



HAL
open science

Genre & Internet. Sous les imaginaires, les usages ordinaires

Marie Bergström, Dominique Pasquier

► **To cite this version:**

Marie Bergström, Dominique Pasquier. Genre & Internet. Sous les imaginaires, les usages ordinaires : Introduction. Recherches en sciences sociales sur Internet/Social science research on the Internet, 2019, 8, pp.1-11. 10.4000/reset.1329 . hal-02160347

HAL Id: hal-02160347

<https://hal.science/hal-02160347>

Submitted on 19 Jun 2019

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.

The logo for RESET, consisting of the word "RESET" in white capital letters on a dark red rectangular background.

RESET

Recherches en sciences sociales sur Internet

8 | 2019

Genre & Internet. Sous les imaginaires, les usages ordinaires

Genre & Internet. Sous les imaginaires, les usages ordinaires

Introduction

Marie Bergström et Dominique Pasquier



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/reset/1329>

DOI : 10.4000/reset.1329

ISSN : 2264-6221

Éditeur

Association Recherches en sciences sociales sur Internet

Ce document vous est offert par INED Institut national d'études démographiques



Référence électronique

Marie Bergström et Dominique Pasquier, « Genre & Internet. Sous les imaginaires, les usages ordinaires », *RESET* [En ligne], 8 | 2019, mis en ligne le 03 juin 2019, consulté le 14 juin 2019. URL : <http://journals.openedition.org/reset/1329> ; DOI : 10.4000/reset.1329

Ce document a été généré automatiquement le 14 juin 2019.

© Association Recherches en sciences sociales sur Internet

Genre & Internet. Sous les imaginaires, les usages ordinaires

Introduction

Marie Bergström et Dominique Pasquier

- 1 Comment les pratiques numériques changent ou reproduisent-elles les rapports de genre, c'est-à-dire les pratiques et les principes de différenciation entre femmes et hommes ? Telle est la question à l'origine de ce numéro de *RESET* consacré à « Genre & Internet ». L'objectif est tout autant d'interroger les usages sexués des nouvelles technologies que de revisiter les approches théoriques des études de genre à partir du numérique. À ce titre, le numéro fait écho à un article publié en 2003 par Josiane Jouët, « Technologies de communication et genre. Des relations en question », paru dans la revue *Réseaux* dans un dossier intitulé « Une communication sexuée » (Jouët, 2003). La sociologue proposait une revue de littérature critique et véritablement internationale, montrant à la fois la place du genre dans la conception des technologies de communication, et les modes d'appropriation sexués. Inscrite dans une même problématique, ce numéro donne à voir les travaux récents dans le domaine, et permet ainsi d'observer les évolutions et les permanences en matière de genre et nouvelles technologies.
- 2 En réponse à l'appel à communication, nous avons reçu 46 propositions d'articles dont un peu moins d'un quart en anglais. Le grand nombre de réponses témoigne de l'intérêt suscité par la thématique. Il contraste avec le constat fait par Josiane Jouët il y a presque vingt ans lorsqu'elle soulignait que « pour répondre à notre questionnement les études francophones ne sont guère nombreuses ; il n'existe pas de courant de recherche constitué (...) sur le thème du genre et de la communication » (Jouët, 2003 : 55). Désormais, les travaux consacrés aux rapports sociaux de sexe, ou attentifs à cette perspective, sont nombreux en France, y compris au sein des recherches consacrées à internet. Ce qui ne signifie pas pour autant la constitution d'un champ en soi. D'un côté, la perspective du genre s'est diffusée bien au-delà des cercles de spécialistes, et est désormais mobilisée dans des travaux portant sur des sujets très divers : économie, travail, famille, sociabilité, sexualité. De l'autre, le caractère tentaculaire des pratiques numériques – désormais constitutives des différentes sphères de la vie sociale – en font

un objet d'étude pour un grand nombre de sociologues. Les réponses à notre appel à communication en témoignent : les auteur.e.s ne sont pas, pour la plupart, des sociologues du numérique, mais d'abord des spécialistes d'autres questions. C'est donc une thématique que croisent de nombreux travaux sans qu'elle ait donné lieu à la constitution d'un domaine de recherche autonome. Les articles publiés dans ce dossier témoignent de l'extraordinaire diffusion des pratiques numériques, et montrent qu'elles reproduisent plus qu'elles ne transforment les rapports de genre observés par ailleurs.

