

Femmes et nouvelles technologies : complices ou antagonistes ?

Autor(en): [s.n.]

Objekttyp: Group

Zeitschrift: L'Émilie : magazine socio-culturelles

Band (Jahr): [96] (2008)

Heft 1524

PDF erstellt am: 15.05.2024

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Femmes et nouvelles technologies: complices ou antagonistes?

C'est un jeu de balancier. Lisbeth Salander – hackeuse transgenre de la trilogie *Millénium* – se sent comme un poisson dans l'eau technologique et n'est de loin pas obsédée par les catégorisations sexuelles. La figure du cyborg (p. 4) et celle de l'hybride (p.17) pourraient nous permettre de dépasser le déterminisme biologique et l'assignation aux rôles sexués. D'un autre côté, informatique et technologie requièrent des compétences considérées comme masculines. Il est difficile aux femmes de s'orienter dans ces métiers (p.14) et les modèles féminins sont trop rares. Ainsi, les nouvelles technologies jouent un double jeu, entre perpétuation des préjugés de sexe et possibilités d'émancipations.

Le drôle de genre de Lisbeth Salander

La Suède, ses grandes blondes aux grands yeux bleus, son système social, Abba, Ikea, H&M, ce à quoi il faut désormais ajouter *Millénium*. L'extraordinaire engouement pour la célèbre trilogie de Stieg Larsson vendue à ce jour à huit millions d'exemplaires dans le monde repose certes sur une intrigue policière tordue à souhait, façon série télé, mais aussi et surtout sur deux personnages: le journaliste Mikael Blomkvist et Lisbeth Salander, une asociale, surdouée de l'informatique. Les allures de cyberhéroïne de cette dernière préfigurent-elles une évolution des représentations de genre dans la culture?

Nathalie Brochard

Les lecteurs-trices engloutissent leur madeleine de Proust, s'imaginant retrouver les aventures de Tintin reporter; une occasion pareille, on saute forcément dessus!

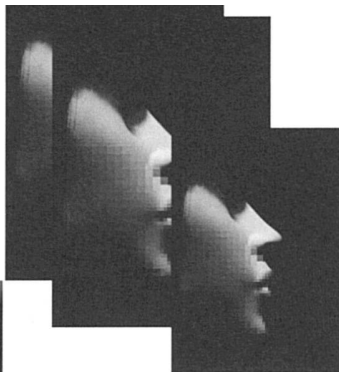
Les «vrais» journalistes eux-mêmes le reconnaissent. Florence Aubenas du Nouvel Observateur parle d'«aventure de bureau» avec le bellâtre Blomkvist. Oui, elle a d'abord craqué pour lui avant de «passer à Lisbeth Salander... Blomkvist m'agaçait parfois avec sa manière de s'atteler à de grandes enquêtes bien pensantes», avoue-t-elle. Ariane Dayer, la nouvelle rédactrice en chef du Matin, estime que «c'est Lisbeth Salander qui a le pouvoir. Blomkvist a toujours un ou deux temps de retard. Elle vit dans un monde sans limite où il n'y a aucune barrière morale ni physique».

Après un tour par l'inévitable «avis des consommateurs» sur les blogs et forum d'ici et d'ailleurs, il faut se rendre à

l'évidence: sans Lisbeth Salander, *Millénium* ne serait pas. Mais qu'est-ce qu'elle a de plus?

Identités alternatives

Petite, anorexique, psychotique, gothique, pirate informatique, piercée, tatouée, violée, elle n'entre pas dans la catégorie Grace Kelly. Elle aurait plus d'affinités avec une Lara Croft. Un personnage de jeu vidéo donc. Suivre le parcours de Lisbeth Salander, c'est voir la page s'animer, c'est entrer dans un monde virtuel. Sauf que *Millénium* est bien plus qu'un simple jeu d'infiltration ou d'arcade: son univers et son gameplay le hissent d'emblée au niveau de séries cultes comme *Hitman* ou *Final Fantasy*. La jauge de vie de Lisbeth



diminue quand elle prend des coups et se remplit quand elle coule des jours tranquilles aux Caraïbes ou à Gibraltar. Elle a d'ailleurs plusieurs vies et quand elle réussit sa mission, elle débloque un niveau. Elle choisit ses armes en fonction de ses besoins: SIG Sauer, Wanad P-83, AK...

