

Etude des interactions langagières dans les jeux
vidéo

May 3, 2012

Par quels moyens les joueurs en ligne arrivent-ils à se comprendre
pour créer une action commune ?

VERCRUYSEN Lucie

Contents

I	Introduction	6
1	Jeux MMORPG	8
1.1	Définition	8
1.2	Présentation du jeu	8
1.2.1	Hiérarchie des choix	9
1.2.2	Choix secondaires du personnage	11
1.2.3	Conclusion partielle	12
1.3	Tutoriels en ligne	12
1.3.1	Communication	12
1.4	Conclusion partielle	13
2	Travaux concernant ces jeux	14
2.1	Sociologie / Sociolinguistique	14
2.2	Psychologie	17
2.3	Énonciation entre les joueurs	19
2.4	Conclusion partielle	22
3	Présentation des phénomènes linguistiques étudiés	23
3.1	Définition des termes	23
3.2	Travaux sur les phénomènes linguistiques étudiés	25
3.2.1	Référence spatiale	26
3.2.2	Référence temporelle	27
3.2.3	Ambiguïté possible	28
3.2.4	Similitudes et distinction entre l'exophore et l'endophore	28
3.2.5	Exophore	30
3.2.6	Endophore	31
3.2.7	Le repérage automatique de l'anaphore	32
3.3	Conclusion partielle	33
II	Outils théoriques et élaboration du corpus	35
4	Création d'un corpus oral	36
4.1	Présentation	36

4.1.1	Description	36
4.1.2	Matériel d'enregistrement utilisé	36
4.1.3	Transcription, procédure et logiciel, du corpus	37
4.1.3.1	Convention de transcription	37
4.1.3.2	Découpage et présentation du corpus oral	37
4.2	Choix des éléments discursifs et des segments analysés	38
4.2.1	Choix des segments analysés	38
4.2.2	Etude du langage oral	39
4.2.3	Choix des constituants de classe	42
4.3	Méthode d'analyse des données	43
4.3.1	Construction d'une grammaire arborescente pour la classification	43
4.3.1.1	Méthode utilisée	43
4.3.1.2	Construction des classes	44
4.3.1.3	Construction de script pour automatiser l'étiquetage des entités	47
4.3.1.4	Problèmes rencontrés	47
4.3.2	Construction du fichier de sortie	47
4.3.2.1	Le fichier XML	48
4.3.2.2	Construction de script pour automatiser la récupération des données et la création du fichier de sortie	48
4.3.2.3	Création d'une feuille de style	48
4.4	Conclusion partielle	49

III Analyse du corpus 51

5 Analyse des thèmes 53

5.1	Personnes	54
5.2	Ennemis	55
5.3	Stratégie	55

6 Lieu 57

6.1	L'opposition spatiale	58
6.1.1	Gauche vs Droite	58
6.1.1.1	Gauche	58
6.1.1.2	Droite	58
6.1.2	Haut vs Bas	59
6.1.2.1	Haut	59
6.1.2.2	Bas	59
6.1.3	Près vs Loin	60
6.1.3.1	Près	60
6.1.3.2	Loin	60
6.1.4	Devant vs Derrière	61
6.1.4.1	Devant	61
6.1.4.2	Derrière	61

6.1.5	Sur vs Sous	62
6.1.5.1	Sur	62
6.1.5.2	Sous	62
6.1.6	Dessus vs Dessous	63
6.1.6.1	Dessus	63
6.1.6.2	Dessous	63
6.2	La synonymie	64
6.2.1	Ici ou là	64
6.2.1.1	Ici	64
6.2.1.2	Là	64
6.2.2	Milieu ou Centre	65
6.2.2.1	Milieu	65
6.2.2.2	Centre	65
6.2.3	Entre ou Côté	65
6.2.3.1	Entre	65
6.2.3.2	Côté	66
6.3	Les quatre éléments	67
6.3.1	Face	67
6.3.2	Mètres	67
6.3.3	Où	67
6.3.4	Dedans	68
7	Personne	69
7.1	Le cas de “moi”, “ma” et “notre”	70
7.1.1	“moi”	70
7.1.2	“ma”	71
7.1.3	“notre”	71
7.2	Le cas de “toi”, “ta” et “votre”	72
7.2.1	“toi”	72
7.2.2	“ta”	73
7.2.3	“votre”	74
7.3	Le cas de “sa” et “leur”	75
7.3.1	“sa”	75
7.3.2	“leur”	75
8	Temps	77
8.1	Les tuples	78
8.1.1	maintenant et tout de suite	78
8.1.2	une fois que, dès que, ensuite, prochain et prochaine	78
8.2	Le temps délimité	78
8.2.1	La délimitation	78
8.2.2	Les jours de la semaine	78
8.2.2.1	Dépendants temporels	79
9	Conclusion	81

IV	Interprétations des données	83
10	Découpage des phénomènes pouvant être regroupés	84
10.1	Phénomènes récurrents	84
10.1.1	Le cas du “c’est [...] qui”	84
10.1.2	Le cas du “toi”	85
10.1.3	Le cas du “là”	85
10.2	Selon l’endophore et l’exophore	86
10.3	Selon le fichier audio	86
10.4	Selon le locuteur	87
10.4.1	Place au sein de la guildes	87
V	Conclusion et Perspectives	88
	Bibliography	91

Part I

Introduction

Le terme MMORPG a été évoqué pour la première fois par 3DO pour le jeu Meridian 59.

Depuis, les jeux en réseaux se sont considérablement développés et diversifiés. En 2011, il y aurait environ 12 millions d'abonnés pour le jeu World Of Warcraft. Ce chiffre illustre la part considérable de personnes jouant en ligne.

Jouer en équipe permet aux joueurs de converser de façon orale et écrite pour réaliser leurs objectifs.

Les jeux MMORPG (cf 1.1) sont des thèmes d'étude tant de socialisation, de motricité pouvant s'effectuer au cours de ce jeu qu'aux déviances ou inconvenients qui peuvent apparaître. Des études ont également analysé les discussions instantanées, le langage SMS ou les jeux d'un support différent de l'ordinateur.

Les études que nous citons au cours de ce mémoire nous permettent d'illustrer, de voir des points de vue différents ou d'explicitier des faits présents dans le corpus de notre étude.

Voulant étudier la place de l'endophore et de l'exophore plus précisément dans ce mémoire, nous aborderons également les différents courants linguistiques traitant ces phénomènes.

Nous tenterons de rechercher des termes sujets de réaliser ces faits linguistiques au sein de notre corpus.

Nous les annoterons syntaxiquement et les classerons en fonction de classes définies.

Les différents traitements de ces termes nous permettront de définir les objets linguistiques réalisés (déixis, anaphore, cataphore).

Chapter 1

Jeux MMORPG

1.1 Définition

Les jeux massivement multijoueurs ont tous un caractère compétitif. De ce fait, ils appartiennent aux “jeux de rôle en ligne compétitif” (CORPG).

Les “jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs” (MMORPG) sont accessibles au grand public par le biais d’une connexion internet. Lors de la connexion aux serveurs des jeux, l’utilisateur se retrouve au sein d’un monde virtuel co-habitant avec des milliers d’utilisateurs. De cette manière, ils forment une communauté virtuelle.

Une des grande caractéristiques des jeux MMORPG est la constante évolution de la partie et de l’avatar malgré la déconnexion de l’utilisateur. L’avatar est un personnage créé par l’utilisateur qui le fera progresser en interagissant avec d’autres avatars.

Contrairement à la plupart des jeux, le but de ce type de jeu n’est pas de terminer un scénario, mais d’avoir une vie quotidienne dans ce monde virtuel par le biais de l’avatar.

Toutefois, des versions des jeux massivement multijoueurs en ligne permettent de jouer en nombre restreint voir seul. Ces versions répondent aux demandes des joueurs qui souhaitent des sessions courtes et une configuration modeste.

Les jeux MMORPG entraînent l’apparition de rapports sociaux, mais peuvent créer également des dépendances et des addictions. De même, la connexion aux serveurs nécessitant un abonnement occasionne un impact financier.

1.2 Présentation du jeu

Nous nous consacrons, dans ce mémoire, à l’étude du jeu World Of Warcraft (WoW).

Pour mieux en comprendre les enjeux, nous expliquons les choix proposés à l’utilisateur pour créer son avatar, tant à sa race originelle qu’à ses compétences développées. Aborder ces choix semble important ici car ils déterminent la façon

de jouer des utilisateurs mais également leur place au sein de l'équipe. Chaque avatar est unique. Le joueur a donc tout intérêt de se renseigner des multiples combinaisons. De cette manière, il s'assurera que ses attentes et les facultés de son avatar sont en adéquation après création.

1.2.1 Hiérarchie des choix

En premier lieu, le joueur doit choisir le réseau auquel il veut appartenir.

Ces réseaux correspondent généralement à la langue, au type de serveur et au réseau social utilisés par les joueurs.

Il y a ensuite le choix entre deux factions du jeu, l'Alliance et la Horde.

Le joueur devra choisir un personnage principal, son 'main'. L'avatar est choisi suivant les caractéristiques et les possibilités de jouabilités visées par l'utilisateur. Par exemple, un joueur voulant soigner ces co-équipiers et lui-même s'intéressera au rôle "soigneur" et donc à la classe et la race lui permettant de pratiquer ce rôle.

Le joueur pourra également posséder des personnages dits 'secondaires'. Ces derniers sont nommés "rerolls". Il peut tout à fait avoir des personnages secondaire à la seconde suivant la création de son personnage principal. Il n'y pas de niveau requis à acquérir avant l'obtention d'autres personnages.

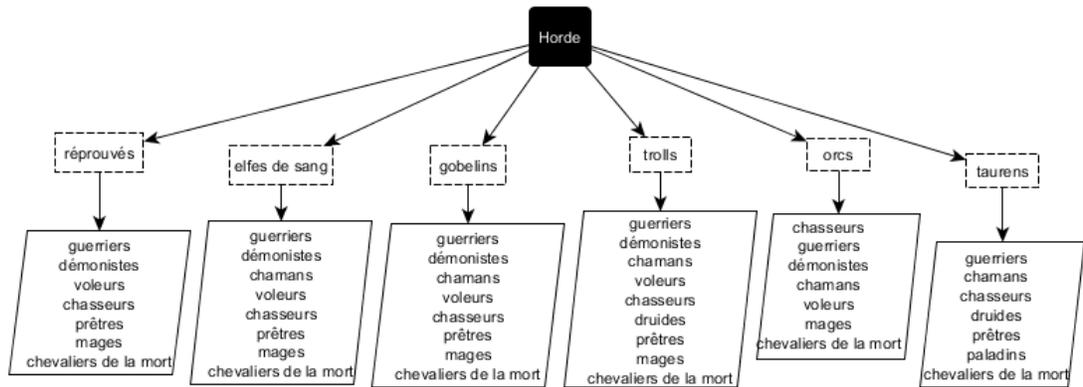
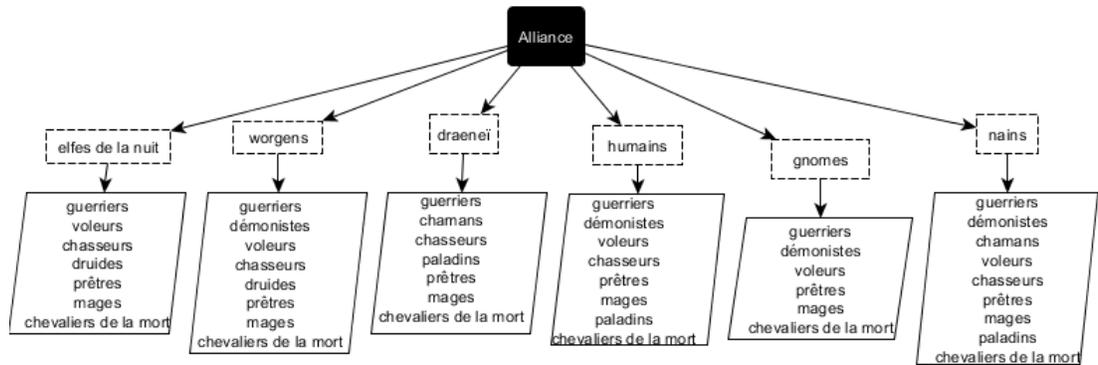
Toutefois, le joueur peut posséder au maximum dix personnages par royaume.

Le nombre total d'avatars sera égal à cinquante en comptant tous les royaumes possibles.

Ci-dessous, nous voyons l'ensemble des personnages proposés, à ce jour, selon les deux factions, la horde et l'alliance.

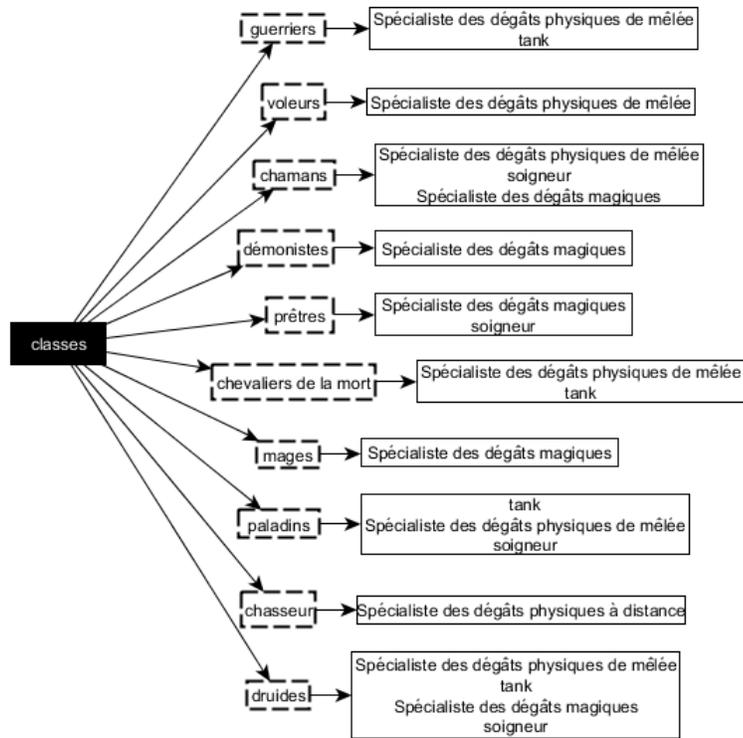
Les cases en pointillé sont les choix de la race pour l'avatar. La race représente globalement l'apparence de l'avatar.

Les cases parallélogrammes représentent les différentes classes de personnages disponibles. La classes déterminera plus singulièrement la manière de jouer de l'utilisateur et sa place sociale.



La classe définit le rôle détenu par chaque personnage. Le rôle évolue selon la façon de jouer et des attentes du personnage. Le schéma ci-dessous reprend les différentes classes avec le rôle que l'avatar pourra occuper. Comme les informations précédentes, ces termes sont très présents au sein de notre corpus.

Ce schéma nous permet d'avoir un visuel global des différents avatars possibles.



1.2.2 Choix secondaires du personnage

L'utilisateur choisira également des professions primaires et secondaires. Nous évoquons ces choix car nos utilisateurs parlent de ces professions lors de la remise des récompenses après une réussite.

Les professions primaires sont la production et la collecte de ressources. Il est conseillé de lier les professions pour que l'avatar puisse lui-même récolter et produire ces ressources sans avoir d'intermédiaires.

En professions primaires, nous pouvons citer le dépeçage et le travail du cuir.

Les professions secondaires ou compétences secondaires sont au nombre de trois et peuvent être prises toutes les trois.

Ces dernières sont la pêche, la cuisine et les premiers soins. Les professions secondaires n'ont pas d'impact sur l'équipement ou l'évolution de l'avatar au sein du jeu.

Comme nous l'avons précédemment évoqué, le choix des professions primaires détermine les objets et équipements visés par l'utilisateur pour son avatar. Ces objets et équipements permettent à l'utilisateur d'améliorer les capacités tant au niveau défensif qu'au niveau combatif. Ces derniers dépendent également de la race et de la classe choisies par le joueur.

1.2.3 Conclusion partielle

En illustrant ces possibilités offertes à l'utilisateur, nous comprenons mieux l'implication d'un joueur mais également l'importance des choix déterminant la position occupée.

De plus, cette introduction nous permet d'appréhender plus facilement le vocabulaire des raids et de comprendre également les argumentations des joueurs pour avoir telle ou telle récompense.

Il faut également prendre conscience du lien entre ces choix. Si le joueur effectue ses choix sans but ou réflexion préalable, ces derniers pourront lui porter préjudice ou ralentir sa progression au sein du jeu et celle de l'équipe.

1.3 Tutoriels en ligne

Que le joueur soit novice ou expérimenté, il existe des tutoriels en ligne pour l'aider dans le développement de son personnage, de ses quêtes ou bien dans les raids. Il existe également une multitude de sites définissant les termes employés par les joueurs.

Des vidéos des différents combats présents dans ce jeu sont également consultables par l'ensemble de la communauté. Généralement, ces vidéos graphiques sont commentées par des joueurs présents dans ce combat. Ils expliquent les différentes étapes du combat. Ainsi, l'utilisateur voit les étapes accompagnées des conseils instantanément.

Par conséquent, que ce soit sous format textuel ou vidéo graphique, les informations sont abondantes pour réussir les combats présents dans le jeu. De plus, ces informations proviennent directement des joueurs. Par ce moyen, les guildes; assemblées de personnes pratiquant une activité commune, et dotée de règles et privilèges précis; peuvent avoir une reconnaissance au sein de l'ensemble de la communauté et montrer qu'ils sont actifs. Nous pouvons percevoir un impact social dans ces démarches en voulant se faire connaître, montrer leur avancée dans le jeu mais également en conseillant à leur tour les autres joueurs.

J'aborde ces phénomènes car l'équipe enregistrée possède un site avec des vidéos, un forum et des photographies. De plus, au sein de notre corpus, des productions orales montrent que les joueurs font des captures d'images prouvant leur progressions.

1.3.1 Communication

La communication via les réseaux pour ces jeux existe de deux sortes.

La première est la communication écrite, les joueurs écrivent en même temps qu'ils jouent. Ce système se voit plus être utilisé par les joueurs novices.

La seconde est la communication orale. Pour se faire, les joueurs se connectent sur des systèmes de discussion instantanée tels que TeamSpeak, Mum-

ble ou Ventrilo. Ils doivent posséder une entrée et une sortie de son, ces deux outils peuvent être regroupés par un casque avec micro intégré ou bien avoir un micro et des enceintes. L’oral permet aux joueurs d’utiliser librement leurs mains pour jouer et non plus pour communiquer.

1.4 Conclusion partielle

Cette introduction nous permet de comprendre les différents enjeux présents lors des parties pour l’utilisateur.

De plus, nous avons pu nous familiariser avec les termes présents dans notre corpus.

Par exemple, lorsque nous voyons l’équipe parler de cuir, nous comprenons qu’ils parlent d’une spécialité “cuir” dans le cadre d’une donation d’un objet à un joueur spécialisé “cuir” , (“raid2-16.ca” extrait du fichier audio “Raid-Tdf-01122011.wav”) :

NICO: oula ils piquent à la fin (pause) oh ça sent le of pour lhaër
ça oh putain (pause) alors un casque cuir des épaules en plaque hey
je les ai de tout à l’heure pourquoi là je peux faire besoin (pause)

En profession primaire, le joueur en question est soit dépeceur soit travailleur de cuir ou les deux.

Chapter 2

Travaux concernant ces jeux

Après la présentation du jeu, nous nous intéressons aux études évoquant les jeux. Le but est d'explicitier des phénomènes présents dans notre corpus et d'en comprendre mieux les effets.

2.1 Sociologie / Sociolinguistique

Au sein de notre corpus, nous entendons les joueurs parler à plusieurs reprises d'add-on. En effectuant des recherches, nous avons trouvé l'étude de [FUSARO AND BONENFANT(2010)] traitant des additionnels. Il est intéressant de citer cette étude car elle est en lien direct avec notre étude. Le jeu étudié est similaire à celui que nous étudions, WoW. Leur étude nous permet également de voir autrement ces données qui pouvaient être obscures ou appréhendées différemment.

Dans leur étude, nous voyons que les joueurs expérimentés sachant programmer développent des additionnels pour compléter les fonctionnalités du jeu. Laissant les joueurs créer eux-même leur additionnels, les concepteurs leur permettent d'être en adéquation entre leur besoin et les outils proposés. Ces additionnels étant évalués par les autres joueurs créent une hiérarchie entre les programmeurs et les évaluateurs. La société Blizzard peut ajouter ces additionnels au jeu initial dans de nouvelles versions. Une fois intégrées, ces « améliorations » sont propriété de Blizzard et non du créateur. Cette étude montre l'existence du lien social entre les joueurs et la redéfinition constante hiérarchique entre eux. En effet, tout utilisateur peut créer des additionnels. Dans ce cas, les joueurs choisissent de développer ou non la socialisation.

L'exemple ci-dessous est extrait de notre corpus provenant du fichier "Raid AdD 20122011" au temps 01:03:34. Cet exemple illustre bien leur étude avec l'existence d'un jugement face aux nombreux additionnels créés pour le jeu.