La lente mutation des stéréotypes de genre associés à l'univers technologique

- 3 Rarement une technologie aura nourri tant d'espairs émancipateurs qu'Internet. Lorsque ce « réseau des réseaux » se diffuse dans les années 1990 en Amérique du Nord, il suscite l'enthousiasme parmi les chercheur.e.s en sciences sociales quant aux transformations sociales qu'il semble permettre (Rheingold, 1993 ; Turkle, 1995). Cet enthousiasme est fort parmi les chercheur.e.s féministes et concerne alors une possible reconfiguration des rapports de sexe. Concomitant à la diffusion des *gender studies*, internet est d'emblée envisagé comme un espace qui sème le « trouble dans le genre » comme le suggérait Sherry Turkle (1995) en référence au livre fondateur de Judith Butler, *Gender Trouble* (Butler, 2005 [1990]). On pense alors que la communication à distance permettrait de dissocier le corps physique (mâle/femelle) de l'identité sexuée (homme/femme) et favoriserait par là une fluidité des identités, remettant en cause la binarité sexuelle. Au milieu des années 1990, Allucquère Rosanne Stone annonce ainsi que « dans le cyberspace le corps transgenre est le corps naturel » (Stone, 1995: 181). Vingt ans plus tard, l'enthousiasme qui entoure Internet s'est affaibli mais la vision du réseau comme un espace de subversion des rapports de genre tend, elle, à persister. Les qualités prêtées à Internet – dont son caractère anonyme, démocratique et « expressif » – sont considérées comme propices à l'expression d'une pluralité de normes, de pratiques et d'identités sexuées.
- 4 Pourtant, bien des travaux empiriques remettent en cause cette image émancipatrice du réseau. Les recherches sur le *Web 2.0* tendent à montrer une certaine reproduction en ligne de stéréotypes sexués déjà décrits hors ligne. « La division genrée du monde en deux sous-mondes complémentaires et antagonistes » que montrent les travaux d'Isabelle Clair sur les jeunes de milieu populaire (Clair, 2007: 157, 2012) trouve un écho direct dans ceux de Claire Balleys consacrés à la sociabilité adolescente en ligne et particulièrement aux performances de féminité et de masculinité de jeunes YouTubeurs : les usages qu'elle observe ne montrent pas de subversion, ou même de déplacement des rapports de genre, mais au contraire une forte revendication de l'appartenance à un sexe donné et une mise en scène de la binarité sexuelle (Balleys & Coll, 2015 ; Balleys, 2016, 2017).
- 5 De même, le principe de « vulnérabilité féminine » mis en exergue par Aurélia Mardon à propos de jeunes adolescentes étudiées dans le cadre de leur collège ou de leur famille, offre un parallèle direct avec le devoir de « réserve féminine » observé sur les sites et applications de rencontre hétérosexuels (Bergström, 2012, 2019). Ainsi, à rebours d'une sociologie parfois complaisante à l'égard des soi-disant bouleversements induits par Internet, que ce soit pour clamer la fin des assignations sociales habituelles ou déplorer la marchandisation des relations (Illouz, 2006), ces travaux, fondés sur des terrains précis,

posent le constat d'une grande permanence des comportements et des interactions entre les sexes. En ligne, comme hors ligne, les relations de genre restent marquées par le double principe d'opposition et de complémentarité entre les sexes. Loin d'une échappatoire aux rapports de genre qui structurent la vie hors ligne, l'univers numérique paraît bel et bien traversé par des rapports de pouvoir, des inégalités et des luttes que l'on observe par ailleurs, et qu'il accentue même souvent.

