



HAL
open science

Authenticité genrée dans la culture geek

David Peyron

► **To cite this version:**

| David Peyron. Authenticité genrée dans la culture geek. Belphegor, A paraître. hal-04415146

HAL Id: hal-04415146

<https://hal.science/hal-04415146>

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.

Authenticité genrée dans la culture geek.

David Peyron

Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, Aix-Marseille Université, Laboratoire IMSIC.

Kitsunegari13@hotmail.com

Résumé : Le but de cet article est de montrer comment se construit l'authenticité dans la culture geek, un mouvement de passionnés d'univers imaginaires et de culture numérique. En particulier, l'idée centrale est que derrière les critères et normes qui définissent un ou une « vrai·e » geek se trouvent avant tout des rapports de pouvoir liés au genre de ces fans. On pourra observer en effet, au travers de discours recueillis en analysant divers sites de discussions ainsi que d'entretiens qualitatifs, que les manières de mettre en avant une bonne manière d'être geek et de décrier une mauvaise sont liées à des représentations associées aux fans hommes et femmes dans leur version la plus typifiée.

Mots clés : sous-culture, authenticité, genre, geek, fans.

1. Être geek et femme :

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, dont nous verrons des exemples, font rage aujourd'hui sur la légitimité des femmes au sein de ce mouvement.

Ces polémiques émergent tandis que ce phénomène culturel réunissant passionnés de technologies numériques et d'univers fantastiques quels qu'en soit le support (jeu vidéo, cinéma de genre, comics, littérature, séries, etc.), connaît une visibilité sans précédent. En effet, depuis la fin des années 2000, la culture geek fait la couverture de magazines¹, est au centre de documentaires², d'émissions récurrentes³, d'ouvrages de conseils de vie⁴, et ses œuvres

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* (2013-2017) : <http://creative.arte.tv/fr/series/bits>

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

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 appréhendées par tous, mais à la manière d'un fédéralisme de fans, cette sous-culture a acquis une voix en mettant l'accent sur la transversalité du rapport aux objets et par une revendication identitaire collective.

C'est là que, malgré les nombreuses similarités, réside la différence entre geeks et fans. Si fan est un terme générique né au milieu du XIX^e siècle pour désigner des passionnés de phénomènes médiatiques populaires précis, le terme geek désigne un répertoire de passions large et situé de manière relativement circonscrite dans le temps et l'espace culturel. La culture geek désigne donc une communauté de fan, mais devenue sous-culture car liée à un ensemble de références et de valeurs communes et non à un seul objet. Tous les geeks sont donc des fans mais tous les fans ne sont pas des geeks, de la même manière que tous les punk sont des fans de musique, mais que tous les fans de musique ne sont pas des punk, ceux-ci ayant transformé leur passion pour un répertoire spécifique en identité sous-culturelle⁵. Autour des thématiques des mondes imaginaires fictionnels, la culture geek représente de manière réflexive une idée mise en avant déjà en 1992 par Henry Jenkins dans ses travaux fondateurs sur les fans : être passionné d'un objet culturel implique souvent tout un ensemble d'autres objets qui sont considérés comme interreliés et abordés de la même manière par leurs thuriféraires (Jenkins, 1992).

Cette transversalité, qui a transformé au fil des années des individus se revendiquant d'une culture geek en une véritable communauté interprétative, est largement fondée sur une approche spécifique des objets culturels. Celle-ci repose sur une appropriation de la fiction en 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. Ce goût implique la quête d'un optimum immersif jamais totalement atteint, mais toujours recherché, et une attention aux informations les plus infinitésimales pour éprouver la densité de cette subcréation cosmogonique, et surtout sa cohérence. Ainsi, le critère esthétique qualitatif que constitue le fait d'entrer dans un monde lointain et cohérent est traduit en variable quantitative :

⁵ La culture geek reste donc malgré tout largement une culture de fans, et les individus étudiés comme les travaux académiques sur le sujet peuvent régulièrement utiliser l'un ou l'autre des termes pour désigner des pratiques et manière d'être identique, et donc dans ce texte il sera souvent question d'une attitude fan ou de modèles de comportements liées aux cultures fans qui seront appliqués au mouvement même s'il était important de souligner en quoi se revendiquer geek peut impliquer un ensemble plus vaste d'objets culturels que se revendiquer fan de tel chanteur, de telle série, ou de tel film.

la quantité d'éléments que l'on peut extraire du texte et réorganiser sous forme encyclopédique (Peyron, 2013).

