

Analyse du corpus anglais

Nous allons procéder à l'analyse de corpus anglais à l'aide de 6 documents (voir ci-dessous) obtenus après application du script bash, et du logiciel iTrameur (outil d'analyse textométrique créé par notre enseignant).

Après avoir appliqué le script bash aux URLS anglais (50 urls), nous obtenons 6 documents :

- 1 fichier contenant l'ensemble des données textuelles des pages web : *dumpglobal*
- 1 fichier contenant les contextes (2 lignes au-dessus et en-dessous) des occurrences du mot « geek » : *contexteglobal*
- 2 index : un du *dumpglobal*, un du *contexteglobal*
- 2 listes de bigrammes (couples de mots qui se suivent dans le corpus) : une du *dumpglobal*, une du contexte global

Pour l'analyse du corpus anglais, nous observerons dans un premier temps les cooccurrents de *geek*, puis dans un second le lexème *geek* et ses dérivés. . Enfin nous étudierons les noms d'agents ayant pour référent une personne versée dans la culture geek. À chaque fois nous débiterons par une explication de la méthodologie d'analyse, puis l'analyse du corpus et enfin l'interprétation des données.

Les co-occurrents de geek et leur contexte :

Afin de comprendre et de définir ce qu'est un geek, nous allons nous intéresser aux unités textuelles qui accompagnent l'emploi du mot « geek ». Les co-occurrents qui ressortiront du document *dumpglobal* représenteront une vision globale des thèmes abordés dans un article se référant aux « geeks », tandis que les cooccurrents présents dans *contexteglobal* nous en apprendront plus sur le « geek » lui-même. L'analyse des deux fichiers semble donc complémentaire pour aborder ce que représente un « geek » en anglais.

Méthodologie d'analyse

Les résultats de l'analyse du corpus seront représentés sous forme de tableaux, un pour le *dumpglobal* et un autre pour le *contexteglobal*. Les lignes ont été triées par thèmes pour une vision des données plus dynamique.

Première colonne : à partir de l'index nous avons relevé les mots lexicaux présents parmi les 200 unités textuelles les plus employées dans chaque document.

Deuxième colonne : le nombre d'occurrences par mot

Troisième colonne : à partir des bigrammes, nous avons fait une recherche dans le document pour trouver les cooccurrents directs les plus utilisés pour chaque mot de la première colonne.

Quatrième colonne : nous avons utilisé certains outils d'iTrameur : le concordancier et les cooccurrents du pôle visé (les mots de la première colonne) avec un contexte gauche et droit de 10 unités textuelles ; afin de trouver les cooccurrents dans un contexte phrastique et d'explicitier l'emploi de certains bigrammes.

Cinquième colonne : une analyse rapide des occurrences.

Après ce premier travail, certains mots de la première colonne n'étaient pas du tout pertinents pour notre analyse : structures des pages web (onglets de redirection vers un autre thème de contenu journalistique). Exemple : *policy, social, music, tech*.

Certains ont été gardés car apportant une nouvelle nuance à notre analyse, tandis que d'autres ont été supprimés pour ne pas surcharger le tableau de données inutiles pour la présente analyse.

Analyse du corpus dumpglobal

[voir annexe 1 - EN]

Ce qui ressort : il existe une culture dite « geek ». De nombreux évènements geeks sont organisés – festivals, conventions – dont un qui revient souvent : la Comic Con ; qui a lieu dans les villes de Londres et New York. Durant ces évènements, on remarque la présence de cosplayers. La culture geek se traduit par une passion pour les jeux vidéo et la science-fiction. On retrouve de nombreuses œuvres cinématographiques – beaucoup dans le genre de la science-fiction – catégorisées comme geek : Star Wars, Star Trek, les superhéros de Marvel, DC, Deadpool, Game of Thrones. Le nerd est très présent dans les cooccurrences de geek.

Analyse du corpus contexteglobal

[voir annexe 2 -EN]

Ce qui ressort : il existe une culture geek qui est d'inspiration pop. On retrouve des évènements geek dans le monde entier, exemple : Comic Con à New York. La science-fiction est un genre majeur dans la culture geek que l'on retrouve dans les films et séries, exemple : Star Wars, Game of thrones. Les jeux ont une place importante : jeux vidéo, jeux de plateau. La communauté geek est mixte et il existe une identité qui se revendique geek. Le geek a un intérêt pour la technologie. Le mot nerd est très présent aux alentours de geek. On remarque qu'il y a une recherche de différence et de définition pour ces deux mots.

