

DENIS SAINT-AMAND

Remarques sur l'argot footballistique

Football is a game, that is to say an autonomous and recreational activity that has its own codes. A game includes rules, tricks and strategies. It also includes a language. In this paper, we try to examine some mechanisms of football's language, by studying the development of the pitch's own slang, and the transcript of this slang in literary works.

Ce qui se déroule sur un terrain de football pendant 90 minutes est de l'ordre du *jeu*, en tant qu'activité ludique, mais aussi au sens théâtral du terme, comme le rappellent non seulement les recours fréquents des commentateurs à une métaphore dramaturgique (le stade comme « théâtre », les « vingt-deux acteurs », la « représentation », l'« acte » pour la mi-temps, le « dénouement tragique », etc.) mais aussi les poses hyperboliques de certains joueurs (Cristiano Ronaldo fixant le goal adverse, jambes écartées et torse bombé, avant de frapper un coup franc, les prières de Ribéry avant le coup d'envoi ou les célébrations des Islandais de Stjarnan). Un jeu, c'est à la fois des règles, des astuces pour les contourner, des stratégies et des coups du sort, mais c'est aussi un langage.

Argot et terminologie : le langage footballistique

Comme c'est le cas au sein de tout secteur d'activité, le langage footballistique se construit à la fois sur un registre officiel et sur un registre officieux : la distinction fonde également la dialectique de la terminologie (ou du jargon) et de l'argot, le premier renvoyant au langage développé pour désigner des réalités techniques qui appartiennent à un domaine spécifique (et qui « *peuvent être ésotériques pour le profane, mais dont la fin n'est pas de masquer l'objet du discours* » — Françoise-Geiger, 1989 : 92), le second désignant la manière dont un groupe social donné réinvestit la langue d'une façon qui lui est spécifique ou, comme l'écrit Dávid Szabó, « *le vocabulaire particulier qu'un groupe socio-professionnel emploie dans le cadre d'une variété socio-régionale d'une langue donnée avec des visées crypto-ludiques, conniventielles voire identitaires* » (Szabó, 2004 : 58). La distinction entre terminologie et argot, dans le cas du football, se situe à la frontière de ce qui est de l'ordre du règlement et de ce qui est de l'ordre du fait de jeu occasionnel :

coup-franc, capitaine, gardien de but, carton jaune/rouge et hors-jeu sont des éléments institués par les règles, qui participent de la terminologie du football. Pour désigner ce qui se passe sur le terrain et qui échappe à la réglementation, les agents impliqués dans le sport ont développé une série d'expressions spécifiques dont les mécanismes d'élaboration sont parfois aussi variés que les référents. En une manière d'articulation idéale du signifié et du signifiant, la métaphore est de la sorte fréquemment mobilisée pour désigner ce que les anglophones appellent des *skills*, et que l'on pourrait nommer « figures de style », c'est-à-dire ces gestes techniques dont l'efficacité est souvent masquée par la fonction poétique — comme dirait Jakobson —, soit *l'aile de pigeon*, *le coup du sombrero* ou *la roulette*. Nombreux aussi sont les transferts de classe qui se fondent sur le passage de noms propres en noms communs. Il est d'ailleurs assez remarquable que la langue footballistique ait préféré retenir certains seconds couteaux pour des faits singuliers : on parle d'une *Arconada* (pour une *savonnette*, un ballon que le gardien croit *capter* mais qu'il laisse finalement échapper au fond de ses filets), d'une *Madjer* (pour un but marqué d'une *talonnade*), d'une *Panenka* (pour un *penalty* frappé en douceur du cou de pied et destiné à feinter le gardien ayant *plongé* trop rapidement) ou d'une *Cuauhtémoc* (pour l'étrange *coup du crapaud* qui a marqué la Coupe du Monde 1998), mais Pelé, Cruyff, Puskas et Maradona (malgré sa fameuse *main de Dieu*) n'ont pas laissé de figure à leur nom. Le phénomène d'emprunt est également fréquent, comme en témoignent le *corner* (*coup de pied de coin*, selon la Loi 17 du football), le *hat trick* (lourdement traduit en *coup du chapeau* et qui consiste, pour un joueur, à inscrire trois buts d'affilée au cours d'une mi-temps) et le *mercato* (« marché » ou « période de transferts »). Soulignons encore les hyperboles communes, qui tendent à exceptionnaliser des réalités au demeurant plutôt banales : *crucifier* une équipe, *fusiller* un gardien de but, *casser les reins* de son opposant direct ou *bétonner* pour éviter d'encaisser un but. Ces éléments participent de la langue du football, sans intégrer les textes officiels. Ils ne fonctionnent pas non plus comme un vecteur cohésif de la vie de la communauté footballistique et composent en réalité ce qu'il convient désormais d'appeler l'« argot commun » qui traverse l'ensemble d'une société ou, selon le mot de Marc Sourdou (1991), le « jargon » du football, c'est-à-dire que ces termes et expressions, sans être officiels, tendent pratiquement vers la terminologie tant leur emploi est partagé et s'impose comme une évidence.

