

Le numérique a-t-il un sexe ?

Isabelle Collet est Maîtresse d'enseignement et de recherche en sciences de l'éducation à l'Université de Genève et présidente de l'Association de recherche pour le genre en éducation formation (www.argef.org). Elle est spécialiste des questions d'inégalités sexuées en informatique.

Des incitations institutionnelles répétées pour l'utilisation du numérique à l'école

Depuis le « Plan Calcul » des années 60 jusqu'au « Plan numérique » du 7 mai 2015, la France n'a pas été avare de plans, rapports et incitations ministérielles pour l'intégration des technologies éducatives dans les pratiques pédagogiques. La dernière arrivée dans la longue liste des outils innovants est la tablette tactile, supposée faciliter l'individualisation des parcours d'apprentissage des élèves et permettant la mise en œuvre d'une aide personnalisée. Elle est vue comme un moyen exceptionnel d'accroître la motivation des élèves en particulier via une ludification¹ de l'activité. Cette ludification numérique du sport est très répandue hors de l'école parmi les classes moyennes et supérieures via les coachs sportifs numériques (sur montre ou téléphone) ou les jeux de fitness interactif (type wii). Ces activités de sport connectées sont pratiquées tant par les hommes que par les femmes, en particulier quand les questions de santé ou de minceur sont intégrées à la dimension sportive. On peut alors espérer que l'enthousiasme pour les activités connectées sera également partagé par les filles et les garçons ou les enseignantes et enseignants en EPS. Mais au prix de quels stéréotypes ?

Du côté des contenus

Tout d'abord, si aucun outil n'est pédagogique de lui-même (la tablette pas plus que le tableau noir), aucun n'est producteur spontanément d'égalité entre les sexes non plus. Comme le signalait le Haut conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes en 2013, pour que le numérique soit une opportunité pour l'égalité filles/garçons (ou au minimum, qu'il ne rigidifie pas les inégalités existantes), il faut veiller à créer des contenus qui ne reproduisent pas les inégalités présentes dans les manuels scolaires². Par exemple, cette application, EPS-Running présentée sur le site de Canopé dans le cadre d'une activité de course au collège³, d'une part, utilise le rose et le bleu pour distinguer garçons et filles et, d'autre part, nous donne à voir que décidément, les filles ne savent pas courir.

Cette question des contenus et de la représentation des hommes et des femmes en EPS dépasse largement la



question des usages du numérique. En l'absence d'une vraie prise en compte de l'égalité, les nouveaux contenus véhiculent les mêmes représentations que les anciens. En l'absence d'une formation initiale obligatoire sur l'égalité des sexes en ESPÉ, les enseignant.e.s d'EPS comme des autres disciplines continuent à véhiculer à leur insu des représentations discriminantes.

La femme « nature » ou comment exclure les femmes des connaissances techniques

La prétendue inimitié entre les femmes et la technique s'est historiquement construite dans la lignée de l'exclusion des femmes des savoirs qui permettent d'avoir un pouvoir sur le monde (physique ou social). La nature a sans cesse été convoquée et instrumentalisée pour justifier un ordre social qui confine les femmes dans la sphère domestique et maternelle, soumises à la nature, tandis que les hommes auraient le pouvoir de maîtriser cette nature. Parce que les outils et les armes permettent de dépasser ses capacités physiques et d'avoir une emprise sur le monde, les femmes ont été écartées de leur production et de leur fabrication. Les objets techniques commencent toujours par être entre les mains des hommes (régler le poste de télé, conduire la voiture, paramétrer l'ordinateur...) et passent entre les mains des femmes à partir du moment où leur usage ne nécessite plus de savoir technique. Conduire une voiture est devenue une activité mixte, mais la voiture reste tout de même rattachée, dans les représentations, à l'univers masculin...



« La prétendue inimitié entre les femmes et la technique s'est historiquement construite dans la lignée de l'exclusion des femmes des savoirs qui permettent d'avoir un pouvoir sur le monde. »

en particulier quand il faut la concevoir ou la réparer. Il en va de même avec l'ordinateur. Il n'y a pas de fracture numérique sexuée en termes d'usage, mais dès qu'on en vient à la maîtrise (ou simplement au sentiment parfois erroné qu'une certaine maîtrise technique serait bienvenue), l'écart entre hommes et femmes devient très important¹. Ainsi, en réunissant le numérique et l'EPS, nous faisons se côtoyer des représentations qui renvoient aux codes de la masculinité hégémonique, c'est-à-dire, selon la sociologue Raewin Connel², ce qui garantit la position dominante des hommes et la subordination des femmes : l'imaginaire sportif réunit des ingrédients tels que la compétitivité, la performance, la force physique, la résistance à la douleur, qui se combinent ensuite au pouvoir conféré par la maîtrise de la technique. Ces caractéristiques, quand on s'y limite, s'articulent pour justifier l'exclusion des femmes.