- 6 L'article de Dina Pinsky que nous publions dans ce dossier en constitue une illustration frappante. Il repose sur une question centrale : la mise à distance des corps dans les échanges numériques ouvre-t-elle la voie à des « scripts sexuels », au sens de Gagnon et Simon (Gagnon & Simon, 2005 [1973]), différents de ceux que l'on peut observer en face-à-face ? L'enquête repose sur des entretiens, individuels et en groupes, avec 53 étudiants d'un collège du Nord-Est des États-Unis et porte sur leurs relations de « flirt » en ligne. Les propos recueillis ne laissent planer aucune ambiguïté : le principe de pudeur féminine et la prérogative masculine d'initiative à la demande sexuelle restent intacts sur Internet. Les femmes doivent manifester leur sentiment d'attraction sous des formes euphémisées (par exemple par des *emojis* traduisant des émotions ou par des compliments), et celles qui sortent de ce cadre normatif, en formulant des demandes sexuelles plus explicites, subissent une sanction sociale qui affecte directement leur réputation en ligne comme hors ligne. Le même discrédit réputationnel touche les étudiants masculins qui se hasardent à sortir des limites admises et formulent des demandes sexuelles trop rapides ou trop explicites, comme par exemple l'échange de photos dénudées. En somme, nous apprend Pinsky, les scripts du flirt digital reproduisent de façon serrée les cadres traditionnels des relations de séduction entre hommes et femmes. Or, et c'est là où cette enquête est particulièrement originale, le constat vaut quelle que soit l'orientation sexuelle des interviewé.e.s : les 18 étudiants de son échantillon qui se déclaraient bisexuels, homosexuels ou transgenre formulent les mêmes attentes face à leurs partenaires, ce qui peut rendre la période de séduction plus complexe quand, par exemple, deux femmes lesbiennes entrent en flirt en respectant toutes deux le principe de réserve féminine.
- 7 La relation genrée aux objets technologiques constitue un autre domaine de recherche où les résultats empiriques viennent souvent contredire les espoirs de nouvelles formes d'égalité. De nombreux travaux ont montré d'importantes différences dans la socialisation à la technologie dans la petite enfance, qui contribuent à développer ensuite chez les femmes une perte de confiance envers leurs capacités. Sherry Turkle documente de façon précise ces « réticences », qu'elle a trouvées y compris chez des étudiantes d'un cursus d'informatique à Harvard qui disent refuser d'avoir une implication forte vis à vis d'une machine (Turkle, 1988). On peut parler d'un stéréotype d'inscription de la technique dans l'univers du masculin. Les travaux de Nicolas Auray en France sur des collectifs de virtuoses de la programmation, puis sur des communautés *hackers*, montrent qu'il s'agit presque uniquement d'hommes, souvent misogynes (Auray, 2002, 2013). De même, les professions de l'informatique sont caractérisées par une surreprésentation d'hommes. En France, en 2014, quatre personnes sur cinq exerçant un métier d'ingénieur ou de technicien d'informatique étaient des hommes¹. Le marquage masculin de la profession s'est d'ailleurs renforcé au fil du temps. Les femmes étaient relativement nombreuses dans le secteur de l'informatique jusqu'aux années 1980, c'est à dire à une époque où la diffusion de l'informatique dans les entreprises se faisait par des activités de bureautique exercées par des femmes secrétaires (Collet, 2006). Par la suite, ces métiers

de l'informatique ont connu une arrivée massive d'hommes à mesure que les emplois gagnaient en prestige, soulignant par-là les liens entre répartition sexuée et représentation des professions (Collet & Mosconi, 2010 ; Misa, 2011 ; Abbate, 2012). Le développement des « métiers du web » et de l'innovation technologique ne semble pas avoir sensiblement altéré cette réalité.

- 8 On observe aussi des scripts d'usages ciblant les hommes dans de nombreux artefacts techniques alors même que ces derniers sont prétendument conçus « pour tous » (Oudshoorn *et al.*, 2004 ; Marwick, 2013). Le domaine du jeu vidéo, qui constitue un poids lourd du secteur technologique, est particulièrement intéressant à cet égard. Les pratiques ludiques ont traditionnellement constitué une forme d'initiation à l'univers informatique pour les garçons (Jenkins, 1998) et les grandes enquêtes enregistrent des taux de pratique plus importants chez les hommes, notamment jeunes, même si le développement des jeux sur smartphone a notablement contribué à une féminisation de la pratique (Donnat, 2009 ; Gire & Granjon, 2012 ; Mercklé & Octobre, 2012). Dans la littérature en sciences sociales, le caractère fortement sexué des jeux vidéo a souvent été abordé par le prisme du design, des figures et des avatars, souvent sexualisés et stéréotypés du point de vue du genre (Cassell & Jenkins, 2000 ; Kennedy, 2002). L'industrie du jeu vidéo permet en fait de comprendre les jeux de miroir entre le domaine de la conception et celui des usages : les articles de Chloé Paberz et Johann Chaulet/Jessica Soler-Benonie que nous présentons dans ce dossier constituent une bonne illustration du caractère profondément ancré de la domination masculine dans l'univers du jeu vidéo, du côté de la création comme de celui des pratiques.
- 9 Chloé Paberz a suivi en immersion ethnographique la réalité quotidienne des relations entre des employés hommes et femmes dans une petite entreprise de conception de jeux vidéo en Corée du Sud. La Corée doit une grande partie de son démarrage économique au secteur des nouvelles technologies, et la proportion de femmes travaillant dans les studios de développement, bien que minoritaire (27 %), y est plus élevée qu'ailleurs (15 % en France par exemple). En revanche, les règles de séparation des sexes dans la société coréenne sont beaucoup plus marquées que dans les sociétés occidentales. C'est donc un double récit que nous propose Chloé Paberz. Le premier concerne la place des femmes dans une culture où elles sont assignées à une position de retrait par rapport à celle des hommes. Le second dévoile les fondements d'une culture professionnelle masculine qui s'est « dotée de références, de valeurs, de rites de passage, d'espaces réservés et de moments d'entre soi où se cultivent des qualités, des goûts et des compétences pensés comme masculins ». On entre dans un univers où les handicaps professionnels des femmes se jouent à travers de minuscules interdits qui ont d'énormes conséquences sur la carrière, comme l'impossibilité de rester dormir dans l'entreprise en cas de « charrette » sans nuire à sa réputation, ou l'exclusion de tous les moments de sociabilité qui nouent les équipes au travail, comme les sorties après le travail entre collègues. C'est aussi un univers où la force des stéréotypes genrés caractérisant le monde professionnel tend à rendre impensable la présence d'une femme à d'autres postes que ceux des métiers d'accueil (une femme cadre est taxée de « monstre »), stigmatise les passionnées de jeux vidéo surtout si elles font preuve de virtuosité (« le garçon manqué »), et met systématiquement en scène des représentations érotisées des personnages féminins dans les jeux eux-mêmes.
- 10 Johann Chaulet et Jessica Soler-Benonie ont de leur côté mené des entretiens et des observations lors de tournois en LAN (Local Area Network) de *League of Legend*. Les figures