Comme Lara Croft, son identité sexuelle reste floue. Helen W.Kennedy analyse le rapport complexe sujet/objet des cyberhéroïnes : «Ces personnages sont à la fois le héros (actif) et l'héroïne (qu'on regarde)». Pour la sociologue, «un homme qui joue à Lara Croft est transgenre: la distinction entre le joueur et le personnage du jeu est gommée». De la même manière, se mettre dans la peau de Lisbeth Salander, c'est entrer dans un genre plus flexible et expérimenter des identités alternatives.

Prises de pouvoir symboliques

Cette cyberhéroïne propose-t-elle un réel changement en terme de représentation féminine? Que ce soit en littérature, au cinéma ou dans les jeux vidéos, les cyberhéroïnes sont régies par un imaginaire masculin et respectent d'ordinaire des fonctions narratives genrées. Muriel Andrin, chercheuse à l'Université libre de Bruxelles a étudié les paradoxes de l'héroïne cybernétique et l'imagerie alliant femme et machine. Pour elle, ce modèle parfait formaté par des idéaux masculins présente «la femme comme un être intrinsèquement dévoué au service de l'homme, doué d'une propension à l'abnégation et à la nature salvatrice». Cette construction d'une perfection aboutit à une mythification: «*Simple mor-*

telles dans le monde réel, les personnages se métamorphosent en de véritables déesses dans le monde virtuel», explique Muriel Andrin.

Pourtant les cyberhéroïnes ne sont pas seulement des icônes. A l'instar des héros masculins, elles jouent un rôle actif dans l'avancée narrative. Catherine (*The Cell*), Allegra (*eXistenZ*), Trinity (*The Matrix*), Aki (*Final Fantasy*) ou Lisbeth (*Millénium*) démontrent des capacités physiques et un savoir hors du commun. Muriel Andrin précise que «cette prise de pouvoir de l'action s'accompagne souvent de plusieurs prises de pouvoir symboliques» qui peuvent mettre en jeu l'inversion des rôles sexuels habituellement attribués entre personnages masculins et féminins. Elles peuvent également s'effectuer par le maniement de symboles masculins comme les armes à feu ou le hacking, l'informatique étant une compétence sexuée masculine.

La centralité de ces figures héroïques féminines et leur pouvoir sur le récit semblent annoncer une ère nouvelle. Un faux semblant pour Muriel Andrin qui montre qu'au stade ultime de l'intrigue «les cyberhéroïnes dépendent de leurs pendants masculins pour prendre en charge leur sauvetage». La résistance masculine opère au dénouement: «il y a comme une impossibilité de confier jusqu'au bout et dans toute sa complexité l'exécution de la résolution narrative au personnage féminin». Sans l'intervention de Blomkvist, Salander n'aurait jamais pu s'en sortir.

Lisbeth Salander aura beau se révolter contre sa condition, faire sa rebelle et sa biatch, elle reste entièrement contrôlée par son rapport à l'homme. Caramba, encore raté!



Femmes et ordinateurs, incompatibles ?

Comme le cite l'organisation belge pour la promotion des femmes dans les nouvelles technologies - ADA, «Au nom des vieilles croyances, les femmes ne sont pas faites pour les ordinateurs». Pourtant, la Suisse manque d'informaticien.e.s ; parmi les 5000 postes à repourvoir chaque année en raison des départs à la retraite, seuls 2700 le seront. Un projet de diplôme, destiné à analyser les moyens et les actions susceptibles de promouvoir auprès des jeunes Fribourgeois.e.s les métiers des TIC – technologies de l'information et de la communication –, a mis en lumière les différentes images stéréotypées véhiculées par notre société.

Extraits choisis.

Nadia Gendre

Préjugé no 1

Les TIC sont une affaire d'hommes. L'image des TIC reste très masculine et rigide. Lorsqu'on parle de TIC, la plupart d'entre nous voient des ordinateurs, une succession de chiffres interminable, des câbles qui pendent ici et là. Bref une atmosphère toute grise alors que les filles préfèrent, en principe, un bel environnement, chaleureux et ordonné.

Commentaire :

C'est une évidence, les salles informatiques abondent en câbles, PC, écrans, souris, et autres matériaux électroniques. Rares sont celles qui dégagent une autre couleur que le gris.

