

Dans les méandres des mots du Monde des Douze : enjeux, analyse linguistique et évaluation de la traduction automatique à partir d'un corpus du MMORPG Dofus

Auteur : Grégoire, Olivier

Promoteur(s) : Mergeai, Mathilde

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en traduction, à finalité spécialisée

Année académique : 2024-2025

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/24944>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



Département de Langues modernes : linguistique, littérature et traduction

Filière Traduction et Interprétation

Dans les méandres des mots du Monde des Douze :
enjeux, analyse linguistique et évaluation de la traduction
automatique à partir d'un corpus du MMORPG Dofus

Travail de fin d'études présenté par

Olivier GRÉGOIRE

en vue de l'obtention du grade de master en Traduction, à finalité spécialisée

Promotrice : M^{me} Mathilde MERGEAI

Co-promoteur : M. Damien HANSEN

Lectrice : M^{me} Perrine SCHUMACHER

Année académique 2024-2025

Remerciements

Tout d'abord, je tiens à remercier ma promotrice, Mathilde Mergeai, ainsi que mon co-promoteur, Damien Hansen, pour leur aide précieuse, leurs conseils, leur accompagnement et tout le temps qu'ils ont accepté de m'accorder lors de ces derniers mois.

Ensuite, je souhaite aussi remercier mes proches pour leur soutien émotionnel et leur bienveillance à travers ce long et parfois éprouvant périple. J'adresse une pensée particulière à ma maman, Nathalie Sottiaux, pour les nombreuses heures qu'elle a consacrées à la relecture minutieuse de mon travail.

Je veux également remercier l'ensemble des enseignants et des étudiants de la filière de traduction interprétation qui m'ont accompagné tout au long de ces cinq années d'études. Merci d'avoir rendu cette aventure académique si enrichissante et agréable.

Finalement, je remercie tous les développeurs de jeux vidéo, en particulier Ankama, qui ont su créer des univers si fantastiques et passionnants — sans lesquels le présent mémoire n'aurait jamais vu le jour.

Table des matières

1. Introduction	1
2. Contexte et enjeux du travail	3
2.1. Contexte du travail	3
2.1.1. Brève histoire des MMORPG	3
2.1.2. Histoire de <i>Dofus</i>	5
2.1.3. Histoire de la traduction automatique et état de l'art	6
2.1.4. Des jeux sociaux, un jeu social	8
2.1.5. Fonctionnement du jeu	9
2.2. Enjeux pratiques et théoriques	14
2.2.1. Enjeux pratiques — Forum	14
2.2.2. Enjeux pratiques — Sondage	17
2.2.3. Enjeux théoriques — Corpus	24
2.2.4. Enjeux théoriques — Traduction automatique et traductologie	29
3. Méthodologie et constitution du corpus	32
3.1. Constitution du corpus : choix méthodologiques et collecte initiale	32
3.1.1. Choix des canaux de communication	33
3.1.2. Choix du serveur	35
3.1.3. Méthode pour la collecte de données, adaptation et conséquences	36
3.2. Traitement des données brutes : vers un corpus exploitable	37
3.2.1. Occurrences redondantes	38
3.2.2. Tri des données par canal	39
3.2.3. Anonymisation des données sensibles et dernières manipulations	39
4. Analyse du corpus et implications possibles pour la traduction automatique	41
4.1. Introduction : questions de recherche, hypothèses, méthodologie générale et structure	41
4.1.1. Questions de recherche et hypothèses	41
4.1.2. Méthodologie générale	42
4.2. Analyse des canaux recrutement et commerce	43
4.2.1. Hypothèses spécifiques et contrastives	43
4.2.2. Méthodologie spécifique et structure	44
4.2.3. Analyse du canal recrutement	46
4.2.4. Analyse du canal commerce	54
4.2.5. Comparaison canal recrutement et commerce	60
4.2.6. Conclusion	61

4.3. Analyse des canaux guildes et groupes	62
4.3.1. Hypothèses spécifiques et contrastives.....	63
4.3.2. Méthodologie spécifique et structure.....	64
4.3.3. Analyse du canal groupe	64
4.3.4. Analyse du canal guildes	71
4.4. Conclusion générale	78
5. Évaluation de la traduction automatique.....	81
5.1. Choix de l'outil de traduction automatique et méthodologie	81
5.1.1. Choix de l'outil de traduction automatique.....	81
5.1.2. Méthodologie.....	82
5.2. Analyse de la traduction automatique.....	82
5.2.1. Canal recrutement et commerce.....	83
5.2.2. Canal groupe et guildes.....	88
5.2.3. Observations supplémentaires	93
5.3. Conclusion.....	94
6. Conclusion	96
6.1. Bilan du mémoire : question de recherche, hypothèses et résultats.....	96
6.2. Limites du travail	98
6.3. Ouvertures, pistes pour de futures recherches, conclusion	98
Bibliographie	101
Articles de revue scientifique	101
Livres	102
Chapitres de livre	103
Thèses et mémoires	104
Articles de colloque	104
Rapport.....	105
Article de journal.....	105
Interviews.....	105
Autres documents	105
Enregistrements vidéo	106
Billets de blog	106
Messages de forum	106
Logiciels.....	107
Entrées de dictionnaire	108

Articles d'encyclopédie.....	109
Ouvrages de référence.....	109
Annexes	110
Annexe A. Captures du jeu.....	110
Annexe B. Extraits de commentaires du forum de <i>Dofus</i>	117
Annexe C. Liens vers le sondage	119
Annexe D. Messages envoyés aux communautés et à Ankama pour le sondage.....	120
Annexe E. Conversations du corpus, choisies pour l'analyse qualitative du canal de groupe..	122
Annexe F. Sous-corpus utilisé pour l'analyse qualitative du canal de guildes.....	128
Annexe G. Traduction automatique des extraits sélectionnés	135
Canal recrutement	135
Canal commerce	136
Canal groupe	137
Canal guildes.....	138
Annexe H. Listes de fréquences et N-grammes.....	139

Liste des abréviations

Abréviations utilisées dans le travail	
CV	Communication virtuelle
JA	Joueurs anglophones
JAV	Joueurs utilisant l'anglais comme langue véhiculaire
TA	Traduction automatique
SMT	<i>Statistical Machine Translation</i>
NMT	<i>Neural Machine Translation</i>
JcJ	Joueur(s) contre joueur(s)
PvP	<i>Player vs Player</i>
PvE	<i>Player vs Environment</i>
PvM	<i>Player vs Monsters</i>
MUD	<i>Multi-user dungeon</i> , ancêtre des MMORPG
MMO(RPG)	<i>Massively multiplayer online (role-playing game)</i>
WoW	World of Warcraft
PNJ	Personnage non-joueur
API	<i>Application Programming Interface</i>
E-FIGS	<i>English to French, Italian, German, Spanish</i>
Abréviations utilisées dans <i>Dofus</i>	
Pl	<i>Power leveling</i>
mp	Message privé
m	Million
k	Kamas (monnaie du jeu)
kk	Mille kamas
x	Multiplicateur (ex. : 5x), ou variable
b	Butin
u	Unité
av	À vendre
r	Recrute
dj	Donjon
cbt	Combat
tp	Téléportation
dps	<i>Damage per second</i>
lvl	<i>Level</i>
xp	Expérience
pa/pm	Point d'action/point de mouvement
hdv	Hôtel de vente
ty	<i>Thank you</i>
gg	<i>Good game</i>
np	<i>No problem</i>
ff	<i>Forfeit</i>
re	Retour (ex. : « re » après une absence)

1. Introduction

« Roub opti cherche guilde pvm chill me mp :) », ce message, issu du chat du MMORPG *Dofus*, peut de prime abord paraître totalement incompréhensible. En réalité, de telles annonces sont particulièrement répandues dans le jeu. Or, si ce message paraît obscur pour des francophones, nous pouvons imaginer qu'il en est de même, à plus forte mesure, pour des non-francophones. C'est de ce constat qu'est née la réflexion qui est à l'origine du présent travail.

En tant que joueur assidu de *Dofus* depuis maintenant plus de dix ans, j'ai moi-même longtemps été confronté à ces messages souvent nébuleux et qui sont le reflet de la richesse et de l'opacité du discours en jeu. Cette réalité m'a fait me poser diverses questions : qu'est-ce qui caractérise le « langage » de *Dofus* ? Comment, dans ce jeu à majorité francophone, un non-francophone peut-il comprendre les messages du chat, qui sont, en plus d'être dans une langue étrangère, si particuliers ? Dans quelle mesure la traduction automatique (TA) pourrait-elle aider les minorités linguistiques de *Dofus* dans la compréhension de ce jargon¹, qui paraît si différent de la norme ?

Afin de vérifier si ces réflexions personnelles trouvaient une quelconque résonance auprès des joueurs non francophones de *Dofus*, j'ai brièvement exploré les forums du jeu. Cette recherche a confirmé mes soupçons. En effet, nombreux étaient les joueurs qui se plaignaient de la difficulté à comprendre les messages en jeu et exprimaient leur sentiment d'isolement linguistique par rapport à la majorité francophone. Certains commentaires soulevaient même un besoin concret d'intégration d'un outil de TA dans le jeu.

When I look at the chat in international servers I just feel alone and excluded. I at least understand it for the most part, though what about people that don't understand French and want to enjoy this game in a similar manner as they do in other games? Tough luck for you (message du joueur Nondeterministic sur le forum, 2022)

Ce type de témoignage est très fréquent sur le forum de *Dofus* et, alors que les jeux en ligne se revendiquent comme des espaces de sociabilité, nous pouvons nous interroger sur le rôle que la TA pourrait jouer afin d'atténuer la problématique soulevée par les joueurs.

La traduction automatique est en plein essor et a rapidement progressé, notamment grâce aux modèles neuronaux (Koehn, 2017, p. 5). Cependant, bien qu'elle soit aujourd'hui performante, elle ne l'est souvent que pour des textes génériques, dont le contenu correspond davantage aux données utilisées pour l'entraîner (Koehn, 2017, p. 90). Toutefois, les communications, comme celles que nous retrouvons sur le chat de *Dofus*, semblent témoigner de spécificités qui ne seraient pas

¹ À travers le travail, le terme « jargon » sera utilisé au sens défini par Le Robert en ligne (s.d.) : « façon de s'exprimer propre à un groupe, une profession, une activité, difficilement compréhensible pour le profane ».

couvertes par la TA généraliste² actuelle et demeureraient donc en dehors de son champ d'efficacité. En outre, les communications dans les MMORPG restent très peu documentées dans la littérature scientifique, et ce, malgré leur intérêt linguistique (Ensslin, 2011, p. 5). C'est le décalage entre les performances attendues des outils de TA actuels, souvent considérés comme des solutions miracles par les joueurs, et les possibles spécificités du jargon de *Dofus* qui constitue la problématique centrale de notre travail. À cette problématique s'ajoute aussi le manque de réflexions et d'analyses théoriques appliquées au jargon des MMORPG, qui justifie à nos yeux aussi un examen linguistique. En considérant cette problématique centrale, nos observations personnelles, les besoins exprimés par certains joueurs non francophones et le vide théorique dans l'investigation linguistique du jargon des MMORPG, nous avons développé une question de recherche :

« Quelles sont les caractéristiques principales de la communication sur le chat de *Dofus*, et est-ce que certaines de ces caractéristiques pourraient constituer un obstacle à une traduction automatique compréhensible du français vers l'anglais pour des joueurs anglophones, ou utilisant l'anglais comme langue véhiculaire ? »

Afin de répondre à cette question de recherche, nous allons poursuivre divers objectifs à travers ce travail. Tout d'abord, nous allons contextualiser les éléments nécessaires afin de comprendre les objets de notre étude et ses enjeux. Ensuite, nous définirons une méthodologie pour la création de notre corpus et nous constituerons ce qui, à notre connaissance, sera le premier corpus issu d'occurrences du chat d'un MMORPG à majorité francophone. Afin de répondre à la première partie de notre question de recherche, nous analyserons ensuite ce corpus en combinant une approche quantitative et qualitative. Nous tenterons également, grâce à cette analyse, de déterminer les spécificités susceptibles de constituer un obstacle à la TA. Enfin, dans le cadre de la deuxième partie de notre question de recherche, nous examinerons qualitativement les productions d'un outil de TA lorsqu'il est confronté aux possibles spécificités qui auraient été découvertes, afin de déterminer si elles semblent constituer un obstacle pour une TA compréhensible et pertinente pour des joueurs anglophones ou utilisant l'anglais comme langue véhiculaire. C'est donc dans une démarche interdisciplinaire que le présent travail de recherche s'inscrit, à la jonction entre les *game studies*, la traductologie et la linguistique de corpus.

² À travers notre travail, le terme « traduction automatique généraliste » est à entendre sous le sens d'un système de TA qui n'est pas entraîné sur des données spécialisées, mais sur un large éventail de corpus issus de sources variées.

2. Contexte et enjeux du travail

2.1. Contexte du travail

Dans l'optique de poser un cadre qui permettra de mieux comprendre les objets, les enjeux et les particularités de notre travail, nous présenterons d'abord, dans cette section, une brève histoire des MMORPG. Cette présentation est essentielle pour situer la place particulière qu'occupe *Dofus* dans cet univers. Nous offrirons également un aperçu de l'évolution de *Dofus* et de la traduction automatique. Ensuite, l'exploration de l'aspect social des MMORPG — et de *Dofus* plus spécifiquement — mettra en évidence leur rôle comme espaces de communication et l'importance de la place que celle-ci occupe en jeu. Enfin, une contextualisation du fonctionnement du jeu et de ses mécanismes de communication permettra de finaliser la clarification des objets de notre recherche.

2.1.1. Brève histoire des MMORPG

Les MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), ou jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, sont un genre de jeu vidéo en ligne. Ils sont « massivement multijoueurs », ce qui signifie que le jeu compte des milliers, voire des millions de joueurs évoluant au sein d'un même monde virtuel. En outre, le monde virtuel des MMORPG est dit « persistant », c'est-à-dire que « le jeu fonctionne 24 h/24, 7j/7 partout dans le monde. Quand le joueur arrête de jouer, le jeu continue, les autres joueurs évoluent » (Berthier & Parisot, 2012, p. 36). De plus, ce monde virtuel est aussi qualifié d'« *automated [...] environment with and through which people can interact in real time by means of a virtual self* » (Bartle, 2010, p. 24). Chaque joueur incarne un avatar avec une classe³ spécifique qui détermine son style de jeu. Le joueur développe son avatar au fil de son aventure et des niveaux gagnés (Swoboda, 2014, p. 67). Enfin, les MMORPG sont aussi caractérisés par un aspect *role-play*⁴, bien que celui-ci soit rarement très présent (Swoboda, 2014, pp. 65, 85).

Du point de vue du modèle économique, il est possible de distinguer trois types de MMORPG : les MMORPG payants, qui nécessitent un abonnement, les MMORPG *free-to-play* qui offrent un accès gratuit au jeu, mais laissent aux joueurs la possibilité de payer pour obtenir certains avantages (Swoboda, 2014, p. 65), et, enfin, les MMORPG dits « freemium », donnant accès au jeu gratuitement, mais de manière limitée, et demandant ainsi au joueur de payer pour profiter de la

³ Les classes désignent des types de personnage avec des compétences et des rôles propres. Les MMORPG comptent en général les classes typiques suivantes : le soigneur (chargé de soigner son équipe), le DPS (chargé de faire le plus de dégâts aux ennemis) et le tank (appelé ainsi, car il est chargé de couvrir son équipe en absorbant le plus de dégâts des ennemis) (Swoboda, 2014, p. 70).

⁴ Le Larousse en ligne (s.d.) en donne la définition suivante : « le jeu de rôle est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage de son invention et de le faire évoluer dans un univers imaginaire. Il peut être défini comme une fiction interactive dans laquelle chaque joueur intervient pour ajouter sa propre histoire. ».

totalité du jeu (Vétel, 2016, p. 48). Une contextualisation historique des MMORPG permettra de situer le cas unique de *Dofus* dans l'histoire de ce genre de jeux.

Les MUD (*Multi-User Dungeon*) peuvent être considérés comme les ancêtres des MMORPG. Le premier MUD est créé en 1978 par Roy Trubshaw et Richard Bartle (Bartle, 2010, p. 24). Il s'agit d'un jeu textuel, inspiré de jeux de rôle sur table, comme *Donjon et Dragons*, où les joueurs peuvent simultanément évoluer dans un monde virtuel textuel persistant et interactif (Bartle, 2010, pp. 24-25). Ce premier MUD, baptisé *MUD1*, entre dans le domaine public en 1985, ce qui permet ensuite à d'autres personnes de développer leur propre MUD (Bartle, 2010, pp. 25-26). Parmi les nombreux MUD créés à l'époque sur la base du code de *MUD1*, *AberMUD* (1987) se distingue, car il est compatible avec Unix, un système d'exploitation très répandu à l'époque dans les universités. Cela lui permet de se diffuser dans plusieurs départements d'informatique à travers le monde (Bartle, 2010, pp. 26-27).

Les MUD connaissent ainsi un essor relativement important à la fin des années 1980 et au début des années 1990, même s'ils restent cantonnés aux milieux universitaires (Bartle, 2010, pp. 27-28). L'arrivée du World Wide Web en 1994 entraîne ensuite une importante croissance de l'accès à internet et de nombreuses entreprises comme AOL, commercialisent l'accès à certains MUD pour le grand public, réalisant des profits importants en une courte période (Bartle, 2010, p. 30). Ce succès commercial permet de prouver aux entreprises le potentiel économique des jeux en ligne que sont les MUD (Bartle, 2010, p. 30). Celles-ci décident alors de développer des jeux qui peuvent plaire à un public plus large, en intégrant des interfaces graphiques aux MUD afin de les faire dépasser le simple format textuel (Bartle, 2010, p. 30).

En 1996, *Meridian 59*, devient le premier MUD à proposer des graphismes en 2,5 D, suivi une année plus tard d'*Ultima Online*, qui parvient à attirer quelque 100 000 abonnés la première année de sa mise en service (Bartle, 2010, p. 32). Ces jeux, par leur succès, marquent alors une transition entre jeux en ligne, et jeux en ligne massivement multijoueurs (Bartle, 2010, p. 33).

En 1999, *Everquest* fait son apparition : il s'agit du premier monde virtuel entièrement en 3D (Bartle, 2010, p. 33). En six mois, il dépasse *Ultima Online* et devient le leader de ce nouveau marché des MMORPG, avec, à son apogée, environ 425 000 joueurs (Bartle, 2010, p. 33).

Par la suite, l'industrie des MMORPG développe de nouveaux titres suivant deux axes principaux : des jeux basés sur des franchises populaires, ou des suites de MMORPG existants (Bartle, 2010, p. 34). Parmi les jeux notables figurent : *The Sims online*, *Star Wars Galaxies*, *Final Fantasy XI* ou encore *Everquest II* (Bartle, 2010, p. 34). Ce dernier est un succès, mais il est rapidement éclipsé par

World of Warcraft (WoW), lancé en novembre 2004 (Bartle, 2010, p. 36). *WoW* devient la référence en matière de MMORPG avec un pic de 12 millions de joueurs actifs en 2010, faisant ainsi rentrer les MMORPG dans la culture populaire et l'imaginaire collectif : « *WoW was accessible to almost anyone, and opened the genre to a much wider audience* » (Achterbosch & Pierce, 2007, p. 17).

2.1.2. Histoire de *Dofus*

Pour la section suivante, nous n'avons pu exploiter comme sources que la vidéo de Sofyan Boudouni (2021) « La petite histoire de Dofus », ainsi qu'une interview d'Anthony Roux (2020), l'un des fondateurs de *Dofus*. Cela s'explique par le fait que le jeu vidéo, champ d'étude relativement récent, est encore peu documenté d'un point de vue académique, en particulier lorsqu'il s'agit des rares jeux en ligne occidentaux à majorité non anglophones, comme c'est le cas de *Dofus*.

Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras fondent en mai 2001 la société Ankamaweb, spécialisée dans le développement de sites web, à l'époque où internet se popularise (Boudouni, 2021). Ils se forment alors à l'utilisation de Flash, « un ensemble de technologies qui permet aux designers et aux développeurs de travailler des images, des vidéos [...] à destination du web » (Boudouni, 2021).

En raison du manque de clients pour leur activité principale, ils décident de créer leurs propres jeux (Boudouni, 2021). Le premier, *Foo*, est un jeu de plateforme, suivi rapidement par *Arty Slot*, un jeu de réflexe (Boudouni, 2021). Ce dernier devient leur premier succès commercial et donne lieu à trois suites (Boudouni, 2021). Parmi celles-ci, *Arty Slot Duel*, est un jeu né de la passion d'Anthony Roux pour les jeux tactiques en tour par tour et de sa frustration face au manque de jeux de ce type proposant du PvP⁵ (Boudouni, 2021). Grâce aux succès de ces jeux, Ankama s'élargit et améliore *Arty Slot Duel* en développant un MMORPG, *Dofus* (Boudouni, 2021). Faute de moyens financiers, ils décident de développer *Dofus* à l'aide de Flash, un outil peu adapté au développement de jeux vidéo, mais moins onéreux (Boudouni, 2021).

Cette contrainte impose à Ankama d'adopter un style graphique épuré afin d'alléger le jeu (Boudouni, 2021) et de « [la contrainte de Flash naît] une force : un jeu pouvant être supporté par la quasi-totalité des PC et des macs » (Boudouni, 2021). Par ailleurs, les limitations de Flash imposent un gameplay au tour par tour, moins exigeant pour le moteur de jeu⁶ (Boudouni, 2021).

⁵ Expression couramment utilisée dans le monde vidéoludique et qui signifie « *Player versus Player* » ou « Joueur contre Joueur » en français. Ce terme désigne donc un aspect d'un jeu ou un type de jeu dans lequel les joueurs peuvent s'affronter directement (Lausson, 2023).

⁶ L'Office québécois de la langue française (s.d.) définit le moteur de jeu comme un « logiciel qui regroupe et gère en temps réel les fonctionnalités principales d'un jeu vidéo liées au graphisme, au son, à la simulation physique, à l'intelligence artificielle et à la communication réseau, et qui est conçu spécifiquement pour la création et le développement de jeux vidéo. ».

Dofus sort le 1^{er} septembre 2004, à une époque où «il y a très peu de jeux en ligne [et où] le MMORPG le plus connu, n'existe pas encore [car] *World of Warcraft* est sorti plus de deux mois après *Dofus*» (Boudouni, 2021). À son lancement, le jeu rassemble environ 1 000 joueurs (Boudouni, 2021). Ankama instaure alors un système d'abonnement pour avoir accès à l'intégralité du contenu du jeu (Boudouni, 2021). Malgré le succès initial, Anthony Roux (2020) explique avoir craint, à la sortie de *World of Warcraft*, que ce jeu ne finisse par nuire à *Dofus*. Néanmoins, il souligne que la sortie de *WoW* a finalement contribué à démocratiser les MMO et a permis à *Dofus* de se développer davantage (Roux, 2020). En mars 2007, le jeu accueille plus de trois millions de joueurs (Boudouni, 2021). L'expansion se concrétise également à l'international avec l'ouverture de serveurs américains en 2008 (Boudouni, 2021).

En 2009, Ankama lance la mise à jour *Dofus 2.0*, une version améliorée du jeu, et cette mise à jour coïncide avec un record de 200 000 joueurs connectés simultanément (Boudouni, 2021). Aujourd'hui, bien que moins populaire, *Dofus* conserve une base de joueurs fidèles. Ankama a également récemment effectué une transition technique majeure : l'entreprise a remplacé Flash par Unity, un moteur de jeu jugé plus adapté aux évolutions futures de *Dofus*.

2.1.3. Histoire de la traduction automatique et état de l'art

Avant d'explorer l'aspect social des MMORPG et de *Dofus* en particulier, il nous semble important d'offrir aussi un aperçu de l'histoire de la TA et de présenter un état de l'art des systèmes actuels. Cela permettra en effet de mieux comprendre les enjeux de la partie de notre recherche consacrée à la TA, sur lesquels nous reviendrons plus en détail dans la partie 5.

En 1954, l'une des premières expériences majeures d'un algorithme de traduction automatique est effectuée (Hutchins, 2006, p. 1). Bien que le programme ne soit pas parfait, il s'agit de la première démonstration de la possibilité d'une traduction entièrement automatique (Schmidhofer & Mair, 2018, p. 165), et celle-ci engendre un engouement important pour la recherche sur la traduction automatique au cours de la décennie suivante (Wang et al., 2021, p. 143).

Cette période, baptisée la « *decade of optimism* » par Hutchins (2006), prend fin à la suite du rapport de l'ALPAC (Automatic Language Processing Advisory Committee). Ce comité avait, à la demande du gouvernement américain, évalué les progrès de la recherche en traduction automatique et en était arrivé à la conclusion que : « *MT [(machine translation)] was slower, less accurate and twice as expensive as human translation* » (Hutchins, 2006, p. 2).

Jusque dans les années 80, bien que les investissements baissent, la recherche continue sur des systèmes de traduction basés sur des règles, appelés « *rule-based machine translation* » (Schmidhofer &

Mair, 2018, p. 165). Ces logiciels fonctionnent sur un ensemble de règles grammaticales qui décrivent la langue source et la langue cible, et qui sont exploitées par l'ordinateur pour « convertir » les occurrences d'une langue à l'autre (Schmidhofer & Mair, 2018, p. 165). Ces systèmes fonctionnent bien pour des phrases simples, mais tendent à commettre des fautes lorsqu'il s'agit de traiter des domaines nouveaux ou d'intégrer de nouvelles paires de langues (Bessenyei, 2017, cité dans Schmidhofer & Mair, 2018, p. 165).

Dans les années 90, la traduction automatique statistique (SMT) se développe (Hutchins, 2006, p. 3). Cette forme de TA ne se base pas sur des règles syntaxiques ou sémantiques, mais exploite un large corpus parallèle aligné entre langue source et langue cible, qui permet à la machine d'apprendre automatiquement les correspondances linguistiques pour traduire (Hutchins, 2006, p. 3). D'après Bessenyei (2017), les avantages de ce mode de fonctionnement résident dans la capacité d'apprentissage automatique et dans l'aptitude d'adaptation du système, dont il faut uniquement modifier le corpus pour obtenir des performances différentes et adaptées à la variété des textes rencontrés. Toutefois, selon Bessenyei (2017), ce modèle présente des limites, notamment par le fait qu'il exige d'importants corpus bilingues alignés pour fonctionner et qu'il présente des résultats variables en fonction de la paire linguistique traduite. Les premiers modèles de SMT sont uniquement *word-based* ; cependant, ils évoluent rapidement pour devenir des modèles *phrase-based*, qui parviennent à prendre davantage en compte le contexte dans lequel les mots sont utilisés (Schoening, 2023). Ainsi, « le programme n'observe plus des mots, mais des segments formant des unités sémantiques » (Minder, 2023, p. 5), ce qui améliore la qualité de la traduction.

La dernière grande évolution en date est ce que l'on appelle la traduction automatique neuronale (NMT). Ce système se base sur la technologie des réseaux de neurones artificiels, et a la capacité d'analyser l'ensemble d'une phrase et d'ainsi établir des liens entre les unités sémantiques (Schmidhofer & Mair, 2018, p. 166). La NMT prend donc en compte encore davantage de contexte que la *phrase-based* SMT et peut produire des traductions plus précises (Schoening, 2023). La recherche se tourne rapidement vers ce nouveau modèle, et fait de la NMT le nouvel état de l'art : « *Within a year or two, the entire research field of machine translation went neural* » (Koehn, 2017, p. 6). Cependant, bien que la NMT permette des traductions précises, idiomatiques et prenant en compte les relations contextuelles, elle a aussi ses limites. D'après Koehn (2017), l'un des problèmes des modèles de NMT est la baisse de qualité de la traduction lorsque les logiciels sont confrontés à des données qui sont différentes des données avec lesquelles ils ont été entraînés, un phénomène appelé le *domain mismatch*. En outre, Koehn (2017) explique aussi que les outils de NMT sont souvent très opaques et qu'il est difficile de déterminer les raisons d'un choix de traduction : « *[in NMT] the*

answer to the question of why the training data leads these systems to decide on specific words during decoding is buried in large matrices of real-numbered values. » (Koehn, 2017, p. 90).

2.1.4. Des jeux sociaux, un jeu social

Ainsi qu'il a été démontré au point 2.1.1, les MMO représentent l'aboutissement d'une évolution de jeux sociaux dont les origines remontent aux MUD et aux jeux de rôle sur table (Steinkuehler & Williams, 2006, p. 3). En raison de ces origines, les mondes virtuels des MMO se distinguent par leur dimension sociale, qui constitue une caractéristique essentielle et inhérente au gameplay : « *in virtual worlds, gameplay is constituted [...] by constant conversation* » (Steinkuehler & Williams, 2006, p. 3).

À travers leurs avatars, les joueurs interagissent entre eux via des chats⁷, faisant du monde virtuel des MMO un environnement social qui favorise la collaboration, la communication, et où la conversation occupe une place centrale, souvent marquée par « *a main focus of activity in which playfulness and wit are collectively valued* » (Steinkuehler & Williams, 2006, p. 6).

En outre, les interactions dans ces mondes virtuels sont complexes, principalement textuelles, et reposent souvent sur de multiples canaux de communication. Les joueurs peuvent ainsi dialoguer individuellement, en groupe ou avec l'ensemble des joueurs au sein du monde virtuel, et ce, sur différents thèmes, définis par le canal de communication utilisé (Steinkuehler & Williams, 2006, p. 9).

Dofus ne fait pas exception à cet aspect social des MMORPG, ce qui se reflète notamment dans les propos d'Anthony Roux (2020) dans une interview où il exprime l'idée que *World of Warcraft* « fait la même chose [que *Dofus*], c'est un jeu communautaire ». Il y compare aussi *Dofus* aux réseaux sociaux actuels : « 20 ans en arrière, il n'y avait pas de réseaux sociaux, [...] la force de *Dofus* c'est d'avoir été un des premiers grand réseau social [*sic*] ». Enfin, il souligne également l'importance de la communication dans son jeu : « les gens aim[ent] le jeu [...], mais [il croit] que ce qu'ils ador[ent] [c'est] de pouvoir parler ensemble, de communiquer ».

Dofus se démarque cependant des autres MMORPG par une identité linguistique singulière, notamment fondée sur des jeux de mots et des références à la culture populaire. Comme l'explique Anthony Roux (2020) : « [dans *Dofus*], il y a énormément d'humour, il y a énormément de second degré, de parodie. Cette ambiance-là [...] est venue lors d'une nuit blanche, on en avait marre d'écrire des trucs classiques [...] on mettait que des conneries [*sic*]. Dans notre tête, on pensait les changer après [mais] on a continué dans ce délire-là ». Ce choix se manifeste notamment dans les

⁷ Le Larousse en ligne (s.d.) définit le « chat » comme un « échange synchrone et interactif de messages textuels, généralement courts, avec d'autres internautes ».

noms des PNJ⁸ et des objets, qui regorgent de références humoristiques. Parmi ces références, on peut citer des équipements comme le « masque du Kanniboul Ebil » (référence à la bande dessinée belge *Boule et Bill*) et la « coiffe wouaf ». Certaines classes de *Dofus* reposent aussi sur des jeux de mots : par exemple, le Xélor (Rolex) est un magicien qui manipule le temps, et l'Eniripsa (Aspirine) est un soigneur.

2.1.5. Fonctionnement du jeu

Avant d'aborder la communication sur *Dofus* et de terminer cette section de contextualisation de notre recherche, nous estimons qu'il est important de clarifier quelques concepts clefs du jeu. *Dofus* est un MMORPG ancré dans « un univers médiéval fantastique à l'humour décalé » (Ankama, *Découvrir Dofus*, s.d.), où le joueur crée son personnage à partir des 19 classes proposées. Le jeu repose sur un modèle économique « freemium » : une partie du jeu est accessible gratuitement ; cependant, le joueur doit payer un abonnement afin d'avoir accès à tout le jeu. Le principe de base est de partir en quête de tous les dofus, de « puissants œufs de dragon » (Ankama, *Découvrir Dofus*, s.d.), dont l'acquisition est censée être l'objectif final de tout joueur. Cette quête des dofus constitue la quête principale, elle définit donc la trame narrative générale du jeu. Il existe par ailleurs de nombreuses quêtes dites « annexes », qui offrent au joueur des récompenses lorsqu'elles sont effectuées. L'univers virtuel dans lequel les joueurs évoluent s'appelle le « Monde des Douze », un monde divisé en milliers de différentes cartes avec chacune leur propre identité visuelle (voir capture 1 en annexe A). Les joueurs évoluent dans le jeu de carte en carte en cliquant sur un des quatre bords, pour aller, au choix, sur la carte du bas, du haut, de gauche ou de droite (captures 2 à 4 en annexe A).

Comme dans la plupart des MMORPG l'économie constitue un aspect central de *Dofus*. La monnaie du jeu s'appelle les « kamas ». Ces kamas peuvent être obtenus, entre autres, grâce à des métiers en jeu (bûcheron, pêcheur, tailleur, etc.), des combats, des quêtes ou diverses récompenses, appelées « succès », conférées aux joueurs lorsqu'ils atteignent un objectif particulier (capture 5 en annexe A). De plus, à l'instar de nombreux MMORPG, la progression se fait par niveau⁹. Les joueurs, au fil de leurs quêtes et de leurs combats, obtiennent des points d'expérience qui leur permettent de gagner des niveaux (allant de 1 à 200) et d'améliorer leur équipement afin de devenir plus puissants (capture 6 en annexe A). À chaque niveau gagné, les joueurs gagnent aussi cinq

⁸ Selon l'Ecole supérieure des métiers artistiques (s.d.), un PNJ signifie un « personnage non jouable » ou un « personnage non-joueur ». Il s'agit le plus souvent d'un allié d'un personnage de l'histoire que le joueur ne peut pas incarner, mais avec qui il est amené à interagir.

⁹ « En français, on l'utilise principalement pour évoquer le niveau de progression d'un personnage à la suite d'un gain d'expérience au cours de la partie » (Journal du net, s.d.).

points de caractéristique qu'ils peuvent répartir entre six caractéristiques différentes (vitalité, sagesse, agilité, chance, intelligence et force), leur permettant de personnaliser leur style de combat.

En outre, les combats dans *Dofus* s'effectuent en tour par tour, un aspect du jeu qui distingue *Dofus* des autres MMORPG, qui, eux, se jouent plutôt en temps réel¹⁰ (Swoboda, 2014, p. 72). Les joueurs peuvent affronter d'autres joueurs lors de combats PvP, ou affronter les divers monstres qui peuplent le Monde des Douze lors de combats PvE¹¹ pouvant rassembler jusqu'à huit joueurs. Un autre aspect clef de *Dofus* est l'exploration de donjons, décrits comme « un enchaînement d'une dizaine de combats, entrecoupés de pauses [...] jusqu'à la salle du boss » (Ankama, *Découvrir Dofus*, s.d.), où le boss est une créature plus forte et où il est préférable d'entrer en groupe de plusieurs joueurs (capture 7 à 10 en annexe A).

Enfin, *Dofus*, en tant que jeu social, encourage les joueurs à se rassembler en groupe, ou à créer des guildes. Celles-ci sont décrites comme des « équipes pérennes » (Ankama, *Découvrir Dofus*, s.d.), où il est possible de retrouver plusieurs centaines de joueurs s'entraînant dans divers aspects du jeu (voir capture 12 en annexe A). La communication est donc primordiale pour permettre aux joueurs de profiter pleinement de l'expérience de jeu.

2.1.5.1. Contextualisation de la communication sur *Dofus*

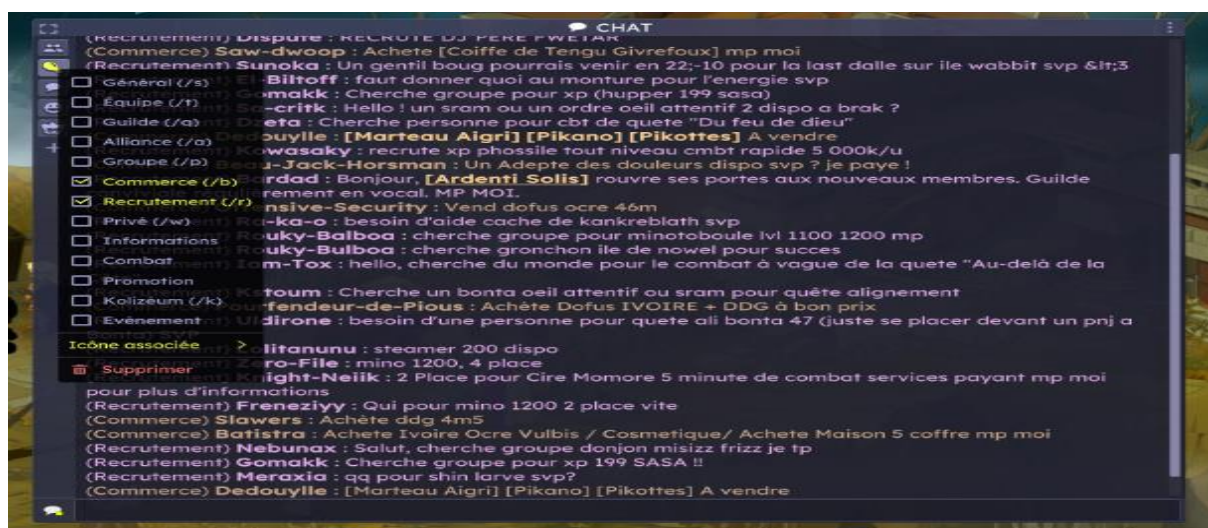
Comme exprimé précédemment, la communication sur *Dofus* se fait textuellement, via un chat. Ce chat est divisé en canaux de communication qui sont au nombre de 12. Il existe plusieurs types de canaux de communication, dont il est possible de distinguer deux groupes principaux (voir captures 13 et 14 ci-après). Premièrement, les canaux de communication jeu-joueur : ces canaux ne constituent pas un moyen de communication entre joueurs, mais plutôt un moyen pour le système du jeu de communiquer des informations factuelles et automatiques aux joueurs (expérience gagnée au terme d'un combat, dégâts infligés, heure et date de la dernière connexion à l'avatar, etc.). Deuxièmement, les canaux de communication entre joueurs : on peut en distinguer trois sous-catégories : les canaux généraux (d'un joueur à tous les joueurs sur le serveur de jeu), semi-privés (d'un joueur à tous les joueurs dans un groupe spécifique et restreint de joueurs) et privés (d'un joueur à un seul autre). Chaque canal de communication se voit assigner un thème propre (recrutement, commerce, etc.) qui définit le contenu des messages que l'on pourra en principe y trouver, et donc la manière d'y communiquer.

¹⁰ D'après l'Office québécois de la langue française (s.d.), il s'agit d'un « jeu vidéo dans lequel les joueurs jouent en même temps, directement, en enchaînant les actions, sans avoir à attendre leur tour ».

¹¹ Selon Gaming Campus (s.d.) c'est « l'acronyme de Player vs Environment (Joueur contre Environnement) [...]. Zone ou mode de jeu où le joueur affronte des adversaires gérés par l'intelligence artificielle ».



Capture 13 — Voici la fenêtre de chat, agrandie ici pour plus de visibilité. On peut y observer les messages en canal « recrutement » et « commerce » de différents joueurs, avec leur pseudo.



Capture 14 — En effectuant un clic droit sur le chat, nous pouvons filtrer les canaux. On peut observer ici les différents canaux présents en jeu.

Le présent travail va se concentrer sur quatre canaux de communication entre joueurs : deux de type général et deux de type semi-privé. En effet, contrairement au canal privé, ces canaux sont ouverts à tous, ou facilement accessibles ; il sera donc moins fastidieux d'en extraire les données nécessaires. De plus, ces canaux témoignent d'interactions joueur(s)— joueur(s) qui, contrairement aux canaux jeu-joueur, sont pertinentes pour notre question de recherche. Vous trouverez ci-après un tableau récapitulatif reprenant les intitulés des différents canaux, leur contenu ainsi que leur type.

Canal	Contenu	Type
Informations	Messages d'information concernant le jeu (ventes effectuées, jour et heure de la dernière connexion, etc.)	
Combat	Messages d'information concernant les combats (points d'expérience gagnés, dégâts infligés, etc.)	
Événement	Messages d'information concernant des événements dans le jeu (ouverture d'une nouvelle zone de jeu à l'occasion de Noël, par exemple)	
Commerce	Canal servant à lire et à diffuser des offres de vente ou d'achat	
Recrutement	Canal servant à lire et à diffuser des offres de recrutement (afin de former un groupe pour un donjon, par exemple)	
Équipe	Communication avec les joueurs participant au même combat que l'interlocuteur	
Général	Communication avec tous les joueurs présents sur la même carte que l'interlocuteur	
Guilde	Communication avec les joueurs étant dans la même guilde que l'interlocuteur	
Alliance	Communication avec les joueurs étant dans la même alliance (groupe composé de plusieurs guildes) que l'interlocuteur	
Groupe	Communication avec les joueurs du groupe de l'interlocuteur	
Kolizéum	Communication avec les joueurs de l'équipe de l'interlocuteur lorsqu'il est dans un combat de Kolizéum (combat PvP en trois contre trois)	
Privé	Communication directe et privée avec un seul joueur, quelle que soit sa position sur la carte par rapport à l'interlocuteur	

Typologie des canaux de communication. Rouge = canal de communication jeu-joueurs. Vert = canal de communication général. Bleu = canal de communication semi-privé. Mauve = canal de communication privé.

La communication sur *Dofus* regroupe les caractéristiques de la *computer-mediated communication*, ou communication virtuelle en français (Swoboda, 2014, p. 101). La communication virtuelle (ci-après CV) peut être définie comme une communication dans un contexte « *multidirectional, interactive and multimedia-based [...] between two or more people through programs provided by computers* » (Swoboda, 2008, p. 10). Une première caractéristique de la CV dans *Dofus* est qu'elle permet une communication à distance : les joueurs n'ont pas besoin d'être au même endroit dans le jeu pour pouvoir se parler (Swoboda, 2014, p. 101) — à l'exception du canal général. Ensuite, la CV, du moins textuelle, ne permet généralement pas le recours à des moyens extralinguistiques de communication, comme les expressions faciales, les gestes ou encore le son de la voix (Swoboda, 2014, p. 101).

La CV dans les MMORPG et dans *Dofus* est aussi bien souvent synchrone, c'est-à-dire qu'elle a lieu sans latence, bien que « *[t]here is always a certain time lag resulting from response time and typing speed, as not every single letter typed is shown to the interlocutor, but only the message after the enter key was pressed* » (Swoboda, 2008, p. 11). Cela peut souvent mener à des incompréhensions, ou à des conversations qui se superposent lorsqu'un interlocuteur impatient n'attend pas une réponse (Swoboda, 2014, p. 103).

The synchronous communication of private chats and chat rooms can particularly lead to overlapping conversations and misunderstanding. Especially, chat-rooms in which many people are active pose problems. It could be compared to a large dinner party where hundreds of people are present and several conversations are going on at the same time. (Swoboda, 2014, pp. 103-104).

Dans *Dofus*, comme évoqué précédemment, la communication peut avoir lieu entre deux personnes, ou d'une personne à plusieurs autres. Cette dernière forme de communication peut souvent donner lieu à des confusions lorsque des messages de multiples joueurs différents se superposent (Swoboda, 2014, p. 103). Toutes les caractéristiques de la CV dans *Dofus*, et les différents types de canaux de communication présents en jeu posent des défis de communication particuliers sur les chats du jeu, qui donnent lieu à leur tour à des stratégies variées pour les contourner.

Enfin, *Dofus* est un jeu principalement centré sur la francophonie, qui constitue la majorité des joueurs. Cependant, le jeu compte aussi, entre autres, des joueurs anglophones, hispanophones et lusophones. Tandis que, par le passé, Ankama faisait une distinction entre serveurs francophones et non francophones et permettait ainsi aux joueurs de choisir leur langue de préférence dans les filtres des chats, la plupart des serveurs ont aujourd'hui été fusionnés en serveurs dits « internationaux », où toutes les langues sont censées pouvoir être parlées et où tous les joueurs sont censés pouvoir communiquer dans leur langue respective. La section suivante va cependant

démontrer que cet aspect est loin d'être optimisé, ce qui peut nuire à l'expérience de jeu des joueurs anglophones ou qui utilisent l'anglais comme langue véhiculaire¹².

2.2. Enjeux pratiques et théoriques

Maintenant que les différents objets de notre étude ont été contextualisés et expliqués, nous allons pouvoir exposer les enjeux de la communication au sein de *Dofus* et de l'automatisation de la traduction des chats. Pour ce faire, nous avons divisé cette section en deux aspects : d'un point de vue pratique, nous allons exposer les problèmes de communication soulevés par les joueurs au moyen d'un sondage et de commentaires extraits du forum officiel du jeu. D'un point de vue théorique, nous allons ancrer le travail dans une réflexion scientifique afin de souligner les enjeux de cette recherche au regard de la littérature existante.

2.2.1. Enjeux pratiques — Forum

Dofus est un jeu dans lequel la majorité des joueurs sont francophones et où les joueurs anglophones (JA) ou utilisant l'anglais comme langue véhiculaire (JAV) peuvent être amenés à se sentir exclus par le reste de la communauté. Il en résulte une mauvaise expérience de jeu pour ces joueurs qui ne retrouvent pas dans *Dofus* l'aspect social pourtant attendu des MMORPG. Sur le forum¹³ de *Dofus*, beaucoup de JA et de JAV expriment en effet leur frustration face à ce qu'ils ressentent comme une ostracisation linguistique ; ils y questionnent Ankama en proposant différents moyens de pallier le problème, ou créent même leurs propres solutions, dont nous ferons quelques mentions par la suite¹⁴.

2.2.1.1. Exclusion linguistique et frustration

Dans un post sur le forum officiel de *Dofus* en 2022, le joueur connu sous le pseudo « Nondeterministic » déplore la barrière linguistique sur les serveurs internationaux : « *I know this is a French game [...]. But when you make a distinction of international vs French server [...], the logical distinction*

¹² Le CNRTL (s.d.) définit la langue véhiculaire comme une « langue qui permet la communication entre des peuples ou ethnies de langues différentes ». Dans le cadre de notre étude, nous élargissons cette définition aux joueurs.

¹³ Le forum peut être défini comme un espace en ligne, souvent sur le site officiel du jeu, sur lequel les joueurs peuvent discuter du jeu, poser des questions, demander des conseils ou faire part à Ankama de leurs réclamations. Le terme « communauté » est, quant à lui, ici entendu comme l'ensemble des joueurs de *Dofus*, qui constituent donc une communauté en partageant le même intérêt pour le jeu. Enfin, ces termes sont aussi à distinguer du « serveur », qui désigne un environnement de jeu distinct d'un point de vue purement technique. Il existe ainsi dans *Dofus* plusieurs serveurs, regroupant chacun un certain nombre de joueurs, avec une économie et des personnages séparés des autres serveurs. Diviser le jeu en serveurs permet notamment à Ankama d'éviter une saturation en regroupant un trop grand nombre de joueurs sur un seul environnement. Lien vers le forum francophone : <https://www.dofus.com/fr/forum>, lien vers le forum anglophone : <https://www.dofus.com/en/forum>

¹⁴ En annexe B sont répertoriées les différentes entrées du forum choisies pour illustrer ce phénomène ; ces publications ont été rassemblées en différents groupes en fonction de la thématique qu'elles traitent. Chaque thématique sera traitée et illustrée individuellement à l'aide d'un des commentaires choisis ; les autres commentaires non abordés peuvent être consultés dans cette annexe.

would be to moderate the international servers to the international language, meaning English [...]. Yet, when I look at the chat in international servers I just feel alone and excluded ». En outre, à son avis, « *the only solution for those [who don't speak French] is to either a) find a Spanish/English speaking guild which further isolates the community, or b) [...] simply quit this game and play something else.* ». Le joueur adresse finalement une question directe à Ankama en leur demandant si le studio compte entreprendre quelque chose afin de pallier ce problème. Un modérateur lui répond alors : « *there is no official language on the international servers and there are no plans to enforce language rules on these servers. There is no equitable way to choose one language to enforce and run with it* ». D'après lui, l'anglais n'est pas la seule langue pouvant être véhiculaire, et l'espagnol comme le français peuvent aussi jouir de ce statut.

