de ces différents points mais dans un contexte plus restreint qui est celui du Cameroun.

1.4.L'apprentissage de la langue et les jeux-vidéo

Associer « apprentissage » et « jeu-vidéo » semble au premier abord, assez paradoxal. Ceci est dû en effet aux natures complètement divergentes de ces deux réalités. L'apprentissage est un processus d'acquisition des connaissances ; il se veut donc sérieux et rigoureux pour obtenir de bons résultats. Pourtant, les jeux-vidéo (comme leur étymologie l'indique) relèvent du domaine de la distraction. Nous présenterons dans cette partie, certains travaux qui ont traité de la combinaison de ces deux réalités.

Schmoll (2016) considère le jeu-vidéo comme un « artéfact » que l'on peut utiliser dans l'enseignement-apprentissage des langues. Dans sa thèse de doctorat, elle fait une étude en plusieurs étapes. Elle commence en faisant une présentation définitionnelle du concept de jeu vidéo puis montre quelques méthodes qui facilitent l'enseignement-apprentissage puis entreprend la conception d'un jeu-vidéo qui va se limiter au domaine scolaire. De plus il est question pour elle d'évaluer dans quelle mesure le côté ludique du jeu peut interférer dans l'apprentissage et inversement, évaluer dans quelle mesure le côté sérieux de l'apprentissage peut faire perdre au jeu sa « ludicité ».

Par ailleurs, l'apprentissage peut se faire de façon formelle (à l'école) ou informelle (hors de l'école). Pour ce qui est de l'apprentissage formel, il passe par un ensemble de procédures (administratives et pédagogiques) qui sont contrôlées par des organismes étatiques. L'intégration d'un outil aussi informel que le jeu-vidéo au domaine scolaire va donc nécessiter une étude et une adaptation préalables. Notre étude se dissocie cette analyse au niveau du corpus et de l'objectif. En effet, bien qu'ayant pour objet les jeux-vidéo, l'étude de Schmoll Laurence vise à montrer l'influence du jeu-vidéo sur l'apprentissage et inversement. Cependant, notre analyse vise la description de l'utilisation de la langue (modification, adaptation, emprunt, etc.) par les jeunes qui sont exposés aux jeux-vidéo.

Dans son article, Perret (2018) affirme que le numérique est un appât pédagogique pour faire entrer les élèves dans l'étude de la langue, activité réputée complexe, voire rébarbative. Suscitant l'intérêt des apprenants, les jeux vidéo ont selon elle, la capacité de rendre le sujet d'étude plus attrayant. Elle fait donc une évaluation de la place du jeu-vidéo dans l'apprentissage (du français en particulier) par rapport aux programmes scolaires, publications pédagogiques, etc. selon elle, le processus d'intégration des jeux-vidéo au domaine scolaire est similaire à celui de la littérature ou de la télévision. Cependant, l'intégration des jeux-vidéo à l'école dans le contexte présenté va diluer leur aspect fictif et imagé. La conclusion de l'enquête est que non seulement le domaine scolaire est assez fermé à la fiction, mais en plus, l'institution scolaire est méfiante et dubitative quant à « la culture de masse et des apprentissages informels du jeu ». Notre travail s'éloigne de celui-ci au niveau de la langue sur laquelle porte l'étude. En effet, cette étude s'intéresse au français tandis que notre analyse se focalise sur la langue anglaise.

En addition, l'apprentissage en général et l'apprentissage d'une langue en particulier nécessite la présence d'un ensemble de plusieurs facteurs. Hormis les facteurs classiques tels que les capacités cognitives de base, on peut mettre l'accent sur d'autres facteurs qui favorisent un bon apprentissage, notamment : la motivation, une attraction/un intérêt vis-à-vis de ce qu'on veut apprendre. Dans cette optique, les jeux vidéo peuvent être de bons stimulants. C'est dans cette veine que Pépin (2006) estime que les jeux-vidéo ont des qualités/propriétés qui peuvent être utilisées à des fins pédagogiques. Il s'agit entre autres d'une grande accessibilité (car ne nécessitant pas de lieux dédiés ni d'appareils chers), un effet d'immersion assez fort (dû à la reproduction des éléments de la réalité donc le son, l'image, etc.), la capacité de transmission d'informations, et l'aspect interactif qui va favoriser l'attrait de l'apprenant vis-à-vis du jeu. Pépin (2006) explique que les jeux-vidéo ont des propriétés et caractéristiques utiles à l'apprentissage parmi lesquels : l'accessibilité, l'effet d'immersion, l'interactivité et la transmission des informations.

L'aspect accessible des jeux-vidéo vient du fait qu'ils ne nécessitent pas de lieux dédiés ou d'appareils dispendieux, ils sont plus flexibles par rapport à d'autres formes d'activités. *Ibid.* ajoute que cette accessibilité fait des jeux-vidéo un moyen privilégié pour atteindre un grand nombre de personnes. Les jeux-vidéos peuvent donc être utilisés comme moyen d'expansion culturelle en général et de la langue en particulier.

En ce qui concerne l'immersion, elle peut amener le joueur à acquérir des connaissances sur l'univers présenté par le jeu, et la langue en fait partie. Pépin (2006), va ajouter à ce sujet que : « les jeux-vidéo modernes ne se contentent pas d'être interactifs, mais englobent en plus les aspects phénoménologiques de la réalité (...) image, son et mouvement ». En d'autres termes, les jeux-vidéo représentent de façon plus ou moins réaliste les éléments de vie de tous les jours et ceci favorise l'immersion du joueur dans le jeu. Dans le cadre de l'apprentissage, l'immersion permet donc d'avoir une certaine expérimentation de la réalité et encourage l'effort du joueur en allégeant l'aspect contraignant du travail à faire. On peut donc être assis pendant des heures sans ressentir rapidement la fatigue, apprendre de nouveaux mots sans sentir l'obligation de les restituer ; retenir ici aide le joueur à avancer, donc c'est plus un avantage qu'une contrainte pour ce dernier. Cette recherche fait l'emphasis sur les caractéristiques des jeux-vidéo et s'achève par la conception d'un scénario de jeu-vidéo tandis que notre étude met en exergue le lien qui peut exister entre les jeux-vidéo et la langue, à travers la façon dont les gamers utilisent cette dernière.

Un autre travail majeur concernant l'association entre les jeux vidéo et l'apprentissage est celui de St-Pierre (2010). Il va aborder le sujet en s'appuyant sur plusieurs points. Il commence par décrire le cadre qui favorise l'apprentissage via les jeux-vidéo. Il s'agit de la présence de critères dont doivent être dotés les jeux-vidéo, parmi lesquels on a : la présence d'instructions claires et de défis pouvant motiver le joueur, la possibilité de contrôler certaines options du jeu (vitesse, options visuelles et sonores, niveau de difficulté du jeu, etc.), une animation et un graphisme de bonne qualité. Ensuite, il présente l'apprentissage comme étant un objectif premier du jeu-vidéo en faisant état des différents facteurs qui lient ces deux domaines. Puis, après avoir présenté les critères d'évaluation d'un tel apprentissage ainsi que les contraintes liées à l'implantation des jeux-vidéo dans l'apprentissage, il parle des principes relatifs à la conception d'environnements vidéoludiques (l'immersion et la sensorialité, la compétition et la coopération, la quête et la récompense, le suspense et la dramaturgie, etc.). Il va finir en établissant une liste non exhaustive, de jeux-vidéo éducatifs et de sites où on peut en trouver. Cette analyse permet d'avoir un aperçu des différentes caractéristiques, implications et matérialisations de l'association du domaine vidéoludique à celui de l'apprentissage. Ce travail va dans la même lancée que le nôtre (montrer comment les jeux-vidéo peuvent être utilisés pour apprendre). Cependant, non seulement cet objectif n'est qu'un des aspects de notre analyse, mais en plus, en matière d'apprentissage nous nous focalisons sur celui de la langue ; enfin, nous allons inclure tout type de jeux-vidéo contrairement à St-Pierre qui ne s'est contré que sur les jeux-vidéo éducatifs.

Prensky (2001) est le fondateur de l'entreprise Games2Train qui est spécialisée dans la création et la mise sur pied de dispositifs de formations à la fois informatisées et ludiques, sous le label Digital Game Based Learning. Dans son livre intitulé « Digital Game Based Learning », il fait une analyse comparative de travailleurs et apprenants de deux générations distinctes : ceux ayant grandi sans les nouvelles technologies (internet, ordinateurs, jeux-vidéo, etc) et ceux ayant grandi avec (qu'il appelle les « boomers »). Il présente également quelques solutions pour adapter l'environnement de travail/apprentissage aux compétences, aux dispositions cognitives et aux nouveaux réflexes dont font preuve ces derniers de ces derniers.

Pour mener à bien son étude, il s'appuie sur des aspects (l'apprentissage, la vie professionnelle, l'aspect cognitif) qui différencient les deux générations. Après avoir relevé les différentes caractéristiques qu'il a analysées à la lumière de travaux de psychologues et de chercheurs, il va obtenir divers résultats.

En effet, hors mis l'amélioration de la coordination main-cerveau, on peut noter que les boomers peuvent gérer plusieurs tâches nécessitant la réflexion simultanément, contrairement à ceux de la génération précédente qui sont habitués à réaliser une tâche à la fois. Pour appuyer son explication, *ibid.* cite le professeur Greenfield¹⁴ qui explique que les compétences développées grâce aux jeux-vidéo vont au-delà de la « coordination main-œil ». En effet, selon elle:

*“The videogame and computer, in adding an interactive dimension to television, may also be creating people with special skills in discovering rules and patterns by and active and interactive process of trial and error”*¹⁵

En d'autre terme, le processus d'essai-erreur qu'offrent les jeux-vidéo peuvent permettre aux gamers d'acquérir ou d'aiguiser certaines compétences cognitives à travers les interactions qu'ils proposent. En suivant cet ordre de pensée, il semble donc normal que la langue qui fait partie intégrante de ce processus interactif se greffe aux acquisitions cognitives des gamers.

De plus, les boomers ont des facilités quant à la compréhension du fonctionnement des appareils, une plus grande prédisposition à créer des start-up pour obtenir des résultats/gains rapides. L'exposition aux vidéos qui montrent des centaines d'images par seconde prédisposent les boomers à accumuler plusieurs informations à la fois, à l'opposé de la génération précédente. Ceci permet donc à ces derniers d'apprendre plusieurs choses de façon cumulative ou simultanée facilement. Cependant, il note aussi que contrairement aux anciens, les boomers ont du mal à se concentrer sur une chose à la fois, parce qu'ils trouvent cela ennuyeux. Ceci pourrait être un problème s'il s'agit de tâches sensibles.

En somme, *ibid.* bien qu'abordant le lien entre l'e-gaming et le développement des compétences cognitives, il ne fait pas mention de l'apprentissage de langue. De plus la population qu'il étudie est constituée de personnes de deux générations bien distinctes,

¹⁴ Le professeur Patricia Marks Greenfield est une des pionnières en ce qui concerne l'étude des effets des jeux-vidéo sur les facultés cognitives des joueurs

¹⁵ « Le jeu-vidéo et l'ordinateur, en ajoutant une dimension interactive à la télévision, peuvent aussi créer des personnes douées de compétences spéciales dans la découverte des règles et des modèles par un processus actif et interactif d'essai et erreur » (traduit par nos soins)

caractérisées précisément par leur lien avec la technologie. Hors, notre travail en plus de se focaliser sur le lien entre le jeu-vidéo et l'apprentissage de la langue anglaise, ne fait pas de distinction ou de comparaison en ce qui concerne la population étudiée.

On peut également noter qu'une étude a été conduite en 2001 par le *British Educational Communications and Technology Agency* (BECTA) sur l'usage des jeux-vidéo dans l'éducation. Après avoir identifié et analysé les différents aspects des jeux-vidéo pouvant être utiles dans le contexte éducatif, le BECTA fait ressortir les avantages et les inconvénients relatifs à l'e-gaming. En somme, l'aspect motivateur des jeux-vidéo, les compétences qu'ils stimulent et développent (mémorisation, résolution des problèmes, réflexes cognitifs, etc.) sont entre autres des caractéristiques qui sont liés et utiles à l'apprentissage.

En définitive, ce travail bien qu'analysant le lien entre les jeux-vidéo et l'apprentissage et montrant leur utilité dans ce contexte, n'aborde pas l'aspect linguistique. Notre étude fait le lien entre l'e-gaming et l'apprentissage, mais plus précisément, l'apprentissage de la langue anglaise.

Enfin, nous avons le travail de Catherine Frété qui fait une étude sur les jeux-vidéo en 2002 et en donne le rendu dans son mémoire intitulé : *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*. Son étude vise à ressortir les traits du jeu-vidéo qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'apprentissage, puis de les associer à des théories relatives à l'apprentissage afin de s'en servir pour la création d'un scénario pour un jeu-vidéo éducatif visant l'apprentissage de l'anglais. Dans cette perspective, elle commence par faire une distinction entre les types de jeux pour en ressortir les caractéristiques (interactivité, objectif clair, l'aspect motivant, feed-back, système d'essai-erreur, etc.).

Ensuite, en s'appuyant sur des concepts découlant de théories constructivistes¹⁶ et cognitivistes ainsi que sur les aspects liés à la motivation, elle fait usage de toutes les

¹⁶ Les théories constructivistes prônent que les individus acquièrent la connaissance en la construisant à travers l'interaction entre leurs capacités innées et leur environnement.

informations et résultats rassemblés ci-dessus pour concevoir un scénario de jeu-vidéo éducatif basé sur l'histoire du *Petit prince*.

Il résulte de cette étude que des jeux-vidéo éducatifs (c'est-à-dire des jeux-vidéo associant les aspects vidéoludiques pouvant être utiles à l'apprentissage aux notions évoquées) peuvent contribuer à l'acquisition et au renforcement un nombre important de compétences. Elle établit d'ailleurs une taxonomie de compétences susceptibles d'être activées ou développées selon les catégories de jeux.

En définitive, ce travail tout comme le nôtre établit un lien entre les jeux-vidéos et l'apprentissage de la langue. Cependant, la présente étude se fait plus technique qu'elle se conclut par la conception d'un scénario pour un jeu-vidéo éducatif, tandis que la nôtre se limite à la description (d'un point de vue lexico-sémantique) de l'influence des jeux-vidéo sur la façon dont les jeunes gamers camerounais utilisent la langue.

1.5.Le contact des langues

Un des travaux majeurs en ce qui concerne le contact des langues est celui d'Uriel Weinreich qui a rédigé un ouvrage en 1953, dans lequel il fait une analyse du contact des langues dans une situation de bilinguisme et de ses conséquences. La principale manifestation du contact linguistique étant les interférences, c'est sur l'étude de ces dernières que son œuvre va s'appesantir. Selon lui, deux ou plusieurs langues sont en contact lorsqu'elles sont utilisées de façon alternative par les mêmes personnes. L'interférence quant à elle est définie comme étant une déviation des normes d'une langue précise qui est observable dans le discours de quelqu'un qui pratique plus d'une langue. En d'autres termes, l'interférence est un phénomène observable lorsque qu'une personne pratiquant plusieurs langues peut se retrouver à utiliser des propriétés liées à une langue particulière dans une langue différente.

Il résulte de son analyse que les interférences peuvent intervenir à plusieurs niveaux, notamment grammatical et lexical par exemple.

Pour ce qui est de la grammaire, l'interférence peut être visible par : le transfert de morphèmes de la langue A vers une langue B, le transfert des relations grammaticales de la langue A vers une langue B (l'ordre des mots, l'accord, etc.), la disparition de catégories grammaticales.

D'autre part, les interférences lexicales peuvent être visible par : l'adaptation des éléments d'un mot composé d'une langue A aux modèles de dérivation ou de syntaxe de la langue B (exemple de fair play en anglais qui est traduit par franc jeu en français), les emprunts, la formation de verbes dans une langue à partir de la racine d'un mot d'une autre langue (exemple du verbe shooter, qui vient du nom shoot en anglais auquel on a ajouté l'inflexion verbale -er).

Cette étude va dans le même sens que la nôtre dans la mesure où le contact des langues fait partie des points focaux qui sont sujets à nos analyses. Cependant, nous observons le contact des langues dans un contexte bien précis et en verront les causes et les manifestations.

On peut ajouter à cette œuvre, le mémoire de Germaine Aissatou, rédigé en 2020. Elle fait l'analyse du contact des langues dans la ville de Guider située au Nord Cameroun, en étudiant l'influence des langues en présence sur la langue Guidar. Elle va s'appesantir sur l'aspect lexico-sémantique de cette influence en analysant des émissions de la radio locale et des interviews de certains habitants.

Il ressort de cette étude que les langues telles que le français et l'anglais ont un fort impact sur le guidar. En effet, on note une forte utilisation d'emprunts, l'alternance des codes encore appelée code switching en anglais. La chercheuse définira d'ailleurs cette alternance comme étant le passage d'une langue à une autre dans une même séquence discursive, phrase ou expression.

Bien que nos deux études portent sur le contact des langues que nous abordons d'un point de vue lexico-sémantique, force est de constater que notre étude se focalise davantage sur l'influence de l'anglais sur l'usage du français par les francophones.

En somme, l'apprentissage s'est vu associé aux jeux-vidéo dans le cadre de différentes analyses. D'une part, on évalue l'impact de l'aspect formel de l'apprentissage sur l'aspect ludique des jeux vidéo. D'autre part, on observe les enjeux et les considérations quant à l'intégration des jeux-vidéo dans un contexte formel d'apprentissage de langue (école). Ensuite, on a des travaux qui tendent à montrer les avantages des jeux-vidéo qui peuvent être mis à contribution à des fins pédagogiques. En bref, les relations entre l'e-gaming et l'apprentissage peuvent être de plusieurs natures. Notre étude va analyser le processus au cours duquel les jeux-vidéo peuvent être utilisés pour acquérir des connaissances dans une langue, ainsi que le contexte de cette acquisition.

Tout comme ces œuvres et travaux ont mis en exergue les relations entre les jeux-vidéo et l'apprentissage, diverses théories ont été élaborées dans le but de mieux comprendre ou appréhender ces différentes réalités ainsi que les rapports qui peuvent exister entre eux

2. Cadre théorique

Dans le domaine de la recherche, les théories expliquent comment différents phénomènes sont structurés. Elles constituent aussi un résumé de ce qui est connu dans un domaine précis. Les théories sont des outils qui permettent aux chercheurs de comprendre ce qu'ils voient, d'identifier un problème et de réfléchir à des solutions. Comme l'explique Lingong (2021), une théorie peut être spéculative (essaie d'expliquer ce qui se passe), descriptive (rassemble des données descriptives pour expliquer ce qui se passe concrètement) ou constructive (revoit les anciennes théories et en développe de nouvelles basées sur des recherches continues). Pour ce qui est de notre étude, nous aurons recours aux théories de type descriptif.

Les gamers utilisent des mots provenant de l'univers des jeux vidéo dans la vie courante en adaptant leur sens au contexte. Au vu de ce fait, le questionnement soulevé a été celui de savoir si les jeux-vidéos peuvent être utilisés pour apprendre une langue L2, plus précisément l'anglais. Pour apporter un éclaircissement à notre problématique, nous présenterons dans cette sous-partie, quelques théories d'apprentissage de langue puis nous exposerons des théories liées à la sémantique.

2.1. L'apprentissage de la langue

Plusieurs théoriciens de diverses filières se sont intéressés au domaine de l'apprentissage, mais ce qui nous intéresse dans cette sous-section est de présenter les théories majeures en ce qui concerne l'apprentissage de la langue en particulier.

2.1.1. Le behaviorisme

Commençons par dire que c'est une approche en psychologie qui a connu une évolution en fonction des théoriciens qui s'y ont intéressés. En effet, l'idée du behaviorisme vient de John B. Watson qui considère que les phénomènes qu'on analysait sous le prisme de l'introspection (la pensée, les sentiments, les motions, etc.) doivent être analysés de façon objective, plus précisément en termes de stimuli et de réponse. En d'autres termes, selon Watson, chaque trait

(réponse) psychologique est lié à un stimulus précis. Cette pensée va donc rendre la psychologie plus expérimentale et des psychologues tels que B.F Skinner ou Clark L. Hull vont adapter et appliquer cette théorie au domaine de l'apprentissage.

Le behaviorisme de Skinner encore appelé conditionnement opérant consiste dans l'apparition et la fixation d'une forme de réaction émise plus ou moins spontanément par l'organisme et constituant l'instrument de la venue d'une source d'excitation ultérieure, De Montpellier (1971). En d'autres termes, la réponse à élément externe fait de cet élément un excitant qui pourra être utilisé plus tard si on veut obtenir la même réponse. Cet excitant devient donc un facteur de renforcement de la réaction émise. Cependant Hull va appréhender un autre aspect de cette théorie qui semble incomplète sur certains points.

Tout comme les autres penseurs de cette tendance behavioriste, Hull clamait que le comportement humain pouvait être expliqué par le processus de conditionnement et de renforcement. En effet, selon lui, la réduction d'un besoin renforce le comportement qui y mène ; ce renforcement va donc augmenter la probabilité que le même comportement se reproduise si le même besoin se présente de nouveau. Hull va d'ailleurs implémenter sa conception au domaine de l'apprentissage, créant ainsi la théorie de la réduction des impulsions en 1943. L'impulsion ici désigne l'état de tension provoqué par des besoins biologiques ou physiologiques. Lorsqu'un être humain a soif ou faim par exemple, il cherche à manger ou à boire et ce comportement se répète dans le but de réduire l'impulsion.