féminines identifiées lors de ces moments de pratique en live sont étonnamment proches de celles qui règnent dans l'entreprise étudiée par Chloé Paberz. Les joueuses, qui sont très peu nombreuses – 4% de l'ensemble des joueurs et joueuses ! –, ont le choix entre deux postures : celle du garçon manqué qui adopte les mêmes codes vestimentaires que les joueurs masculins (sweat à capuche et jogging), ou celle de la lolita hyper-féminisée (mini-jupe et maquillage appuyé). Les autres femmes présentes dans les tournois observés sont là pour assurer des fonctions d'intendance (accueil, gestion du bar) ou pour servir de faire valoir à leur petit ami : par leur présence, elles contribuent à désamorcer la figure négative du joueur *geek* solitaire et asocial. À cette reproduction des rôles féminins domestiques, dans l'arène du jeu, vient répondre une parade du genre masculin chez les joueurs, décelée à la fois dans les qualités associées au savoir jouer (dépassement de soi, compétition, combativité, maniement expert de la technique) et dans le vocabulaire sexiste et sexuel employé tout au long du tournoi.

- 11 Ces trois articles, c'est le moins que l'on puisse dire, n'ouvrent guère de portes sur une émancipation par rapport aux stéréotypes de genre. Faut-il pour autant considérer que, non seulement rien n'a bougé, mais pire, que le monde en ligne renforce, notamment du fait de la technicité des objets, la domination masculine ? La réponse est non. Les pratiques observées ont des allures de château de cartes : le masculin se bat pour un territoire qu'il a en partie perdu tout en prétendant y être le seul maître.
- 12 Tout d'abord, les réticences des femmes face à la technique s'évanouissent quand les machines se rendent « invisibles » pour devenir un simple outil et non une technologie à maîtriser (Singh, 2001). Prenons-en pour preuve le rattrapage extrêmement rapide des femmes, avec la banalisation de la pratique d'Internet et la simplification de ses supports d'accès (smartphone et tablettes). Le travail de Laurence Le Douarin montre aussi que « l'ordinateur révèle, dans les rapports masculin/féminin, davantage d'idéologie dans les compétences – affirmées pour les uns, déniées pour les autres – que de réalité effective » (Le Douarin, 2004: 155). Et si la féminisation massive de la pratique des jeux vidéo est largement passée par la diffusion de jeux sur smartphones, situés en bas de la hiérarchie car disqualifiés comme « jeux de filles », on a vu monter en même temps la figure de la *gamer girl*, passionnée et performante dans un secteur masculin comme les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (Lignon, 2015). Peut-être faut-il supposer avec Sylvie Octobre, que les pratiques numériques participent à une reconfiguration des représentations du féminin et du masculin par « un double mouvement d'accès des filles à des outils "masculins", parce que technologiques, et d'inscription des garçons dans des usages des outils technologiques qui renouvellent des pratiques "féminines" (écriture, conversation, etc.) » ? (Octobre, 2011). Si les incursions des femmes dans les territoires traditionnellement masculins, comme le jeu vidéo, commencent à être documentées, on manque de travaux sur les cheminements inverses.

