

Quelques points de rencontre entre la culture *geek* et les adolescents

Yann Leroux

DANS **ENFANCES & PSY** 2012/3 (N° 56), PAGES 127 À 132
ÉDITIONS **ÉRÈS**

ISSN 1286-5559

ISBN 9782749234885

DOI 10.3917/ep.056.0127

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2012-3-page-127.htm>



CAIRN.INFO
MATIÈRES À RÉFLEXION

Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour Érès.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.



Yann Leroux

Quelques points de rencontre entre la culture *geek* et les adolescents ¹

Les réseaux sociaux, les mangas, les jeux vidéos sont-ils de nouvelles façons de se cultiver, de communiquer, de nouveaux espaces de création ? Quelles sont leurs répercussions dans la construction identitaire des adolescents et dans leur rapport à la culture dite « humaniste » ? Les paysages numériques nous sont maintenant devenus banals. Nous ne nous étonnons plus de pouvoir écouter de la musique en ligne, ni de regarder des vidéos qui viennent d'être postées de l'autre côté de la planète. Des foules s'amassent sur Twitter et Facebook et contribuent à l'ébranlement de régimes autocratiques. Nous le devons, pour une grande part, aux *geeks*.

Yann Leroux,
docteur
en psychologie,
psychanalyste,
Gradignan.

GEEK ?

Le mot *geek* procède sans doute de l'ancien *geke* anglais qui était utilisé dans le sens de « fou » ou « sot » au XV^e siècle. On le retrouve chez Shakespeare dans *La nuit des rois*, où il a le sens de « tête de turc ». L'*Oxford English Dictionary* fixe son orthographe actuelle, *geek*, à 1876, mais le mot se charge d'étrangeté. Le *geek* est devenu un monstre de foire qui fait des choses telles qu'égorger ou broyer la tête de petits animaux avec les dents. Le mot *geek* sera ensuite utilisé sur les campus américains. On appelle *geek* les étudiants qui sont obsessionnellement plongés dans leurs livres, et qui ne connaissent pas d'autres sujets de conversation que leur passion. Il peut s'agir des *comics*, de la conquête spatiale ou de la chimie organique, mais jamais de ce qui anime les jeunes gens à cette période de la vie. Pour le *geek*, la rencontre avec l'autre est problématique, la rencontre avec l'autre sexe plus encore. L'Internet est massivement investi par les *geeks* qui y trouvent d'autres qui leur ressemblent et des possibilités de satisfaire leur besoin de partage de connaissances. Le sociologue David Peyron, spécialiste français de la question, en donne la définition suivante : « le terme *geek* désigne donc généralement tour à tour ou conjointement les passionnés d'informatique et de nouvelles technologies, de communication, ainsi que des mondes imaginaires et fantastiques de la science-fiction et de la *fantasy* » (Peyron, 2008).

Le mot commence à être populaire et à sortir de son sens péjoratif originel dans les années 1970 aux États-Unis. Dans ses premières acceptions, le *geek* était un compagnon du *nerd* : un jeune homme timide, accroché à ses bande-

1. Ce texte reprend une intervention du 12 février 2011 à Lamballe, lors de la journée « Culture et adolescence : une rencontre possible ».



dessinées ou à son ordinateur, terrorisé par les désirs qu'il peut éprouver à l'égard des jeunes filles. La passion amoureuse retenue à laquelle il se trouve contraint se consume dans le rapport fétichiste qu'il entretient avec une colonie d'objets, ou dans l'accumulation de savoirs de la « culture non cultivée » (Donnat, 1994).

La *geek culture* rassemble des jeux de rôle, des *comics*, des mangas, des séries télé, des *blockbusters*, des films de genre, les gadgets informatiques, les blogues, la connaissance des arcanes de Google, l'utilisation des sites de réseaux sociaux, etc. Deux traits caractérisent la culture *geek*. Le premier est l'excès : excès de connaissances, excès d'objets, excès des investissements. Qu'importe le prix ou le temps passé. La culture *geek*, qui se présente volontiers comme contestataire, se montre là très poreuse quant aux valeurs du libéralisme car il s'agit encore et toujours de consommer et parfois de consommer en masse. Le second est le mélange. La culture *geek* est passée experte dans le floutage des frontières communément admises et dans la traduction d'un système de valeurs dans un autre.

