



**HAL**  
open science

## La culture geek : Un mouvement ludique

David Peyron

► **To cite this version:**

David Peyron. La culture geek : Un mouvement ludique. Revue générale : Réflexion et culture, 2023, 4 (2023), pp.77-85. hal-04415002

**HAL Id: hal-04415002**

**<https://hal.science/hal-04415002>**

Submitted on 1 Feb 2024

**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.

# La culture geek : Un mouvement ludique :

Par David Peyron

## L'émergence d'un mouvement culturel

Depuis le milieu des années 2000, le terme geek qui était avant un stéréotype plutôt négatif attribué aux passionnés d'univers fantastiques et de nouvelles technologies est devenu revendiqué comme un mouvement culturel à part entière. Par mouvement culturel, il faut entendre revendication identitaire et collective d'une appartenance et d'un ensemble de valeurs et traits communs qui permettent de faire groupe. Internet est pour beaucoup dans ce tournant identitaire, tout comme la place des loisirs dits « geeks » dans la culture populaire contemporaine. En effet, du retour de *Star Wars* et *Star Trek* au cinéma, au succès des séries fantastiques en passant par l'imaginaire des comics dominant Hollywood, tout semble tendre vers une explosion de visibilité des univers geek.

Mais s'il est bien un domaine qui démontre cette hégémonie culturelle, c'est celui du jeu. Le jeu vidéo est devenu l'industrie créative la plus importante du monde en termes de revenus<sup>1</sup>, le jeu de société connaît un boom créatif, les salles d'*escape game* se multiplient, et même le jeu de rôle regagne une grande visibilité au travers de séries comme *Stranger Things* ou des adaptations comme celle récente de *Donjon & Dragons*. Le succès de la plateforme Twitch permettant de jouer en direct à des jeux (d'abord vidéo, mais aujourd'hui aussi de plus en plus des jeux de plateau et de rôle) auprès des plus jeunes est un signe de plus de la place prise par le jeu dans la culture contemporaine même lorsqu'on ne joue pas directement.

Or, le jeu est au cœur de la culture geek et ce depuis ses origines et sa construction sociale et la place du jeu dans notre société est vu par ceux qui se réclament de ce mouvement comme une forme de victoire de leur approche ludique de la consommation culturelle. Pour mieux comprendre cela, il faut alors revenir quelque peu en arrière, sur les fondations du mouvement et des loisirs cités.

---

<sup>1</sup> Voir par exemple : Tristant Gaudiaut, « Le jeu vidéo, plus que jamais roi du divertissement », *Statista*, 6 mai 2021, <https://fr.statista.com/infographie/22382/chiffre-affaires-mondial-industrie-du-divertissement-jeux-video-cinema-musique-enregistree/>

## Le tournant des années 1960/ 1970 :

Si le terme geek remonte au haut moyen-âge<sup>2</sup>, la formation moderne de cette figure remonte au milieu des années 1960. Auparavant, le terme était une insulte générique utilisée aux États-Unis dans les lycées et universités pour se moquer des étudiants trop concentrés sur leurs études, timides, et qui ne sortaient pas, l'antithèse du « cool » et de la nonchalance à afficher pour être populaire parmi ses pairs. C'est dans les années 1960 qu'on va accoler à ce terme un certain nombre de loisirs et de pratiques culturelles spécifiques qui vont former l'ensemble qu'on nomme aujourd'hui culture geek. Cette période est en effet tout à fait particulière, avec la massification de l'accès à des études longues, la naissance des contre-cultures, et l'émergence de mouvements politiques portés en particulier par la nouvelle génération, la catégorie la plus jeune de la population obtient une plus grande visibilité.

Une véritable culture jeune va alors se faire jour et les lycéens et étudiants vont devenir la cible première des industries culturelles. C'est dans ce cadre vont émerger ou réémerger un certain nombre de loisirs qui font marquer profondément l'époque.

Citons en premier lieu les comics nés dans les années 1930, mais en baisse de régime durant les années 1950 et 1960. Stan Lee, jeune auteur chez Marvel, décide alors de créer de nouveaux héros plus proches de la jeunesse et des problématiques sociales de l'époque, Iron Man, héros alcoolique et tourmenté par la guerre, Spider-Man jeune étudiant impopulaire et mal dans sa peau, ou encore les X-Men, groupe souffrant des discriminations liées à sa différence.

Ces nouveaux héros vont renouveler le genre et relancer le goût des plus jeunes pour les univers fantastiques qui avait connu leur heure de gloire durant les années 1920 et 1930 avec les magazines *pulp*. Cela va alors aller de pair avec le succès américain du livre le Seigneur des Anneaux de J.R.R Tolkien, publié en 1954 en Angleterre, mais seulement en 1965 aux États-Unis. Ce qu'apporte Tolkien c'est une attention particulière au monde, à l'univers et à sa cohérence diachronique (les histoires s'inscrivent dans une Histoire au temps long) et synchronique (la géographie, les langues, les peuples sont expliqués de manière détaillée).

