

Rapport final

Le geek, son rubik's cube et les autres



Professeures

Janine Dahinden, Anna Neubauer,
Anne Lavanchy

Assistant-e-s

Matthieu Bolay, Joanna Menet ,
Aurélien Petzold

Cours du tronc commun ScS 2014–2015

« Méthodes et recherches qualitatives en
Sciences Sociales »

TABLE DES MATIERES

<u>INTRODUCTION.....</u>	<u>3</u>
<u>PROBLEMATIQUE ET QUESTIONS DE RECHERCHE.....</u>	<u>3</u>
<u>ANCRAGE THEORIQUE</u>	<u>4</u>
DEFINITION DU GEEK.....	4
CULTURES POPULAIRES ET RAPPORTS DE DOMINATION.....	5
UNE CULTURE GEEK ?.....	6
POSTURE EPISTEMOLOGIQUE	6
<u>METHODOLOGIE.....</u>	<u>7</u>
RECOLTE DE DONNEES	7
ANALYSE.....	8
<u>RESULTATS.....</u>	<u>9</u>
1. RAPPORT AUX EXTERNES.....	9
LE « GEEK SNOB » ET SON RUBIK'S CUBE	9
NOUS VS EUX.....	10
2. RAPPORT AUX AUTRES GEEKS	11
ECHANGES ET CONSTRUCTION DES CONNAISSANCES	11
3. RAPPORT A L'UNIVERS FICTIONNEL.....	13
APPROPRIATION ET INCARNATION D'UNE OEUVRE.....	13
<u>CONCLUSION A L'ANALYSE</u>	<u>14</u>
<u>CONCLUSION REFLEXIVE.....</u>	<u>14</u>
<u>ANNEXES.....</u>	<u>16</u>
TABLEAU DE CODAGE.....	16
<u>BIBLIOGRAPHIE.....</u>	<u>17</u>
<u>FILMOGRAPHIE.....</u>	<u>19</u>

Introduction

Ce travail de recherche prend place dans le cadre du cours « Méthodes et recherches qualitatives en Science Sociales », consistant à se familiariser avec la méthodologie et les concepts des méthodes qualitatives. Le thème de base imposé cette année était celui des « marginalités ». Mon choix de sujet s'est porté sur l'univers des geeks, dont le stéréotype reconnu par le sens commun est celui d'un personnage généralement doté de caractéristiques physiques ingrates, avec un goût proche de l'obsession pour les technologies et l'informatique, ainsi que des relations sociales peu existantes (voire inexistante pour le "nerd" ou le "no life"¹). Un retrait de la société "mainstream"² semble être revendiqué par les individus geeks. Jason Tocci, défini comme anthropologue de la "culture geek", expose que « pour être considéré comme un authentique fan de star-trek, il faut avoir de la geek-crédibilité. Il faut avoir grandi avec trek, il faut que les gens se soient moqués de vous parce que vous aimiez star-trek » (Péretié, 2011).

Travaillant depuis quelques années dans un magasin de bande-dessinées, j'ai souvent été interpellée par des individus se définissant comme geeks. Etant moi-même grande amatrice de mondes fictionnels, principalement par le biais de romans, films et bande-dessinées, je ne me définis pourtant absolument pas comme geek. Je me suis de fait souvent interrogée sur les frontières définissant un geek d'un simple amateur d'activités ou d'oeuvres en lien avec des univers imaginaires. Ce travail me permet ainsi non seulement de découvrir les différents aspects d'un travail de recherche en méthodes qualitatives d'un point de vue théorique et pratique, mais également de combler ma curiosité et mes questionnements face à ces individus qui semblent avoir une relation de rejet mutuel à la société.

Problématique et questions de recherche

Mon choix de problématique initial concernait les études genre et la thématique des masculinités et féminités (au sens de Connell (1987)) appliquée aux "geekettes" (les geeks de genre féminin). Ce choix faisait tout d'abord écho aux nombreux conflits relayés par le net et certains médias, opposant les féministes aux geeks et aux "gamers" (joueurs de jeux vidéo). D'autre part, cela répondait à un questionnement sur la présence de représentations sur-féminisées (et sur-masculinisées) de grand nombre de personnages de fiction que j'ai pu observer. Enfin, ce choix était relatif à mon propre ressenti face au discours de certains

¹ Malgré l'existence d'un débat dans la définition du nerd, parfois compris comme terme interchangeable de geek (Tocci, 2007), je tiendrai ici le "nerd" pour une version plus asociale du geek. Le "no life" quant à lui en est une version asociale extrême.

² Double signification : populaire, suivi et accepté par la masse et péjorativement conformiste et sans originalité (wiktionnaire)

geeks auto-proclamés que je côtoie. Au fil de la recherche et des discussions avec les assistants de ce cours, j'ai cependant pris conscience de la difficulté à capter ce "milieu geek". Ses frontières m'ont parues poreuses, subjectives et difficiles à cerner. Une difficulté supplémentaire venait du fait qu'il existe une différence entre les individus geeks "auto-proclamés" et ceux qui sont identifiés comme tel. Les deux entretiens ayant été effectués avec la même personne, qui s'avère être un geek auto-proclamé, j'ai estimé qu'il était plus réaliste et intéressant de se focaliser sur la vision qu'avait cet individu de ce qui est geek. J'ai ainsi décidé de réorienter ma problématique uniquement sur la question de la définition d'un milieu geek, avec une approche subjective.

