



Dans l'immersion des *concultures*

Cécile Marchal

Universitat Jaume I, Espagne

al064369@uji.es

<https://orcid.org/0009-0000-1378-9870>

Reçu le 11-12-2023 / Évalué le 15-04-2024 / Accepté le 30-05-2024

Résumé

Depuis quelque temps, les langues fictives ont gagné de l'ampleur dans notre société. Il est vrai que les univers fictifs ont toujours fasciné certaines communautés, jusqu'à leur en vouer un culte. C'est dans cette perspective que le présent article aborde le phénomène des langues fictives, depuis leur univers et personnages jusqu'à leur apprentissage. Pour parvenir à maîtriser ce type de langues, une des méthodes les plus efficaces est celle du sentiment d'efficacité personnelle, qui repose sur la motivation de l'apprenant pour avancer dans son apprentissage et par conséquent, augmente le désir de continuer à étudier la langue. De plus, cette motivation peut être renforcée grâce au numérique, puisque étudier ces langues de fiction est facilement accessible à travers les TICS (applis, blogs, jeux vidéo) rendant ainsi leur apprentissage à la fois interactif et immersif.

Mots-clés : *conlang*, *conculture*, sentiment d'efficacité personnelle, TICS, apprentissage

En la inmersión de *conculturas*

Resumen

Desde hace algún tiempo, las lenguas ficticias han ganado notoriedad en nuestra sociedad, ya que los universos ficticios siempre han fascinado a parte de la población, creando grupos de seguidores que llegan a adquirir características de culto. Desde esta perspectiva, el presente artículo aborda el fenómeno de las lenguas ficticias, desde su universo y personajes hasta su aprendizaje. Para lograr dominar este tipo de lenguas, uno de los métodos más eficaces de aprendizaje es el del sentimiento de eficacia personal, por medio del cual la motivación del estudiante es la clave para lograr sus objetivos y, por consiguiente, aumenta el deseo de proseguir con el aprendizaje de la lengua. Además, esta motivación puede verse reforzada por la utilización de las TICs (blogs, aplicaciones, vídeo juegos), ya que estudiar estas lenguas de ficción a través de estas permiten un aprendizaje a la vez interactivo e inmersivo.

Palabras clave: *conlang*, *concultura*, sentimiento de eficacia personal, TICs, aprendizaje

In the immersion of concultures

Abstract

For some time now, fictional languages have gained notoriety in our society, since fictional universes have always fascinated part of the population, winning followers and even acquiring cult characteristics. From this perspective, this article addresses the phenomenon of fictional languages: from their universe and characters, to their learning. In order to master this type of language, one of the most effective learning methods is the feeling of personal efficacy, through which the students' motivation is the key to achieving their goals and consequently increasing the desire to continue with the language study. In addition, this motivation can be reinforced by the use of ICTs (blogs, applications, video games), since studying these invented languages by such means allows learning that is both interactive and immersive.

Keywords: *conlang*, *conculture*, feeling of personal efficacy, ICTs, learning

Introduction

Les langues inventées fascinent depuis plusieurs siècles. Par exemple, au XII^e siècle, l'abbesse Hildegarde von Bingen construit la *Lingua ignota*, une langue qui lui permettait, d'une part, de pallier ses lacunes en latin et d'autre part, de légitimer ses pratiques religieuses fondées sur l'observation de la nature et le druidisme (Costa, 2021). Aujourd'hui, les langues inventées sont en vogue et se distinguent très nettement en deux classes, les langues construites et les langues fictives.

Les langues construites ont été créées soit pour nourrir l'utopie d'unir les nations – par exemple, en 1629, le philosophe René Descartes présente la langue *philosophique*¹ ; en 1881, Johann Martin Schleyer invente le *Volapük*, une langue qui se voulait internationale et véhiculaire (Burney, 1966) ; en 1887, le médecin Louis-Lazare Zamenhof crée l'*Espéranto*² – soit pour reconstruire une langue disparue – par exemple, le *palawa bani* est une langue indigène de Tasmanie, reconstruite « à partir des restes documentés des diverses langues tasmaniennes en usage avant l'arrivée des colons » (Costa, 2021 : 215).

¹ Descartes est considéré comme le précurseur des langues artificielles. Sa langue inventée reconnaît une vérité absolue et inchangeable, basée sur le raisonnement mathématique et pour laquelle tant la parole, l'écriture que le calcul se révéleraient être identiques (Burney, 1966).

² Perçue comme langue internationale auxiliaire ou L.I.A une langue universelle et libre de tout stigmatisme politique (Savatovsky, 1989).

Quant aux langues fictives, elles se définissent de la façon suivante : « On parle de langue *fictive* dans le cadre d'une langue *construite* créée dans le but d'être utilisée dans un univers de fiction³ ». (Truchassou, 2022 :). C'est-à-dire qu'elles mettent en valeur les particularités linguistiques propres à un type de personnage et permettent de consolider la trame de l'action, dans un univers imaginé d'après une œuvre originale (Beinhoff, 2015). Certaines de ces langues ont atteint une notoriété planétaire, comme le *Sindarin*⁴, et sont même institutionnalisées, comme c'est le cas du *Klingon* (Costa, 2021). Si la liste des langues fictives s'avère être dense, très peu d'entre elles ont créé une sous-culture prisée. Afin de délimiter le champ de recherche, l'article se concentre sur deux exemples de langues fictives qui ont eu un impact majeur sur la société, le *Haut-Valyrien* et le *Klingon*.