La culture *geek* prend ses racines dans la culture populaire des *pulp fiction*² des années d'avant-guerre. Elle s'hybride avec l'informatique naissante des années 1960 et les jeux de rôle. Les ordinateurs sont détournés de leur fonction première de calcul et deviennent des machines de jeu. L'industrie qui naît des rencontres improbables de passionnés de *Donjons et dragons* avec les ordinateurs fait son retour sur d'autres médias comme le cinéma ou la bande dessinée : de véritables univers dans lesquels le passionné aime autant se perdre que trouver des références cachées sont alors créés. Ils prennent toutes les formes, des classiques jeux de rôle aux jeux vidéo en passant par les films mais aussi les vêtements, la vaisselle, les lego ou un mélange de tout cela. Dans les années 1960, les *geeks* mélangeaient les computations d'un ordinateur PDP-1 à un réseau de modèle réduit de chemin de fer. Dans les années 2000, les *geeks* bricolent *Google map*, mélangent les flux d'information de sources différentes, inventent les *mashups*³ et donnent le coup d'envoi de la mutation du web en web 2.0.

Pour David Peyron, la culture *geek* est traversée par un autre processus. Elle ouvre des passerelles entre ses différents domaines grâce à l'intertextualité. L'intertextualité est une des formes qu'un texte entretient avec un autre texte. Elle est définie par la relation de présence d'un texte dans un autre texte. La citation, le plagiat ou l'allusion en sont les principales formes. Dans la culture *geek*, l'intertextualité prend la forme de citations plus ou moins cachées. La forme la plus achevée est sans doute celle des *easter eggs*, c'est-à-dire des programmes cachés que l'on trouve dans d'autres programmes. Le *cosplay*⁴ en est un autre exemple. Il transpose l'imaginaire des *animes* dans la réalité et donne une réalité à l'imaginaire des participants. Il mélange la tradition du déguisement de Halloween avec les images des *animes* et des *mangas*. Il se situe entre l'art, le passe-temps, le bricolage, la mascarade et l'expression théâtrale.

La culture *geek* produit ainsi des réseaux de références qui tracent des réseaux complexes entre les différentes œuvres. Elle procède par détournement, réécriture et retournement, avec humour et dérision. Par exemple, un concours de *Kamehameha*, la technique dévastatrice de San Goku dans l'anime/manga

2. Les *pulp fictions* sont des magazines bon marché imprimés sur du papier de faible qualité. Les héros y affrontent les forces du mal et rencontrent des créatures féminines dont la plastique est mise en avant.

3. Un *mashup* est une application dont le contenu résulte du mélange de plusieurs sources.

4. Le *cosplay* est un mot valise composé à partir de « costume » et « play ».



Dragon Ball, sera fait très sérieusement, avec un jury donnant des notes et des appréciations. Ce genre de concours est aussi bien une satire des émissions de *reality TV* qu'une évocation émue des lectures de l'enfance.

Il y a entre la culture *geek* et les matières numériques des rapports historiques. La culture *geek* fait partie des ingrédients qui ont produit le réseau Internet, et en retour l'Internet s'est révélé le lieu idéal pour les jeux d'intertextualité. Leur goût pour le détournement les a amenés à transformer des machines à calculer en machines à communiquer et à jouer. Il fallait sans aucun doute de la passion en excès pour s'attacher aux machines des années 1960 et oser de telles hybridations. Il fallait de l'audace pour affirmer que les ordinateurs étaient capables de beauté. Il fallait de la générosité pour inventer le logiciel libre et le *copyleft*⁵. Cette passion, ces excès, cette audace, cette générosité ont permis de mettre au centre de la culture ce qui lui était périphérique.

