



HAL
open science

Associations lexicales interculturelles.

Alex Boulton

► **To cite this version:**

| Alex Boulton. Associations lexicales interculturelles.. UPLEGESS, 1999, 27, pp.59-63. hal-00114351

HAL Id: hal-00114351

<https://hal.science/hal-00114351>

Submitted on 16 Nov 2006

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Alex Boulton. 1999.
Associations lexicales interculturelles.

- Published in *Actes du 27^{ème} Congrès de l'UPLEGESS*, p. 59-63. (pre-print version)
- Based on a paper given at the 27th UPLEGESS conference: *Langues, transversalité et et interculturalité à la veille de l'an 2000*. Evry, France: Institut National des Télécommunications. 6-8 June 1999.

Résumé

La culture moderne connaît une globalisation croissante, surtout en ce qui concerne les industries de loisirs américains : le cinéma, la musique, l'informatique... Dans de nombreux cas, l'anglais n'est pas traduit, ce qui permet à l'utilisateur non natif un contact avec cette langue à travers les titres de films, les textes de chansons, les écrans de jeux informatiques en anglais. Dans cet article, nous cherchons à établir le degré de familiarité de ce type d' « emprunt » éphémère pour un groupe d'apprenants français. Nous décrivons deux expériences : la première identifie le phénomène grâce à des associations lexicales traditionnelles ; la deuxième teste les connaissances sémantiques de tels éléments à travers la traduction.

Abstract

Modern culture is increasingly globalised, especially through the American entertainment industries: films, music, information technology, etc. In many cases the language is not translated, and many non-native speakers thus have some contact with English language film titles, song lyrics and inserts, and computer games on screen. In this article, we attempt to identify the extent to which French learners are familiar with such ephemeral "borrowings". Two experiments are outlined: the first identifies the phenomenon through a traditional word association test; the second is designed to test the semantic knowledge of such items, especially via translation.

Posted on HAL (Hyper Article en Ligne: <http://hal.archives-ouvertes.fr/>) by Alex Boulton.



Nancy-Université



Since my PhD in 1998 I've been Maître de Conférences at the Université Nancy 2. I teach on distance degrees in English at the CTU (Centre de Télé-enseignement Universitaire), with courses in *didactique*, linguistics, lexicology, corpus linguistics, history of English, translation, etc.
<http://www.univ-nancy2.fr/CTU/>

I'm a member of the CRAPEL (Centre de Recherches et Applications Pédagogiques en Langues; affiliated to the ATILF/CNRS), which is where I do my research. My first love was lexis, but current strong interests in data-driven learning and teaching/learning applications of corpus linguistics. <http://www.univ-nancy2.fr/CRAPEL/>

Contact:

alex.boulton@univ-nancy2.fr

CRAPEL-ATILF/CNRS
Université Nancy 2
3 place Godefroi de Bouillon
BP 3397; 54015 Nancy-cedex
France

Tel: 03.83.96.71.30

Fax: 03.83.96.71.32

Commençons par un petit mot qui se prend pour un gros mot : « franglais ». Ce terme désigne les mots ou les expressions lexicales d'origine anglaise utilisés en français. Bien que ce phénomène existe depuis longtemps, le terme lui-même a été rendu célèbre il y a à peine quarante ans par Etienne, en particulier grâce à son livre « Parlez-vous franglais ? » (1964/1973). Ceux qui parlent du franglais sont rarement des linguistes, mais souvent des personnes tout simplement fières de leur langue et qui sont contrariées par cette soi-disante invasion. Leur réaction est quelque part compréhensible, mais mal fondée, surtout lorsqu'elle mène à des tentatives de purification. D'abord, toute purification ethnique (même linguistique, où les victimes lexicales ne souffrent pas) sent le sectarisme, et constitue une politique douteuse pour des raisons éthiques et philosophiques. En outre, en tant que linguistes, nous savons que toutes les langues évoluent au cours du temps, et que cette évolution est non seulement inévitable mais essentielle pour la survie d'une langue. Ce qui choquait nos parents, nous l'acceptons aujourd'hui ; ce qui nous choque aujourd'hui sera accepté par nos enfants, qui trouveront à leur tour une nouvelle matière à se plaindre.

De toutes façons, tous les mots viennent de quelque part. Nous nous intéresserons principalement à la présence en français de mots d'origine anglaise, mais il existe bien sûr des mots français provenant d'autres langues. Dans une étude (Walter 1997), 4192 mots d'origine étrangère ont été décelés dans un corpus de 35000 mots courants (soit à peu près 12%), dont 1053 (25%) viennent de l'anglais. Cela veut dire, bien sûr, que les trois quarts ne viennent pas de l'anglais ; de plus, les emprunts anglais représentent à peine 3% de l'ensemble des mots français étudiés. Si nous prenons le contre-exemple de l'anglais — une langue germanique à la base — nous trouvons que 66% du lexique est d'origine classique (Nation 1990 : 18). En d'autres termes, le lexique anglais est vingt fois plus classique que le lexique français n'est anglais.