C'est dans cette perspective de fiction que le présent article aborde l'apprentissage des langues fictives au moyen des TICS, depuis les enjeux économiques jusqu'à l'importance socio-culturelle qu'elles ont acquies ces dernières décennies au sein de la société occidentale. Pour cela, l'article se divise en deux parties. La première partie liste les langues fictives existantes, analyse leur construction linguistique et la fascination que ces langues provoquent chez certains. La deuxième partie expose la méthode d'apprentissage du sentiment d'efficacité personnelle, méthodologie considérée comme la plus pertinente pour ce type de langue – en prenant compte des particularités très souvent limitantes du lexique – et vérifie les supports numériques les plus adaptés pour apprendre ces langues. De cette façon, il sera plus facile d'entrevoir d'une part, la valeur ajoutée que ces langues fictives apportent à la société et d'autre part, la conséquence sur l'apprentissage d'autres langues.

Afin que l'article puisse aborder le sujet des *conlangs*, qui est très en vogue dans la culture pop et à la fois peu développé scientifiquement en langue française, il a été nécessaire de puiser les recherches dans plusieurs

³ Extrait de l'article *Les langues fictives*, écrit par Truchassou, S. (10 juillet 2022), et publié sur le blog de l'université de Lille. <https://mastertsmlille.wordpress.com/2022/07/10/les-langues-fictives/> [consulté 01 septembre 2023].

⁴ Une des langues elfiques inventées par Tolkien, dont la linguistique est la plus complexe. Pour plus d'informations sur le sujet, Bob Borsley (1970) détaille les langues inventées par Tolkien dans son ouvrage *The Language Middle-Earth*. <https://www.jstor.org/stable/45321287> [consulté le 11 décembre 2023].

types de bibliographies et styles de corpus, avec l'objectif d'élargir le champ d'investigation. Par conséquent, la bibliographie contient des ouvrages et publications scientifiques sur les thèmes du sentiment d'efficacité personnelles et les langues construites mais aussi des articles de presse et supports numériques – blogs, sites web, applications, plateformes, forums en relation avec des témoignages des communautés investies dans les univers fictifs, avec les constructions linguistiques des langues fictives et avec la motivation des apprenants de ces langues.

1. *Conlang* et *conculture* : quand une langue fictive crée sa propre culture populaire

Une *conlang* provient de l'abréviation anglo saxonne 'constructed language'. Le terme désigne aussi bien une langue inventée de toutes pièces ou pour un univers de fiction très concret qu'une sous-culture pop dérivée de cet univers, appelée *conculture* : « une langue dont les caractéristiques phonologiques, lexicales et grammaticales ont été artificiellement forgées, en particulier (mais pas seulement) dans des œuvres de fiction. [...] une conlang peut correspondre à une 'conculture', c'est-à-dire, à la culture elle aussi artificiellement construite de la communauté fictionnelle des locuteurs de la conlang considérée » (Beinhoff, 2015 : 19).

À partir du XX^e siècle, les langues fictives sont devenues monnaie courante dans la fiction. Dès 1910, l'écrivain anglais John Ronald Reuel Tolkien est considéré comme le père des *conlangs*, en construisant sa première langue fictive, le *Quenya* – la langue primitive du peuple des Elfes, appartenant au monde imaginaire de la Terre du Milieu – et toute sa vie durant, il en crée une dizaine, toujours dans la même ambiance romanesque⁵. Linguiste et passionné de langues, l'écrivain « était capable d'hésiter sans fin sur les questions apparemment les plus triviales, comme la manière d'exprimer l'affirmation ou la négation » (Bador, 2020 : 119). Aujourd'hui, certains passionnés considèrent que le *Quenya* est la langue

⁵ Pour en savoir plus sur les différentes *conlangs* de l'écrivain anglais, l'*Association Tolkien* est experte sur Tolkien et son univers et étudie chacune de ces langues depuis 1996, depuis son site officiel.

elfique la plus complète linguistiquement et la plus fournie en matière lexicale (Wauquier, 2016).

À la même époque, l'écrivain américain Howard Phillips Lovecraft introduit dans ses œuvres une langue inventée, le *R'lyehian*, mais à la différence de Tolkien, il ne donna aucune importance ni à la linguistique ni à la cohérence des phrases qu'il inventait ; quant à la graphie, composée principalement de consonnes, la langue est imprononçable, et donc ne peut être envisagée comme une *conlang*, malgré la notoriété internationale de Lovecraft, reconnu aujourd'hui comme le précurseur du genre de l'horreur (Picado Vallejo, 2013).

Plus tard, à la fin des années 1930, l'acteur et producteur Charlie Chaplin, dans le but de différencier les personnages du reste de la société, les faisait parler dans des langues inventées, un élément que des films contemporains ont repris dans leur intrigue⁶. Selon Gide (2022), avant l'invention du *Na'vi*, *conlang* d'*Avatar*, il y aurait déjà un millier de *conlangs*, réparties entre les films, la littérature et le *gaming*. Parmi les exemples les plus connus, il est possible de citer la langue des *Minions*, de la production *Illumination*, qui est devenue un *buzz* depuis son apparition dans le long-métrage *Moi, Moche et Méchant* (2010) ; elle est parlée par des petits êtres jaunes et caricaturés dont le « vocabulaire contient des mots similaires à ceux de plusieurs langues, mais il ne semble pas y avoir de règles grammaticales ou syntaxiques cohérentes. » (Vasco, 2019). Il en est de même pour le *Haut-Valyrien*, qui tire son origine de l'œuvre *Song of Ice and Fire* (1996) écrit par l'américain Georges R.R. Martin, qui a donné naissance à la série *Game of Thrones* (2010-2019, abrégée *GoT*), diffusée par la production HBO à échelle planétaire : « diffusée dans 207 pays et a rassemblé en moyenne près de 44 millions de téléspectateurs pour sa dernière saison » (Vasco, 2023). Dans la fiction, la *conlang* est parlée dans les cités libres des anciennes colonies de Valyria et dans la zone de Peyredragon⁷. Quant au *Klingon*, la *conlang* la plus développée de la série