PROXIMITÉ DE LA CULTURE GEEK ET DE L'ADOLESCENCE

Il y a entre la culture *geek* et l'adolescence quelques points communs. L'adolescence est ce moment où se produit la catastrophe de la puberté. Le plaisir devient difficile à vivre du fait de la réactivation du conflit œdipien. En effet, pour un adolescent, tout plaisir devient suspect d'être incestueux ou de le déborder du fait de la force de la poussée pubertaire. Des passions embrasent les intérêts de l'adolescent. Des moments de régression permettent de revenir à des modes de relation déjà connus et donc plus confortables que ce que l'idéalisation impose parfois. Le recours à l'intellectualisation permet de maintenir à distance les pensées pulsionnelles en leur trouvant des explications logiques et rationnelles tandis que l'ascétisme tente de maintenir le corps sous un contrôle strict. La culture de groupe permet de prendre des distances avec le groupe familial. Les adolescents ont alors des intérêts qui peuvent être exotiques, au moins du point de vue des parents !

L'intellectualisation, l'idéalisation, les régressions infantiles, l'ascétisme et l'élitisme sont des traits partagés par la *geek* culture. L'intellectualisation se traduit par l'apprentissage de langues telles que le Klingon (*Star Trek*) ou le Sindar (*Le seigneur des anneaux*), c'est-à-dire de langues dont le locuteur est sûr qu'elles sont incomprises des parents. La passion pour les machines, qui se traduit dans des concours d'*overclocking* durant lesquels chacun tente de faire tourner son processeur le plus rapidement possible en le refroidissant par ailleurs par des moyens parfois extrêmes est aussi une image de cette intellectualisation qui fonctionne comme une tentative de refroidissement de la surchauffe fantasmatique. La régression apparaît dans l'intérêt porté aux objets de l'enfance : les collections de petites choses mignonnes, les *kawaii*, ou de figurines de l'enfance en sont un signe. Elle marque aussi l'identification des objets à des enfants. Le *geek* embrasse alors les deux aspects de la relation parent-enfant. Il est à la fois le parent de nombreux objets et l'enfant aimé par un parent bienveillant qui lui consacre tout le temps dont il a besoin.

La *geek* culture et l'adolescence partagent un goût certain pour l'ascétisme et l'élitisme. La *geek* culture célèbre la beauté de la ligne de commande, du texte brut ou de la difficulté des jeux vidéo d'antan : il faut que les choses soient dures, difficiles, ingrates même. Certes, les ordinateurs peuvent produire de la beauté, mais il faut que ce soit au prix d'un travail difficile. Cette ingratitude

5. Le *copyleft* est le droit d'utiliser, de modifier ou de copier une œuvre.



est précisément le sentiment rencontré par les adolescents, qu'il soit projeté par leurs familles – on sait combien les adolescents sont ingrats – ou qu'ils la vivent en personne.

La *geek culture* permet la valorisation d'intérêts qui apparaissent aux yeux des autres comme exotiques, voire étranges. Elle offre aux individus des lieux où retrouver des personnes qui leur sont semblables. La passion n'a plus à être vécue dans la solitude, la culpabilité ou la honte. Elle est partagée dans des groupes issus de la même culture.

L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE EST UN ESPACE DE SUBJECTIVATION

Le XXI^e siècle n'a pas changé magiquement les adolescents. Les adolescents d'aujourd'hui sont soumis aux mêmes exigences de travail psychique que ceux des générations précédentes. Après un bref rappel du processus adolescent, j'examinerai comment le numérique est intégré au processus de subjectivation à cette période de la vie.