Certains reprochent le prestige souvent associé aux anglicismes en français, mais une fois encore, c'est une lame à double tranchant, comme le témoigne un article récent dans « The Guardian Weekly » sur les stratégies de vente outre-Manche :

The use in everyday language of familiar French phrases such as *en suite*, *de luxe*, *hors d'œuvres*, *pièce de résistance*, and *haute couture* predisposes us to invest French names with an aura of good taste and luxury (Upton 1999).

Les efforts délibérés de purification linguistique sont généralement peu efficaces ; de plus, la majorité des mots importés disparaissent tous seuls au bout de quelques années. Si un mot étranger réussit à pénétrer dans une langue, il s'accommode aux règles grammaticales, syntaxiques, phonologiques et orthographiques, il acquiert petit à petit le même statut que des mots d'origines plus anciennes et moins controversées, et au bout d'un moment, on n'y pense plus. Ces mots sont ainsi « naturalisés », mais avant cette naturalisation, il faut une « carte de séjour » : pour se faire accepter dans une langue, un mot étranger doit faire preuve d'une certaine flexibilité sémantique et pragmatique, d'une certaine utilité, d'une certaine fréquence d'emploi, et surtout d'une certaine longévité. Ces mots arrivent généralement pour un séjour de courte durée, et tous ne sont pas naturalisés. On n'a qu'à ouvrir un magazine de culture générale, surtout à destination des jeunes, pour lire des dizaines de mots anglais que l'on rencontre pour la première et la dernière fois en français. (Il est ironique que même nos étudiants ne connaissent pas la plupart de ces mots anglais ; il s'agit apparemment de bluff pur et simple de la part des journalistes.) Dans ces cas, aucune demande sérieuse n'est établie pour une carte de séjour, ces mots arrivent en « touriste », passent peut-être quelque temps à l'étranger, puis disparaissent. Certains de ces touristes débarquent avec un article importé, un article concret ou culturel, notamment dans les domaines du sport, de la musique moderne, du cinéma et de la télévision, de la politique, de l'informatique, des innovations technologiques, etc.

Il existe donc des mots étrangers de différents types en français ; et alors ? Pour reprendre Walter (1997 : 9), « ...c'est dans la langue française elle-même que nous pouvons trouver des points de départ commodes pour aller vers les autres langues. » La publication de livres comme « L'Anglais par le Français » renforce cette idée :

Ainsi, pratiquement sans faire aucun effort de mémoire, les Français qui veulent comprendre ou parler l'anglais disposent d'une masse lexicale de plusieurs milliers de mots (Autret 1993 : 2).

En effet, l'existence de cognates peut aider l'apprenant — le mot *jacket* n'est pas totalement inconnu lors de sa première rencontre en anglais. Toutefois, si « la majorité [de cette masse lexicale] est restée intacte, » d'autres mots ont « subi des modifications sémantiques ou orthographiques plus ou moins importantes. » Effectivement, le registre (*lingerie*) et l'extension de sens (*short*) sont rarement identiques dans les deux langues ; il peut même s'agir d'un faux ami (*costume*), ou d'une adaptation française inexistante en anglais grâce à un glissement sémantique et / ou formel (*smoking, baskets...*). L'enseignant de langue est bien évidemment conscient de l'existence de tels mots, mais il lutte souvent pour dissuader leur emploi irréfléchi plutôt que d'encourager une réflexion intelligente sur leur emploi ; nous sommes en droit de nous demander s'il ne s'agit pas d'une occasion manquée.

Il est sous cette perspective que nous abordons le sujet des emprunts en général et surtout des touristes de passage évoqués ci-dessus — les mots anglais dotés d'une existence éphémère en France (mais pas en français proprement dit) — connus par de nombreux étudiants. Plus précisément, nous décrirons brièvement deux études menées auprès d'étudiants à l'ESSTIN, une école d'ingénieurs à Nancy.

Première étude

La première est une expérience classique d'associations lexicales, basée sur la liste Kent-Rosanoff (Annexe 1). Pour cette liste de stimuli et sa traduction française, il existe déjà trois banques de données (Tableau 1). Pour compléter le paradigme, l'objectif était simplement de tester les associations en anglais langue étrangère (L2) chez des étudiants francophones. Une première chose à remarquer est la date de publication des différentes études : malgré ses imperfections, le travail de Meara constitue la référence dans le domaine des associations lexicales L2, un domaine qui a largement été abandonné par la suite, sans raison apparente (cf Boulton 1998 ; 1999).

STIMULUS	REPONSE	L1	ETUDE
anglais		anglais	Jenkins (1970)
anglais		français	
français		français	Rosenzweig (1970)
français		anglais	Meara (1978 ; 1982)

Tableau 1 : Paradigme des associations lexicales Kent-Rosanoff

Nous avons présenté par écrit les 100 mots de la liste anglaise Kent-Rosanoff. Les sujets étaient 176 hommes francophones âgés de 18 à 22 ans, de première ou de troisième année d'études ; les débutants et faux-débutants n'ont pas participé. Tous les sujets suivent des cours d'anglais : 4 heures par semaine en 1^{ère} année d'études, 2 heures par semaine en 3^{ème} année. Les expériences se sont déroulées en fin de cours d'anglais sous la surveillance de l'enseignant habituel. Les sujets avaient les mêmes instructions que pour les autres études déjà effectuées, c'est-à-dire d'écrire le premier mot qui leur venait à l'esprit (en anglais) pour chaque stimulus. A la différence des autres études, ils avaient le droit de laisser des blancs pour des stimuli qu'ils ne connaissaient pas.