⁶ Pour plus d'informations sur les langues fictives dans les films, consulter le blog *Sens Critique* qui propose depuis 2022 une liste non exhaustive classée par ordre de sortie, mise à jour régulièrement, qui permet de donner un aperçu de l'ampleur de ces langues dans la cinématographie.

⁷ Afin d'en découvrir plus sur la *conculture* valyrienne, Antoine Lucciardi explique en détail l'univers de *GoT* dans son manuel *Game of Thrones décrypté* (2015).

de *Star Trek*, il a été institutionnalisé en 1992 par le *Klingon Language Institute*, basé aux États-Unis en collaboration avec une trentaine de pays⁸.

Certains de ces univers fictifs se sont transformés en des phénomènes socio-culturels planétaires, comme l'adaptation de la saga de Tolkien au cinéma, la série et les films SF de *Star Trek*, la série médiévale fantastique *Game of Thrones* ou encore l'univers imaginaire d'*Avatar*⁹ du réalisateur James Cameron, au point qu'ils sont devenus des *concultures*, aux retombées économiques très juteuses. En effet, les bénéfices défient les chroniques et se comptent en milliards de dollars. Pour ne citer que des exemples connus, la franchise *Harry Potter* de l'auteur J.K. Rowling, le journal *Le Monde* (2017) l'aurait estimé aux environs des 25 milliards de dollars. En 2020, le magazine *Télé Star* a affirmé que les sagas cinématographiques fondées sur les œuvres de Tolkien auraient rapporté trois milliards de dollars. La série phare en 2017, *Game of Thrones*, aurait produit un milliard de dollars de bénéfices par an grâce à la vente des soixante produits dérivés de la série (*Les Échos*, 2017). Et plus récemment en 2022, le film *Avatar : la voie de l'eau* a atteint une recette qui dépasse le milliard de dollars en 19 jours de sortie en salle, qui s'ajoute au milliard dont le premier volet a bénéficié à sa sortie (Clinkemaulié, 2022). Par conséquent, à la vue de tels bénéfices, certaines franchises décident de continuer l'aventure et de perdurer la *conculture*. Ainsi, la franchise *Harry Potter*, sous la production *Warner Bros*, a sorti début 2023 le jeu vidéo d'aventure *Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard* – accessible depuis sa plateforme officielle – et dont les retombées économiques se chiffrent à 850 millions de dollars (Maas, 2023). Pour sa part, *Disney* annonce deux nouveaux chapitres de *Star Wars*, *The Acolyte* et *Skeleton Crew* en 2024 sur sa plateforme de *streaming* (Bate, 2023). Et pour finir les exemples, en 2025, la sortie d'un troisième volet d'*Avatar* est prévue au cinéma (Badasie, 2023).

⁸ Des données recueillies sur le site officiel de l'institution.

⁹ Le *Na'vi* est la langue fictive du monde de *Pandora*, des films *Avatar*, du metteur en scène James Cameron et dont le deuxième volet est sorti en 2023. Créé par le *conlanger* (linguiste spécialisé dans les inventions des langues fictives) Paul Frommer, il utilise des consonances ressemblant aux tonalités polynésiennes, et fait en sorte que le *Na'vi* reste prononçable pour les acteurs. Informations recueillies sur le site officiel de la conlang créé par Paul Frommer, « Learn Na'vi » et qui propose aussi l'enseignement de la langue.

Parmi les *concultures* citées précédemment, certaines communautés de *fans* ont décidé d'en extraire des éléments et de les transposer à la réalité. C'est ainsi qu'ils se sont approprié, entre autres, les *conlangs*¹⁰ les plus emblématiques (Linguisticae, 2018). Cette volonté de dépasser la fiction et de rendre ces langues véhiculaires au sein d'une communauté reprend la notion humboldtienne de *Weltanschauung* et l'hypothèse de Sapir-Whorf qui déclarent qu'une langue organise la vision du monde de chacun (Chabrolle-Cerretini, 2007 : 9) : « La compréhension de la locution est aisée. Cette dernière fait allusion, quel que soit le contexte d'apparition, à une représentation, à une conception du monde par un individu ou un groupe ». Par conséquent, ces communautés arrivent à créer, mentalement et psychologiquement, leurs propres représentations sociales et une réalité qui diffère de la réalité sociale collective, en transposant la fiction à la réalité, au moyen d'éléments qui proviennent de la fiction même. Jodelet (1988 : 473) se réfère à la connaissance pratique, celui qui se forge au travers des expériences, de la communication sociale, des apprentissages acquis et de l'éducation, et par conséquent se définit comme une connaissance socialement élaborée et partagée avec le reste de la communauté qui épouse cette même réalité¹¹. Cette nouvelle construction sociale permet de continuer à faire vivre les personnages dans le quotidien, au moyen d'une communication interactive et immersive entre passionnés des œuvres, et les langues fictives s'avèrent être autant un levier de communication qu'une envie d'appartenir à un cercle très concret, comme le constate Bergue dans l'exemple suivant :

Parler elfique, c'est un peu se rapprocher de ces personnages qui nous ont fait rêver pendant la lecture. C'est aussi faire le lien entre le temps de la lecture et celui du jeu de rôles. Tout ceci ressemblerait à un passe-temps purement ludique si certains n'allaient pas jusqu'à étudier ces langues, de la même façon que l'on étudie une langue étrangère ou, mieux encore, des langues disparues.

