RESET
RECHERCHES EN SCIENCES SOCIALES SUR INTERNET
SOCIAL SCIENCE RESEARCH ON THE INTERNET
reset@openedition.org
http://reset.revues.org
ISSN 4939–0247

APPEL À CONTRIBUTION

Genre & Internet : sous les imaginaires, les usages ordinaires

DATE LIMITE D'ENVOI DES PROPOSITIONS : **1 novembre 2017**

Numéro coordonné par Marie Bergström (Ined) *et Dominique Pasquier* (CNRS/Télécom Paris-Tech/EHESS)

Rarement une technologie aura nourri tant d'espoirs émancipateurs qu'Internet. Lorsque ce « réseau des réseaux » se diffuse dans les années 1990, d'abord en Amérique du Nord, il suscite l'enthousiasme parmi les chercheurs en sciences sociales quant aux transformations sociales qu'il semble permettre (Rheingold, 1993 ; Turkle, 1995). Cet enthousiasme est fort parmi les chercheurs féministes et concerne alors une possible reconfiguration des rapports de sexe. Concomitant à la diffusion des *gender studies*, Internet est d'emblée envisagé comme un espace qui sème le « trouble dans le genre » comme le suggérait Sherry Turkle (1995) en référence au livre fondateur de Judith Butler, *Gender Trouble* (2005 [1990]). La communication à distance permettrait de dissocier le corps physique (mâle/femelle) de l'identité sexuée (homme/femme) et favoriserait par là une fluidité des identités, remettant en cause la binarité sexuelle. Au milieu des années 1990, Allucquère Rosanne Stone annonce ainsi que « dans le cyberespace le corps transgenre est le corps naturel » (Stone, 1995 : 181).

Vingt ans plus tard, l'enthousiasme qui entoure Internet s'est affaibli mais la vision du réseau comme un espace de subversion des rapports de genre tend, elle, à persister. Les qualités prêtées à Internet – dont le caractère anonyme, démocratique et « expressif » – sont considérées comme propices à l'expression d'une pluralité de normes, de pratiques et d'identités sexuées. Pourtant, les travaux empiriques remettent souvent en cause cette image émancipatrice du réseau. La recherche de Claire Balleys, consacrée à la sociabilité adolescente en ligne, révèle des pratiques numériques fortement stéréotypées. Les usages qu'elle observe de la plateforme *YouTube* ne montrent pas de subversion, ou même de déplacement des rapports de genre, mais au contraire une forte revendication de l'appartenance à un sexe donné et une mise en scène de la binarité sexuelle (Balleys, 2016 ; 2017). D'autres

travaux soulignent la misogynie et l'homophobie récurrente des interactions en ligne, notamment sur les sites de réseaux sociaux et dans les jeux vidéo (Marwick, 2013 ; Marignier, 2017). Loin d'une échappatoire aux rapports de sexe qui structurent la vie hors ligne, l'univers numérique paraît bel et bien traversé par des rapports de pouvoir, des inégalités et des luttes que l'on observe par ailleurs, et qu'il accentue même souvent. Ce faisant, il fournit un terrain propice pour étudier les logiques et les manifestations contemporaines du genre, tels qu'ils s'expriment à la fois *online* et *offline*.

Ce numéro de *RESET* vise donc à accueillir des travaux originaux et empiriques interrogeant Internet par le prisme des rapports sociaux de sexe. L'appel ne fixe pas de périmètre aux supports d'accès au réseau (ordinateurs, tablettes ou téléphone mobile) et entend couvrir les usages de façon large, personnels comme professionnels, usages de divertissement comme recherches d'informations. De même, il invite à ne pas aborder le genre comme un déterminant isolé mais comme un rapport social imbriqué dans d'autres dont l'âge, la « race » et la classe sociale. Cette ouverture de l'appel au niveau des *objets* traduit la volonté de favoriser une certaine *approche*. Deux angles d'analyse sont en effet privilégiés.

