

SPEAK2WIN

Les discours de l'esport : de la documentation à la pédagogie



Poster de vulgarisation scientifique réalisé dans le cadre de la **Gamers Assembly**, du 4 au 6 avril 2026.

Sylvie Hanote, Université de Poitiers, FoReLLIS
Sophie Kraeber, Université de Caen Normandie, CRISCO



INTRODUCTION

L'esport occupe une place majeure dans nos sociétés, mais il a été peu étudié par les sciences du langage.

Toutefois, étudier les discours de l'esport est important :

- Une communication de qualité au sein des équipes joue un rôle déterminant pour la victoire ;
- La professionnalisation du commentaire des rencontres constitue un enjeu pour la légitimation de l'esport comme sport à part entière ;
- Les joueur.ses et commentateur.ices amateur.ices sont demandeur.ses de supports de formation ;
- Les innovations langagières (ex : nouveaux mots) dans la langue des joueur.ses peuvent être le signal de changements linguistiques plus larges en cours ou à venir.

La **Nouvelle-Aquitaine** constituant un riche terrain pour le développement, la pratique et l'analyse de l'esport, nous avons déposé en janvier 2026 le projet « SPEAK2WIN » en vue d'un financement régional.

OBJECTIFS

Documenter les innovations linguistiques dans le « gamer-speak ».

Documenter les discours des joueur.ses et des commentateur.ices professionnel.les français.es dans différents esports pour développer un modèle.

Construire des supports de formation à partir de ce modèle pour les joueur.ses et commentateur.ices amateur.ices.

Développer des ressources pédagogiques pour des formations non sportives (droit, gestion...) mobilisant l'esport pour développer différentes compétences sociocommunicationnelles (s'organiser au sein d'une équipe, transmettre des informations efficacement, formuler des directives...) en français ou en langue étrangère.

MÉTHODOLOGIE

Exploitation de deux types de données :

- Vidéos YouTube / streams Twitch ;
- Enregistrements (audio et images du jeu) effectués par nos soins directement auprès des équipes.

Transcription des données (qu'est-ce qui est dit ?)

Alignement des transcriptions à l'audio (à quel moment c'est dit ?)

Annotation des images du jeu (en lien avec quels événements dans le jeu ?)

Annotation des différentes particularités langagières (comment c'est dit ?)

Étude mixte (qualitative et quantitative) : analyse des formes linguistiques dans leur contexte et de leur fréquence d'apparition.

Principaux esports ciblés : **League of Legends, Valorant, Fortnite**

PARTENAIRES

Universités de Poitiers, Bordeaux Montaigne, Caen Normandie, Paris Cité, Orléans, Lyon 2 et Lyon 3.

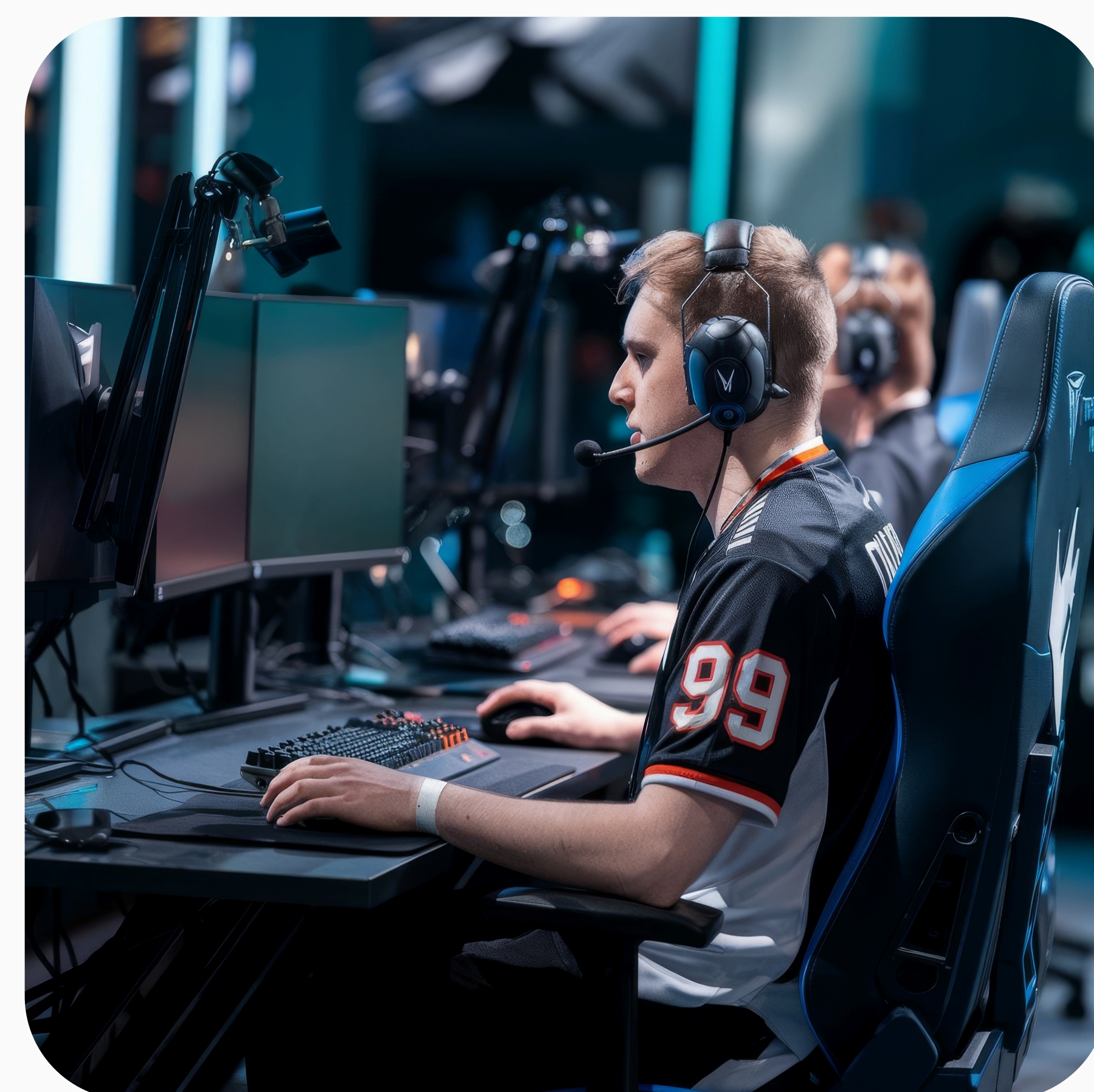
Grand Poitiers Communauté Urbaine : collectivité territoriale qui soutient et structure le développement de l'esport à l'échelle locale.

Gamers Assembly : événement majeur de l'esport français rassemblant chaque année joueur.ses et publics autour de compétitions de grande envergure.

orKs Grand Poitiers : association multi-gaming qui encadre des équipes amateurs et développe des actions éducatives autour de l'esport pour les jeunes.

Silver Geek : collectif qui utilise l'esport pour favoriser le bien-être, le lien social et l'inclusion numérique des seniors.

Bibliothèque nationale de France (BnF) : institution publique qui collecte et valorise les données culturelles, contribuant à la recherche et à la préservation des pratiques numériques, dont l'esport.



VOUS ÊTES JOUEUR.SE ET VOUS SOUHAITEZ NOUS AIDER ?

JE PARTICIPE À UNE COLLECTE DE DONNÉES



JE RÉPONDS À UNE ENQUÊTE



JE PARTAGE CETTE ÉTUDE