¹⁰ Un -s a été ajouté au pluriel du vocable par l'auteur afin de respecter les règles grammaticales françaises.

¹¹ *Al dar sentido, dentro de un incesante movimiento social, acontecimientos y actos que terminan por sernos habituales, este conocimiento forja las evidencias de nuestra realidad consensual, participa a la construcción social de nuestra realidad.*

La principale caractéristique des *conlangs* est de suivre une esthétique aussi bien phonique que lexicale, qui s'adapte aux personnages qui les parlent, en fonction du type de personnage, comme le décrit Beinhoff (2015 : 6) :

Le Klingon, par exemple, a été créé pour paraître particulièrement étrange, faisant ainsi partie intégrante de la caractérisation des extraterrestres [...], alors que J.R.R. Tolkien s'est attaché à rendre les langues elfes esthétiquement plaisantes, ce qui correspondait à la caractérisation des Elfes comme des personnages particulièrement positifs [...] les auteurs de fantasy et de science-fiction sélectionnent souvent des noms qui leur 'semblaient bien' pour révéler les caractéristiques principales du personnage en question.

Un autre exemple est celui de l'Association *Tolkiendil* qui, depuis son site officiel, recueille les propos de Tolkien sur la langue qu'il a inventée pour le peuple des orques¹² :

[Cette langue] Tellement remplie de sons discordants et hideux et de mots infâmes, qu'elle était difficile à maîtriser pour d'autres bouches, et de fait, rares étaient ceux qui voulaient s'y essayer ». Tolkien précise même que le parler des Orques était « plus ordurier et dégradé » qu'il ne l'a montré dans Le Seigneur des Anneaux, et affirme que s'il avait tenté d'utiliser une langue plus proche de la réalité, elle aurait été « intolérablement dégoûtante et à peine compréhensible pour beaucoup de lecteurs.

2. Apprendre une *conlang* : méthode classique vs. applications numériques

L'apprentissage d'une *conlang* est devenu un phénomène de *conculture* qui entraîne un sentiment d'appartenance. Les apprenants de ces langues fictives sont surtout des *fans* qui extrapolent la fiction à la réalité afin de faire perdurer le mythe de la fiction et pouvoir construire leurs propres réalités et représentations sociales. De cette manière, ces communautés

¹² Peuple inventé par l'auteur en 1917 dans son œuvre *La chute de Gondolin*, ils sont un élément majeur du monde de la *fantasy*. L'écrivain décrit les orques de la manière suivante : « Ils sont (ou étaient) courts, larges, ont le nez plat, la peau jaunâtre, une grande bouche et les yeux bridés : en fait, des versions dégradées et repoussantes des moins agréables (pour les Européens) des types mongols. » Propos recueillis par l'Association *Tolkiendil*.

d'une part, se sentent identifiées à leurs personnages fétiches, et d'autre part, se servent des *conlangs* comme langue véhiculaire au sein de leur groupe – par exemple, le linguiste Armond Speers qui parlait uniquement en *Klingon* à son fils tandis que la mère lui parlait uniquement en anglais dès sa petite enfance afin que ce dernier soit bilingue (Suply, 2009) : « l'expérience aura duré 3 ans, l'enfant préférant largement l'anglais que lui parlait sa mère, langage qui a le net avantage de pouvoir être parlé couramment avec plus d'une centaine de personnes sur cette planète... De même, le *Klingon* manque de quelques notions basiques pour un humain nouveau-né, telles que "couches" "pipi" ou "table"... » – Une fascination qui alimente également un commerce florissant, comme le prouvent les *Éditions Assimil* (2016) :

Les auteurs et réalisateurs de fiction ne s'y sont pas trompés : en plus de renforcer la magie de leurs œuvres, ces langues représentent un marché à part entière. Livres, cours en ligne, applications mobiles et tablettes dédiées à l'apprentissage du dothraki, marque de bière et Monopoly pour le Klingon : les fans s'arrachent les produits dérivés qui les rapprochent de leur œuvre favorite et renforcent leur sentiment d'appartenance à une communauté.

Le fait de communiquer au sein d'une communauté dans une langue quasi-exclusive – Le *Klingon Language Institute* (abrégé *KLI*) compte environ 2500 membres dans le monde entier avec un niveau de langue très hétérogène – et par conséquent, posséder un sentiment d'appartenance fortement prononcé, pourrait être considéré comme un défi puisque les langues fictives sont basées sur plusieurs langues vivantes qui leur donnent une phonétique très précise selon le personnage et le peuple auquel se réfère la *conlang*, comme le rappelle le blog *Thot Cursus* (2018) : « D'autant plus que les auteurs n'élaborent pas leur création de rien. Tolkien était fasciné par le finnois qui a été en bonne partie à la base du parler des Elfes. Le *Na'vi* du film *Avatar* se rapproche de l'arabe. ». Ce fait mène à la réflexion suivante : apprendre une *conlang* permettrait de comprendre plusieurs langues vivantes grâce à leur complexité, puisque les langues fictives sont composées de plusieurs grammaires, syntaxes, lexiques et phonétiques de différentes langues actuelles ou mortes (latin, sanskrit, quechua) : « Ces langues possèdent aussi des règles de syntaxe qui peuvent servir à

comprendre par la suite la formation de phrases comme le néerlandais ou l'allemand. » (*Thot Cursus*, 2018).

