



HAL
open science

De la fake geek girl au vrai geek. L'appropriation des univers de fiction dans la culture geek, outil de hiérarchisation genrée

David Peyron

► **To cite this version:**

David Peyron. De la fake geek girl au vrai geek. L'appropriation des univers de fiction dans la culture geek, outil de hiérarchisation genrée. Mélanie Bourdaa; Arnaud Alessandrin. Fan et gender Studies: La rencontre, Editions Téraèdre, pp.51-66, 2017, Passages aux actes, 978-2-36085-084-6. hal-02566901

HAL Id: hal-02566901

<https://hal.science/hal-02566901v1>

Submitted on 24 Jan 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.

David Peyron.

De la *fake geek girl* au vrai geek. L'appropriation des univers de fiction dans la culture geek, outil de hiérarchisation genrée.

Authenticité et masculinité dans la culture geek

Est-il possible d'être une femme et de se revendiquer de l'identité sous-culturelle geek ? La question paraît à première vue incongrue puisque par définition toute revendication d'appartenance est le fruit d'un travail réflexif individuel, et donc rien n'empêche un individu, quel que soit son genre, de s'affilier à un tel collectif. Pourtant, cela apparaît comme loin d'être évident et de nombreux débats font rage aujourd'hui sur la légitimité des femmes au sein de ce mouvement.

Ces polémiques émergent alors que ce phénomène culturel réunissant passionnés d'univers fantastiques quel que soit le support (jeu vidéo, cinéma de genre, comics, littérature, séries, etc.), et de technologies numériques, connaît une visibilité sans précédent. En effet, depuis la fin des années 2000, la culture geek fait la couverture de magazines¹, fait l'objet de documentaires², d'émissions récurrentes³, d'ouvrages de conseils de vie⁴, et ses œuvres fondatrices (*Star Wars*, *Star Trek*, comics de superhéros, etc.) font le bonheur des producteurs hollywoodiens. Ses contours sont parfois flous et les pratiques désignées par le terme geek sont trop nombreuses pour être pratiquées par tous, mais à la manière d'un fédéralisme de fans, cette sous-culture a acquis une voix en mettant l'accent sur les transversalités du rapport aux objets et par une revendication identitaire collective.

Cette transversalité, qui a fait au fil des années des individus se revendiquant d'une culture geek une véritable communauté interprétative, est largement basée sur une approche spécifique des objets culturels. Celle-ci repose sur une appropriation de la fiction et termes de monde, d'univers (de préférence lointains de la réalité quotidienne), et sur un culte du détail et de l'accumulation de micro-informations à propos des objets de passion. Cette implique la recherche d'un optimum immersif jamais totalement atteint mais toujours recherché et une attention aux informations les plus infinitésimales pour éprouver la densité, la solidité de cette subcréation cosmogonique, et surtout sa cohérence. Ainsi, « si t'es pas capable de parler pendant des heures de toutes les races existantes dans *Star Wars* [...], de la langue des Jaffa dans *Stargate*, de toutes les fins différentes de *Mass Effect*, ou des variations dans la couleur du costume de Spider-man [...], t'es pas vraiment un geek » (Mathieu). Nous avons ici des

¹ Voir par exemple « 60 millions de geeks », Une de *Technikart*, « hors série geek », janvier 2009.

² « Suck My Geek » (*Canal +*, 2007) ou « La Revanche des geeks » (*Arte*, 2012).

³ *Bits* : <http://creative.arte.tv/fr/series/bits>.

⁴ Stephen S. Segal, *Sagesse Geek : les enseignements sacrés*, Paris, Bragelonne, 2014.

références à une série télévisée (*Stargate*), un film (*Star Wars*), un jeu vidéo (*Mass Effect*) et un héros de comic book (Spider-man) pour décrire non plus uniquement un goût mais ce qui est fait avec ce goût de manière transversale. Le critère esthétique qualitatif que constitue le fait d'entrer dans un monde lointain et cohérent est ensuite traduit en variable quantitative : la quantité d'éléments que l'on peut extraire du texte et réorganiser sous forme encyclopédique (Peyron, 2013).

L'authenticité, thématique centrale de tout mouvement sous-culturel (Soulé, 2007) repose alors sur la revendication d'une approche holiste de la fiction et sur une grande érudition basée sur un temps long, mais aussi sur une forme de souffrance liée à une exclusion sociale, à des moqueries et des stéréotypes. Le geek, comme le fan, est, depuis son origine, une figure du « trop », trop passionné, trop focalisé, trop immergé, qui prend trop au sérieux des objets de divertissement frivoles et qui gâche ainsi une intelligence pourtant considérée comme au dessus de la moyenne. Il est, pâle, frêle, porte peu d'attention à son corps et en retour se plonge dans ses univers favoris. Un geek est celui qui parle le Klingon⁵ ou le Sindarin⁶, qui étudie en détail les plans de l'Étoile Noire de *Star Wars*, toutes les subtilités de chaque langage informatique ou encore peut citer le nom de tous les Pokémons. Il est ensuite raillé pour ces connaissances et le temps passé immergé dans ses objets de passion, qui l'empêchent d'avoir une socialité saine et « normale ».

On va voir ici que cette figure stéréotypée et péjorative constitue un point de ralliement ambigu pour ceux qui s'affirment comme geek, elle est à la fois critiquée comme trop caricaturale quand elle vient de discours extérieurs au groupe mais aussi embrassée lorsqu'il s'agit de hiérarchiser les vrais des faux. Or la figure du vrai, du vrai geek, du vrai fan, pour se construire a aussi besoin d'une anti-figure, qui est incarnée par les femmes.