A la lumière de ces théories, on peut dire que la répétition peut aider à apprendre. Dans la mesure où acquérir des connaissances est un besoin, on peut se mettre dans une situation de répétition où la réponse à une lecture/recherche est la rétention d'une information ou la résolution d'un problème, la compréhension, etc. En ce qui concerne donc l'apprentissage de la langue, on peut constater que certains principes du behaviorisme sont assez présents. En effet, les apprenants sont souvent amenés à répéter des règles de grammaire par exemple, les appliquer dans des exercices précis au bout desquels la réussite ou l'échec sont sanctionnés de façon externe (d'une récompense ou d'une punition) ou interne (de l'autosatisfaction ou du sentiment d'inachevé). Dans le cadre du jeu-vidéo, cette théorie peut s'appliquer dans la mesure où le joueur qui est exposé à une langue étrangère régulièrement peut être amené à consulter un dictionnaire bilingue pour comprendre ladite langue. Ce processus est souvent important pour comprendre des éléments du jeu qui permettent d'avancer dans le jeu. Le besoin de comprendre étant assouvi, le joueur aura tendance à répéter cette action lorsqu'il fera de nouveau face à la même difficulté. Bien que la répétition soit considérée comme un des meilleurs moyens

d'apprendre, force est de constater que la satisfaction liée à l'atteinte d'un objectif, la motivation mise à contribution dans le processus d'apprentissage semblent être également importants. D'où la présentation de la théorie suivante.

2.1.2. La théorie du flow

La théorie du Flow est une théorie qui a pour objet la motivation intrinsèque. Plus communément appelé « la zone », le flow (encore appelé expérience optimale) est défini par les chercheurs comme étant un état de concentration poussé dans lequel un individu a plus conscience de lui-même et met toute ses facultés physiques et psychologiques à l'œuvre, dans le but d'atteindre un objectif.

Créée par Mihaly Csikzentmihalyi (1990), la théorie du flow stipule que quelqu'un qui se trouve dans la zone contrôle son énergie psychique et peut donc mieux utiliser son attention pour atteindre son objectif parce qu'il n'y a ni désordre, ni menace contre laquelle se défendre dans son esprit. De ce fait, à cause de sa motivation intrinsèque, la personne dans la zone sera difficilement perturbée par des événements externes. Il ajoute qu'en général, on peut expérimenter le flow lorsqu'on fait quelque chose qu'on aime/qui nous intéresse. Lorsque la personne atteint donc son objectif après une action plus ou moins difficile, le sentiment d'autosatisfaction devient une espèce de récompense et de motivation. Ressentir du plaisir ou de la joie est important dans le processus. De plus, il y a, selon lui, plusieurs manières d'atteindre le flow/d'entrer dans la zone, notamment : la maîtrise du corps et de la pensée, l'entretien de la mémoire, l'écriture, etc.

Pour commencer, on peut atteindre le flow via la satisfaction que procure la maîtrise de son corps. Ce contrôle passe par une discipline corporelle que l'on impose aux sensations. La motivation ici va aider à acquérir des qualités physiques qui aideront à prendre plaisir aux capacités du corps. Le sport, la musique, la danse et les arts martiaux sont, selon le théoricien, des exemples d'activités dans lesquelles on peut expérimenter le flow.

Ensuite, contrôler son processus de pensée s'avère important lorsqu'on veut avoir une expérience optimale. On reçoit des informations externes qui peuvent être des obstacles à la capacité de réflexion. Pour éviter le désordre, il faut établir des règles, un but et un moyen d'obtenir un résultat. Csikzentmihalyi (1990) explique à cet effet que l'état normal de l'esprit/la pensée c'est le chaos. Ce qui fait que sans entraînement, on ne peut être concentré que quelques minutes sans stimulus ou sans objet externe sur lequel se concentrer. Il faut donc avoir le

contrôle sur le processus mental. Or, selon Prensky (2001), des chercheurs ont affirmé qu'il est difficile de rester concentré pendant des dizaines de minutes et cinq jours sur sept. Cependant, c'est un résultat que les jeux-vidéo réussissent à susciter. En effet, il est possible aux gamers de jouer durant des heures d'affilées et de rester concentré dans le processus.

On peut ajouter que l'entretien de la mémoire et l'écriture ont également des moyens de vivre le flow. Le fait de pouvoir se souvenir est source de satisfaction parce que cela met de l'ordre dans la conscience. En effet, comme le précise le théoricien, quelqu'un qui peut se souvenir d'histoires, de poèmes, etc. peuvent plus facilement trouver un sens à ce qu'il a dans la tête. Pour ce qui est de l'écriture d'autre part, on peut noter que le fait de conserver la mémoire en enregistrant les événements (importants ou non) peut aider à mettre de l'ordre dans la conscience. Il est d'ailleurs agréable de pouvoir rentrer dans les bons moments passés lorsque le présent semble défavorable.

Prenant en compte ces différentes informations, St-Pierre (2010) résume les caractéristiques d'une activité qui favorise l'état de flow. En effet, elle doit être isolée d'autres stimuli (qu'ils soient internes ou externes) pouvant distraire le sujet ; ses critères de performance doivent être assez clairs pour permettre d'évaluer la progression par rapport à un objectif ou un défi ; elle doit être structurée de telle sorte que le sujet puisse contrôler le niveau de difficulté du défi, afin qu'il puisse être en adéquation avec les exigences liées à l'objectif et avec son niveau de compétence.

La théorie du flow est pertinente par rapport à l'apprentissage parce que lorsque ses principes dont la concentration ou l'ordre, la motivation et le travail (physique ou cérébral) sont appliqués, on obtient de meilleurs résultats (satisfaction, joie, etc.). De plus, les gamers se retrouvent régulièrement dans cet état et ne ressentent plus le poids de certains besoins physiques (la faim ou la soif par exemple) ou l'évolution du temps (ils ne voient pas le temps passer) et sont complètement focalisé sur le fait de relever un défi précis. Il est d'ailleurs utile de noter que de façon consciente ou non, quelqu'un qui apprend quelque chose qui l'intéresse, qu'il veut comprendre ou retenir, bref, qui veut apprendre pour un but qui le motive, peut donc facilement se retrouver dans la « zone ».

2.2.Les approches/théories sémantiques

Nous avons relevé deux principales approches sémantiques qui vont nous permettre de mieux appréhender l'aspect sémantique de notre analyse. Il s'agit de la sémantique componentielle de Hjelmslev et de la théorie du sens qui sera présentée selon divers points de vue.

2.2.1. Sémantique componentielle

La sémantique componentielle a été introduite en linguistique par Hjelmslev (1961). Selon cette approche, le sens d'un mot est composé d'unités sémantiquement plus minimales appelées sèmes, traits sémantiques ou encore primitives sémantiques. En d'autres termes, analyser le sens d'un mot revient à le décomposer en petits éléments sémantiques. Yune (2011) va exemplifier en décomposant le mot « femme » comme suit.

- Femme = [humain] [du sexe féminin], par opposition à « homme »
- Femme = [humain] [du sexe féminin] [pubère], par rapport à la puberté
- Femme = [humain] [du sexe féminin] [adulte], par opposition à « fille »
- Femme = [humain] [du sexe féminin] [marié], comme « épouse »

Par cet exemple, on peut remarquer que le mot « femme » est polysémique car ses différentes significations ont le même noyau sémantique (humain de sexe féminin).

La sémantique componentielle peut être utile à notre recherche car elle permet de déterminer la sémantique grammaticale d'un mot et de décrire ses sens contextuels. En effet, les mots anglais des jeux-vidéo que les gamers utilisent dans la vie courante passent par un processus d'adaptation aux contextes d'usage et la sémantique componentielle peut nous aider à évaluer la néosémie de ces mots et de décrire leurs sens contextuels. Dans l'exemple de Yune (2011), les éléments contextuels ajoutés au noyau sémantique du mot « femme » ont un rapport avec la croissance corporelle, l'âge ou l'état civil, par exemple.

2.2.2. Théorie du sens (théorie sémantique)

Il est nécessaire de définir le mot « sens » avant d'énoncer cette théorie qui lui est consacrée. Le dictionnaire Le nouveau Petit Robert 2007, définit le sens comme étant d'abord une direction, puis une faculté et un trait humain. Mais c'est l'aspect linguistique du sens qui nous intéresse et le dictionnaire le définit ici comme étant l'idée ou l'ensemble d'idées

intelligibles que représente un signe ou un ensemble de signes. Iwuchukwu (2016) ajoute que le sens représente le message véhiculé par les mots, les phrases et l'ensemble des expressions qui renvoient au vouloir dire original de l'auteur. Dans la même lancée, Retenauer (2012) explique que le sens se construit à travers des interactions permanentes entre langue et discours. En d'autres termes, le sens dépend de ce que l'auteur veut exprimer. En addition, Seleskovitch (1984) voit le sens comme « l'idée ou si l'on préfère, le vouloir dire du locuteur ». En somme, le sens est le fond, l'idée ou le message que portent les signes ou les expressions, dans un texte écrit ou oral.

La théorie du sens ou théorie interprétative de la traduction est une théorie qui prône que la traduction ne se focalise pas sur les mots, mais sur le sens. Selon cette théorie, il faut déverbaliser le discours, c'est-à-dire se détacher des mots et s'attacher au sens ou à l'idée exprimée, ce qui permettra d'avoir une meilleure traduction/interprétation. Il s'agit en effet de rechercher le sens derrière les mots et de les ré-exprimer.

En définitive, cette théorie sera d'une grande utilité pour notre étude car le processus d'emprunt et d'adaptation sémantique que les gamers mettent en œuvre (de façon inconsciente en général) en utilisant des mots anglais provenant du contexte vidéo ludique qu'ils vont adapter à un contexte différent nécessite une analyse au niveau du sens. C'est d'ailleurs dans cette perspective que Hong (2010) précise que le sens naît dans une situation de communication où interviennent les connaissances linguistiques et extralinguistiques (connaissances relatives à la situation, autrement dit, le contexte) qui permettent la compréhension. Pour finir, étant donné que dans le phénomène que nous étudions le sens des mots va être adapté ou changé selon les contextes, la théorie exposée ci-dessus va nous montrer la marche à suivre pour mieux analyser, comprendre et expliquer ledit phénomène.

CONCLUSION PARTIELLE

Il était question jusqu'ici d'établir le cadre conceptuel, historique, géographique et théorique de cette étude. Nous avons donc dans un premier temps, fait une présentation définitionnelle des concepts liés à cette étude, puis montré l'évolution de l'e-gaming dans le monde en général et au Cameroun en particulier, ensuite nous avons fait la présentation géographique et linguistique de la zone d'étude. Puis, dans un second temps, nous avons fait état des travaux et théories qui, d'une manière ou d'une autre, sont étroitement liés à notre thème. Cette étape nous a permis d'implanter le décor pour l'analyse proprement dite du sujet de cette étude. Le processus de collection et d'analyse des données qui nous permettront d'apporter des réponses à notre problématique ainsi que l'énumération de quelques une de nos suggestions feront l'objet de la deuxième partie de ce mémoire.

CHAPITRE III :

MÉTHODOLOGIE, COLLECTION ET PRÉSENTATION DES DONNÉES

Ce chapitre est consacré à la présentation de la méthodologie que nous allons utiliser pour collecter les données que nous allons relever par la suite. Nous allons commencer par montrer la méthode de collecte et d'analyse des données ainsi que le cadre de collection des données. Ensuite, nous allons parler du déroulement et des aléas de l'enquête avant de passer au dépouillement et à la présentation des données.

1. Méthodologie

La méthode est un processus structuré et organisé mis en œuvre pour atteindre un objectif. Le Nouveau Petit Robert (2007) la définit d'ailleurs comme étant un ensemble de démarches propres à une science que suit l'esprit pour découvrir et démontrer la vérité. Pour mieux mener cette étude nous avons adopté une démarche sociolinguistique car il s'agit ici d'entrer en contact avec une population cible et de décrire ses habitudes linguistiques. De ce fait sur le plan linguistique, notre étude se limite aux mots anglais et à la description de leur utilisation dans les contextes des gamers. En ce qui concerne le plan physique et social, ce travail sera centré sur des gamers de la ville de Yaoundé et celle de Douala.

En ce qui concerne la collection et l'analyse des données, nous avons eu recours à des méthodes quantitatives et qualitatives. L'analyse qualitative vise à ressortir les caractéristiques et les particularités d'une langue ou d'un phénomène linguistique. L'analyse quantitative quant à elle consiste à répertorier les occurrences et les éléments linguistiques en utilisant des outils statistiques. Nous allons dans cette section, commencer par présenter les méthodes de collection des données ; puis nous parlerons du déroulement et des aléas de l'enquête et nous finirons par la présentation des données collectées.

1.1.Méthode de collection des données

La collection des données est un exercice qui consiste à chercher et à noter un maximum d'informations sur un sujet précis. Il faut donc noter qu'il existe trois principales catégories de données : les données primaires, les données secondaires et les données tertiaires, Foyet (2021). Les données primaires sont les informations directement recueillies sur le terrain (c'est-à-dire l'échantillon des enquêtés), les livres et travaux originaux ; les données secondaires sont celles qui font état ou décrivent les données primaires (revues ou catalogues, mémoire et thèses, etc) et les données tertiaires qui sont des synthèses des documents primaires.

La collection des données peut d'ailleurs se faire de diverses manières. Cruse (1986) précisera à ce sujet dans son livre que lorsqu'il s'agit de la sémantique on peut récolter les données soit par l'observation (de la façon dont les enquêtés utilisent la langue) qui passe par l'analyse de données (écrites ou orales), soit par l'expérimentation (créer des situations/problèmes pour avoir des résultats plus concrets). Mais l'observation étant un processus plus adapté au regard du contexte de cette étude, c'est cette démarche qui a été adoptée.

En somme, pour collecter les données à analyser dans le cadre de notre étude, nous avons utilisé une démarche à la fois qualitative et quantitative ; nous avons rassemblé à travers l'observation (telle que définie plus haut), les données primaires et avons élargi le champ informatif avec des données secondaires et tertiaires. Nous avons donc fait et distribué des questionnaires, fait des interviews, fait des séances d'observation ainsi que des recherches en bibliothèque.

1.1.1. Le questionnaire

Nous avons distribué des questionnaires et nous en avons mis un exemplaire en ligne afin d'atteindre un plus grand nombre de gamers. Le questionnaire est composé de quatorze questions dont les réponses sont à choix multiples, semi-ouvertes ou ouvertes, en fonction du type d'information recherchée.

La première question concerne l'âge des enquêtés. La réponse est délimitée entre 13 ans et plus sur un intervalle de 3ans. La deuxième question est axée sur la localisation de leur résidence. La troisième interroge leur ancienneté dans la pratique de l'e-gaming. Ensuite, se pose la question sur les jeux auxquels ils jouent le plus, la fréquence à laquelle ils jouent par jour et par semaine. Puis vient la question de savoir s'ils comprennent l'anglais ainsi que leur

estimation de la maîtrise de cette langue sur une échelle de 0 à 10. Après, les questions se focalisent davantage sur l'essence de notre sujet. Il s'agit notamment de savoir si l'anglais est utilisé dans les jeux auxquels ils jouent et quelle forme elle prend (doublage ou sous-titres). D'ailleurs, il leur sera demandé une liste de mots provenant du jargon du jeu-vidéo, s'ils les utilisent dans la vie courante et, en cas de réponse positive, il leur sera demandé de donner quelques exemples. Enfin, il leur sera demandé s'ils considèrent que les jeux-vidéo les ont aidés à s'améliorer en anglais. Cet ensemble de questions nous permettra non seulement d'avoir un lexique à analyser et contexte sémantique à comprendre/définir, mais aussi de confirmer ou d'infirmer l'hypothèse selon laquelle les jeux-vidéo peuvent être utilisés pour apprendre la langue anglaise.

1.1.2. Les interviews

Ils ont été destinés aux gamers les plus anciens car ces derniers ont plus d'expérience dans le domaine de l'e-gaming et donc, sont plus à même de décrire les changements et les évolutions linguistiques y relatifs. Les interviews seront faites pour compléter les questionnaires car certaines questions nécessitent des réponses plus détaillées et exemplifiées, ce qui nous permettra de faire une analyse plus claire.

Nous entendons par interview ici l'ensemble de questions que nous avons posées durant notre période d'observation. Les réponses à questions ne seront donc pas consignées ici car elles avaient pour principal objectif de nous aider à comprendre des faits ponctuels. Cette compréhension nous permettra de mieux appréhender et expliquer certains concepts/faits liés à l'e-gaming.

1.1.3. L'observation

Après environ quatre ans d'observation, nous avons constaté que les gamers réguliers utilisent des mots et expressions (concrets ou abstraits) provenant du domaine des jeux-vidéo (nom des techniques, concepts, etc.) dans des situations réelles de la vie. Ils leur attribuent des sens nouveaux en fonction des contextes ou alors adaptent leurs sens auxdits contextes. Nous avons fréquenté des salles de jeu et nous nous sommes rapprochés des gamers réguliers pour mieux comprendre les lexiques liés aux divers jeux. Nous avons donc fait une observation participative. Nous avons assisté à des entraînements, des ranking (sessions lors desquelles les gamers s'affrontent pour évaluer leur force, sont classés puis scindés en division, un peu comme au football), des compétitions et de simples sessions de jeu. Ceci nous a permis d'avoir plus de

détails quant aux différents éléments qui constituent notre travail et de pouvoir expliquer des concepts, des contextes ainsi que des situations liées aux jeux-vidéo, afin que le lecteur puisse s'y retrouver.

Pour compléter les éléments que nous avons, nous observerons davantage les enquêtés pour voir comment ils s'y prennent pour adapter les mots anglais du domaine du gaming à des situations concrètes. Nous allons ensuite catégoriser ces mots sur le plan lexical et sémantique. Enfin, nous verrons quels sont les types de jeux qui influencent le plus les gamers dans ce processus.

1.1.4. Recherches en bibliothèque

Dans le but de montrer l'intérêt et l'importance de cette étude, d'amplifier sa portée et son utilité, le chercheur a lu et continue de lire des œuvres et travaux publiés dans ce domaine (livres, articles, travaux universitaires, etc.). Nous avons notamment lu des travaux sur la sémantique, la lexicologie, l'emprunt, les interférences linguistiques, etc.

Nous avons eu recours à des bibliothèques physiques et numériques (travaux locaux et étrangers) afin d'avoir des références crédibles et solides. Nous nous sommes en effet rendus à la bibliothèque de l'université de Yaoundé I, nous avons consulté des documents utilisés en cours ainsi que des bibliothèques numériques telles que Hal archives ouvertes. Telles ont été nos principales sources bibliographiques.

1.2.Méthodes d'analyse

Dans la recherche scientifique, l'analyse des données peut se faire de manière quantitative ou qualitative. Il s'agira pour nous dans cette sous-section de décrire le fonctionnement de ces deux types d'analyse que nous allons utiliser pour le traitement des données collectées.

1.2.1. La méthode quantitative

Encore appelée démarche « hypothético-déductive » par Blanchet cité par Aissatou (2020), c'est une méthode qui consiste à utiliser des variables de mesure pour récolter des données et après une analyse statistique de ces dernières, on arrive à des conclusions.

Cette démarche permet non seulement de mesurer les comportements ou les caractéristiques de la population étudiée, mais aussi de décrire les caractéristiques. Utilisant donc cette méthode, nous avons travaillé sur un échantillon de 51 enquêtés, de sorte à avoir des éléments lexicaux ainsi que des informations sur l'usage de l'anglais dans le domaine de l'e-gaming.

1.2.2. La méthode qualitative

Répondant à la question « pourquoi ? », cette méthode se veut plus interprétative. Elle permet en effet de comprendre la façon de penser des enquêtés, leur compréhension de l'environnement en observant, en rapportant et en analysant des faits présents sur le terrain. Elle apporte donc des informations qui peuvent compléter et expliquer les données et les résultats de l'analyse quantitative.

En somme, combiner ces deux méthodes d'analyse nous permettra de saisir plus en profondeur les éléments qui constituent le fond de notre sujet.

1.3. La collection des données

La population de notre étude est constituée de jeunes camerounais résidant dans les villes de Yaoundé et de Douala. Le choix de ces villes est dû au fait qu'avec Douala, Yaoundé est la ville où l'on recense le plus d'activités liées à l'e-gaming (ouvertures de salles de jeux, tournois, ranking, conventions, etc.). Nous distribuerons des questionnaires dans les salles de jeux-vidéo les plus prisées par les gamers. Ce sont entre autres : le TGH¹⁷ (the gamerhall) à omnisports, IGZ (insomnia gamer zone) à Bastos, le paradoxe à Warda, etc. Par ailleurs, la tranche d'âge choisie pour l'étude se situe entre 13 ans et plus car les répondants ayant déjà l'âge de raison pourront mieux comprendre les questions et donner des réponses valides. Nous allons d'ailleurs utiliser Google Form. C'est une plateforme très utile car permettant une plus large diffusion des questionnaires. Nous pourrions donc atteindre un plus grand nombre de gamers.

La collection des données sur le terrain se fera sur une période de 4 mois, de décembre 2021 à avril 2022 étant donné que c'est à cette période qu'il y aura le plus de tournois/compétitions d'e-gaming et par conséquent, des rassemblements plus importants.

¹⁷ Cette salle de jeu a été détruite suite à un incendie au début de l'année, mais nous avons pu nous y rendre à plusieurs reprises dans le cadre de l'observation avant cet incident.

Nous ferons une étude lexicale et sémantique des données collectées. En effet, nous relèverons des mots et expressions anglais provenant du jargon de l'e-gaming (mais que les jeunes utilisent dans un contexte différent de ce dernier) que nous allons analyser et dont nous ressortirons ensuite les caractéristiques.

2. Déroulement de l'enquête

En science humaine, l'enquête désigne une méthode de collection de données à l'aide d'un questionnaire administré à un échantillon de la population cible. Nous avons donc, pour l'enquête sur le terrain, fait usage de la méthode quantitative et qualitative pour avoir des données plus ou moins complètes.