Un genre ordinaire : approche et évolution des rapports sociaux de sexe

- 13 Dans un article intitulé « A Sociology of the Unmarked : Redirecting Our Focus »², le sociologue Wayne Brekhus souligne la tendance des chercheurs en sciences sociales à s'intéresser davantage aux pratiques extraordinaires qu'aux activités les plus communes et banales (Brekhus, 1998). Son analyse, qui se veut une critique interne à la sociologie, pointe l'attention disproportionnée accordée à certains phénomènes par rapport à leur

prévalence, ou à certains groupes déjà très visibles. Alors que les sociologues se donnent pour objectif de déconstruire les prénotions, constituées en « obstacles épistémologiques » à dépasser (Bachelard, 1938), ils étudient souvent ce qui interpelle (parce que peu commun, troublant ou exotique). La conséquence n'est pas seulement une sur-visibilité de certaines populations et pratiques par rapport à d'autres, qui sont pourtant majoritaires ou plus ordinaires, mais aussi un degré de généralisation inégal selon les acteurs sociaux :

Politiquement radicale, cette approche se révèle cependant conservatrice au plan de la connaissance, dans la mesure où elle maintient les ghettos épistémologiques accentuant le « marqué » (*marked*). Qu'elles soient radicales politiquement ou conservatrices, les études sur les membres de catégories marquées, tels que les Noirs américains, les homosexuels, les pauvres, les femmes, les jeunes ou les vieux, mènent rarement à des généralisations portant sur les acteurs sociaux au sens large. Par contraste, les études sur les Blancs, les hétérosexuels, la classe moyenne, les hommes et les adultes d'âge moyen, servent couramment de base pour des abstractions s'étendant aux relations humaines en général (Brekhus, 2005 [1998]: 257).

- 14 Les études de genre sont à la fois illustratives de cette tendance et des efforts pour rééquilibrer la balance en décrivant tout le prisme du monde social. Historiquement centrées sur l'étude des femmes, elles ont paradoxalement pu participer à rendre le masculin invisible car « non-marqué », c'est-à-dire « neutre » (Alonzo & Silvera, 2000). Le renouvellement des recherches avec les approches dites *queer* s'est traduit par un réel élargissement des objets d'études, notamment par l'intérêt porté aux minorités sexuelles. L'approche consiste à éclairer la norme depuis les marges : heuristique et bien explorée, cette piste laisse pourtant les pratiques dominantes encore dans l'ombre. C'est ainsi que la sexualité, par exemple, des jeunes hommes gays est aujourd'hui mieux documentée que celle des hommes hétérosexuels d'un certain âge, justement et paradoxalement parce que ces derniers sont constitués en norme. À cet égard, le développement des recherches sur les masculinités, dans le sillage des travaux de Connell (2005)³, ouvre les perspectives d'analyse. S'intéressant aux hiérarchies internes aux groupes de sexe, dans une approche relationnelle du genre, ces études entendent renseigner aussi bien les formes hégémoniques que subalternes des masculinités. Facilement transposé à l'étude des féminités, ce programme de recherche incite ainsi à renseigner le continuum des pratiques et des identités, dans leurs rapports les unes aux autres.
- 15 En ligne avec cette perspective, l'appel à communication à l'origine du numéro appelait à des contributions sur les pratiques « ordinaires », au sens du « non marqué » de Brekhus, une piste qui semblait d'autant plus importante que, dans l'étude des pratiques numériques, l'attention va souvent aux phénomènes les plus spectaculaires et/ou aux usagers atypiques. Le grand nombre de propositions reçues témoignent, on l'espère, de l'intérêt suscité par cette approche. Les contributions montrent aussi que – contrairement à une représentation courante – *l'ordinaire* n'est pas forcément le lieu où la reproduction des normes de genre est la plus manifeste, bien au contraire. Tandis que l'extraordinaire traduit souvent des pratiques spécifiques et par conséquent similaires, le banal recouvre des pratiques diverses et des significations complexes (Pasquier, 2018).
- 16 L'article de Florian Vörös est à ce titre particulièrement éclairant, tout à la fois par son objet, son approche et ses résultats. Portant sur les usages de la pornographie par des hommes, il s'intéresse d'abord à une pratique courante : neuf hommes sur dix déclarent avoir déjà vu un film pornographique au cours de leur vie (contre trois femmes sur

quatre) et un homme sur deux dit en avoir visionné « souvent » ou « parfois » dans les douze derniers mois (contre une femme sur cinq) – des pourcentages qui varient peu selon les milieux sociaux. Si la pornographie est « spectaculaire » de par les critiques et la forte aversion qu'elle peut susciter, elle n'est pas moins une pratique relativement ordinaire auprès des hommes, mais souvent évacuée de l'analyse sociologique car jugée sans doute trop vulgaire ou triviale. Florian Vörös constitue les usages pornographiques en objet sociologique et, ce faisant, s'intéresse à la fois aux hommes hétéro-, bi- et homosexuels et trans FTM (*female to male*). De même que l'article de Dina Pinsky, l'analyse ne présuppose pas *a priori* d'usages pornographiques différents du point de vue de l'orientation sexuelle, ce qui permet de faire ressortir des logiques d'usage différenciées, mais qui ne se recoupent pas toujours selon l'identification sexuelle.