Bien qu'il témoigne d'une certaine « anglonormativité¹⁵ » en supposant que la seule langue internationale valable serait l'anglais, le commentaire du joueur représente bien le sentiment de frustration que beaucoup de JA et de JAV ressentent au sein d'un jeu où l'équilibre linguistique est différent des autres MMORPG (où, comme il va être démontré plus tard, l'anglais est presque toujours la langue véhiculaire) et où ils se trouvent donc limités dans leurs interactions sociales, pourtant si importantes dans ce genre de jeu. Il est d'ailleurs intéressant de noter que c'est ce phénomène d'anglonormativité qui semble générer une frustration chez les joueurs. En effet, de nombreux JA ou JAV partent du principe que l'anglais devrait être la *lingua franca* des serveurs internationaux. Ce présupposé crée une attente implicite chez les joueurs, qui considèrent normal que l'environnement de jeu soit adapté et traduit pour respecter cette norme linguistique. L'absence de réponse de la part d'Ankama est alors vue comme une transgression d'une norme qui semble établie et donc comme une décision arbitraire d'exclusion. La réponse du modérateur, quant à elle, réfute l'idée d'une langue internationale unique et, de ce fait, va à contre-courant de l'anglonormativité. Ce type d'échange est monnaie courante sur le forum et illustre bien l'intérêt qu'aurait Ankama de développer pour son jeu une solution technique comme la TA. De fait, sans pour autant imposer aux joueurs une politique linguistique arbitraire, l'entreprise pourrait, par l'intégration d'un tel outil, aider à atténuer les tensions nées de l'anglonormativité et ainsi améliorer la communication entre les joueurs, qui constitue la pierre angulaire de l'expérience sociale que proposent les MMORPG.

2.2.1.2. Propositions de traduction automatique

Face à l'exclusion, certains JA et JAV ont été amenés à poster sur le forum des réclamations quant à une éventuelle intégration d'un outil de TA dans le jeu. C'est par exemple le cas de « ApMp », un

¹⁵ Terme principalement utilisé au Québec. Selon Anne Lévesque (2022), l'anglonormativité « fait de l'anglais la norme dans les échanges » et elle « est la norme selon laquelle les personnes non anglophones sont jugées, discriminées ou exclues ».

joueur qui publie le 12 octobre 2022 une courte publication sur le forum, dans laquelle il demande à Ankama s'ils ont l'intention d'ajouter un outil de TA au chat. Il explique que « *it would be a very useful tool to have on servers [...] which always have a very low English-speaking community* ». Un administrateur du forum répond alors qu'il relaie la suggestion à l'équipe responsable du jeu, tout en expliquant au joueur que s'il désire communiquer en anglais, il peut toujours utiliser les chats communautaires¹⁶.

La publication met donc en exergue l'envie que certains joueurs ressentent, face à l'exclusion linguistique susmentionnée, de voir un outil de TA intégré au chat du jeu. La réponse d'Ankama, quant à elle, reste vague, et, malgré le fait que le post a été publié il y a déjà quelques années, rien n'a été entrepris depuis. Plus encore, les canaux communautaires auxquels l'administrateur fait référence ont même été supprimés. Cet exemple et d'autres (voir annexe B), démontrent qu'il existe une vraie demande de la communauté pour l'intégration d'un outil de TA dans le jeu, et notre étude peut contribuer à y satisfaire.

2.2.1.3. Initiatives lancées par les joueurs

En raison du sentiment d'ostracisation linguistique susmentionné et, étant donné qu'Ankama ne donne pas de suite aux réclamations des joueurs, certains lancent leurs propres initiatives. C'est le cas par exemple de « Leuie », un joueur anglophone qui a lancé en 2024 Astrub Zaap¹⁷. Il s'agit d'une initiative communautaire « *tailored specifically for the English-speaking Dofus community* », et dont l'objectif est de fournir des outils et des ressources spécifiquement prévues pour les JA(V). Dans son post, Leuie explique que le but est de combler le manque de ressources en ligne en anglais sur le jeu en créant des outils inspirés de ceux déjà disponibles sur des sites francophones¹⁸. L'objectif d'Astrub Zaap est donc de rassembler et de créer le même type d'outils, mais pour la communauté minoritaire que représentent les JA et les JAV.

En dehors de cette initiative, certains joueurs non francophones ont déjà essayé de développer leurs propres outils de TA du chat de *Dofus*. C'est par exemple le cas de « AffectionateWhole611 » qui, en décembre 2024, annonce sur Reddit avoir créé un outil de TA dont le code « *auto translates messages from French to English (Spanish too)* ». Il explique y avoir ajouté « *a dictionary that identifies French*

¹⁶ Les chats communautaires sont une ancienne fonctionnalité du chat de *Dofus*. Il s'agissait d'un type de canal permettant de restreindre les communications avec les joueurs d'une langue particulière. Ainsi, il existait des chats communautaires pour la communauté anglophone, francophone, hispanophone, germanophone, etc. Cette fonctionnalité a cependant dernièrement été retirée, notamment car les canaux des langues minoritaires étaient utilisés comme un canal recrutement ou commerce, et la langue qui y était parlée était rarement celle exigée par le canal.

¹⁷ Liens vers les différentes plateformes où *Astrub Zaap* est présent : <https://www.reddit.com/user/AstrubZaap/>, <https://www.instagram.com/astrubzaap>, <https://www.twitter.com/astrubzaap>, <https://discord.astrubzaap.com/>

¹⁸ Il faut en effet savoir que la communauté francophone de *Dofus*, très active, a développé bon nombre d'outils en ligne pour aider les joueurs. Pour ne donner qu'un exemple, on retrouve par exemple « Dofus pour les noobs », un *fansite* répertoriant toutes les quêtes et les donjons du jeu, avec des tutoriels et des explications.

Dofus lingo and translates it into full English words». Le produit final est cependant payant et le code n'est pas public, un manque de transparence et d'honnêteté que beaucoup de joueurs critiquent. L'initiative, bien que décevante pour beaucoup, a inspiré d'autres joueurs, comme « gaasky_ » qui, en décembre 2024 également, publie un autre outil de TA, public et gratuit : « *After the disappointing post of the user teasing a chat translation app, where he revealed it would be closed-source AND paid, I decided to make a free, open source version of that same set of features* ».

Cependant, dans les deux cas, nous avons remarqué que les outils proposés utilisent l'API¹⁹ de Google Translate. Les programmes ne sont donc que des applications de Google Translate intégrées directement dans le jeu, et non pas des moteurs de traduction automatique originaux. Cela n'en reste pas moins intéressant à la lumière de notre étude. En effet, la création de ces différents outils et de ces ressources par la communauté des JA et des JAV met une fois de plus en exergue le besoin des joueurs minoritaires de disposer d'un outil de TA pour communiquer, et donc l'utilité du développement d'un tel outil original pour les JA et les JAV sur *Dofus*.

2.2.2. Enjeux pratiques — Sondage

Contrairement à l'analyse des commentaires du forum et à notre étude de manière générale, qui se concentrent uniquement sur les JA et les JAV, notre sondage²⁰ a été élargi au public non francophone en général. Cette stratégie méthodologique permet une compréhension plus globale de la dynamique linguistique du jeu, et une meilleure appréhension des différences ou des similitudes en matière de stratégies linguistiques employées par les minorités en fonction de leur langue maternelle. Ce sondage vise également à déterminer s'il existe une corrélation entre la langue maternelle parlée d'une part, et la sensation d'exclusion dans le jeu ou l'expérience de jeu d'autre part. Par exemple, les hispanophones pourraient utiliser plus aisément l'espagnol comme langue véhiculaire dans le jeu compte tenu du nombre important de locuteurs de la langue ; en revanche, les germanophones ou les néerlandophones seraient obligés d'utiliser l'anglais, ce qui pourrait exercer une influence sur leur expérience de jeu, puisqu'ils seraient ainsi contraints d'utiliser une langue qui n'est pas leur langue maternelle.

Étant donné qu'il sera publié en ligne et que la participation est purement volontaire, le sondage est très court. Il a été posté sur différents sites où les communautés non francophones du jeu sont

¹⁹ Une API (Application Programming Interface) est une interface qui permet à un programme d'accéder aux services d'un autre. Dans ce cas-ci, l'API de Google Translate est donc utilisée pour intégrer la traduction automatique de Google dans le programme proposé par le joueur. La traduction n'est donc pas le fruit du programme du joueur, mais de Google Translate.

²⁰ Les liens vers le sondage peuvent être trouvés en annexe C.

actives, à savoir sur Reddit²¹ (communauté internationale), Discord²² (sur tous les serveurs de la communauté, à savoir le serveur anglophone, lusophone et hispanophone), ainsi que sur tous les forums officiels non francophones du jeu²³ (le forum anglophone, lusophone et hispanophone)²⁴. En raison de nos connaissances très limitées en portugais et en espagnol, nous avons traduit avec DeepL le sondage posté pour les communautés lusophones et hispanophones. Afin d'essayer de toucher le plus de joueurs, nous avons également contacté Ankama (voir annexe D) afin de leur demander s'il était possible de diffuser le sondage à une plus grande échelle.

Le sondage est divisé en quatre courtes sections. La première vise à brosser le portrait linguistique du sondé (sa langue maternelle, la langue qu'il parle en jeu, etc.). La deuxième section s'attache à déterminer si le sondé a déjà fait face à une barrière linguistique en jeu, et si cela a affecté son expérience de jeu. La troisième partie entend récolter les opinions des joueurs sur une hypothétique implémentation d'un outil de TA dans le jeu. Enfin, la quatrième section permet aux joueurs de laisser librement d'autres suggestions ou idées pour améliorer l'expérience des non-francophones sur le jeu²⁵.

Une fois posté, le sondage a suscité un engouement important au sein des communautés non francophones du jeu, particulièrement si l'on prend en considération le fait que ces communautés sont bien plus petites que ses équivalentes francophones. Une cinquantaine de réponses ont été obtenues le jour de la publication du sondage et le post a entraîné, notamment sur Reddit, de nombreuses discussions. Sur ce même réseau, le post a obtenu quelque 7 500 vues et a été partagé une dizaine de fois à travers d'autres communautés. En revanche, du côté d'Ankama, malgré plusieurs mails envoyés auprès de différents services et quelques appels, nous n'avons obtenu aucune réponse à la demande de mise en avant du sondage. Finalement, après quelques jours sans nouvelle réponse sur le sondage, il a été clôturé quinze jours après sa publication sur les différentes plateformes. Il a rassemblé 85 réponses, lesquelles tendent, comme nous allons le voir, à appuyer notre étude.

²¹ <https://www.reddit.com/r/Dofus/>

²² <https://discord.com/invite/dofus>

²³ Forum anglophone : <https://www.dofus.com/en/forum>, forum hispanophone : <https://www.dofus.com/es/foro>, forum lusophone : <https://www.dofus.com/pt/forum>

²⁴ Le message qui a servi à présenter le sondage peut être consulté dans l'annexe D.

²⁵ Il est important de mentionner que certaines questions que l'on retrouve dans le sondage – notamment celles qui traitent de l'existence d'une barrière linguistique – sont, en partie, orientées. En effet, le simple fait d'employer cette expression peut suggérer qu'une tel phénomène est déjà vu comme un problème en soi, ou comme une forme d'exclusion. Il nous aurait malheureusement été difficile d'éviter une telle orientation, compte tenu de l'hypothèse de départ du présent travail. Cependant, cette subjectivité est tout de même compensée par le fait que le sondage compte aussi plusieurs questions ouvertes, qui laissent aux joueurs sondés la liberté de nuancer, d'infirmer ou d'approfondir les thématiques abordées dans notre enquête.

Avant d'analyser les réponses, nous désirons souligner le fait que la portée du sondage reste limitée. En effet, le nombre total de réponses est relativement modeste, et l'échantillon obtenu ne peut pas être considéré comme totalement représentatif de l'ensemble des joueurs non francophones de *Dofus*²⁶. Le faible nombre de répondants peut se justifier par le caractère volontaire du sondage, et par le fait que sa diffusion a été assez limitée. Cela dit, notre approche nous permet d'avoir un aperçu intéressant des avis des JA(V) et de leurs expériences vécues. Notre sondage s'inscrit dans une démarche exploratoire, dont le but est de dégager des tendances générales et d'ainsi mettre en lumière les enjeux de notre travail.

Tout d'abord, concernant le profil linguistique des joueurs sondés (cf. figures 1 à 3), les trois langues maternelles les plus représentées sont l'espagnol, l'anglais, et le portugais. Ces résultats ne sont pas surprenants étant donné que le sondage n'a été posté que sur des communautés internationales, anglophones, lusophones et hispanophones et que le site officiel de *Dofus* n'est lui-même traduit que dans ces trois langues, suggérant une représentation majoritaire de celles-ci au sein de la communauté non francophone. Il est cependant intéressant de remarquer que la plupart des langues représentées sont européennes (13 sur 15) et qu'il existe une certaine diversité linguistique (15 langues représentées pour 85 sondés), et ce, malgré le fait que la page officielle du jeu ne soit disponible que dans trois langues.

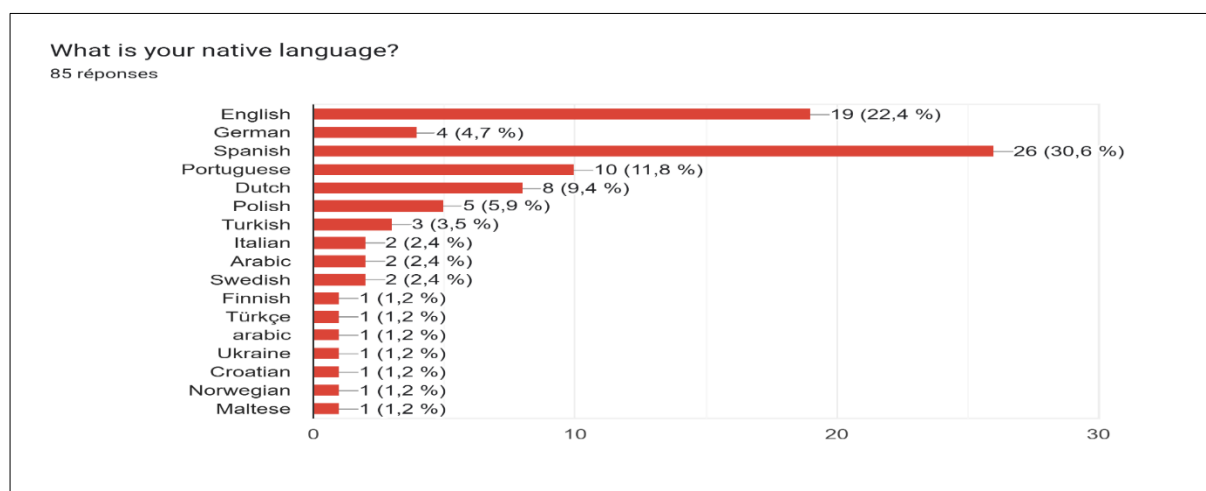


Figure 1 — Profil linguistique des joueurs sondés

La deuxième question montre que l'anglais représente la langue véhiculaire par excellence pour les joueurs non francophones, suivie de loin par l'espagnol et le français (cf. figure 2). Contrairement à l'hypothèse que nous avons formulée, les joueurs semblent donc employer une langue véhiculaire commune, l'anglais, pour communiquer, quelle que soit leur langue maternelle. Cependant, il convient aussi de nuancer ce constat : les sondés pouvaient en effet sélectionner plusieurs réponses

²⁶ Il n'existe pas de chiffres officiels à cet égard, mais nous pouvons raisonnablement estimer qu'il existe plusieurs milliers de joueurs non francophones sur le jeu.

à cette question, d'où le fait que les pourcentages additionnés soient supérieurs à 100 %. Ainsi, sur les 78 personnes déclarant utiliser l'anglais comme langue véhiculaire, 47 n'ont choisi que cette option, tandis que bon nombre de sondés ont choisi plusieurs langues (en tout, 53 n'ont choisi qu'une seule langue, et parmi ceux en ayant sélectionné plusieurs, la paire la plus représentée est l'anglais-espagnol). Selon ces résultats, l'anglais est bien la langue véhiculaire la plus utilisée sur *Dofus*. Néanmoins, il apparaît que l'espagnol reste une langue répandue sur le jeu, et que certaines communautés linguistiques, notamment les hispanophones, peuvent toujours s'appuyer sur leur langue maternelle pour communiquer. À l'inverse, le fait que les autres langues minoritaires soient peu représentées dans les résultats tend à prouver que les groupes comme les germanophones ou les néerlandophones sont davantage contraints d'employer uniquement l'anglais, ce qui pourrait accroître leur sentiment d'exclusion.

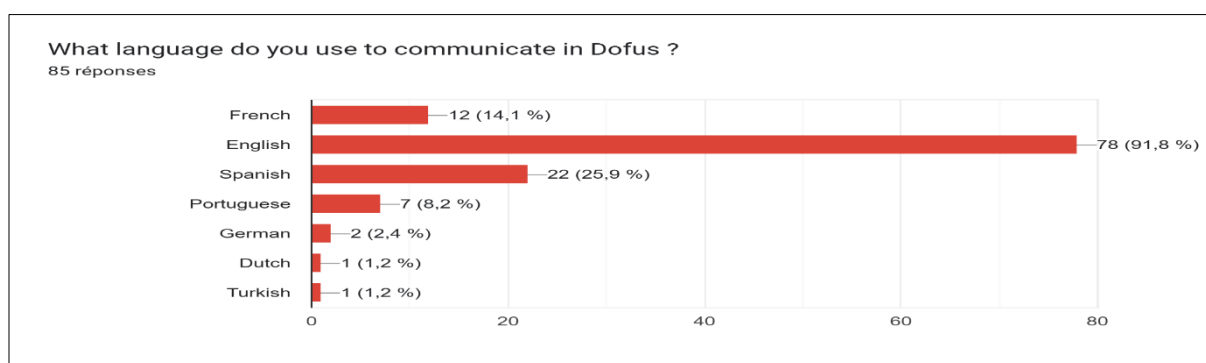


Figure 2 — Profil linguistique des joueurs sondés

Enfin, la figure 3 montre que la majeure partie des joueurs n'ont que très peu de connaissances en français, voire aucune, ce qui peut accentuer le sentiment d'ostracisation linguistique²⁷ face à la communauté française majoritaire du jeu et le besoin d'adopter une langue véhiculaire commune aux non-francophones, en marge de cette majorité.

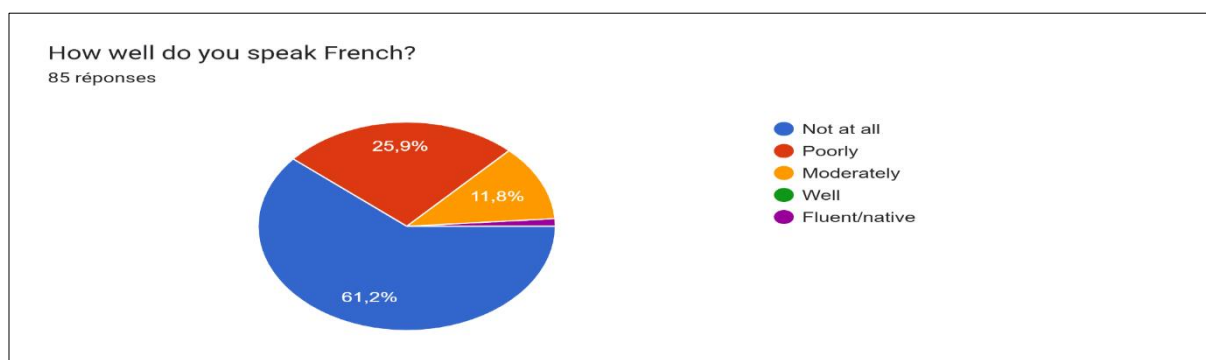


Figure 3 — Profil linguistique des joueurs sondés

²⁷ Par « ostracisation linguistique » nous comprenons le sentiment d'exclusion sociale d'un joueur sur la base de sa langue minoritaire.

Concernant la question de l'ostracisation linguistique, les figures 4 à 7 ont visé à recueillir les opinions des joueurs non francophones sur la prédominance du français au sein du jeu. De manière générale, il en ressort qu'une claire majorité des sondés ressentent qu'il existe une prépondérance de la communauté francophone sur *Dofus*, et que cela affecte négativement leur expérience de jeu. Ainsi, 82,4 % des sondés expriment avoir au moins quelques fois rencontré des difficultés à communiquer en raison de la barrière linguistique (figure 4).

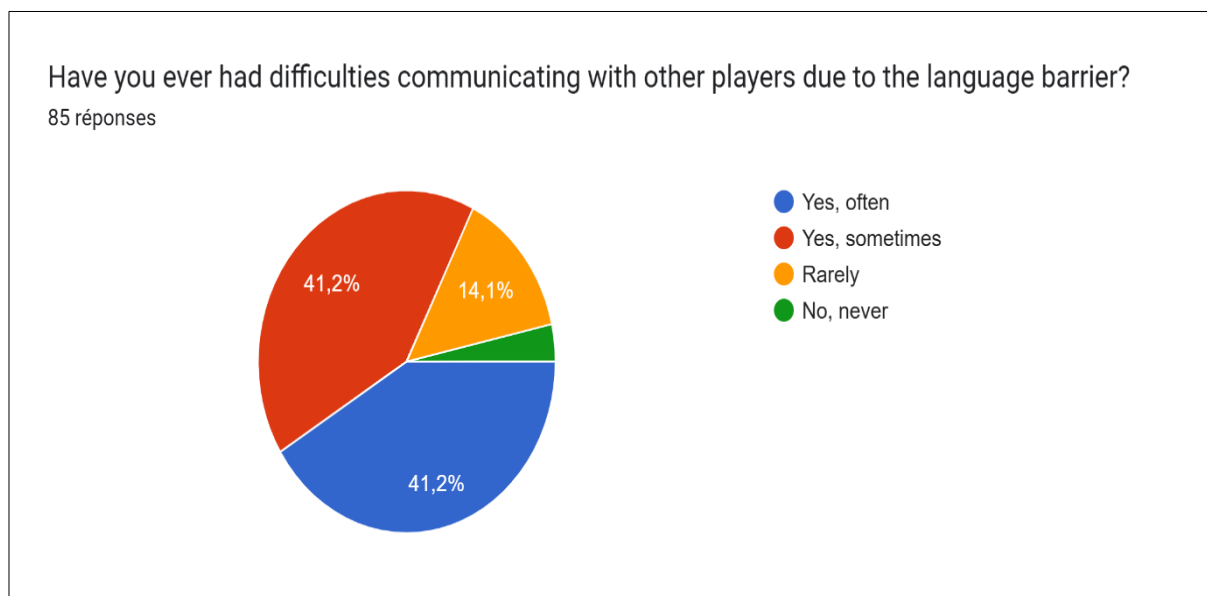


Figure 4 — Ostracisation linguistique et opinion sur la majorité francophone

91,8 % des sondés pensent que la communauté francophone domine le jeu (figure 5) et, parmi eux, 63,5 % disent avoir déjà été exclus d'une activité en jeu à cause de la barrière linguistique (figure 6).

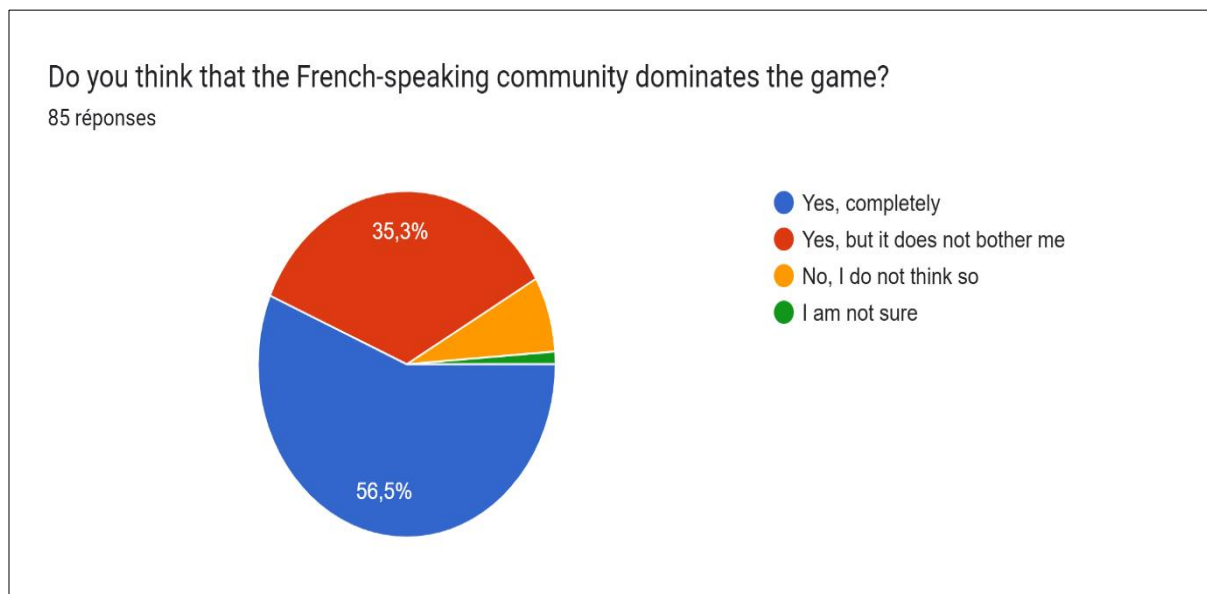


Figure 5 — Ostracisation linguistique et opinion sur la majorité francophone

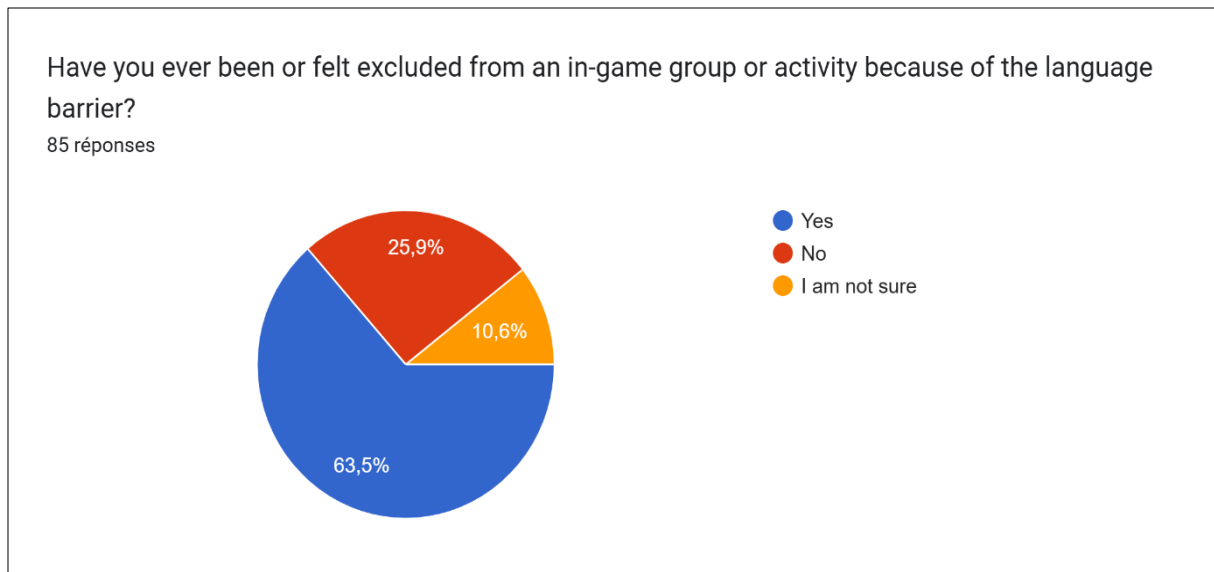


Figure 6 — Ostracisation linguistique et opinion sur la majorité francophone

Enfin, sur une échelle de 1 à 5, la majeure partie des répondants ont donné une valeur de 3 à 5 quant à l'influence de cette barrière linguistique sur leur expérience de jeu (figure 7).

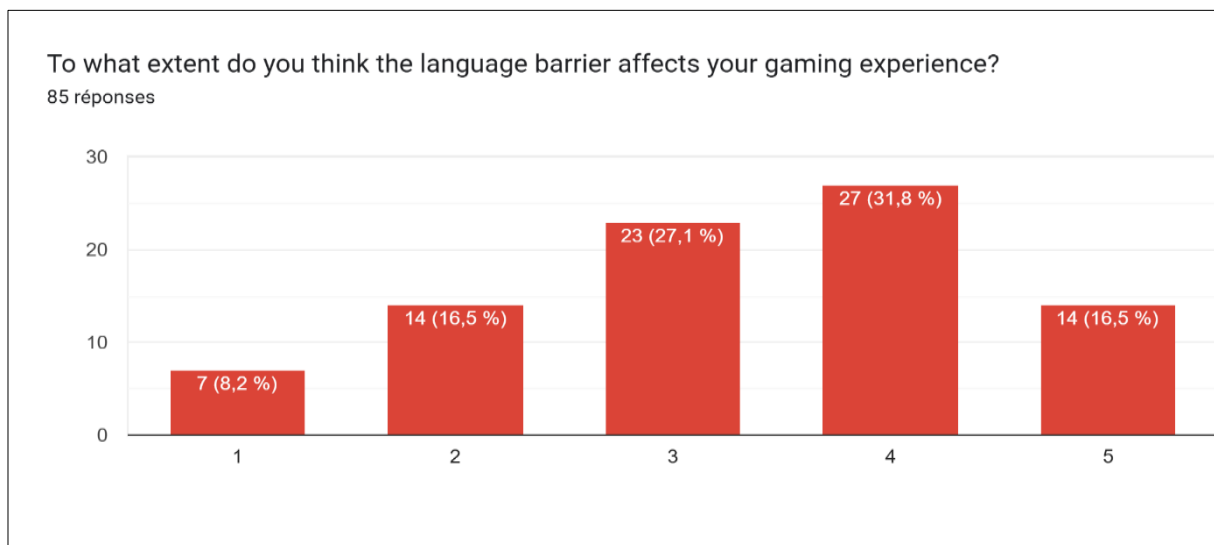


Figure 7 — Ostracisation linguistique et opinion sur la majorité francophone

Il ressort donc de cette section qu'une claire prévalence des francophones existe sur le jeu, bloquant la plupart des joueurs non francophones derrière une barrière linguistique qui les empêche de profiter pleinement de l'aspect social du jeu, pourtant inhérent aux MMORPG.

Les figures 8 et 9 visent ensuite à sonder l'avis des joueurs sur la possible aide qu'un outil de TA intégré au jeu pourrait apporter. Encore une fois, les résultats sont assez univoques, avec 80 % des joueurs qui expriment qu'un outil de TA serait utile pour améliorer leur expérience de jeu (figure 8).

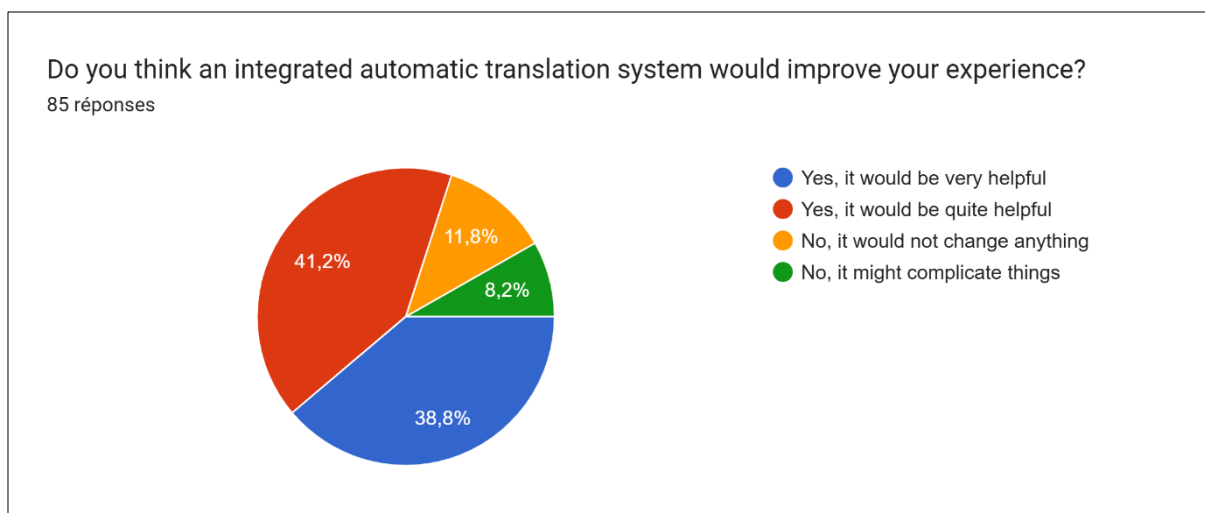


Figure 8 — Opinion sur l'introduction d'un outil de traduction automatique

Quant à la figure 9, étant donné qu'il s'agit d'une question ouverte, nous avons dégagé les tendances générales²⁸. De manière générale, deux tendances se démarquent : soit les sondés n'expriment aucune inquiétude quant à l'intégration d'un outil de TA et ignorent donc la question (ce qui constitue la majorité des cas), soit ils expriment certaines réticences. Afin de pouvoir explorer les préoccupations générales que ces joueurs ont exprimées, nous avons procédé à une classification des réponses par différents thèmes. Pour ce faire, nous avons manuellement tiré les mots-clefs les plus fréquents dans les réponses positives à la question : « *Do you have any concerns about introducing an automatic translation system in Dofus ?* ». Parmi les préoccupations reprises dans le graphique (figure 9), les inquiétudes concernent surtout la qualité de la traduction automatique confrontée au jargon de *Dofus*, à des abréviations, à des noms propres ainsi qu'à des questions de contexte. Les joueurs expriment une certaine crainte vis-à-vis de l'exactitude des traductions produites par un outil de TA, des erreurs qu'un tel outil pourrait commettre et de la difficulté d'utilisation de la TA au sein du jeu. Enfin, quelques joueurs considèrent aussi qu'un outil de TA pourrait mener à des discriminations si les joueurs avec lesquels ils communiquent apprennent qu'ils utilisent un tel outil.

En résumé, les sondés ont majoritairement décidé de ne pas répondre à notre question ouverte, ce qui sous-entend une attitude positive par rapport à un outil de TA dans *Dofus*. Cependant, certains sondés ont tout de même soulevé quelques inquiétudes quant à l'implémentation d'un tel outil, parmi lesquelles la qualité de la traduction face aux spécificités du jargon semble la plus grande.

²⁸ Toutes les réponses à la question 9 et 10 peuvent aussi être consultées individuellement sur le lien posté en annexe C.

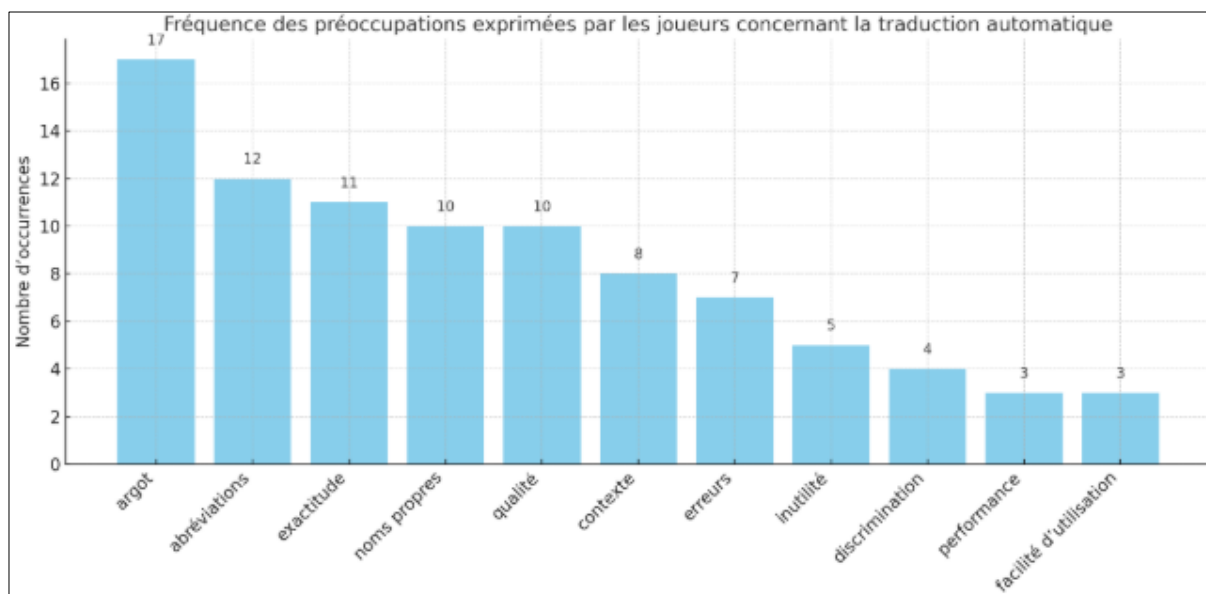


Figure 9 — Opinion sur l'introduction d'un outil de traduction automatique

Enfin, malgré le fait que la dernière question du sondage soit aussi une question ouverte optionnelle, près de la moitié des sondés ont pris la peine d'y répondre, ce qui témoigne d'un certain engouement et illustre une nouvelle fois l'importance de cette problématique pour la communauté non francophone de *Dofus*. La question portait sur des suggestions supplémentaires pour améliorer l'expérience de jeu des joueurs non francophones. Parmi les propositions récoltées, on retrouve notamment la séparation entre serveurs anglophones et francophones, la réintroduction des canaux communautaires ou la création d'un glossaire de la terminologie de *Dofus* en différentes langues. En outre, certains joueurs suggèrent qu'il faudrait une plus grande diffusion en anglais des informations mises à disposition par Ankama sur les forums, les wikis ou les notes de mise à jour. Enfin, les joueurs critiquent aussi Ankama pour leur mauvaise communication avec les joueurs non francophones. Toutes ces suggestions démontrent que les considérations linguistiques sur *Dofus* vont au-delà de la communication en jeu : un accès équitable à l'information et une meilleure communication entre Ankama et les non-francophones sont des suggestions qui mettent en lumière que les problèmes linguistiques sur *Dofus* sont structurels et ont trait à la totalité de l'expérience du joueur.

2.2.3. Enjeux théoriques — Corpus

Maintenant que nous avons pu déterminer les enjeux pratiques de cette étude en nous basant sur le sentiment des joueurs non francophones, nous pouvons nous concentrer sur les enjeux théoriques de notre travail. Tout d'abord, la constitution d'un corpus d'occurrences du chat francophone de *Dofus* et l'analyse de ces occurrences afin de déterminer les caractéristiques de la communication sur le jeu revêtent une importance théorique à plusieurs égards.

Premièrement, constituer un corpus du jargon au sein d'un MMO est un apport théorique important compte tenu du manque de ressources disponibles sur le sujet. En effet, malgré des recherches intensives, nous n'avons pu trouver que très peu de travaux ayant constitué un corpus du jargon d'un ou de plusieurs MMORPG. Cet état de fait est notamment déploré par Bawa (2018), docteur en ingénierie pédagogique, qui explique que « *as an M[MORPG]-gamer myself, I became interested in studying this sub-culture, and presumed that a corpus would exist for M[MORPG]-gamers. However, [...] I was unable to find anything substantive or meaningful, that applied to this sub-culture* ». En outre, plus spécifiquement dans le cadre de la traduction et de la localisation de jeux vidéo, peu d'études se sont à ce jour concentrées sur des recherches sur la terminologie ou la constitution de corpus (Mangiron, 2018, p. 125).

Nous n'avons trouvé que deux études ayant, à notre connaissance, constitué un corpus du jargon des chats de MMORPG. Compte tenu du peu de littérature que l'on peut trouver sur le sujet, il convient de les mentionner et d'offrir un court résumé de leur méthodologie ainsi que de leurs résultats, afin de comprendre dans quelle mesure notre travail se démarque.

Pour l'anglais, la seule étude que nous avons pu trouver est la thèse de doctorat *L2P n00b — the pragmatics of positioning in MMORPGs* de Swoboda (2014). Dans cette étude, Swoboda (2014) rassemble un large corpus de données tirées des chats, des forums ainsi que des annonces officielles dans des jeux comme *World of Warcraft*, *Lord of the Rings Online* ou encore *Everquest II*. Elle analyse ensuite ces données en adoptant une approche qualitative afin de pouvoir trouver quelles sont les pratiques langagières des joueurs de MMORPG en contexte, et de pouvoir déterminer la manière dont les joueurs mobilisent certaines ressources et pratiques linguistiques spécifiques, comme les abréviations, les insultes, les smileys, etc., afin d'affirmer leur statut social en jeu et de construire leur identité au sein de l'environnement virtuel dans lequel ils évoluent (Swoboda, 2014, p. 4). La recherche de Birgit Swoboda permet de déterminer diverses caractéristiques du jargon vidéoludique, les objectifs de son utilisation, et elle met ainsi en lumière sa richesse, souvent dénigrée (Swoboda, 2014, p. 4).

Pour ce qui est du français, il n'a été possible de trouver que le mémoire *Microsoft Translator et le jargon vidéoludique : Evaluation de l'impact de la traduction automatique sur une conversation entre joueurs de jeux vidéo* de Lea-Michelle Alves (2021). L'auteure y compile, avec le jeu *Final Fantasy XIV*²⁹ comme support, un corpus de traductions de mots prédéfinis par le jeu, d'expressions et de phrases figées ainsi qu'un corpus de conversations entre quatre joueurs anglophones et francophones sur Skype, dont les interactions sont guidées par des tâches et des consignes spécifiques (Alves, 2021).

²⁹ MMORPG en temps réel de la licence japonaise *Final Fantasy*.

L'objectif de l'étude d'Alves (2021) est d'évaluer l'aide que la TA peut apporter à l'intercompréhension entre joueurs parlant une langue différente, dans son cas l'anglais et le français. Elle s'est particulièrement concentrée sur les problèmes pouvant être causés par la terminologie spécifique à *Final Fantasy XIV* (Alves, 2021). Pour effectuer son évaluation, Alves (2021) a suivi une double méthodologie : elle a d'abord procédé à une évaluation automatique en comparant les traductions de Microsoft Translator à un corpus parallèle de 1300 expressions, contenant des expressions en langue originale dans le jeu (anglais) et leur traduction officielle en français. Elle a ensuite effectué une évaluation humaine, en demandant à un francophone et à un anglophone de déterminer la qualité de la TA de discussions sur Skype menées au préalable par des groupes de joueurs ne partageant pas la même langue maternelle et qui ont été guidés par des consignes (Alves, 2021). Ses résultats révèlent que, malgré une intercompréhension relative garantie par la TA, la terminologie du jeu, les fautes, les abréviations et les procédés typiques de la communication sur un chat engendrent plusieurs malentendus (Alves, 2021). Son étude démontre aussi que la NMT semble prendre relativement peu en compte le contexte des conversations, et qu'elle présente des limites, notamment lorsqu'il s'agit de traduire des pronoms, des fautes de frappe ou d'orthographe, ou lorsqu'elle produit des traductions qui témoignent de certaines incohérences lexicales et stylistiques (Alves, 2021). Enfin, elle conclut en expliquant que, bien que la communication soit dans une certaine mesure rendue possible grâce à la TA, seuls quelques participants se disent prêts à l'utiliser (Alves, 2021).

En constituant un corpus des occurrences du chat de *Dofus*, le présent travail vise donc à combler un important manque de ressources linguistiques sur le jargon des MMORPG, en particulier dans l'espace francophone. En outre, là où l'étude d'Alves (2021) propose un corpus de traductions d'interactions guidées et d'expressions figées par le jeu, et là où l'étude de Swoboda (2014) inclut des canaux plus institutionnels ou asynchrones (des forums, des annonces officielles, etc.), notre étude se démarque en proposant un corpus compilé exclusivement à partir de données spontanées et non dirigées, tirées directement de différents canaux de communication du chat en jeu. Nous espérons que cette approche novatrice qui sous-tend la création de notre corpus permettra de mieux comprendre les caractéristiques de la langue telle qu'elle est effectivement utilisée dans les interactions quotidiennes au sein d'un MMORPG, et de venir étoffer la maigre littérature qui existe sur le sujet. Enfin, il est aussi important de mentionner que *Dofus* est, à notre connaissance, l'un des rares, voire le seul, MMORPG se jouant au tour par tour. Ce mode de jeu, qui est plus axé sur la stratégie et qui est moins frénétique que celui adopté par les MMORPG en temps réel étudiés par Alves et Swoboda, pourrait exercer une influence importante sur les pratiques langagières des joueurs. Ainsi, en constituant un corpus des communications sur *Dofus*, nous pourrions tenter

d'observer si le rythme de jeu moins nerveux du tour par tour permet aux joueurs d'accorder une plus grande place à la créativité linguistique, à la composition, ou encore si cela leur permettrait de réduire les fautes de frappe et les formulations plus hâtives. Grâce au mode de jeu unique qu'a adopté *Dofus*, notre corpus pourrait témoigner de particularités qui renforceraient son intérêt théorique, en ouvrant peut-être la voie sur une réflexion quant au possible lien étroit qui existerait entre les mécaniques de jeu et les pratiques langagières.

Deuxièmement, outre la constitution du corpus, son analyse peut aussi être une contribution théorique importante. En effet, depuis l'émergence des MMORPG, les joueurs ont développé des formes de communication uniques adaptées à ces environnements virtuels (Barry, 2013, cité dans Bawa, 2018, p. 2714). Leur mode de communication est singulier du fait des transformations linguistiques qu'il entraîne, allant de modifications d'expressions existantes à la création de néologismes propres à l'univers du jeu (Barry, 2013, cité dans Bawa, 2018, p. 2714). En raison du nombre important de joueurs actifs dans le monde (Entertainment Software Association, 2016), il est raisonnable de considérer que cette forme de langage est utilisée de manière significative non seulement dans des contextes de divertissement, mais aussi dans des interactions sociales (Gelder, 2007). La langue des MMORPG peut donc être considérée comme une langue propre à une sous-culture unique (Bawa, 2018). Cependant, « *there is a gap in the examination of language as used in and about videogames, including studies on the linguistic aspects of videogames* » (Ensslin, 2011, p. 5). L'analyse du corpus des communications sur le chat de *Dofus* pourrait donc aider à combler ce manque et à apporter des observations utiles afin de mieux comprendre et de mieux cerner les caractéristiques de ce « *sub culture language* » (Gelder, 2007).

The subject of M[MMORPG]-gamer communication and language can be useful, applicable, an add to the literature of several subcategories of Linguistics such as Sociolinguistics and Pragmatics or Applied Linguistics.
(Holmes & Wilson, 2017, cité dans Bawa, 2018)

En outre, Bawa (2018) met en avant davantage d'intérêts théoriques à l'étude du jargon des MMORPG. En effet, d'après elle, examiner la langue des MMORPG peut aussi se révéler utile dans le domaine de l'ethnologie, en offrant des perspectives nouvelles sur la culture des joueurs de MMORPG au sein de notre société (Bawa, 2018). De plus, Bawa (2018) souligne qu'étudier ce jargon pourrait aussi être utile dans le contexte de l'éducation. De fait, comprendre précisément la manière dont les joueurs de MMORPG communiquent et utilisent leur jargon est essentiel afin d'améliorer l'approche pédagogique de l'apprentissage par le jeu ou *game-based learning* (Bawa, 2018). Enfin, Bawa (2018) souligne l'intérêt qu'une telle étude pourrait avoir pour la communauté des joueurs de MMORPG, qui souffrent parfois d'une mauvaise réputation : « *having a clearer*

understanding of M[MORPG]-gamers' communication and language usage may help [...] create a more positive perception of the M[MORPG]-gamer sub culture ».

En conclusion, l'analyse du jargon des MMORPG offre une riche contribution théorique et pratique. En examinant la communication spécifique de cette *subculture*, nous pouvons combler un vide dans les recherches linguistiques, tout en apportant de nouvelles perspectives au sein d'autres domaines et disciplines, comme l'ethnologie ou l'éducation. Enfin, une telle analyse pourrait non seulement enrichir les méthodes d'apprentissage par le jeu, mais aussi jeter une lumière plus positive sur une *subculture* souvent mal comprise.

Troisièmement, un dernier intérêt théorique concerne notamment la langue du corpus étudié et l'environnement linguistique singulier duquel les occurrences sont tirées. Comme le souligne Swoboda (2014), l'anglais est la langue véhiculaire privilégiée ainsi que celle sur laquelle la majeure partie des MMO basent leur communauté. Le caractère de *lingua franca* dont jouit l'anglais dans les MMO, et ce, même lorsque d'autres langues, comme le japonais ou le coréen sont utilisées dans l'interface du jeu, oriente les choix linguistiques des joueurs et conditionne le développement d'un jargon des MMO qui aura tendance à s'adapter aux spécificités, à la structure ainsi qu'au lexique de la langue dominante (Bawa, 2018). Selon Bawa (2018), la langue des MMO n'est pas une entité entièrement distincte, mais correspond davantage à un prolongement linguistique de l'anglais et à une adaptation du lexique de cette langue, façonnée au gré des besoins et des usages de la communauté des joueurs, ce qui produit un jargon — basé sur l'anglais — fluide.

Notre étude propose donc une approche singulière d'un point de vue théorique en ce sens que notre corpus s'intéresse à un MMO qui est, à notre connaissance, unique en son genre. En effet, contrairement à la plupart des MMO où l'anglais joue un rôle central dans le développement des communautés et du jargon en fonctionnant comme une base sur laquelle le jargon se calque, l'environnement sur lequel notre étude se concentre est majoritairement francophone. Cette singularité ouvre la possibilité d'examiner si les mécanismes de constitution et de développement du jargon des MMO diffèrent lorsque le contexte linguistique en est un où l'anglais n'est pas la langue principale ou si, au contraire, certaines structures du jargon vidéoludique restent influencées par les caractéristiques de l'anglais.