Dans la lignée de la philosophie de *RESET*, le numéro répond d'abord au souci d'inscrire les pratiques numériques dans des évolutions de long terme. En supposant une trop forte spécificité d'Internet, on risque de passer à côté des continuités historiques et de l'imbrication des pratiques en ligne et hors ligne. Sans minimiser les changements qui accompagnent le réseau, la volonté est de replacer ces nouveautés dans le contexte des transformations plus larges des rapports sociaux de sexe, que ce soit dans le domaine du travail, de l'éducation, de la sexualité, du couple ou de la sociabilité par exemple. Cela implique d'accorder une importance égale à la reproduction et aux transformations du genre. Des travaux récents ont tendu à mettre l'accent sur les phénomènes de résistance à l'ordre établi et à la norme, contribuant à rendre peu visibles les processus de continuité des rapports de genre et la permanence des stéréotypes et des comportements sexués, voire sexistes.

D'autre part, le numéro souhaite attirer l'attention sur les pratiques ordinaires. Trop souvent, l'analyse des pratiques numériques se centre sur des usages relativement minoritaires du réseau et sur des utilisateurs « extraordinaires » tels que les *hackers*, les *gamers* ou les *fans*. Cette approche résonne avec celle de nombreux travaux sur le genre, consistant à éclairer la norme par les marges. Bien explorée, cette piste a montré sa force heuristique mais tend à laisser les pratiques dominantes dans l'ombre. Comme le soutien Wayne Brekhus (1998), les sociologues accordent une attention disproportionnée aux pratiques hors du commun ou déviantes, faisant preuve d'un certain exotisme

qui risque non seulement de rendre invisibles les pratiques considérées banales ou insignifiantes, mais de renforcer les idées reçues ou mêmes les stéréotypes. Il semble aujourd'hui important d'opérer un rééquilibrage en renseignant de façon semblable l'ensemble des comportements, et non seulement les plus spectaculaires. Cette approche est aussi un appel à contribution des chercheurs non spécialistes du numérique, mais qui l'intègre dans leur analyse des faits genrés. En effet, les terrains sont souvent l'occasion de découvrir, au hasard d'observations ou de questionnements, des pratiques numériques dont l'existence ou l'importance était peu attendues. C'est là une preuve supplémentaire de la capacité des nouvelles technologies à s'insérer dans les « petits » actes de la vie ordinaire qui échappent souvent aux grandes enquêtes mais qui peuvent constituer des pistes importantes pour les sciences sociales.

Pistes de recherche

Les articles du numéro pourront s'inscrire dans l'un des axes suivants, qui ne sont pas limitatifs : *technique et (in)compétences informatiques* (axe 1), *les usages sexués d'Internet* (axe 2) et *sociabilité en ligne et performances de genre* (axe 3).

1. Technique et (in)compétences informatiques

Dans un article de synthèse de 2003 sur les travaux croisant genre et technologies, Delphine Gardey soulignait la variété des thèmes abordés par la production anglo-saxonne par rapport à la faiblesse de la production française : « questions de sociologie de l'éducation sur l'accès des filles et des garçons à l'outil informatique en milieu scolaire ; aspect des reconfigurations des organisations du travail et des relations de genre autour de l'ordinateur ; analyses multiformes des usages de l'Internet ; spéculation sur les imaginaires contemporains » (Gardey, 2003 : 91). C'est aussi, analyse Josiane Jouët dans un autre article du même dossier, que la sociologie des usages française s'était à l'époque rarement, ou marginalement, intéressée à la question du genre, à l'exception de quelques recherches sur le téléphone (Jouët, 2003 ; Quéré & Smoreda, 2000).

Les travaux montrent pourtant d'importantes différences dans la socialisation à la technologie dans la petite enfance, qui contribuent à développer ensuite chez les femmes une perte de confiance envers leurs capacités. Sherry Turkle documente de façon précise ces « réticences », qu'elle a trouvées y compris chez des étudiantes dans un cursus d'informatique à Harvard qui refusent d'avoir une implication forte vis-à-vis d'une machine (Turkle, 1988). On peut parler d'un stéréotype d'inscription de la technique dans l'univers du masculin, stéréotype d'autant plus paradoxal que la diffusion de l'informatique dans les

entreprises s'est au départ faite par des activités de bureautique exercées par des femmes secrétaires (Collet, 2006). Aussi observe-t-on des scripts d'usages ciblant les hommes dans de nombreux artefacts techniques bien que ceux-ci sont prétendument conçus « pour tous » (Oudshoorn *et al.*, 2004 ; Marwick, 2013).