- 17 S'intéressant au rapport entretenu à ce bien culturel décrié – en termes d'appropriation, de réflexivité ou de potentielle politisation – l'auteur montre que « la pornographie n'est pas illégitime en tous lieux et en tous moments : elle pose en fait surtout problème aux hommes dont le statut social dépend du capital culturel ». Les modes d'appropriation se distinguent plus précisément selon deux axes, l'intensité et la qualification positive ou négative des usages. Il en découle « quatre modalités idéal-typiques d'organisation des plaisirs pornographiques » qui sont la *satisfaction* (caractérisé par un investissement faible et positif, dont il découle notamment un refus d'intellectualisation) la *distinction* (investissement faible et négatif dont il en suit une forte dévalorisation), le *contrôle* (investissement fort et négatif perçu comme de l'addiction) et la *passion* (investissement fort et positif en tant que « fan »). Si c'est chez les passionnés que peut émerger un discours réflexif sur les rapports de genre, l'auteur en montre aussi les limites, posées par l'entre-soi masculin : « La passion pour la pornographie reste alors un plaisir d'en discuter entre hommes, sans les femmes et les féministes ».
- 18 C'est une diversité de *féminités* qu'étudie à son tour Lucie Delias dans un article consacré aux pratiques numériques par des retraités Français, s'intéressant plus spécifiquement aux femmes. L'article est novateur de plusieurs points de vue dont, tout d'abord, l'intérêt porté aux seniors. Alors que la sociologie des usages d'Internet se centre très largement sur les jeunes, Lucie Delias s'intéresse au contraire aux personnes âgées, et en propose une analyse fine. Si la jeunesse n'est qu'un mot, ce constat vaut aussi pour la vieillesse : les conditions de vie, les aspirations et les pratiques diffèrent selon les sexes, les milieux sociaux et les générations. L'auteure montre notamment que selon les trajectoires professionnelles et familiales des femmes étudiées, les pratiques numériques ne sont pas les mêmes. Ces éléments du parcours biographique sont eux-mêmes très liés aux questions générationnelles dont l'article montre l'importance en s'intéressant à deux générations proches en âge : « la comparaison de personnes appartenant à deux cohortes proches permet ici de montrer que l'âge (ou le statut de retraité en lui-même) n'est pas le déterminant principal des usages numériques : c'est bien le contexte social, culturel et politique dans lequel évoluent les individus qui influe sur leur appropriation des TIC. »).
- 19 Par la construction d'un indicateur « d'autonomie numérique », Lucie Delias montre ainsi les modes d'appropriation différenciés du numérique au sein du groupe des femmes. L'intérêt pour les seniors lui permet de souligner le rôle structurant du *passé*, c'est-à-dire les expériences antérieures, pour expliquer les pratiques du *présent*. C'est tout particulièrement le cas dans le contexte d'une complexification des parcours. En effet, « les itinéraires individuels, moins permanents, sont de plus en plus marqués par une alternance de périodes de stabilité sociale entrecoupées d'épisodes plus ou moins longs de

fiabilisation des conditions sociales d'existence. Or les usages des TIC sont assez largement structurés par les évolutions biographiques » (Granjon *et al.*, 2009: 14). Lucie Delias en fournit une étude très éclairante. S'intéressant, d'une part, aux parcours professionnels des femmes retraitées ayant largement participé au marché de travail, elle montre comment les métiers exercés (dont certains très féminisés comme secrétaire ou institutrice) autorisent une autonomie plus ou moins grande dans l'usage d'internet à l'âge de la retraite. D'autre part, l'attention portée aux parcours familiaux souligne que la vie en couple, tout comme les séparations et les périodes de célibat, socialisent très différemment aux pratiques numériques.

