

UNIVERSITE CLAUDE BERNARD LYON1 – ECOLE SUPERIEURE DU
PROFESSORAT ET DE L'ÉDUCATION, ACADEMIE DE LYON



Lyon 1

INSPÉ

Institut national
supérieur du professorat
et de l'éducation
Académie de Lyon



UNIVERSITÉ
DE LYON

L'INFLUENCE DU GENRE SUR LES PRATIQUES ET USAGES PERSONNELS DU NUMÉRIQUE AU CYCLE 3

Séminaire : Usage du numérique

MEMOIRE présenté pour l'obtention du Master MEEF (Métiers de
l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation)

Mention 1^{er} degré : professorat des écoles

Par :

DUQUENOY Pauline

Sous la direction de Madame POYET Françoise

Examineurs :

**POYET Françoise
GUILLERM Vincent**

Année 2021-2022

N° d'étudiant : 2028966

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS.....	4
INTRODUCTION.....	5
PARTIE 1 – Cadre théorique.....	7
1. 1 Le genre.....	7
1.1.1 Définition.....	7
1.1.2 Les problématiques.....	9
1.1.3 Stéréotype.....	11
1.1.4 Stéréotypes professionnels.....	13
1.1.5 Les stéréotypes relevant des jeux vidéo.....	15
1.2 Le numérique.....	17
1.2.1 Définition.....	17
1.2.2 La place du numérique dans l’univers scolaire.....	20
1.3 Usages et pratiques du numérique.....	23
1.3.1 Définition : pratiques / usages.....	24
1.3.1.1 Les pratiques.....	24
1.3.1.2 Les usages.....	26
1.3.2 Les différents usages scolaires et personnels.....	27
1.3.3 Les différentes pratiques scolaires et personnelles.....	29
1.3.4 Analyse d’enquête sur les pratiques numériques des 11-18 ans.....	31
PARTIE 2 – Cadre expérimental.....	37
2.1 Problématique et hypothèses de recherche.....	37
2.1.1 Problématique.....	37
2.1.2 Les hypothèses.....	37
2.2 Présentation de la méthodologie.....	38
2.2.1 Protocole méthodologique.....	38
2.2.2 Présentation du questionnaire.....	38
2.3 Résultats.....	39
2.3.1 Résultats des questionnaires filles.....	39
2.3.1.1 Identification des questionnaires.....	39
2.3.1.2 Résultats de la partie jeux vidéo des filles.....	40
2.3.1.3 Résultats de la partie réseaux sociaux des filles.....	44
2.3.2 Résultats des questionnaires garçons.....	48
2.3.2.1 Identification des questionnaires.....	48

2.3.2.2 Résultats de la partie jeux vidéo des garçons.....	49
2.3.2.3 Résultats de la partie réseaux sociaux des garçons.....	52
2.4 Interprétation.....	56
2.5 Les limites.....	60
2.5.1 Les limites liées aux questionnaires	60
2.5.2 Les limites liées à l'échantillon d'élèves questionnés.....	61
2.6 Perspectives	62
CONCLUSION	63
BIBLIOGRAPHIE	64
ANNEXES	68

REMERCIEMENTS

Je souhaite sincèrement remercier toutes les personnes m'ayant aidée dans l'élaboration et dans la rédaction de ce mémoire.

J'adresse tout d'abord mes remerciements à ma directrice de mémoire, Mme Françoise POYET, pour son accompagnement, son aide dans l'écriture de ce mémoire et sa disponibilité tout au long de l'année.

Je tiens ensuite à remercier l'équipe pédagogique de mon lieu de stage, sans qui l'enquête de terrain n'aurait pas été possible. Je remercie également tous les enfants de la classe de CM1-CM2 pour leur participation.

Enfin je remercie ma famille pour leur patience et leur soutien.

INTRODUCTION

Aujourd'hui, le numérique prend une place plus importante à l'école qu'il y a quelques années. Dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, comme dans les programmes de l'école, du collège et du lycée, les connaissances et compétences numériques sont consolidées. Dans les programmes et dans les domaines du socle, des compétences numériques sont présentes. De plus, à l'école primaire, une sensibilisation au code est proposée.

Tous les élèves apprennent la même chose au sein du système scolaire, qu'ils soient fille ou garçon, ils reçoivent le même enseignement. On peut donc soulever le principe fondamental de l'égalité entre les filles et les garçons. Dans le code de l'éducation, la transmission de la valeur d'égalité entre les filles et les garçons débute dès l'entrée à l'école primaire. Cette politique publique est nécessaire afin que les stéréotypes disparaissent au fur et à mesure en vue de faire naître de nouveaux modèles, de nouvelles idées pour ainsi lutter contre la discrimination sexiste et la violence. Le but est de construire une culture d'égalité et de respect mutuel.

Cependant, lorsque l'on parle du numérique, on peut souvent entendre que les filles sont moins nombreuses dans les métiers informatiques et que c'est une pratique, un territoire dit « masculin ». En effet, d'après l'enquête publiée par Ipsos pour EPITECH (2021)¹, 76% des lycéens estiment que le numérique est une profession masculine. Certains diront aussi que les jeux vidéo sont destinés aux garçons et non aux filles, "Les jeux vidéo sont souvent perçus comme un loisir principalement masculin" (Coavoux. S, 2019, p.35). On peut alors faire référence ici à des représentations stéréotypées dans le monde professionnel, scolaire comme personnel. On peut se demander d'où viennent ces idées, par qui elles sont transmises.

À la vue de ces représentations, cela peut provoquer des inégalités selon le genre. On se questionne alors sur l'impact des choix d'orientation, tout comme sur les pratiques dites

¹ Ipsos (institut de sondages et d'études par enquêtes) – Enquête d'opinion auprès de lycéens et parents d'élèves – Epitech – Octobre-Novembre 2021

personnelles. Ces divers questionnements ont donc orienté mon choix vers une réflexion sur les usages et pratiques personnels du numérique face au genre.

Dans une première partie, nous exposerons les différentes notions clés du sujet tels que le genre avec les différents stéréotypes associés, suivi du numérique et ses pratiques. Pour finir, nous aborderons les pratiques et usages du numérique. Ensuite, nous mettrons en avant la problématique et ses hypothèses. Dans le but de répondre à cette problématique, nous présenterons dans une seconde partie la méthodologie ainsi que les résultats obtenus, puis les analyses et interprétations qui ont pu en découler.

PARTIE 1 – Cadre théorique

1. 1 Le genre

1.1.1 Définition

Pour commencer, nous allons définir le genre bien que le terme soit complexe. Lorsque nous parlons de sexe (homme et femme) nous faisons référence à un ensemble de caractéristiques biologiques, héréditaires, qui nous séparent en deux catégories de façon binaire que l'on appelle sexe biologique. Différent du genre, il est naturel et invariable.

En effet, lorsque nous parlons de genre, nous pouvons aussi entendre les termes "différences des sexes" ou "rapports sociaux de sexe", qui lui font aussi référence. Le terme de genre s'est répandu en 1957 dans les travaux de Stoller. Ce concept apparaît de façon plus générale dans les années 1970 aux États-Unis notamment par des féministes américaines qui s'intéressent au caractère social du sexe. Le genre est un concept dit sociologique qui renvoie aux différences sociales et culturelles entre les hommes et les femmes. Selon Stoller (1957), le genre se rapporte aux développements psychologiques, aux influences sociales et culturelles. Il est donc la construction sociale de la différence des sexes et présente, au-delà du simple aspect biologique, plusieurs dimensions :

- *Matérielle*, pour laquelle on obtient des comportements, des statuts différenciés selon le sexe. Il y a dès lors la création d'inégalités entre les hommes et les femmes.
- *Symbolique*, le genre renvoie aux significations et aux valeurs socialement rattachées au masculin et au féminin (Bourdieu, 1998 ; Héritier, 1996). On fait référence à la vie sociale puisque, selon les cultures, des représentations symboliques peuvent être transmises. Cependant, les conceptions sont différentes entre chacune des cultures. Elles n'ont pas la même perception de « masculin » ou « féminin » et intériorisent donc des normes différentes.

Des définitions dans le domaine de la santé :

D'après la Haute Autorité de Santé (HAS)², le terme genre se réfère à la représentation sociale du sexe :

- Tantôt l'expérience de genre soit le genre avec lequel la personne est perçue en société.
- Tantôt l'identité de genre soit le genre avec lequel la personne se perçoit.

De là, nous pouvons comprendre que chaque individu choisit son genre et ne dépend pas de son sexe biologique. S'identifier à un genre est un ressenti personnel. De plus, on parle de la société autrement dit des rapports sociaux avec lesquels l'individu se montre selon le genre qui le caractérise.

L'Institut National de la Santé Et de la Recherche Médicale (INSERM)³ le définit comme : "Le genre correspond aux différences non biologiques qui distinguent les individus : c'est un concept qui désigne les processus de construction sociale et culturelle des identités féminine et masculine, et ceux des rapports sociaux entre les sexes." L'INSERM évoque le fait que les différences ne sont pas liées au sexe biologique mais aux individus eux-mêmes. Par ailleurs, il permet une évolution en termes de développement social et culturel ainsi que des rapports dits sociaux entre individus.

Lorsque nous entendons "femme", "homme", nous faisons directement le lien avec des représentations, des stéréotypes, que nous nous imaginons d'un genre. Ces stéréotypes sont donc vecteurs d'inégalités alors que ce que nous recherchons est une égalité des genres entre hommes et femmes. Cela se traduirait par le fait que tous les êtres humains ne soient pas liés à des rôles, des représentations, ou des stéréotypes et qu'ils sont libres de faire ce que l'on accorde à l'un de façon naturelle. Nous n'attribuerions désormais plus une action à un homme ou à une femme afin de ne plus être rattaché à notre sexe biologique. Les hommes et les femmes ne seraient jamais égaux par leur sexe biologique, leur sexualité, mais ils pourraient donc l'être par le genre et ses rapports sociaux.

² *Sexe, genre et santé - Rapport d'analyse prospective 2020*. (2020, 14 décembre). Haute Autorité de Santé. https://www.has-sante.fr/jcms/p_3223570/fr/sexe-genre-et-sante-rapport-d-analyse-prospective-2020

³ *Genre et santé · Inserm, La science pour la santé*. (2017, août). Inserm. <https://www.inserm.fr/dossier/genre-et-sante/>

En finalité, le genre est une catégorie sociale imposée sur un corps sexué⁴ comprenant des différences sociales et culturelles pour lequel on le renvoie à des rapports de pouvoir. Nous parlons de sexe social quand nous voulons l'assimiler au genre. Il y a donc bel et bien une opposition entre sexe et genre. Le sexe peut donc être associé à la nature et le genre à la culture.

1.1.2 Les problématiques

Les types de genre, une manière de renouer avec la société malgré la présence de harcèlement et de campement de position pour certains individus.

Des conflits sociaux sont perpétuellement présents à travers le genre. Ceci débute à travers le harcèlement scolaire face à un élève qui souhaite changer d'identité de genre notamment.

Une famille hétéroparentale démontre dans ce sens un point de vue binaire abordé précédemment. Il impose pour cela une vision linéaire avec des habitudes de vie auxquelles une fille ou un garçon doit s'accoutumer de manière socialement normée. À travers les médias et réseaux sociaux entre autres, nous avons pu découvrir cependant la présence de nouveaux types de familles pour lesquels la définition du genre vient s'imposer plus précisément que seulement le simple fait biologique de présenter un sexe masculin/féminin.

Le *coming-out* régulièrement présenté à travers des vidéos aux réactions parentales parfois très rudes nous invite à nous demander si le genre est une définition que nous sommes tous capables de percevoir.

C'est en cela que nous allons donc aborder les différents types de genre existants et introduits plus massivement aujourd'hui dans notre société :

La transidentité d'après le Robert est « une identité sexuelle psychique en discordance avec le sexe biologique. ». Souvent difficile à comprendre par la société, elle est suivie

⁴ Scott, J. (2000). Genre : une catégorie utile d'analyse historique. In Bisilliat, J., & Verschuur, C. (Eds.), Le genre : un outil nécessaire : Introduction à une problématique. Graduate Institute Publications. doi :10.4000/books.iheid.5333

d'une thérapie psychologique à laquelle il faut justifier le choix de la démarche. La personne transgenre se retrouve donc face à la société dont ce genre lui semble nouveau bien qu'aujourd'hui les réseaux sociaux aient rendu visible cela. Le besoin de se représenter avec des aspects physiques entre autres de filles ou bien de garçons reste présents à travers la transidentité. Ainsi on présente ce genre toujours de manière stéréotypée malgré la visibilité.

La non-binarité, quant à elle, impose son genre nouveau par le fait que l'aspect physique ne soit pas une caractéristique déterminante pour se catégoriser au sein d'une société. En effet, elle concerne le fait qu'au sein d'un même corps, les comportements d'une activité, d'un jour à l'autre ne permettent pas de définir une personne de manière binaire soit homme soit femme. Contrairement à la transidentité, ce genre vient imposer un état d'esprit parfois difficile à percevoir pour certains individus de notre société.

L'école a donc tout intérêt à prendre connaissance de ces genres puisqu'elle participe à la prise en compte de chacun à travers l'inclusion scolaire.

Au-delà d'un phénomène de société, la prise en compte de tous les genres est une nécessité qui pourrait réduire majoritairement les conflits sociaux bien que les inégalités sociales mais aussi les stéréotypes persistent.

Si les idées reçues de certains individus au sein d'une même société viennent perturber la définition de genre, les moyens numériques sont une manière de nos jours de rendre plus accessible et visible chaque individu de manière plus concrète. Le harcèlement scolaire, très abordé de nos jours, ne semble pour autant pas résolu et n'a pour l'instant pas diminué bien que l'école inclusive ait pris place dans les programmes scolaires ces dernières années. Nous allons à présent définir et détailler certains stéréotypes préexistants au sein de notre société afin de confirmer que le genre reste un élément très difficile à imposer au sein d'un groupe d'individu et qu'il est le fruit de nombreuses disparités dans les pratiques et usages du numérique.

1.1.3 Stéréotype

Afin de mieux comprendre le terme de "stéréotype", nous allons le définir avec différents points de vue. Cette notion a été intégrée dans les sciences sociales en 1922, par Walter Lippmann, qu'il décrit comme :

Des images figées présentes « dans nos têtes », sorte de moules ou de clichés qui nous conduiraient à percevoir la réalité au travers d'un filtre. Il les dénomma « stéréotypes » en référence aux clichés typographiques obtenus par coulage de plomb dans un flan ou une empreinte utilisée en imprimerie. (...) Selon Lippmann, les individus ont des images rigides du monde environnant, des stéréotypes qui se superposeraient à la réalité et leurs permettraient d'éviter un traitement approfondi des informations du monde environnant. (Salès-Wuillemin, 2006, pp.16)

D'après Walter Lippmann, le stéréotype facilite la compréhension du monde, ce sont des images qui sont indispensables à la vie en société. Sans elles, l'individu ne pourrait comprendre le réel, le catégoriser ou agir sur lui.⁵

Un stéréotype peut être caractérisé comme un ensemble de croyances sur les caractéristiques individuelles des membres d'un groupe social. (Boca, 1981).

Doraï Mohamed Kamel, dans "Qu'est-ce qu'un stéréotype ?", répond à cette question en expliquant qu'un stéréotype est un jugement dit « qualitatif » envers une personne, un groupe de personnes, un objet ou un concept, et cela toujours en dehors d'une expérience personnelle.

Leyens, Yzerbyt et Schadron (1994) définit cela comme des « croyances partagées concernant les caractéristiques personnelles, généralement des traits de personnalité, mais souvent aussi des comportements, d'un groupe de personnes » p.12

Un stéréotype est une "Expression ou opinion toute faite, sans aucune originalité, cliché." selon le Petit Larousse. On peut donc expliquer ce terme comme une idée caricaturale que l'on se fait sur des personnes, des groupes d'individus, qui sont véhiculés par la vie en

⁵ Solano, R. et Hailon, F. (2017). Introduction. *Diversité Recherches et terrains*, (9). <https://www.unilim.fr/dire/905>

société. Les caractéristiques d'une personne suffisent à nous faire une image d'elle, de ce qu'elle est, on la catégorise. Il peut aussi être lié aux clichés et aux idées reçues. Depuis 1990, le terme s'est diversifié dans les domaines des sciences sociales. Le stéréotype se rapproche de la notion de préjugé que l'on définit comme une "attitude favorable ou défavorable, positive ou négative vis-à-vis d'une personne (ou groupe de personnes), d'un objet ou d'un concept toujours en dehors d'une expérience personnelle." (Dorai, 1988, p.47) Pour cette notion, il y a un aspect plus individuel alors même que le stéréotype est lui plus collectif. Cependant, il peut aussi être positif ou négatif. Bien que le stéréotype soit très souvent réducteur, il peut avoir des impacts sur les individus : une baisse de confiance en soi, développer des complexes par exemple.

Le site « Réseau Canopé », définit le stéréotype dans une fiche notion "éduquer contre le racisme et l'antisémitisme".⁶ Le stéréotype est "une image préconçue, une représentation simplifiée d'un individu ou d'un groupe humain. Il repose sur une croyance partagée relative aux attributs physiques, moraux et/ou comportementaux, censés caractériser ce ou ces individus." p.2. Cette définition est destinée aux enseignants.

Après avoir défini le stéréotype, nous allons nous appuyer sur le stéréotype de genre. Lorsque les stéréotypes concernent des croyances à propos des garçons et des filles fondées sur leur appartenance à ce groupe, il s'agit de stéréotypes de genre, quelques fois aussi appelés "stéréotype de sexe". On emploie plus communément le terme genre, car lorsque l'on parle de sexe, on fait référence à une notion biologique entre le masculin et le féminin donc à une identité de sexe. Alors que, lorsque l'on parle de genre, on inclut la notion de culture et les rapports sociaux que cela implique.

En France, dès le plus jeune âge, nous avons une éducation différenciée. Selon notre sexe, on ne nous donne pas les mêmes rôles si nous sommes un garçon ou une fille. Cette distinction se fait par les membres qui nous éduquent comme la famille, les enseignants, etc... On nous attribue une identité sexuelle dès notre naissance. D'après Isabelle Collet (informaticienne et enseignante chercheuse), les stéréotypes de genre influencent donc les individus dès l'enfance.

⁶ https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/eduquer_contre_racisme/notion_stereotypes_prejuges.pdf

Dans cette partie, nous nous baserons sur des stéréotypes genrés dans le monde professionnel du numérique puis, par la suite, nous aborderons les stéréotypes liés aux pratiques et usages.

1.1.4 Stéréotypes professionnels

Nous allons analyser quelques stéréotypes au niveau professionnel qui ont été retenus par rapport au numérique qui peuvent être véhiculés par différents individus et selon différents moments de la vie. Ces stéréotypes se font majoritairement au moment de l'orientation scolaire par les parents lors des études par des professeurs ou des camarades, mais aussi lors de la pratique professionnelle. En 2020, seulement 27,4% des salariés sont des femmes dans le numérique.

Une idée historique peut être mise en valeur dans cette partie puisqu'il existerait une incompatibilité de l'ordre naturel entre les femmes et les sciences ainsi que les techniques⁷. Les étudiantes ont la réputation de ne pas être « douées » en mathématiques, comme dans les sciences, une incompétence dans ces matières est effectivement relevée. « Les garçons possèdent de meilleures capacités que les filles en mathématiques » (Eccles, 1987 ; Fennema et Sherman, 1977 ; Guimond et Roussel, 2001 ; Halpern et al., 2007 ; Jacobs et Eccles, 1992 ; Schmader et al., 2004 ; Steele, 2003)⁸ Ceci est donc un stéréotype voulant montrer que les femmes présentent plus de difficultés dans les domaines cités précédemment. De ce fait, elles le sont aussi en informatique. Ainsi, dans les études du numérique un bon niveau est requis dans les disciplines scientifiques afin de réussir. Seulement, elles n'ont pas les compétences nécessaires à cette pratique d'après cette idée. De ce fait, certaines étudiantes ne pensent donc pas avoir le niveau pour intégrer ces études ; elles ont le sentiment qu'elles ne réussiront pas et ne souhaitent pas candidater dans des écoles supérieures relevant du numérique ou

⁷ Collet, I. (2011). Effet de genre : le paradoxe des études d'informatique. *Tic&société*, 5(1), 12-34. <https://doi.org/10.4000/ticetsociete.955>

⁸ Plante, I., Théorêt, M. & Favreau, O. E. (2010). Les stéréotypes de genre en mathématiques et en langues : recension critique en regard de la réussite scolaire. *Revue des sciences de l'éducation*, 36(2), 389-419. <https://doi.org/10.7202/044483ar>

même des sciences. Les stéréotypes peuvent donc avoir des effets sur les attitudes et comportements mais aussi la réussite des individus. Ils affectent potentiellement l'orientation professionnelle par des variables motivationnelles et émotionnelles.⁹

Un stéréotype peut aussi être lié à une représentation physique que l'on appelle une image stéréotypée. On décrit un scientifique, informaticien avec des traits masculins, avec un profil de "geek", qui joue aux jeux vidéo. On lui ajoute même des caractéristiques affectives : on l'imagine comme quelqu'un "ambitieux, combatif, audacieux, froid, indépendant, logique, rationnel, solitaire"(Collet, 2011, p.18), alors que la femme est plutôt liée à la "docilité, sensibilité, émotivité, préoccupation des sentiments d'autrui." (Collet, 2011, p.18) ce qui n'inclut aucune représentation féminine dans l'image d'un professionnel du numérique. Les femmes ont pour cela du mal à se reconnaître dans cette représentation et imaginent alors que cette profession est dédiée aux hommes.