D'autres travaux montrent que ces réticences des femmes s'évanouissent quand les machines se rendent « invisibles » (Singh, 2001) pour devenir un simple outil et non une technologie à maitriser. Prenons-en pour preuve le rattrapage extrêmement rapide des femmes avec la banalisation de la pratique d'Internet et la simplification de ses supports d'accès (smartphone et tablettes). Le travail de Laurence Le Douarin (qui porte toutefois sur un très petit échantillon de familles) montre aussi que « l'ordinateur révèle, dans les rapports masculin/féminin, davantage d'idéologie dans les compétences – affirmées pour les uns, déniées pour les autres – que de réalité effective » (Le Douarin, 2004 : 155). Il faut donc analyser les « supposées » compétences supérieures masculines à travers la division des rôles au sein des couples hétérosexuels.

Si l'on peut penser que les relations entre genre et technologie ont bougé, il reste que les milieux des passionnés de l'informatique sont très masculins. Les travaux de Nicolas Auray en France sur des collectifs de virtuoses de la programmation, puis sur des communautés *hackers*, montrent d'ailleurs qu'il s'agit presque uniquement d'hommes, souvent misogynes (Auray, 2002, 2013). De même, les professions de l'informatique sont caractérisées par une surreprésentation d'hommes. En France en 2014, quatre personnes sur cinq exerçant un métier d'ingénieur ou de technicien d'informatique étaient des hommes [1] . Cette connotation masculine de la profession s'est d'ailleurs renforcée au fil du temps. En effet, alors que les femmes étaient relativement nombreuses dans le secteur de l'informatique jusqu'aux années 1980, aussi bien aux États-Unis qu'en Europe, « les métiers de l'informatique ont connu une arrivée massive des hommes à mesure que les emplois gagnaient en prestige (…) Ainsi, la répartition sexuée et la représentation du métier ont évolué de manière concomitante » (Collet, 2006 ; Collet & Mosconi, 2010 : 103 ; Misa, 2011 ; Abbate, 2012). Le développement des « métiers du web » et le secteur de l'innovation technologique, telle que représentée et fantasmée notamment par la *Silicon Valley*, ne semblent pas avoir sensiblement altéré cette réalité et cette image de l'univers technique comme un univers d'hommes.

Dès lors que la vie quotidienne, professionnelle et privée, est de plus en plus peuplée d'outils numériques, les compétences informatiques constituent un puissant levier d'action sur le monde. Doit-on alors conclure que, en matière de pratiques numériques comme avec d'autres techniques, on assiste à un

[1] Source : Insee, *recensement,* 2014.

« sous-équipement féminin » en matière d'outils productifs, comme le confirmait en 1979 l'anthropologue Paola Tabet (1979), participant pleinement à la domination masculine ?

Les travaux menés à partir des années 1980, dans le cadre du développement d'une perspective constructiviste sur le rapport entre le social et la technique (Wajcman, 1991) ont pour leur part insisté sur la co-construction du genre et des technologies. Comme le souligne Éric Dagiral (2006), c'est en reconnaissant la cuisine comme une activité technique, que Cockburn et Omrod (1993) ont pu analyser le rôle actif des femmes dans la construction d'une nouvelle technologie : le micro-onde. Au regard du faible nombre d'études consacrés aux outils et aux usages d'Internet dans des domaines typiquement féminins et ordinaires, comme le soin ou les activités domestiques (Zabban, 2016), on peut se demander si, ici aussi, l'idée que le numérique soit associé plus facilement au masculin, ne vient pas du choix des objets observés.

Ce numéro de *RESET* sollicite des articles relatifs au rapport ordinaire des femmes et des hommes aux outils informatiques et numériques – tel qu'il se manifeste dans les situations de travail ou plus généralement dans la vie quotidienne. Il invite également des contributions sur la formation et le métier de l'informatique et les reconfigurations (ou reproduction) de l'association entre l'univers masculin et l'univers technique. Les femmes sont-elles à ce point « en dehors de la compréhension des principes du fonctionnement des machines » comme le disait Josiane Jouët il y a 15 ans (2003) ?

