

TECNOLOGIE ET CRÉATIVITÉ DANS L'INVENTION DES LANGUES

Étude sur l'utilisation des outils automatisés par les idéolinguistes

Aurélie NOMBLOT, Izabella THOMAS

ABSTRACT • *Technology and Creativity in Language Invention: A Study on the Use of Automated Tools by Ideolinguists.* The invention of languages, a complex practice, has been extensively described and analyzed from the perspective of linguistic methodologies implemented, such as those proposed by Rosenfelder (2010) and Peterson (2015). However, a less explored aspect concerns the use of automated tools by ideolinguists in their creative process. Our research focuses on this intersection between technology and linguistic creativity. Through a survey (Nomblot & Thomas, 2023) directed at language creators (both amateur and professional), to which 84 people responded, we explored the profiles of ideolinguists (gender, age, motivations for inventing languages, and time dedicated to their creation) and their language invention techniques (the steps they follow, their methods for creating sounds, grammars, and lexicons, as well as their desire for alignment between the language and the people using it, and whether or not they aim for their language to appear realistic). We also explored the habits and preferences of ideolinguists regarding the use of automated tools in the creation process. The results reveal a partial adoption of these technologies, with about 40% of respondents using computer tools. Among these tools, word generators emerge as the most popular (e.g., Awkwords), followed by full language generators (such as Vulgarlang) and name generators for characters and places (like Fantasy Name Generator). Our presentation will explore the underlying reasons for the use or non-use of these tools among ideolinguists. We will examine factors of satisfaction and dissatisfaction related to these technologies, as well as the needs expressed by users for new tools. This analysis aims to shed light on current dynamics in the field of constructed languages and to propose directions for the future development of tools better suited to the expectations of language creators.

KEYWORDS • Constructed Languages; Conlanging; Language Generation.

1. Introduction

La création de langues inventées mêle réflexion linguistique et créativité, mobilisant des méthodologies variées allant de l'approche intuitive à des procédés plus formalisés. Des auteurs comme Landor (2021), Peterson (2015) et Rosenfelder (2010) ont détaillé ces pratiques dans leurs travaux respectifs, en offrant des perspectives sur les processus de construction linguistique et sur leurs enjeux. Avec l'émergence des outils numériques, une nouvelle question se pose : comment ces technologies influencent-elles le travail des idéolinguistes ? Alors que certains les considèrent comme un moyen d'enrichir ou d'accélérer le processus créatif, d'autres craignent qu'ils ne compromettent l'aspect artisanal de leur démarche.

Le questionnaire, dont les résultats sont présentés dans cet article, explore les pratiques

actuelles des idéolinguistes en matière de création de langues. Il interroge tout d'abord leurs motivations, leurs méthodologies, puis les principes qui les guident dans la création des langues. Le sondage évalue aussi l'utilisation que font les idéolinguistes des outils automatisés d'aide à la création des langues inventées. Il vise à identifier les raisons qui motivent ou freinent leur usage de ces technologies. Nous cherchons à déterminer dans quelle mesure ces outils répondent aux attentes des idéolinguistes, et à évaluer leur pertinence dans le processus d'invention linguistique. En interrogeant leur perception des outils numériques, nous voulons éclairer les limites actuelles de ces technologies et poser les bases pour le développement de solutions mieux adaptées.

2. Le questionnaire

Le questionnaire (Nomblot & Thomas, 2023) a été diffusé de septembre à décembre 2023 via des communautés en ligne spécialisées dans la création de langues, telles que la liste de diffusion « Conlang » et des plateformes comme Discord (*Vulgarlang*¹ ; *Language Creation Society* ; *L'atelier*). Il a également été partagé sur les réseaux sociaux (X, LinkedIn, Instagram), en ciblant des comptes dédiés à l'invention de langues. Proposé en deux langues, français pour les idéolinguistes francophones et anglais pour les anglophones, il présentait les mêmes questions dans un ordre et une structure identique.

Nous avons obtenu un total de 84 réponses, dont 23 ont été enregistrées via la version en langue française, et 61 réponses provenaient de la version anglophone. En plus de recueillir les réponses, le questionnaire en deux langues a permis de faire une analyse comparative entre les réponses des anglophones et des francophones. Pour étudier les pratiques autour de l'invention de langues, nous avons interrogé les participants sur plusieurs aspects. Nous avons d'abord recueilli des données démographiques pour comprendre le profil de chaque idéolinguiste. Ensuite, nous avons exploré leur expérience dans le domaine de l'invention de langues, en examinant les méthodologies qu'ils emploient et l'utilisation éventuelle de générateurs automatiques dans le processus de création. Nous avons aussi analysé les priorités des idéolinguistes dans la conception de langues inventées. Enfin, nous avons évalué leurs attentes vis-à-vis des outils automatisés.

3. Analyse des résultats du sondage

3.1. Identification des profils d'idéolinguistes

Les hommes représentent la grande majorité des idéolinguistes participants au questionnaire (66 %) (cf. Tableau 1). Les francophones sont plus jeunes, avec 44 % se situant dans la tranche des 18-25 ans et 26 % ayant entre 12 et 18 ans. Les anglophones montrent une plus grande distribution d'âge, 28 % ayant 50 ans et plus (cf. Tableau 2), alors qu'il n'y a aucun participant francophone de cet âge. Cette différence de distribution générationnelle pourrait s'interpréter de deux manières : soit les anglophones se sont intéressés plus tôt que les francophones à la création de langues et disposent déjà de plusieurs années d'expérience, soit ils y sont venus à un âge plus avancé.