2.1.La pré-enquête

Encore appelée enquête préliminaire, la pré-enquête est une méthode qui permet de tester le questionnaire et/ou de définir les axes de recherche, Aissatou (2020). On peut ajouter que c'est aussi la période avant l'enquête proprement dite. Nous avons donc fait un repérage des salles de jeux les plus en vogue (celles qui sont le plus fréquentées et ont de ce fait plus de potentiels enquêtés), nous avons également fait une distribution de quelques questionnaires dans le but de tester leur opérationnalité et voir ce qu'on devrait modifier. Enfin, nous avons pris attache avec une des salles de jeux dans laquelle devait se dérouler un tournoi en février, de sorte de pouvoir avoir des gamers de Douala parmi nos enquêtés.

2.2.L'enquête

L'enquête à proprement parler s'est déroulée entre décembre et avril, soit une période de quatre (5) mois. Nous avons commencé par aller dans différentes salles de jeux pour mener une observation des gamers qui nous ont d'ailleurs amenés à participer à cette activité. Ensuite, nous avons distribuer les questionnaires le 26 février et le 02 mars 2022, dates durant lesquelles se déroulait un tournoi portant sur deux jeux différents, à savoir le Blur qui est un jeu de course et le Storm 4 qui est un jeu de combat. Les gamers de Yaoundé et de Douala étant réunis, il semblait plus aisé de mener à bien l'enquête. Nous avons distribué quinze (15) questionnaires et avons reçu quinze (15) réponses. Nous en avons également donné à des gamers qui devaient les mettre à disposition d'autres gamers absents ces jours-là. Nous avons également profité du déroulement de ces tournois (le LOF de décembre notamment) pour observer les comportements linguistiques des gamers, le vocabulaire utilisé et les caractéristiques de ces

utilisations.¹⁸ Nous nous sommes rapprochés de plusieurs gamers de communautés différentes dans le but de comprendre ce qui se disait et le pourquoi de l'utilisation de telle ou telle expression.

Par ailleurs, nous avons posté le questionnaire en ligne et avons partagé le lien dans divers groupes de gaming sur WhatsApp, ceci dans le but d'avoir une plus grande portée. Nous avons au total, reçu 51 réponses à la date arrêtée du 15 mai 2022.

En résumé, de la pré-enquête à l'enquête proprement dite, notre enquête s'est déroulée sur plusieurs mois, bien que notre présence dans le monde l'e-gaming date. Nous avons donc ciblé des moments clés, le déroulement des tournois en l'occurrence, pour intensifier l'enquête. Nous avons donc, au bout de cette enquête, collecté les données à analyser. Toutefois, nous avons fait face à plusieurs difficultés de natures diverses au cours de l'enquête que nous allons relever dans le point suivant.

3. Les aléas de l'enquête

Le déroulement de cette enquête n'a pas été un long fleuve tranquille. Nous avons en effet fait face à des difficultés de divers ordres, que ce soit au niveau de l'enquête ou du traitement des données. Cette section est consacrée à la présentation des différentes entraves qui ont mis cette enquête à mal.

Le manque de concentration des gamers a été un handicap quant à la collection des données. En situation de tournoi, ces derniers sont souvent plus focalisés sur le jeu. Soient ils jouent, soit ils regardent les autres jouer en faisant des commentaires ou en notant des failles dans le jeu des autres. Il a donc été difficile à ce moment-là, de retenir leur attention assez longtemps pour leur expliquer de quoi il était concrètement question. Ce manque de concentration les poussait aussi à remplir le questionnaire de façon légère et précipitée réduisant de beaucoup les éléments des réponses ouvertes (réponses explicatives et plus détaillées) qui nécessitaient plus de détails.

Bien que nous ayons entrepris de mettre le questionnaire en ligne de sorte que les enquêtés aient plus de temps pour réfléchir et répondre, la plupart d'entre eux se sont montrés passifs (n'ont pas ouvert le questionnaire). Nous n'avons en effet reçu que trente-six (36)

¹⁸ Les mots spécialisés utilisés diffèrent selon les jeux et donc les communautés

réponses alors que le nombre de gamers seulement dans la ville de Yaoundé est estimé à plus d'une centaine.

Par ailleurs, en ce qui concerne le traitement des données, la principale difficulté relevait du fait que certaines questions ont été mal comprises d'où l'échec de la réponse ; ensuite, nous avons des cas où l'enquêté n'a pas répondu ou a survolé (répondu trop brièvement) des questions qui, pourtant, nécessitaient de longues réponses. Ceci a quelque peu restreint la quantité de données de même que notre champ d'analyse.

4. Présentation des données

Nous avons collecté de multiples données qui sont de natures diverses et composées de variables différentes dans le but d'avoir une analyse plus détaillée. Il sera question pour nous dans cette section, de présenter ces données récoltées via les questionnaires et regroupées en fonction des variables.

4.1.L'âge

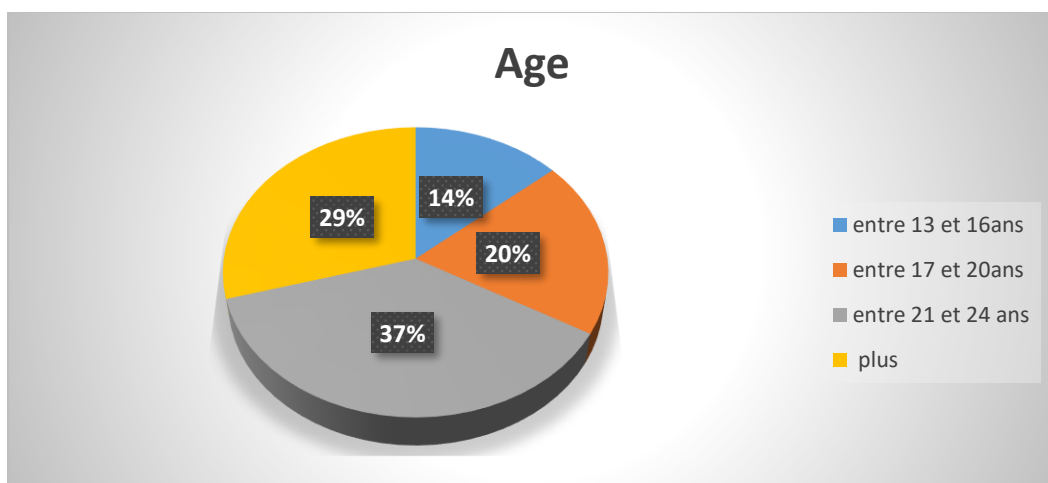


Figure n° 1: âge des enquêtés

La variable âge permet de définir et de mieux catégoriser la population. Nous avons eu 51 réponses. Sur 51 enquêtés, on a 51 réponses. Sept (7) individus ont entre 13 et 16 ans, soit 13.7% ; 10 d'entre eux ont entre 17 et 20ans, soit 19.6% ; on a 19 personnes âgées entre 21 et 24 ans (37.3%) et 15 enquêtés ont plus de 24ans (29.4%). On note donc que la plupart des

gamers de cette zone qui pratiquent l'e-gaming en général et fréquentent les salles de jeux en particulier sont des adolescents et de jeunes adultes.

4.2. Le lieu de résidence

Tableau n° 1: localisation des gamers

LIEUX DE RÉSIDENCE (arrondissements)	NOMBRE DE GAMERS	POURCENTAGE
Soa	12	24.49%
Yaoundé 5	8	16.33%
Yaoundé 4	6	12.24%
Yaoundé 3	6	12.24%
Yaoundé 1	3	6.12%
Yaoundé	2	4.08%
Yaoundé2	1	2.04%
Yaoundé 7	1	2.04%
Awae	1	2.04%
Douala 5	4	8.16%
Douala 3	3	6.12%
Douala 1	1	2.04%
Bonabéri	1	2.04%
TOTAL	49	100%

On note que sur 51 enquêtés, 49 ont répondu. 8 (16.32%) d'entre eux résident à Douala et 41 (83.67%) à Yaoundé.

4.3. L'ancienneté dans la pratique de l'e-gaming

Tableau n° 2: durée de pratique de l'e-gaming

TEMPS DE PRATIQUE DU JEU-VIDEO	NOMBRE DE GAMERS	POURCENTAGE
De 10 à 14 ans	13	25.49%

De 5 à 9 ans	12	23.52%
Plus	9	17.65%
Depuis l'enfance	6	11.76%
Temps indéterminé	4	7.84%
De 0 à 4 ans	3	5.88%
De 15 à 19ans	2	3.92%
TOTAL	49	96.06%

On a au total 49 enquêtés sur 51 qui ont répondu et deux réponses non valides. En ce qui concerne donc la durée de la pratique de l'e-gaming¹⁹, 6 gamers (11.76%) le pratiquent depuis l'enfance, 4 depuis un temps indéterminé (7.84%), 9 depuis au moins 20ans (17.65%). Ensuite, on a 2 gamers (3.92%) qui jouent aux jeux-vidéo depuis 15ans au moins, 13 qui jouent depuis 10ans minimum (25.49%), 12 qui jouent depuis 5ans au moins (23.52%) et 3 gamers (5.88%) qui ont commencé plus récemment, il y'a 4ans maximum.

4.4. Les jeux-vidéo les plus populaires.

Tableau n°3 : récapitulatif des jeux les plus populaires

TYPES DE JEUX	FREQUENCE (occurrences)	POURCENTAGE
JEUX DE COMBAT	57	36.30%
JEUX DE SPORT	33	21.02%
JEUX D'AVENTURE	18	11.46%
JEUX DE COURSE	16	10.19%

¹⁹ Il est question ici de savoir depuis combien de temps les gamers jouent aux jeux-vidéo

JEUX D'ARENE BATAILLE EN LIGNE	15	9.55%
JEUX FPS	14	8.92%
RPG (ROLE PLAYER GAME)	4	2.55%
TOTAL	157	100%

Le total des jeux cités par les gamers est de 73. Nous avons eu 50 répondants sur 51. Nous avons sélectionné et classé les jeux les plus cités par catégories. Nous avons donc, pour ce qui est des jeux-vidéos les plus joués, 25 jeux-vidéo. Les jeux de combats sont les plus populaires avec 36.30% d'occurrences (Naruto Ultimate Ninja Storm, Street Fighter, Dragon Ball Fighter Z, etc.). Ensuite, on a les jeux de sport avec 21.02% d'occurrences (FIFA, PES, NBA2K). Puis, on a les jeux d'aventure avec 11.46% d'occurrences (God Of War, Prince Of Persia, etc.), les jeux de course avec 10.19% d'occurrences (Blur, Need for speed, etc.) et les jeux d'arène bataille en ligne avec 9.55% d'occurrences (Clash royal, League of Legends). Enfin, on a les jeux FPS avec 8.92% d'occurrences (Call of duty, Destiny2, Far cry) et les RPG avec 2.55% d'occurrences (Genshin Impact, Pokemon).

4.5.Fréquence de jeu par jour

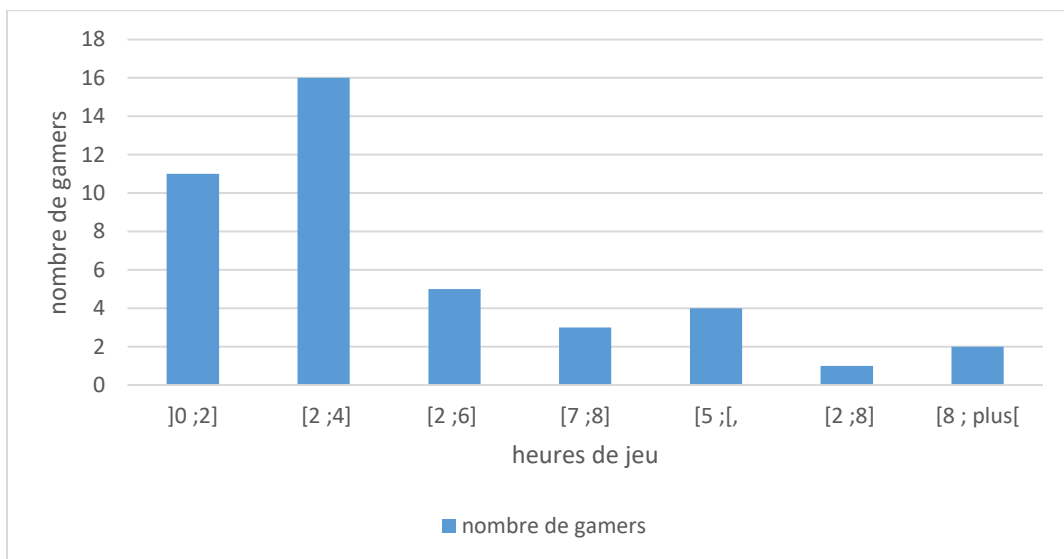


Figure n°2 : fréquence de jeu par jour

Nous avons eu 44 réponses mais seules 42 d'entre elles étaient valides. Pour ce qui est donc de la fréquence à laquelle les gamers pratiquent l'e-gaming par jour est la suivante : 2 heures maximum pour 11 gamers, entre 2 et 4 heures pour 16 gamers, entre 2 et 6 heures pour 5 gamers, entre 7 et 8 heures pour 3 gamers, entre 2 et 8 heures pour un gamer, 5 heures minimum pour 4 gamers et 8 heures minimum pour deux gamers. Les gamers jouent donc en moyenne 5 heures par jour.

4.6. Fréquence de jeu par semaine

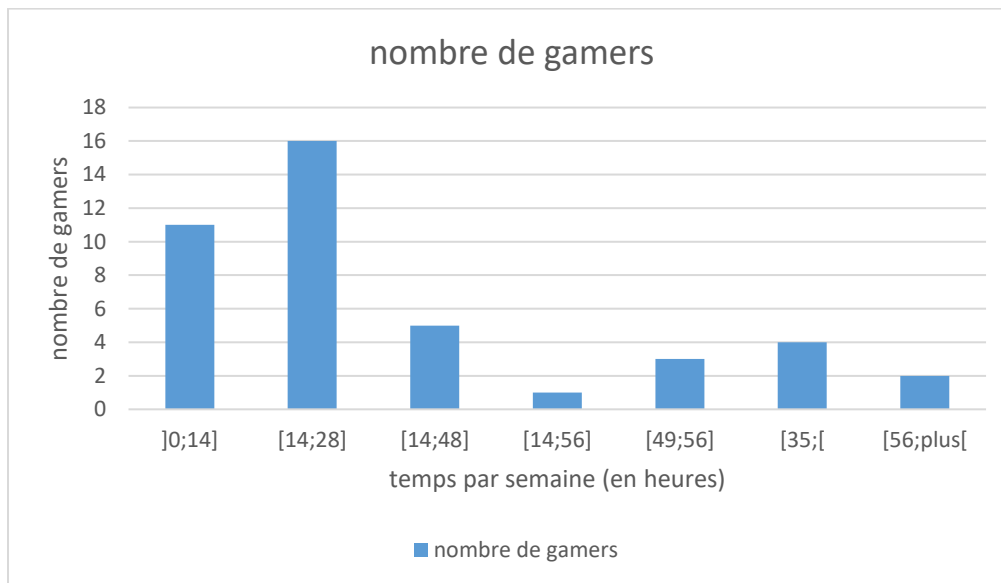


Figure n° 3: fréquence de jeu par semaine

Avec 42 réponses valides, nous notons donc que les gamers, par semaine, jouent à la fréquence suivante : 14 heures maximum pour 11 gamers, entre 14 et 28 heures pour 16 gamers, entre 14 et 48 heures pour 5 gamers, entre 49 et 56 heures pour 3 gamers, entre 14 et 56 heures pour un gamer, 35 heures minimum pour 4 gamers et 56 heures minimum pour deux gamers. Les gamers jouent donc en moyenne 35 heures par semaine.

4.7. Aptitude à comprendre l'anglais

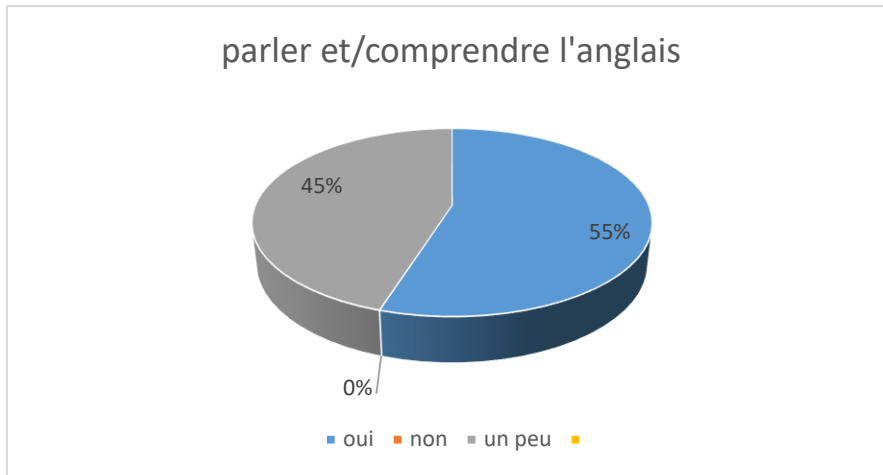


Figure n° 4 : aptitude à comprendre l'anglais

Il a été demandé aux gamers s'ils parlaient et/ou comprenaient l'anglais. On a eu 51 réponses ; 28 gamers, soit 55% ont dit comprendre l'anglais tandis que 23 (45%) ont déclaré la comprendre moins bien.

4.8.Présence de l'anglais dans les jeux-vidéo

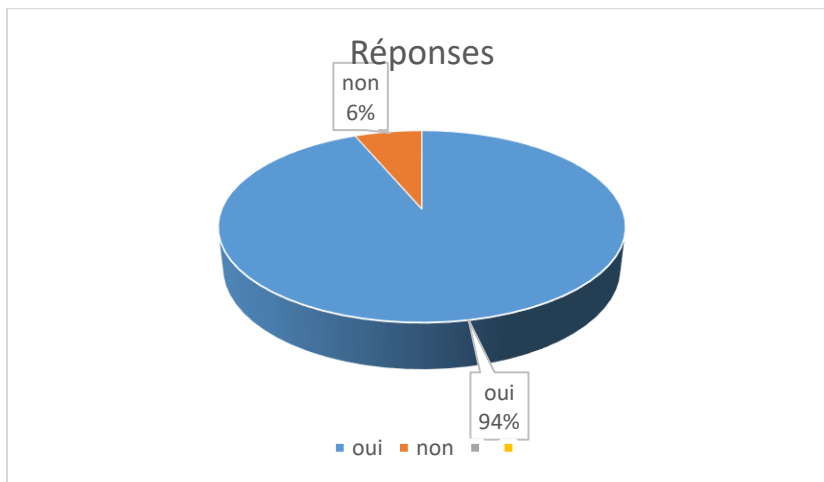


Figure n° 5: présence de l'anglais dans les jeux vidéos

Selon les résultats ci-dessus (ayant eu 50 réponses), on note que 94% des gamers jouent à des jeux où la langue anglaise est présente et 6% d'entre eux ne jouent pas à des jeux où l'anglais est présent.

4.9. Forme de l'anglais dans les jeux-vidéo

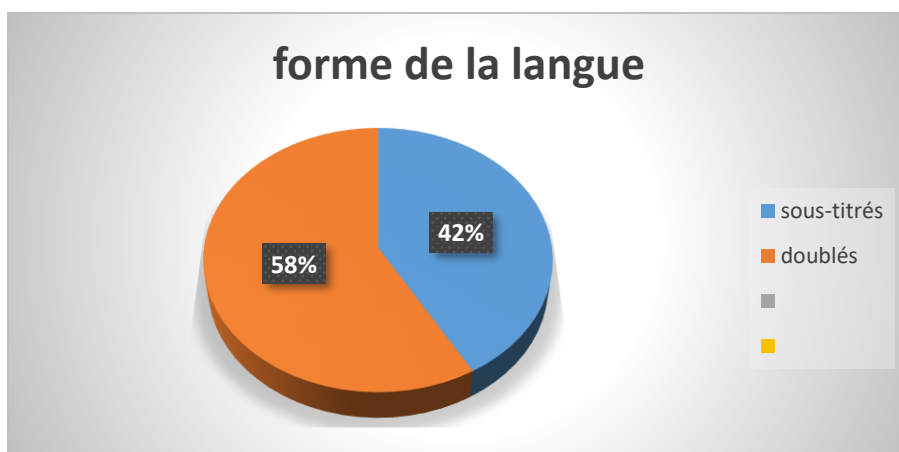


Figure n°6 : forme de la langue dans les jeux-vidéos

Il est question ici de savoir ici sous quelle forme se matérialise la langue anglaise dans les jeux où elle est présente : sous forme de sous-titres ou de doublage direct. Selon 58% des gamers, les jeux-vidéos sont doublés en anglais et selon 42% des enquêtés, les jeux auxquels ils jouent sont sous-titrés en anglais.