Interprétation des résultats

Il existe de nombreux évènements à destination d'un public geek dans le monde entier : des conventions, des festivals, etc. De notre corpus anglais, deux villes ressortent : Londres, capitale de la Grande-Bretagne, et New York, ville la plus peuplée des États-Unis. On y retrouve notamment un des évènements phares de la culture geek : la Comic Con. Lors de ces évènements, une grande partie de la culture geek est présente : on retrouve des jeux vidéo, de la technologie, des références aux films et séries appréciés par les geeks, et le genre du fantastique et plus particulièrement de la science-fiction. Tout cela figure parmi les passe-temps et hobbies dits « geek ». Parmi eux, on retrouve la pratique du cosplay qui consiste à jouer le rôle de ses personnages préférés en imitant leur apparence (costume, maquillage).

Les personnages endossés par les *cosplayers* sont majoritairement tirés d'œuvres cinématographiques – films et séries – de science-fiction célèbres chez les geeks. On compte parmi elles Star Wars, Star Trek, Game of Thrones, des anime japonais, et les films de superhéros des franchises Marvel et DC tels que Deadpool, Avengers, Superman et Batman eux-mêmes tirés de comics. Les geeks sont aussi de grands fans de comics et de mangas.

Les jeux auxquels s'adonnent les geeks sont globalement des jeux vidéo que ce soit sur ordinateur ou sur console. Cela concilie le jeu avec une autre des passions qui animent les geeks, l'informatique et la technologie. Bien que les jeux vidéo tiennent une grande place dans les passe-temps geek, il existe d'autres sortes de jeux appréciés par cette communauté, tels que les jeux de plateau, les jeux de rôle et les jeux de carte type Pokémon.

Au sens sociologique, la culture est considérée comme *l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social* (définition de l'UNESCO). De ce point de vue, il existe bel et bien une culture geek constituée de tous les centres d'intérêt cités plus haut. Toutefois, être geek, ce n'est pas regarder un ou deux films de science-fiction, mais bien être animé d'une passion envers ce qui constitue la culture geek. Les geeks forment une véritable communauté bâtie autour de cette culture. Il existe une véritable identité geek et ceux appartenant à cette communauté en sont fiers. Il est à noter que la communauté geek est une communauté mixte.

Le nom d'agent *nerd* apparaît de très nombreuses fois dans le contexte de *geek*. Le *nerd* apparaît à la fois comme similaire et différent du *geek*. Il semble posséder sa propre culture, *culture nerd*, tout en étant relié à la culture *geek*. Un premier élément de réponse quant à la différence entre *geek* et *nerd* consisterait à faire du *geek* un fan, là où le *nerd* serait plus un pratiquant – *practitioner*.

Il est bon de mentionner que la création des premiers films *Star Wars* remonte à plus de quarante ans, et que les premières parutions des *DC Comics* et *Marvel Comics* datent quant à elles d'il y a près de 80 ans. Cela sous-entend d'une part que la communauté *geek* n'est pas si récente et d'autre part que les centres d'intérêt des *geeks* sont en constante évolution sans toutefois se remplacer les uns les autres. Au contraire, les passions *geek* vont chacune venir enrichir la culture *geek* et non pas tomber dans la désuétude au profit de la nouveauté.

L'emploi du mot « geek »

En anglais, le lexème *geek* est un emprunt à la langue allemande – *geck* – datant du XIX^e siècle. Originellement, un *geek* était une personne excentrique, différente des autres avec des compétences sociales assez limitées.

« *a person who is considered to be different from others, esp. a teenager who is socially awkward or spends too much time studying.* » [<https://www.wordreference.com/definition/geek>]

« *The word geek is a slang term originally used to describe eccentric or non-mainstream people.* » [<https://en.wikipedia.org/wiki/Geek>]

Avec l'analyse des cooccurrents, on peut constater que le terme *geek* a subi un glissement sémantique. Les *geeks* ne sont plus des personnes isolées, ils appartiennent à une grande communauté présente dans le monde entier. Et avec une aussi importante communauté regroupée autour d'une culture commune – *culture geek* – les *geeks* ne sont plus autant considérés comme étranges ou bizarres. Le regard des autres sur les *geeks* a évolué et avec lui les connotations péjoratives ont drastiquement baissé.