Ma problématique a dès lors porté sur la façon dont un geek auto-proclamé se place face aux autres individus et groupes sociaux. Comment se représente-t-il le milieu geek ? De quelle façon classifie-t-il ce qui est geek et ce qui ne l'est pas ? Comment se construisent les connaissances internes ainsi que le rapport aux êtres non-geeks ?

Cette recherche a été inspirée par la Grounded Theory (Glaser & Strauss, 1967), présentant un aller-retour entre la théorie et le terrain. La théorie étudiée tout au long de la recherche a fait écho aux éléments sortis sur le terrain et lors des entretiens, qui eux-mêmes m'ont amenés sur de nouvelles recherches théoriques, amenant à cette recherche une dimension dynamique d'élaboration. La problématique, tout comme les différents éléments d'analyse, de littérature et de méthodologie ont en effet subi un perpétuel va-et-vient de co-construction.

Ancrage théorique

Définition du geek

Ma connaissance du milieu geek se limitait à quelques clichés, empruntés au sens commun et à mon vécu. Aussi, quelques recherches préalables m'ont permis de creuser ce qui est considéré comme geek. En examinant un travail de thèse en anthropologie socioculturelle sur le thème de l'identité geek (Yung, 2010), j'ai appris l'existence d'un « Geek Test » (Young, 2010 : 14) sur le net. Il s'agit d'une liste d'affirmations à cocher si elles s'avèrent vraies pour l'internaute, définissant par la suite son degré de "geekitude". Je soulèverai rapidement quelques éléments de ce test, à savoir de grandes connaissances en informatique et diverses technologies, avec accentuation sur ce qui touche au piratage, intérêt pour les sciences telles que les mathématiques, la chimie, la physique ou l'ufologie, des références pointues en matière de cinématographie, de comics, mangas ou bandes-dessinées, participation à des "cosplays" (déguisement en personnage fictionnel), des jeux de rôle, de figurines, de "Trading Card Game" (cartes à jouer exploitant un univers, généralement fantastique) ou des jeux vidéo. Ce test m'a permis d'une part d'évaluer mon degré de geekitude (12 %, soit « geek tendencies ») et d'autre part d'avoir un aperçu de la diversité des pratiques définies comme geeks.

Plus sérieusement, il existe un grand nombre de définitions de l'identité geek. Je vais retenir ici celle de Sugarbaker pour qui les participants d'une culture geek sont devenus des experts dans un domaine par volonté et détermination (Sugarbaker, 1998), ainsi que celle de Zekany, attribuant à l'identité geek des « limites transgressées, une affinité pour la technologie, de l'obsession et de la masculinité » (Zekany, 2010 : 3 ; traduction). Lors des entretiens est principalement ressorti la définition d'un geek comme d'un « passionné » pour un sujet (fictionnel ou réel), avec de nombreuses variations que je vais développer dans la suite de ce travail.

Cultures populaires et rapports de domination

Des recherches relatives aux geeks existent principalement dans le domaine des *Cultural studies*. Ce courant d'analyse de la culture, originaire de Grande-Bretagne, se penche sur des sujets jugés « indignes » ou « traités de haut, ignorés, voire méprisés dans certains cas par la recherche scientifique » (Evans, 2009 : 6). Pour cette approche qui lutte contre le « culturocentrisme ambiant » (ibid.) par son étude de sujets plus "populaires", tels les feuilletons, les mangas, les romans policiers ou d'autres phénomènes de mode. Les recherches des *Cultural Studies* s'intéressent particulièrement aux relations entre pouvoir et culture, ou plus précisément « aux mécanismes de domination et de résistance à l'œuvre dans la culture » (Pasquier, 2005 : 62), ainsi qu'à la manière qu'ont les « sous-communautés d'appartenance », à opérer « un travail de stylisation et de bricolage des identités » (ibid. : 62). Un fossé se creuse par ailleurs dans les années 70 entre les *Cultural Studies* de tradition britannique et la sociologie française inspirée des théories de la légitimité culturelle avancée par Bourdieu (1979). Dans ce courant de pensée, « les cultures populaires ne sont pas étudiées, elles sont prises dans un discours de déploration » (Pasquier, 2005 : 63), « la sociologie bourdieusienne [se proposant] d'analyser les cultures populaires à partir d'outils forgés pour étudier les cultures dominantes » (ibid.). D'autres sociologues américains ouvrent néanmoins le champ aux analyses de cultures populaires d'un point de vue horizontal, sans principes de domination, tel Becker et son appréhension de la création artistique comme phénomène social : « comme j'ai concentré l'analyse sur les formes d'organisation sociale, j'ai souvent comparé des formes d'expression artistique ou des œuvres d'art de réputation extrêmement inégale. J'ai rapproché Titien et les bandes dessinées. J'ai traité avec le même sérieux les musiques de films d'Hollywood, des chansons rock et les œuvres de Beethoven ou de Mozart. » (Becker, 1988 : 22). De même DiMaggio ou Peterson s'intéressent aux articulations sociales des productions culturelles et prêtent « une attention égale aux différentes formes culturelles » (Pasquier, 2005 : 66). D'après DiMaggio (1987), « c'est la culture populaire qui fournit le matériau pour la sociabilité du quotidien ».

L'approche que je vais appréhender s'apparente donc aux *Cultural Studies* par cette volonté à étudier un phénomène social pouvant être traité comme « indigne » d'une

recherche scientifique, avec un intérêt particulier pour les rapports de domination qu'entretient le sujet d'étude avec la culture dominante.