Cette expérience et ses résultats seront décrits en détail ailleurs (Boulton, en préparation) ; brièvement, le taux de réponse était de 78%, avec une moyenne de 41,5 réponses différentes par stimulus. Dans l'ensemble, plus de la moitié (50,7%) des réponses a été attribuée à l'une des trois associations les plus fréquentes, un résultat beaucoup plus homogène que d'autres ne laisseraient entendre (surtout Meara 1978 ; 1982).

Un phénomène en particulier en est ressorti, et mérite une attention plus soignée ici. Bon nombre des réponses sollicitées sont inexistantes dans les normes publiées des natifs, en partie sans doute parce qu'il s'agit de la L2. Cependant, ce n'est pas la seule explication possible, d'une part à cause de l'évolution importante des cultures française et anglo-saxonne depuis la publication des normes (datant de 1970), et d'autre part précisément en raison des emprunts. Il est donc cet aspect qui nous intéresse, l'abondance d'associations qui semblent refléter l'existence de mots anglais dans la vie des étudiants — des mots naturalisés, des mots avec carte de séjour, et des mots touristes.

Parmi les réponses que nous pouvons ainsi qualifier comme « interculturelles », nous trouvons quelques anglicismes (par exemple CHAIR > *rocking chair* ; BABY > *boom, babysitter*), mais la plupart des associations interculturelles nous parviennent des domaines du cinéma et de la télévision, de la musique, et de l'informatique. Pour illustrer les différents types d'associations interculturelles, nous nous limiterons à celles du cinéma et de la télévision, peut-être les mieux connues (Tableau 2 ; une liste d'autres associations lexicales interculturelles est fournie en Annexe 2).

	STIMULUS	REPONSES		STIMULUS	RÉPONSES
1	Baby	Rosemary	13	Hammer	Mike
2	Black	MIB, Rain	14	House	Mickey x2
3	Blue	Velvet	15	King	Bob
4	Butterfly	Miss x5, Madam(e) x4, Mrs x3, Film x3, Ball	16	Moon	Raker
5	Citizen	Kane x12, Shane x2	17	Scissors	Freddy
6	City	Gotham, Spin	18	Sheep	Wallace & Gromit
7	Dark	Vader x2, Jedi, Angel, Lord, Sky, Tower	19	Soldier	Small x11, Universal x9, Ryan x4
8	Deep	Impact x4	20	Spider	(Spider)man x60, Hero x2, Arachnophobia x3
9	Doctor	Frankenstein, Jeekyll	21	Square	South Park
10	Dream	(Dream)world x3, Works x3, Boat	22	Street	Philadelphia x7, 21, Jump
11	Girl	Showgirl	23	Working	Girl x13
12	Green	Card x2	24	Yellow	Simpsons

Tableau 2 : Associations « cinéma et télévision »

Nous avons souvent des collocations ou des parties de titres ou de noms préfabriqués : DEEP > *impact* (du film « Deep Impact ») ; CITIZEN > *Kane* (de « Citizen Kane » avec Orson Welles) ; SPIDER > *man* (des bandes dessinées de Marvel Comics et des dessins animés « Spiderman ») ; MOON > *raker* (d'après le livre et le film de James Bond, « Moonraker »)... Ces mots peuvent même être séparés dans le titre : STREET > *Philadelphia* (« Streets of Philadelphia », la chanson du film *Philadelphia* avec Tom Hanks, chantée par Bruce Springsteen). Moins souvent, la collocation se construit de la fin vers le début : SOLDIER >

small (« Small Soldiers », le film de Disney en images de synthèse) ; BABY > *Rosemary* (« Rosemary's Baby », un film d'horreur) ; STREET > *21, jump* (« 21 Jump Street », la série qui a lancé la carrière de l'acteur Johnny Depp). Dans le cas de DREAM > *works*, il s'agit non pas d'un film, mais de la maison de production de Steven Spielberg. Un mot-clé peut évoquer un film ou une série qui ne contient pas ce mot : SPIDER > *Arachnophobia* (à cause du film « Arachnophobia ») ; YELLOW > *Simpsons* (la couleur des personnages dans les dessins animés « The Simpsons »). Parfois, l'association entière fait référence à un personnage ou à un autre élément d'un film à part le titre : CITY > *Gotham* (Batman habite à Gotham City) ; DARK > *Vador, Jedi* (Dark Vador et les Jedi Knights sont ennemis dans « La Guerre des Etoiles » de George Lucas). Dans ce dernier cas, il est intéressant de noter que la version française l'emporte : *Dark Vador* en français, *Darth Vader* en anglais.

Certains stimuli ont ouvert tout un domaine d'associations : évidemment MUSIC, mais aussi WINDOW et COMMAND (en partie grâce au jeu informatique *Command and Conquer*), et FOOT entre autres (Tableau 3).