Pourtant, apprendre une *conlang* exige de la discipline et de la motivation. Puisque les personnes qui les parlent sont peu nombreuses et réparties dans plusieurs zones de la planète, on en déduit facilement que leur apprentissage se fait en autodidaxie. Ainsi, l'apprenant devient son propre professeur et met en place une série de méthodes pour atteindre ses objectifs, méthodes qu'il choisira en fonction de ses passions, de son niveau de maîtrise de la discipline, de ses disponibilités, car « tous peuvent s'approprier le savoir et en produire. (Jeunesse ; Henri, 2013 : 1) – par exemple, Audrey Cassagnet (2023) a publié son expérience sur l'apprentissage de deux *conlangs* au moyen de deux méthodologies d'apprentissage différentes, l'une à travers les TICs et l'autre au moyen de livres et support papier, afin de comparer les résultats de progression – une vision partagée par Barrié (2013), selon laquelle l'apprentissage serait le déclic de la motivation de l'apprenant, car celui-ci devient acteur de son propre apprentissage et de la pratique de la langue, tant que cet apprentissage reste un défi pour l'apprenant.

Un défi que les *conlangs* accomplissent, puisque d'un côté, elles sont apprises pour des raisons principalement de plaisir, donc non nécessaires, ce qui peut entraîner un déclin de l'apprentissage, et de l'autre, elles permettent de communiquer dans une langue exclusive et non réelle, qui pousserait les apprenants à développer leurs capacités à s'exprimer dans cette langue (Galand, Vanlede, 2004). Mais ce défi ramène aussi à la confiance que l'apprenant a en lui pour surmonter les difficultés liées à l'apprentissage, comme le confirme Puozzo Capron (2012 : 2) : « Il est nécessaire de percevoir les bonnes compétences et de croire en soi aussi. [...] la perception et la croyance qu'un apprenant a de ses compétences et qu'il mobilise efficacement en vue de la réussite de la performance ». En effet, la volonté d'apprendre une langue, sans tenir compte de sa nature, dépend des croyances de l'apprenant face à la langue choisie. C'est ce que Galand et Vanlede (2004 : 93) dénomment *le sentiment d'efficacité personnelle*, qu'ils définissent comme « l'idée que les croyances qu'a l'apprenant en ses capacités à réussir et joue un rôle crucial dans son engagement et ses performances » et affirment que le sentiment

d'efficacité personnelle de l'apprenant envers soi-même va inciter son compromis et son accomplissement de la tâche (Galand, Vanlède, 2004 : 93) : « La confiance d'un individu en sa capacité dans une tâche donnée détermine en partie la façon dont il va faire face à cette tâche et le niveau de performance qu'il va effectivement atteindre, pour peu que celle-ci dépende au moins en partie des actions de l'individu ».

Finalement, la motivation perdure dans le temps lorsque, aucune menace de comparaison avec autrui vient perturber la confiance que l'apprenant possède et dans son apprentissage et dans ses acquis :

Lorsque la menace d'une évaluation externe fondée sur la comparaison avec autrui est absente, même les apprenants qui se perçoivent comme moins brillants que les autres peuvent se sentir efficace et s'impliquer dans la poursuite d'une activité d'apprentissage (Galand, Vanlède, 2004 : 100).

Ce qui est le cas des *conlangs*, puisqu'il est évident qu'elles sont apprises sans pression ni menace d'échec, du fait qu'elles sont étudiées dans un but lucratif et d'échange – par exemple, plusieurs forums se sont spécialisés dans une *conlang* et sa *conculture*, comme celui de *The Tolkien Forum*, qui débat autour de *conculture* tolkieniste et ses langues fictives – au sein de communautés qui sont très réduites en nombre d'initiés – même s'il y avait eu plus d'un million de personnes qui se serait intéressé au *Haut-valyrien* en 2019, lors de la diffusion de la dernière saison de *Game of Thrones* (Renault, 2019). En 2022, l'application *Duolingo* recensait plus de 800.000 apprenants en *Haut-Valyrien* et 300.000 en *Klingon* (Gide, 2022).

En plus de la motivation, l'autodidaxie requiert la volonté de découvrir les différents supports numériques qui permettent d'accéder à des informations et à des cours de *conlangs* en distanciel. Cette faculté d'ouverture exige à son tour la motivation pour se servir des TICS comme principaux supports d'apprentissage, selon Jeunesse et Henri (2013 : 2) :

L'autodidacte doit avoir la capacité d'utiliser les outils et les espaces du Web social pour participer à la création de savoirs, mais aussi pouvoir identifier le statut des savoirs qui circulent. Cette capacité relève de compétences informationnelles et communicationnelles fondamentales telles les compétences en lecture, écriture, compréhension, interprétation et validation de l'information écrite, ainsi que des compétences en informatique.