Les pensées des parents peuvent aussi amener les enfants à ne pas ou ne plus vouloir s'orienter vers ce domaine car ce sont les personnes en qui ils ont le plus confiance. Ils peuvent donc très rapidement jouer un rôle déterminant sur leur orientation. Seulement 33% des filles sont encouragées par leurs parents à aller vers les métiers du numérique. Les ascendants préfèrent voir leurs filles dans des secteurs considérés comme plus « féminin » tels que la santé, l'enseignement par exemple pensant qu'elles auraient un meilleur épanouissement.

D'après Isabelle Collet, les activités professionnelles relevant du numérique sont un univers qui n'a pas envie d'inclure la féminité. Les femmes ressentent un manque d'accessibilité, de soutien ce qui ne tend pas à les inciter à s'introduire ce domaine. La seule possibilité pour les femmes de surmonter les inconvénients de ce statut numérique est d'adopter des caractéristiques masculines.

⁹ Plante, I., Théorêt, M. & Favreau, O. E. (2010). Les stéréotypes de genre en mathématiques et en langues : recension critique en regard de la réussite scolaire. *Revue des sciences de l'éducation*, 36(2), 389–419. <https://doi.org/10.7202/044483ar>

Dans un contexte de travail où elles représentent la minorité numérique, les femmes ressentent une menace pour leur identité de genre (Kiefer, Sekaquaptewa & Barczyk, 2006 ; Murphy et al., 2007), du harcèlement sexuel (Ott, 1989), une faible satisfaction professionnelle (Krimmel & Gormley, 2003) et éprouvent le désir de changer d'équipe (Cohen & Swim, 1995 ; Crocker & McGraw, 1984). (Viallon, Martinot, 2010, p.160)

Cette citation nous donne l'apparence que les femmes sont victimes de discrimination. "Le terme de discrimination correspond à un comportement négatif non justifiable produit à l'encontre des membres d'un groupe donné." (Légal, Delouée, 2015, p.10) En effet, c'est en ce sens, les femmes s'estiment traitées différemment et négativement par rapport aux hommes car elles ne font pas partie de leur groupe d'appartenance.

1.1.5 Les stéréotypes relevant des jeux vidéo

Dans un second temps, nous allons étudier les stéréotypes pesant dans la pratique des jeux vidéo entre joueurs et joueuses. F.Lignon lors d'un entretien sur "les stéréotypes de sexe dans les jeux vidéo"¹⁰, affirme qu'il existe des injonctions de genre dans les jeux vidéo. Les jeunes en fonction de leur genre n'ont pas les mêmes pratiques et ne jouent pas aux mêmes types de jeux. F. Lignon fait aussi remarquer que lors du choix d'un héros pour jouer, il y a en majorité des personnages masculins avec une sous-représentation des personnages féminin. De ce fait, cela peut négativement impacter la féminité dans le sens où elles ne se sentent pas intégrées car les garçons ont plus de personnages auxquels se référer. De plus, les personnages féminins sont caricaturés et semblent sexy alors que les hommes sont perçus comme des guerriers. La place de la femme est en ce sens peu importante dans les personnages des jeux vidéo.

Les médias sociaux représentent des stéréotypes de genre pour lesquels l'informatique est associée à une pratique masculine. De ce fait, on peut se dire que peu de femmes les utilisent. Pourtant, en 2016, la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL) annonce qu'il y a plus de filles que de garçons présents sur les réseaux sociaux

¹⁰ Lignon, F. (2014, mars). *Les stéréotypes de sexe dans les jeux vidéo | Lecture Jeunesse*. Lecture Jeunesse. <http://www.lecturejeunesse.org/articles/les-stereotypes-de-sexe-dans-les-jeux-video/>

“L’âge et le genre sont par ailleurs deux variables discriminantes : les femmes jouent moins que les hommes, en particulier parmi les 15-30 ans, et préfèrent des terminaux comme le téléphone portable.” Les femmes jouent donc moins que les hommes et ont des pratiques différentes puisqu’elles privilégieraient le téléphone ou la tablette sans pour autant passer par des applications de jeux. Après tout, le jeu vidéo est une pratique en pleine mutation dont le public semble s’élargir : il comprend aujourd’hui plus d’adultes et plus de femmes que dans les années 1990 (Bruno, 1993). Les femmes et les hommes cependant ne jouent pas au même genre de jeux et ne le pratiquent pas dans les mêmes circonstances.

De plus, dans l’enfance, la possession de jouets dits plus « techniques » serait inférieure pour les filles que pour les garçons. En effet, à Noël notamment, l’acquisition de jouets dont la réflexion semble plus nécessaire serait permise plus facilement pour les garçons. Les filles quant à elles se contenteraient de jouets dits plus « traditionnels » et représentatifs de la vie courante caractéristiques de la femme selon les stéréotypes sociaux. Le jeu vidéo serait une première entrée au jeu « technique » pour lequel elles nécessiteraient souvent l’appel de leur père ou frère. On pourrait par ailleurs se demander si la conception même du jeu vidéo ne serait pas élaborée en premier lieu pour les garçons.

Nous pouvons aussi penser que les parents surveillent plus les filles que les garçons dans leurs pratiques étant donné que ce n’est pas un domaine dit « féminin ». De plus, P.Plantard, C. Le Boucher dans “Des pratiques numériques juvéniles différentes selon le genre. Un reflet des inégalités hommes-femmes ?” dénoncent que “Dans les représentations, les garçons « qui ont besoin de se défouler » jouent aux jeux vidéo, les filles « plus douces et créatives » écoutent de la musique et créent des montages photos.” Ce stéréotype signifie bel et bien que les filles sont plus « limitées » et qu’elles ont des pratiques assignées. Pourtant, les filles sont moins restreintes par leurs parents dans leurs usages numériques que les garçons. De manière générale, les mères sont plus présentes dans l’accompagnement de leurs enfants même si, en 2018, Merla explique que les mères sont plus restrictives envers les filles. Les pères, eux, sont plus présents dans les pratiques dites masculines telles que les ordinateurs, jeux vidéo. Ils ont un niveau de contrôle plus

élevé pour leurs filles concernant l'usage des réseaux sociaux et le contenu de vidéos accessible sur diverses plateformes.

Pour pallier une conception très genrée du jeu vidéo, l'utilisation du numérique en milieu scolaire à l'aide d'applications et de personnages plutôt imaginaires ou animaliers viendrait prendre en compte la présence de nouveaux genres. Ainsi l'usage numérique deviendrait plus éclectique, plus ouvert à un large public bien que les pratiques restent mécaniques. « Quand on observe la vie quotidienne dans le système scolaire, en effet, on voit que, dans l'ensemble, l'école a tendance à laisser agir les mécanismes sociaux du genre tels qu'ils existent dans l'ensemble de la société » p.1¹¹

1.2 Le numérique

1.2.1 Définition

Au début des années 70, l'informatique apparaît dans le monde de l'école. En 1985, Laurent Fabius, premier ministre, lance un "Plan Informatique pour tous". L'objectif annoncé est de « favoriser l'égalité des chances » en installant la pratique de l'informatique dès le plus jeune âge. L'État, en 1997, met de nouveau en place un plan, celui-ci destiné aux "nouvelles technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement" (TICE) ; les établissements scolaires vont alors être raccordés à Internet. C'est au début des années 1990 que les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) entrent dans le vocabulaire de l'éducation. (Barats, 2006). Elles peuvent être définies comme un :

Ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l'internet (sites Web, blogs et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l'internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports

¹¹ MOSCONI, N. (2009). « Genre et pratiques scolaires : comment éduquer à l'égalité ? », in *L'égalité des filles et des garçons, portail Éduscol, ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.*

d'enregistrement) et la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc.)

12

ou encore "technologies de l'information et de la communication (TIC) : ensemble des techniques, des équipements et des services de l'informatique, des télécommunications et du multimédia qui permettent aux utilisateurs de produire, stocker, traiter et diffuser l'information."¹³ Le 20 juin 2000, le « Brevet informatique et Internet » (B2i) est créé et défini comme outil pédagogique mis en place dans l'optique de préparer les élèves à l'utilisation d'outils multimédia et d'internet. Il y a deux échelons : pour l'école on parle de niveau 1 et pour le collège, niveau 2.

Pendant les années 2010, les termes "informatique", "TIC" ont été remplacés par "numérique". Cette dénomination est bien différente. Cependant, elles veulent signifier et désigner la même chose. Pourtant, d'après le bulletin officiel en février 1981, l'informatique est la "science du traitement rationnel, notamment par machines automatiques, de l'information considérée comme le support des connaissances humaines et des communications dans les domaines techniques, économique et social" (Bulletin officiel de l'éducation nationale (BOEN), 26 fév. 1981, no 8.) alors que le numérique en latin « numerus » signifie nombre. Selon le dictionnaire du Larousse, le numérique est défini comme ce « Qui relève des nombres ; qui se fait avec des nombres, est représenté par un nombre ». Ces deux définitions n'ont pas de lien, ni de rapport.

D'après le Festival Nantes Digital Week, le numérique fait aussi référence aux technologies de l'information et de la communication (TIC).

Après de nombreuses recherches, le numérique est défini de différentes façons selon les auteurs qui ne mettent pas tous les mêmes caractéristiques en avant. Le numérique représente "tout ce qui touche à la communication, au réseau internet, aux logiciels et aux services qui leur sont associés." (Cardon, 2019)

¹²Technologies de l'information et de la communication (TIC) | UNESCO UIS. (s. d.). UNESCO. <http://uis.unesco.org/fr/glossary-term/technologies-de-linformation-et-de-la-communication-tic>

¹³L'économie et la société à l'ère du numérique - L'économie et la société à l'ère du numérique | Insee. (2019, 4 novembre). Insee. <https://www.insee.fr/fr/statistiques/4238635>

D'après Vitali-Rosati M.¹⁴, le numérique est un ensemble de pratiques, qui s'ajoutent à notre quotidien par les outils que l'on utilise pour travailler les versions numériques et non plus les versions papiers à travers notre smartphone et bien d'autres encore. Aujourd'hui le numérique est fortement présent, il est partout dans notre espace, environnement.

Selon le site PIXEES dans lequel nous retrouvons les ressources pour les sciences du numérique, ce terme est polysémique par le fait que cinq définitions sont données par le biais de multiples significations et interprétations. En premier lieu, nous avons le rapport au nombre comme vu précédemment puis dans un second temps, on le dit synonyme d'informatique. Enfin, l'adjectif numérique est attaché à l'expression "le numérique" qui est "l'ensemble des domaines de la connaissance et de l'action qui peuvent être qualifiés de « numériques »"

D'après Proulx (1998), le terme de culture numérique est "un ensemble de valeurs, de connaissances et de pratiques contenant l'usage d'outils informatiques, notamment les pratiques de consommation médiatique et culturelle, de communication et d'expression de soi." Proulx fait donc référence à l'usage et la pratique du numérique dans sa définition, que nous développerons par la suite.

Le numérique montre donc une vaste définition impliquant les outils mais aussi la manière de les utiliser à l'école notamment. Des programmes spécifiques ont été intégrés à l'école ces dernières années afin de permettre à tous les élèves d'en comprendre l'intérêt et de travailler différemment selon de nouvelles compétences souhaitées. Il est le facteur d'inégalités sociales mais aussi de cohésion à travers le partage des réseaux sociaux et des jeux vidéo développés en réseau dernièrement. Nous allons voir à présent que sa place dans le milieu scolaire se différencie d'une école à l'autre par son coût financier mais se doit d'être cohérent afin de rentrer dans les programmes d'une école inclusive.

¹⁴ Vitali-Rosati, M. (2014). Chapitre 4. Pour une définition du « numérique ». In Vitali-Rosati, M., & Sinatra, M. E. (Eds.), *Pratiques de l'édition numérique*. Presses de l'Université de Montréal. doi :10.4000/books.pum.319

1.2.2 La place du numérique dans l'univers scolaire

Dans une première partie nous nous appuierons sur les programmes scolaires des différents cycles (1, 2 et 3) de l'école maternelle à l'école élémentaire, afin d'aborder les différentes compétences attendues dans le numérique. Puis dans un second temps nous développerons les éléments liés au numérique au sein du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.¹⁵ (Décret n° 2015-372 du 31 mars 2015 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture)

En cycle 1 (Bulletin officiel n°25 du 24 août 2021)¹⁶, il est demandé aux élèves de reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois formes d'écriture : cursive, script, capitales d'imprimerie. Ils doivent être capables de copier à l'aide d'un clavier et d'utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur...

À partir du cycle 2 (Bulletin officiel n°31 du 30 juillet 2020), les attendus du numérique ne sont pas les mêmes suivant chacune des disciplines :

- Français, une utilisation du numérique peut être envisageable pour la lecture, à l'aide d'outils ou supports numériques. Pour l'écriture, les élèves peuvent produire : en utilisant le traitement de texte, et la mise en page. Ils doivent savoir utiliser le correcteur orthographique, ou apprendre à copier par exemple.
- Mathématiques : se repérer et se déplacer en utilisant des repères et des représentations, ici on fait référence à des programmations de déplacements en utilisant un logiciel informatique.
- Langues vivantes, les différentes activités proposées sont produites en utilisant les dispositifs numériques.

¹⁵ *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture*. (2015b, avril 23). Ministère de l'Éducation Nationale de la Jeunesse et des Sports.

https://www.education.gouv.fr/bo/15/Hebdo17/MENE1506516D.htm?cid_bo=87834#socle_commun

¹⁶ *J'enseigne au cycle 1*. (s. d.). éducol | Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports - Direction générale de l'enseignement scolaire. <https://eduscol.education.fr/83/j-enseigne-au-cycle-1>

- Arts plastiques, il est attendu d’explorer des outils et des supports connus, tout en utilisant le numérique. Ainsi qu’aborder la création numérique.
- Questionner le monde, les élèves doivent mobiliser des outils numériques, commencer à s’approprier un environnement numérique, se familiariser avec le traitement de texte (correcteur orthographique, mise en page, mise en forme de paragraphes, supprimer, déplacer, dupliquer, saisie, sauvegarde, restitution). Ils doivent savoir situer sur un écran informatique, utiliser des cartes numériques et des documents numériques, écouter et lire des témoignages.

Dans le cycle 3 (Bulletin officiel n°31 du 30 juillet 2020)¹⁷, les compétences numériques, ne sont pas les mêmes qu’en cycle 2, certaines sont similaires cependant.

- Français, il est demandé d’écrire avec un clavier rapidement et efficacement, avoir recours aux enregistrements numériques, qu’ils soient sous format audio et vidéo. Il faut savoir utiliser l’outil : diaporama, ainsi que d’autres outils numériques, lire des textes et documents variés : documents numériques (liens hypertexte, sons...)
- Mathématiques, les outils numériques sont utilisés pour l’usage de logiciels (calcul, numération, géométrie, programmation, logiciels de visualisation de cartes, de plans.) On demande donc de savoir programmer les déplacements d’un personnage sur un écran.
- Langues vivantes : utiliser des supports et outils numériques
- Arts plastiques, des supports numériques sont utilisés pour la pratique artistique de l’image fixe et animée. Une utilisation de l’appareil photographique ou de la caméra est à prévoir.
- Éducation musicale, les élèves doivent manipuler des objets sonores à l’aide d’outils numériques appropriés.
- Histoire et géographie, il est désiré que les élèves s’informent sur le monde du numérique, qu’ils utilisent des cartes numériques, apprennent à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives, s’approprier des outils, des méthodes et mobiliser des outils numériques.

¹⁷ *J’enseigne au cycle 3*. (s. d.). éducol | Ministère de l’Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports - Direction générale de l’enseignement scolaire. <https://eduscol.education.fr/87/j-enseigne-au-cycle-3>

- Utiliser les outils numériques, représenter en conception assistée par ordinateur, repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information, s'approprier des outils et des méthodes sont des compétences à travailler en sciences et technologies

Les compétences liées au numérique au sein du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

Dans le domaine 1, les langages pour penser et communiquer : il s'agit de comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques. Les langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. L'élève connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il sait les mettre en œuvre pour créer des applications simples.

Les méthodes et outils pour apprendre font partie du domaine 2 : L'élève sait se constituer des outils personnels numériques tels que des prises de notes, fiches, lexiques, cartes mentales, qui permettent de s'entraîner, réviser.

Les élèves doivent avoir la capacité d'utiliser les technologies numériques pour effectuer des recherches, accéder à l'information, hiérarchiser cette dernière et produire soi-même des contenus. L'utilisation doit tout de même être faite de manière pertinente.

L'utilisation des outils numériques contribue aux modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Dans l'objectif : "médias, démarches de recherche et de traitement de l'information" il est demandé à l'élève de savoir utiliser des outils de recherche comme Internet. Il évalue ses sources, sait en utiliser des différentes, et en connaît la conformité. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mettre en forme.

L'élève apprend à utiliser les outils numériques de communication et d'information, tout en respectant les règles sociales. Son usage est sûr, légal et éthique dans le but de produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique. Les différents médias doivent être connus (presse écrite, audiovisuelle et Web) ainsi que leur nature. Les élèves doivent connaître les enjeux et le fonctionnement général de cette démarche afin de se construire une distance critique et une autonomie.

“Outils numériques pour échanger et communiquer”, ici l'élève doit savoir mobiliser différents outils numériques dans le but de créer des documents impliquant des médias. Il doit pouvoir les publier ou les diffuser, pour qu'ils soient accessibles à tous. Il connaît les règles de droit d'auteur, et sait les utiliser dans ses productions. L'élève exploite les espaces collaboratifs et commence à communiquer par le biais des réseaux sociaux dans le respect de tous. La notion de sphère publique et privée est comprise. Le terme d'identité numérique est connu.

Le domaine 3 est intitulé la formation de la personne et du citoyen, dans celui-ci, L'élève doit être sensibilisé à un usage responsable du numérique. Dès leur plus jeune âge, les enfants sont donc en contact avec les nouvelles technologies. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour comprendre l'utilité du numérique et l'utiliser de manière adaptée.

Ainsi, dans les programmes du cycle 1 au cycle 3, et le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, nous pouvons observer que dès le plus jeune âge du niveau scolaire des compétences numériques sont mises en œuvre. Elles se développent au fil des années, avec des attendus plus spécifiques. On peut apercevoir que le numérique est imbriqué dans chacune des disciplines, il est développé de partout. Mais il n'y a pas un enseignement intitulé “numérique” spécifiquement.

1.3 Usages et pratiques du numérique

Dans de multiples recherches, études, l'emploi d'“usage” et “pratique” est utilisé de manière synonymique. La différence entre ces deux termes n'est pas réellement faite. Pourtant, il y en a une. Nous allons donc définir les pratiques dans un premier temps, et par la suite la notion d'usage.

1.3.1 Définition : pratiques / usages

1.3.1.1 Les pratiques

La pratique renvoie à la notion de *praxis* d'origine grecque qui qualifie une pratique humaine structurée par une idée et qui tend vers un résultat concret. La pratique témoigne de l'activité concrète de l'individu qui lui permet d'atteindre un objectif.¹⁸

Dans un premier temps, nous allons définir les pratiques dites « culturelles ».

On entend généralement l'ensemble des activités de consommation ou de participation liées à la vie intellectuelle et artistique, qui engagent des dispositions esthétiques et participent à la définition des styles de vie : lecture, fréquentation des équipements culturels (théâtres, musées, salles de cinéma, salles de concerts, etc.), usages des médias audiovisuels (Coulangeon, 2010, pp.3-4)

Par cette définition, nous pouvons comprendre que les pratiques culturelles concernent toutes les activités participant au style de vie et à l'identité culturelles. Nous pouvons donc y inclure des activités de loisirs ou de semi-loisirs de la même manière que les pratiques liées à l'informatique et aux nouvelles technologies. Les pratiques numériques sont donc intégrées dans les pratiques culturelles.

Nous allons nous intéresser dans un second temps aux pratiques numériques pour lesquelles on observe un processus de socialisation qui s'installe au moment où les individus s'approprient les technologies pour développer des usages (Breton, Proulx, 2002) qui, du fait de leur massification dans le corps social, constituent de nouvelles normes (Plantard, 2011). Les pratiques numériques, en se socialisant, se transforment en usages. L'usage du minitel nous a initié dans un premier temps à la pratique du réseau. Elles sont variables, selon le genre, l'âge et l'origine sociale. Par exemple en milieu rural et urbain, elles ne sont pas les mêmes par le manque d'équipement, les accès difficiles à internet, au réseau et le capital culturel.