NI: bah une petite à moins que tu joues encore avec un addon
fumé qui te cache tes débuffs

NICO: biensûr y a nâmy qui joue avec plein d'addon bien évidemment

En écoutant les enregistrements, nous nous apercevons que les joueurs acquièrent certaines habitudes tant au niveau social mais également au niveau de la fréquence de jeu. Nous réfèrerons l'étude de [LEJEALLE(2008)] pour l'aspect social exprimé dans ce jeu.

L'étude [LEJEALLE(2008)] montre également l'impact social du jeu sur les téléphones portables. Au sein de son étude, l'auteur s'appuie sur l'étude de Johan HUIZINGA pour montrer que le jeu précède la culture.

[LEJEALLE(2008)] caractérise le jeu en tant qu'« activité improductive séparée des autres activités » et en tant qu'une « activité libre » où toute personne peut décider de participer à un jeu.

Le jeu sur le téléphone portable, tout comme le jeu de notre étude, a un vocabulaire spécifique et dépend des utilisateurs pour sa classification. La présence d'un vocabulaire spécifique prouve l'existence d'une dimension collective, les joueurs ont un savoir commun.

Toutefois, le jeu sur le cellulaire a ses spécificités. Ces dernières peuvent tout aussi bien être significatives d'un manque de temps et d'espace. La posture adoptée des joueurs dépend tout aussi bien de leurs compétences que des exigences du jeu. Les usagers peuvent redéfinir les règles du jeu pour qu'il soit plus attrayant. Les points positifs du téléphone portable, comme l'encombrement minime ou le coût des jeux, peuvent néanmoins entraîner des points négatifs de par sa limite matérielle et sa complexité technique.

De façon générale, l'auteur a remarqué que les joueurs pouvaient être frustrés par l'inadéquation des bruits liés au jeu avec le jeu en lui-même.

Tout comme l'usage des ressources de l'Internet pour notre jeu étudié, le recours au bluetooth des téléphones crée un réseau d'entraide entre les usagers. Les jeux sur portables limiteraient l'addiction car la motivation d'être expert est manquante. Bien que l'usage des téléphones portables soit toléré, la présence de tierce personne peut déranger.

Les joueurs sur téléphones portables préfèrent les jeux simples mais sophistiqués impliquant un apprentissage long. D'après l'auteur, l'expérience personnelle, positive ou négative, définit la façon de jouer des usagers.

Nous présentons ici cette étude car le jeu étudié, WoW, est également disponible sur le cellulaire. Toutefois, il ne possède pas toutes les fonctionnalités proposées sur ordinateur. L'utilisation sur cellulaire reste essentiellement une consultation de son personnage ou des messages envoyés par la guilde.

Nous pouvons également lier cette étude à notre recherche avec la sociabilité liée à l'usage. D'après l'auteur, les personnes jouent généralement à un jeu par le biais d'une connaissance. Par exemple, des joueurs de notre corpus ont également commencé à jouer par le biais d'amis qui leur ont expliqué et aidé pour créer leur avatar. Toutefois, les joueurs sur téléphones portables craignent plus les « mauvaises rencontres » que ceux jouant sur ordinateurs.

Pour reprendre les formes de sociabilités établis par [LEJEALLE(2008)], nous

pouvons dire que notre corpus se réfère à une « sociabilité tiède ». Cette sociabilité dépend d'un usage collectif produit à distance, c'est une sociabilité virtuelle.

Tout comme l'étude de [LEJEALLE(2008)], une certaine routine s'aperçoit au sein de notre jeu étudié. En écoutant les corpus, nous remarquons que nos joueurs se planifient des soirées pour jouer ensemble. Ces plannings dépendent de leur emploi du temps personnel. Le jeu serait, selon notre auteur, incubateur d'activités de droit ou artistiques par exemple.

Un des exemples montrant cette planification peut être celui ci-dessous extrait du fichier raid4-8.ca de l'enregistrement "Raid Ames des Dragons 0512.ca".

NI: bon allez on rentre à la maison on reviendra mercredi

Cette idée est également présente dans l'étude de [CRAIPEAU ET AL.(2006)CRAIPEAU, GENVO, AND SIMONNOT]. Le jeu « contaminerait » la réalité. Elle serait source de conversation. D'après les auteurs, la discussion du jeu prendrait autant de temps que celui alloué pour jouer réellement. Les jeux prennent de plus en plus une forme réelle et produisent des émotions fortes. Nous pouvons appuyer cette idée avec notre corpus. En effet, lors de notre corpus oral, lorsque les joueurs gagnent, nous entendons une certaine jouissance par le biais de cris mais également une déception, un énervement, lorsqu'ils perdent.

Cette étude met en avant une caractéristique de notre jeu. Il fait parti des jeux MMORPG, cet univers de jeu n'est accessible que par le biais d'un réseau, continue malgré la déconnexion de l'utilisateur et peut être joué par un très grand nombre de personnes simultanément.

Toutefois, cette activité peut à tout instant être interrompue pour s'occuper de choses sérieuses.

[GREENFIELD(1994)] analyse l'effet du jeu vidéo sur la cognition. D'après l'auteur, son analyse montre que les joueurs expérimentés ont des facilités pour interpréter des images planes en représentations d'un espace tridimensionnel.

Son analyse montre également que les joueurs non expérimentés, avec de l'entraînement, parviennent au mêmes résultats trouvés pour les joueurs expérimentés.

Les jeux vidéo amènent donc des facultés cognitives spécifiques utiles pour la représentation spatiale.

Nous présentons cette étude car la représentation spatiale est au coeur de notre étude avec l'emploi de la deixis lors des références au contexte.

L'exemple spatial ci-dessous est extrait du corpus Raid2-3.ca di fichier audio Raid-Tdf-01122011.wav :

KAT: tu vas sur qui là (pause)

NI: ah moi je descend

NICO: là faut euh aller sur rhyolite

2.2 Psychologie

La psychologie traitant les jeux vidéo est abordée dans l'étude de [TISSERON(2009)]. D'après cet auteur, la façon dont les joueurs jouent détermine l'usage et leur comportement. Il existe deux interactions entre les jeux et les joueurs, les sensorimotrices et les émotionnelles narratives. Dans certain cas, le jeu peut permettre de fuir une souffrance physique, un événement douloureux de la vie personnelle ou familiale. D'après son étude, la dépendance au jeu traduirait une anomalie psychique chez le joueur.

En parallèle de cette étude, nous pouvons citer l'étude de [COULOMBE(2010)] traitant également de la psychologie des joueurs. Celle-ci est particulièrement intéressante pour notre mémoire car elle traite directement du jeu analysé, Word of Warcraft. Je trouve intéressant de citer cette analyse car elle nous permet de comprendre des phénomènes inhérents lors de l'utilisation de notre jeu mais également parce que son analyse nous permet de mieux comprendre le fonctionnement du jeu étudié. En effet, l'étude se portant sur un jeu spécifique dépend fortement de ce jeu.

L'auteur souligne l'une des principales caractéristiques du jeu, la continuité infinie du jeu. En effet, après avoir acquis le niveau d'expérience maximal, les joueurs continuent de jouer. Certes, il n'y a plus de progression à proprement parlé dans le jeu mais il reste un lieu social. Les joueurs font partie d'un groupe. A partir de rendez-vous, le plaisir de se socialiser et jouer se conjoignent. L'exploration géographique par le biais de son avatar permet au joueur une sensation valorisante face au mouvement géographique de son personnage au sein d'un monde.

Le jeu immerge les usagers. En effet, les décors et fêtes présentes dans le jeu sont en adéquation avec la réalité. Par exemple, pendant Halloween, les joueurs peuvent choisir des costumes en adéquation avec le thème en cours. Pendant la période de fin d'année, la neige est présente, les décors sont composés de bonhommes de neige par exemple.

Il existe également des concours hebdomadaires tels que la pêche, le travail herboriste. En plus de ces attractions, nous pouvons également remarquer la présence des foires pour augmenter l'immersion. Ces dernières sont présentes une semaine par mois et dans des lieux différents. Durant ces foires, les joueurs peuvent admirer des spectacles avec des feux d'artifice, par exemple. Il existe également des diseurs de bonne aventure, des promenades en poney. Des cartes à collectionner sont également présentes dans ces foires pour permettre les échanges et l'acquisition d'autres cartes. L'aspect culinaire est également présent pour connaître la « nourriture locale ».

Figure 2.1: Foire et décoration halloween :



L'immersion dissimulée est l'apprentissage et la médiation technologique. A force de jouer, les usagers développent des habitudes. Ces habitudes proviennent des expériences acquises et par cette acquisition, la médiation s'oublie.

La communauté joue également un rôle dans l'usage du jeu. Reprenons la citation de [MEADOWS(2002)],

“Les expériences partagées créent une impression de réalité [...] tout repose sur le fait de partager un même récit (narrative). Un principe veut que si j'aperçois une chose et qu'un autre objet l'aperçoit aussi, la croyance en l'objet se voit, du coup, ancré.”

Cette citation montre que l'expérience partagée entre joueurs crée un savoir commun et partagé par l'ensemble de la communauté. De ce fait, l'expérience prend une dimension réelle.

Jouer amène une immersion et une transe opératoire. Lorsque l'utilisateur joue, son avatar doit avoir un court temps de récupération. L'auteur montre que les joueurs ont inclut cette récupération dans leur rythme de jeu. Lorsque le joueur fait partie d'un groupe, une guild, il doit combiner les aptitudes spécifiques de son personnage à l'ensemble des autres joueurs. De cette façon, l'équipe est équilibrée.

L'aspect psychologique est également abordé dans son étude. Par le biais de l'avatar, les mondes imaginaires peuvent permettre aux joueurs de fuir la réalité. Avec la réussite et la reconnaissance des autres joueurs, mon avatar peut renvoyer un idéal du moi. Ce phénomène peut créer l'identification du joueur par rapport à l'avatar. Toutefois, cet avatar apporte un anonymat du joueur et l'amène à se comporter en adéquation aux savoirs des joueurs.

Il indique également l'aspect social dans son étude. Selon lui, le jeu permet de créer des communautés où les individus aux antipodes peuvent se rejoindre pour discuter. Il qualifie cette socialisation en tant que « fantasmatisque » car il n'y pas de contact direct entre les joueurs, la liberté de détachement est présente. La communauté de ce jeu crée des amitiés virtuelles avec des rituels. La guild permet des dons et des entraides entre les joueurs. Chaque guild a sa propre progression et son propre encadrement.

La socialisation a également un impact lors de l'arrêt de jouer. Par exemple, si un joueur décide de ne plus jouer au jeu, il devra laisser tomber son groupe. Il pourrait perdre une position ascendante qu'il a produit. Cette position peut être déterminée par le temps, l'argent et l'énergie effectués.

[COULOMBE(2010)] caractérise le jeu comme étant un jeu d'arcade et un téléphone public. Par exemple, si le joueur veut prendre ses distances, il peut faire des quêtes. Si le jeu l'ennuie, l'aspect social prend le relais avec la communication entre joueurs. Ces deux aspects du jeu apportent un équilibre.

L'auteur qualifie les marques prises des joueurs comme étant spectrales car elles ne sont pas réellement visibles.

2.3 Énonciation entre les joueurs

Après l'aspect social et psychologique du jeu, intéressons-nous à l'énonciation entre les joueurs.

Nous évoquerons ici l'étude de [MOORE ET AL.(2010)MOORE, DUCHE-NEAUT, AND NICKELL]. Cette étude s'est effectuée par le biais de corpus écrits. La méthode utilisée dans cette étude se réfère à l'étude de Garcia et JACOBS par rapport à l'Internet Relay Chat (IRC) . Le thème de cette recherche est la dimension temporelle de la composition d'un message de discussion.

Cette étude nous est particulièrement intéressante car elle est produite sur des corpus provenant de jeux de Rôle en Ligne Massivement Multijoueur (MMORPG). Le jeu de notre étude fait parti de cette classe de jeux.

Dans une discussion dite « naturelle », le face-à-face est favorisé car le locuteur peut mieux interpréter les actions du destinataire et éviter les interruptions. La gestuelle des locuteurs amène des informations concernant leur capacité et envie de communiquer. Ils soulignent le fait que la communication n'est pas une atmosphère publique naturelle lorsque deux joueurs parlent de façon privée.

Le temps de pause « normal » est généralement inférieur à cinq millisecondes dans une conversation « face-à-face ». Une grande pause dans cette forme de conversation, supérieure à deux secondes, est considérée comme une pause normale lors des discussions instantanées. L'une des raisons de ce temps est l'écriture des messages. Cependant, ces temps de pause amènent des difficultés pour la constance de la parole.

Les locuteurs peuvent mieux coordonner leurs actions lorsqu'ils voient ce que font les autres locuteurs . L'usage des écrans provoque une difficulté en plus lors de la vision périphérique. La vision périphérique n'est pas assurée par les écrans.

Un autre problème évoqué lors des conversations entre joueurs est la fenêtre principale du joueur. D'après l'auteur, lorsque nous jouons sur ordinateur, nous ne pouvons pas segmenter en deux parties notre fenêtre où l'une serait consacrée au jeu et l'autre à la discussion instantanée ordinairement. De cette manière, les dispositions naturelles et les mouvements d'avatars durant la conversation sont interdits.

Toutefois, à notre connaissance, il est possible d'utiliser le mode multi-écran ou l'option fenêtrée pour pallier à ce problème et pouvoir utiliser plusieurs programmes en parallèle du jeu.

L'interaction virtuelle construit l'expérience du joueur. Cette expérience dépend également des caractéristiques des avatars et du système de chat utilisé. L'usage des discussions instantanées aide les joueurs à se coordonner. Ces données jouent un rôle sur la qualité de l'interaction.

Cette étude nous permet de mieux comprendre la présence de grandes pauses au sein de notre corpus oral comme celles étudiées au court de corpus écrit. Les pauses remarquées dans notre corpus peuvent résulter de l'exécution des tâches demandées.

L'étude de [GENVO(2006)] est également intéressante pour notre mémoire. Son analyse porte sur la façon dont les consignes d'un jeu vidéo fabriquent une réponse du joueur. L'auteur qualifie le discours destiné au personnage impliquant une réponse d'intra-diégétique. La réponse produite par le joueur est dite extra-diégétique. Le jeu a un pouvoir de vie et de mort du personnage. Ces caractéristiques amènent un pouvoir de recommencement. La structure ludo-narrative réfère l'histoire que nous faisons vivre au joueur. Il ne faut pas oublier que la structure ludo-narrative et le recommencement sont imbriqués. La narration dépend des personnages. Elle implique un comportement, une mise en scène et une trame de fond semblables au cinéma. Cette narration s'oppose à la narration intérieure, celle dont le joueur émerge son histoire. La structure narrative recense les trajets globaux possibles du joueur. Nous pouvons prendre en considération ces données pour notre étude car le joueur choisit son avatar, ses spécificités et son développement. Par conséquent, nous sommes bien dans une structure ludo-narrative.

[GENVO(2006)] effectue également une analyse sémiotique entre les formes et les fonctions. La forme étant la réussite ou la sanction et la fonction est la façon dont la forme amène la fonction, la forme est la condition d'accès à la fonction.

Il explique qu'il existe une délégation totale du vouloir faire du héros au joueur. L'interactivité et l'activité ludique laissent le choix du geste au joueur. Contrairement à cette liberté, le pouvoir-faire est prédéterminé. Une action attend une réponse.

Selon l'auteur, la posture vidéo ludique est une reformulation du corps humain par le jeu vidéo. Il distingue trois sortes de corporéité. Les corporéités agissantes, perceptives et instrumentales traitent à proprement parlé du corps tel qu'il est. La corporéité agissante illustre la façon d'agir, l'envie et la modification, le toucher en fait parti. Ce sont des champs opératoires. La corporéité perceptive traite de l'imagination visuelle, de l'audition à l'écoute et du champ auditif. La corporéité instrumentale est l'action lors de l'opération de sauvegarde. Il définit l'univers existant de lui-même en tant que cosmos et ajoute le cosmos vidéoludique en tant que monde autonome. Il distingue également la diégèse de la ludodiegese. La diégèse contient tout ce qui appartient à l'histoire racontée supposée par la fiction du film et la ludodiégèse traite du fonction-

nement ludique aux règles intérieures du cosmos présent dans le jeu.

[GENVO(2006)] évoque aussi la présence sensori-moteur. La conscience d'un système diminue car une habitude se crée. L'aspect cognitif est évoqué par le biais de l'attention. La présence virtuelle du joueur augmente la dimension sociale.

Dans notre étude, nous remarquons la présence d'un ou de deux joueurs, selon les enregistrements, prenant la position de raid leader . Ce dernier annonce les consignes en début et en fin de combat pour la suite du jeu ou le recommencement si la partie s'est terminée par un échec. Nous pouvons reprendre le terme de narration intérieure partagée par l'ensemble des joueurs de l'équipe étudiée. En donnant les consignes, les joueurs créent une réponse extra-diégétique à la réponse intra-diégétique provenant du jeu lui-même.

De plus, nous pouvons qualifier les consignes et conseils des joueurs comme étant la fonction sémiotique et la conséquence des actes de chacun d'entre eux comme étant la forme. Cette forme est exprimée par les autres joueurs de l'équipe en réaction à une action produite.

Nous pouvons citer cet exemple lors d'une réussite provenant du fichier raid4-18.ca de l'enregistrement "Raid Ames des Dragons 0512.wav".

NI: bon bah c'était pas mal

Cette citation, extraite du fichier raid4-18.ca de l'enregistrement "Raid Ames des Dragons 0512.ca", montre la réaction d'un joueur face à un échec.

NICO: ouai mais je trouve que draco il est mort dans son tombeau
tout à l'heure ça manquait de dps pourtant on était prévenu à
l'avance

Des chercheurs, comme [PANCKHURST(2008)], ont également analysé le langage nommé "eSMS".

Nous nous intéressons à cette étude car le langage oral de notre corpus peut avoir des tronctions ou des formes divergeantes de l'usage habituel.

Voici un exemple extrait du corpus oral Raid2-6.ca du fichier audio Raid-Tdf-01122011.wav :

NICO: ah non j'ai été sermener

NI: sermener

NICO: sar sarmender c'est un peu comme le sarmen mais sans le

t

KAT: sarmener ça implique sarment (pause)

Selon leur étude, ce langage possède une variété de formes, une absence de normes et une créativité lexicale riches. Ces données peuvent s'analyser dans différents courants et notamment la linguistique et la sociolinguistique. Nous référons cette étude car elle traite de la formation langagière effectuée dans un contexte différent du face-à-face et car notre corpus possède un vocabulaire spécifique au jeu.

2.4 Conclusion partielle

L'ensemble de ces études nous a permis de prendre conscience des différents niveaux émis par le biais du jeu.

En effet, le jeu a des incidences sur la cognition, la gestuelle, la socialisation et la façon de s'exprimer. La façon de s'exprimer est constamment évaluée par l'ensemble des joueurs faisant partie de la même communauté.

Chapter 3

Présentation des phénomènes linguistiques étudiés

Dans notre corpus, nous étudierons plus spécifiquement la place de la deixis, de l'anaphore et de la cataphore au sein de notre corpus oral.

Les études traitant de ces objets linguistiques sont nombreuses.

Parmi ces études, nous ferons plus spécifiquement référence au colloque en Sorbonne de la deixis et l'anaphore et ses domaines.

Dans cette partie, nous définirons ici les termes et évoquerons les études traitant de ces phénomènes.

3.1 Définition des termes

Pour commencer, nous citerons la définition de ces trois principaux termes provenant de divers dictionnaires tels que le Trésor de la Langue Française (TLF) et le dictionnaire des sciences du langage.

Deixis :

La deixis évoque les signes linguistiques interprétés seulement en fonction de la situation d'énonciation. De cette manière, les signes forment la situation. La deixis est essentiellement une deixis situationnelle. Elle réfère oralement un élément provenant directement du contexte. Les éléments linguistiques en question sont nommés déictiques. Ils sont généralement accompagnés d'un geste verbal. Ils réfèrent l'origine du discours, de l'interlocuteur, le temps, le lieu et l'identité. La deixis désigne une information contextuelle. La véracité de la deixis ne dépend que du contexte lors de la production.

Néanmoins, les termes comme "ci-dessous" sont nommés deixis textuelle car la référence à un segment textuel est produit.

La deixis mémorielle diverge également de la deixis situationnelle. La deixis mémorielle aborde l'expression référentielle.

Anaphore :

En grammaire, l'anaphore répète un autre segment du discours énoncé antérieurement. Ce segment portera le nom d'antécédent. Les éléments linguistiques sont nommés anaphoriques. De cette sorte, l'anaphore fait partie de l'endophore.

Nous pouvons distinguer plusieurs anaphores. Par exemple, l'anaphore fidèle est une anaphore reprenant identiquement la tête nominale. Celle dite infidèle reprend différemment la tête nominale. L'anaphore nominalisante est la transformation du procès en référence. L'anaphore sur syllepse est le changement de genre ou de nombre avec l'usage du pronom. Celle dite associative dépend d'un énoncé sans coréférence.