¹ Le cas de *Vulgarlang* constitue un biais potentiel du sondage, puisqu'il s'agit à la fois d'un forum de discussion, mais aussi d'un outil de création de langues.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Femmes	22 %	13 %	15 %
Hommes	69 %	64 %	66 %
Non-binaires	9 %	16 %	14 %
Ne souhaite pas préciser	0 %	7 %	5 %

Tableau 1 : Répartition par genre des participants du questionnaire

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
12 – 18 ans	26 %	10 %	14 %
18 – 25 ans	44 %	26 %	31 %
26 – 35 ans	26 %	23 %	24 %
36 – 50 ans	4 %	13 %	11 %
50 ans et plus	0 %	28 %	20 %

Tableau 2 : Répartition par âge des participants du questionnaire

La moitié des idéolinguistes ont inventé entre une et trois langues et 30 % d'entre eux ont créé entre quatre et dix langues (*cf.* Tableau 3). Cette tendance est plus marquée chez les francophones, où 39 % des participants ont créé entre quatre et dix langues, contre 26 % chez les anglophones. Une proportion notable d'idéolinguistes (20 % au total) a développé plus de 10, voire 20 langues. En effet, il existe une corrélation entre l'âge des idéolinguistes et le nombre de langues créées (*cf.* Figure 1). Les idéolinguistes plus âgés, en particulier ceux des tranches d'âge de 36 à 50 ans et de 50 ans et plus, tendent à avoir créé un plus grand nombre de langues en moyenne par rapport aux plus jeunes. Cette corrélation suggère que l'expérience et le temps consacré à cette activité favorisent la quantité de langues inventées par les idéolinguistes.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
1 – 3 langues	43 %	53 %	50 %
4 – 10 langues	39 %	26 %	30 %
10 – 20 langues	9 %	10 %	9 %
Plus de 20 langues	9 %	11 %	11 %

Tableau 3 : Nombre de langues inventées

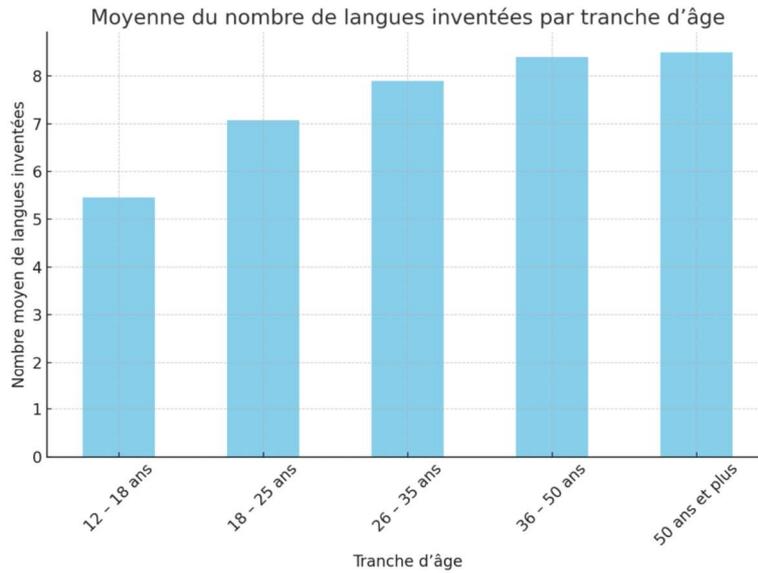


Figure 1 : Corrélation entre l'âge et le nombre moyen de langues inventées

La création de langues est principalement motivée par le plaisir, comme le montre le Tableau 4, où 32 % des participants indiquent cette raison comme leur principale motivation. Vient ensuite la création de langues pour des livres (24 %) ; les autres raisons d'inventer des langues, telles que la création de langues pour des jeux de rôle, ou des mondes inventés, sont nettement moins fréquentes et apparaissent comme secondaires pour la majorité des idéolinguistes.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Pour le plaisir	21 %	37 %	32 %
Pour un livre	41 %	18 %	24 %
Pour un jeu de rôle	10 %	14 %	12 %
Pour un monde inventé	10 %	6 %	7 %
Pour un film	0 %	4 %	3 %
Pour une finalité linguistique	7 %	5 %	6 %
Pour de l'art	5 %	4 %	4 %
Pour une bande dessinée	0 %	2 %	1 %
Pour un jeu vidéo	2 %	3 %	3 %
Pour un usage général	0 %	1 %	1 %
Pour une série télévisée	0 %	1 %	1 %
Pour un jeu de société	0 %	1 %	1 %
Pour une série audio	2 %	0 %	1 %
Pour une émission sur YouTube	2 %	0 %	1 %
Pour une fanfiction	0 %	1 %	1 %
Pour de l'enseignement	0 %	3 %	2 %