STIMULUS	RÉPONSES
Music	Rock x13, Rap x5, Techno x5, Hip Hop x3, Pop x3, Beatles, Disco, Funk, Hard, Hard Rock, Heavy, Hi-Fi, Jazz, Jimi, Metal, Pink Floyd, Police, Soul, Supertramp...
Window	Computer x18, Microsoft x3, 95 x3, 98, Bug, Gates, linux, Netscape, PC, Screen, Unix
Command	Conquer x26, Computer x8, Game x5, .com, Console, Enter, Execution...
Foot	Ball x60, Sport x12, Soccer x6, Game x4, Goal x3, Basket x2, Match x2, Manchester, Marseille, Tennis, TV, Wembley, Zidane...

Tableau 3 : Domaines d'associations

Si la plupart de ces associations viennent du cinéma, de la musique, et de l'informatique, nous pouvons aussi remarquer des associations provenant des sports et des jeux (même si *handball* vient en fait de l'allemand), des vêtements, de la technologie, des aliments (Tableau 4).

DOMAINE	STIMULUS	REPNSES
<i>sports / jeux</i>	Hand	ball x19
	Foot	ball x60
<i>vêtements</i>	Short	T-shirt x19, Trousers x3, Shoes x2, Clothe, Pants, Shirt, Shorts, Skirt, String, Suit
<i>technologie</i>	Citizen	watch(es) x15, clock x12, hour x2, Swatch x2, time x2, Casio, quartz, Switzerland, CB, band
<i>aliments</i>	Cheese	burger x18, hamburger x18, McDonald's

Tableau 4 : Autres domaines interculturels

En aparté, il est intéressant de noter que de nombreux étudiants n'ont fourni aucune association pour certains mots élémentaires, ou que leur association était basée sur une idée incomplète ou inexacte du stimulus ou de la réponse. Par exemple, de façon prévisible et par confusion avec HUNGER (*faim*), le stimulus ANGER (*colère*) a sollicité plusieurs réponses comme *eat* et *eating*. Cette confusion phonétique peut chevaucher les deux langues : si HAMMER (*marteau*) sollicite *minister*, on ne peut que penser à la chanson récente de Stomy Bussy, et son refrain, « Mon papa à moi est un gangster, il fait partie du *ministère amer* ». En outre, nous n'avons pas pris en compte des variations d'orthographe, parfois inquiétantes : le stimulus SHORT a sollicité de nombreuses réponses *T-shirt* et *tee-shirt*, mais presque autant de

réponses **T-short*, des réponses que nous avons regroupées.

Deuxième étude

Il convient de rappeler que cette première expérience avait comme objectif de tester les associations lexicales générales. En raison de ces premiers résultats fort intrigants en ce qui concerne les associations interculturelles, nous avons donc décidé de focaliser sur cet aspect, et nous avons conçu une deuxième étude qui prenait comme stimuli des mots anglais bien connus en France actuellement en provenance des trois domaines du cinéma et de la télévision, de la musique contemporaine, et de l'informatique. Il s'agit principalement de titres de films, de musiciens, ou de jeux informatiques (voir Tableau 5). Nous avons écarté tout cognate, tout emprunt, et tout mot transparent (par exemple, le jeu informatique *Half-Life* a été rejeté en raison de sa traduction calquée : *demi-vie*).

Les sujets étaient encore une fois des étudiants en première année à l'ESSTIN ; ils étaient tous extraits des groupes les plus forts (130-174/200 selon le test de niveau, moyenne 144). Ils avaient deux tâches à accomplir : d'abord, noter à côté de chaque titre s'il provenait du domaine du cinéma, de la musique, de l'informatique. Cette première étape a permis de vérifier la familiarité des stimuli utilisés ; trois sujets ont été exclus dès ce stade parce qu'ils n'étaient pas familiers avec tous les titres ; cette étude se base ainsi sur les réponses de 41 étudiants. Une fois qu'ils avaient terminé cette première tâche, les sujets devaient alors traduire les titres en français ; il leur était précisé que cette traduction devait être « mot à mot » dans le contexte du titre, puisqu'on vérifiait leurs connaissances lexicales.