Cataphore:

Tout comme l'anaphore, la cataphore fait partie de l'endophore. La cataphore, quand à elle, renvoie à un segment énoncé postérieurement à la cataphore elle-même. L'élément énoncé postérieurement sera nommé conséquent.

Contrairement à l'anaphore, la cataphore réfère la source, le signe référentiellement dépendant et la mention nominale de rappel.

Nous avons défini nos termes principaux. Il est intéressant de les compléter avec ces définitions suivantes.

Endophore vs Exophore :

Une première distinction entre nos analyses est la relation référentielle produite au sein du discours ou en dehors du discours.

Lorsque la relation référentielle est produite à l'intérieur du discours, elle est nommée endophore. L'endophore est constituée de l'anaphore et de la cataphore.

Lorsque la relation référentielle est externe au contexte verbal, elle est nommée exophore. L'exophore contient la déixis.

Enonciation :

Ici, ce terme prend le sens de [BENVENISTE(1974)] :

“La mise en fonctionnement de la langue au moyen d'un acte individuel d'utilisation.”

Cette définie signifie qu'un locuteur use le langage à un moment un endroit et un interlocuteur fixés. Cet acte produit des énoncés.

Discours vs Contexte :

Le discours, se rapprochant de la définition de l'énoncé, ici, est compris comme étant une structure linguistique portant les traces de la communication.

Le contexte peut être opposé au cotexte. Il réfère à l'environnement linguistique du discours précédant ou suivant son apparition.

Chaîne de référence :

Ce terme reprend tous les termes désignant le même référent. La chaîne de référence inclut un savoir partagé entre les locuteurs et la connaissance commune sur le monde. Cette chaîne construit également la coréférence.

Coréférence vs Embrayage :

La coréférence s'associe plus à l'endophore. Ce terme indique la corrélation référencielle.

Contrairement à la coréférence, le terme d'embrayage est le phénomène par lequel les signes linguistiques, les embrayeurs, indiquent l'existence de l'objet en question. Par exemple, le pronom personnel 'tu' réfère à l'interlocuteur présent. En utilisant ce pronom, le locuteur désigne l'interlocuteur comme une façon d'indexation. Cette désignation est liée à la déixis.

Cosignifiante vs Indexicalité :

La cosignifiante aborde les aspects endophoriques qui ne peuvent s'étudier avec la coréférence. La cosignifiante reprend en partie le terme linguistique référencé préalablement ou postérieurement. Par exemple, dans l'énoncé ci-dessous, le pronom "le" réfère au manteau et non à la totalité qui serait "mon manteau blanc".

Je prend mon manteau blanc. Lui, n'a qu'à prendre le gris.

Toutefois, la cosignifiante peut être traduite comme étant une coréférence visuelle d'après [MILNER(1982)].

L'indexicalité a pour objet l'énonciation et la référence. La signification de l'indexicalité dépend de la situation de communication. L'indexicalité reprend également l'idée d'embrayage. Elle réfère aux marques de personne, marques d'ostension et aux démonstratifs.

Cette partie nous a permis de définir les différents termes utilisés pour notre étude. De cette manière, nous possédons une définition commune de ces termes.

3.2 Travaux sur les phénomènes linguistiques étudiés

Nous citons l'étude de [CHAROLLES(1997)] pour le phénomène de continuité. Lorsqu'un objet subit des modifications au cours de la discussion, le problème de la continuité référencielle se pose. Selon cet auteur, les pronoms sont des symptômes même de la continuité. En effet, en employant un pronom, nous nous référons à une entité. Cette entité créera une continuité tant qu'elle restera l'objet de la discussion. Il fait également allusion à la répétition dans les textes. Par exemple, lorsque le lecteur ne connaît plus réellement le thème du sujet, il

restera convaincu de la continuité avec l’usage de la répétition.

Tout comme Michel Charolles avec la continuité référencielle, [KLEIBER(1997)] expose la référence discursive comme étant la référence dans la modalité virtuelle activée par son précédent. La représentation mentale et les référents sont exprimés par des anaphores et des expressions.

Cependant, nous pouvons percevoir des contraintes ontologiques. Ces contraintes concernent le pronom et sa validité. La validité du pronom est acceptée tant que le processus transformationnel n’affecte pas les sortaux ni la proposition intrasèque dénominative. Une autre contrainte exposée est la saillance et la contre-partie massive. Il utilise l’emploi du terme phénoménologique pour la distribution pronominale dépendant du point de vue.

3.2.1 Référence spatiale

[FEUILLET(1992)] définit l’emploi des marques morphologiques pour la notion de proximité et de distance.

[SMITH(1992)] distingue le terme ‘ici’ et ‘là’ en fonction de la distance de la référence par rapport au locuteur. Concernant l’espace, il classe les entités linguistiques du plus au moins proche :

ici < là < là-bas

[ZRIBI-HERTZ(1992)] emploie l’idée de trait d’éloignement pour parler de la distance entre la référence et le locuteur. La proximité du locuteur est favorisée à la proximité de l’allocutaire qui est également favorisée par rapport à l’éloignement des interlocuteurs. Par rapport à l’étude de John Charles SMITH, elle spécifie les entités. Le signe linguistique “là-bas” serait plus déictique que les signes “là” ou “y”.

[BORILLO(1992)] a également analysé la déixis spatiale de l’objet locatif, la cible, vers l’entité, le site. Selon lui, elle s’effectue en référant l’entité la plus stable, connue ou visible à la moins plausible.

Lorsque la cible est localisée par rapport au site sans contact, il n’y a pas d’inclusion, c’est une localisation externe, les traits directionnels sont utilisés.

Lorsque la cible est localisée par rapport au site avec contact, il existe une inclusion. Cette inclusion est une localisation interne. De fait, les traits topologiques sont utilisés. Ces derniers peuvent être des précisions sur le site, locatifs avec le système triaxial.

L’évaluation de la distance peut s’exercer avec des adjectifs relationnels ou des syntagmes nominaux prépositionnels. De plus, le locuteur peut se prendre comme point de repère. En se prenant comme point de repère, l’aspect déictique est également la zone d’interaction avec son ego. S’il existe une absence d’indication sur le N-site, l’ambiguïté peut se produire.

Voici un exemple extrait du corpus raid1-4.ca de l’enregistrement Raid-TDF-27112011.wav illustrant le propos évoqué ci-dessus :

KAT: j’sais pas où vous êtes placés par contre
GAN: il il vient droit sur moi là
KAT: voilà un peu à côté il fallait peut-être rez avant

Cette évaluation peut également s’effectuer au niveau locatif. Elle se dit égocentrique lorsque le point d’origine est la position du locuteur. Le lieu sera le point de référence. Dans ce cas, le locuteur ne se donne plus directement comme site mais il se situe lui-même par rapport au site mentionné. Il marque sa présence dans le système évaluatif.

Ces informations nous seront utiles pour analyser les résultats de nos données spatiales.

Les auteurs partagent l’idée de proximité ou d’éloignement selon l’entité utilisée. Lors de référence spatiales, les études nous montrent un emploi fréquent des adverbess de lieu.

3.2.2 Référence temporelle

[JOUVE(1992)] analyse l’entité “maintenant” comme étant le référent par défaut. Il sera dit instant-T.

Selon l’auteur, le passé simple est un phénomène anaphorique.

L’entité “alors” réfère un moment imprécis par rapport à l’instant-T.

[ARCHARD(1992)] pense autrement. L’entité “alors” exprime une anaphore temporelle, un écart entre l’origine du point de vue et l’énonciation réelle. Il existe une distinction entre le “alors” temporel et le “alors” logique.

[KLEIBER(1992)] distingue le site anaphorique du site déictique de façon temporelle en fonction du sens et du mode pour la situation locative du référent. Selon lui, le contexte linguistique évoque l’anaphore et le contexte énonciatif évoque la déixis.

Les temps définis s’opposent aux démonstratifs. D’après lui, le passé ou le futur sont employés principalement pour la déixis.

Des termes peuvent exprimer la déixis et l’endophore. Pour cela, il fait référence à la notion d’anaphore fidèle et infidèle exprimées précédemment.

L’anaphore est, selon l’auteur, un élément co-présent dans le texte. Ceci permet une circulation dans la linéarité de la chronologie. Pour l’auteur, contrairement à l’anaphore, la déixis réfère à la situation extralinguistique.

L’ancrage temporel s’effectue avec la dissymétrie selon les conditions de l’emploi des adjectifs et des adverbess. Par exemple, l’entité “-ci” est une sélection de temps. Ces termes dépendent de la construction explicite, centripète ou inféré.

La référence temporelle peut donc s’effectuer de différentes manières. Celle-ci dépend essentiellement du type d’entités choisi. Le type le plus exprimé ici est l’aspect verbal.

3.2.3 Ambiguïté possible

Nous pouvons évoquer les cas d’ambiguïté rencontrés lors de notre étude.

[BOURQUIN(1992)] examine l’ambiguïté de la déixis en fonction du degré d’extériorisation. Ce degré recense l’ambiguïté lors du pointage de la personne et de leur relation. Le mode, la nature et le moment activé dans l’énonciation sont également regroupés dans ce degré d’extériorisation.

Au sein de notre corpus, extrait de raid1-6.ca du fichier audio Raid-TDF-27112011.wav, nous rencontrons une extériorisation pour identifier un joueur :

BEL: je veux bien l’épée moi
NICO: euh moi c’est bel c’est ça
BEL: ouai si personne la veut hein

Selon [KLEIBER(1992)], les aspects pragmatiques peuvent entraîner des ambiguïtés référentielles. D’un point de vue pragmatique, l’analyse souhaitée détermine le calcul référentiel. Une des analyses souhaitées peut être l’évaluation de la pertinence en fonction des interprétations possibles. Un autre calcul illustre la présence de la coréférence en fonction de la quantité d’actifs, par rapport aux topicalisés en tenant compte des formes prédicatives.

En effet, nous devons tenir compte de l’ensemble de nos référents possibles lors de l’analyse. En ne tenant pas compte de cet ensemble, nous pourrions référer une entité linguistique à l’occurrence d’origine. Prenons par exemple cette phrase :

“La chienne de ma voisine est mignone. Elle est assise et regarde au loin.”

Un repérage automatique prendrait l’occurrence “voisine” comme étant le référent de l’entité linguistique “elle”. Elargir les interprétations permettrait de décider le référent (“chienne” vs “voisine”) de cette anaphore (“elle”).

3.2.4 Similitudes et distinction entre l’exophore et l’endophore

Selon [DANON-BOILEAU(1992)], l’anaphore est une relation entre deux occurrences. Cette relation s’oppose à la déixis où la relation est tributaire de repères.

L’étude [PERDICOYANNI-PALEOLOGOU(2001)] se porte également sur l’anaphore, la cataphore et la déixis. Les définitions utilisées dans son analyse sont similaires à celles que nous avons évoquées précédemment.

L’auteur apporte une information supplémentaire à l’étude de [DANON-BOILEAU(1992)] en évoquant l’aspect mémoriel dans l’étude de l’endophore. Les endophores, selon l’étude, qualifient le texte comme élément central. Opposés aux endophores, les exophores ont besoin de la présence du référent dans l’espace de l’énonciation. L’auteur souligne la proximité entre l’anaphore indirecte et l’expression situationnelle indirecte.

[HAGEGE(1992)] utilise le terme 'diaphorique' pour exprimer le terme 'endophorique' que nous utilisons.

Selon l'auteur, la diaphorique est représentée par un verbe dont la proposition subséquente est liée à celui de la précédente avec un affixe dont la forme varie avec coréférence. [BOURDIN(1992)] différencie la diaphorique entre isophorique et anisophorique.

La logophorique regroupe le pronom adjectif personnel au pronom adjectif possessif "réfléchi du discours indirect". Ce phénomène peut s'illustrer par la grammaticalité du verbe "dire" ou des suppositions avec le terme "si".

Dans l'étude de [ZRIBI-HERTZ(1992)], la déixis est définie comme étant une mise en relation du discours et de la situation d'énonciation. Par conséquent, cette relation recense l'univers des objets. L'anaphore, quant à elle, est une relation entre deux expressions linguistiques au sein du discours.

[ZRIBI-HERTZ(1992)] qualifie la référence ostensive comme étant une expression associée directement à un geste ostensif à un élément de l'univers des objets. L'intonation est marquée. Par exemple, l'entité "là" est supérieure à l'entité "y" s'il est employé après. Le "ça objet" est supérieur au "ça sujet" s'il est employé postérieurement. Lorsque l'entité est antérieure, les valeurs s'inversent. "y" est supérieure au "là" et "ça sujet" supérieure au "ça objet".

La reprise directe et indirecte est également évoquée par l'auteur pour distinguer l'anaphore de la déixis. La quantification est également une notion à prendre en compte.

Selon l'auteur, le terme "se" est obligatoirement un terme anaphorique.

La gestuelle du "là" se réalise-t-il par un geste devant l'ordinateur ou un geste de la souris ?

Exemple extrait du fichier "raid1-4.ca" :

NICO: exactement donc c'est pas très malin ce que j'ai fait
(pause) disons que comme niflu et draco et sup sont morts
euh (pause) ils prenaient pas de coup du boss à part la malé j'ai un
soucis avec la malé (pause)

NI: pourtant je m'étais mis là (pause)

NICO: oui oui c'est là-bas où tu es mort j'ai vu (pause)

Pour [KLEIBER(1997)], l'anaphore est un cas particulier de la déixis, il existe une relation naturelle entre elles. Cependant, elles ne sont pas opposées entre le grammatical et le non-grammatical. L'auteur appuie la distinction entre l'endophore et l'exophore pour la référence.

L'endophore reprend le sens. Selon les situation, elle permet également la reprise référentielle. Il ne faut pas oublier la coréférence de l'antécédent textuel. Le choix du pronom amène une application logico-sémantique.

L'auteur hiérarchise les entités "le" et "ce" en termes déictiques et anaphoriques par l'auteur. Une déixis faible s'égale à une anaphore de fonction discriminante. Lorsque la déixis est qualifiée de forte, la propriété différentielle s'effectue entre l'argument construit par une déixis, et un prédicat énoncé en cours.

[KLEIBER(1997)] oppose l'approche sémantique de l'approche cognitive par le biais de l'article défini et démonstratif. L'article défini référerait plus à l'endophere et l'article démonstratif plus à la déixis.

[KLEIBER(1997)] annonce que l'article démonstratif est accompagné d'un geste pointeur amenant une référence supposée. Cette référence supposée appartient au contexte de l'énonciation immédiate.

Selon l'auteur, la dimension cognitive a un impact dans l'expression référentielle.

Cette partie nous a permis d'introduire les différences et les similitudes entre nos objets linguistiques étudiés.

Malgré les divergences de vocabulaire, les idées des auteurs restent similaires et se complètent sur certains points.

3.2.5 Exophore

[BOURDIN(1992)] aborde les phénomènes de constances et d'inconstances pour la déixis. Par exemple, le verbe "aller" est dissocié du point d'arrivée de l'énonciateur. Le point de départ n'est pas référencé. En utilisant le verbe "venir", le point d'arrivée est exprimé à l'intérieur.

L'exemple ci-dessous, extrait du corpus Raid-11.ca de l'enregistrement Raid-TDF-27112011.wav, est intéressant pour illustrer l'idée de [BOURDIN(1992)] car nous avons l'emploi du verbe "aller" et "venir" au sein du même tour de parole :

NICO: merci merci (pause) et bah je crois qu'on peut y aller c'est parti (pause) il vient sur nous (pause) allez c'est parti furie

Comme nous pouvons le remarquer, les propos de [BOURDIN(1992)] sont vérifiés par cet exemple, le verbe "aller" est moins explicite que le verbe "venir".

Pour l'auteur, le ventif réfère au passé et l'andatif au futur.

[ROUSSEAU(1992)] pose la question de logique pour la déixis. Il qualifie la déixis comme étant un usage spécifique à une langue, un contenu et une organisation communicationnelle.

Il se demande si le degré de référence peut être fort ou dépend des indices saisis par le locuteur avec l'usage de ce phénomène linguistique.

Selon lui, la déixis intègre l'existence sémantique des entités évoquées.

Pour [MEUNIER(1992)], le sujet parlant est présent physiquement, c'est pour cela qu'il n'est pas réalisé dans l'énoncé lui-même. Le locuteur est dans le discours et possède la compétence dite 'code'. Selon l'auteur, c'est à partir du locuteur que les valeurs référentielles et les repères déictiques se construisent. Le support modal résulte de l'opération de modalisation où le responsable du jugement épistémique et déontologiques réfère au sujet de la conscience.

[BARBERIS(1992)] qualifie l'entité "là", dit de clôture, comme étant un emploi déictique propre à l'oral. Cet emploi amène une ponctuation rythmique

mais également un redoublement de l'accentuation entraînant un appui auditoire. Cette entité interpelle les destinataires.

Voici un exemple tiré de notre corpus :

HI: vas y c'est qui qui m'a asommé là

L'auteur distingue également trois temps où existerait une superposition décalée. Ces trois temps sont le "temps à-dire", le "temps au dire" et le "temps du dire". Il évoque le processus de mémoire-anticipation utilisé.

[BERTHOUD(1992)], quant à elle, étudie le phénomène de clivage "c'est ... qui" ou "c'est ... que". Selon elle, cet effet de style implique une antéposition avec le pronom. De cette manière, un ordre locatif et affectif est produit.

ST: c'est le seul qui sait heal

Tout comme [MEUNIER(1992)], elle qualifie l'emploi de la première personne du singulier dans la déixis. Cet emploi implique plusieurs singularités comme l'extraction et l'exclusion, la relation nominale avec la restriction appositive du déterminant, et de greffe avec la connexion par l'entité "que". Ce pronom exprimerait également un groupe verbo-nominale à lui seul.

Selon [DE CARVALHO(1992)], un énoncé est forcément déictique car il réfère au moment où l'on parle. Lorsqu'il n'y a pas désignance, l'entité discriminée n'est pas nommée. L'article indéfini a le même processus. Par exemple, la troisième personne est non advenue mais elle est advenue au présent délocuté.

[DUBOIS ET COLL(1973)] abordent la déixis de la manière suivante en évoquant les trois propriétés de la déixis :

"Le sujet réfère son énoncé au moment de l'énonciation, aux participants à la communication et au lieu où est produit l'énoncé."

[KLEIBER(1986)] définit les déictiques comme étant :

"des expressions qui renvoient à des entités dont le dénominateur commun est d'être localisées dans la situation d'énonciation".

La déixis s'exprime par la présence du locuteur. Selon les propriétés sémantiques des termes utilisés, nous pouvons percevoir une indication entre l'entité en question et le locuteur.

3.2.6 Endophore

[KLEIBER(1997)] évoque la rhétorique de l'anaphore. Selon l'auteur, l'anaphore est présente dans le terme "elle". L'agrammaticalité s'oppose à l'interprétation impossible. L'anaphore sans référence linguistique représente le point de vue personnel et égal au sien. Il évoque aussi la violation des règles syntaxiques pronominales avec l'effet rhétorique.

Selon lui, la syntaxe et la logique contribuent respectivement à l'établissement des relations endophoriques. Sémantiquement, l'analyse de procédure endophorique s'exerce sur la distinction systématiquement entre les grammairiens et les logiciens. Les grammairiens distinguent la phrase conceptuellement incomplète grammaticalement, et le pronom précédant le nom.

Selon les logiciens, la stratégie sémantique lexicale est visible lorsque la phrase conceptuellement complète est une proposition logique du nom commun. Cette proposition logique doit l'être par rapport au pronom présent dans la phrase nominative sur sa matrice pronominale.

La relation endophorique est définie comme une pronominalisation du syntagme nominal lexical présent dans l'entourage textuel. Nous pouvons citer la relation asymétrique entre deux arguments pour exemple. Elle est dite sémantiquement complète avec l'indication grammaticale et lexicale des 'sources'. L'indication grammaticale dite anaphorique représente une déficience logique déclenchant la mise en relation. Elle représente également l'expression pronominale vers l'interprétation complète. Les lexèmes représentent cette asymétrie même si le nom est subordonné au pronom grammatical.

L'impératif logique est extérieur au système syntaxique où la source est l'antécédent, indépendant endophorique.

La trame logique sur la chaîne syntaxique et le principe régularisant la bonne formation produisent une libération initiative naturelle et vivante de la parole.

Selon cette étude, l'endopore amène des difficultés de référencement.

3.2.7 Le repérage automatique de l'anaphore

Des études avaient pour objectif de repérer l'anaphore et son antécédent.

La méthode d'analyse de ces différentes études est similaire. Un pré-traitement syntaxique et quelque fois sémantique s'effectue sur le corpus étudié. Ce pré-traitement peut être manuel, comme dans l'étude [TUTIN ET AL.(2000)TUTIN, CLOUZOTO, AND ANTONIADIS], ou automatique, comme [DUPONT(2002)].

Des occurrences sont exclues du repérage automatique de l'anaphore, comme l'entité linguistique "ce" dans l'étude de [TUTIN ET AL.(2000)TUTIN, CLOUZOTO, AND ANTONIADIS].