Tableau 4 : Motivations pour inventer une langue

Concernant le cadre de création (cf. Tableau 5), 78 % des participants créent des langues pour le loisir, avec un pourcentage légèrement plus élevé chez les francophones (82 %) que chez les anglophones (73 %). Un peu plus d'un quart des anglophones, soit 27 %, s'adonnent à cette pratique dans un cadre professionnel, ce qui pourrait indiquer une reconnaissance plus grande de l'idéolinguistique en tant que compétence professionnelle dans les milieux anglophones. La durée de création d'une langue fluctue généralement autour d'un an (cf. Tableau 6); 37 % des répondants y consacrent plus d'un an, tandis que 31 % achèvent ce processus en moins d'un an. Cela est probablement dû à la complexité de la tâche d'invention d'une langue. Les idéolinguistes qui créent des langues à des fins professionnelles tendent à le faire plus rapidement. Ceci peut être attribué à l'expérience, à des délais ou des demandes plus spécifiques, ou à l'utilisation de méthodes plus abouties, avec 65 % d'entre eux complétant le processus en moins d'un an (à comparer à 54 % de ceux qui inventent pour le loisir). Cette variabilité peut également s'expliquer par l'absence, dans le questionnaire, de définition explicite de ce qu'est une « langue » inventée — qu'il s'agisse d'un système complet avec grammaire et lexique ou d'un ensemble plus restreint de noms ou de mots. Chaque répondant a pu l'interpréter librement.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Loisir	82 %	73 %	78 %
Professionnel	18 %	27 %	22 %

Tableau 5 : Cadres d'invention de langues

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Moins de 30 minutes	0 %	2 %	1 %
Moins d'une journée	13 %	0 %	4 %
Moins d'une semaine	4 %	10 %	8 %
Moins d'un mois	22 %	18 %	19 %
Moins d'un an	35 %	29 %	31 %
Plus d'un an	26 %	41 %	37 %

Tableau 6 : Temps moyen pour inventer une langue

3.2. Méthodologies majoritairement employées pour la création de langues

Nous avons interrogé les idéolinguistes sur les aspects linguistiques qu'ils considèrent comme prioritaires lors de la création de langues, ce qui nous a permis d'avoir un aperçu des méthodologies et des étapes qu'ils privilégient. Tout semble important, avec quelques différences entre composantes. Celle qui vient en premier, pour 99 % des idéolinguistes, est la détermination des sons de leurs langues. Elle est suivie de près par l'invention de quelques mots (98 %), puis d'un lexique d'au moins 100 mots ainsi que d'une grammaire (96 %). 95 % d'idéolinguistes inventent quelques phrases, 93 % une écriture. Viennent à la fin, et avec relativement moins d'importance, des noms de personnages et de lieux (80 %), et dans 70 % des cas, une histoire et une évolution.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Les sons de la langue	96 %	100 %	99 %
Quelques mots	100 %	97 %	98 %
Un lexique (au moins 100 mots)	91 %	97 %	96 %
Une grammaire	87 %	100 %	96 %
Quelques phrases	91 %	97 %	95 %
Une écriture	96 %	92 %	93 %
Des noms de personnages, de lieux	83 %	79 %	80 %
Une histoire et une évolution	78 %	67 %	70 %

Tableau 7 : Composantes linguistiques prises en compte dans la création des langues

En ce qui concerne l'ordre des étapes, il semble y avoir un consensus sur le fait de commencer par inventer les sons de la langue (cf. Tableau 8). Les francophones favorisent ensuite l'élaboration d'un système d'écriture, l'invention de quelques mots et d'une grammaire, tandis que les anglophones créent d'abord quelques mots, puis élaborent une grammaire, suivie du développement d'un lexique étendu. Les phrases viennent en cinquième position pour les deux groupes, ce qui peut leur aider à tester et à affiner la grammaire et le vocabulaire. La création d'un système d'écriture (anglophones) et d'un lexique étendu (francophones) est souvent proposé après ces premières étapes. Enfin, en dernier, l'invention des noms et la conception d'une histoire complètent le tableau, donnant à la langue sa dimension culturelle et son contexte d'utilisation.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Étape 1	Les sons de la langue	Les sons de la langue	Les sons de la langue
Étape 2	Une écriture	Quelques mots	Quelques mots
Étape 3	Quelques mots	Une grammaire	Une grammaire
Étape 4	Une grammaire	Un lexique (au - 100 mots)	Un lexique (au - 100 mots)
Étape 5	Quelques phrases	Quelques phrases	Quelques phrases
Étape 6	Un lexique (au - 100 mots)	Une écriture	Une écriture
Étape 7	Des noms de personnages, de lieux	Des noms de personnages, de lieux	Des noms de personnages, de lieux
Étape 8	Une histoire et une évolution	Une histoire et une évolution	Une histoire et une évolution

Tableau 8 : L'ordre des étapes de création de langues

Une des questions² du questionnaire invite les participants à partager d'autres techniques de création de langues inventées qu'ils utilisent. Un répondant explique qu'il « ne travaille pas par étapes cloisonnées, par exemple le lexique et la grammaire évoluent conjointement ». Un autre participant souligne la nature continue du développement linguistique : « une langue n'est jamais finie, donc difficile de répondre ». Cela reflète une vision où la langue est vue comme un projet