2. Les usages sexués d'Internet

En France, le taux d'usage d'Internet est sensiblement le même pour les deux sexes : en 2014, 84 % des femmes et 87 % des hommes avait utilisé Internet dans les douze derniers mois[2]. Les différences sont faibles, et ce d'autant plus que l'on descend dans l'échelle des âges. Mais femmes et hommes font-ils le même usage du réseau ? Dans un article publié dans le premier numéro de *RESET*, Pierre Mercklé & Sylvie Octobre montrent que, chez les jeunes, les différences sexuées des pratiques numériques se creusent avec l'âge. Alors que les usages sont relativement divers et donc similaires entre filles et garçons à la fin de l'enfance (11 ans) ils se distinguent progressivement et apparaissent bien plus sexuellement contrastés à la fin de l'adolescence (17 ans). À cet âge se dessine un clivage qui renvoie, comme le soulignent les auteurs, « à des principes de différenciation à l'œuvre aussi quand l'ordinateur est éteint : aux filles les usages plutôt scolaires, communicationnels et créatifs, aux garçons les usages plutôt récréatifs et techniques » (Mercklé & Octobre, 2012 : 47). Socialisation au numérique et socialisation au genre semblent donc concomitantes et coproduites.

[2] Source : *Eurostat,* 2014. Champ : 16-74 ans.

À cet égard, les usages « relationnels » d'Internet sont intéressants et méritent attention. En 2000, la revue *Réseaux* publie un numéro thématique, intitulé « le sexe du téléphone », s'intéressant à la téléphonie comme un révélateur des rapports de genre. Les coordinateurs résument le dossier, en soulignant que « les femmes téléphonent plus que les hommes – plus souvent, plus longtemps – et elles se servent du téléphone autrement que les hommes et pour faire autre chose » (Quéré & Smoreda, 2000 : 9). La conclusion principale est en effet celle d'un rapport contrasté à l'outil de communication. Alors que les hommes témoignent d'une certaine réticence au téléphone, envers lequel ils manifestent un rapport surtout instrumental (Segalen, 1999), les femmes en font largement usage, notamment en tant que *kin keepers* : c'est-à-dire, dans la gestion des relations familiales et intergénérationnelles qui leur incombe et pour laquelle le téléphone apparait comme le premier support (Rivière, 2000). Ces tendances – maintes fois observées dans les études sur la sociabilité (Héran, 1988) – se prolongent-elles sur Internet ? Les pratiques numériques sont notamment des pratiques communicationnelles : échanges par mail, sur des forums, via des messageries ou applications (comme *Snapchat*) ou des réseaux sociaux (comme *Facebook*). Dans quelle mesure ces pratiques sont-elles sexuées ? Répondent-elles à des logiques nouvelles ou participent-elles à la reproduction des rapports et des rôles de genre, observées dans le cas d'autres outils de communication ?

Un autre domaine fécond pour l'étude des rapports de genre est celui des pratiques culturelles et récréatives. La culture en tant qu'activité sociale (Pasquier, 2005a) est une activité genrée. Dès lors qu'on sait à quel point Internet a transformé l'accès aux productions culturelles, et la nature de celles-ci, on peut se poser la question des effets sur le caractère sexué des pratiques. L'univers numérique reproduit-il la différenciation des produits et des consommations culturelles, ou participe-t-il au contraire à ouvrir les différentes sphères culturelles aux deux sexes ?

L'exemple des jeux vidéo prolonge cette question. Les pratiques ludiques ont traditionnellement constitué une forme d'initiation à l'univers informatique, en premier lieu pour les garçons (Jenkins, 1998). Les grandes enquêtes relatives aux pratiques culturelles et numériques ont enregistré des taux d'usage important chez les hommes, notamment les jeunes, alors que les utilisatrices apparaissent au contraire minoritaires (Donnat, 2009 ; Gire & Granjon, 2012 ; Mercklé & Octobre, 2012). Dans la littérature en sciences sociales, le caractère fortement sexué des jeux vidéo a été abordé principalement par le prisme du design, des figures et des avatars, souvent sexualisés et stéréotypés du point de vue du genre (Cassell & Jenkins, 2000 ; Kennedy, 2002). L'ouvrage coordonné par Fanny Lignon – *Genre et jeux vidéo* (2015) – présente des analyses riches à ce sujet mais contient aussi quelques chapitres relatifs aux usages et notamment aux *gamer girls* – ces femmes qui s'adonnent aux jeux