Le terme geek, comme fan, partagent une racine péjorative, le second vient de fanatique et donc du vocabulaire de l'extrémisme religieux et le second vient du Geck, un monstre de foire des sideshows du XIX^e siècle qui avait tout ce qui se présentait à lui. Ce dernier est donc, depuis son origine, et encore plus depuis la naissance de l'archétype moderne et des représentations communes qui l'accompagnent, dans les années 1970, une figure du « trop ». Il est 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 mais porte en revanche une passion immodérée pour les univers dans lesquels il se plonge.. Un geek parle le Klingon⁶ ou le Sindarin⁷, 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 geeks, 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 et du vrai fan, a aussi besoin pour se construire d'une anti-figure, qui est incarnée par les femmes.

En effet, quasiment toutes les définitions du terme « geek », historiques comme récentes, font plus ou moins explicitement référence au fait qu'il s'agit d'un jeune homme, et comme le note Kristina Busse, « même si la construction culturelle *mainstream* des geeks (et par la même, des fans) a changé récemment, elle reste largement genrée »⁸ (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 geeks. Ensuite, du point de vue des hommes geeks, elles 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 l'attention.

⁶ Langue extraterrestre issue de la série *Star Trek*.

⁷ Langue elfique issue de l'œuvre de J.R.R Tolkien.

⁸ « Even though mainstream cultural constructions of geeks (and, through it, fans) have been changing recently, they remain heavily gendered », ma traduction.

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 s'insurgeant 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 geeks ? 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 il s'agit de 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 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, « ne pas être d'assez bonnes fans, ce qui implique généralement, ne pas connaître assez de faits, ne pas posséder assez d'objets de fan, ou ne pas être fan depuis assez longtemps »⁹ (Busse, 2013, p. 74). Et cette vision de ce qui fait un « vrai » correspond à une hiérarchie clairement genrée.

À travers 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 ? Ces questions sont 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)

⁹ « Not being a good enough fan, usually encompass not knowing enough facts, not owning fan objets, and not having been fans long enough », Ma traduction.

performé en permanence dans les pratiques les plus quotidiennes et dans les socialités directes (groupe de pairs, discussions en ligne) ou indirectes (sentiment d'appartenance et d'affiliation).

2. Méthodologie :

Les discours qui seront cités tout au long de ce texte ont été recueillis 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 rencontrés va de 18 à 37 ans et l'échantillon est particulièrement masculin puisque sur l'ensemble six femmes ont été interrogées¹⁰. 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 et hypertextuelle suivant les liens qui se présentaient (Héas et Poutrain, 2003) . Ont été retenus tous les lieux de discussion en ligne où il était question des frontières du mouvement geek afin de cerner en creux ce qui faisait consensus ou non pour définir ce qu'est être geek. Le but était de se servir d'Internet comme outil de recueil de données qualitatives 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 directement la formation de consensus dans le cadre, précieux pour l'observateur, d'un relatif entre-soi (voir Kozinets, 2009).

¹⁰ Ce qui s'explique notamment par le fait évoqué ici que les femmes sont moins enclines à se considérer et à se revendiquer comme geeks, ce qui était le point de départ du recrutement.

3. L'Authenticité dans une sous-culture :

Avant de nous lancer sur la question du genre dans les cultures fans et en particulier dans la culture geek, il apparaît essentiel de s'arrêter sur la notion essentielle d' « authenticité » dans les sous-cultures, qui transparait en introduction au travers des qualificatifs « vrais » et « faux ».

Ce concept est central dans la culture populaire et médiatique contemporaine et, au-delà, dans toutes les formes de consommation et de communication. Il suffit par exemple de se rendre dans un supermarché pour observer tous les produits industriels vantant l'authenticité de la fabrication et un goût originel « comme avant ». De la même manière, les publicités télévisuelles vendent des voitures, des parfums, ou des applications qui nous promettent de pouvoir faire apparaître notre « vrai moi », notre créativité, notre authenticité face à un monde conformiste. Cela révèle des liens entre la construction de l'individu contemporain face à l'injonction à être soi et l'expression de cette construction par la consommation ou les goûts. Les cultures fans n'échappent pas à ce mouvement de fond d'expression de soi par ce que l'on achète ou ce que l'on aime (Le Bart, 2004). D'un autre côté, les sciences sociales se sont penchées depuis déjà un certain temps sur l'aspect construit et socialement normé de la recherche d'authenticité. Les *tourist studies*, ont largement montré, par exemple, que le tourisme, les vacances à l'étranger, ont peu tendance à nous faire changer les représentations que l'on a d'un lieu. Au contraire, nous plaquons ce que nous savons déjà sur le territoire, et ainsi nous le construisons et nous l'exotisons pour qu'il corresponde par exemple à nos attentes de dépaysement et d'authenticité souvent reconstruites par le commerce local : c'est ce que le chercheur anglais John Urry nomme le « *tourist gaze* » (1990).