Une culture geek ?

Quant à savoir de quelle façon peut-être défini ce que le sens commun considère comme une "culture geek", nous pouvons nous tourner vers les définitions propres au concept complexe qu'est la culture. Selon certains chercheurs, la culture correspond à un processus, conceptualisé par un réseau de significations, pouvant être étudié tant au niveau des idées qu'au niveau des pratiques sociales (Shaw, 2010). Outre cette définition large, nous pouvons nous baser sur la définition d'une sous-culture selon Hebdige, qui, pour exister, « should represent a solution to a particular problem or contradiction in dominant culture » (Hebdige, 1979 : 81). Selon cette définition, les geeks pourraient ainsi être une sous-culture, plus précisément « a subculture created through the Web » (McArthur, 2009), avec un certain capital sous-culturel (Thornton, 1995) les différenciant d'un autre groupe. Le terme de sous-culture étant sujet à débat, je tempèrerai néanmoins cette affirmation, renforcé par le point de vue de Jason Tocci, qui affirme que « the boundaries of geek culture may be even more difficult to demarcate than some other cultural groups », d'une part à cause de l'absence de signes physiques ou innés permettant d'identifier un geek et d'autres part à cause du terme geek lui-même, rempli de contradictions et de « crossovers », étant à la fois « cool and uncool, interested in any of variety of media and technologies that may be only loosely related » (Tocci, 2007 : 27).

Il convient cependant de noter que ces études se sont principalement portées aux Etats-Unis, dans un contexte socio-historique particulier, où être geek correspond à une place du classement hiérarchique observable au collège (*High school*) assumé par la suite par ces mêmes individus qui maintiennent « a sense of identity and solidarity by defining themselves in opposition to "the mainstream" » (Tocci, 2007 : 3). Dès lors peut-on s'interroger sur la justesse d'une telle vision sur les geeks présents en Suisse romande. Dans ce travail, j'ai pris la position de définir les geeks non comme une sous-culture mais comme un groupe social ; une définition certes relativement vaste, mais encline à ne pas figer un milieu dont je peine à définir les contours dans une case trop précise.

Posture épistémologique

L'approche que je vais suivre dans ce travail de recherche assume une position constructiviste. Je tiens à souligner que ce travail ayant été effectué suite à des entretiens avec une seule personne interrogée, il correspond à la vision de cet individu social et à sa représentation subjective de la réalité. Mon rôle de chercheuse a doublement influencé ce travail, non seulement d'un point de vue interactionniste par la construction d'une intersubjectivité à travers le dialogue avec l'interviewé, mais encore par ma simple présence, constituant un rôle spécifique auquel celui-ci a adapté son discours. D'autre part,

dans une perspective postmoderne, en suivant les dires de Baré (1999), l'ethnographie (comme toute science sociale) relève d'une construction par son caractère littéraire, et est donc « quelque chose de fabriqué, quelque chose de façonné » (ibid. : 271). Assumant ce caractère subjectif, ce travail va ainsi représenter des « vérités partielles » (Clifford, 2010 [1986]). C'est

Ce travail sera également fortement marqué par la sociologie phénoménologique de Berger et Luckmann, selon le principe que « c'est à partir de la perception subjective des phénomènes qu'est décrite la société » (Martucelli in Berger & Luckmann, 2014 [1966] : 244). Je me référerai également à leurs concepts de typification et de légitimation. Les schémas de typification permettent de classer notre interlocuteur par groupe social ou ethnique selon un stock de connaissances sociales intégrées, afin de situer l'inconnu dans un univers connu. Selon ce principe, « les rôles sociaux sont des typifications objectivées et communes à un groupe d'acteurs. » (ibid. : 17). Or, ces schémas de typification peuvent faire face à des variations de sens selon les groupes sociaux, créant l'apparition de conflits entre divers « définisseurs de la réalité » (ibid. : 19). La légitimation, qui se fait par le biais de la vie sociale, consiste à « [expliquer] l'ordre institutionnel en accordant une validité cognitive à ses significations objectivées » (Berger & Luckmann, 2014 [1966] : 164), afin que tous les individus partagent une représentation commune du monde. Le langage et l'échange prend alors toute son importance dans le processus de légitimation : « le plus important véhicule de conservation de la réalité est la conversation » (ibid. : 244).

Méthodologie

Récolte de données

L'analyse de terrain a consisté en trois différentes méthodes, exigées par le cours : une observation participante, un entretien focusé (Merton & Kendall, 1946) et un entretien réseau.

Le choix de l'observation participante s'est porté sur un magasin de bande-dessinées dans lequel je travaille en tant que libraire depuis quelques années, choix basé sur la présence de nombre d'individus que je déterminais comme geeks. J'ai alors porté la double casquette de vendeuse et de chercheuse durant les deux heures où j'ai effectué l'observation. Cet exercice a apporté peu d'informations pouvant être utilisées pour ce travail, mais a plutôt posé de nombreux questionnements, portant sur la focalisation de mon observation, ainsi que sur ma subjectivité relative au rôle de « participant as observer » (Gold, 1958) que j'endossais. Sont également apparues des questions éthiques concernant le fait de présenter mon rôle de chercheuse à certains clients avec lesquels j'ai plus discuté et non pas à d'autres, estimant que cela portait préjudice à mon statut de vendeuse. De plus, ma problématique initiale portant sur les féminités du milieu geek, je me suis concentrée principalement sur les représentations des femmes mises en scène dans les objets présents dans le magasin, ainsi que dans le discours des clients.