dominés par les hommes comme les *MMORPG* (jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs). L'évolution technique récente invite cependant à élargir les analyses à d'autres formes de pratiques, notamment autour de la diffusion de jeux sur smartphones et l'intégration de certains d'entre eux à la plateforme *Facebook* (on pense notamment à *FarmVille* ou à l'emblématique *CandyCrush*). Quelles sont les modalités de ces nouveaux usages ? Les applications sur tablette et portable contribuent-elles à une socialisation féminine plus large aux jeux vidéo, ou les usages restent-ils cantonnés à certains produits et univers, souvent situés en bas dans la hiérarchie car disqualifiés comme des « jeux de filles » ? L'appel encourage aussi les travaux sur la masculinité – ou plus précisément les masculinités si l'on entend comme Connell (2015) qu'il faut penser ensemble la question du genre et celle des hiérarchies sociales – paradoxalement peu nombreux dans une littérature consacrée à des pratiques traditionnellement dominées par les hommes.

Par le biais des pratiques communicationnelles et ludiques, mais aussi bien d'autres usages d'Internet, ce numéro accueille donc favorablement les contributions qui s'intéressent à la manière dont s'articulent socialisation numérique et socialisation de genre. Dans quelle mesure, comme l'affirme Sylvie Octobre, les pratiques numériques participent-elles à une reconfiguration des représentations du féminin et du masculin de par « un double mouvement d'accès des filles à des outils "masculins", parce que technologiques, et d'inscription des garçons dans des usages des outils technologiques qui renouvellent des pratiques "féminines" (écriture, conversation, etc.) » (Octobre, 2011) ?

3. Sociabilité en ligne et performances de genre

Les travaux pionniers de Josiane Jouët sur les messageries grand public du *Minitel* le montraient déjà : le monde en ligne, sous couvert de pseudonymat, peut être un espace de jeu sur les identités de sexe. La communauté des « axiens », sur laquelle elle a travaillé, était dominée par des interactions liées à la séduction et les usagers recouraient fréquemment à l'inversion des rôles sexués (Jouët 1989 ; 1993). Ces usurpations d'identité qui permettent d'explorer le monde de l'autre sexe et de jouer avec ses codes, ont été une constante dans les débuts du web. Les *chats* sont devenus des espaces ludiques, notamment pour les jeunes (Metton-Gayon, 2009), particulièrement fréquentés par les garçons d'origine populaire (Pasquier, 2005b). Aussi l'Internet des débuts a-t-il suscité un intérêt particulier par la promesse d'une subversion des rôles de genre.

Cette première problématique du brouillage des identités de sexe va nettement perdre de la puissance avec le développement de dispositifs sociotechniques permettant une moindre marge de manœuvre dans l'expression des identités. Les blogs, puis les médias sociaux du *Web 2.0*, recrutent des internautes qui

avancent bien moins souvent masqués, d'où un déplacement des questions de recherche – notamment vers la question de la construction des réputations (Beuscart *et al.*, 2015), la recherche de la reconnaissance (Granjon et Denouël, 2010) et des mesures de la popularité (Delaunay-Téterel, 2010 ; Balleys, 2012 ; boyd, 2014). Les recherches portant sur le genre s'intéressent alors moins aux dimensions transgressives qu'aux dimensions performatives : les idées de « parade du genre » chez Goffman et d'un « faire le genre » chez Butler constituent deux références majeures (Goffman, 2004 ; Butler, 2005 [1990] ; 2006). Les travaux empiriques sur le *Web 2.0* tendent à montrer une certaine reproduction en ligne de stéréotypes sexués déjà décrits hors ligne. « La division genrée du monde en deux sous-mondes complémentaires et antagonistes » sur laquelle débouchent les travaux d'Isabelle Clair sur les jeunes de milieu populaire (Clair, 2007 : 157) trouve en effet un écho direct dans les travaux de Claire Balleys relatifs aux performances de féminité et de masculinité de jeunes *YouTubeurs* (Balleys, 2017). De même, le principe de « vulnérabilité féminine » observée par Aurélia Mardon à propos de jeunes adolescentes, étudiées dans le cadre de leur collège ou de leur famille, offre un parallèle direct avec le devoir de « réserve féminine » constaté par Marie Bergström sur les sites de rencontre hétérosexuels (Bergström, 2014 : 358). Ainsi, à rebours d'une sociologie parfois complaisante à l'égard des soi-disant bouleversements induits par Internet – que ce soit pour clamer la fin des assignations sociales habituelles ou déplorer la marchandisation des relations (Illouz, 2006) –, ces travaux posent le constat d'une grande permanence des comportements et des interactions entre les sexes.