Proposition

Apple s'est donné la peine de proposer des lignes agréables et des applications conviviales. Pourquoi ne pas aller un peu plus loin dans cette direction et améliorer les espaces de travail, dans les écoles que les entreprises en les rendant plus gais et plus colorés ?

Préjugé no 2

L'informaticien-type est laid. Il est en principe boutonéux et il porte des lunettes ; son esprit navigue souvent entre la lune et son propre monde.

Commentaire

Mon mari est informaticien ; il porte des lunettes, mais il est agréable à regarder (enfin, il me semble). Il n'est certes pas extraverti, mais il sait tenir une conversation et se montrer très sociable.

Proposition

Utiliser au travers des différents supports de communication des images représentant des femmes qui adorent leur métier.

Préjugé no 3

S'il y a une femme dans les TIC, c'est pour vendre.

Commentaire

J'ai rencontré l'autre jour une charmante doctorante à l'Université, chargée de rédiger une thèse sur le langage XML. Et dire qu'il y a des filles qui arrivent jusqu'au doctorat ! Woah...

Proposition

Informier au travers de sites, films, articles que les femmes réussissent aussi bien que les hommes et que leurs compétences techniques, alliées à leur ouverture et sensibilité, sont de véritables atouts pour une entreprise. Multiplier cette information au travers des divers canaux de communication.

Préjugé no 4

Les filles préfèrent les poupées, les garçons les jouets techniques.

Commentaire

L'exemple commence à la maison. Si les enfants ne voient jamais leur mère utiliser un ordinateur, il y a peu de chance qu'elle représente un modèle.

Proposition

Soyons un bon exemple pour nos enfants !

Le monde des nouvelles technologies souffre de l'absence de modèles féminins. De nombreuses actions sont aujourd'hui régulièrement mises en place en Europe pour promouvoir les nouvelles technologies auprès des jeunes filles, comme notamment le réseau ADA, la campagne suisse Informatica08. Mais les préjugés sont tenaces. Les connaître est une chose, les éliminer en est une autre.

Quelques actions sur Fribourg

Conscientes de l'importance d'augmenter la quantité des filles au sein de leurs classes, les Hautes écoles fribourgeoises se sont mobilisées et ont déjà entrepris un certain nombre de mesures. Elles sont déterminées à renforcer leur communication dans ce sens et multiplient les occasions de s'adresser au public féminin. Certes, il reste encore bien d'autres pistes à explorer comme la possibilité de créer des classes de filles pour les cours de mathématiques et sciences, de mettre en place des systèmes de mentoring, d'augmenter l'information sous toutes ses formes (presse, sites Internet, campagnes, ateliers pour les enfants), etc. Mais le chemin à parcourir pour modifier les perceptions est encore long. Pourtant il est temps, pour nous les femmes, de comprendre les enjeux des nouvelles technologies et de participer aujourd'hui aux décisions qui bâtissent l'avenir de nos enfants !

Sites à visiter : www.metiers-tic.ch, www.informatica08.ch, www.informaticienne.ch

D'où viennent ces préjugés?

C'est à l'adolescence – période cruciale de construction de l'identité – que se font les choix d'orientation. Pas si simple de choisir son avenir professionnel entre ses affinités, ses compétences, les attentes sociales et l'injonction à prouver à ses pairs que l'on est une vraie fille. Les domaines informatiques et technologiques ne semblent guère compatibles avec la féminité. *Quelques pistes.*

Estelle Pralong

Une socialisation sexuée

La société a des attentes et des attitudes différentes envers les sexes. Et cela à tous les niveaux: famille, école, habits, activités sportives, livres et manuels, médias... Très souvent, ces attentes et attitudes différenciées sont inconscientes. Pourtant, les enfants sont encouragés à adopter des activités conformes à leur propre sexe. Ils intériorisent ce qui est masculin et ce qui est féminin par l'observation de leur environnement. De plus, les perceptions des rôles féminins et masculins sur le marché du travail ou dans la famille pèsent dans les choix d'orientation. Les filles, par exemple, anticipent très tôt le fait qu'elles devront concilier vie familiale et professionnelle...

Je me sous-estime, tu te sous-estimes...

