

1. RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE

Louise est au CDI avec Madame Courtin et discute de son avenir professionnel. Elle lui partage son intérêt pour l'informatique et son questionnement concernant cet intérêt : est-ce que seuls les garçons peuvent aimer l'informatique ? La conversation se double d'un échange de messages entre Louise et Rosalie, qui voit avec frayeur se dessiner en Louise une geek, symbole de zombification à venir.

2. STÉRÉOTYPES PRÉSENTS (D'AUTRES PEUVENT ÊTRE IDENTIFIÉS !)

- L'informatique est un domaine réservé aux garçons
- Les femmes sont bonnes dans les emplois du secteur social
- Les femmes veulent séduire
- Les gens qui aiment l'informatique sont des geeks

3. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

La face cachée des femmes dans l'informatique

L'informatique est née aux alentours de la Seconde Guerre Mondiale afin de faciliter la réalisation de calculs militaires et balistiques. Si les ordinateurs étaient conçus par des hommes ingénieurs, ce sont les femmes qui avaient la charge de leur programmation. Durant près de 20 ans, elles ont été « pratiquement les seules à savoir programmer. Elles dirigeaient les équipes logicielles, ont fait émerger les standards et les protocoles, ont inventé les premiers compilateurs et les premiers langages informatiques », explique Claire L. Evans, auteure d'un livre paru en 2018 et intitulé « Broad Band, The Untold story of the women who made the Internet ».

Durant cette période, de grandes figures se sont ainsi démarquées telles que Grace Hopper qui a écrit le premier compilateur en 1952, Mary Keller qui est devenue la première femme à obtenir un doctorat en informatique en 1965 ou encore Barbara Liskov et Adele Goldberg, auteures de langages de programmation innovants.

Jusque dans les années 1980, les femmes étaient donc très présentes dans le secteur du numérique, celui-ci occupant la deuxième place en termes de nombre de femmes diplômées. Toutefois, à partir de 1985, elles ont peu à peu déserté la filière au point que l'on compte aujourd'hui deux fois moins de femmes ingénieures en informatique qu'il y a 30 ans ! En cause ? Un changement des représentations. Jusque-là peu valorisée, l'informatique est devenue un métier d'avenir et les hommes se sont donc engouffrés massivement dans ce secteur. De plus, l'arrivée du micro-ordinateur - que les jeunes garçons ont été les premiers à posséder - a contribué à creuser un écart entre hommes et femmes, façonnant ainsi l'image des « geeks » et des « nerds », deux termes désignant aujourd'hui un stéréotype de la culture populaire.

Sources

Le Monde – Claire L. Evans : « *Quand l'informatique a pris de la valeur, les femmes ont dû quitter le terrain* »

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/03/23/claire-l-evans-quand-l-informatique-a-pris-de-la-valeur-les-femmes-ont-du-quitter-le-terrain_5440125_4408996.html

France Inter – *Deux fois moins de femmes ingénieures en informatique en 30 ans : comment inverser la tendance ?*

<https://www.franceinter.fr/emissions/le-telephone-sonne/le-telephone-sonne-06-mars-2019>

Les Echos Start – *Pourquoi les femmes ont déserté l'informatique dans les 80's ?*

<https://start.lesechos.fr/emploi-stages/diversite/pourquoi-les-femmes-ont-deserte-l-informatique-dans-les-80-s-6607.php>

4. ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Les activités pédagogiques sur les métiers au chapitre 2 peuvent être utilisés pour ce chapitre également.

Des outils pour penser : déceler les pentes fatales

Dans cet épisode, Rosalie identifie des conséquences catastrophiques liées à l'intérêt de Louise pour l'informatique : c'est sûr, Louise sera bientôt un zombie et Rosalie n'aura plus d'ami !

En fait, Rosalie utilise un procédé argumentatif fallacieux : un sophisme. Les sophismes sont des arguments trompeurs. Ils sont souvent présentés comme un raisonnement valide sans pour autant avoir une réelle validité. Ils peuvent toutefois avoir une force de persuasion par leur apparente cohérence. Il est donc important de pouvoir les identifier afin de les éviter. Il existe de nombreux sophismes. Dans l'épisode, c'est celui de la pente fatale qui est représenté.

La pente fatale consiste à tirer une série de conséquences en chaîne sans cependant qu'une réelle causalité ne soit établie entre les différents éléments de la série causale. Il s'agit d'exagérer les conséquences d'un fait ou d'une idée afin de rendre inévitable et catastrophique son résultat. Par exemple : « Si tu échoue à ton contrôle de math aujourd'hui, demain ce sera à celui de français, et dans quelques mois, tu auras arrêté l'école. » Plus simplement, le dicton « qui vole un œuf vole un bœuf » suit à peu près le même cheminement. Lorsqu'une personne utilise ce procédé, l'identification de l'exagération excessive permettra à l'interlocuteur de ne pas glisser sur la pente de la catastrophe, malgré son apparente structure logique

Des outils pour penser : les présupposés

Un présupposé est un contenu implicitement affirmé dans un énoncé. Il est préalablement admis par ce qui est dit, sans pour autant être affirmé. Par exemple, si je demande à une personne d'enlever son chapeau, je présuppose qu'elle porte un chapeau. Nous faisons donc couramment des présuppositions dans la vie quotidienne, sans conséquences. Cependant, certains présupposés ont une portée plus importante que d'autres, car ils renvoient aux fondements sur lesquels repose une idée ou une action. Il importe alors de les mettre à jour pour pouvoir questionner ces fondements et en évaluer la teneur.