¹⁸ Plantard, P., & Le Mentec, M. (2013). INEDUC : focales sur les inégalités scolaires, de loisirs et de pratiques numériques chez les adolescents. *Terminal*, 79-91. <https://doi.org/10.4000/terminal.278>

Les pratiques déterminent dans quel but, dans quelle optique on utilise l'outil, l'objet. Il existe différentes sortes de pratiques, telles que :

- Les *pratiques individuelles* ou collectives qui désignent si elles sont faites de manière solitaire ou accompagnée.
- Les *pratiques quotidiennes* ou occasionnelles font référence à la durée de celles-ci.
- Les *pratiques personnelles*, professionnelles ou scolaires, si elles sont faites dans le cadre professionnel, de sa vie privée et de ses loisirs ou pour l'école.
- Les *pratiques formelles* « les pratiques prescrites par l'école, modélisées selon des critères d'efficacité collective, de rendement informationnel mais aussi de légitimité culturelle » ou informelles « pratiques sociales ordinaires, non prescrites ou régulées par une autorité, non structurées de manière explicite, mais efficaces dans la satisfaction qu'elles procurent au quotidien » (Béguin-Verbrugge, 2006).

Ces pratiques seront détaillées par la suite.

Les pratiques peuvent être catégorisées selon les outils / supports utilisés comme les outils numériques liés aux pratiques : audiovisuelles, vidéoludiques, télévisuelles par exemple.

Certaines pratiques sont dites sociales pour lesquelles on y développe le lien social telles que les pratiques communicationnelles, qui elles ont changées par l'utilisation des réseaux sociaux. Les pratiques d'informations dans lesquelles nous sommes à la recherche de l'information. Les pratiques ludiques, qui rentrent dans le fait de naviguer de façon ludique sur le web, de jouer et de télécharger de la musique et des films.

Par ces différents types de pratiques, nous pouvons en déduire qu'elles sont identitaires dépendent de l'intérêt de chacun mais aussi des goûts personnels, des stratégies et des manières individuelles de recourir aux médias.

« Étudier les pratiques implique en particulier de prendre en compte les rapports que les individus développent vis-à-vis des objets et les logiques sociales qui façonnent les usages » (Davallon, Le Marec, 2000). A travers les études réalisées, la distinction entre usage et pratique reste complexe en France. La plupart des études américaines permettent de différencier cela et de démontrer que les usages ne concernent pas

spécialement l'aspect sociologique mais plutôt matériel comme nous allons le voir à présent.

1.3.1.2 Les usages

Perriault (1989) définit l'usage comme "une utilisation stabilisée d'un objet, un outil pour obtenir un effet", cette définition de l'usage est semblable à celle du dictionnaire du Petit Robert : "fait d'appliquer, de faire agir un objet pour obtenir un effet". On met l'accent sur l'objet utilisé. Le terme d'usage désigne les travaux portant sur les dispositifs et leurs interactions avec les usagers qui peuvent être plus ou moins complexes.

Selon Breton et Proulx (2006), l'usage est employé dans une perspective sociologique englobant les interactions entre les humains et les machines. Par exemple, si on prend l'usage de Twitter ou des réseaux sociaux, on attend un élément précis : ce que les individus peuvent faire avec les médias comme communiquer, s'informer ou informer, se divertir, se distraire.

Les usages numériques sont eux liés aux conditions d'accès aux dispositifs numériques, aux ressources, ainsi qu'au niveau d'éducation, aux habitudes et coutumes du groupe social concerné. Il existe donc toujours une diversité d'usages. (Jouët, 1992, Flichy, 1995, Chambat, 1994). C'est en cela que nous pouvons dire que les usages dits numériques dépendent alors des outils numériques et équipement que l'on a à disposition. L'usage peut être plus ou moins complexe pour l'individu suivant l'outil qu'il emprunte, particulièrement s'il est inexpérimenté auparavant. Il varie aussi selon les réseaux car ils n'ont pas tous la même utilité et les mêmes conceptions. Nous pouvons donc parler des usages des moteurs de recherche, des téléphones portables, des tablettes ou des usages de l'internet pour désigner la façon dont on utilise le dispositif. Nous rejoignons en ce sens Perriault (1989) cité précédemment, pour qui l'usage correspond à une « utilisation stabilisée d'un objet, d'un outil, pour obtenir un effet ».

Les usages ont une autre caractéristique qui est celle de faire ressortir les inégalités de genre par la durée et la fréquence d'utilisation. D'après un rapport sur les enfants dans un monde numérique de L'UNICEF en 2017, les usages numériques sont genrés, par le fait

que les garçons de 8-10 ans passent plus de temps que les filles à regarder des vidéos et jouer¹⁹.

L'usage du numérique correspond à l'intégration des usages et des technologies dans l'ensemble des activités. De là, nous pouvons introduire la notion d'usage pédagogique qui "recouvre l'ensemble des utilisations qui servent aux enseignants, aux personnels éducatifs et aux élèves dans leurs activités scolaires." Cette notion est donc relative au niveau scolaire.

De ce fait, l'usage et la pratique sont donc liés car nous définissons les usages comme des ensembles de pratiques socialisées (Plantard, 2011) qui construisent des normes d'usage, autour desquelles se créent les sociabilités.

1.3.2 Les différents usages scolaires et personnels

Tout d'abord, les usages scolaires sont des modes d'interaction dans le cadre de la scolarité ; ils sont au bon vouloir des enseignants. Ceux-ci vont dépendre de l'établissement et de son équipement en outils numériques. Ces derniers peuvent être des ordinateurs, vidéoprojecteurs, tableau numérique interactif (TNI), l'accès à Internet. Les usages du numérique dans le domaine scolaire ont pour but de faire pratiquer les élèves, dans différentes compétences telles que :

- Utiliser le traitement de texte, produire des traces écrites
- S'exercer avec les logiciels (en mathématiques : Geogebra, Scratch)
- Créer et présenter des supports en utilisant les outils numériques mis à disposition,
- Repérer les lieux (sur une carte, avec *Google Earth*)
- S'autoévaluer

¹⁹ *Enfants et numérique : des usages genrés qui s'accroissent avec l'âge - Laboratoire d'Analyse et de Décryptage du Numérique | Programme Société Numérique.* (2019, 17 septembre). Laboratoire d'Analyse et de Décryptage du Numérique | Programme Société Numérique.

<https://labo.societenumerique.gouv.fr/2018/02/01/enfants-et-numerique-des-usages-genres-qui-saccroissent-avec-lage/>

- Enseigner les langues vivantes avec des audios, vidéos.

Les usages numériques ne sont pas adoptés seulement par les élèves dans ce cadre mais aussi par l'enseignant. L'usage peut être :

- Consulter des sites avec des sources sûres,
- Suivre des formations en ligne,
- Collaborer sur des espaces de travail,
- Préparer des supports numériques
- Evaluer les élèves
- Utiliser un cahier de texte, ou une plateforme d'échange avec les familles avec des ressources.

Dans « L'école à l'épreuve de la culture numérique des élèves » de Fluckiger.C, des collégiens expriment la rareté des usages numériques. Ils disent s'en servir seulement en technologie ou au Centre de Documentation et d'Information (CDI). Nous pouvons observer une volonté d'utiliser le numérique lorsque les élèves vont au CDI car cela n'est pas obligatoire, contrairement à l'enseignement dans une discipline. Selon l'enquête Mediapro (2006), 65% des jeunes français déclarent ne jamais utiliser Internet à l'école. Par cette donnée, nous pouvons nous demander si c'est toujours le cas aujourd'hui.

Pourtant, intégrer le numérique à l'école permet de s'adapter aux besoins des élèves, de développer l'esprit critique, et de contribuer à un usage personnel qui sera responsable.

L'usage personnel fait quant à lui référence aux usages extérieurs à l'école. Les usages personnels ont des limites selon les outils numériques que nous possédons nous pouvons faire ou non certaines choses. Ils dépendent aussi de la durée et de la fréquentation d'utilisation des outils numériques. Les usages personnels permettent en général de communiquer, s'informer et informer, se divertir, se distraire. Les outils numériques peuvent être un smartphone, un ordinateur fixe ou portable, une tablette, les diverses consoles de salon ou portable... Il est possible de faire de multiples usages avec ces équipements qui varient suivant les réseaux, les usages sont donc très riches. Certains seront limités à un équipement, et d'autres seront possibles sur divers. Pour exemple, les usages numériques peuvent être : utiliser Internet, envoyer des messages instantanés, jouer aux jeux vidéo, regarder des vidéos en ligne, écouter de la musique, consulter les

réseaux sociaux, appeler, rechercher des informations sur l'actualité... D'après (Alava, S. & Morales, L, 2015, p.141) ce sont des actions quotidiennes des jeunes de 9 à 17 ans. "Dès le réveil, les jeunes vivent dans un univers médiatique et numérique : le téléphone portable, la tablette numérique sont bien souvent les premiers objets utilisés par ces jeunes (Association Santé Environnement France [ASEF], 2013)"

Certains usages vont permettre aux parents d'élèves de diversifier leurs pratiques et d'inclure leurs enfants dans ces pratiques.

1.3.3 Les différentes pratiques scolaires et personnelles

Au sein des pratiques scolaires nous pouvons observer des pratiques dites pédagogiques, dans lesquelles les activités numériques doivent avoir lieu dans un apprentissage scolaire, éducatif. On parle de pratiques formelles, « les pratiques prescrites par l'école, modélisées selon des critères d'efficacité collective, de rendement informationnel mais aussi de légitimité culturelle » (Béguin-Verbrugge, 2006).

L'accès à internet dans les établissements est limité dans le but d'éduquer à la bonne pratique dite responsable. Les enseignants abordent des sujets tels que les risques de virus, l'accès à des sites liés à la violence, pornographie, racisme, homophobie...

Dans l'enseignement, la pratique numérique est sous représentée et toujours liée à une autre discipline. On ne prend pas le temps de former les élèves individuellement. Les enseignants privilégient souvent les travaux de groupe. Alors, une inégalité de production peut être perçue lors de cette pratique. Les élèves plus à l'aise ne vont pas forcément expliquer aux élèves en difficulté. De plus, d'après « L'école à l'épreuve de la culture numérique des élèves » de Fluckiger. C, certains parents initient leurs enfants au numérique avec leurs notions. (Explication des tableaux, des graphiques...). Dans ce cas, les élèves sont inégaux envers cette pratique.

Dans l'éducation, le numérique n'est pas assez utilisé et mis en valeur. On peut se demander si c'est par manque de temps envers cette pratique. En effet, celle-ci n'étant pas considérée comme une discipline en tant que telle et il semble complexe de l'inclure dans les heures d'enseignements obligatoires.

Nous pouvons aussi nous questionner sur la formation des enseignants sur les pratiques numériques. Le manque de moyens matériels en zone rurale notamment ne pousserait pas assez les enseignants à se former sur le numérique pour ainsi permettre aux élèves de réaliser une pratique responsable et sécurisée. La formation des enseignants a-t-elle un lien avec les pratiques numériques réalisées dans les milieux scolaires ? Nous nous attarderons à répondre à ce questionnement lors du cadre expérimental.

Nous allons évoquer les pratiques personnelles. Cependant aborder les pratiques personnelles est complexe car comme dit précédemment elles sont identitaires et dépendent de l'intérêt de chacun. Il est donc difficile de créer une liste de pratiques personnelles.

Nous allons nous intéresser dans un second temps aux pratiques informelles, celles-ci sont définies comme satisfaisantes, et pour une expérience individuelle. Elles ne sont pas "obligatoires".

Parmi ces pratiques, nous en retrouvons trois principales :

- Les pratiques communicationnelles et socialisantes : elles prennent en compte les chats, les messageries instantanées, les blogs ainsi que les réseaux sociaux. Ces pratiques permettent aux individus de se socialiser et de se construire.
- Les pratiques de jeux en ligne : nécessitant une connexion à un réseau, et accessibles sur Internet, les consoles ou le téléphone portable.

De 7 à 19 ans, les jeunes jouent sur les réseaux une conquête bien plus essentielle que celle d'une liberté de pratiques ; ils construisent les identités virtuelles, concrètes, médiatiques de leur autonomie et de leurs cultures. En parallèle de leur construction identitaire et même parfois de façon totalement imbriquée, ils s'approprient des pratiques numériques personnelles (Fluckiger, 2008)

- Les pratiques d'information ou informationnelles : tel qu'avoir recours à un moteur de recherche de type Google, ou un site Web. Nous pouvons relier cela à une forme de divertissement, curiosité ou un processus d'interrogation.

Ces pratiques peuvent être individuelles ou collectives, cela dépend des outils que l'on possède, des activités que nous voulons mener et des restrictions par rapport à ceux-ci.

Ces dernières catégories peuvent nous questionner sur l'existence de pratiques masculines et/ou féminines au vu de notre sujet d'étude. C'est une caractéristique que nous étudierons dans la partie suivante.

Les usages et pratiques personnels sont plus vastes et sont donc plus compliqués à aborder dans cette partie. En effet, au sein du monde scolaire, des compétences sont liées ce qui limite ces usages et pratiques, alors qu'au niveau personnel cela dépend des outils numériques que possèdent les élèves au sein des familles, des autorisations parentales envers ces équipements (fréquentation, et durée de l'utilisation par exemple), ainsi que l'intérêt que l'on porte au numérique.

Les usages du numérique peuvent être un critère d'inégalités sociales et de genre. Les pratiques ne sont pas les mêmes d'un individu à un autre, elles dépendent des catégories sexuées, sociales et ethniques auxquelles ils appartiennent.

1.3.4 Analyse d'enquête sur les pratiques numériques des 11-18 ans

Cette enquête porte sur les pratiques numériques des jeunes de 11 à 18 ans, elle est élaborée par Génération Numérique²⁰ et réalisée en ligne. Afin de se rendre compte des évolutions sur les pratiques numériques, nous allons analyser l'enquête sur trois années : 2019, 2020 et 2021.

L'enquête de 2019, est réalisée du 1^{er} septembre 2018 au 31 janvier 2019 auprès de 4060 élèves entre 11 et 18 ans. Celle de 2020, effectuée entre le 4 novembre 2019 et le 27 janvier 2020, avec la participation de 6 111 jeunes de 11 à 18 ans. Enfin, en 2021, cette enquête a lieu du 10 septembre 2020 au 31 janvier 2021, avec la coopération de 6517 jeunes de 11 à 18 ans. Certains éléments seront étudiés seulement pour l'année 2021. Sur certaines données, une différence entre les pratiques filles et garçons est faite.

²⁰ *Enquêtes.* (s. d.). Génération Numérique. <https://asso-generationnumerique.fr/enquetes/>

Nous allons analyser différentes caractéristiques tels que :

Tableau 1 : L'utilisation des pratiques numériques suivant l'âge (de 11 à 14 ans et de 15 à 18 ans) et l'année.

Année	2019			2020			2021		
	Instagram	YouTube	Snapchat	Instagram	YouTube	Snapchat	Instagram	YouTube	Snapchat
11-14 ans	59%	69%	82%	86%	80%	84%	58%	78%	75%
15-18 ans	91%	82%	94%	61%	80%	79%	89%	75%	88%

D'après les données du tableau, chez les 11-14 ans, une évolution de l'utilisation de *YouTube* est observable, entre 2019, et 2020 +11% et une diminution de 2% entre 2020 et 2021. Pour *Instagram*, nous pouvons voir une forte augmentation entre 2019 et 2020 +27% et entre 2020 et 2021, un retour en arrière avec -28% d'utilisateurs. *Snapchat*, en 2019, obtient 82% d'utilisateurs, en 2020, une augmentation de 2%, et en 2021, une diminution de 9%. Pendant l'année 2020, il y a une importante augmentation de toutes les pratiques, qui diminue fortement en 2021. La pratique qui diminue le moins est celle de *YouTube*.

Chez les 15-18 ans, *Instagram* a une importante diminution des utilisateurs entre 2019 et 2020 -30%, suivie d'une nouvelle diminution de 9% entre 2020 et 2021. Au total, une diminution de 39% entre 2019 et 2021. Pour *YouTube*, une perte légère d'utilisateurs se fait ressentir entre ces trois années (-2% entre 2019 et 2020 et -5% entre 2020 et 2021). Les chiffres restent presque constants. *Snapchat*, obtient 94% en 2019, avec une diminution de 19% en 2020 et une augmentation de 9% en 2021. Nous pouvons

apercevoir une diminution de toutes les pratiques entre 2019 et 2020. Suivie d'une nouvelle diminution entre 2020 et 2021, pour *Instagram* et *YouTube*. *Snapchat* lui évolue positivement.

Nous pouvons apercevoir que suivant l'âge les pratiques ne sont pas les mêmes, ainsi suivant les années les pratiques numériques utilisées ne sont pas les mêmes. Elles changent. Même si *YouTube* reste plutôt constant chaque année. *Instagram* est la pratique qui évolue le plus chaque année.

Tableau 2 : Les 11-18 ans et leur présence sur les réseaux sociaux.

	2019	2020	2021
Filles	82%	81%	66%
Garçons	73%	59%	61%

Lors de ces trois années, les filles sont plus présentes sur les réseaux sociaux que les garçons. Entre 2019 et 2020, le pourcentage reste constant, alors qu'en 2021, il diminue. Chez les garçons, la présence sur les réseaux sociaux diminue entre 2019 et 2020 (-14%). En 2021 elle augmente de 2%. Ce qui nous tend à dire que les filles sont plus présentes que les garçons sur les réseaux sociaux. Malgré une diminution entre 2020 et 2021, elles restent tout de même devant.

Tableau 3 : La part des 11-18 ans ayant au minimum un compte sur les réseaux sociaux en 2021.

	11-14 ans	15-18 ans
Filles	74%	96%
Garçons	69%	95%

Dès 11 ans, l'inscription sur les réseaux sociaux est importante. La part des filles est plus conséquente, surtout chez les 11-14 ans, +5% que les garçons. Chez les 15-18 ans, la part est égale (1% près).

Tableau 4 : La part des parents qui décident de la durée et des moments d'accès à Internet.

	11-14 ans	15-18 ans
Filles	52%	16%
Garçons	59%	20%

Les parents laissent leurs enfants assez libres, surtout entre 15 et 18 ans. Les 11-14 ans sont plus restreints, et la part des garçons est plus impactée par cette limite que les filles. Les filles sont donc plus libres que les garçons.

D'autres données sont analysées. (Cf. Annexe 1)

Le développement de ces critères permet de conclure sur le fait que les 15-18 ans sont toujours plus nombreux dans les pratiques. Les chiffres sont supérieurs chez les 15-18 ans pour l'obtention d'au moins un compte sur les réseaux sociaux, la possession d'un appareil numérique dans la chambre, le fait de parler plus avec des personnes inconnues ou de les accepter, et d'avoir des problèmes en ligne. Les parents des 15-18 ans les laissent aussi plus libres, ils sont moins limités dans leur temps de pratique que les 11-14 ans. De plus, ils sont moins réticents, et osent plus le danger que les 11-14 ans, en acceptant plus de personnes inconnues ou en leur parlant. Ce qui leur attirent plus de problèmes. Les 11-14 ans sont donc moins en possession du numérique.

Ce qui tend à nous demander s'il y a une différence entre les 11-14 ans et les 9-11 ans. En effet, 11 ans est l'âge auquel nous entrons au collège, ce qui peut donc diversifier les pratiques, par ce changement scolaire. Et donc envoyer vers une évolution des pratiques, par une découverte de celles-ci. Le fait de s'intéresser à cette tranche d'âge permettrait

de s'interroger sur les élèves appartenant au cycle 3, et se demander si des pratiques numériques leurs sont autorisées. Enfin nous pouvons aussi nous questionner sur le genre de ces pratiques numériques parmi cette tranche d'âge. Effectivement, chez les 11-14 ans, une différence des pratiques est visible. Les filles sont plus tentées par les réseaux sociaux, elles possèdent majoritairement un compte et sont moins limitées par leurs parents sur la durée d'utilisation. Elles possèdent plus souvent des appareils numériques dans leurs chambres. Les filles ont donc plus accès aux pratiques numériques que les garçons chez les 11-14 ans, est-ce le cas aussi chez les 9-11 ans ?

PARTIE 2 – Cadre expérimental

2.1 Problématique et hypothèses de recherche

Par suite de ces éléments théoriques nous allons pouvoir élaborer des hypothèses de recherche, qui pourront nous aider à répondre à la problématique posée.

2.1.1 Problématique

A travers cette partie théorique, nous nous sommes intéressés aux stéréotypes possibles face au numérique, au genre, ainsi qu'aux usages et pratiques au niveau personnel et scolaire. Dans le but de répondre à la problématique il était important de définir ces différentes notions. La problématique face à ce sujet est : Y-a-t-il une réelle inégalité des pratiques et des usages personnels du numérique selon le genre en cycle 3 ?

En effet, je souhaite observer s'il y a une inégalité entre les pratiques et les usages personnels du numérique en cycle 3, ce qui signifie en CM1, CM2 et en 6^{ème} et cela entre les filles et les garçons. On parlera ici seulement des usages et pratiques dans le cadre personnel et non scolaire.

2.1.2 Les hypothèses

Dans le but de répondre à cette problématique, deux hypothèses ont été élaborées. Nous avons vu précédemment que les stéréotypes tendent à dire que les femmes sont moins à l'aise avec les outils numériques, autant au niveau personnel que professionnel. Les représentations numériques sont perçues comme masculines. Néanmoins il existe de multiples usages et pratiques du numérique, ce qui peut nous mener à penser qu'il y a une différence de ces derniers entre les genres.

