

Les « pronétaires du Web 2.0 ou l'évolution de la définition de la relation et ses conséquences. L'explosion discursive autour du concept d'identité¹

Francis Yaiche
Celsa - Université de la Sorbonne
francis.yaiche@celsa.paris-sorbonne.fr

Synergies Pologne n°6 - 2009 pp. 33-48

Résumé : *En 1989 «le mur de Berlin» s'effondre et, en quelques semaines, un monde se dissout dans l'ouverture au libéralisme. La même année, le World Wide Web est inventé. L'objectif est qu'il soit devienne un outil de coopération universelle. D'une idéologie communiste à une réalité « collaborative », la même utopie refait surface. Un nouveau monde naît au moment où un autre disparaît, avec ses nouvelles pratiques, ses nouveaux rites, ses nouvelles icônes. Cette nouvelle donne s'accompagne d'une nouvelle définition des relations, notamment hiérarchiques.*

Le Web 2.0 doit intéresser les enseignants de langues, même si aujourd'hui, quand vous avez plus de 35 ans, vous êtes « un immigré du numérique ». Pour la première fois, élèves et enseignants ont l'occasion de mutualiser des expériences, des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être...en un mot de « casser » le sens unique et vertical de l'apprentissage traditionnel. Les technologies de l'information et de la communication ont changé en un siècle notre rapport au savoir, lequel perd progressivement de son autorité pour devenir une marchandise de plus en plus démocratisée et disponible pour le plus grand nombre au « robinet » de Google, ce nouvel Alphabet (ou « Alpha-bête » !). Les anciennes hiérarchies se dissolvent, les frontières (notamment disciplinaires) s'estompent, et chaque individu se trouve aujourd'hui lancé dans une course fatigante à la construction de son identité. Cette « double-bind », formulée par le marché, fait de chacun de nous un nouveau Sisyphe, condamné à rouler son rocher identitaire.

Mots-clés : *Web 2.0, des relations, l'identité*

Abstract : *In 1989 “the Berlin Wall” collapsed and, and a few weeks later, a world dissolved into the opening to liberalism. The same year, the World Wide Web was invented. The goal was to create a tool of universal cooperation. From the Communist ideology to the “collaborative” reality, the same utopia resurfaced. A new world appears when the other disappears, with its new practice, its new rites, and new icons. This new deal comes with a new definition of relationships, including hierarchical.*

Web 2.0 should be of interest to language teachers, even if today, when you are over 35, you are a “digital immigrant”. For the first time, students and teachers have the opportunity to pool experience, knowledge, know-how and expertise break the traditional and vertical way of learning and teaching. The Information Technology and Communication (ICT) have changed our relationship to knowledge, which gradually loses its authority and becomes a increasingly democratized commodity and it's available to a large number of Google's clicks, new alphabet (or “Alpha-bête!”). The old hierarchies dissolve, borders

(including disciplinary) fade, and each person is currently engaged in a strenuous race to build its identity. This "double-bind," formulated by the market, makes each of us a new Sisyphus, condemned to roll his rock of identity.

Key words: *Web 2.0, relationship, identity*

« La découverte que les choses ne gardent pas leur forme indéfiniment et peuvent être différentes de ce qu'elles viennent d'être est déjà une expérience ambiguë. L'imprévisibilité entraîne l'angoisse et la peur : si le monde est rempli d'accidents et de surprises, il ne faut jamais relâcher sa vigilance. Mais le caractère instable, mou, et souple des choses peut aussi réveiller l'ambition et la détermination : puisqu'aucun verdict de la nature n'est permanent ou irrévocable, on peut rêver d'une vie différente, plus satisfaisante et plus agréable. Et si en plus de cela on fait confiance à son pouvoir de pensée et à la force de ses muscles, on peut agir sur ces rêves et peut être même les faire se réaliser. »

Zygmunt Bauman, Identité et mondialisation, in L'individu dans la société d'aujourd'hui. Université de tous les savoirs, volume 8. Editions Odile Jacob, coll Poches, 2002