J'ai choisi pour l'entretien focalisé une connaissance, que j'ai connue par le biais du magasin où j'ai effectué l'observation participante. Celui-ci se définissait souvent comme "geek auto-proclamé" et semblait représentatif de ce que j'interprétais comme geek. L'entretien focalisé s'est déroulé de façon détendue, à l'extérieur, devant la faculté de sciences où étudie l'interviewé, avec de nombreuses digressions sur des sujets divers, malgré la grille de questions préalablement conçue. Cet entretien m'a permis principalement de mieux comprendre ce qui est considéré comme geek et ce qui ne l'est pas, selon les représentations de l'interviewé.

Le dernier exercice consistait en un entretien réseau. J'ai pour ce faire recontacté la même personne afin de reprendre les éléments considérés comme geeks qui étaient apparus lors de l'entretien focalisé, pour ensuite demander à l'interviewé avec quelles personnes il effectuait ces activités. L'entretien s'est déroulé dans un café et a duré plus de deux heures. L'exercice s'est avéré relativement rébarbatif mais très précis, la technique du générateur de noms puis d'interpréteur ayant permis de faire ressortir des éléments inattendus et de mieux comprendre les processus de socialisation vécu par l'interviewé.

Tous les entretiens ont été enregistrés puis retranscrits dans leur intégralité, sans les maladresses de langage qui risquaient de rendre la relecture des entretiens plutôt désagréable. J'appellerai l'interviewé James, qui est un prénom fictif, pour des raisons d'anonymisation.

Analyse

Le travail lié à la totalité des données a débuté par une analyse globale. Cela a consisté en une relecture des entretiens et de l'observation participante effectués, renforcée par la sélection de passages et de prises de notes sur divers éléments répétitifs, en ayant toujours ma question de recherche en tête. Les différents mémos analytiques que j'ai fait ressortir lors des rapports effectués tout au long de l'année m'ont permis également de me diriger vers une semblant d'analyse.

J'ai ensuite relu mes entretiens avec une optique inspirée de la *grounded theory* (Glaser & Strauss, 1967) en effectuant un codage théorique. J'ai d'abord appliqué l'*open coding* (Strauss & Corbin, 1998), consistant à attribuer des codes au texte dans son entier, en restant relativement proche du discours de l'interviewé et en reprenant ses termes émiques. Ces codes m'ont permis d'effectuer ensuite un *axial coding* (Flick, 2009), reprenant les codes ressortis en les classifiant dans une famille de code plus large. J'ai ensuite placé ces deux types de codage dans un tableau (cf annexe), en y ajoutant un *selected coding* (Charmaz, 2011), rassemblant ces *axial coding* en une classification contenant mon vocabulaire de chercheuse. La dernière étape de ce codage a été d'en faire ressortir trois catégories relatives à la relation que l'interviewé entretient avec différents éléments.

Ayant effectué mes deux entretiens avec la même personne, cette approche m'a permis non pas de chercher à comparer des visions différentes d'un même phénomène, comme l'aurait par exemple permis un codage thématique, mais d'en faire ressortir des éléments amenant une ébauche de théorie. Ce codage théorique, que j'ai très vite cherché à mettre

sous forme de schéma afin d'en avoir une plus large vision, a ensuite été lié à des éléments provenant de la littérature et de l'observation participante.

Résultats

Je rappelle rapidement ici quelles sont les sous-questions de ce travail portant sur la façon dont un geek auto-proclamé se place face aux autres individus et groupes sociaux: comment un celui-ci se représente-t-il le milieu geek ? De quelle façon classe-t-il ce qui est geek et ce qui ne l'est pas ? Comment se construisent les connaissances internes ainsi que le rapport aux être externes au groupe social geek ?

Le codage théorique ainsi que la mise en place dans un tableau a fait ressortir des thèmes et des particularités du milieu geek que j'ai classifié en 3 catégories : la relation aux autres geeks, la relation aux externes et la relation à l'univers fictionnel.

1. Rapport aux externes

Le « Geek snob » et son rubik's cube

Un élément important étant ressorti dans cette recherche concerne la position dans laquelle se place l'interviewé en lien avec son statut de geek. C'est avec une position que je qualifierais de domination (que James nomme lui-même « *geek snob* »¹ que celui-ci se place face aux autres groupes sociaux. A plusieurs reprises, James me parle de sa « *fierté* » à comprendre ce que les autres ne peuvent comprendre : « *Quand je vois un gag de physicien sur Internet qui parle de la loi de la gravitation et que je comprends le gag, j'ai un double sourire, parce que j'ai trouvé ça drôle et en plus je suis fier d'avoir compris le gag* ». Quant à ses qualifications utilisées pour décrire ce qui est geek, on retrouve souvent des termes en lien avec l'intelligence, la subtilité, la réflexivité et les références intellectuelles.

Le rubik's cube, ce cube séparé en petits cubes de différentes couleurs qu'il s'agit de manier afin de retrouver des faces monochromes, est un objet qui est revenu tout au long du discours de James. Il m'a paru un symbole intéressant, d'une part parce que lorsque j'ai demandé à James de me décrire son stéréotype du geek, celui-ci m'a décrit un individu « *avec un rubik's cube à la main, accessoirement* ». D'autre part, il m'a semblé représentatif de la distance intellectuelle avec laquelle les geeks se placent face aux autres individus : « *si t'as pas connaissance des algorithmes à utiliser pour déplacer les cubis, t'arriveras jamais* ».