Les études, comme celles de [AMSILI(2007)], évoquent l'importance d'améliorer les algorithmes pour qu'ils soient plus performants. Le choix des outils pour le pré-traitement définit en grande partie la qualité du résultat. Ces différentes phases permettent de trouver des relations. Une des techniques pour trouver les relations pourrait être le calcul de coréférence (cf [VICTORRI(2005)]). [AMSILI ET AL.(2007)AMSILI, LANDRAGIN, ACOSTA, AND BITTAR] ont également utilisé ces outils pour créer un guide d'annotation pour la résolution de l'anaphore.

De nos jours, il n'existe pas de script ou de logiciel donnant automatiquement l'anaphore et son antécédent. L'étude a analysé l'anaphore ainsi que la cataphore.

3.3 Conclusion partielle

[Kleiber(1997)] évoque les problèmes émanant du traitement automatique pour les relations anaphoriques. Le choix de la structuration des données peut s’opposer à l’algorithme. En effet, ils peuvent ne pas être équivalents par rapport à la redétermination ou au changement. Le pronom s’examine dans l’ordre d’apparition sans autre élément anaphorique interprété dans l’énoncé “résolution forme par forme”. Cette idée est développée plus haut (cf infra 3.2.3 “la chienne [...] regarde au loin.”).

[LANDRAGIN(2006)] a effectué une analyse sur les anaphores au sein d’un corpus. Il évoque l’automatisation de l’étiquetage pour trouver les antécédents de l’anaphore.

Il peut également exister des ambiguïtés entre les antécédents linguistiques et les antécédents situationnels.

Par facteur linguistique, l’auteur entend les contraintes syntaxiques et sémantiques. Ces contraintes permettent la désambigüisation ou restreignent les candidats pour l’antécédent en question. La sémantique et la syntaxe permettent de classer les candidats et de choisir le meilleur. La mémoire du lecteur doit également être prise en compte. Elle doit être retenue pour l’acceptation de l’antécédent.

Selon l’auteur, la première étape serait l’identification et le traitements des contraintes linguistiques, plus particulièrement syntaxiques et sémantiques. La classification s’opère lorsqu’il existe plusieurs candidats. Ces premières étapes doivent également prendre la situation en considération.

Les facteurs situationnels sont compris comme étant l’ensemble des gestes conversationnels. Par gestes conversationnels, il entend les gestes communicatifs et ceux extra-communicatifs. Il faut également procéder à l’analyse des événements effectués conjointement. Ces événements expliquent le fait qu’il peut y avoir des énoncés sans antécédent linguistique qui sont exprimés dans la situation. Les événements externes et totalement imprévisibles peuvent expliquer un changement du sujet de conversation.

Ayant expliqué ces différents aspects, l’auteur explique des moyens permettant la résolution de certaines ambiguïtés. L’une d’entre elles est l’aspect mémoriel du locuteur. Les aspects prosodiques, tels que les pauses et les contours prosodiques, peuvent désambigüiser ou au contraire appuyer l’ambigüité de l’antécédent. Il aborde également les aspect lexicaux qui peuvent produire une désambigüisation. Les aspects cognitifs et les états mentaux peuvent écarter des antécédents potentiels.

D’après l’auteur, il faut favoriser le “principe de primordialité” et le “principe de singularité”. Pour se faire, le calcul de ratio est fortement conseillé.

Selon lui, il est difficile d’analyser les anaphores en contexte de dialogue par le biais des méthodes et algorithmes pour toutes ces raisons. Ces remarques ne sont pas prouvées méthodiquement car il ne serait pas possible d’effectuer une telle évaluation selon le chercheur.

Dans notre étude, nous essayerons d'annoter l'anaphore, la déixis et la cataphore de façon automatique en tenant compte des remarques évoquées précédemment. Ce corpus provient d'un dialogue au cours d'une partie de jeu avec cinq participants. Nous pourrions comparer les difficultés rencontrées à celles évoquées par l'auteur.

Néanmoins, nous devons prendre en considération que nous ne sommes pas en possession du gestuel de nos locuteurs. Effectivement, nous n'avons pas filmé nos sujets lors des enregistrements. Le visuel produit par l'ordinateur lors du jeu n'est pas non plus en notre possession. Nous n'avons pas non plus annoté les contours prosodiques produits au sein de notre corpus.

Toutefois, nous avons annoté les pauses. Ces pauses sont significatives comme l'auteur nous l'indique. Selon lui, l'ambiguïté peut rester maintenue car un événement situationnel a pu se produire à cet instant.

Part II

Outils théoriques et élaboration du corpus

Chapter 4

Création d'un corpus oral

4.1 Présentation

4.1.1 Description

Le mémoire portera sur une analyse de corpus oraux lors de parties d'un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs.

Ce corpus étudié ici est composé de cinq enregistrements. Ces enregistrements proviennent de parties effectuées à partir du jeu Word of Warcraft. Les locuteurs présents dans ces corpus constituent une équipe de cinq joueurs. La durée moyenne des enregistrements est de trois heures. Au total, ces enregistrements représentent quinze heures et trente minutes de jeu.

Ces parties illustrent deux sortes de raids, "âmes des dragons" et "terres de feu". Il y a trois enregistrements des âmes de dragons et deux provenant de terres de feu. L'âme de dragons contient sept boss à combattre. La terre de feu comporte un boss de plus. Comme nous pouvons le deviner la terre de feu est un espace entouré de laves et de fumées. Les joueurs ont tout de même des îlots de roche pour se déplacer. Au sein d'un même raid, le type de boss diffère. Les joueurs doivent affronter des boss comportant différentes caractéristiques.

Il est intéressant de prendre en considération ces informations car les données de notre corpus dépendent de ces informations. Ces informations nous aident également lors de la compréhension du vocabulaire employé.

4.1.2 Matériel d'enregistrement utilisé

Au sein de notre étude, le moyen de communication oral utilisé est Teamspeak.

Teamspeak est un logiciel propriétaire d'audioconférence sur l'Internet. Il permet de discuter à plusieurs dans des canaux, avec d'autres utilisateurs. Pour utiliser Teamspeak, chaque personne doit avoir installé sur son ordinateur une application spéciale. Avec cette application, l'utilisateur peut se connecter aux innombrables serveurs TeamSpeak et entrer dans une salle de discussion.

Ce logiciel offre aux utilisateurs une fonctionnalité d'enregistrement. Un des joueurs de l'équipe étudiée a utilisé cette fonctionnalité pour enregistrer leurs parties. Ce locuteur sera donc présent dans les cinq enregistrements. D'autres joueurs sont également présents dans l'ensemble de notre corpus. Par conséquent, les équipes sont constituées sensiblement des mêmes joueurs.

4.1.3 Transcription, procédure et logiciel, du corpus

La transcription du corpus s'est effectuée par le biais du logiciel CLAN pour ces enregistrements. Le fichier de sortie de ces transcriptions est au format CHA.

4.1.3.1 Convention de transcription

Cette analyse suppose la transcription de corpus.

La convention utilisée sera la convention ICOR de novembre 2007. Il faudra gérer les enchâssements des tours de parole entre les joueurs ainsi que les pauses.

4.1.3.2 Découpage et présentation du corpus oral

Il arrive que des joueurs utilisent TeamSpeak pour communiquer avec leur équipe mais que ces joueurs ne soient pas équipés de casques.

Par conséquent, ces joueurs communiquent en utilisant l'écrit. Nous ne sommes pas en possession de ces corpus écrits.

Néanmoins, lors de nos corpus, les joueurs verbalisent les écrits des joueurs ou répondent de manière explicite.

Dans ce cas, nous pouvons comprendre les écrits produits par les joueurs.

L'exemple ci-dessous est extrait du corpus Raid5-16.ca du fichier audio Raid AdD 20122011.wav :

NICO: ah mais par contre pour supérieure elle dit que c'est abusé

Cet extrait illustre une verbalisation faite par les joueurs pour une phrase écrite.

Le visuel de la partie n'est pas non plus en notre possession. Nous devons donc écouter et comprendre pour apercevoir le contexte évoqué.

En annexe, nous avons joint une image illustrant un raid. Ceci permettra aux personnes qui ne connaissent pas ce jeu d'apercevoir le rendu visuel et les différentes informations utiles au joueur.

Ces informations concernent généralement la vie de l'avatar et de son équipe, les attaques possibles et les sorts reçus.

Les informations sont personnalisables grâce aux additionnels. Nous avons défini les additionnels dans notre introduction.

Une autre caractéristique à prendre en compte lors de l'analyse de ces enregistrements est le vocabulaire utilisé. Les joueurs de Word of Warcraft ont développé un vocabulaire spécifique au jeu. Ce vocabulaire provient de jeux antérieurs et de la langue anglaise. Le vocabulaire est plus utilisé lors des parties à proprement parlé.

Au sein de ces parties, nous devons prendre en compte la variable “connaissance du contexte”. En effet, les joueurs peuvent recommencer plusieurs fois le même niveau avant de réussir et accéder au niveau supérieur. A première écoute, nous pouvons remarquer la connaissance du lieu et des objectifs à réaliser avec le ton employé des joueurs. Lorsque les joueurs sont dans un nouveau niveau, nous percevons une motivation. Lorsque les joueurs connaissent les épreuves, nous pouvons remarquer une certaine habitude. Les joueurs s’attendent aux épreuves et attendent une certaine réaction de leurs coéquipiers.

Nous citons ici un exemple caractérisant l’habitude des joueurs lors d’un niveau :

NICO: oh il continue de venir vers nous oh il fait demi tour
(pause) vous sentez le suspens quand même dans ma voix
ST: bah là
AR: bon on sent que ça te stresse d’ailleurs
NICO: bah je suis complètement paniqué

L’analyse de ces corpus pourrait tout autant porter sur la place de chaque joueurs et voir s’il existe un lien entre les enregistrements que porter sur l’analyse de la courbe prosodique de chaque joueur en fonction du moment de la partie. Ces études me semblant intéressantes ne seront pas effectuées dans ce mémoire car ces études requièrent plus de temps.

Lors de mon mémoire, comme je l’ai évoqué précédemment, l’analyse se portera plus spécifiquement sur la place de la deixis, de l’anaphore et de la cataphore entre ces cinq enregistrements de façon générale, entre les joueurs eux-mêmes et en fonction de la partie. Trouverons-nous des distinctions significatives ? Pourrions-nous dégager une place spécifique des objets linguistiques ? Sont-ils plus présents au début, au milieu ou vers la fin de la partie ?

Le corpus oral ne sera pas étudié et transcrit dans sa totalité car il représente quinze heures trente de discussion.

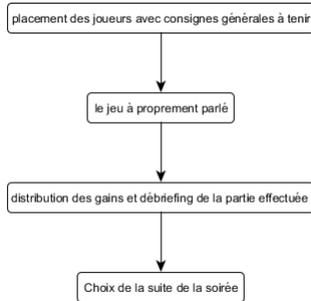
Ma première idée était l’étude aléatoire d’une durée d’une heure de chaque enregistrement. Ceci nous amènerait à étudier cinq heures de corpus prises aléatoirement.

4.2 Choix des éléments discursifs et des segments analysés

4.2.1 Choix des segments analysés

Avec une étude plus fine de ces enregistrements, nous remarquons qu’un raid est constitué de plusieurs parties. En conséquence, nous pouvons percevoir un déroulement récurrent. Le graphe ci-dessous illustre le déroulement récurrent des parties :

Figure 4.1: le schéma récurrent des parties :



Dans ce corpus, nous étudierons les moments précédents et suivants les parties. La transcription de ce corpus représente sept heures dix-sept minutes soit environ quarante-et-un pour cent de la totalité de notre corpus.

Ces moments nous intéressent plus particulièrement car les Raid Leaders expliquent les stratégies à l'ensemble de l'équipe et donc se réfèrent au contexte pour illustrer leur consignes. De plus, nous évitons des grandes pauses dont la cause pourrait être l'attention des joueurs lors de leur partie.

Toutefois, nous rencontrons tout de même des pauses au sein de notre corpus. Ces pauses montrent des reformulations produites par les joueurs. Ils caractérisent un temps de réflexion mais également des recherches externes au jeu. Par exemple, les joueurs utilisent l'Internet pour s'assurer de la véracité de leur donnée ou pour exploiter le vocabulaire approprié.

Au sein de notre corpus, nous sommes confrontés à des chevauchements de tours de parole. Des tours de paroles restent toutefois compréhensibles mais ce n'est pas le cas de la totalité de ces chevauchements.

Lorsque nous sommes confrontés à ce phénomène, la compréhension dépend essentiellement de la fréquence fondamentale des locuteurs mais également du débit syllabique du locuteur. Il arrive que nous ayons des chevauchements de tours de parole avec plus de deux locuteurs. Comme la convention de transcription le prévoit, lorsque ces chevauchements sont ininterprétables, nous avons utilisé (inc) lorsque l'incompréhension réfère à plusieurs mots et à (x) lorsque ce sont des syllabes peu nombreuses.

4.2.2 Etude du langage oral

Notre objectif, dans ce mémoire, est de repérer des classes sémantiques (cf infra 4.2.3). Dans ces classes sémantiques, nous remarquerons la place de la déixis, de l'anaphore et de la cataphore pour voir si l'un de ces trois phénomènes est plus utilisé que les autres.

Est-ce le contexte qui prime, avec l'usage de la déixis ou bien les joueurs

utilisent les reformulations pour référer à une entité, par le biais de l’anaphore ou de la cataphore.

Notre but est d’automatiser les recherches de ces différents phénomènes et de les classer en fonction du thème.

Ces entités sont-elles principalement présentes pour référer l’espace, le temps ou les personnes ?

Pour illustrer ces propos, nous avons extrait des exemples de notre corpus classés selon notre objectif final.

Déixis :

Lieu :

- exemple provenant du corpus “Raid AdD 20122011” présent dans notre fichier nommé “raid5-16.ca”

NI: alors je vous cache pas que je veux bien je veux bien vous montrez le combat on va pas aller loin parce qu’il reste dix minutes y a pas grand chose combat au début c’est un combat d’add on va lancer le combat va y avoir les cacs sur les les vricules au centre va y avoir deux vricules qui vont tomber donc les tanks vous tankez vos vricules les cacs vous désoudez les vricules les tanks c’est-à-dire que shinju et draco enfin shinju et euh idun à un moment il va y avoir un gros tourbilor violassé au centre enfin quelque part sur le bateau il faut que cent pourcent du raid sur le tourbilor violassé donc si y a un tourbilor par exemple là cent pourcent du raid se cale sur le tourbilor c’est pour que ce soit nous qui absorbons les dégâts du dragon et pas le bateau parce que si le bateau il a plus de vie bah on tombe forcément pendant ce temps juste pendant ce temps là pendant que les cacs dissoudent les vriculs les distances on va dissoudre les dragons une fois qu’on va lancer l’évent vous allez voir y a des arpons qui vont apparaitre à droite et à gauche les arpons ils vont arponner c’est assez logique les dragons quand les dragons sont arponnés ils sont touchables à ce moment-là on leur défonce leur mouille voilà c’est tout et euh on lance le combat comme ça vous verrez un petit peu comment ça se passe ouai choisis vas y nous appartenon s à la horde nous sommes toujours prêts ouoah c’est classe quand même

Temps :

- exemple provenant du corpus “Raid-Tdf-01122011” présent dans notre fichier nommé “raid2-15.ca”

TO : quand je fais ce combat à chaque fois il en reste un à la fin c'est gâcher un peu là

Personne :

- exemple provenant du corpus "Raid AdD 22122011" présent dans notre fichier nommé "raid3-8.ca"

ST: euh je me mets toujours aux cac moi

Anaphore :

Lieu :

- exemple provenant du corpus "Raid-TDF-27112011" présent dans notre fichier nommé "raid2-5/11.ca"

NI: hein tu veux que j'aille en haut mais euh khatia il veut y aller

NI: donc draco lhaër nâmy à gauche shinju avec tony sur la mouille de l'autre côté on a string sur hida et supérieure tu aides euh tu es en soutien sur idun et tu heal le raid lhaër c'est toi qui prend les pièges et puis bah le reste vous connaissez hein

Temps :

- exemple provenant du corpus "Raid Ames des Dragons 0512" présent dans notre fichier nommé "raid4-1.ca"

NICO: attends deux secondes je rejoins les gens avec mon parachute voilà oh c'est sympa ici hop je fais un tp et donc on a un tank qui nous entend pas c'est ça ou qui peut pas parlé

Personne :

- exemple provenant du corpus "Raid-Tdf-01122011" présent dans notre fichier nommé "raid1-4.ca"

NICO: euh attends non mais bel il connaît qu'est-ce que t tu veux dire par on fait du dps direct parce que tu pensais à quoi d'autre toi pour euh

Cataphore :

Lieu :

- exemple provenant du corpus “Raid-TDF-27112011” présent dans notre fichier nommé “raid2-3.ca”

NICO: là faut euh aller sur rhyolite

Temps :

- exemple provenant du corpus “Raid-TDF-27112011” présent dans notre fichier nommé “raid2-5/17.ca”

KAT: oui bah là c’est la semaine prochaine <rire>

TO: il est trop tard pour faire le dernier ou vous voulez qu’on tourne

NICO: ah ouai non non pour moi il est tard là minuit vingt

Personne :

- exemple provenant du corpus “Raid-Tdf-01122011” présent dans notre fichier nommé “raid1-4.ca”

NICO: ouai (pause) mais si jamais tu veux changer d’icône ou quoi que ce soit khatia t’as une assist

4.2.3 Choix des constituants de classe

La situation d’énonciation de notre corpus est une situation de jeu en équipe. Dans ce cas, la référence au lieu et au temps est utile pour coordonner leurs mouvements.

Le repérage des objets et des personnes s’effectue également en utilisant des termes spatiaux. La référence temporelle peut servir à délimiter les actions.

La classe dite “personne” peut être utile au locuteur pour se positionner au sein de la guilda mais aussi pour s’adresser à un ou plus destinataires. De cette manière, le locuteur désigne son interlocuteur. A défaut du contexte visuel d’énonciation, les pronoms personnels ne composent pas la classe “personne” car l’ambiguïté de la référence serait conséquente.

Comme l’évoque [LE-PESANT AND MATHIEU-COLAS(1998)], les classes ont une relation d’hyperonyme avec les entités les composant. Les classes créées réfèrent sémantiquement à des notions aspectuelles. Selon [BUVET AND MATHIEU-COLAS(1999)] et [MATHIEU-COLAS(2007)], la classification se réalise en fonction des entités. La classification ne peut se prévoir à l’avance car des données peuvent appartenir à plusieurs classes. Lorsque la classification est trop précise, elle ne permet pas à l’entité l’appartenance multiple.

Nous sommes confrontés à ce phénomène avec l’occurrence “là” qui a une notion sémantique de “temps” et de “lieu”. Nous avons décidé de la laisser dans la classe “lieu” pour automatiser la recherche. Néanmoins, nous admettons

qu'elle fasse également partie de la classe "temps". Comme nous l'avons déjà dit, la classification se produit en fonction des entités. C'est pour cette raison que nous avons étudié nos transcriptions pour déterminer des entités à analyser. Après avoir sélectionné ces entités, nous avons créé des classes de ces entités.

Ayant pris en considération les productions au sein de notre corpus, nous n'avons pas mis dans notre classe "temps" l'occurrence "siècle". De fait, le contexte n'est pas propice à cette production.

Huit termes constituent la classe "personne". La classe "lieu" comporte vingt-deux occurrences. Nous dénombrons trente-huit entités linguistiques dans la classe "temps".

4.3 Méthode d'analyse des données

4.3.1 Construction d'une grammaire arborescente pour la classification

4.3.1.1 Méthode utilisée

Pour étudier les entités au sein de notre corpus, nous avons eu recours à plusieurs outils.

Nous avons créé un script python qui sélectionne la partie texte à proprement parlé. Avec ce dernier, les informations concernant le fichier audio et les locuteurs ne sont plus visibles et ne seront pas analysées comme étant des entités.