L'adolescence est un moment d'intense *travail de subjectivation*. Les changements corporels, leur intensité, leur vitesse soumettent à l'impératif de transformation psychique. Ce travail s'effectue par la voie des relations objectales et par la voie des relations subjectales (Richard et coll., 2006). La première voie de subjectivation passe par les relations aux objets. Elle est illustrée par le fait que l'on se sent être ce que l'on porte ou ce que l'on possède. La seconde voie passe par d'autres sujets. Elle ouvre à l'altérité et se construit dans un va-et-vient entre ce que la personne pense, ce qu'elle éprouve, et dans son lien aux autres. Le travail de subjectivation met en jeu deux filières. La première est intellectuelle ; c'est le registre des opérations cognitives. La seconde est affective et émotionnelle. À l'adolescence, l'individu arrive à ce que Piaget a appelé le stade des opérations formelles (Piaget, 1964). La pensée devient capable d'abstraction et de raisonnement hypothético-déductif. Ces nouvelles capacités sont mises au service de la vie imaginaire de l'adolescent qui aime à méditer sur le sens de la vie, la marche du monde ou sa propre vie psychique. Les émotions sont intimement liées aux nouvelles capacités cognitives. La capacité d'abstraction apporte les questions sur l'infini et les angoisses de mort. Les leçons reçues des parents sont réévaluées avec comme nouveau critère les avis des pairs et les nouvelles conceptions et valeurs qui sont en cours de construction. Le lien aux autres devient particulièrement investi. Les garçons aiment à se retrouver en bandes tandis que les filles s'appuient préférentiellement sur une « meilleure amie ». Ces nouveaux liens sont mis en concurrence ou en contraste avec les anciens liens et les anciennes images qui étaient préférentiellement investies.

La baisse des coûts de la technologie numérique met à la portée de plus en plus d'adolescents les *smartphones*, lecteurs MP3, APN, et autres ordinateurs portables. Ces objets numériques les accompagnent dans leurs travaux, leurs loisirs, et parfois jusque dans leur sommeil⁶ ! Ces appareils produisent un environnement numérique persistant et interrogeable, dans lequel les adolescents sont immergés. Ils interagissent avec des objets numériques copiables, éditables et transmissibles sur le réseau Internet. Cet environnement numérique offre aux adolescents un nouvel espace dans lequel le processus pubertaire peut être contenu, figuré et pensé. Il est un espace de subjectivation.

6. Plus de trois quart des adolescents dorment avec leur téléphone portable.



Les espaces de discussion (forums, blogues) permettent aux adolescents d'exercer leurs talents de penseur. Les capacités de penser sont mises à l'épreuve avec les objets de la culture *geek* et/ou adolescente (la science-fiction, l'*heroic fantasy*, le cinéma en général et la musique, les figures idéalisées comme les stars). L'Internet est un espace dans lequel sont mises en œuvre des tactiques relationnelles et discursives. Sa « quasi-oralité » (Hert, 1999) convient parfaitement aux joutes verbales de l'adolescence.

Les blogues et les réseaux sociaux permettent de partager des émotions. Ils sont des lieux de décharge et d'élaboration. Ils rendent possible de dire l'exaspération, la colère, l'amitié, le plaisir, le lien, l'agressivité, le rejet, la séparation..., plus facilement que dans l'espace hors ligne. La forme de l'expression est fonction du travail de formalisation. L'accumulation de *smileys* ou de points de ponctuation donne par exemple une idée du niveau d'élaboration formelle. L'émotion mise en ligne est reprise par d'autres et commentée de nombreuses façons – « like », partage sur d'autres réseaux sociaux – mais le simple fait d'être lu est en soi suffisant. Les commentaires signalent en effet à l'adolescent que ce qu'il pense et éprouve dans son for intérieur peut être partagé par d'autres personnes. Les commentaires sont également mis au service de la validation des éprouvés internes. Ils peuvent aider à tempérer les idéalizations qui sont si fréquentes à l'adolescence.

Les contenus déposés en ligne peuvent être très sophistiqués mais aussi très peu élaborés, voire très crus. Les récits, le travail sur la mise en page ou sur les images témoignent d'un travail sur les contenus et les contenants, autant que d'un mouvement de régression formelle et temporelle. L'environnement numérique et le pseudonymat favorisent ces régressions et le mouvement de déliaison pulsionnelle qui va avec. L'agressivité, la haine ou au contraire l'exaltation amoureuse peuvent alors s'exprimer sans inhibition.

Enfin, les matières numériques contribuent au travail de subjectivation parce qu'elles sont des objets de partage. L'Internet est un espace dans lequel chacun peut faire part de ce qu'il a de plus subjectif, de plus personnel, de plus irréductible, et en même temps être reconnu par plus d'un. Le réseau permet ainsi de faire sien des éléments étrangers, ou de se réapproprier des éléments personnels après leur avoir fait faire un détour par l'Internet.