² « Si vous procédez d'une façon totalement différente, ou si vous abordez autre chose, pouvez-vous l'expliquer ici ? »

en constante évolution plutôt qu'un produit fini. Le fondement conceptuel de la langue est essentiel pour certains idéolinguistes, l'un d'eux souligne la nécessité de comprendre « pourquoi je crée cette langue, qui est censé la parler, dans quel univers ». Cette réflexion guide le début de son processus créatif, avec la phonologie comme point de départ car « tous les autres aspects de la langue en découlent ». L'intégration de la culture fictive dans la conception linguistique constitue aussi un aspect central, reflétant une approche globale, impliquant la construction d'un univers complet et cohérent, enrichissant le cadre narratif par des éléments culturels, historiques, géographiques et linguistiques. Pour d'autres encore, la création de langues est très influencée par des considérations esthétiques et sonores. Un participant détaille sa démarche :

Personnellement quand j'ai besoin d'inventer des noms ou autres pour mes histoires je me base déjà sur les sonorités que j'aimerais avoir dans la langue ensuite j'essaie de coller des lettres de notre alphabet dessus à la fois pour que ça sonne bien mais aussi pour que ça soit 'joli'.

D'autres participants décrivent des approches plus structurées, avec un accent particulier sur la création de contexte. Un créateur de langues partage :

J'ai indiqué ici une de mes façons de faire, mais cela dépend du type de langue. Et je crois que c'est là la première étape essentielle dans le raisonnement : pourquoi je crée cette langue, qui est censé la parler, dans quel univers, quelle esthétique je veux adopter, etc.

Ces témoignages offrent un aperçu des diverses motivations derrière la création de langues inventées, allant de la recherche d'une esthétique particulière à des considérations plus fonctionnelles ou historiques liées à l'univers de fiction dans lequel la langue est utilisée.

3.3. Déterminer les sons des langues inventées

Comme nous l'avons vu précédemment, l'étape par laquelle passent la majorité des idéolinguistes (99 %) est celle qui traite les sons de la langue. Mais comment s'y prennent-ils pour les déterminer ? Les idéolinguistes, qu'ils soient utilisateurs de générateurs ou non, montrent une préférence pour une approche intuitive dans le choix des sons de leur langue, avec 35 % de tous les répondants affirmant qu'ils se fient à leurs envies personnelles (cf. Tableau 9). Cela souligne l'importance de la créativité et de l'esthétique personnelles dans la création linguistique.

Les langues existantes servent également de source d'inspiration importante pour les idéolinguistes, avec 30 % des participants qui recherchent des ressemblances sonores avec des langues réelles. Seulement 6 % des répondants utilisent un générateur pour déterminer les sons de leurs langues, ce qui suggère qu'on est loin de remplacer les méthodes traditionnelles par des approches automatisées.

Dans les réponses libres, les participants approfondissent la manière dont ils déterminent les sons pour leurs langues inventées. Un répondant précise qu'il « *inclut certains de [ses] sons préférés à produire* ». Plusieurs mentionnent la volonté d'avoir des sons qui évoquent des impressions telles que « agréable » ou « réaliste » : « *J'étudie la phonologie et essaie de penser à des combinaisons uniques qui sont agréables ou intéressantes* » ; « *J'essaie de développer une phonologie qui me semble à la fois agréable et unique* » ; « *Pour moi, le plus important est un haut degré de naturalité dans mes inventaires de phonèmes* » ; « *Je veux un système sonore interne sensé et réaliste qui n'est clairement relié à aucune langue du monde réel* ». Enfin, l'inspiration des langues existantes est mentionnée comme une stratégie pour garantir l'originalité : « *Je suis inspiré par les langues existantes pour éviter d'être trop similaire à elles* ».

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Je fais en fonction de mes envies	35 %	35 %	35 %
Je m'inspire de langues existantes, je veux que ma langue ait des ressemblances sonores avec l'une d'entre elles (exemples : français, chinois, portugais...)	31 %	30 %	30 %
J'essaie, de façon intuitive, de faire correspondre les sons de la langue aux personnages qui la parlent	11 %	18 %	16 %
Je m'inspire d'autres langues inventées	13 %	12 %	13 %
J'utilise les propositions d'un générateur	10 %	5 %	6 %

Tableau 9 : Méthodes employées pour choisir les sons de langues inventées

3.4. Déterminer la grammaire des langues inventées

Le Tableau 10 présente les méthodes utilisées par les idéolinguistes pour élaborer la grammaire³ de leurs langues inventées. Les deux méthodes préférées sont de loin celles basées sur les envies personnelles et l'inspiration des langues existantes. En effet, 31 % des participants choisissent de suivre leurs propres envies, tandis que 33 % optent pour des ressemblances grammaticales avec des langues réelles. S'ensuit une méthode, qui consiste à adapter la grammaire aux personnages utilisant la langue inventée (avec un écart de 20 %). Cette approche est adoptée par 13 % des participants, ce qui montre un intérêt plus modéré pour cette stratégie, bien que toujours significatif dans le processus de création de langues. Cependant, les générateurs de grammaire ne sont que très peu utilisés, même pas du tout par les francophones, et seulement 3 % des anglophones y ont recours, ce qui souligne un désintérêt presque total pour les méthodes automatisées. Dans les réponses libres du questionnaire, un participant souligne la flexibilité d'approches lors de la création de la grammaire d'une langue : « Cela dépend de ce que j'essaie de faire avec la langue ». Tout comme pour les sons de la langue inventée, certains s'inspirent des langues existantes comme contre-exemples : « Je suis inspiré par les langues existantes pour éviter d'être trop similaire à elles ». D'autres adoptent une méthode de *patchwork*, intégrant des éléments de différentes langues pour créer quelque chose de distinct : “*I take pieces of other languages and make a horrible quilt*”.