¹ Toutes les citations en italiques proviennent des deux entretiens effectués avec James.

Ainsi, cet objet symbolise d'après moi des connaissances supérieures ; il est indispensable d'avoir des compétences mathématiques pour résoudre le casse-tête.

Nous VS Eux

Tout au long de la recherche, l'interviewé insiste sur la différence entre « nous » (les geeks) et « eux » (les autres). Ce phénomène peut être appréhendé avec une perspective constructiviste des groupes sociaux, notamment en reprenant les concepts de *boundary-making* et de *boundary-maintenance* de Barth (1995). Le groupe (social ou ethnique) peut ainsi être vu comme le résultat de la construction et du maintien d'une frontière. Celle-ci correspond aux traits sociaux que les acteurs considèrent comme significatifs, et non à une réalité et des différences objectives.

La frontière entre « nous » et « eux » dans le discours de James est parfois difficile à trancher et repose sur des jugements de valeurs très subjectifs: *« Je parlerai pas du tout d'un milieu geek si je rencontre des fans de la série "Friends", par exemple, parce que moi ça me parle pas du tout. Par contre, si on parle de la série The Big Bang Theory, qu'est complètement centrée autour de personnages totalement geeks, ça me parle déjà plus. Mais où est-ce que tu mets la limite ? Parce qu'il y a beaucoup de gens que je dirais normaux ou standards (je sais pas comment dire) qui regardent aussi cette série ».*

«Le Mainstream »

La principale catégorie ressortant du discours de James concernant "les autres" est celle de la culture "mainstream". On retrouve dans la façon qu'il a de présenter ce groupe social la supériorité du *geek au rubik's cube*. Le "mainstream" est en effet défini de façon très négative en des termes lui attribuant de la bêtise, de l'amorphisme et du manque de précision. La différenciation entre les geeks et la société est appuyée par le fait que les savoirs propres au groupe geek seront parfois totalement inutile pour la société «normale», à l'exemple de l'apprentissage de l'elfique pour les fans du « Seigneur des Anneaux » ou de *« préférer aller sur le wiki de Star Wars plutôt que de bosser les exas ».*

« Les gamers »

Un autre groupe social déterminé par James comme ne faisant pas partie du "mainstream", mais étant différent et inférieur aux geeks est celui des "gamers". A maintes reprises, l'interviewé critique la « débilite » de ceux *« qui passent leur temps sur Call of Duty à buter des gens ».* James jouant pourtant de façon régulière aux jeux vidéos, il ne se considère pourtant pas comme un "gamer".

« L'inclassable »

Un groupe constitué de divers domaines, telle la Science, les bandes-dessinées et les « trucs japonais » prend forme dans le discours de James. Pour lui, ces éléments peuvent être considérés comme geeks sous certaines circonstances précises, relatives généralement à la passion ou la fascination qu'éprouve l'individu pour ceux-ci.

De même, la classification de ce qui est geek ou non peut être contradictoire, comme lorsque je demande à James si un certain jeu fait partie de la "culture geek". Celui-ci m'affirme que non, car ce jeu n'est pas assez répandu, donc peu apte à passionner les geeks. Par la suite pourtant, il critique un jeu qui est très répandu, mais pas défini comme geek pour autant.

Cela démontre-t-il que la classification de ce qui est geek varie selon chaque individu interrogé ou y a-t-il un schéma de typifications (au sens de Berger et Luckmann), intégrée par les personnes se revendiquant comme geeks ? Dès lors, y a-t-il une légitimation sous une certaine forme institutionnelle de ce qui est geek ? J'envisagerais cette question avec un point de vue phénoménologique exposant que « la conscience réflexive des individus (...) impose une certaine logique à leur expérience de plusieurs institutions » (Berger & Luckmann, 2014 [1966] : 150), signe d'une société différenciée sujette à des définitions opposées, tant au niveau de la légitimation que de la socialisation.

Il est intéressant de noter une classification ayant été amenée par James déterminant l'appartenance au groupe selon son ordinateur : Mac et Apple sont l'apanage de l' « imbécile qui balance ses thunes sur la pomme », qui « [se] contente de surfer sur facebook et faire [ses] paiements », un geek sera sur PC et un nerd sur linux.

2. Rapport aux autres geeks

Echanges et construction des connaissances

Après l'entretien réseau, j'ai pu apercevoir une différenciation entre deux réseaux principaux : un réseau *discussions* et un réseau *jeux*. Cette classification est certes arbitraire, et n'est certainement pas aussi claire dans la pratique, les deux étant intriqués. Néanmoins, cela permet de poser un début d'analyse sur la façon dont James échange avec ses consociés.