Les « découvreurs »²

En novembre 1989, presque brusquement, « le mur de Berlin » s'effondre et, en quelques semaines, un monde - et son régime - que l'on croyait voué pour toujours au communisme et à ses affres se dissout dans l'ouverture au libéralisme. La même année, ironie de l'Histoire, le WWW - le World Wide Web - est inventé par Tim Berners-Lee³ en liant le principe de l'hyper-texte à Internet. Son objectif avoué est qu'il soit accessible à tous et devienne un puissant outil de coopération. Un nouveau monde est en train de naître. Au moment où un autre disparaît. D'une idéologie communiste à une réalité « collaborative », la même utopie refait surface. « Liberté, égalité, modernité », tel est le credo du Web reprenant aussi le mythe de la démocratie participative.

Vingt ans après qu'en est-il ? « Après une période où l'on a craint de voir la Toile tomber sous le contrôle d'un petit groupe d'entreprises, les internautes ont repris la main, notamment grâce à la diffusion de nombreux outils et logiciels. Les blogs, les sites de réseaux sociaux ou encore les wiki ont permis au citoyen lambda de passer du statut de simple récepteur à celui d'émetteur/ auteur-récepteur, encourageant ainsi à s'investir dans la société. Aujourd'hui, l'internaute 2.0 est bien décidé à faire bouger les choses. »⁴ Et ça bouge ! Google au premier rang, bien sûr, développé en 1996 par deux étudiants en informatique de l'Université de Stanford (Californie), Larry Page et Sergey Brin, Pour exemples aussi, Linus Torvald, un Finlandais désireux d'améliorer le système d'exploitation de l'ordinateur qu'il venait d'acquérir et qui conçoit un logiciel libre, « Linux », sans cesse amélioré par les utilisateurs du monde entier. Jimmy Wales, co-fondateur de l'encyclopédie en ligne Wikipedia, qui imagine un système qui permet que le contenu d'un site soit modifié par tous les visiteurs.⁵ Chris de Wolfe et Tom Anderson, quant à eux, fondent en 2003 « My Space », un espace personnalisé gratuit permettant de publier des informations et des photos. ⁶ Mark Zuckerberg, né en 1984, comprend, quant

à lui, que les trombinoscopes (« facebooks ») des universités sont dépassés, et il monte son site de réseau social en 2004.⁷ On connaît la suite ! Aujourd'hui le « pronétaire »⁸ est celui qui produit la marchandise capable de faire vivre les grandes entreprises du Net : les wiki de toutes sortes, Facebook ou Twitter (des rêves staliniens! Vous n'êtes plus fichés par des agents de la « Sécurité », vous vous fichez vous-même, en vous fichant d'être fichés!), Google - dont le mode de référencement est en partie calé sur le nombre de clics des visiteurs. Pour les détracteurs du moteur de recherche, la quantité prime donc la qualité! Scandale pour ceux qui savent classer et établir des priorités, culturelles par exemple, des hiérarchies.

Hermès ou Hermès Trismégiste

Curieusement le 20^è siècle restera comme le siècle d'Hermès, Hermès, dieu grec⁹ « ironique » de la communication, des marchands, des voyageurs...et des voleurs! En effet, aucune des grandes inventions qui avaient révolutionné notre mode de vie au 20^è siècle n'avait été inventée au 20^è siècle : ni l'électricité, ni l'avion, ni l'automobile, ni le télégraphe, ni la transmission hertzienne, ni la photo, ni le cinéma. Une seule exception : le traitement de l'information et de la communication, la télévision et l'informatique/le numérique.

Depuis Marshall Mac Luhan, on sait que toute modification des mass media (presse, radio, télévision, télématique) entraîne une transformation de l'environnement social, du mode de perception, du psychisme individuel et collectif. Chaque nouveau media qui apparaît révolutionne profondément le mode de vie, le mode de relations et opère une forme de « retribalisation » du monde. Les métamorphoses médiatiques de la galaxie Marconi sonnent paradoxalement le retour du « tribalisme ». Le monde jadis éclaté, redevient aujourd'hui « planétaire », global, puisque chaque individu, théoriquement isolé, reconstruit, dans sa pratique du web, du lien avec les autres internautes.