Les exemples choisis jusqu'à présent sont situés en dehors des travaux sur les sous-cultures de fans et permettent de mettre en avant le fait que les mécanismes que l'on observe ici ne sont pas isolés, mais peuvent être rapportés à des mouvements plus larges. Nous pouvons les appliquer aux thématiques qui nous intéressent ici : l'étude de la construction de l'authenticité dans les sous-cultures est donc l'étude des normes et des valeurs de cette communauté et de leur construction. Cette étude peut conduire à des surprises puisque ces valeurs n'émanent pas forcément directement de l'objet de passion, mais plutôt de la bonne manière d'aborder cet objet. C'est ce que constate par exemple Benjamin Soulé (2007), sociologue qui a conduit une ethnographie des sous-cultures de fans de sports de glisse comme le surf et le skateboard. Il constate avec étonnement que les individus qui sont considérés comme les plus authentiques ne sont pas forcément ceux qui sont les meilleurs dans la pratique du sport en lui-même, mais ceux qui portent les signes de cette authenticité : une manière de

parler, de s'habiller, un humour spécifique un peu obscur pour les non pratiquants. Tout cela nécessite un apprentissage et une adaptation que tous les pratiquants ne font pas, ce qui peut donc les exclure du groupe et conduire les autres à les considérer comme de « faux » surfeurs ou skaters.

Cette idée renvoie aux travaux de l'école de Chicago, en particulier ceux de Howard Becker, avec le concept de « carrière », qui permet une description séquentielle de l'intégration à un groupe déviant au travers de l'intériorisation de ses normes (Becker, 2012). Cela enjoint aussi à mobiliser aussi une notion centrale des premières études sur les subcultures au sein des *cultural studies* anglaises, celle de « style », qu'on retrouve notamment chez Dick Hebdige (2008). Chez ce dernier, qui étudie les punks, le style est justement cette manière de se comporter qui permet de porter sur son corps une différence assumée et revendiquée avec le grand public. Les punks adoptent alors une attitude agressive, un style vestimentaire bien spécifique qui leur permettent de se reconnaître et de provoquer, avec parfois une certaine délectation, ceux qui ne comprennent pas. Les sous-cultures sont alors envisagées comme un sous-produit de la lutte des classes transposée chez les plus jeunes générations, qui montrent aussi une forme de rébellion spectaculaire face à la discrétion de leurs parents.

Le problème posé par ces premières études a été pointé par de nombreux chercheurs depuis : elles ont parfois eu tendance à essentialiser l'authenticité, à en faire une valeur universelle, une sorte d'âge d'or qui forcément est dévoyé par la suite. C'est ce que Benjamin Woo appelle la fétichisation du style (2009). Stuart Hall ou Dick Hebdige et les autres chercheurs ayant abordé cette question (voir par exemple Hall et Jefferson, 2006) partaient d'une intention louable : celle de réhabiliter des groupes subalternes et de montrer que leur manière d'être n'était pas qu'une simple rébellion adolescente, mais avait un sens social fort. Mais en survalorisant la valeur du style et de l'authenticité des premiers, ils ont pu dévaloriser ceux qui viennent ensuite et transforment le style, ou la récupération de ce dernier par les industries médiatiques qui n'est pas réductible à une défaite de la mécanique sous-culturelle.

Cet aspect est clairement présent chez Hebdige, pour qui le succès médiatique de la culture punk à la fin des années 1970 ou la récupération de leur style par des jeunes moins défavorisés est une forme de chant du cygne et de dilution qu'il voit d'un mauvais œil. Ce faisant, il essentialise l'authenticité, il en fait une valeur pure et absolue, reproduisant ainsi l'attitude des membres du groupe. En embrassant leur vision, le chercheur se rend aveugle à la construction de cette authenticité « véritable », créée *a posteriori* par ces pionniers. Elle est toujours hybride, contextuelle, et projetée avec le recul, comme les touristes qui cherchent une

expérience véritable des peuples étrangers, qui ne se conforment cependant jamais totalement à l'image à l'image typifiée que l'on se fait d'eux.