En outre, ce corpus, en raison de l'environnement linguistique unique susmentionné, présente un autre intérêt théorique. En effet, contrairement à la plupart des MMORPG où l'anglais est utilisé comme langue véhiculaire, souvent quelle que soit la langue maternelle du joueur (Bawa, 2018), le cas de *Dofus* se démarque. Le français y est la langue majoritaire, mais la majeure partie des joueurs internationaux ne maîtrise pas cette langue dominante. Cette dynamique unique en son genre

pourrait entraîner des analyses et des observations qu'il ne serait pas possible d'obtenir sur un autre MMORPG.

Enfin, cette approche permet aussi d'analyser un espace vidéoludique rarement étudié, et où la langue française ne se limite pas à un rôle secondaire sur des serveurs dédiés, mais constitue bien la langue principale de l'ensemble du jeu et de sa communauté. En effet, même si certains MMO disposent de serveurs francophones où le français est couramment utilisé, ces jeux restent dominés par l'anglais à l'échelle internationale, ce qui pourrait limiter l'autonomie et l'évolution propre d'un jargon vidéoludique en français. En observant un jeu où le français est la langue majoritaire à toutes les échelles, nous pouvons donc interroger l'impact de ce cadre linguistique spécifique sur le développement du jargon des joueurs et, plus largement, sur les dynamiques linguistiques des MMO. Cette perspective constitue une alternative dans un domaine où les rares études existantes se concentrent presque exclusivement sur une perspective anglophone ou sur des jeux où l'anglais est majoritaire.

2.2.4. Enjeux théoriques — Traduction automatique et traductologie

Outre la constitution et l'analyse du corpus, la deuxième partie générale du présent travail, qui consiste à confronter un logiciel de TA aux occurrences récoltées, témoigne aussi d'une certaine importance théorique. En effet, une telle analyse pourrait se révéler utile quant au développement de la traduction automatique et de la traductologie de manière plus générale.

Premièrement, la TA au sein du paysage vidéoludique n'est pas un domaine ayant fait l'objet de nombreuses recherches. C'est ce qu'expliquent notamment Hansen et Houlmont (2022) : « *concerning video games, it is hard to find scientific sources that go further than acknowledging the existence of MT [machine translation] within this sector* ». En outre, au sein de leur étude consacrée à la comparaison de performances d'outils de TA classiques à celles d'un outil spécialement conçu pour les jeux vidéo, ils affirment être les premiers à concevoir un tel outil et n'avoir trouvé aucune preuve antérieure d'une solution de TA spécifiquement adaptée à la traduction de jeux vidéo (Hansen & Houlmont, 2022, p. 257). En ce sens, notre travail comble donc un vide théorique dans le domaine de la TA de jeux vidéo.

De surcroît, notre étude entend s'intéresser à un domaine qui semble encore moins développé que la TA de jeux vidéo. En effet, contrairement à l'étude de Hansen et Houlmont (2022), il n'est pas question ici de l'analyse de TA de dialogues et de textes prédéfinis dans des jeux vidéo, mais de l'observation d'occurrences spontanées d'un chat au sein d'un jeu en ligne. Certes, les études concernant la TA de chat en ligne semblent plus nombreuses, mais le contexte dont il est question au sein de notre travail va au-delà d'un chat en ligne, car il s'agit d'occurrences ancrées dans un

contexte vidéoludique, lui-même situé au sein de l'univers d'un jeu spécifique. Après des recherches approfondies, outre le mémoire d'Alves (2021) mentionné dans la partie précédente, il n'a été possible de trouver qu'une seule autre étude s'intéressant à la traduction de MMORPG et à l'analyse du jargon des joueurs. Il s'agit de la thèse de doctorat de Samuel Strong (2018), intitulée *Gamer-generated language and the localisation of massively multiplayer online role-playing games*. Cependant, même au sein de cette étude, la question de la TA d'occurrences de chat n'est pas abordée. Il semblerait donc, à notre connaissance, que notre étude propose ainsi une démarche unique en analysant les performances d'un outil de TA sur la base d'un corpus constitué d'occurrences spontanées de joueurs francophones d'un jeu en ligne.

Deuxièmement, dans le domaine de la localisation et de la traduction de jeux vidéo, la majeure partie des traductions destinées au marché occidental sont effectuées de l'anglais vers les principales langues européennes, telles que le français, l'italien, l'allemand et l'espagnol (Hansen & Houlmont, 2022, p. 258). Ce phénomène porte le nom d'E-FIGS, un acronyme signifiant : « *English to French, Italian, German and Spanish* » (Hansen & Houlmont, 2022, p. 258). Cette dynamique est principalement influencée par les exigences du marché, qui exigent une traduction quasi systématique de l'anglais vers ces langues, plutôt que dans l'autre sens, et ce, afin de répondre à la plus grande demande possible. En conséquence, la plupart des études et des recherches ayant été effectuées sur le sujet se concentrent sur l'axe E-FIGS, délaissant ainsi d'autres langues ainsi que d'autres sens de traduction possibles. Notre travail entend adopter une perspective différente et originale en se centrant sur la traduction du français vers l'anglais, qui constitue un sens de traduction moins exploré dans la littérature sur la localisation de jeux vidéo.

Enfin, en troisième et dernier lieu, notre étude peut se révéler utile compte tenu de l'état actuel des performances d'outils de TA et des obstacles auxquels ces outils font face pour produire des traductions de qualité. En effet, bien que nous analysons le jargon propre à *Dofus* au sein des prochaines parties, les quelques études mentionnées et ayant effectué des observations linguistiques dans le contexte des jeux en ligne peuvent nous aider à définir quelques caractéristiques du jargon propre au MMO, qui justifient l'importance de la présente étude au regard des performances actuelles de la TA. Swoboda (2014) explique notamment dans son étude *The Pragmatics of Positioning in MMORPGs* que des caractéristiques clefs de la communication entre joueurs sont la tendance à mal orthographier les mots, à utiliser des onomatopées, des acronymes, des smileys et des néologismes. En outre, Samuel Strong (2018) développe dans son étude l'argument selon lequel les joueurs ont tendance à largement utiliser du vocabulaire spécialisé propre à leur jeu ainsi que des anglicismes lorsque les joueurs ne communiquent pas en utilisant l'anglais. Toutefois, comme mentionné précédemment au point 2.1.3, malgré une évolution fulgurante du domaine ces

dernières années, la TA reste encore imparfaite à de nombreux égards (Wang et al., 2021). Tout d'abord, la TA actuelle semble rencontrer des problèmes lorsqu'il s'agit de faire preuve de créativité, notamment dans le cadre de la traduction de néologismes et d'acronymes « non attestés » (Minder, 2023). De plus, la TA semble aussi éprouver des difficultés lorsqu'il s'agit de traduire des mots rares, comme l'expliquent Shereen et al. (2021) : « *NMT systems exhibit weakness in translating out-of-vocabulary or low-frequency words [...] It is still an open point of research* ». En outre, contrairement aux traducteurs humains qui peuvent faire preuve de flexibilité lorsqu'ils sont confrontés à du langage non standard ou à des erreurs, les systèmes actuels de TA nécessitent encore des améliorations afin de produire des traductions valables lorsqu'ils sont confrontés à la même situation (Wang et al., 2021). Enfin, un dernier problème important et déjà évoqué précédemment réside dans le *domain mismatch*, comme l'expliquent McNamnee et Duh (2022). Les outils de TA sont bien souvent entraînés à partir de corpus de langue « standard », ce qui rend difficile la traduction de langue non normée comme celle que l'on observe sur les réseaux sociaux (McNamnee & Duh, 2022). Ces textes sont en effet souvent informels et truffés d'abréviations, d'erreurs ou de contenu non linguistique, comme des émojis, que les logiciels ont du mal à traiter lors de la traduction (McNamnee & Duh, 2022).

3. Méthodologie et constitution du corpus

Dans la partie précédente, nous avons eu l'occasion de contextualiser notre recherche et d'exposer ses différents enjeux pratiques et théoriques. La présente partie entend développer une méthodologie rigoureuse et motivée pour la constitution du corpus issu de quatre canaux de communication dans *Dofus*.

Ce corpus nous permettra d'analyser les spécificités linguistiques du chat francophone de *Dofus*, et d'évaluer ensuite les performances d'un outil de TA généraliste confronté à ce genre de données. Pour rappel, notre question de recherche est la suivante : quelles sont les caractéristiques principales de la communication sur le chat de *Dofus*, et est-ce que certaines de ces caractéristiques pourraient constituer un obstacle à une traduction automatique compréhensible du français vers l'anglais pour des joueurs anglophones, ou utilisant l'anglais comme langue véhiculaire ?

Afin de pouvoir apporter des éléments de réponse à cette question, notre étude se divise en deux axes principaux. Nous allons tout d'abord examiner les caractéristiques de la communication des joueurs sur *Dofus*. Pour cela, nous nous efforcerons, à partir du corpus que nous allons créer, d'identifier les particularités de ce langage et d'émettre des hypothèses quant aux spécificités qui pourraient constituer un obstacle à un outil de TA généraliste. Ensuite, notre deuxième axe de recherche visera à évaluer les limites, s'il y en a, auxquelles la TA actuelle fait face lorsqu'elle doit traduire de telles occurrences.

Dans cette perspective, le corpus que nous avons constitué repose sur un ensemble de messages issus de quatre canaux différents (commerce, recrutement, guildes et groupe), dans une logique qui allie une approche quantitative (pour les canaux recrutement et commerce) et une approche qualitative (pour les canaux guildes et groupe).

3.1. Constitution du corpus : choix méthodologiques et collecte initiale

Nous pouvons diviser la constitution de notre corpus en deux étapes qui comprennent respectivement les considérations avant la collecte de données, et les manipulations qui ont été effectuées après que la collecte de données brutes a été réalisée. Dans la présente section, nous allons tout d'abord nous intéresser au choix des canaux de communication. Par la suite, nous nous intéresserons au choix du serveur de jeu à partir duquel les données ont été rassemblées. Enfin, nous aborderons la méthode de collecte de données utilisée, les différentes raisons qui ont poussé à l'adoption de cette méthode et les conséquences de la collecte sur la méthodologie de l'analyse.

3.1.1. Choix des canaux de communication

Comme expliqué précédemment, le chat de *Dofus* est divisé en 12 canaux différents. Chaque canal a un thème de discussion propre qui détermine le contenu des messages qui sont censés être postés sur le canal (voir typologie des canaux au point 2.1.5.1). En principe, les canaux sont modérés et tout joueur postant un message qui ne respecte pas le sujet du canal peut se voir sanctionner par l'équipe de modération. Par exemple, un joueur publiant un message dans le canal commerce afin de recruter des joueurs pour faire un donjon devrait en théorie se faire sanctionner pour ne pas avoir publié son message dans le canal adéquat, qui aurait été le canal recrutement. Cependant, cette modération n'est pas appliquée systématiquement et bon nombre de joueurs publient souvent le même message dans les deux canaux généraux (recrutement et commerce) afin de toucher le plus de joueurs possible et d'offrir à leur message un maximum de visibilité.

En observant le tableau de la typologie des canaux du point 2.1.5.1, nous pouvons déjà remarquer que trois des 12 canaux présents sur le jeu ne sont pas destinés à de la communication entre joueurs ; ces canaux n'ont donc pas été pris en compte lors de la sélection. Après réflexion, le choix s'est porté sur les canaux recrutement, commerce, groupe et guildes.

En premier lieu, les canaux recrutement et commerce ont été sélectionnés, car ils constituent les seuls canaux généraux sur le jeu et car collecter des données en grande quantité à partir de ces canaux est aisé, compte tenu de la fréquence élevée de leur utilisation sur le jeu.

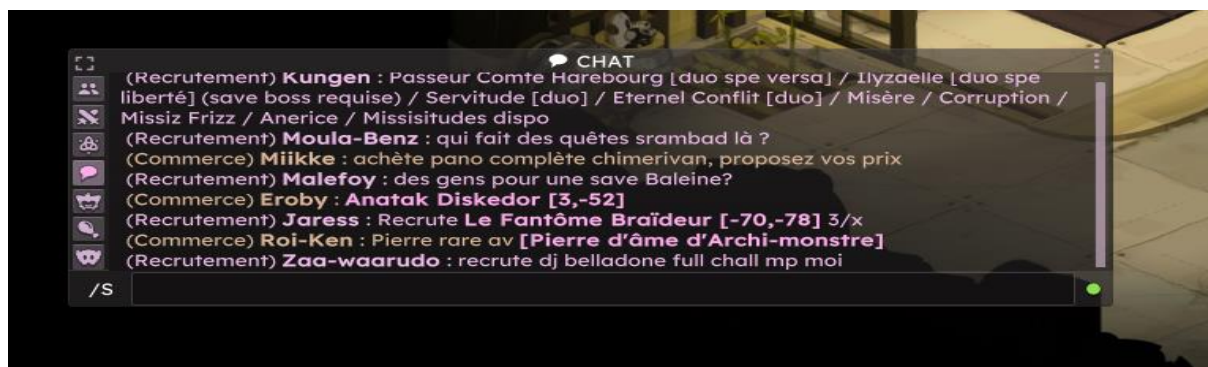


Figure 1 — Canaux recrutement et commerce affichés dans le chat de Dofus

Ensuite, nous avons aussi décidé de nous pencher sur les canaux groupe et guildes (images d'illustration également ci-après). Nous avons choisi ces deux canaux tout d'abord afin d'obtenir un certain équilibre de représentation : là où les canaux recrutement et commerce sont généraux, les canaux guildes et groupes sont semi-privés ; leur portée est donc limitée à la communication d'un joueur à un groupe spécifique d'autres joueurs, et non pas à l'ensemble des personnes connectées sur le serveur *Dofus* de l'interlocuteur. La communication qu'on y trouve pourrait donc de ce fait s'avérer différente et enrichir notre compréhension de la communication sur *Dofus*. En outre, le canal groupe et le canal guildes ont aussi des fonctions différentes. Le canal groupe est plus destiné

à de la communication entre joueurs au sein d'un groupe, formé souvent de manière éphémère dans le cadre d'un donjon — et donc qui ne se connaissent pas forcément — alors que le canal guildes est destiné à être utilisé par des personnes souhaitant communiquer avec un groupe de joueurs qu'ils connaissent plus intimement, car ils font partie de leur guildes³⁰. Une récolte provenant de ces deux canaux permettrait donc de varier les données et, par conséquent d'élargir le champ des observations des canaux de communication sur *Dofus*. Les autres canaux n'ont pas été sélectionnés, soit en raison de leur utilisation minimale par les joueurs (canal général, équipe et alliance), ou car la collecte de données à partir de ces canaux aurait été particulièrement compliquée (kolizéum³¹ et privé³²).



Figure 2 — Canal guildes affiché dans le chat de Dofus



Figure 3 — Canal groupe affiché dans le chat de Dofus

³⁰ Groupe pérenne de parfois plusieurs centaines de joueurs qui communiquent régulièrement, s'entraident, jouent ensemble et définissent des objectifs communs. Les guildes sont décrites par Zhao et al. (2022) comme « *the most important long-term virtual community and emotional bond in [MMORPGs]* ». ».

³¹ Le canal kolizéum n'est utilisé que par les joueurs qui participent à un combat JcJ (joueur contre joueur), appelé « kolizéum » dans *Dofus* ; accéder à ce canal demanderait donc de participer à ces combats et de prendre activement part à la discussion, ce qui, outre le fait que cela serait particulièrement fastidieux et chronophage, pourrait fausser l'objectivité des données récoltées.

³² Le canal privé n'est, comme son nom l'indique, qu'un canal de communication entre un joueur et un autre, récolter des données en quantité suffisante à partir de ce canal serait donc difficile et demanderait aussi de prendre part à la conversation.

3.1.2. Choix du serveur

En raison de l'importante population de joueurs actifs au sein de *Dofus*, le jeu est divisé en différents serveurs de jeu. Il est possible d'en distinguer deux types principaux : les serveurs « monocomptes » et les serveurs « multicomptes ». Comme leur nom l'indique, les serveurs monocomptes ne sont accessibles qu'à un seul avatar d'un joueur. Chaque avatar que nous pouvons y croiser n'est donc contrôlé que par un joueur distinct, tandis que les serveurs multicomptes sont accessibles à plusieurs avatars d'un même joueur. C'est-à-dire qu'un joueur peut décider, sur ces serveurs spécifiques, de jouer quatre personnages en même temps (ce qui est possible sur *Dofus*, étant donné que le jeu se joue en tour par tour), et donc de créer ses propres groupes, ses propres guildes, etc., uniquement avec ses propres personnages. En raison de la popularité des serveurs monocomptes, mais aussi, du fait que ceux-ci, par leur nature, encouragent davantage la communication entre joueurs, c'est un serveur de ce type qui a été choisi pour effectuer la collecte de données. Le serveur choisi est le plus populaire sur le jeu ; il s'agit du serveur « Draconiros ».

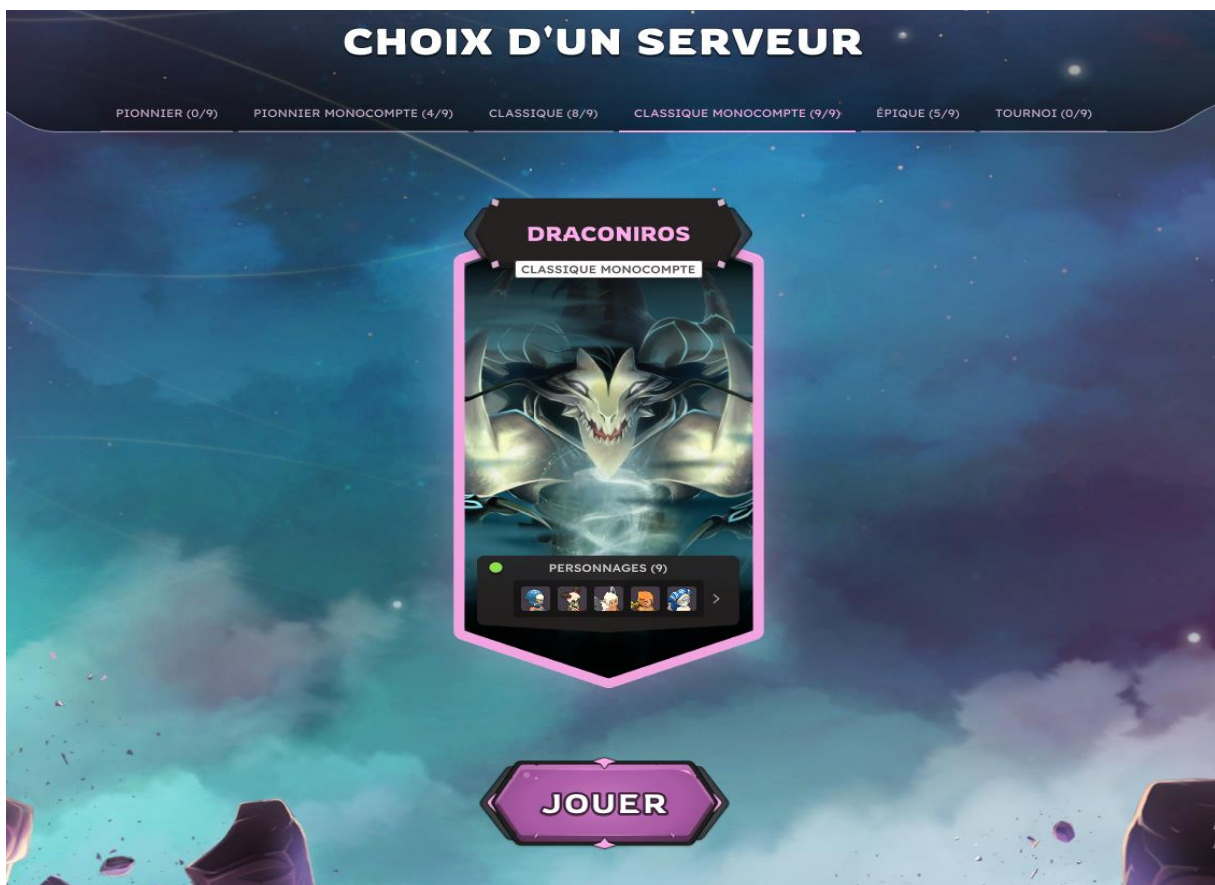


Figure 4 — Écran de sélection d'un serveur, le serveur sélectionné ici est le plus populaire du jeu : Draconiros.

Enfin, une autre caractéristique qui permet de distinguer les serveurs entre eux est la communauté linguistique cible du serveur. En effet, celle-ci peut-être soit internationale, soit uniquement francophone. Cependant, étant donné que tous les serveurs monocomptes sur *Dofus* sont

internationaux, c'est un serveur international qui a été choisi pour la collecte de données d'occurrences en français. Comme nous aurons l'occasion de le voir, mais aussi comme il a été mentionné dans la partie traitant des enjeux, cela ne pose en réalité pas de problèmes, étant donné que la grande majorité des communications sur ces serveurs « internationaux » reste en français.

3.1.3. Méthode pour la collecte de données, adaptation et conséquences

Nous avons estimé que la taille du corpus pourrait être de minimum 10 000 occurrences et que, faute d'une technique automatisée en raison d'une mise à jour majeure survenue en cours de route, la collecte se ferait manuellement, en copiant-collant les messages des canaux dans un document .txt. En effet, le 3 décembre 2024, une mise à jour importante a eu lieu sur *Dofus* alors que nous avions déjà commencé notre travail. Cette mise à jour, déjà mentionnée dans la section 2.1.2, consistait à opérer une transition du moteur graphique Flash vers le moteur graphique Unity, afin d'améliorer les graphismes et les performances du jeu. Elle a cependant aussi apporté des modifications à d'autres aspects du jeu, comme le chat. Avant que *Dofus* ne passe à cette nouvelle version, appelée « 3.0 », nous avons développé un script dans le langage de programmation Python afin d'extraire automatiquement les occurrences du chat du jeu. Cependant, avec la mise à jour, le chat a été modifié de telle sorte qu'il n'était plus possible d'utiliser un script pour automatiser l'extraction de données. Cela nous a donc poussés à revoir notre méthode d'extraction pour utiliser une méthode « manuelle », qui nous forçait aussi à restreindre la taille de notre corpus. Une fois la méthodologie et la taille du corpus déterminées, nous avons utilisé un avatar que nous possédions déjà sur le serveur afin de commencer la collecte.

Pour les canaux recrutement et commerce, la collecte s'est effectuée assez passivement en raison du fait que ces canaux sont du type « général ». Nous avons convenu qu'il serait idéal de réaliser plusieurs sessions de collecte d'une quinzaine de minutes, réparties sur des jours différents et à des heures différentes. Ainsi, nous nous sommes connectés lors de 15 sessions de 15 minutes, réparties sur différents jours, et nous avons copié-collé les nombreux messages qui apparaissaient régulièrement sur ces deux canaux.

Pour ce qui du canal guildes, nous avons utilisé une technique quelque peu différente. Rassembler des données sur ce canal fut relativement aisé, en raison du fait que notre personnage fait déjà partie d'une guildes assez active, au sein de laquelle les échanges sont fréquents. Cependant, contrairement aux canaux généraux, la présence de discussions sur ce canal varie fortement en fonction du nombre de membres de la guildes connectés. Ainsi, il n'était pas possible d'utiliser une approche aussi systématique que celle exploitée pour les canaux recrutement et commerce, où les joueurs parlent constamment. Par conséquent, nous avons décidé d'utiliser une méthode de récolte

plus souple : nous nous sommes connectés à différents moments de la journée et sur plusieurs jours, en attendant parfois plusieurs heures, et nous avons copié les messages lorsqu'il y en avait. Nous avons mis fin à la collecte une fois que nous considérons que les données rassemblées étaient suffisantes pour permettre une analyse pertinente.

Enfin, la collecte de données pour le canal groupe s'est révélée plus fastidieuse. En effet, ce canal n'est utilisé que par les joueurs qui sont réunis de manière temporaire et pour une activité spécifique (faire un donjon, une quête, aider à un combat difficile, etc.). Ainsi, afin d'obtenir des données exploitables et en quantité suffisante, nous avons dû nous montrer plus actifs : nous avons donc créé ou rejoint plusieurs groupes sur différents jours, et nous avons participé à des donjons ainsi qu'à d'autres aspects collaboratifs du jeu, ou parfois nous avons aussi pu négocier avec les joueurs pour rester dans le groupe en spectateur, sans communiquer. Cette méthode a ainsi été bien plus chronophage, mais elle nous a permis de récolter un corpus d'une taille et d'une qualité que nous estimons suffisante pour l'analyse. Nous voulons aussi mentionner le fait que nous nous sommes efforcés d'éviter de participer aux conversations qui avaient cours sur les canaux groupe et guildes afin de ne pas biaiser les données ou d'en réduire l'authenticité. Les données récoltées sont donc exclusivement le fruit de conversations que les joueurs ont eues entre eux.

Une fois la collecte terminée pour les quatre canaux, nous nous sommes retrouvés avec quelque 35 000 occurrences de données linguistiques brutes. Malgré ce nombre relativement conséquent, nous retrouvons une certaine inégalité de représentation entre les différents canaux. En effet, en raison de la fréquence d'utilisation des canaux généraux, nous avons récolté un nombre nettement plus élevé d'occurrences pour les canaux recrutement et commerce, que pour les canaux guildes et groupe. Face à cette grande inégalité de représentations des occurrences et en raison de la difficulté de récolter un grand nombre de données pour les canaux groupe et guildes, nous avons décidé que nous adapterions notre méthode d'analyse. Les canaux recrutement et commerce, en raison du nombre important d'occurrences récoltées, seraient inspectés selon une approche quantitative, tandis que les canaux guildes et groupe seraient analysés avec une approche qualitative.

3.2. Traitement des données brutes : vers un corpus exploitable

Après la collecte des données brutes, il est nécessaire de traiter les occurrences afin d'obtenir un corpus exploitable pour l'analyse qui viendra dans la partie suivante. Dans cette optique, nous allons en premier lieu aborder la question des redondances des occurrences sur le chat. Ensuite, il sera question de développer une manière de filtrer les données en fonction des canaux sur lesquels elles ont été publiées. Par la suite, nous aborderons aussi la question de l'anonymisation des données sensibles ainsi que les dernières manipulations pour obtenir notre corpus définitif.

3.2.1. Occurrences redondantes

Comme dans la plupart des MMORPG, les joueurs de *Dofus* ont tendance à copier-coller leur message dans les chats généraux, et ainsi à les répéter à de multiples reprises jusqu'à atteindre l'objectif recherché par leur message. Par exemple, un joueur souhaitant absolument vendre une pièce d'équipement spécifique pourrait, s'il ne trouve pas d'acheteur au premier message sur le canal général commerce, répéter son message en le copiant-collant sur le chat, dans le but de toucher le plus de joueurs possible et d'ainsi accélérer la vente. Afin de résoudre ce problème, communément appelé « spam » dans le monde des jeux vidéo, Ankama a mis en place un système de limite de temps entre deux messages sur un canal général (cf. figure 5). Cela signifie qu'un joueur ne peut poster le même message deux fois de suite et doit attendre quelques minutes avant de pouvoir reposter un message sur le canal commerce ou recrutement. Cela évite d'avoir un canal général saturé de spam. Toutefois, malgré cette limite imposée, les joueurs ont tout de même tendance à répéter leur message, étant donné qu'un message sur le canal général est vite submergé par celui d'autres joueurs et donc que l'objectif du message est rarement atteint dès le premier envoi. Certains joueurs peuvent ainsi parfois poster le même message après la fin de chaque limite de temps pendant plusieurs heures afin d'atteindre leur objectif.

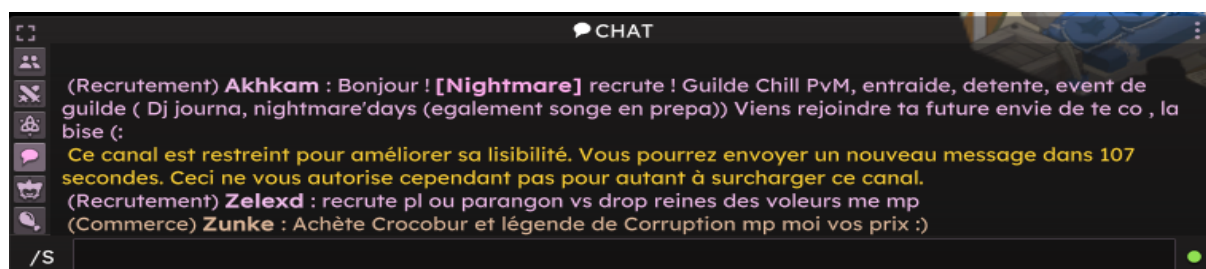


Figure 5 — Illustration du message (en jaune) affiché en jeu lorsque l'on essaie de surcharger le canal commerce ou recrutement

Ce phénomène de redondance des messages sur les canaux commerce et recrutement pose un problème dans le cadre de notre corpus. En effet, étant donné que chaque session de collecte dure 15 minutes, et qu'entre ces 15 minutes plusieurs délais antispam peuvent passer, nous allons inévitablement collecter, parmi les messages du chat, des messages copiés-collés. C'est par exemple le cas d'un message posté le 8 février 2025 par un joueur nommé « Ladeck », qui, dans notre corpus brut, apparaît à quatre reprises sur le canal recrutement sur les 15 minutes de la collecte : « R > [Sanctuaire de Torkélonia] (Dofus Vulbis) 3/4 Tank de préférence ».

Afin d'éviter de fausser les données pour les analyses des canaux en laissant des entrées redondantes, nous allons devoir les filtrer. Pour ce faire, nous avons utilisé le logiciel NotePad ++. Concrètement, nous avons exploité les fonctions de recherche et de détection de doublons disponibles sur le logiciel afin de parcourir la totalité du document .txt et d'identifier les messages strictement

identiques (même joueur, même message, même canal). Ensuite, ces messages ont été supprimés afin de ne conserver que la première occurrence. À peu près 1000 doublons ont pu être supprimés en utilisant cette méthode, ce qui permet d'assurer un corpus naturel, dans lequel certaines occurrences ne seraient pas surreprésentées à cause du spam.

```
(Commerce) Kikrah : R / Foumoroshi pour succès prudent / et Sphincter pour spcéail / 50k par dj je paye  
(Gilde) Ef : très bien et vous ?  
(Recrutement) Dyna-Might : Aloha all !! Je recrute pour [Tour de Solar] svp, me mp  
(Commerce) Manuel-C : Sell/vendo 21mk mp [Kaniglúps]  
(Gilde) Shirokage : super  
(Recrutement) Illiam-Delcate : cherche groupe nileza  
(Recrutement) Bebsus : Cherche groupe chasse archi  
(Recrutement) Shenesiis : Recrute Comte harebourg 2/4 (save boss)
```

Figure 6 — Exemple de la manière dont sont affichés les messages copiés-collés dans le corpus en .txt, sur lesquels les fonctions de recherche du logiciel se sont ensuite basées afin de filtrer les données

3.2.2. Tri des données par canal

Maintenant que les données redondantes ont été supprimées de notre corpus, nous pouvons nous atteler à filtrer les données restantes en les divisant en fonction du canal dans lequel chacune est apparue. Cette stratégie permettra de mieux déterminer la quantité de données dont nous disposons pour chaque canal, puis de diviser le corpus en quatre sous-corpus distincts correspondants aux quatre canaux examinés : recrutement, commerce, groupe et guilde.

Comme l'illustre la deuxième image du point 3.2.1, chaque message du corpus est précédé d'une mention, notée dans le fichier .txt par le schéma récurrent « (...) », qui indique le canal où le message a été envoyé. C'est en exploitant cet élément textuel systématique que nous avons effectué le tri des données. Pour ce faire, nous avons une nouvelle fois utilisé les fonctionnalités de NotePad ++. À l'aide de la fonction de recherche par expression régulière, nous avons extrait les lignes de chaque canal, en détectant la présence systématique de la mention de canal au début des messages. Les messages ont ensuite été rangés dans le même fichier, par ordre de canal. Cela nous permet d'avoir un corpus contenant 2682 lignes de messages, avec environ 10 000 occurrences pour le canal recrutement, 10 000 pour le canal commerce, 2 000 pour le canal groupe et 2 000 également pour le canal guilde.

3.2.3. Anonymisation des données sensibles et dernières manipulations

Afin de nous assurer que notre corpus respecte bien les règles sur la protection des données, nous l'avons tout d'abord vérifié manuellement afin de déterminer si aucune donnée sensible ne s'y trouvait, comme des noms de personnes réelles, des mots de passe, ou encore des liens personnels. Dans le cadre de cette vérification, nous avons porté une attention particulière aux données récoltées sur les canaux guilde et groupe, compte tenu du fait que ces canaux contiennent souvent des conversations plus personnelles que les canaux généraux. Il ressort de notre contrôle qu'aucune

information à caractère personnel n'a été récoltée sur notre corpus. Cependant, nous avons jugé bon de tout de même prendre en considération les pseudonymes des joueurs qui ont été récoltés.

Après mûre réflexion, nous estimons qu'il est important de supprimer les pseudonymes des joueurs, dans la mesure où il s'agit d'identifiants indirects et que leur conservation et leur publication pourraient potentiellement permettre de retrouver la véritable identité d'un joueur, dans le cas où celui-ci utiliserait par exemple ce même pseudonyme sur d'autres plateformes plus personnelles, ou si le joueur n'utilisait même pas de pseudonyme, ce qui peut parfois arriver. En outre, certains pseudonymes sont parfois déplacés, voire choquants, et nous estimons que cela constitue une raison de plus pour les supprimer tous, d'autant plus qu'ils n'auront que très peu d'intérêt dans la suite de notre travail. Ainsi, nous avons supprimé tous les pseudonymes du corpus. Pour ce faire, nous avons une nouvelle fois employé NotePad ++ en utilisant le module Regex afin d'identifier la structure typique des messages enregistrés dans le document et de les supprimer.

Afin de finaliser notre corpus, nous l'avons ensuite divisé en quatre sous-corpus distincts correspondant aux quatre canaux représentés. Enfin, étant donné que toutes les mentions des canaux étaient identiques dans le corpus, nous avons pu utiliser une dernière fois NotePad ++ et la fonction « rechercher et remplacer » pour rechercher toutes les mentions des canaux dans les quatre différents fichiers et les supprimer, de telle sorte que l'on ne conserve que les messages. Au terme de cette partie, nous obtenons un corpus général ainsi que quatre sous-corpus³³ qui nous serviront de base afin de mener à bien les analyses qui vont suivre.

³³ Vous trouverez le corpus complet ainsi que les sous-corpus de chaque canal au format .txt en cliquant sur le lien suivant : <https://drive.google.com/drive/folders/1QMwFMzEQZ8d41vwbutUpHp1-5rGSw7k?usp=sharing>. Dans chaque corpus, un tiret correspond à un message posté par un joueur. Le corpus complet est également disponible pour téléchargement aux formats .txt, .html et .pdf sur MatheO.

4. Analyse du corpus et implications possibles pour la traduction automatique

4.1. Introduction : questions de recherche, hypothèses, méthodologie générale et structure

4.1.1. Questions de recherche et hypothèses

Notre corpus étant prêt, nous sommes désormais en mesure de l'analyser afin de répondre à la première partie de notre question de recherche : « quelles sont les caractéristiques principales de la communication sur le chat de *Dofus* ? », à laquelle il est aussi pertinent pour cette partie, en vue de la suite, d'ajouter la sous-question suivante : « quels sont les éléments linguistiques que l'on peut repérer comme étant susceptibles de constituer un obstacle pour les outils de traduction automatique généralistes, s'il y en a ? ». En effet, dégager ces potentiels éléments linguistiques problématiques pourrait nous permettre d'orienter la seconde partie de notre travail, centrée sur l'évaluation de la performance d'un outil de TA généraliste face au jargon tiré du corpus. Il est important de noter que la partie suivante n'a pas pour vocation d'être une fine analyse linguistique, mais de nous permettre d'obtenir une première idée de ce qui caractérise la communication sur les différents canaux de *Dofus*.

Outre le fait que cette partie de notre travail essaie de répondre aux questions susmentionnées, il est aussi important de rappeler nos principales hypothèses, que nous tentons également de vérifier ici. Certaines ont déjà été mentionnées dans la partie précédente, mais d'autres ont aussi émergé par la suite. En effet, après avoir constitué et perfectionné notre corpus, nous avons effectué un premier repérage en utilisant le logiciel AntConc, afin de déterminer d'autres aspects qui pourraient faire l'objet d'une analyse plus approfondie. Nous aurons en outre l'occasion de détailler dans les sections suivantes des hypothèses plus spécifiques, propres à chaque canal, qui ont émergé à la suite de la lecture de littérature scientifique, mais aussi lors de l'observation préliminaire de notre corpus.

Notre hypothèse principale est que le jargon de *Dofus* témoigne de spécificités linguistiques qui pourraient compliquer sa traduction par les outils de TA actuels. Sur cette base, ainsi que celle des observations préliminaires sur notre corpus, nous avons déterminé plusieurs hypothèses secondaires qui concernent les quatre canaux analysés. De fait, le jargon de *Dofus* pourrait témoigner d'un usage récurrent de terminologie propre au jeu, d'abréviations, d'une présence récurrente de fautes d'orthographe et d'une orthographe moins normée. Il serait également possible de retrouver une certaine créativité lexicale, que ce soit via l'utilisation d'abréviations, de mots-valises ou encore d'emprunts à d'autres langues. L'anglais pourrait en outre exercer une influence marquée sur le jargon du jeu, malgré l'environnement majoritairement francophone. Enfin, il serait possible de retrouver des variations significatives de la langue, conditionnées par les canaux de communication employés : les échanges sur les canaux recrutement et commerce pourraient par

exemple se distinguer de ceux sur le canal guild ou groupe par la longueur des messages, le registre, les structures, les thèmes, etc. Il est également possible que ces canaux se distinguent les uns des autres sur ce point.

4.1.2. Méthodologie générale

Comme il a déjà été mentionné, les canaux généraux recrutement et commerce seront abordés d'un point de vue majoritairement quantitatif. La quantité relativement importante de données qui ont pu être collectées permettrait de tirer des tendances générales à l'aide d'outil d'analyse de corpus afin de repérer, à une échelle plus large, les spécificités linguistiques récurrentes qui constitueraient un obstacle pour la TA. De fait, après avoir observé une première fois ces deux canaux dans notre corpus, nous remarquons que la langue qui y est employée semble caractérisée par une forte standardisation, des structures répétitives et peu de place laissée à l'expressivité ou à l'interaction, ce qui rend donc intéressant d'effectuer une analyse quantitative, fondée notamment sur la fréquence, ou encore les motifs linguistiques récurrents. Une approche hybride reste tout de même envisageable si certaines données venaient à nécessiter une interprétation plus fine. Finalement, nous tenterons aussi de réaliser une analyse comparative des deux canaux afin de mettre en évidence leurs caractéristiques communes et leurs différences, et de broser un portrait complet de ces deux canaux. La méthodologie précise adoptée pour chaque canal sera développée plus en détail dans leur section respective.

Compte tenu du caractère plus interactif et contextuel que l'on peut à première vue retrouver dans les canaux semi-privés groupe et guild, ils feront l'objet d'une approche majoritairement qualitative. Ainsi, nous allons analyser en profondeur des échanges spécifiques sur ces canaux, choisis pour leur pertinence. Une comparaison des deux canaux sera aussi effectuée selon les mêmes objectifs que les canaux généraux. La méthodologie sera également abordée plus en détail dans la section correspondante.

Tant qu'il est question de la méthodologie, il convient aussi de mentionner que j'utiliserai principalement le logiciel AntConc pour mes observations. Il s'agit d'un *freeware* développé par Laurence Anthony, professeur de linguistique appliquée à l'Université de Waseda. J'ai décidé d'opter pour ce logiciel pour diverses raisons. Tout d'abord, il s'agit d'un logiciel gratuit et facile d'accès, ce qui en fait un outil adapté pour la recherche que je mène. En outre, l'interface d'AntConc m'a semblé plus intuitive que celle de Sketch Engine, et le logiciel, plus facile à prendre en main. Enfin, compte tenu de la taille relativement réduite du corpus que j'examine, l'usage d'un logiciel plus avancé n'est pas nécessaire.

4.2. Analyse des canaux recrutement et commerce

Dans la présente section, nous allons nous pencher sur l'analyse principalement quantitative des canaux recrutement et commerce sur *Dofus*. Comme nous avons déjà eu l'occasion de l'expliquer, ces deux canaux sont caractérisés par leur visée essentiellement fonctionnelle. Ankama (s.d.) les décrit d'ailleurs comme suit : « [le canal recrutement] vous permet de trouver des compagnons afin de créer ou de rejoindre un groupe. Ce canal permet également de recruter de nouveaux membres pour votre guilda ou votre alliance ou d'en rejoindre une autre. Les recherches ou offres de services [...] sont aussi à diffuser dans ce canal, ainsi que les recherches de position de portails ou de monstres. » Dans l'autre cas : « [le canal commerce] vous permet de consulter et de diffuser les offres de vente et d'achat pour les ressources et objets présents en jeu. Les objets peuvent être liés dans l'annonce afin d'en améliorer la visibilité. » (Ankama, *Liste des règles de bonne conduite à respecter*, s.d.). Ainsi, compte tenu de la nature purement fonctionnelle de ces canaux, nous estimons qu'une approche quantitative est pertinente afin d'identifier les éventuels schémas linguistiques récurrents.

Comme mentionné, la question de recherche complète pour la partie 4 est la suivante : « quelles sont les caractéristiques principales de la communication sur *Dofus*, et quels sont les éléments linguistiques que l'on peut repérer comme étant susceptibles de constituer un obstacle pour les outils de traduction automatique généralistes, s'il y en a ? » À cette question de recherche et aux hypothèses générales, vient s'ajouter une série d'hypothèses spécifiques à ces canaux, qui se sont imposées à nous lors de l'observation préliminaire du corpus ou lors de réflexions concernant l'influence de la nature fonctionnelle des deux canaux sur la communication.

4.2.1. Hypothèses spécifiques et contrastives

Hypothèses communes aux canaux recrutement et commerce :

- Le langage employé serait normé, spécialisé et caractérisé par une forte tendance des joueurs à condenser l'information. En raison du caractère fonctionnel des canaux et de la limite de temps imposée entre chaque message, les messages auraient pour objectif d'être aussi efficaces que possible. Pour ce faire, des procédés linguistiques, comme les abréviations, les structures figées ou encore la réduction syntaxique pourraient être observés.
- Les messages témoigneraient d'une certaine rigidité syntaxique, avec des constructions syntaxiques qui suivraient des schémas répétitifs, comparables à des Lego.
- Le lexique observé serait aussi grandement influencé par l'univers du jeu : on retrouverait une large utilisation de noms propres, ainsi qu'un recours important à la terminologie

officielle du jeu³⁴. Nous estimons aussi que les messages sur les deux canaux contiendraient en moyenne un bon nombre d'éléments *liés*³⁵, comme des équipements, des quêtes, des ressources, ou des coordonnées sur la carte, ce qui réduirait la spontanéité.

- Les canaux recrutement et commerce pourraient aussi être caractérisés par des messages standardisés, avec peu de spontanéité.
- Nous pensons aussi que les messages pourraient être largement marqués par une utilisation importante d'anglicismes.

Hypothèses contrastives :

- Nous pensons retrouver un lexique différent entre les deux canaux, conditionné par la divergence de leurs objectifs.
- En raison des objectifs plus variés du canal recrutement, nous pourrions y observer davantage d'abréviations que dans le canal commerce.
- Les messages pourraient aussi être marqués par une langue plus spontanée dans le canal recrutement, étant donné que ce canal, par sa visée, amène moins les joueurs à *liés* des éléments du jeu.
- Nous pensons retrouver dans le canal commerce davantage de noms propres, ce qui serait en partie dû à une tendance plus importante à *liés* des objets, des équipements, etc.
- Enfin, la langue que l'on retrouverait dans le canal commerce serait moins spontanée que dans le canal recrutement, ce qui pourrait être dû à la présence plus récurrente de liens.

4.2.2. Méthodologie spécifique et structure

Dans le but de répondre aux hypothèses principales et spécifiques ainsi qu'à la question de recherche, nous avons développé, pour les canaux recrutement et commerce, une méthodologie sommaire qui aura pour objectif principal d'identifier clairement les caractéristiques linguistiques dominantes des deux canaux, d'apporter des éléments de réponse à nos questionnements et de déterminer des pistes pour de possibles points problématiques pour la TA.

La méthodologie développée pour cette analyse de corpus s'inspire des ouvrages *What are the basics of analysing a corpus ?* d'Evison (2010), *Corpus Analysis* de Vaughan et O'Keeffe (2015) et *Qualitative*

³⁴ Par terminologie officielle du jeu, nous entendons l'ensemble des noms propres créés par Ankama pour désigner différents éléments de l'univers de *Dofus*. On compte, par exemple, parmi cette terminologie : les noms des objets (équipements, ressources, etc.), des classes, des sorts, des quêtes, des lieux, etc. – en résumé, tous les éléments linguistiques créés par Ankama et qui forment le référentiel linguistico-culturel propre au jeu. Étant donné qu'il s'agit de termes officiels, il existe donc pour ces termes aussi une traduction officielle, dans les langues dans lesquelles *Dofus* est disponible (allemand, anglais, espagnol, portugais)

³⁵ Lier un objet, un élément du jeu ou une coordonnée sur la carte est une pratique qui consiste à cliquer sur l'élément en utilisant la touche shift gauche, afin de faire apparaître automatiquement son nom entre crochets dans le canal, sous un format cliquable pour les autres joueurs lorsque le message est posté (voir annexe A capture 15).

Corpus Analysis de Hasko (2012) et s'articule autour de plusieurs points d'analyse sur le logiciel AntConc.

Tout d'abord, nous allons procéder, pour les deux canaux, à la génération d'une liste de fréquences, ce qui nous permettra de déterminer les mots les plus populaires pour identifier et analyser ensuite les récurrences lexicales et leurs implications. Une attention particulière sera donnée à la fréquence des abréviations et des termes spécialisés et à la terminologie officielle du jeu, afin de jeter une lumière plus claire sur la structuration du lexique des canaux et de comprendre ce que cela implique, notamment pour la TA.

Nous effectuerons ensuite une analyse plus étendue en prenant en compte des N-grammes plus larges (bigrammes et trigrammes) dans le but d'identifier s'il existe bien des structures figées, des expressions types ou des messages répétitifs qui entérineraient nos hypothèses, notamment concernant la rigidité syntaxique et le caractère potentiellement très normé de ces deux canaux.

Nous porterons aussi une attention particulière, via la liste de fréquences, aux abréviations les plus usitées. S'il s'avère qu'il y a bien des abréviations récurrentes, nous les analyserons ensuite dans leur contexte respectif. Cela nous permettra entre autres de découvrir à quelle fréquence les abréviations sont utilisées, leur fonction ou encore d'éventuels schémas récurrents dans leur formation.

Nous analyserons également le corpus sous l'angle des liens, en essayant d'évaluer le taux d'occurrences qui sont des liens automatiques postés par les joueurs. Pour ce faire, nous profiterons du fait que ces liens sont toujours formatés de la même manière dans le corpus, en suivant le modèle « [...] » (voir annexe A, capture 15). Ceci aura pour but de déterminer la part de contenu préformaté et automatisé dans le corpus, afin notamment d'évaluer la validité de notre hypothèse concernant le possible manque de spontanéité linguistique sur les canaux recrutement et commerce. En outre, compte tenu du fait que les liens sont souvent des occurrences lexicales propres à la terminologie officielle du jeu, cela constituera aussi une bonne métrique pour évaluer si la langue des canaux est fortement influencée par ces noms propres.

Une fois l'analyse du canal terminée, nous résumerons les caractéristiques principales que nous aurons pu déterminer, nous répondrons à nos hypothèses spécifiques et générales ainsi qu'à notre question de recherche à la lumière de notre analyse et nous essayerons de déterminer de possibles points qui pourraient se révéler problématiques pour la traduction automatique.

Enfin, une fois les deux analyses respectives des canaux terminées, nous effectuerons une comparaison des données récoltées sur les deux canaux, afin de déterminer, sous l'angle de nos

9^e rang avec 87 occurrences), ou encore « dj » (donjon, 14^e rang avec 75 occurrences). Cette forte présence d'abréviations au sein de notre corpus va dans le sens de nos hypothèses en témoignant notamment de cette tendance à l'efficacité et à l'économie linguistique dans ces canaux souvent surchargés. Nous aurons l'occasion de nous pencher plus précisément sur les abréviations dans la suite de l'analyse.