Sur Internet et sur le Web 2.0 sont en effet en train de s'inventer :

- de nouvelles façons de vivre et de consommer, (e-commerce, e-tourisme, avec par exemple *Rueducommerce.com*, *PriceMinister*, *Expedia*, *Craig List* (où s'échangent toutes sortes de choses dont des co-locations, site qui totalise plusieurs milliards de pages consultées chaque mois), comme par exemple aussi *Deezer* pour le « streaming » musical ;
- de nouvelles façons de jouer (au Casino, au Poker, aux simulations de constructions de mondes comme « *Second Life* ») ;
- de nouvelles façons de travailler : nouveaux *business models* et réseaux sociaux professionnels comme *Viadeo*, *Linkedin*, externalisation des expertises dans les métiers du journalisme (blogs amateurs), en marketing, en publicité (par le biais des concours sur le net, comme Danone par exemple pour la confection de nouvelles crèmes et yaourts) ;
- de nouvelles façons d'aimer (réseaux sociaux comme *Facebook My Space*, *Les Copains d'avant* et les sites de rencontres comme *Meetic*, *Jouer avec le fantasme.com*, *Xpooks.com*, etc) ;
- de nouvelles façons de s'informer et de se documenter, d'enseigner et d'apprendre (*Google* et *Wikipedia*, bien sûr, mais aussi des nouveaux medias comme *Rue 89*, *Mediapart*, *Bakchich*, *L'Internaute*, *Non Fiction.fr*, *You Tube*, *Daily Motion*, etc.).

Ce catalogue redoutable (et pourtant déjà très limité, voire obsolète tant les choses vont vite) veut montrer que la nouvelle utopie du web bouleverse les habitudes, fait bouger les lignes et s'ingénie à créer un monde (en réalité « des » mondes) plus « fun », plus satisfaisant.

Il ne s'agit pas de déclarer ici la fin de l'Histoire et du vieux monde - comme d'autres ont proclamé en leur temps la mort de Dieu¹⁰- mais de constater qu'un autre monde (ou continent) - pour l'instant parallèle et encore concurrent de l'ancien - est en train de naître avec ses nouvelles pratiques, ses nouveaux rites, ses nouvelles icônes. Ce « new deal », on le comprend aisément à la lecture des ouvertures et fermetures des courriels professionnels, dont les formules de politesse pourraient être jugées par les anciennes générations pour le moins « cavalières », s'accompagne d'une nouvelle définition des relations, notamment hiérarchiques¹¹. La technique, ce n'est pas seulement un instrument, c'est aussi la manière dont le monde se dévoile.

C'est pour ces raisons - mais pas seulement, comme on le verra par la suite - que la question du Web 2.0 doit et peut intéresser des enseignants, et singulièrement des enseignants de langues étrangères, même si (surtout si) aujourd'hui, quand vous avez plus de 35 ans, vous êtes « un immigré du numérique »¹², un analphabète en Google¹³, un handicapé du pouce. Pour la première fois sans doute, élèves et enseignants (mais aussi parents et enfants¹⁴) ont l'occasion d'échanger, de mutualiser des expériences, des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être...en un mot de « casser » le sens unique et vertical de l'apprentissage traditionnel. Toutes les disciplines scolaires sont aujourd'hui concernées par le recours à Internet et cette alternance de « position haute »/« position basse » entre enseignants/enseignés est pleine de promesses si chacun accepte (et particulièrement les enseignants!) de sortir de la définition de la relation « établie ».