Ainsi Gary Clarke remet-il en cause «une analyse qui adule les innovateurs et condamne les jeunes qui s'approprient le style quand celui-ci devient marchand » (2008, p. 128). Il faut donc resituer historiquement la manière dont s'est construite une sous-culture, son style et reconnaître l'importance des pionniers sans essentialiser leur authenticité. En partant de là, on peut définir cette notion comme la construction historiquement située d'une valeur positive liée à un état premier, originel, moins transformé par les normes de la société, et de l'hyper industrialisation. Cet état idéalisé, permet le sentiment d'un rapport direct (non médiatisé), plus intense, aux objets, et l'expression d'une hiérarchisation des expériences. Cela permet à la fois penser les rapports sociaux au sein d'un groupe social qui revendique son authenticité, la manière dont les individus se différencient entre eux (avec des phrases classiques dans le domaine musical du type « Tu écoutes encore ce groupe ? Il est devenu commercial ! »), mais aussi les fameux produits de consommation évoqués plus haut et qui vantent une fabrication à l'ancienne, plus vraie, parce que liée à un temps totalement idéalisé où l'état des choses était plus pur. De ce fait, plus un phénomène devient grand public, plus la notion d'authenticité tend à être brandie comme outil de communication et de singularisation. À l'inverse, lorsqu'un groupe social n'est pas encore largement diffusé, il est moins nécessaire pour ses membres de se différencier d'un individu arrivé sur le tard, d'un sous-groupe ou d'un non-groupe qui ne serait pas authentique.

Au sein des sous-cultures, la quête de l'authenticité conduit à la construction d'un individu idéal au sens idéal-typique, qui n'est pas pour autant perçu comme parfait, mais qui est une référence pour construire son appartenance. Ici, nous avons bien une figure du geek, mélange de références médiatiques, d'idéalisation de pionniers du mouvement et de projection de soi (Peyron, 2016) auxquels se réfèrent en permanence ceux qui se revendiquent comme « vrais » au sein de ce mouvement de fans.

4. Authenticité et masculinité dans la culture geek

D'abord, on peut observer que le fait d'être un « vrai » est une affirmation qui revient en permanence, autant dans les entretiens que menés avec des individus qui se revendiquent de la culture geek que dans les conversations en ligne analysées. On trouve d'ailleurs couramment en ligne des listes du type « comment reconnaître que vous êtes un vrai geek ». Par exemple, le site bien connu Topito, qui s'est fait une spécialité de publier des listes diverses, en a publié une qui se nomme « Top 42 des petits signes qui montrent que tu es un geek, un vrai ». Le

nombre 42, n'est alors pas choisi au hasard, il renvoie à une référence culte dans la culture geek et relativement peu connue du grand public (l'ouvrage *Le Guide du voyageur galactique* de Douglas Adams, où 42 est la réponse à toutes les grandes questions), ce qui est donc déjà un moyen de se différencier et un indice d'authenticité fondé sur la mobilisation de détails.

Dans la culture geek, l'authenticité passe par un rapport de méfiance face à l'extérieur du groupe et dans le même temps par une singularisation en interne, mais les deux sont bien sûr imbriqués. Cela consiste en premier lieu à se référer en permanence au cliché du geek, être timide, mal dans sa peau pour qui la fiction est un refuge et qui cherche à approfondir ses connaissances sur sa passion jusqu'à être obsessionnel des détails. Et il s'agit toujours d'un garçon dont les filles se moquent, donc pour qui elles constituent une altérité forte.

Si ce stéréotype est critiqué quand il est utilisé par les « autres », les médias, les non-geeks, il est au contraire tout à fait assumé dans les discussions en interne. Avoir souffert, avoir été moqué, incompris, bizarre, en particulier durant l'enfance, est une forme de marqueur identitaire d'une carrière réussie sur un temps long, ce qui implique que l'on est un « vrai », un pionnier parce qu'on est arrivé tôt avant la mode, et qu'on sait d'où on vient. Par exemple, Marc, 27 ans 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 à des jeux vidéo alors qu'ils connaissent à peine le PC. »

La reprise de stéréotypes négatifs de manière interne permet de justifier et de faire valider une appartenance. Si la définition de ce qu'est un geek reste floue, ressembler à la figure idéale, même dans ses aspects parfois pathologiques ou caricaturaux, permet de se sentir comme faisant partie du cercle. Cette figure du geek différent dans son attitude est souvent mobilisée dans les discussions, comme dans le cas de cet internaute qui critique les films Star Trek récents en se basant sur la non cohérence des uniformes :

« 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 » ¹¹.

¹¹ <http://www.unificationfrance.com/?5594-Star-Trek-11-Un-avis-different-sur>, Unification France, 11/05/2009, utilisateur anonyme, (consulté le 24/06/2009).