Lors de cette première observation de la liste de fréquences, nous pouvons aussi déjà repérer que, comme nous l'avions pensé, les termes les plus fréquents sont souvent des termes particulièrement spécialisés ou des *irrealia*³⁸. Ainsi, nous retrouvons dans cette liste beaucoup de termes se rapportant à des boss dans le jeu : « nidas » (41^e rang), « erazal » (57^e rang), « ougah » (67^e rang), pour ne citer que quelques exemples. Outre les noms de boss, on retrouve aussi d'autres *irrealia* comme « cra » (61^e rang, nom d'une classe), ou encore « songes » (91^e rang, nom d'un mode de jeu). On note par ailleurs la présence de nombreux termes spécialisés, qui ne sont pas spécialement des *irrealia*, mais qui font partie du lexique vidéoludique de base, ou du jargon propre à *Dofus*. Parmi ces termes, on retrouve, par exemple : « tank » (72^e rang), « guilde » (39^e rang), ou encore « passeur » (48^e rang). La présence récurrente de tous ces termes semble indiquer que, comme nous l'avions imaginé, la langue utilisée au sein du canal recrutement est souvent spécialisée et fortement influencée par la terminologie officielle du jeu. En ce sens, la TA de ce canal pourrait s'avérer problématique : d'une part, les termes vidéoludiques, bien qu'ils puissent avoir une traduction équivalente en anglais, sont souvent spécialisés, ce qui nécessiterait une reconnaissance fine du domaine d'usage. D'autre part, les *irrealia* pourraient aussi se révéler difficiles à traiter, car ils ont une traduction officielle précise, qu'un outil de TA généraliste ne sera pas spécialement apte à retrouver.

Enfin, on observe aussi une présence assez fréquente d'anglicismes comme « drop », « team », « boss », « full », etc., ce qui semblerait aller dans le sens de notre hypothèse selon laquelle le langage utilisé dans le canal serait influencé par l'anglais, malgré le contexte unique majoritairement francophone du jeu.

combats contre des monstres qui, normalement, ne seraient pas possibles pour le personnage de bas niveau. Cette pratique s'effectue souvent moyennant une certaine rémunération.

³⁸ Loponen (2009) définit les *irrealia* comme des *realia* appliqués à des univers fictifs : « *irrealia can be seen as the cultural anchors of the fictional culture, creating implicit and explicit references that can define the fictional culture on multiple simultaneous levels.* ». Dans le cas de *Dofus*, les *irrealia* sont donc l'ensemble des termes propres à l'univers du jeu, comme les noms d'équipements, de ressources, de boss, etc. Dans le cadre de notre travail, ils correspondent donc à ce que nous avions défini à la note de bas de page numéro 34 et sont utilisés de manière synonymique. L'ouvrage plus récent de Pettini (2023) intitulé *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization* s'intéresse au cas des *irrealia* spécifiquement dans le cadre de la traduction de jeux vidéo.

Toujours en suivant notre méthodologie, nous avons généré deux nouvelles listes³⁹, cette fois-ci en prenant en compte les 50 bigrammes et trigrammes les plus fréquents. Vous trouverez les nuages de mots correspondants ci-dessous.

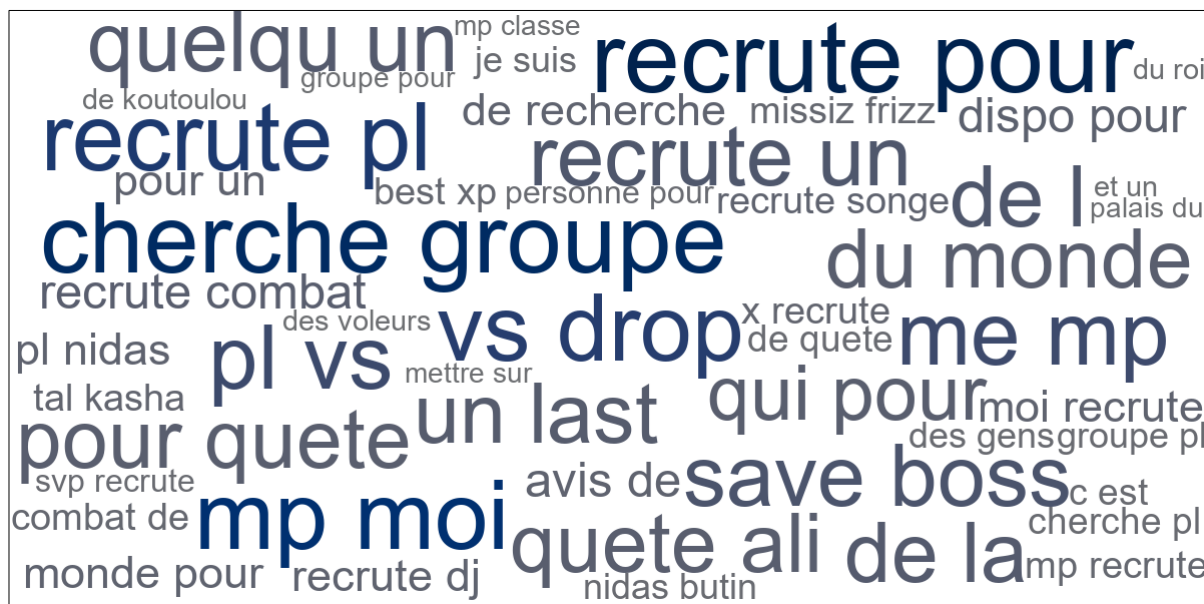
[illegible]

Figure 3 — Nuage de mots des 50 trigrammes les plus fréquents, généré à partir du corpus du canal recrutement

Outre le fait que l'on retrouve une nouvelle fois du vocabulaire spécialisé, des *irrealia* et une langue très fonctionnelle et pragmatique, l'on peut clairement remarquer que certaines séquences de mots

³⁹ Disponibles en annexe H.

semblent particulièrement récurrentes. Cela irait dans le sens de nos hypothèses, en suggérant qu'il existe des expressions figées et propres au canal recrutement.

En effet, les résultats de la liste des bigrammes démontrent tout d'abord un usage récurrent de formules très stéréotypées, parmi lesquelles on retrouve par exemple : « recrute pour » (1^{ère} place, 97 occurrences), « cherche groupe » (2^e place, 75 occurrences), « mp moi » ⁴⁰ (3^e place, 63 occurrences) ou encore « recrute pl » (4^e place, 49 occurrences). Toutes ces expressions sont en partie liées à l'objectif fonctionnel du canal recrutement et témoignent, par leur récurrence dans le corpus, d'une certaine standardisation de formulation. Par ailleurs, ces expressions présentent toutes une forme d'économie syntaxique, en évitant par exemple le sujet, les déterminants ou les prépositions.

L'analyse des trigrammes vient encore appuyer cette première observation. On retrouve parmi les occurrences les plus fréquentes : « pl vs drop »⁴¹ (1^{ère} place, 27 occurrences), « du monde pour »⁴² (2^e place, 14 occurrences), « mp moi recrute » (2^e place, 14 occurrences), ou encore « cherche groupe pl » (3^e place, 11 occurrences). Une nouvelle fois, ces structures récurrentes, malgré la taille réduite du corpus, montrent qu'il existe une certaine norme dans la langue utilisée sur le canal recrutement. On remarque ici aussi des structures presque télégraphiques avec beaucoup d'économies sur des mots superflus et une langue majoritairement fonctionnelle.

Cette observation de la liste des bigrammes et trigrammes les plus fréquents dans notre corpus confirme à nouveau nos idées préliminaires en montrant que la langue utilisée sur le canal recrutement est très normée, partagée par l'ensemble des joueurs et souvent faite d'expressions figées récurrentes. Les joueurs semblent dès lors reproduire ensemble un système linguistique de normes tacites, devenues presque idiomatiques. Comme nous avons pu le voir précédemment, la langue utilisée semble aussi économique et purement fonctionnelle. Les mêmes schémas semblent se répéter : bon nombre de bigrammes ou de trigrammes constituent ainsi des unités syntaxiques et sémantiques propres et figées. La langue sur le canal semble ainsi être davantage un outil purement fonctionnel et standardisé qu'un moyen d'expression individuelle libre.

⁴⁰ Il s'agit de la combinaison d'un usage courant de l'abréviation mp dans le jeu, qui crée une expression syntaxiquement éludée dont le message transmis est essentiellement : « si vous êtes intéressé, envoyez-moi un message privé ».

⁴¹ Pratique commune en jeu, qui consiste à recruter des joueurs qui veulent se faire pl, et qui sont prêts à donner en échange leur « drop », c'est-à-dire les ressources collectées à la fin de chaque combat contre des monstres. On voit ici qu'il s'agit d'une expression fixe, économique et fonctionnelle.

⁴² Expression figée que l'on retrouve très souvent en jeu et qui est souvent un condensé de la phrase « cherche des gens pour ... » ou « est-ce qu'il y a des gens pour faire ... »

4.2.3.3. Abréviations

Comme nous l'avons évoqué précédemment, les abréviations sont très présentes dans le jargon de *Dofus*. À partir de la liste de fréquences effectuée au point 4.2.3.1, nous avons tout d'abord repéré les abréviations les plus récurrentes. Ensuite, nous avons examiné chaque abréviation dans 10 contextes respectifs afin de les analyser plus en profondeur. On retrouve 14 abréviations dans la liste des 100 mots les plus utilisés au sein du corpus. En voici une liste, avec leur fréquence ainsi que leur rang respectif :

Abréviation	Rang	Fréquence	Abréviation	Rang	Fréquence
mp	5	138	m	36	37
pl	7	114	k	37	36
r	9	87	b	61	23
dj	14	75	cbt	64	22
svp	25	58	tp	67	21
vs	29	50	dps	81	17
xp	33	43	lvl	89	16

Leur simple présence récurrente au sein du corpus nous en apprend déjà beaucoup sur la langue utilisée sur le canal recrutement, notamment en confirmant ce que nous avons déjà pu observer au point 4.2.3.1. Il convient cependant de les analyser aussi en contexte, notamment afin d'observer les possibles récurrences de leur fonction et peut-être de déterminer des schémas de formation.

Notre analyse de l'utilisation de chaque abréviation en contexte vient en premier lieu confirmer l'usage codifié et régulier des abréviations dans le canal. L'abréviation « mp » (message privé), par exemple, est presque systématiquement suivie de « moi », et, en général, le tout est ensuite placé en fin de message, de telle sorte que la combinaison de l'abréviation « mp » et du « moi » fonctionne comme un signal clair pour entamer une conversation via des messages privés, si la personne est intéressée par l'offre : « mp moi pour prix », « recrute dj, mp moi » ne sont que quelques exemples qui montrent que la combinaison fonctionne comme une instruction standardisée. C'est aussi dans la même idée que l'abréviation « pl » est utilisée. En effet, celle-ci apparaît toujours dans des formulations figées comme « recrute pl vs drop » ou « cherche pl nidas » (joueur qui cherche un groupe pour se faire pl contre un boss, le « nidas »), montrant ainsi une certaine rigidité syntaxique, amenée par l'utilisation récurrente de ces abréviations dans des formules figées.

D'autres abréviations, par exemple « r » (recrute), sont utilisées de façon extrêmement laconique : « R > Ougah » (l'Ougah est un boss dans le jeu), « R > Combat contre Biofiente » ou encore « R Pl vs Drop mallef!!!! ». Il est clair que ces structures syntaxiques tronquées peuvent être aisément

compréhensibles pour les joueurs, et sont utilisées dans un but d'économie afin de renforcer l'efficacité du message. Cependant, nous pouvons déjà imaginer que ce genre de structure pourrait constituer un obstacle pour un outil de TA, en raison de leur syntaxe spécifique et de leur forte dépendance au contexte du jeu.

Dans la liste des abréviations qui a été donnée, beaucoup sont en réalité des abréviations directement empruntées à l'anglais, comme « xp », « dps », « lvl », « tp » (téléporter). Outre le fait que leur présence dans la liste montre une nouvelle fois l'influence que l'anglais vidéoludique a sur le lexique du jeu, malgré le fait que celui-ci soit majoritairement francophone, leur usage témoigne aussi d'une volonté, une nouvelle fois, de gain d'espace et de rapidité. De plus, certains exemples comme « 150m/250m best xp serveur » ou « max chall xp », démontrent que les joueurs n'hésitent pas à mélanger les codes, les langues et les abréviations pour condenser davantage leur phrase et l'aider ainsi à remplir son but purement fonctionnel.

Finalement, les abréviations « k » (kamas, la monnaie du jeu), « m » (million), « x » (utilisé souvent comme variable ou comme multiplicateur) montrent encore que les abréviations en jeu servent souvent une écriture pragmatique, courte, efficace et basée sur des conventions communautaires tacites.

En conclusion, passé la première observation qui nous révèle la quantité importante d'abréviations en jeu, une analyse contextuelle plus poussée nous dévoile un usage extrêmement codifié et prévisible des abréviations. Les abréviations semblent faire partie intégrante de la structure idiomatique du jargon du canal recrutement et ont souvent pour but de renforcer l'efficacité de la communication, en accélérant le processus.

Par ailleurs, le canal présente également une utilisation fréquente du procédé de raccourcissement lexical. De fait, l'analyse en contexte nous révèle aussi que les termes très répandus et souvent usités dans le jeu sont souvent utilisés sous une forme plus courte. Ainsi, on retrouve par exemple des termes comme « missiz » pour le donjon de « Missiz Frizz », « nidas » pour le donjon « Palais du Roi Nidas », ou encore « dispo » pour « disponible ». Ces réductions lexicales, en plus des abréviations *stricto sensu*, semblent aussi contribuer à une communication fonctionnelle, télégraphique, spécialisée et largement adoptée par l'ensemble de la communauté.

4.2.3.4. Liens

Enfin, il est aussi important de se pencher sur l'utilisation des liens dans le canal recrutement. Il s'agit de contenu entré automatiquement dans le chat (sans contribution propre du joueur) lorsque le joueur suit une combinaison de touches spécifique. Leur éventuelle récurrence dans ce canal

pourrait donc pointer vers un certain manque de spontanéité de la communication, qui serait alors majoritairement composée d'occurrences automatiques. Afin de vérifier cette hypothèse, il convient donc de déterminer le taux de liens présents en moyenne dans le corpus.

Compte tenu du fait que le corpus ait été limité à 994 messages, nous avons pu manuellement passer en revue chaque message et le nombre de messages avec un lien. Sur un total de 994 messages, nous avons ainsi trouvé que 137 contenaient au moins un lien. Cela signifie qu'environ 13,78 % de la communication collectée sur le canal recrutement dans notre corpus témoigne de l'utilisation d'au moins une occurrence entrée automatiquement par le jeu.

Si ce type de contenu automatisé évoque un manque de spontanéité et montre aussi une certaine standardisation de la langue, ce phénomène pourrait également avoir des implications pour la TA. En effet, les liens sont en majeure partie des noms de pièces d'équipement, de donjons ou de boss et donc des *irrealia*, pour lesquels il existe une traduction officielle. Ainsi, nous pouvons imaginer que cela pourrait constituer un problème pour les outils de TA généralistes, qui n'auraient pas la possibilité de rendre la traduction officielle dans une autre langue. Enfin, il est aussi intéressant de rappeler que les *irrealia* propres au jeu ont souvent recours, comme nous en avons discuté dans la partie 2, à des jeux linguistiques (jeux de mots, références culturelles, etc.), ce qui pourrait aussi constituer un problème pour le traitement par des outils de TA. Nous aurons l'occasion de revenir sur cette question dans la partie 5.

4.2.3.5 Réponses et hypothèses de problème pour la traduction automatique

De manière générale, l'analyse du canal recrutement nous permet de déjà valider partiellement certaines de nos hypothèses générales et toutes nos hypothèses spécifiques, et nous aide à apporter des éléments de réponse à notre question de recherche visant à brosser un portrait de la communication sur *Dofus*. Notre hypothèse principale selon laquelle le jargon de *Dofus* présenterait des caractéristiques linguistiques qui pourraient poser problème à des outils de TA se vérifie avec les résultats de l'analyse. La communication sur le canal recrutement se caractérise par l'utilisation d'une langue spécialisée et pragmatique, une syntaxe éludée et atypique, une utilisation régulière d'abréviations et une forte présence d'*irrealia* propres à *Dofus*, ou au lexique vidéoludique en général.

Premièrement, nos observations viennent en général corroborer notre hypothèse selon laquelle la langue dans le canal recrutement serait normée, spécialisée et condensée. En effet, nous avons découvert que les messages étaient souvent très courts, réduits à l'essentiel dans un style parfois télégraphique selon une démarche pragmatique privilégiant l'efficacité et la rapidité, conformément à la visée fonctionnelle du canal recrutement. Les listes de bigrammes et de trigrammes que nous avons générées dévoilent aussi un langage hautement standardisé, fait de structures récurrentes et

figées, qui témoignent d'une norme linguistique partagée et reproduite par les joueurs. Les observations sur ces listes ont, en outre, corroboré nos hypothèses concernant la rigidité syntaxique, qu'il est possible de voir à travers la récurrence de schémas prévisibles.

Deuxièmement, comme nous l'avons pensé, nous avons aussi pu voir que la langue utilisée sur le canal recrutement témoigne d'une présence récurrente d'*irrealia* de *Dofus* et de langage spécialisé. Les *irrealia* apparaissent ainsi régulièrement à travers des noms de boss, de donjons, de quêtes ou encore des liens, et les termes spécialisés comme « guilde », « tank » ou « passeur » aussi. Cela va ainsi dans le sens de notre hypothèse selon laquelle la langue serait non seulement spécialisée, mais aussi influencée par le vocabulaire fixé par Ankama.

Troisièmement, l'emploi très récurrent d'abréviations dans les messages, souvent elles-mêmes empruntées à l'anglais, soutient l'hypothèse que l'anglais exerce tout de même une influence sur la communication en jeu, malgré un contexte majoritairement francophone. Cette observation est également renforcée par l'analyse de la liste de fréquences, qui dévoile elle aussi une récurrence d'anglicismes. En outre, la grande quantité d'abréviations démontre une volonté d'économie et, de cette façon, de renforcement de l'efficacité de la communication, toujours en accord avec la visée pragmatique du canal. Enfin, l'analyse en contexte montre aussi que les abréviations sont principalement utilisées dans des constructions figées, quasi systématiques, ce qui va dans le sens de notre hypothèse d'une langue normée et peu spontanée, partagée par l'ensemble des joueurs qui participent à la communication sur ce canal.

Quatrièmement, ce manque de spontanéité se voit aussi entériné par l'observation du taux important de liens sur le canal, qui dévoile que la communication sur le canal recrutement est largement automatisée, utilitaire et encore fortement influencée par le lexique propre au jeu, ce qui limite l'expression individuelle et la spécialise.

Nos observations sur le canal recrutement ainsi que l'état de l'art présenté au point 2.1.3 peuvent nous permettre de formuler quelques hypothèses concernant des points potentiellement problématiques pour la TA. Ces points serviront de base pour orienter la suite de notre travail. Nous en avons identifié cinq.

Le premier est la place importante que prennent les abréviations. En effet, la plupart des abréviations sont très spécifiques à l'univers du jeu ou au lexique vidéoludique, nous pensons ainsi que cela pourrait constituer un défi pour les outils de TA, qui ne sont pas toujours entraînés sur des données aussi spécifiques. De manière générale, nous pensons que les abréviations, même connues, pourraient aussi poser des soucis.

La première chose qui saute aux yeux en observant la liste de fréquences du canal commerce est la forte présence de termes pragmatiques, en lien avec les échanges commerciaux. Ainsi, on retrouve « vend » (3^e rang, 242 occurrences) (et d'autres variantes, comme « vendre », « vends », etc.), « achète » (5^e rang, 158 occurrences) (et aussi d'autres variantes), ainsi que d'autres mots comme « prix » (17^e rang, 70 occurrences), « offre » (56^e), ou encore « hdv » (59^e, abréviation d'hôtel de vente). Le vocabulaire semble donc bien refléter la nature et l'objectif du canal.

Comme pour le canal recrutement, nous observons aussi des abréviations récurrentes, souvent liées au commerce et dont on trouve par exemple parmi les plus fréquentes « mp » (2^e rang, 249 occurrences), « m » (4^e, abréviation de millions), « x » (11^e, marqueur de quantité), « av » (12^e, abréviation de à vendre) « k » (31^e, abréviation de kamas), « pa » (27^e, point d'action), « pm » (37^e, points de mouvement)⁴⁴, « u » (35^e, abréviation d'unité). On retrouve donc ici aussi une volonté de condenser l'information, de transmettre des messages courts et efficaces en utilisant un ensemble d'abréviations communes.

Une nouvelle fois, comme pour le canal recrutement, le canal commerce présente un nombre important de termes spécialisés, propres au lexique vidéoludique général, ou d'*irrealia* de *Dofus*. On peut, par exemple citer, parmi les plus récurrents, « dofus » (7^e rang, 134 occurrences, œufs de dragon, qui constituent les pièces d'équipements les plus recherchées et chères), « ocre » (30^e rang, 44 occurrences, nom d'un dofus, le dofus ocre), « chimèrivan » (38^e, nom d'un équipement) ou encore, « gein » (38^e, nom d'un équipement).

Enfin, on retrouve ici aussi une claire influence de l'anglais dans le vocabulaire utilisé, toujours très en lien avec le domaine du commerce. Pour ne citer que quelques exemples, nous avons par exemple « sell » (38^e rang, 34 occurrences), « buy » (38^e rang), ou comme sur le canal recrutement « drop » (76^e rang, 18 occurrences). Cela semble montrer que l'anglais continue d'être une langue de référence, même dans un MMO à grande majorité francophone.

En conclusion, nous pouvons essentiellement tirer de l'analyse de la liste de fréquences, les mêmes conclusions que pour le canal recrutement. La langue est globalement fonctionnelle, spécialisée, influencée par la terminologie et aussi condensée, dans un souci notamment d'efficacité de communication. Cependant, bien que les mécanismes et les schémas semblent similaires, nous pouvons déjà observer une différence de termes utilisés, qui indiquent, comme nous l'avions avancé

⁴⁴ Les points de mouvement (PM) et les points d'action (PA) sont des caractéristiques que les équipements peuvent donner. Plus un personnage a de PA, plus il peut effectuer d'actions en un tour et plus il a de PM, plus il peut se déplacer sur les cases de la carte de combat. Il s'agit donc de caractéristiques très importantes, que les acheteurs ou les vendeurs mettront donc en avant dans leur message.

Pour ce qui est des bigrammes tout d'abord, nous pouvons voir que de nombreuses séquences récurrentes apparaissent, et constituent des expressions figées, en lien avec les pratiques commerciales en jeu. Ainsi, le bigramme le plus récurrent est « mp moi » (1^{er} rang, 131 occurrences), qui semble, par sa fréquence, constituer une expression figée et typique de ce canal, fonctionnant comme une invitation rapide et pragmatique à la prise de contact par message privé. D'autres formules récurrentes, liées au commerce, semblent également typiques de ce canal avec des messages comme « à/a vendre », « je vends », « mp prix » ou encore « mp offre ».

Par ailleurs, une grande proportion des bigrammes récurrents sont aussi directement liés à des objets ou à des ressources échangeables en jeu, souvent *liés* directement par les joueurs dans le canal. La prépondérance de ce genre d'occurrences peut notamment s'expliquer par l'objectif commercial du canal, qui pourrait pousser à une utilisation plus fréquente de la fonctionnalité de *link*. Ainsi, les bigrammes les plus récurrents sont aussi souvent des termes comme « du cycloïde », « de gein », « de padgref » ou encore « d'archi », qui, lors d'une analyse plus fine en contexte, se révèlent tous être des noms incomplets d'objets que le joueur qui communique désire vendre, ou acheter : « Vend [Bouclier du Cycloïde] mp prix », « [Carte de Gein] à vendre », par exemple.

Cette présence récurrente, dans la liste des bigrammes, de noms d'objet se trouve aussi validée par la suite lors de l'analyse des trigrammes. En effet, la liste des trigrammes dévoile une quasi-omniprésence des noms d'objets ou de ressources mis en vente, tandis que les expressions figées récurrentes semblent ici moins présentes. Ainsi, nous retrouvons en première position, avec 32 occurrences, le nom d'un objet : « pierre d'âme », qui revient d'ailleurs de nombreuses fois dans la liste sous différentes formes. Les autres termes majoritaires sont aussi des noms d'objets ou d'équipements, parfois incomplets, comme « d'archi monstre » (2^e rang, 30 occurrences, nom incomplet de « pierre d'archi monstre »), ou encore « anneau de padgref » (5^e rang, 22 occurrences, nom d'une pièce d'équipement, visiblement très populaire).

En somme, l'analyse des bigrammes et trigrammes de ce canal met en lumière une langue condensée, pragmatique, faite d'expressions typiques et orientée principalement vers le commerce. Cependant, bien que les expressions récurrentes fassent partie intégrante du discours, elles sont aussi contrebalancées par une importante quantité de noms d'objets ou d'équipements, soit *liés* de manière automatique, soit saisis manuellement par le joueur. Cela laisse ainsi entrevoir une langue commerciale à double dynamique : d'une part, une standardisation pragmatique et concise au service de l'efficacité, et d'autre part une prépondérance d'*irrealia* du jeu qui dominent également le discours et en spécialisent le lexique.

4.2.4.3. Abréviations

En partant de la liste de fréquences du point 4.2.4.1, nous avons retiré 17 abréviations, qu'il est possible de consulter dans le tableau ci-dessous.

Abréviation	Rang	Fréquence	Abréviation	Rang	Fréquence
mp	2	249	r	55	26
m	4	189	hdv	59	24
x	11	101	dj	64	22
av	12	90	do	64	22
pa	27	48	lvl	70	20
k	31	43	kk	73	19
u	34	38	vs	93	14
pm	37	35	xp	93	14
pl	50	29			

Nous pouvons en premier lieu observer que les abréviations occupent manifestement une place importante dans la communication sur le canal commerce. Cela montre, comme pour le canal recrutement, une langue où économie, normativité et spécialisation lexicale semblent jouer un rôle important. Nous allons cependant une nouvelle fois les analyser en contexte, afin de tirer davantage de conclusions à partir de ces abréviations.

Une analyse contextuelle des abréviations dans le canal commerce permet de valider nos hypothèses sur la communication rapide, efficace et codifiée de la langue sur le canal. En voici quelques exemples.

Nous retrouvons tout d'abord l'abréviation « mp », la plus fréquente et la deuxième occurrence la plus récurrente dans tout le corpus. En analysant de plus près son utilisation en contexte, nous pouvons remarquer qu'elle est très souvent utilisée dans des constructions combinées avec « moi », « prix », ou encore « offre ». Cela traduit donc une abréviation normée, qui est fréquemment utilisée dans des expressions standardisées d'appel à la négociation en message privé.

Une autre abréviation intéressante est « av » (à vendre). En l'analysant en contexte, nous remarquons que celle-ci est souvent utilisée dans des expressions telles que « av [objet] mp moi ». C'est donc une abréviation qui se retrouve elle aussi dans des structures standards et qui semble servir à condenser l'information commerciale en un bloc sémantique facilement reconnaissable, qui va droit au but.

Nous observons aussi que bon nombre d'abréviations utilisées par les joueurs se rapportent directement au lexique économique du jeu. Ainsi des abréviations telles que « m » (million), « k » (kamas), « kk » (1000 kamas), « pa », et « pm » sont très standardisées à travers le corpus et constituent pour les joueurs un moyen de condenser les informations clefs de leur offre de vente ou d'achat, afin de favoriser une communication rapide et efficace.

Enfin, nous constatons ici aussi une influence claire de l'anglais dans des abréviations tirées directement du monde anglophone « xp », « lvl », « pl », etc. qui montre une influence encore marquée du lexique anglophone, malgré le fait que la communauté du serveur soit en grande majorité francophone. À ce sujet, il est aussi intéressant de remarquer que dans beaucoup de cas d'utilisations d'abréviations que nous avons examinées, nous avons aussi retrouvé des termes directement empruntés à la langue anglaise, comme « sell », ou « buy », et utilisé en miroir avec un terme français. Cela semble traduire une volonté des joueurs de maximiser l'efficacité de leur message sur le canal, en voulant toucher le plus de personnes possible, même non francophones, par leur message. En voici un exemple intéressant : « VEND/SELL [Frostiz soufflé] [Pain de Frostiz soufflé] || BUY/ACHETE [Bourse de Kolizétos] ».

En résumé, l'analyse des abréviations nous permet de confirmer nos hypothèses sur l'économie, la spécialisation lexicale et la normativité de la communication. En effet, en plus de notre observation initiale de leur récurrence dans la liste de fréquences, nous avons pu remarquer, en observant les abréviations dans leur contexte, qu'elles gravitent presque exclusivement autour du lexique commercial et s'insèrent dans des structures normées, dont le but est essentiellement de transmettre un maximum d'informations de la manière la plus concise possible. Cet usage, qui est à la fois prévisible et codifié, démontre l'existence de conventions idiomatiques au sein de la communauté. Enfin, la présence d'emprunts, comme *sell*, *buy* montre une volonté d'élargir la portée des messages en touchant un public plus large, ce qui renforce l'idée d'une langue essentiellement pragmatique.

4.2.4.4. Liens

Afin de déterminer le nombre de messages contenant au moins un lien dans le canal, nous avons utilisé une autre méthode que pour le canal recrutement. Nous avons utilisé l'application Notepad ++ et la fonction « recherche » avec la commande suivante : « \[^\]]+ » afin de sélectionner automatiquement dans tout le corpus, toutes les occurrences de liens. Ensuite, nous avons utilisé la fonction « signet » de Notepad ++ pour marquer toutes les lignes qui en contenaient. Ainsi, nous avons déterminé, plus rapidement et plus précisément, que sur les 1023 messages enregistrés dans le canal commerce, 580 contiennent au moins un lien. Cela représente 56,69 % de tous les messages.

Cette fréquence élevée confirme non seulement la tendance que nous avons déjà pu observer dans l'analyse des N-grammes, mais aussi notre hypothèse selon laquelle les messages sur ce canal seraient largement standardisés, et laisseraient peu de place à l'expression personnelle en intégrant beaucoup de contenus automatisés, issus de la terminologie officielle du jeu. La nature de ces liens, similaires à celle du canal précédent, et leur fréquence pourraient, comme nous l'avons déjà mentionné pour le canal recrutement, aussi constituer un obstacle de taille pour la TA.

4.2.4.5. Réponses aux hypothèses et à la question de recherche

À l'instar de notre analyse du canal recrutement, l'analyse du canal commerce de *Dofus* vient confirmer plusieurs des hypothèses que nous avons définies, et permet aussi d'enrichir notre compréhension générale des caractéristiques de la communication sur *Dofus*.

En effet, les analyses que nous avons pu mener, sur les listes de fréquence, les liens, les N-grammes et les abréviations, semblent montrer que la langue des joueurs sur le canal commerce est pragmatique, condensée, peu spontanée, avec beaucoup d'abréviations standardisées, des structures normées, un lexique spécialisé lié au monde économique du jeu et un rapport important aux *irrealia*, notamment à travers l'utilisation massive de liens par les joueurs.

Les problèmes possibles que la langue utilisée sur le canal commerce présenteraient pour la TA seraient essentiellement les mêmes que ceux présentés pour le canal recrutement.

4.2.5. Comparaison canal recrutement et commerce

Bien que les analyses respectives des canaux recrutement et commerce se recoupent, il semble tout de même important de les comparer afin de mieux déterminer les convergences et les divergences et d'apporter des réponses aux hypothèses contrastives que nous avons mentionnées.

Premièrement, comme nous l'avions prévu, la comparaison des deux analyses montre effectivement un lexique différent entre le canal recrutement et le canal commerce, une différence conditionnée par la nature du canal utilisé. Ainsi, nous avons observé dans le canal recrutement une majorité de termes et de N-grammes liés à la recherche de joueurs, de groupes et de guilde pour des activités coopératives. Par exemple, « recrute » et « cherche » sont respectivement les premier et quatrième termes les plus fréquents, et « cherche groupe » et « recrute pour » sont les deux bigrammes les plus fréquents. Le canal commerce, quant à lui, dévoile une tendance différente : parmi les termes les plus fréquents se trouvent ainsi « vend » et « achète » et les bigrammes montrent la même tendance, avec « à vendre » ou « mp prix » comptant parmi les plus récurrents. Nous observons donc bien une différenciation lexicale entre les deux canaux, qui confirme aussi une adaptation du lexique utilisé au canal dans lequel le message est posté.

Deuxièmement, nous remarquons que, contrairement à ce que nous pensions, ce n'est pas le canal recrutement, mais le canal commerce qui compte le plus d'abréviations, bien que, de manière générale, la différence entre les deux ne soit pas significative (14 pour le canal recrutement contre 17 pour le canal commerce). Il est cependant intéressant de mentionner que les abréviations aussi, malgré le fait qu'elles suivent la même dynamique et le même objectif d'économie et d'efficacité, semblent s'adapter au canal dans lequel elles sont utilisées. Ainsi, nous retrouvons principalement des abréviations liées au commerce dans le canal commerce (« m », « k », « kk », « av », etc.), et surtout des abréviations liées au recrutement ou à la recherche de groupe dans le canal recrutement (« pl », « dj », « r », etc.). Nous remarquons en outre que l'abréviation « mp » (message privé) se retrouve parmi les plus utilisées, et ce, dans les deux canaux. Cette présence majoritaire au sein des deux canaux pourrait s'expliquer par leur visée pragmatique commune. Ainsi, que ce soit pour faire une transaction ou constituer un groupe pour un donjon, la plupart des échanges nécessiteront toujours un contact direct en privé pour finaliser les modalités.

Troisièmement, comme nous l'avions envisagé, le canal commerce témoigne d'un pourcentage significativement plus important de messages contenant des liens, par rapport au canal recrutement (56,69 % des messages pour le canal commerce contre 13,78 % pour le canal recrutement). Cette disparité témoigne bien d'une spontanéité linguistique réduite pour le canal commerce par comparaison au canal recrutement. Les liens automatiques et propres à la terminologie officielle du jeu réduisent ainsi la part d'expression libre pour le canal commerce et renforcent son côté normatif, fonctionnel et spécialisé. À l'inverse, bien que le canal recrutement adopte aussi une langue standardisée, fonctionnelle et spécialisée (cf. liste de fréquences, N-grammes, abréviations), nous pouvons raisonnablement avancer qu'il laisse davantage d'espace pour la spontanéité.

En conclusion, cette courte analyse comparative permet de valider certaines hypothèses contrastives et d'en nuancer une autre. Elle dévoile, malgré leurs évidents points communs, que les deux canaux se distinguent clairement par leur lexique, la nature des abréviations et le taux d'automatisation, de spontanéité et de spécialisation lexicale.

4.2.6. Conclusion

L'analyse des canaux généraux recrutement et commerce de *Dofus* nous permet, dans une large mesure, de satisfaire à nos hypothèses générales, spécifiques et contrastives évoquées en début de partie. Comme nous l'avions prévu, la communication que l'on a pu observer est bien marquée par une langue largement spécialisée, normée, résolument pragmatique et où l'économie linguistique par la condensation de l'information est très fréquente. Dans les deux canaux observés, les joueurs ont tendance à mobiliser des mécanismes linguistiques comme l'abréviation, l'utilisation de

structures syntaxiques normées ou encore les ellipses pour viser une efficacité maximale sous les contraintes imposées par la communication sur ces canaux. Le lexique est aussi clairement influencé par la terminologie vidéoludique générale, ou propre à l'univers de *Dofus* (*irrealia*), en particulier dans le canal commerce, où les liens automatisés sont majoritaires dans la communication. Comme nous le pensions, les deux canaux sont aussi influencés par l'anglais, que ça soit en termes d'emprunt lexical, ou en ce qui concerne les abréviations usitées.

D'un point de vue contrastif, nos hypothèses aussi sont largement validées par les observations que nous avons pu faire. Le canal recrutement se démarque ainsi par son lexique, et sa spontanéité, toute mesure gardée, plus importante, alors que le canal commerce présente une langue plus centrée sur le lexique économique et transactionnel, avec un recours plus conséquent aux liens automatisés, qui rendent en conséquence la langue de ce canal plus spécialisée et automatique.

Enfin, parmi ces spécificités observées, nous considérons que les abréviations, le lexique spécialisé, la terminologie officielle du jeu, la syntaxe atypique, l'influence de l'anglais et la normalisation de la communication risquent de constituer des problèmes pour les outils de traduction automatique.

4.3. Analyse des canaux guildes et groupe

Maintenant que l'analyse des deux canaux recrutement et commerce est terminée, nous pouvons nous concentrer sur l'analyse des canaux guildes et groupe. Contrairement aux canaux précédents, ils sont semi-privés (cf. point 2.1.5.1.), à visée moins fonctionnelle et décrits comme suit : « [le canal groupe] permet de discuter avec les autres membres de votre groupe » et « [le canal guildes] permet de discuter avec les autres membres de votre guildes » (Ankama, *Liste des règles de bonne conduite à respecter*, s.d.). Il s'agit donc de canaux à visée moins pragmatique et plus interactive que les canaux commerce et recrutement. La nature semi-privée ainsi que la visée plus interactive de ces canaux nous ont poussés à opter pour une démarche majoritairement qualitative pour l'analyse⁴⁶.

À la première partie de notre question de recherche, « quelles sont les caractéristiques principales de la communication sur *Dofus*, et quels sont les éléments linguistiques que l'on peut repérer comme étant susceptibles de constituer un obstacle pour les outils de traduction automatique généralistes, s'il y en a ? » viennent s'ajouter, en plus des hypothèses principales du point 4.1.1, des hypothèses spécifiques à chaque canal. Comme pour le canal recrutement et commerce, celles-ci se sont imposées lors de l'observation de notre corpus ou lors de réflexions personnelles sur les implications de la nature semi-privée et interactive de ces canaux.

⁴⁶ Afin de faciliter la lecture du travail et en raison de la taille relativement réduite des sous-corpus du canal guildes et groupe utilisés pour l'analyse, ils sont disponibles – en plus d'être accessibles sur MatheO et Google Drive – en annexe E et F du présent travail.

4.3.1. Hypothèses spécifiques et contrastives

Hypothèses communes aux canaux groupe et guildes :

- Nous estimons que l'on pourrait y retrouver un langage majoritairement conversationnel, spontané, expressif, familier et marqué par divers procédés interactionnels : salutations, encouragements, blagues ou d'autres outils de gestion des interactions sociales.
- Nous pensons aussi retrouver à travers ces canaux des marques de prises de liberté linguistique par rapport à la norme écrite, par exemple via l'emploi de néologismes, d'abréviations, des prises de liberté syntaxique, un mélange des registres ou un langage globalement oral.
- Comme pour les canaux généraux, nous pourrions observer une influence de l'anglais, malgré un cadre majoritairement francophone.
- Les messages pourraient comporter une part importante de fautes de frappe, ou de procédés visant à optimiser la vitesse de la communication.
- Nous pourrions aussi identifier des thématiques de discussions variées (organisation, discussions sociales, échanges personnels, etc.), en raison du caractère moins contraignant de ces canaux.
- Enfin, bien que nous pensions que nous retrouverons au sein de ces canaux des termes vidéoludiques spécialisés et des *irrealia*, nous estimons que les liens automatisés seront peu, voire pas présents.

Hypothèses contrastives :

- Nous pensons que les messages sélectionnés dans le canal groupe seraient pragmatiques, courts et directs, souvent centrés sur l'action en cours au moment de la parole (stratégies pour un combat, instructions, etc.). Nous imaginons observer une utilisation importante de procédés visant à optimiser la vitesse des échanges, et peut-être une grande proportion de fautes de frappe ou d'orthographe, compte tenu du contexte de combat dans lequel la majorité des interactions auraient lieu. Les messages seraient aussi peut-être relativement peu personnels, compte tenu du caractère fonctionnel et éphémère du système de groupe dans *Dofus*.
- Nous pensons que les échanges sur le canal guildes seraient plus relationnels, intimes et centrés sur la communauté. Cette hypothèse pourrait être soutenue par le caractère plus pérenne de la guilde. On pourrait aussi y retrouver davantage de marques d'affection et d'autres procédés personnels (*private jokes*, références propres à la guilde, etc.), ainsi que des messages peut-être plus longs. En outre, nous estimons aussi que nous pourrions retrouver

des conversations plus décousues et superposées sur le canal guildes, comparé au canal groupe où les conversations seraient clairement encadrées. Cela pourrait notamment s'expliquer par le caractère plus constant de la guildes, qui est un lieu où la conversation peut avoir lieu tout le temps, avec n'importe quel autre membre parmi parfois plusieurs centaines de personnes. Enfin, nous estimons que l'analyse pourrait dévoiler une utilisation plus fréquente des pseudonymes (pour interpeller des membres spécifiques) et une variété thématique plus large, allant parfois au-delà du jeu lui-même, encore en raison du caractère plus pérenne et intime de la guildes et de l'aspect plus généraliste de ce canal par rapport au canal groupe, utilisé essentiellement pour les donjons et les combats.

4.3.2. Méthodologie spécifique et structure

Comme pour les analyses précédentes, notre méthodologie s'appuie sur les travaux d'Evison (2010), de Vaughan et O'Keeffe (2015) et de Hasko (2012). Cependant, nous allons ici procéder différemment que pour les canaux recrutement et commerce en effectuant une analyse sous un angle qualitatif. Cette approche nous permettra d'examiner en profondeur certaines conversations et d'observer les données récoltées sous un angle différent. Ainsi, pour chaque corpus, nous sélectionnerons les conversations jugées les plus pertinentes à la lumière de notre recherche, et conformément à la position que nous avons décidé de prendre lors de la constitution du corpus, nous les anonymiserons. En raison du manque d'espace, nous les mettrons à disposition en annexe, mais notre analyse se centrera sur les éléments importants, qui seront mis en avant dans le texte, si cela s'avère nécessaire.

Nous effectuerons l'analyse en mobilisant les hypothèses spécifiques et contrastives comme grille de lecture afin d'orienter l'examen des conversations sélectionnées. À l'issue de chaque analyse, nous donnerons une synthèse des principales observations et nous mettrons en évidence les éléments susceptibles de constituer un obstacle à la TA. Enfin, nous conclurons notre analyse qualitative par une conclusion générale qui répondra à nos hypothèses et à notre question de recherche en dressant un portrait du jargon du canal groupe et guildes et des éléments potentiellement problématiques pour un outil de TA généraliste.

4.3.3. Analyse du canal groupe

Afin d'effectuer une analyse du canal groupe de *Dofus* aussi pertinente que possible, malgré la quantité réduite de données et le manque de temps, nous avons sélectionné trois conversations issues de notre corpus du canal de groupe. Ces conversations, anonymisées, sont disponibles dans leur intégralité en annexe E. Je les ai choisies, car, par mon expérience en tant que joueur de *Dofus*,

elles me semblent représentatives des conversations typiques de ce canal. De plus, elles varient en termes de situation, ainsi qu'en termes de longueur.

Les conversations seront analysées ensemble, et des références seront faites, si nécessaire, à des exemples concrets issus du corpus.

Hypothèse 1 — Langage conversationnel, spontané, expressif et familier

L'observation générale du corpus révèle que le ton dominant sur le canal groupe est spontané, expressif, conversationnel et souvent très familier. Ainsi, nous observons notamment une utilisation récurrente de salutations, déclinées sous différentes formes familières et parfois raccourcies (« salut », « slt », « yo », « ++ », etc.). Ces expressions, parfois très brèves, permettent de marquer le début et la fin des interactions et contribuent à faire du canal groupe un espace essentiellement conversationnel, où la durée de l'interaction est explicite.

Nous remarquons aussi d'autres procédés d'interactions sociales informelles, comme des encouragements (« gg ! », « bonne chance », etc.) et des blagues, parfois contextuelles (« saloperie de poulet », dans le cadre d'un combat contre des « pious », des sortes de petits oiseaux). Ces marques sont particulièrement significatives lorsque l'on considère qu'elles ont lieu dans des contextes assez tendus, comme des donjons, où la stratégie et le temps jouent énormément ; cela met donc en exergue l'importance de l'aspect interactionnel du canal de groupe, malgré une visée et un contexte souvent pragmatique.

Nous pouvons aussi retrouver des marques d'humour à travers des phénomènes de *code-switching*⁴⁷, où le joueur va volontairement utiliser un registre différent pour créer une situation amusante : « gg à vous, désolé encore pour ma piètre prestation ahah », où le fait que l'utilisation de l'adjectif soutenu « piètre » se démarque, illustre encore davantage le registre familier attendu dans ce canal.

Les échanges se caractérisent également par un ton expressif, très familier et spontané, à travers des grossièretés (« saloperies », « merde », « ignobles », etc.), des smileys, des abréviations hyperboliques (« mdr », mort de rire, « ptdr », pété de rire, etc.), ou encore, des procédés d'oralisation graphique comme des messages en majuscules, par exemple, « JLE SAVAIS » pour traduire l'exclamation. Ces stratégies traduisent aussi une proximité entre l'oralité et la langue écrite dans ce canal.

Hypothèse 2 — Liberté par rapport à la norme de la langue écrite et oralité

⁴⁷ Le *code-switching* est défini par Carlos D. Morrison (s.d.) comme le « *process of shifting from one linguistic code to another, depending on the social context or conversational setting* ».

En observant les conversations retenues, nous pouvons remarquer que le canal groupe semble aussi être un espace où l'on retrouve beaucoup de prises de liberté par rapport à la langue écrite « standard ». Cela s'illustre par exemple à travers l'usage répété, comme nous l'avons déjà mentionné, d'abréviations ou d'autres contractions : « tkt » (t'inquiète), « mdr », « ptdr », « gg », « np » (*no problem*), « ptetre », « c trop chère mnt » (c'est trop cher maintenant) ou « ta demandé l'opti », pour « tu as demandé la version optimisée de l'équipement » (le joueur demandait ce qu'était le meilleur équipement au niveau 200).

En outre, les joueurs semblent aussi prendre des libertés d'un point de vue de l'orthographe. Si l'on exclut les fautes qui sont manifestement des fautes de frappe : « plsu » pour « plus » ou « faiot » pour « fait », nous pouvons observer beaucoup d'occurrences de fautes d'orthographe : « tin ca heal bien en vrais », « pas ce genre de sors mdr deso », « comment ça se fais », « enfaite ta créer le jeu meme ptetre », ne sont que quelques exemples. Leur récurrence à travers le corpus semble illustrer que l'atmosphère relâchée du canal permet de créer un espace de tolérance collective envers les fautes, où le langage oral et qui n'est pas nécessairement conforme à la norme est largement accepté.

Nous pouvons aussi observer des prises de liberté du point de vue de la syntaxe, notamment à travers des phrases tronquées, ou des ellipses. Ces procédés traduisent une prise de liberté et se rapprochent plus d'une oralité spontanée, qui semble caractéristique du canal, comme nous avons pu le voir. Parmi ces libertés syntaxiques, on retrouve par exemple : « tu veux full succès ? » pour « tu veux faire le full succès ? »⁴⁸ et « faut que je check vite fait c'était quoi les mécaniques », où la tournure impersonnelle perd son sujet. Enfin, la prise de liberté linguistique par rapport à la norme écrite se traduit aussi à travers l'usage de procédés d'oralisation graphique, comme l'utilisation de majuscules pour traduire l'exclamation « JLE SAVAIS », ou encore à travers l'intégration de marques typiquement orales dans la langue écrite, comme des réponses laconiques « ok », « alz » (à l'aise), « ye » (yeah), « tkt » (t'inquiète), combinées à un enchaînement rapide de tours de parole, souvent ponctués d'onomatopées :

Extrait de la conversation 3 (1 ^{ère} partie)	Extrait de la conversation 3 (2 ^e partie)
[Joueur 2] : saluyt [Joueur 1] : Salut ! [Joueur 1] : Donjon ? [Joueur 2] : yes pk pas [Joueur 1] : Lets goooo [Joueur 2] : tu as une clef ?	[Joueur 1] : Ah mdr merde j'suis rentré [Joueur 2] : je vais en prendre une tkt [Joueur 1] : Ok désolé mdr [Joueur 2] : tkt ahah [Joueur 1] : C'est ton premier perso ? [Joueur 2] : euh oui et toit [Joueur 1] : Oula non mdr

⁴⁸ Le joueur 1 demande au joueur 2 s'il veut faire tous les succès du donjon dans lequel ils sont. Les succès sont des défis à accomplir contre un boss de donjon. S'ils sont réussis, ils permettent d'obtenir plus de récompenses.

Ces différentes observations traduisent bien une langue où les prises de liberté par rapport à la langue écrite standard sont acceptées, voire encouragées, et où la langue écrite se rapproche plus d'une oralité informelle, que d'une communication écrite classique, à la manière des SMS.