Discussion entre passionnés

Le principe d'« étaler ses connaissances » ou sa « culture geek » est ressorti à maintes reprises dans les entretiens effectués. Par ailleurs, tout au long de l'entretien, James a fait référence à nombre d'oeuvres littéraires, jeux vidéos, films, bandes-dessinées, séries, etc. Le fait d'échanger sur des sujets semble même être pour James une caractéristique fondamentale du geek : « Je pense qu'un geek, c'est quelqu'un de suffisamment passionné

pour pouvoir discuter avec d'autres personnes des univers¹ ». A noter que d'après James, discuter entre passionnés signifie être précis et profond, démontrant ainsi une grande connaissance d'un sujet : « on a déjà eu des discussions approfondies sur des univers imaginaires. Dans le sens où on a déjà parlé de Tolkien plus en profondeur que juste "Eh !T'as déjà vu le seigneur des anneaux ?" On est capable de comparer Grima langue de serpent à un personnage d'un autre univers, tu vois ». Ces « discussions passionnées » comme les nomme James sont parfois le seul lien de socialisation établi avec d'autres individus (généralement geeks auto-proclamés), et dépendent des affinités aux différents sujets considérés comme geeks. Il est intéressant de noter qu'un échange avec un geek n'ayant pas les mêmes passions ressort dans le discours de James avec un champ sémantique proche du combat singulier (« il va me laminer quand on va partir dans les détails », « ça va partir en conflit de qui a raison »). Ces échanges participent encore à l'établissement de la frontière entre le geek au rubik's cube et la société "mainstream", car la discussion avec un non-geek sera alors définie comme moins profonde. « J'ai mes collègues aussi, de biologie, mais ce sera moins des discussions de trucs incroyables scientifiques et tout ça. Ce sera plus question boulot tu vois ».

On peut observer cette caractéristique d'échanges d'une part avec la nécessité de coller aux schémas de typifications du groupe geek, que j'interprète sommairement comme une propension à être cultivé et une capacité à débattre de connaissances pointues liées à un sujet considéré comme geek. Ces échanges de discussions passionnées pourraient ainsi également participer à l'élaboration active des frontières du groupe social geek.

D'autre part, la psychologie sociale peut nous apporter un élément supplémentaire, dans le processus de similitude et de différenciation que connaît le membre d'un groupe social. Un grand nombre de travaux de psychologie sociale démontrent en effet que l'individu subit un double processus face au groupe : il doit non seulement se montrer similaire aux normes attendues par le groupe, mais encore se différencier pour ne pas perdre sa propre identité face à celle du groupe (Monteil, 1997). Ces discussions peuvent ainsi être vues comme l'évaluation de sa position dans le groupe social geek.

Socialisation par le jeu

Il semble ressortir deux types de relations relatives aux jeux : le jeu partagé et le jeu discuté. La première consiste à jouer ensemble (jeux vidéos, en ligne, de carte, de plateaux), et présente généralement des relations avec des liens que je qualifierais de faibles, présentant des rencontres ponctuelles. Ces relations peuvent être virtuelles, à l'exemple des joueurs de

¹ Comprendre par « univers » les mondes fictionnels étendus d'une oeuvre.

la "guilde" du jeu en ligne où joue James, avec lesquels il n'a « *jamais vraiment discuté. C'est plus des gens que des potes* », ou réelles. En effet, James affirme pratiquer des jeux de carte ou de plateaux, avec des personnes qui restent des inconnus (« *je vais les appeler "des gens" parce que je ne connais même pas leur nom* »).

Il y a cependant un deuxième type de relation consistant plus à discuter du jeu en lui-même que d'y participer, présentant des liens plus forts qu'avec les autres joueurs. Souvent même, le premier contact a été de converser de jeux, puis un contact s'est établi et les conversations ont évolué vers des éléments diversifiés, voire plus intimes : « *ça, c'est des gens avec qui j'ai discuté de [un jeu vidéo] mais maintenant on ne parle que très rarement de ça* », « *ca c'est des potes parce que tout de suite t'as un contact qui passe* » (en parlant de deux filles rencontrées via le forum d'un jeu vidéo en ligne). Le concept de « contact » (au sens de "feeling") ressort souvent dans le discours de James par rapport aux liens sociaux qui se renforcent en comparaison à ceux qui ne sont que temporaires via le jeu. Ceci montre que la socialisation par la discussion semble créer des liens plus forts que celle établie durant le jeu, renforçant l'importance vue précédemment du discours entre passionnés.

3. Rapport à l'univers fictionnel

Appropriation et incarnation d'une oeuvre

La dernière relation ressortie lors de ce travail d'analyse concerne non pas un être social, mais une catégorie plus abstraite renvoyant aux mondes fictionnels. Il semble y avoir un processus d'appropriation d'une oeuvre par le geek. Celui-ci va chercher à creuser une oeuvre en découvrant tout l'univers fictionnel en lien avec une production de base. Ceci marque encore une différenciation entre le geek et "les autres" : « *Il y a des gens qui vont lire un livre et passer au suivant, mais moi je reste croché dans l'univers encore un coup* ». D'après James, ce processus se développe dans une imprégnation de tout l'univers par le fan, s'exprimant notamment par le biais du "cosplay" (déguisement en personnage de fiction), du dessin, de "fan fictions" (autres versions d'une oeuvre littéraire par le fan), de musiques, de sculptures, etc. Certains développeurs de jeux vidéos vont même élaborer des jeux qui vont permettre « *aux geeks de se plonger dans leur jeu pour le modifier et rajouter des trucs* ».

Cette appropriation semble la norme : « *le geek, c'est un type qui maintient l'univers dans lequel il vit, ou plutôt qu'il s'est approprié* ».