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, dont on parle avec humour. 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 sont nombreux les témoignages d'une souffrance face à un entourage ou à un environnement médiatique stigmatisants. Mais il s'agit en réalité d'un outil pour communiquer une authenticité, et une reconquête de valeur perdue, en particulier de masculinité perdue puisque la figure du geek est celle d'un homme faible physiquement, qui ne s'appuie que sur l'intellect et très passionné, loin du détachement nonchalant attendu au sein des groupes de pairs classiques de l'adolescent typique. Il s'agit alors de réaffirmer sa masculinité, par la bande, par ce qui est valorisé dans le groupe.

Et comme on le voit avec l'exemple de *Star Trek*, cela passe par un rapport aux objets bien spécifique, qui prouve encore une fois une authenticité dans la manière d'aborder des produits culturels souvent accessibles au plus grand nombre : les connaître ne suffit donc pas à se distinguer du grand public non fan et des femmes, il en faut plus. Ce plus, c'est un rapport aux objets de passion : un geek ne se contente pas d'aimer *Star Wars*, Tolkien, Batman, *Zelda* ou *Word of Warcraft*, puisque tout le monde peut accéder à ces œuvres et même les apprécier. La « vraie » attitude geek, c'est celle que l'on a déjà évoquée un peu plus haut, qui se caractérise par un goût pour les détails fourmillants d'un univers riche et par le fait de ne pas seulement aimer ces œuvres ou quelques-unes de ces œuvres, mais de faire des ponts entre elles de chercher les références pour construire un répertoire de goût complexe et tissé qui n'est pas accessible sans efforts. Cela donne des phrases du type « 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, 21 ans).

Nous avons ici des 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 d'un répertoire de textes et la manière dont on va les réorganiser sous forme encyclopédique pour former son individualité en naviguant dans ce réseau de références.

Et lorsqu'il s'agit de se moquer des réappropriations malvenues du terme geek et du manque d'authenticité de certaines personnes, alors l'appel à des éléments traditionnellement

féminins est souvent le meilleur moyen de circonscrire la forme du mouvement : « Prétendre que l'iPhone est un "téléphone de geek" c'est comme affirmer que "Sex and the City" a remplacé "Star Trek" »¹². L'opposition entre les individus authentiques et ceux qui ne le sont pas est ainsi rapportée à celle entre une série de science-fiction et une série 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 permet de continuer à rejeter la légitimité des filles à « en être » et ainsi de 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-mêmes qui ne pourraient pas par exemple affirmer aimer *Star Trek* et *Sex and the City* pour conserver une légitimité interne.

5. L'inauthenticité féminine :

L'authenticité appelle donc son contraire, l'inauthentique, un couple binaire au sein duquel l'un ne peut exister sans l'autre, sans quoi les frontières du groupe et l'identité ne peuvent exister. Il y aurait alors une « bonne » et une « mauvaise » manière d'être fan. Et dans la culture geek telle qu'elle s'est construite depuis les années 1980, cela passe par une approche des œuvres en termes de monde, d'espace, de territoire et de détails à accumuler sans fin, dans une démarche encyclopédiste qui correspond aussi à une approche traditionnellement considérée comme masculine au sein des communautés de passionnés. À l'inverse, les femmes s'intéresseraient avant tout aux histoires et non au monde fictionnel, elles voudraient des histoires d'amour entre les personnages tandis que les garçons, les « vrais », s'intéresseraient à la cohérence des immenses univers étendus de *Star Wars* et de Tolkien. Sont ainsi tracées des frontières et des hiérarchies qui font des femmes des fans moins légitimes que des hommes. À cela s'ajoute surtout l'idée que les filles seraient arrivées tardivement dans ce mouvement. Or cette idée est dénuée de fondement historique, comme l'ont démontré par exemple Camille Bacon-Smith dans son histoire du fandom de science-fiction, qui est le terreau de ce qu'on appelle aujourd'hui la culture geek, ou encore les travaux d'Angela McRobbie et Jenny Garber (2006) sur les filles dans les subcultures. Elles montrent que l'histoire étant écrite par les vainqueurs, on a tendance à ignorer l'importance des femmes comme pionnières dans la définition d'un style. La figure archétypale du geek, apparue bien après les premiers fandoms

¹² Psychodad, <http://rue89.nouvelobs.com/2009/06/20/fillon-nest-pas-un-geek-ou-alors-ca-ne-veut-plus-rien-dire-108138>, commentaire de l'article «Fillon n'est pas un geek (ou alors ça ne veut plus rien dire)», Yann Guégan, publié le 05/07/2009, (consulté le 18/01/2016).

de science-fiction desquels elle a émergée à ainsi contribué à la fois à unifier le mouvement mais aussi à invisibiliser l'importance des femmes.