Hypothèse 3 — Influence de l'anglais ou d'autres langues étrangères

Malgré le fait que les trois exemples tirés du corpus aient eu lieu dans des groupes composés de personnes francophones, il est intéressant de remarquer que l'on retrouve beaucoup de traces de l'anglais. On en retrouve par exemple dans le cadre des échanges pragmatiques entre les joueurs. Ainsi, des emprunts comme « ready » semblent par exemple fréquemment utilisés pour demander aux joueurs s'ils sont prêts avant un combat, ou pour notifier le fait qu'ils le soient : « dis moi quand t ready », « yes tt le monde ready ? », « ready :) ». Une réponse commune est alors aussi un anglicisme : « go », « let's goooo ». Le « go » est parfois même utilisé pour raccourcir la phrase « je go faire quête merci bcp », « merci je go tp » (merci, je vais téléporter). D'autres emplois pragmatiques de l'anglais se reflètent à travers des abréviations, comme « ff » (abréviation de *forfeit*) dans la phrase « vous voulez ff pour full succès [...] ? », où on retrouve d'ailleurs un autre emprunt, « full », pour désigner une réalité propre au jeu. Cela montre une utilisation de l'anglais intériorisée par les joueurs, notamment pour renforcer l'efficacité de la communication dans des contextes pragmatiques.

Les emplois de l'anglais ne s'arrêtent cependant pas là, et se retrouvent aussi dans des interactions plus basiques : « sorry ahah » dans la conversation 3, quand le joueur veut s'excuser, ou encore « okok ty » (abréviation de *thank you*), dans la conversation 1, quand le joueur 2 remercie l'autre pour un conseil. Les usages de l'anglais ne se limitent donc pas au contexte pragmatique et semblent presque cimentés dans la routine langagière des interactions sur le canal.

Enfin, nous retrouvons aussi une claire appropriation de l'anglais vidéoludique dans le vocabulaire technique du jeu. Cela peut se remarquer à travers des mots comme « delock » (débloquer l'état d'invulnérabilité d'un boss), « challenge » (parfois même abrégé en « chall »), « boss » (monstre final d'un donjon), « lvl », « pvm » (*player versus monster*) ou encore « pvp » (*player versus player*). Parfois même, l'anglais est intégré dans le lexique technique du joueur, sans pour autant que le terme utilisé soit lui-même courant dans l'anglais vidéoludique, c'est le cas de « stuff », terme très courant chez les francophones de *Dofus*, et qui est utilisé pour désigner l'équipement d'un joueur : « j'ai pas de quoi m'acheter un stuff entre ce lvl là et le 200 :) », « stuff cra c trop chère mnt [...] ».

L'anglais semble ainsi omniprésent dans la communication sur le canal groupe, que ce soit dans les échanges pragmatiques, des interactions plus basiques, ou même dans le vocabulaire technique du

jeu. Cela pourrait notamment s'expliquer par le poids historique que l'anglais a toujours eu sur l'industrie des jeux vidéo occidentaux, particulièrement des jeux en ligne. L'utilisation de l'anglais, même dans un contexte francophone, apparaît alors comme une marque presque idiosyncratique du discours des jeux vidéo en ligne. Cependant, malgré le fait que notre hypothèse soit ainsi validée, nous n'avons retrouvé pour ce canal aucune trace d'une autre langue étrangère.

Hypothèse 4 — Fautes de frappe et optimisation de la vitesse de communication

Notre hypothèse selon laquelle la langue utilisée sur le canal groupe serait marquée par des fautes de frappe ou des procédés visant à accélérer la vitesse de communication se trouve largement vérifiée par notre analyse du canal.

Comme nous avons déjà pu le mentionner plus haut, les fautes de frappe sont prépondérantes dans les communications sur le canal groupe : « c'étaut » (c'était), « plsu » (plus), « violert » (violet), ne sont que quelques exemples manifestes qui illustrent une volonté de communication rapide en jeu, qui pousse alors les joueurs parfois à faire des erreurs en écrivant sur le clavier, mais qu'ils ne ressentent pas le besoin de corriger compte tenu du caractère très libre du canal. Cependant, cela semble parfois conduire à des incompréhensions, comme dans l'interaction suivante : [joueur 1] : « HM en vrais on peut taper des plus gros groupe », [joueur 2] : « hm ? », [joueur 1] : « Mdr pas fais exprès ignore le hm ».

D'autres exemples pouvant traduire une volonté de rapidité de communication sont les utilisations, déjà mentionnées dans les points précédents, d'emprunts de l'anglais, de structures syntaxiques tronquées ou encore d'abréviations.

Il est cependant intéressant de remarquer que ces phénomènes peuvent sembler étranges, compte tenu du fait que *Dofus* n'est pas un jeu en temps réel. Les joueurs devraient ainsi, en théorie, avoir plus de temps pour communiquer, et donc faire moins d'erreurs ou avoir moins recours aux procédés susmentionnés. Cette hypothèse, que nous avons déjà mentionnée dans la partie 2, est cependant infirmée par les observations que nous pouvons faire. Cela dit, notre hypothèse spécifique selon laquelle on retrouverait sur le canal des fautes de frappe et l'utilisation d'autres procédés visant à servir à la rapidité de la communication est bien confirmée.

Hypothèse 5 — Thématiques de discussion variées

L'analyse des conversations permet aussi de montrer qu'elles abordent souvent des thématiques diverses et variées. La première conversation porte sur les personnages que les joueurs possèdent et l'optimisation de l'équipement. La seconde reste majoritairement pragmatique et s'en tient

essentiellement à traiter de la stratégie pour le combat. Enfin, la troisième, la plus longue, aborde des sujets variés, allant de l'accompagnement pédagogique du nouveau joueur, à des échanges plus personnels, humoristiques ou ludiques et finissant même par proposer de poursuivre les échanges futurs de manière plus personnelle (ajout en ami et sur Discord).

L'observation générale des trois conversations nous dévoile donc que le canal groupe est un lieu permettant une sociabilité plus souple, où plus de thématiques peuvent être abordées que sur les canaux plus contraignants, comme le canal recrutement et le canal commerce. Il semble ainsi y avoir autant de thématiques possibles que de sujets de discussion. Il reste cependant intéressant d'observer que la thématique de fond, qui reste constante pour les trois discussions, est toujours pragmatique ou en lien avec les combats (élaboration d'une stratégie, discussions sur les placements ou les sorts, etc.) et que les échanges plus sociaux semblent plus superficiels, probablement compte tenu du caractère éphémère du groupe dans *Dofus*.

Hypothèse 6 — Lexique spécialisé

Notre dernière hypothèse commune aux deux canaux concerne la présence récurrente de termes spécialisés, soit propres à l'univers de *Dofus* spécifiquement, soit propres au lexique vidéoludique de manière plus générale. Notre analyse confirme cette hypothèse.

En effet, nous pouvons observer dans les trois discussions choisies que les joueurs utilisent de manière très fréquente des termes spécialisés. La plupart des exemples ont déjà été mentionnés, mais on retrouve par exemple « stuff » (équipement, terme propre à *Dofus*), « ocre » (pour dofus ocre, terme propre à *Dofus*), « mot tapageur » (nom de sort, terme propre à *Dofus*), « delock » (enlever l'état invulnérable d'un boss, terme propre à *Dofus*), « boss » (terme vidéoludique commun), « challenge » (également), etc. Ces termes spécialisés récurrents sont toujours utilisés spontanément, sans explications supplémentaires de l'interlocuteur, ce qui traduit une réalité linguistique commune aux joueurs.

Toutefois, il est important de noter que l'on n'observe pratiquement aucune occurrence de liens automatisés, mis à part dans la première conversation, où le joueur 1 le demande explicitement : [joueur 1] : « je voi link la coif stp », [joueur 2] : « [Masque Vaudou Jav] ». Ce manque de renvois automatisés permet donc de différencier ce canal des canaux recrutement ou commerce, dans lesquels nous avons vu que leur prépondérance pouvait traduire un manque de spontanéité linguistique.

Hypothèse 7 — Hypothèse contrastive

Enfin, pour ce qui est de notre hypothèse qui concernait uniquement le canal groupe, nous pouvons en valider les suppositions. En effet, la majeure partie des messages du canal groupe se centrent manifestement sur des objectifs très pragmatiques, souvent en lien avec une action immédiate. La plupart des messages sont ainsi directement liés à ce qu'il se passe en jeu, souvent un combat, la stratégie ou l'organisation dans les donjons, de telle sorte qu'il serait difficile de comprendre ce qu'il se passe sans contexte supplémentaire. Cela peut s'observer à travers les trois conversations suivantes :

Conversation 1

Joueur 1 : merde deso

Joueur 1 : ^^

Joueur 2 : ahah tkt

(Le joueur 1 avait raté un challenge en combat)

Joueur 1 : balise de rappel

(Le joueur 1, mort en combat, conseille au joueur 2 d'utiliser le sort « balise de rappel » pour se sortir d'une situation).

Conversation 2

Joueur 1 : faut juste le placer là et après sa lui retire son invulnérabilité

Joueur 1 : puis après fous le là [...]

Joueur 2 : alz j'ai compris

Joueur 2 : c'est bien une case parallèle ça ?

(Les deux joueurs discutent d'une stratégie contre un boss, qui demande de placer le monstre d'une certaine manière sur les cases de la carte du combat).

Conversation 3

Joueur 1 : viens par la

Joueur 2 : okok

Joueur 1 : plsu tranquille pour commencer mdr

(Le joueur 1 a indiqué une case où se placer avant que le combat contre un boss ne commence)

Joueur 1 : j'suis en bas frerot

Joueur 2 : yes

(Le joueur 1 indique à l'autre qu'il est sur la carte du dessous, où il a trouvé un groupe de monstres à affronter)

Joueur 1 : ouch

Joueur 2 : duuuur

Joueur 1 : voilaa

Joueur 1 : montre leur

(Le joueur 1 a reçu beaucoup de dégâts, le joueur 2 l'a aidé en tuant le monstre).

Tous ces exemples, et bien d'autres, montrent que le canal groupe — malgré des thématiques de discussions pouvant être variées — reste bien un canal pragmatique, qui se concentre avant tout sur la communication dans l'action immédiate du jeu, avec des échanges souvent courts et directs. Cette caractéristique du canal groupe pousse ainsi les joueurs aussi, comme nous l'avions avancé, à

favoriser une communication optimisée et rapide, qui a pu se traduire, comme nous l'avons vu, à travers divers procédés : abréviations, syntaxe libre, fautes de frappe, emprunts de l'anglais, etc. Tout est mis en œuvre afin de privilégier un échange résolument tourné vers l'action.

Enfin, comme nous l'avions imaginé, même si la plupart des conversations contiennent des échanges plus sociaux, on retrouve tout de même une prépondérance d'échanges fonctionnels, éphémères, adaptés à la nature souvent temporaire des groupes. Leur nature temporaire et résolument fonctionnelle est d'ailleurs mise en exergue par le fait que, dans deux conversations sur trois, les joueurs ont proposé de se revoir, de s'ajouter en ami ou d'utiliser un autre moyen de communication pour la prochaine fois : [conversation 2] : « tkt ahah, je peux t'add en ami pour qu'on se refasse un plus tard », [conversation 3] : « t'as discord ? », « si tu veux vocal la prochaine fois qu'on joue ».

4.3.3.1. Synthèse et hypothèses pour la traduction automatique

En conclusion, nous avons pu voir à travers nos analyses sur les trois conversations retenues que nos hypothèses sont confirmées. Le canal groupe est ainsi un espace conversationnel et spontané, où la langue est expressive et très informelle. Les joueurs n'hésitent pas non plus à prendre des libertés par rapport à la norme de la langue écrite, et ce, sur plusieurs niveaux : fautes d'orthographe, syntaxe éludée, abréviations ou autres contractions sont monnaie courante. Nous avons aussi pu observer une claire influence de l'anglais dans les conversations, aussi bien dans le vocabulaire technique que lors d'échanges plus utilitaires ou sociaux. Les échanges restent en outre majoritairement pragmatiques et centrés sur l'action immédiate, avec des messages courts, rapides et efficaces. Nous retrouvons aussi des interactions plus personnelles, avec des thématiques plus larges, mais elles semblent rester secondaires. Enfin, les analyses nous ont aussi permis de confirmer que la langue utilisée sur le canal groupe est aussi particulièrement marquée par un lexique spécialisé et par la terminologie propre à *Dofus*, dont la compréhension n'est pas opaque pour les joueurs et traduit l'existence d'une appartenance linguistique commune.

Nous considérons en outre que toutes ces caractéristiques pourraient constituer des problèmes pour les outils de TA généralistes, notamment en raison du caractère hautement contextuel des conversations, et de la déviance manifeste des discussions enregistrées par rapport à la norme écrite standard.

4.3.4. Analyse du canal guild

Nous pouvons désormais nous pencher sur le canal guild afin de répondre à nos différentes hypothèses. Pour l'analyse, nous avons décidé que nous allions exploiter l'ensemble du sous-corpus. En effet, celui-ci est d'une taille assez réduite, ce qui facilite son analyse en détail. Le sous-corpus

peut être consulté en annexe F. Comme pour le canal groupe, les pseudonymes ont aussi été anonymisés, cette fois-ci en utilisant les deux premières lettres du pseudonyme des joueurs, étant donné que beaucoup de joueurs différents prennent part aux discussions sur le canal. Comme pour le canal groupe, le sous-corpus sera analysé à la lumière de nos questionnements, dans son ensemble, et des exemples spécifiques seront donnés lorsque cela s'avérera nécessaire.

Hypothèse 1 — Langage conversationnel, spontané, expressif et familier

À l'instar du canal groupe, nous pouvons globalement constater que le canal guildes semble aussi être un espace de conversations informelles. Premièrement, comme pour le canal groupe, nous retrouvons ici bon nombre de marques de salutations, toutes informelles. « yooo », « yo », « hellow », « lu », « plop », « wesh team ! », « salut les affreux », ne sont que quelques exemples qui nous dévoilent que le canal guildes constitue un espace où les marques d'ouverture et de relance témoignent non seulement d'une volonté d'entretenir une conversation, mais aussi d'une volonté des joueurs d'instaurer un espace conversationnel relâché, en déclinant ces marques en formes abrégées, familières ou ludiques.

Deuxièmement, nous pouvons remarquer que la langue utilisée dans le canal montre aussi l'utilisation de différents procédés visant à faire du canal guildes un espace informel. Cela peut se voir à travers une utilisation récurrente d'onomatopées, des encouragements, ou encore des réactions humoristiques et très expressives, parfois même hyperboliques : « je vais me pendre ahah » (après qu'un joueur a reçu une mauvaise nouvelle), « snif je vais devoir me racheter un stuff ahah ». En outre, nous pouvons aussi observer une utilisation très fréquente de smileys, qui contribuent également à faire de ce canal un espace de conversations expressives et informelles.

Troisièmement, les blagues et autres taquineries entre membres de la guildes semblent aussi assez fréquentes dans le sous-corpus. Cet humour collectif, souvent contextuel et témoignant parfois d'antécédents partagés, participent aussi à faire du canal guildes un espace de conversations conviviales et informelles : [1^{er} exemple] : « ecoute toujours papa on ta pas dit ? ^^ xD ». [2^e exemple] : « je tnak mieux » (je tank⁴⁹ mieux), « je tank+ mieux ». [3^e exemple] : « Willkommen mein freund », « ça parle allemand carrément », « un jour tu comprendras si tu es fidèle à la guildes :p ».

⁴⁹ Déclinaison en verbe du mot « tank », qui désigne, dans le cadre vidéoludique, une classe dont le but principal est d'encaisser les dégâts des monstres.

Ainsi, à travers ces quelques points non exhaustifs, le sous-corpus nous dévoile, comme nous l'avions pensé, que la langue du canal guildes témoigne d'une volonté d'installer un espace conversationnel informel et relâché.

Hypothèse 2 — Liberté par rapport à la norme de la langue écrite et oralité

L'analyse du sous-corpus du canal guildes tend aussi à valider cette hypothèse. Cela s'observe tout d'abord à travers l'utilisation très fréquente d'abréviations et d'autres contractions, qui montrent une prise de liberté dans l'écriture afin de favoriser une langue fluide et rapide. Parmi ces abréviations et contractions, nous pouvons notamment citer « tkt », « mdr », « gg », « np », « ptin » (putain) ou encore « re » (pour indiquer qu'un joueur est de retour d'une pause).

Les fautes d'orthographe, très présentes et pourtant jamais remises en question par les membres de la guildes montrent aussi que le canal est un espace de communication informel et libre, où les normes d'écriture sont (in)volontairement relâchées et où ces relâchements sont tolérés : « asser », « il y as », « comme meme », « sa se vend mieux », « sa j'y peut rien », en sont quelques exemples.

D'un point de vue syntaxique, nous pouvons aussi observer une certaine prise de liberté, aussi pour favoriser la fluidité et la rapidité de la communication, créant ainsi une langue se rapprochant d'une oralité spontanée : « dispo si tu veux » (je suis disponible si tu veux), « fallait commencé par le double boss » (omission du « il »), « elle peut pas » (omission du « ne »).

Enfin, nous pouvons remarquer d'autres procédés non conventionnels d'oralisation, comme les smileys, les onomatopées ou les majuscules afin de renforcer l'expressivité du discours : « arf », « yeepeee », « OH un sram en plus » (joueur exprimant son étonnement en utilisant deux majuscules), « snif ».

Ainsi, notre hypothèse se trouve aussi confirmée dans le cadre de ce canal, dont l'analyse laisse entrevoir une langue oralisée et où les joueurs n'hésitent pas à prendre des libertés par rapport à la norme écrite.

Hypothèse 3 — Influence de l'anglais ou d'autres langues étrangères

Malgré le fait que la guildes à partir de laquelle le sous-corpus a été tiré soit entièrement francophone, nous pouvons retrouver de nombreuses traces de l'anglais ainsi que deux occurrences de l'allemand. L'influence de l'anglais s'observe en premier lieu lorsqu'il s'agit d'*irrealia* propres à *Dofus*, ou du vocabulaire vidéoludique en général. Parmi ces termes, nous pouvons observer des emprunts directs comme « respawn » (fait de ressusciter dans un jeu), « dps », « mobs » (monstres), « boss »,

« pvm », ou encore « farm »⁵⁰. Nous retrouvons aussi des termes empruntés à l'anglais et adaptés ensuite à la conjugaison française, comme « craft » (créer un objet), mot commun dans les jeux vidéo et décliné en « crafter » dans la phrase suivante : « je monte mineur pour crafter les pierres d'âmes pour l'éternelle moisson ». Enfin, nous observons avec le terme « stuff », comme pour le canal groupe, l'utilisation d'un terme anglais, intégré au lexique de *Dofus*, sans que celui-ci ne fasse lui-même partie du lexique vidéoludique commun en anglais.

D'autres termes anglais semblent aussi être utilisés dans un contexte conversationnel plus courant. C'est le cas par exemple de « sorry » dans « sorry j'avais pas vu le message », de « kill » dans « kill des areniés » ou encore de « useless » dans « et eau c'est useless j'imagine » (quand deux joueurs discutent du meilleur élément pour un personnage). Lorsqu'ils sont utilisés, ces termes ne le sont pas dans un contexte spécialisé, mais semblent plutôt intégrés de manière naturelle au langage quotidien des joueurs en remplissant un rôle expressif ou pratique. Cela reflète ainsi une certaine internalisation de l'anglais dans le langage commun des joueurs de la guilde.

Enfin, il est aussi intéressant de remarquer que nous retrouvons des occurrences de l'allemand dans le corpus. Tout d'abord dans un contexte de salutations : « Hallo », mais aussi dans un contexte de *private jokes* : « Willkommen mein freund », « ça parle allemand carrément », « un jour tu comprendras si tu es fidèle à la guilde :p ». Ces usages sont cependant ponctuels, s'intègrent dans des contextes particuliers et ne semblent pas refléter une véritable internalisation de l'allemand, mais plutôt un usage humoristique jouant sur le côté atypique de la langue allemande pour des francophones. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer le fait que l'usage de l'allemand ici détonne et soit remarqué par le joueur « Ef » alors que l'anglais à travers tout le corpus n'est jamais remis en question.

En conclusion, comme prévu, nous pouvons voir que la langue utilisée sur le canal guilde est influencée par l'anglais, langue que les joueurs ont manifestement internalisée et emploient tant dans le vocabulaire spécialisé que dans un contexte conversationnel commun. Cette internalisation peut se voir à travers la fréquence d'utilisation des anglicismes, leur occasionnelle intégration dans la grammaire française et le fait qu'ils soient pleinement acceptés et compris par l'ensemble des membres de la guilde, sans remise en question. Enfin, les autres langues étrangères semblent, quant à elles, rester marginales et confinées à des usages humoristiques.

⁵⁰ Selon l'Ecole supérieure des métiers artistiques (s.d.) « le farming est un terme que l'on relie aux jeux de rôles, ou MMORPG, ainsi qu'à certains modes de jeu. Il désigne l'utilisation d'une attaque répétée ou l'occupation prolongée d'un endroit, afin de récupérer une récompense spécifique : réputation, expérience, argent virtuel, objets, etc. ».

Hypothèse 4 — Fautes de frappe et optimisation de la vitesse de communication

Notre sous-corpus tend à valider cette hypothèse en témoignant de fautes de frappe et d'autres procédés visant à optimiser la vitesse des échanges. Cependant, ces phénomènes doivent être aussi relativisés.

En effet, bien que les fautes de frappe, symptomatiques d'une volonté d'échanger rapidement, soient présentes au sein de ce sous-corpus, elles ne le sont pas de manière aussi prépondérante que sur le canal groupe. Les joueurs font toujours d'occasionnelles fautes de frappe : « c'est noraml », « tnak mieux » (tank mieux), « shuccombé à la tentation ». Cependant, elles semblent plus rares que sur le canal groupe et les joueurs ont aussi tendance à corriger leurs fautes de frappe, notamment via l'utilisation de l'astérisque : « c'est noraml », « normal* ». Ce réflexe de correction et la quantité réduite de fautes peuvent traduire un effort des joueurs pour rendre le canal lisible et pourraient s'expliquer par le fait que les joueurs communiquant dans ce canal le font souvent hors combat, dans des conditions où la pression est moins importante que sur le canal groupe.

Par ailleurs, nous retrouvons aussi d'autres procédés, déjà mentionnés, visant à optimiser la vitesse de la communication. Nous pouvons par exemple citer les abréviations, les formes contractées « jviens », « jsuis », ou encore la syntaxe réduite à l'essentiel avec des phrases elliptiques afin de favoriser un échange qui se veut rapide avant tout : « du monde pour une reine des voleurs ? » (joueur demandant si des gens veulent faire un donjon avec lui), « me manque que elle » (omission du « il »).

Ainsi, même si les fautes de frappe se font plus rares que sur le canal groupe, et qu'elles soient généralement corrigées, nous pouvons toujours observer sur le canal guildes une utilisation récurrente de procédés d'optimisation de la vitesse de communication. Nous pouvons ainsi globalement valider notre hypothèse, même s'il convient de la nuancer, car il est clair que ce phénomène est moins présent que sur le canal groupe et semble ainsi largement dépendre du contexte d'échange.

Hypothèse 5 — Thématiques de discussion variées

En observant notre sous-corpus, nous pouvons aussi remarquer que les thématiques et les sujets abordés par les joueurs sont très variés, notamment en comparaison à des canaux plus contraignants. Les conversations vont ainsi d'échanges pragmatiques, à des discussions plus sociales ou même à des échanges personnels et à des références à la vie réelle.

En termes de thématiques abordées à travers le sous-corpus, nous pouvons tout d'abord remarquer que les discussions pragmatiques gardent une place importante. Nous retrouvons ainsi des messages pour la recherche de joueurs : « je cherche 3 brak pour une quete ali si dispo ^^ ? », la planification de donjons : « des gens chauds pour Ilyzaelle ? », ou pour des conseils, comme sur les meilleures options d'éléments à choisir pour une classe spécifique : [Ni] : « lv 200 pour feca vaut mieux multi ou mono elem ? », [Xa] : « mono feu ou eau ».

Cependant, nous pouvons vite observer que les thématiques de discussions vont au-delà des échanges pragmatiques. Nous retrouvons ainsi des messages humoristiques ou affectifs : « que des bo gosses dans cette guilde », « écoute toujours papa on t'a pas dit ? ^^ xD », des discussions sur la progression personnelle des joueurs ou sur ce qu'ils font en jeu : « je monte mineur pour crafter les pierres d'âmes », des références à la vie réelle : « je me roule un pet et j'me fais un café et je suis chaud », ou même des discussions plus personnelles, faisant allusion à des événements hors du jeu et témoignant ainsi d'une intimité parfois profonde entre les membres de la guilde : « [tr] remis de ta soirée à 35 TD ? ». Le tout est aussi ponctué de salutations, et de messages de bienvenue lorsque des nouveaux joueurs entrent dans la guilde.

En résumé, notre hypothèse est largement validée. Il est clair que le canal guilde ne se limite pas à un usage fonctionnel, comme le canal recrutement ou commerce, ou à des interactions sociales souvent éphémères, comme sur le canal groupe. Notre liste non exhaustive de thématiques abordées nous permet d'observer une variété d'échanges qui font de la guilde une communauté où, entre autres, discussions pragmatiques, humour, entraide, coordination et partages plus personnels peuvent avoir lieu.

Hypothèse 6 — Lexique spécialisé

Tout comme pour le canal groupe, le canal guilde témoigne aussi d'une utilisation récurrente de termes spécialisés, soit propres au lexique de *Dofus*, soit propres au lexique vidéoludique général.

Ainsi, comme nous avons déjà pu l'observer en partie dans l'hypothèse 3, nous retrouvons dans le corpus des *irrealia* propres à *Dofus* comme « stuff », « pierre d'âmes », « bonta » (une des villes principales dans le jeu), « feca », « kamas », « songes », etc. Ensuite, nous retrouvons aussi, comme pour le canal groupe, des termes propres à la terminologie vidéoludique générale, comme « farm », « craft », « tank », « pvm », « respawn », etc. À l'instar de ce que nous avons observé dans le canal groupe, le canal guilde témoigne aussi d'une très faible utilisation de liens automatisés, pour lesquels nous n'avons recensé qu'une seule utilisation.

Cette quasi-absence de liens, combinée à la présence récurrente de termes spécialisés, intégrés naturellement dans les conversations, permet de valider notre hypothèse. Le lexique spécialisé et les *irrealia* propres à *Dofus* sont utilisés librement par les joueurs, sans remise en question et sans problème d'intercompréhension, ce qui témoigne d'une certaine internalisation linguistique et d'un code commun.

Hypothèse 7 — Hypothèse contrastive

Nous pouvons confirmer notre hypothèse contrastive sur la base de notre analyse du canal guildes. Là où le canal groupe se centrait essentiellement sur des échanges pragmatiques, fonctionnels et éphémères et où l'aspect social restait en second plan, nous pouvons constater que les conversations sur le canal de guildes s'ancrent davantage dans une dynamique relationnelle et communautaire.

Tout d'abord, les échanges sur le canal guildes se révèlent être plus personnels. Ainsi, comme nous avons pu le voir dans les points précédents, de nombreuses interactions contiennent par exemple des marques d'affection, de l'entraide, de l'humour, des références à la vie hors du jeu ou encore des références à des expériences partagées au sein de la communauté que forme la guildes. Un échange en particulier, que nous avons déjà mentionné, entre un nouveau membre et un ancien de la guildes, met en lumière cet aspect communautaire : « Willkommen mein freund », « ça parle allemand carrément », « un jour tu comprendras si tu es fidèle à la guildes :p ». Ces échanges montrent que le canal guildes est un espace personnel, intime et communautaire, où les conversations peuvent être influencées par la mémoire collective des membres et par les liens affectifs qui les unissent.

Comme nous l'imaginions aussi, la variété thématique semble aussi plus large sur le canal guildes que sur le canal groupe. Alors que le canal groupe pouvait aborder des sujets certes variés, mais toujours sur un fond pragmatique conditionné par le contexte de combat qui sous-tend la formation d'un groupe, les conversations sur le canal guildes montrent des thèmes abordés plus larges. Nous y retrouvons des souvenirs de sessions de jeu précédentes, des discussions sur le jeu, des conseils, des traits d'humour, des références à la vie réelle ou à des expériences communes. Cette liberté thématique pourrait s'expliquer par le caractère plus pérenne de la guildes dans le jeu, qui fait de son canal un espace où la communication est permanente et s'ancre donc dans une temporalité partagée et durable.

En outre, comme nous le pensions, contrairement au canal groupe où la communication est assez linéaire, les échanges sur le canal de guildes sont aussi marqués par une certaine superposition, ce

qui crée un effet de discussions parfois décousues où plusieurs échanges peuvent coexister simultanément en raison du grand nombre de joueurs qu'une guilde peut accueillir. Cela peut notamment s'observer en annexe F, dans la discussion mise en évidence en gras.

Enfin, comme prévu, nous pouvons aussi voir que la proportion de pseudonymes utilisés dans les échanges sur le canal guilde est plus importante que sur le canal groupe. Cette différence de pratique peut s'expliquer par le fait que la guilde constitue un groupe bien plus grand, avec certaines guildes atteignant des centaines de joueurs actifs. Il devient alors nécessaire d'utiliser les pseudonymes des joueurs pour pouvoir interpeller les bonnes personnes : « tu a clef [wo] ? » ou « yo la forme [ge] ? ».

Ainsi, notre hypothèse selon laquelle le canal guilde se distinguerait du canal groupe par une langue plus intime, communautaire, personnelle et parfois décousue est pleinement vérifiée. Le canal guilde est bien un espace de sociabilité durable, qui permet des échanges plus intimes, de l'humour et la construction d'un sentiment d'appartenance à une communauté.

4.3.4.1. Synthèse et hypothèses pour la traduction automatique

En conclusion, nous pouvons dire que l'ensemble de nos hypothèses peuvent être validées par notre analyse. Le canal guilde est ainsi un espace où la langue est informelle, expressive et marquée par une certaine oralité et une prise de liberté par rapport à la norme écrite. L'anglais laisse manifestement aussi des traces dans la langue utilisée, tant sur le plan du lexique technique que lors d'échanges plus communs, tandis que d'autres langues, comme l'allemand, semblent pouvoir aussi apparaître, mais de manière ponctuelle et pour un usage humoristique. La langue du canal de guilde est aussi marquée par une large mobilisation de divers procédés visant à rendre les échanges plus rapides, bien que ce constat soit aussi à nuancer par la présence moins importante de fautes de frappe par rapport au canal de groupe. Le lexique spécialisé de *Dofus* ou du monde vidéoludique en général imprègne aussi manifestement la langue, sans nuire à la compréhension, indiquant un code partagé au sein de la communauté.

En outre, contrairement au canal groupe, dont nous avons pu voir que la langue a tendance à se centrer principalement sur l'action immédiate et la coordination efficace, la langue du canal guilde témoigne d'une variété bien plus large de thématiques abordées. La structure de ces échanges est quant à elle moins linéaire et plus décousue et les pseudonymes des joueurs sont plus utilisés, afin de permettre des communications ciblées. Nous estimons que toutes ces caractéristiques pourraient mener à des problèmes de traitement de la part des outils de TA actuels.

4.4. Conclusion générale

Au cours de cette partie, la question de recherche qui a guidé notre analyse était la suivante : « quelles sont les caractéristiques principales de la communication sur *Dofus*, et quels sont les

éléments que l'on peut repérer comme étant susceptibles de constituer un obstacle pour les outils de traduction automatique généralistes, s'il y en a ? ». Cette question de recherche se basait notamment sur une hypothèse générale selon laquelle, fort de plusieurs années d'expérience de jeu, j'estimais que le jargon de *Dofus* présenterait des spécificités linguistiques qui pourraient compliquer la tâche de la TA. Afin de vérifier cette hypothèse et de répondre à notre question de recherche, nous avons ensuite formulé de nombreuses hypothèses spécifiques pour les canaux recrutement et commerce d'une part, et les canaux groupe et guildes d'autre part, et qui structuraient nos analyses.

De manière générale, comme nous avons pu le constater, nos hypothèses peuvent être validées. Ainsi, les canaux recrutement et commerce témoignent d'une langue normée, spécialisée et caractérisée par une importante tendance des joueurs à condenser l'information et à privilégier l'efficacité. Ces canaux sont aussi assez rigides syntaxiquement, standardisés et suivent des constructions répétitives remplies de liens automatisés, qui laissent peu de place à la spontanéité. Le lexique de la langue de ces canaux est aussi grandement influencé par la terminologie vidéoludique générale ou propre à *Dofus* ainsi que par l'anglais. Bien que nous ayons observé ces points communs aux deux canaux, nous avons aussi pu déterminer des différences, notamment en termes de lexique. Enfin, nous avons aussi pu remarquer que le canal commerce témoignait de bien plus de liens automatisés que le canal recrutement, ce qui renforçait davantage le caractère spécialisé et normé de ce canal, face à un canal recrutement plus spontané et, toute proportion gardée, moins figé.

Nous avons ensuite analysé les canaux semi-privés guildes et groupes, qui montraient une spontanéité linguistique bien plus conséquente. Nos hypothèses concernant ces deux canaux ont aussi été largement confirmées. Ainsi, ces deux espaces se démarquent des deux canaux généraux par une langue plus spontanée, expressive, familière et interactive. Ils sont aussi marqués par une importante prise de liberté par rapport à la norme écrite, une grande influence de l'anglais, et un taux important de fautes de frappe ou de procédés visant à augmenter la vitesse de communication. Enfin, les thématiques de discussions abordées dans ces canaux sont aussi plus variées que dans les canaux généraux, et l'on y retrouve une part importante de termes spécialisés, tandis que les liens automatisés, contrairement aux canaux généraux, sont largement absents. Outre ces points communs, nous avons aussi observé des différences, notamment à travers le fait que la langue du canal groupe est plus tournée vers l'action, dépendante du contexte et adopte un style plus télégraphique et efficace qui se traduit notamment par une part plus importante de fautes de frappe. Le canal guildes est marqué par une dimension plus communautaire et intime, une plus grande variété de thématiques abordées, des échanges plus décousus, et une utilisation plus fréquente des pseudonymes. Enfin, de manière générale, à travers les quatre canaux, nous pouvons aussi apporter

une réponse à l'hypothèse que nous avons formulée au point 2.2.3 sur une possible faible proportion de fautes et de mécanismes de synthétisation des informations en raison du caractère moins nerveux du jeu comparé à un jeu en temps réel. Nous pouvons remarquer que cela n'est pas le cas et que les joueurs, malgré le format de jeu au tour par tour, continuent de privilégier la rapidité de communication.

Ces différentes analyses nous ont permis de confirmer notre hypothèse générale en déterminant des points susceptibles de poser des problèmes pour la TA généraliste destinée à des JA et à des JAV. Les éléments que nous avons relevés sont les suivants :

- Les nombreuses abréviations à travers les quatre canaux, qu'elles soient spécialisées ou non.
- Le lexique spécialisé, les *irrealia* propres à *Dofus* que l'on retrouve dans les quatre canaux, et les nombreux liens automatisés dans les canaux recrutement et surtout commerce.
- Les structures syntaxiques atypiques, retrouvées dans les quatre canaux, mais aussi les prises de libertés par rapport à la norme écrite et les procédés visant à améliorer la vitesse de la communication (syntaxe elliptique, abréviations, contractions, etc.).
- L'influence de l'anglais malgré le contexte francophone, dans les quatre canaux.
- Les fautes de frappe, les fautes d'orthographe.
- Le caractère conversationnel, le registre familier et l'oralité dans les canaux groupe et guildes
- La superposition des conversations et l'utilisation récurrente des pseudonymes dans le canal guildes.
- La variation lexicale, stylistique et discursive en fonction des canaux.
- Le caractère très normé de la communication sur les canaux recrutement et commerce, qui suit des schémas de construction récurrents, créant une idiomaticité propre à ces canaux.

5. Évaluation de la traduction automatique

Dans le point précédent, nous avons pu répondre à la première partie de notre question de recherche en identifiant les caractéristiques du langage de *Dofus* et les spécificités susceptibles de poser un problème aux outils de TA. Pour cette dernière partie, nous allons nous attacher à répondre à la deuxième partie de notre question de recherche : est-ce que certaines de ces caractéristiques pourraient constituer un obstacle à une traduction automatique compréhensible du français vers l'anglais pour des joueurs anglophones, ou utilisant l'anglais comme langue véhiculaire ?

Afin de répondre à cette dernière étape de notre travail, nous allons tout d'abord choisir un outil de TA généraliste et expliquer la méthodologie qui sera utilisée pour la traduction et l'analyse. Par la suite, nous présenterons les résultats obtenus de la TA et nous effectuerons une analyse sous l'angle des éléments potentiellement problématiques mis en avant au point 4.4. Enfin, grâce à nos observations, nous fournirons une réponse à nos hypothèses et à notre question de recherche.

5.1. Choix de l'outil de traduction automatique et méthodologie

5.1.1. Choix de l'outil de traduction automatique

Sur la base de l'état de l'art actuel de la traduction automatique présenté au point 2.1.3, nous pouvons sélectionner l'outil de TA dont les productions seront au cœur de notre analyse. Nous avons décidé de choisir DeepL (version gratuite de juillet 2025) pour diverses raisons. Tout d'abord, il s'agit d'un outil de NMT, qui constitue, comme nous l'avons vu au point 2.1.3, le paradigme privilégié actuellement. En outre, DeepL est souvent considéré comme l'outil de TA généraliste le plus performant (Larsonneur, 2022, p. 1), en particulier lorsqu'il est question de combinaisons linguistiques européennes, comme le français-anglais (Melo et al., 2025). C'est ce qu'illustre une étude menée par Bureau Works (2025), une entreprise d'aide de gestion de traductions, et dont les résultats dévoilent que « *DeepL and Amazon Translate delivered the highest translation quality overall, with DeepL leading in European languages [...]* ». L'entreprise DeepL elle-même revendique d'ailleurs proposer « *the world's most accurate translator* ». Enfin, le choix de DeepL se justifie aussi d'un point de vue organisationnel. En effet, les contraintes de temps et d'espace imposées par ce travail nous ont amenés à ne pouvoir choisir qu'un seul outil de TA pour effectuer notre analyse et ainsi en garantir la faisabilité. Au regard de notre question de recherche, il nous semblait donc pertinent d'opter pour un outil généraliste performant, afin de nous assurer des analyses pertinentes, eu égard à l'état de l'art en TA.

5.1.2. Méthodologie

En raison des contraintes de temps et d'espace imposées, nous avons décidé de nous tenir à une analyse succincte, dont le but premier sera de répondre à notre question et à nos hypothèses, si cela est possible, et d'ouvrir des perspectives pour les futures recherches dans ce domaine. Notre analyse de la TA va donc s'organiser en fonction des différents canaux, ainsi que des hypothèses formulées dans la conclusion au point 4.4.

Pour le canal recrutement et le canal commerce, nous allons sélectionner dix extraits différents, choisis de telle sorte que leur contenu soit pertinent au regard des hypothèses du point 4.4. Pour le canal groupe et le canal guild, la démarche de sélection sera quelque peu différente. En effet, contrairement au canal recrutement et commerce qui témoignent de messages isolés et sans suite logique, le canal guild et le canal groupe contiennent des messages qui se suivent dans des échanges continus et qui constituent souvent des conversations entières. Dès lors, pour ces canaux, nous n'allons pas sélectionner 10 extraits indépendants, mais plutôt retenir, pour chacun des deux canaux, une suite de messages consécutifs jugée représentative des spécificités ciblées par les hypothèses.

Afin de traduire les occurrences du canal recrutement et du canal commerce, nous les insérerons directement dans DeepL une à une et en essayant, dans la mesure du possible, comme nous allons le voir, de ne rien modifier. Pour le canal guild et groupe, nous ferons un copier-coller de l'ensemble de l'échange sélectionné.

Nous analyserons les productions de DeepL sous l'angle des hypothèses formulées au point 4.4 et en partant du principe qu'elles seraient lues par un JA ou un JAV de *Dofus* expérimenté. Notre objectif sera ainsi de déterminer si nos analyses peuvent confirmer, nuancer, voire infirmer nos hypothèses. En outre, nous nous efforcerons aussi d'identifier tous les phénomènes nouveaux ou inattendus qui pourraient venir enrichir notre travail. Nous sommes conscients que certains passages des analyses risquent de se répéter, mais il nous semble tout de même important d'observer les traductions sur les quatre canaux, notamment afin de nous assurer de la possible récurrence de certaines erreurs, qui pourrait pointer vers un problème global.

5.2. Analyse de la traduction automatique

Afin de répondre à notre question de recherche mentionnée en introduction ainsi qu'aux hypothèses du point 4.4, nous avons traduit les extraits sélectionnés. Ces extraits, ainsi que leur traduction par DeepL, peuvent être consultés en annexe G.

Avant de commencer l'analyse proprement dite, il est d'ores et déjà important de mentionner que la traduction sur DeepL s'est révélée fastidieuse. En effet, à de nombreuses occasions, le logiciel

ne reconnaissait pas la phrase que nous désirions traduire et n'offrait aucune traduction. Il a donc parfois fallu faire quelques manipulations afin de « forcer » le logiciel à offrir une traduction. Ce phénomène, intéressant à l'égard de notre question de recherche, fera l'objet d'un commentaire au terme de cette partie.

5.2.1. Canal recrutement et commerce

5.2.1.1. Canal recrutement

En premier lieu, en ce qui concerne les abréviations, nous pouvons observer qu'elles sont en général soit ignorées par DeepL, soit mal comprises, et que cela peut entraîner des contresens ou des problèmes de compréhension. Dans de nombreux cas, le non-traitement de DeepL peut clairement mener à des problèmes de compréhension pour un JA ou un JAV : « any kind soul who could spare some kamas for a guy who's just come back from a hack ? (I'm naked mdrrrr) <3 », où l'abréviation française « mdr » (mort de rire) n'est pas traduite. Cependant, il convient de nuancer ce constat. En effet, même lorsqu'elles ne sont pas traduites, les abréviations restent quelques fois compréhensibles pour un JA ou un JAV, car elles sont souvent issues de l'anglais à l'origine. Cela se remarque par exemple dans la phrase suivante : « Hello [Game Freak] is recruiting active players of all lvl [...] to clean the PVE and PVP [...] », où la conservation des abréviations « lvl », « PVE » et « PVP » ne pose pas de problème compte tenu du fait que ce sont déjà des abréviations issues de l'anglais. Enfin, nous avons aussi remarqué que DeepL semble parfois ne pas comprendre une abréviation, mais la traduit tout de même, résultant ainsi en un contresens⁵¹ total. C'est le cas dans la phrase suivante : « Recrute PL Phossile [...] », où un joueur propose ses services pour du *power-leveling* (PL) et que DeepL traduit comme suit : « Recruiting HGV Phossile [...] ». Dans ce cas, alors qu'en ignorant l'abréviation « PL », le sens aurait été conservé, DeepL la traduit par une autre abréviation (HGV), dont le sens nous est obscur, mais n'est certainement pas le même que dans la phrase en français.

En second lieu, pour les liens automatisés, nous observons aussi deux tendances similaires. Soit DeepL traduit le lien, mais n'utilise pas la terminologie officielle du jeu, soit le lien est laissé en langue source. Ainsi, d'un côté, la phrase : « R > [Sanctuaire de Torkélonia] [...] » (recrute pour le donjon appelé « Sanctuaire de Torkélonia ») est traduite par « R > [Sanctuary of Torkelonia] [...] ». Le lien automatique est traduit, mais DeepL n'utilise pas la terminologie officielle pour la traduction, car le nom officiel de ce donjon en anglais est « Turtelonia's Sanctuary ». La phrase serait donc compréhensible pour un JA(V), mais paraîtrait étrange et peu idiomatique dans le contexte du jeu. D'un autre côté, les liens automatisés sont aussi parfois totalement ignorés par DeepL, comme

⁵¹ « Interprétation opposée à la véritable signification ; sens erroné » (Larousse en ligne, s.d.).

l'illustre la phrase suivante : « 1 Place PL [Palais du roi Nidas] [...] », qui, contrairement aux apparences, est le résultat donné par DeepL.

Mis à part les liens automatisés, nous observons aussi de manière générale que le lexique spécialisé et la terminologie officielle de *Dofus* utilisés dans les extraits choisis font aussi l'objet d'omissions ou de traductions approximatives, sans prise en compte des équivalents officiels en anglais. Ainsi, « Phossile » n'est pas rendu par la traduction officielle « Drhossil » et la phrase « Who's up for a duo in the Crocabulia or Dragon Cochon dungeons? », ne traduit pas « Dragon Cochon », et omet totalement le « (je solote)⁵² » en français. En réalité, il semblerait que les seuls cas de traduction relativement valides en anglais soient des cas de non-traduction, qui fonctionnent parfois, car, comme pour les abréviations, bon nombre de termes spécialisés sont eux-mêmes issus de l'anglais.

En troisième lieu, en ce qui concerne les structures syntaxiques atypiques, nous pouvons aussi observer que notre hypothèse est validée. En effet, nous remarquons que le logiciel semble éprouver des difficultés à traduire des énoncés dont la syntaxe est différente de la norme et ses traductions peuvent ainsi parfois paraître maladroites, non idiomatiques ou incomplètes. Pour ne donner qu'un exemple, lorsqu'il est confronté à la phrase : « 1 Place PL [Palais du roi Nidas] Butin8 PRO PL 7/8min Max service efficace On enchaine Massive XP 150m/250m Best XP du serveur », qui est une phrase dont la syntaxe est typique des canaux généraux de *Dofus*, DeepL la traduit littéralement, sans réelle restructuration, ce qui, nous pensons, rend la phrase peu idiomatique et peut limiter sa clarté pour un JA ou un JAV. En outre, la structure atypique de cette phrase semble perturber le logiciel au point qu'il omet le « On enchaine », que l'on ne retrouve donc pas dans la traduction en anglais. Ainsi, il semblerait, comme nous l'avions imaginé, que les structures syntaxiques non standard et les stratégies d'économie linguistique que l'on retrouve dans *Dofus* nuisent clairement à la qualité de la TA.

En quatrième lieu, lorsqu'il s'agit de traiter les occurrences de l'anglais dans les messages en français, DeepL les reproduit à l'identique, sans tentative d'adaptation. Cette démarche peut s'avérer pertinente dans quelques cas, mais peut aussi mener à des traductions maladroites et peu idiomatiques. En effet, la (non-)stratégie adoptée par le logiciel semble tout à fait pertinente lorsque le terme anglais utilisé français est aussi idiomatique en anglais dans un contexte vidéoludique. C'est par exemple le cas de « Best xp » et de « pvm chill » qui sont laissés tels quels dans la traduction et qui, à notre connaissance, restent une formulation idiomatique dans un contexte vidéoludique en anglais. Toutefois, dans d'autres cas, la traduction devient problématique lorsque l'anglais utilisé

⁵² Terme spécialisé du monde vidéoludique et qui signifie : « accomplir une tâche ou vaincre un adversaire seul, sans l'aide d'autres joueurs, dans un environnement multijoueur. » (La langue française, s.d.)

dans l'extrait en français ne serait pas idiomatique s'il était repris à l'identique dans un contexte vidéoludique anglophone. C'est le phénomène que l'on retrouve par exemple dans la phrase suivante : « Bonjour [Game Freak] recrute des joueurs actifs [...] afin de clean le PVE et PVP [...] », où *clean* est ici un emprunt souvent utilisé dans le monde vidéoludique francophone pour dire « terminer » ou « réussir ». Cependant, DeepL laisse le terme *clean* aussi dans la phrase en anglais, alors que, dans un énoncé en anglais « clean the PVE and PVP », n'est, à notre connaissance, pas idiomatique et paraît étrange dans ce contexte. La réponse à notre hypothèse se doit donc d'être nuancée : si la stratégie de non-traitement choisie par DeepL fonctionne dans certains cas, elle échoue dans d'autres à modifier les emprunts qui ne seraient pas idiomatiques dans un contexte vidéoludique anglophone.

Enfin, concernant les fautes de frappe et d'orthographe, nous pouvons observer que DeepL est plus ou moins affecté en fonction de l'erreur. Ainsi, lorsqu'il est question de fautes mineures, DeepL en comprend le sens et parvient à les corriger. Par exemple, dans la phrase suivante : « [...] La premiere personne [...] gagne 100 000k C'est un don pour vous aidez [...] », DeepL propose la traduction suivante : « [...] The first person [...] wins 100 000k It is a donation to help you [...] ». Nous pouvons constater ici que la faute « aidez » est correctement interprétée et bien traduite par « help », tandis que « premiere » est bien rendu en « first ». Toutefois, lorsqu'il s'agit de fautes plus importantes, ou moins fréquentes, DeepL rencontre manifestement plus de difficultés. En effet, dans la même phrase, le passage « a me lancer défi » est traduit littéralement par « to throw me challenge », une formulation maladroite, fautive et peu idiomatique, alors que, si l'on enlève le « e » à la fin de « défi », DeepL change sa proposition pour quelque chose de plus pertinent et idiomatique : « to challenge me ».