C'est une perspective reprise par Renault (2019), qui défend que l'une des façons les plus simples et rapides pour apprendre les *conlangs* est à travers les TICS, renforçant à nouveau le sentiment d'efficacité personnelle (Galand ; Vanlede, 2004 : 98) :

[La] formation à l'usage de l'ordinateur reposant sur une maîtrise active est plus efficace qu'une formation reposant sur le modelage (démonstration par quelqu'un de plus expérimenté), les simulations cognitives ou l'instruction verbale.

Il est vrai que proposer l'apprentissage des *conlangs* en distanciel date des années 1980. En effet, en 1985, le *conlanger*¹³ Mark Okrand, a mis en circulation le premier dictionnaire *Klingon*¹⁴, comme un guide pour connaître les rudiments de cette langue fictive, en plus de proposer des CD-Rom et des cassettes audio, pour avancer dans l'apprentissage (Jeandillou, 1997). Aujourd'hui, le *KLI* propose des cours certifiés en distanciel depuis leur site, ainsi qu'un dictionnaire en ligne, d'une messagerie instantanée, outre une série de manuels et de littérature traduits en *klingon*. Pour sa part, en 2015, le moteur de recherche de *Google* pouvait être paramétré en *Klingon*¹⁵. Et finalement, en 2018, la plateforme *Duolingo* offre le *Klingon* comme langue étrangère, une option qui est proposée en version Beta et uniquement depuis l'anglais, tout comme le *Haut-Valyrien* qui est aussi proposé sur la même application – ce que nous avons vérifié le 10 décembre 2023, en tentant l'expérience de *Duolingo*, après nous être inscrite aux formations des deux *conlangs*¹⁶.

Parmi les témoignages d'internautes qui se sont penchés sur l'apprentissage d'une *conlang*, Audrey Cassagnet (2023) compare les méthodes d'apprentissage utilisées pour le *Haut-Valyrien* depuis *Duolingo*

¹³ Le terme *conlanger* se réfère aux linguistes qui inventent des langues fictives (*conlangs*) pour le cinéma ou la littérature, en donnant l'illusion qu'elle soit réelle : « Pour plus de réalisme et de plausibilité, la conception de langues fictives est désormais confiée à des linguistes spécialistes de *conlanging*. » (Landragin, 2019).

¹⁴ Voici le dictionnaire du *klingon*, qui n'est traduit que depuis l'anglais : http://strtrek.narod.ru/files/The_Klingon_Dictionary.pdf [consulté le 11 décembre 2023].

¹⁵ Voici un tutoriel sur *Youtube* qui explique comment paramétrer *Google* en *Klingon* : *Easter Egg Google – Google Klingon* (2015) : <https://www.youtube.com/watch?v=y8yWxB9DdGk> [consulté le 10 décembre 2023]. Depuis, le moteur de recherche ne propose plus la *conlang* après que l'auteur a voulu l'installer sur son *Google*, en décembre 2023.

¹⁶ Voici le lien qui prouve la formation citée : <https://www.duolingo.com/learn> [consulté le 11 décembre 2023].

et le *Sindarin* depuis les manuels d'auteurs spécialisés. Il en ressort que l'apprentissage traditionnel d'une langue, surtout d'une *conlang* comme le *Sindarin* dont la linguistique est complexe et avec très peu de ressources accessibles et faciles d'emploi, exige beaucoup de discipline et d'organisation à l'apprenant, alors que ce même type de langue à travers une application experte en apprentissage de langue étrangère permet à l'apprenant de progresser de façon ludique et plus facilement. Pourtant, le verdict de Cassagnet est surprenant, car les deux méthodes présentent des avantages et des inconvénients, ce qui les rend complémentaires. Cette conclusion reprend le fait que plusieurs supports sont nécessaires pour avancer dans le perfectionnement de la langue, car toute langue a sa trace écrite, quelle que soit sa forme, puisque « le texte inerte et opaque s'anime dans les mains des acteurs » (Klett, 2012 : 15) – par exemple, la blogueuse autodidacte polyglotte *Crazy Saly* (2019) préconise l'utilisation du support papier (cahier, dictionnaire, livre d'apprentissage) pour mémoriser et améliorer le niveau de langue de chacun et ne se sert que des vidéos et surtout des chansons pour la prononciation, ce qui peut paraître surprenant de la part d'une *Youtubeuse* en vogue à l'époque de la dominance numérique – ainsi, cette multiplication des ressources dans l'apprentissage d'une langue assure « à l'apprenant des conditions idéales pour réaliser son projet d'apprentissage ; or, celui-ci évolue puisque l'être humain n'est pas programmé, mais réagit aux interactions avec son environnement » (Barbot, 1998 : 392).

Et ces interactions avec l'environnement sont bel et bien exploitées par les franchises de production. En effet, afin de faire durer le plaisir de la fiction, en plus des suites cinématographiques annoncées, la franchise de *Star Trek* a lancé en 2015, son jeu vidéo en ligne, *Star Trek Online*, depuis son site officiel, et qui permet notamment de pratiquer le *Klingon* dans le jeu et avec les autres *gamers*. De cette façon, la production assure la continuité de sa fiction, en plus de la diffusion des multiples séries de cette même franchise, disponibles sur les plateformes de *Netflix* et de *PrimeVideo*, par exemple.

Conclusion

Les langues fictives appelées aussi *conlangs* ont donné une sous-culture pop, dénommée *conculture*, dont l'objectif est la continuité de la fiction, dans laquelle se plongent certaines communautés de passionnés, dans la réalité, leur permettant ainsi de construire leurs propres représentations sociales et d'appartenir à une *conculture* très précise (sentiment d'appartenance).