STIMULUS	MOT-CLE	<i>f</i>	n	%	RÉPONSES ACCEPTÉES
Worms	worm	C	39	95%	ver de terre x24 ; ver x15
Scream	scream	A	37	90%	cri x26 ; hurlement x8 ; crier x2 ; criez x1
Broken Arrow	arrow	C	36	88%	flèche x36
The Crow	crow	D	36	88%	corbeau x36
Mr Bean	bean	B	35	85%	haricot x33 ; (petit) pois x2
X-Files	file	A	33	80%	dossier x24 ; fichier x9
Cliffhanger	cliff	C	32	78%	falaise x8 ; alpiniste x8 ; escaladeur x8 ; grimpeur x4 ; montagne x3 ; rocher x1
Witness	witness	B	31	76%	témoin x31
Dumb And Dumber	dumb	D	30	73%	bête x13 ; con x9 ; fou x4 ; idiot x2 ; débile x1 ; stupide x1
Quake	quake	D	30	73%	tremblement x29 ; séisme x1
Smashing Pumpkins	pumpkin	D	29	71%	citrouille x23 ; potiron x6
The Settlers	settle	A	28	68%	colon x25 ; colonisateur x1 ; immigrant x1 ; migrateur x1
The Cranberries	cranberry	D	19	46%	airelle x4 ; myrtille x4 ; baie rouge x3 ; groseille x3 ; framboise x2 ; cassis x2 ; fruit bizarre x1
Doom	doom	D	16	39%	destin x8 ; apocalypse x5 ; fin du monde x2 ; destiné x1
Iron Maiden	maiden	D	16	39%	pucelle x7 ; jeune fille x4 ; petite fille x1 ; fille x1 ; vierge x2 ; femme x1
Sound Blaster	blast	B	14	34%	explosion x6 ; destructeur x2 ; vacarme x2 ; déflagration x1 ; éclateur x1 ; exploseur x1 ; fracassant x1
Offspring	offspring	D	14	34%	progéniture x8 ; gosses x3 ; rejeton x2 ; descendance x1

Bladerunner	blade	C	13	32%	lame x10 ; épée x3
Bitter Sweet Symphony	bitter	B	12	29%	amer x12
Trainspotting	spot	A	5	12%	regarder x2 ; repérage x2 ; massage x1
Sting	sting	C	3	7%	dard x2 ; piqué x1
Sliver	sliver	D	1	2%	écharde x1
Fallout	fallout	D	0	0%	
Moonraker	rake	D	0	0%	
Tycoon	tycoon	D	0	0%	

Tableau 5 : Réponses

Les données ainsi récoltées sont fournies dans le Tableau 5. Le titre entier est présenté à gauche, suivi du mot-clé dont nous recherchions la traduction. Nous ne nous intéressons pas forcément à l'ensemble du titre pour deux raisons. D'abord, ceci nous a permis de diviser ces mots-clés en quatre groupes selon leur fréquence d'après le corpus *COBUILD* (1996). (Toutefois, ces fréquences incluent tous les sens et formes des mots utilisés : par exemple, *spot* a 11 sens principaux selon le dictionnaire *COBUILD*, plus dérivés, mots composés, etc) :

A : 1700 mots (total 1700)
 B : 1500 mots (total 3200)
 C : 3000 mots (total 6200)
 D : (total >6200)

Deuxièmement, beaucoup de réponses contenaient une traduction partielle ; l'emploi du mot-clé a ainsi permis de trier plus facilement les réponses acceptables et inacceptables. Par exemple, nous voulions tester les connaissances du mot *ARROW* et non *BROKEN*, de *CLIFF* et non *CLIFFHANGER* ; par contre, nous visions une compréhension globale du terme *FALLOUT*. Pour ce dernier, nous avons refusé les nombreuses réponses qui se limitaient à *tomber* (x14), *chute* (x6) ou *chute libre* (x4). Parfois les sujets ont cherché à traduire un mot du titre hors contexte, aussi des réponses refusées : *BLADERUNNER* > *patineur à roulette* (à cause de la marque *Rollerblade*) ; *BITTER* > *bière* ; *OFFSPRING* > *saut, rebond, bondir, fin du printemps, hors de la source*, etc. Pour d'autres titres, les sujets ont interprété le contenu d'un film — des réponses refusées aussi : *MOONRAKER* > *navette / base lunaire* ; *SLIVER* > *voyeur*.

La colonne suivante indique le nombre de réponses acceptées, converti ensuite en pourcentage. La moyenne est de 49,66% de « bonnes » réponses, et on remarque aussi que les stimuli se répartissent en deux groupes selon le taux de réussite, avec une baisse substantielle entre *THE SETTLERS* (68%) et *THE CRANBERRIES* (46%). Le meilleur étudiant a eu 18/25 (72%) ; le score le plus faible était exceptionnel à 2/25 (8%) ; la moyenne était 12,5/25 (cf Figure 1). Il y a une faible correspondance (+0,256) entre ces résultats et les scores du test de niveau.

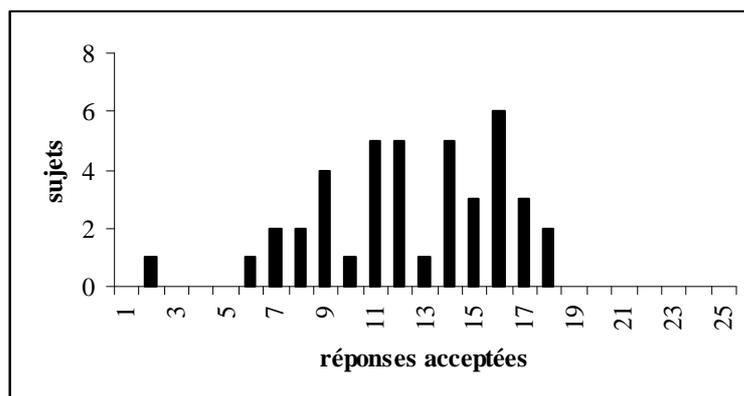


Figure 1 : Scores

En ce qui concerne les réponses acceptées, il est bien évidemment impossible de les attribuer avec certitude à l'influence d'un film, d'une chanson, d'un jeu informatique. Cependant, nous avons admis des traductions approximatives qui indiquent une connaissance du mot-clé : par exemple CRANBERRIES > *myrtilles, groseilles, cassis, framboises*, et aussi *baies rouges et fruits bizarres*.