Variations et logiques cohésives

Encore faut-il distinguer plusieurs langages à l'œuvre au sein du champ footballistique. Les exemples précités appartiennent avant tout à la sphère des commentateurs, qui, entendue au sens large, rassemble les agents qui produisent sur la pratique un discours analytique plus ou moins informé : joueurs et entraîneurs, mais aussi (et surtout) supporters et journalistes, toujours enclins à forger des dénominations improbables pour désigner les gestes techniques inventés par les sportifs. Si l'on se tourne plus spécifiquement vers la manière dont s'expriment ces derniers, on s'aperçoit que nombre d'usages journalistiques n'ont pas cours dans les vestiaires et sur le terrain. Au cœur même de l'action, le langage varie : celui du vestiaire est multiple (l'entraîneur ne parle pas de la même façon en donnant la composition de l'équipe, durant la mi-temps ou au moment du débriefing d'après-match) et il n'a rien à voir avec celui du terrain, qui tend logiquement à se modifier en fonction du cours du jeu. Sur la pelouse, le langage du football est fait d'interjections, d'injures, de messages codés et de raccourcis compréhensibles uniquement par les initiés : la rapidité des échanges, simultanés à l'action, impose que l'on s'exprime par bribes, qu'on développe une forme de sociolecte, qu'on soit compris des siens en évitant idéalement de l'être des adversaires. Ce qui se dit (et, souvent, se crie) sur un terrain, c'est : *un mètre* (pour indiquer à son coéquipier la distance approximative à laquelle se situe l'adversaire), *regarde* (pour appeler le regard vers soi), *seul* (pour signifier à son coéquipier qu'il n'est pas sous pression, ou pour signaler qu'on est soi-même démarqué), *deuxième* (pour indiquer sa propre position en fonction de celle du but adverse et des poteaux de celui-ci), *ça va* (pour enjoindre son coéquipier de s'écartier et de laisser faire — l'injonction *laisse* étant désormais interdite et sanctionnée par les arbitres), *allume* (pour encourager à frapper au but) et, il faut bien en convenir, quelques insultes.

En pratique, l'effet de cryptage inhérent à certains argots (dont celui, emblématique, des coquillards) est souvent assuré par l'emploi d'une langue étrangère : l'exemple de la Belgique multilingue peut sembler s'imposer au niveau national, puisqu'une équipe néerlandophone peut se rendre incompréhensible à ses adversaires francophones, mais le phénomène s'observe également au niveau régional. La région wallonne abrite de nombreux clubs de football dont le seul nom rappelle l'origine italienne (AC Milanello), espagnole (Española, Iberia/UCE), marocaine (ASC Marocaine), turque (JS Turque) ou croate (Croatia Wandre) : sur le terrain, les membres de ces équipes s'expriment fréquemment dans leur langue d'origine, gagnant de cette façon en

imprévisibilité sur les locuteurs francophones, qu'ils comprennent mais qui, eux, ne peuvent les comprendre. On peut également observer des effets de cryptage chez les locuteurs francophones qui recourent au patois : tel joueur d'Uccle éprouvera peut-être des difficultés à comprendre un joueur liégeois qui utilise le mot *bétchette* (« pointe ») pour désigner – par métonymie – un tir du bout du pied (ce que les Français appellent un *pointu*). De la même façon, les locuteurs liégeois ont souvent tendance à remotiver des emprunts anglais : en témoignent notamment les reprises approximatives *kèpèr* (pour *keeper*), *team* (pour *time*), *toast* (pour *toss*), *friki* (pour *free-kick*), *offsaille* (pour *off-side*).