Dans les environnements numériques, les jeux vidéo ont une place particulière. Parce qu'ils sont un loisir largement partagé par les moins de 25 ans, ils font partie de la culture adolescente. Les titres, les personnages, les musiques deviennent des icônes fortement investies. Les jeux vidéo sont également des appuis au travail de subjectivation. En effet, jouer aux jeux vidéo, c'est participer d'une culture d'âge. C'est également à la fois s'immerger dans des mondes d'images, de sensations et d'émotions, et penser cette immersion. Les jeux vidéo appellent des qualités de raisonnement et d'abstraction. L'intellectualisation permet de maîtriser des mondes complexes et de progresser dans la maîtrise du jeu. On retrouve donc là deux mécanismes importants de l'adolescence. L'immersion dans les jeux vidéo est un phénomène complexe qui s'appuie sur la régression, la négation et les qualités sensorielles du jeu qui en font un objet attracteur. Sur le plan psychodynamique, les jeux vidéo remettent en jeu les relations précoces avec l'environnement (Tisseron, 2006). Ils servent aussi à exprimer de l'agressivité, maîtriser l'angoisse, accroître son



expérience, intégrer sa personnalité ou établir des contacts sociaux (Leroux, 2008). Jouer avec un jeu vidéo est une expérience subtile qui nécessite de se situer entre les éléments perceptifs apportés par le jeu vidéo et les éléments subjectifs apportés par le monde Internet. J'ai appelé « ludopaysage » cette aire d'expérience qui articule l'ici-et-maintenant du jeu, l'espace psychique du joueur, l'espace du jeu et l'espace de la culture. Ces différents espaces sont comme une succession de calques sensibles aux aléas de la météorologie psychologique du joueur. Qu'un aspect soit privilégié au détriment des autres, et c'est toute l'expérience du jeu qui est perdue. Tout l'art du jeu vidéo consiste en ce que cette catastrophe n'arrive pas, et que le joueur ne soit ni trop pris par son espace interne, ni trop pris par la réalité externe.

CONCLUSION

La culture *geek* émerge dans l'entourage de l'ordinateur et des mondes numériques. Elle partage avec l'adolescence des valeurs comme l'élitisme, l'individualisme, un certain ascétisme, et la passion. Elle s'exprime au travers du numérique qui est également une matière idéale sur laquelle les adolescents peuvent s'appuyer. Le numérique offre en effet des espaces de discussion, de représentation et de jeu. Les forums, chats et réseaux sociaux permettent aux adolescents d'éprouver différentes formes de discours et leurs effets. Les espaces de représentation leur permettent de penser leur place par rapport aux autres, et de se penser soi-même. Enfin, les jeux vidéo sont des activités sociales et personnelles sur lesquelles les joueurs peuvent s'appuyer pour contenir et transformer, dans des ludopaysages, les expériences de l'adolescence.

BIBLIOGRAPHIE

- DONNAT, O. 1994. *Les Français face à la culture. De l'exclusion à l'éclectisme*, Paris, La Découverte.
- HERT, P. 1999. « Quasi-oralité de l'écriture électronique et sentiment de communauté dans les débats scientifiques en ligne », *Réseaux*, n° 17.
- LEROUX, Y. 2007. « Comment la psychanalyse vint à l'Internet. Jalons d'une colonisation », *Le Carnets PSY*, n° 120.
- LEROUX, Y. 2008. « Le jeu vidéo, un ludopaysage », *enfances&psy*, n° 38.
- PEYRON, D. 2008. « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, n° 26.
- PIAGET, J. 1964. *Six études de psychologie*, Paris, Folio, 1987.
- RICHARD, F. ; Wainrib, S. ; Cahn, R. ; Carel, A. et coll. 2006. *La subjectivation*, Paris, Dunod.
- TISSERON, S. 2006. « Le virtuel, une relation », dans S. Tisseron, S. Missonnier, M. Stora, *L'enfant au risque du virtuel*, Paris, Puf.