- 20 Alors que la perspective des « parcours de vie », s'intéressant aux âges de la vie, est habituellement opposée à la lecture « positionnelle » qui lit les différences entre groupes sociaux établis, elle n'oblige pas forcément à une sociologie de l'individu. Elle nous incite surtout à adopter une approche dynamique des appartenances et des pratiques, notamment sexuées. Comme le dit Lucie Delias :

Les rôles genrés traditionnellement assignés aux femmes dans les sphères professionnelle et privée, décrits par les travaux issus du féminisme matérialiste (Dayan-Herzbrun, 1982 ; Kergoat, 2012), participent à la façon dont elles utilisent et perçoivent les TIC. Cependant, ces rôles ne sont pas figés et ils évoluent au fil du temps (Delias, 2019)

- 21 Les normes de féminité et de masculinité ne sont pas les mêmes au moment de la jeunesse qu'au milieu de la vie ou à la vieillesse. Elles se reconfigurent à la fois en fonction des expériences accumulées et des âges sexués. Cela incite à situer les pratiques observées, et les rapports de genre, dans un parcours. Une telle perspective intersectionnelle, tenant compte de l'âge, consiste moins à étudier la consubstantialité des rapports sociaux que de montrer l'évolution des appartenances. Les comportements changent, les identifications bougent, les rapports de pouvoirs sont renégociés, voire inversés. Alors que l'approche habituelle des rapports sociaux implique une lecture antagoniste du monde social (entre classes durablement constituées), la perspective des parcours de vie nous incite à être attentives et attentifs aux évolutions. Dans le domaine des études de genre, cela consiste à étudier le caractère dynamique des normes, des pratiques et des appartenances qui ne sont ni statiques ni simplement reproduites, mais réellement ouvertes au changement.

BIBLIOGRAPHIE

ABBATE Janet (2012). *Recoding gender: Women's Changing Participation in Computing*, Cambridge, MIT Press.

ALONZO Philippe & SILVERA Rachel (2000). « Le genre masculin n'est pas neutre », *Travail, genre et sociétés*, 1 (3), pp. 23-24.

AURAY Nicolas (2002). « Sociabilité informatique et différence sexuelle », in Chabaud-Rychter Danielle & Gardey Delphine (dir.), *L'engendrement des choses, des hommes, des femmes et des techniques*, Paris, Éditions des Archives Contemporaines, pp. 123-148.

- AURAY Nicolas (2013). *Une enquête sur les institutions. Le hacker, l'Etat et la politique, Mémoire original d'Habilitation à diriger des recherches*, Nice, Université de Nice Sophia Antipolis.
- BACHELARD Gaston (1938). *La formation de l'esprit scientifique. Contribution à une psychanalyse de la connaissance*, Paris, Vrin.
- BALLEYS Claire & COLL Sami, 2015. « La mise en scène de la vie privée en ligne par les adolescents », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 4 [en ligne], mis en ligne 2015.12.21, consulté 2019.01.01. URL: <http://journals.openedition.org/reset/547>.
- BALLEYS Claire (2016). « “Nous les mecs”. La mise en scène de l'intimité masculine sur YouTube », in Martin Olivier & Dagiral Éric (dir.), *L'ordinaire d'internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales*, Paris, Armand Colin, pp. 182-202.
- BALLEYS Claire, 2017. « L'incontrôlable besoin de contrôle. Les performances de la féminité par les adolescents sur YouTube », *Genre, sexualité & société*, 17 [en ligne], mis en ligne 2017.06.01, consulté le 2017.09.25. URL : <http://journals.openedition.org/gss/3958>.
- BERGSTRÖM Marie (2012). « Nouveaux scénarios et pratiques sexuels chez les jeunes utilisateurs de sites de rencontre », *Agora débats/jeunesses*, 1 (60), pp. 107-119.
- BERGSTRÖM Marie (2019). *Les nouvelles lois de l'amour. Sexualité, couple et rencontres au temps du numérique*, Paris, La Découverte.
- BREKHUS Wayne (1998). « A Sociology of the Unmarked: Redirecting Our Focus », *Sociological Theory*, 16 (1), pp. 34-51.
- BREKHUS Wayne (2005). « Une sociologie de l'«invisibilité» : réorienter notre regard », *Réseaux*, 1 (129-130), pp. 243-272 [1998].
- BUTLER Judith (2005). *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*, Paris, La Découverte [1990].
- CLAIR Isabelle (2007). « La division genrée de l'expérience amoureuse. Enquête dans des cités d'habitat social », *Sociétés & représentations*, 2 (24), pp. 145-160.
- CLAIR Isabelle (2012). « Le pédé, la pute et l'ordre hétérosexuel », *Agora débats/jeunesses*, 1 (60), pp. 67-78.
- COLLET Isabelle (2006). *L'informatique a-t-elle un sexe ? Hackers, mythes et réalités*, Paris, L'Harmattan.
- COLLET Isabelle & MOSCONI Nicole (2010). « Les informaticiennes : de la dominance de classe aux discriminations de sexe ? », *Nouvelles questions féministes*, 29 (2), pp. 100-113.
- CONNELL R.W (2005). *Masculinities*, Berkeley, University of California Press.
- CONNELL Raewyn (2014). *Masculinités. Enjeux sociaux de l'hégémonie* [Traduction de M. Cervulle, M. Duval, C. Garrot, C. Richard et F. Vörös], Paris, Éditions Amsterdam.
- DELIAS Lucie, 2019. « Les facteurs de l'autonomie face à l'informatique connectée chez les retraités français : génération et trajectoires genrées. », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 8 [en ligne], URL : <https://journals.openedition.org/reset/1321>, mis en ligne 2019.01.06, consulté le 2019.06.01.
- DONNAT Olivier (2009). *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, Paris, La découverte / Ministère de la culture et de la communication.
- GAGNON John H. & SIMON William (2005). *Sexual conduct: The social sources of human sexuality*, Piscataway, Transaction Books [1973].