A partir de l'adolescence, les filles ont rarement un sentiment d'efficacité personnelle pour les métiers masculins. Elles se destinent moins aux filières informatiques, non pas parce qu'elles en seraient moins capables, mais plutôt en raison d'une autoévaluation qui sous-estime leurs compétences dans ces disciplines. Elles ressentent comme incompatibles les matières technologiques et la féminité. Et ne sont d'ailleurs guère aidées par les manuels scolaires! Les femmes y sont absentes ou dans des rôles stéréotypés. Les champs d'applications technologiques mis en avant correspondent à un héritage culturel masculin. Pourquoi ne pas parler des débouchés artistiques, par exemple? Difficile de se projeter dans ces filières alors que les modèles féminins attractifs ne sont pas légion!

Des modèles? En voici quelques-uns à portée de souris

S'il est vrai que les femmes sont moins nombreuses dans les filières informatiques que les hommes, elles n'en sont pourtant pas complètement absentes. Aurait-on tendance à les oublier?

Les pionnières

Ada Lovelace a été la toute première «informaticienne»: c'est elle qui a énoncé, au 19^e siècle, les règles de ce que l'on appelle aujourd'hui la «programmation».

Les programmeuses de l'ENIAC. Six femmes dirigeaient l'équipe qui programma le tout premier ordinateur digital fonctionnant de manière totalement électronique (ENIAC): Marlyn Meltzer, Ruth Teitelbaum, Frances Spence, Kathleen Antonelli, Jean Bartik et Betty Holberton.

Grace Hopper a joué un rôle capital dans l'évolution de l'informatique. C'est elle qui a inventé le programme compilateur qui servit de base au premier langage de programmation pour l'entreprise - Cobol.

Trois sites pour en savoir plus sur les cyberféministes!

Ada – Femmes et IT www.ada-online.org

Le projet Ada vise à favoriser l'accès des femmes aux Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication. L'objectif de ce site est de fournir aux femmes qui envisagent de s'orienter dans les métiers des NTIC et à celles qui travaillent déjà dans ce domaine, des outils, des informations, des réflexions sur ces métiers et sur la place des femmes dans ce secteur.

Girl Power 3.0 – Femmes, technologies, société et pouvoir www.girlpower3.com

Fondé en juin 2007, Girl Power 3.0 est un groupe de réflexion transgénérationnel qui se réunit lors d'une soirée mensuelle à Paris pour des conversations et un débat avec un.e invité.e. C'est aussi un site Internet et une émission vidéo live réalisée par memoirevive.tv. Les thématiques: femmes, technologies, société, culture, éthique/éducation, partage de connaissances et pouvoir.

La revue en ligne .dpi sur le site www.studioxx.org/fr

Née d'un désir de créer un espace interdisciplinaire créatif et engagé socialement, la revue .dpi est un lieu d'échanges traitant des femmes et des technologies. Évoluant dans la voix du logiciel libre, .dpi utilise les blogs pour construire une plate-forme alternative qui nourrit une réflexion féministe sur le Net. Ouverte aux voix insolites, .dpi cherche à questionner le cyberféminisme; à discuter des réalités vécues par les femmes dans les paysages technologiques contemporains; et à faire découvrir les femmes oeuvrant dans le domaine des nouveaux médias.

Christina Fragouli

Christina Fragouli, professeure adjointe à la faculté Informatique et Communications de l'EPFL a accepté de répondre à quelques questions sur son parcours professionnel. *Interview*

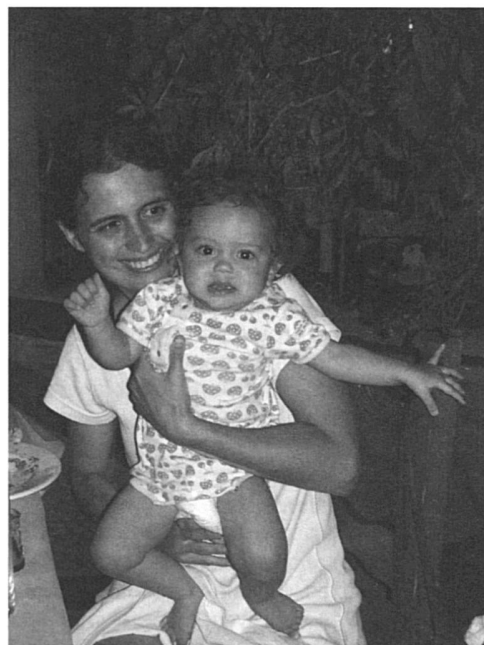
Propos recueillis par Estelle Pralong

L'émiliE: Quel est votre poste actuel et en quoi consiste-t-il?