En effet, quasiment toutes les définitions classiques du terme geek font plus ou moins explicitement référence au fait qu'il s'agit d'un jeune homme et comme le note Kristina Busse, « even though mainstream cultural constructions of geeks (and, through it, fans) have been changing recently, they remain heavily gendered » (Busse, 2013, p. 72). La reconnaissance actuelle et l'évolution de la perception des geeks dans la sphère publique ont alors deux conséquences du point de vue des rapports de genre. Tout d'abord, de plus en plus de femmes se revendiquent geek, ensuite, ces filles ne seraient pas des vraies. Elles seraient arrivées tard, profiteraient de la mode pour prétendre être des geeks, afin de séduire ou participer à l'émulation autour du mouvement et ainsi attirer la lumière vers elles.

⁵ Langue extraterrestre issue de la série *Star Trek*.

⁶ Langue elfique issue de l'œuvre de J.R.R Tolkien.

C'est la thèse, par exemple, d'un article publié en 2012 sur le site du magazine Forbes par l'éditorialiste Tara Tiger Brown. Il s'intitule « Dear Fake Geek Girls : Please Go Away » et dénonce une arrivée massive de filles qui ne seraient que des « poseuses ». D'après l'auteure, « pretentious females who have labeled themselves as geek girls figured out that guys will pay a lot of attention to them if they proclaim they are reading comics or playing video games » (Brown, 2012). Cet article qui connaît alors un énorme succès contribue à largement populariser l'expression « fake geek girl » qui devient le symbole de la dénonciation de femmes qui ne seraient geek que d'apparence. Ce stéréotype existait déjà notamment sous la forme d'un mème, c'est-à-dire une image transformée par les internautes et faite pour circuler aisément en illustrant une situation, une identité ou un état d'esprit avec humour (Miltner, 2014). En l'occurrence, ce mème, apparu en 2010 et très populaire depuis, se présente sous la forme d'un macro, une image sur un fond coloré à laquelle est ajouté un texte différent à chaque nouveau partage. On y voit une jeune fille portant d'imposantes lunettes et présentant sa main gauche devant elle sur laquelle on peut lire le mot *nerd* (un autre mot d'argot américain très proche de geek, souvent plus péjoratif). Le nom de ce mème est « idiot nerd girl », et le texte qui l'accompagne est généralement une moquerie de la fausseté de son appartenance à la culture *geek/nerd*⁷.

Depuis quelques années, ce rejet des filles geeks est allé encore plus loin avec le mouvement nommé *GamerGate*. Né sur Twitter et sur divers forums et blogs sous la forme d'une dénonciation des collusions entre journalistes et éditeurs dans le domaine du jeu vidéo, ce mouvement est très vite devenu une virulente charge antiféministe notamment en étant contre l'idée que les femmes puissent être des vraies joueuses (voir Higuinen, 2014).

La revendication d'une reconnaissance du mouvement geek s'accompagne donc aujourd'hui d'un retour en force de la hiérarchisation, par le biais d'une opposition entre hommes et femmes du point de vue de la bonne manière d'être un fan

Mais que reproche-t-on véritablement aux femmes qui voudraient se revendiquer geek ? Que veut dire ne pas être une vraie ? Un début de réponse est donné par deux auteurs qui étudient justement les réactions négatives à une arrivée de filles dans le mouvement geek : Joseph Reagle et Kristina Busse. Selon le premier, les attaques portent avant tout sur le rapport aux objets. Il ne suffit pas d'aimer les comics, les jeux vidéo ou les films de science-fiction mais les aborder de la même manière que les hommes (Reagle, 2015). En particulier, il leur est reproché de pas assez savoir de choses, de ne pas avoir la minutie requise pour

⁷ Pour quelques exemples et une histoire de ce mème, voir l'entrée « idiot nerd girl » sur le site *Know Your Meme* : <http://knowyourmeme.com/memes/idiot-nerd-girl>, (consulté le 08/04/2016).

pouvoir se revendiquer geek, de ne pas comprendre les subtiles références présentes dans les discours, les œuvres ou encore les tee-shirts portés dans les conventions de fans. Comme le résume Kristina Busse « not being a good enough fan, usually encompass not knowing enough facts, not owning fan objets, and not having been fans long enough » (Busse, 2013, p. 74). Et cette vision de ce qui fait un vrai correspond à une hiérarchie clairement genrée.

Busse ajoute un autre élément : non seulement les filles ne maîtrisent pas les objets et sont considérées comme des fans opportunistes, mais en plus lorsqu'elles montrent une véritable attitude de fan, celle-ci n'est justement pas celle qui est censée caractériser un bon geek. Elle donne l'exemple de femmes passionnées de l'univers de la saga vampirique *Twilight*, raillées et huées lors de conventions car trop hystériques, ou d'autres qui se revendiquent fans des films adaptés du *Seigneur des anneaux* mais qui font des commentaires sur Internet à propos de leur attirance pour l'acteur Orlando Bloom interprétant l'elfe Legolas (Busse, 2013, p. 73). Ce n'est donc pas seulement la connaissance qui compte mais connaître les bonnes choses, s'intéresser à un acteur est sans intérêt car il faut s'intéresser à l'univers et à sa retranscription fidèle par le cinéaste.

Au travers de l'analyse du discours des fans sur leur appartenance, l'objet de cet article sera de revenir à la source de la binarité des oppositions genrées au sein du mouvement geek. Comment se sont construites ces hiérarchies et sur quels critères ? Quels sont les liens entre authenticité, masculinité, appartenance et rapports aux objets de passion au sein du mouvement geek ? Ce sont les questions induites par les polémiques actuelles qui essaient sur les réseaux sociaux et dans les discussions quotidiennes des fans. Pour mieux comprendre les ressorts de ces mécanismes, il faut considérer que l'appropriation des objets culturels n'est en aucun cas anodine mais le fruit de la construction historique d'un style (au sens de Hebdige, 2008) performé en permanence dans les pratiques les plus quotidiennes et dans les socialités directes (groupe de pair, discussions en ligne) ou indirectes (sentiment d'appartenance et d'affiliation).

Méthodologie

Les discours recueillis et qui seront cités tout au long de ce texte l'ont été de deux manières distinctes. Dans les deux cas, il s'agissait d'étudier la construction identitaire au sein du mouvement geek.