- GIRE Fabienne & GRANJON Fabien, 2012. « Les pratiques des écrans des jeunes Français. Déterminants sociaux et formes d'appropriation », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 1 [en ligne], mis en ligne le 2012.01.01, consulté 04.01.2012. URL : <http://www.journal-reset.org/index.php/RESET/article/view/4>.
- GRANJON Fabien, LELONG Benoît & METZGER Jean-Luc (2009). « Inégalités sociales, inégalités numériques : quelles articulations ? », in Granjon Fabien, Lelong Benoît & Metzger Jean-Luc (dir.), *Inégalités numériques : clivages sociaux et modes d'appropriation des TIC*, Paris, Hermès science / Lavoisier, pp. 14-29.
- ILLOUZ Eva (2006). « Réseaux amoureux sur Internet », *Réseaux*, 4 (138), pp. 269-272.
- JENKINS Henry (1998). « Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces », in Cassell Justine & Jenkins Henry (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Cambridge, MIT Press, pp. 262-296.
- JOUËT Josiane (2003). « Technologies de communication et genre », *Réseaux*, 4 (120), pp. 53-86.
- LE DOUARIN Laurence (2004). « Hommes, femmes et micro-ordinateur : une idéologie des compétences », *Réseaux*, 1 (123), pp. 149-174.
- LIGNON Fanny (dir.) (2015). *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi.
- MARWICK Alice (2013). « Gender, Sexuality and Social Media », in Hunsinger Jeremy & Senft Theresa M. (dir.), *The Social Media Handbook*, New-York, Routledge, pp. 59-75.
- MERCKLÉ Pierre & OCTOBRE Sylvie, 2012. « La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 1 [en ligne], mis en ligne 2012.01.01, consulté 04.01.2012. URL : <http://www.journal-reset.org/index.php/RESET/article/view/3>.
- MISA Thomas J. (2011). *Gender codes: Why Women are Leaving Computing*, Hoboken, John Wiley & Sons.
- OCTOBRE Sylvie (2011). « Du féminin et du masculin : genre et trajectoires culturelles », *Réseaux*, 4 (168-169), pp. 23-57.
- OUDSHOORN Nelly, ROMMES Els & STIENSTRA Marcelle (2004). « Configuring the User as Everybody: Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies », *Science, Technology, & Human Values*, 29 (1), pp. 30-63.
- PASQUIER Dominique (2018). *L'Internet des familles modestes. Enquête dans la France rurale*, Paris, Presses des Mines.
- RHEINGOLD Howard (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, Addison-Wesley.
- SINGH Supriya (2001). « Gender and the use of the Internet at home », *New Media & Society*, 3 (4), pp. 395-415.
- STONE ALLUCQUÈRE Rosanne (1995). *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, MIT Press.
- TURKLE Sherry (1988). « Computational Reticence: Why Women Fear the Intimate Machine », in Kramarae Cheris (dir.), *Technology and Women's voices: Keeping in touch*, New-York, Routledge, pp. 41-61.
- TURKLE Sherry (1995). *Life On The Screen. Identity In The Age Of The Internet*, New-York, Simon & Schuster Paperbacks.

NOTES

1. Source : Insee, *recensement*, 2014.
 2. Article traduit et publié en français dans la revue *Réseaux* en 2005 sous le titre « Une sociologie de l'invisibilité" : réorienter notre regard » (Brekhus, 2005 [1998]).
 3. Voir la sélection de textes de l'auteure traduits en français, et introduits par Meoïn Hagège et Arthur Vuattoux, réunie dans *Masculinités. Enjeux sociaux de l'hégémonie* (Connell, 2014).
-

AUTEURS

MARIE BERGSTRÖM

Institut national d'études démographiques

DOMINIQUE PASQUIER

CNRS / Télécom ParisTech