4.10. Liste de mots et expression provenant des jeux

Tableau n°5: classe grammaticale des mots provenant des jeux-vidéo

Catégories de mots et locutions	Fréquence (occurrences)	pourcentages
Noms	44	38.60%
Expressions/locutions	31	27.19%
Verbes	24	21.05%
Adjectifs qualificatifs	6	5.26%
Néologismes	6	5.26%
Adverbes	3	2.63%
TOTAL	114	100%

Dans le tableau ci-dessus, nous avons regroupé et classé des mots et expressions en anglais provenant de jeux et cités par les enquêtés. Sur 114 mots recensés, 38.60% sont des noms (Level, project), 21.05% sont des verbes (Pray, finish), 5.26% sont des adjectifs

qualificatifs (Amazing, good), 5.26% sont des néologismes (Drifter, nerfer) et 2.63% sont des adverbes (Friendly, low). On a par ailleurs 31 expressions (Power up, ninja move)

4.11. Enquêtés utilisant les mots du lexique vidéo ludique dans la vie courante

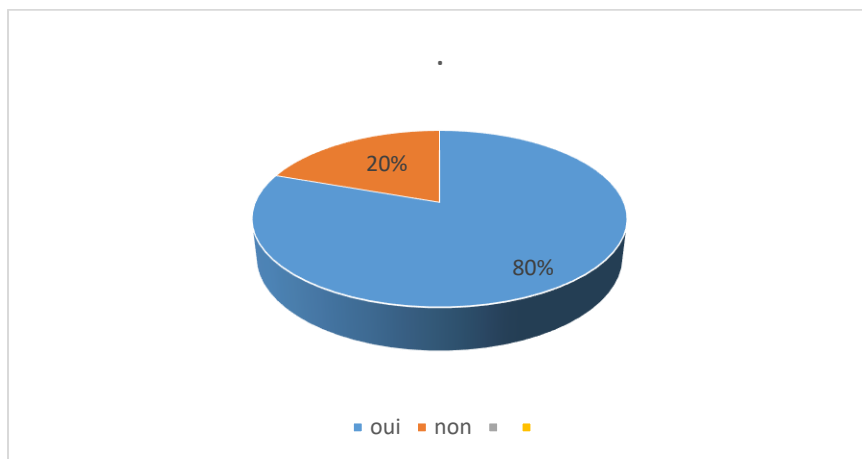


Figure n° 7: pourcentage des enquêtés utilisant les mots du lexique vidéo ludique dans la vie courante

Il a été demandé aux enquêtés s'ils utilisent les mots provenant du lexique des jeux vidéo dans la vie courante. Nous avons eu 51 réponses et le résultat obtenu est que 80% des enquêtés utilisent ces mots pour décrire des réalités de la vie courante et 20% ne le font pas.

4.12. Exemples d'utilisation

Tableau n° 6: exemples d'utilisations de mots du jargon de l'e-gaming dans la vie courante

JEU	MOT ET EXPRESSI ONS DU JEU	TRADUCT ION LITTERAL E	SIGNIFICATI ON DU MOT/EXPRES SION DANS LE JEU	EXEMPLE D'UTILISAT ION DANS LA VIE COURANTE	SIGNIFICATI ON DU MOT/EXPRES SION DANS L'EXEMPLE
CALL OF DUTY	Watch the sky	Regarder le ciel	Surveiller le ciel	Mon frère, watch the sky	Être prudent
LEAGUE OF LEGENDS	Report	signaler	Signaler	Je vais te report aux	Signaler dénoncer

				administrateur s Si elle dérange, je la report	
NARUTO STORM	Backdash /backdasher (néologisme)	/	Grand déplacement rapide vers l'arrière/faire un grand déplacement rapide vers l'arrière	J'espère que vous n'allez pas backdashe r Ils voulaient me mettre dans les problèmes donc j'ai dû backdasher	Faire faux bond, annuler au dernier moment Se retirer, abandonner
TOUS JEUX CONFON DUS	Gameplay Mind game	Paramètres du jeu Esprit du jeu	Façon de jouer Capacité à réfléchir et à réagir dans le jeu	Son gameplay est trop low Il vraiment fort, son mindgame est élevé	Façon de jouer Capacité de reflexion

Le tableau ci-dessus est un regroupement d'exemples donnés par les enquêtés qui ont été classés par jeu. Il s'agit d'exemples dans lesquels ils utilisent des mots provenant du jargon des jeux-vidéo, de leur sens littéral, leur sens dans le jeu et le sens qu'ils ont lorsqu'on les utilise dans la vie courante.

4.13. Avis des enquêtés sur l'apport de l'e-gaming quant à l'apport de l'e-gaming à leur maîtrise de l'anglais

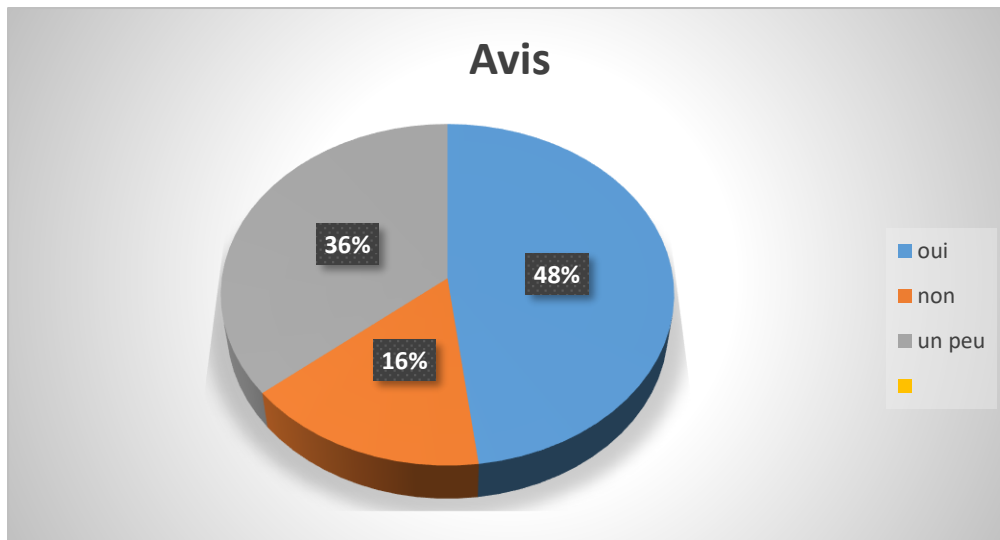


Figure n° 8: Avis des enquêtés sur l'apport de l'e-gaming quant à leur anglais

A la question de savoir si les enquêtés estiment que l'e-gaming les a aidés s'améliorer en anglais, nous avons eu 49 réponses. 48% des enquêtés considèrent que les jeux-vidéo les ont aidés à s'améliorer en anglais, 36% considère que cette aide était minime et les 16% restants ne pensent pas que les jeux-vidéo les aient aidés dans ce sens.

Conclusion partielle

L'enquête de la présente étude s'est déroulée selon une méthodologie déterminée (distribution de questionnaires, recherches en bibliothèque, observation, etc.) dans l'optique de collecter des données sur le contexte particulier de l'e-gaming. Bien qu'ayant fait face à quelques écueils, il a été possible de rassembler des réponses et des expériences qui forment l'essentiel de nos données. Il sera donc question dans le chapitre suivant de procéder à une analyse et une interprétation plus approfondies.

CHAPITRE IV :

ANALYSE ET DISCUSSION DES DONNÉES

Ce chapitre sera axé sur l'analyse de l'utilisation concrète de la langue anglaise par les gamers dans un contexte où les jeux-vidéo ont une influence assez dense sur le vocabulaire de ces derniers. Après observation des données que nous avons présentées plus haut, il est indéniable que les jeux-vidéo ont donné une place de choix à la langue anglaise, en poussant les gamers à s'approprier un lexique et à l'exploiter quand besoin est. Cette appropriation passe donc par un processus linguistique qui va se faire tant sur le plan lexical que sémantique et dont les produits seront utilisés sous diverses formes. Il sera donc question pour nous de présenter ce processus qui, avant d'aboutir à une utilisation multiforme du lexique spécialisé, commence par une création lexico-sémantique qui va évoluer.

1. La création lexico-sémantique

La coexistence (qu'elle soit conflictuelle ou non) de diverses langues (notamment le français et l'anglais) sur le sol camerounais est source de phénomènes linguistiques variés qui peuvent faire l'objet de futures études. Ces phénomènes peuvent être de l'ordre grammatical, morphologique, pragmatique, phonologique, lexical, sémantique, etc. mais c'est sous le prisme lexico-sémantique que nous allons mener notre analyse et interprétation des données.

Le terme lexico-sémantique est formé de deux lexèmes : lexique et sémantique. Le lexique est l'ensemble de mots qui constituent le vocabulaire d'une langue donnée qui, dans notre cas, est l'anglais. La sémantique quant à elle, renvoie à l'étude des sens des unités linguistiques. Jackson et Amvela (2007) ajoutent qu'il y a plusieurs types de sémantiques²⁰ parmi lesquelles la sémantique pragmatique qui étudie le sens des mots selon le contexte d'énonciation et la sémantique lexicale qui se focalise sur le sens des mots. Ce sont ces deux types de sémantiques que nous prendrons donc en considération pour notre analyse.

²⁰ Voir la section « sémantique » dans la revue de littérature pour les autres types de sémantique

Par ailleurs, on entend par création lexicosemantique tout processus par lequel on obtient une modification ou au niveau des mots et/ou au niveau de leur sens.

En outre, faire une analyse lexicosemantique ici reviendra à étudier les mots et leur sens en contexte d'énonciation. En effet, après l'apprentissage informel (conscient ou inconscient) les gamers ont tendance à utiliser l'anglais de façon particulière : ils ont développé un lexique particulier à travers un processus d'adaptation de la langue à leur parler de tous les jours.

En somme, il sera question pour nous dans cette sous-section de montrer que dans les usages linguistiques des gamers qui sont de jeunes camerounais francophones, ces derniers utilisent un parler mixte provenant du contact entre le français qu'ils maîtrisent déjà et l'anglais qu'ils pratiquent plus dans un contexte qui est celui de l'e-gaming.

1.1. Les emprunts

La présence de deux langues différentes sur le même territoire, quelle que soit sa forme (parlée, écrite, à la télévision, dans un film ou un livre), peut donner lieu à un contact linguistique qui prendra des formes variées. L'emprunt fait partie des différents résultats d'un contact linguistique. Il consiste en effet à prendre un mot ou un concept dans une langue B et de l'utiliser dans une langue A. Crystal (1997) dira d'ailleurs à cet effet : « in most languages, the vast majority of new words are in fact borrowings from other languages »²¹.

Le français et l'anglais étant donc les langues officielles au Cameroun (utilisées dans l'enseignement, les administrations, les services publics, entre les individus, etc.), le contact entre ces deux langues semble inévitable. De plus, dans le contexte de l'e-gaming (comme on l'a expliqué plus haut), on peut avoir des jeux qui ne sont pas traduits en français, ou alors, des jeux en ligne où la majeure partie des participants s'expriment en anglais. Cette situation contraignante peut donc obliger le gamer à chercher la signification des mots dans le dictionnaire et va de ce fait enrichir son lexique.

²¹ « Dans la majorité des langues, la plupart des mots nouveaux sont des emprunts venant d'autres langues ». (Traduction personnelle)

D'ailleurs, les raisons pour lesquelles les utilisateurs de la langue font usage de l'emprunt sont diverses. On peut emprunter à une langue B parce que : son équivalent dans la langue A n'existe pas (c'est le cas du mot *sport* que le français a emprunté à l'anglais, par exemple), on préfère le mot dans la langue B (comme l'ont expliqué les enquêtés pendant l'observation « certains mots sont plus cool en anglais »), on veut montrer de la solidarité vis-à-vis des utilisateurs de la langue B, on désire s'intégrer (lorsqu'on joue avec des internationaux par exemple) etc. On peut d'ailleurs noter l'explication de Echu (2004) cité par Aissatou (2020) qui dit que l'emprunt permet de « combler une lacune métalinguistique par ajout de l'exotisme ou par snobisme. »

Cependant, nous avons vu que dans le cas des gamers, l'usage de l'emprunt relève à la fois du snobisme, de l'envie de se sentir intégré et des appréciations personnelles (le fait de trouver la langue cool, par exemple). En fait, l'emprunt relève du snobisme lorsque les gamers l'utilisent pour n'être compris que des autres gamers, excluant de fait ceux qui ne sont pas de leur « monde » ou de leur communauté. Ensuite, l'emprunt sert un but d'intégration en ceci qu'il permet aux gamers d'avoir un lexique propre à eux et se sentent plus proches et plus ancrés à leur communauté. Enfin, l'emprunt témoigne de l'appréciation de la langue anglaise par les enquêtés.

La formation du lexique résultant de notre enquête nous permet de comprendre que les gamers ont au moins une maîtrise basique de la langue anglaise. Nous avons en effet constitué un petit lexique à partir de mots anglais provenant des jeux-vidéos que nous ont cités les gamers. Sur les 80 mots répertoriés, la majorité sont des noms et des verbes. L'abondance de l'emprunt des noms et des verbes peut s'expliquer ici par le fait que ces derniers sont plus facilement adaptables à une langue car ils servent à s'exprimer sur des réalités et des faits de tous les jours.

En addition, lorsqu'on arrive au niveau de la pratique de l'e-gaming, on note l'utilisation de mots de différentes classes grammaticales dont des noms, des verbes, des adverbes, des adjectifs qualificatifs, etc. ces mots selon le contexte, expriment des actions, décrivent où indiquent des entités. On va prendre l'exemple d'un terme de chaque catégorie grammaticale.

- **Verbe** : ce type fait exprès de mourir ; je vais le **report** aux administrateurs.
Je vais le **signaler** aux administrateurs.
- **Nom** : il est trop fort pour toi, tu n'as pas le **level**.
Tu n'as pas le niveau.

- **Adjectif qualificatif** : mon frère a cassé un verre, il est **dead**.
Il est mort
- **Adverbe** : ton charisme est trop **low** pour cette fille, laisse tomber.
Ton charisme est trop bas
- **Expression** : tu viens de mouiller mon livre, **GG** (good game) !
Tu viens de mouiller mon livre, bien joué.

Les phrases ci-dessus sont des exemples d'utilisation du lexique présenté plus haut²². On constate que ces mots anglais ont des équivalents en français mais le choix des mots propres au gamer est influencé par l'e-gaming.

1.2.Évolution morphologique et grammaticale des emprunts

La morphologie est considérée comme étant une branche de la linguistique qui a pour objet l'étude de la forme des mots. Selon Crystal (1997), la morphologie en linguistique est une branche de la grammaire qui étudie la structure des mots.

On note par ailleurs, qu'il y a deux catégories de morphologie: d'une part la morphologie flexionnelle, qui étudie la façon dont les mots peuvent varier pour créer un contraste grammatical dans une phrase (singulier/pluriel par exemple), et d'autre part la morphologie dérivationnelle qui se focalise sur le principe par lequel de nouveaux mots sont formés à partir de mots de base, changeant de fait leur classe grammaticale. En ce qui concerne donc la formation des mots nouveaux, Crystal (1997) ajoute qu'il y a plusieurs moyens de former un mot, parmi lesquels on a: l'affixation, la conversion, la composition, etc.

Pour ce qui est de notre enquête, nous avons relevé plusieurs cas de modifications morphologiques des mots recensés qui se produisent lors des pratiques linguistiques des gamers, et les processus morphologiques les plus utilisés sont ceux cités ci-dessus.

1.2.1. Cas d'affixation

L'affixation qui consiste à ajouter un affixe soit avant (préfixation) soit après (suffixation) la racine du mot. On peut prendre l'exemple du mot "changé". En ajoutant le préfixe **in-**, on a le mot préfixé "**inchangé**" et en ajoutant le suffixe **-able**, on obtient le mot

²² Voir présentation des données

suffixé “changeable”. On constate ici que la suffixation a causé un changement de classe grammaticale: la racine qui était un verbe est devenue un adjectif qualificatif.

Dans les exemples donnés par les gamers²³ qui feront office de corpus, on note la présence d’une affixation qui peut causer, dans certains cas, un changement de classe sémantique ou pas, et dans d’autres cas, des créations lexicales (néologismes).

a) J’espère que vous n’allez pas **back-dasher**.

Dans le jeu-vidéo (les différentes franchises) Naruto Storm, le back-dash est un nom qui désigne un mouvement rapide vers l’arrière. Le verbe désignant cette action en anglais n’existait pas, les gamers ont ajouté le suffixe **-er** bien connu des francophones comme étant une inflexion verbale, dans le but de transformer ce mot en verbe. Ce sera aussi le cas des mots : **dasher**/dash (faire un mouvement rapide vers l’avant), **zoner**/zoning (jouer à distance), **switcher**/switch (changer de personnage au cours du jeu), etc.

b) Il fuit toujours quand la situation se complique ; c’est un **back-dasheur**

Comme on l’a expliqué plutôt, le back-dash désigne une action précise dans le jeu. Dans cet exemple, on note que les enquêtés ajoutent le suffixe **-eur** qui est une inflexion nominale dans le but de transformer le nom qui indique l’action en un nom qui désigne celui qui la fait. Le nom back-dasheur est donc un néologisme qui désigne une personne qui a l’habitude de back-dasher. Ce sera le cas de mots tels que : **drifteur** (personne qui aime faire des drifts dans un jeu de course), **blureur** (joueur de Blur), **counter-pickeur** (personne qui aime utiliser le counterpick²⁴), etc.

1.2.2. Cas de conversion

Dans ce procédé morphologique, le mot change de classe grammaticale sans modification morphologique visible. Ce qui en découle est donc un changement de classe grammaticale. On peut donc prendre l’exemple du mot parler (verbe) et le parler (nom). Ce processus morphologique est assez fréquent dans notre corpus et s’applique aux mots de

²³ Voir tableau n°6

²⁴ Le counterpick consiste à attendre que l’adversaire choisisse ses joueurs (dans un jeu de combat) ou à anticiper sur son choix pour sélectionner à son tour, des joueurs plus à même de vaincre l’équipe adverse.

diverses classes grammaticales. Ces changements peuvent même varier selon le contexte. On peut donc avoir les exemples suivants :

a) L'adverbe **low**

Cet adverbe se traduit par **bas** en français. Cependant, dans le corpus il est utilisé de différentes façons, ce qui implique sa conversion. On peut le constater dans les phrases suivantes.

- Ton niveau est **low** (bas)
- Tu es **low** (faible)
- Ce gars est un **low** (faiblard)

Dans la première phrase, low est un adverbe; dans la deuxième phrase, low est un adjectif qualificatif et dans la troisième phrase, c'est un nom.

b) Le nom **god**

Ce nom se traduit par dieu en français. Mais dans le contexte des gamers camerounais, il peut être utilisé comme un adjectif qualificatif appréciatif, comme dans les exemples ci-dessous:

- Ce joueur est **god**. (trop fort)
- Tu achètes seulement des manettes **god**, hein. (rares, exceptionnelles)

c) Le nom **speed**

Tout comme dans l'exemple précédent, il s'agit d'un qui va se changer en adjectif qualificatif. Speed qui signifie **vitesse** va donc se transformer en l'adjectif qualificatif **rapide**. On aura donc un exemple comme:

- Ton jeu est trop speed pour moi

1.2.3. Cas de composition

C'est un processus déformation de mots qui consiste à combiner au moins deux racines en vue d'obtenir un nouveau mot. On a donc des mots composés à l'instar de portemonnaie, passeport, etc. Notre corpus regorge de mots composés que nous présenterons et définirons.

a) **God-tier**

Littéralement traduit par **niveau divin**, ce mot est composé des lexèmes « god » (dieu) et « tier » (niveau). Ce mot est utilisé comme un nom pour désigner les gens en général et les gamers en particulier, qui sont au-dessus du lot dans leur domaine ou leur communauté. On a donc noté la phrase suivante :

- Ce mec est un **god-tier** lorsqu'il s'agit de la cuisine.
- Ce mec est très **talentueux/bon** lorsqu'il s'agit de la cuisine

b) **Low-tier**

Ce mot se traduit en français par **bas-niveau**. Il est composé des lexèmes « low » (bas) et « tier » (niveau). Ce mot composé désigne quelqu'un de faible, il va donc dans le même sens que « low » que nous avons vu plus haut. Nous avons exemplifié son utilisation dans la phrase suivante :

- Voici l'équipe des perdants, ce sont même d'abord des **low-tier** là-bas
- Voici l'équipe des perdants, ce sont même d'abord des **faiblards** là-bas.

c) **Mindgame**

La traduction littérale de ce mot est **esprit/idée du jeu**. Il est composé des lexèmes « mind » (esprit, idée) et « game » (jeu). Le mindgame désigne la capacité à réfléchir et à réagir dans le jeu, comme dans la phrase :

- Il est vraiment fort, son **mindgame** est élevé.
- Il est vraiment fort, sa **réflexion** est très poussée/ il **réfléchit** vite/bien.

d) **Good game (GG)**

Souvent utilisé pour féliciter ou pour ironiser, le mot « good game » signifie littéralement bon jeu ou bien joué. Il est formé des lexèmes « good » (bien/bon) et « game » (jeu), mais il a été observé que les enquêtés préfèrent l'abréger avant de l'utiliser, d'où le résultat « GG ». Par ailleurs, il est plus souvent utilisé comme une interjection. Nous pouvons prendre l'exemple des phrases :

- **GG !** tu as été trop fort ! (Bien joué)
- Merci d'avoir cassé mon téléphone, **GG !** (Bravo)

e) **Gameplay**

Composé des mots « game » (jeu) et « play » (jouer), le mot « gameplay » se traduirait littéralement par « jouer jeu », mais ce ne serait pas correct. Le gameplay est l'ensemble

des caractéristiques d'un jeu-vidéo (que ce soit sa trame scénaristique ou la façon d'y jouer). Le Wikitionnaire ajoute que le son et les graphismes ne font pas partie du gameplay.

