



COURS DE LICENCE 2 - ICL 2A 01 c :

Notions de base en sciences de l'information et de la communication
adaptées au contexte interculturel



DOSSIER DE TRAVAIL

AUTEURS :

**JENNIFER HOURIEZ
CAROLANNE SAUNIER
HÉLOÏSE BORDEAUX**

INSTITUT NATIONAL DES LANGUES ET CIVILISATIONS ORIENTALES (INALCO)

PARIS, LE 11.11.2009



Sommaire

1/ Tout d'abord, présentons le personnage.....	3
2/ Ensuite, donnons-vous les moyens de devenir un parfait Geek.....	3
I. <u>Le bagage geek - pour être geek il vous faut sans tarder...</u>	3
a. Posséder... ..	3
b. Des œuvres... ..	4
c. Idéaliser, aduler et copier... ..	4
II. <u>The geek Community – pour être geek il vous faut sans tarder...</u>	4
a. Maîtriser parfaitement... ..	4
b. Jargonner... ..	5
b. - bis Vous initier... ..	5
c. Respecter et reconnaître chez vos confrères... ..	5
III. <u>Les activités geeks – pour être geek il vous faut sans tarder...</u>	6
a. Vous acclimater... ..	6
b. Organiser et participer à... ..	6
c. Camper... ..	6
3/ Les sources	7





Bienvenue dans le guide pratique du Geek !

1/ Tout d'abord, présentons le personnage :

Un **geek** ([gi:k]) est une personne **passionnée**, voire obsédée, par un domaine précis. C'est un terme emprunté à l'anglais. Le terme "geek" est employé dans le domaine de **l'informatique** et plus largement tout ce qui touche aux technologies.

L'image la plus célèbre du geek est celle du jeune (ou de l'adulte resté jeune) fou de sciences, de nouvelles technologies et d'univers fantastiques (des super-héros à la science-fiction en passant par l'heroic fantasy). Elle s'étend aujourd'hui de plus en plus fréquemment au monde du jeu vidéo (particulièrement aux MMORPG), aux jeux de rôle ainsi qu'à l'univers fantastique littéraire et/ou cinématographique, et plus généralement à l'informatique.

Surtout, ne confondez pas un **geek** avec un **Nolife**, qui se trouve être quelqu'un qui s'enferme complètement dans son univers et donc qui n'a « plus de vie ».

2/ Ensuite, donnons-vous le moyen de devenir un parfait geek:

I. Le bagage geek - Pour être geek il vous faut sans tarder...

a. Posséder...



- Un **ordinateur** : quel que soit son modèle... à vos risques et périls !
 - Des "**machines**" telles qu'un disque dur, du matériel informatique, neuf ou recyclé
 - Des **jeux vidéo**, sur tous les supports.
- Des **films** et **séries de science fiction** (Star Trek, Star Wars,...) en haute définition bien sûr !
- Des **Bandes Dessinées**, des **Mangas** (Naruto, Lanfeust...)
- Des **figurines**, **peluches**, **T-shirt** à l'effigie des personnages.
- Des **gadgets** en tout genre (clé USB-hamburger,...).





b. Des œuvres...

	à créer...	à bachoter...	à critiquer...
Livres	<i>Les annales du Disque-monde (Terry Pratchett)</i>	<i>Le seigneur des anneaux (Tolkien)</i>	
Bd, Mangas		<i>Naruto</i>	<i>Les Geeks</i>
Films	<i>Spiderman</i>	<i>Matrix, Star Wars</i>	
Séries	<i>Kaamelott Star Trek</i>	<i>Stargate</i>	<i>The Big Bang Theory</i>
Jeux-vidéo	<i>Ogame</i>	<i>Mario Kart, World of Warcraft</i>	
Télévision	<i>Nolife</i>	<i>Game one</i>	<i>Beauty and the Geek</i>
Jeux de rôles		<i>Donjons et Dragons</i>	

Note : nous avons ici réparti des exemples d'œuvres en 3 groupes : les œuvres « **de geek** » (à créer), les œuvres « **pour geek** » (à bachoter) et les œuvres « **sur les geeks** » (à critiquer).



c. Idéaliser, aduler et copier...

Des **personnages fictifs** (Mario, Dark Vador, Superman). Dites-vous bien que vous ne pourrez jamais boire un café avec vos idoles : films cultes ou jeux vidéo (le Seigneur des anneaux, Star Trek, la Guerre des Etoiles,) sont les fournisseurs officiels de votre imagination !

II. The Geek Community – Pour être geek il vous faut sans tarder...

a. Maîtriser parfaitement...

- ... **l'informatique** (aussi bien les logiciels que l'assemblage d'un ordinateur),
- les **outils multimédias** (télévision, consoles,...) qui vous permettront de répondre à vos futures pulsions de geek !
- votre connaissance de la **technologie**, des sciences,...
- Et si possible **l'anglais**, car dans l'informatique l'anglais est souvent employé.

b. Jargonner...

- Des **langues artificielles** ou **construites**:
 - la langue des hauts elfes : le **Quenya** et la langue des elfes gris : le **Sindarin**, tirées de l'univers de Tolkien.