Le terme *geek* s'est lexicalisé dans la langue anglaise et fait même l'objet de dérivations morphologiques. En étudiant *geek* du point de vue de ces constructions morphologiques, nous pensons parvenir à acquérir de nouvelles informations sur le mot *geek*.

Méthodologie

Nous avons relevé les occurrences de *geek* et ses dérivés dans le dictionnaire d'iTrameur. Puis nous avons étudié les procédés morphologiques et les sens de ces dérivations en utilisant le cas échéant le concordancier d'iTrameur pour envisager les dérivés dans un contexte phrastique.

Analyse des unités textuelles dérivées de « geek »

Unité lexicale (dérivation)	Nombre d'occurrences	Procédé de construction morphologique	Sens
geek	677	Emprunt à l'allemand (V ou N)	[voir conclusion corpus anglais]
geeks	193	Accord en nombre (N) ou accord de personne (V)	Plusieurs geek
Propriétés de geek			
geeky	71	Suffixation : N > Adj	Prend la qualité et les propriétés relatives au geek
geekiness	8	Suffixation : geek > geeky (Adj) > geekiness (-ness) (N)	Abstraction (l'état ou la qualité d'être geek)

geekery	6	Suffixation : geek > geekery (N)	Personne avec les propriétés de geek
Être plus que geek			
geekier	6	Suffixation : forme comparative	Être plus geek
geekiest	1	Suffixation : Forme superlative	Le plus geeky
Agir comme un geek			
geeking	5	Base verbal + -ing	Entreprendre une action geek
geekout	4	mot-valise : geek + out	Se comporter de manière geeky
Autre			
geekdom	20	Suffixation -dom	Abstraction (communauté geek) ; le monde ou la sphère des geeks
weregeek	2	mot-valise : were + geek (werewolf)	Jeux de mot avec le loup-garou / geek-garou
geekishness	1	Suffixation : geek > geekish > geekishness	Propriété du geek mais vu d'un point de vue négatif

Interprétation des résultats

L'adjectif « geeky », ainsi que les noms « geekiness », et « geekery » font apparaître que le geek possède des propriétés particulières. Et ces propriétés de geek peuvent être transmises aux noms qui accompagnent l'adjectif, tels que les intérêts, les passe-temps, une culture, une passion, etc. Les propriétés geek peuvent également être retrouvées chez des personnes – « geeky women », « geeky people ».

Les expressions « geekier » et « geekiest » démontrent qu'il existe plusieurs niveaux dans l'univers geek – « geekier end of the scale », « getting geekier », « the geekiest ». Il y a des passe-temps, des hobbies qui sont considérés comme légèrement geek et d'autre beaucoup plus. De même que les personnes elles-mêmes : certaines seront seulement un peu geek et d'autres totalement *geek*. Tout cela sous-entend qu'être geek n'est pas quelque chose d'inné mais qu'on le devient, et qu'il y a différents niveaux de *geek*.

Les termes « geeking » et « geekout » révèlent que le geek n'est pas seulement défini par la culture qu'il partage avec les autres membres de la communauté geek, mais également par ses actions.

Il y a une manière d'être, un comportement qui est décrit comme *geek*.

Le mot « geekdom » nous permet de prendre conscience qu'il existe une réelle communauté geek. Cette communauté est réellement versée dans la science-fiction et le monde de l'imaginaire, au point où l'on voit apparaître des jeux de mots tels que « weregeek » - relatif à loup garou « werewolf ». Le geek a un certain sens de l'humour en associant l'expression relative à leur conduite au nom d'un monstre. Cela constitue un joli pied de nez à ceux qui se montrent médisants envers les geeks – « geekishness », relatif aux propriétés de geek d'un point de vue négatif.

Les autres appellations :

Comme nous pouvons le voir dans l'analyse des corpus des autres langues, il y a différentes manières de se référer aux personnes intéressées par la culture geek. Nous allons nous efforcer, dans cette partie, de trouver les caractéristiques de chaque appellation.