La première partie de cette enquête a été menée entre la fin de l'année 2007 et le début de l'année 2010. Il s'agit d'un terrain sociologique qualitatif constitué de cinquante-trois entretiens semi-directifs dont la durée oscille entre quarante-cinq minutes et trois heures.

L'âge des individus rencontré va de 18 à 37 ans et l'échantillon est particulièrement masculin puisque sur l'ensemble six femmes ont été interrogées. Cela implique que même si certaines femmes seront citées ici il s'agira avant tout d'explorer un regard masculin sur le mouvement geek et comment ce regard est construit pour être dominant au sein des représentations de cette sous-culture.

L'autre versant de l'enquête constituant le corpus analysé ici résulte d'un travail d'exploration ethnographique en ligne. En considérant Internet comme un espace d'expression et de sociabilité cette approche a consisté en une immersion dans les discussions sur les forums et blogs en ligne à la recherche, tout d'abord, de débats sur la définition d'une identité geek, puis, suivant la dynamique intertextuelle, en allant de proche en proche lors d'une dizaine de sessions d'exploration. Plus de deux cents sites, blogs, et forums ont été indexés, analysés selon une méthode thématique. Comme pour l'enquête par entretien il ne s'agissait pas de tenter de se rapprocher d'une quelconque exhaustivité ou représentativité. Le but était de se servir d'Internet comme outil de recueil de données qualitatives (Héas et Poutrain, 2003) permettant de se confronter à une hypothétique communauté geek multi-située sur Internet. Ce double corpus permet de retracer à la fois des carrières de fans (les entretiens) mais aussi d'avoir accès à des discussions entre fans (sur Internet) sur ce qu'être geek veut dire et donc d'observer en direct la formation de consensus dans le cadre, précieux pour l'observateur, d'un relatif entre-soi.

Une hiérarchisation des appropriations.

En 2003 a été lancé en France un test qui permet de calculer un taux de « geekitude »⁸, traduit d'un test américain paru en 1999. Il est encore très couramment cité, et il était fréquent que les enquêtés mentionnent leur score lors des entretiens ou en discutent sur des forums. Il se présente sous une forme sobre, avec un fond noir une police verte qui rappelle les interfaces classiques de programmation informatique. Il s'agit alors de cocher des cases qui indiquent si l'on a déjà lu tel livre classique de la science-fiction, si l'on comprend telle référence obscure, ou encore si l'on possède une console de jeu d'avant 1985. Chaque coche dans une longue liste rapporte un point qui sera ajouté au calcul. Au final, on peut rapporter son score à une grille qui explique quel type de geek l'on est, depuis « geekish tendencies » jusqu'à « dysfunctional geek », des termes montrant combien les aspects péjoratifs ont été embrassés par le groupe comme signes d'une grandeur valorisée.

⁸ Disponible à cette adresse : <http://www.innergeek.us/geek-test.html>.

Une question est cependant à part, elle est la seule qui rapporte cinq points, il s'agit de celle qui indique si l'on est une femme. Cela implique qu'une femme peut connaître moins d'œuvres fondatrices du mouvement, peut ne pas comprendre une référence, elle aura au final le même score qu'un homme uniquement du fait de son genre. On peut considérer alors qu'elle est avantagée, mais se pose la question de la légitimité de cet avantage qui, de fait, considère normal qu'elle en sache moins, en d'autres termes, qu'elle est un peu moins geek que les autres. Ce test à lui tout seul souligne l'importance de la différenciation genrée au sein de la culture geek et en quoi elle est liée à l'image que les membres de ce groupe se font d'eux-mêmes et de ce qui est les lie.

Même l'idée que les geeks vont parfois trop loin du point de vue de leur attention au détail est en effet très souvent assumée pleinement. C'est le cas de cet internaute fan de l'univers *Star Trek* et qui n'hésite pas dans sa critique du film réalisé en 2009 par J. J. Abrams, à s'arrêter sur ce qui pourrait apparaître comme des détails insignifiants :

« Les uniformes ! Bien que vaguement recréés, ils s'apparentent sans le moindre doute à ceux de la période 2266-2270, et en aucun cas à ceux de la période 2254-2265 (correspondant aux deux pilotes de *Star Trek TOS*) Vous objecterez peut-être que mon argumentaire est un ratiocinage de geek et je dirais, oui tout à fait !⁹ »

L'expression « ratiocinage de geek » qui renvoie au fait d'ergoter sur des détails est clairement péjorative mais elle est embrassée comme faisant partie d'une attitude habituelle. Cette manière d'intégrer les critiques extérieures dans le discours quotidien et d'en faire un outil de définition de soi (et de sociabilité puisque c'est le support de discussions) peut paraître surprenante tant dans le même temps les témoignages d'une souffrance face à un entourage ou à un environnement médiatique stigmatisants sont nombreux. Par exemple Marc explique à propos de ses parents :

« Je suis tout ce qu'ils détestent et abhorrent, je suis pas sportif, je n'aime pas le boulot en extérieur, je n'aime pas les bagnoles, le foot, je lis des livres bizarres alors qu'ils lisent Proust et Flaubert, je joue a des jeux vidéo alors qu'ils connaissent à peine le PC. »

La reprise de stéréotype négatif de manière interne permet de justifier et de faire valider une appartenance. Si la définition de ce qu'est un geek reste floue, au moins ressembler à la figure idéale même dans ses aspects parfois pathologiques ou caricaturaux permet de se sentir faire partie du cercle. Revendiquer une attitude d'extrême minutie et un regard encyclopédique sur les objets puis en assumer certaines visions négatives fait alors partie d'un

⁹ <http://www.unificationfrance.com/?5594-Star-Trek-11-Un-avis-different-sur>, (consulté le 24/01/2009).

processus qui permet de trier les bons des mauvais fans. C'est pour cela que l'expression « un vrai geek » revient précisément au moment de discussions sur ce qu'il faut savoir, sur le temps long passé à accumuler ce savoir et la stigmatisation qui en découle.