Cela ne veut pas dire qu'aucun des éléments convoqués dans ces discours ne renvoient à une réalité sociologique en ce qui concerne les différences d'appropriation de la fiction populaire. Il suffit de constater que les auteurs de fanfictions, en particulier de *fanfictions*, qui extrapolent des relations sentimentales, sont très majoritairement des femmes (Francois, 2008). Et à l'inverse, les projets encyclopédiques comme Wookiepédia sur Star Wars, étudié par Benoit Berthou (2011), ou Lostpédia, étudié par Jason Mittell (2009) sont en majorité faits par des hommes. Cette différence existe, dans le langage des fans elle se traduit par la fameuse distinction entre *transformational* fandom (les fans qui transforment pour s'approprier) et *affirmational* fandom (les fans qui s'affirment par le savoir et les connaissances). Celle-ci est issue d'un texte écrit par une internaute sur son blog¹³ 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. C'est donc cette seconde façon de vivre son identité de fan qui fonde le mouvement geek. 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. Là encore, il ne faut pas essentialiser cette différence, qui est bien entendu liée à la socialisation et à la construction sociale des identités de genre et non à un état immuable, et qui, si elle est vraie d'un point de vue macro-sociologique, est en fait toujours plus subtile quand on rentre dans le détail. Ainsi, celles qui écrivent des fanfictions ont par exemple besoin d'une importante connaissance de l'univers, de ses références, de son contexte pour ne pas faire d'erreur et ne pas être critiquées par les bêta-lecteurs (les premières personnes à relire le texte) et leur public.

Et à l'inverse, certes les garçons revendiquent un regard froid et distancié, fondé sur les détails et sur une transversalité du répertoire des passions, mais ils n'échappent pas, dans les entretiens que nous avons réalisés, à une sentimentalité dans leurs rapports aux œuvres. 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

¹³ Obsession_inc, « transformational fandom vs affirmational fandom », mis en ligne le 1 juin 2009, consulté le 25 mars 2016, URL : <http://obsession-inc.dreamwidth.org/82589.html>

le lien entre ce statut et celui des héros de fiction déjà bien observé par Éric Maigret à propos des garçons lecteurs de comics de superhéros (Maigret, 1995). Nous retrouvons chez nos enquêtés 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, on se sent un peu pareil quand on était l'intello du collègue ». Pour Jocelyn, 18 ans, « 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. La sentimentalité est bien présente mais n'est pas revendiquée comme le cœur de l'identité geek dans les discours généraux sur l'appartenance et l'authenticité.

Ce phénomène n'est pas nouveau puisque Henry Jenkins notait déjà, dans l'un de ses ouvrages, que les premiers usages du mot « fan » aux États-Unis à la fin du XIX^e siècle étaient très péjoratifs et concernaient des femmes (Jenkins, 1992, p. 22). Il servait dans le domaine du théâtre à qualifier les spectatrices qui venaient pour les acteurs plutôt que pour la pièce, et dans celui du sport, en particulier du baseball, à parler de celles qui venaient pour les joueurs plutôt que pour la beauté du jeu. Plus de cent ans plus tard les travaux de Melissa Click (2009) ou Kristina Busse (2013) montrent bien que le jeune homme qui sait mobiliser une référence très obscure à un comics de science-fiction des années 1930 est un érudit. Quant aux filles qui font la queue lors d'une convention pour rencontrer un acteur de la saga *Twilight*, elles entrent dans la pire catégorie, celle des « groupies » et leur « obsession » largement dénoncée. Ce stéréotype de la groupie obsessionnelle est souvent repris par les milieux geeks, qui s'en servent pour valoriser une catégorie différente d'obsession, qui porte non pas sur un individu, mais sur les détails d'un monde fictionnel.

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 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). La sentimentalité, les histoires d'amour entre personnages, leur psychologie, ne peuvent pas alors être mises en avant comme centraux puisqu'il s'agit de reconquérir de la masculinité jusqu'à la caricature. 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 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 deux camps aux États-Unis comme en France : *shippers* (pour *relationshipippers*) et *noromos* (pour *no romance*) (Wills Regan, 2013). Le terme « *shipper* » est traditionnellement associé aux jeunes filles souhaitant une relation amoureuse entre les deux personnages principaux de la série. Les autres, les *noromos*, se présentent le plus souvent comme des hommes refusant les velléités de filles considérées comme de mauvaises fans qui s'intéressent à l'objet pour de mauvaises raisons.

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'auteurice, « des femmes prétentieuses qui se sont étiquetées elles-mêmes comme filles geeks se sont rendu compte que les garçons leur prêteront une grande attention si elles affirment lire des comics ou jouer à des jeux vidéo »¹⁴ (Brown, 2012). Cet article connaît alors un énorme succès, d'autant plus qu'il est écrit par une femme qui dénonce une catégorie de jeunes filles qu'elle rejette aussi. Il contribue à largement populariser l'expression « fake geek girl », symbole de la dénonciation de femmes qui ne seraient geeks 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 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*¹⁵.