Christina Fragouli: Je suis professeure adjointe titularisée à la faculté Informatique et Communications de l'EPFL. Je partage mon temps entre les travaux de recherche et l'enseignement dans les domaines de la communication et de l'informatique. Dans ce cadre, je supervise des projets d'étudiant.e.s. Malheureusement, malgré les efforts de l'EPFL et de son bureau de l'égalité dirigé par Madame Moser Farnaz, encore trop peu d'étudiantes suivent mes cours.

Vous avez suivi une formation en génie électrique. Cette orientation vers des domaines techniques souvent considérés comme «masculins» s'est-elle faite de manière évidente, pour vous et pour votre entourage?

J'ai effectivement obtenu une licence en génie électrique. La raison pour laquelle j'ai choisi d'étudier ce sujet, c'est qu'il vous permet de combiner les mathématiques avec ses applications, ce qui est important dans la pratique. Il est vrai que le génie électrique est considéré comme une profession masculine, mais c'est principalement dû à une fausse information. Les personnes qui, au moment où j'ai fait ce choix, pensaient que ce n'était pas un bon choix pour moi, ont avancé des raisons dans le genre: «*Comment allez-vous soulever les charges lourdes?*». Il est vrai que soulever des poids ne compte pas parmi mes meilleures compétences, mais il s'avère que ça ne fait pas partie du cahier des charges d'un.e ingénieur.e en électricité!



Christine Fragouli et sa fille

Est-ce que votre carrière a été plus difficile à mener parce que vous êtes une femme? Ou au contraire, cela vous a-t-il attiré du soutien?

Fondamentalement, il n'y a pas de différence dans le fait d'être un homme ou une femme – la question est de savoir si vous pouvez résoudre un problème ou pas. Cependant, si vous le résolvez, ou vous vous approchez de la solution, la reconnaissance que vous pourriez recevoir dépendra beaucoup de votre réseau social, qui pourrait alors dépendre de votre sexe.

Pour ma part, j'ai rencontré les deux: davantage d'obstacles du fait d'être une femme, mais j'ai aussi eu la chance de recevoir plus de soutien, à la fois de la direction de l'EPFL, qui fait un travail remarquable en aidant les femmes. Et aussi du secteur privé avec des organismes tels que le Zonta Club.

Mais, ce qui me contrarie vraiment, et qui n'est malheureusement pas rare, c'est lorsque des femmes talentueuses ne sont pas reconnues. Elles n'obtiennent alors pas une position équivalente à leurs collègues de sexe masculin, beaucoup moins talentueux. Les personnes qui utilisent le slogan «*Nous devons soutenir davantage les femmes*» pour servir leurs propres intérêts m'agacent également. À savoir, qu'au lieu de donner les mêmes opportunités à toutes les femmes, elles aident exclusivement des personnes en particulier, qui ne le méritent pas nécessairement.

Comment conciliez vie familiale et professionnelle?

Ce qui m'aide beaucoup, c'est le soutien de mon mari et il se montre très compréhensif, il partage les responsabilités autant pour les travaux ménagers que pour notre enfant. L'infrastructure en place, telle que les garderies de l'EPFL, est vraiment d'une grande aide. Mais pour les travaux ménagers, j'ai moins de temps, alors je dois établir des priorités, être plus focalisée et faire des compromis pour ce qui est moins important: par exemple, ce n'est pas grave si nos vêtements ne sont pas repassés!

Devenir hybride

Téléphones portables, baladeurs, implants, prothèses, jeux vidéos, avatars, toutes ces extensions technologiques transforment notre vécu corporel. Certaines hybridations technologiques influencent les rapports sociaux de sexe. C'était le 21 août dernier sur France Culture. Bernard Andrieu était l'invité d'*A plus d'un titre* pour parler de son dernier ouvrage: *Devenir hybride – épistémologie du corps et des pratiques culturelles. Morceaux choisis*.