Si être un vrai c'est avoir une certaine attitude et un certain rapport à la connaissance des objets (et avoir souffert de cela), alors il devient évident pour chacun que les femmes ne sont pas ou moins des vraies. Cette hiérarchisation par l'attitude est aussi observée par Christian Le Bart dans son étude sur les fans des Beatles. Il dresse le portrait de six postures de fan idéal-typiques, trois étant considérées comme légitimes au sein de la communauté et trois autres comme une mauvaise attitude (et vues comme pires que les trois premières pour le grand public) (Le Bart, 2004, p. 300). Ces six postures fonctionnent de manière binaire et opposée et dépendent de trois modes de passion que l'auteur associe aux verbes être, faire et avoir. Du côté de l'être, il faut être esthète et non groupie, dans le cas du faire il faut être compositeur et non imitateur et du côté de l'avoir il faut être expert plutôt que collectionneur.

Dans la culture geek comme dans la plupart des mouvements de fans, les trois premiers types se rapportent aux hommes et sont beaucoup plus acceptés et acceptables que les autres. Le jeune homme qui sait mobiliser une référence très obscure à un comics de science-fiction des années 1930 est un érudit. De l'autre côté, les filles qui font la queue lors d'une convention pour rencontrer un acteur de la saga *Twilight* sont dans la pire catégorie, celle des groupies et l'on va dénoncer leur obsession, un terme valorisé quand il s'agit des détails et de l'individu isolé (Click, 2009). Elles sont certes fans, mais des fans au mauvais sens du terme, une foule indistincte et dangereuse. De ce fait, elles contribuent à donner une mauvaise image du mouvement, ce qui est d'autant plus à rejeter que celui-ci est en train de gagner une fragile acceptation qu'elles risquent de faire s'écrouler.

Le rejet de ce qui est considéré comme féminin au sein de la culture geek est alors un moyen de construire un entre-soi rassurant qui répond à l'image négative du geek fragile, intellectuel et aliéné, moqué par ses camarades masculins plus virils et rejeté par les filles qui, dans le cliché classique du *teen movie* américain sont plus intéressées par le footballeur que par le membre du club de jeu de rôle du lycée (Boutang et Sauvage, 2011, p. 49). Face à une virilité déniée, l'appropriation froide et distante, sans l'hystérie féminine, d'un univers de fiction ou d'une technologie par la connaissance pure est un moyen de retrouver une forme de maîtrise. Cette idée est présente dès les origines du mouvement liées aux communautés de *hackers* des années 1970 et 1980. Isabelle Collet dans une étude sur les femmes dans les études d'informatique note que si leur nombre dans les domaines de l'ingénierie a largement augmenté ces dernières années, cela ne concerne pas l'informatique. Ce domaine

était justement l'un des rares où elles étaient plutôt bien représentées au milieu des années 1970, et au cours des années 1980 les choses se sont inversées. L'auteur constate en effet que « l'arrivée des micro-ordinateurs a créé des sociétés de *hackers* et de joueurs de jeu vidéo, ces petits groupes sont presque exclusivement masculins et hostiles aux filles » (Collet, 2004, p. 48). Cela s'inscrit, comme le note Sherry Turkle, dans une volonté globale de maîtrise qui se construit à l'adolescence, maîtrise de la technique et aussi de la masculinité virile qui passe justement par la connaissance des entrailles de la machine tout comme cela « fait homme » de savoir réparer une voiture ou bricoler (Turkle, 1986). Ils ont alors perpétué l'image du geek certes péjorative mais très masculine pour s'approprier une autre forme de virilité qui n'est pas moins normative. Le changement de place des femmes dans les études informatiques est donc lié à un changement global de la représentation de l'informaticien et de l'univers social et culturel qui l'entoure et correspond à la mise en place de ce que Raewyn Connell nomme une masculinité hégémonique (Connell, 2014) dont les normes naturalisées s'imposent à tous. On retrouve dans la description de Collet le geek typique issu du stéréotype lycéen et étudiant, puisqu'il s'agit d' « un homme, jeune, mais pas nécessairement, peu sociable, il ne se passionne que pour la programmation. Souvent décrit comme laid, il est célibataire car en outre son physique il a bien trop peur des filles » (Collet, 2004, p. 49).

Cette maîtrise technique qui permet une affirmation de soi et de sa virilité est en lien avec la question fictionnelle. C'est ce que remarque Turkle en constatant le croisement chez certains hommes du goût pour l'immersion dans des mondes de science-fiction et pour les nouvelles technologies. Pour elle, le principal intérêt de la science-fiction pour ces hommes jeunes en construction est qu'elle produit un « microworld, isolated from all the assumption of everyday reality, including assumptions about sexuality, (...) Science-fiction gets its complexity from the invention of worlds rather than the définition of characters » (Turkle, 1984, p. 222).

Ces origines fondatrices sont en permanence mobilisées et expliquent un grand nombre des discours contemporains portant sur les manières revendiquées par les hommes de pratiquer les univers et de vivre leur rapport au genre féminin. Comme l'explique Sébastien :

« Avec les copains, on savait qu'on aimait les jeux vidéo, les mangas, la science-fiction, qu'on était passionné de technique, qu'on aimait la science, tout ce bordel donc on était un peu aussi les vilains petits canards, on n'aimait pas le sport, les filles nous regardaient pas et tout, de toute façon même si ça passe ce moment est fondateur pour beaucoup de geeks »

La mode et le processus de reconnaissance de ces dernières années sont alors considérés comme une forme de revanche, en particulier face à des filles qui à l'époque des origines n'en étaient pas. S'il est important d'être un vrai, et qu'être un vrai repose sur la maîtrise des univers ainsi que sur un sentiment de violence symbolique face à l'extérieur représenté par les femmes, cela implique en retour de mettre à distance tout ce qui viendrait perturber cette approche masculine des objets. La volonté d'accumulation et d'organisation de détails et d'information permet de rejeter toute forme de sentimentalité prêtée aux approches plus féminines. Cela correspond à ce que Jason Mittell nomme, dans son étude sur le wiki consacré à la série *Lost*, un « forensic fandom » (Mittell, 2009), et à une manière avant tout masculine d'aborder les objets culturels. Sarah Toton dans son étude des activités en ligne des fans de *Battlestar Galactica*, confirme l'existence d'une approche masculine du *fandom* qui implique d'insérer sa pratique dans la connaissance érudite d'un répertoire culturel vaste impliquant énormément de références et de supports médiatiques (Toton, 2007). Tandis que les femmes revendiquent une identification avec les personnages et leurs relations, et s'intéressent à la tension dramatique, les hommes revendiquent une approche holiste de l'univers et font des liens avec d'autres œuvres de fiction et ainsi se mettent à distance des questions plus psychologiques pour se poser en analystes érudits.