Dans quelques cas, les fautes semblent représenter un obstacle encore plus important, au point de bloquer totalement la compréhension du message. La phrase suivante l'illustre bien : « un joueur panda experiemnté dispo 2 question svp » (un joueur panda expérimenté, le panda est une classe du jeu) traduite en « a panda heart experiemnté available 2 question svp ». Nous observons ici clairement que les fautes de frappe du joueur bloquent totalement le logiciel et rendent une traduction entièrement différente de « joueur » (joueur), probablement interprété en « cœur » par DeepL et donc traduit par « heart », tandis que « experiemnté » (expérimenté) n'est même pas traduit. Ainsi, alors que la traduction précédente était très maladroite, mais toujours compréhensible, la traduction de cette phrase, dont les nombreuses fautes sont typiques de la communication sur *Dofus*, serait très certainement totalement incompréhensible pour un JA ou un JAV.

En conclusion, l'analyse de ces quelques exemples confirme notre hypothèse : lorsque les fautes sont mineures, DeepL peut les corriger et offrir une traduction pertinente. Cependant, nous pensons que, lorsque les fautes sont moins prévisibles, ou qu'elles sont plus importantes, ce qui est souvent le cas dans *Dofus*, le logiciel, ne parvient qu'à offrir des traductions au mieux maladroites ou traduites littéralement, et, au pire, complètement erronées.

5.2.1.2. Canal commerce

Concernant le canal commerce, au regard de notre première hypothèse sur la difficulté de traitement des abréviations par DeepL, nous tirons des observations similaires à celles du canal recrutement, ce qui permet également de valider l'hypothèse. En effet, DeepL ignore systématiquement les abréviations et ne les traduit jamais vers l'anglais : « PM » (point de mouvement) n'est pas traduit par « MP » (*movement point*), qui serait la traduction officielle adéquate, « HDV » (hôtel de vente) est conservé tel quel et « mp moi » (message privé moi) n'est pas rendu par « *pm me* », pourtant usuel dans un contexte vidéoludique anglophone. Cette tendance de non-traduction, déjà remarquée sur le canal recrutement, peut ainsi aussi entraîner des problèmes de compréhension pour les JA et les JAV, d'autant plus que, dans ces dix extraits, contrairement au canal recrutement, la majorité des abréviations ne sont pas tirées de l'anglais. Il convient cependant de souligner que, contrairement au canal recrutement, aucun cas de contresens total causé par une abréviation mal interprétée, comme cela avait été le cas pour « PL » précédemment, n'a été relevé.

Notre deuxième hypothèse, qui concerne l'obstacle que pourrait représenter la terminologie officielle, le lexique spécialisé et les liens automatiques pour la TA, se confirme aussi au regard des résultats sur le canal commerce. De fait, de la même manière que pour le canal recrutement, DeepL réagit de deux façons différentes lorsqu'il est confronté à des liens automatisés et ses réactions se révèlent toutes les deux problématiques pour la compréhension d'un JA ou d'un JAV : soit le logiciel traduit, mais en n'utilisant pas la traduction officielle de la version anglaise du jeu, soit le logiciel ne traduit pas. Des occurrences comme « [Dofus ébène] » ou « [Dofus forgelave] » sont donc laissées en français dans la traduction, tandis que la plupart des autres liens automatiques sont traduits en anglais, mais de manière très littérale et en ne se référant pas à la traduction officielle. Ainsi, le « [Bracelet des fonds marins] » est traduit par « [Seabed bracelet] » au lieu de la traduction officielle « *Deep Sea Bracelet* ». En outre, nous remarquons aussi une hallucination intéressante dans la traduction de l'occurrence « [Masque de Kao] », pour laquelle DeepL propose, pour une raison qui nous échappe, le résultat suivant : « [Masque de Kao] [Mask of Kao] ». Il est à noter également qu'à l'inverse du canal recrutement, nous observons une production conforme à la traduction

officielle de *Dofus* : « [Anneau Crustique] » en « [Crustic Ring] ». Toutefois, cela est probablement le fruit du hasard.

Enfin, en ce qui concerne les termes spécialisés et la terminologie officielle en dehors des liens automatiques, nous pouvons tirer les mêmes observations et les mêmes conclusions que pour le canal recrutement.

Pour notre troisième hypothèse en rapport avec la structure syntaxique atypique, nous arrivons aussi à la même conclusion que pour le canal recrutement. Ainsi, le logiciel, face à ces constructions syntaxiques, n'opère aucune restructuration, produit souvent des traductions qui pourraient paraître maladroites et non idiomatiques pour des JA ou des JAV et parfois se bloque complètement. Pour ne donner qu'un exemple, lorsqu'il est confronté à une simple construction atypique comme « vend [Étreinte de Servitude] [...] », où le joueur omet le sujet, le logiciel ne reconnaît pas le verbe et ne le traduit donc pas : « vend [Embrace of Servitude] [...] », alors que, si nous ajoutons un « je » à la phrase : « je vend [Étreinte de Servitude] », DeepL comprend et traduit par « I'm selling [Embrace of Servitude] », qui est déjà bien plus pertinent. Il est à noter que dans un cas avec la même construction « Vend [Bouteille de Gein] [...] » DeepL, pour des raisons qui nous échappent, traduit, mais de manière erronée « Sells [Bottle of Gein] ».

En ce qui concerne l'hypothèse 4 sur les difficultés à traiter les occurrences de l'anglais dans les messages en français, nous pouvons aussi tirer les mêmes observations et conclusions que pour le canal recrutement. Ainsi, dans le canal commerce aussi, DeepL reconnaît les parties déjà en anglais et les laisse telles quelles, une stratégie pertinente dans la plupart des cas. Cependant, nous avons remarqué un autre cas intéressant, que l'on ne retrouvait pas dans le canal recrutement et qui s'illustre dans la phrase suivante et sa traduction : « Sell/Vend [Masque de Kao] », traduite par « Sell [Masque de Kao] [Mask of Kao] ». Dans ce cas, le logiciel se montre plus performant que ce que nous aurions pu imaginer. En effet, DeepL semble avoir non seulement identifié l'occurrence déjà en anglais et l'avoir gardée, mais il a aussi supprimé celle en français, car sa traduction aurait donné une redondance dans la phrase en anglais.

Enfin, les phénomènes observés en lien avec les fautes d'orthographe et de frappe ne diffèrent pas non plus de ceux que nous avons remarqués sur le canal recrutement. En effet, dans le cas de ce canal aussi, il semblerait que la gravité de la faute exerce une influence sur le traitement par DeepL. Ainsi, certaines fautes comme : « quelquun », « moïn » ou « aulieux » sont toutes corrigées et traduites par leur correspondant en anglais, tandis que d'autres ne sont pas comprises par le logiciel et sont laissées inchangées, ce qui pourrait entraver la compréhension d'un JA ou d'un JAV. C'est

par exemple le cas des fautes « pricx » et « achette », laissées telles quelles en anglais. Compte tenu du fonctionnement de la NMT exposé au point 2.1.3, nous pensons que cette variation de traitement pourrait dépendre de plusieurs facteurs, comme la gravité de la faute, sa rareté ou le manque de contexte. Dans tous les cas, notre hypothèse se confirme davantage avec cette analyse du canal commerce, qui montre que DeepL, malgré sa qualité d'outil de TA généraliste de pointe, semble bien rencontrer des difficultés à traiter ces fautes.

5.2.2. Canal groupe et guildes

Maintenant que nous avons pu observer et analyser les traductions de DeepL du canal recrutement et commerce, nous allons nous pencher sur ses productions pour le canal guildes et groupe. Le but va ici être le même, c'est-à-dire tester la validité de nos hypothèses au regard des traductions du logiciel. Nous allons en outre essayer de déterminer si, malgré la différence de forme et de traitement méthodologique pour ces deux canaux par rapport aux précédents, nous repérons les mêmes erreurs et pouvons toujours valider nos hypothèses.

5.2.2.1. Canal groupe

La traduction de l'extrait choisi pour le canal groupe, nous mène au même constat que pour les deux canaux précédents en ce qui concerne les abréviations. En effet, bien que la forme ici soit différente, et que la manière de traduire l'extrait dans le logiciel l'ait aussi été, le résultat semble être le même : DeepL ne traduit aucune abréviation et cela peut poser des problèmes de compréhension pour les JA et les JAV, en particulier quand ces abréviations viennent du français, ce qui est souvent le cas dans l'extrait choisi. Par exemple, « pa » (point d'action), « pm » (point de mouvement) ne sont pas traités, et nous remarquons aussi que même les abréviations plus communes (mdr, mnt, stp, etc.), très présentes dans cet extrait, ne sont pas traduites, ce qui est surprenant de la part d'un outil de TA généraliste aussi avancé que DeepL. Comme pour les canaux précédents, les seuls moments où la non-traduction fonctionne c'est lorsque les abréviations sont déjà elles-mêmes issues de l'anglais, comme « ty » (*thank you*), ou « lvl » (*level*).

Ensuite, en ce qui concerne les liens automatiques, nous n'en retrouvons qu'un seul ici comparé aux deux canaux précédents. Cependant, le traitement de ce lien confirme aussi les observations que nous avons pu faire, car il fait l'objet d'une traduction, mais qui reste approximative en ne prenant pas en compte l'existence de la terminologie officielle du jeu (*Jav Voodoo Mask* en jeu >< *Voodoo Mask Jav* dans la traduction). En revanche, étant donné que l'extrait choisi consiste essentiellement en une conversation entre deux joueurs sur le meilleur équipement pour un personnage, nous retrouvons davantage d'occurrences de terminologie officielle utilisée librement — c'est-à-dire sans lien automatique — et de lexique spécialisé, souvent utilisé sous forme abrégée

ou condensée. Nos observations concernant ces occurrences confirment aussi notre hypothèse. En effet, d'un côté, la terminologie officielle utilisée librement n'est pas reconnue par le logiciel, qui ne la traduit jamais, d'autant que, dans le cas de cette conversation, elle est souvent utilisée sous forme abrégée (« coif pad » pour « Coiffe de Padgref », un équipement dans le jeu ; « ano pad » pour « Anneau de Padgref » ; « bott cyclo », pour Bottes du Cycloïde, etc.). D'un autre côté, le traitement du lexique spécialisé témoigne du même phénomène, DeepL ne le reconnaît pas et ne le traduit donc pas, ce qui pourrait poser des problèmes de compréhension à des JA et des JAV qui ne partagent pas toujours le même lexique vidéoludique que les francophones (« opti » pour « optimisé » est ainsi laissé tel quel, tout comme « exo » pour « exotique »). De manière générale, bien que la forme, les occurrences, l'insertion de la traduction dans le logiciel et le contexte aient été différents, nous pouvons tirer les mêmes observations que pour les deux canaux précédents et confirmer notre hypothèse selon laquelle la terminologie, les liens et le lexique spécialisé pourraient représenter un obstacle à une TA compréhensible pour un JA ou un JAV.

À propos de la structure syntaxique atypique du canal groupe, nous pouvons dire que les observations et les conclusions sont aussi les mêmes que pour les deux canaux précédents. DeepL ne propose que des traductions maladroites et non restructurées.

Le même constat peut s'appliquer à la seule occurrence de l'anglais que l'on retrouve dans l'extrait, outre les abréviations. En effet, dans la phrase : « je voi link la coif stp », l'occurrence de « link », utilisée par le joueur pour demander à l'autre personne d'envoyer un lien automatique avec sa coiffe, n'est pas adaptée en anglais et est laissée telle quelle. Toutefois, cela pourrait davantage être dû à la syntaxe atypique et à la faute d'orthographe avec le verbe « voir ». En effet, si nous modifions la phrase en ajoutant une virgule et en corrigeant les fautes : « je vois, link la coiffe stp », une traduction est proposée : « I see, please link the cap ». Toutefois, même dans cette traduction, l'occurrence de « link » n'est pas adaptée et est laissée telle quelle, ce qui pourrait poser problème compte tenu du fait que, de notre point de vue, ce terme ne serait pas utilisé de cette manière dans un contexte vidéoludique anglophone (on dirait plus « *send me the link* »). Nous observons donc le même phénomène que celui constaté dans les deux canaux précédents et nous pouvons confirmer notre hypothèse.

Maintenant, nous pouvons nous intéresser à une hypothèse qui ne concernait que le canal groupe et guildes : le fait que le caractère conversationnel, et le langage familier et très oral de ces canaux pourraient entraver la production d'une bonne traduction pour les JA et les JAV. Au regard de la traduction de l'extrait proposée par DeepL, nous pouvons valider cette hypothèse. En effet, nous observons que les phrases relâchées et les formulations orales, qui constituent en réalité l'ensemble

des échanges de l'extrait sélectionné, ne sont jamais vraiment adaptées au registre conversationnel anglais, et cela peut donner l'impression d'une traduction mécanique et maladroite, qui n'est jamais aussi fluide et spontanée que la phrase en langue source. Par exemple, une phrase très orale, comme « t'es quel élément ? », est traduite littéralement et de manière assez rigide : « which element are you? ». Dans ce cas, une traduction plus relâchée comme « *what's ur element* » aurait probablement été plus convenable. La traduction de DeepL n'a manifestement pas fait l'objet d'une adaptation stylistique et est très littérale, ce qui détonnerait dans un même contexte en anglais.

D'autres exemples viennent illustrer cette tendance. La réaction « dur l'ocre ahah mais merci », traduite par « hard l'ocre mais merci », n'offre qu'une traduction lacunaire et semble aussi mal interprétée dans le contexte⁵³. Cela donne une mauvaise traduction en anglais, même pour le seul terme traité par le logiciel, qui aurait probablement pu être compris si DeepL avait pu prendre en compte l'ensemble du contexte de la conversation. La phrase « ta demandé l'opti » devient « you asked for the opti », une traduction qui peut être juste d'un point de vue lexical, mais qui semble peu idiomatique dans le registre attendu en anglais. Dans le même ordre d'idée, la réaction « okok ty » n'est pas modifiée dans la traduction. Cela n'est pas une erreur en soi, mais une reformulation comme « *got it, thanks* » ou « *got it, thx* » aurait probablement été plus idiomatique et fluide en anglais. Quant à la phrase « ça c + que 100 m », elle est traduite par « it's more than 100m », cela rend étonnamment bien le sens lorsque l'on considère que DeepL a souvent montré des difficultés à interpréter les abréviations, mais l'effet expressif et condensé de la phrase en langue source ne se retrouve tout de même pas en anglais. Enfin, nous remarquons une nouvelle fois que d'autres phrases ne sont même pas traduites, ou seulement partiellement. C'est le cas de « ahah tkt », ou de « merde deso », traduit simplement par « shit deso », laissant le « deso » en français au lieu de le traduire par « *sorry* », « *sry* » ou un autre équivalent. Tous ces exemples nous montrent que DeepL n'arrive visiblement pas à traiter l'oralité, la familiarité et la dépendance au contexte conversationnel qui marquent les interactions sur le canal groupe. Le caractère conversationnel et le registre spontané, oral et familier du canal groupe semblent donc bien constituer un frein pour une TA pertinente pour les JA et les JAV.

Enfin, comme précédemment, les fautes de frappe et d'orthographe semblent poser des difficultés variables à DeepL, en fonction de la gravité de la faute. Ainsi, les fautes mineures, qui constituent la plupart des erreurs dans cet extrait, sont corrigées automatiquement par DeepL et traduites,

⁵³ Dans le contexte de cette conversation, le joueur 2 voulait exprimer une réaction avec cette phrase. Le « dur » est essentiellement utilisé pour exprimer le fait que le joueur est en quelque sorte découragé par le fait que l'autre joueur lui annonce, dans la phrase précédente, qu'il faille le dofus ocre pour un bon équipement. En effet, ce dofus est considéré comme l'un des plus difficiles à obtenir.

tandis que les fautes plus importantes ou moins communes semblent bloquer le logiciel, qui n'offre alors pas de traduction. C'est ce que nous avons déjà illustré précédemment avec la phrase « je voi link la coif stp », qui n'est traduite qu'à partir du moment où on l'on corrige les erreurs.

5.2.2.2. Canal guild

Avant de commencer la dernière analyse, il est important de mentionner que nous avons personnellement demandé aux personnes impliquées dans l'extrait traduit si nous pouvions afficher leurs pseudonymes. En effet, une partie importante de l'analyse suivante consiste aussi à observer comment DeepL traite les pseudonymes des joueurs. Tous les joueurs nous ont donné leur accord.

Tout d'abord, les mêmes constats peuvent être tirés pour le traitement des abréviations sur le canal guild et nous pouvons donc confirmer l'hypothèse. Comme pour les trois canaux précédents, DeepL ne reconnaît jamais et donc ne traduit pas les quelques abréviations que l'on retrouve, même lorsque certaines comptent probablement parmi les plus usitées en français (« dsl » est laissé tel quel alors qu'il pourrait être traduit par « sty »). Notre hypothèse est donc aussi validée pour ce canal. Cependant, nous pouvons aussi nuancer cette observation en mentionnant le fait que les occurrences de troncation sont en revanche comprises par le logiciel et traduites. Par exemple, dans la phrase « dispo si tu veux », le « dispo » (disponible) est bien interprété, même si la traduction respecte moins le registre informel de la phrase source : « available if you want ».

Ensuite, contrairement aux canaux précédents, nous ne retrouvons pas dans l'extrait sélectionné de liens automatiques, mais nous pouvons raisonnablement imaginer que leur traitement aurait été similaire. Pour ce qui est du traitement des *irrealia* et du lexique spécialisé, nous pouvons tirer les mêmes constats que précédemment. DeepL ne les reconnaît et ne les traduit en général pas ou de manière maladroite. Cependant, cela semble poser moins problème dans le contexte de cet extrait, car la plupart des termes spécialisés et de la terminologie se disent aussi en anglais dans *Dofus*.

En ce qui concerne les structures syntaxiques atypiques, nous observons aussi les mêmes phénomènes et pouvons aussi confirmer notre hypothèse. DeepL semble éprouver des difficultés à comprendre la syntaxe elliptique de certaines phrases et produit ainsi des traductions maladroitement, non restructurées et souvent inadaptées à l'idiomaticité anglaise. Par exemple, dans la phrase : « Je suis Bonta », DeepL traduit littéralement en « I am Bonta » sans comprendre que l'auteur de la phrase voulait en réalité dire « Je suis à Bonta », mais a omis la préposition, car elle était implicite dans la conversation.

Pour les occurrences de l'anglais dans l'extrait, DeepL témoigne des mêmes réactions que précédemment : la plupart du temps le logiciel laisse les termes en anglais, ce qui peut s'avérer

pertinent dans certains cas. Il est cependant intéressant de remarquer que DeepL semble avoir aussi du mal à traiter les anglicismes courants en français et que leur présence peut aussi mener à des contresens. Dans la phrase suivante : « surtout ne repondez as tous en meme temps on ne c jaimais si le chat sature mdr », DeepL traduit par : « above all, don't all reply at the same time, we'll never know if the cat gets bored! », le terme « chat », anglicisme pourtant bien intégré dans la langue française, est mal interprété et cela donne lieu à un contresens total. Malgré cette erreur, DeepL produit aussi une traduction étonnement pertinente pour la phrase suivante : « sorry j'ai pas vu le message j'ai clear mon chat quand t'as envoyé x) », qu'il traduit par : « sorry I didn't see the message I cleared my chat when you sent x) », dans ce cas, contrairement à ce que nous avons pu observer jusque-là, DeepL ne se contente pas de recopier l'occurrence de l'anglais, mais il en adapte la conjugaison. Toutefois, de manière générale, nous pouvons confirmer notre hypothèse et y ajouter que les anglicismes, même lorsqu'ils sont bien intégrés à la langue française, pourraient aussi constituer un obstacle à la TA.

L'hypothèse quant à l'obstacle que constituerait le caractère conversationnel et le registre familier et oral des canaux est aussi pleinement validée dans le cadre du canal guild. Comme pour le canal groupe, le logiciel ne parvient pas à adapter son registre en anglais au niveau de celui du texte source en français, produisant des traductions rigides, peu idiomatiques, voire incomplètes. Nous observons par exemple qu'une occurrence expressive, typique de l'oralité qui caractérise le canal guild, est rendue de manière plus neutre en anglais : « merci » est traduit par le très neutre et bien moins expressif : « thank you », ce qui s'avère peu adapté au ton du canal.

Comme pour les canaux précédents, les fautes de frappe et d'orthographe semblent aussi constituer un obstacle variable pour DeepL. En effet, certaines fautes ne sont pas comprises et donc laissées inchangées par le logiciel : « c'est noraml » traduit par « it's noraml » ; « j'ai deja mon steam isi ^^ » (j'ai déjà mon steam ici) traduit par « i already have my steam isi ^^ ». Cependant, il est intéressant de remarquer que la plupart des fautes de frappe ou d'orthographe que l'on retrouve dans l'extrait sélectionné ont été corrigées et bien interprétées par le logiciel, qui témoigne ainsi d'une performance meilleure que ce à quoi nous pouvions nous attendre en considérant les résultats pour les trois canaux précédents. Cela se remarque particulièrement bien dans l'extrait suivant : « surtout ne repondez as tous en meme temps on ne c jaimais si le chat sature mdr », dont les fautes « jaimais », « meme », « repondez » et « as » ont toutes bien été comprises et corrigées par DeepL (même si d'autres parties de la phrase sont fausses) : « above all, don't all reply at the same time, we'll never know if the cat gets bored! ». Ainsi, bien qu'il serait malvenu de remettre en cause toute notre hypothèse sur ce seul résultat, elle est toutefois nuancée par cette performance inattendue, qui

prouve que DeepL est capable de traiter correctement certaines fautes, probablement lorsque la phrase est assez longue pour offrir un contexte qui facilite son interprétation.

Enfin, nous nous sommes aussi intéressés à la manière dont DeepL traitait les pseudonymes, car une de nos hypothèses avance qu'ils pourraient constituer un obstacle à une TA pertinente pour les JA et les JAV. Sur la base de ce que nous observons sur la traduction de l'extrait, nous pouvons infirmer cette hypothèse. En effet, les deux fois où un pseudonyme est utilisé (« starshy » et « sercos »), DeepL adopte la bonne stratégie en ne les modifiant pas dans la traduction. Cependant, nous pensons que les pseudonymes pourraient malgré tout constituer un obstacle pour la TA, surtout lorsqu'ils sont tirés de noms plus communs, que le logiciel — au vu des tendances que nous avons observées — pourrait alors confondre pour quelque chose à traduire.

5.2.3. Observations supplémentaires

Avant de passer à la conclusion, il nous semblait important de mentionner deux phénomènes supplémentaires que nous avons remarqués en effectuant les traductions sur DeepL. Premièrement, comme il a déjà été expliqué plus tôt dans la méthodologie, nous nous sommes efforcés, pour le canal guildes et groupes, d'insérer tout l'extrait en une seule fois, car les messages sur ces canaux s'inscrivent dans une logique conversationnelle et ne sont pas isolés, contrairement aux messages du canal recrutement et du canal commerce. Cela permettait aussi d'évaluer la capacité de DeepL à traduire un bloc de messages cohérent. Toutefois, cette méthode s'est vite révélée particulièrement difficile, voire impossible à mettre en place. En effet, lorsque l'on introduisait les extraits, DeepL n'offrait souvent aucune traduction, ou ne traduisait qu'une seule partie, et ce, sans raison apparente. Nous avons donc dû systématiquement réduire progressivement, message par message, la taille des passages copiés-collés, jusqu'à obtenir une traduction, qui parfois ne s'affichait qu'à partir du moment où nous avons réduit l'extrait à une seule phrase. De plus, même lorsque nous atteignions le niveau d'une phrase isolée, DeepL ne générait souvent aucune traduction, ou une traduction seulement partielle, phénomène que nous avons pu remarquer lors de la traduction de deux passages du canal recrutement : « Recrute//Need help combat à vague que te “La danse de la dissonance” | Roub opti cherche guildes pvm chill me mp :) » et « Recrute PL Phossile B6 l 35kk/U l Clés dispo sur place l Max chal l MP VITE », où DeepL, malgré plusieurs essais, n'offrait jamais de traduction pour les parties soulignées. Nous estimons que ces dysfonctionnements prouvent les limites techniques de l'outil et vont dans le sens de nos hypothèses sur les difficultés que la TA généraliste pourrait rencontrer face au type de contenu que l'on retrouve dans les canaux de *Dofus*.

Deuxièmement, comme nous avons déjà eu l'occasion de l'aborder dans la partie 2, les *irrealia* sur *Dofus* sont souvent caractérisés par des jeux de mots, de l'humour ou des références culturelles. Or, en effectuant les traductions avec DeepL, nous avons remarqué que le logiciel ne semblait pas tenir compte de ces aspects, et rendait des traductions littérales et jamais adaptées au côté ludique inhérent au jeu. Par exemple, l'occurrence « [Amulette de Shokkoth] » (qui joue sur l'expression « avoir les chocottes ») est traduite littéralement par « [Amulet of Shokkoth] », une traduction compréhensible, mais qui ne parvient pas à rendre l'aspect ludique si important pour *Dofus*. Pour comparaison, la traduction officielle « Spookkoth Amulet » est nettement plus pertinente.

5.3. Conclusion

Sur la base des différentes analyses que nous avons menées à travers quatre canaux de communication de *Dofus*, nous sommes en mesure de répondre à nos hypothèses et ainsi à notre question de recherche.

Nous pouvons classer ces hypothèses selon trois catégories distinctes. Tout d'abord, la plus grande catégorie est constituée des hypothèses du point 4.4 qui sont confirmées : les abréviations ne sont pas reconnues et pas traduites et, dans les rares cas où elles sont reconnues, elles sont mal interprétées et mal traduites ; les liens automatiques, le lexique spécialisé et la terminologie officielle du jeu font l'objet de traductions littérales, peu créatives, approximatives, très rarement conformes à la traduction officielle ou sont ignorés ; les structures syntaxiques atypiques donnent des traductions rigides, non restructurées et non idiomatiques et peuvent parfois mener à des omissions ; les occurrences de l'anglais sont en général gardées telles quelles, même dans des contextes parfois inadaptés ; le caractère conversationnel et le langage familier, expressif et oral mènent à des traductions mécaniques, maladroitement et souvent inadaptées au registre de la langue source ; enfin, les fautes d'orthographe et de frappe constituent un obstacle d'une grandeur variable, en fonction de la gravité de la faute, de sa fréquence et de la quantité d'informations contextuelles disponibles. La récurrence de ces problèmes à travers les quatre canaux observés démontre que ces spécificités du jargon de *Dofus* sont bien des obstacles à une TA pertinente pour des JA et des JAV. Cela pourrait être vu comme une illustration du phénomène de *domain mismatch*, que nous avons vu au point 2.1.3, et qui constitue l'une des limites actuelles de la NMT.

D'autres hypothèses peuvent aussi être nuancées, ou infirmées. C'est par exemple le cas de notre hypothèse concernant les problèmes que pourraient poser les pseudonymes, qui se trouve infirmée par notre corpus, où DeepL les a correctement identifiés comme des éléments à ne pas traduire. Même si nous émettons tout de même des doutes quant à la validité de cette conclusion et que nous estimons qu'une analyse plus approfondie, à travers une variété plus importante de

pseudonymes pourrait être intéressante. D'un autre côté, nous avons aussi pu observer, notamment sur le canal *guilde*, que DeepL montrait parfois des performances inattendues, en parvenant entre autres à corriger des fautes plus efficacement que sur les autres canaux. Cela est aussi vrai pour le traitement des occurrences de l'anglais, où DeepL a parfois montré des capacités inattendues à détecter des redondances, ou à adapter, dans un cas, la conjugaison d'un terme en anglais dans le texte source. Ces résultats, bien qu'ils viennent nuancer nos observations et montrer que les performances du logiciel ne peuvent être jugées de manière trop manichéenne, doivent eux-mêmes être considérés sous une lumière critique, car il s'agissait essentiellement de phénomènes marginaux.

Enfin, certaines hypothèses du point 4.4 n'ont pas pu être abordées dans le cadre de ce travail. Nous n'avons par exemple pas pu vérifier nos hypothèses sur la superposition des conversations, sur la variation stylistique, lexicale et discursive, et sur l'idiomaticité propre aux canaux *recrutement* et *commerce*. Cela s'explique par les contraintes inhérentes à ce travail, qui nous ont conduits à nous limiter aux hypothèses vérifiables dans un délai raisonnable. Un traitement plus approfondi des hypothèses que nous avons explorées, ou de ce celles restées en suspens, pourrait constituer une piste intéressante à explorer dans le futur.

Cependant, malgré ces hypothèses non abordées, et les quelques nuances que nous pouvons apporter, nos analyses en général nous permettent de répondre avec certitude à notre question de recherche. La plupart des spécificités identifiées sur les quatre canaux sélectionnés de *Dofus* constituent bien, pour la grande majorité des cas, un véritable obstacle pour l'outil de TA généraliste qu'est DeepL et pour des traductions compréhensibles destinées à des JA et des JAV.

6. Conclusion

À travers ce mémoire, nous nous sommes intéressés au jargon de *Dofus*, à ses spécificités, et à la capacité d'un outil de traduction automatique généraliste à traiter ce type de donnée. Pour réaliser cela, nous avons constitué un corpus d'occurrences authentiques issues du chat de *Dofus* en nous centrant sur quatre canaux représentant deux types majeurs de communication sur les MMORPG : la communication générale et la communication semi-privée. Nous avons ensuite analysé ce corpus conformément à une approche méthodologique hybride dans le but de déceler les caractéristiques de la communication sur *Dofus* et d'identifier des spécificités susceptibles de constituer un obstacle pour la TA. Enfin, nous avons confronté DeepL à ces spécificités afin d'examiner la qualité de ses productions, ainsi que ses limites.

6.1. Bilan du mémoire : question de recherche, hypothèses et résultats

Notre travail a été divisé en cinq parties distinctes. Tout d'abord, nous avons contextualisé nos objets de recherche, à travers une histoire des MMORPG et de la traduction automatique, une explication de l'évolution de *Dofus*, et une clarification du contexte du jeu et de la communication. Ensuite, nous avons exposé les enjeux pratiques et théoriques de notre travail, en nous basant sur l'état de l'art de la recherche, sur des publications dans le forum officiel et sur un sondage qui a généré un engouement important auprès de la communauté non francophone et a dévoilé l'ampleur et la nature de la problématique linguistique sur *Dofus*. Avant de commencer l'analyse, nous avons également développé une méthodologie rigoureuse et nous avons constitué ce qui, à notre connaissance, est le premier corpus d'occurrences spontanées récoltées à partir d'un MMORPG à majorité francophone.

La structure de notre travail suivait ensuite une question de recherche, qui était essentiellement constituée de deux principaux axes d'analyse, la description et l'évaluation :

« Quelles sont les caractéristiques principales de la communication sur le chat de *Dofus*, et est-ce que certaines de ces caractéristiques pourraient constituer un obstacle à une traduction automatique compréhensible du français vers l'anglais pour des joueurs anglophones, ou utilisant l'anglais comme langue véhiculaire ? »

Afin de pouvoir répondre à cette question, nous avons formulé différentes hypothèses au fil du travail. Pour la première partie de la question de recherche, ces hypothèses ont été structurées en trois niveaux différents. Tout d'abord, nous avons deux hypothèses générales, qui s'appliquaient aux quatre canaux. La première avançait que le jargon de *Dofus*, de manière générale, témoignerait de spécificités qui pourraient se révéler être des obstacles pour la TA généraliste. Nous partions du principe que ces spécificités seraient les abréviations, les emprunts de l'anglais, le lexique spécialisé,

les fautes de frappe et d'orthographe, et une orthographe peu conventionnelle. La deuxième hypothèse générale postulait qu'il serait possible d'observer des variations significatives de la langue en fonction du canal de communication. Ensuite, nous avons aussi formulé des hypothèses spécifiques aux canaux recrutement et commerce d'un côté, et aux canaux groupe et guild de l'autre, ainsi que des hypothèses contrastives. Pour les canaux recrutement et commerce, nous pensions observer une langue normée, fonctionnelle, condensée, abrégée, avec des structures syntaxiques figées, répétitives et réduites. En outre, nous estimions aussi y retrouver une forte présence de liens automatiques et d'un lexique propre à l'univers du jeu, parfois influencé par l'anglais. Enfin, nous pensions que le canal recrutement témoignerait de moins de liens, de plus de spontanéité et d'abréviations, tandis que le canal commerce aurait plus de liens, serait moins spontané et plus marqué par les *irrealia* propres au jeu. Pour les canaux guild et groupe, nous supposions une langue plus spontanée, conversationnelle, expressive, familière et marquée par des procédés interactionnels. Ces canaux devaient aussi se caractériser par des prises de liberté par rapport à la norme écrite (abréviation, néologismes, syntaxe libre, oralité, etc.), des thématiques de discussions plus variées que pour les canaux généraux, une influence de l'anglais, de nombreuses fautes de frappe et d'orthographe, du lexique spécialisé et des références à la terminologie du jeu, mais moins de liens automatiques. Enfin, nous estimions que le canal groupe serait plus direct, pragmatique, rapide, contextuel et centré sur l'action immédiate, avec des messages à caractère moins personnel que sur le canal guild. Ce dernier était attendu comme un espace de communication plus pérenne, intime et communautaire avec des messages plus décousus, des conversations qui se superposent, une utilisation plus fréquente des pseudonymes et une variété thématique plus large.

La grande majorité de ces hypothèses ont pu être validées à la suite de notre analyse et constituent donc les caractéristiques propres à chaque canal. De manière générale, les résultats ont aussi infirmé notre hypothèse sur l'influence du mode de jeu au tour par tour sur la communication et ils ont révélé une forte variation linguistique entre les différents types de canaux, confirmant l'existence de deux pôles de discussions distincts, avec — outre leurs points communs — leurs propres caractéristiques : l'un fonctionnel, condensé et normé (recrutement et commerce) et l'autre plus expressif, spontané et conversationnel (groupe et guild). Grâce à notre analyse de corpus, nous avons ainsi pu démontrer que la communication sur *Dofus* constitue un jargon avec des particularités propres à chaque canal, dont nous avons ensuite sélectionné diverses spécificités que nous estimions pouvant être problématiques pour un outil de TA généraliste.

Parmi ces spécificités, il y avait : les abréviations ; le lexique spécialisé, les *irrealia* et les liens automatisés ; les structures syntaxiques atypiques ; la variation en fonction des canaux ; l'influence

de l'anglais ; la standardisation des canaux recrutement et commerce ; le caractère conversationnel, le registre familier et l'oralité sur les canaux guildes et groupe ; les fautes de frappe et d'orthographe ; la superposition des conversations et les pseudonymes sur le canal guildes. Pour la dernière partie de notre travail, ces spécificités ont ensuite été testées sur DeepL, et, bien que certaines hypothèses aient dû être écartées ou nuancées, la plupart ont pu être confirmées et d'autres observations ont aussi pu être faites concernant des problèmes techniques face aux occurrences et le traitement inadapté par DeepL des aspects linguistiques ludiques inhérents au jeu.

Ces résultats nous ont donc permis de répondre à notre question de recherche. Nous avons pu déterminer les caractéristiques linguistiques de la communication sur *Dofus* et nous pouvons affirmer que la grande majorité des spécificités découvertes constituent bien un obstacle à une traduction pertinente et compréhensible en anglais par un outil de TA généraliste.

6.2. Limites du travail

Comme tout travail de recherche, notre étude présente aussi quelques limites qu'il est important de mentionner et dont la résolution pourrait se révéler utile pour des recherches futures. Nous pouvons tout d'abord citer la taille relativement restreinte du corpus. En effet, bien que celui-ci soit basé sur des données authentiques, il reste limité et ne permet pas une couverture véritablement exhaustive de toutes les situations de communication que l'on peut retrouver en jeu. De plus, il se concentre uniquement sur quatre canaux et cela peut donc réduire la diversité des données et ainsi la représentativité du corpus eu égard à la complexité du jargon du jeu.

Je peux aussi citer le fait que le jugement de la qualité de la traduction produite par DeepL ne s'est fait qu'à travers ma perspective, en me posant comme JA ou JAV. Or, bien qu'en tant que joueur assidu de *Dofus* et étudiant en dernière année de master en traduction, je dispose d'une bonne maîtrise de l'anglais et d'une connaissance approfondie du jeu, il aurait pu être intéressant d'intégrer aussi des observations de véritables JA ou JAV pour l'évaluation de la TA. Cette absence constitue, de notre point de vue, une limite dans l'évaluation de la qualité de la traduction face aux spécificités linguistiques découvertes.

6.3. Ouvertures, pistes pour de futures recherches, conclusion

Les limites citées ouvrent cependant la voie à des pistes de recherche qu'il pourrait être intéressant de suivre afin de développer la recherche dans ce domaine. Ainsi, il pourrait être intéressant, pour les raisons qui ont déjà été citées précédemment, d'agrandir le corpus et de ne pas se restreindre à y intégrer des occurrences provenant uniquement de quatre canaux, mais d'élargir à l'ensemble des canaux de communication joueur(s)—joueur(s).

Comme il a été mentionné, il serait aussi pertinent de réaliser un sondage auprès des JA et des JAV de *Dofus*, tel que celui qui a été réalisé dans la partie 2 de notre travail, mais cette fois ci afin de récolter leurs opinions, leurs commentaires et leur évaluation par rapport aux traductions de DeepL. Cela intégrerait une perspective supplémentaire sur ces productions, jetterait une lumière nouvelle sur nos observations et améliorerait globalement la pertinence de nos conclusions en y ajoutant la perspective de véritables JA et JAV.

L'intégration de plus d'outils de TA dans l'évaluation, afin de faire une étude comparative à travers les outils les plus utilisés à l'heure actuelle, serait aussi intéressante afin d'offrir un éclairage nouveau, plus large et pertinent sur les performances des technologies de TA actuelles face au jargon vidéoludique. L'ajout d'une évaluation des traductions produites par des modèles d'IA comme ChatGPT ou Google Gemini serait également pertinent afin de déterminer si ces outils s'en sortent mieux, ou moins bien dans les mêmes conditions.

Nous pourrions aussi approfondir notre étude afin de pouvoir répondre aux quelques hypothèses qui ont dû être abandonnées par manque de temps et d'espace. Nous pourrions aussi essayer de varier les méthodologies, en analysant à travers davantage de fonctionnalités d'Antconc, en exploitant d'autres logiciels, ou en abordant l'analyse d'un point de vue plus quantitatif. Il serait aussi intéressant de se pencher davantage sur la question du traitement des pseudonymes, qui n'a pu être que brièvement abordée dans ce travail.

Dans le cadre d'un projet de recherche plus ambitieux, nous pourrions aussi envisager une collaboration avec Ankama, même si l'entreprise roubaisienne n'a pas donné suite à nos sollicitations dans le cadre de ce mémoire. Une telle collaboration pourrait notamment nous aider à diffuser des sondages à plus grande échelle ainsi qu'à automatiser la récolte de données, ce qui permettrait de constituer un corpus bien plus important.

Enfin, en nous inspirant de l'article de Hansen et Houlmont (2022) « *A Snapshot into the Possibility of Video Game Machine Translation* », dans lequel les auteurs développent « *what [they] believe to be one of the first attempts at video game machine translation* » et montrent que les « *models trained with limited in-domain data surpass publicly available systems by a significant margin* », il serait intéressant de développer un outil de TA dédié au jargon de *Dofus*. Un tel outil serait entraîné sur un corpus ciblé et ses traductions pourraient ensuite être évaluées et comparées aux outils généralistes existants. Il serait ainsi particulièrement intéressant d'observer si les mêmes tendances que celles identifiées par Hansen et Houlmont se manifestent — bien que le type de jeu et de données soit différent — et si, dans le cas de *Dofus*, un système entraîné sur un volume plus restreint mais des données plus spécialisées permettrait effectivement de surpasser la qualité des traductions proposées par les systèmes

généralistes. Une telle démarche serait aussi utile pour les joueurs, car, comme nous l'avons vu dans les enjeux pratiques, une vraie forme d'ostracisation linguistique existe sur le jeu. Certains membres de la communauté JA(V) de *Dofus* ont déjà essayé de développer des outils de TA, mais devaient se limiter à l'intégration de l'API de Google Translate dans le jeu, sans adaptation linguistique fine.

Cette étude nous a permis de découvrir les caractéristiques de la communication sur *Dofus*. Nous avons aussi pu remarquer que certaines de ces caractéristiques posent de véritables défis à la traduction automatique neuronale, ce qui met clairement en lumière un large écart, encore actuellement, entre les performances des NMT et les exigences propres aux usages linguistiques non standards dans les MMO. Notre travail permet ainsi de renforcer les fondations encore fragiles de la recherche appliquée en traduction automatique et en linguistique dans les MMORPG. Nous espérons qu'il ouvrira de nouvelles perspectives, autant théoriques que pratiques, bien qu'il montre aussi qu'il reste encore beaucoup de chemin à parcourir — tant dans l'étude du jargon des joueurs de MMO que dans le développement d'outils de traduction automatique adaptés à leurs besoins et aux spécificités de ce langage hors du commun.

Bibliographie

Articles de revue scientifique

- Achterbosch, L., & Pierce, R. (2007). Massively multiplayer online role-playing games : The past, present, and future. *Computers in entertainment*, 5(4), 1-33.
<https://doi.org/10.1145/1324198.1324207>
- Bawa, P. (2018). Massively Multiplayer Online Gamers' Language : Argument for an M-Gamer Corpus. *The Qualitative Report*, 23(11), 2714-2753. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2018.3119>
- Berthier, B., & Parisot, L. (2012). Panorama des jeux vidéo. *Psychotropes*, 18(3-4), 25-43.
<http://dx.doi.org/10.29173/af29412>
- Bülow, L., & Sven, S. (2017). On the Pragmatics of 'In-Game' Chat Communication. *Alkalmazott nyelvudomány: Hungarian Journal of Applied Linguistics*, 17(2), 1-17.
<https://doi.org/10.18460/ANY.2017.2.002>
- Chandra, J.-C., & Qomariyah, N. N. (2023). ChatLinguist : Web-based youtube live stream automatic chat message translator. *Procedia Computer Science*, 216, 639-649.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.179>
- Gabbriellini, S. (2014). The evolution of online forums as communication networks : An agent-based model. *Revue française de sociologie*, 55(4), 805-826. <https://doi.org/10.3917/rfs.554.0805>
- Harsono Shavitri, C. (2016). WORD FORMATION ON DRAGON NEST CHAT LANGUAGE. *Jurnal bahasa lingua scientia*, 8(2), 147-160.
<https://doi.org/10.21274/lis.2016.8.2.147-160>
- Hong Geun, J., Soyoung, O., Jina, K., Seong, C., & Park, E. (2022). Integrating deep learning and machine translation for understanding unrefined languages. *Computers, materials & continua*, 70(1), 669-678. <https://doi.org/10.32604/cmc.2022.019521>
- Larsonneur, C. (2022). « IL A RETIRÉ SON THERMOS DE SON AISSELLE » : Les cheminements de la machine. *Des mots aux actes*, 11, 81-95. [10.48611/isbn.978-2-406-13762-7.p.0007](https://doi.org/10.48611/isbn.978-2-406-13762-7.p.0007)
- Loponen, M. (2009). Translating Irrealia—Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures. *Chinese Semiotic Studies*, 2(1), 165-175. <https://doi.org/10.1515/css-2009-0117>
- Mangiron, C. (2018). 122Game on ! Burning issues in game localisation. *Journal of audiovisual translation*, 1(1), 122-138. <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.48>
- Moon, J., Hossain Dulal, Md., Lawrence Sanders, G., J. Garrity, E., & Sooran, J. (2014). Player Commitment to Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) : An Integrated Model. *International Journal of Electronic Commerce*, 17(4), 7-38. <https://doi.org/10.2753/JEC1086-4415170401>
- O'Connor, E., Longman, H., M. White, K., & L. Obst, P. (2015). Sense of Community, Social Identity and SocialSupport Among Players of Massively MultiplayerOnline Games (MMOGs) : A

Qualitative Analysis. *Journal of community & applied social psychology*, 25(6), 459-473.

<https://doi.org/10.1002/casp.2224>

Purnomo, SF. L. A., Purnama, SF. L. S., Untari, L., Azzahra, A., & Pramana Putri, N. O. (2021). Proposing a Typology of Ludification as a Translation Technique for PC, Console, Mobile and Online Games. *Journal of The Association for Arabic and English*, 7(1), 25-39.

<https://doi.org/10.31332/lkw.v7i1.2338>

Rivas Ginel, M., & Theroine, S. (2022). Machine Translation and Gender biases in video game localisation : A corpus-based analysis. *Journal of data mining and digital humanities, Towards robotic translation ?*, 1-10. <https://doi.org/10.46298/jdmdh.9065>

Schmidhofer, A., & Mair, N. (2018). Machine Translation in Translator Education. *CLINA*, 4(2), 163-180. <https://doi.org/10.14201/clina201842163180>

Shereen, A. M., A. Elsayed, A., Hassan, Y. F., & A. Abdou, M. (2021). Neural machine translation : Past, present, and future. *Neural Computing & Applications*, 33(1), 15919-15931.

[10.1007/s00521-021-06268-0](https://doi.org/10.1007/s00521-021-06268-0)

Spooren, W., & Van Charldorp, T. (2014). Challenges and experiences in collecting a chat corpus. *Journal for Language Technology and Computational Linguistics*, 29(2), 83-96.

<https://doi.org/10.21248/jlcl.29.2014.190>

Steinkuehler, C., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name : Online Games as « Third Places ». *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909.

<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>

Susanti, A. (2022). GG's and NT's : Gaming language in the chat feature of FPS game Valorant. *Diksi*, 30(2), 109-116. <https://doi.org/10.21831/diksi.v30i2.52660>

Swoboda, B. (2015). GTFO!! - Positioning as interaction strategy in MMORPG communication. *Comunicação E Sociedade*, 27, 151-166. [https://doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2094](https://doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2094)

Wan, Y. (2022). Challenges of Neural Machine Translation for Short Texts. *Computational Linguistics*, 48(2), 321-342. https://doi.org/10.1162/coli_a_00435

Wang, H., Wu, H., He, Z., Huang, L., & Ward Church, K. (2021). Progress in Machine Translation. *Engineering*, 18, 143-153. <https://doi.org/10.1016/j.eng.2021.03.023>

Williams, A. (2003). How to ... Write and analyse a questionnaire. *Journal of Orthodontics*, 30(3), 245-252. <https://doi.org/10.1093/ortho.30.3.245>

Livres

Baker, P. (2006). *Using corpora in discourse analysis*. Continuum.

https://books.google.be/books/about/Using_Corpora_in_Discourse_Analysis.html?id=QMsSp_oNX2EMC&redir_esc=y

Ensslin, A. (2011). *The Language of gaming* (1^{re} éd.). Palgrave Macmillan.

https://www.researchgate.net/publication/260929727_The_Language_of_Gaming

Gelder, K. (2007). *Subcultures : Cultural Histories and Social Practice* (1^{re} éd.). Routledge.

<https://books.google.be/books?id=JpZ-AgAAQBAJ&hl=fr>

Holmes, J., & Wilson, N. (2013). *An introduction to sociolinguistics* (4^e éd.). Routledge.

<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315833057/introduction-sociolinguistics-janet-holmes>

Luigi Iai, P. (2016). *Analysing English as a Lingua Franca in video games : Linguistic features, experiential and functional dimensions of online and scripted interactions* (Vol. 220). Peter Lang.

<https://www.peterlang.com/document/1054515>

Pettini, S. (2023). *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization : Culture-Specificity Between Realism and Fictionality* (1^{re} éd.). Routledge.

<https://www.routledge.com/The-Translation-of-Realia-and-Irrealia-in-Game-Localization-Culture-Specificity-between-Realism-and-Fictionality/Pettini/p/book/9781032073545?srsId=AfmBOoo9Syg756LUGnJGR3DbezRxelhJXo2ZisvW0pE86PqdyfHcZn-c>

Chapitres de livre

Bartle, R. (2010). From MUDs to MMORPGs : The History of Virtual Worlds. Dans *International Handbook of Internet Research* (1^{re} éd., p. 23-39). Springer.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4020-9789-8_2

Corpas Pastor, G., & Seghiri Domínguez, M. (2010). *Size matters : A quantitative approach to corpus representativeness* (p. 111-145). Publicaciones Universidad de León.

<http://hdl.handle.net/10612/4752>

Evison, J. (2010). What are the basics of analysing a corpus? Dans *The Routledge Handbook of Corpus Linguistics* (1^{re} éd., p. 122-135). Routledge.

<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203856949-13/basics-analysing-corpus-jane-evison>

Hermans, T. (2009). Translation, ethics, politics. Dans *The Routledge Companion to Translation Studies* (1^{re} éd., p. 95-108). Routledge.

<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203879450-13/translation-ethics-politics-theo-hermans>

House, J. (2018). Basic issues in the field of translation. Dans *Translation : The Basics* (2^e éd., p. 10-22). Routledge.

https://www.routledge.com/Translation-The-Basics/House/p/book/9781032407111?srsId=AfmBOooBuPGNX_82isun_6gyzEaeX6uKLa_1EJGp7RKPt1qQyfre3bgC

House, J. (2018). What is Translation ? Dans *Translation : The Basics* (2^e éd., p. 9-23). Routledge.

https://www.routledge.com/Translation-The-Basics/House/p/book/9781032407111?srsId=AfmBOooBuPGNX_82isun_6gyzEaeX6uKLa_1EJGp7RKPt1qQyfre3bgC

Koehn, P. (2017). Neural Machine Translation. Dans *Statistical Machine Translation* (p. 1-112).

