

Geeks everywhere !

Histoires, enjeux et représentations des passionné.es pop

Le terme *geek* aujourd'hui est largement répandu dans les médias. À l'heure où les séries télévisées, les *comic books*, les films ou les jeux-vidéos sont produits et déployés à très grande échelle et avec une grande célérité, tout le monde pourrait revendiquer un statut plus ou moins « *geek* ».

Pourtant, comme le fait remarquer David Peyron cet engouement collectif contemporain est paradoxal si l'on considère l'histoire et les variations sociologiques associées à ce terme¹. On peut dans un premier temps définir le *geek* comme passionné par un domaine souvent inscrit dans la « culture de masse » ou « culture populaire » en marge et de l'imaginaire : cinéma, jeux de rôles, comics ... mais le terme peut désigner à l'inverse la pratique spécifique d'une communauté (informatique, jeux vidéo...). Il faut aussi considérer historiquement que le *geek* dans sa conception contemporaine trouve ses ancêtres dans le bas-allemand médiéval *geck*, qui désignait un fou espiègle, un idiot de village. Essaimant en Europe et aux États-Unis, le *geck* a aussi des liens de parenté avec le *Freak*, ce monstre qui mange tout sans distinction au sein des cirques de monstres². De cet appétit sans bornes sensationnel demeure aujourd'hui une capacité du passionné à « dévorer ce qu'il aime et aller au plus loin de ce qu'il aime ». Au Japon, on trouve aussi l'*otaku* que Joseph Tobin préfère à son homologue américain pour son appétit de l'information qu'il glane et engrange sur les réseaux³. Passer du monstre solitaire dévoreur, de l'exclu social (fut-il volontaire) qui se distinguait sur les campus américains des 80's de son « opposé » sportif et séducteur ; à ces nouvelles représentations de passionné.es porte-étendards de la *pop culture* ne va pas de soi. C'est pourquoi cette journée d'étude entend questionner aussi bien les termes au cœur de l'histoire et de la société que les représentations au travers de la *pop culture*, tous supports confondus.

Qui sont ces *Freaks and Geeks*⁴ ? Comment leur représentation a pu évoluer au fil des années dans les fictions ? Existe-t-il un genre et un âge propre au *geek* ?⁵ Comment est représentée la femme *geek* aussi appelée *geekette* ? Y a-t-il fallu attendre Erica Sinclair et Suzie Bingham (*Stranger Things*, 2016-) ? Cesse-t-on d'être *freak* ou *geek* une fois adulte ? Ces derniers sont souvent représentés comme de grands enfants (*Seinfeld*, 1989-1998) ou comme des êtres perpétuellement en décalage avec le monde social (*The Big Bang Theory*, 2007-2019, le personnage de Dwight Schrute dans *The Office*, 2005-2013, ou encore celui de « Fat Neil » dans *Community*, 2009-2014). Comment le *geek* fait-il le lien entre deux cultures qu'on a pu considérer comme opposées : la science et la littérature⁶ ? Au sein même des œuvres, on pourra aussi se demander comment le *geek* a pu passer d'un personnage secondaire voire d'arrière-plan dans le cas des *teen movies* ou des *teen TV series* ; à un héros indispensable à la réussite

¹ PEYRON David, *Culture Geek*, Éditions Fyp, 2013

² <https://www.cnetfrance.fr/news/docu-le-geek-cet-idiot-du-village-39790214.htm> et David Peyron

³ TOBIN Joseph, "Save The Geek", *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, Vol. 44, No. 6, 2001, pp. 504-508

⁴ Pour reprendre le titre de la série de Paul Fegg et Judd Apatow (1999-2000) et sa géniale musique de générique *Bad reputation* interprétée par Joan Jett and the Blackhearts.

⁵ PEYRON David, "La construction de l'identité culturelle geek dans le monde scolaire : À la recherche d'une autre masculinité ?", dans AYRAL Sylvie et RAIBAUD Yves (dir.) *Pour en finir avec la fabrique des garçons*, Maison des sciences de l'homme d'Aquitaine, 2017

⁶ CLAYTON Jay, "Convergence of Two Cultures : A Geek's Guide to Contemporary Literature", *American Literature*, Duke University Press, 2002, Vol. 74, n°4, p.807-831

des missions du groupe tel Jerry Steiner dans la série *Parker Lewis ne perd jamais* (Clyde Phillips & Lon Diamond, 1990-1993) ; voire au personnage principal de son aventure (*Code Lisa*, Robert K. Weiss, 1994-1998 ; *Ready Player One*, Steven Spielberg, 2018...).

La culture *geek* est également très attentive aux objets. Un jeu de rôle tel que *Dungeons & Dragons* est particulièrement représenté dans une série comme *Stranger Things*. Tandis que de nombreux artefacts de la « *medieval fantasy* », des jeux vidéo, des comics et de la S-F seront plus visibles dans *The Big Bang Theory* (2007-2019), *That's 70s Show* (1998-2006) ou encore *The Lost Boys* (1987). On pourrait même avancer que les personnages du roman d'Ernest Cline *Ready Player One* (2011) – et de son adaptation cinéma par Steven Spielberg, (2018) sont littéralement à la recherche d'un Graal de la *pop culture*. Les pratiques et les sujets évoluent, continuant d'être des enjeux de recherches universitaires : ceux d'Anne Besson ou encore Justine Breton pour le médiévalisme et la *fantasy* ; ou d'Alex Nikolavitch et Xavier Fournier spécialistes de la S-F et des super-héros. Que signifie être *geek* aujourd'hui alors que l'intérêt pour ces thèmes a rarement été aussi fort, au point que la *pop culture* et la culture *geek* se rejoignent dans les consciences ?⁷.

Les personnes intéressées à participer à cette journée d'étude sont invitées à nous adresser une proposition de communication pour le 28 mars 2023. Proposition à envoyer à Clément Pélissier (pelissier.conferences@gmail.com), Juliette Fridli (juliette.fridli1@univ-reims.fr), Antonio Dominguez Leiva (dominguez_leiva.antonio@uqam.ca) et Sébastien Hubier (sebastien.hubier@sciencespo.fr).

La journée d'étude aura lieu en ligne le 5 mai 2023.



⁷ TIGHRINE Arsène, Pop culture et culture geek dans les collections de l'Ina, Dans : *Carnet de recherche de l'INAtèque*, [en ligne], Disponible à l'adresse : <https://inatheque.hypotheses.org/3524>.