J'ai donc constitué ces hypothèses :

- Les filles utilisent plus les réseaux sociaux que les garçons,
- Les garçons jouent plus aux jeux vidéo que les filles.

2.2 Présentation de la méthodologie

2.2.1 Protocole méthodologique

Pour cette expérimentation et donc dans le but de répondre aux hypothèses exposées précédemment j'ai élaboré un questionnaire. Cet outil méthodologique me paraissait être le plus pertinent par rapport aux questionnements posés. Il permet d'être posé à plusieurs individus en même temps, sans pouvoir confronter leurs idées. Le public visé dans cette recherche est le cycle 3 (CM1, CM2 et 6^{ème}.) J'ai pu distribuer ces questionnaires lors de mon stage à 19 élèves de CM1 et CM2. J'ai eu l'accord de l'enseignante de la classe et du directeur de l'école pour les faire remplir par les élèves. Cela a été fait un mardi après-midi, l'enseignante avait ajouté un créneau afin de me laisser du temps pour le présenter, et que les élèves le complètent.

Dans un second temps, il a aussi été distribué dans une autre école au moment du temps périscolaire avec des élèves de CM1 et CM2. Il a donc été présenté par le biais d'une autre personne et rempli à ce moment. En amont, le questionnaire avait aussi été validé par le directeur de l'école. Dans cette école j'ai pu récolter seulement 6 questionnaires, car cela a été présenté comme base de volontariat. Mon étude contient donc 25 questionnaires. Avec 17 filles et 8 garçons. Le questionnaire était anonyme.

2.2.2 Présentation du questionnaire

Le questionnaire se compose de trois parties. (cf. Annexe 2)

Une première partie pour identifier de manière générale l'élève répondant avec le genre et l'âge. Il est anonyme, mais le sexe est demandé dans le but d'identifier si les relations avec les usages et les pratiques personnels du numérique sont les mêmes. Et donc de répondre aux hypothèses. Les choix proposés sont : une fille, un garçon, autre ou je ne sais pas. Comme vu dans la partie théorique il est possible de ne pas se référer à une fille ou un garçon. Ou de ne pas savoir si on s'attribue fille ou garçon, il est donc important de mettre ces différents choix.

Une seconde partie sur les jeux vidéo, les questions posées permettent de savoir si les élèves jouent aux jeux vidéo, avec quel(s) outil(s) numérique(s), où et avec qui jouent-ils ainsi qu'à quelle fréquence. La question des jeux favoris a pour but de savoir à quels jeux

les élèves jouent, à quel genre de jeux et s'ils jouent à des jeux déconseillés pour leur âge, si ce sont des jeux avec des personnages de type masculin ou féminin afin de se rendre compte si les jeux sont genrés. Ainsi le choix du personnage permet aussi de savoir si les joueurs utilisent seulement des représentations par rapport à leur genre (un garçon choisit alors un personnage masculin, et une fille un personnage féminin).

Enfin dans la dernière partie, nous retrouvons des questions portant sur les réseaux sociaux, cette partie a pour objectif de savoir si les élèves les utilisent, si oui, sur lesquels et ce qu'ils y font. Avec quel(s) appareil(s) ils se rendent sur ceux-ci. Des questions sont aussi posées sur la surveillance des parents et leurs interdictions, afin de se rendre compte si les parents limitent leurs enfants, et ont conscience des dangers. Et enfin, la fréquence d'utilisation des réseaux sociaux. Le questionnaire comporte 19 questions au total.

2.3 Résultats

Nous allons présenter ci-dessous les réponses obtenues par le biais du questionnaire. Dans une première partie les réponses des filles et enfin celle des garçons. Afin de pouvoir confronter les deux par la suite. En effet, nous n'avons pas eu d'autres réponses par rapport au genre, chaque élève a répondu être une fille ou un garçon. Dans chacune des parties nous reprendrons les différentes questions et leurs réponses obtenues.

2.3.1 Résultats des questionnaires filles

Nous allons présenter les résultats dans l'ordre du questionnaire, et cela partie par partie.

2.3.1.1 Identification des questionnaires

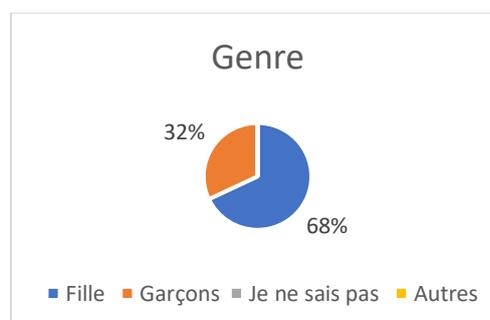


Figure 1 : répartition par sexe

Pour commencer, 17 filles ont répondu à cette enquête sur 25.

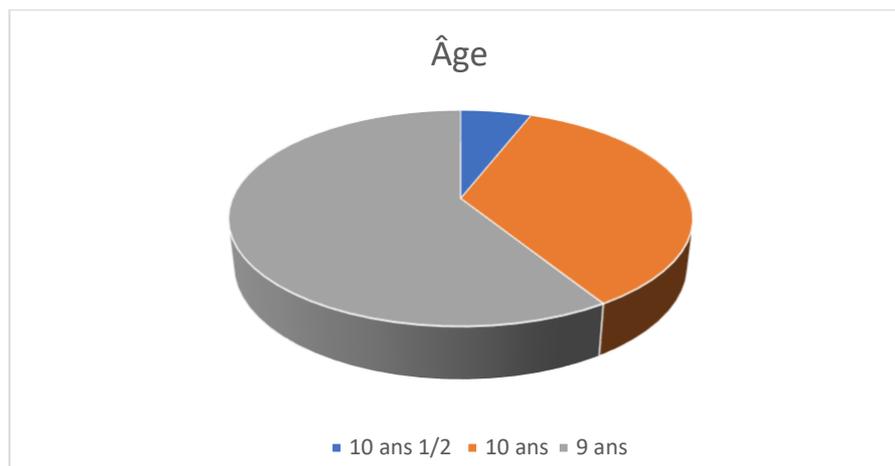


Figure 2 : répartition par âge

L'âge des filles varie entre 9 et 10 ans et demi. Elles sont en classe de CM1 et CM2. Par ces réponses, nous pouvons donc observer que la majorité des résultats ont été obtenus par des filles (17 sur 25 questionnaires récoltés). Une majorité est âgée de 9 ans (59%) suivi de 35% de 10 ans. L'écart d'âge est donc faible.

2.3.1.2 Résultats de la partie jeux vidéo des filles

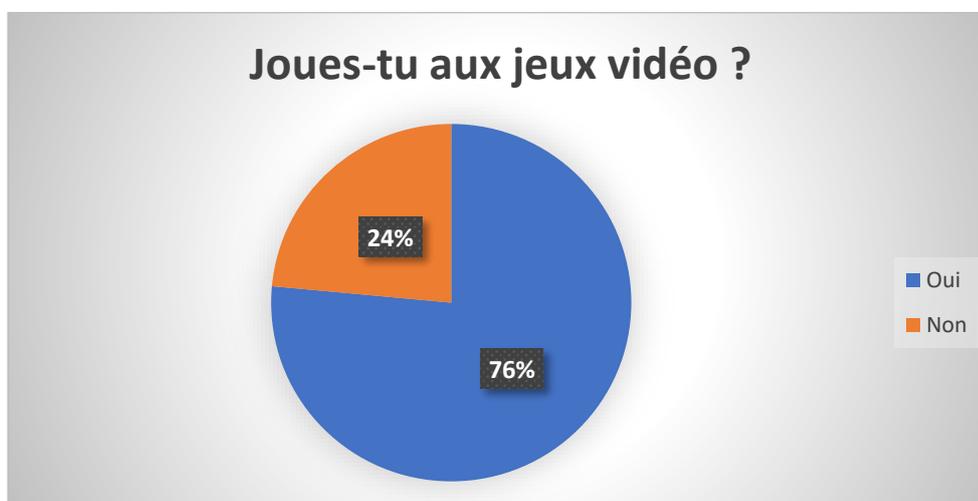


Figure 3 : Répartition des participants jouant aux jeux vidéo.

Nous pouvons observer qu'une majorité des filles jouent aux jeux vidéo, elles sont un peu des $\frac{3}{4}$ à les utiliser. Les participants ne jouant pas aux jeux vidéo nous ont précisé que ce soit elles n'aimaient pas cela ou qu'elles n'en avaient pas chez elles.

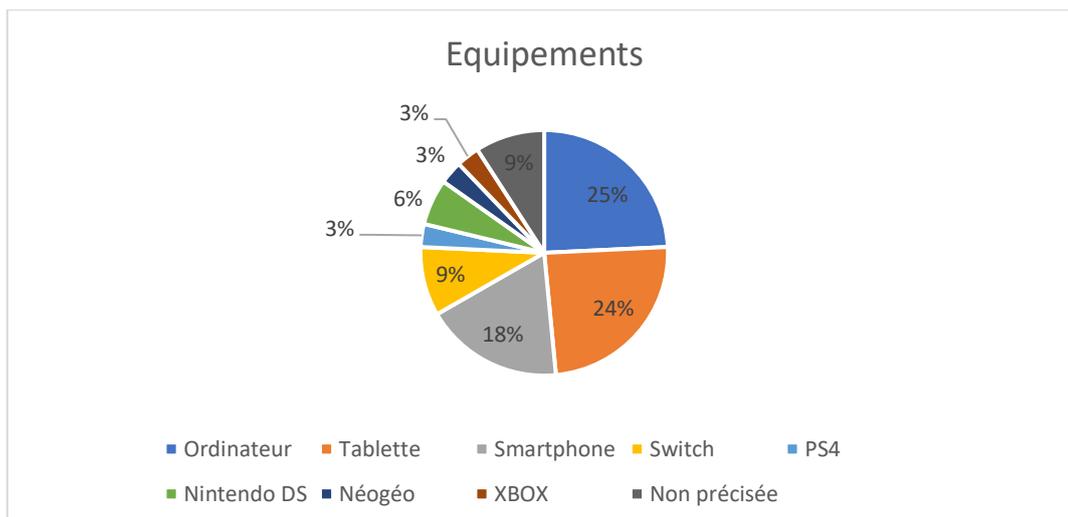


Figure 4 : Répartition des équipements sur lesquels les participants jouent aux jeux vidéo

Par ce schéma nous pouvons voir que les filles utilisent divers équipements pour jouer aux jeux vidéo. Elles en citent 9 au total. Les plus utilisés restent l'ordinateur (25%), la tablette (24%) et le *smartphone* (18%). Même si, on peut remarquer que 33% des filles utilisent une console ou plusieurs (à cette question il était possible de répondre avec plusieurs choix). Cependant on remarque qu'elles n'utilisent pas toutes la/les même(s) console(s), il y en a 6 différentes.

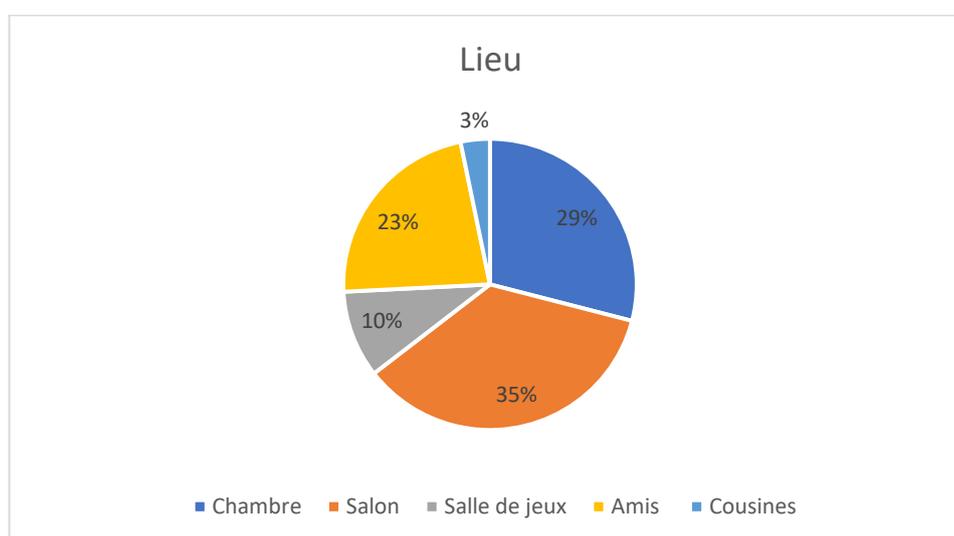


Figure 5 : Répartition des lieux où jouent les utilisateurs

Les utilisatrices des jeux vidéo ont tendances à jouer dans le salon (35%) ou dans leur chambre (29%), elles jouent plus dans l'atmosphère familiale, que chez des amis ou de la famille.

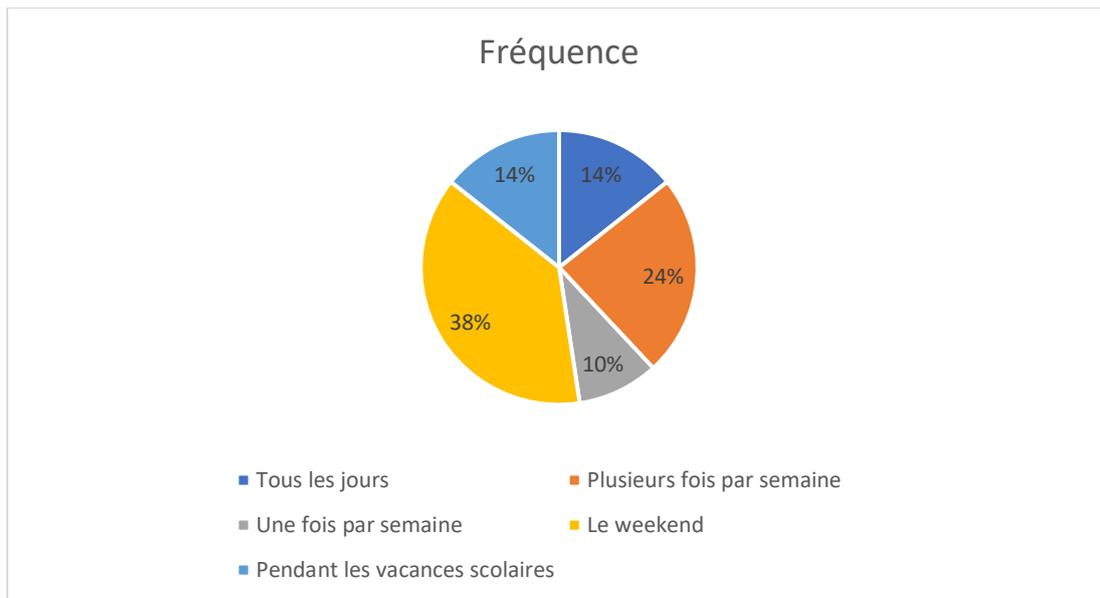


Figure 6 : Répartition de la fréquence à laquelle les participants utilisent les jeux vidéo
 Nous pouvons remarquer que la majorité joue aux jeux vidéo le weekend (38%), et plusieurs fois par semaine pour 24%. Seulement 14% les utilisent tous les jours.

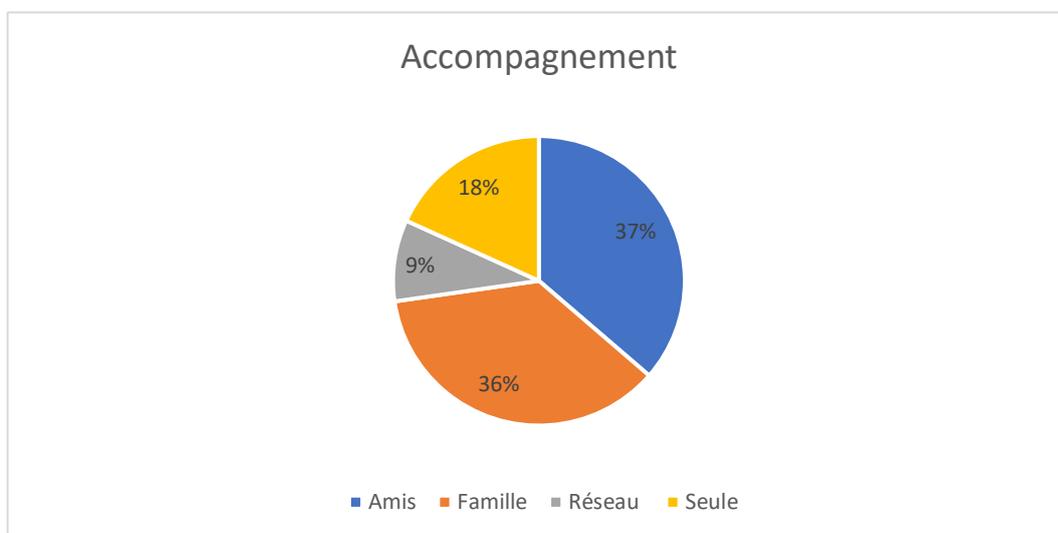


Figure 7 : Répartition de l'accompagnement des élèves qui jouent aux jeux vidéo
 Les élèves jouent plutôt avec des membres de la famille (leurs parents, frères et/ou sœurs) (36%) ou avec leurs amis. (37%). Elles sont moins nombreuses à jouer en réseau (9%) et seulement 4 filles jouent seules. (18%)

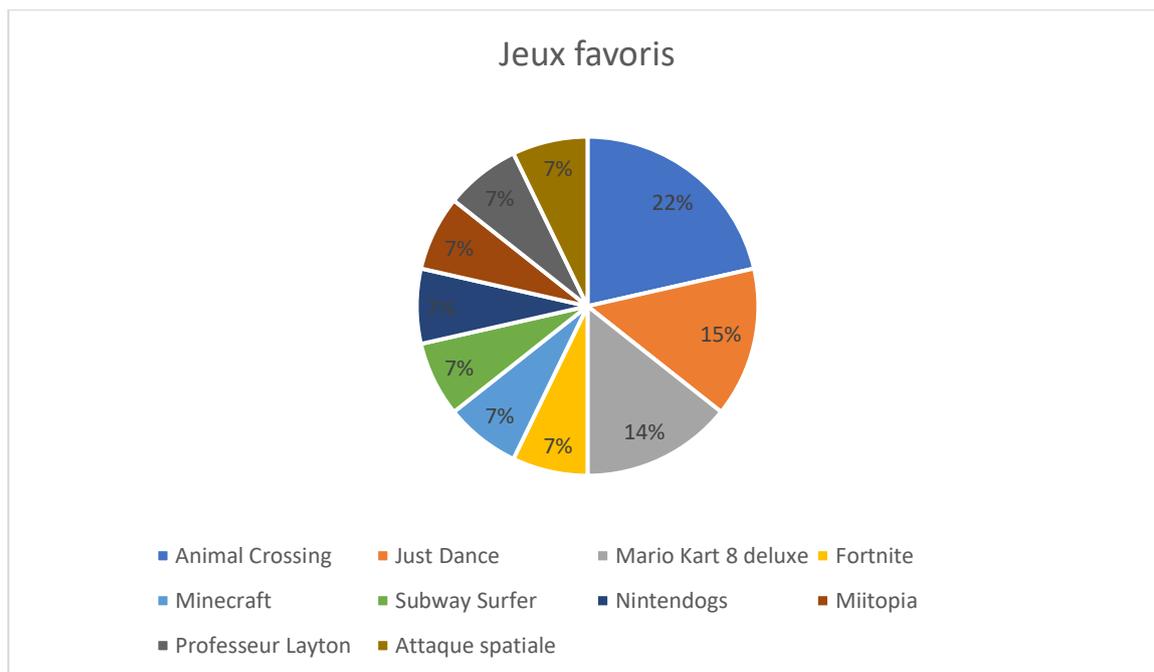


Figure 8 : Répartition des jeux favoris suivant les utilisateurs de jeux vidéo

Les jeux favoris des filles sont très divers. Nous pouvons remarquer qu’il y a un qu’un seul jeu d’ordinateur (attaque spatiale), et un jeu de tablette ou ordinateur (*subway surfer*), les autres sont des jeux de console. Les jeux les plus aimés sont *Animal Crossing* (21%), *Just Dance* (14%) et *Mario Kart 8 deluxe* (14%).

Lors du choix de ton personnage, tu choisis un personnage :
13 réponses

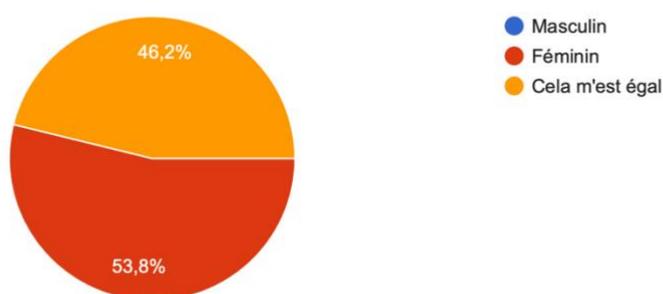


Figure 9 : Répartition du choix du personnage des participants jouant aux jeux vidéo

Par ce graphique nous pouvons remarquer que le choix du personnage des joueuses n’est jamais que masculin. Il est même majoritairement féminin (53,8%). Donc plus de la moitié des filles préfèrent jouer aux jeux vidéo avec un personnage du même genre qu’elle. Tandis que 46,2% ne regardent pas au genre de leur personnage.