Conclusions

Il semble donc que nos étudiants aient un contact important avec de nombreux mots anglais dans leur vie quotidienne. Le sens — du moins approximatif — de la plupart de ces mots leur est bien connu, même pour certains mots de basse fréquence en anglais (par exemple WORMS et CROW). Mais dans de nombreux autres cas, les étudiants sont familiers avec les mots sans avoir la moindre notion de leur signification. Pour eux, ces mots existent dans une sorte de no-man's-land entre l'anglais et le français. Dans ces cas, il semble que les étudiants les considèrent comme des noms propres plutôt que des mots lexicaux. En effet, qui cherche à traduire un nom propre ? Si le nom *Churchill* est assez transparent, il est douteux que nombreux (même anglophones) pensent à la « colline de l'église ».

Les noms propres peuvent néanmoins se glisser dans une langue étrangère. En France, nous avons de plus en plus d'*Alison* et de *Sandy*, de *Jennifer* et de *Kevin* (le prénom de garçon le plus populaire en France de 1990 à 1994) ; une orthographe étrangère s'impose dans quelques cas comme *Eddy* ou *Jonathan*, *Steven* ou *Christopher* ; et un équivalent étranger est parfois préféré au prénom français, comme *William* ou *John*. Une explication partielle se trouve dans le fait que les noms propres se traduisent rarement même dans les films ou séries doublés. Toutefois, pour la plupart des mots testés, il semble peu probable qu'ils survivront au passage de leur référent interculturel — un film, une chanson, un jeu informatique. Si l'enseignant de langue veut profiter de leur existence éphémère, il devra se tenir au courant et s'accommoder aux changements interculturels.

Plus raisonnable serait peut-être d'inciter l'étudiant à analyser ces mots pour lui-même plutôt que de les accepter comme des noms propres. Il est généralement admis que des connaissances et des capacités d'analyse morphologiques et étymologiques sont bénéfiques pour l'apprentissage du lexique L2 ; des stratégies donc à encourager (voir par exemple la stratégie d'inférence lexicale de Nation 1990 ; aussi Boulton 1998 ; Pierson 1989 ; Ilson 1983 ; Wallace 1982). De façon anecdotique, lors de la rencontre en cours avec le verbe *to fold*, un de nos étudiants a pensé au mot *folder* qu'il connaît dans un contexte informatique ; cette liaison lui a fourni une première prise pour d'autres sens de ce mot et de sa racine. Cette première prise est essentielle, et ne constitue pas forcément une barrière à un apprentissage plus approfondi. Le succès des mnémotechniques comme « keyword » est fondé sur ce principe : le mot cible trouve un premier emplacement dans le stock lexical de l'apprenant

grâce à cette technique, en attendant une intégration plus élaborée dans des réseaux plus complets — l'association de départ peut même devenir obsolète et être supprimée ultérieurement (Hulstijn 1997). De la même manière, si une association interculturelle permet le premier stockage d'un mot cible, nous pouvons espérer un réseau d'associations plus complet avant la disparition du référent interculturel.

Surtout il ne faut pas abandonner l'enseignement du lexique (que de nombreux enseignants considèrent d'ailleurs comme « inenseignable »), parce que le vocabulaire est un des éléments les plus importants pour un apprentissage réussi — l'étudiant en a besoin. Certes, il est difficile de concevoir comment nous pourrions lui enseigner de façon explicite les milliers de mots, souvent techniques, qu'il risque de rencontrer dans sa carrière, mais nous pouvons au moins l'aider à prendre son apprentissage en main lui-même (McCarthy 1990 : 118). Parmi d'autres stratégies, nous pouvons encourager nos étudiants à prendre conscience des phénomènes décrits ici (les cognates et emprunts, ainsi que les mots touristes), et les inciter à en tirer le meilleur des profits.