Cambridge University Press. <https://arxiv.org/abs/1709.07809>

Oberski, D. (2018). Questionnaire Science. Dans *The Oxford Handbook of Polling and Survey Methods* (p. 113-137). Oxford University Press. <https://research-portal.uu.nl/en/publications/questionnaire-science>

Thèses et mémoires

Alves, L. M. (2021). *Microsoft Translator et le jargon vidéoludique : Evaluation de l'impact de la traduction automatique sur une conversation entre joueurs de jeux vidéo* [Université de Genève]. <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:155488>

Bailey, B. R., & Saskatchewan, R. (2011). *Language identification for instant chat translation* [University of Regina]. <https://hdl.handle.net/10294/13851>

Minder, J. (2023). *Traduction automatique et marqueurs d'oralité : Analyse à partir d'un corpus parallèle allemand-français* [Université de Liège]. <http://hdl.handle.net/2268.2/17196>

Nilsson, D. (2009). *Morpho-semantic processes in the English language used in a Massively Multiplayer Online Role Playing Game* [Växjö Universitet]. <https://www.semanticscholar.org/paper/Morpho-semantic-processes-in-the-English-language-a-Nilsson/3eb11e8577e97dfc72bc2943ad686539b320e802>

Peeratanarat, A. (2019). *Thai gamers' opinions towards English-to-Thai translation problems on mobile-based massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs)* [Thammasat University]. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:176047

Strong, S. (2018). *Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* [University College London - UCL]. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10046921>

Swoboda, B. (2008). *Lol@n00b—Netspeak and its impact on English outside the internet* [Université de Vienne]. https://www.researchgate.net/publication/200149192_Lol_n00b_-_Netspeak_and_its_impact_on_English_outside_the_Internet

Swoboda, B. (2014). *L2P n00b The pragmatics of positioning in MMORPGs* [Université de Vienne]. https://www.researchgate.net/publication/264233904_L2P_n00b_-_The_pragmatics_of_positioning_in_MMORPGs

Vétel, B. (2016). *Activités économiques et réagencements marchands dans le jeu en ligne Dofus* [ParisTech]. <https://shs.hal.science/tel-01686832>

Articles de colloque

Bojja, N., Nedunchezian, A., & Wang, P. (2015). Machine translation in mobile games : Augmenting social media text normalization with incentivized feedback. *Proceedings of Machine Translation Summit XV: User Track*, 11-16. <https://aclanthology.org/2015.mtsummit-users.2>

Caruso, A., Folino, A., Parisi, F., & Trunfio, R. (2014). JADT 2014 : Actes [des] 12es Journées internationales d'Analyse Statistique des Données Textuelles. *Journées internationales d'Analyse Statistique des Données Textuelles*, 135-146. <https://search.worldcat.org/fr/title/JADT-2014:-actes-des-12es-Journees-internationales-d%27Analyse-Statistique-des-Donnees-Textuelles-Paris-3-6->

[juin-2014-proceedings-of-the-12th-International-Conference-on-Textual-Data-statistical-Analysis-Paris-June-3-6-2014/oclc/952408569](#)

Hansen, D., & Houlmont, P.-Y. (2022). A Snapshot into the Possibility of Video Game Machine Translation. *Proceedings of the 15th Biennial Conference of the Association for Machine Translation in the Americas (Volume 2: Users and Providers Track and Government Track)*, 257-269.

<https://doi.org/10.48550/arXiv.2209.08827>

Herring, S. C., Kutz, D. O., Paolillo, J. C., & Zelenkauskaitė, A. (2009). Fast Talking, Fast Shooting : Text Chat in an Online First-Person Game. *42nd Hawaii International Conference on System Science*, 1-10. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2009.215>

McNamme, P., & Duh, K. (2022). The Multilingual Microblog Translation Corpus : Improving and Evaluating Translation of User-Generated Text. *Proceedings of the 13th Conference on Language Resources and Evaluation*, 910-918. <https://aclanthology.org/2022.lrec-1.96/>

N. Forsythand, E., & H. Martell, C. (2007). Lexical and Discourse Analysis of Online Chat Dialog. *International Conference on Semantic Computing*, 19-26. <https://doi.org/10.1109/ICSC.2007.55>

Suznjevic, M., Dobrijevic, O., & Matijasevic, M. (2009). Hack, Slash, and Chat : A study of players' behavior and communication in MMORPGs. *8th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games*, 1-6. <https://doi.org/10.1109/NETGAMES.2009.5446235>

Zhao, C., Zhao, H., Wu, R., Deng, Q., Ding, Y., Tao, J., & Fan, C. (2022). Multi-Dimensional Prediction of Guild Health in Online Games : A Stability-Aware Multi-Task Learning Approach. *ARTIFICIAL INTELLIGENCE. AAAI CONFERENCE*, 4371-4378.

<https://ojs.aaai.org/index.php/AAAI/article/view/20358>

Rapport

Entertainment Software Association. (2016). *Sales, demographic and usage data essential facts about the computer and video game industry*. (p. 1-20). Entertainment Software Association.

<http://www.theesa.com/wpcontent/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>

Article de journal

Levesque, A. (2022, janvier 31). Pour lutter contre l'assimilation des francophones au Canada, il faut s'attaquer à l'anglonormativité. *The Conversation*. <https://theconversation.com/pour-lutter-contre-lassimilation-des-francophones-au-canada-il-faut-sattaquer-a-langlonormativite-173877>

Interviews

Roux, A. (2020, octobre 2). « Dofus on l'a créé avec rien » : Son créateur raconte l'histoire du jeu culte l Konbini [Konbini]. https://www.youtube.com/watch?v=KKbyv05FeNE&ab_channel=Konbini

Roux, A. (2022, février 17). *Dofus & Ankama : L'histoire de la réussite française par son fondateur Anthony Roux* [Vraie de vrai]. <https://www.youtube.com/watch?v=vtifL7KLRUM&t=1500s>

Autres documents

Ankama. (s.d.). *Dofus—Découvrir*. <https://www.dofus.com/fr/mmorpg/decouvrir>

Hutchins, J. (2006). *The history of machine translation in a nutshell*.
<https://www.semanticscholar.org/paper/The-history-of-machine-translation-in-a-nutshell-Hutchins/0965ae7b0fb9c709b37a2c6231cb9db6a657672b>

Enregistrements vidéo

Ankama. (2013, mars 19). *DOFUS Time : Les Canaux de Communication* [Vidéo youtube].
https://www.youtube.com/watch?v=UJTZjkVR5HM&ab_channel=DOFUS

Boudouni, S. (2021, juillet 14). *LA PETITE HISTOIRE DE DOFUS* [Vidéo youtube].
https://www.youtube.com/watch?v=1SHYTpHtIFI&ab_channel=Sofyan

Gray, D. (2023, juillet 11). *Python File Handling for Beginners* [Vidéo youtube].
<https://www.youtube.com/watch?v=BRrem1k3904>

Schafer, C. (2016, avril 29). *Python Tutorial : File Objects—Reading and Writing to Files* [Vidéo youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=Uh2ebFW8OYM>

Socratica. (2022, décembre 22). *Regular Expressions in Python || Python Tutorial || Learn Python Programming* [Vidéo youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=nxjwB8up2gI>

Billets de blog

Bessenyei, G. (2017). Neural Machine Translation : The rising star. *Phrase blog*.
<https://www.memsource.com/blog/2017/09/19/neural-machine-translation-the-rising-star/>

Lausson, J. (2023, janvier 27). Que signifie PvP. *Numerama*. <https://www.numerama.com/pop-culture/1251358-que-signifie-pvp.html>

Melo, G., Barbosa, L., de Menezes, F., Buregio, V., & Cabral, H. (2025, juillet 1). What are the best Machine Translation API's? *Bureau Works Blog*. <https://www.bureauworks.com/blog/best-machine-translation-api?>

Schoening, S. (2023, novembre 13). The Neural Machine Translation (R)evolution : Faster, Higher, Stronger. *Phrase blog*. <https://phrase.com/blog/posts/neural-machine-translation/>

Uther. (2009, mai 21). MMORPG et MMOG, critères de définition. *jeuxonline*.
<https://www.jeuxonline.info/article/2565/mmorpg-mmog-criteres-definition>

Messages de forum

AffectionateWhole611. (2024, décembre). *Auto Translate Tool* [Billet]. Reddit Dofus.
https://www.reddit.com/r/Dofus/comments/1hbqk04/auto_translate_tool

Ankama. (s.d.). *Liste des règles de bonne conduite à respecter* [Règles]. Communauté.
<https://www.dofus.com/fr/mmorpg/communaute/reglement>

Ankama. (2024, décembre 3). *MAJ 3.00—DOFUS 3.0* [Message d'actualité]. Dofus.
<https://www.dofus.com/fr/mmorpg/actualites/maj/1752977-dofus-3>

ApMp. (2022, octobre 12). *Google Translator* [Billet]. Forum Dofus.
<https://www.dofus.com/en/forum/8-suggestion-box/340814-google-translator>

CoolRay. (2016, avril 29). *Is it possible to have a translator put into the game's chat?* [Billet]. Forum Dofus. <https://www.dofus.com/en/forum/8-suggestion-box/322696-possible-translator-put-into-game-chat>

CoolRay. (2015, avril 13). *Do you think Dofus will ever have an in-game translator?* [Billet]. Forum Dofus. <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/315652-do-you-think-dofus-will-ever-game-translator>

Dwiguitarplayer. (2007, septembre 14). *The English speaking community needs efficient support, a petition* [Billet]. Forum Dofus. <https://www.dofus.com/en/forum/8-suggestion-box/53756-english-speaking-community-needs-efficient-support-petition>

gaasky_. (2024, décembre). *Dofus OCR : An open source chat translation app* [Billet]. Reddit Dofus. https://www.reddit.com/r/Dofus/comments/1hiyv6s/dofus_ocr_an_open_source_chat_translation_app

Katapultaj. (2022, mars 29). *A very simple way to translate the game into any languages* [Billet]. Forum Dofus. <https://www.dofus.com/en/forum/8-suggestion-box/340020-very-simple-way-translate-game-into-languages>

Leuie. (2024, mai 1). *Introducing Astrub Zaap, an English Dofus Community* [Billet]. Forum Dofus. <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/343005-introducing-astrub-zaap-english-dofus-community>

Nondeterministic. (2022, janvier 21). *Why is there no language moderation on international servers so others can understand too ? Ankama, any intentions to change this?* [Billet]. Forum Dofus. <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/339772-why-no-language-moderation-international-servers-others-can-understand-too-ankama-intentions-change-this>

Robicus. (2010, janvier 3). *Primarily English server ?* [Billet]. Forum Dofus. <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/84884-primarily-english-server>

WunderWelp. (2022, octobre 31). *Language problem on internation servers* [Billet]. Forum Dofus. <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/340961-language-problem-international-servers>

Logiciels

Ankama. (2004). *Dofus* (Version 3.1) [C++, HTML5, Typescript; Windows]. Ankama Games. <https://www.dofus.com/fr>

Corporation for Digital Scholarship. (2025). *Zotero* (Version 7.0.22) [JavaScript, SQLite; Windows]. Corporation for Digital Scholarship. <https://www.zotero.org>

DeepL GmbH. (2017). *DeepL* (Version gratuite 1.49.0) [Windows]. DeepL GmbH. <https://www.deepl.com/en/translator>

Google. (2008). *Google Forms* [Google Apps Script; Windows]. Google. <https://workspace.google.com/intl/fr/products/forms/>

Ho, D. (2003). *Notepad ++* (Version 8.8.1) [C++; Windows]. <https://notepad-plus-plus.org>

Laurence, A. (2024). *AntConc* (Version 4.3.1) [Perl; Windows].
<https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>

Lexical Computing. (2003). *Sketch Engine* (Version 3.99.3) [Go, JavaScript, jQuery, C++, Python; Windows]. Lexical Computing CZ s.r.o. <https://www.sketchengine.eu>

Microsoft. (2015). *Visual Studio Code* [JavaScript, C, C#, CSS, TypeScript; Windows]. Microsoft.
<https://code.visualstudio.com>

Fredriksson, R. (2023). *DofusTranslate* [Python; Windows].
<https://github.com/RubenFredriksson/DofusTranslate>

Entrées de dictionnaire

CNRTL. (s.d.). Véhiculaire. Dans *CNRTL*. <https://www.cnrtl.fr/definition/v%C3%A9hiculaire>

École supérieure des métiers artistiques. (s.d.). Farming. Dans *ESMA Lexique*.
<https://www.esma-artistique.com/lexique/farming/>

École supérieure des métiers artistiques. (s.d.). Gameplay, c'est quoi ? Dans *ESMA Lexique*.
<https://www.esma-artistique.com/lexique/gameplay/>

École supérieure des métiers artistiques. (s.d.). PNJ. Dans *ESMA Lexique*. <https://www.esma-artistique.com/lexique/pnj-personnage-non-jouable/>

Gaming Campus. (s.d.). PvE et PvP (JcE et JcJ). Dans *Lexique du jeu vidéo*.
[https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/lexique-du-jeu-video-100-mots-du-jeu-video.html#:~:text=acronyme%20de%20Player%20vs%20Environment,autres%20joueurs%20humains%20\(PvP\).](https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/lexique-du-jeu-video-100-mots-du-jeu-video.html#:~:text=acronyme%20de%20Player%20vs%20Environment,autres%20joueurs%20humains%20(PvP).)

Journal du Net. (2022). Level (jeu vidéo) : Définition, traduction et exemples. Dans *Lexique du jeu vidéo*. <https://www.journaldunet.fr/guides-d-achat/guide-du-jeu-video/1502905-level-jeu-video-definition-traduction-exemple/>

La langue française. (2024). Soloter. Dans *La langue française—Dictionnaire*.
<https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/soloter>

Larousse. (s.d.). Chat. Dans *Dictionnaire Larousse*.
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/chat/14895>

Larousse. (s.d.). Contresens. Dans *Dictionnaire Larousse*.
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/contresens/18886>

Larousse. (s.d.). Jeux de rôle. Dans *Dictionnaire Larousse*.
https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861

Le Robert. (s.d.). Jargon. Dans *Le Robert*. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jargon>

Office québécois de la langue française. (2009). Moteur de jeu. Dans *Grand dictionnaire terminologique*. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/39373/moteur-de-jeu>

Office québécois de la langue française. (s.d.). Jeu en temps réel. Dans *Grand dictionnaire terminologique*. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8370814/jeu-en-temps-reel#:~:text=D%C3%A9finition,avoir%20%C3%A0%20attendre%20leur%20tour.>

Articles d'encyclopédie

D. Morrison, C. (s.d.). Code-switching. Dans *Britannica en ligne*.
<https://www.britannica.com/topic/code-switching>

Hasko, V. (2012). Qualitative Corpus Analysis. Dans *The Encyclopedia of Applied Linguistics* (1^{re} éd., p. 4758-4764). Blackwell Publishing.
https://www.researchgate.net/publication/277690305_Qualitative_Corpus_Analysis

Vaughan, E., & O'Keeffe, A. (2015). Corpus Analysis. Dans *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction* (1^{re} éd., p. 1-17). John Wiley & Sons.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/9781118611463.wbielsi168>

Ouvrages de référence

Centre national de ressources textuelles et lexicales (en ligne). <https://www.cnrtl.fr>

Larousse (en ligne). <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

Le Robert (en ligne). <https://dictionnaire.lerobert.com>

Grand dictionnaire terminologique (en ligne). <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca>

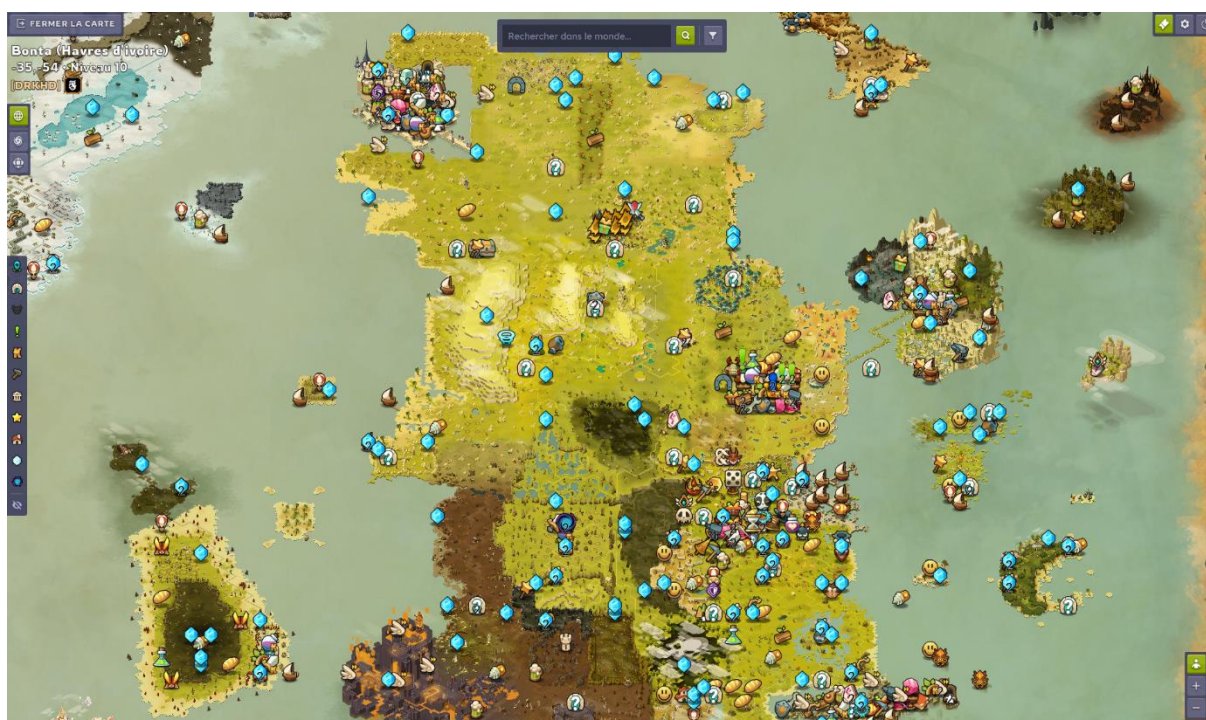
Ecole Supérieure des Métiers Artistiques – Lexique (en ligne). <https://www.esma-artistique.com/lexiques>

Corpus

Grégoire, O. (2025). *Corpus de messages issus du jeu Dofus* [Corpus de données]. Google Drive.
<https://drive.google.com/drive/folders/1QMwFMzEQZ8d41vwbutUpHpdl-5rGSw7k?usp=sharing>

Annexes

Annexe A. Captures du jeu



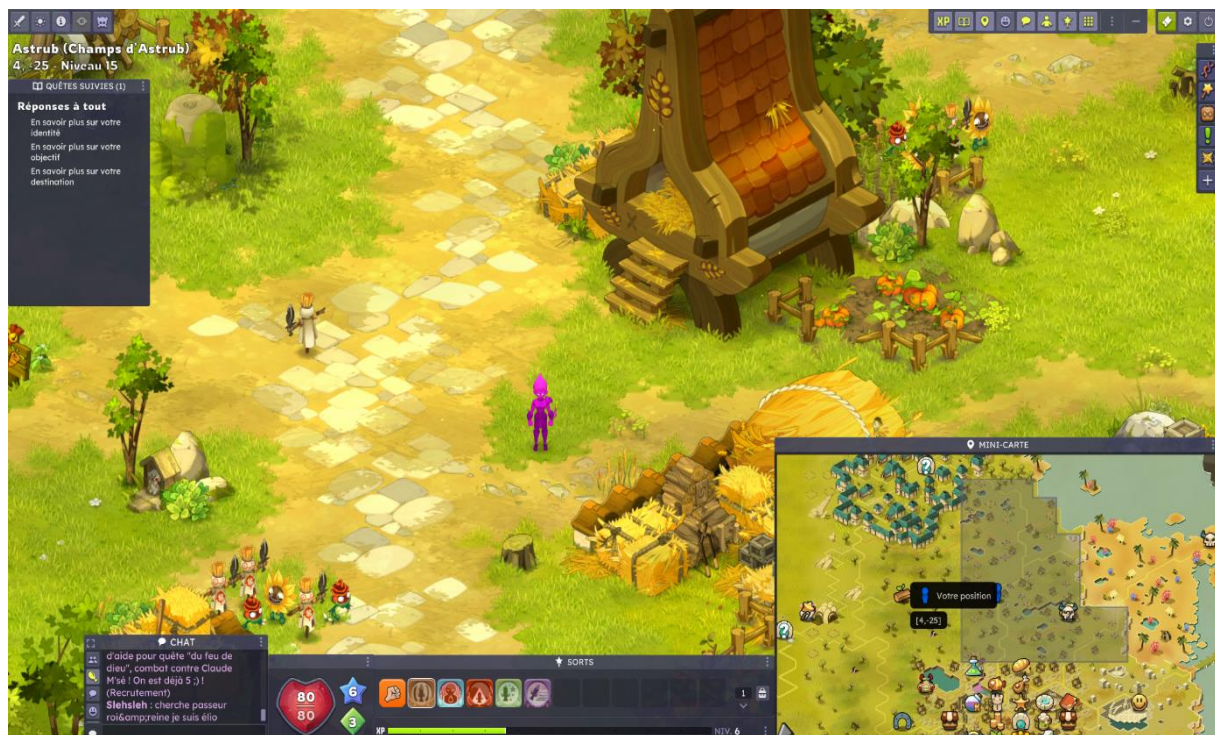
Capture 1 — Carte du « Monde des Douze ».



Capture 2 — Personnage sur une carte. Le joueur (personnage en mauve/rose) est ici sur une carte, dont les coordonnées peuvent être observées en bas à droite, sous « votre position » (3, -25), (agrandir l'image si nécessaire).



Capture 3 — Personnage sur une carte. Le joueur peut cliquer sur le bord de la carte, ici à droite, matérialisé par une flèche blanche, pour se déplacer vers la carte à sa droite.



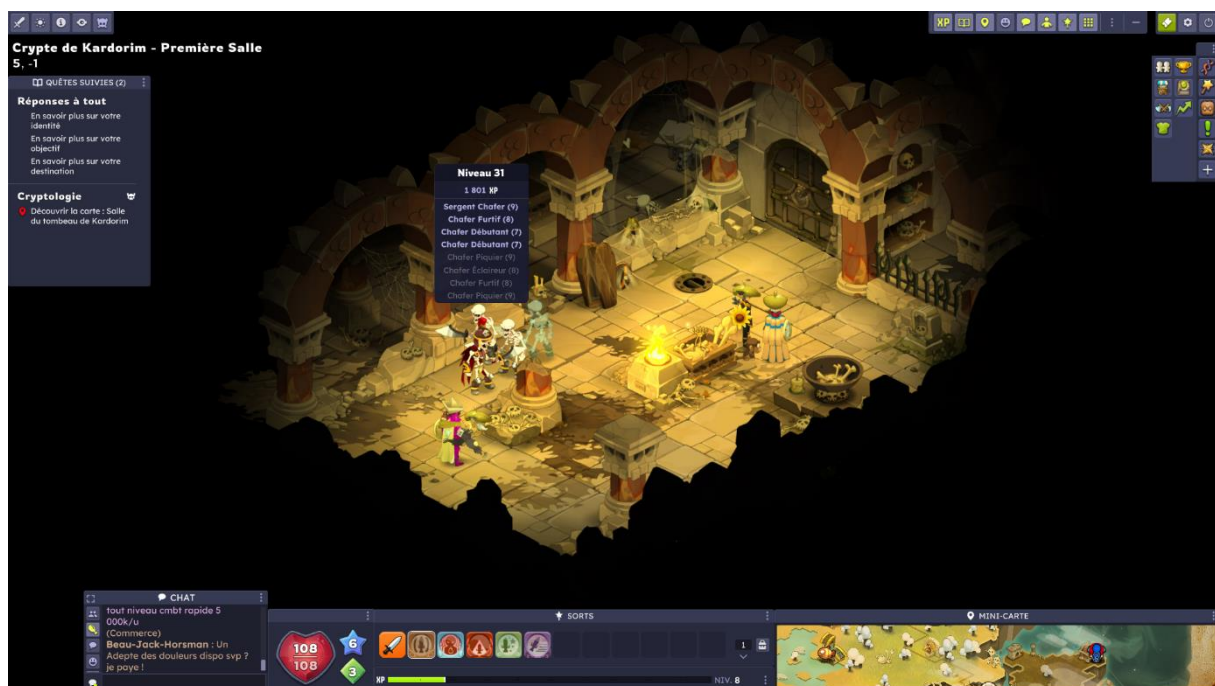
Capture 4 — Personnage sur une carte. Le joueur s'est donc ici déplacé vers la droite, et se retrouve donc non plus sur la carte [3, -25] mais sur la carte [4, -25].



Capture 5 — Interface des succès et des quêtes.



Capture 6 — Inventaire et caractéristiques. Interfaces montrant l'équipement porté par le joueur, son niveau (ici par exemple niveau 6), sa classe (« iop »), ainsi que ses caractéristiques (attributs qui peuvent être améliorés au fil des niveaux).



Capture 7 — Donjon. Le joueur s'apprête ici à lancer un combat en cliquant sur le groupe de monstres (niveau 31). On peut observer l'expérience gagnée en cas de victoire et le nombre de monstres présents. Il s'agit de la première salle du donjon «Crypte de Kardorim», comme indiqué en haut à gauche.



Capture 8 — Interface de combat. Voici comment se présentent les combats, chaque personnage présent joue chacun à son tour selon un ordre défini. Les personnages se déplacent sur des cases en fonction de leurs points de mouvement (PM) et peuvent effectuer des actions en fonction de leurs points d'action (PA), indiqués à côté des points de vie (PV, ici 108) en bas de l'image.



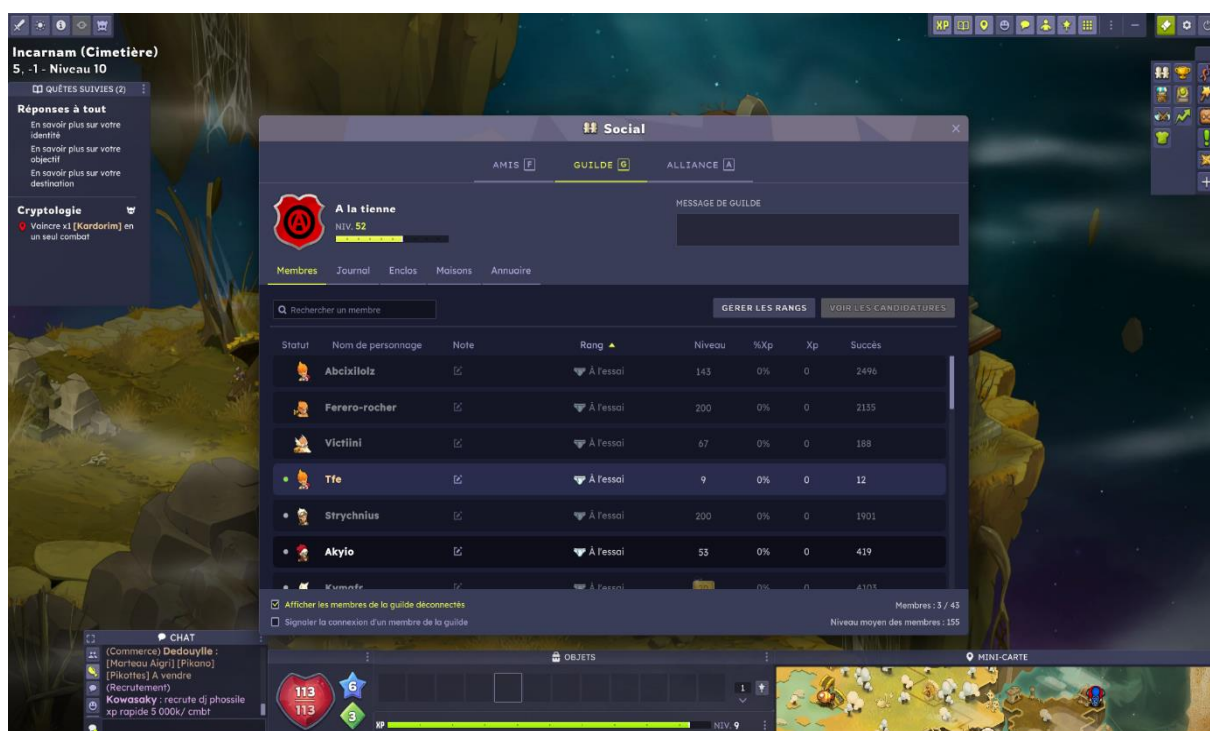
Capture 9 — Salle du boss. Voici la salle du boss, le monstre final du donjon, plus puissant que les autres. Il s'agit ici de « Kardorim », dont le statut de boss est indiqué par la tête de mort à côté de son nom.



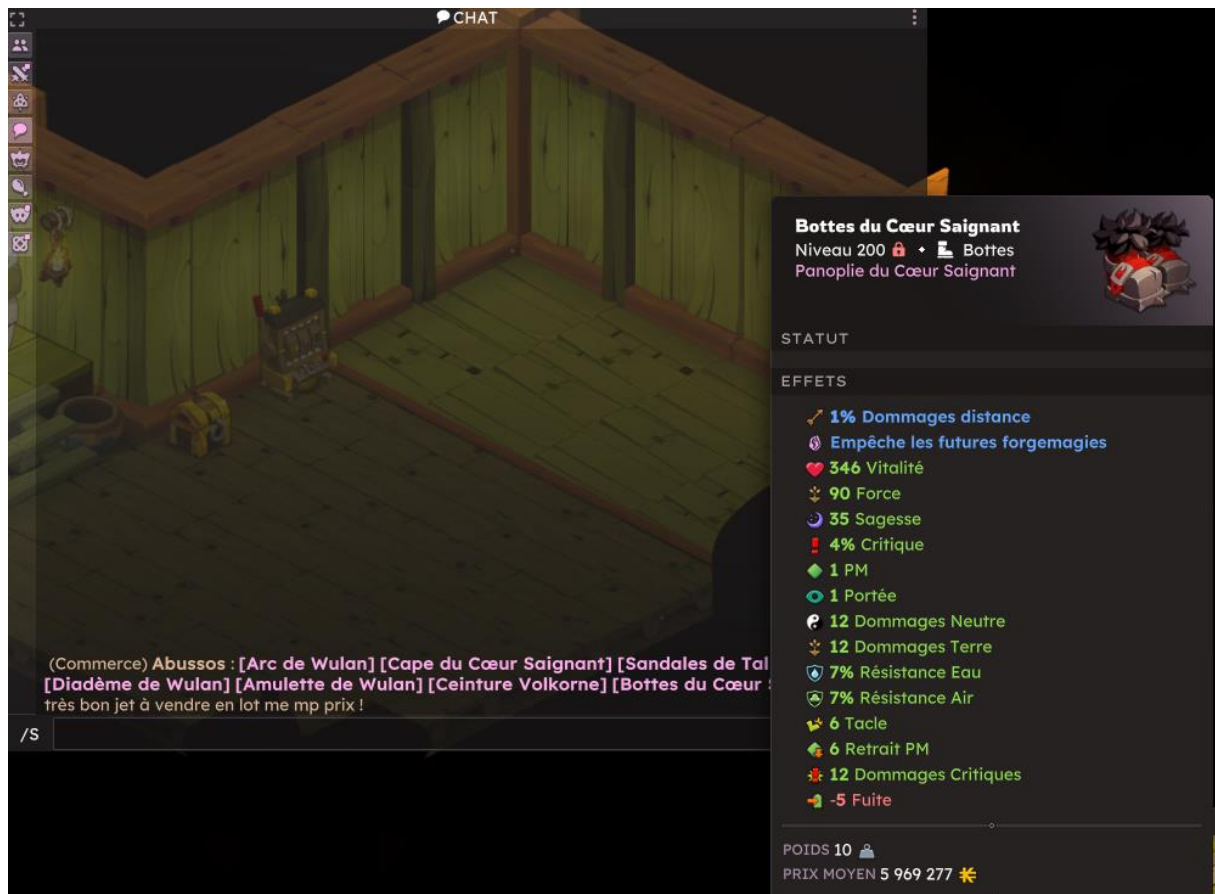
Capture 10 — Boss en combat. Combat lancé contre le boss. Comme il peut être observé en haut à gauche, c'est à son tour de jouer.



Capture 11 — Joueurs sur une même carte. Voici d'autres joueurs sur une même carte que celle du personnage utilisé pour le présent travail. En cliquant sur l'un deux, plusieurs options sont disponibles, comme l'inviter dans un groupe, ou lui envoyer un message privé.



Capture 12 — Interface de guild. La guild en question, qui a été rejointe pour ce travail, s'appelle « A la tienne ». Elle compte 43 membres avec un niveau moyen de 155, comme indiqué en bas à droite.



Capture 15 — exemple d'utilisation de *link* par un joueur (Abussos). Ici, nous avons cliqué sur le dernier lien posté par le joueur, un objet du nom de « Bottes du Cœur Saignant ». Cela a fait apparaître la fenêtre à droite, nous montrant l'objet que le joueur a *lié*.

Annexe B. Extraits de commentaires du forum de *Dofus*

Enjeux pratiques — Commentaires du forum

Frustration des joueurs face à l'ostracisation linguistique :

- Commentaire 1 — (21/01/2022, utilisé dans le texte)
- <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/340961-language-problem-international-servers> (31/10/2022, frustration face à la domination hispanique sur les serveurs internationaux)
- <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/84884-primarily-english-server> (03/01/2010, frustration face à l'inexistence d'un serveur majoritairement anglophone)
- <https://www.dofus.com/en/forum/8-suggestion-box/53756-english-speaking-community-needs-efficient-support-petition> (14/09/2007, frustration face à la mauvaise qualité du support client en anglais)

Propositions de traduction automatique :

- <https://www.dofus.com/en/forum/8-suggestion-box/340814-google-translator> (12/10/2022, utilisé dans le texte)
- <https://www.dofus.com/en/forum/8-suggestion-box/340020-very-simple-way-translate-game-into-languages> (29/03/2022, russophone demandant à Ankama d'intégrer un outil de TA au client anglais de *Dofus*, afin de pouvoir traduire le jeu vers le russe.)
- <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/315652-do-you-think-dofus-will-ever-game-translator> (13/05/2015, question posée sur la possibilité qu'Ankama implémente un outil de TA directement dans son jeu)
- <https://www.dofus.com/en/forum/8-suggestion-box/322696-possible-translator-put-into-game-chat> (29/04/2016)

Actions des joueurs pour pallier le problème :

- <https://www.dofus.com/en/forum/2-general-discussion/343005-introducing-astrub-zaap-english-dofus-community> (01/05/2024, utilisé dans le texte)
- https://www.reddit.com/r/Dofus/comments/1hbqk04/auto_translate_tool/ (décembre 2024, « AffectionateWhole611 » annonce travailler sur un outil de TA du chat de *Dofus*)
- https://www.reddit.com/r/Dofus/comments/1hd57o1/auto_translator_is_done/ (décembre 2024, « AffectionateWhole611 » annonce avoir fini son outil de TA, le post est cependant rapidement supprimé, car l'outil se révèle payant et le code n'est pas public, un manque de transparence que beaucoup d'utilisateurs critiquent)

- https://www.reddit.com/r/Dofus/comments/1hiyv6s/dofus_ocr_an_open_source_chat_translation_app/?share_id=pHtWLi4covRjhygm4QeP3&utm_content=1&utm_medium=ios_app&utm_name=ioscss&utm_source=share&utm_term=1 (décembre 2024, « gaasky_ » réagit à l'outil de traduction automatique de « AffectionateWhole611 » en proposant son propre outil, gratuit et public)
- <https://github.com/RubenFredriksson/DofusTranslate> (2023, un autre outil, créé par « RubenFredriksson » avant qu'« AffectionateWhole611 » et « gaasky_ » ne créent le leur. L'outil utilise cependant aussi l'API de Google Translate)

Annexe C. Liens vers le sondage

Répondant : <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdRq0TS2AAV7TsWtvK19Uc8jAqemryoUdz8QvMwO7E9sa0Qg/viewform?usp=dialog>

Administrateur : <https://docs.google.com/forms/d/19A-VXzmtpB0tKc4xZY05OZllBWb4609JndtPKGSHIA/edit>


Annexe D. Messages envoyés aux communautés et à Ankama pour le sondage


Message envoyé aux communautés (traduit sur DeepL pour le portugais et l'espagnol) :


Hello Dofus players !

As part of my master's thesis, I'm conducting a survey to better understand the experiences of non-French-speaking players in a game where most of the community communicates in French. Specifically, I'd like to explore how the language barrier affects your gaming experience and gather your thoughts on the potential benefits of an automatic translation system in Dofus.

The survey is a Google forms. It is short, anonymous, and aims to propose ideas for improving the gaming experience for everyone. Your input would be incredibly valuable, so thank you for taking the time to share your thoughts!

 Estimated time: 2 minutes

 Objective : To gather feedback from non-French-speaking Dofus players about their gaming experience and examine the potential impact of an automatic translation system.

 Anonymity: All responses will remain confidential.

Message envoyé à Ankama :

Objet : Demande de mise en avant d'un sondage sur l'expérience des joueurs non francophones dans Dofus dans le cadre d'un mémoire de fin d'études

Bonjour,

Je me présente, Olivier Grégoire, étudiant en deuxième année de master en traduction à l'Université de Liège (Uliège), en Belgique. Dans le cadre de mon mémoire de fin d'études, j'ai choisi d'explorer le sujet de la traduction automatique des chats de MMORPG, avec un focus particulier sur *Dofus*.

Moi-même joueur de *Dofus* depuis plus de 10 ans, je suis conscient du caractère majoritairement francophone de la communauté. Mon étude vise à récolter des données (anonymisées) sur le chat du jeu (4 différents canaux : recrutement, commerce, guildes, groupe), à analyser la langue utilisée par les joueurs francophones, à tester les performances des outils de traduction automatique génériques sur la base de données que j'aurai créée et à en tirer des observations, notamment afin d'explorer des pistes d'amélioration.

Dans le cadre de ce travail, je mène actuellement une enquête auprès des joueurs non francophones afin de mieux comprendre les défis posés par la barrière linguistique et d'évaluer l'impact potentiel d'un système de traduction automatique sur leur expérience de jeu.

Afin de recueillir un maximum de retours et d'obtenir des données représentatives, je souhaiterais savoir s'il vous serait possible de mettre en avant mon sondage d'une quelconque manière (via un post sur vos réseaux sociaux, un message sur le forum officiel ou tout autre moyen que vous jugeriez pertinent).

Le sondage est anonyme, très court (environ 2 minutes) et a pour unique but de proposer des pistes d'amélioration bénéfiques à la communauté internationale de *Dofus*. Il a été rédigé sur Google Forms, je vous laisse le lien vers le sondage à la fin de ce message. Si vous avez la moindre question, besoin de davantage d'informations, ou que vous désirez obtenir le sondage sous une différente forme, je me permets de vous laisser mon adresse mail universitaire ainsi que mon numéro de téléphone en fin de mail.

Je vous remercie de votre attention. Dans l'attente de votre retour, je vous souhaite une excellente journée.

Cordialement,
Olivier Grégoire

[Adresse mail de l'Université]

[Numéro de téléphone]

Annexe E. Conversations du corpus, choisies pour l'analyse qualitative du canal de groupe

1) Aide dans un donjon par un joueur de haut niveau

[joueur 1] : salut

[joueur 2] : slt :)

[joueur 1] : merci je go tp

[joueur 2] : ça marche super

[joueur 2] : t'es quel élément ?

[joueur 1] : eau

[joueur 2] : tu me dis si tu veux faire les chall

[joueur 1] : merde deso

[joueur 1] : ^^

[joueur 2] : ahah tkt

[joueur 1] : j'ai un craa 200 ^^

[joueur 2] : tu t'es refait un énu en plus ?

[joueur 1] : j'ai un panda 200 et mnt enu

[joueur 1] : xp x3

[joueur 2] : ahah la belle vie mdr

[joueur 1] : t cra eau ?

[joueur 2] : ouais mdr j'avais un stuff eau 170 qui trainait et j'ai pas de quoi m'acheter un stuff entre ce lvl là et le 200 :)

[joueur 1] : je voi link la coif stp

[joueur 2] : [Masque Vaudou Jav]

[joueur 1] : stuff cra c trop chère mnt c exact 60m avec exo pa pm

[joueur 2] : et c'est quoi le plus opti en 200 ?

[joueur 1] : coif pad + anno pad exo pa + ceinture et amu gein + ano bouclieu bott cyclo + cap torké cac torké + ocre vulbis + sako

[joueur 2] : dur l'ocre ahah mais merci

[joueur 1] : avec ocre 12pa sans c 11

[joueur 1] : donc au lieu de vulbis prend abyssal et prend ocre

[joueur 2] : okok ty

[joueur 1] : ^^

[joueur 1] : ta demandé l'opti

[joueur 1] : ça c + que 100m

[joueur 2] : ouais j' imagine ahah

[joueur 2] : c'est quoi encore les succès ?

[joueur 2] : alz

[joueur 2] : faut le do opou ?

[joueur 1] : non tape deux pa

[joueur 1] : pour delock

[joueur 2] : sorry ça fait lgt mdr

[joueur 2] : okok

[joueur 1] : np ^^

[joueur 1] : balise de rappel

[joueur 1] : gg

[joueur 2] : c'était chaud mdr sorry

[joueur 1] : x

[joueur 1] : d

[joueur 2] : bonne chance pour la suite :)
[joueur 1] : je go faire quete merci bcp
[joueur 2] : de rien !salut :)

2) Coopération entre joueurs pour un donjon haut niveau

[joueur 1] yo
[joueur 2] tu veux faire quel dj ?
[joueur 1] dantinéa statue tu as ?
[joueur 2] nope
[joueur 1] on fait ca avec compa ?
[joueur 2] alz
[joueur 3] je craft la clef jarrive
[joueur 1] ouep pas de soucis
[joueur 2] tu eux tp ?
[joueur 1] yes j'ty vais
[joueur 2] dis moi quand t ready
[joueur 1] go
[joueur 2] tu eux t
[joueur 1] tes là
[joueur 2] yes tt le monde ready ?
[joueur 1] tu veux full succès ? ou juste statue *
[joueur 2] on peut faire full si on y arrive, jsp si tout le monde veut \$
[joueur 1] oausi sa devrait le faire trkl je pense
[joueur 2] faut juste que je check vite fait c'était quoi les mécaniques
[joueur 1] tkt c'est pas compliqué normalement ahah
[joueur 1] faut juste le placer là et après sa lui retire son invulnérabilité
[joueur 1] puis après fous le là et vulné le et on peut le full bouriner
[joueur 2] alz j'ai compris
[joueur 1] c'est bien une case parallèle ça ?
[joueur 2] noramalement ouais
[joueur 1] nickel
[joueur 2] merde, tu gères solo le dernier ?
[joueur 1] ouais sa devrait le faire
[joueur 1] faut juste espérer qu'il se foute pas là
[joueur 2] merde
[joueur 2] vous voulez ff pour full succès ou balec ?
[joueur 3] nan s'est bon tkt perso, je dois alelr dormir ahaha
[joueur 2] alz sans souci
[joueur 1] gg !
[joueur 2] gg à vous, désolé encore pour ma piètre prestation ahah
[joueur 1] tkt ahah, je peux t'add ami pour qu'on s'en refasse un plus tard ?
[joueur 2] ouais hein pb
[joueur 1] bon allez, j'y vais ++ à tous
[joueur 3] ++

3) Coopération entre joueurs pour un donjon et pour des combats

[joueur 2] : saluyt
[joueur 1] : Salut !

[joueur 1] : Donjon ?
 [joueur 2] : yes pk pas
 [joueur 1] : Lets goooo
 [joueur 2] : tu as une clef ?
 [joueur 1] : Ah mdr merde j'suis rentré
 [joueur 2] : je vais en prendre une tkt
 [joueur 1] : Ok désolé mdr
 [joueur 2] : tkt ahah
 [joueur 1] : C'est ton premier perso ?
 [joueur 2] : euh oui et toit
 [joueur 1] : Oula non mdr
 [joueur 2] : t'en as d'autres ?
 [joueur 1] : Oui quelques uns
 [joueur 1] : Je jouais surtout ya quelques années mais la j'ai repris, j'avais envie de tester le jeu depuis qu'il ont fait la refonte
 [joueur 1] : Et toi c'est quoi qui t'as fais commencer
 [joueur 2] : la refonte justement ahah, j'ai vu des pubs
 [joueur 1] : Oui le jeu est beaucoup plus beau qu'a l'époque
 [joueur 2] : ah
 [joueur 2] : ouais ?
 [joueur 1] : Mais justement il est tellement vieux c'est rare les gens qui ont jamais joué avant
 [joueur 1] : Dis quand t'es prêt
 [joueur 2] : ready :)
 [joueur 2] : ah je pensais qu'il y 'en aurait plus vu qu'il y a eu une grosse msie à jour
 [joueur 1] : Tu joue quel element ?
 [joueur 2] : euh jsp ahah
 [joueur 1] : Et ouï remarque ca a peut etre attiré du monde la refonte
 [joueur 2] : feu ? j'imagine
 [joueur 1] : Mdr t'as monté quoi en caractéristique ?
 [joueur 2] : un peu de tout ahah
 [joueur 1] : C'est bien de se focus sur un élément et maxer les sorts mdr
 [joueur 2] : ah ouais ?
 [joueur 1] : Parce que quand tu va faire ton stuff tu va prendre des stuff qui te donne surtout de l'élément dans lequel t'es mdr
 [joueur 2] : ok je vois
 [joueur 2] : et c'est quoi le meilleur pour la classe ?
 [joueur 1] : Enfaite ca dépend des niveaux et ca dépend si t'es plus pvm ou pvp
 [joueur 2] : je vais rester sur le pvm je pense ahah
 [joueur 1] : Perso pour l'instant je joue air mais je pense que feu tappe pas mal aussi
 [joueur 1] : Oui si tu débute c'est mieux mdr
 [joueur 2] : je vais faire feu alors :)
 [joueur 1] : prêt ?
 [joueur 2] : yes
 [joueur 1] : Si jamais tu devrais aller dans tes caractéristiques
 [joueur 1] : Et les réinitialiser
 [joueur 1] : Et tout mettre en feu*
 [joueur 1] : Tu tapperas beaucoup plus fort
 [joueur 2] : ah ok ahah

[joueur 2] : je fais ça
 [joueur 1] : Ok dis quand t'es prêt
 [joueur 2] : c'est bon normalement :D
 [joueur 1] : Et du coup utilise surtout mot tapageur
 [joueur 1] : Ok let's goooo
 [joueur 2] : ? je l'ai pas encore je pense :/
 [joueur 2] : ah si
 [joueur 2] : sorry ahah
 [joueur 1] : Si c'est un sort que t'as au début mdr
 [joueur 2] : x)
 [joueur 1] : C'est ton seul sort feu mdr
 [joueur 1] : Le seul icone rouge
 [joueur 2] : aaah ok x)
 [joueur 1] : Tu peux aussi heal avec
 [joueur 2] : nice tout ce que j'aime
 [joueur 1] : Hehe
 [joueur 2] : j'ai pas bcp de portée ahah
 [joueur 1] : Mdr oui mais ca va l'eniripsa se débrouille en vrais
 [joueur 2] : ah ouais ça tape plus
 [joueur 1] : oui mdr
 [joueur 1] : T'as l'abonnement ?
 [joueur 2] : ouep
 [joueur 1] : Niquel
 [joueur 1] : Pret ?
 [joueur 2] : ye
 [joueur 2] : ça en tape plusieurs en faiot
 [joueur 1] : Oui c'est pour ca que le sors est cool
 [joueur 1] : Air je vole des pm mais le sors est monocible
 [joueur 2] : ok je vois
 [joueur 1] : Pret pour le boss ?
 [joueur 2] : yes quand tu veux
 [joueur 1] : Viens par la
 [joueur 2] : okok
 [joueur 1] : Plsu tranquille pour commencer mdr
 [joueur 1] : A la fin du combat pense a faire le dialogue pour aller au milimulou sur le pnj
 [joueur 2] : ah ok
 [joueur 1] : Tin ca heal bien en vrais
 [joueur 2] : ouais c'est nice
 [joueur 1] : Jtattend pour faire le louup
 [joueur 2] : ah j'ai pas l'option :/*
 [joueur 1] : Ah ?
 [joueur 1] : Bon j'le tabasse alors mdr
 [joueur 2] : j'ai cliqué sur en savoir plus mais j'ai rien eu :'(
 [joueur 1] : Ah bizarre :/
 [joueur 1] : Je sais pas pourquoi mdr
 [joueur 2] : c'est important ?
 [joueur 1] : Non du tout
 [joueur 2] : okok

[joueur 1] : Juste un boss optionnel qui loot rien mdr
 [joueur 2] : ok ça marche
 [joueur 2] : nice
 [joueur 1] : Tu veux aller sur astrub ?
 [joueur 2] : c'est où ?
 [joueur 1] : ah oui
 [joueur 1] : C'est la ou ya tout le jeu
 [joueur 1] : Ici c'est la zone tuto en gros
 [joueur 2] : ah ok
 [joueur 1] : Mais comme on est niveau 20 on peut aller sur astrub
 [joueur 1] : Let's gooo
 [joueur 2] : alri
 [joueur 2] : ght
 [joueur 1] : Si tu fais clic droit sur ma tete dans l'equipe tu peux faire suivre les déplacements
 [joueur 2] : ah nice
 [joueur 2] : pratique
 [joueur 1] : Yes
 [joueur 1] : Par contre c'est ouf comment c'est vide
 [joueur 1] : Normalement c'est noir de monde ici
 [joueur 2] : oui je vois ahahah
 [joueur 1] : Ou alors les gens sont en weekend ptdr
 [joueur 1] : Du coup la généralement on peut xp sur les pious
 [joueur 2] : c'est ou ?
 [joueur 1] : Dans tout le village
 [joueur 2] : ah ouais
 [joueur 1] : Mais faut pas des trrops gros groupes sinon ils peuvent nous exploser mdr
 [joueur 2] : ils ont pas l'air fort pourtant ahah
 [joueur 1] : Mdr oui ils payent pas de mine
 [joueur 1] : Et le but c'est de loot la pano de notre élément
 [joueur 1] : Donc piou rouge pour toi
 [joueur 2] : genre rouge ?
 [joueur 2] : okok
 [joueur 2] : ah j'ai une cape mauve stv
 [joueur 1] : Il me faut du vert hehe
 [joueur 2] : okok
 [joueur 1] : On peut essayer celui la
 [joueur 1] : Ton sors tu peux le lancer a coté de l'ennemi
 [joueur 1] : Comme c'est une croix
 [joueur 2] : ah okok
 [joueur 1] : Par exemple la di tu le lance a droite du piou devant toi tu me heal aussi
 [joueur 2] : ils m'ont retiré ma portée :'
 [joueur 1] : Ah non je dis des connecries
 [joueur 1] : Pas ce genre de sors mdr deso
 [joueur 2] : ah ça marche x) tkt
 [joueur 1] : Deja ca mdr
 [joueur 2] : oh mreric !
 [joueur 1] : HM en vrais on peut tapper des plus gros groupes
 [joueur 2] : hm ?