Ici, nous avons eu seulement 13 réponses sur 17 participants. Nous pouvons nous demander si la question a bien été comprise.

2.3.1.3 Résultats de la partie réseaux sociaux des filles

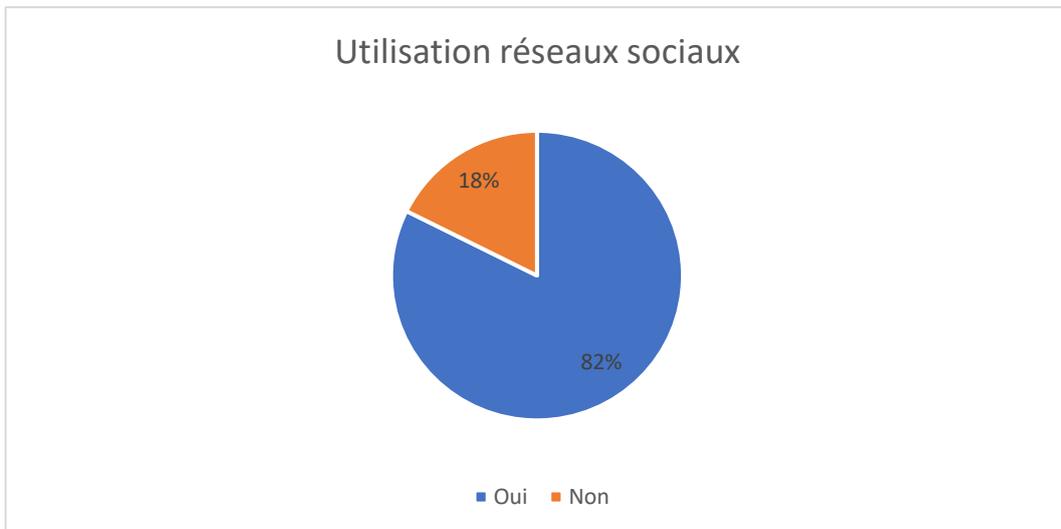


Figure 10 : Répartition des filles utilisant les réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont utilisés par 82% des filles participants au questionnaire. Plus des $\frac{3}{4}$ les utilisent.

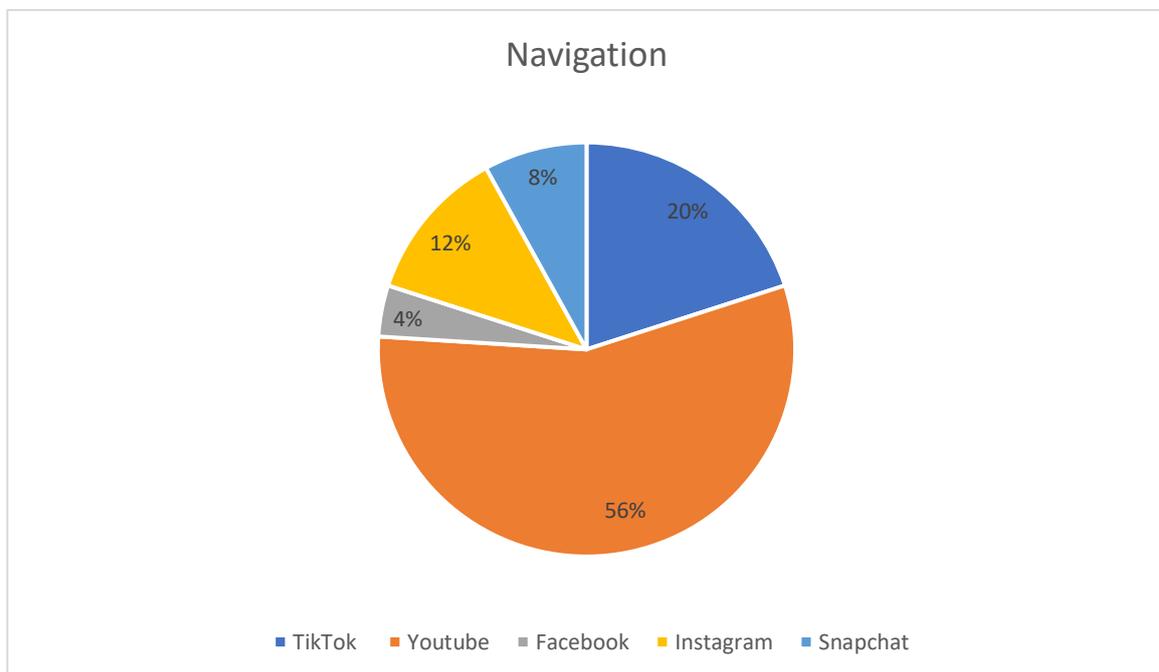


Figure 11 : Répartition des réseaux sociaux utilisés par les utilisatrices

Ces utilisatrices naviguent principalement sur *YouTube* (56%) ou *TikTok* (20%). Plus de la moitié utilise *YouTube*. *Facebook* n'est pas beaucoup utilisé par les utilisatrices (4%).

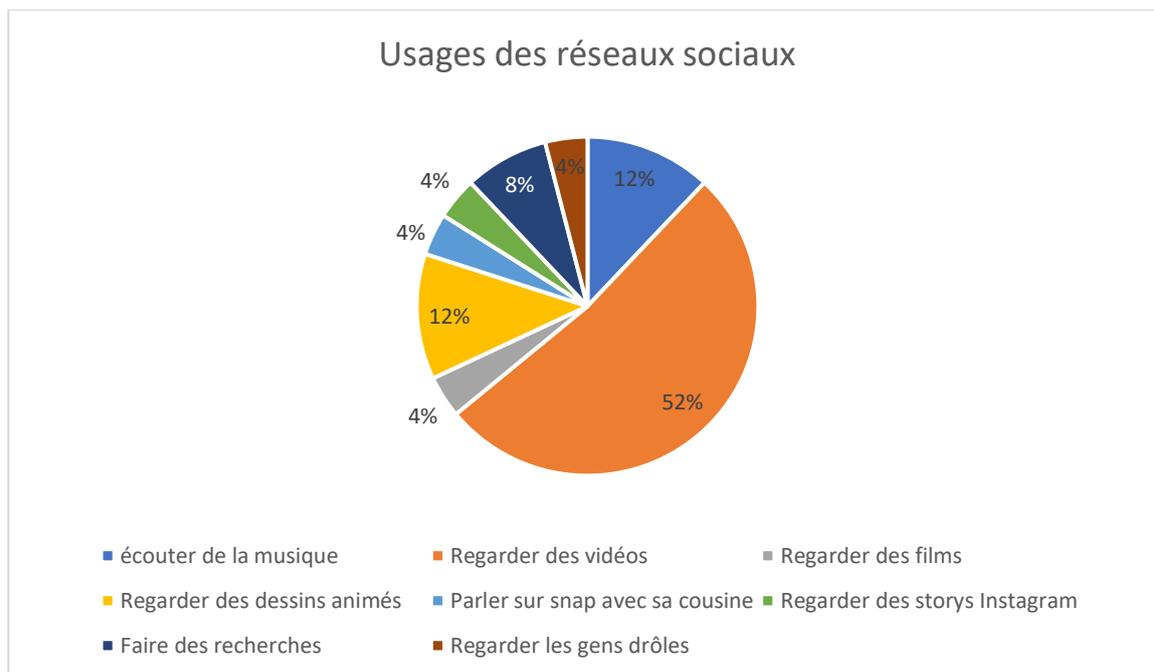


Figure 12 : Répartition des usages sur les réseaux sociaux par les utilisateurs

L'usage principal des réseaux sociaux qui ressort ici est de regarder des vidéos (52%), écouter de la musique (12%), regarder des dessins animés (12%) ce qui paraît logique au vu du graphique précédent, ce sont les premiers usages de YouTube.

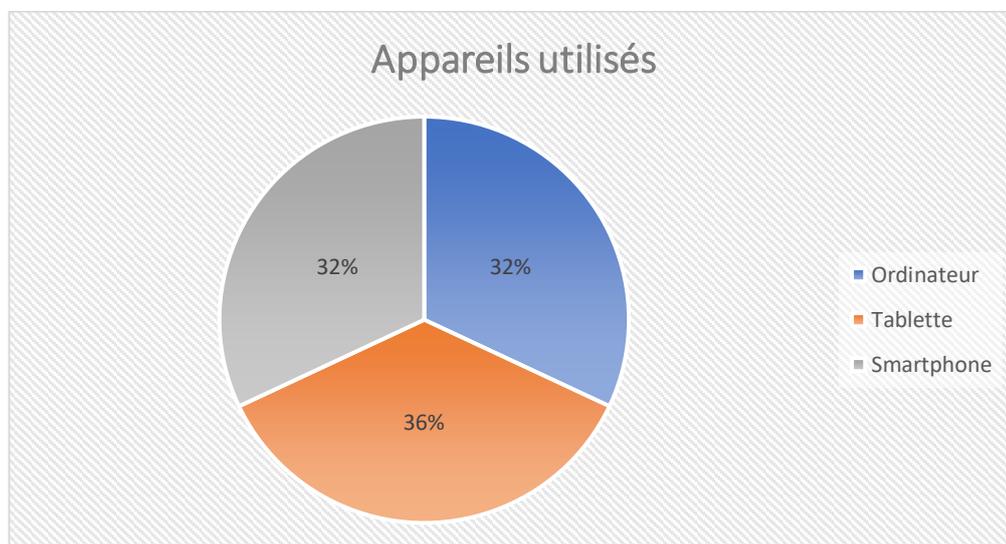


Figure 13 : Répartition des appareils utilisés par les participants pour naviguer sur les réseaux sociaux

Les appareils utilisés pour naviguer sur les réseaux sociaux sont les mêmes. Il n'y a pas vraiment un équipement plus utilisé que les autres.

Lorsque tu navigues, es-tu surveillé par tes parents ?

14 réponses

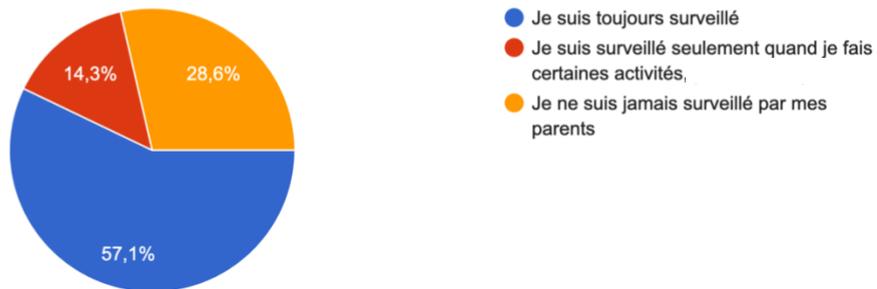


Figure 14 : Répartition de la surveillance des parents par rapport aux élèves utilisant les réseaux sociaux

Par ce graphique, nous pouvons observer que la plupart des usagers sont surveillés par leurs parents lors de l'utilisation des réseaux sociaux (57,1%). Mais, il y a tout de même plus d'un quart des parents qui ne surveillent pas leurs enfants lorsqu'ils les utilisent. (28,6%) Ce qui reste une part importante.

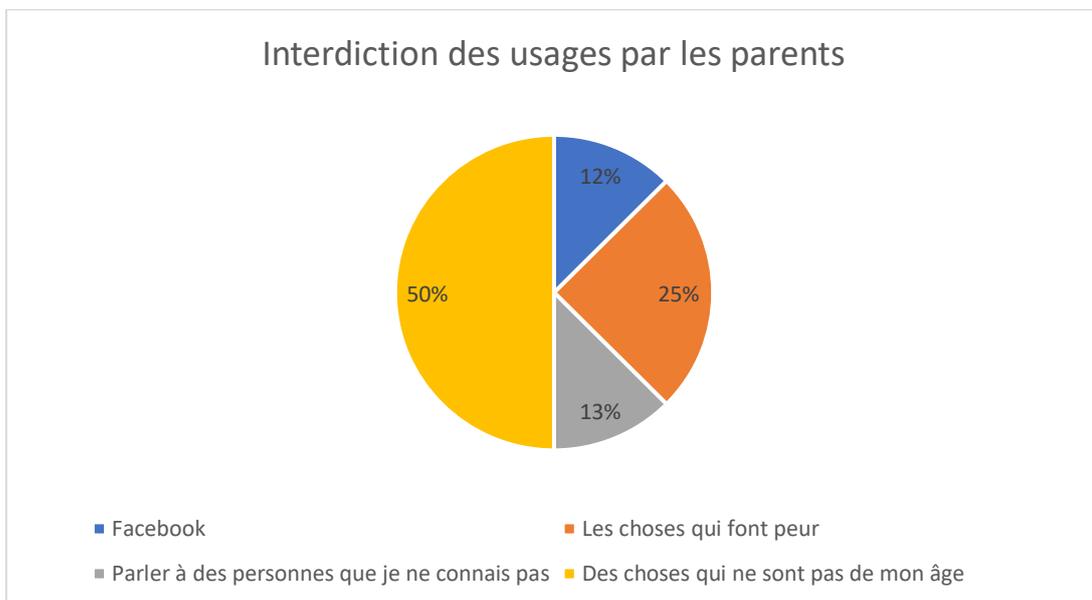


Figure 15 : Répartition des interdictions des parents à leurs enfants

Les interdictions sont plus ou moins les mêmes. Celle qui ressort le plus est de ne pas regarder des choses qui sont peur, ou qui ne sont pas destinées aux enfants. Seulement 7 filles ont répondu que leurs parents leur interdisaient certains usages. La moitié seulement. Pourtant la prévention est de plus en plus importante auprès des enfants par rapport aux risques et dangers des réseaux sociaux.

As-tu déjà un compte sur un ou plusieurs réseaux sociaux ?

15 réponses

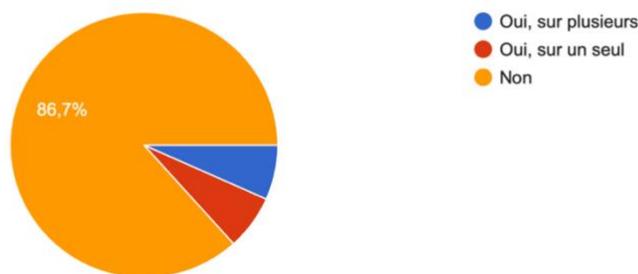


Figure 16 : Répartition des élèves ayant un ou plusieurs comptes sur les réseaux sociaux
La majorité des élèves n'a pas de compte sur les réseaux sociaux. Seulement deux en ont. Une sur Snapchat, et la deuxième sur : Facebook, Instagram et TikTok. Ces élèves possèdent donc un ou plusieurs comptes sur des réseaux sociaux qui sont interdits au moins de 13 ans.

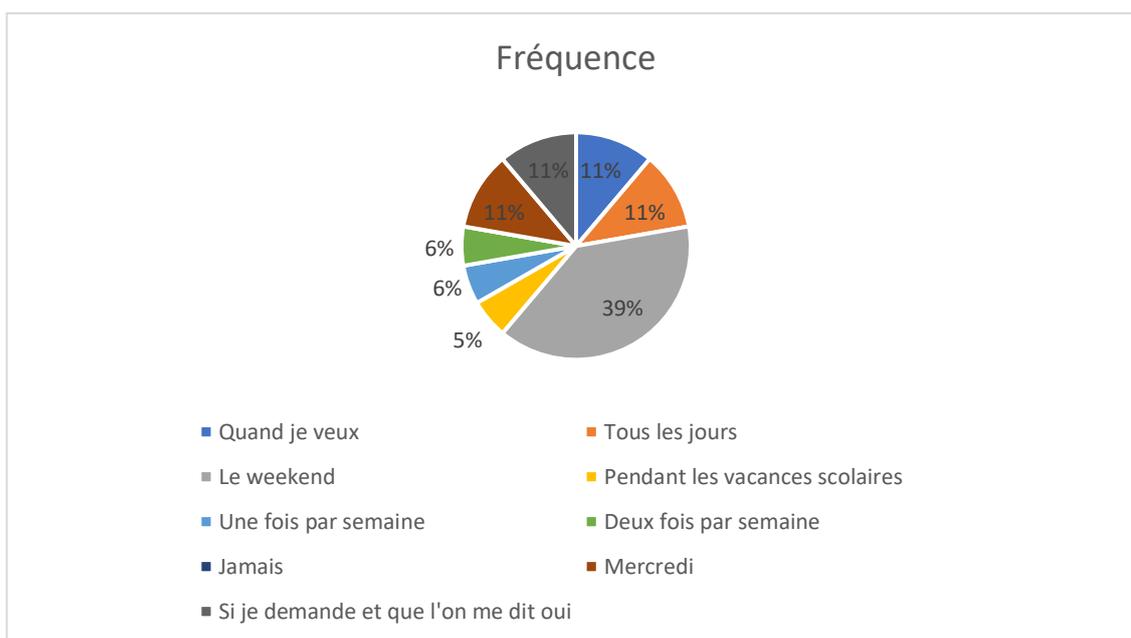


Figure 17 : Répartition de la fréquence à laquelle les usagers utilisent les réseaux sociaux
La fréquence d'utilisation des réseaux sociaux est assez variée. Cette question était à choix multiples, les élèves ont donc pu cocher plusieurs cases ici. Les éléments ressortant sont : la plupart des filles les utilisent principalement le weekend (39%). Mais, 11% naviguent aussi le mercredi, tous les jours, quand elles veulent, ou quand elles le demandent et qu'elles ont l'autorisation. On peut remarquer qu'elles jouent beaucoup hors du weekend aussi.

2.3.2 Résultats des questionnaires garçons

Dans cette seconde partie, nous allons analyser les questionnaires des garçons.

2.3.2.1 Identification des questionnaires

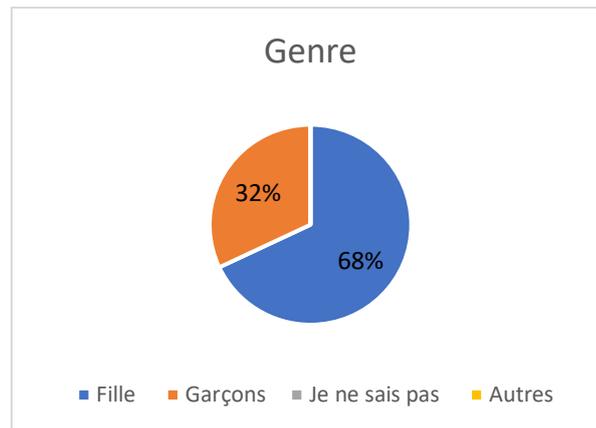


Figure 18 : répartition par sexe

Les garçons ayant répondu à ce questionnaire ne sont pas majoritaires, 32% de garçons contre 68% de filles. 8 garçons ont répondu à ce questionnaire.

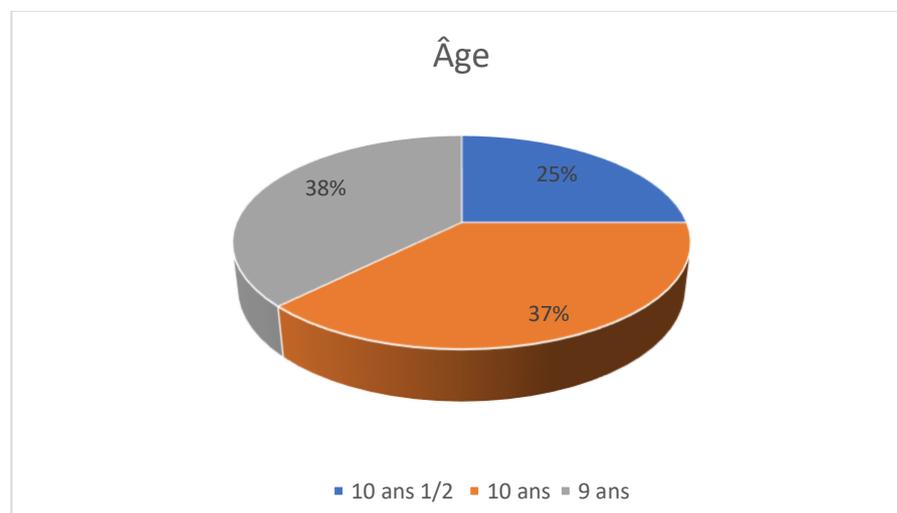


Figure 19 : répartition par âge

L'âge des garçons ayant répondu à ce questionnaire est principalement entre 9 et 10 ans. 38% de 9 ans et 37% de 10 ans. La tranche d'âge est donc entre 9 et 10 ans et demi. L'âge des CM1 et CM2. Ce qui correspond aux classes interrogées.

