

LES GEEK

Source : Extraits du site « Wikipédia » / septembre 2009

Un **geek** est un terme emprunté à l'anglais dérivé de l'ancien allemand "geck" qui désignait le "fou du village". On a tendance à voir émerger le féminin "geekette".

Ce terme désigne un stéréotype décrivant une personne passionnée, voire obsédée, par un domaine précis. Le plus souvent le terme "geek" est employé dans le domaine de l'informatique et plus largement tout ce qui touche aux technologies si bien que de nombreuses personnes font l'amalgame entre les geeks passionnés de hautes technologies (les **technophiles**) et les geeks en général.

L'archétype le plus célèbre du *geek* est celui du jeune (ou de l'adulte resté jeune) féru de sciences, de nouvelles technologies et de super-héros. Il s'étend aujourd'hui de plus en plus fréquemment au monde du jeu vidéo, aux jeux de rôle ainsi qu'à l'univers fantastique littéraire et/ou cinématographique, et plus généralement à l'informatique. Il y a souvent confusion entre les geeks et les no-lifes, celle-ci est généralement mal perçue par les « vrais » geeks.

Une deuxième raison qui pousse les geeks à ne pas être considérés comme des no-lifes, est que les geeks forment une communauté, regroupée sur des sites d'aide. Les no-lifes, eux, ne sont attirés que par eux-mêmes. Un geek est passionné dans un domaine, le travaille à fond, un no-life empiète sur son temps de travail, au contraire du geek.

1') Le terme « geek » aujourd'hui :

Ce n'est que vers les années 1960, avec le développement des calculatrices et des ordinateurs, que le terme a commencé à s'utiliser pour parler des « forts en maths » et autres « intellos » en sciences et technologies qui - dans les lycées et les universités - ne s'intéressaient pas à la plupart des activités de leurs camarades.

« Au départ, le terme vient de l'américain freak, monstre de foire », explique David Peyron, réalisant une thèse en sociologie sur la culture geek. « Dans les lycées, c'étaient les intellectuels mis de côté. Des intellos en sciences et nouvelles technologies. Comme ils étaient isolés, ils se sont réfugiés dans des mondes imaginaires ».

Aujourd'hui, un *geek* peut se définir comme un individu qui investit beaucoup de temps dans sa passion, qui se situera souvent dans les domaines de l'informatique ou de la science-fiction. Il s'intéressera donc énormément à cet univers particulier et disposera d'une grande culture générale à ce sujet.

Les geeks insistent généralement sur la différence entre eux et ceux que l'on qualifie de *nolife*. En effet, le *nolife* est celui qui se livre à son passe-temps de manière addictive et pathologique, souvent au détriment de sa vie réelle, tandis que le *geek* est celui qui s'adonne à sa passion de manière saine et constructive tout en restant en contact avec le monde extérieur.

Le geek, contrairement à l'idée reçue, dispose donc d'une vie sociale puisqu'il est en contact permanent avec d'autres geeks : ils forment alors une communauté de passionnés, communiquant le plus souvent par Internet (forums, jeux en réseau) ou se retrouvant pour organiser des activités bien réelles (jeux de rôle, wargames, conventions...).

Les geeks peuvent ainsi être considérés comme des personnes s'évadant de la vie réelle pour des mondes imaginaires, généralement fantastiques (science fiction, héroïc fantasy, et bien d'autres encore...). Le geek utilise de nombreux supports pour accéder à ces mondes imaginaires tels que les romans, la bande dessinée, le cinéma et/ou les séries télévisées, les jeux vidéos, sa propre imagination (jeux de rôle) ou même d'autres plus étonnants (figurines dans les wargames, support audio pour le Donjon de Naheulbeuk...).

Dans la vie réelle, ils se passionnent ainsi pour tout ce qui peut les rapprocher de ces mondes imaginaires tels que les nouvelles technologies (informatique et jeux vidéos), la littérature (mythologie, légendes...), la fabrication de costumes (cosplay), la science... Dans cette définition, l'informatique pure peut être considérée comme un monde imaginaire à part entière dans lequel certains geeks trouvent l'évasion le plus souvent dans le cadre de la création informatisée (programmation, graphisme...).

Le terme *geek* possède donc plusieurs aspects, tout comme son étymologie.

Plus récemment est apparue l'expression *Gok*, qui désigne les *gothiques geeks*.

2') Exemples d'activités geeks :

Un geek est souvent adepte d'un univers et/ou d'une activité particulier(s). En général, une activité peut être considérée comme geek si elle entretient un rapport très étroit avec les nouvelles technologies et/ou la science fiction. En voici une liste non-exhaustive.

- Informatique et sciences
- Une cinéphilie orientée vers les films de genre (fantastique, horreur et heroïc fantasy : Le Seigneur des Anneaux, Conan le Barbare, science-fiction : Star Wars, Star Trek...)
- Univers littéraires tels que ceux de Lovecraft, Tolkien, Franck Herbert, Philip K. Dick, Peter F. Hamilton, William Gibson...
- Comics
- Jeux de rôle (le plus souvent issus des univers précités)
- Jeux de rôle grandeur nature et cosplay
- Wargames (jeux de stratégie avec figurines) dont sont issus par exemple les univers de Warhammer ou Warhammer 40000

- Jeux vidéo et jeux en ligne (MMORPG et l'exemple typique de World of Warcraft)
- Mangas, et plus largement japanophilie
- Guitaristes, passionnés de techniques très complexes (Shred) et de haute voltige musicale comme Francesco Fareri, Rusty Cooley, Franck Ridet, Chris Impellitteri,...

3') « Rencontres geeks » :

Il est difficile de fixer la limite entre une rencontre que l'on peut qualifier de *geek* ou une simple rencontre d'amateurs. Généralement, seuls l'état d'esprit et l'idée qu'en retiennent les participants peuvent faire la différence. Quoiqu'il arrive, les manifestations qualifiées de rencontres *geeks* traitent des thèmes des technologies, de la SF ou associés. Cependant, les geeks se démarquent souvent par une utilisation intense d'acronymes, et la transformation de produits en blagues personnifiées (par exemple, un produit informatique jugé mauvais servira de référence à tout échec, quel que soit le domaine), le tout uniquement compréhensible par la communauté à laquelle il appartient. Cela peut être un critère pour reconnaître une rencontre geek.

- Sans entrer dans le détail, les rencontres du logiciel libre, qu'elles soient locales ou générales sont acceptées comme des rassemblements de *geeks* si elles contiennent autre chose que des conversations portant sur le logiciel en question.
- Les rencontres de jeux multi-joueurs de toutes sortes, les lan-parties, les démonstrations de jeux, les présentations ou les ventes de nouveaux jeux informatiques ne sont pas toujours des rencontres geeks. Cependant il arrive souvent que ces manifestations soient un lieu de rencontre pour les geeks adeptes d'un même univers.
- Les rassemblements de jeux de rôles GN grandeur nature voire de reconstitution historique.



Retrouvez d'autres typologies de consommateurs sur www.jura.cci.fr