Figure 4.2: Fichier initial :

```
@UTFS
@Begin
@Languages: fr
@Participants: Nico Nicolas Namy, NI Nifluheim, ST String, GAN Gargantua, AR Lhaër, KAT Khatia, COC Spydercochon
@Date: 27-NOV-2012
@Soundfile: Raid-TDF-27112011.wav
@Location: FRANCE
@Warning: Pause ne sont pas délimitées temporairement
@Transcriber: Lucie VERCRUYSEN
@Time duration : 7:53
@Time Start: 00:00:00
NI: bon on a pas de druide
NICO: euh non on a pas de druide on a deux paladins
ST: bah je sors le bok moi (pause)
NICO: ok (pause)
ST: je sortirai chaudron devant beth'tilac
NICO: d'accord bien on peut commencer afk une minute mais c'est super ça commence déjà ok shin et bah écoutes no
ST: euh tourne le (x) ouai voilà comme ça merci
NICO: [ah j'avoue tu
GAN: [tournez
KAT: tu viens de mourir ganta ?
GAN: non non j'arrête de frapper (pause)
NICO: voilà (pause) aroc et bah c'est parfait il manquait plus que toi
AR: (inc) parce que
NICO: et bien bien le bonsoir à toi
```

Figure 4.3: Fichier après traitement du script python:

```
NI: bon on a pas de druide
NICO: euh non on a pas de druide on a deux paladins
ST: bah je sors le bok moi (pause)
NICO: ok (pause)
ST: je sortirai chaudron devant beth'tilac
NICO: d'accord bien on peut commencer afk une minute mais c'est super ça com
ST: euh tourne le (x) ouai voilà comme ça merci
NICO: [ah j'avoue tu
GAN: [tournez
KAT: tu viens de mourir ganta ?
GAN: non non j'arrête de frapper (pause)
NICO: voilà (pause) aroc et bah c'est parfait il manquait plus que toi
AR: (inc) parce que
NICO: et bien bien le bonsoir à toi
AR: bonsoir pardon
ST: salut salut
NICO: et merci de venir avec nous dans cette promenade (pause) bon donc bah
```

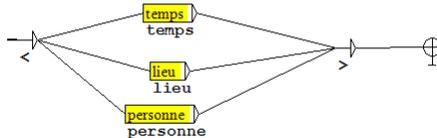
4.3.1.2 Construction des classes

A la suite du script python, nous avons étiqueté les entités souhaitées avec des graphes présentés ci-dessous par le biais de Nooj, un logiciel de traitement de corpus.

Pour réaliser l'automatisation de l'étiquetage de nos données, nous avons utilisé le principe de l'arborescence.

Ci-dessous, nous avons effectué des captures d'écran sur notre grammaire d'arbre nous permettant de procéder à la classification des données.

Figure 4.4: Graphe principal :



Le graphe annote les données “temps”, “lieu” et “personne” entre balises.

Notre graphe fait appel à trois autres graphes détaillés en dessous.

Les occurrences présentes dans les classes connotent sémantiquement une notion “temps”, “lieu” ou “personne”.

Le graphe “lieu” :

Il répertorie des entités linguistiques permettant la référence spatiale.

Figure 4.5: Graphe "lieu" :

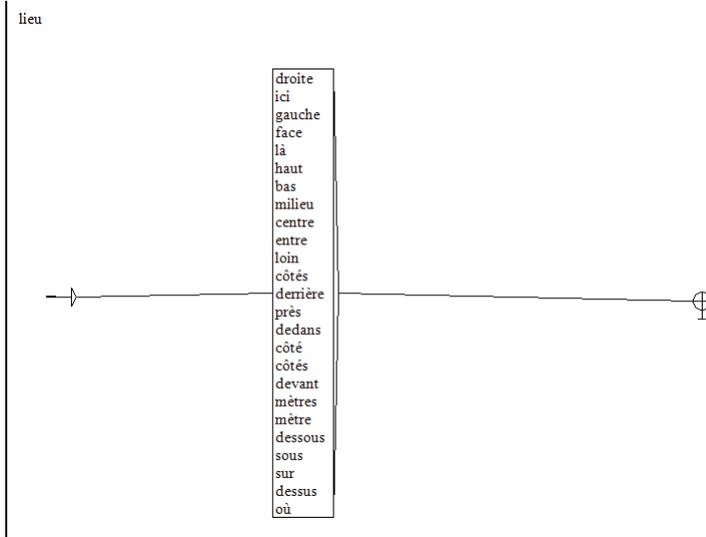
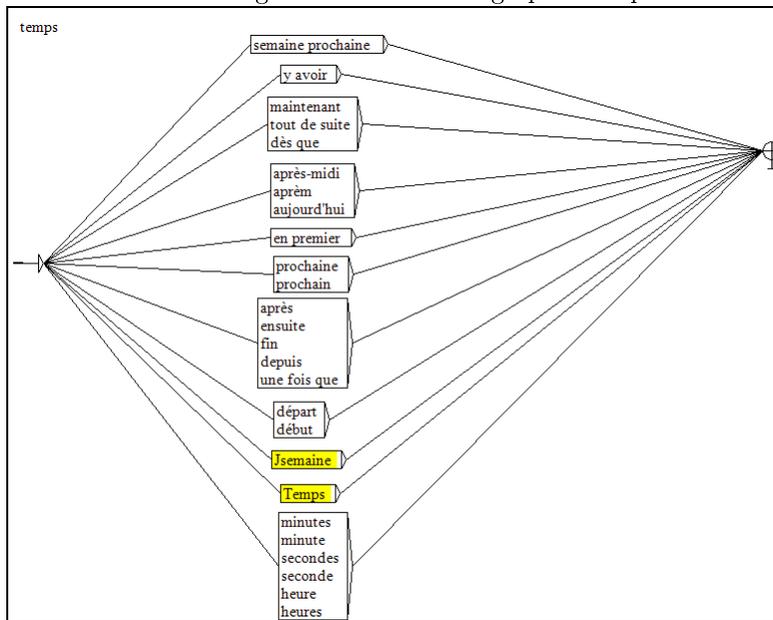


Figure 4.6: extrait du graphe "temps" :



Le graphe "temps" :

Ce dernier appelle deux autres graphes regroupant des entités :

Figure 4.7: Graphe “Jsemaine” :

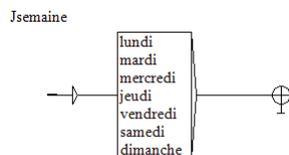
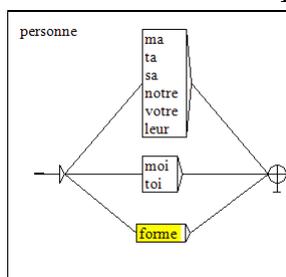


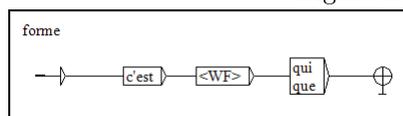
Figure 4.8: Graphe “personne” :



Le graphe “personne” :

Le graphe forme cherche les composants “c’est [...] qui” et “c’est [...] que”.

Figure 4.9: Graphe “forme” :



Remarques :

Le logiciel nous permet de créer des grammaires locales ainsi que des graphes pour expliciter les phénomènes rencontrés.

Comme nous pouvons le voir par le biais de ces captures, les principales classes créées sont le « temps », la « personne » et le « lieu ». Le corpus est donc annoté de manière automatique. Le but de cette annotation est de voir leurs concordances. Nous analyserons ces entités selon l’objet linguistique réalisé (déixis, anaphore ou cataphore).

Nous ne gardons que les parties de texte contenant des entités linguistiques à étudier, celles étiquetées par Nooj.

Concernant le contexte, nous sélectionnons le tour de parole précédant et suivant l’entité étudiée.

Ces classes nous permet de trouver cent pourcent des productions “ici” sans erreur. Pour l’occurrence “là”, nous rencontrons du bruit dans notre résultat.

Comme nous l’expliquons plus bas, cette entité peut référer au lieu ainsi qu’au temps. De façon aléatoire, nous prenons cinquante apparitions de cette occurrence. Nous trouvons un taux de rappel d’environ soixante-dix-sept dixième. Nous sommes à soixante-dix-huit dixième pourcent de précision (50/64). Une des raisons de ce résultat est que nous captions plus que les “là” autonomes. Nous ne distinguons pas non plus les “là” avec la notion de temps et celle du lieu.

4.3.1.3 Construction de script pour automatiser l’étiquetage des entités

Après avoir ajouté le contexte aux entités étudiées, nous avons étiqueté syntaxiquement les données avec un script Perl appelant le programme “Treetagger”.

De cette manière, nous connaissons la catégorie syntaxique de l’entité linguistique et pouvons trouver son référent plus facilement.

De plus, le script a des avantages comme la rapidité de la tâche et la régularité. Lorsque nous le faisons manuellement, nous pouvons avoir une diminution de vigilance. Ceci pourrait biaiser le résultat des données.

4.3.1.4 Problèmes rencontrés

Pour automatiser l’étiquetage des entités recherchées, nous avons dû préalablement réfléchir à des classes.

Toutefois, comme nous l’avons auparavant évoqué, l’entité peut être tout aussi bien une cataphore qu’une anaphore. Ce qui détermine le choix est le contexte droit et gauche de cette entité.

Pour la déixis, nous devons également penser aux problèmes de la référence au lieu. Par exemple, en indiquant seulement l’entité “là” pour la déixis de lieu, nous nous retrouverions avec beaucoup de bruit. La cause serait le traitement de “ces cas-là” en terme de lieux alors que ce n’est pas le cas.

Pour résoudre ces problèmes, nous devons nous référer au contexte d’apparition de ces entités. Le contexte nous permettra de déterminer le type d’endopore. Ce dernier nous permettra également de voir si notre entité est produite de manière autonome ou avec une autre occurrence.

C’est là → “là” serait déterminé comme une production autonome

Dans ces cas-là, il faut sauter plus haut → “là” n’est plus autonome mais fait parti du tuple “cas-là”.

Nous avons décidé de ne pas restreindre la recherche en délimitant seulement les occurrences car il nous semble intéressant de comparer nos données à celles des recherches comme [Zribi-Hertz(1992)] (cf infra 10.1.3 par exemple).

4.3.2 Construction du fichier de sortie

Le fichier de sortie XML est généré simultanément avec l’étiquetage de Treetagger.

4.3.2.1 Le fichier XML

Pour que notre fichier de sortie corresponde aux normes ISO STANDARD ANNOTATION, nous avons respecté la présentation décrite dans l'article [SALMON-ALT ET AL.(2004)SALMON-ALT, BICK, ROMARY, AND PIERREL].

En homogénéisant la présentation des données, le partage se fait plus facilement. Ces données étiquetées peuvent être plus facilement réutilisées dans d'autres projets car la présentation est similaire.

4.3.2.2 Construction de script pour automatiser la récupération des données et la création du fichier de sortie

Nous avons comparé les données effectuées par Treetaggere en XML avec les attentes de ISO STANDARD ANNOTATION.

Pour effectuer les modifications, nous avons créé un script Perl.

Voici un exemple de modification effectuée :

```
<data type="lemma">un</data> → <data type="head_surface_string">un</data>
```

Nous avons ajouté une balise nommée "entite" aux normes ISO STANDARD ANNOTATION. Cette balise réfère au traitement effectué par Nooj.

Cette balise aura ces trois valeurs :

- "personne",
- "temps"
- "lieu"

4.3.2.3 Création d'une feuille de style

La création d'une feuille de style homogénéise la visualisation de nos données. Elle nous permet également de vérifier l'exactitude des données avec une certaine rationasation et rigueur. De plus, nous utilisons des couleurs pour mettre en évidence les entités linguistiques étudiées.

Nous avons choisi la couleur "jaune" pour repérer les différentes classes de nos entités étudiées.

La couleur "marron" nous permet d'apercevoir les pauses au sein des tours de parole.

Les chevauchements sont signalisés comme des entités. Dans ce cas, le chevron sera de couleur "rouge".

De cette manière, nous pouvons rapidement voir leur contexte.

Figure 4.10:

Etiquetage d'un corpus	
<i>Locuteur</i>	Contenu avec TAG : forme entité lemme cat
NICO	alors[alors ADV] on[on PRO:PER] y[y PRO:PER] retourne[retourner VER:pres] alors[alors ADV] tous[tout PRO:IND] mourir[mourir NOM] [] pause
KAT	y[y PRO:PER] a[avoir VER:pres] beaucoup[beaucoup ADV] de[de PRP] monde[monde NOM] en
NICO	ah[ah INT] est[être VER:pres] -ce[ce PRO:DEM] que[que PRO:REL] sup[sup NOM] peut[pouvoir VER:pres] pause bon[bon ADJ] hey[hey NOM] déjà [déjà ADJ] libéré[libéré VER:simp] ok[ok NOM] on[on PRO:PER] libère[libère VER:futu] tous[tout PRO:IND] [] pause donc[donc ADV] il[il PRO:PER] faut[falloir VER:pres] vraiment[vraiment ADV] taper[taper VER:infi] le[le DET:ART] boss[boss NOM] quand[quand KON] tu[tu PRO:PER] remontes[remonter VER:pres] khatia[khatia NOM] parce[parce KON] as[avoir VER:pres] mis[mettre VER:pper] trop[trop ADV] de[de PRP] temps[temps NOM] faut[falloir VER:pres] saches[savoir VER:subp] que[que KON] comme[comme ADV] tony[tony VER:cond] il[il PRO:PER] temps[temps NOM] il[il PRO:PER] prend[prendre VER:pres] très[très VER:pper] vite[vite ADV] pourquoi[pourquoi ADV] [] pause mais[mais KON] on[on PRO:PER] avait[avoir VER:impf] le[le DET:ART] avec[avec ADV] runik[runik ADJ] bien[bien ADV] faire[faire VER:infi] attention[attention NOM]
KAT	y[y PRO:PER] a[avoir VER:pres] un[un DET:ART] régime[régime NOM] d'[de PRP] aggro[aggro NOM]
NICO	non[non ADV] si[si KON]
KAT	parce[parce KON] que[que PRO:REL] normalement[normalement ADV] je[je PRO:PER] tape[taper VER:pres] début[temps début NOM] et[et KON] je[je PRO:PER] devrais[devoir VER:cond] avoir[avoir VER:pres] dessus[lieu dessus ADV] quoi[quoi PRO:REL]
NICO	ouai[ouai NOM]

4.4 Conclusion partielle

L'automatisation de ces tâches nous permet d'avoir une régularité et une rapidité dans le traitement par rapport à un traitement humain.

De plus, générer une sortie XML appelant une feuille de style nous permet de vérifier l'exactitude des informations. Cela nous permet également de mettre en évidence nos objets linguistiques étudiés et de voir leur contexte d'apparition.

De cette manière, nous pourrions désambiguïser plus rapidement l'occurrence trouvée et déterminer la nature de sa relation avec sa référence.

Comme nous l'avons précédemment évoqué, notre corpus oral est constitué de grandes pauses. L'une des raisons de ces pauses peut être la concentration des joueurs pour mener à bien leur but. L'analyse du lieu par les joueurs augmente l'entraide entre eux pour que chacun puisse parvenir à réaliser ses fonctions. Par exemple, lors de l'enregistrement nommé « Raid AdD 20/12/11 », un joueur

émet à deux de ses coéquipiers un ordre (« préparez-vous à cliquer, maintenant » au temps 2.12.54).

Les pauses sont très importantes lors de la construction de notre analyse. En effet, elles peuvent créer des ruptures pour les références de nos phénomènes linguistiques.

Ce sont pour ces raisons que nous avons décidé de garder au sein de notre corpus les pauses dans le contexte d'apparition de nos entités.

De plus, nous avons décidé de mettre en évidence cette information dans l'affichage de nos sorties XML.

Part III

Analyse du corpus

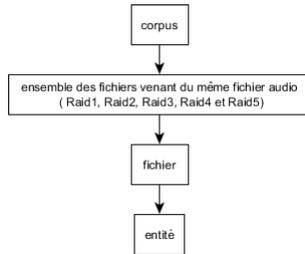
Le traitement automatique nous a permis de collecter plus rapidement les entités linguistiques. Après ce pré-traitement, nous analysons les données à proprement parlé manuellement. Cette partie est essentiellement constituée de traitements statistiques. Ces statistiques nous seront utiles lors de l'interprétation de nos données (cf supra IV)

De cette manière, nous définirons les tendances numériques trouvées au sein de notre corpus.

L'analyse de ce corpus s'effectue sur quatre-vingt-sept fichiers de notre corpus de départ. Cela signifie que nous avons trois fichiers transcrits dans lesquels il n'existe pas d'entités linguistiques présentes dans notre classification.

Le graphe ci-dessous représente la hiérarchie établie au sein de nos fichiers :

Figure 4.11: hiérarchie de notre corpus :



Comme nous l'avons précédemment énoncé, les occurrences constituant nos classes connotent sémantiquement une notion de temps, de lieu ou de personne.

Toutefois, certaines occurrences peuvent référer à deux de nos classes. Prenons l'exemple de "là" connotant sémantiquement le lieu ou le temps. Pour déterminer la place de l'occurrence, nous devons prendre en considération le contexte.

Concernant l'entité linguistique "là", nous la classons en "lieu" pour la comparer avec l'occurrence "ici". Ce choix nous apportera du bruit dans la précision des résultats donnés pour cette occurrence.

Chapter 5

Analyse des thèmes

Ici, nous scindons en deux grandes parties nos données.

En effet, nous possédons cinq enregistrements de parties.

Ces parties sont de deux grandes instances :

- âmes des dragons :
 - Raid-AdD-22122011
 - * raid3-1 à raid3-23
 - Raid Ames des Dragons 0512
 - * raid4-1 à raid4-18
 - Raid AdD 20122011
 - * raid5-1 à raid5-18
- terres de feu :
 - Raid-TDF-27112011
 - * raid1-1 à raid1-14
 - Raid-Tdf-01122011
 - * raid2-1 à raid2-17

Nous pouvons remarquer une chronologie entre les parties car l'écart entre le premier et le dernier enregistrement est inférieur à un mois. Cette donnée nous montre qu'il existe une régularité entre les parties et que le continuum entre les joueurs est créé. En effet, les rencontres ne sont pas espacées de plus d'une semaine et peuvent être supérieures à une par semaine. Prenons pour exemple les corpus notés "3" et "5" où un jour les séparent.

5.1 Personnes

Nous avons vingt joueurs différents dans nos enregistrements.

- Nifluheim
- Idun
- Mengèt
- Ghanima
- Sinia
- Khatia
- Shinjuku
- Draconis
- Tônychôpper
- Superieure
- Shorckan
- Thryng
- Lhaër
- Kihmo
- Elcolecto
- Spydercochon
- Lisane
- Runic
- Dehumanizer
- Nâmy

Trois joueurs sont présents dans les cinq enregistrements :

- Nicolas alias Nâmy
- Lhaër
- Nifluheim

Il y a des joueurs qui n'appartiennent pas à la guilde de l'envol. C'est pour cette raison que nous les trouvons que dans un fichier audio comme le locuteur "HAN" par exemple.

Cinquante-huit tours de parole sont annotés X, XX, XXX et K. La raison de cette annotation est l'incertitude du locuteur.

5.2 Ennemis

Comme nous l'avons précédemment évoqué, notre corpus fait référence à deux raids, âmes des dragons et terre de feu.

Les boss à battre sont :

- pour Âme des dragons :
 - zon'ozz
 - hagara
 - ultraxion
 - kalecgos
 - alextrasza

- pour Terre de feu
 - ragnaros
 - beth'tilac
 - chambellan
 - shannox

Ces derniers sont évoqués au cours des parties et reflètent une avancé dans les raids.

5.3 Stratégie

Nous pouvons remarquer une certaine stratégie.

Exemple extrait du fichier "raid2-7.ca" :

```
NI: waouh c'est ça enfin non fais la même chose avec les heals
NICO: alors euh les heals donc tony sur shinju (xx) sur idun et
string sur le raid mais comme string il aime bien être sur les boss il
inverse avec supérieure
NI: ouai je préfère aller sur aller sur (x) ouai c'est mieux (pause)
tu es sur le raid
```

Lorsque les joueurs sont dans un niveau supérieur ou qu'ils le recommencent plusieurs fois, nous voyons que les Raid Leaders parlent plus. Leur façon de parler indique leur connaissance du niveau.

Exemple d'habitude extrait du fichier "raid1-1.ca" :

```
KAT: c'est ça qui me fait peur surtout
NICO: oh il continue de venir vers nous oh il fait demi tour
(pause) vous sentez le suspens quand même dans la voix
ST: bah là
```

Exemple d'une nouvelle réussite extrait du fichier "raid5-16.ca" :

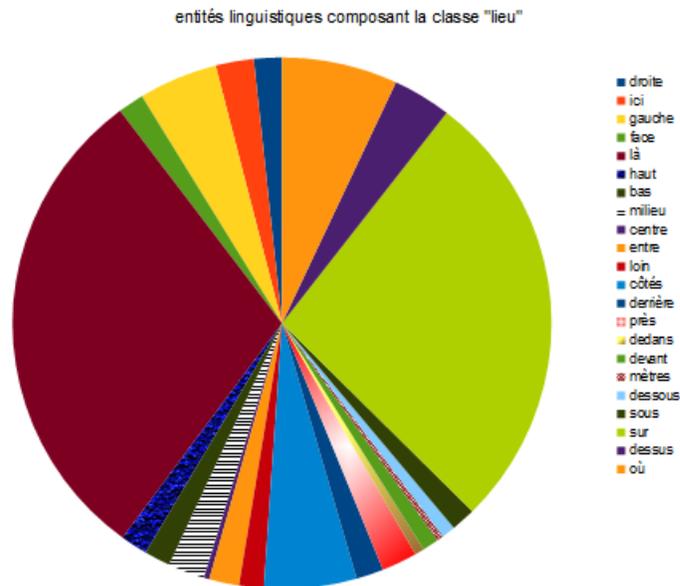
NI: je les ai
NICO: paf dans sa gueule
DRA: ça venait du coeur

Chapter 6

Lieu

Comme nous pourrions le deviner, cette classe contient beaucoup d'entités. La raison est le contexte d'énonciation. En effet, notre corpus s'effectue au sein de parties de jeu. Les locuteurs forment une équipe. Dans ce cas, ils ont le même visuel en ce qui concerne la partie. Les locuteurs peuvent ne pas voir la nécessité de verbaliser ma référence spatiale de l'objet car les locuteurs partagent son contexte d'apparition.