Cette rationalisation et cette recherche de cohérence du monde fictionnel pourtant très loin de tout réalisme permettent alors diverses appropriations ludiques. Bien maîtrisée et fourmillant de détails, la fiction n'est plus seulement une œuvre qu'on lit ou regarde, mais un terrain de jeu exportable sur d'autres supports sans perdre son identité. L'univers devient ce

---

<sup>2</sup> Pour un historique plus complet voir : David Peyron, « Une Histoire de la figure du geek dans la culture populaire », Komodo 21, n° 5, 2016, en ligne : <https://komodo21.fr/histoire-de-figure-geek-culture-populaire/>

que l'on appelle dans le domaine du jeu de rôle un *background*, un décor dans lequel on peut ensuite insérer divers éléments narratifs nouveaux ou importés eux-mêmes d'autres univers et médias.

Le terme geek va alors être attribué aux jeunes passionnés de ce type d'univers, fantastique, mais dense, riche, fouillé, empli de détails et avec une continuité longue. On va leur accoler des clichés qui durent jusqu'à nos jours, une hyper-focalisation parfois pathologique, une attention aux détails et aux incohérences qui frôle l'obsession, etc. Et ces traits vont rencontrer ceux qu'on attribue aux porteurs d'une autre pratique émergente : l'informatique.

En effet, le domaine est en pleine effervescence à la fin des années 1960, des laboratoires universitaires se mettent en place et cette technologie va passionner une partie de cette même jeunesse qui lit des comics, de la science-fiction et de la *fantasy*. L'approche très rationnelle des univers imaginaires va rencontrer l'imaginaire de l'informatique naissante ou il est considéré que bientôt l'on pourra créer des mondes entièrement faits de code. Comme le note Frédéric Weil : « Les informaticiens des années 70 lisent Tolkien et font des wargames. Le jeu de rôles n'aurait pas pu prendre son essor en dehors de cette période. [...] On assiste alors à une hybridation très étrange, qui aurait sans doute révolté Tolkien, entre un imaginaire branché sur les mythologies, et la culture des statistiques »<sup>3</sup>.

#### Le jeu, manière de faire monde :

On assiste bien à une convergence historique, géographique et générationnelle qui va donner ce qu'on nomme culture geek, et comme c'est indiqué dans la citation de Frédéric Weil, c'est le jeu qui va synthétiser tout cela. Quel autre moyen a-t-on que le jeu pour explorer, et se plonger dans un univers imaginaire, tout en ayant l'impression de pouvoir y avoir un impact ? C'est bien cette volonté de créer et explorer des mondes qui va donner le jeu de rôle avec *Donjons & Dragons* créé en 1974 par Gary Gygax et Dave Arneson sur la base du Wargame, un jeu de figurine où on jouait des armées.

Ce qui est vendu dans un manuel de jeu de rôle, c'est un monde (parfois lui-même adapté d'œuvres existantes) à performer, décrit de manière très approfondie et dans un souci de cohérence avec des règles mathématiques qui le régissent et qui vont déterminer en partie les décisions des joueurs et le résultat de celles-ci. Cette tendance incarne bien le fait que « *le jeu*

---

<sup>3</sup> Frédéric Weil, « Banquet Virtuel », dans Frank Beau [dir.], *Culture d'univers*, Limoges, FYP, 2007, p. 148-160, p. 157.

de rôles peut également être considéré comme un imaginaire rationalisé (par le balisage cartographique, par les nombreuses tables de calcul...)»<sup>4</sup>. Il est à la fois le fruit d'une période où le fait de faire monde, est de mise, mais aussi un parangon historique de celle-ci dont il incarne un syncrétisme des tendances.

Le jeu de rôle, loisir geek par excellence, aurait pu être créé à n'importe quelle époque, il ne nécessite pas de technologie particulière, juste des amis autour d'une table munis d'un crayon et de quelques dés. Pourtant, il n'est pas anodin qu'il soit né seulement en 1974, c'est parce qu'il s'appuie sur un contexte culturel et social qui rend le fait de mobiliser un imaginaire commun possible.

Et bien sûr, si l'on croise imaginaire fantastique, importance du jeu et approche cartésienne de ces domaines, on peut déjà voir arriver l'importance du loisir qui va réunir ces éléments, le jeu vidéo. L'effervescence culturelle autour de l'imaginaire *pulp*, des comics, de la littérature de science-fiction et de *fantasy* avec comme transversalité une velléité cosmogonique, sert alors de cadre lorsque les premiers créateurs de jeu vidéo mettent en place les premiers dispositifs ludiques. Comme le note Alexis Blanchet « *les limitations des premières machines offrent des capacités graphiques rudimentaires en termes de figuration, obligeant le joueur à un effort d'imagination face à des graphismes minimalistes*<sup>5</sup> », il s'agit donc de faire appel aux compétences génériques du public qui pourra ainsi puiser dans la profusion de référence de l'époque pour contribuer à l'effet monde de ces nouveaux objets. Le jeu vidéo devient le vecteur central de l'imaginaire parce qu'il réunit appétence pour le monde, fourmillement de références, nouvelle technologie et possibilité d'agir sur un univers imaginaire. Les premiers jeux en ligne, nés dans les années 1980 seront par exemple des adaptations de Donjons et Dragons et seront nommés des MUD pour Multi-Users Dungeons.