Des conflits opposant geeks et auteurs apparaissent, les premiers reprochant aux seconds d'avoir développé leur fiction dans un sens ne leur plaisant pas, à l'exemple de Georges Lucas, créateur de "Star Wars", que « *les fans (...) détestent parce que la première trilogie (sortie après la deuxième), n'était pas aux attentes des fans* ». Cette réappropriation, voire cette incarnation d'un univers démontre ce que je qualifierai de conflit de production de

sens entre différents groupes d'acteurs (les geeks et les auteurs). Avec une vision constructiviste, le geek tenterait ainsi de maintenir l'univers symbolique selon son propre sens, qu'il ne reconnaît pas (ou plus) dans celui de l'auteur. Selon Berger & Luckmann (1995), ce pluralisme de sens typique de notre société moderne, permet aux individus d'inventer de nouvelles institutions de production et de transmission de sens, ce que font peut-être les geeks par le biais de ces créations. Par ces reprises d'éléments fictionnels, ils développent les "univers" dans la direction où cela fait sens pour eux-mêmes et ceux qui appartiennent au même groupe social.

Conclusion à l'analyse

Dans ce travail, j'ai présenté la façon dont James, geek auto-proclamé, appréhende le rapport entre les geeks et divers éléments. J'ai posé le rapport des geeks aux "autres" appréhendés dans une dimension de supériorité, avec une mise en exergue de la différence, posant parfois la question de la classification et la légitimation de ce qui est geek. J'ai ensuite parlé du rapport aux autres geeks, avec une connaissance et une évaluation du geek à l'intérieur du groupe et du groupe-même, construites plus par le discours que par le jeu. Enfin, j'ai mis en évidence le lien entre l'appropriation d'un univers fictionnel par le geek et sa recherche de sens.

Un élément m'ayant troublé lors des entretiens est le fait que lors du générateur de noms, James répondait parfois à mes questions par rapport à ses relations sociales selon s'il les avait comme "amis" sur facebook. Ceci m'a amené non seulement sur la question des relations entretenues virtuellement, qui semblaient nombreuses pour James, mais encore sur la démocratisation d'Internet. Ne sommes-nous pas actuellement (presque) tous connectés virtuellement ? N'avons-nous pas tous accès à une quantité d'information et de connaissances permettant à chacun de s'instruire de façon immédiate et approfondie ? Un élément de réponse intéressant peut être amené par la définition par Faucher (2010), pour qui le geek « puise sa motivation dans la volonté de contrôler un domaine restreint de la culture ». L'accessibilité de la connaissance et le « trop-plein culturel » permettent ainsi pour le geek de chercher une « spécialisation en guise de maîtrise temporaire, qui fait part de l'impossibilité de totalisation générale en exerçant une tentative de relativisation relative » (Faucher, 2010 : 9).

Conclusion réflexive

Un tel exercice d'analyse a été pour moi totalement nouveau, puisque les travaux académiques se limitaient habituellement à des comparaisons de points de vue existants, en ne cherchant pas à analyser un phénomène comme j'ai eu l'occasion de la faire dans ce travail. Cela a été enrichissant sur bien des aspects, tout d'abord évidemment

méthodologiques. Presque toutes ces méthodes d'analyse étaient pour moi inconnues auparavant, bien que le codage théorique dans ses grandes lignes reflète ce que je faisais de façon instinctive. Le fait d'exprimer sa position épistémologique m'a également fait découvrir de façon plus approfondie le constructivisme, que je ne connaissais auparavant que dans ses grandes lignes. Socialement ensuite, ce travail m'a permis d'avoir un aperçu de ce que la position de chercheuse implique, notamment au niveau du contact avec l'interviewé puis cela a posé des questions éthiques sur la façon dont je rendais compte des dires de celui-ci. Sur le plan rédactionnel enfin, ce travail m'a fait prendre conscience, dans le même sens que la *grounded theory*, qu'un travail de recherche est un va-et-vient actif et continu entre les données, le terrain et l'interprétation.

Une telle recherche m'a posé de nombreuses difficultés, notamment au niveau de la prise de distance analytique. La distanciation de la simple exposition de fait n'est pas une chose instinctive et devrait à mon avis s'exercer plus souvent dans des travaux de recherche académiques.

J'ai trouvé particulièrement difficile de trouver l'angle d'approche avec lequel j'allais appréhender chaque élément d'analyse. Il me semblait à la fois qu'il y avait trop de littérature sur laquelle baser ma recherche, et à la fois une sensation que je ne connais pas le quart de tous les courants me permettant d'analyser de façon précise un tel sujet d'étude.

D'autre part un sentiment de frustration vient conclure ce travail. Je suis consciente qu'avec uniquement deux entretiens il est impossible d'en tirer des théories plus complètes et précises, mais l'aperçu de cet exercice m'a donné envie de creuser ce sujet plus loin.

Je finis ainsi ce travail avec plus que jamais l'impression de n'avoir approché la réalité qu'à travers une « vérité partielle » au sens de Clifford (2010), et d'avoir moi aussi cherché à donner une cohérence symbolique à ma réalité de chercheuse en sciences sociales, dans ma condition d'être « [une bâtisseuse] de mondes, en lutte constante entre l'ordre et le chaos » (Martucelli, 2014).

