

## Un monde de geeks

**Qu'est-ce qu'un geek ? Longtemps considéré comme étrange et inquiétant, inadapté social réfugié dans des communautés d'initiés, le geek du XXIe siècle serait-il en train de devenir Monsieur et Madame Tout-le-monde ?**

Ils sont passionnés de technologies de la communication tout autant que des mondes imaginaires de la science-fiction et de la *fantasy*. Ils sont à l'intersection du monde de l'ingénieur et de celui de l'artiste. Ils rêvent des objets techniques qu'ils transposent parfois dans la réalité. On les appelle les *geeks*. Par leur inlassable activité, ce sont les créateurs des mondes numériques que nous utilisons quotidiennement aujourd'hui.

Le *geek* est un être fait d'oppositions. Il est solitaire mais il forme des communautés. ... Le *geek* est un être de passion et de conviction. Il sait le vrai et supporte très mal des avis contraires au sien.

Au XVIe siècle, le *gecken* originel était un monstre de foires qui gagnait sa vie en faisant des choses aussi étranges qu'arracher la tête d'un poulet vivant avec les dents. Dans les années 1950, une nouvelle forme de *geek* émerge à proximité des ordinateurs dans les campus américains. La symbiose est telle que l'on ne se sait pas trop bien si c'est le *geek* qui tombe de l'ordinateur ou si l'ordinateur est créé par le *geek*. ... Chaque domaine est minutieusement investi par différentes communautés. Par exemple, dans le domaine du jeu vidéo, des *geeks* qui se consacrent à *World of Warcraft* se sentiront plus proches d'autres joueurs de *MMORG* (*massively multiplayer online role playing game*) que des *geeks* d'un jeu vidéo comme *Call of Duty*.

En 2008, le site *Wired* propose une première classification des *geeks* en grandes familles qui correspondent à des centres d'intérêts : les séries TV et le cinéma, la musique, les jeux vidéo, les gadgets et les mangas. En 2010, le site *Flowdown* identifie une vingtaine de types de *geeks* différents.

Dans le même temps, de toutes nouvelles communautés de *geeks* apparaissent. Autour de 2005, les *geeks*, qui ont toujours été proches de l'univers technique informatique découvrent de nouvelles versions d'eux-mêmes. Alors qu'ils étaient devenus les faiseurs d'opinion et de bon goût sur Internet, ils constatent que leurs blogs ne sont plus les plus populaires. De nouveaux *geeks* arrivent dans la communauté et ceux-là ne s'intéressent ni à l'*heroic fantasy*, ni aux *comics*, ni aux gadgets, ni à la science-fiction, ni à la musique, mais à la cuisine, à la mode ou au *design*.

À côté des *geeks fanboy*, *musicos*, *gamer*, *gadget boy*, *hacker*, *otaku*, de nouvelles figures apparaissent : la mère de famille bloquant sur la confection des repas, l'adolescente déballant ses derniers produits de beauté ou donnant des cours de maquillage sur *YouTube*, le *designer* appelant à l'arrêt immédiat de l'utilisation de la police de caractères Comic Sans pour cause de laidur...

Quelque chose d'inattendu s'est passé dans le domaine de la « geekitude ». En l'espace de deux générations, le *geek* est passé du statut peu enviable d'inadapté social à celui de *rock-star* de l'Internet, c'est-à-dire de *rock-star* tout court. Aux repas de famille, les *geeks* ne sont plus cachés mais exhibés comme une richesse. Avoir un parent *geek* devient une bénédiction, non pas que les familles aient fait des progrès en matière de tolérance mais tout simplement du fait de la conversion du monde aux matières numériques. Le genre *geek* s'est si bien répandu que chaque famille comporte maintenant un ou plusieurs *geeks*. Par ailleurs, les comportements étranges, comme passer des heures devant un écran, sont maintenant devenus la norme.

Il y a à cela quelques bonnes raisons. Le *geek* est un bricoleur infatigable. Lorsqu'il fait quelque chose, il ne part pas d'un plan constitué par avance qu'il suivrait avec le plus de fidélité possible. Il procède par imitation, essai-erreur et opportunité. Il a trouvé dans la nature numérique un environnement propice au développement de ses talents, et surtout la possibilité de former des communautés.

Ce sont les *geeks* et leurs communautés qui ont amené les ordinateurs dans notre quotidien. Ils ont transformé Internet en un espace de culture. En langage *geek*, on dirait qu'ils ont « terra-formé » le réseau. Ils ont construit une culture liée à des pratiques numériques qu'il s'agisse de l'écriture du code informatique (le *hacking*), le réseau Internet (les blogs, les réseaux sociaux) ou les jeux vidéo.

Après avoir été un type bizarre, pris pour un génie qui parlait aux machines, ou un passionné excessif des NTIC du XXe siècle, le *geek* est en train de devenir l'individu banal du XXIe siècle.

Les premières descriptions des *geeks* comme des personnes inadaptées, asociales ou carrément étranges ont amené la question de savoir s'ils ne souffraient pas d'une certaine forme de pathologie ? Existe-t-il un « syndrome *geek* » ? Présentent-ils une forme d'autisme ?

Les troubles du spectre autistique sont un ensemble de troubles affectant la personne dans la communication, les interactions sociales et les centres d'intérêt. La vie sociale réduite de certains, le peu de goût pour les activités physiques, la difficulté à comprendre les interactions et les codes sociaux, les longs monologues sur l'existence des trous de ver dans l'univers ou les exposés de grammaire comparative du sindarin et du quenya ont pu faire dire que les *geeks* présentaient une forme plus ou moins importante d'autisme. ...

Les objets qu'affectionnent les *geeks* sont également associés aux personnes autistes parce celles-ci les utilisent avec bonheur. Certains ont même parlé de « miracle » à propos des applications des tablettes tactiles, tant elles semblaient bénéficier aux personnes autistes qui les utilisent avec bonheur. Dans les centres de soin et à la maison, éducateurs et parents ont pu constater l'attrait que les jeux vidéo exerçaient sur les enfants autistes. C'est cet attrait qui a d'ailleurs conduit François Lespinasse et José Perez à proposer un des tous premiers ateliers « jeu vidéo » pour travailler sur les compétences sociales des enfants ...