³ Il convient de noter que le terme « grammaire » n'a pas été défini dans le questionnaire, et a pu être interprété de manière large, incluant aussi bien la morphologie que la syntaxe.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Je fais en fonction de mes envies	34 %	31 %	31 %
Je m'inspire de langues existantes, je veux que ma langue ait des ressemblances grammaticales avec l'une d'entre elles (exemples : français, chinois, portugais...)	33 %	32 %	33 %
J'essaie, de façon intuitive, de faire correspondre la grammaire aux personnages qui la parlent	10 %	14 %	13 %
Je m'inspire d'autres langues inventées	23 %	20 %	21 %
J'utilise les propositions d'un générateur	0 %	3 %	2 %

Tableau 10 : Méthodes employées pour créer la grammaire

3.5. Déterminer le lexique des langues inventées

Le Tableau 11 fournit des données sur les méthodes employées par les idéolinguistes pour créer le lexique de leurs langues inventées. Une grande partie d'entre eux (42 %), optent pour construire leur lexique selon leurs envies et intuitions. Certains idéolinguistes (25 %) se concentrent sur le type des personnages ou de l'univers dans lequel évoluent leurs personnages pour élaborer le lexique. L'histoire à raconter influence également la construction du lexique pour 23 % des participants. Enfin, l'utilisation de générateurs est moins courante, concernant au total 10 % des répondants des deux groupes. L'utilisation de générateurs de lexique est une méthode pour ceux qui préfèrent une approche moins laborieuse, permettant des modifications et des ajouts libres pour personnaliser le lexique généré, résumé par la remarque, "*Yeah, this is where I use the generators. I don't have the drive to make a huge lexicon. I will add or modify words freely within the generated one, though*". Dans les réponses libres du sondage, un participant mentionne l'utilisation des listes telles que celle de Swadesh⁴, déclarant, "*At some point, I try to fill up gaps by systematically translating lists (e.g., Swadesh)*". En outre, certains idéolinguistes développent un « lexique de base » de termes communs à de nombreuses langues, l'adaptant aux besoins spécifiques des auteurs ou des contextes, comme l'indique un créateur : "*I developed a sort of "core" lexicon of about 500 terms that are common to most languages and work from that in conjunction with any specific terminology an author may want or I find a need for*".

⁴ M. Swadesh (1952) a conçu cette liste pour comparer des langues naturelles à partir de concepts supposés universels (éléments du corps, phénomènes naturels, actions de base, etc.).

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Je construis le lexique en fonction de mes envies, de mes intuitions	53 %	39 %	42 %
Je construis le lexique en fonction du type de personnages/de l'univers des personnages (exemple : extraterrestres → lexique autour de l'univers)	18 %	27 %	25 %
Je construis le lexique en fonction de l'histoire qu'il faut raconter	17 %	24 %	23 %
J'utilise les propositions d'un générateur	12 %	10 %	10 %

Tableau 11 : Méthodes employées pour créer le lexique de langues inventées

3.6. Analyse des priorités des idéolinguistes dans la création de langues inventées

La majorité des idéolinguistes considèrent l'adéquation de la langue avec le peuple qui la parle et son univers comme primordiale ou très important (cf. Tableau 12). Ces réponses suggèrent une forte tendance parmi les créateurs de langues à rechercher une cohérence entre la langue et son contexte culturel et narratif. Plus de la moitié des répondants (58 %, la somme de « absolument » et « largement ») accordent une très grande importance au « réalisme » de la langue inventée, à savoir aboutir à une langue « linguistiquement plausible » (cf. Tableau 13). Près d'un tiers (32 %) le jugent absolument important. Il faut néanmoins remarquer que cette question ne se pose que « modérément », « faiblement » ou « pas du tout » pour près de 40 % des idéolinguistes.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Absolument (5/5)	44 %	36 %	38 %
Largement (4/5)	26 %	18 %	20 %
Modérément (3/5)	9 %	18 %	16 %
Faiblement (2/5)	17 %	13 %	14 %
Pas du tout (1/5)	4 %	15 %	12 %

Tableau 12 : Adéquation de la langue inventée avec le peuple qui la parle

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Absolument (5/5)	35 %	31 %	32 %
Largement (4/5)	17 %	33 %	28 %
Modérément (3/5)	26 %	21 %	23 %
Faiblement (2/5)	9 %	13 %	12 %
Pas du tout (1/5)	13 %	2 %	5 %

Tableau 13 : Importance du « réalisme » des langues inventées

3.7. Évaluation de l'attente en termes d'outils automatisés

Nous avons intégré à notre enquête des questions concernant l'utilisation d'outils automatisés d'aide à la création des langues. Les participants ont été interrogés sur leurs expériences avec ce type d'outils, puis, ceux qui ne les ont pas utilisés, ont été interrogés sur les raisons de ce choix. Nous voulions déterminer quels outils sont jugés efficaces et évaluer leur accessibilité, leur fonctionnalité et le ressenti général des utilisateurs.