Références bibliographiques

- Autret, J. 1993. *L'Anglais par le Français*. Paris: Belin.
- Boulton, A. 1998. *Le Lexique Mental L2: Connexions et Associations*. Nancy: Université de Nancy 2. Thèse inédite de doctorat.
- Boulton, A. 1999. *Anciennes et Nouvelles Technologies — Métaphores de L'esprit Linguistique*. Communication au XXème Colloque du GERAS: ENS Cachan, 18-20 mars.
- COBUILD 1996. *Collins COBUILD Learner's Dictionary*. London: HarperCollins.
- Crystal, D. 1995. *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Etiemble 1964/1973. *Parlez-Vous Franais ?* Paris: Gallimard.
- Hulstijn, J. 1997. Mnemonic methods in foreign language vocabulary learning: Theoretical considerations and pedagogical implications. Dans Coady, J. & Huckin, T. (eds) *Second Language Vocabulary Acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 203-224.
- Ilson, R. 1983. *Etymological Information: Can it Help our Students ? ELT Journal*, 37/1, p. 76-82.
- Jenkins, J.J. 1970. The 1952 Minnesota word association norms. Dans Postman, L. & Keppel, G. (eds) *Norms of Word Association*. New York: Academic Press, p. 1-38.
- McCarthy, M.J. 1990. *Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.
- Meara, P. 1978. Learners' word associations in French. *The Interlanguage Studies Bulletin*, 3/2, p. 192-211.
- Meara, P. 1982. Word associations in a foreign language: A report on the Birkbeck vocabulary project. *Nottingham Linguistic Circular*, 11/2, p. 29-37.
- Nation, I.S.P. 1990. *Teaching and Learning Vocabulary*. Rowley MA: Newbury House.
- Oxford 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.
- Pierson, H.D. 1989. Using etymology in the classroom. *ELT Journal*, 43/1, p. 57-63.
- Postman, L. & Keppel, G. (eds) 1970. *Norms of Word Association*. New York: Academic Press.
- Rosenzweig, M.R. 1970. International Kent-Rosanoff word association norms, emphasizing those of French male and female students and French workmen. Dans Postman, L. & Keppel, G. (eds) *Norms of Word Association*. New York: Academic Press, p. 95-176.
- Russel, W.A. 1970. The complete German language norms for responses to 100 words from the Kent-Rosanoff association test. Dans Postman, L. & Keppel, G. (eds) *Norms of Word Association*. New York: Academic Press. 53-94.
- Upton, L. 1999. A self-raising language full of enriching hyphens. *Guardian Weekly*, 160/20 du 16 mai; *Learning English Supplement*, p. 1.

Wallace, M. 1982. *Teaching Vocabulary*. London: Heinemann.

Walter, H. 1997. *L'aventure des Mots Français Venus d'ailleurs*. Paris: Robert Laffont.

Annexe 1 : Stimuli Kent-Rosanoff (Postman & Keppel 1970)

L'ensemble de stimuli Kent-Rosanoff utilisés dans les expériences d'associations lexicales est reproduit ci-dessous, avec la traduction « officielle » en français. Si la liste originale comporte certains problèmes pour des expériences en L2, la traduction n'est pas sans difficultés non plus ; pour son étude, Meara (1978) a préféré changer un petit nombre de stimuli. Il est à noter qu'une version allemande existe également dans ce recueil (Russel 1970).

1	Table	Table	26	Wish	Désirer	51	Stem	Tige	76	Bitter	Amer
2	Dark	Sombre	27	River	Fleuve	52	Lamp	Lampe	77	Hammer	Marteau
3	Music	Musique	28	White	Blanc	53	Dream	Rêve	78	Thirsty	Soif
4	Sickness	Maladie	29	Beautiful	Belle	54	Yellow	Jaune	79	City	Ville
5	Man	Homme	30	Window	Fenêtre	55	Bread	Pain	80	Square	Carré
6	Deep	Profond	31	Rough	Rugueux	56	Justice	Justice	81	Butter	Beurre
7	Soft	Mou	32	Citizen	Citoyen	57	Boy	Garçon	82	Doctor	Docteur
8	Eating	Manger	33	Foot	Pied	58	Light	Clair	83	Loud	Bruyant
9	Mountain	Montagne	34	Spider	Araignée	59	Health	Santé	84	Thief	Voleur
10	House	Maison	35	Needle	Aiguille	60	Bible	Evangile	85	Lion	Lion
11	Black	Noir	36	Red	Rouge	61	Memory	Mémoire	86	Joy	Joie
12	Mutton	Mouton	37	Sleep	Sommeil	62	Sheep	Mouton	87	Bed	Lit
13	Comfort	Confort	38	Anger	Colère	63	Bath	Bain	88	Heavy	Lourd
14	Hand	Main	39	Carpet	Tapis	64	Cottage	Villa	89	Tobacco	Tabac
15	Short	Petit	40	Girl	Fille	65	Swift	Rapide	90	Baby	Bébé
16	Fruit	Fruit	41	High	Haut	66	Blue	Bleu	91	Moon	Lune
17	Butterfly	Papillon	42	Working	Travail	67	Hungry	Faim	92	Scissors	Ciseaux
18	Smooth	Lisse	43	Sour	Aigre	68	Priest	Prêtre	93	Quiet	Tranquille
19	Command	Ordre	44	Earth	Terre	69	Ocean	Océan	94	Green	Vert
20	Chair	Chaise	45	Trouble	Difficulté	70	Head	Tête	95	Salt	Sel
21	Sweet	Doux	46	Soldier	Soldat	71	Stove	Fourneau	96	Street	Rue
22	Whistle	Sifflet	47	Cabbage	Chou	72	Long	Long	97	King	Roi
23	Woman	Femme	48	Hard	Dur	73	Religion	Religion	98	Cheese	Fromage
24	Cold	Froid	49	Eagle	Aigle	74	Whiskey	Cognac	99	Blossom	Fleur
25	Slow	Lent	50	Stomach	Estomac	75	Child	Enfant	100	Afraid	Effrayé

Annexe 2 : Associations interculturelles

Toutes les associations ci-dessous ont été relevées de la deuxième étude décrite dans le texte, et semblent refléter un aspect interculturel, même si ce n'est pas toujours évident. En musique par exemple, sweet > symphony à cause d'une chanson récente du groupe anglais The Verve intitulée « Bitter Sweet Symphony », et sweet > Alabama à cause de la chanson

« Sweet Home Alabama » du groupe américain Lynyrd Skynyrd ; les connaissances culturelles changent rapidement.