2.3.2.2 Résultats de la partie jeux vidéo des garçons

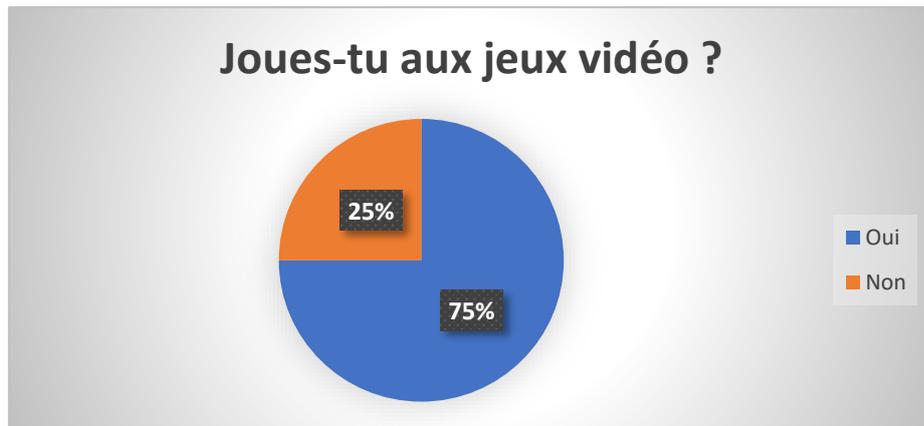


Figure 20 : Répartition des participants jouant aux jeux vidéo.

Nous pouvons remarquer que $\frac{3}{4}$ des garçons jouent aux jeux vidéo, contre 25% qui n'y jouent pas. Les personnes ne jouant pas aux jeux vidéo ont justifié leurs réponses par je n'ai pas de consoles et je joue seulement lorsque je suis chez des copains. Donc l'un d'eux y joue tout de même mais pas à la maison donc pas de façon quotidienne.

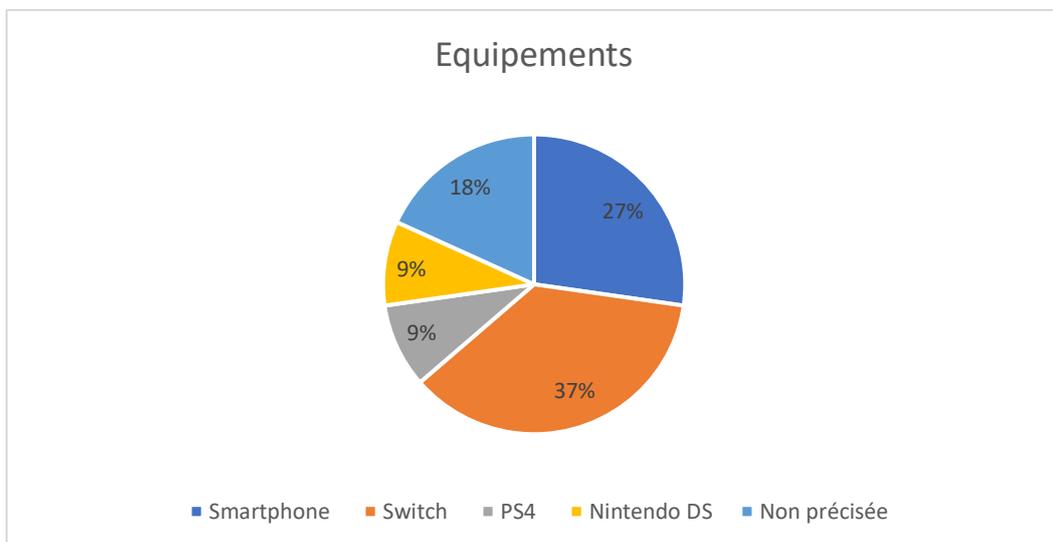


Figure 21 : Répartition des équipements sur lesquels les participants jouent aux jeux vidéo

Les équipements les plus utilisés par les garçons sont la switch (37%), et le *smartphone* (27%). Il y a seulement 4 types d'équipements cités par les garçons. La console prime sur les autres équipements. Les $\frac{3}{4}$ des garçons utilisent donc une console si nous mélangeons tous les types de consoles.

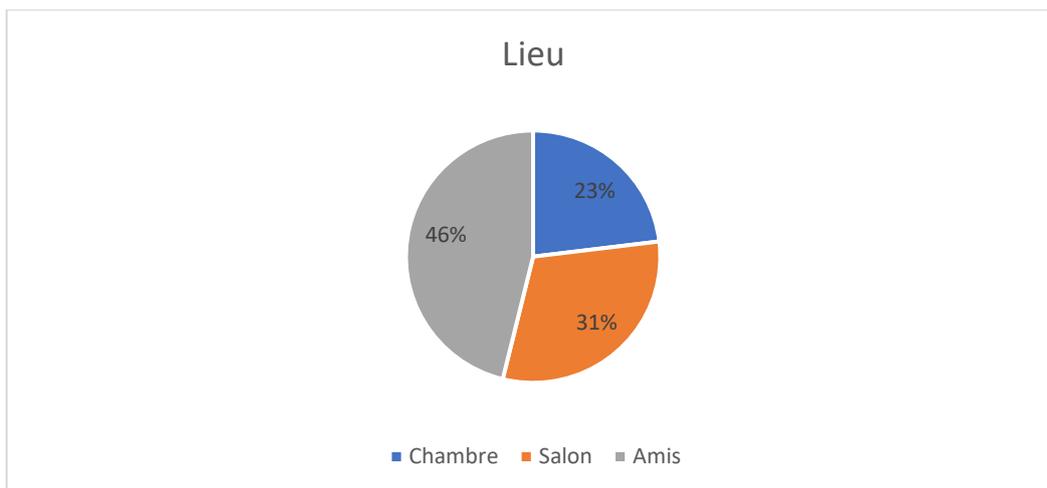


Figure 22 : Répartition des lieux où jouent les utilisateurs

Le lieu de jeux des utilisateurs est majoritairement chez des amis (46%), ou le salon (31%). Presque la moitié joue chez des amis, donc hors de la maison. Ou dans une des pièces de la maison. Aucun autre lieu a été ajouté par les participants. La chambre est aussi un lieu utilisé pour jouer à 23%.

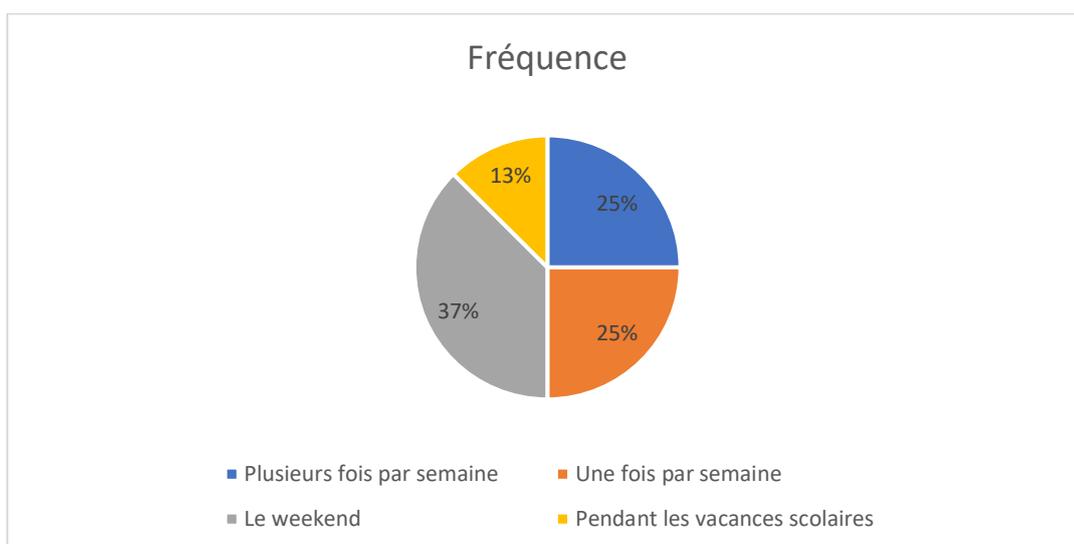


Figure 23 : Répartition de la fréquence à laquelle les participants utilisent les jeux vidéo

La fréquence d'utilisation des jeux vidéo est dominante le weekend (37%), $\frac{1}{4}$ des utilisateurs l'utilisent une fois par semaine, et un autre quart plusieurs fois par semaine. Certains ont pu cocher une fois par semaine et le weekend, nous ne sommes donc pas sûr qu'ils les utilisent seulement une fois par semaine.

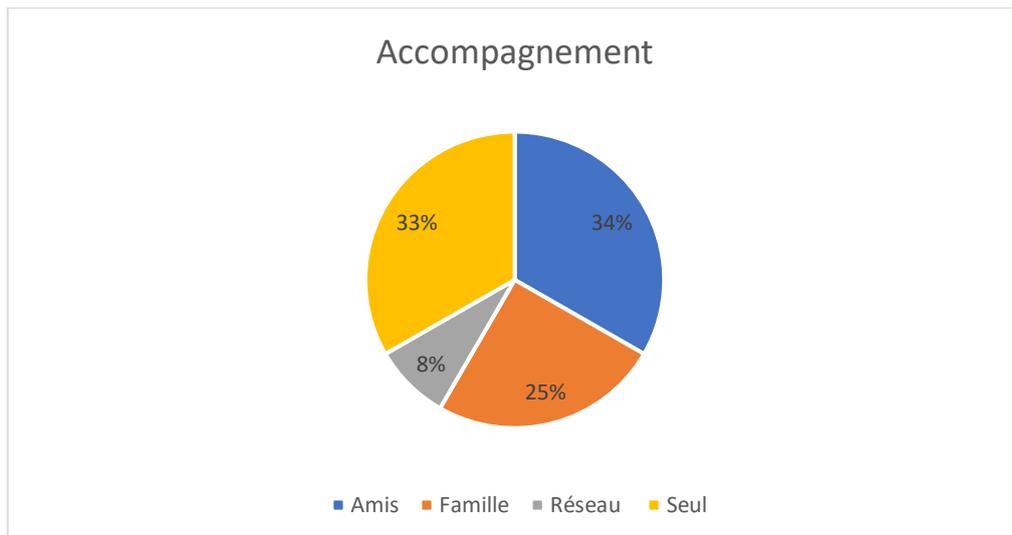


Figure 24 : Répartition de l'accompagnement des élèves qui jouent aux jeux vidéo

Les joueurs utilisent les jeux vidéo principalement avec leurs amis (34%), ou seul (33%). Ils ne jouent pas beaucoup en réseau. Et jouent moins avec leurs familles (25%) même si cela représente tout de même $\frac{1}{4}$ des utilisateurs.

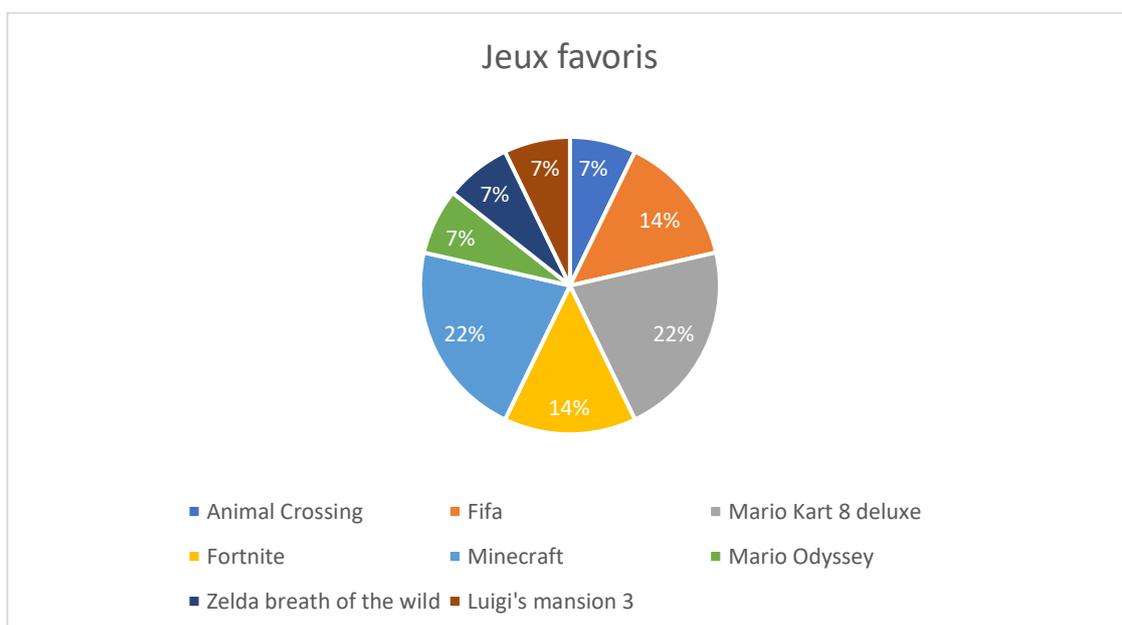


Figure 25 : Répartition des jeux favoris suivant les utilisateurs de jeux vidéo

Nous pouvons remarquer que les jeux les plus utilisés sont *Mario Kart 8 deluxe* (21%), *Minecraft* (21%), *Fortnite* (14%) et *Fifa* (14%). *Fortnite* est un jeu pourtant déconseillé au moins de 12 ans, aucun des élèves a donc l'âge pour y jouer. Les jeux énoncés ici sont des jeux de console.

Lors du choix de ton personnage, tu choisis un personnage :
7 réponses

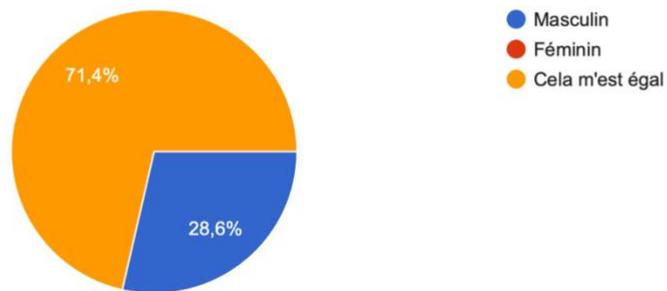


Figure 26 : Répartition du choix du personnage des participants jouant aux jeux vidéo

Lorsque les garçons choisissent leur personnage cela leur importe peu qu'il soit masculin ou féminin (71,4%), alors que 28,6% d'eux choisissent toujours un personnage masculin, qui leur ressemble.

2.3.2.3 Résultats de la partie réseaux sociaux des garçons

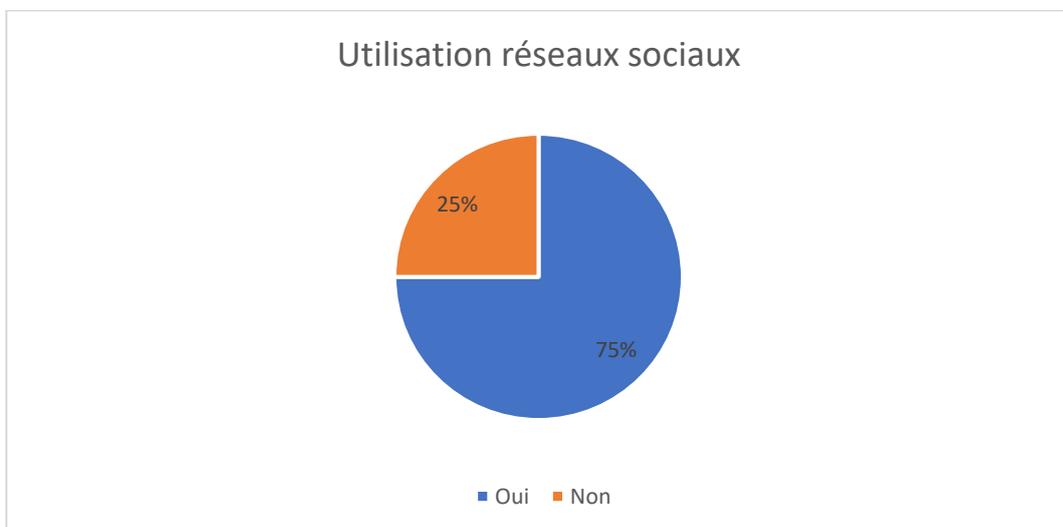


Figure 27 : Répartition des garçons utilisant les réseaux sociaux

75% des garçons disent utiliser les réseaux sociaux, contre 25% qui ne recourent pas à ceux-ci. Pour les non-utilisateurs, la réponse n'a pas été justifiée sur le « pourquoi » ils ne les utilisaient pas. Nous pouvons remarquer que les pourcentages sont les mêmes que pour l'utilisation des jeux vidéo.

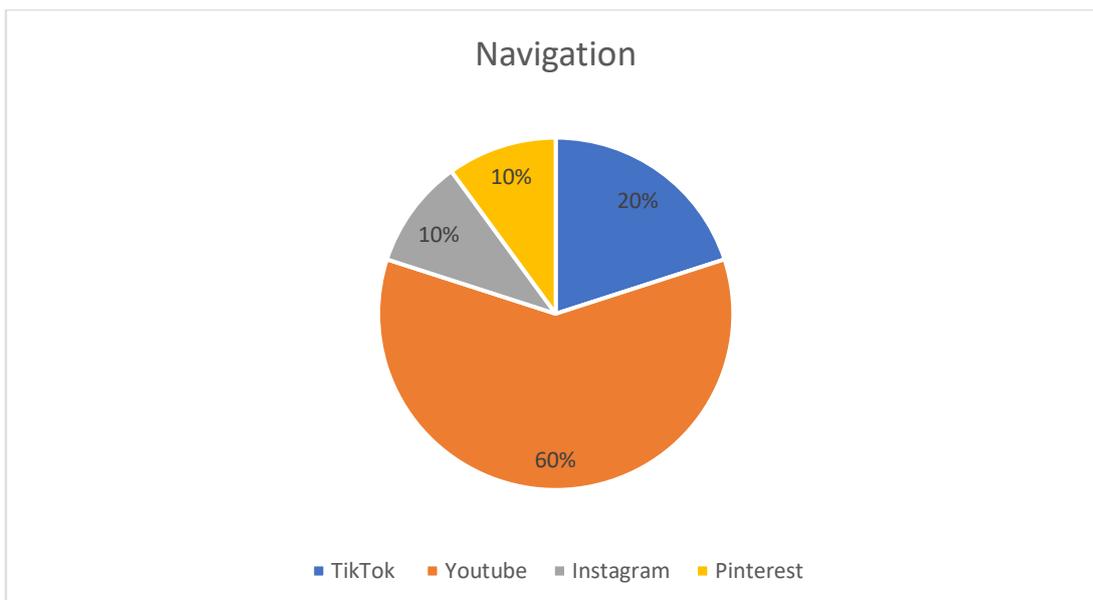


Figure 28 : Répartition des réseaux sociaux utilisés par les utilisateurs

Par ce graphique, nous pouvons voir que la majorité des utilisateurs se servent de *YouTube* (60%). En seconde position nous avons *TikTok* (20%). Un réseau a été ajouté en plus de ceux proposés : *Pinterest*.

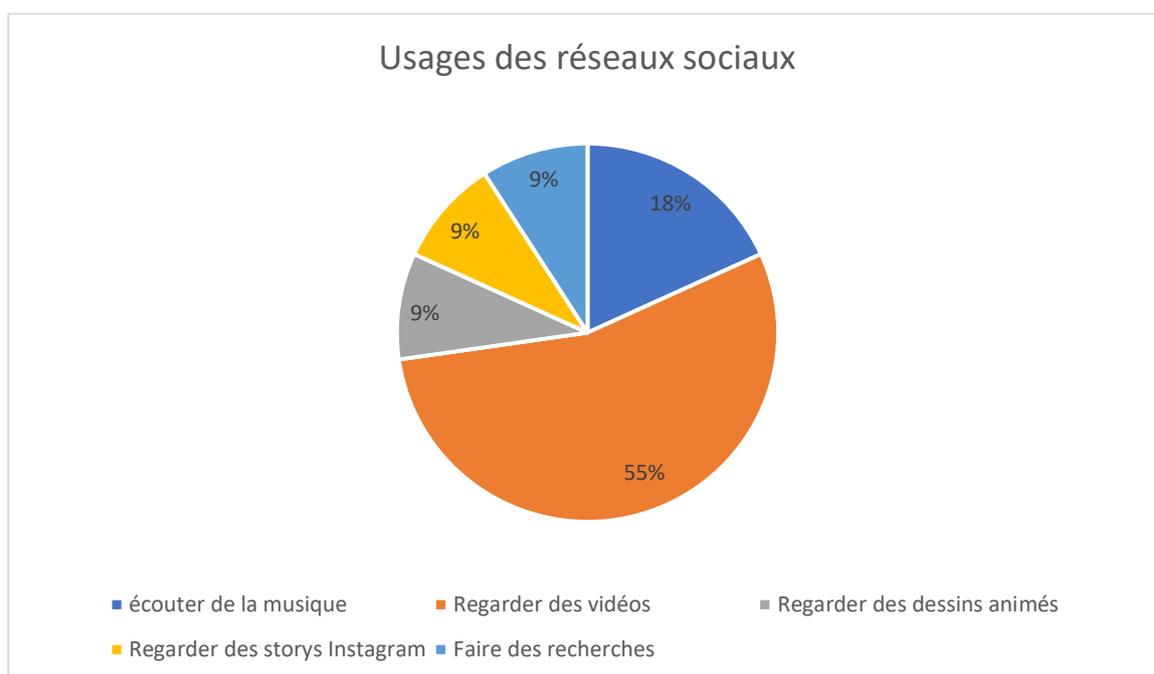


Figure 29 : Répartition des usages sur les réseaux sociaux par les utilisateurs

Les usages des réseaux sociaux, ils sont utilisés principalement pour regarder des vidéos (55%), première utilisation de *YouTube* et *TikTok*. Et second temps pour écouter de la musique, on imagine que cela se fait sur *YouTube*.