La majorité des idéolinguistes (61 %) n'ont jamais eu recours aux outils d'aide à la création de langues et 31 % « quelques fois » (cf. Tableau 14). Une majorité d'anglophones (57 %) indique ne voir aucune utilité à l'emploi de ces outils (comparativement à 46 % des francophones), alors que la méconnaissance de l'existence de tels outils est une raison prépondérante chez les francophones (30 %, contre 21 % des anglophones). 11 % des participants jugent que ces outils ne sont pas assez performants pour justifier leur utilisation (cf. Tableau 15). 8 % des francophones et 5 % des anglophones mentionnent n'avoir jamais eu l'occasion d'utiliser un générateur, mais envisagent de le faire un jour, reflétant une ouverture potentielle parmi 5 % des répondants. Enfin, 8 % des francophones et 5 % des anglophones admettent ne pas savoir comment s'en servir.

Dans la section des commentaires libres de notre sondage, les participants ont exprimé diverses réserves concernant l'utilisation d'outils automatisés pour l'invention des langues. Un répondant explique : « *Même maintenant que je sais que ça existe, je pense que je ne m'en servirai pas car tout le processus de création fait partie du plaisir que me procure la création de langues* ». Cette idée est récurrente, avec plusieurs participants soulignant l'importance du plaisir tiré du processus de création de langues. Un autre participant ajoute : “*I tried one once, and discarded everything it did. The result was pure garbage and I strongly object to the technology that tries to replace a creative process and artform*”. Ceci souligne, entre autres, une méfiance envers la technologie qui pourrait remplacer le processus créatif, sentiment qui est partagé par un autre créateur : “*For me the fun is in the invention. I don't want to offload that to a machine*”.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Jamais	48 %	65 %	61 %
Quelques fois	47 %	25 %	31 %
Oui, à chaque fois	5 %	10 %	8 %

Tableau 14 : Utilisation d'outils automatisés dans la création des langues

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Je n'en vois aucune utilité	46 %	57 %	55 %
Je n'en connaissais pas l'existence	30 %	21 %	24 %
Je ne les trouve pas assez performants	8 %	12 %	11 %
Je n'en ai jamais eu l'occasion, mais peut-être un jour	8 %	5 %	5 %
Je ne sais pas comment m'en servir	8 %	5 %	5 %

Tableau 15 : Raisons pour lesquelles certains idéolinguistes n'utilisent pas de générateurs

L'analyse des âges des idéolinguistes par rapport à l'utilisation d'outils automatisés pour la création de langues révèle une tendance claire. Les plus jeunes, ceux âgés de 12 à 25 ans, sont les moins réticents à l'emploi de générateurs, avec 49 % n'ayant jamais utilisé de tels outils. En montant dans la tranche d'âge, la réticence augmente : 62 % des 26 à 50 ans n'ont pas fait appel à des générateurs dans leur processus créatif. Cette tendance est encore plus marquée chez les participants de 50 ans et plus, où une nette majorité de 82 % n'a jamais utilisé de générateur pour la création de langues. Cette corrélation suggère que l'adoption de la technologie dans l'idéolinguisme pourrait être influencée par les habitudes et les attitudes liées à l'âge.

Parmi les idéolinguistes qui utilisent des générateurs, le générateur de mots s'avère être l'outil le plus populaire, choisi par 67 % des utilisateurs (cf. Tableau 16). Cet outil est suivi par les générateurs de langues complètes et les générateurs de noms de personnages et de lieux, avec respectivement 21 % et 12 % de répondants. Les outils spécifiques les plus fréquemment utilisés comprennent *Vulgarlang*, *Awkwords*, et *Fantasy Name Generators*. Il faut noter cependant que le questionnaire a été partagé dans un forum de discussion sur *Vulgarlang*, donc le succès de celui-ci dans le questionnaire pourrait en être influencé.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Générateur de mots	72 %	64 %	67 %
Générateur de langues complètes	7 %	29 %	21 %
Générateur de noms de personnages et de lieux	21 %	7 %	12 %

Tableau 16 : Types d'outils utilisés par les idéolinguistes ayant recours à l'automatisation

L'analyse des évaluations concernant l'efficacité des générateurs de langues montre une répartition assez équilibrée des opinions des utilisateurs (cf. Tableau 17). La majorité des répondants considèrent que les générateurs les ont aidés modérément (33 %) et largement (30 %), sans qu'un consensus clair n'émerge sur l'impact de ces outils. Cependant, une part non négligeable des répondants estime que l'aide apportée par ces outils est faible (27 %), tandis qu'une minorité très réduite les juge totalement inefficaces (3 %) ou, à l'opposé, parfaitement efficaces (7 %). Ces résultats suggèrent que bien que les générateurs de langues soient perçus comme utiles par une majorité d'utilisateurs (parmi ceux qui les utilisent, rappelons-le !), ils ne s'accordent pas vraiment sur leur efficacité. L'expérience utilisateur reste très hétérogène concernant l'aide apportée par ces outils dans la construction de langues.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Complètement (5/5)	0 %	10 %	7 %
Largement (4/5)	17 %	38 %	30 %
Modérément (3/5)	25 %	38 %	33 %
Faiblement (2/5)	58 %	9 %	27 %
Pas du tout (1/5)	0 %	5 %	3 %