¹⁴ « 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 », Ma traduction.

¹⁵ 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).

Selon Kristina Busse (2013), ce que symbolise l'expression « *fake geek girl* » c'est non seulement que les filles ne maîtrisent pas les objets et sont considérées comme des fans ou des geeks opportunistes, mais en plus que lorsqu'elles montrent une véritable passion ancienne et authentique, leur attitude n'est justement pas celle qui est censée caractériser un geek digne de ce nom dans son rapport aux oeuvres. Elle donne l'exemple de femmes passionnées de l'univers de la saga vampirique *Twilight*, raillées et huées lors de conventions car considérées comme « hystériques », ou d'autres qui, se revendiquant fans des films adaptés du *Seigneur des anneaux*, sont moquées lorsqu'elle font des commentaires sur Internet à propos de leur attirance pour l'acteur Orlando Bloom interprétant l'elfe Legolas (Busse, 2013, p. 73). Il ne s'agit pas simplement de maîtriser des connaissances, mais de maîtriser les « bonnes » connaissances : s'intéresser à un acteur est considéré comme sans intérêt, il faut s'intéresser à l'univers et à sa retranscription fidèle par le cinéaste.

La « *fake geek girl* » est donc une fille qui se prétend geek, mais qui ne parle que du physique des acteurs, qui dit qu'elle adore Marvel, mais qui n'a jamais lu de comics, qui fait des erreurs quand elle fait des références.

Cela conduit alors à une méfiance. Les femmes sont vues par défaut comme extérieures et doivent en permanence faire leurs preuves. C'est ce que remarquent plusieurs femmes interrogées ici, comme Marion, 23 ans, 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 nombreuses à se revendiquer clairement geeks, ce qui explique leur faible présence dans l'échantillon étudié ici. Ce phénomène s'explique par le fait qu'elles ont pleinement intégré la figure du geek idéale comme étant celle d'un homme, et que leur identification au groupe est ainsi constamment remise en cause. Celles qui se désignent comme geeks utilisent ainsi régulièrement l'expression « garçon manqué » pour se définir. On peut ainsi citer ces propos : « 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, 34 ans). Dans son étude sur la pratique du jeu vidéo en ligne, Catherine Driscoll remarque ainsi que la répartition des genres est 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. Chez les premiers, les rapports sociaux au cœur de tout attachement culturel sont évacués au profit d'une insistance sur un parcours individuel d'œuvres en œuvres, tandis que pour les secondes, à l'inverse, cet aspect est surinvesti lors de la justification des goûts.

Conclusion :

Depuis les débuts de cette enquête, il semble que les choses changent lentement, de nombreuses voix féminines se sont fait entendre pour revendiquer une appartenance et un goût pour la culture sans avoir à se justifier. En France, le sexisme originel du mouvement a été notamment dénoncé par la blogueuse Marlard (2013) a posté un long texte très commencé et partagé mettant en avant la nécessité pour les femmes de changer les choses et de transformer cette communauté sans en retirer la passion pour le ludique et les univers imaginaires. Il s'agissait aussi d'insister sur le fait qu'il y a toujours eu des femmes geeks souhaitant se faire entendre, mais que la quête de reconnaissance et de légitimité du mouvement a été le combat considéré comme le plus urgent. Avec cette reconnaissance grandissant aujourd'hui, ces voix peuvent donc s'exprimer, non sans remous, mais dans le sens d'une évolution du mouvement.

C'est en particulier ce qu'a permis internet ces dernières années en fournissant aux femmes des espaces d'expression et d'entre-soi pour appuyer la construction d'un discours de revendication sans perpétuelle remise en cause de légitimité. Ce mouvement de mise en visibilité sans perte d'authenticité pourra alors impliquer de nouvelles anti-figures et de nouvelles hiérarchies qu'il sera pertinent d'observer et d'analyser à l'avenir.

Bibliographie :

Howard Becker, *Outsiders : Etudes de sociologie de la déviance*, Paris, Éditions Métailié, 2012.

Benoît Berthou, « Fiction et forme encyclopédique : *Wookieepedia*, *Dragon Ball Wiki* et Cie. », *Strenæ*, 2, 2011, mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 11 juin 2019. URL : <http://journals.openedition.org/strenae/420>

Adrienne Boutang et Célia Sauvage, *Les Teen Movies*. Paris, Vrin, 2011

Tara Tiger Brown, « Dear fake geek girls, please go away », *Forbes*, mis en ligne le 26 mars 2012, consulté le 10 juin 2018, URL : <https://www.forbes.com/sites/tarabrown/2012/03/26/dear-fake-geek-girls-please-go-away/#1ec9cc3e5370>

Kristina Busse, « Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan », *Participations*, 10, 1, 2013, pp. 72-91.