Dans la pratique linguistique des gamers, le gameplay est plus utilisé dans le sens de « façon de jouer à un jeu » ; on aura donc un exemple comme :

- Son **gameplay** est trop low
- Sa façon de jouer est de bas-niveau/ il joue mal/son jeu est faible

1.3.Évolution sémantique des emprunts

L'évolution sémantique des emprunts fait appel à la resémantisation qui est un processus permettant de transformer/changer le sens d'un mot. Aissatou (2020). En d'autres termes, encore appelée néosémie, l'évolution sémantique est un processus au cours duquel un mot va se voir attribué un sens nouveau, le plus souvent en fonction du contexte. Nous avons observé dans notre corpus que les mots qui ont subi une resémantisation ne conservent pas leur signification dictionnaire, mais leur connotation ou leur sens est orienté vers une nouvelle signification qui dépend du contexte. Lorsqu'ils communiquent, les gamers (qu'ils soient de la même communauté ou non) utilisent donc des emprunts qu'ils ont fait évoluer sémantiquement en leur donnant une signification liée à leur contexte ; ces nouvelles connotations sont considérées comme étant des néologies de sens en linguistique.

Les différents exemples ci-dessous font état de l'évolution sémantique des emprunts anglais opérée par les gamers francophones :

- This war gone **wild**.
TL : cette guerre est devenue **sauvage**.
TC : cette guerre s'est **compliquée**.
- **Watch the sky**,bro.
TL : mon frère, **surveille le ciel**.
TC : mon frère, **soit prudent**.
- Cette application est **god** !
TL : cette application est **dieu**.
TC : cette application est **géniale/exceptionnelle**.

- Ce joueur est **god**.
TL : ce joueur est **dieu**
TC : ce joueur est **trop fort**
- Depuis, je **dodge** ses appels mais il insiste !
TL : depuis, **j'esquive** ses appels mais il insiste.
TC : depuis, **j'ignore** ses appels mais il insiste.
- Nous devons **push** au milieu pour vaincre l'adversaire.
TL : nous devons **pousser** au milieu pour vaincre l'adversaire.
TC : nous devons **agir ensemble et foncer** au milieu pour vaincre l'adversaire.
- Tu es **low**, gars.
TL : tu es **bas**, gars.
TC : tu es **faible**, gars.
- Ils ont tellement vanté les mérites de cette fille alors qu'elle est **low**.
TL : Ils ont tellement vanté les mérites de cette fille alors qu'elle est **basse**.
TC : Ils ont tellement vanté les mérites de cette fille alors qu'elle est **laide**.
- La nourriture de ce restaurant est **low**.
TL : La nourriture de ce restaurant est **basse**.
TC : la nourriture de ce restaurant n'est **pas assez bonne**.
- J'espère que vous n'allez pas **backdasher** .
TL : J'espère que vous n'allez pas **faire une ruée arrière**.
TC : J'espère que vous n'allez pas **annuler au dernier moment**.
- Ils voulaient me créer des problèmes mais j'ai **backdashé**
TL : Ils voulaient me créer des problèmes mais j'ai **fait une ruée arrière**.
TC : Ils voulaient me créer des problèmes mais je **me suis retiré/j'ai fui**.

Les différents mots empruntés par les gamers à l'anglais subissent des changements sémantiques selon les contextes. On peut donc constater qu'en fonction du contexte, on peut

complètement sortir du champ lexical (contexte) du jeu-vidéo ou non (vie réelle). Ceci s'explique par le fait qu'en fonction du contexte d'utilisation, certains traits sémantiques peuvent être conservés ou supprimés.

Si on utilise la méthode de la sémantique componentielle d'Hjelmslev par exemple, on verra les modifications plus clairement. Prenons l'exemple de « low » et « backdasher ».

Dans l'exemple, « low » est sémantiquement composé comme suit :

- Low = [de bas niveau] (sens premier)
- Low = [habileté] [de bas niveau]
- Low = [apparence physique] [de bas niveau]

En gros, le mot « low » en anglais est un adverbe qui indique le bas. On constate cependant que les gamers avant de l'utiliser, opèrent un changement morphologique (conversion) et le transforment en adjectif qualificatif ou en nom. Mais, quelle que soit son utilisation, « low » va toujours indiquer que le niveau de ce qui est décrit est bas. Ceci signifie que la resémantisation ici n'est pas totale, et donc, qu'il s'agit d'une extension sémantique. De même, pour ce qui est du verbe « backdasher », il a subi un changement morphologique (suffixation) : pour mieux exprimer l'action. Si on analyse son sens dans les phrases du corpus ci-dessus, on aura :

- Backdasher = [action] [retour vers l'arrière] (sens premier)
- Backdasher = [action] [annuler] [au dernier moment]
- Backdasher = [action] [fuir]

Le verbe « backdasher », bien qu'il désigne des actions différentes, semble toujours indiquer la rétroaction. La connotation principale change, mais l'idée reste la même.

Par contre, si l'on prend l'exemple du mot « wild » on verra qu'aucun trait ne reste, lorsque les gamers l'utilisent.

Wild = [état] [primitif] (sens premier)

Wild = [caractéristique] [réalité] [difficile ou complexe]

Le mot « wild » désigne l'état de quelque chose qui est primitif/sauvage. Dans le contexte des gamers, il renvoie à une réalité caractérisée par sa complexité de mise en œuvre. On constate donc que la resémantisation ici est complète.

Enfin, le mot « god » et l'expression « watch the sky » conservent l'idée de base lorsqu'ils sont utilisés, qu'ils subissent d'abord une conversion ou non. En effet, le mot « god » renvoie à une entité supérieure à l'être humain, mais après conversion en adjectif qualificatif, il renvoie à ce qui est hors du commun, exceptionnel ou puissant. Par ailleurs, l'expression « watch the sky » qui se traduit littéralement par « surveiller le ciel » (dans un jeu de guerre) signifie dans l'usage concret « faire attention » ou « être prudent ».

En somme, l'emprunt est un aspect linguistique très courant dans le contexte de l'e-gaming et conduit à la formation d'un lexique spécialisé. Pour ce qui est des emprunts à l'anglais, il a été constaté qu'avant d'être utilisés, la plupart de ces mots subissent des modifications, que ce soit au niveau morphologique, sémantique ou même les deux à la fois. Ils sont donc utilisés de plusieurs manières dont l'alternance de codes ou code switching par exemple.

2. Le code switching ou alternance des codes

Encore appelée code switching, l'alternance de codes est un procédé linguistique qui est plus souvent considéré comme un problème linguistique lié au contact des langues.

Il s'agit de l'utilisation alternative d'un ou de plusieurs codes linguistiques venant de langues différentes dans un même discours. En d'autres termes, le code switching consiste à utiliser en plein discours/conversation, l'équivalent d'un mot ou d'une réalité en une autre langue. Crystal (1993) explique d'ailleurs:

Switching between languages is extremely common and can take many forms. [...] Sentences may alternate. A sentence can begin in one language, and finish in another. Or phrase from both languages may succeed each other in apparently random order.²⁵

²⁵ L'alternance entre les langues est vraiment commune et peut prendre plusieurs formes (...) Une phrase peut commencer en une langue et se terminer en une autre, des locutions venant des deux langues peuvent se succéder dans un ordre hasardeux. (Traduit par nos soins).

Par ailleurs, c'est un phénomène linguistique qui se produit le plus souvent dans les contextes où le bilinguisme est présent. Biloa (2001) cité par Aissatou (2020) dit à cet effet que les locuteurs ont tendance à mélanger/alterner les expressions, les phrases et les propositions pendant l'interaction verbale. Le Cameroun étant un pays bilingue, l'alternance des codes peut être observé dans diverses couches de la société, que ce soit entre les langues officielles et les langues maternelles, ou entre les langues officielles elles-mêmes. Nous pouvons de ce fait constater sa présence dans la couche sociale jeune en général et dans le cercle des gamers en particulier. Dans le contexte de l'e-gaming, le code switching est d'autant plus observable à cause de la nature bilingue, et parfois même, plurilingue des jeux-vidéos auxquels les gamers sont exposés.

En addition, l'alternance de code relève de différentes raisons/motivations. Crystal (1993) explique que l'on peut passer d'une langue à l'autre pour combler une lacune (si l'on ne maîtrise pas l'une des deux langues) ; pour montrer de la solidarité vis-à-vis d'un groupe minoritaire (établir une relation avec un possible interlocuteur ayant un background précis) ou à exclure du groupe, quelqu'un qui ne parle pas la même langue que les autres membres de ce groupe. Enfin, on peut « switcher » d'une langue à l'autre pour mieux exprimer un sentiment ou mettre l'accent sur une attitude vis-à-vis de l'interlocuteur (se montrer amical, en colère) pour produire un effet particulier. On peut prendre l'exemple des mères camerounaises qui ont tendance à s'exprimer en langue maternelle lorsqu'il faut exprimer leur mécontentement par rapport à un enfant.

Pour ce qui est de notre étude, nous avons observé que les gamers alternent le français et l'anglais pour trois principales raisons. La première est qu'ils veulent montrer et renforcer leur appartenance à la communauté gaming ; utiliser un lexique lié à un domaine discriminé autrefois comme l'e-gaming et être compris, consolide en effet la solidarité et les liens entre les gamers. La deuxième est qu'ils trouvent la langue anglaise est plus adaptée pour transmettre certaines idées contrairement au français, selon les situations. Certaines réalités semblent en effet, être mieux exprimées et de façon plus précise et concise en anglais (le mot « backdasher » exprime mieux **la rétroaction** que « annuler au dernier moment » simplement, par exemple). Enfin, ils peuvent alterner le français et l'anglais parce qu'ils estiment que cette dernière est plus cool/classe et fun.

CONCLUSION PARTIELLE

En résumé les gamers utilisent des mots provenant des jeux-vidéo qu'ils ont préalablement modifiés et adaptés aux différents contextes. Ils utilisent ces mots principalement en plein discours en alternant les langues, en fonction de leur adéquation par rapport à la situation. Ceci se matérialise à travers un recours abondant aux emprunts et à l'alternance des codes. Au vu de ceci, force est de constater que l'e-gaming est un moyen d'acquisition du lexique de la langue anglaise, mais aussi et surtout un domaine dans lequel la pratique et l'évolution linguistique sont notables. Peut-on donc dire après cette observation, que l'e-gaming peut être un outil d'apprentissage d'une langue L2 dans le contexte sociolinguistique du Cameroun ?

CHAPITRE V :

IMPLICATION PEDAGOGIQUE DE L'ETUDE ET SUGGESTIONS

L'apprentissage de façon générale est un processus fait de décisions et d'actions permettant l'acquisition et l'appropriation d'un mécanisme ou d'une compétence. Valenzuela (2010) ajoute qu'on peut considérer la langue comme une démarche observable ayant pour but l'appropriation. L'apprentissage de la langue est donc un processus observable par lequel on comprend et acquière des savoirs dans cette langue.

Pour mieux appréhender la conception de l'e-gaming comme potentiel outil d'apprentissage, nous allons dans ce chapitre, faire un état des lieux de l'apprentissage de l'anglais au Cameroun ; puis, nous allons présenter les types d'apprentissage et leurs caractéristiques, puis nous montrerons comment est-ce que les jeux-vidéo interviennent quand il s'agit de l'acquisition des connaissances. Ensuite, nous ferons quelques suggestions pour maximiser la capacité d'acquisition des connaissances via les jeux-vidéo. Nous terminerons ce chapitre par la validation des hypothèses

1. L'Apprentissage de l'anglais au Cameroun

Au Cameroun, plusieurs langues cohabitent et leur prééminence dépend de la région où l'on se trouve. Parmi ces langues en présence, on note la « supériorité » (sur le plan de l'utilisation) des deux langues officielles, notamment l'anglais et le français, qui sont un héritage de la colonisation. Elles sont en effet plus visibles que les langues nationales parce qu'elles sont utilisées dans les domaines de la vie active et facilite la communication entre tous les citoyens. La langue anglaise au Cameroun constitue un des sujets d'études plus approfondies au niveau primaire et secondaire. On a par ailleurs la présence de plusieurs centres de formation linguistiques dans lesquels les personnes de tout âge peuvent approfondir leur connaissance et leur pratique de la langue, à l'instar du centre pilote de Yaoundé et de Buéa, B&K à Yaoundé, etc.

En ce qui concerne donc nos enquêtés, ils ont le français comme langue de base. De ce fait, les paramètres linguistiques (vocabulaire, syntaxe, grammaire, etc) sont réglés selon la

langue française. La langue anglaise quant à elle, est plus utilisée dans le cadre scolaire ; peu de gamers semblent l'utiliser dans la vie active.

Bien que l'enquête menée par Penn Tamba (1990) montre que les apprenants francophones de la langue anglaise ne sont pas vraiment motivés à apprendre cette langue (soit parce qu'ils n'en voient pas l'utilité vu que le français est la langue qui « domine » au Cameroun et donc utiliser l'anglais est facultatif, soit parce qu'ils ont une mauvaise considération des populations anglophones ou des locuteurs natifs de la langue), notre étude montre que les jeunes qui évoluent dans le cadre de l'e-gaming peuvent être motivés par le jeu-vidéo même. En effet, en fonction de l'objectif (comprendre les instructions pour pouvoir avancer dans le jeu, comprendre la langue de locuteurs internationaux pour pouvoir améliorer le travail d'équipe, etc.) le joueur va vouloir apprendre la langue anglaise. L'e-gaming constitue un moyen par lequel les gamers peuvent acquérir des connaissances sur la langue anglaise et la pratiquer (même s'ils le font à leur manière).

2. Apprentissage formel vs apprentissage informel

L'apprentissage en tant que processus d'acquisition des connaissances peut se faire de diverses manières. On distingue donc deux types d'apprentissage : l'apprentissage formel et l'apprentissage informel.

L'apprentissage formel est celui qui se fait dans un contexte organisé et structuré (l'école en général), de façon régulière, avec un matériel et un objectif didactiques. L'apprentissage informel quant à lui est moins structuré. Schmoll (2016) précise que cet apprentissage est irrégulier et généralement sans objectif didactique de départ ; il est de l'ordre de la vie quotidienne, donc il peut se faire dans le cadre non scolaire. L'apprentissage via l'e-gaming est donc de type informel, car bien qu'étant un processus par lequel le gamer peut acquérir des connaissances en anglais, il n'en demeure pas moins que ce but didactique n'est pas celui recherché par le gamer. Pour mieux comprendre le processus d'apprentissage informel, il est utile de comparer ses caractéristiques à ceux de l'apprentissage formel.

2.1. La méthodologie

Pour commencer, on peut faire une observation au niveau de la méthodologie de ces deux types d'apprentissages. L'apprentissage formel est d'abord sujet à une planification.

Ensuite, les apprenants sont amenés à apprendre des notions et à les répéter, puis ils sont évalués (behaviorisme). Schmoll (2016) en se référant à (Berhaum, 1999) ajoute à ce sujet : « appliquée à l'enseignement, le behaviorisme donne lieu à l'enseignement programmé et à des techniques pédagogiques reposant sur la répétition et l'acquisition d'automatismes sans faire appel à la réflexion du sujet ». Cette méthodologie d'enseignement-apprentissage est encore appelée « méthodologie audio-orale ».

Par contre, l'apprentissage informel n'est pas planifié. Pour un amateur de jeu-vidéo, l'apprentissage se fait généralement de manière inconsciente. En effet, immergé dans le jeu de façon régulière (notons que les gamers passent en moyenne quatre (4) heures par jour à jouer), le gamer est exposé à un certain vocabulaire, décor, contexte qui finissent par l'influencer d'une certaine façon. Schmoll (2016) fait d'ailleurs le constat selon lequel c'est en « visionnant des séries ou des films en version originale (VO) ou en version originale sous-titrée (VOST), en lisant des livres en L2 parce qu'ils n'ont pas été traduits, en jouant à des jeux vidéo (...) que les apprenants sont régulièrement en contact avec cette langue en cours d'apprentissage ». Elle ajoute que cet apprentissage peut être ponctuellement conscient dans la mesure où, l'apprenant cherchant à comprendre un mot pour pouvoir avancer dans le jeu, s'en va le chercher dans le dictionnaire. Ici, c'est « la méthodologie audio-orale » qui est mise en œuvre. Elle accorde plus d'importance au contexte comme étant un vecteur de compréhension ; ce dernier est donc introduit par des moyens audio-visuels (diapositives, bandes dessinées, etc.). Dans le même ordre de pensée, St-Pierre (2010) explique qu'il a été démontré que pour résoudre les énigmes et traverser des obstacles que les jeux-vidéo présentent, les gamers ont tendance à utiliser la méthode heuristique, c'est-à-dire qu'ils procèdent par l'essai-erreur. Dans le cadre de l'apprentissage, méthode semble, d'après lui, favoriser le développement de la pensée logique ainsi que la résolution rapide des problèmes

2.2.L'objectif

Dans l'apprentissage formel d'une part, l'objectif principal est d'acquérir des connaissances en anglais à des fins communicationnelles, académiques/scolaires, professionnelles ou purement par linguophilie²⁶. En effet, au primaire et au secondaire, la plupart des apprenants apprennent l'anglais juste parce que c'est une matière au programme. Cette considération « plate » de l'apprentissage amplifie la moindre difficulté (rend tout obstacle à l'apprentissage beaucoup plus difficile à surmonter qu'il ne l'est). On peut prendre

²⁶ L'amour des langues

l'exemple d'une situation présentée par Gardner (1985), cité par Tamba (1990) : un individu peut avoir des attitudes positives sans pour autant vouloir apprendre la langue à l'école à cause de sentiments de malaise vis-à-vis du contexte qui serait inapproprié ou d'un enseignant qu'il n'aimerait pas. En d'autres termes, un malaise vis-à-vis de l'école ou d'un enseignant dans un contexte dans lequel l'anglais n'est « qu'une matière à valider », peut rendre cette langue plus difficile à appréhender.

Par ailleurs, l'on peut apprendre une langue pour pouvoir communiquer dans un contexte différent avec des gens différents ; bref, pour s'adapter à une situation linguistique différente de celle à laquelle on est habitué.

De plus, sur le plan professionnel, maîtriser plusieurs langues donne un certain avantage et plus d'ouvertures. On a en effet la possibilité de postuler dans des pays étrangers ou simplement d'avoir des échanges avec des professionnels d'autres cultures. On note dans cette perspective que, certains camerounais ayant eu a voyagé ont fait une formation (longue ou accélérée) en anglais avant le voyage.

Enfin, on peut apprendre une langue parce qu'on aime apprendre les langues ou par amour de cette langue précisément (linguophilie). Il a été observé que certaines œuvres ont été plus populaires dans leur version originale parce qu'elles semblaient mieux transcrire l'univers qui y était présenté.

En ce qui concerne l'apprentissage informel d'autre part, il n'a pas d'objectif prédéfini étant donné qu'il est généralement non intentionnel. Dans ce cas, on peut se retrouver à acquérir des connaissances linguistiques dans une situation ponctuelle (au moment où on regarde un film et on veut rapidement comprendre les sous-titres, ou alors pour comprendre un détail du jeu et évoluer). Cette action se produisant de façon régulière conduit donc à une accumulation de connaissances (liées au vocabulaire, à la syntaxe, à la sémantique, etc.). Schmoll (2016) dans la même lancée, explique que l'apprentissage informel peut être ponctuellement conscient dans la mesure où l'apprenant chercherait à comprendre un mot pour pouvoir avancer dans le jeu et s'en va donc chercher la définition dans le dictionnaire.

2.3. Avantages et limites

Bien qu'étant tous les deux des modes d'acquisition des connaissances, l'apprentissage formel et l'apprentissage informel ont de différentes caractéristiques et ceci implique une différence au niveau de leurs avantages et de leurs limites.

- Avantages et limites de l'apprentissage formel

Etabli depuis des siècles, l'apprentissage formel n'a cessé d'évoluer en s'adaptant à son temps. Il est structuré de telle sorte que les apprenants reçoivent le même niveau d'éducation et atteignent les objectifs quel que soit le champ d'application de la connaissance. La planification permet de mieux capitaliser le temps, de savoir exactement où l'on va et de pouvoir facilement repérer les problèmes/irrégularités et les résoudre rapidement.

De plus, l'apprentissage formel se fait dans cadre précis (l'école) et favorise ainsi l'intégration sociale des apprenants car ils sont en contact avec d'autres personnes.

Ensuite, les connaissances acquises ici sont régulièrement évaluées, ce qui permet aux apprenants de les mémoriser (et même de les conserver), de voir leur niveau et de remédier aux lacunes observées.

Cependant, on peut relever quelques limites à ce type d'apprentissage ; elles sont au niveau de la motivation et de la vision de la langue par les apprenants, du manque de pratique et de la routine résultant du système scolaire et/ou académique.

D'abord, pour ce qui est de la langue anglaise en milieu éducatif au Cameroun, elle n'est généralement considérée que comme une matière à valider. La plupart des apprenants lisent pour ne pas avoir une note en dessous de la moyenne, et la compréhension passe au second plan. Tamba (1993) dira par exemple que les élèves attachent plus d'importance au coefficient qu'à la langue elle-même. Ceci a pour effet qu'une fois sorti du cadre d'apprentissage, la langue n'est pas vraiment utilisée. Leur motivation est instrumentale (externe) et peut donc facilement vaciller. D'ailleurs les apprenants francophones semblent avoir une vision péjorative des locuteurs anglophones et ne voient pas vraiment l'intérêt d'apprendre l'anglais alors que toute les structures administratives à Yaoundé par exemple sont d'expression francophone.

De plus, comme nous l'avons expliqué plus haut, l'anglais est, dans le contexte francophone, plus une matière à valider qu'un objectif à atteindre. De ce fait, les apprenants qui vivent dans des maisons où leurs proches sont francophones n'ont pas de réelle occasion de vraiment pratiquer la langue. Ce qui peut provoquer sur le long terme l'oubli des notions après un certain temps.

Enfin, le système d'apprentissage (méthodes, matériel didactique, cadre physique, déroulement des cours) est répétitif et cette routine crée l'ennui chez les apprenants. L'ennui à

son tour crée de la démotivation et même un certain rejet de l'école ou du système scolaire et de tout ce qui le concerne.