Tableau 17 : Évaluation par les répondants de l'aide apportée par les générateurs pour la construction de leurs langues

L'évaluation de la facilité d'utilisation des générateurs de langues par les répondants montre une tendance généralement positive (cf. Tableau 18). La très grande majorité soit 67 %, trouve l'utilisation des générateurs « facile » (18 %) ou « plutôt facile » (49 %). 18 % des participants ont qualifié l'expérience de « moyennement difficile », ayant besoin de plusieurs essais pour comprendre pleinement le fonctionnement des générateurs. Une minorité plus restreinte, représentant 12 % des répondants, a trouvé l'utilisation « plutôt difficile », nécessitant un certain temps d'adaptation pour se familiariser avec les fonctionnalités. Seulement 3 % des utilisateurs ont considéré l'expérience comme « très difficile », exprimant des difficultés à comprendre et à utiliser les générateurs de langues. En somme, ces données suggèrent que les générateurs de langues sont majoritairement perçus comme accessibles, avec une grande proportion des utilisateurs qui les maîtrisent avec peu ou sans difficulté majeure.

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Très facile, j'ai tout de suite compris comment les utiliser.	17 %	19 %	18 %
Plutôt facile, j'ai rapidement saisi les bases.	50 %	48 %	49 %
Moyennement difficile, j'ai compris après quelques essais.	17 %	19 %	18 %
Plutôt difficile, j'ai eu besoin d'un certain temps pour m'y habituer.	8 %	14 %	12 %
Très difficile, j'ai mis du temps à comprendre comment les utiliser.	8 %	0 %	3 %

Tableau 18 : Évaluation par les répondants de la facilité d'utilisation des générateurs de langues

L'analyse des données sur les raisons de l'insatisfaction face aux résultats obtenus par les générateurs de langues révèle plusieurs points clés concernant les attentes des utilisateurs (cf. Tableau 19). Le problème le plus fréquent, signalé par 42 % des répondants, est que les utilisateurs ne pouvaient pas vraiment définir ce qu'ils attendaient par rapport à leur projet de langues. 29 % des répondants indiquent que les résultats n'étaient pas plausibles, par exemple que les mots générés ne ressemblaient pas à des mots possibles d'une langue. Une proportion identique de 29 % des participants signalent que les résultats ne convenaient pas à l'univers qu'ils souhaitaient créer. Toutes ces raisons mettent en question la capacité des générateurs à s'adapter aux contextes spécifiques et aux exigences créatives individuelles des utilisateurs.

Dans l'espace de réponse libre de la question sur les raisons d'insatisfaction, les participants donnent des raisons plus détaillées. Un utilisateur parle du fait que « des mots ou racines isolées n'ont aucun sens » et critique le manque de capacités syntaxiques des outils : « *L'outil permet de générer des phrases aléatoires, mais il n'y a aucun moyen de renseigner une syntaxe, ni de fournir la liste du vocabulaire déjà existante pour l'influencer sur la phonotactique* ». Un participant souligne également que les systèmes génératifs ne parviennent pas à reproduire les relations intrinsèques entre les mots : « *They can't replicate the true relatedness of words, like occlude/ocult* ». Certains, cependant, trouvent une valeur dans l'inspiration que ces outils peuvent offrir, même s'ils ne les utilisent que comme point de départ ou pour le brainstorming : « *As stated previously, I only use it as inspiration for a given language* ».

	Francophones	Anglophones	Francophones + anglophones
Les résultats n'étaient pas plausibles (par exemple, les mots ne ressemblaient pas à des mots possibles)	23 %	38 %	29 %
Les résultats ne convenaient pas à l'univers que je voulais créer	31 %	25 %	29 %
Je ne pouvais pas vraiment définir ce que j'attendais	46 %	37 %	42 %

Tableau 19 : Raisons de l'insatisfaction face aux résultats obtenus par les générateurs de langues

4. Quelques conclusions

À travers notre sondage, nous avons exploré les pratiques et les priorités des idéolinguistes, ainsi que leur positionnement par rapport aux outils automatisés dans le processus de création de langues inventées. Quelles informations intéressantes pourrions-nous retenir de ce questionnaire ?

Tout d'abord, le portrait d'un idéolinguiste « type » : c'est un jeune homme entre 18 et 35 ans, qui a inventé entre 1 et 3 langues, chaque langue demandant environ 1 an de travail. Il n'est pas professionnel, et motive l'invention des langues par le plaisir. Il est conscient de la complexité linguistique de son travail : il donne autant d'importance à la phonétique qu'au lexique et à la grammaire, s'essayant même à créer une évolution pour sa langue. Il procède de manière intuitive ou s'inspire de langues existantes, en visant des langues « réalistes » adaptées à ses personnages. Il utilise très peu d'outils automatisés : soit il ne les connaît pas, soit il les trouve inutiles. S'il utilise quelque chose, c'est un générateur de mots, qui est plutôt facile à utiliser, mais dont il n'est pas toujours satisfait des résultats. Comme tout portrait type, celui-là souffre de ces schématismes et nous sommes conscientes qu'il ne reflète pas l'ensemble de profils variés de la communauté des idéolinguistes.