Actuellement, les *conlangs*, qui sont plusieurs centaines et qui appartiennent à des univers fermés, possèdent néanmoins deux points communs : celui de caractériser un personnage ou une communauté de personnages, et celui de leur apprentissage similaire à toute autre langue étrangère, comme le rappelle Alexandre Roberge dans *Thot Cursus* (2018) : « Le cerveau bénéficie de réfléchir dans un autre langage, peu importe qu'il soit réel ou non, et cela aide pour éventuellement en apprendre davantage. Enfin, l'apprenant doit être motivé par l'apprentissage de la langue ».

De par leur nature non réelle, l'apprentissage des *conlangs* est surtout basé sur le côté ludique. La méthodologie la plus appropriée serait donc le sentiment d'efficacité personnelle, qui se soutient sur la motivation, l'autodidaxie et l'utilisation des TICs (blogs, applications, forums, entre autres). Néanmoins, leur caractéristique fictionnelle détermine aussi la difficulté à les apprendre, soit à cause d'une grammaire ou vocabulaire compliqués (le *Sindarin* et le *Klingon* respectivement), soit par manque de ressources suffisantes (des blogs insuffisants sur certaines *conlangs* moins connues ou utilisées, comme le *Minion* par exemple), soit par manque de motivation de l'apprenant (manque de confiance ou de temps), ou soit par la difficulté à parler la *conlang* quotidiennement (comme Alex qui a préféré l'anglais au *Klingon* pour cette raison).

Par ailleurs, l'essor des *conlangs* est loin de s'arrêter, à la vue des prochaines programmations cinématographiques. Pourtant, il existe peu d'articles scientifiques sur les *concultures* en langue française, la plupart étant en anglais, tout comme la plupart des blogs et des applications connues qui ne proposent les *conlangs* que depuis l'anglais, par exemple, *Duolingo*. Une donnée qui contraste les pronostics de Landragin (2019), qui affirment que le métier de *conlanger* est en vogue, puisque la majorité de

films et de littératures *fantasy* et de SF possède au moins une langue fictive dans leur trame. Ainsi, cette passion pour les *concultures* pourrait se développer d'un point de vue sociolinguistique, afin de les rendre plus accessibles, comme ce qui a été le cas avec la communauté geek, devenue un phénomène de mode, après la diffusion de la série *Big Bang Theory*¹⁷ (Croquet, 2019).

Bibliographie

Bador, D. 2020. « Étude et enseignement des langues elfiques inventées par J.R.R. Tolkien ». *Cahier du CLSL*, n° 62, p. 117-139. [En ligne] : <https://www.cahiers-clsl.ch/article/view/951> [consulté le 06 septembre 2023].

Barbot, M-J. 1998. « Présentation : Évolutions didactiques et diversification des ressources ». *Études de Linguistique Appliquée*, n° 112 (oct-nov 1998), p. 389-395. Paris : Didier Érudition.

Beinhoff, B. 2015. « Why are Alien Languages Inherently Human ? », *Foundation*, vol. 44, n° 122, p. 5-19, traduit de l'anglais par Alice Ray « Pourquoi les langues non-humaines sont-elles fondamentalement humaines », 2022. [En ligne] : <https://journals.openedition.org/resf/10617#ftn1> [consulté le 01 septembre 2023].

Burney, P. 1966. *Les langues internationales*. Paris : Presses Universitaires de France.
Chabrolle-Cerretini, A-M. 2007. *La vision du monde de Wilhelm von Humboldt, Histoire d'un concept linguistique*. Lyon : ENS Éditions.

Costa, J. 2021. « Langues inventées », *Langage et société*, HS1 (Hors-série), p. 211-215. [En ligne] : <https://www.cairn.info/revue-langage-et-societe-2021-HS1-page-211.htm> [consulté le 30 août 2023].

Galand, B., Vanlede, M. 2004. « Le sentiment d'efficacité personnelle dans l'apprentissage et la formation : quel rôle joue-t-il ? D'où vient-il ? Comment intervenir ? », *Savoirs*, p. 91-116. <https://www.cairn.info/revue-savoirs-2004-5-page-91.htm> [consulté le 08 décembre 2023].

Jeandillou, J-F. 1997. « Métadiscours et enseignement d'une langue artificielle », *Lynx*, 36, p. 157-166. https://www.persee.fr/doc/linx_0246-8743_1997_num_36_1_1464 [consulté le 10 décembre 2023].

Jeunesse, C., Henri, F. 2013. Autoformation 2.0 - Autodidaxie et autoformation éducative à l'ère du Web social. In : Cyrot, P., Jeunesse, C. & Cristol, D. (dirs.) *Renforcer l'autoformation, Aspects sociaux et dimensions pédagogiques*. Lyon : Chronique Sociale, p. 1-25.

¹⁷ Dans plusieurs épisodes de la série, les personnages parlent le *Klingon*, comme le prouve la vidéo suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=sugq9CU3u0Y> [consulté le 11 décembre 2023].

Jodelet, D. 1988. «La representación social: fenómenos, concepto y teoría», *Psicología social II. Pensamiento y vida social: psicología social y problemas sociales*. [En ligne] : <https://sociopsicologia.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/05/rsociales-djodelet.pdf> [consulté le 10 décembre 2023].

Klett, E. 2012. « Le manuel pour enseigner une langue étrangère : entre faiblesses et vertus ». *Synergies Venezuela*, n° 7, p. 7-16. [En ligne] : <https://gerflint.fr/Base/venezuela7/klett.pdf> [consulté le 10 décembre 2023].