Gary Clarke, « Plaidoyer pour les pulls de ski, une critique des théories des subcultures jeunes », dans Hervé Glévarec, Eric Maigret, et Eric Macé (dir.) *Cultural studies anthologie*, Armand Colin/Ina, Paris, 2008, pp. 122-129.

Melissa Click, « “Rabid”, “obsessed”, and “frenzied”: Understanding Twilight Fangirls and the Gendered Politics of Fandom », *Flow*, 2009, mis en ligne le 18 décembre 2009, consulté le 24 février 2016, URL : <http://www.flowjournal.org/2009/12/rabid-obsessed-and-frenzied-understanding-twilight-fangirls-and-the-gendered-politics-of-fandom-melissa-click-university-of-missouri/>

Catherine Driscoll, « Gamer girls », dans Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses Universitaires du Midi, 2015, pp. 179-216.

Sébastien François, Les fanfictions, nouveau lieu d’expression de soi pour la jeunesse ? *Agora débats/jeunesses*, 46, 2008, pp. 58-68.

Stuart Hall et Tony Jefferson (dir.), *Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain*, Hutchinson, 2006.

Stéphane Héas et Virginie Poutrain, « Les méthodes d’enquête qualitative sur Internet », *Ethnographiques.org*, 4, 2003, consulté le 28 octobre 2016, URL : <http://www.ethnographiques.org/2003/Heas,Poutrain>

Dick Hebdige, *Sous-culture : Le sens du style*, Paris, Zones, 2008.

Erwan Higuinen, « L’affaire Zoë Quinn : le #GamerGate qui déchire le monde du jeu vidéo », *Les Inrocks*, mis en ligne le 10 septembre 2014, consulté le 04 mars 2016. URL : www.lesinrocks.com/2014/09/10/actualite/gamergate-11523246/

Henry Jenkins, *Textual Poachers. Televisions Fans and Participatory Culture*, New York Routledge, 1992.

Robert Kozinets, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, New York, Sage, 2009.

Christian Le Bart, « Stratégies identitaires de fans. L’optimum de la différenciation. », *Revue française de sociologie*, 45, 2, 2004, pp. 283-306.

Marlard, « Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade et comment y remédier », *Ça fait genre*, 16/03/2013, consulté le 21/07/202. URL : <https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

Éric Maigret, « « Strange grandit avec moi ». Sentimentalité et masculinité chez les lecteurs de bandes dessinées de super-héros », *Réseaux*, 13, 70, 1995, pp. 79-103.

Angela McRobbie et Jenny Garber, « Girls and Subcultures », dans Stuart Hall et Tony Jefferson (dir.), *Resistance through Rituals : Youth Subcultures in Post-War Britain*, Londres, Hutchinson, 2006, pp. 177-189.

Kate M. Miltner, « “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*, 19, 8, 2014, mis en ligne le 4 août 2014, consulté le 08 mars 2016. URL : <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5391>

Jason Mittel, « Sites of participation : Wiki fandom and the case of Lostpedia » *Transformative Works and Cultures*, 3, 2009, consulté le 11 juin 2019, URL : <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2009.0118>.

David Peyron, *Culture Geek*, Limoges, FYP, 2013.

David Peyron, « Une histoire de la figure du geek dans la culture populaire », *Komodo* 21, 5, 2016, mis en ligne le 25 novembre 2016, consulté le 11 juin 2019, URL : <http://komodo21.fr/histoire-de-figure-geek-culture-populaire/>

Joseph Reagle, « Geek Policing : Fake Geek Girls and Contested Attention », *International Journal of Communication*, 9, 2015, pp. 2862-2880.

Emily Wills Regan, « Fannish discourse communities and the construction of gender in The X-Files », *Transformative Works and Cultures*, 14, 2013, mis en ligne le 15 septembre 2013, consulté le 4 mai 2014. URL : <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/410>

Bastien Soulé, « Comment rester « alternatif » ? Sociologie des pratiquants sportifs en quête d’authenticité subculturelle », *Corps*, 1, 2, 2007, pp. 67-72.

John Urry, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Londres, Newbury Park, SAGE Publications, 1990.

Benjamin Woo, « Subculture Theory and the Fetishism of Style », *Stream: Inspiring Critical Thought*, 2, 2009, pp. 23-32.