Figure 6.1: Répartition des entités linguistiques composant la classe "lieu" :



Les quatre-vingt-sept fichiers contiennent au minimum une entité "lieu". Nous regroupons ici les entités de trois manières.

La première est l’opposition spatiale.
La seconde est la synonymie d’un terme.
Le troisième est composé des quatre éléments qui n’ont pas de tuple.

6.1 L’opposition spatiale

Nous pouvons trouver une antonymie entre les termes ci-dessous.

6.1.1 Gauche vs Droite

6.1.1.1 Gauche

Cette occurrence représente environ cinq pourcent de la totalité des entités spatiales ($58/1254 * 100$).

Nous pouvons trouver cette occurrence parmi vingt-et-un fichiers de notre étude.

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par “Raid1”.

La présence de “gauche” dans les fichiers “Raid1” représente soixante-sept pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus ($39/58 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “raid1-12”.

Cette occurrence représente environ seize pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “raid1-12” ($16/103 * 100$).

6.1.1.2 Droite

L’occurrence est présente dans sept fichiers de moins que l’entité linguistique “gauche”.

Cette occurrence représente trois pourcent de la totalité des entités spatiales ($41/1254 * 100$).

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par “Raid1”.

La présence de “gauche” dans les fichiers “Raid1” représente environ cinquante-quatre pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus ($22/41 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “raid1-12”.

Cette occurrence représente seize pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “raid1-12” ($17/103 * 100$).

Au niveau du corpus, l’écart est de deux points. L’occurrence “gauche” est plus présente.

Au niveau du fichier audio, l’occurrence “gauche” est plus fréquente de treize points.

Au niveau du fichier, entre ces deux termes l’occurrence la plus fréquente est “droite” avec une fréquence supplémentaire.

Le fichier contenant la plus grande fréquence d’apparition de ces entités est le même.

Dans notre corpus, les deux entités sont déictiques. Ils ne sont pas réalisés en tant que cataphore ou anaphore.

Exemple extrait du fichier “raid1-12.ca”:

NICO: tu as raison

KAT: groupe un à gauche groupe deux à droite

NICO: alors (pause) donc normalement groupe un à gauche groupe deux à (pause) je suis en train de mourir je reviens (pause) voilà je suis vivant donc le groupe un à droite on a shorckan speeder pour (pause)

6.1.2 Haut vs Bas

6.1.2.1 Haut

Cette occurrence représente un pourcent de la totalité des entités spatiales (18/1254*100). Nous pouvons trouver cette occurrence parmi vingt-et-un fichiers de notre étude.

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par “Raid1” où elle représente quarante pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus (8/20 * 100).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “raid1-2”. Cette dernière constitue vingt-sept pourcent de la totalité des entités recensées dans ce fichier (3/11 * 100).

Nous avons également compter le couple “là-haut”. Dans ce cas, le phénomène linguistique réalisé est la déixis.

Exemple extrait du fichier “Raid2-5”:

NICO: ah bah donc il écoute pas je suis pas très loin de la vérité
euh niflu est-ce que tu peux aller jouer là-haut en fait

6.1.2.2 Bas

L’occurrence est présente dans sept fichiers de moins que l’entité linguistique “haut” et représente environ deux pourcent de la totalité des entités “lieu” (19/1254 * 100). Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par “Raid1”.

La présence de “bas” dans les fichiers “Raid1” représente environ trente-deux pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus (6/19 * 100).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “raid1-12”.

Cette occurrence représente dix-huit pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “raid1-12” (2/11 * 100).

Au niveau du corpus, l’écart entre les deux entités est infime.

Au niveau du fichier audio, l’occurrence “bas” est plus fréquent.

Au niveau du fichier, entre ces deux termes l'occurrence la plus fréquente est "haut" avec neuf points d'écart. Tout comme le tuple précédent, le fichier contenant la plus grande fréquence d'apparition de ces entités est le même. Ces deux termes peuvent référer aux trois phénomènes linguistiques selon leur contexte d'apparition. En effet, lorsque l'occurrence est employée dans un contexte qui ne la spécifie pas, la déixis est réalisée. Lorsqu'il y a une spécification du terme, l'endophore est probable. Le type d'endophore dépend de la nature de la reprise du terme en question. La nature est l'antécédence ou l'antériorité. Tout comme le groupe précédent, les entités sont déictiques. L'occurrence "haut" peut être une indication spatiale d'un objet ou être discriminante par rapport à d'autres objets.

6.1.3 Près vs Loin

6.1.3.1 Près

Cette occurrence représente deux pourcent de la totalité des entités spatiales ($26/1254 * 100$).

Nous pouvons trouver cette occurrence parmi vingt-deux fichiers de notre étude.

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par "Raid1", elle représente trente-huit pourcent de sa totalité d'apparition dans le corpus ($10/26 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier "raid1-12".

Cette occurrence représente environ quatre pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier "raid1-12" ($4/103 * 100$).

6.1.3.2 Loin

L'occurrence est présente dans dix fichiers de moins que l'entité linguistique "loin".

Cette occurrence représente un pourcent de la totalité des entités "lieu" ($18/1254 * 100$).

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par "Raid4" où elle constitue environ trente-deux pourcent de sa totalité d'apparition dans le corpus ($7/18 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier "raid1-12".

Cette occurrence représente environ quatre pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier "raid1-12" ($4/103 * 100$).

Au niveau du corpus, l'écart entre les deux entités est d'un point.

Au niveau du fichier audio, l'occurrence "près" est plus fréquent.

Au niveau du fichier, les fréquences sont égales.

Tout comme les tuples précédents, le fichier contenant la plus grande fréquence d'apparition de ces entités est le même.

La préposition “de” peut s’ajouter aux deux occurrences. L’entité linguistique “loin” peut être modérée avec l’ajout de “pas” avant.

Du point de vue des objets linguistiques, la déixis est une fois de plus la plus fréquente.

Exemple extrait du fichier “raid3-16.ca” :

KAT: cassez vous ok (pause)

NICO: euh pas trop près shin khatia pas trop près on se groupe

là où on est

KAT: par contre vous faites un joli pack mais euh

6.1.4 Devant vs Derrière

6.1.4.1 Devant

Cette occurrence représente environ un pourcent de la totalité des entités spatiales ($12/1254 * 100$).

Nous pouvons trouver cette occurrence parmi douze fichiers de notre étude.

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par “Raid1”.

La présence de “devant” dans les fichiers “Raid1” représente environ quarante-deux pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus ($5/12 * 100$).

La fréquence des occurrences au sein des fichiers est égale.

6.1.4.2 Derrière

Cette occurrence représente environ deux pourcent de la totalité des termes “lieu” ($20/1254 * 100$).

L’occurrence est présente au même nombre que l’entité linguistique “devant”.

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par “Raid4”.

La présence de “derrière” dans les fichiers “Raid4” représente trente-cinq pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus ($7/20 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “Raid4-12”.

Cette occurrence représente environ douze pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “Raid4-12” ($3/26 * 100$).

Au niveau du corpus, l’écart entre les deux entités est d’un point.

Au niveau du fichier audio, nous ne pouvons pas comparer car nous n’avons pas de données pour l’occurrence “devant”.

Au niveau du fichier, la fréquence “devant” est supérieure à trente points d’écart.

Les occurrences sont essentiellement déictiques.

Exemple extrait du fichier “raid1-8.ca” :

KAT: [bah non] pas encore
NICO: ouai on va alors on va refaire le tour on va repasser devant
on va pas rester de ce côté-là hop
AR: bah tu peux faire les deux plaques de scorpions euh qu'y a
à l'entrée là-bas

Le terme “derrière” peut également être synonyme de la notion “après”.
Exemple extrait du fichier “raid1-8.ca” :

NICO: ouh l'onde de choqe elle a tué là (pause) ok ola j'ai rez
ganta mais je suis mort derrière direct là je vis sur ganta essayez de
pas aggro l'autre pack

6.1.5 Sur vs Sous

6.1.5.1 Sur

Cette occurrence représente vingt-six pourcent de la totalité des entités spatiales
($331/1254 * 100$).

Nous pouvons trouver cette occurrence dans soixante-quatorze fichiers de
notre étude.

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par “Raid1”.

Elle représente vingt-neuf pourcent de sa totalité d'apparition dans le corpus
($96/331 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “Raid4-
12”.

Cette occurrence représente trente-et-un pourcent de la totalité des entités
recencées dans le fichier “Raid4-12” ($19/61 * 100$).

6.1.5.2 Sous

Cette occurrence représente environ un pourcent de la totalité des entités spa-
tiales ($18/1254 * 100$).

L'occurrence est présente dans quinze fichiers.

Dans les fichiers “Raid1”, la présence de “sous” représente trente-trois pour-
cent de sa totalité d'apparition dans le corpus ($6/18 * 100$).

Trois fichiers, “raid3-12”, “Raid3-22” et “Raid5-12” contiennent la fréquence
maximale .

Au niveau du corpus, l'occurrence “sur” est supérieure de vingt-cinq points.

Au niveau du fichier audio, c'est l'occurrence “sous” qui est supérieure avec un
écart de quatre points.

L'occurrence “sur” peut également être utilisée pour la division.

Exemple extrait du fichier “raid5-16.ca” :

NICO: ah putain les autres guildes sont à combien euh six sur
huit sept sur huit

Au lieu de référer à un lieu, “sous” et “sur” peuvent également référer un moyen.
Exemple extrait du fichier “raid1-8.ca” :

KAT: [bah non] pas encore
NICO: ouai on va alors on va refaire le tour on va repasser devant
on va pas rester de ce côté-là hop
AR: bah tu peux faire les deux plaques de scorpions euh qu’y a
à l’entrée là-bas

Les entités sont déictiques car elles réfèrent au contexte.

6.1.6 Dessus vs Dessous

6.1.6.1 Dessus

Cette occurrence représente trois pourcent de la totalité des entités “lieu” ($43/1254 * 100$).

Nous pouvons trouver cette occurrence dans vingt-neuf fichiers de notre étude.

Elle est la plus présente dans les fichiers commençant par “Raid3”. Elle représente quarante-quatre pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus ($19/43 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “raid1-4”.

Cette occurrence représente environ onze pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “raid1-4” ($5/47 * 100$).

6.1.6.2 Dessous

Cette occurrence représente environ un pourcent de la totalité des entités spatiales ($10/1254 * 100$).

L’occurrence est présente dans cinq fichiers.

Dans les fichiers “Raid5”, la présence de “dessous” représente quatre-vingt pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus ($8/10 * 100$).

Cette occurrence représente dix-sept pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “Raid5-12” ($4/23 * 100$).

Au niveau du corpus, l’occurrence “dessous” est supérieure de deux points.

Au niveau du fichier audio et au niveau du fichier, c’est l’occurrence “dessous” qui est supérieure.

En plus d’être déictique, l’occurrence “dessous” peut être anaphorique comme le montre l’exemple ci-dessous.

Exemple extrait du fichier “raid1-10.ca” :

COC: d’accord
NICO: et après tu posera ta question si nécessaire donc un seul
tank on va mettre ganta dessus je sais que khatia il va pouvoir en-
voyer donc en premier on mettra bel ensuite shorckan et après nâmye

pour le débuff sur l'estale pour le premier cristal donc nous on prendra que les que les paires donc je répète bel shorckan nâmy (pause) et ensuite pour le deuxième cristal qui sera au cac en premier ce sera khatia suivi de aroc et en dernier speeder (pause) ça sera tout ça vous va

BEL: oui

6.2 La synonymie

6.2.1 Ici ou là

6.2.1.1 Ici

Cette occurrence représente deux pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($28/1254 * 100$).

Elle représente environ trente-six pourcent de sa totalité d'apparition dans les fichiers “Raid3” ($10/28 * 100$).

Pour la classe “lieu”, le fichier “Raid3-12” est constitué d'environ dix-sept pourcent de l'entité linguistique “ici” ($4/24 * 100$).

6.2.1.2 Là

Cette occurrence représente environ vingt-neuf pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($363/1254 * 100$).

L'occurrence est présente dans quatre-vingt fichiers.

Dans les fichiers “Raid1”, la présence de “là” représente vingt-trois pourcent de sa totalité d'apparition dans le corpus ($84/363 * 100$).

Cette occurrence représente environ quarante-neuf pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “Raid3-22” ($22/45 * 100$).

Au niveau du corpus et au niveau du fichier audio, les occurrences “là” et “ici” représentent trente-deux pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($391/1254 * 100$).

Au niveau du fichier, c'est l'occurrence “là” qui est supérieure avec un écart de treize points.

Nous étudions “là” plus loin dans notre étude.

Ici est déictique.

Exemple extrait du fichier “raid1-4.ca” :

KAT: j'étais à douze au niveau des urgences/enchance mais euh
(pause)

NICO: bon euh ici un seul tank on va mettre euh gargantua

KAT: au cas où vous a pas expliqué nâmy y a quelqu'un qui
(xxx) à donner une note

6.2.2 Milieu ou Centre

6.2.2.1 Milieu

Cette occurrence représente deux pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($27/1254 * 100$).

Elle représente environ soixante-sept pourcent de sa totalité d’apparition dans les fichiers commençant par “Raid5” et “Raid4”(18/27 * 100).

Pour la classe “lieu”, les fichiers “raid1-4” et “Raid5-4” ont la fréquence maximale (huit) de l’entité linguistique “milieu”.

6.2.2.2 Centre

Cette occurrence représente trois dixième pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($4/1254 * 100$).

L’occurrence est présente dans trois fichiers.

Tout comme l’occurrence “milieu”, l’entité linguistique représente cinquante pourcent de sa totalité d’apparition dans les fichiers commençant par “Raid5” et “Raid4” ($2/4 * 100$).

Cette occurrence représente environ huit pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “Raid5-16” ($2/26 * 100$).

Au niveau du corpus, les occurrences représentent deux pourcent de la totalité des entités “temps”.

“milieu” est supérieur avec dix-sept point au niveau du fichier audio. Il serait plus utilisé de manière exophorique et “centre” pour l’endophore.

Exemple extrait du fichier “raid1-11.ca” :

BEL: ouai ok

NICO: et nous on va se mettre autour du centre pour être éloignés les uns des autres euh (x) ecetera ecetera (pause) bon bah je vois que la furie est lâchée dans deux secondes donc un appel et on le dépouille (pause) je veux bien qu’on me remette focalisation de la magie quelqu’un me l’avait mis et ça s’en va dans deux secondes je sais pas qui me l’a (pause) genre un mage qui me l’avait mis ah bah (pause) bon bah je l’ai plus (pause) non pas les mages focalisation de la [magie] quelqu’un me l’avait mis j’avais apprécié mais bon tant pis

BEL: [ça devait être en tonnant]

6.2.3 Entre ou Côté

6.2.3.1 Entre

Cette occurrence représente environ deux pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($22/1254 * 100$).

Elle représente environ quarante-et-un pourcent de sa totalité d'apparition dans les fichiers commençant par "Raid4" ($9/22 * 100$).

Cette occurrence représente environ vingt-sept pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier "Raid4-11" ($4/15 * 100$).

6.2.3.2 Côté

Cette occurrence représente cinq pourcent de la totalité des entités "spatiales" ($68/1254 * 100$).

L'occurrence est présente dans vingt-sept fichiers.

Elle représente cinquante-et-un pourcent de sa totalité d'apparition dans les fichiers commençant par "Raid1" ($35/68 * 100$).

Cette occurrence représente environ treize pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier "raid1-12" ($13/103 * 100$).

Au niveau du corpus, les occurrences représentent sept pourcent de la totalité des entités "temps".

Au niveau du fichier audio, "entre" est supérieur.

Au niveau du fichier, c'est l'occurrence "côté" qui est supérieure.

Les trois objets linguistiques sont réalisés avec "côté".

Voici l'exemple de la cataphore (extrait du fichier "raid1-8.ca") :

NICO: alors attends je regarde ce que ça donne en tout pourri
ouai vingt-cinq au lieu de trente ouai j'avoue alors c'était c'était les
hades de quel côté là

KAT: de mon côté à gauche

NICO: à gauche

Un exemple anaphorique de cette entité (extrait du fichier "raid1-7.ca") :

NICO: alors je vous laissez les morts

BEL: heu tu peux me rappeler le mon rôle là euh ici [en dps à
part euh à part les bonhommes qui sont le côté là]

NICO: [alors toi en tant que dps sur les] alors les bonhommes qui
vont arriver sur les côtés il faut que tu explodes leur conflagration pas
le reste le reste il kte tu le laisses passer mais faut que tu casses les
conflagrations c'est important (pause) euh pff bel t'es déjà allé en
haut toi ou pas?

Un exemple déictique de cette entité (extrait du fichier "raid1-8.ca") est :

COC: bah en plus deux ouai

NICO: ah ah oui c'est côté dps en plus

COC: bah oui

6.3 Les quatre éléments

6.3.1 Face

Cette occurrence représente deux pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($19/1254 * 100$).

L’occurrence est présente dans quatorze fichiers.

Elle représente trente-deux pourcent de sa totalité d’apparition dans les fichiers commençant par “Raid1” ($6/19 * 100$).

Cette occurrence représente environ trois pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “raid1-12” ($3/103 * 100$).

Le contexte droit de cette entité peut être la préposition “à” et “de”.

Exemple déictique extrait du fichier “raid1-12.ca” :

NICO: euh pour vous la droite et la gauche c’est euh

BEL: face au boss

NICO: d’accord face au boss

6.3.2 Mètres

Cette occurrence représente environ quatre dixième pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($5/1254 * 100$).

L’occurrence est présente dans cinq fichiers.

L’occurrence est présente à part égale dans ces cinq fichiers, “Raid4-11”, “Rai4-15”, “raid1-12”, “raid1-13” et “Raid3-22”.

Cette occurrence est utilisée pour déterminer une longueur.

Exemple extrait du fichier “raid1-13.ca” :

NICO: ouai parce que vous êtes voyez vous êtes de l’autre côté de la hâche au sol donc c’est bon (pause)

KAT: par contre vous devez être éloignés de six mètres

NICO: les uns des autres ouai éloignés de six

6.3.3 Où

Cette occurrence représente environ sept pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($85/1254 * 100$).

L’occurrence est présente dans quatorze fichiers.

Elle représente vingt-huit pourcent de sa totalité d’apparition dans les fichiers commençant par “Raid4” ($24/85 * 100$).

Cette occurrence représente environ dix pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “Raid5-4” ($6/61 * 100$).

Le terme est déictique et anaphorique.

Exemple déictique extrait du fichier “raid1-12.ca” :

BEL: heu ah j’ai été reporté peut-être

NICO: je sais pas t’es où

BEL: je suis là mais euh (cloître) je peux (x) rien

6.3.4 Dedans

Cette occurrence représente environ un pourcent de la totalité des entités “spatiales” ($7/1254 * 100$).

L’occurrence est présente dans six fichiers.

Elle représente cinquante-sept pourcent de sa totalité d’apparition dans les fichiers commençant par “Raid2” ($4/7 * 100$).

Cette occurrence représente environ onze pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “Raid2-13” ($2/19 * 100$).

Exemple déictique extrait du fichier “raid5-18.ca” :

DRA: non je sais pas (pause)

NICO: afaiblissement [ah bah] je suis dedans en fait

AR: [interface amélioration et afaiblissement] amélioration groupée

Chapter 7

Personne

Nous avons choisi de ne pas étudier les pronoms personnels pour différentes raisons.

Ces derniers sont très fréquents et peuvent poser un problème lors de leur analyse lorsque nous étudions un corpus constitué de cinq locuteurs.

De plus, n'ayant pas le visuel, nous pourrions être confronté à un quiproquo lors de notre analyse.

Prenons l'exemple d'un "tu" que nous pourrions désambiguïser par le locuteur précédent alors qu'il réfère à un autre locuteur qui vient de faire quelque chose de spécial dans le jeu.

Cette action est vue par l'ensemble des joueurs.

Dans ce cas, l'occurrence "tu" peut ne pas être verbalisée car les locuteurs partagent ce savoir commun.