On comprendra aussi aisément que les enseignants - qui ont, pour certains, résolument tourné le dos, depuis déjà de nombreuses années, à la « douce dictature » du manuel et à celle de la « Méthode » (avec un grand « M ») pour, dans leur « coin », et en fonction de leurs besoins, bricoler leur propre progression - s'organisent en réseau pour former, à leur tour, des sites collaboratifs sur lesquels ils échangeront des approches, des recettes et trucs de praticiens, des conseils et recommandations, des documents et des sources, des adresses et sites, et ainsi échapper à l'autorité des concepteurs de méthodes et aux grands groupes d'éditions¹⁵.

Nul doute que naîtront dans les années à venir un ou des « Wikipeda »¹⁶ dédiés à la pédagogie et/ou à la didactique, ou bien encore nul doute que se constitueront des sortes de « Français dans le Monde », nourris de l'expérience de chacun, c'est-à-dire de tous. Et qu'on n'objecte pas - comme l'ont fait certains à propos de Wikipedia - que ce site serait - ou sera - « non grata » parce que l'information n'y est pas sûre, non « sourcée ». On a vu que cette critique tombait au fur et à mesure que le site collaboratif Wikipedia s'organisait pour se donner des moyens de veiller à la qualité des contenus (ce qui est bien sûr dans l'intérêt du plus grand nombre d'utilisateurs) et mettait en place des procédures pour rejeter les collaborations farfelues ou malhonnêtes. Nombre de mes collègues universitaires qui refusaient d'ailleurs catégoriquement le recours à Wikipedia il y a encore

trois ou quatre ans, l'admettent aujourd'hui dans les travaux d'étudiants et même y ont recours à leur tour.

Si on avait inventé le livre après l'ordinateur...

Mais faut-il opposer deux cultures, deux pratiques, celle du livre et celle de l'ordinateur ? Bien sûr, non, car les deux ont leur richesse, leur utilité. Un enseignant pourra par exemple facilement démontrer à ses élèves qu'il n'y a pas de guerre du livre contre l'ordinateur et que si on avait inventé le livre après l'ordinateur, on aurait sans aucun doute trouvé que cela était un grand progrès, une idée géniale même. Maniable, peu encombrant, d'ergonomie simple et pratique (on peut l'emporter sur une plage, dans le bus ou le métro, sans risque), le livre dans « le système des objets »¹⁷ est un outil précieux, au contenu riche et qui instaure une relation « horizontale » et sereine avec son utilisateur. Horizontale car il n'y a pas (ou plus, depuis l'invention du format de poche qui a démocratisé la lecture¹⁸) de relation verticale de pouvoir. Il n'est pas besoin en effet d'apprentissage technique spécifique pour l'ouvrir (contrairement à l'ordinateur), pour rechercher une page ou pour souligner un passage. Au-delà de cela, le livre est d'une fixité cruciale.

Alors qu'avec le Net on est dans une interactivité perpétuelle, alors que partout c'est la « sarabande » des images et des sons, selon le mot de Daniel Bounoux, « le livre est un lieu où les mots sont en repos »¹⁹, et d'une certaine façon, le lecteur aussi. Le livre est un « ralentisseur », voire un « décélérateur » d'informations. Il permet la lecture buissonnière, « l'effeuillement », de sauter facilement d'une page à l'autre, d'un chapitre à l'autre, d'aller lire la fin, il permet de sauter les passages ennuyeux (souvent les descriptions pour les jeunes), il permet de cocher des pages, d'annoter des paragraphes (et du coup de co-écrire le texte). Il peut être prêté, offert, abandonné sur un quai de métro. Le livre est « zen », et c'est sans doute là que se situe son avenir. Il n'y a pas d'incompatibilité, encore moins de rivalité, entre le livre et Internet, il y a complémentarité. L'un sert l'autre, et réciproquement.

Tout en accompagnant l'élève dans sa découverte des différentes potentialités des technologies modernes, (ou tout en étant accompagné par l'élève!), l'enseignant doit continuer à l'ouvrir à la conversation silencieuse qu'est la fréquentation des livres.