- la langue des Klingons de Star Trek ... le **Klingon** !
- la langue des Mandaloriens dans la Guerre des Etoiles : le **Mando'a**
- le **Goa'uld**, langue des Abydossiens et des Goa'ulds dans Stargate SG1.

- Le **lexique** du bon geek :

- « **afk** » (Away From Keyboard) pour signaler une absence.
- « **lol** » (Laught Out Loud) quand on n'a rien à dire, **lol** arrive à point nommé.
- « **Flood** » : inondation du canal de discussion en ligne par la répétition de phrases inutiles.
- etc...

b. - bis Vous initier...

- Aux **gestes** tirés de films, comme pour exprimer un sentiment, une alerte, une salutation...

Exemple d'une salutation à la M. Spock:



- Au **Geek Code** inventé en 1996 pour se décrire via un code :

Exemple : GCC-- a-- b-- (ce qui veut dire : « Je suis un Geek de la Communication, j'ai 20 ans, je n'ai pas lu le Geek Code, quelqu'un m'en a seulement parlé. »)

GCC-- = *Geeks of Communication*

a-- = tranche d'âge (20-24 ans)

b-- = *I did not actually read the geek code but I just had someone tell me.*

- un symbole de pouvoir pour un geek :



c. Respecter et reconnaître chez vos confrères...

- Une **passion** voire une obsession (qui en générale se partage d'un geek à l'autre) située, pour beaucoup, dans le domaine de la technologie, de la science-fiction, de la littérature fantastique...
- La **curiosité malade sur les nouveautés** et la technologie, les gadgets, les connaissances dans les domaines propres aux geeks.
- L'**ingéniosité**, l'imagination, la créativité,
- La **capacité d'immersion** dans un univers fictif, imaginaire.



III. Les activités geek – Pour être geek il vous faut sans tarder...

a. Vous acclimater...

- Au **regroupement** sur des **forums** internet, sur des **jeux** en réseaux, des **chats** instantanés (Internet Relay Chat).
- aux **comportements typiques** et les assimiler : dépendance aux liaisons à internet, faire en sorte de déclencher le dialogue avec l'ordinateur, le bidouiller et chercher à tout connaître (et ainsi être capable de régler n'importe quel problème) Se tenir au courant de chaque sortie, et de chaque nouveauté (concernant les domaines qui les attirent, comme des films, des séries, des livres, des gadgets...)
- A la « **fièvre acheteuse** » de l'objet dernier cri, dernière technologie (par exemple : Le *Nabaztag* : un lapin wifi ayant des fonctions multiples) Pensez toujours : La Technologie N'a PAS de Prix !
- Ou plutôt ne pas vous acclimater à la cohabitation entre votre nouvelle passion et **votre vie amoureuse**, vous serez alors dans l'incapacité de faire le partage entre l'une et l'autre !

b. Organiser et participer à...

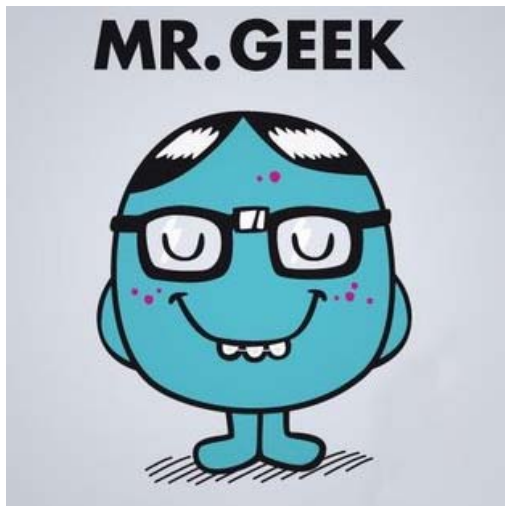
- Des **compétitions** de jeux-vidéos, à des **LAN-parties** (Local Area Network = réseau local + party = fêtes en réseau),
- Des **présentations** ou des ventes de nouveaux jeux informatiques, des **démonstrations de jeux**,
- Des rassemblements pour des **jeux de rôles** grandeur nature, voire des reconstitutions historiques,
- Des **festivals** : *Comic Con, Japan Expo, Kultigame,...*
- Des **rencontres « IRL »** (In Real Life) de personnes avec qui vous jouez en ligne.

c. Camper...

- **Derrière un PC** (pour chater sur des forums, jouer en réseau)
- Une fois par mois à la **Cité des Sciences et de l'Industrie** à Paris (démonstrations, rencontres, débats, ...)
- Dans les **salons** et les **expositions**,
- Sur les lieux de **rencontres mondiales** des logiciels libres,
- Dans les **magasins d'informatique**,
- Dans les **comic stores**.



**Vous avez maintenant les clés en mains pour faire de vous
un(e) geek à part entière !**



3/ Références :

- Wikipedia
- <http://www.copinedegeek.com/>
- <http://blog.lefigaro.fr/hightech/2009/01/tes-geek-toi-11-david-peyron-t.html>
- Geek Magasine
- <http://www.lexpress.fr/>