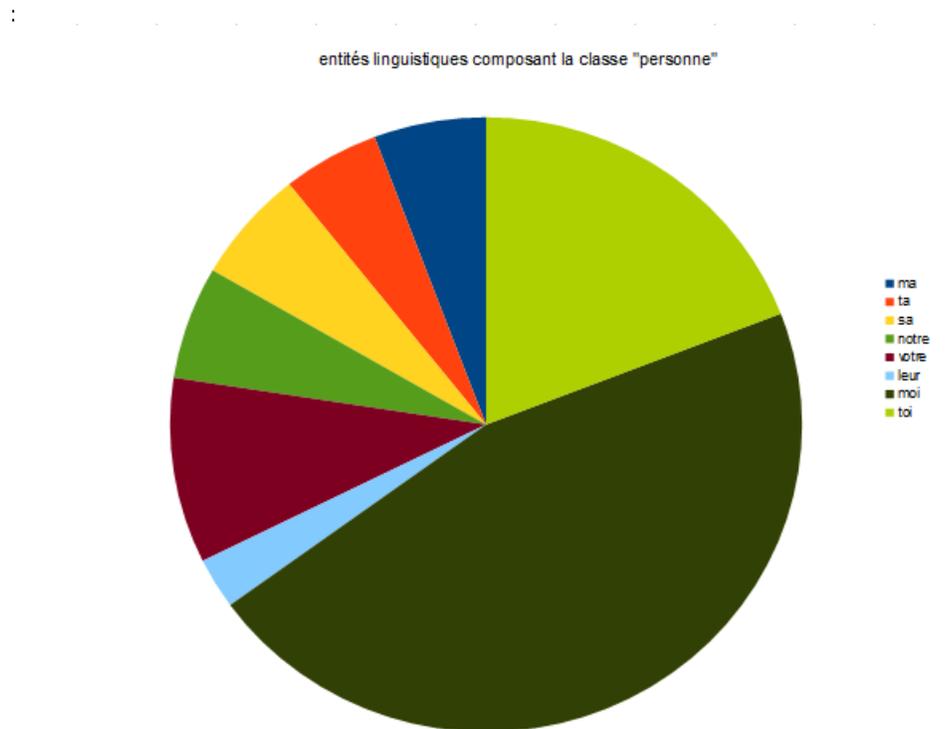
Toutefois, il nous semble intéressant d'évoquer la classe "personne" au sein de notre mémoire.

Cette classe est constituée de neuf occurrences (ma, ta, sa, notre, votre, leur, moi, toi, c'est [...] qui). Nous regroupons ces occurrences selon la place du locuteur.

Nous recensons huit fichiers qui ne contiennent pas d'entité "personne".

Cette classe représente environ vingt-quatre pourcent de la totalité des classes étudiées.

Figure 7.1: Répartition des entités linguistiques composant la classe “personne”



7.1 Le cas de “moi”, “ma” et “notre”

Comme l'article [BORILLO(1992)] nous l'évoque, le locuteur réfère les données par rapport à son égo.

7.1.1 “moi”

Au niveau de la fréquence, cette occurrence est l'entité “personne” la plus utilisée.

Elle représente environ quarante-six pourcent de la totalité des entités “personne” ($240/523 * 100$).

Les fichiers commençant par “Raid2” sont ceux dans lesquels cette occurrence est la plus présente.

L'occurrence “moi” représente vingt-deux pourcent de la totalité des entités trouvées dans les fichiers “Raid2” ($53/240 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “Raid2-16”.

Il représente trente pourcent de la totalité des fichiers “Raid2” concernant l'occurrence “moi” ($16/53 * 100$).

L'objet linguistique le plus remarqué pour cette occurrence est la déixis.
En effet, nous n'avons pas de contexte au sein de notre corpus avec la production de "moi" et l'explicitation de cette occurrence.
Toutefois, une explicitation s'est produite par un autre joueur.
Nous avons donc une cataphore dans notre corpus :
Exemple extrait du fichier "raid1-6.ca"

BEL: je veux bien l'épée moi
NICO: euh moi c'est bel c'est ça
BEL: ouai si personne la veut hein

7.1.2 "ma"

Cette occurrence représente environ six pourcent de la totalité des entités "personne" ($30/523*100$).

Nous pouvons trouver cette occurrence parmi vingt-et-un fichiers de notre étude.

Elle est plus présente dans les fichiers commençant par "Raid5".

L'occurrence "ma" représente trente pourcent de la totalité des entités trouvées dans les fichiers "Raid5" ($9/30*100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier "Raid3-21".

Cette occurrence représente trente-six pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier "Raid3-21" ($4/11*100$).

Tout comme avec l'occurrence précédente, l'entité linguistique est essentiellement déictique car elle réfère implicitement au locuteur. Nous n'avons pas d'explicitation dans notre corpus.

7.1.3 "notre"

Cette occurrence représente environ six pourcent de la totalité des entités "personne" ($31/523 * 100$).

Son nombre d'apparition est égale au nombre d'apparition de l'entité linguistique "sa".

Cette occurrence est présente parmi quatorze fichiers de notre étude.

Tout comme l'occurrence "ma", elle est plus présente dans les fichiers commençant par "Raid5".

Les fichiers "Raid5" représentent quarante-trois pourcent de la totalité de l'entité trouvée dans le corpus ($13/30 * 100$).

Le nombre maximal d'apparition pour cette entité dans un fichier est de huit.

Ce nombre est atteint par ces trois fichiers : Raid5-4, Raid5-10 et Raid2-2.

Cette occurrence est employée de deux manières. Le 'notre' inclut une partie ou l'ensemble de l'équipe. Cette désambiguïsation s'effectue en fonction du contexte mais la composition n'est pas explicitée. Ce terme est déictique.

Exemple extrait du fichier “raid1-3.ca” d’un “notre” inclusif :

KAT: wouhouh (pause)
GAN: bon on fait la quête sur notre gauche ou pas
BEL: ça la quête je la fais avec mon prêtre

Exemple extrait du fichier “raid1-4.ca” d’un “notre” partiellement inclusif :

GAN: non mais gardez-le pour votre guildes hein sérieux
NICO: bah le problème c’est que si on le donne à notre guildes ce sera soit pour un reroll soit pour un reroll donc après t’es venu c’est pas la première fois on que tu viens nous aider donc euh (pause) on est pas non plus des euh
GAN: bah prend le premier khatia je prends l’autre et je l’écarte (pause)

7.2 Le cas de “toi”, “ta” et “votre”

Le locuteur s’extériorise de la référence.

7.2.1 “toi”

Cette occurrence est la seconde occurrence la plus employée pour cette classe.

Elle représente dix-neuf pourcent de la totalité des entités “personne” (100/523*100).

Cette occurrence est absente dans quarante-trois fichiers de la totalité de nos corpus (90 – 47).

Nous pouvons rencontrer cette occurrence plus fréquemment dans les fichiers “Raid1”.

La présence de “toi” dans les fichiers “Raid1” représente trente pourcent de sa totalité d’apparition dans le corpus (30/100 * 100).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “raid1-7”.

Cette occurrence représente environ quarante-quatre pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “raid1-7” (7/16 * 100).

Au sein du corpus, le terme réalise les trois objets linguistiques.

Le terme est essentiellement anaphorique.

Exemple extrait du fichier “Raid5-11.ca” :

NI: alors shinju la bonne nouvelle c’est que idun il peut tous les prendre donc toi tu as juste à survivre (pause) et toont lorsqu’idun n’est plus là

Nous le retrouvons également en tant que cataphore. Cet usage est essentiellement utilisé pour éviter les quiproquos.

Exemple extrait du fichier “Raid2-15.ca” :

TO: furie furie après je vais claquer un sablier on va retourner dans le temps t'auras toutes tes cd d'hop donc pour ça on va appliquer furie au moins quatre cinq fois comme ça je vais pas hésiter à claquer sur le sablier jusqu'à euh s'il perd vingt pourcent de sa vie je le claque

NICO: [bon euh ok] normalement toi supérieure tu devrais perdre ton buff euh furie hein non attends attends on va attendre au k où faut furie pour toi et sup

AR: [ok]

Cette occurrence est aussi déictique dans le corpus. Généralement, le terme réfère au locuteur précédent.

Exemple extrait du fichier "Raid2-15.ca" :

NI: ouai c'est pas faux (pause)

KAT: ah t'es revenu de ton téléphone toi

Cet exemple est particulièrement intéressant car nous ne pouvons pas avoir de doute quant à la référence du 'toi'.

Nous le savons car il n'y avait qu'une seule personne au téléphone pendant cette partie.

Cette explicitation dépend du contexte car sans ces connaissances antérieures, nous n'aurions pas pu déterminer le référent de ce "toi".

Notre occurrence forme également un tuple "toi-même".

7.2.2 "ta"

Cette occurrence est l'avant-dernière occurrence la moins employée dans cette classe.

Elle représente environ cinq pourcent de la totalité des entités "personne" ($26/523 * 100$).

Dix-neuf fichiers contiennent cette occurrence.

Les fichiers "Raid3" contiennent le plus cette occurrence.

Elle représente trente-huit pourcent de la totalité des entités trouvées dans les fichiers "Raid3" ($10/26 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier "Raid3-15".

Cette occurrence représente vingt-cinq pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier "Raid3-15" ($4/16 * 100$).

Tout comme l'occurrence précédente, nous retrouvons l'emploi déictique de ce terme.

Exemple extrait du fichier "raid1-3.ca" :

NICO: alors on a le droit à un doigt une robe tissu (pause) euh alors les braises éternelles et les braises bouillonnantes c'est pour la guilde principalement ça vous vous en fichez

KAT: non c'est surtout pour ta quête en fait
NICO: ouai bouillonnante c'est pour ma quête (pause) euh shorckan
lui il prend les braises éternelles euh t'es à combien shorckan pour
les braises éternelles (pause)

L'anaphore est plus utilisée pour ce terme.

Exemple extrait du fichier "Raid4-2.ca" :

HI: [c'est ce que j'ai dit mais personne m'écoute]
NI: [et bah si si] bah tiens khatia comme ça tu arrêtera de
chouiner pour ta vie tu iras au tentacule cac
KAT: ouai

Nous ne remarquons pas de cataphore au sein de notre corpus.

7.2.3 "votre"

Cette occurrence représente environ dix pourcent de la totalité des entités "personne" ($51/523 * 100$).

"votre" est présent dans dix-sept fichiers.

Tout comme "ma" et "notre", les fichiers "Raid5" contiennent le plus cette occurrence. Elle consitue trente-deux pourcent de sa totalité d'apparition au sein des fichiers "Raid5" ($10/51 * 100$).

Le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier "Raid5-4".

Cette occurrence représente environ vingt-neuf pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier "Raid5-4" ($10/35 * 100$).

Tout comme l'occurrence "notre", le terme renvoie à une partie ou à l'ensemble des joueurs. Néanmoins, dans les deux cas, il exclut le locuteur.

Le terme n'est qu'anaphorique dans notre corpus.

Exemple extrait du fichier "Raid5-18.ca" d'un "votre" exclusif du locuteur et d'autres joueurs de l'équipe :

NICO: après je sais que le prêtre il peut poser des dottes au moins
de l'ombre non ou je sais pas quoi
NI: non mais on va pas faire poser des dottes supérieure euh à
votre avis les heals est-ce que vous pensez que vous pouvez tenir à
deux les deux première minutes
ST: ouai ouai

Exemple extrait du fichier "Raid3-3.ca" d'un "votre" exclusif seulement du locuteur :

DRA: ouai mais histoire de le revendre au pire (pause)
NICO: non je vais attendre un petit peu avant de me faire des
sous sur votre dos (pause)
KAT: si t'attends si t'attends qu'il ait plus de valeur euh (pause)

7.3 Le cas de “sa” et “leur”

Le locuteur extériorise l'ensemble des locuteurs présents dans la conversation pour parler de tiers personne absente. Il peut également extérioriser une partie des locuteurs présents dans la conversation.

7.3.1 “sa”

Comme nous l'avons énoncé (cf infra 6.2.3), la fréquence de cette occurrence est égale à celle de “notre”.

Elle représente environ six pourcent de la totalité des entités “personne” ($31/523 * 100$).

“sa” se trouve dans vingt-deux fichiers de notre corpus.

Les fichiers “Raid4” contiennent le plus cette occurrence.

La présence de “sa” dans les fichiers “Raid4” représente trente-deux pourcent de sa totalité d'apparition dans le corpus ($10/31 * 100$).

Tout comme l'occurrence “votre”, le fichier qui contient le plus cette entité linguistique est le fichier “Raid5-4”.

Cette occurrence représente environ neuf pourcent de la totalité des entités recensées dans le fichier “Raid5-4” ($3/35 * 100$).

Ce terme est employé pour référer à un adversaire ou à un joueur de l'équipe. La cataphore et la déixis ne sont pas effectuées au sein de notre corpus.

Les occurrences “sa” sont anaphoriques.

Exemple d'anaphore extrait du fichier “Raid5-4.ca” :

ST: parce que moi j'ai absolument besoin de maîtrise là parce que je suis à l'arrache sur la maîtrise

NICO: lhaër maintenant que string vient d'étaler toute sa vie et qu'il est en train de pleurer tu veux tu fais plus un ou pas

AR: non non non

7.3.2 “leur”

Cette occurrence est l'entité la moins présente dans notre corpus.

Elle représente environ trois pourcent de la totalité des entités “personne” ($14/523 * 100$).

Cette entité linguistique se trouve dans onze fichiers de notre corpus.

Tout comme avec “toi”, les fichiers “Raid1” contiennent le plus cette occurrence.

La présence de “leur” dans les fichiers “Raid1” représente environ quarante-trois pourcent de sa totalité d'apparition dans le corpus ($6/14 * 100$).

La fréquence maximale dans un fichier pour cette unité est quatre.

Les fichiers “Raid5-16”, “raid1-14” et “raid1-7” sont ceux qui contiennent la fréquence maximale de cette entité.

Les objets linguistiques réalisés sont l'anaphore et la déixis. La cataphore n'est pas réalisée.

L'anaphore est plus présente que la déixis.

Exemple anaphorique extrait du fichier "Raid5-16" :

NI: alors je vous cache pas que je veux bien je veux bien vous montrer le combat on va pas aller loin parce qu'il reste dix minutes y a pas grand chose combat au début c'est un combat d'add on va lancer le combat va y avoir les cacs sur les les vricules au centre va y avoir deux vricules qui vont tombés donc les tanks vous tankez vos vricules les cacs vous désoudez les vricules les tanks c'est-à-dire que shinju et draco enfin shinju et euh idun à un moment il va y avoir un gros tourbilol violassé au centre enfin quelque part sur le bateau il faut que cent pourcent du raid sur le tourbilol violassé donc si y a un tourbilol par exemple là cent pourcent du raid se cale sur le tourbillol c'est pour que ce soit nous qui absorbons les dégâts du dragon et pas le bateau parce que si le bateau il a plus de vie bah on tombe forcément pendant ce temps juste pendant ce temps là pendant que les cacs dissoudent les vriculs les distances on va dissoudre les dragons une fois qu'on va lancer l'événement vous allez voir y a des arpons qui vont apparaître à droite et à gauche les arpons ils vont arponner c'est assez logique les dragons quand les dragons sont arponnés ils sont touchables à ce moment-là on leur défonce leur mouille voilà c'est tout et euh on lance le combat comme ça vous verrez un petit peu comment ça se passe ouai choisis vas y nous appartenons à la horde nous sommes toujours prêts ouoah c'est classe quand même

Exemple déictique extrait du fichier "raid1-12" :

NICO: ouai on va euh (pause) euh qu'est ce qu'on a d'autre comme attends parce que là j'ai trois dps à gauche et deux à droite

KAT: vas leur mettre un dps en plus à droite

NICO: ouai je vais mettre un dps en plus à droite donc euh aroc tu sera à droite ok (pause) donc les quatre de droite seront gérés par aroc speeder et shorckan (pause) donc euh selon où se trouve le marteau (pause) vous vous répartissez à droite et vous gérez euh ce qu'on va faire bel en général tu prendra ceux qui sont plus vers la lave et moi je prendrais plus ceux qui sont au milieu ok (pause) bon y a intérêt à très bien gérer normalement les tanks des fois filent un petit coup de main pour assomer (pause) n'hésitez pas (pause) et tout devrait bien se passer (pause) je vous cache pas que cochon le fait rarement en dps donc cochon tu fais ce que tu peux pour assomer ralentir et démonter euh les adds (pause) je sais pas si on peut les griper pour les dks

Concernant les entités linguistiques "personne" l'objet linguistique le plus réalisé est l'anaphore.

Chapter 8

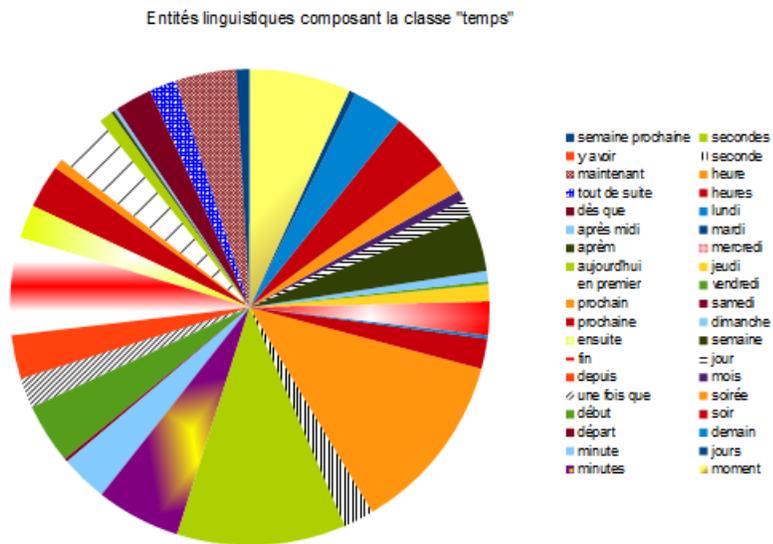
Temps

Les trois notions temps sont présentes au sein de notre corpus.

En effet, le jeu a besoin de l'instant T pour la coordination des joueurs.

Cependant, les joueurs peuvent se référer au passé pour voir leur évolution, qu'elle soit positive ou négative. Il peuvent également se référer au futur pour programmer leur prochaine partie ou pour se donner des objectifs.

Figure 8.1: Répartition des entités linguistiques composant la classe "temps" :



8.1 Les tuples

8.1.1 maintenant et tout de suite

Ces occurrences représentent environ six pourcent de la totalité de la classe “temps” ($26/439 * 100$).

Nous retrouvons plus fréquemment l’occurrence “maintenant” dans les fichiers commençant par “Raid5” et “tout de suite” dans les fichiers commençant par “Raid3”.

8.1.2 une fois que, dès que, ensuite, prochain et prochaine

Ces cinq occurrences représentent dix pourcent de la totalité de la classe temporelle ($46/439 * 100$).

Nous avons également mis les entités linguistiques “prochaine” et “prochain” car elles réfèrent à la même idée, la suite d’évènement.

8.2 Le temps délimité

8.2.1 La délimitation

Ces termes, minute(s) seconde(s) heure(s), définissent une durée.

Ces occurrences sont fortement employées pour coordonner leurs gestes et pour se mettre des objectifs.

Ils représentent trente-sept pourcent de l’ensemble de la classe “temps” ($161/439 * 100$).

Les occurrences “semaine” “jour” “mois” et “jours” servent à programmer des parties suivantes.

Ces derniers représentent six pourcent de l’ensemble de la classe “temps” ($27/439 * 100$).

L’entité temporelle “mois” est surtout employée pour connoter le ressenti d’une longue durée et moins la durée réelle représentée par ce terme.

8.2.2 Les jours de la semaine

Comme nous l’avons précédemment évoqué dans le chapitre 5, les rencontres entre les joueurs sont régulières.

C’est la raison pour laquelle nous trouvons des jours plus fréquemment évoqués dans notre corpus que d’autre.

Par exemple, les jours tels que “mardi” ou “samedi” sont absents au sein de notre corpus.

Les jours de la semaine représentent environ cinq pourcent de la totalité de la classe “temps” ($20/439 * 100$).

Toutefois, ces jours peuvent être référés autrement avec les entités “demain” ou “hier” par exemple.

En ce qui concerne l’entité “mercredi”, nous en dénombrons dix occurrences. En plus de référer à une notion chronologique comme un rendez-vous entre les joueurs, l’occurrence peut également connoter un type de parties effectuées.

Exemple extrait du corpus Raid3-2.ca :

KAT: c’est la poisse qui fait tout

NICO: c’est ouai c’est la poisse (pause) voilà string bon j’avoue euh côté loot je je comme je suis pas là souvent le mercredi et que vous roadez le mercredi je sais pas trop où vous en êtes donc si y en a un qui a looté dix fois et qu’il loot encore hein n’hésitez pas à me prévenir genre tu sais que talouf loot beaucoup donc on va pas le mettre en prio dessus

KAT: ouai il arrête pas de looter lui

Des termes constituant notre classe temporelle peuvent également être utilisés au sein d’une expression. Dans ce cas, le résultat de l’analyse se voit bruité.

Exemple extrait du fichier “Raid5-4.ca” :

NI: moi j’ai rien dit hein pas plus intelligemment surement non niflu il a voulu finir son caste et il a cliqué du coup trop tard

NICO: oh putain c’est pour finir un caste en plus pour soigner personne oh la loose le dps du dimanche et tu sais quoi un bon dps c’est un dps pas mort je t’ai cassé (pause) ah il est beau le démoniste qui dps comme de la merde

NI: ceci dit où est-ce qu’on l’a mené à vingt pourcent

8.2.2.1 Dépendants temporels

Nous regroupons les entités (soirée, soir, après-midi, aprèm, aujourd’hui, demain et semaine prochaine) ensemble car leur sens dépend du moment de l’énonciation. Effectivement, leur valeur temporelle est liée à l’instant “t” de la production. Sans cette indication, les termes n’ont pas de notion propre.