Beaucoup d'enquêtés confirment cette dichotomie et, sans en faire une problématique nommément genrée, ils reprennent des couples d'oppositions traditionnellement liées à ce type de différences. Ainsi, Thomas explique résume son rapport à la fiction en expliquant : « moi je m'en fous des histoires d'amour ou de discuter pour savoir si le héros va embrasser sa copine, moi je veux savoir qui c'est le plus fort entre Hulk et Superman et là je peux débattre un moment ! ».

Ce qui est rejeté ici, c'est une approche considérée comme féminine, avec en particulier la question des histoires d'amour qui est souvent le centre des oppositions entre hommes et femmes. L'exemple canonique de cette différence est celui de la série *X-Files* qui a vu s'affronter tant aux États-Unis (Wills, 2013) qu'en France (Peyron, 2006) deux camps : *shippers* (pour *relationshipers*) et *noromos* (pour *no romance*). Le terme *shipper* est associé aux jeunes filles souhaitant une relation amoureuse entre les deux personnages principaux de la série. Les autres, les *noromos*, se présentant comme des hommes refusant les velléités de filles considérées comme de mauvaises fans.

Cette opposition est typique d'une dichotomie de moins en moins implicite avec en haut d'une échelle d'authenticité, des hommes attentifs à la construction des univers, aux détails et aux références qui permettent d'établir l'existence d'un répertoire culturel geek dépassant la

singularité d'un objet. De l'autre côté se trouvent les femmes qui seraient donc plus sensibles aux intrigues et aux personnages et à leurs variations. Ensuite, elles auraient plus tendance à transformer le texte d'origine pour créer de nouveaux récits, fanfictions, fanvidéos, ou encore *cosplay* jouant sur l'identification. De ce fait, elles seraient plus attentives à des questions totalement rejetées par la communauté geek originelle, la *vraie*, le corps, la sexualité la sentimentalité, des éléments assimilés à la féminité et à une certaine superficialité. Encore une fois, tandis que l'attitude obsessionnelle est justement ce qui était reproché aux geeks par le grand public dans la vision caricaturale classique de cette figure de fan, « obsessively collecting comic books, or speaking klingon is more acceptable within and outside of fandom than creating fanvid or cosplay » (busse, 2013, p. 75).

Ainsi, la plupart des occurrences de l'idiot *idiot nerd girl* évoquée plus haut, renvoient à des attitudes caricaturalement féminines et à des savoirs qui ne seraient qu'apparences. On trouve ainsi sur ces images des phrases comme « I love *Back to the Future* ! What the hell is a gigawatt?¹⁰ » ou encore, « My favorite superhero? Probably X-man! Hugh Jackman is sooooo hot ! ». Dans le premier cas, l'ignorance de la mythologie liée au film culte *Retour vers le futur* est associée à une forme illettrisme scientifique (savoir ce qu'est un gigawatt). Dans le second cas, l'erreur qui assimile les X-men à un seul superhéros est liée au fait qu'en réalité la personne ne s'intéresse qu'au physique de l'acteur qui interprète Wolverine à l'écran. Un ennemi idéal du mouvement geek est né.

Et lorsqu'il s'agit de se moquer des réappropriations malvenues du terme geek et du manque d'authenticité de certaines personnes, l'appel à des éléments traditionnellement féminins est souvent le meilleur moyen de circonscrire la forme du mouvement : « Pretendre que l'iPhone est un "telephone de geek" c'est comme affirmer que "Sex and the City" a remplacé "Star Trek"¹¹ ». L'opposition entre individus authentiques et ceux qui ne le sont pas est ainsi résumée à celle entre une série de science-fiction et une série plus axée sur les relations amoureuses. Il est alors possible d'affirmer que la complaisance des hommes face aux visions péjoratives du geek qui sont associées à des pratiques et des manières de faire vues comme traditionnellement masculines est une forme de prix à payer pour continuer à rejeter la légitimité des filles à « en être » et ainsi renforcer ce qui serait l'authenticité des vrais. Se construit de cette manière une masculinité hégémonique, qui enferme les femmes dans un rôle négatif et dans une certaine approche des objets mais aussi les hommes eux-

¹⁰ Voir <http://knowyourmeme.com/memes/idiot-nerd-girl> (consulté le 25/04/2016)

¹¹ Psychodad, <http://rue89.nouvelobs.com/2009/06/20/fillon-nest-pas-un-geek-ou-alors-ca-ne-veut-plus-rien-dire-108138> (consulté le 18/01/2016).

mêmes qui ne pourraient pas par exemple affirmer aimer *Star Trek* et *Sex and the City* pour conserver une légitimité interne.

Les limites de la différenciation.