Au-delà du rire involontaire, les effets de connivence et de ludisme de l'argot s'observent sur le terrain de football amateur à travers des antiphrases ironiques : tel attaquant manquant une occasion pourra de cette manière se voir féliciter par ses coéquipiers au prix d'un traditionnel *superbe !* ou *bien joué !*, mais aussi par des interjections reposant sur une inversion situationnelle du type *bien défendu !* ou *il vaut mieux ça qu'un goal !*, feignant de considérer l'occasion galvaudée comme un travail défensif remarquablement exécuté. Signalons encore que, au sein de la très respectable équipe réserve du F.C. Jupille (matricule 9469), la forme d'argot la plus récurrente a engendré le développement d'un véritable rituel : il s'agit du terme *floche*. Si le terme est attesté comme adjectif (signifiant « mou », « flasque ») dans les dictionnaires français, il revêt une valeur particulière en Belgique, où il peut désigner familièrement une sorte de tissu d'apparat (ornant aussi bien les chemises des boy-scouts que les chapeaux des universitaires diplômés), le sexe masculin, un pet foireux ou une fausse note. Le terme est clamé par les coéquipiers dès lors qu'un joueur rate une intervention, galvaude une occasion ou commet une erreur, et, à l'issue d'un match, les membres du noyau procèdent à l'élection de la *floche* du match — laquelle est chargée de récolter la cagnotte de la troisième mi-temps, de passer la commande de boissons et de servir ses coéquipiers.

Argot footballistique et littérature

L'univers footballistique a souvent nourri la fiction, mais l'exploitation de son langage se révèle souvent approximative, en particulier dans les productions littéraires : la mise en fiction du football semble peiner à se départir d'une manière de classicisme qui jure avec la pratique sportive. On conçoit aisément une forme d'idéalisation du jeu dans la littérature pour la jeunesse, parfois hantée par une visée normative et moralisatrice malgré elle (Delbrassinne, 2006) : elle préférera mettre en lumière les valeurs positives (solidarité, dépassement de soi, courage) associées au sport plutôt que ses

saillies potaches, et euphémisera sa virulence, en préférant souligner les capacités des protagonistes à renverser une situation difficile (une inimitié dans l'équipe ou un score défavorable en finale d'une coupe junior)¹. Il en va de même pour nombre de bandes dessinées, qui privilégient un langage neutre sinon châtié. C'est le cas de la série *Éric Castel* (fig. 1) signée par Raymond Reding et Françoise Hugues : l'irréprochabilité du héros, honnête homme cultivé et au grand cœur en plus d'être un footballeur d'exception, et le style graphique s'inscrivent directement dans la lignée du *Michel Vaillant* de Jean Graton. L'oralité des différents protagonistes associe légères traces argotiques (« Zut ! ») et paroles impossibles à prononcer en temps réel (« T'en fais pas, je suis là ! »).



Fig. 1 : Raymond Reding et Françoise Hugues, *Paris gagné* (Éric Castel, n° 10), Novedi, 1985, p. 3

Il n'est toutefois pas rare que ces caractéristiques linguistiques se prolongent dans le roman traditionnel. Elles s'illustrent dans *Mateo* d'Antoine Bello, publié en 2013 chez Gallimard. Le récit est centré sur la trajectoire miraculeuse d'un jeune prodige du ballon rond, Mateo Lemoine, qui résiste aux sirènes de Manchester, du Real et du Bayern pour disputer le championnat universitaire avec une équipe aux qualités très discutables pour honorer la mémoire de son père, qui n'avait pu remporter ladite compétition. Le schéma est très classique :

¹ Voir par exemple Philippe Delerm, *En pleine lucarne*, Paris, Milan Zanzibar, 1995 ; Frédéric Jaillant, *Romain graine de champion*, Paris, Hatier, « Ratus bleu », 1993 ; Fanny Jolly, *Fous de foot* [1995], Paris, Casterman, 2010. Dans ce dernier roman, la situation à renverser est originale puisqu'il s'agit pour une jeune fille passionnée de prouver que le football n'est pas qu'un sport d'hommes.