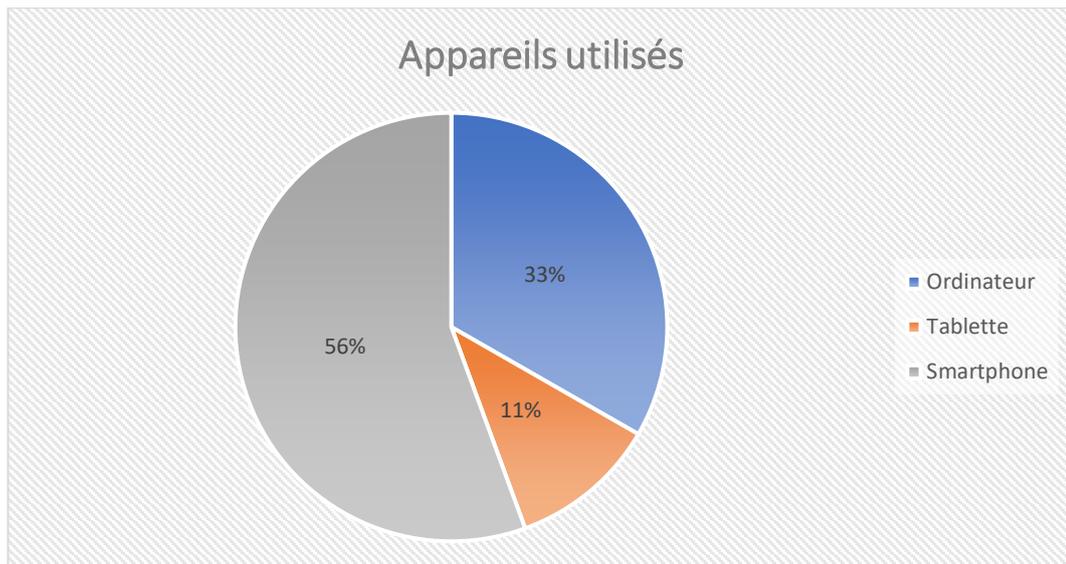


Figure 30 : Répartition des appareils utilisés par les participants pour naviguer sur les réseaux sociaux

L'appareil le plus utilisé est le *smartphone* (56%), il était précisé que ce n'était pas leur téléphone mais bien celui d'un membre de leur famille. L'ordinateur est utilisé à 33%. Et la tablette a 11%. On pourrait penser que le téléphone soit l'appareil le moins utilisé, car les tablettes et ordinateurs peuvent être vus comme des appareils communs pour toute la famille.

Lorsque tu navigues, es-tu surveillé par tes parents ?
6 réponses

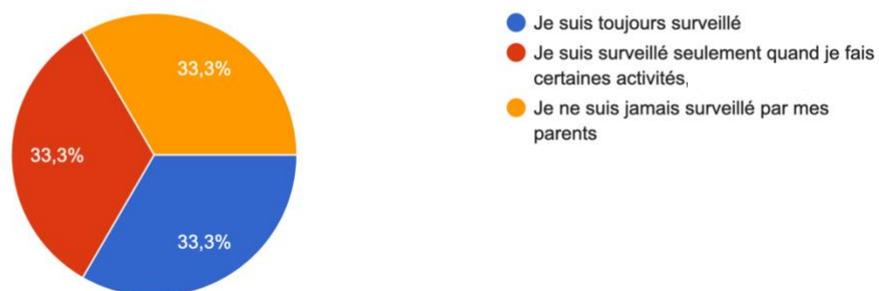


Figure 31 : Répartition de la surveillance des parents par rapport aux élèves utilisant les réseaux sociaux

Ce graphique n'a pas de part plus importante qu'une autre. Il y a autant d'élèves qui sont surveillés lorsqu'ils utilisent les réseaux sociaux, que d'élèves non surveillés. La part d'utilisateurs surveillés lorsqu'ils font certaines activités est égale aux parts précédentes.

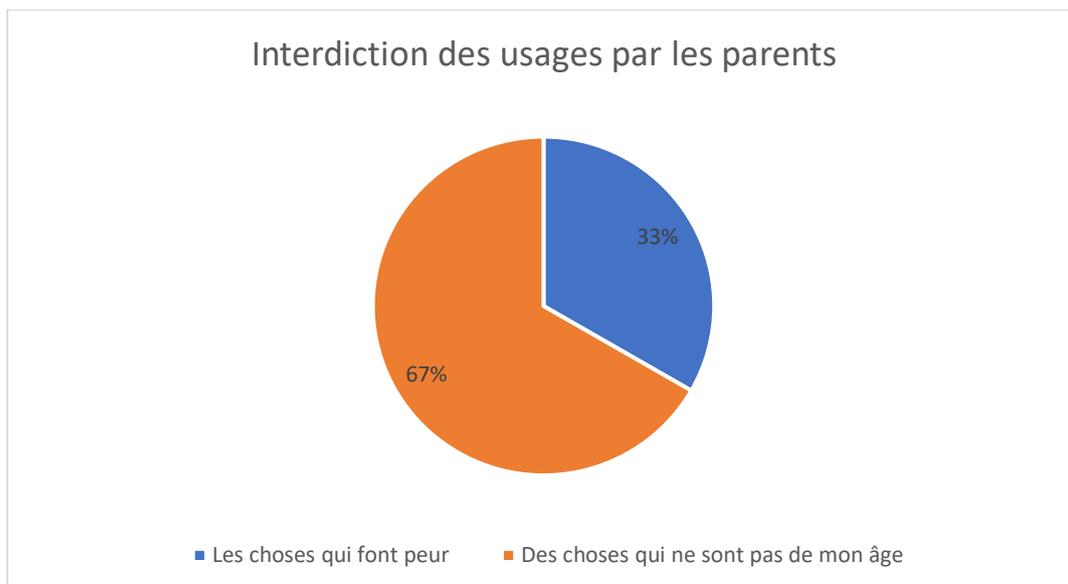


Figure 32 : Répartition des interdictions des parents à leurs enfants

Seulement deux élèves ont répondu à cette question sur six. Nous remarquons que ce sont des interdictions que nous avons déjà pu voir dans les réponses des filles. Cependant, cela reste très minimales comme interdiction par rapport aux dangers des réseaux sociaux.

As-tu déjà un compte sur un ou plusieurs réseaux sociaux ?

6 réponses

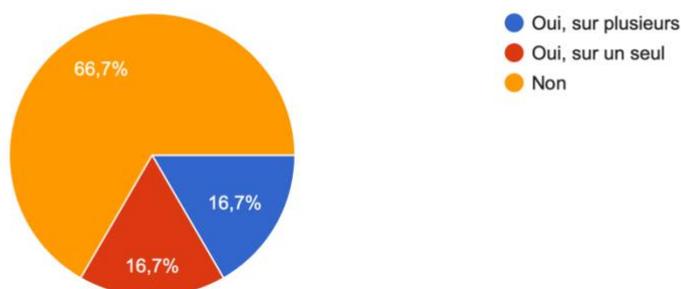


Figure 33 : Répartition des élèves ayant un ou plusieurs comptes sur les réseaux sociaux

Les élèves n'ont pas tous un ou plusieurs comptes sur les réseaux sociaux. Mais ceux ayant des comptes sont donc des élèves entre 9 et 10 ans et demi, ils n'ont donc pas l'âge légale pour s'inscrire sur les réseaux sociaux. L'âge légale est 13 ans. Les comptes utilisés sont : Pinterest, *TikTok* et *Youtube*. Un élève dispose d'un seul compte (Pinterest) et le second en a plusieurs (*TikTok* et *Youtube*).

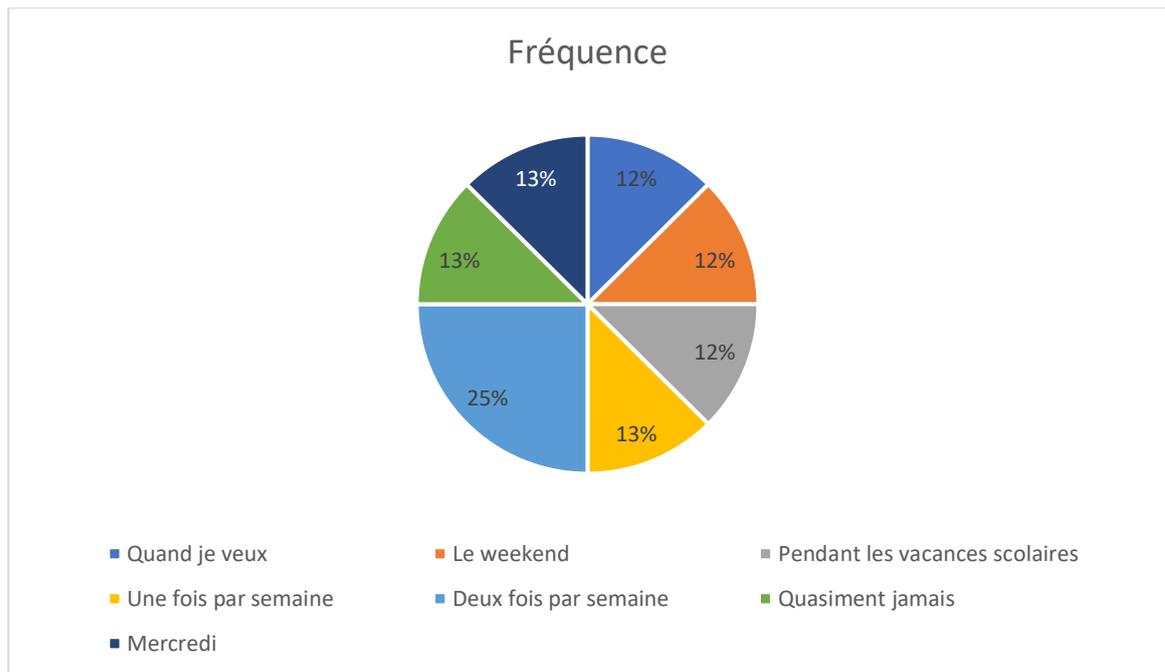


Figure 34 : Répartition de la fréquence à laquelle les usagers utilisent les réseaux sociaux
 La fréquence d'utilisation qui ressort le plus est deux fois par semaine (25%), les réponses sur cette question restent très larges, car il était possible de répondre plusieurs choix.

2.4 Interprétation

Après avoir présenté les différents résultats obtenus par le questionnaire, nous allons maintenant les lier afin de revenir sur notre problématique de départ : Y-a-t-il une réelle inégalité des pratiques et des usages personnels du numérique selon le genre en cycle 3 ? Et dans le but de répondre à cette problématique nous avons émis deux hypothèses :

- Les filles utilisent plus les réseaux sociaux que les garçons,
- Les garçons jouent plus aux jeux vidéo que les filles.

Dans un premier temps nous allons analyser les réponses de la partie des jeux vidéo, et dans un second temps ceux de la partie des réseaux sociaux.

En analysant les résultats et en comparant les données filles et garçons nous pouvons observer que la part de filles et de garçons jouant aux jeux vidéo est la même. Cependant, nous allons voir par la suite qu'ils ne jouent pas de la même manière. Les filles utilisent l'ordinateur, la tablette, le *smartphone* et les consoles alors que les garçons pratiquent

seulement avec les multiples consoles et le *smartphone*. La part de joueurs avec des consoles est de 73% contre 34% des joueuses, ce qui ne représente même pas la moitié des garçons. Le *smartphone* est aussi un appareil utilisé par les deux genres, 18% par les filles et 27% pour les garçons. En effet, on peut expliquer que la part des filles est moindre car elles utilisent aussi l'ordinateur et la tablette contrairement aux garçons.

Les résultats montrent qu'ils n'ont pas les mêmes lieux ni accompagnants de jeux. Les données font ressortir que les garçons jouent plus chez des amis (46%) ce qui représente seulement la moitié des filles (23%). La part jouant dans le salon, elle, est presque similaire : 35% des filles, 31% des garçons. Les utilisatrices ont tendance à plus jouer dans leur chambre (29% contre 23%). Cela peut s'expliquer par le fait que les consoles sont souvent des consoles de salon, on est donc forcé de rester là où elle se situe.

De plus, les personnes avec qui ils jouent ne sont donc pas toujours similaires. Les garçons vont passer plus de temps à jouer avec leurs amis (34%) ou seul (33%) Alors que les filles jouent plus avec leurs amis (37%) ou la famille (36%). On peut se demander si les liens entre les jeux vidéo et la famille sont différents avec les garçons pour qu'ils jouent moins avec eux (25%). Les filles jouent moins seule (18%). Les jeux en réseau ne sont pas fortement utilisés dans ces classes : 9% pour les filles et 8% pour les garçons.

Enfin, nous allons pouvoir déterminer si les jeux sont les mêmes pour chacun. Pour commencer, on peut apercevoir que les filles ont plus de variété de jeux que les garçons. Chez les filles, nous avons des jeux d'ordinateur, tablette et téléphone cités (*subway surfer* et *attaque spatiale*) alors que chez les garçons se sont seulement des jeux de console (sauf *Minecraft* qui peut éventuellement se jouer sur ordinateur, ce qui ne doit pas être pris en compte étant donné que les garçons ne l'utilisent pas, et que ce jeu existe aussi sur consoles). Des jeux sont énoncés en commun tels que *Mario Kart Deluxe 8* (21% des garçons et 14% des filles, la moitié par rapport aux garçons), *Animal Crossing* (21% des filles, et 7% des garçons donc un tiers des filles), et *Minecraft* (22% des garçons, 7% des filles).

Les joueuses ont aussi cité *Just dance* (15%) et les joueurs FIFA (14%). On peut remarquer que cela peut faire référence à un stéréotype de genre au niveau du sport. Le foot est vu comme un sport réservé aux garçons, et la danse aux filles. Nous pouvons remarquer que les jeux cités sont principalement de genre simulation ou aventure /action. Un jeu a retenu notre attention : *Fortnite*, il n'est pas autorisé au vu de l'âge des élèves interrogés,

il est considéré comme un jeu de guerre, et est déconseillé au moins de 12 ans. Nous pouvons voir que certains y jouent quand même, de là nous pouvons nous demander si ce sont les parents qui achètent les jeux sans regarder les pictogrammes PEGI. Ou si ce sont des élèves qui ont des frères/sœurs plus âgés jouant à ce jeu.

Lorsque l'on joue à un jeu, il faut souvent choisir un personnage de jeu, la majorité des garçons (71%) disent que le choix du personnage les laisse indifférents qu'il soit féminin ou masculin, contre 46% des filles. 54% préfèrent choisir un personnage qui leur ressemble. Les 29% des garçons vont eux aussi se rapprocher d'un personnage masculin. Pour finir le dernier élément étudié était la fréquence des usages. D'après les données recueillies, la fréquence d'utilisation des filles et des garçons est similaire pour le weekend (38% des filles contre 37% des garçons) et le fait de les utiliser plusieurs fois par semaine (24% filles et 25% des garçons). Cependant pour le reste il ne l'est pas, 14% des filles déclarent y jouer tous les jours tandis qu'aucun joueur a cette proposition. Mais 25% de ces derniers ont répondu les utiliser une fois par semaine. On peut donc faire ressortir une différence de la fréquence d'utilisation entre les deux sexes.

Pour ce qui est des données sur les réseaux sociaux, nous pouvons remarquer dès la première question que les filles sont plus nombreuses à utiliser les réseaux sociaux (82% contre 75%). Chez les garçons, la part est la même que ceux jouant aux jeux vidéo. Alors que les filles sont davantage au niveau des réseaux sociaux.

Nous allons voir par la suite les moyens et fréquence d'utilisation ainsi que les différents usages.

Les appareils utilisés pour se rendre sur les réseaux sociaux sont semblables, mais ils ne sont pas utilisés autant l'un que l'autre suivant le genre. Bien que les garçons utilisent plus le *smartphone* (56%), les utilisatrices favorisent la tablette (36%) avec l'ordinateur et le *smartphone* non loin derrière (32%). Les utilisateurs n'utilisent presque pas la tablette (11%), l'ordinateur a un peu plus de succès (32%).

Ces appareils servent à aller sur les réseaux sociaux, en première place nous avons *YouTube* avec 60% et *TikTok* avec 20%. En effet, le premier usage de ces deux plateformes est de regarder des vidéos comme le confirment 55% des utilisateurs et 52% des utilisatrices. *YouTube* sert aussi à écouter de la musique, l'usage est moins sollicité avec 12% pour les filles et 18% pour les garçons. Tout comme regarder des dessins animés (12%

de filles et 9% de garçons). Nous pouvons remarquer que les réseaux sociaux contenant des pratiques socialisantes et communicationnelles sont plus utilisés par les adolescentes. 12% sur *Instagram*, contre 10%. Elles sont 8% sur *Snapchat* et 4% sur *Facebook*, alors que les garçons ne les fréquentent pas.

Certains utilisent les réseaux pour faire des recherches mais il n'est pas précisé si ce sont des recherches personnelles ou dans le cadre scolaire (8% de filles, 9% de garçons).

Compte tenu des utilisations des réseaux sociaux, nous avons souhaité savoir si des élèves possédaient des comptes. Quatre élèves ont affirmé en bénéficier, suivant les utilisateurs ceux-ci variaient. Le premier élève a répondu avoir un compte sur *Pinterest*, le second sur *TikTok* et *YouTube*. Alors qu'une fille a affirmé en avoir un sur *Snapchat*, et une autre sur *Facebook*, *Instagram* et *TikTok*. L'âge des élèves peut faire réagir car l'échantillon interrogé était âgé de 9 à 10 ans et demi. Les comptes effectués sur ces réseaux sociaux ne sont pas conformes aux termes et conditions pour lesquels l'âge minimum est de 13 ans.

Nous nous sommes aussi intéressés à la surveillance et aux interdictions des parents lors de l'utilisation des réseaux sociaux par leurs enfants.

Pour la caractéristique surveillance : les données nous montrent que suivant les parents, les garçons sont surveillés ou non. La part est égale pour les trois propositions :

- Je suis toujours surveillé
- Je ne suis jamais surveillé
- Je suis surveillé seulement lorsque je fais certaines activités

Du côté des filles, nous constatons qu'elles sont mieux surveillées. Plus de la moitié l'est à chaque utilisation (57%). 14% le sont de temps en temps. Et 29% ne sont jamais surveillées, ce qui reste tout de même moindre que les garçons.

L'interdiction a été sondé en demandant aux élèves si leurs parents interdisaient certaines choses sur les réseaux, et si oui, lesquelles.

Nous pouvons apercevoir par ces réponses que très peu d'utilisateurs ont des privations. 50% des filles, et 33% des garçons. Les conditions sont pour 50% des filles de ne pas regarder des choses qui ne sont pas de leur âge, cela aussi pour 67% des garçons. Et 25% des utilisatrices n'ont pas le droit de regarder ce qu'elles estiment leur faire peur, 33% chez les utilisateurs. Un autre sujet est abordé, ne pas parler aux inconnus. Certains

parents essayent d'être vigilants envers les dangers des réseaux sociaux, mais la prévention est-elle suffisante ?

La dernière notion étudiée est la fréquence d'usage. Les résultats donnés montrent que les filles les utilisent plus et avec plus de liberté. 39% des filles s'en servent le weekend, et 12% pour les garçons. Les réponses des utilisateurs montrent moins d'utilisation, ils en profitent pour 25% deux fois par semaine, 13% une fois par semaine ou le mercredi. Ce qui reste occasionnel. Pour 11% des filles, elles les utilisent tous les jours ou quand elles veulent. Cette même part demande lorsqu'elles souhaitent les utiliser et si elles ont l'accord des parents alors elles les utilisent. On ressent plus de liberté dans la fréquence d'utilisation des filles.

Ces résultats permettent de nous aider à répondre à nos hypothèses. Les jeux vidéo ne montrent pas d'inégalité au sein de la pratique. Mais ils en montrent en termes de genre de jeux, des consoles utilisés, tout comme le public avec lequel on joue. Les filles jouent moins seules que les garçons.

En revanche, les réseaux sociaux sont plus utilisés par les filles que les garçons. Cela ressort directement lorsque l'on demande s'ils utilisent les réseaux sociaux. Nous pouvons aussi voir que les usages et les pratiques ne sont pas les mêmes suivant le genre. Tout comme les fréquences d'utilisation. Les inégalités ne sont donc pas seulement relatives aux usages et aux pratiques personnelles, mais aussi à l'environnement.

2.5 Les limites

Dans cette partie nous allons définir les limites qui ont pu être observées lors de la partie expérimentale, dont celles liées aux questionnaires et à l'échantillon d'élèves

2.5.1 Les limites liées aux questionnaires

Le questionnaire a été créé à l'aide de *Google Forms*. En effet, il permet de créer des questionnaires rapidement, et facilement, avec différents types de questions : questions ouvertes ou fermées, des questions à choix unique ou multiples. Cependant, les élèves n'ont pas pu répondre aux questionnaires sur ordinateur, mais seulement à l'écrit. J'ai

donc dû reprendre les questionnaires un à un, pour les remettre sur la plateforme. Néanmoins, le fait que les élèves y répondent à l'écrit m'a permis de pouvoir faire une analyse fille puis une garçon, de séparer pour comparer. Alors que s'ils avaient répondu directement sur la plateforme cela n'aurait pas été possible par ses limites. Je n'aurais pas pu savoir combien de filles auraient répondu à telle question ou inversement. De là, pour recueillir les données d'un côté pour les filles et d'un autre pour les garçons, j'ai dû recréer de nouveau le questionnaire. Les manipulations sont donc longues.