Ces occurrences représentent environ douze pourcent de la totalité des entités “temps” présents dans notre corpus ($52/439 * 100$).

Les notions “fin” et “depuis” représentent environ dix pourcent de la totalité des entités “temps” présents dans notre corpus ($42/439 * 100$).

La notion de “moment” représente sept pourcent de l’ensemble des entités “temps” présents dans notre corpus ($30/439 * 100$).

Ce terme est essentiellement employé par les Raid Leaders qui expliquent les consignes du jeu à l’ensemble des joueurs. Ces termes sont donc essentiellement déictiques. Les termes “soirée” et “soir” réfèrent essentiellement à l’entrée ou à la sortie des joueurs dans la discussion.

Objets linguistiques : Les termes mentionnés dans ce chapitre réfèrent essentiellement de la déixis.

Bien que spécifier l'heure soit moins déictique qu'un terme tel que "maintenant", ils prennent leur sens en fonction du moment d'énonciation.

Il n'y a pas au sein de notre corpus une production comme ci-dessous qui serait anaphorique.

aujourd'hui, mercredi 8 février 2012, nous [...]

Chapter 9

Conclusion

Comme le diagramme nous l'illustre ci-dessous, la classe la plus utilisée au sein de notre corpus est le lieu. Cette classe représente environ cinquante six pour-cent de la totalité des entités linguistiques annotées. Dans ce cas, nous pouvons affirmer que le nombre d'occurrences présentes dans une classe ne détermine pas la fréquence au sein du corpus. Si c'était le cas, la classe "temps" aurait dû être la plus fréquente. De plus, la classe "lieu" est majoritaire car les joueurs ont besoin de se référer spatialement pour situer les objets ou adversaires à rencontrer.

Figure 9.1: diagramme des entités



Au cours de cette classification, nous avons remarqué que les objets linguistiques différaient selon les classes.

En effet, dans la classe "lieu" et "temps", l'exophore est majoritairement réalisée. Nous remarquons le cas contraire pour la classe "personne" car l'endophore est plus fréquente.

Nos trois objets linguistiques sont réalisés au sein du corpus.

Au sein de ces classes, certaines entités sont utilisées et d'autres non.

Notre but n'étant pas de faire une classification exhaustive, nous n'omettons pas le fait que ces classes peuvent être enrichies sur certain point.

Toutefois, cette classification nous permet de montrer des phénomènes linguistiques présents dans ce corpus.

En effet, comme nous avons pu le montrer, lorsque l'occurrence est employée dans un contexte qui ne la spécifie pas, la déixis est réalisée.

Lorsque la spécification du terme est produite, l'endophore est plus souvent remarquée. Le type d'endophore dépend de la reprise antécédente ou antérieure de la notion de ces termes.

Le résultat de notre taux de rappel et de précision dépend de l'entité linguistique analysée. En effet, nous avons un résultat précis et performant pour l'occurrence "ici". Ce résultat est différent pour l'occurrence "là" (cf supra 4.3.1.2). En prenant un échantillon aléatoire de cinquante entités linguistiques typées "temps", nous trouvons un taux de précision égal à un.

Part IV

Interprétations des données

Chapter 10

Découpage des phénomènes pouvant être regroupés

10.1 Phénomènes récurrents

10.1.1 Le cas du “c’est [...] qui”

Nous empruntons l’étude de [BERTHOUD(1992)] pour la composition “c’est [...] qui”. Cette structure permet de mettre la thématisation en première position. L’étude compare la production française avec celle produite en allemand.

Dans cet article, l’auteur évoque les quatre types syntaxiques émanant de cette structure (“extraction”, “relativisation nominale”, “greffe” et “groupe verbo-nominal”) . Selon l’auteur, cet ordre implique des contraintes cotextuelles, référentielles et cognitives. Ces contraintes peuvent être résumées par trois couples antonymes :

- introduction de nouvelle information vs information donnée
- déictique vs non déictique
- entité vs classe

Exemple extrait du fichier “raid5-16.ca” :

KHI: [t’as bien testé iicc hein]

NI: oui l’évent il est donc là vous regardez biensûr vous essayez de pas rester sur les petites tâches violettes sinon c’est vous qui allez prendre les dégâts et voilà

NICO: vu que niflu il connaît trop trop bien il a déjà vu les tornades et tout suivez niflu pour se mettre sur les bonnes tornades sinon quand vous voyez un add qui arrive on est pas en pick up vous laissez et

Comme l'étude l'indiquait, nous remarquons que l'antéposition avec le pronom "vous" accentue l'ordre locatif et affectif envers les autres joueurs. Cet exemple illustre une structure syntaxique de type "relativisation nominale déterminative". En effet, cette antéposition montre une certaine solidarité entre le pronom et les destinataires.

Cette composition constitue quatre pourcent de l'ensemble de la classe "personne" au sein de notre corpus ($21/523 * 100$).

10.1.2 Le cas du "toi"

Cette occurrence est la deuxième la plus utilisée au sein du corpus pour la classe "personne". Comme nous l'avons annoncé (cf infra 7.1.2), cette même entité linguistique est cataphorique, anaphorique et déictique dans notre corpus.

L'ambiguïté se pose moins dans le cas d'une endophore que dans celui d'une exophore.

En effet, comme l'évoque [BOURQUIN(1992)], nous n'avons pas le visuel de la situation d'énonciation de ce pronom. Dans ce cas, nous pourrions désambiguïser un "toi" en référant au locuteur précédent alors qu'il réfère à un autre locuteur qui vient de faire quelque chose d'inattendu par exemple. Ce fait n'étant pas extériorisé dans l'énonciation, nous référons le "toi" à un autre locuteur que celui désigné par l'énonciation.

10.1.3 Le cas du "là"

Au départ, nous ne voulions étudier que les entités "là" de lieu.

Toutefois, il est intéressant de voir tous les contextes d'apparition.

Le "là" connote un lieu mais il peut également référer au temps, il serait synonyme de "maintenant".

Exemple extrait du fichier "Raid2-1.ca" :

HI: non mais j'ai coupé le son en fait (pause)
NICO: t'as vu là je t'entends encore quand tu parles (pause) allez
les tank bon

Au sein de notre corpus, nous trouvons des "là" de clôture.

Exemple extrait du fichier "raid2-3.ca" :

NICO: pour avoir plus de braises
NI: personne vous voulez pas tenter le shannox là
NICO: ouai on veut pas

Dans l'exemple ci-dessus, nous remarquons les principales raisons évoquées par [BARBERIS(1992)] dans son étude.

En effet, ce tour de parole est une requête allant vers les destinataires. Le but est également d'appuyer sa demande à l'auditoire.

L'étude de [ZRIBI-HERTZ(1992)] évoque la différence entre l'occurrence "là" et "là-bas" par rapport à l'évaluation de la distance. Comme l'évoque cette

étude, nous voyons que l’occurrence “là” est considérée comme plus proche que l’occurrence “là-bas”.

Exemple extrait du fichier “raid3-12.ca” :

DRA: vas y vas y on peut prendre le bateau là il est pas loin non
KAT: non mais moi j’arrive pas à sauter jusqu’à là-bas
NICO: donc si j’ai bien compris c’est les jambes euh démonistes
qui tombent tout le temps et après c’est euh c’est les gants mages
euh chaman

Nous avons également des couples composés de “-là” (totem-là, celui-là, moment-là, truc-là, problème-là, celle-là, machin-là, temps-là et côté-là). Comme nous le voyons dans [KLEIBER(1990)], cette composition inclut les relations spatiales précédentes.

Exemple extrait du fichier “raid1-8.ca” :

KAT: [bah non] pas encore
NICO: ouai on va alors on va refaire le tour on va repasser devant
on va pas rester de ce côté-là hop
AR: bah tu peux faire les deux plaques de scorpions euh qu’y a
à l’entrée là-bas

10.2 Selon l’endophore et l’exophore

Comme nous l’avons précédemment évoqué, certaines de nos classes sont plus propices à l’apparition d’endophores ou d’exophores.

L’endophore est plus présente dans la classe “personne”. Concernant l’entité linguistique “moi”, l’objet linguistique réalisé est rarement, ou au maximum une fois dans notre corpus, endophrorique car elle réfère au locuteur. L’exophore se trouve plus présente au sein des classes “lieu” et “temps”.

Pour déterminer l’objet linguistique réalisé, nous examinons le contexte d’apparition de l’occurrence en question. Cette méthode de travail signifie que l’analyse dépend réellement de la composition de nos classes.

Nous n’avons pas annoté nos entités linguistiques en fonction de leur caractéristique linguistique (anaphore, cataphore et déixis). De cette sorte, nous ne pouvons effectuer des statistiques sur ces données.

10.3 Selon le fichier audio

En regardant la fréquence d’entités par fichier audio, nous remarquons que les trois classes sont majoritairement utilisés dans les raids commençant par “raid5-”. Le fichier audio en question est “Raid AdD 20122011.wav”.

Les fichiers commençant par “raid4-” sont les fichiers dénombrent le moins de classe “personne”.

La classe temporelle est la moins présente au sein des fichiers commençant par “raid2-”.

Concernant la classe “lieu”, nous la trouvons moins dans les transcriptions du fichier audio “Raid-TDF-27112011.wav”.

10.4 Selon le locuteur

Le plus présent en terme de tour de parole est Nicolas. Son nom d’avatar est Nâmy. Parmi toutes les productions des locuteurs, Nâmy produit environ trente-sept pourcent de la totalité des tours de parole ($902/2464 * 100$).

Le joueur le moins présent en nombre de tour de parole est Saïd.

10.4.1 Place au sein de la guilde

Nâmy a la plus forte fréquence de tours de parole. Une des raisons de cette fréquence est sa place au sein de la guilde. Il est Raid Leader.

Les tours de parole des locuteurs Khatia et Nifluheim sont également fréquents. Lorsque nous regardons leurs tours de paroles, nous constatons qu’ils ont une place importante au sein de la guilde. Nifluheim est également un Raid Leader.

Bien que Lhaër soit présent dans les cinq enregistrements, ses tours de paroles ne constituent que deux pourcent de la totalité des tours de paroles effectués au sein de notre corpus ($60/2464 * 100$).

Cette information nous permet d’infirmier l’idée que la présence dans les parties implique une place importante au joueur dans l’équipe.

Part V

Conclusion et Perspectives

Notre étude s'est effectuée au sein d'un corpus assez conséquent.

Nous avons défini des classes pour automatiser la recherche des entités linguistiques. Composant les classes, nous avons sélectionné des entités sujettes de produire des objets linguistiques déictiques, anaphoriques et cataphoriques. Notre méthode n'était pas à partir d'un apprentissage par corpus. Nous avons pu définir le référent de l'entité en question en fonction de son contexte d'apparition. Pour respecter le principe de primordialité de [BERTHOUD(1992)], nous avons délimité le contexte avec un tour de parole précédent et suivant l'entité trouvée.

La situation d'énonciation de ces enregistrements est un jeu en équipe. Les joueurs doivent coordonner leurs mouvements et suivre les directives spatiales. C'est pour cette raison que notre corpus dénombre une forte quantité d'occurrences référant au lieu et au temps. La classe "lieu" composée de vingt-deux entités linguistiques est celle dont nous trouvons les taux de précision et de rappel les moins performants. Une des causes est la polysémie présente dans ces entités.

Nous avons pu comparer nos données à des études telles que celle de [ZRIBI-HERTZ(1992)]. Nous avons remarqué que le nombre de tour de parole donnait des informations quant à la place du joueur au sein de son équipe. La désambiguïsation n'a pu s'accomplir totalement car nous ne possédons pas toutes les informations contextuelles nous permettant d'explicitier certaines données.

En ayant des enregistrements audio et visuel de chaque joueur lors d'une partie, parviendrons-nous à la même conclusion ?

Pourrions-nous trouver un lien entre la production de ces entités et la courbe fondamentale des joueurs ?

Trouverions-nous un lien entre la gestuelle, l'attitude amenant la production d'une entité particulière ?

Ces réflexions pourraient être abordées au cours d'une recherche à plus long terme.

Nomenclature

ICOR	groupe de chercheurs de Centre National de Recherche Scientifique nommée Interactions CORpus.
IRC	abréviation de Internet Relay Chat, discussion relayée par Internet, les discussions sont essentiellement textuelles.
World Of Warcraft	abrégié WoW, c'est un jeu vidéo de type MMORPG développé par la société Blizzard Entertainment.
3DO	Ce terme désigne la compagnie créée.
CLAN	Computerized Language ANalysis est un outil informatique d'édition des transcriptions et d'analyse automatique des données transcrites au format CHAT.
CORPG	Acronyme de l'expression anglaise Competitive Online Role Playing Game qui signifie jeu de rôle en ligne compétitif.
add-on	est une extension d'un jeu. Il a obligatoirement besoin du jeu original pour fonctionner. Un add-on a pour but d'améliorer l'affichage du jeu original par exemple.
eSMS	langage internet similaire au langage des courts messages textuels envoyés par un téléphone.
grammaire arborescente	Les règles de production sont remplacées par des arbres.
guilde	assemblée de personnes pratiquant une activité commune, et dotée de règles et privilèges précis.
main	personnage principal utilisé par le joueur.
MMORPG	Acronyme de l'expression anglaise Massively Multiplayer Online Role Playing Games, signifiant jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

python	langage de programmation multi-paradigme.
raid leader	personne qui mène la partie , en d'autre terme, iil est considéré comme le chef de l'équipe.
rerolls	personnage secondaire d'un joueur.
taux de précision	nombre d'entités pertinentes trouvées rapporté au nombre d'entités total proposé par l'annotation de l'entité en question.
taux de rappel	défini par le nombre d'entités pertinentes trouvées par rapport au nombre d'entités pertinentes que possède notre corpus.
TeamSpeak	logiciel d'audioconférence sur internet.

Bibliography

- [Amsili(2007)] P. Amsili, “Resolution automatique des anaphores abstraites : donnees sur coprus,” 2007.
- [Amsili et al.()Amsili, Landragin, Acosta, and Bittar] P. Amsili, F. Landragin, A. Acosta, and A. Bittar, “resolution anaphorique : etat d’une reflexion collective.”
- [Archard(1990)] P. Archard, “entre deixis et anaphore : le renvoi du contexte en situation. les operateurs ’alors’ et ’maintenant’ en francais,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 583–592.
- [Barberis(1990)] J.-M. Barberis, “un emploi deictique propre a l’oal : le ’la’ de cloture,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 567–578.
- [Beau(2008)] F. Beau, *Culture d’Univers Jeux en reseau, mondes virtuels, le nouvel age de la societe numerique*. FYP editions, 2008.
- [Benveniste(1974)] E. Benveniste, *Problemes de linguistique generale II*. Gallimard, 1974.
- [Berthoud(1990)] A.-C. Berthoud, “deixis, thematisation et determination,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 527–542.
- [Borillo(1990)] A. Borillo, “Quelques marqueurs de la deixis spatiale,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 245–256.
- [Bourdin(1990)] P. Bourdin, “constance et inconstances de la deicticite : la resemantisation des marqueurs andatifs et ventifs,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 287–307.
- [Bourquin(1990)] G. Bourquin, “ambiguites de la deixis,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 387–397.
- [Buvet and Mathieu-Colas(1999)] P.-A. Buvet and M. Mathieu-Colas, “Les champs domaine et sous-domanie dans les dictionnaires electroniques,” pp. 173–191, 1999.
- [Charolles(1997)] M. Charolles, “identite, changement et reference pronomiale,” in *continuite referentielle*, 1997, pp. 71–97.

- [Coulombe(2010)] M. Coulombe, *Le monde sans fin des jeux video*. Presses Universitaires de France - PUF, 2010.
- [Craipeau et al.(2006)Craipeau, Genvo, and Simonnot] S. Craipeau, S. Genvo, and B. Simonnot, *Les jeux video au croisement du social, de l'art et de la culture*. L'Harmattan, 2006.
- [Danon-Boileau(1990)] L. Danon-Boileau, "ce que 'ca' veut dire : les enseignements de l'observation clinique," in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 415–425.
- [de Carvalho(1990)] P. de Carvalho, "deixis et grammaire," in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 95–104.
- [Dubois and Coll(1973)] J. Dubois and Coll, "Dictionnaire de linguistique," in *Dictionnaire de linguistique*. Laroussel, 1973, pp. 567–578.
- [Dupont(2002)] M. Dupont, "Une approche cognitive pour le calcul des chaines de references," 2002.
- [Feuillet(1990)] J. Feuillet, "la structuration de la deixis spatiale," in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 233–243.
- [Fusaro and Bonenfant(2010)] M. Fusaro and M. Bonenfant, "L'etude des jeux video en ligne : une analyse des processus communicationnels dans une perspective d'innovation sociale et technologique," *ESSACHESS - Journal for Communication Studies*, vol. 3, no. 5, pp. 29–46, 2010.
- [Genvo(2006)] S. Genvo, *Le game design de jeux video : Approches de l'expression videoludique*. L'Harmattan, 2006.
- [Greenfield(1994)] P. M. Greenfield, "Les jeux video comme instruments de socialisation cognitive," *Reseaux*, vol. 12, no. 67, pp. 33–56, 1994.
- [Hagege(1990)] C. Hagege, "le systeme de l'anthropophore et ses aspects morphogenetiques," in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 115–122.
- [Jouve(1990)] D. Jouve, "'maintenant' et la deixis temporelle," in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 355–363.
- [Kleiber(1997)] G. Kleiber, "referents evolutifs et pronoms : une suite," in *continuite referentielle*, Washington, DC, 1997, pp. 146–150.
- [Kleiber(1990a)] —, "anaphore-deixis : deux approches concurrentes," in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 613–626.
- [Kleiber(1986)] —, "Deictiques, embrayeurs, "token-reflexive", symboles indexicaux, etc.:comment les definir?" vol. 30, pp. 3–22, 1986.
- [Kleiber(1990b)] —, "Article defini et demonstratif : Approche semantique versus approche cognitive," in *L'anaphore et ses domaines*, 1990.

- [Lambert M. Surhone(2010)] S. F. M. Lambert M. Surhone, Miriam T. Timplendon, *Social Interaction in Mmorpgs*. Betascript Publishing, 2010.
- [Landragin(2006)] F. Landragin, “Influence de la situation lors de la resolution des anaphores dans le dialogue,” vol. Avril, 2006.
- [Le-Pesant and Mathieu-Colas(1998)] D. Le-Pesant and M. Mathieu-Colas, “Introduction aux classes d’objets,” vol. 32, no. 131, pp. 6–33, 1998.
- [Lejealle(2008)] C. Lejealle, *Le jeu sur le telephone portable : usages et sociabilite*. L’Harmattan, 2008.
- [Mathieu-Colas(2007)] M. Mathieu-Colas, “Domaines et classes semantiques,” pp. 11–24, 2007.
- [Meadows(2002)] M. S. Meadows, *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*. New Riders, 2002.
- [Meunier(1990)] A. Meunier, “sujet de la deixis et support modal,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 375–386.
- [Milner(1982)] J.-C. Milner, *Ordres et raisons de langue*. Le Seuil, 1982.
- [Moore et al.(2010)Moore, Ducheneaut, and Nickell] R. J. Moore, N. Ducheneaut, and E. Nickell, *Doing Virtually Nothing : Awareness and Accountability in Massively Multiplayer Online Worlds*. Betascript Publishing, 2010.
- [Panckhurst(2008)] R. Panckhurst, “Short message service (sms) : typologie et problematiques futures,” pp. 33–52, 2008.
- [Perdicoyanni-Paleologou(2001)] H. Perdicoyanni-Paleologou, “Le concept d’anaphore, de cataphore et de deixis en linguistique francaise,” vol. 29, no. 2, pp. 55–77, 2001.
- [Rousseau(1990)] A. Rousseau, “la deixis : un probleme de logique et de philosophie du langage,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 365–374.
- [Salmon-Alt et al.(2004)Salmon-Alt, Bick, Romary, and Pierrel] S. Salmon-Alt, E. Bick, L. Romary, and J.-M. Pierrel, “La freebank : vers une base libre de corpus annotes,” vol. 04, 2004.
- [Smith(1990)] J. C. Smith, “traits, marques et sous-specification : application a la deixis,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 257–264.
- [Sussan(2009)] R. Sussan, *Demain, les mondes virtuels*. FYP editions, 2009.
- [Tisseron(2009)] S. Tisseron, “Jeux video excessif: interactions et conduite a tenir,” 2009.

- [Tutin et al.(2000)Tutin, Clouzoto, and Antoniadis] A. Tutin, C. Clouzoto, and G. Antoniadis, “Un corpus d’anaphores discursives pour les etudes en tal,” 2000.
- [Victorri(2005)] B. Victorri, “Le calcul de la reference,” in *Semantique et traitement automatique du langage naturel*. hermes, 2005, pp. 567–578.
- [Zribi-Hertz(1990)] A. Zribi-Hertz, “de la deixis a l’anaphore : quelque jalons,” in *la deixis, Colloque en Sorbonne*, 1990, pp. 603–612.

Annexe :

Figure 10.1: Vision du joueur