Est-ce à dire que rien n'a bougé ? Non. Il existe sur Internet des manifestations alternatives ou nouvelles du genre qui peuvent passer par de nouveaux scénarios narratifs, comme ces transgressions de la norme hétérosexuelle dont font preuve les adolescentes auteur(e)s de *fan fictions* par exemple (François, 2009). À la suite de Metton-Gayon qui soulignait que les interactions en ligne sur les messageries instantanées étaient un moyen, surtout pour les jeunes garçons, d'échapper aux normes interactionnelles des groupes de pairs (Metton-Gayon, 2009), Balleys constate aussi que, sur les blogs, « la parole masculine semble libérée des impératifs de virilité » (Balleys, 2012 : 75) faisant ainsi l'hypothèse d'une possible dissociation entre la scène de la vie en face-à-face et la scène Internet.

Qu'en est-il aux âges plus avancés ? Les enjeux de manifestation de la féminité ou de la virilité sur Internet s'inscrivent souvent dans le contexte de l'adolescence où il importe d'affirmer sa « normalité » sexuelle et sexuée (Clair, 2012 ; Maillochon *et al.*, 2016) mais dont les cadres contraignants se relâchent avec l'âge (Giraud, 2017). Centrée souvent sur les jeunes – et, de surplus, sur des jeunes issus des milieux favorisés – la recherche sur les pratiques numériques ne rend pas justice à la diversité des usages du réseau. Pour

pouvoir commencer à répondre à la question des éventuelles reformulations des rapports de genre en ligne, il est nécessaire de s'intéresser davantage aux usages des plus âgés, ainsi que des plus démunis. L'appel invite aussi à cet élargissement des objets et des populations étudiées.

Calendrier et informations pratiques

Les résumés des articles (3 000 signes maximum) sont attendus pour le **1 novembre 2017**. Ils sont à envoyer à l'adresse suivante : reset@openedition.org

La proposition, rédigée en anglais ou en français, mentionnera la question de recherche, la méthodologie utilisée, et le cadre théorique employé. Elle insistera sur l'intérêt scientifique de l'article proposé au regard de la littérature existante et de l'appel à communication, et pourra être accompagnée d'une courte bibliographie. L'attention des auteurs est attirée sur la rubrique *Actualités des classiques*, revisitant des auteurs et des théories classiques des sciences sociales au prisme d'Internet.

Les résumés seront évalués anonymement par les coordinateurs du numéro et les membres du comité de rédaction de la revue. Les auteurs sélectionnés à ce stade devront envoyer leur article sous format électronique avant le **28 février 2018.**

La revue *RESET* est également ouverte, dans sa rubrique *Varia*, à tous les travaux relevant des sciences humaines et sociales, et portant sur Internet comme objet ou méthode de recherche.

***Calendrier* :**
Date limite pour les propositions d'articles (résumé de 3 000 signes maximum, espaces compris et bibliographie exclue) : **1 novembre 2017.**

Réponse aux auteurs : **30 novembre 2017**.

Date limite de remise des articles (40 000 à 60 000 signes, espaces compris et bibliographie exclue) : **28 février 2018.**

***Contacts* :**
Le comité de rédaction reset@openedition.org

Les coordinateurs

Marie Bergström marie.bergstrom@ined.fr

Dominique Pasquier dominique.pasquier@telecom-paristech.fr

Bibliographie

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

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

AURAY Nicolas (2013). *Une enquête sur les institutions. Le hacker, l'Etat et la politique*, Mémoire original d'Habilitation à diriger des recherches, Université de Nice Sofia Antipolis.

BALLEYS Claire (2012). *"Je t'aime plus que tout au monde". D'amitiés en amours, les processus de socialisation entre pairs adolescents*, Doctorat de sciences sociales, Université de Fribourg.

BALLEYS Claire (2016). « "Nous les mecs". La mise en scène de l'intimité masculine sur YouTube », in Martin Olivier & Dagiral Éric (dir.), *L'ordinaire d'internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales,* Paris, Armand Colin, pp. 182-202.