- Avantages et limites de l'apprentissage informel

Etant de formes diverses et variées, l'apprentissage informel se fait hors des cloisons scolaires et des restrictions qui vont avec. Ceci joint le constat de Schmoll (2016) qui déclare que les apprenants non spécialistes de l'anglais ont une pratique de cette langue en dehors des créneaux prévus à cet effet. Pratiqué et variant selon l'apprenant, ce type d'apprentissage a plusieurs avantages, mais aussi quelques limites à son actif.

Commençons par dire que la motivation à apprendre ici est interne car elle vient de la personne qui veut comprendre, et la pousse à faire des recherches. Alimentée par l'attrait de l'autonomie, l'amour de l'activité et la diversité des options, la motivation ne va donc pas s'évanouir à cause d'un facteur externe.

Par ailleurs, l'aspect inhabituel d'un apprentissage hors scolaire captive rapidement l'attention des apprenants, d'où l'utilité de l'aspect numérique et ludique des jeux-vidéo. Perret (2018) ajoute à cet effet : « le numérique est ici un appât pédagogique pour faire entrer les élèves dans l'étude de la langue, activité réputée complexe, voire rébarbative. ». L'étude de la langue peut donc s'avérer ennuyeuse à cause de la répétition et le cadre « structuré et formel » n'y arrange rien. L'e-gaming apporte dans ce sens, un cadre différent (choisi par l'apprenant) et des « outils »²⁷ d'apprentissage qui sortent de la routine et permettent de mieux appréhender la langue.

De plus, le fait de faire quelque chose qu'on aime (dans le cas présent, jouer) peut inhiber l'aspect contraignant d'une tâche. Dans, l'e-gaming, on est absorbé par ce que l'on fait (le flow)²⁸, on est plus attentif aux détails et cela favorise l'acquisition des connaissances. Acquérir des notions en anglais, qui n'était pas un objectif de départ, devient un plus. C'est dans ce même train d'idée que Pépin (2006) affirme : « le jeu permet d'appréhender la réalité par l'expérimentation, et, loin d'inhiber l'effort, l'encourage en sublimant la dimension contraignante du travail imposé ».

²⁷ Les guillemets sont mis ici parce que les consoles de jeu n'ont pas de fonction didactique à la base mais se retrouvent transformés en canaux d'acquisition des savoirs

²⁸ Voir la théorie du flow présentée dans la section « Cadre théorique »

Enfin, les moyens mis en œuvre dans l'apprentissage informel, sont choisis selon le bon vouloir et les moyens de l'apprenant. Pour ce qui est des jeux vidéo, les consoles au travers desquelles les gamers sont exposés à l'anglais peuvent varier selon les envies des gamers. Les consoles pouvant être portables, chez soi ou dans une salle de jeu à proximité, les gamers peuvent jouer où ils veulent, quand ils veulent et ceci contribue à une plus grande possibilité d'acquisition des connaissances. En plus, les gamers faisant partie d'une communauté, vont forcément avoir les mêmes expériences (linguistiques notamment) et vont de ce fait avoir à les partager ; c'est suite à ces partages qu'on se retrouve donc à utiliser des mots anglais dans la vie courante.

Malgré ce florilège d'aspects positifs, l'apprentissage informel présente quelques limites qui sont de plusieurs ordres.

Premièrement, l'inconstance (absence de planification, d'objectif sur le long terme et de régularité) de l'apprentissage informel limite l'acquisition des connaissances en anglais. En effet, n'ayant pas de fiche de route, les connaissances en anglais du gamer vont se limiter à quelques mots et expressions. À moins de faire des recherches plus poussées et structurées, il ne pourra pas tenir des conversations entières en anglais. On peut voir par exemple qu'à la fin de l'enquête nous n'avons récolté que quatre-vingt (80) mots en anglais et les phrases dans lesquelles les expressions sont utilisées sont généralement courtes (elles se limitent parfois à l'interjection « GG », par exemple).

De plus, le lexique des jeux-vidéo est restreint. En effet, les jeux ont une trame scénaristique (pour la plupart), ce qui implique qu'ils ont un début et une fin. L'univers qui y est développé est donc circonscrit et limite de ce fait connaissances (linguistiques, historiques, etc.) qu'il est possible d'acquérir.

Enfin, l'apprentissage étant non intentionnel, l'aspect ludique de l'e-gaming peut prendre le dessus et complètement effacer le besoin de comprendre tel ou tel mot pour avancer. Ceci peut se produire dans la mesure où le gamer ayant l'habitude d'un type de jeu n'aura pas besoin de chercher à comprendre les instructions pour savoir ce qu'il a à faire. Nous avons observé cela avec les franchises Tomb Raider ou God of war, dans lesquelles les paramètres et les logiques scénaristiques sont souvent les mêmes.

En somme, l'apprentissage formel et l'apprentissage informel ont des caractéristiques qui leur permettent d'être des processus d'acquisition des connaissances pour toutes les catégories d'apprenants. La structure et la systématisation de l'apprentissage formel, la

flexibilité, l'accessibilité et l'aspect attractif de l'apprentissage informel constituent les avantages observables de ces méthodes. Cependant elles présentent des limites qui peuvent mettre à mal la maîtrise et la pratique de l'anglais. Ces limites sont au niveau de la motivation, de la routine du système et du contexte social (qui rend la pratique régulière de la langue difficile, voire impossible).

L'apprentissage informel étant donc un moyen (bien que limité) d'acquérir des connaissances théoriques et parfois pratiques sur une langue donnée, comment s'applique-t-il concrètement dans l'e-gaming ?

3. Apprendre en jouant

Commençons par noter que dans 96% des jeux auxquels les gamers jouent l'anglais est présent, soit dans les sous-titres, soit dans le doublage. L'exposition fréquente à ces jeux les amène à s'adapter à un vocabulaire précis. Que ce soit dans les instructions, les dialogues, ou les paramètres qui font partie de la trame du jeu et qui, par conséquent, peuvent permettre au joueur d'avancer ou le bloquer, la langue anglaise est présente (vocabulaire, grammaire, syntaxe) avec une sémantique parfois propre au contexte du jeu. En cherchant les définitions des mots dans les dictionnaires et en les adaptant aux jeux, les gamers les retiennent et avancent plus aisément dans le jeu lorsque des situations impliquant les mêmes instructions se reproduisent. On voit ici l'aspect répétitif lié au behaviorisme qui facilite la rétention.

Ensuite, les gamers peuvent être amenés à pratiquer la langue sur la base des mots appris en les utilisant dans leur communauté, ce qui explique le fait que 80% des enquêtés utilisent ces mots dans la vie courante. En effet, dans une communauté, on joue au même jeu donc on est exposé au même vocabulaire que les autres joueurs de ce jeu. Les échanges sur le jeu en utilisant des mots y provenant amène les gamers à les adopter comme signifiants définitifs, que ce soit dans le contexte du jeu ou de la vie réelle. On peut prendre l'exemple du terme « switcher ». Bien qu'étant un néologisme venant du nom « switch » en anglais, ce terme utilisé dans le jeu *Naruto ultimate ninja storm* (qui est un jeu de combat) se réfère à une action qui consiste à changer rapidement de personnage en plein combat. Lors d'une session gaming (entraînement, tournoi, match simple), un gamer ne va pas utiliser la phrase « il faut rapidement changer de personnage ! », mais va plutôt dire « il faut switcher ». Ensuite, tout changement

brusque dans l'environnement d'un « stormeur » va être exprimé en utilisant le terme « switcher ».

Par ailleurs, étant donné que les gamers estiment en moyenne leur maîtrise de l'anglais entre 5 et 7 sur 10, que la majorité d'entre eux comprennent et peuvent s'exprimer en anglais (donc ils ont au moins des bases dans la langue), ils sont plus à même de savoir s'ils ont évolué ou non. En réponse à cette question, 48% des enquêtés considèrent que les jeux-vidéo les ont aidés à s'améliorer en anglais, 36% considèrent que cette aide était minime et les 16% restants ne pensent pas que les jeux-vidéo les aient aidés en ce qui concerne leur évolution dans la connaissance ou la maîtrise de la langue anglaise.

Enfin, il est important de noter que le lien entre l'apprentissage et les jeux-vidéo n'est pas abstrait : il passe par un processus dont les résultats peuvent être évalués dans le temps. C'est dans le même fil d'idée que Frété (2002) va émettre l'hypothèse selon laquelle les jeux éducatifs peuvent favoriser l'acquisition des compétences de base que tout apprenant devrait développer via le système scolaire. Ces compétences présentent par ailleurs deux principaux aspects, à savoir : soit la capacité à s'outiller efficacement (maîtriser des contenus, des langages, développer des attitudes constructives, etc.) ainsi que la capacité d'agir sur le monde (communiquer et prendre des décisions). De ce fait, en fonction des compétences que l'on souhaite acquérir ou transmettre, certains jeux sont plus adaptés que d'autres.

Nous avons donc dressé ici un tableau (inspiré du modèle St-Pierre (2010)) dans lequel en fonction des compétences, des objectifs et des types de jeux adaptés, nous avons indiqué des jeux vidéo (récents ou anciens) correspondants.

Tableau n°7 : tableau récapitulatifs des compétences selon les jeux

Compétence	Description de la compétence	Types de jeux	Exemples de jeux
Maîtrise des contenus	Acquérir des bases permettant à l'apprenant d'identifier, de décrire et de généraliser.	Jeu de type questions réponses; Jeu de mémoire et d'essai erreur; Jeu d'appariement; Jeu de détective; Jeu de quête et d'aventure.	<ul style="list-style-type: none"> • Qui veut gagner des millions ? (jeu PC) • Criminal case (jeu mobile) • Minecraft • God of war

			<ul style="list-style-type: none"> • Franchises Devil may cry
Maîtrise des langages	Maitriser des systèmes organisés de signes et de conventions qui permettent de représenter la réalité, de décrire, de manipuler et de transmettre de l'information.	<p>Jeu à base d'interfaces iconiques;</p> <p>Jeu de mémoire visuelle;</p> <p>Lecture de cartes, de plans, de tableaux relationnels ou synoptiques.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Forge of empires • Franchises GTA • League Of Legends • Minecraft
Maîtrise des structures, des systèmes et des procédures	Comprendre et gérer des systèmes dynamiques et complexes qui présentent un nombre important de paramètres, de variables et de processus reliés .	<p>Jeu de réflexes et d'action;</p> <p>Les simulateurs de vie, d'écosystèmes ou de modèle conceptuel ou de système dynamique (élection, guerre, etc.);</p> <p>Les systèmes de gestion d'inventaires et de ressources.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Franchises SIMS (jeux mobi) • Tomadochi life (jeu Nintendo) • Tomb Raider • Franchises GTA • Franchises Call of duty
Développer des attitudes	Acquérir une ouverture d'esprit, permettant d'être critique, solidaire, autonome créatif et responsable.	<p>Jeu en ligne, communautés virtuelles, de pratiques et d'apprentissage;</p> <p>Éducation à l'éthique et à la morale;</p> <p>Éducation aux médias;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • League Of Legends • Clash royal • Minecraft • Franchises Call of duty

		Espace de création et d'expression; Simulateur de vie	
Communiquer et coopérer	Comprendre les rôles d'émetteur et de récepteur et adapter son mode de communication en fonction de divers contextes; Savoir évaluer les différents paramètres de la communication (situation, message, intentions de ceux qui communiquent)	Jeu en ligne, communautés virtuelles, de pratiques et d'apprentissage; Jeu de rôle; Simulateur de vie; Jeu avec agent conversationnel; Espace de création et d'expression.	<ul style="list-style-type: none"> • League Of Legends • Franchises SIMS • Genshin impact • Among us
Prendre des décisions	Capacité à utiliser efficacement l'information dans le contexte d'un problème à résoudre, d'une action à remplir ou d'un projet à réaliser; Capacité à analyser un contexte, à anticiper les résultats, à définir des stratégies de réalisation et à gérer le déroulement d'un projet.	Les simulateurs de vie, d'écosystèmes Les systèmes de gestion d'inventaires et de ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Franchises SIMS • Franchises Assassin's Creed • Franchises The witcher • Franchises Tomb Raider • Franchises Call of duty

4. Suggestions concernant l'utilisation des jeux-vidéo pour apprendre une langue

Au vu de nos différentes lectures et de l'analyse des résultats que nous avons faite, nous pouvons formuler quelques suggestions en ce qui concerne une amélioration de l'apprentissage informel qui, dans notre mémoire, se matérialise au travers des jeux-vidéo. Nos suggestions ont deux volets, le premier concerne les jeux-vidéo qui n'ont pas une finalité éducative à la base et le deuxième concerne les jeux-vidéo éducatifs.

Les jeux-vidéo qui n'ont pas une vocation éducative de base sont limités en ce qui concerne la transmission des connaissances. On peut en effet constater que les informations historiques, géographiques, linguistiques, etc. que ces jeux véhiculent ne sont pas forcément assimilées par les gamers²⁹. Il serait donc opportun de sensibiliser ces derniers (pour ceux qui ne sont pas assez curieux pour s'y intéresser) sur l'utilité de ces informations quant à leur culture générale. Il faudrait par ailleurs promouvoir l'aspect « acquisition des connaissances » que proposent (de façon implicite) ces jeux. Ceci peut se faire par l'organisation de quiz catégorisés qui seront primés.³⁰

Pour ce qui est des jeux-vidéo qui ont une aspiration éducative, diverses suggestions (auxquelles nous ajouterons les nôtres) avaient déjà été faites. St-Pierre (2010), dans cette perspective, a énoncé quelques recommandations de la BECTA (British Educational Communications and Technology Agency) concernant l'usage des jeux vidéo dans l'apprentissage. Il s'agit entre autres, d'inclure un objectif pédagogique clair lors de l'utilisation ou de la conception de ces jeux et de mettre sur pied des projets intégrant beaucoup d'objectifs d'apprentissage. Nous pouvons ajouter à ces recommandations, qu'il serait utile de rendre ces jeux plus actuels en les reliant aux aspects de la réalité des concepteurs ou des apprenants, en fonction du domaine d'apprentissage (cas du logiciel Encarta junior, qui aborde divers domaines tout en avançant au fil des années).

En somme, une amélioration de l'usage des jeux-vidéo dans l'apprentissage pourrait passer par la sensibilisation quant à ce que ces jeux peuvent apporter ainsi que la promotion de cette idée, l'inclusion d'objectifs clairs lors de l'utilisation ou de la conception de ces jeux ainsi que leur régulière actualisation.

²⁹ Lorsqu'on prend l'exemple des franchises Assassin's creed, on peut noter une forte marque historique, géographique (Ces franchises se déroulent souvent à des lieux et des époques précises) et linguistique (la langue parlée dans le pays en question correspond à celle qui vraiment utilisée) même l'accent des personnages est souvent marqué (cas de la franchise qui se déroule en Egypte, avec des personnages qui ont un accent métissé).

²⁹ Cela pourrait être efficace dans la mesure où les gamers sont très compétiteurs, ils pourraient facilement adhérer au concept

5. Vérification des hypothèses

Notre analyse est basée sur l'hypothèse centrale selon laquelle le fait de jouer régulièrement à un jeu-vidéo sous-titré ou doublé directement en anglais peut aider à acquérir des connaissances en cette langue. Cette hypothèse principale est suivie d'hypothèses secondaires que nous allons confirmer ou infirmer suite à l'analyse des données qui a été faite.

Suite à l'analyse des données, il apparaît que les jeux-vidéo peuvent être utilisés pour acquérir des connaissances en anglais à travers les sous-titres ou le doublage, lorsqu'on y est exposé régulièrement. L'hypothèse principale de notre étude est donc confirmée.

Ensuite, pour attribuer un sens nouveau aux mots anglais, les gamers cherchent la définition des dits mots puis ils associent la réalité/l'action exprimée par ces mots dans le jeu-vidéo à ce qui s'en rapproche le plus dans la réalité. Ceci infirme notre hypothèse selon laquelle les gamers attribuent des sens nouveaux aux mots anglais seulement en les associant des situations réelles précises.

Ensuite, il a été observé que les mots et expressions en anglais dont les gamers ont adapté le sens à la vie réelle peuvent être utilisés dans la vie courante. Nous confirmons donc l'hypothèse selon laquelle si le contexte réel pour lequel le mot est utilisé correspond à son nouveau sens, alors il peut être utilisé.

De plus, la langue se transmet via divers moyens et la communication en fait partie. Le fait d'être proche des gamers peut donc conduire à la transmission d'un nouveau vocabulaire (le lexique plus précisément) chez les francophones.

Enfin, les jeux-vidéo ont de grandes propriétés de transmission d'informations. Combinées à leur flexibilité et leur accessibilité, ces propriétés font d'eux un outil d'expansion culturel en général et linguistique en particulier. On peut donc promouvoir la langue anglaise et le bilinguisme à travers les jeux-vidéos au Cameroun. Ceci infirme notre hypothèse qui limite la capacité de promotion du bilinguisme via les jeux-vidéo au fait qu'ils soient à la mode et touchent beaucoup de jeunes.

CONCLUSION GÉNÉRALE

L'e-gaming est une activité qui est ludique à la base et a continuellement évolué avec son temps. Dans un contexte plurilingue comme celui du Cameroun où plusieurs langues cohabitent, un contact entre les langues est difficilement évitable. C'est donc en partant du constat selon lequel les jeux-vidéo ont pris de l'ampleur dans le monde en général et au Cameroun en particulier, notamment dans les villes de Yaoundé et Douala, que leur influence a un aspect linguistique de par le contact des langues qu'ils engendrent, que nous avons entrepris de mener une étude pour analyser l'impact de l'e-gaming sur l'usage de la langue anglaise par les gamers camerounais (plus précisément les gamers francophones).

Il était plus précisément question pour d'analyser, d'un point de vue lexico-sémantique, l'influence qu'ont les jeu-vidéo sur la relation entre les gamers et la langue anglaise. Force a été de constater que le contact des langues (entre le français et l'anglais) résultant d'une influence grandissante des jeux-vidéo (qui seront utilisés comme outil ou médium) a été un des points focaux du phénomène observé.

Pour atteindre cet objectif, nous avons procédé en deux étapes : une première partie théorique et une deuxième partie plus empirique. Dans la première partie, nous avons commencé par établir le cadre définitionnel et contextuel de cette étude ; puis, à la lumière de travaux précédemment menés et de théories développées par rapport à notre sujet de recherche, nous avons pu analyser plus clairement les aspects à traiter. Ensuite, nous avons présenté la méthodologie de la collection des données, puis nous avons analysé ces dernières et procédé à leur interprétation dans la deuxième partie.

Enfin, à la lumière de ces différentes analyses et des résultats obtenus, nous avons pu répondre aux questions précédemment posées dans notre problématique et validé ou infirmé les hypothèses qui ont été émises.

Suggestions pour de futures études

Comme toute recherche, la présente étude n'est pas exhaustive. En se basant sur cette étude, d'autres enquêtes peuvent être menées en rapport avec le sujet. Dans cette veine, les suggestions suivantes peuvent être faites :

- Cette étude se focalisant sur les gamers francophones, des recherches pourraient être faites quant à l'influence de l'e-gaming sur le parler des gamers camerounais dont la langue L1 est l'anglais.
- De plus, étude comparative pourrait être faite pour évaluer le niveau d'acquisition de la langue L2 des gens exposés aux jeux-vidéo et ceux qui ne le sont pas.
- Par ailleurs, notre étude s'est concentrée sur la zone de Yaoundé. Il serait pertinent de mener la même enquête dans d'autres villes du pays dans le but d'observer si les résultats seront les mêmes.
- Enfin, une étude pourrait être menée pour déterminer les conditions qui pourraient améliorer les jeux-vidéo en tant qu'outil d'apprentissage sans pour autant lui ôter son caractère ludique.

BIBLIOGRAPHIE

AISSATOU, G. (2020). *Pratique et représentations du guidar dans la ville de Guider*. [Mémoire]. Université de Yaoundé 1

ANSCOMBRE, J-C. (1994). « La sémantique française au XXe siècle : de la théorie de la référence à la théorie des stéréotypes ». *La lingüística francesa. Situación y perspectivas a finales del siglo XX*, 9-27

AUDUREAU, W. (2019). « D'où viennent les nouveaux mots de la langue française ? ». *Le monde*.

BARQUE, L., HAAS, P., HUYGHE, R. (2018). « Polysémie régulière et néologie sémantique. Constitution d'une ressource pour l'étude des sens nouveaux », *Neologica*, n° 12, 2018, *Lexique : nouveauté et productivité*, p. 91

BECTA. (2001). « Computer games in education project. » <http://www.becta.org.uk/technology/software/curriculum/computergames/index.html>

Commune de Yaoundé 1^{er},(2012). *Plan communal de développement*. pp 21

CRUSE, D.A. (1986). *Lexical semantics*. Cambridge textbooks in linguistics

CRYSTAL, D. (1997). *The Cambridge encyclopedia of language* second edition. Cambridge university press

CSIKENTMIHALY, M. (1990). « Flow: the psychology of optimal experience ». *ResearchGate*.

DE MONTPELLIER G. (1997). « Le behaviorisme de Skinner. » In : *Revue philosophique Louvain*. Quatrième série, tome 69, no4. pp. 580-587

FOYET, G. (2021). UE INFO 251: recherche de l'information scientifique. Cours de master, Etudes bilingues

FRETE, C. (2002). Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation. [Mémoire]. Université de Genève

GREIMAS, A. (1966). *Sémantique structurale*. Librairie Larousse, Paris.