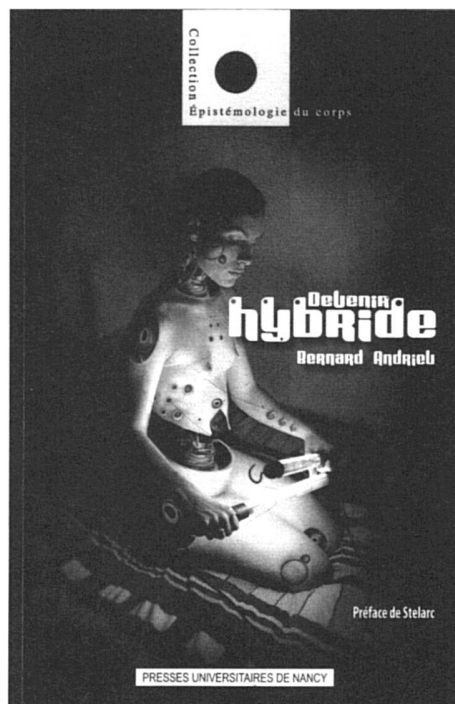
Estelle Pralong

«Devenir hybride c'est apercevoir comment la technique n'est pas extérieure à notre corps mais constitue notre identité dans bien des actes de notre vie quotidienne.»

L'hybridation – croisement entre deux espèces – n'est pas un phénomène nouveau. Ce phénomène et son imaginaire sont présents dans notre culture depuis la nuit des temps. Que l'on songe aux chimères et aux centaures de la mythologie grecque ou à l'univers des comics et de la science-fiction avec Hulk et Ironman. L'hybridation technologique – celle qui nous intéresse ici – est une manifestation de la plasticité et de la dynamique de notre corps. Cette mutabilité n'est pas une perte d'identité mais dans l'ordre de l'être dans le mouvement, dans le pluriel, dans le devenir hybride.

Un exemple pour comprendre: les avatar.e.s

Un.e avatar.e est une représentation de soi dans le jeu, une vie parallèle, en interaction avec les autres avatar.e.s. Cette seconde vie vient alimenter et modifier la première. Quels sont les effets sur nos comportements? Difficile de trancher entre bienfaits et méfaits. Certain.e.s préconisent un retour à la vie naturelle. Mais laquelle? La génération de l'ordinateur – les *digitales natives* – prend le risque d'hybrider la réalité et le virtuel. Le virtuel devient une partie réelle de notre corps et de nos apprentissages cognitifs. Ainsi, l'hybridation nécessite une éducation pour faire la différence entre l'intériorité projetée dans la machine et l'extériorité réelle.



Dépasser le féminin, le masculin, le naturel

Selon Pierre Bourdieu, le genre un concept développé pour contester la naturalisation de la différence sexuelle. La naturalisation est une construction idéologique de la domination masculine pour légitimer la hiérarchie sexuelle, sociale et la division des tâches. La déconstruction du genre ouvre la perspective de s'hybrider biologiquement, socialement et sexuellement. Dans le *Manifeste contra-sexuel* de Béatriz Preciado, le gode possède une fonction d'hybridation car il permet aux individu.e.s de s'approprier une fonction symbolique et une fonction sexuelle qui n'a plus rien à voir avec la naturalité de son sexe. C'est un exemple parmi d'autres des possibilités de transformation des rapports sociaux de sexe par le genre et l'hybridation technologique: la possibilité de dépasser le féminin, le masculin, le naturel. L'hybride, figure postqueer, accepte le double en soi, le maintient dans un mouvement et une mobilité de choix identitaires selon la performance à accomplir. L'assignation de sexe n'est plus nécessaire.

Une conquête féministe

«La possibilité de s'inventer un corps hybride pour le sujet contemporain a été le résultat d'une conquête des féministes, des homosexuel.le.s, des malades, des immigré.e.s, des prisonniers, et des handicapé.es, c'est-à-dire des individu.e.s qui revendiquent le droit de chacun.e à disposer de son propre corps. Car en disposant de son corps, chacun.e peut se dessiner une singularité personnelle. Le refus du déterminisme naturel du corps, comme dans l'avortement, dans la contraception, lors de l'accouchement sans douleur, et dans l'euthanasie, s'appuie sur une alliance idéologique entre les féministes et les biotechnologies. Hybridant le corps d'hormones, de contraceptifs, de drogues ou de médicaments, la libération des mœurs est devenue le moyen d'améliorer son corps.»