Par ailleurs, plusieurs résultats particuliers ont retenu notre attention. Tout d'abord, l'importance donnée à la cohérence entre la langue et son univers. Bien que la plupart des répondants créent des langues de façon intuitive, ils tiennent à ce qu'elles s'accordent aux personnages et à l'histoire racontée. Deux questions émergent de ce constat : d'une part, est-il vraiment possible qu'une langue reflète ses locuteurs (cette hypothèse fait débat dans le monde des langues naturelles), et si oui, quels sont les mécanismes qui le permettent ?

Ce souci de cohérence s'accompagne d'une recherche de « réalisme » linguistique, jugé essentiel par une majorité de participants. Là aussi, nous pouvons nous poser la question de ce que signifie « le réalisme » dans des univers complètement fictifs et inventés, bien que cette question ait déjà reçu plusieurs réponses (Beinhoff, 2022; Landragin, 2019).

Par rapport aux outils automatiques, malgré leur disponibilité croissante, ils restent largement méconnus, surtout dans la communauté d'idéolinguistes francophones. Les générateurs, bien qu'utilisés ponctuellement pour des tâches spécifiques, telles que la création de mots ou de noms de personnage ou de lieux, sont souvent perçus comme insuffisamment performants ou inadaptés aux attentes complexes des idéolinguistes. Cette réticence s'explique aussi par la volonté de préserver le plaisir et l'aspect artisanal d'une démarche fondée sur des choix intuitifs difficilement reproductibles par des algorithmes.

Si les outils numériques ont le potentiel d'accompagner les idéolinguistes, leur développement doit viser des fonctionnalités offrant plus de personnalisation et une meilleure intégration des contraintes spécifiques de chaque projet. Un outil idéal ne remplacerait pas le

processus créatif, mais le compléterait en offrant des suggestions adaptées et en respectant leurs choix esthétiques et fonctionnels.

REFERENCES

A. Références bibliographiques

- Albani, P., & Buonarroti, B. (2001). *Dictionnaire des langues imaginaires*. Belles Lettres. ISBN: 978-2251440330
- Beinhoff, B. (2015), *Why are Alien Languages Inherently Human?*, dans *Foundation*, vol. 44, n°122, p. 5-19.
- Landor, N. L. (2021), *L'invention d'une langue : Comment créer un langage ; facilement, de Science fiction, Fantaisie & Fantastique*, Independently published.
- Landragin, F. (2019), *Profession conlanger, créer des langues pour la science-fiction*, dans *Films & séries TV : le regard des chercheurs*, Le Journal du CNRS, consulté le 21 décembre 2024. URL : <https://lejournal.cnrs.fr/billets/profession-conlanger-creer-des-langues-pour-la-science-fiction>.
- Okrent, A. (2010). *In the Land of Invented Languages: Adventures in Linguistic Creativity, Madness, and Genius*. Random House. ISBN: 978-0812980899
- Peterson, D. J. (2015), *The Art of Language Invention: From Horse-Lords to Dark Elves to Sand Worms, the Words Behind World-Building*, New York City, Penguin Books.
- Rosenfelder, M. (2010), *The Language Construction Kit*, Chicago, Yonagu Books.
- Swadesh, M. (1952). *Lexico-statistical dating of prehistoric ethnic contacts: With special reference to North American Indians and Eskimos*. *Proceedings of the American Philosophical Society*, 96(4), 452-463.

B. Références en ligne

- Awkwords, *Word Generator*. Consulté le 1^{er} février 2024, à l'adresse <http://akana.conlang.org/tools/awkwords/>.
- Fantasy Name Generators, *Names for all your fantasy characters*. Consulté le 1^{er} février 2024, à l'adresse <https://www.fantasynamgenerators.com/>.
- Language Creation Society Discord Server. Consulté le 1^{er} février 2024, à l'adresse <https://discord.gg/fWmVJskfmk>.
- L'Atelier Discord server. Consulté le 1^{er} février 2024, à l'adresse <https://discord.gg/pGFbF22qzq>.
- Nomblot, A., & Thomas, I. (2023), *Questionnaire à l'intention des idéolinguistes*. Consulté le 19 novembre 2024, à l'adresse <https://forms.gle/bDPpnVSC3addjWNw9>.
- Vulgarlang Discord server. Consulté le 1^{er} février 2024, à l'adresse <https://discord.gg/n7GXxDm>.
- Vulgarlang, *A Fantasy Language Generator*. Consulté le 1^{er} février 2024, à l'adresse <https://www.vulgarlang.com/>.

AURÉLIE NOMBLOT • PhD Candidate in Linguistics and Natural Language Processing (NLP) at the University of Bourgogne Franche-Comté, France and a member of the Interdisciplinary and Transcultural Research Center (CRIT). She works on constructed languages, focusing on phonosemantics, phonostylistics, and the use of automated tools for language creation.

E-MAIL • aurelie.nomblot@univ-fcomte.fr

IZABELLA THOMAS • is a Senior Lecturer in Linguistics and Natural Language Processing (NLP) at the University of Bourgogne Franche-Comté, France and a member of the Interdisciplinary and Transcultural Research Center (CRIT). Her research interests concern lexical and combinatorial

semantics, comparative semantics and morphosemantics, controlled and specialized languages. She is the author or co-author of over 40 publications in these fields.

E-MAIL • izabella.thomas@univ-fcomte.fr