Cette division genrée est aujourd'hui largement usitée parmi les fans que dans les travaux académiques par exemple sous la forme de la différence faite entre *transformational fandom* et *affirmational fandom*. Celle-ci est issue d'un texte écrit par une internaute sur son blog¹² et qui décrit avec ces catégories deux manières d'être fan, l'une plutôt féminine l'autre plutôt masculine. Dans le premier cas, il s'agit d'être fan pour faire quelque chose du matériau originel et le transformer par sa participation, et dans le second de cultiver son érudition pour s'affirmer en tant que fan sans chercher à changer le contenu. Cette manière de distinguer les approches a le mérite de ne pas les hiérarchiser, mais elle possède le défaut de tendre à naturaliser des différences qui ne vont pas de soi et donc de renforcer les argumentaires de ceux qui voudraient placer ces postures sur une échelle axiologique au détriment des femmes. Il ne s'agit pas pour autant de remettre en cause le fait que dans les discours sur la pratique, ces différences apparaissent bel et bien, tant dans cette enquête que dans d'autres à propos de différents supports associés à la culture geek (Lizé, 2004). Cependant, ne pas nier les différences, ne veut pas dire qu'elles sont ni naturelles (et anhistoriques), ni sans nuances, ni figées.

Les limites de la distinction entre *affirmational fandom* et *transformational fandom* et de la répartition hommes/femmes de ces catégories ont déjà été pointées (Hills, 2014) et il est d'autant plus important de les nuancer que le halo de représentation qui les entoure entraîne des mécanismes d'exclusion. Si l'on se penche sur l'idée centrale défendue par certains hommes pour exclure les femmes de l'idéal du geek, le rapport méticuleux et froid aux objets *versus* la sentimentalité et la transformation participative, l'opposition devient très vite moins tranchée que ne le laissent apparaître les discours. Certes, on l'a vu, elle est présente dès qu'il s'agit de défendre ce que c'est qu'être geek et définir les contours du mouvement ainsi que le processus d'appartenance. Mais dans le cœur de la pratique telle qu'elle est vécue, la sentimentalité n'est par exemple pas du tout exclue du rapport des hommes à la fiction.

Elle est d'autant plus présente que les individus interrogés revendiquent justement les souffrances liées à leur statut de geeks *outsiders* dans un contexte social peu valorisant. On retrouve ainsi le lien entre ce statut et celui des héros de fiction déjà bien observé par Éric

¹² Obsession_inc, « transformational fandom vs affirmational fandom », <http://obsession-inc.dreamwidth.org/82589.html> (consulté le 25/04/2016).

Maigret à propos des garçons lecteurs de comics de superhéros (Maigret, 1995). Ici on retrouve la même identification, par exemple chez Antoine, 22 ans qui décrit son lien avec le personnage de Spider-Man autant qu'il décrit son parcours : « Spiderman tu t'identifies vachement, il est timide, il a pas d'amis et même quand il est un superhéros il peut pas se venger des mecs qui se sont moqués de lui au lycée ». Pour Jocelyn « y'a par exemple Spiderman ou Néo de *Matrix*, c'est les losers, héros qui nous rassurent un peu quelque part quand ils finissent par gagner, par avoir une copine ». La relation amoureuse est donc bien un enjeu et même quelque chose qui rassure, nous sommes loin du rejet total issu des discours plus généraux. Chez Igor, c'est un autre superhéros de la firme *Marvel* qui est convoqué, « Wolverine, j'aime le fait qu'il est immunisé aux maladies qu'il puisse vivre longtemps c'est un peu un... disons que je dirais qu'il a de la chance de pouvoir vivre très longtemps et comme souvent j'étais faible et malade plus jeune ben ça me parle ». Ce type de discours est extrêmement présent et tout à fait assumé en particulier à l'aune de l'identification à un parcours de marginalité sociale.

On peut d'ailleurs immédiatement remarquer en se basant sur les remarques des enquêtés que de Frodon le jeune hobbit naïf du *Seigneur des Anneaux* à Néo héros *hacker* et solitaire de *Matrix*, en passant par Spider-Man, Harry Potter ou Luke Skywalker, les figures de héros proches de l'image du geek sont très nombreux dans la culture populaire de genre. Il s'agit toujours de jeunes hommes, frêles, fragiles et marginalisés qui vont accomplir des exploits en se révélant des élus. Leur apparence et leur manière d'être résonnent dans la construction identitaire des individus rencontrés et dans leur rapport à une « autre virilité » évoquée plus haut. On retrouve ce lien aussi chez les fans de mangas interrogés par Christine Détrez qui s'identifient à de nombreux héros dont la force repose sur l'intellect :

« Cette intelligence est indissociable d'une *hexis* corporelle bien particulière, très éloignée des muscles hypertrophiés des super héros : des corps grands et fins selon Pierre, voire dégingandés selon Félix, de ceux qui passeraient plus de temps devant l'ordinateur que sur les terrains de sport¹³ ».

L'approche holiste et non sentimentale est avant tout un idéal lié à des normes très masculines qui définissent les frontières du mouvement. C'est la raison pour laquelle ces identifications apparaissent souvent au cours des entretiens, mais jamais quand il s'agit de définir ce qu'est un geek ou ce qui construit l'appartenance. Reconnaître que les objets culturels font en permanence référence à ce parcours et donc permettent un *empowerment* tout à fait récurrent serait adoucir les difficultés et les souffrances. Cela serait admettre que les

¹³ Christine Détrez, « Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? » *Réseaux* n° 168-169, 2011, p. 173.

femmes, qui ont moins de points de référence de ce type dans les œuvres labélisées geek, sont sous-traitées et donc que certaines de leurs revendications actuelles en termes de représentation et de reconnaissance sont tout à fait valables, bref qu'elles aussi peuvent être des vraies. La sentimentalité, la psychologie des personnages et l'identification sont alors effacées au profit des détails et de l'univers quand il s'agit de se référer au geek idéal.