Inversement, les jeunes générations qui ont avec Internet des relations de connivence, de confiance, de conversation intime, d'intuition et de projection, peuvent souvent devenir des instructeurs, voire des initiateurs de cette source d'informations sur laquelle ils « surfent » avec talent. Le livre reste un outil incomparable d'ascèse, d'abstraction, de repos, de recueillement, de conversation avec soi-même, de forum intérieur, de construction du for (fort ?) intérieur. Le Web est un lieu collaboratif de communication « phénoménale ».

Si on avait inventé le journal intime après le blog..

Dans la catégorie « écriture de soi », il est indéniable que les blogs d'adolescents ont à voir avec les « métamorphoses médiatiques » sur lesquelles nombre de chercheurs

travaillent aujourd'hui tant l'engouement est massif pour ce nouveau couplage intimité/extimité. Mais si on avait inventé le journal intime après le blog aurait-on trouvé là aussi que cela constituait un grand progrès ? Rien n'est moins sûr. En effet, sur le Web, dans les textes réflexifs, journaux intimes ou textes épistolaires, la relation s'établit là toujours à trois : soi, l'autre, le support, avec une volonté affirmée - de mise en scène - à côté de la mise en récit - de soi par l'écriture.

Une telle relation ne peut qu'intéresser et réjouir un enseignant qui voit des élèves renouer avec des pratiques diaristes tombées en désuétude pour le plus grand nombre. Il est intéressant d'ailleurs d'observer que se développe une logique marchande (et même de marchandage) autour de ces blogs d'adolescents. On s'y livre en effet à des formes de troc étonnantes « Si tu me donnes dix commentaires, je t'en donnerai vingt... ». L'écriture de soi ne se résume pas ici à un seul genre : le geste communicationnel déborde en effet le genre littéraire en convoquant des lois de la dynamique des groupes et de la créativité sous contraintes.

Quant à la question de l'exposition de soi, de l'intime devenant de « l'extime »²⁰, il semble bien que les nouvelles technologies aient rompu, là aussi, cette digue marquant la frontière entre la sphère privée et l'espace public. Un Professeur d'Université américain a même avancé l'hypothèse que cette traversée des frontières démontré est un phénomène générationnel, n'hésitant pas à titre son article « La vie privée, un problème de vieux cons. »²¹

Les mille et une vies de la post-modernité ou « refaire » sa vie

« Refaire » sa vie est une tentation de plus en plus fréquente (le nombre de divorces est croissant), « changer » de vie (par exemple en changeant de profession ou en allant vivre à la campagne alors qu'on a été citadin la première partie de sa vie), mener une double existence à la manière de James Bond ou d'un représentant de commerce, chacun a pu rêver de vivre une « Deuxième vie ».

Mais est-ce que se connecter à « Second Life » c'est se « déconnecter » de la réalité, comme le craignent nombre de parents et d'enseignants ? Pas si sûr. En effet, la notion d'avatar renvoie au rituel originel du Carnaval. Le joueur se déguise derrière l'écran ou se « masque » par l'écran. La force des masques - dont le psychanalyste Jacques Bril a pu démontrer qu'ils sont des objets métaphores de la condition humaine, est à l'œuvre dans ce charivari. A l'abri d'un loup, le Carnaval offre l'opportunité de tout renverser, les ordres et les convenances. Le Carnaval constitue le temps d'une seconde chance. « Second Life »²² lui aussi, a priori.

« Second Life », d'une certaine façon, répond à cette frustration de ne pas toujours pouvoir sortir de sa condition, de ne pas pouvoir « être aussi quelqu'un d'autre », répond à cette tentation de vouloir faire l'expérience d'un autre réel en l'absence du réel (notamment le glorieux réel qui se fait attendre, voire qui n'arrive jamais), d'une autre identité, d'un autre environnement, d'un autre mode de relation (notamment pour ce qui concerne le rapport au pouvoir). Né en 2003, « Second Life » se distingue des autres simulations de mondes créés jusqu'à lors par le fait qu'il est un univers virtuel « persistant »²³ où l'utilisateur ou « Résident » ou encore « Slifer »²⁴ se construit, « façonne » un avatar pour