le héros parvient à élever le niveau de l'équipe grâce à son impeccable vision du jeu et à son éloquence, devient le meilleur ami d'Enrique – le coéquipier qui le méprisait – et finit par triompher. Un épilogue annonce que Mateo, après une saison supplémentaire dans ce championnat de troisième zone, a signé au Real Madrid. Si le roman déborde de bons sentiments, certains passages mis en place par Bello visent assez juste ; c'est surtout quand les protagonistes sont amenés à s'exprimer, quand vient le discours direct libre, que l'effet de réel vole en éclats. Mateo, ses coéquipiers et son coach manient soudain la langue française avec un classicisme surprenant : « – *ça alors [...], je n'aurais jamais cru que j'avais ce coup en moi* », exulte un ami du héros qui, après un entraînement intensif, découvre qu'il est désormais capable de *brosser* un coup franc du pied gauche (Bello, 2013 : 104). Considérant la dimension populaire du sport, l'auteur veille, par compensation, à ce que ses personnages multiplient les expressions argotiques. Le problème est que celles-ci sont artificielles et surannées. Quand l'entraîneur offre un *débriefing* privilégié à son meneur de jeu, il corrige une explication du joueur de la façon suivante : « – *Manque de bol, c'est vite dit. Alex plonge toujours au premier poteau. Non, le vrai problème, c'est que Saïd part à l'assaut de l'Everest sans sherpas. Thomas tire la langue 20 mètres derrière, Lionel suit l'action depuis son aile comme s'il était à Guignol et toi, tu peignes la girafe dans le rond central. Ce n'est pas ça l'attaque !* » (Bello, 2013 : 125) Le vocabulaire jure avec la pratique effective des locuteurs contemporains, et les expressions désuètes s'accumulent. Rendre compte des logiques du football en littérature sans s'encombrer de la langue des acteurs est envisageable : dans *La Mélancolie de Zidane* (2006), Jean-Philippe Toussaint n'essaie pas d'imaginer la passe d'armes entre le capitaine français et Materazzi, il prend de la distance pour suggérer, en actualisant le paradoxe de Zénon, que le coup de tête célèbre n'a jamais touché sa cible. *Dans la foule* de Laurent Mauvignier (2006) propose une autre prise de distance, puisque dans ce récit polyphonique fondé sur le drame du Heysel, le football devient un élément secondaire qui n'est plus au centre du discours des supporters. L'écrivain Péter Esterházy décrit pour sa part le milieu footballistique sans chercher à en reconstituer la langue — assénant plutôt quelques vérités du type : « *une équipe doit son unité à l'alcool et à la haine vouée à son entraîneur* » (Esterházy, 2008 : 71). Si, toutefois, on veut se donner les moyens d'écrire un roman footballistique hyperréaliste, il faudra approcher au plus près la langue du jeu. Le problème s'est posé pour des réalités bien différentes : Zola s'est documenté pour que *L'Assommoir*, *Nana* et *Germinal* disent au mieux la condition d'un peuple dont la langue est aussi une trace de

l'aliénation. En inventant le monologue intérieur, Édouard Dujardin s'est présenté comme le chef de file d'une mouvance qui, de James Joyce à Tony Duvert en passant par Beckett, a essayé de capter et retranscrire au plus près les (dés)articulations de la pensée en mouvement, forcément brisée, fragmentaire et parfois illogique que leurs prédécesseurs avaient rendue de façon un peu trop organisée. Dans le cas du football, il faudrait sans doute recourir aux mécanismes d'association du monologue intérieur, à la terminologie, à l'argot, à l'*inside joke* : un dispositif coûteux et exigeant, mais qui vaudrait la peine d'être mis en place.

Bibliographie

- BELLO Antoine (2013), *Mateo*, Paris, Gallimard.
- DELBRASSINE Daniel (2006), *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Paris, SCEREN-CRDP – La Joie par les livres.
- ESTERHAZY Péter (2008), *Voyage au bout des seize mètres*, Paris, Christian Bourgois.
- FRANÇOISE-GEIGER Denise (1989), *L'argoterie*, Paris, Sorbonnargot.
- MAUVIGNIER Laurent (2006), *Dans la foule*, Paris, Minuit.
- SOURDOT Marc (1991), « Argot, jargon, jargot », *Langue française*, vol. 90, Paris, Larousse, p. 13-27.
- SZABÓ Dávid (2004), *L'argot des étudiants budapestois*, Paris, L'Harmattan, « Bibliothèque Finno-ougrienne ».
- TOUSSAINT Jean-Philippe (2006), *La Mélancolie de Zidane*, Paris, Minuit.

DENIS SAINT-AMAND

FNRS – Université de Liège
Courriel : Denis.Saint-Amand@ulg.ac.be