Méthodologie :

Nous nous sommes basés sur nos connaissances personnelles et les noms d'agent observés dans l'analyse des cooccurrents de « geek » pour faire un premier relevé des différentes dénominations correspondant à des individus passionnés par la culture geek. Nous avons ensuite utilisé des outils d'iTrameur :

- Dictionnaire : pour déterminer si les appellations sont présentes dans le corpus
- Concordancier et Cooccurrences avec un contexte de 15 autour du pôle visé : pour déterminer les cooccurrents des appellations dans un contexte phrastique.

Analyse du corpus français :

Noms	Occurrences	iTrameur
geek/ geeks	677/ 193	[voir analyse des cooccurrents]
nerd/ nerds	343/ 153	practitioners (11) ; video games (7) ; tech (9) ; technology (17) ; nerd culture (27) ; geek culture (30) ; science (16) ; mathematics (14)
gamer/ gamers	13/ 8	player (6) ; games (6)
dork/ dorks	8/ 4	video games (2) ; comic book (2)
otaku	3	japanese (1) ; role play (2)

Interprétation :

Il y a d'autres manières de se référer à une personne portant un intérêt à la culture geek. Toutefois on remarque une concordance entre certaines appellations et une passion geek précise. On pourrait presque parler de spécialisation.

Le *nerd*, bien que relié à la culture geek, semble en posséder une lui-même. Sa passion semble se porter particulièrement vers les sciences, les mathématiques et la technologie. En plus d'être un passionné, le *nerd* est un pratiquant : il pratique sa passion, au contraire du *geek* qui est un fan.

Le *gamer*, lui, est tourné exclusivement vers les jeux vidéo. Il ne se contente pas d'adorer un univers, il y entre et vit des aventures en incarnant ses personnages dans ses jeux.

L'*otaku* semble quant à lui tourné vers les contenus cinématographiques, littéraires et la culture japonaise – animes, mangas. Bien que notre corpus soit peu fourni pour cette dénomination, le fait que le terme *otaku* soit un emprunt lexical à la langue japonaise est un bon indicateur que notre hypothèse est correcte.

Le *dork* ne présente pas de particularité spécifique. Il porte un intérêt à des éléments appartenant à la culture sans qu'aucun ne semble se démarquer des autres. Notre corpus est peu fourni sur cette appellation et nous ne saurions dire si cette similarité est due à ce fait ou au terme *dork* lui-même.

Conclusion :

La culture dite *geek* rassemble autour d'elle une très large communauté, fière de se présenter comme *geek*, dans le monde entier. De nombreux événements sont organisés tous les ans pour la communauté geek. Un des plus célèbres est la Comic Con qui se déroule tous les ans dans de grandes villes telles que Londres ou New York. Lors de ces événements, toutes les passions du geek sont présentes pour un moment de partage et de divertissement. Parmi ses passions, on retrouve les jeux – vidéo, de plateau, de rôle – l'informatique et la technologie, la culture japonaise – illustrée par

la présence des mangas et des animes –, la science-fiction et la fantasy que l'on retrouve dans les livres, les comics, les films et les séries – exemple : Star Wars, Star Trek, Game of thrones, Avengers, Deadpool. Dans ces œuvres littéraires et cinématographiques, de nombreux geeks trouvent l'inspiration et les modèles pour la création de leur costume de cosplay qu'ils portent notamment lors d'évènements geek.

La propriété principale d'un geek est d'être un passionné par l'univers geek. Et cette passion se traduit par des actions tellement spécifiques que certains comportements sont décrits comme un « comportement de geek ». Toutefois, on peut percevoir différentes échelles dans la « pratique du geek ». Il y a des actions qui seront considérées comme étant très geek et d'autres moins. Il existe même une distinction au sein des geeks en fonction de la passion geek qui est la plus appréciée. On peut y voir une sorte de « spécialisation de geek » qui chacune porte un nom. Ils partagent tous une passion pour la culture geek mais l'approchent de manière différente. Là où le geek est un fan, le *nerd* sera quant à lui un pratiquant de sa passion. Le *nerd* se concentre plus sur les sciences, les mathématiques et la technologie. De leur côté, le gamer est plus tourné vers les jeux vidéo, et l'*otaku* vers la culture japonaise. Dans notre corpus, nous avons découvert qu'il existait une autre appellation, le *dork*, mais nous avons trop peu d'informations pour savoir ce qu'il en est.