BALLEYS Claire (2017). « L'incontrôlable besoin de contrôle. Les performances de la féminité par les adolescents sur YouTube », *Genre, sexualité & société*, 17 [en ligne], mis en ligne 01.06.2017, consulté 28.08.2017. Url : http://gss.revues.org/3958

BERGSTRÖM MARIE (2014). *Au bonheur des rencontres. Classe, sexualité et rapports de genre dans la production et l'usage des sites de rencontres en France*, Thèse de doctorat, SciencesPo Paris.

BEUSCART Jean-Samuel, CHAUVIN Pierre-Marie, JOURDAIN ANNE & NAULIN SIDONIE (2015). « La réputation et ses dispositifs. Introduction », *Terrains & travaux*, 1 (26), pp. 5-22.

BOYD danah (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*, New Haven, Yale University Press.

BREKHUS Wayne (1998). « A Sociology of the Unmarked: Redirecting Our Focus », *Sociological Theory*, 16 (1), pp. 34-51.

BUTLER Judith (2005). *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*, Paris, La Découverte [1990].

BUTLER Judith (2006). *Défaire le genre*, Paris, Éditions Amsterdam.

CASSELL Justine & JENKINS Henry (2000). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer games*, Cambridge, MIT press.

CLAIR Isabelle (2007). « La division genrée de l'expérience amoureuse. Enquête dans des cités d'habitat social », *Sociétés & représentations*, 2 (24), pp. 145-160.

CLAIR Isabelle (2012). « Le pédé, la pute et l'ordre hétérosexuel », *Agora débats/jeunesses*, 60, pp. 67-78.

COCKBURN Cynthia (1985). « The material of male power », in Mackenzie Donald & Wajcman Judy (dir.), *The social shaping of technology,* Buckingham, Open University Press, pp. 125-146.

COCKBURN Cynthia & ORMROD Susan (1993). *Gender and Technology in the Making*, London, Sage.

COLLET Isabelle (2006). *L'informatique a-t-elle un sexe ? Hackers, mythes et réalités*, Paris, L'Harmattan.

COLLET Isabelle & MOSCONI Nicole (2010). « Les informaticiennes : de la dominance de classe aux discriminations de sexe ? », *Nouvelles questions féministes*, 29 (2), pp. 100-113.
CONNELL R.W (2005). *Masculinities*, Berkeley, University of California Press.
DAGIRAL Éric (2006). « Genre et technologie », *Terrains & travaux*, 1 (6), pp. 194-206.
DELAUNAY-TÉTEREL Hélène (2010). « L'affichage public des amitiés. Le blog au lycée », *Ethnologie française*, 40 (1), pp. 115-122.
DONNAT Olivier (2009). *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*, Paris, La découverte / Ministère de la culture et de la communication.
FRANÇOIS Sébastien (2009). « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnellles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, 1 (153), pp. 157-189.
GARDEY Delphine (2003). « De la domination à l'action. Quel genre d'usage des technologies de l'information ? », *Réseaux*, 4 (120), pp. 87-117.
GIRAUD Christophe (2017). *L'amour réaliste. La nouvelle expérience amoureuse des jeunes femmes*, Paris, Armand Colin.
GIRE Fabienne & GRANJON Fabien, 2012. « Les pratiques des écrans des jeunes Français. Déterminants sociaux et formes d'appropriation », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 1 (1) [en ligne], mis en ligne 01.01.2012, consulté 04.01.2012. Url : http://www.journal-reset.org/index.php/RESET/article/view/4.
GOFFMAN Erving (2004). « Le déploiement du genre », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, 42, pp. 109-128.
GRANJON Fabien & DENOUËL Julie (2010). « Exposition de soi et reconnaissance de *singularités subjectives* sur les sites de réseaux sociaux », *Sociologie,* 1 (1), pp. 25-43.
HÉRAN François (1988). « La sociabilité, une pratique culturelle », *Economie et statistique*, 216 (1), pp. 3-22.
ILLOUZ Eva (2006). *Les sentiments du capitalisme*, Paris, Seuil.
JENKINS Henry (1998). « Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces », in Cassell Justine & Jenkins Henry (dir.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games,* Cambridge, MIT Press, pp. 262-296.
JOUËT Josiane (1989). « Une communauté télématique : les axiens », *Réseaux*, 7 (38), pp. 49-66.
JOUËT Josiane (1993). « L'amour sur Minitel », in Bougnoux Daniel (dir.), *Sciences de l'Information et de la Communication,* Paris, Larousse, pp. 784-789.
JOUËT Josiane (2003). « Technologies de communication et genre », *Réseaux*, 4 (120), pp. 53-86.
KENNEDY Helen W., 2002. « Lara Croft : Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis », *Game Studies: International Journal of Computer Games Research*, 2 (2) [en ligne], mis en ligne 01.05.2002, consulté 01.06.2017. Url : http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/.
LE DOUARIN Laurence (2004). « Hommes, femmes et micro-ordinateur : une idéologie des compétences », *Réseaux*, 1 (123), pp. 149-174.
LIGNON Fanny (dir.) (2015). *Genre et jeux vidéo*, Toulouse, Presses universitaires du Midi.