HONG, V. (2010). « La théorie du sens et la traduction des facteurs culturels. » *Synergies pays du Mékong* n°1. pp. 141-171

IWUCHUKWU, M. (2016). « Théorie du sens et sociocritique en traduction littéraire. » *Méta : journal des traducteurs*, vol.55, n°3, p529-544. <http://id.erudit.org>

JACKSON, H., AMVELA, E. (2007). *Words, meaning and vocabulary*. Continuum, second edition

LE MARECHAL, A. (1989). « Les parties du discours, sémantique et syntaxe ». *Presse Universitaire de France, linguistique nouvelle*. pp 14-27

LE NOUVEAU PETIT ROBERT (2007). Dictionnaire

LINGONG, M. (2021). *Language politeness and the social media: a lexico-semantic analysis of written productions of selected Cameroon social platforms*. Mémoire. Université de Yaoundé 1

MAKAROVA, M. (2021). « L'interférence d'Uriel Weinreich et le bilinguisme littéraire. » *Cahiers du CLSL*, n° 65, 2021, pp. 203-226

MARTINET, A. (1960). *Éléments de linguistique générale*, Armand Colin (3e ed. 1974).

MCGUIRK, T. (2019). « Peut-on apprendre une langue en jouant aux jeux-vidéo ? » *The conversation*.

MERINO, B. (2018). « Creativity and Playability in the Localisation of Video Games. » *JIAL: The Journal of Internationalisation and Localisation*, 5:1, 101-137.

MERINO, B. (2015). *Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global*, New York/London: Routledge

MORA, P., STEPHANE, H. (2003). *Du joueur de vidéo à l'e-sportif: vers un professionnalisme florissant de l'élite ?* pp. 131-146

PENN, T. (1993), « Motivation and attitudes of francophone Cameroonian learners of English. » *The English Teacher* Vol XXII

PEPIN, Y. (2006). *L'émerillon ou le val des regrets: un jeu-vidéo utilisé comme moyen d'expression*. Mémoire

PRENSKY, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill Education.

RASTIER, F., MATHIEU, V. (2009). « De la polysémie à la néosémie. » *Texto. Vol XIV* n°1, Janvier 2009

RETENAUER, C. (2012). « Nouveau sens et évolution des domaines d'emploi: méthodologie pour l'acquisition lexicale ». ATILF (CNRS & Université de Lorraine)

_____ (2012). *Vers un traitement automatique de la néosémie : approche textuelle et statistique*. [Thèse]. Université de lorraine

SCHMOLL, L. (2016). *Concevoir un scénario de jeu vidéo sérieux pour l'enseignement-apprentissage des langues ou comment dominer un oxymore*. [Thèse de doctorat] université de Strasbourg. Hal archives-ouvertes

SOUOPGUI, U. (2022). *Répercussions d'une localisation de jeux vidéo défaillante sur l'interactivité du jeu/joueur*. [Mémoire]. Université de Buéa

ST-PIERRE, R. (2010). « Des jeux vidéo pour l'apprentissage ? Facteurs de motivation et de jouabilité issus du game design. » *DistanceS*. 12(1). pp 4-26

UBANAKO, V. (2000). *Cultural and institutional terms in Cameroon English usage: a lexico-semantic study of newspaper language*. Mémoire. Université de Yaoundé 1

_____ (2002). *The influence of transnational audio-visual media on official language use among urban youths in Cameroon: a case study in Cameroon bilingualism*. DEA. Université de Yaoundé 1

UBANAKO, V., SALA, B. (2010). *Basic English grammar and lexicology*. Horizon Books. Yaoundé-Cameroon

UNESCO, (1980). *Many voices, one world. Communication and society today and tomorrow*

VALUENZELA, O. (2010). « La didactique des langues étrangères et les processus d'enseignement/apprentissage. » *Chili n°6* pp-71-86

VION, M. (1984). *Les résistances pragmatiques au traitement syntaxique des phrases simples chez l'enfant*. Langage et communication à l'âge pré-scolaire. Presse universitaire de Rennes, pp.59-71 hal-00134176

WENREICH, U. (1953). *Languages in contact: findings and problems*. Mouton publishers, Paris-New York

WEBOGRAPHIE

AU LETCH, (2018). Top 10 des jeux préférés des camerounais visité le 12/05/2022 à 5h48

Gamingcampus.fr (visité le 17/06/2023 à 11h)

MBODIAM, R. (2022). Jeux vidéo : la camerounaise Kiro'o games intègre un consortium panafricain ciblant 680 millions de joueurs en 2025. <https://www.investiraucameroun.com> consulté le 18/05/2022 à 8h52

PERRET, L. (2018). « Le jeu-vidéo et le serious game sont-ils légitimes dans l'enseignement du français ? Analyse du processus de scolarisation des fictions vidéoludique dans l'institution scolaire ». Volume 8 [revue de recherche en littérature médiatique multimédiale]. <https://hal.archives-ouvertes.fr> (visité le 30/03/2021 à 13h)

Portail : jeu-vidéo ; https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Portail:Jeu_vid%C3%A9o (visité le 10/06/2022 à 17h)

Stuff gaming.fr (visité le 10/06/2022 à 18h)

T-kit. Réflexion sur l'apprentissage des langues. Une méthodologie de l'apprentissage des langues. (Visité le 11/06/2022 à 10h)

LUDOGRAPHIE

Assassin's creed séries. (2007-présent). Ubisoft et Gameloft

Battlefield series. (2002- présent) DICE et EA

Blur. (2010). Bizarre Creations

Call of duty series. (2003- present). Activision

Clash royal. (2013). Supercell

Criminal case. (2012). Pretty simple

Devil may cry series. (2001-present). Capcom

God of war series. (2005-present). Sony

Grand Theft Auto (GTA) San Andreas. (2004). Rockstar North

League of legends. (2009). Riot Games

Naruto ultimate ninja series. (2008). Bandai Namco Entertainment

Prince of Persia and the two thrones. (2005). Ubisoft

The rise of the tomb raider. (2015). Square Enix, Microsoft

GLOSSAIRE

AAA (triple-A) : jeu-vidéo à très gros budget développés par de grands studios de jeux-vidéo.

AFK : C'est le fait de ne pas toucher à son clavier pendant une longue période alors que le jeu est en cours, ce qui a pour conséquence l'immobilité de son avatar.

Avatar : Personnage qui représente le gamer dans le jeu.

Borne d'arcade : Grosse console de jeu très en vogue au début des années 2000, dans laquelle on insérait des pièces pour démarrer le jeu. Elles sont encore présentes dans certaines salles de jeux et les gamers nostalgiques s'y adonnent à cœur joie.

Boss : Ennemi qui indique généralement la fin d'un niveau. Il est beaucoup plus puissant que les autres adversaires du jeu.

Bot : Intelligence artificielle qui imite le jeu d'un être humain.

Buff : Bonus qui améliore les capacités d'un personnage.

Bug : Défaillance rencontrée en pleine session de jeu.

Burst : Forte concentration de dégâts infligée en très peu de temps

Campagne : Encore appelé « mode histoire », c'est un mode de jeu où le joueur évolue dans une trame scénarisée préétablie.

Cancel : interruption soudaine d'un coup lancé ou d'un mouvement pour enchaîner rapidement avec un autre mouvement.

Checkpoint : Etape au cours d'un jeux-vidéo qui permet de sauvegarder partiellement la progression du joueur.

Chope : saisie rapide d'un adversaire dans une situation de corps à corps

Cinématique : Séquence animée venant s'intercaler entre les phases d'un gameplay.

Combo : Enchaînement rapide de coups dans les jeux de combats.

Convention : Evènement dont les différentes activités tournent autour d'une thématique précise. On peut donc avoir des conventions de jeux-vidéo, de cosplay, etc.

Démo : Version tronquée d'un jeu-vidéo servant d'échantillon pour être testé par les joueurs sans qu'ils n'en sachent trop.

DLC : Programme à télécharger qui ajoute des éléments au jeu de base.

Empty jump : Saut au cours duquel aucune autre action (lancement d'une attaque par exemple) ne sera faite

EX move : Version plus puissante d'un coup spécial qui va faire usage d'une partie de la jauge de puissance

Frag : Nombre d'adversaires abattus dans un jeu

Franchise : Dans le cadre de l'E-gaming, une franchise est un jeu qui se déroule comme une série, c'est-à-dire sur plusieurs saisons. Ces saisons peuvent être marquées par une numérotation (par exemple : God of war 1,2,3 ; Resident evil 2,3,4) ou par un ajout au niveau du nom (Tomb raider, The rise of the tomb raider, The shadow of the tomb raider).

Gameplay : Ensemble d'éléments caractérisant un jeu. Ce sont par exemple, les paramètres de manipulation de l'avatar, le principe même du jeu, la trame scénaristique, etc. Frete (2002) ajoute que le mot gameplay est utilisé en informatique pour désigner la qualité d'un jeu en fonction de sa facilité de contrôle, de l'originalité des actions à effectuer, de la cohérence des menus, de la fluidité des mouvements et de leur précision.

Hardcore gamer : Joueur très investi dans un jeu-vidéo.

IA : Intelligence Artificielle/ Personnages de jeu-vidéo qui sont contrôlés par l'ordinateur.

Interface : ensemble d'éléments permettant au joueur d'interagir avec le jeu (menu, commandes, etc.)

Item : terme désignant un objet dans jeu-vidéo.

Lag : Temps de réponse long d'un serveur. Ceci peut être dû à la qualité du serveur ou à celle de la connexion internet de l'utilisateur.

Loot : Butin récupéré sur un ennemi après l'avoir tué.

Mana : Unité de mesure de la magie utilisée dans certains jeux-vidéo.

Mindgame : Capacité d'un joueur à réfléchir efficacement et à prendre des décisions rapidement en plein jeu.

Newbie/noob : Nouveau joueur d'un jeu-vidéo donné.

Patch : Mise à jour d'un jeu-vidéo.

PNJ (personnage non joueur) : Personnage allié ou faisant partie du décor contrôlé par l'ordinateur.

PV : Jauge qui symbolise les points de vie ; une fois vide, l'avatar du gamer meurt.

Ranking : Tournoi interne dans une communauté, au bout duquel les gamers sont divisés et classés en termes de divisions.

Rush : Fait d'attaquer très rapidement l'ennemi sans se soucier de la défense de son camp.

Skill : Ensemble des compétences d'un avatar ou d'un gamer.

Skin : Eléments cosmétiques permettant de changer l'apparence d'un élément du jeu (personnage, équipement, véhicule, etc.)

Spam : répétition d'une même action plusieurs fois dans un jeu-vidéo.

Sponsor : De façon générique, un sponsor est une personne ou une organisation qui apporte son soutien à une entreprise à des fins publicitaires. Dans l'e-gaming, les sponsors sont généralement des propriétaires de salles de jeux ou des entrepreneurs qui font la promotion des jeux-vidéo. Ils participent également à l'organisation de compétitions annuelles ou mensuelles.

Stun : Etourdissement plus ou moins long

Team : Equipe de joueurs.

Trickshot : Fait de tuer un ennemi avec un fusil de sniper, après avoir sauté et effectué un enchaînement d'actions durant la chute, comme un changement d'arme.

VR : Réalité virtuelle.

ANNEXES

ANNEXE 1 : Questionnaires

Dans le cadre des recherches sur le thème : L'INFLUENCE DE L'E-GAMING SUR LE PARLER DES JEUNES CAMEROUNAIS, nous vous prions de remplir ce questionnaire. Ceci nous permettra d'avoir plus d'informations quant à l'apport des jeux-vidéo dans l'apprentissage de la langue anglaise.

1- Quel est votre âge ?

Entre 13 et 16ans entre 17 et 20ans entre 1 et 24 Plus

2- Dans quel quartier résidez-vous ? _____

3- Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux-vidéo ? _____

4- Quels sont les jeux-vidéo auxquels vous jouez le plus souvent ?

5- A quelle fréquence jouez-vous par jour ? (donner le temps en heure) :

6- A quelle fréquence jouez-vous par semaine, (donner le temps en heure) :

7- Comprenez/parlez-vous l'anglais ?

Oui non peu

8- Sur une échelle de 1 à 10, à combien estimez-vous votre maîtrise de l'anglais ?

9- La langue anglaise est-elle utilisée souvent dans les jeux auxquels vous jouez ?

Oui non

10- Si oui, ces jeux sont-ils sous-titrés ou directement doublés en anglais ?

11- En fonction des jeux auxquels vous jouez, quels sont les différents mots et expressions que vous utilisez ?

12- Vous arrive-t-il d'utiliser ces mots dans la vie courante ?

Oui non

13- Si oui, veuillez remplir le tableau suivant.

Exemple (1ere ligne)

Jeux	Mot ou expression provenant du jeu	Signification du mot dans le jeu	Exemple lorsque vous utilisez le mot dans la vie courante	Signification du mot dans votre exemple
storm	backdash	Ruée arrière (on fonce dans la direction	On avait rendez-vous mais il a	- Annuler - Se retracter

		opposée à celle de l'adversaire)	backdashé au dernier moment	

14- Selon vous, les jeux vidéo vous ont-ils aidé à vous améliorer en anglais ?

Oui non un peu

ANNEXE 2 : Tableaux détaillés

6. Tableaux détaillés des jeux-vidéos les plus populaires

Tableau n°8 : jeux de combat

JEUX DE COMBAT	FREQUENCE (nombre de gamers)	POURCENTAGE
Naruto Ultimate Ninja Storm	21	36.84%
Street Fighter	10	17.54%
Dragon Ball Fighter Z	10	17.54%
King Of Fighters	9	15.79%
Tekken	4	7.84%
Mortal Kombat	3	5.26%
TOTAL	57	100%

Tableau n°9 : jeux de sport

JEUX DE SPORT	FREQUENCE (nombre de gamers)	POURCENTAGE
FIFA (2010-2021)	16	48.48%
PES	13	39.39%
NBA 2K	4	12.12%
TOTAL	33	100%

Tableau n°10 : jeux d'aventure

JEUX D'AVENTURE	FREQUENCE (nombre de gamers)	POURCENTAGE
God Of War	3	16.66%
Resident Evil	3	16.66%
Uncharted	3	16.66%
Prince Of Persia	3	16.66%
Splinter Cell	2	11.11%
Assassin's Creed	2	11.11%

Devil May Cry	2	11.11%
TOTAL	18	100%

Tableau n°11 : jeux de course

JEUX DE COURSE	FREQUENCE (nombre de gamers)	POURCENTAGE
Blur	9	56.25%
Need For Speed	7	43.75%
TOTAL	16	100%

Tableau n°12 : jeux FPS

JEUX FPS	FREQUENCE (nombre de gamers)	POURCENTAGE
Call of duty	10	71.42%
Destiny2	2	14.29%
Far Cry	2	14.29%
TOTAL	14	100%

Tableau n°13 : jeux d'arène bataille en ligne

JEUX D'ARENE BATAILLE EN LIGNE	FREQUENCE (nombre de gamers)	POURCENTAGE
Clash Royal	7	46.67%
League Of Legends	6	40%
Brawl Stars	2	13.33%
TOTAL	15	100%

Tableau n°14 : RPG

RPG (ROLE PLAYER GAME)	FREQUENCE (nombre de gamers)	POURCENTAGE
Genshin Impact	2	50%
POKEMON	2	50%
TOTAL	4	100%

7. Tableaux détaillés des mots provenant des jeux-vidéo

Tableau n°15: mots provenant des jeux-vidéo

Catégories de mots et locutions	Fréquence (occurrences)	pourcentages	Exemples
Noms	44	38.60%	level, clash fighter, street, race, Destruction Backup, fire Mission, team, accomplishment, task, project dash, drifter, Weapon, bullet, money, Slam, loot, back- dash, switch, drift, revenge, superstars, Mindset, trash Camping, Footsie Journey, item, analog stick, garden, loot, Setup, Focus, Shooter, goal, Role, Fight, soccer, fireball, lane
Expressions/locutions	31	27.19%	power up, game over ,speed on, move in, make it,

			<p>let's go, hog rider, inferno tower, archer queen, golden knight, low tier, god-tier, get ready, too slow, good luck, good game, Inside the area, mindgame, Braindead, Good game, Of course, may be, let's begin, resolve issues, make my move, Rage quit, Counter pick ninja move, Self- control, Cross bait , hit and run</p>
Verbes	24	21.05%	<p>Cheat , hacker swatch, break, hold, take hope, pray finish, hold, express, impress start, save, respawn, go, love refresh, report, die, shatter, destroy, doge, play</p>

Adjectifs qualificatifs	6	5.26%	dead, brutal, amazing, ready, excellent, good
Néologismes	6	5.26%	backdasher, Counter picker, Dasher, drifter, Switcher, nerfer
Adverbes	3	2.63%	Up, low Friendly
TOTAL	114	100%	

ANNEXE 3 : Evolution des jeux-vidéo entre 1970 et 2000

Cette annexe est un extrait du mémoire de Frété (2002) qui présente l'historique de l'évolution des consoles et par ricochet, l'évolution des jeux-vidéo en fonction de la technologie et des pays ; ceci entre 1970 et 2000.

1971-1977 : début de l'ère des jeux vidéo

1971

NUTTING ASSOCIATES achète les droits et **lance le premier jeu vidéo d'arcade de l'histoire : *Computer Space***. 1500 unités sont fabriquées. Les composants sont enfermés dans un caisson en bois de taille réduite au look futuriste, équipé d'un écran noir et blanc 13 pouces. Le public boude *Computer Space*, trouvant peut-être le jeu trop difficile et complexe.

1972

Nolan Bushnell quitte NUTTING ASSOCIATES et fonde ATARI (un terme issu du jeu de GO) avec Ted Dabney.

Naissance de Pong.

Bushnell engage Al Alcorn dans son équipe de développement et le charge, pour tester ses compétences, de programmer un petit jeu de tennis. Voyant le résultat, Bushnell adopte l'idée d'un jeu de tennis pour la première production d'ATARI. Après quelques semaines de travail, Bushnell, Dabney et Alcorn aboutissent à la création de Pong, un jeu de tennis nommé ainsi parce que le nom de « Ping-Pong » est une marque déposée.

Pong tombe en panne.

Les distributeurs de jeux d'arcade n'étant pas enthousiastes envers Pong, Atari se chargera donc aussi de la distribution. Le jeu est mis en test au Andy Capps, un bar local. Après deux semaines, la machine tombe en panne, submergée par les joueurs et les pièces de 25 cents...

MAGNAVOX lance la première console de jeu : l'Odyssey, qui se vend à 100.000 exemplaires. Beaucoup de personnes l'achètent car c'est le seul équivalent au jeu Pong que l'on peut avoir chez soi.

1975

Le premier jeu « micro-informatique »

MIDWAY GAMES lance *Gunfight*, le premier jeu à utiliser un micro-processeur plutôt que des circuits électroniques à transistors.

1976

Naissance des jeux sur cartouches

FAIRCHILD CAMERA & INSTRUMENTS lance son *Video Entertainment System*, rebaptisé à la dernière minute *Channel F*, la première console multi-jeu à utiliser des cartouches, support insérable contenant des mémoires où sont stockées les données logicielles du jeu. Celles-ci ont le même format que des cassettes d'enregistrement audio 8-pistes.

ATARI est vendu pour 28 Millions

Nolan Bushnell vend ATARI à WARNER COMMUNICATIONS pour 28 millions de dollars, et reste à la tête de la société.

1977

ATARI lance sa propre console à cartouches

Celle-ci est baptisée le VIDEO COMPUTER SYSTEM (VCS), et on peut l'acheter à Noël pour 250\$.

1978–1981 : L'âge d'or 1978

NINTENDO se lance dans le jeu d'arcade et lance *Computer Othello*, un jeu d'arcade très simple d'accès basé sur le célèbre jeu de société.

Les « trackballs » entrent dans les salles d'arcade.

ATARI lance le jeu *Football*, qui utilise un système de contrôle révolutionnaire basé sur une boule partiellement enfoncée dans la machine que le joueur fait tourner du bout de ses doigts. Le système est appelé « Trackball », et son utilisation se généralisera à toutes les applications informatiques, au même titre que la souris.

Un nouveau phénomène venu du Soleil Levant.

MIDWAY importe *Space Invaders*, un jeu d'arcade développé par TAITO. Le jeu connaît un succès historique. C'est, entre autres innovations, le premier jeu d'arcade à mémoriser le meilleur score.

Au Japon, le jeu *Space Invaders* est reconnu par le ministère de l'économie comme responsable d'une rupture des stocks nationaux de pièces de monnaies. Aux USA, on accuse le jeu de provoquer une recrudescence de l'absentéisme des élèves en classe.

ATARI attaque le marché des ordinateurs.

Pour concurrencer APPLE, ATARI lance les ordinateurs 8-bits ATARI 400 et 800, qui ne sont guère pris au sérieux, le public associant ATARI au jeu.

MAGNAVOX lance la première console de jeu équipée d'un clavier.

MAGNAVOX lance l'Odyssey 2, une console à cartouches munie d'un clavier à membrane.

Apparition des jeux vectoriels.

CINEMATRONICS lance *Space Wars*, un jeu semblable à *Spacewar* et *Computer Space*. Le jeu utilise un affichage dit vectoriel, basé sur des segments lumineux, plutôt que des pixels (points lumineux), utilisés jusque-là. On peut considérer qu'il s'agit là du premier pas vers un affichage à base de polygones, dont les faces seront plus tard munies de textures, animées dans des repères en trois dimensions, et aboutiront aux jeux en 3d d'aujourd'hui.

SEGA connaît son premier succès en salles d'arcade avec *Monaco GP*, une course de formule 1 vue de dessus, qui sera suivie d'une suite, *Pro Monaco GP* en 1980, et *Super Monaco GP* en 1989 avec des graphismes en 3d.

MB (Milton Bradley) lance la première console à cartouches portable.

Il s'agit de la console Microvision, équipée d'un affichage à LED.

1979

Apparition de *Space Invaders*, venu du Japon, puis d'autres titres légendaires comme *Centipede*, *Frogger*, *Asteroids* ou *Pac Man*, qui feront du jeu vidéo une industrie de premier plan.