L'illusion essentialiste

Ainsi une illusion perdure : il existerait une aisance et appétence pour les objets technologiques plus grandes chez les garçons que chez les filles, chez les hommes que chez les femmes, puisqu'elle serait (ou non) dans leur nature. Le jeu vidéo est souvent convoqué à l'appui de cette croyance, en particulier pour justifier les écarts chez les jeunes. Il s'avère pourtant que si les deux sexes ne jouent pas aux mêmes jeux, « les femmes de 18 ans ou plus (31%) représentent une portion si significativement plus importante, au sein de la population qui joue à des jeux vidéo, que les garçons de 18 ans ou moins (17%)⁴. »

Du côté de l'école primaire, les enseignants se retrouvent

en charge des tâches supposées masculines, quel que soit le niveau de compétence en la matière. La gestion du réseau, le dépannage informatique semblent être de leur ressort, qu'ils le souhaitent ou non. Néanmoins, la sociologue Farinaz Fassa notait, dans une recherche sur le numérique à l'école que « les hommes [enseignants] se considèrent comme des utilisateurs plus compétents, plus créatifs, plus informés que les femmes, auxquelles un intérêt particulier est reconnu pour la pédagogie seulement. Cette attribution sexuée des compétences s'explique en partie par le fait que les femmes s'estiment, à connaissances égales, moins compétentes que les hommes ». Ce constat de 2006 est toujours vrai aujourd'hui. Dans une enquête récente³, les discours des enseignants de primaire restent très genrés : alors même que l'ensemble des enseignant·e·s sont utilisateur/trices de tablettes tactiles dans leur classe, on distingue « deux perspectives représentationnelles que l'on pourrait résumer par 'observation' pour les femmes vs 'action' pour les hommes ». Les enseignantes sont

plutôt en phase d'« observation », elles s'interrogent sur l'intérêt, l'utilité de l'outil pour les élèves ou pour elles. Leurs discours relèvent aussi les limites, les obstacles et les problèmes techniques. Alors que les hommes nomment des applications, des fonctionnalités et sont plus enthousiastes mais aussi plus concrets sur quelles pratiques éducatives sont mises en œuvre.

Ne pas reproduire la fracture numérique

La question ici n'est pas de déterminer si les tablettes sont un plus pour l'enseignement de l'EPS ou s'il faut préconiser observation ou action. Ces discours différenciés mettent au jour un risque. Les élèves peuvent construire un rapport genré aux technologies numériques ou à l'EPS au contact de leurs enseignant·e·s. Dans les années 1980, l'association *maths + informatique* à l'école a beaucoup contribué à bi-catégoriser la discipline informatique selon le sexe en combinant les représentations véhiculées par les maths à celles véhiculées par la technique. Une même association pourrait se produire avec EPS et numérique, si on laisse se mélanger les stéréotypes sexués à l'égard des sports à ceux existant en l'informatique. C'est pourquoi il est important de veiller à la mixité des usages comme à celle des contenus numériques. ♦ IC

1. Gamification : l'usage des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, comme les situations d'apprentissage
2. Voir les études du Centre hubertine Auclert sur <https://www.centre-hubertine-auclert.fr/publications>
3. <https://www.reseau-canope.fr/atelier-essonne/spip.php?article1208>
4. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry was released by the Entertainment Software Association (ESA) in April 2016 : <http://essentialfacts.theesa.com/>

Collet, I. (2011). Effet de genre : le paradoxe des études d'informatique. *Tic&société*, 5(1), 12-34. <http://ticetsociete.revues.org/955>

Connell, R. W. (2005). *Masculinités : Enjeux sociaux de l'hégémonie*. Paris : Editions Amsterdam

Ferrière, S., Collet, I. (2016) Tablettes tactiles à l'école primaire en France : illusions essentialistes et pratiques genrées chez les enseignant·e·s du primaire. *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 2016, vol. 4. http://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-Imm_vol4_ferriere-collet.pdf