#### Vers une hégémonie culturelle :

Les moments et pratiques décrits précédemment mettent en lumière la montée d'un certain nombre de pratiques et d'univers culturels, qui restent néanmoins, dans un premier temps, assez limités à une niche de public. Pourtant petit à petit, cette génération d'étudiants californiens passionnés de nouvelle technologie, de jeu et d'imaginaire fantastique va s'imposer dans la culture populaire. L'exemple le plus représentatif est celui de *Star Wars* sorti 1977

---

<sup>4</sup> Sandra Rocquet, *Un Regard sociologique sur la science-fiction et ses amateurs*, Paris, Thèse de sociologie, Université Paris 4, 1999, p. 134.

<sup>5</sup> Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood : Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris, Pix'n Love, 2010, p. 99.

comme pour couronner cette période. Le film, un succès immense, un véritable phénomène culturel, est créé par Georges Lucas justement issu de cette génération dont il cite abondamment les références. Ce jeune réalisateur incarne très bien tout ce qui a été dit. Il est joueur de jeu de rôle, créera sa propre société de jeu vidéo (LucasArts), l'informatique est un domaine qui le passionne et l'entreprise d'effets spéciaux qu'il a fondée reste une pionnière du domaine (ILM), tandis que sa filiale de création d'images numériques est devenue un acteur majeur du cinéma d'animation (Pixar). *Star Wars*, et tout de qui entoure ce film d'un point de vue culturel, technique et ludique, est un parangon de l'époque qui l'a vu naître, un succès qui a mis en lumière une nouvelle génération de créateurs et d'amateurs, et ce n'est de ce fait en rien étonnant que cela soit l'œuvre la plus souvent citée lorsque l'on parle de culture geek.

On peut alors résumer le mouvement geek en disant qu'il s'agit de la volonté de créer et d'explorer des mondes autres, de se les approprier de manière ludique. Les univers fantastiques sont alors non pas abordés comme des œuvres qu'il s'agit de consommer, mais comme des supports transmédiatiques qui servent de cadre de jeu, de bac à sable. Or, l'une des définitions classiques du jeu est justement l'idée de créer une parenthèse, un cercle magique pour reprendre une expression du théoricien Johan Huizinga, avec ses propres règles, pour entrer dans autre monde.

C'est ce que nous avons pu confirmer dans des entretiens menés avec des individus se revendiquant du mouvement geek<sup>6</sup>. Tout l'enjeu est de construire un monde commun au double sens d'expérience partageable et ludique, mais aussi de monde fictionnel explorable à l'aide du répertoire de référence culturelle, qu'il s'agit de construire avant, pendant et après. L'appel à la notion de monde et au dépassement de celle d'œuvre pour mettre en avant l'idée d'une exploration collective ou individuelle d'un quasi-territoire et donc d'une interaction libre avec l'objet, est récurrente dans la culture geek. On ne dit pas « j'aime ce livre » ou « j'aime ce film », mais « *ouais, Le Seigneur des Anneaux, j'adore ce monde<sup>7</sup>* », « *pour moi, Star Wars, c'est un des meilleurs univers que j'ai connus<sup>8</sup>* » ou encore « *en fait, Warcraft, c'est pas un jeu pour moi, c'est plus que ça, c'est un monde<sup>9</sup>* ». Ce « bien plus » renvoie alors à l'idée que certains objets arrivent à faire presque oublier leur statut fictionnel pour se donner des airs de territoire qu'il s'agit de parcourir. Seuls le jeu et sa capacité à créer un cadre d'exploration interactif peuvent alors offrir l'expérience la plus proche de cet optimum jamais totalement

---

<sup>6</sup> David Peyron, Culture Geek, FYP, Limoges, 2013.

<sup>7</sup> Colin, 21 ans

<sup>8</sup> Yannick, 37 ans

<sup>9</sup> Jonathan, 20 ans

atteint de plongée dans un ailleurs. C'est ce qui explique sa place centrale dans la culture geek, mais du fait de la portée contemporaine de ce mouvement, aussi sa place centrale dans les loisirs contemporains.

#### Bibliographie :

Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood : Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris, Pix'n Love, 2010

David Peyron, *Culture Geek*, FYP, Limoges, 2013

David Peyron, « Une Histoire de la figure du geek dans la culture populaire », *Komodo 21*, n° 5, 2016, en ligne : <https://komodo21.fr/histoire-de-figure-geek-culture-populaire/>

Sandra Rocquet, *Un Regard sociologique sur la science-fiction et ses amateurs*, Paris, Thèse de sociologie, Université Paris 4, 1999

Frédéric Weil, « Banquet Virtuel », dans Frank Beau [dir.], *Culture d'univers*, Limoges, FYP, 2007, p. 148-160