

Tire : Etude des interactions langagières dans les jeux vidéo

Résumé :

L'analyse de l'interaction langagière lors des jeux vidéo est rare. Or, les jeux vidéo en ligne représentent une source considérable pour des corpus oraux et écrits. De plus, les marqueurs référentiels (anaphore, cataphore et déixis) sont peu étudiés lors de corpus oraux. C'est pour ces raisons que j'ai choisi d'analyser des marqueurs référentiels lors de corpus oraux provenant de jeux vidéo en ligne. Mon analyse s'est réalisée lors d'un corpus oral de quinze heures trente avec vingt locuteurs. Ce corpus oral est produit au cours de parties d'un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs, Word of Warcraft.

Concernant les études de jeux vidéo, nous pouvons citer une étude psychologique réalisée par Coulombe. Cette étude est intéressante pour notre analyse car elle s'est produite avec le jeu Word of Warcraft. Malgré l'obtention du niveau maximal, les joueurs continuent de jouer car il est un lieu social. Faisant parti d'une équipe, le joueur partage des expériences avec ses coéquipiers. De cette manière, ils détiennent un savoir commun apportant une dimension réelle. Les décors et le personnage amènent l'utilisateur à s'identifier et s'immerger dans le jeu. Ces données nous permettent de mieux comprendre l'engouement des utilisateurs pour ce jeu et des données présentes dans notre corpus.

La narration des jeux a été étudiée par Genvo. Nous citons cette étude car ses remarques peuvent s'appliquer à notre corpus. En effet, nous remarquons que des joueurs donnent des consignes aux autres joueurs. De cette façon, nous pouvons reprendre l'idée de pouvoir-faire prédéterminé entre les joueurs tout en leur laissant le choix du geste.

A propos de l'étude des marqueurs référentiels, nous faisons référence à Landragin.

L'ambiguïté référentielle lors de l'étude de ces objets linguistiques est importante. Cette étude traite d'un corpus écrit. Toutefois, n'ayant pas le visuel des parties, nous pouvons prendre en considération ses constatations. Il peut exister une ambiguïté entre antécédents linguistiques et situationnels. N'ayant pas le visuel, nous nous basons aux productions langagières. Dans ce cas, si un événement n'est pas verbalisé par les joueurs, nous pouvons être en inadéquation entre l'antécédent et la référence réalisée. Néanmoins les aspects prosodiques, tels que les pauses et les contours prosodiques, permettent de diminuer ou appuyer l'ambiguïté de l'antécédent trouvé. Ces observations montrent la difficulté d'analyser les anaphores en contexte de dialogue selon Landragin.

Après la transcription de notre corpus par le logiciel CLAN en respectant la norme ICOR, nous avons effectué des classes pour repérer des entités propices à la réalisation de marqueurs référentiels. Cette classification est composée de trois thèmes, « lieu », « temps » et « personne ». En permettant les entités d'appartenir à plusieurs classes, nous tenons compte de la remarque de Mathieu-Colas où une spécification trop importante ou le manque de connaissance des entités à étudier seraient contre-productifs. Ces classes nous ont permis d'annoter les entités recherchées en utilisant le logiciel Nooj. Postérieurement à ce traitement automatique, nous avons réalisé des sorties XML. Ces dernières correspondent à la standardisation ISO STANDARD ANNOTATION. Ceci permet de respecter la présentation décrite dans l'article [Salmon-Alt et al.(2004)Salmon-Alt, Bick, Romary, and Pierrel].

La finalité de ces opérations est de trouver une classe ; temporelle, spatiale ou de personne ; et un objet linguistique ; déixis, anaphore ou cataphore ; majoritaire aux deux autres. Nous avons tenu compte des variables tels que le type de la partie, des joueurs et de la date d'enregistrement. Ces variables ont fait l'objet d'une étude statistique.

#### Bibliographie :

1. S. Genvo, Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique. L'Harmattan, 2006.
2. M. Coulombe, Le monde sans fin des jeux vidéo. Presses Universitaires de France - PUF, 2010.
3. M. Mathieu-Colas, \_Domaines et classes sémantiques, pp. 11\_24, 2007.
4. S. Salmon-Alt, E. Bick, L. Romary, and J.-M. Pierrel, La freebank : vers une base libre de corpus annotés, vol. 04, 2004.
5. F. Landragin, Influence de la situation lors de la résolution des anaphores dans le dialogue, vol. Avril, 2006.

#### Mots-clés :

Jeux

Corpus oral

Marqueurs référentiels