Cette identification très présente explique aussi pourquoi dans les activités participatives, celles des hommes ne sont pas aussi transformatives que celles des femmes ou pas de la même façon. En effet, pour les hommes rencontrés, le fait de créer à partir des objets culturels d'autres contenus, wikis, parties de jeu de rôle, traduction amateur de jeu vidéo ou autres *fansubs*¹⁴ s'inscrit dans le culte du détail et de l'érudition. Il s'agit de s'en servir pour mieux appréhender l'objet et l'univers pas d'en changer le contenu. Et la pratique de la fanfiction est avant tout vue comme un entraînement pour ensuite créer son propre monde fictionnel et non comme une fin en soi. C'est ainsi que Marc présente cette activité « j'ai écrit des genres de fanfictions sur des séries ou sur des jeux, sur *Diablo*, sur *Warcraft*, je les ai diffusées sur des forums, comme ça après j'ai pu commencer à faire mon monde à moi ». Chez les femmes, l'enjeu n'est pas le même puisque la culture populaire offre moins de place aux personnages auxquels il est possible de s'identifier et à des intrigues plus proches de leurs attentes, il s'agit souvent de « corriger » les œuvres conçues par des hommes pour des hommes (Jenkins, 1992, p. 48). Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de connaissance très érudite de l'univers, bien au contraire, simplement cette connaissance n'est pas le but final de l'activité mais un support à celle-ci. Comme le dit Charlotte « pourquoi j'irais inventer un nouvel univers alors que j'ai *Dr Who* sous la main, il est parfait comme marionnette et l'univers je le connais super bien donc je peux me concentrer sur ce qui m'intéresse! ». La connaissance n'est donc pas utilisée avec la même finalité, mais elle est bien présente et si les filles sont considérées comme moins érudites, c'est avant tout d'un point de vue masculin qui considère cela comme une forme de collection. Pour eux, l'érudition permet un échange de biens symboliques (Hellekson, 2009) accompagnant une singularisation, mais pour accéder à ce processus il faut déjà avoir confiance dans le fait d'en être.

Si les femmes sont considérées comme moins érudites, c'est parce qu'il ne s'agit pas pour elles d'en faire un élément de distinction interne, et parce que du fait de cet *a priori* elles sont en permanence beaucoup plus testées à ce sujet. Une femme vue par défaut comme extérieure devra en permanence refaire ses preuves. Il est alors beaucoup plus facile de réussir

¹⁴ Pratique amateur qui consiste à créer des sous-titres pour rendre accessible une œuvre étrangère.

un test lorsqu'on ne le passe pas véritablement, et d'y échouer lorsque qu'on est constamment sollicité pour prouver ses connaissances et donc son identité geek. C'est ce que remarque notamment Olivier Caïra dans son ethnographie de parties de jeu de rôle (Caïra, 2007) à propos des connaissances intertextuelles propres aux groupes de joueurs, mais aussi plusieurs femmes interrogées ici, comme Marion qui explique « on me demande tout le temps hey tu l'as comprise cette référence ? Et moi je lève les yeux au ciel en mode arrête j'en sais plus que toi ! ».

Les femmes qui pratiquent pourtant de nombreuses activités proches de celles assimilées à ce mouvement, sont ainsi moins à se revendiquer clairement geek ce qui explique leur faible présence dans l'échantillon étudié ici, mais cela cache justement le fait qu'elles ont pleinement intégré la figure du geek idéale comme étant celle d'un homme et que même lorsqu'elles s'y identifient cela est toujours remis en cause. Pour celles qui utilisent le terme geek pour se définir, cela conduit à l'utilisation régulière de l'expression « garçon manqué » pour se définir ou encore « j'ai des goûts de mec, je le sais et j'ai toujours plus trainé avec des mecs à faire du jeu de rôle ou à jouer à *Mario Kart* qu'avec d'autres filles » (Sandrine). Dans son étude sur la pratique du jeu vidéo en ligne, Catherine Driscoll remarque ainsi que la répartition des genres est assez aujourd'hui assez équilibrée, ce qui n'empêche pas les jeunes femmes de considérer majoritairement qu'elles pratiquent une activité de garçon (Driscoll, 2015). Le même mécanisme est à l'œuvre ici et il contribue à rendre invisibles les femmes même à leurs propres yeux. De plus, alors que les hommes expliquent leur goût par un choc fondateur, une œuvre marquante, et non des personnes, les femmes ont beaucoup plus tendance à faire appel à des médiations masculines. Un frère, un père, un petit ami sont souvent la raison évoquée pour être devenue geek, et elle permet de justifier leurs « goûts de mec », tandis que chez les hommes le rapport à l'objet est vu comme plus direct et évident, sans transmission. Des deux côtés des éléments sont évacués pour donner du sens au parcours.

Camille Bacon-Smith dans son essai sur le *fandom* de science-fiction aux États-Unis rappelle que si ce milieu s'est construit à l'origine sur un terreau majoritairement masculin, des femmes ont rapidement été très présentes notamment durant les années 1970 autour du mouvement féministe. C'est seulement à partir du milieu des années 1980, au moment de la popularisation du mot geek, que les choses changent à nouveau avec l'arrivée de nouveaux fans notamment issus d'autres supports que la littérature : rôlistes, fans de *Star Trek*, de *Star Wars*, etc. Si de nombreuses femmes restent très actives dans le milieu, l'archétype du fan de science-fiction redevient celui d'un homme « because they represented an aesthetic of emotionalism that read as romantic for the traditional science-fiction reader » (Bacon-Smith

1999, p. 113). Nous sommes bien là dans le processus que l'on observe encore aujourd'hui alors que les femmes sont de plus en plus présentes dans la pratique des objets et genres traditionnellement considérés comme masculins (dont la lecture de science-fiction et de *fantasy*) (Détrez et Renard, 2008).

Les femmes ont donc toujours été là. Ce qui change c'est que le mouvement geek grossissant elles sont mécaniquement de plus en plus nombreuses et apportent d'autres manières de s'approprier les objets en lien avec leurs propres enjeux identitaires. L'acceptation relative de cette sous-culture permet de moins se focaliser sur l'urgence de cet enjeu et d'en faire apparaître d'autres comme le fait de faire entendre des voix minoritaires au sein du groupe. C'est en particulier ce qu'a permis Internet ces dernières années en fournissant aux femmes des espaces d'expressions et d'entre-soi pour construire et appuyer un discours de revendication sans être testées ou mises en doute dans leur authenticité ce qui, de fait, en les positionnant en dehors des limites du groupe, empêche toute avancée sur la pertinence de leur place en son sein et la richesse de ce qu'elles peuvent y apporter.

