**Résumé du livre *"Culture Geek"* de David Peyron**

Le livre *"Culture Geek"* de David Peyron est une étude approfondie sur la culture geek, ses origines, ses valeurs et ses multiples facettes. L'auteur s'intéresse aux communautés geeks, à leur rapport aux œuvres de fiction et à la technologie, ainsi qu'à l'évolution de cette culture dans la société contemporaine.

David Peyron aborde l'histoire des geeks, soulignant l'importance des sciences, de la technologie et de l'imaginaire dans cette sous-culture. Il analyse également les produits culturels associés au mouvement geek, comme les jeux vidéo, la science-fiction, les bandes dessinées, le cinéma, et les conventions telles que la Comic-Con. L’ouvrage met en lumière le rôle central de l'interactivité dans la culture geek, avec des pratiques comme le hacking, le modding, ou encore la participation active des fans à travers des fanfictions et le cosplay.

Un aspect clé du livre est la transformation de la "geekitude", passée d'une marginalité perçue comme négative à une forme de prestige social dans le cadre de la convergence culturelle et des industries créatives. Aujourd'hui, la culture geek est devenue une tendance dominante, bien qu'elle conserve une identité propre marquée par des valeurs spécifiques, comme la passion pour la connaissance et l'intérêt pour des univers fictifs élaborés.

**Définitions**

1. **ARG (Alternate Reality Game)** : Jeu interactif mêlant réalité et fiction, où les joueurs doivent résoudre des énigmes dans un univers fictif, souvent en utilisant des outils du monde réel (internet, téléphone, etc.).
2. **Convergence culturelle** : Concept désignant le croisement des différents médias et formes de communication (cinéma, télévision, jeux vidéo, etc.) pour créer des récits transmédiatiques, où les fans interagissent avec une histoire à travers plusieurs plateformes.
3. **Cosplay** : Contraction de "costume play", pratique consistant à se déguiser en personnage de fiction, souvent lors de conventions liées à la culture geek.
4. **Easter egg** : Référence cachée dans un jeu vidéo, un film ou tout autre média, souvent placée intentionnellement par les créateurs comme clin d'œil aux fans.
5. **Fan** : Individu passionné par un média, une œuvre, une série ou un univers particulier, participant activement à des communautés autour de cette passion.
6. **Fanfiction** : Fiction écrite par des fans, utilisant les personnages ou l'univers d'une œuvre existante pour créer de nouvelles histoires.
7. **GN (Jeu de rôle Grandeur Nature)** : Activité où les participants incarnent physiquement des personnages dans des scénarios fictifs, évoluant dans un décor réel.
8. **Hacker** : Individu capable de manipuler des systèmes informatiques en contournant des barrières de sécurité, parfois de manière éthique (white hat) ou illégale (black hat).
9. **Immersion** : Sentiment d'être complètement plongé dans un univers fictif, souvent recherché dans les jeux vidéo, les films ou les expériences narratives interactives.
10. **Intertextualité** : Relations entre différents textes, où une œuvre fait référence à une autre, soit par des citations, des thèmes communs ou des personnages, créant un réseau de sens.
11. **Jeu de rôles (RPG - Role Playing Game)** : Type de jeu où les joueurs incarnent des personnages fictifs et prennent des décisions affectant le déroulement de l’histoire.
12. **LAN party** : Événement où des joueurs se rassemblent dans un même lieu pour jouer à des jeux vidéo en réseau local.
13. **Mème** : Élément culturel, souvent humoristique, qui se répand massivement sur internet sous forme d'images, de vidéos ou de textes.
14. **Méta-jeu** : Stratégie ou réflexion qui dépasse les règles explicites d'un jeu, en se basant sur des connaissances extérieures ou des anticipations sur les actions d'autres joueurs.
15. **Nerd** : Terme désignant une personne passionnée par des sujets techniques ou intellectuels, souvent perçue comme socialement introvertie.
16. **Otaku** : Terme japonais désignant un individu passionné par un domaine, notamment la culture populaire japonaise (mangas, anime, jeux vidéo).
17. **Proximité culturelle** : Capacité d’une œuvre à être facilement adoptée par une autre culture en raison de similarités ou de références communes.
18. **Pulps** : Magazines bon marché des années 1920-1950 publiant des récits de science-fiction, de fantastique et d’aventures, souvent caractérisés par des histoires sensationnelles.
19. **Réflexivité** : Dans une œuvre, procédé où celle-ci se commente elle-même ou questionne son propre statut en tant que fiction.
20. **Retrogaming** : Pratique consistant à jouer à des jeux vidéo anciens, souvent sur des consoles ou ordinateurs vintage.
21. **Roleplay** : Dans un jeu ou une communauté en ligne, jouer en incarnant un personnage avec sa propre personnalité et son histoire.
22. **Rôliste** : Personne pratiquant les jeux de rôle sur table ou grandeur nature.
23. **RPG (Role-Playing Game)** : Jeu de rôle où les joueurs incarnent des personnages dans un univers fictif, faisant évoluer ces personnages à travers des aventures.
24. **MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)** : Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, où des milliers de joueurs interagissent dans un monde virtuel persistant.
25. **Sous-culture** : Culture spécifique développée par un groupe de personnes, distincte de la culture dominante, souvent avec ses propres codes et valeurs.
26. **Spoiler** : Révélation non désirée d'éléments-clés d'une intrigue, gâchant ainsi la surprise ou l'effet dramatique d’une œuvre.
27. **Steampunk** : Genre de science-fiction rétro-futuriste où la technologie repose sur la vapeur et s'inspire de l’esthétique du 19e siècle.
28. **Transmédia** : Technique narrative qui développe une histoire à travers plusieurs médias (film, livre, jeu vidéo, etc.), chaque support apportant une contribution unique au récit global.

**Émissions radio et TV abordant la culture geek**

1. **"Le Mouv' Geek"** sur France Inter : Cette émission radio est dédiée aux univers geeks, discutant de thématiques variées comme les jeux vidéo, la science-fiction, et les comics.
2. **"La Méthode scientifique"** (France Culture) : Parfois, cette émission aborde des sujets autour des nouvelles technologies, de la science-fiction, et de la place des geeks dans la société.
3. **"Ciné geeks"** : Une émission diffusée sur YouTube et d’autres plateformes, dédiée aux films cultes dans la culture geek, comme les sagas Star Wars ou Marvel.
4. **"NoCiné"** : Podcast spécialisé dans l'analyse des films de la culture populaire, très lié à l'univers geek.
5. **"Geeking"** : Une émission de jeux vidéo, nouvelles technologies et culture geek, diffusée sur MCM.
6. **"Le Cercle"** sur Canal+ : Occasionnellement, cette émission de critique de cinéma traite des films de science-fiction et d'univers geek.