Annexes

Tableau de codage

Open coding	Axial coding	Selected coding	Catégorie
Fan fiction Création (cosplay, sculpture, musique..) Absorber un univers étendu Obsession « Mon univers » Perte du contrôle par l'auteur Intrication des univers	Imprégnation par le fan	Appropriation d'un univers	Rapport à l'oeuvre et aux univers fictionnels
Echange = combat Curiosité, passion Etaler ses connaissances Initiation Affinités Précision Discussion sur forums de Tomb Raider	Discussions de passionnés	Echanges et socialisation ; construction de connaissances	Rapport aux autres geeks
Rencontre via forums de jeu en ligne Jeu en ligne : réseau social avec une passion commune Rencontres sur WoW dépend du feeling Jeux carte Aide sans contact social Rencontres temporaires	Socialisation par le jeu		
Geek profond Geek solitaire Informaticien Habits revendicateurs PC	Variétés de geeks	Typologie des geeks	
Nerd associal Mec/nana qui joue à longueur de temps geekettes pas féminines	Clichés faux		
Fierté de comprendre Intelligence, subtilité Le meilleur Rubikscube Références Avidité Savoir inutile pour la société	Geek snob	Supériorité Culture	Rapport aux externes
Foot Séries bêtes Pas de passion Généraliste Mac Amorphisme « puéril, inintéressant et niais » démocratisation = perte de qualité	Mainstream	Nous VS eux	
Jeux vidéos sexistes et violents Débiles « couillons qui jouent à Call of Duty »	Gamers		
Trucs japonais Je sais pas si c'est geek Conventions de manga	Mangas		

Bibliographie

BARE Jean-François

1999. « "Déconstruire" le "postmodernisme" », in *L'Homme*, tome 39, n°151, p.267-276.

BARTH Fredrick

1995 . « Les groupes ethniques et leurs frontières » (trad. Bardolph J., Poutignat Ph., Streiff-Fenart J.), in Poutignat Ph., Streiff-Fenart J., *Théories de l'ethnicité*. Paris : PUF.

BECKER Howard

1988. *Les Mondes de l'art*. Paris : Flammarion.

BERGER Peter & LUCKMANN Thomas

2014 [1966]. *La Construction sociale de la réalité*. Paris : Armand Colin.

BERGER Peter & LUCKMANN Thomas

1995. *Modernity, pluralism and the crisis of meaning : the orientation of modern man*. Gütersloh : Bertelsmann Fondation Publishers.

BOURDIEU Pierre

1979. *La Distinction : Critique sociale du jugement*. Paris : Éditions de Minuit.

CHARMAZ Kathy

2011. « Grounded Theory Methods in Social Justice Research », in *Handbook of Qualitative Research (4e edition)*. London : Sage.

CONNELL Raewyn W.

1987. *Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics*. Stanford, California. Stanford University Press.

CLIFFORD James, MARCUS Georges E. (éd.)

2010 [1986]. *Writing Culture: the poetics and politics of ethnography*. Berkeley: University of California press.

DIMAGGIO Paul

1987. «Classifications in art», in *American Sociological Review*, , n° 52, p. 440-455.

GOLD Raymond L.

1958. « Roles in sociological field observation », in *Social Forces*, n°36, p. 217-213.

EVANS Christophe

2009. "Introduction" in Cervulle et al. *Cultural Studies*. Genèse, objets, traductions. Actes du colloque organisé par la Bpi le vendredi 20 mars 2009 au Centre Pompidou. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information/Centre Pompidou.

FAUCHER Benoît

2010. « La figure du "geek comme stratégie de lecture : naviguer dans la "pop culture" à l'ère du surplus culturel » in *TRANS-* [En ligne], mis en ligne le 01 février 2010, consulté le 06 juin 2015. URL : <http://trans.revues.org/370>.

FLICK Uwe

2009. *An Introduction to Qualitative Research (Third Edition)*. London: Sage.

GLASER Barney & STRAUSS Anselm L.

1967. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago : Aldine Publishing Company.

HEBDIGE Dick

1979. *Subculture : the Meaning of Style*. London: Methuen.

MARTUCELLI Danilo

2014. "Une sociologie phénoménologique quarante-cinq ans après", in Berger & Luckmann. *La Construction sociale de la réalité*. Paris : Armand Colin.

McARTHUR John

2009. « Digital Subculture : A Geek Meaning of Style ». In *Journal of Communication Inquiry* n°33.

MERTON, R.K & KENDALL P.L

1946. « The Focused Interview ». In *American Journal of Sociology*, n° 51, p. 541- 557

MONTEIL Jean-Marc

1997. *Eduquer et former: perspectives psychosociales*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble.

PASQUIER Dominique

2005. « La "culture populaire" à l'épreuve des débats sociologiques», in *Hermès, La Revue* n° 42, p. 60-69.

SHAW Adrienne

2010. *What is a Video Game Culture ? Cultural Studies and Game Studies*. University of Pennsylvania.

STRAUSS Anselm & CORBIN Juliet

1998. *Basics of Qualitative Research Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory (2e édition)*. London : Sage Publications.

SUGARBAKER Mike

1998. « What is a Geek ». In *Gazebo (The Journal of Geek Culture)* available on the internet : <http://www.gibberish.com/gazebo/articles/geek3.html>

THORNTON Sarah

1995. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Polity Press, Cambridge.

TOCCI Jason

2007. *The Well-Dressed Geek: Media Appropriation and Subcultural Style*, Paper presented at MIT5, Massachusetts Institute of Technology, April 29, 2007.

YUNG Rachel

2010. *Geek Media and Identity*. Honors Thesis in Sociocultural Anthropology.

ZEKANY Eva

2011. « The Gendered Geek : Performing Masculinities in Cyberspace ». *In partial fulfilment of the requirements for the Degree of Master of Arts in Gender Studies*. Budapest, Hungary.

Filmographie

PERETIE Jean-Baptiste

2011. *La revanche des geeks*. Documentaire Arte [vidéo en ligne]. Mise en ligne le 24 février

2013. <https://www.youtube.com/watch?v=R-LUaC9bQr0> [consulté le 21.10.2014]