1980

ATARI lance une version pour sa console domestique (VCS) de *Space Invaders*, qui bat tous les records de vente et propulse la VCS en tête de peloton.

L'armée américaine aime les jeux vidéo.

Un designer d'ATARI, Ed Rottberg, crée *Battlezone*, le premier jeu en vue subjective 3d de l'histoire, dans lequel le joueur pilote un char dans un champ de bataille. Le ministère de la défense demande à ATARI d'étudier une version améliorée du jeu pour l'entraînement de ses soldats.

Arrivée de *Pac-Man*.

NAMCO lance *Pac-Man*, le jeu vidéo le plus populaire de tous les temps. (300000 unités du jeu d'arcade sont vendues à travers le monde.)

Un monde virtuel.

WILLIAMS, une société basée à Chicago qui produit des flippers, lance un jeu d'arcade nommé *Defender*, un jeu de tir à défilement horizontal qui figure le premier monde virtuel cohérent à apparaître dans un jeu vidéo, avec un radar qui indique au joueur ce qui se passe hors-champ. Le jeu devient rapidement un gros succès.

1981

Des vecteurs colorés.

ATARI lance *Tempest*, qui utilise pour la première fois un processeur graphique vectoriel capable d'afficher plusieurs couleurs. En raison de l'instabilité matérielle de celui-ci, l'expérience s'arrêtera là, mais le jeu est un énorme succès.

1982-1984 : Le crash

1982

COMMODORE lance le Commodore 64, un micro-ordinateur peu coûteux mais très performant qui enfonce toutes les consoles de jeux du marché avec ses graphismes et ses possibilités sonores. C'est le début d'un grand renversement des tendances du marché du jeu vidéo, que les consoles vont progressivement quitter au profit des micro-ordinateurs, le nouveau produit qui monte.

NINTENDO lance son Family Computer (Famicom) au Japon, une console qui a l'apparence d'un jouet, livrée avec les jeux *Donkey Kong*, *Donkey Kong Junior* et *Popeye*.

Le crash.

Trop de produits sont en concurrence, et bien peu des nombreuses sociétés dont il a entraîné la création résistent. Les jeux et les consoles de toutes marques sont bradés pour écouler les stocks. L'heure est à la micro-informatique, moins limitée que les consoles, qui vont temporairement disparaître du marché.

1984

Atari présente sa console VCS 7800, encore plus puissante que la 5200 et cette fois compatible avec les jeux 2600, et le *Mindlink*, un système de contrôle de jeu à reconnaissance vocale fixé sur la tête du joueur, qui ne sera jamais commercialisé.

1985-1988 : Les jeux vidéo sont de retour

1985

L'URSS conquiert le monde avec un seul jeu : Tétris

Le jeu tourne sur un IBM PC, dans une version programmée par Pazhitnov et Vadim Gerasimov.

1986

SEGA lance sa console, la SMS (Sega Master System)

La console récupère le hardware 8-bit du MSX, un standard micro-informatique développé en partenariat par Microsoft et des constructeurs Japonais, qui a connu un joli succès au Japon et en Europe.

1989-1992 : Expansion du marché

NINTENDO lance sa Game Boy, mini console portable à cartouches, équipée d'un écran LCD monochrome et vendue 109\$, ce qui en fait le système le moins cher du marché, tout en proposant un catalogue fourni de bons jeux (eux aussi beaucoup moins chers que ceux des autres systèmes), qui, avec l'excellente autonomie de la console qui n'utilise que quatre piles,

vont contribuer à en faire un autre record mondial de ventes pour NINTENDO. La console est en plus vendue avec *Tetris*, ce qui ne gêne rien.

La console NEC PC Engine est lancée en Amérique.

La Turbo Grafx-16, vendue au prix de 189\$. NEC commercialise également un lecteur de CD-ROM pour sa console, un des premiers de la sorte.

SEGA lance la Genesis.

La console 16-bit de Sega, nommée Genesis (ou Megadrive en Europe), arrive aux USA après un lancement au Japon qui n'a été qu'un demi-succès.

ATARI lance la Lynx. Console portable à affichage LCD couleur, rachetée à la société EPYX.

1990

Bonne année pour NINTENDO : *Super Mario 3*, sur NES, devient la cartouche de jeu la plus vendue au monde.

La Neo-Geo. SNK, société Japonaise lance une console 24-bits, la Neo-Geo, dont la puissance est égale à celle des machines d'arcades. La Neo-Geo fait passer les machines de Sega, Nintendo et NEC pour des antiquités, mais son prix, et le prix élevé de ses jeux, l'empêcheront de percer.

Le Commodore CDTV.

COMMODORE annonce son CDTV (Commodore Dynamic Total Vision), à la base un Amiga équipé d'un lecteur de CD-ROM, qui est la première console de jeu à vocation autant éducative que ludique. Les jeux sont vendus sur CD, un support moins coûteux que la cartouche.

1991

NINTENDO lance la Super NES dans le monde entier.

Elle coûte 250\$, et s'appellera Super Famicom aux USA, et Super NES en Europe.

1992

Au Japon, **JVC lance la Wondermega**, une console fabriquée sous licence SEGA qui combine l'utilisation du CD et des cartouches pour Megadrive.

1993-1997 : L'ère des consoles 32- bits 193

1994

La Genesis à l'heure du 32-bit.

Les constructeurs se livrent à une course effrénée à la puissance processeur. SEGA sort le 32X (180\$), un périphérique qui permet à la Genesis d'utiliser des cartouches 32-bit, afin de la mettre au niveau des 3DO et Jaguar. Ces jeux sont des adaptations de jeux d'arcade, comme *Virtua Racing* ou *Star Wars*, et obtiennent un bon succès, ainsi qu'une conversion de Doom d'Id Software, un jeu sorti sur PC qui fait figure de véritable révolution.

Sortie de la **Super Game Boy**, un adaptateur pour Super NES permettant de jouer aux jeux Game Boy sur cette dernière, avec un affichage en couleur sur une télé.

De nouvelles consoles sortent au Japon : La SEGA Saturn et la SONY Playstation.

1995

SEGA sort sa console aux USA dès le mois de Mai, pour prendre un peu d'avance sur la Playstation.

NINTENDO annonce la Virtual Boy, une console portable 32-bits aux capacités supérieures à celles de la Super NES.

La Playstation sort aux USA.

1996

Le PC, après s'être imposé (sous l'impulsion de MICROSOFT) comme le standard en micro-informatique (avec le Macintosh d'APPLE), est en train de devenir une machine de jeux redoutable grâce au Pentium, ligne de processeurs toujours plus puissants produits par INTEL qui met ses capacités en matière de jeux au niveaux des consoles 32 et 64-bits.

De nouveaux jeux d'arcade.

SEGA lance *Virtua Fighter 3* au Japon et aux USA, qui propose des graphismes en 3d jamais vus ailleurs.

Dans les salles d'arcade, la nouvelle mode est aux jeux de simulations : Ski, snowboard (surf des neiges), jetski, moto, voiture de course ou de rallye, vélo, permettent au joueur d'utiliser des dispositifs de commande révolutionnaires, montés sur des systèmes animés par vérins, et proposant des conditions de jeu d'un réalisme total.

Peu à peu, les sensations physiques font partie des nouvelles exigences des joueurs, la palme dans ce domaine revenant à SEGA et son *G-Lock 360*, un simulateur d'avion de combat dans

la lignée d'*Afterburner*, équipé d'un siège monté sur une structure sphérique pouvant tourner sur 360°.

Sortie US de la N64, qui se vend à 1.7 millions d'exemplaires en trois mois.

1998-2000 : L'ère moderne

1998

Nouvelle console SEGA : Dreamcast, 64-bits, utilisant Windows CE, le système des PC adapté à un usage sans souris ni clavier, afin que les versions PC et Dreamcast des jeux soient les mêmes.

Le PC est maintenant de force égale aux consoles dans le domaine des jeux vidéo, et permet, outre des graphismes et des animations 3D supérieures, une interactivité plus grande, et des jeux plus complexes et riches, permettant de jouer en réseau local ou sur Internet.

L'un de ses aspects les plus novateurs est le VMS (Visual Memory System), un système de sauvegarde sur une carte qui se branche dans le joystick de la console, équipée d'un écran LCD qui permet de lui attribuer quelques fonctions interactives ou d'afficher les noms des parties sauvegardées.

NINTENDO lance le N64 Expansion Pack, qui se branche sur le port d'extension de la console et double la mémoire à 8 Mo.

Le jeu *Legend of Zelda – Ocarina of Time* sort le 23 Novembre. Au cours de l'année, le jeu se vendra à 2.5 millions d'exemplaire, rapportant 150 millions de dollars, ce qui est mieux que le film le plus rentable de l'année au box-office, « 1001 pattes », qui rapporte à Walt Disney 114 millions de dollars.

Le phénomène Pokemon, (les personnages d'un dessin animé dont NINTENDO est possesseurs des droits) envahit la planète, rendant NINTENDO plus riche et prospère qu'il ne l'a jamais été.

Sortie de la Game Boy Light, une nouvelle version équipée d'un éclairage de l'écran fort bienvenu, ainsi que des périphériques pour Game Boy, comme une caméra et une imprimante, qui malgré la faible résolution de la console connaîtront un grand succès. Néanmoins, la Game Boy Light va être rapidement assassinée par la sortie de la Game Boy Color, qui en plus d'être

compatible avec les jeux Game Boy existant, va vite se rendre indispensable aux fans grâce aux jeux colorisés ne pouvant tourner que sur elle.

NINTENDO se joint à IBM pour sa nouvelle console, la Game Boy Advance, une console 32-bit couleur portable, capable de se connecter à Internet en se couplant à un téléphone cellulaire. Elle devrait être compatible avec les précédentes Game Boy, et être développée en partenariat par Nintendo et IBM.

MICROSOFT annonce sa console, la X-Box, basée sur Windows CE comme la Dreamcast et équipée d'un processeur Intel Pentium III et d'une carte vidéo Nvidia, les derniers composants les plus en vue sur les PC haut de gamme.

CONNECTIX CORPORATION lance le Virtual Game Station, un logiciel qui permet de jouer aux jeux Playstation sur un Mac en émulation Playstation avec un rendu supérieur à celui de la console elle-même. Les méandres du système judiciaire américain empêchent Sony de faire arrêter cette vente.

Sur le net, le monde de l'émulation délire totalement, des émulateurs Game Boy Advance et Playstation 2 étant annoncés en même temps que la sortie de ces consoles !

2000

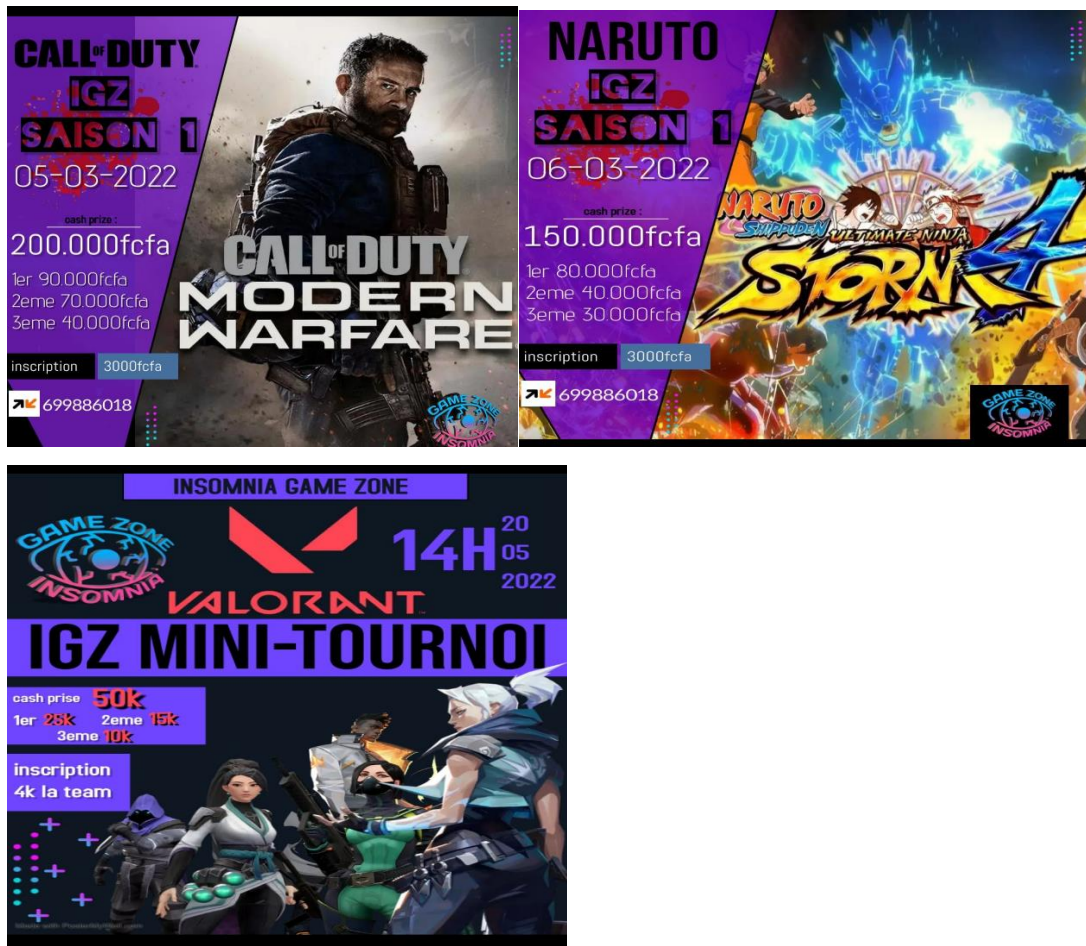
Sortie de la Playstation 2, équipée d'un processeur Toshiba cadencé à 250 Mhz appelé l'Emotion Engine, compatible avec les jeux Playstation, et capable de lire tous les DVD

NINTENDO annonce sa Game Cube, une console avec lecteur DVD visant à remettre en selle l'ex-leader du marché

MICROSOFT n'arrête pas de revoir à la hausse le hardware de la X-Box qui se présente comme un PC (sans clavier) surpuissant pour les jeux, aussi encombrant que l'unité centrale d'un PC haut de gamme.

ANNEXE 4 : l'e-gaming en 2022 au Cameroun en quelques images

a) Quelques tournois de 2022 en image



Images no 16.: Affiches de quelques tournois du début d'année



Images no 17.: tournoi de Blur



Images no 18 : vainqueurs des tournois de KOF 98, Blur et Storm4

b) Images des salles de jeux les plus populaires de la ville de Yaoundé.

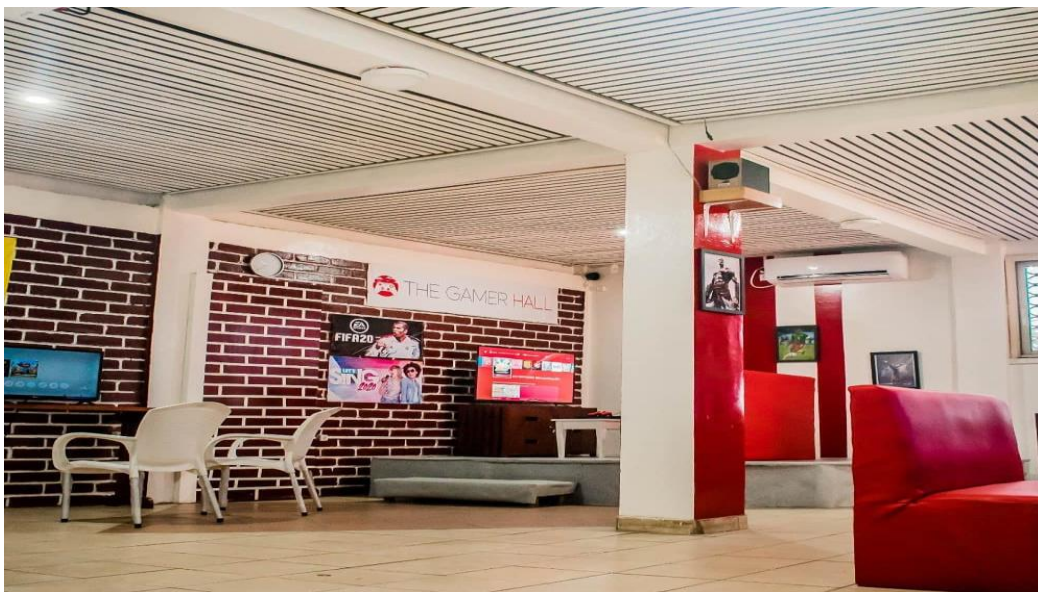


Image no 19 : The GamerHall



Image no 20 : ED Gaming



Image no 21 : Insomnia Gamer Zone

TABLE DES MATIÈRES

DÉDICACE.....	i
REMERCIEMENTS	ii
RÉSUMÉ.....	iii
ABSTRACT	iv
SOMMAIRE	v
LISTE DES ABRÉVIATIONS ET SIGLES	vi
LISTE DES TABLEAUX ET DES DIAGRAMMES	vii
0. INTRODUCTION GENERALE	1
0.1. Contexte de l'étude	2
0.2. Problème de recherche.....	4
0.3. Questions de recherche	5
0.4. Hypothèses.....	5
0.5. Objectifs de l'étude.....	6
0.6. Importance du sujet	6
0.7. Motivation	7
0.8. Délimitation du sujet	8
0.9. Méthodologie.....	8
0.10. Plan	9
CHAPITRE I : DÉFINITION DES CONCEPTS CLÉS, HISTORIQUE L'E-GAMING, PRÉSENTATION DE LA ZONE D'ÉTUDE	10
1. Définition des concepts	10
1.1. E-gaming.....	10
1.2. Communauté.....	15
1.3. Gamer.....	15
1.4. Console	16

1.5.	Contact des langues.....	16
1.6.	Sémantique.....	17
1.7.	Lexicologie	18
1.8.	La néosémie	19
2.	Historique de l'e-gaming.....	19
2.1.	Genèse et évolution de l'e-gaming	20
2.2.	L'e-gaming au Cameroun	21
3.	Localisation de la zone d'étude	22
3.1.	Localisation géographique	23
3.2.	Les langues en présence	24
3-2-1-	Les langues naturelles	24
3-2-2-	Le français et l'anglais	24
3-2-3-	Les autres langues	24
CHAPITRE II : REVUE DE LITTÉRATURE ET CONSIDÉRATIONS THÉORIQUES		26
1.	Revue de littérature	26
1.1.	La sémantique.....	26
1.2.	L'apprentissage de la langue	29
1.3.	Les jeux-vidéo	31
1.4.	L'apprentissage de la langue et les jeux-vidéo	33
2.	Cadre théorique	41
2.1.	L'apprentissage de la langue	41
2.1.1.	Le behaviorisme.....	41
2.2.	Les approches/théories sémantiques.....	45
2.2.1.	Sémantique componentielle	45
2.2.2.	Théorie du sens (théorie sémantique).....	45
CHAPITRE III : MÉTHODOLOGIE, COLLECTION ET PRÉSENTATION DES		
DONNÉES		48

1. Méthodologie	48
1.1. Méthode de collection des données	49
1.1.1. Le questionnaire	49
1.1.2. Les interviews	50
1.1.3. L'observation	50
1.1.4. Recherches en bibliothèque.....	51
1.2. Méthodes d'analyse	51
1.2.1. La méthode quantitative	51
1.2.2. La méthode qualitative	52
1.3. La collection des données	52
2. Déroulement de l'enquête	53
2.1. La pré-enquête.....	53
2.2. L'enquête	53
3. Les aléas de l'enquête	54
4. Présentation des données.....	55
4.1. L'âge	55
4.2. Le lieu de résidence.....	56
4.3. L'ancienneté dans la pratique de l'e-gaming	56
4.4. Les jeux-vidéo les plus populaires.....	57
4.5. Fréquence de jeu par jour.....	58
4.6. Fréquence de jeu par semaine	59
4.7. Aptitude à comprendre l'anglais.....	59
4.8. Présence de l'anglais dans les jeux-vidéo.....	60
4.9. Forme de l'anglais dans les jeux-vidéo	61
4.10. Liste de mots et expression provenant des jeux.....	61
4.11. Enquêtés utilisant les mots du lexique vidéo ludique dans la vie courante	62
4.12. Exemples d'utilisation	62

4.13. Avis des enquêtés sur l'apport de l'e-gaming quant à l'apport de l'e-gaming à leur maîtrise de l'anglais.....	63
CHAPITRE IV : ANALYSE ET DISCUSSION DES DONNÉES.....	65
1. La création lexico-sémantique	65
1.1. Les emprunts.....	66
1.2. Évolution morphologique et grammaticale des emprunts.....	68
1.2.1. Cas d'affixation	68
1.2.2. Cas de conversion.....	69
1.2.3. Cas de composition.....	70
1.3. Évolution sémantique des emprunts	72
2. Le code switching ou alternance des codes.....	75
CHAPITRE V : IMPLICATION PEDAGOGIQUE DE L'ETUDE ET SUGGESTIONS	78
1. L'Apprentissage de l'anglais au Cameroun.....	78
2. Apprentissage formel vs apprentissage informel.....	79
2.1. La méthodologie.....	79
2.2. L'objectif.....	80
2.3. Avantages et limites	81
3. Apprendre en jouant.....	85
4. Suggestions concernant l'utilisation des jeux-vidéo pour apprendre une langue.....	88
5. Vérification des hypothèses.....	90
CONCLUSION GENERALE	91
BIBLIOGRAPHIE	94
WEBOGRAPHIE.....	98
LUDOGRAPHIE	99
GLOSSAIRE.....	100
ANNEXES	103
TABLE DES MATIÈRES	123

