



Conférence LTT organisée en collaboration avec le Centre de recherche TELL – Université de Mons

Jeudi 26 juin 2025 à 14h30 (UTC+2) – Format hybride

Traduction créative : un mur inébranlable pour l'IA ? ***Perspectives scientifiques et pédagogiques à l'ère des grands modèles de langage*** **Loïc De Faria Pires**

**Docteur en langues, lettres et traductologie et chargé de cours (professeur associé) à la
Faculté de traduction et d'interprétation (FTI-EII) de l'UMONS**

Les documents de nature expressive ou créative (littéraires, vidéoludiques ou audiovisuels, entre autres) ont longtemps été réputés hermétiques à un traitement par traduction automatique (TA). Encore récemment, la qualité des contenus post-édités a été considérée comme inférieure à celle des contenus traduits humainement en traduction littéraire (Guerberof Arenas et Toral, 2022 : 184). Toutefois, au cours des dernières années, l'IA appliquée à la traduction n'a eu de cesse de se perfectionner, notamment lors de l'apparition des grands modèles de langage (LLM), ce qui a remis et continue de remettre en cause ce postulat en raison de la meilleure qualité brute que peut offrir ce paradigme en comparaison à la TA neuronale « classique » (voir notamment Manakhimova *et al.*, 2023 : 230). En parallèle, le réseau du Master européen en traduction (EMT) insiste pour que ses membres préparent aux mieux les futur.e.s diplômé.e.s à manier ces technologies, en étant, par exemple, capables d'intégrer la TA dans la chaîne de travail dès qu'elle peut l'être (EMT, 2022 : 9).

Ainsi, il apparaît nécessaire de reconsidérer régulièrement l'efficacité de la machine sur tout type de documents, afin que les enseignements en traduction et post-édition prodigués par les institutions universitaires tiennent compte des évolutions technologiques et de la prise en charge progressivement meilleure des contenus auparavant considérés comme inaccessibles à la TA, avec pour objectif de préparer les étudiant.e.s à naviguer sur un marché professionnel en constante évolution grâce à un grand degré d'adaptabilité. Dès lors, nous nous proposons ici de dresser un état des lieux scientifique, à la lumière d'études réalisées par nos soins (voir notamment Chauveau et De Faria Pires, 2024 ; Copet et De Faria Pires, sous presse) et par des collègues d'autres institutions (voir notamment Hansen et Houlmont, 2022), de la pertinence actuelle de l'adoption de la TA pour prétraduire des contenus littéraires et vidéoludiques pour la paire de langues anglais-français, en visant une post-édition d'une qualité équivalente à celle d'une traduction humaine (TH). Des méthodes d'évaluation humaine et automatique (BLEU et HTER) de la qualité et de l'effort de post-édition (selon Krings et Koby, 2001) seront présentées et justifiées pour ce faire, afin de comparer les performances de différents moteurs de TA et, le cas échéant, d'en comparer l'efficacité à une TH classique.

Ensuite, ces constats et conclusions seront mis en perspective pour nourrir une réflexion sur la manière d'appréhender au mieux l'intégration de la TA en général, et des grands modèles de langage en particulier, dans nos enseignements, en nous centrant sur les textes à forte dimension créative, au moyen de conclusions tirées des travaux présentés et d'exemples concrets (liés au genre et aux éléments culturels, par exemple) relevés au cours de nos recherches et de notre pratique.



Bibliographie

Chauveau, I., et De Faria Pires, L. (2024). La post-édition de TAN en classe : compatible avec la traduction littéraire féministe ?, *Palimpsestes*, 38, 120-132.

Copet, S. et De Faria Pires, L. (sous presse). NMT/LLM PE and Video game Localisation: Can Visual Novels Benefit from Machine Translation?, *Espaces linguistiques*, 10.

European Master's in Translation. (2022). *Competence Framework 2022*. Accessible à https://commission.europa.eu/system/files/2022-11/emt_competence_fwk_2022_en.pdf [dernière consultation le 13 mars 2025].

Guerberof Arenas, A. et Toral, A. (2022). Creativity in Translation – Machine Translation as a Constraint for Literary Texts, *Translation Spaces*, 11(2), 184-212.

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

Krings, P. et Kobayashi, G. (2001). *Repairing Texts: Empirical Investigations of Machine-Translation Post-Editing Processes*. Kent: Kent State University Press, 635 p.

Manakhimova, S., Avramidis, E., Macketanz V., Lapshinova-Koltunski, E., Bagdasarov, S. et Möller, S. (2023). Linguistically Motivated Evaluation of the 2023 State-of-the-art Machine Translation: Can ChatGPT Outperform NMT?, *Proceedings of the Eighth Conference on Machine Translation*, 224-245.