Dans une discussion avec les élèves, il peut être utile de les aider à identifier les présupposés contenus dans leurs propos. Identifier avec le groupe les présupposés contenus dans les points de vue des élèves ouvrira une porte pour en interroger la valeur. Ce faisant, ils pourront développer des compétences critiques en se rendant sensibles aux présupposés contenus dans les informations qu'ils reçoivent, mais également dans des discussions avec leurs proches et dans leur propre pensée. Sensibiliser les élèves à l'identification des présupposés, c'est donc encore favoriser chez eux une vigilance intellectuelle.

a. Zombie un jour, zombie toujours

Après avoir expliqué la notion de sophisme et de pente fatale aux élèves, invitez-les à reproduire l'argumentation de Rosalie :

- Tu aimes l'informatique
- Donc tu vas devenir une geek (1ère exagération)
- Or, les geeks sont des zombies, des gothiques blafards et sans ami (2ème exagération)
- Donc je n'aurai plus d'ami (la catastrophe)

Pour que ces exagérations soient vraies, qu'est-ce que Rosalie suppose implicitement ?

Questionnez avec eux le raisonnement et sa validité : qu'est-ce qui doit être admis pour que ces énoncés soient vrais ?

Trois conditions pour que ce raisonnement fallacieux puisse tenir :

- Une personne qui s'intéresse à l'informatique est nécessairement geek (présupposé qui conduit à la 1ère exagération)
- Aucun geek n'a d'ami (présupposé qui conduit à la 2ème exagération)
- Louise est la seule amie de Rosalie (présupposé qui conduit à la catastrophe)

D'où :

Louise s'intéresse à l'informatique.

Donc Rosalie n'a plus d'ami.

Demandez aux élèves ce qu'ils en pensent : sont-ils convaincus ?

b. La séduction, un problème féminin ?

Dans l'épisode, on retrouve en second plan le stéréotype selon lequel les femmes veulent séduire et font attention à leur apparence. En effet, la vidéo d'Hélène Courtin s'intitule « comment réussir à se faire désirer » et par la suite, Rosalie relate avec plaisir son « travail » de plusieurs heures pour sa story Instagram.

Invitez les élèves à réfléchir à ces représentations. Les questions suivantes pourront servir de trame pour la discussion :

1. Selon vous, qu'est-ce que la séduction ?

- 1.1. Qu'est-ce qui nous séduit ?
- 1.2. Pourquoi une personne veut-elle séduire ?
- 1.3. Est-ce que la séduction est différente pour les femmes et pour les hommes ?
- 1.4. Peut-on décider d'être ou de ne pas être séduit ?
- 1.5. Peut-on se séduire soi-même ? avoriser chez eux une vigilance intellectuelle.

2. Pensez-vous que l'apparence est une chose importante ?

- 2.1. D'après vous, est-ce que l'image qu'on a d'une personne correspond à ce qu'elle est ? Par exemple :
 - a. L'image que l'on a d'un inconnu dans la rue ?
 - b. L'image que l'on a d'un vendeur dans une boutique où l'on va régulièrement ?
 - c. L'image que l'on a d'une célébrité ?
 - d. L'image que l'on a d'un ami ?
 - e. L'image que l'on a d'un parent ?

2.2. Selon vous, que nous disent les apparences des gens ?

2.3. Les apparences peuvent-elles nous tromper ? Avez-vous des exemples ?

2.4. Quelles différences faites-vous entre une apparence et une illusion ?

2.5. Peut-on reconnaître une illusion ? Comment ?

3. Apparence et réseaux sociaux

2.1. Pensez-vous que ce que l'on met sur les réseaux sociaux nous ressemble ?

2.2. D'après vous, est-ce que les images sur les réseaux sociaux peuvent être des illusions ? Comment faire la différence ?

2.3. Qu'est-ce que les images postées sur les réseaux sociaux disent de nous ?

c. La séduction, une pente savonneuse...

A partir des énoncés suivants, invitez les élèves à constituer des pentes fatales et à identifier les présupposés des catastrophes catastrophiques imaginées.

Par exemple : **si** un homme exprime sa tristesse en pleurant, **alors** il sera pris pour une personne faible, on ne pourra plus lui faire confiance, il perdra son travail et terminera sans domicile fixe.

Où il est possible de dégager **les présupposés** de chaque conséquence excessive :

Conséquence 1 : il sera pris pour une personne faible.

Présuppose qu'un homme qui pleure est une personne faible.

Conséquence 2 : on ne pourra plus lui faire confiance.

Présuppose qu'une personne faible n'est pas digne de confiance.

Conséquence 3 : il perdra son travail.

Présuppose qu'une personne faible ne peut conserver un travail.

Conséquence 4 : il terminera sans domicile fixe.

Présuppose que toute personne sans travail devient sans domicile fixe.

1. Si une personne porte une jupe pour aller au travail, alors...

2. Si un homme offre un verre à une femme, alors

3. Si une femme sourit à un homme, alors...

4. Si je trouve une personne attirante, alors...

5. Si j'ai envie de plaire, alors...