[joueur 1] : Mdr pas fais exprés ignore le hm
 [joueur 2] : x)
 [joueur 1] : Bien al ceinture
 [joueur 2] : yee
 [joueur 2] : ouf
 [joueur 1] : Mdr deso je heal pas beaucoup en air
 [joueur 2] : tkt ahah j'aurais pas du avancer autant
 [joueur 1] : Non je salut la bravour mdr
 [joueur 2] : merci merci
 [joueur 1] : vrais bonhomme
 [joueur 1] : T'in mais comment t'xp aussi vite ptdr
 [joueur 2] : j'ai des trucs en sagesse je crois ahah
 [joueur 1] : Aaaah bien ca
 [joueur 1] : J'ai pris 1 niveau depuis le donjon t'en a pris 5 mdr
 [joueur 2] : si tu veux j'ai une cape piou vilet
 [joueur 2] : violert
 [joueur 1] : Ca donne quoi el violet ?
 [joueur 2] : euh 16 vitalité et 44 initative
 [joueur 2] : et une ceinture avec 10 sagesse
 [joueur 1] : Ah non merci du coup pas besoin d'initiative
 [joueur 1] : J'vais peut etre passer eau
 [joueur 1] : Vol de vie c'est cool
 [joueur 2] : c'est lmieux ?
 [joueur 1] : Mdr me donne pas tout :
 [joueur 1] : Merci mdr
 [joueur 2] : ah tkt
 [joueur 1] : Mais oui eau tu vol de la vie et tu tappe en zone
 [joueur 2] : comme ça ta le choix mdr
 [joueur 1] : Merci le sang
 [joueur 1] : Pas mal eau mais il me faudrait 8 pa pour taper deux fois
 [joueur 2] : c'est 4 pa le sort ?
 [joueur 1] : Celui qui tappe en zone oui
 [joueur 1] : Avec mot stimulant c'est faisable
 [joueur 2] : yes
 [joueur 1] : Ah non pas utilisable deux fois par tour mdr envie de crever
 [joueur 1] : Merci !!
 [joueur 2] : dur
 [joueur 2] : de rien :)
 [joueur 1] : Garde toi des trucs quand meme, ca se vend hehe
 [joueur 2] : yes je garde les rouges ahah
 [joueur 1] : Mdr mais tu gagne vraiment 6 fois mon xp ptdr
 [joueur 1] : Comment ca se fais
 [joueur 1] : T'es sur c'est ton premier perso
 [joueur 2] : aucune idée ahah
 [joueur 2] : oui oui x)
 [joueur 1] : Mdr mais c'est une dinguerie
 [joueur 1] : Ptetre tu me troll
 [joueur 1] : Enfaite ta pleins de niveau 200

[joueur 1] : Enfaite ta créer le jeu meme ptetre
 [joueur 2] : x) ptin je suis démasqué
 [joueur 1] : JLE SAVAIS
 [joueur 2] : x)
 [joueur 1] : J'suis en bas frerot
 [joueur 2] : yes
 [joueur 1] : ouch
 [joueur 2] : duuuur
 [joueur 1] : voilaa
 [joueur 1] : montre leur
 [joueur 2] : ahah
 [joueur 1] : saloperie de poulet
 [joueur 2] : ignobles
 [joueur 1] : ptdrr
 [joueur 2] : je fais encore un groupe puis je vais aller dormir, ça va si je t'ajoute en ami ?
 [joueur 1] : Yes bien sur !
 [joueur 1] : T'as discord ?
 [joueur 2] : nickel, ouep j'ai discord, faut juste que je le re télécharge
 [joueur 1] : Si tu veux vocal la prochaine fois qu'on joue
 [joueur 2] : tu joues demain?
 [joueur 1] : Ok let's gooo
 [joueur 1] : Yes !
 [joueur 2] : ouais hein
 [joueur 2] : c'est fait :) je tenvoie un msg demain pour discord stv
 [joueur 2] : merci !
 [joueur 1] : Merci !
 [joueur 1] : Yes vasy attend je t'ajoute
 [joueur 1] : C'est bon ! Bonne nuit du coup a demain !
 [joueur 2] : yep ciao !

Annexe F. Sous-corpus utilisé pour l'analyse qualitative du canal de guildes

Bu : Bienvenue :)
 Ef : merci :)
 Kr : bienvenue !
 Sh : wesh team!
 Bu : Yooo
 De : yo
 Sh : comment allez vous?
 Ef : très bien et vous ?
 Sh : super
 Sh : vous avez fait la quete almanax?
 Bu : Nop pourquoi ?
 Sh : je farm avec mon compte dons je peut donner les 40 [Ash Wood]
 Sh : sans payer
 St : bonjour la guild
 Ef : hellow
 De : salut
 Sh : yo
 St : cavaaa
 Sh : super et toi?
 St : cava cava ^^

Bu : Salut [st] ! :)
 St : yo [bu]
 St : yo la guild je cherche 3 brak pour une quete ali si dispo ^^ ?
 Bu : Je suis Bonta ^^
 Se : yo [st] brak dispo
 Ef : dsl j'suis bonta
 St : [se] le sauveur ^^
 St : merci les gars comme meme ^^
 Se : ^^
 Ef : c'est noraml
 Wo : asi
 Ef : normal*
 Bu : Je suis devant le dj
 Ni : je suis dedans
 Bu : Bienvenue :)
 Gi : yooooooooo
 Gi : merci
 Gi : j'ai deja mon steam isi ^^
 Bu : Ah ok ^^ Sous quel nom ?
 Sa : surtout ne repondez as tous en meme temps on ne c jaimais si le chat sature mdr
 Ni : dispo si tu veux
 Ef : sorry j'ai pas vu le message j'ai clear mon chat quand t'as envoy  x)
 Ni : feca eau
 Sa : je cherche un panda tanke pas un feca haha sa fait pas pour ce que je veux faire
 Ef : ah j'ai pas dsl
 Ni : je me doute mais tu boudais parce que personne reponds
 Sa : xd ^^
 Bu :  a fais quoi les reufs ?
 Bu : .
 Ef : qu te frigost perso
 Ni : je quete perso :P je fais mes dofus tranquillou
 De : je cherche pour taper un nileza mais  a a l'air de chauffer personne
 Ra : Yop
 Ef : lu
 Ef : c'est frifri nileza ? je suis inculte
 Ra : yep
 Ra : fri 3
 Bu : Des gens chaud pour farm zone marche magmatique ? ^^
 Ef : ah sorry j'ai m me pas encore acc s mdr :")
 Ra : la j'ai rien le temps de faire deso peut  tre cette aprem selon a voir je ferais bien du songes si mon panda arrete de ken dans tous les trou qui trouve xD
 Bu : Yo [ra] ^^
 Bu : Mdrrrr
 Bu : Crit il a ouvert ces coffres songes xDD
 Ra : mais la faut je bouge vite fait a 14h
 Bu : C' tait un grand moment
 Ra : ah et alors la ruine?
 Ra : xD
 Sa : ct bien de la merde tien
 Ra : ou ila drop jhess?
 Ra : Mdr je t'avais dit mec xD
 Ra : ecoute toujours papa on ta pas dit ? ^^ xD
 Bu : Me manque un coffre pour faire lot de 10 moi
 Ra : vend pas 1
 Ra : sa se vend mieux
 Bu :  a pars pas a l'unit  en vrai

Ra : en vrai
 Sa : oui mais il baisse les prix 10 000 kamas par 10 000 kamas donc bon
 Ra : Ouia bas sa j'y peut rien c'est la commu xD
 Ra : moi j'ai vendu perso mais lot de 10
 Ra : a 3 700 000
 Ra : le lot
 Bu : Bah ouai mais justement m'en manque 1 mdr
 Ra : cette aprem j'en fait normalement avec des potes irl mais des que j'ai trou je'ecrit dans canal guild
 Ra : mais tfacon je joue pas vraiment avant 14h30 je pense
 Ra : la je peut aider vite fait si des gens need en, vra
 Ra : vrai
 Ra : yo mmon panda
 Ra : Sa c'est mon panda a moi!!
 Bu : Bah je need un coffre xD
 Ra : tkt on arrangeras sa xD
 Xa : slt all
 Sa : salut
 Bu : Yo [ti] !
 Xa : ça va les gens ?
 Sh : slt
 Kr : yo !
 Se : faut que je le fasse mais la nuit pour quette
 Da : xD
 Ni : je suis un noob lv 200 pour feca vaut mieux multi ou mono elem ?
 Xa : mono feu ou eau
 Xa : feu c'est ret PA et eau ret PO et se joue à dist
 Ni : dac merci :D
 Xa : dr ^^
 Im : Salut al guild
 Th : yo frer
 Xa : yo [im]
 Im : Aie aie aie que des bo gosses dans cette guild
 Im : Bon parlons peu parlons bien
 Im : Des gens chauds pour Ilyzaelle ? xD
 Ef : sans moi sorry :/
 Th : je suis entrain de me casser la tete au bolgrot
 Th : x)
 Ef : c lequel ça ?
 Th : ces quet tutu
 Ef : ah juste
 Th : le dragon
 Ef : horrible
 Th : il et simple mes ya toujour un moment je vien faire de la merde
 Th : et je meurt
 Ef : x)
 Ef : re
 Xx : re
 Ha : re
 Ef : y a des gens ici qui ont fait la quête de l'ocre ?
 Kr : ouaip
 Ha : jen suis qu'a letape 7 :/
 Ef : ça t'a pris cb de temps ? :')
 Kr : une matinée
 Ef : t'as achet& un pack ?
 Kr : j ai acheter en hdv
 Ra : de meme

Ef : et ça vous a couté cb sans être indiscret ahah
 Wo : apres ca depend a quelle vitesse tu farm gros
 Kr : plus rapide de farm kamas je pense en vrais haha
 Ra : bcp tros xD
 Kr : 120M
 Ra : 120 M
 Ra : a peut pret
 Ra : tous tous
 Ra : boss dj mobs archi
Ef : ah ptn je pensais c'était plus en vrai
Ra : apres c'etait ya 1 an et plus xD
 Sk : slt slt
 Tr : yo la [sk]
 Ra : donc a voir les prix maintenant
 Ef : je vais me pendre ahah
 Ra : propre sa
 Sk : ca va [tr] remis de ta soirée a 35 TD ?
 Ef : qqn sait quel élément est le mieux pour roub en pvm ?
 Ha : je joue le mien soit feu soit air
 Sk : du monde pour une reine des voleurs ?
 Ef : terre c'est jouable aussi ?
 Ha : oui
 Ef : alz ty
 Ha : terre gros dps mais demande un peu plsu de prepa
 Ef : et eau c'est useless j' imagine
 Ha : mon mode eau me sert pour joueur en mode mêlée
 Ef : ah ok, pck je me disais que le retarit pa c'était inutile en opvm
 Ef : pvm*
 Ha : oui en mode retrait pa useless
 Ef : kk
 Ha : mais ça tape fort a faible portée
 Ha : et en zone
 Ef : et tu dirais que c'est assez fort en pvm globalement ? la classe
 Ha : en solo ouais c'est fort une fois que t'as compris les ptites astuces de placement des bombes et deplacer les mobs
 Ti : [sk], je dois faire les succès de la reine mais je suis qu'un sacrieur ^^
 Sk : tu dois faire lequel ?
 Ef : thx :)
 Ti : collant
 Sk : rahoé le moins fun
 Ha : par contre la synergie en grp moins interessante sauf si tu grp avec panda et tu joues murs
 Ef : ouai c'est ce que je me disais
 Ti : ouai, il me manque celui là pour l'ornement
 Sk : bah avec sacri le prblm c'est que tu vas être useless si on fait collant, no offense
 Ti : tkt, je sais bien
 Sk : Faudrait qu'on soit 4 à minima pour bien cyclé entre nous les bombes en plus
 Xx : 3 si [la] est dispo
 Xx : d'autre personne pour tynril avec moi et [wo] ?
 Ef : pas dispo perso :/
 Sh : deso je suis dans biblio crobak
 La : moi florian je veux bien
 La : je veux le capturer stp ^^
 Xx : sans probleme
 La : je finis mon cbt
 Xx : yep tkt
 Xx : tu a clef [wo] ?

Ra : [La]
 Ra : tu peut donner droit de gerer xp a la musette stpl j'arrive pas a le passer initié sa deconne ou j'ai pas les droits jsais pas
 Im : Des personnes dispo pour donner un coup de main sur erazal on est déjà 5
 Ra : arf tu paye cb?
 Ra : vous voulez partir a 8?
 Ra : en vrai si y vous manque 1 last invite mais pas obliger ^
 Im : la on est 6 on a sacri panda hupper cra feca eca
 Ge : j'viens de me lever mais je peux aiderpour coop
 Ge : salut les affreux
 Ra : yo la forme [ge]?
 Im : SALut [ge]
 Ge : ca vas
 Im : Si tu es chaud ça me va
 Ge : mais rien ne se vend
 Ni : on a un brico 137+ dans la guilde ?
 Ra : erazal j'ai grave la flemme de le faire mais go l'aider si vraiment y a besoin quoi xD
 Xan : yo [ge]
 Ra : la j'etais en session chill devant missiz xD
 Ge : [im] juste je me roule un pet et j'me fait un café et je suis chaud
 Im : nickel [ge] merci
 Im : je peux pas t'inivter car tu as compa
 Ge : c'est good
 Ma : Bonjour tlm
 Ab : Salut
 Ef : slt
 Ke : quesque vous faites ?
 Ef : tjr quêtes frifri perso
 St : [ke] tu veux s'amuser a kill des arenié ?
 St : a 19.000pv x)
 Ba : x)
 De : Willkommen mein freund
 Ef : ça parle allemand carrément
 De : :)
 De : Un jour tu comprendras si tu es fidèle a la guilde :p
 Ef : j'ai peur ahah
 De : OH un sram en plus !
 De : Giga bienvenue alors
 Gu : ça fait quoi de beau ?
 Ef : yes c'est rare ahah
 De : J'fais découvrir f3 a [yu] xD
 Gu : le double boss ?
 De : non le dj simple
 Gu : fallait commencé par le double boss
 De : XD elle peut pas
 De : Bientôt une guilde de srams
 Ef : la meilleure classe ahah
 De : Je l'aime bien deja cette nouvelle recrue
 Jz : si mon frere aime bien alors j'aime aussi xd
 De : XD
 Ef : yeepeee
 Gu : fov
 Gu : besion de aide encore ?
 Fo : Yep [gu]
 Fo : non c'est bon merci frérot
 Gu : pos ?

Gu : kk
 Ef : vs faites quoi ?
 Gu : un chaloeil
 Ef : je reprends après la 3.0, vous savez ce que c'est le meilleur élément pour sram 200 en pvm ? c'est tjr air ?
 De : eau
 Ef : wtf
 Jz : je suis eau do crit moi
 De : moi eau air
 Jz : mais tu regen full vie a chaque fois donc tu est un petit panda
 Ef : ah ouais genre c'est bénéfique niveau régen j'imagine ?
 Ef : ouais ok
 De : et ma femme joue full multi c'est giga broken aussi
 De : mais si tu veux gérer du contenu thl / faire des passages faut plutot un stuff tanky, eau ou air ou eau air
 Ef : okok donc full air c'est plus vraiment viable ig
 De : c'est situationnel full air, c'est bien mais pas le plus meta quoi
 Ef : snif j'vais devoir rachter un stuff ahah
 De : farm le craft avec ta pano air plutot :p
 Ef : yes je vais me bouger le cul*
 Fo : yo/re
 Gu : plop
 Ef : lu
 Gu : yo yo
 Vo : yo/re ^^
 Gu : [vo]
 Ov : Hallo
 Ov : et re all
 Fo : Yoo
 Ef : lu :)
 Fo : [gu] ça te dit un comte statue
 Fo : en speed
 Gu : je fini chaloel et pk pas
 Fo : Okeppp
 Vo : on connait le temps de respawn de la fuji ? (en avis de recherche)
 Ef : aucune idée :/
 Gu : normalement c'est 4/3h ?
 Vo : me manque que elle XD elle est relou
 Vo : ben pas elle, ils l'ont fait special
 Vo : en tout cas c'est pas 3h ^^'
 Fo : gg
 Da : Yoo
 Fo : Hello
 Ef : salut
 Da : Yoo Ef
 Fo : yooo
 Ov : yo le d
 Fo : Shuccube [0,0]
 Fo : ça tente des gens?
 Hi : je vais shuccombé à la tentation et te dire oui
 Fo : et de 1
 Gu : je vies de finir
 Gu : donc chaud aussi
 Fo : mon frère vient aussi du coup
 Hi : copieur
 Fo : on tente le full succès

Gu : je tank si vs voulez
Hi : je tank
Gu : je tnak mieux
Hi : je tank+ mieux
Hi : les débiles
Pa : salut :)
Tr : yo bg
To : ca dit quoi ?
Ua : bienvenue
Pa : bien ett
To : bah écoutes tranquille on est en sonnges
Pa : quel étage ?
To : 360+
To : un truc du genre
Pa : noice
Li : Yop
Pa : salut
Pa : comment ça va ?
Li : ça va et toi
Pa : nickel, tfk ?
Li : je monte mineur pour crafter les pierres d'âmes pour l'éternelle moisson
Pa : ouf, force à toi ahah
Li : je suis à l'étape 12 sur 35
Pa : j'aurai jamais le courage je pense ahah
Li : bah les âmes coutent pas trop cher hdv, sauf certaines et celles-là jles capture pour l'instant
Li : mineur 60
Pa : c'est facile à monter ?
Li : bah ça va mais les mines sont remplis de gens là
Li : jvais acheter des pépites pour monter un peu autrement ya une recette là 10 pépité 300 xp niv 60
Pa : ouais c'est une dinguerie, j'ai l'impression qu'il faut se co à 4h du mat pour espérer avoir des mines un minimum replies

Annexe G. Traduction automatique des extraits sélectionnés

Canal recrutement

Extrait en langue source	Traduction DeepL en anglais
R > [Sanctuaire de Torkélonia] (Dofus Vulbis) 3/4 Tank de préférence	R > [Sanctuary of Torkelonia] (Dofus Vulbis) 3/4 Tank preferred
POUR LES PETIT LEVEL !! La premiere personne level 30 mini et 50 MAX a me lancer défi, gagne 100 000k C'est un don pour vous aidez, je suis ZAAP ASTRUB lets go	FOR THE SMALL LEVEL ! The first person level 30 mini and 50 MAX to throw me challenge, wins 100 000k It is a donation to help you, I am ZAAP ASTRUB lets go
Recrute PL Phossile B6 l 35kk/U l Clés dispo sur place l Max chal l MP VITE	Recruiting HGV Phossile B6 l 35kk/U l Keys available on site l Max chal l MP VITE
CHERCHE 4 personnes avec alignement 20 brak minimum pour une dalle en [14,18] SVPP je paie 20 000k	LOOKING FOR 4 people with 20 brak minimum alignment for a slab in [14,18] SVPP I pay 20 000k
Recrute // Need help combat à vague quete "La danse de la dissonance" Roub opti cherche guild pvm chill me mp :)	Recruiting // Need help combat à vague quete 'La danse de la dissonance' Roub opti seeks guild pvm chill me mp :)
une âme charitable pourrais dépanner quelques kamas à un mec qui reviens d'un hack ? (suis à poils mdrrrr) <3	any kind soul who could spare some kamas for a guy who's just come back from a hack ? (I'm naked mdrrrr) <3
1 Place PL [Palais du roi Nidas] Butin8 PRO PL 7/8min Max service efficace On enchainé Massive xp 150m/250m Best xp du serveur	1 Place PL [Palais du roi Nidas] Butin8 PRO PL 7/8min Max efficient service Massive xp 150m/250m Best server xp
un joueur panda experimnté dispo 2 question svp	a panda heart experimnté available 2 question svp
Bonjour [Game Freak] recrute des joueurs actifs de tous lvl qui cherche une guild basée sur l'entraide afin de clean le PVE et PVP avec une bonne ambiance.	Hello [Game Freak] is recruiting active players of all lvl who are looking for a guild based on mutual aid in order to clean the PVE and PVP with a good atmosphere.
Qui pour duo des donjons Crocabulia ou Dragon Cochon ? (Je solote)	Who's up for a duo in the Crocabulia or Dragon Cochon dungeons?

Canal commerce

Extrait en langue source	Traduction DeepL en anglais
Vend : [Collier de Bavdur] 2% re melee / [Anneau Crustique] pa / [Amulette d'Otomai] 2% do sort / [Casque Dragoef] Jp 293 / [Amulette de Shokkoth]	Vend : [Necklace of Bavdur] 2% re melee / [Crustic Ring] pa / [Amulet of Otomai] 2% do sort / [Dragoeuf Helmet] Jp 293 / [Amulet of Shokkoth]
Sell / Vend [Masque de Kao]	Sell [Masque de Kao] [Mask of Kao]
VEND [Anneau de Padgref] 4M/[Baguette de Torkélonia] 3M5/[Bottes du Cycloïde] 7M5/[Ceintacé] 400KKmp moi ^^	SELL [Ring of Padgref] 4M/[Rod of Torkelonia] 3M5/[Boots of the Cycloid] 7M5/[Ceintacean] 400KKmp me ^^
vend [Rune Ré Per Feu] x 3100 3M2 aulieux de 3M7	sells [Rune Ré Per Feu] x 3100 3M2 instead of 3M7
achette [Reflet de Bébémouth] mp prix	achette [Reflet de Bébémouth] mp price
vend [Étreinte de Servitude] 11M5 no nego zaap brak	vend [Embrace of Servitude] 11M5 no nego zaap brak
AV [Bracelet des Fonds marins] PM+1do eau - [Bracelet des Fonds marins] PA - [Bracelet des Fonds marins] PM	AV [Seabed Bracelet] PM+1do water - [Seabed Bracelet] PA - [Seabed Bracelet] PM
Vend [Bouteille de Gein] Go me mp moins chers que l'HDV	Sells [Bottle of Gein] Go me mp cheaper than HDV
[Dofus Ébène] [Dofus Forgélave] disponible à la vente, me mp, très bon prix	[Dofus Ébène] [Dofus Forgélave] available for sale, me mp, very good price
quelqun a un gelano pa pm a vendre bon prix ?	does anyone have a gelano pa pm for sale at a good price?

Canal groupe

Extrait en langue source	Traduction DeepL en anglais
[joueur 2] : t'es quel élément ?	which element are you?
[joueur 1] : eau	water
[joueur 2] : tu me dis si tu veux faire les chall	you tell me if you want to do the chall
[joueur 1] : merde deso	shit deso
[joueur 1] : ^^	^^
[joueur 2] : ahah tkt	ahah tkt
[joueur 1] : j'ai un craa 200 ^^	i have a craa 200 ^^
[joueur 2] : tu t'es refait un énu en plus ?	you've got a new enu too?
[joueur 1] : j'ai un panda 200 et mnt enu	i have a panda 200 and mnt enu
[joueur 1] : xp x3	xp x3
[joueur 2] : ahah la belle vie mdr	ahah la belle vie mdr
[joueur 1] : t cra eau ?	t cra eau?
[joueur 2] : ouais mdr j'avais un stuff eau 170 qui traînait et j'ai pas de quoi m'acheter un stuff entre ce lvl là et le 200 :')	yeah mdr I had a 170 water stuff lying around and I don't have the money to buy a stuff between that lvl and 200 :')
[joueur 1] : je voi link la coif stp	je voi link la coif stp
[joueur 2] : [Masque Vaudou Jav]	[Voodoo Mask Jav]
[joueur 1] : stuff cra c trop chère mnt c exact 60m avec exo pa pm	stuff cra c trop chère mnt c exact 60m avec exo pa pm
[joueur 2] : et c'est quoi le plus opti en 200 ?	and what's the most opti in 200?
[joueur 1] : coif pad + anno pad exo pa + ceinture et amu gein + ano bouclieu bott cyclo + cap torké cac torké + ocre vulbis + sako	coif pad + anno pad exo pa + ceinture et amu gein + ano bouclieu bott cyclo + cap torké cac torké + ocre vulbis + sako
[joueur 2] : dur l'ocre ahah mais merci	hard l'ocre ahah mais merci
[joueur 1] : avec ocre 12pa sans c 11	with ocre 12pa without c 11
[joueur 1] : donc au lieu de vulbis prend abyssal et prend ocre	so instead of vulbis take abyssal and take ocre
[joueur 2] : okok ty	okok ty
[joueur 1] : ^^	^^
[joueur 1] : ta demandé l'opti	you asked for the opti
[joueur 1] : ça c + que 100m	it's more than 100m
[joueur 2] : ouais j' imagine ahah	yeah I can imagine ahah

Canal guilde

Les pseudonymes en début de message sont affichés pour faciliter la lecture du tableau, mais ils n'ont pas été intégrés lors de la traduction dans DeepL.

Extrait en langue source	Traduction DeepL en anglais
Starshy : yo la guild je cherche 3 brak pour une quete ali si dispo ^^ ?	Starshy : yo la guild je cherche 3 brak pour une quete ali si dispo ^^ ?
Buzzi-Leboug : Je suis Bonta ^^	Buzzi-Leboug : I am Bonta ^^.
Sercos : yo starshy brak dispo	Sercos : yo starshy brak available
Ef : dsl j'suis bonta	Ef : dsl j'suis bonta
Starshy : sercos le sauveur ^^	Starshy : sercos the saviour ^^
Starshy : merci les gars comme meme ^^	Starshy : thanks guys as always ^^
Sercos : ^^	Sercos : ^^
Ef : c'est noraml	Ef : it's noraml
Wolla : asi	Wolla : asi
Ef : normal*	Ef : normal*
Buzzi-Lecra : Je suis devant le dj	Buzzi-Lecra : I'm in front of the dj
Nijha : je suis dedans	Nijha : I'm in
Buzzi-Lecra : Bienvenue :)	Buzzi-Lecra : Welcome :)
Ging-F : yoooooooo	Ging-F : yoooooooo
Ging-F : merci	Ging-F : thank you
Ging-F : j'ai deja mon steam isi ^^	Ging-F : i already have my steam isi ^^
Buzzi-Lecra : Ah ok ^^ Sous quel nom ?	Buzzi-Lecra : Oh, right ^^ Under what name?
Sadi-Critica : surtout ne repondez as tous en meme temps on ne c j'aimais si le chat sature mdr	Sadi-Critica : above all, don't all reply at the same time, we'll never know if the cat gets bored!
Nijha : dispo si tu veux	Nijha : available if you want
Ef : sorry j'ai pas vu le message j'ai clear mon chat quand t'as envoyé x)	Ef : sorry I didn't see the message I cleared my chat when you sent x)
Nijha : feca eau	Nijha : feca water
Sadi-Critica : je cherche un panda tanke pas un feca haha sa fait pas pour ce que je veux faire	Sadi-Critica : I'm looking for a panda tanke not a feca haha it's not for what I want to do
Ef : ah j'ai pas dsl	Ef : ah j'ai pas dsl
Nijha : je me doute mais tu boudais parce que personne reponds	Nijha : I've got an idea but you're sulking because nobody's answering.
Sadi-Critica : xd ^^	Sadi-Critica : xd ^^

Annexe H. Listes de fréquences et N-grammes

Liste de fréquences du canal recrutement

Type	Rank	Freq	Range	NormFreq	NormRange
recrute	1	405	1	48901.232	1.000
pour	2	312	1	37672.060	1.000
de	3	216	1	26080.657	1.000
cherche	4	152	1	18353.055	1.000
mp	5	138	1	16662.642	1.000
un	6	132	1	15938.179	1.000
pl	7	114	1	13764.791	1.000
la	8	92	1	11108.428	1.000
r	9	87	1	10504.709	1.000
quete	10	85	1	10263.221	1.000
le	11	81	1	9780.246	1.000
groupe	12	78	1	9418.015	1.000
je	13	77	1	9297.271	1.000
dj	14	75	1	9055.784	1.000
dispo	15	71	1	8572.809	1.000
drop	16	69	1	8331.321	1.000
moi	16	69	1	8331.321	1.000
et	18	67	1	8089.833	1.000
des	19	66	1	7969.090	1.000
ou	20	63	1	7606.858	1.000
du	21	62	1	7486.114	1.000
l	22	61	1	7365.371	1.000
d	23	60	1	7244.627	1.000
qui	24	58	1	7003.139	1.000
svp	24	58	1	7003.139	1.000
combat	26	53	1	6399.420	1.000
en	26	53	1	6399.420	1.000
a	28	51	1	6157.933	1.000
vs	29	50	1	6037.189	1.000
une	30	47	1	5674.958	1.000
les	31	45	1	5433.470	1.000
me	31	45	1	5433.470	1.000
xp	33	43	1	5191.983	1.000
songe	34	39	1	4709.007	1.000
duo	35	38	1	4588.264	1.000
m	36	37	1	4467.520	1.000
k	37	36	1	4346.776	1.000
x	38	32	1	3863.801	1.000
guilde	39	31	1	3743.057	1.000
last	39	31	1	3743.057	1.000
nidas	39	31	1	3743.057	1.000

pas	39	31	1	3743.057	1.000
sur	39	31	1	3743.057	1.000
à	39	31	1	3743.057	1.000
ali	45	30	1	3622.313	1.000
quête	45	30	1	3622.313	1.000
solar	45	30	1	3622.313	1.000
est	48	29	1	3501.570	1.000
passeur	48	29	1	3501.570	1.000
boss	50	28	1	3380.826	1.000
place	51	27	1	3260.082	1.000
recherche	51	27	1	3260.082	1.000
on	53	26	1	3139.338	1.000
ordre	54	25	1	3018.595	1.000
personne	54	25	1	3018.595	1.000
dalle	56	24	1	2897.851	1.000
erazal	56	24	1	2897.851	1.000
j	56	24	1	2897.851	1.000
opti	56	24	1	2897.851	1.000
save	56	24	1	2897.851	1.000
b	61	23	1	2777.107	1.000
cra	61	23	1	2777.107	1.000
personnes	61	23	1	2777.107	1.000
cbt	64	22	1	2656.363	1.000
dalles	64	22	1	2656.363	1.000
panda	64	22	1	2656.363	1.000
ougah	67	21	1	2535.619	1.000
tp	67	21	1	2535.619	1.000
avec	69	20	1	2414.876	1.000
donjon	69	20	1	2414.876	1.000
klime	69	20	1	2414.876	1.000
faire	72	19	1	2294.132	1.000
tank	72	19	1	2294.132	1.000
belladone	74	18	1	2173.388	1.000
best	74	18	1	2173.388	1.000
full	74	18	1	2173.388	1.000
missiz	74	18	1	2173.388	1.000
monde	74	18	1	2173.388	1.000
quelqu	74	18	1	2173.388	1.000
succès	74	18	1	2173.388	1.000
au	81	17	1	2052.644	1.000
avis	81	17	1	2052.644	1.000
comte	81	17	1	2052.644	1.000
dps	81	17	1	2052.644	1.000
max	81	17	1	2052.644	1.000
spécial	81	17	1	2052.644	1.000

tout	81	17	1	2052.644	1.000
vortex	81	17	1	2052.644	1.000
alignement	89	16	1	1931.901	1.000
enchaine	89	16	1	1931.901	1.000
frizz	89	16	1	1931.901	1.000
lvl	89	16	1	1931.901	1.000
merci	89	16	1	1931.901	1.000
min	89	16	1	1931.901	1.000
need	89	16	1	1931.901	1.000
songes	89	16	1	1931.901	1.000
tutu	89	16	1	1931.901	1.000
zone	89	16	1	1931.901	1.000
besoin	99	15	1	1811.157	1.000
brak	99	15	1	1811.157	1.000

Liste des bigrammes du canal recrutement

Type	Rank	Freq	Range	NormFreq	NormRange
recrute pour	1	97	1	11713.561	1.000
cherche groupe	2	75	1	9056.877	1.000
mp moi	3	63	1	7607.777	1.000
recrute pl	4	49	1	5917.160	1.000
vs drop	5	43	1	5192.610	1.000
pl vs	6	30	1	3622.751	1.000
me mp	7	29	1	3501.993	1.000
save boss	8	22	1	2656.684	1.000
de l	9	20	1	2415.167	1.000
recrute un	9	20	1	2415.167	1.000
de la	11	18	1	2173.651	1.000
quelqu un	11	18	1	2173.651	1.000
un last	13	17	1	2052.892	1.000
du monde	14	16	1	1932.134	1.000
pour quete	14	16	1	1932.134	1.000
quete ali	14	16	1	1932.134	1.000
qui pour	14	16	1	1932.134	1.000
recrute combat	14	16	1	1932.134	1.000
dispo pour	19	15	1	1811.375	1.000
avis de	20	14	1	1690.617	1.000
de recherche	20	14	1	1690.617	1.000
moi recrute	20	14	1	1690.617	1.000
monde pour	20	14	1	1690.617	1.000
pl nidas	20	14	1	1690.617	1.000

pour un	20	14	1	1690.617	1.000
recrute dj	20	14	1	1690.617	1.000
recrute songe	20	14	1	1690.617	1.000
tal kasha	28	13	1	1569.859	1.000
x recrute	28	13	1	1569.859	1.000
best xp	30	12	1	1449.100	1.000
combat de	30	12	1	1449.100	1.000
missiz frizz	30	12	1	1449.100	1.000
mp recrute	30	12	1	1449.100	1.000
c est	34	11	1	1328.342	1.000
cherche pl	34	11	1	1328.342	1.000
de quete	34	11	1	1328.342	1.000
des gens	34	11	1	1328.342	1.000
groupe pl	34	11	1	1328.342	1.000
je suis	34	11	1	1328.342	1.000
nidas butin	34	11	1	1328.342	1.000
personne pour	34	11	1	1328.342	1.000
svp recrute	34	11	1	1328.342	1.000
de koutoulou	43	10	1	1207.584	1.000
des voleurs	43	10	1	1207.584	1.000
du roi	43	10	1	1207.584	1.000
et un	43	10	1	1207.584	1.000
groupe pour	43	10	1	1207.584	1.000
mettre sur	43	10	1	1207.584	1.000
mp classe	43	10	1	1207.584	1.000
palais du	43	10	1	1207.584	1.000

Liste des trigrammes du canal recrutement

Type	Rank	Freq	Range	NormFreq	NormRange
pl vs drop	1	27	1	3260.870	1.000
avis de recherche	2	14	1	1690.821	1.000
du monde pour	2	14	1	1690.821	1.000
mp moi recrute	2	14	1	1690.821	1.000
recrute pl vs	2	14	1	1690.821	1.000
cherche groupe pl	6	11	1	1328.502	1.000
du roi nidas	7	10	1	1207.729	1.000
palais du roi	7	10	1	1207.729	1.000
recrute pl nidas	7	10	1	1207.729	1.000
recrute un last	7	10	1	1207.729	1.000
reine des voleurs	7	10	1	1207.729	1.000
butin pro pl	12	9	1	1086.957	1.000

cherche groupe pour	12	9	1	1086.957	1.000
en tout genre	12	9	1	1086.957	1.000
larve de koutoulou	12	9	1	1086.957	1.000
m m best	12	9	1	1086.957	1.000
massive xp m	12	9	1	1086.957	1.000
nidas butin pro	12	9	1	1086.957	1.000
pl palais du	12	9	1	1086.957	1.000
place pl palais	12	9	1	1086.957	1.000
roi nidas butin	12	9	1	1086.957	1.000
voleur en tout	12	9	1	1086.957	1.000
xp m m	12	9	1	1086.957	1.000
pl nidas b	24	8	1	966.184	1.000
nidas b best	25	7	1	845.411	1.000
sanctuaire de torkélonia	25	7	1	845.411	1.000
sur des dalles	25	7	1	845.411	1.000
tal kasha save	25	7	1	845.411	1.000
un ordre coeur	25	7	1	845.411	1.000
vs drop cherche	25	7	1	845.411	1.000
vs drop recrute	25	7	1	845.411	1.000
autour de toi	32	6	1	724.638	1.000
best xp du	32	6	1	724.638	1.000
cherche groupe songe	32	6	1	724.638	1.000
clef secrète korriandre	32	6	1	724.638	1.000
combat de quete	32	6	1	724.638	1.000
de l eliocalyse	32	6	1	724.638	1.000
efficace on enchainé	32	6	1	724.638	1.000
enchaine massive xp	32	6	1	724.638	1.000
fungus autour de	32	6	1	724.638	1.000
genre clef secrète	32	6	1	724.638	1.000
je peux tp	32	6	1	724.638	1.000
je recrute pour	32	6	1	724.638	1.000
kasha save boss	32	6	1	724.638	1.000
le fungus autour	32	6	1	724.638	1.000
m best xp	32	6	1	724.638	1.000
max service efficace	32	6	1	724.638	1.000
me mp cherche	32	6	1	724.638	1.000
merci d avance	32	6	1	724.638	1.000
min max service	32	6	1	724.638	1.000

Liste de fréquences du canal commerce

Type	Rank	Freq	Range	NormFreq	NormRange
de	1	395	1	46128.693	1.000
mp	2	249	1	29078.594	1.000
vend	3	242	1	28261.123	1.000
m	4	189	1	22071.704	1.000
achete	5	158	1	18451.477	1.000
du	6	138	1	16115.847	1.000
dofus	7	134	1	15648.721	1.000
moi	7	134	1	15648.721	1.000
d	9	127	1	14831.251	1.000
a	10	102	1	11911.713	1.000
x	11	101	1	11794.932	1.000
av	12	90	1	10510.335	1.000
vendre	13	88	1	10276.772	1.000
pour	14	86	1	10043.209	1.000
et	15	84	1	9809.646	1.000
je	16	78	1	9108.957	1.000
prix	17	70	1	8174.705	1.000
recrute	18	68	1	7941.142	1.000
des	19	67	1	7824.361	1.000
en	20	66	1	7707.579	1.000
anneau	21	65	1	7590.798	1.000
un	22	60	1	7006.890	1.000
la	23	54	1	6306.201	1.000
vends	23	54	1	6306.201	1.000
achète	25	53	1	6189.420	1.000
à	26	52	1	6072.638	1.000
pa	27	48	1	5605.512	1.000
le	28	47	1	5488.731	1.000
archi	29	46	1	5371.949	1.000
ocre	30	44	1	5138.386	1.000
k	31	43	1	5021.605	1.000
l	32	39	1	4554.479	1.000
me	32	39	1	4554.479	1.000
pierre	34	38	1	4437.697	1.000
u	34	38	1	4437.697	1.000
bouclier	36	37	1	4320.916	1.000
pm	37	35	1	4087.353	1.000
chimèrivan	38	34	1	3970.571	1.000
gein	38	34	1	3970.571	1.000
j	38	34	1	3970.571	1.000
sell	38	34	1	3970.571	1.000
buy	42	33	1	3853.790	1.000

cape	42	33	1	3853.790	1.000
dispo	42	33	1	3853.790	1.000
âme	45	32	1	3737.008	1.000
monstre	46	31	1	3620.227	1.000
ou	46	31	1	3620.227	1.000
pos	46	31	1	3620.227	1.000
svp	46	31	1	3620.227	1.000
exo	50	29	1	3386.664	1.000
padgref	50	29	1	3386.664	1.000
pl	50	29	1	3386.664	1.000
amulette	53	27	1	3153.101	1.000
cycloïde	53	27	1	3153.101	1.000
r	55	26	1	3036.319	1.000
koliphant	56	25	1	2919.538	1.000
les	56	25	1	2919.538	1.000
offre	56	25	1	2919.538	1.000
bottes	59	24	1	2802.756	1.000
carte	59	24	1	2802.756	1.000
hdv	59	24	1	2802.756	1.000
masse	59	24	1	2802.756	1.000
légende	63	23	1	2685.975	1.000
dj	64	22	1	2569.193	1.000
do	64	22	1	2569.193	1.000
vulbis	64	22	1	2569.193	1.000
cherche	67	21	1	2452.412	1.000
volkorne	67	21	1	2452.412	1.000
vos	67	21	1	2452.412	1.000
lvl	70	20	1	2335.630	1.000
pack	70	20	1	2335.630	1.000
si	70	20	1	2335.630	1.000
kk	73	19	1	2218.849	1.000
que	73	19	1	2218.849	1.000
quelqu	73	19	1	2218.849	1.000
bien	76	18	1	2102.067	1.000
bourse	76	18	1	2102.067	1.000
ceinture	76	18	1	2102.067	1.000
drop	76	18	1	2102.067	1.000
une	76	18	1	2102.067	1.000
avec	81	17	1	1985.286	1.000
bon	81	17	1	1985.286	1.000
kamas	81	17	1	1985.286	1.000
sakochère	81	17	1	1985.286	1.000
jet	85	16	1	1868.504	1.000
pas	85	16	1	1868.504	1.000
épaulières	85	16	1	1868.504	1.000

casque	88	15	1	1751.723	1.000
est	88	15	1	1751.723	1.000
faire	88	15	1	1751.723	1.000
place	88	15	1	1751.723	1.000
sur	88	15	1	1751.723	1.000
bonjour	93	14	1	1634.941	1.000
croquette	93	14	1	1634.941	1.000
pépité	93	14	1	1634.941	1.000
vs	93	14	1	1634.941	1.000
xp	93	14	1	1634.941	1.000
alliance	98	13	1	1518.160	1.000
infusée	98	13	1	1518.160	1.000
kanigloups	98	13	1	1518.160	1.000

Liste des bigrammes du canal commerce

Type	Rank	Freq	Range	NormFreq	NormRange
mp moi	1	131	1	15300.164	1.000
a vendre	2	58	1	6774.118	1.000
pierre d	3	38	1	4438.215	1.000
d âme	4	32	1	3737.445	1.000
d archi	5	31	1	3620.649	1.000
archi monstre	6	30	1	3503.854	1.000
âme d	6	30	1	3503.854	1.000
me mp	8	29	1	3387.059	1.000
à vendre	9	28	1	3270.264	1.000
du cycloïde	10	27	1	3153.469	1.000
de gein	11	26	1	3036.674	1.000
de padgref	11	26	1	3036.674	1.000
anneau de	13	25	1	2919.879	1.000
en masse	14	24	1	2803.083	1.000
vend dofus	14	24	1	2803.083	1.000
mp prix	16	22	1	2569.493	1.000
dofus ocre	17	21	1	2452.698	1.000
bottes du	18	20	1	2335.903	1.000
carte de	18	20	1	2335.903	1.000
dofus vulbis	18	20	1	2335.903	1.000
je vend	18	20	1	2335.903	1.000
quelqu un	22	19	1	2219.108	1.000
exo pa	23	18	1	2102.313	1.000
monstre pierre	23	18	1	2102.313	1.000
bouclier du	25	17	1	1985.517	1.000
recrute pour	25	17	1	1985.517	1.000
légende de	27	16	1	1868.722	1.000
moi vend	27	16	1	1868.722	1.000

vend anneau	27	16	1	1868.722	1.000
j achete	30	15	1	1751.927	1.000
mp offre	30	15	1	1751.927	1.000
recrute pl	30	15	1	1751.927	1.000
achete dofus	33	14	1	1635.132	1.000
croquette infusée	34	13	1	1518.337	1.000
dofus des	34	13	1	1518.337	1.000
dofus ébène	34	13	1	1518.337	1.000
k u	34	13	1	1518.337	1.000
prix vend	34	13	1	1518.337	1.000
bon prix	39	12	1	1401.542	1.000
de torkélonia	39	12	1	1401.542	1.000
achete ocre	41	11	1	1284.747	1.000
av mp	41	11	1	1284.747	1.000
des glaces	41	11	1	1284.747	1.000
dofus pourpre	41	11	1	1284.747	1.000
rose des	41	11	1	1284.747	1.000
vs drop	41	11	1	1284.747	1.000
alliance gloursonne	47	10	1	1167.951	1.000
amulette de	47	10	1	1167.951	1.000
amulette du	47	10	1	1167.951	1.000
av vend	47	10	1	1167.951	1.000

Liste des trigrammes du canal commerce

Type	Rank	Freq	Range	NormFreq	NormRange
pierre d Âme	1	32	1	3737.881	1.000
d archi monstre	2	30	1	3504.264	1.000
d Âme d	2	30	1	3504.264	1.000
Âme d archi	2	30	1	3504.264	1.000
anneau de padgref	5	22	1	2569.793	1.000
archi monstre pierre	6	18	1	2102.558	1.000
monstre pierre d	6	18	1	2102.558	1.000
mp moi vend	8	16	1	1868.941	1.000
bottes du cycloïde	9	12	1	1401.705	1.000
carte de gein	9	12	1	1401.705	1.000
dofus des glaces	11	11	1	1284.897	1.000
vend dofus vulbis	11	11	1	1284.897	1.000
bouclier du cycloïde	13	10	1	1168.088	1.000
croquette infusée du	13	10	1	1168.088	1.000
pl vs drop	13	10	1	1168.088	1.000
a vendre mp	16	9	1	1051.279	1.000

boîte de bouataklône	16	9	1	1051.279	1.000
dofus vulbis m	16	9	1	1051.279	1.000
gelano pa pm	16	9	1	1051.279	1.000
m mp moi	16	9	1	1051.279	1.000
de jahash jurgen	21	8	1	934.470	1.000
du professeur xa	21	8	1	934.470	1.000
du valet veinard	21	8	1	934.470	1.000
mp moi prix	21	8	1	934.470	1.000
rose des sables	21	8	1	934.470	1.000
vend bouclier du	21	8	1	934.470	1.000
vendre mp moi	21	8	1	934.470	1.000
x x x	21	8	1	934.470	1.000
baguette de torkélonia	29	7	1	817.661	1.000
de dame jhessica	29	7	1	817.661	1.000
du cul botté	29	7	1	817.661	1.000
koliphant de lexandre	29	7	1	817.661	1.000
mp moi achete	29	7	1	817.661	1.000
mp moi achète	29	7	1	817.661	1.000
mp moi recrute	29	7	1	817.661	1.000
mp moi vos	29	7	1	817.661	1.000
mp prix vend	29	7	1	817.661	1.000
achete ocre et	38	6	1	700.853	1.000
amulette du strigide	38	6	1	700.853	1.000
bouteille de gein	38	6	1	700.853	1.000
bracelet des fonds	38	6	1	700.853	1.000
cervelle de solar	38	6	1	700.853	1.000
chimèrivan bouclier chimèrivan	38	6	1	700.853	1.000
courage de dame	38	6	1	700.853	1.000
de carte de	38	6	1	700.853	1.000
de padgref m	38	6	1	700.853	1.000
des fonds marins	38	6	1	700.853	1.000
des glaces x	38	6	1	700.853	1.000
fragment de carte	38	6	1	700.853	1.000
on paye bien	38	6	1	700.853	1.000