Landragin, F. 2019. « Profession conlanger, créer des langues pour la science-fiction ». *Le Journal du CNRS*. [En ligne] : <https://lejournald.cnrs.fr/billets/profession-conlanger-cree-des-langues-pour-la-science-fiction> [consulté le 11 décembre 2023].

Picado Vallejo, A. 2013. «Los mitos de Lovecraft». *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, n° 1, p. 151-162. [En ligne] : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4111857> [consulté le 06 septembre 2023].

Puozzo Capron, I. 2012. « Le sentiment d'efficacité personnelle et l'apprentissage des langues ». *Les cahiers de l'Acedle*. [En ligne] : <https://journals.openedition.org/rdlc/2432> [consulté le 09 décembre 2023].

Savatovsky, D. 1989. « Les linguistes et la langue internationale, 1880-1920 », *Histoire Épistémologie Langage 11-II*, p. 37-65.

Blogs, pages web et forums [consultés le 11 décembre 2023].

Association Tolkiendil, www.tolkiendil.com

Badasie, C. (6 décembre 2023), « Avatar 3 producer Adresses Rumors Surrounding Title Leak », *CBR*. <https://www.cbr.com/avatar-3-producer-dispels-title-leak/>

Bate, J. (4 décembre 2023), « Disney Confirms a Big Delay for Star Wars Series on Disney + », *CBR*. <https://www.cbr.com/disney-confirms-big-delay-star-wars-series-disney/>

Bergue, V., « Ils étudient les langues elfiques (Les langues imaginaires – Partie 1) », *Toulangues*. <https://www.toulangues.org/spip.php?article2136>

Cassagnet, A. (9 mai 2023), « J'ai commencé à apprendre le haut valyrien avec une appli », *Linkedin*.

Editions Assimil (25 mars 2016), « Langues imaginaires : Klingon, elfique... vraies ou fausses langues vivantes ? ». <https://learnnavi.org/>

Klingon Language Institute, www.kli.org

Learn Na'vi, <https://learnnavi.org/>

Sens Critique (2022), « Langues fictives, classés par date de sortie ».

https://www.senscritique.com/liste/langues_fictives/3235514

Thot Cursus (1^{er} octobre 2018), « Apprendre une langue fictive n'est pas une perte de temps », *Thot Cursus*. <https://cursus.edu/fr/11989/apprendre-une-langue-fictive-nest-pas-une-perte-de-temps>

The Tolkien Forum, <https://www.thetolkienforum.com/>

Wauquier, M. (21 février 2016), « Langues et pratiques du Geek : le Quenya », *Vonguru*. <https://vonguru.fr/2016/02/21/le-quenya-langue-fictive/>

Presse [consultée le 11 décembre 2023].

Clinkemaillié, T. (13 décembre 2022), « Cinéma : le phénomène 'Avatar' en quatre chiffres fous », *Les Échos*. <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/cinema-le-phenomene-avatar-en-quatre-chiffres-fous-1888650>

Croquet, P. (16 mai 2019), « « The Big Bang Theory » est venue couronner un tournant de la culture geek », *Le Monde*.

Gide, C. (27 novembre 2022), « Plongée dans le monde des langues fictives », *La Nouvelle République*.
Le Monde (26 juin 2017). « 'Harry Potter' à 20 ans : la saga en cinq chiffres », *Le Monde*.
Les Échos (18 juillet 2017), « 10 chiffres impressionnants sur le business de Game of Thrones », *Les Échos*.
Maas, J. (février 2023), « 'Hogwarts Legacy' Earns \$850 Million, Sells More Than 12 Million Units in First Two Weeks », *Variety*.
Suply, L. (19 novembre 2009), « L'enfant qui parlait à l'oreille des Klingons », *Le Figaro*.
Renault, A. (10 mai 2019), « Plus d'un million de personnes apprennent une langue parlée uniquement dans 'Game of Thrones' », *Slate*.
Télé Star (2020), « Le Seigneur des Anneaux : combien de millions d'euros a rapporté la saga ? », *Télé Star*.
Vasco (19 février 2023), « Les langues de Game of Thrones et House of Dragon – Haut Valyrien, Dothraki et plus », *Vasco Electronics*.
<https://vasco-electronics.fr/posts/langues/game-of-thrones>

Vidéos [consultées le 03 septembre 2023].

Crazy Sally (2019), Apprendre toutes les langues du monde : voici ma technique ! *Youtube*.
Linguisticae (2018), L'Elfique de la Terre du Milieu (J.R.R. Tolkien), *Youtube*.
Minute Papillon (2015), Les Geeks, *Youtube*.

Applications et plateformes de jeux [consultés le 12 décembre 2023].

Amazon PrimeVideo, <https://www.primevideo.com>
Duolingo, www.duolingo.com
Hogwart Legacy, <https://www.hogwartslegacy.com/en-us>
Netflix, www.netflix.com
Star Trek Online, <https://www.playstartrekonline.com/en>



© *Synergies Espagne*, n° 17, Année 2024.

Revue du GERFLINT.

ARK : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb426965443>

Bibliothèque nationale de France.

- Décembre 2024 -

Éléments sous droits d'auteur. Modalités de lecture et de citation, politique d'archivage et mentions légales consultables sur le site de l'éditeur et de la revue :

<https://gerflint.fr/>

<https://gerflint.fr/synergies-espagne>