Le fait de répondre aux questionnaires en version papier à tout de même une forte limite. Certains n'ont donc pas répondu à certaines questions. Ce qui fait qu'il n'y a pas le même nombre de réponses à chacune. Alors que si les élèves répondent à l'enquête par le site, il est possible de demander une réponse obligatoire à chaque question, afin que les élèves ne sautent pas de questions. On peut se dire que l'élève n'avait pas la réponse à la question dans les choix proposés, cependant une réponse « autres » était ajoutée à toutes les questions, afin de ne pas mettre en difficulté les élèves. Le questionnaire a donc certaines limites. Après réflexion, il aurait été judicieux de mettre en place des entretiens, dans le but d'avoir des réponses plus concrètes et plus précises. De plus lors des entretiens il est possible d'argumenter et d'expliquer des réponses, ce qui n'est pas possible lors du questionnaire. Cela m'aurait aussi permis d'avoir des réponses à toutes les questions car si l'élève ne comprend pas la question, il est possible de reformuler, donner plus de précisions sur la réponse attendue. Lors du questionnaire l'élèves n'y répondra pas ou il ne mettra pas une réponse authentique, ce qui peut fausser l'enquête.

2.5.2 Les limites liées à l'échantillon d'élèves questionnés

Lors de l'élaboration de mon questionnaire, je souhaitais recueillir les réponses d'élèves de cycle 3, donc de CM1, CM2 et 6^{ème}. Pour les classes de CM1, CM2, j'ai pu demander à l'école dans laquelle j'effectue mon stage. Cependant pour les élèves de 6^{ème} cela a été plus complexe, n'ayant pas de relation avec les établissements de type collège. Cela n'a donc pas abouti. Il aurait pu être intéressant de comparer les questionnaires des élèves de 6^{ème} à ceux des CM1 et CM2 pour voir si le changement d'établissement avait un impact sur les pratiques et usages du numérique.

Comme dit précédemment, une classe de CM1, CM2 a été interrogé ainsi que 6 élèves du péricolaire d'un second établissement. Cependant, il y a un écart entre les réponses filles et garçons. 17 réponses de filles et 8 réponses de garçons. Avoir plus de réponses masculines aurait pu être intéressant. De plus, il est peut-être nécessaire lors de ce type d'enquête de cibler différentes écoles. Par exemple : une école en milieu rural, et une en milieu urbain. Ou une école en réseau d'éducation prioritaire et une hors éducation prioritaire.

2.6 Perspectives

Grâce aux recherches et aux différentes réponses recueillies par le questionnaire, il m'est plus facile d'aborder ce sujet et ces notions. En effet, le monde du numérique est une thématique sur laquelle nous sommes peu formés lors de notre master. Lorsque nous l'abordons on étudie seulement comment l'utiliser en classe. Après avoir étudié ce sujet, je trouve intéressant de s'informer et mettre en avant le quotidien des élèves face au numérique. Il est aussi important de savoir si les élèves ont accès à internet et la possibilité d'utiliser des appareils numériques. Ce sont des sujets qui peuvent être problématiques au sein de certaines familles, et même source de conflits entre élèves.

Pour aller plus loin dans cette réflexion, nous pouvons nous interroger sur le « en quoi ». En quoi il peut y avoir une inégalité des pratiques et des usages du numérique selon le genre, en s'attardant sur la relation parentale et les limites. Dans ce cadre, il serait intéressant de questionner les parents sur ce sujet, en élaborant des entretiens cette fois-ci, pour ne pas avoir la limite du questionnaire.

Il est important de parler de cela en classe dans un temps d'éducation morale et civique (EMC). On peut passer par une sensibilisation des dangers des jeux vidéo et des réseaux sociaux. En effet, certains élèves interrogés avaient des comptes sur des réseaux sociaux sans avoir l'âge légal. Mais connaissent-ils vraiment les dangers, comment protéger et sécuriser son compte ? Tout comme des élèves qui jouent à des jeux vidéo non autorisés pour leur âge. Les échanges peuvent être construits sous forme de débats.

CONCLUSION

Au cours de ce mémoire, nous avons pu nous rendre compte de l'importance du numérique au sein de la société et cela dès le cycle 3. Malgré les multiples stéréotypes de genre liés à cette thématique nous avons pu voir que les pratiques se modernisent et s'ouvrent au genre.

Les résultats que nous avons pu étudier nous montrent que les filles utilisent plus les réseaux sociaux que les garçons, et cela aussi en termes de fréquence. Néanmoins pour les jeux vidéo, il n'est pas ressorti que les garçons jouent plus que les filles. Une seule hypothèse est confirmée. La seconde ne l'est pas par l'échantillon interrogé. Cependant, nous pouvons nous interroger sur le fait que l'échantillonnage soit plus féminin que masculin, et se demander si cela joue un rôle sur les résultats.

Nous pouvons donc affirmer qu'il peut y avoir des inégalités d'usages et de pratiques personnelles du numérique selon le genre. Même si celles-ci ont tendances à changer avec la société d'aujourd'hui.

A la suite de ce mémoire, il peut être intéressant d'expérimenter les dangers des jeux-vidéo et des réseaux sociaux ainsi que la prévention à l'égard de ces usages.

BIBLIOGRAPHIE

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Alava, S. & Morales, L. (2015). Usages numériques non formels chez les jeunes et performance scolaire. *Nouveaux cahiers de la recherche en éducation*, 18(2), 138–164.
- Cardon, D. (2019). Naissance de l'informatique. Dans : D. Cardon, *Culture numérique* (pp. 18-26). Paris : Presses de Sciences Po.
- Coavoux, S. (2019). La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo. *Enjeux numériques*, 35-38. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02152427/document>
- Collet, I. (2011). Effet de genre : le paradoxe des études d'informatique. *Tic&société*, 5(1), 12-34. <https://doi.org/10.4000/ticetsociete.955>
- Collet, I. (2017). Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo* : Presses universitaires du Midi, Toulouse, 2015, 268 pages. *Travail, genre et sociétés*, 37, 199-202.
- Coulangeon, P. (2010). *Sociologie des pratiques culturelles*. Paris : La Découverte.
- Doraï, M. K. (1988). Qu'est-ce qu'un stéréotype ? *Enfance*, 41(3), 45-54. <https://doi.org/10.3406/enfan.1988.2154>
- Fluckiger, C. (2008). L'école à l'épreuve de la culture numérique des élèves. *Revue française de pédagogie*, 163, 51-61. <https://doi.org/10.4000/rfp.978>
- Grandière, M. & Molin, M. (2004). *Le stéréotype : outil de régulations sociales*. Rennes : Presses universitaires de Rennes. doi :10.4000/books.pur.20995
- Inaudi, A. (2017). École et numérique : une histoire pour préparer demain. *Hermès, La Revue*, 78, 72-79. <https://doi.org/10.3917/herm.078.0072>
- Légal, J. & Delouée, S. (2015). *Stéréotypes, préjugés et discriminations* (2e éd.), Paris, Dunod.
- Leyens, J.-P., Yzerbyt, V. & Schadron, G. (1996). *Stéréotypes et cognition sociale*. Bruxelles, Mardaga.
- Lombardo, P. & Wolff, L. (2020). Cinquante ans de pratiques culturelles en France. *Culture études*, 2, 1-92. <https://doi.org/10.3917/cule.202.0001>

- Pasquier, D. & Jouët, J. (1999). Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans. *Réseaux*, 92-93, 25-102.
- Plantard, P., & le Boucher, C. (2020). Des pratiques numériques juvéniles différentes selon le genre. Un reflet des inégalités hommes-femmes ? *Bulletin de veille, Canopé*. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02901075/document>
- Plantard, P., & Le Mentec, M. (2013). INEDUC : focales sur les inégalités scolaires, de loisirs et de pratiques numériques chez les adolescents. *Terminal*, 79-91. <https://doi.org/10.4000/terminal.278>
- Plante, I., Théorêt, M. & Favreau, O. E. (2010). Les stéréotypes de genre en mathématiques et en langues : recension critique en regard de la réussite scolaire. *Revue des sciences de l'éducation*, 36(2), 389-419. <https://doi.org/10.7202/044483ar>
- Rufat, S., Ter Minassian, H. & Coavoux, S. (2014). Jouer aux jeux vidéo en France : Géographie sociale d'une pratique culturelle. *L'Espace géographique*, 43, 308-323. <https://doi.org/10.3917/eg.434.0308>
- Salès-Wuillemin, E. (2006). La catégorisation et les stéréotypes en psychologie sociale. Dunod.
- Scott, J. (2000). Genre : une catégorie utile d'analyse historique. In Bisilliat, J., & Verschuur, C. (Eds.), *Le genre : un outil nécessaire : Introduction à une problématique*. Graduate Institute Publications. doi :10.4000/books.iheid.5333
- Solano, R. et Hailon, F. (2017). Introduction. *Diversité Recherches et terrains*, (9). <https://www.unilim.fr/dire/905>
- Viallon, M. & Martinot, D. (2010). Effets de l'asymétrie numérique entre hommes et femmes dans un groupe de travail : le rôle modérateur du contexte. *L'Année psychologique*, 110, 157-176. <https://doi.org/10.3917/anpsy.101.0157>
- Vitali-Rosati, M. (2014). Chapitre 4. Pour une définition du « numérique ». In Vitali-Rosati, M., & Sinatra, M. E. (Eds.), *Pratiques de l'édition numérique*. Presses de l'Université de Montréal. doi :10.4000/books.pum.319

REFERENCES WEBOGRAPHIQUES

- *Enfants et numérique : des usages genrés qui s'accroissent avec l'âge* - Laboratoire d'Analyse et de Décryptage du Numérique | Programme Société Numérique. (2019, 17 septembre). Laboratoire d'Analyse et de Décryptage du Numérique | Programme Société Numérique. Consulté le 5 janvier 2022, à l'adresse <https://labo.societenumerique.gouv.fr/2018/02/01/enfants-et-numerique-des-usages-genres-qui-saccroissent-avec-lage/>
- *Enquêtes*. (s. d.). Génération Numérique. Consulté le 12 janvier 2022, à l'adresse <https://asso-generationnumerique.fr/enquetes/>
- Génération Numérique. (s. d.). *Génération Numérique - Découvrez notre association*. Consulté le 12 janvier 2022, à l'adresse <https://asso-generationnumerique.fr>
- *Genre et santé* · Inserm, *La science pour la santé*. (2017, août). Inserm. Consulté le 21 janvier 2022, à l'adresse <https://www.inserm.fr/dossier/genre-et-sante/>
- https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/educuer_contre_racisme/notion_stereotypes_prejuges.pdf
- *J'enseigne au cycle 1*. (s. d.). éducol | Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports - Direction générale de l'enseignement scolaire. Consulté le 9 janvier 2022, à l'adresse <https://eduscol.education.fr/83/j-enseigne-au-cycle-1>
- *J'enseigne au cycle 3*. (s. d.). éducol | Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports - Direction générale de l'enseignement scolaire. Consulté le 9 janvier 2022, à l'adresse <https://eduscol.education.fr/87/j-enseigne-au-cycle-3>
- *L'économie et la société à l'ère du numérique - L'économie et la société à l'ère du numérique* | Insee. (2019, 4 novembre). Insee. Consulté le 6 février 2022, à l'adresse <https://www.insee.fr/fr/statistiques/4238635>
- Lignon, F. (2014, mars). *Les stéréotypes de sexe dans les jeux vidéo* | *Lecture Jeunesse*. Lecture Jeunesse. Consulté le 10 février 2022, à l'adresse

<http://www.lecturejeunesse.org/articles/les-stereotypes-de-sexe-dans-les-jeux-video/>

- MOSCONI, N. (2009). « *Genre et pratiques scolaires : comment éduquer à l'égalité ?* », in *L'égalité des filles et des garçons, portail Éduscol, ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche*.
- *Sexe, genre et santé - Rapport d'analyse prospective 2020*. (2020, 14 décembre). Haute Autorité de Santé. Consulté le 21 janvier 2022, à l'adresse https://www.has-sante.fr/jcms/p_3223570/fr/sexe-genre-et-sante-rapport-d-analyse-prospective-2020
- *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture*. (2015b, avril 23). Ministère de l'Éducation Nationale de la Jeunesse et des Sports. Consulté le 9 janvier 2022, à l'adresse https://www.education.gouv.fr/bo/15/Hebdo17/MENE1506516D.htm?cid_bo=87834#socle_commun
- *Sur la définition du mot « numérique »*. (2019, 9 février). Class'Code et ses Pixees. Consulté le 15 janvier 2022, à l'adresse <https://pixees.fr/sur-la-definition-du-mot-numerique/>
- *Technologies de l'information et de la communication (TIC) | UNESCO UIS*. (s. d.). UNESCO. Consulté le 16 janvier 2022, à l'adresse <http://uis.unesco.org/fr/glossary-term/technologies-de-linformation-et-de-la-communication-tic>

ANNEXES

Annexe 1 : Analyse d'enquête sur les pratiques numériques des 11-18 ans.

Enquête réalisée par Génération Numérique en 2019, 2020, 2021.

Tableau 5 : L'évolution de l'application *TIKTOK*, en une année, suivant l'âge et le sexe.

	2020	2021
11-14 ans	38%	50% (+12%)
15-18 ans	15%	32% (+17%)

	Filles	Garçons
11-18 ans	60%	35%

Nous pouvons voir que cette application est de plus en plus utilisée dans chaque catégorie d'âge. Les 11-14 ans sont plus nombreux à se servir de cette application, mais une forte évolution a lieu entre l'année 2020 et 2021, chez les 15-18 ans.

Pour l'année 2021, 60% des filles utilisent cette application contre 35% de garçons chez les 11 à 18 ans. Nous pouvons donc déduire que cette application est plus utilisée par les filles.

Tableau 6 : La part d'enfants ayant un appareil numérique en permanence dans leur chambre.

	11-14 ans	15-18 ans
Filles	64%	91%
Garçons	58%	87%

Les 11-18 ans ont majoritairement un appareil numérique dans leur chambre. Les filles sont plus nombreuses à avoir un appareil numérique chez les 11-18 ans. (+6% que les garçons chez les 11-14 ans, et +4% que les garçons chez les 15-18 ans).

Tableau 7 : La part d'enfants ayant communiqué avec des personnes jamais rencontrées ou ayant accepté en ami quelqu'un qu'il ne connaissait pas.

	11-14 ans	15-18 ans
Filles	31%	74%
Garçons	41%	77%

Nous pouvons remarquer que les 15-18 sont plus nombreux à parler ou accepter des personnes qu'ils ne connaissent pas. (Écart de 36% entre 11-14 et 15-18 ans chez les garçons, et 43% chez les filles). Les 11-14 ans sont minoritaires. La part des filles étant moins importante, on pourrait se demander si elles sont plus surveillées par leurs parents à cet âge, si une prévention est faite à leur égard, ou bien si elles sont plus informées ou réticentes à ce sujet. Les garçons acceptent ou parlent plus facilement à des inconnus, surtout entre 15 et 18 ans. (77%)

Tableau 8 : La part d'enfants ayant eu un problème avec des problèmes en ligne :

	11-14 ans	15-18 ans
Filles	17%	31%
Garçons	15%	38%

Les individus ayant le plus de problèmes sont les garçons de 15 à 18 ans (38%). Pourtant entre 11 et 14 ans, ils ne sont que 15% à en avoir. Une évolution de 23% est perceptible entre ces deux tranches d'âge. Chez les filles, elles sont 17% entre 11 et 14 ans, et 31% entre 15 et 18 ans, on peut voir une augmentation de 14 %. Les filles s'attirent donc moins de problèmes que les garçons, surtout entre 15 et 18 ans.

Questionnaire : Les usages et pratiques personnels du numérique au cycle 3

1. Tu es :

- Une fille
 Un garçon
 Je ne sais pas

Autre : _____

2. Âge : _____

• **Les jeux vidéo :**

3. Joues-tu aux jeux vidéo ?

- Oui
 Non

Autre : _____

Si non, pourquoi ?

4. Sur quel(s) équipement(s) joues-tu ?

Plusieurs réponses possibles.

- Ordinateur
- Tablette
- Smartphone
- Console (précisez la ou lesquelles) :

Autre : _____

5. Où joues-tu ?

Plusieurs réponses possibles.

- Dans ta chambre
- Dans le salon
- Dans la salle de jeux
- Chez des amis

Autre : _____

6. A quelle fréquence joues-tu ?

Plusieurs réponses possibles.

- Tous les jours
- Plusieurs fois par semaine
- Une fois par semaine
- Le weekend
- Pendant les vacances scolaires

Autre : _____

7. Avec qui joues-tu ?

Plusieurs réponses possibles.

- Entre amis
- En famille (parents, frères ou sœurs)En
- réseau

Autre : _____

8. Quels sont tes jeux favoris ?

9. Lors du choix de ton personnage, tu choisis un personnage :

Une seule réponse possible.

- Masculin
- Féminin
- Cela m'est égal
- Autre : _____

• **Les réseaux sociaux :**

10. Utilises-tu les réseaux sociaux ?

Oui

Non

Autre : _____

Si non, pourquoi ?

11. Si oui, sur quels réseaux sociaux navigues-tu ?

Plusieurs réponses possibles.

Tiktok

Youtube

Facebook

Instagram

Snapchat

Autre : _____

12. Que fais-tu sur ces réseaux ?

13. Quel(s) appareil(s) utilises-tu pour aller sur les réseaux ?

Plusieurs réponses possibles.

Smartphone

Tablette

Ordinateur

Autre : _____

14. Lorsque tu navigues, es-tu surveillé par tes parents ?

Une seule réponse possible.

Je suis toujours surveillé

Je suis surveillé seulement quand je fais certaines activités.

Je ne suis jamais surveillé par mes parents

Autre : _____

15. Tes parents t'interdisent-ils certaines choses sur les réseaux ? Si oui, lesquelles.

16. As-tu déjà un compte sur un ou plusieurs réseaux sociaux ?

Une seule réponse possible.

- Oui, sur plusieurs
- Oui, sur un seul
- Non
- Autre : _____

17. Si oui, sur le(s)quel(s) ?

18. Si oui, tes parents sont-ils d'accords ?

Une seule réponse possible.

- Oui
- Non
- Ils ne le savent pas
- Autre : _____

19. A quelle fréquence as-tu le droit d'aller sur les réseaux sociaux ?

Plusieurs réponses possibles.

- Quand je veux
- Tous les jours
- Seulement le weekend
- Pendant les vacances scolaires
- Autre : _____

Autorisation de diffusion

Nous, soussigné(e)s : DUQUENOY PAULINE

- Agissant en l'absence de toute contrainte et en sachant qu'en dehors de l'obligation de déposer nos travaux, nous bénéficions de la liberté de permettre ou non leur diffusion, autorisons sans limitation de temps à diffuser les travaux pour le mémoire ou l'écrit professionnel que nous avons effectués pour le Master MEEF mention premier degré, dans les conditions suivantes :

Consultation sur place en bibliothèque oui non

Diffusion en texte intégral sur le réseau Internet oui non

Étant entendu que les éventuelles restrictions de diffusion de nos travaux ne s'étendent pas à leur signalement dans les catalogues des bibliothèques accessibles sur place ou par réseaux.

La présente autorisation de diffusion vaut également pour la reproduction limitée aux seules fins des diffusions ainsi définies.

Nous renonçons à toute rémunération pour les diffusions et reproductions effectuées dans les conditions précisées ci-dessus.

Bon pour accord,

Signatures des auteur(e)s À Lyon, le 08/05/2022



Pauline Duquenoy

L'INFLUENCE DU GENRE SUR LES PRATIQUES ET USAGES PERSONNELS DU NUMÉRIQUE EN CYCLE 3

79 Pages

Chapitre 1 : 29 pages - Chapitre 2 : 26 pages

Mémoire de Pauline Duquenoy - **Université Claude Bernard Lyon1** -
INSPE - Université de Lyon 2021-2022

RESUME

Le numérique occupe une place de plus en plus importante au sein de l'environnement scolaire comme dans notre quotidien. Ce travail de recherche traite l'influence du genre sur les pratiques et usages personnels du numérique en cycle 3. Pour aborder ce sujet il était nécessaire de s'intéresser au genre, au numérique mais aussi aux différents types de stéréotypes rencontrés dans le monde du numérique. Dans un second temps ce travail montre une expérimentation établie avec des élèves de CM1-CM2 dans le but de faire ressortir leurs pratiques et usages personnels à l'aide d'un questionnaire. Pour conclure, les résultats nous montrent certaines différences entre les élèves interrogés. Des inégalités peuvent être perçues entre le genre et les pratiques et usages du numérique.

MOTS-CLES

Numérique – Usages – Pratiques – Genre – Stéréotypes

DIRECTEUR-TRICE DE RECHERCHE

Françoise POYET

MEMBRES DU JURY

Françoise POYET

Vincent Guillerm

DATE DE SOUTENANCE

Mardi 24 mai 2022