Bibliographie :

- BACON-SMITH Camille, *Science Fiction Culture*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1999.
- BOUTANG Adrienne et Célia Sauvage, *Les Teen Movies*. Paris, Vrin, 2011.
- BUSSE Kristina, « Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan », *Participations*, Vol. 10, n° 1, 2013, p. 72-91.
- CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, Paris, CNRS, 2007.
- CLICK Melissa « “Rabid”, “obsessed”, and “frenzied”: Understanding Twilight Fangirls and the Gendered Politics of Fandom », *Flow*, 2009 , [En ligne]: <http://www.flowjournal.org/2009/12/rabid-obsessed-and-frenzied-understanding-twilight-fangirls-and-the-gendered-politics-of-fandom-melissa-click-university-of-missouri/> (consulté le 24/03/2016).
- COLLET Isabelle, « La disparition des filles dans les études d'informatique : les conséquences d'un changement de représentation », *Carrefours de l'éducation*, n° 4, 2004, p. 42-56.
- CONNELL Raewyn, *Masculinités : Enjeux sociaux de l'hégémonie*, Paris, Éditions Amsterdam, 2014.
- DETREZ Christine et Fanny Renard, « « Avoir bon genre ? » : les lectures à l'adolescence », *Le Français aujourd'hui*, vol. 163, n° 4, 2008, p. 17-27.
- DETREZ Christine, « Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? » *Réseaux* n° 168-169, 2011.
- DRISCOLL Catherine, « Gamer girls », dans Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi, 2015, p. 179-216.
- DUBET François et Danilo Martuccelli, *A l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Le Seuil, Paris, 1996.
- HEBDIGE Dick, *Sous-culture : Le sens du style*, Paris, Zones, 2008.
- HEAS Stéphane et Virginie Poutrain, « Les méthodes d'enquête qualitative sur Internet », *Ethnographiques.org*, n° 4, 2003, [En ligne]:

- <http://www.ethnographiques.org/2003/Heas.Poutrain> (consulté le 28/10/2010).
- HELLEKSON Karen, « A Fannish Field of Value: Online Fan Gift Culture », *Cinema Journal*, vol. 48, n° 4, 2009, p. 113-118.
- HILLS Matt, « From Dalek half balls to Daft Punk helmets: Mimetic fandom and the crafting of replicas », *Transformative Works and Cultures*, vol. 16, 2014, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/531> (consulté le 24/03/2016).
- JENKINS Henry, *Textual Poachers. Televisions Fans and Participatory Culture*, New York Routledge, 1992.
- LE BART Christian, « Stratégies identitaires de fans. L'optimum de la différenciation. », *Revue française de sociologie*, vol. 45, n° 2, 2004, p. 283-306.
- LE GUERN Philippe, « En être ou pas : Le fan-club de la série Le Prisonnier », dans Philippe Le Guern (dir.) *Les cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, PUR, 2002, p. 177-215.
- LIZE Wenceslas, « Imaginaire masculin et identité sexuelle. Le jeu de rôle et ses pratiquants », *Sociétés contemporaines*, vol. 55, n° 3, 2004, p. 43-67.
- MAIGRET Éric, « « Strange grandit avec moi ». Sentimentalité et masculinité chez les lecteurs de bandes dessinées de super-héros », *Réseaux*, vol. 13, n° 70, 1995, p. 79-103.
- MILTNER Kate M., « “There’s no place for lulz on LOLCats”: The role of genre, gender, and group identity in the interpretation and enjoyment of an Internet meme », *First Monday*, vol. 19, n° 8, 2014, [En ligne]: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5391> (consulté le 08/04/2016).
- MITTEL Jason, « Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia », *Transformative Works and Cultures*, n° 3, 2009, [En ligne]: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2009.0118> (consulté le 28/10/2014).
- PEYRON David, *Fans d’X-Files, la vérité est dans la communauté*, Mémoire de Master 1 en sociologie, Université Pierre Mendès France, Grenoble, 2006.
- PEYRON David, *Culture Geek*, Limoges, FYP, 2013.
- PEYRON David « La construction de l’identité culturelle geek dans le monde scolaire. A la recherche d’une autre masculinité ? », dans Sylvie Ayrat et Yves Rainbaud (dir.), *Pour en finir avec la fabrique des garçons. Volume 1. A l’école*, Bordeaux, Éditions MSHA Bordeaux, 2014, p. 109-122.
- REAGLE Joseph, « Geek Policing: Fake Geek Girls and Contested Attention », *International Journal of Communication*, vol. 9, 2015, p. 2862-2880.
- SOULE Bastien, « Comment rester « alternatif » ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d’authenticité subculturelle », *Corps*, vol. 1, n° 2, 2007, p. 67-72.
- TIGER BROWN Tara « Dear Fake Geek Girls: Please Go Away », *Forbes*, 26 mars 2012, [En ligne]: <http://www.forbes.com/sites/tarabrown/2012/03/26/dear-fake-geek-girls-please-go-away/#5d5e4da12afb>, consulté le 04/04/2016.
- TOTON Sarah, « Reimagining Fan Culture: The Long Journey of Battlestar Galactica », MIT5 Conference, Boston, 2007, [En ligne]: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/toton.pdf> (consulté le 22/04/2016).
- TURKLE Sherry, *Les Enfants de l’ordinateur*, Paris, Denoël, 1986.
- HIGUINEN Erwan, « L’affaire Zoë Quinn : le #GamerGate qui déchire le monde du jeu vidéo », *Les Inrocks*, 10/09/2014, [En ligne] : www.lesinrocks.com/2014/09/10/actualite/gamergate-11523246/, (consulté le 04/04/2016).
- WILLS Emily Regan, « Fannish discourse communities and the construction of gender in “The X-Files” », *Transformative Works and Cultures*, vol. 14, 2013, [En ligne]: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/410> (consulté le 04/05/2014).