MAILLOCHON Florence, EHLINGER Virginie & GODEAU Emmanuelle (2016). « L'âge "normal" au premier rapport sexuel », *Agora débats/jeunesses*, 4 (Hors-série), pp. 37-56.
MARIGNIER Noémie, 2017. « "Gay ou pas gay ?". Panique énonciative sur le forum jeuxvideo.com », *Genre, sexualité & société*, 17 [en ligne], mis en ligne 01.06.2017, consulté 28.08.2017. Url : http://gss.revues.org/3981.
MARWICK Alice (2013). « Gender, Sexuality and Social Media », in Hunsinger Jeremy & Senft Theresa M. (dir.), *The Social Media Handbook,* New-York, Routledge, pp. 59-75.
MERCKLÉ Pierre & OCTOBRE Sylvie, 2012. « La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents », *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, 1 (1) [en ligne], mis en ligne le 01.01.2012, consulté 04.01.2012. Url : http://www.journal-reset.org/index.php/RESET/article/view/3.
METTON-GAYON Céline (2009). *Les adolescents, leur téléphone et Internet. "Tu viens sur MSN ?"*, Paris, L'Harmattan.
MISA Thomas J. (2011). *Gender codes: Why Women are Leaving Computing*, Hoboken, John Wiley & Sons.
OCTOBRE Sylvie (2011). « Du féminin et du masculin : genre et trajectoires culturelles », *Réseaux*, 4 (168-169), pp. 23-57.
OUDSHOORN Nelly, ROMMES Els & STIENSTRA Marcelle (2004). « Configuring the User as Everybody: Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies », *Science, Technology, & Human Values*, 29 (1), pp. 30-63.
PASQUIER Dominique (2005a). « La culture comme activité sociale », in Macé Éric & Maigret Éric (dir.), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde,* Paris, Armand Colin, pp.103-120.
PASQUIER Dominique (2005b). *Cultures lycéennes : la tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement.
QUÉRÉ Louis & SMOREDA Zbigniew (2000). « Le sexe du téléphone. Présentation », *Réseaux*, 18 (103), pp. 9-17.
RHEINGOLD Howard (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, Addison-Wesley.
RIVIÈRE Carole-Anne (2000). « Hommes et femmes au téléphone. Un chassé-croisé entre les sexes », *Réseaux*, 18 (103), pp. 21-49.
SEGALEN Martine (1999). « Le téléphone des familles », *Réseaux*, 17 (96), pp. 15-44.
SINGH Supriya (2001). « Gender and the use of the Internet at home », *New Media & Society*, 3 (4), pp. 395-415.
STONE Allucquère Rosanne (1995). *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, MIT Press.
TABET Paola (1979). « Les mains, les outils, les armes », *L'homme*, 19 (3-4), pp. 5-61.
TURKLE Sherry (1988). « Computational Reticence: Why Women Fear the Intimate Machine », in Kramarae Cheris (dir.), *Technology and Women's voices: Keeping in touch,* New-York, Routledge, pp. 41-61.
TURKLE Sherry (1995). *Life On The Screen. Identity In The Age Of The Internet.*, New-York, Simon & Schuster Paperbacks.

WAJCMAN Judy (1991). *Feminism confronts technology*, Cambridge, Polity Press.
ZABBAN Vinciane (2016). « Tricoter en public. Internet et le "*coming out*" de la tricoteuse », in Martin Olivier & Dagiral Eric (dir.), *L'ordinaire d'internet. Le web dans nos pratiques et relations sociales,* Paris, Armand Colin, pp. 37-57.