Cinéma & télévision

Baby	Rosemary	Hammer	Mike
Black	MIB, Rain	House	Mickey x2!
Blue	Velvet	King	Bob
Butterfly	Miss x5, Madam(e) x4, Mrs x3, film x3, Ball	Moon	Raker
Citizen	Kane x12, Shane x2	Scissors	Freddy
City	Gotham, Spin	Sheep	Wallace & Gromit
Dark	Vader x2, Jedi, Angel, Lord, Sky, Tower	Soldier	Small x11, Universal x9, Ryan x4
Deep	Impact x4	Spider	(Spider)man x60, Hero x2, Arachnophobia x3
Doctor	Frankenstein, Jeckyll	Square	South Park
Dream	(Dream)world x3, Works x3, Boat	Street	Philadelphia x7, 21, Jump
Girl	Showgirl	Working	Girl x13
Green	Card x2	Yellow	Simpsons

Musique

Bath	Jim Morrison	Moon	Dark Side Of, Walk, Walker, Walking
Blue	Hotel	Music	Rock x13, Rap x5, Techno x5, Hip Hop x3, Pop x3, Beatles, Disco, Funk, Hard, Hard Rock, Heavy, Hi-Fi, Jazz, Jimi, Metal, Pink Floyd, Police, Soul, Supertramp
Boy	Band x3		
Deep	(Deep) Purple x18		
Eagle	Music x4, Eye(s) x16, Cherry, Eye Cherry, Hotel x2, California, Hotel Calif.	Priest	Judas x7
Girl	Spice, Showgirl, Band	Salt	'n' Pepa
Green	Sleeves	Slow	Dance x7, Music x4
Hammer	MC x6, Simon & Garfunkel, Minister x2, Music, Singer	Smooth	(Smooth) Criminal x3, Operator x2
Hard	(Hard) Rock x16, Metal x2, Hardcore Music, Rock Music	Soft	Soft Machine
Head	Radio	Soldier	Buffalo
Heavy	Metal x30, Hard x13, Loud x3, Music	Sweet	Symphony x2, Thing(s) x2, Alabama
House	Music x2, Techno	Thief	Thiefaine x2
Justice	(For) All x9	Wish	Wish You Were Here
		Yellow	Submarine x13

Informatique

City	Sim		PC Program, Lara
Command	Conquer x26, Computer x8, Game x5, .com, Console, Enter, Execution...	Spider	Video Game ; [NB Confusion entre net x3, web x8 ?]
Hammer	(War) Hammer x10	Street	(Street) Fighter x8, Fight x2
Hard	Ware x2, Software	Trouble	Shooting x3
Joy	(Joy)stick x9	Window	Computer x18, Microsoft x3, 95 x3, 98, Bug, Gates, linux, Netscape, PC, Screen, Unix
Sheep	Sheepmaster		
Short	Cut(s) x8		
Smooth	Pixel, Shade, Sharpen	Wish	(Wish)Master
Soft	(Soft)ware x9, Computer x2, Microsoft,		

Sports et jeux

Baby	Foot x2	Green	Golf x17
Black	Gammon, Jack	Hand	(Hand)ball x19
Dream	Team x7, Basket x2	Mountain	(Mountain) Bike x22, Bicycle
Foot	Ball x60, Sport x12, Soccer x6, Game x4, Goal x3, Basket x2, Match x2, Manchester, Marseille, Tennis, TV, Wembley, Zidane	Red	Liverpool
		Rough	Fairway, Golf
		Soft	Ball, Game

Vêtements

Blue	Jean(s) x2	Fruit	Loom
------	------------	-------	------

Sheep Clothing
 Short T-shirt x19, Trousers x3, Shoes x2,
 Clothe, Pants, Shirt, Shorts, Skirt,

Sweet String, Suit
 Shirt x9

Technologie

Citizen Watch(es) x15, Clock x12, Hour x2,
 Swatch x2, Time x2, Casio, Quartz,
 Switzerland, CB, Band

Command TV x3
 High Tech, Voltage
 Spider Car x13, Renault x2

Aliments

Cheese Burger x18, Hamburger x18,
 McDonald's

King Burger
 Whiskey J'n'B

Cold Tea

Divers

Cabbage Patch
 City New York x11, Nancy x4, London x3,
 Big Apple
 Dream America, American dream, MLK
 Long Island

Salt (Salt) Lake (City) x14, City
 Soldier G.I. x2
 Square Garden x28, Madison x5, Time x3
 Street Baker x2, Carnaby, Regent
 Yellow Cab, Taxi