ensuite évoluer librement et contribuer à l'enrichissement du monde - sur les plans économique et humain. « Une fois inscrit, il peut, soit être un visiteur observateur passif, soit souscrire un abonnement et devenir créateur. Tout ce qui est généré dans le jeu est soumis à la propriété intellectuelle du résident. Il peut potentiellement tout y créer, tout y acheter, tout y vendre, tout y rencontrer aussi. A la différence du Monopoly, la monnaie du jeu est convertible en deniers sonnants et trébuchants ; d'où le « cash cash ».

On le sait, dans les temps anciens, les carnivals et autres Saturnales avaient pour fonction de soulever un peu le couvercle du chaudron social pour éviter qu'il n'explode en donnant l'occasion de faire l'expérience d'autres conditions, notamment en échangeant les rôles de maîtres et de valets. Une forme de décompression de l'ordre social, donc. Si on a pu récemment s'étonner, qu'en pleine crise financière et économique, la fréquentation des salles obscures des cinémas était en très forte augmentation (ainsi que les rapports sexuels et la consommation de préservatifs semble-t-il!), il est possible que, dans un avenir très proche, Internet, à défaut de pain, procure des jeux, et « Second Life » (ou ses concurrents) soit le terrain de jeu privilégié du « moi » ! A l'heure de la course à l'originalité et à la différenciation rupturiste, « ces territoires » n'en finissent pas de donner à chacun des occasions de s'exprimer.²⁵ « Second Life » ou la vraie vie.

A une époque où on dénonce le culte de l'apparence, il est amusant de constater qu'Internet peut permettre aussi d'y échapper, de se cacher sous une autre apparence, de « mentir sur soi », voire d'emprunter une identité « autre » (nombreux sont les Bill Gates ou les Barack Obama sur Facebook par exemple). Il y a là une nouvelle « auctorialité », plus radicale bien sûr que les maquillages, costumes, masques et travestissements divers. En effet, les sites du Web 2.0 proposent à chacun d'être « l'auteur » de lui-même en remplissant des « formulaires » pour se présenter (dont certains, il est vrai, n'ont rien à envier aux formulaires de la Sécurité sociale d'ailleurs!).

Identités et identités fictives sur le web 2

Etre quelqu'un d'autre que soi, avoir mille vies (ou seulement sept comme les chats), avoir la possibilité d'une autre vie, se réincarner en homme, en femme, en seigneur, en star de la chanson ou de cinéma (cf les mythes religieux de la réincarnation ou de la métempsycose), pouvoir tout recommencer, tel est le désir secret, voire le fantasme commun, la constante anthropologique, que l'on retrouve dans la réalité matérielle et symbolique des masques, objets, selon le psychanalyste et anthropologue Jacques Bril²⁶, dont on trouve des manifestations et des expressions dans toutes les sociétés, y compris les plus primitives.

Mais comment définir l'identité ? « L'identité est capitale dans la vie des hommes, explique Henri Bonnard. Dès la naissance, l'individu est inscrit au registre de l'état-civil et par là déclaré autre que tous les autres hommes, même un éventuel jumeau homozygote. Sauf accident relevant du psychiatre, chaque individu à l'intuition de son identité, associée à mille expériences propres de plaisir ou de douleur. Les problèmes commencent quand il faut la manifester, en donner conscience à autrui. L'intuition ne se communiquant pas, on se rabat sur un

inventaire de propriétés. Les cartes d'identité consignaient autrefois la taille, la couleur des cheveux, la forme du nez, du visage, les « signes particuliers », les empreintes digitales. Aujourd'hui elles ne font plus guère état que de la taille approximative ; les signes particuliers se résument ordinairement en trois points de suspension, les empreintes digitales ont disparu. Il ne reste, comme moyen d'identification, que la photographie - image d'un passé souvent très dépassé - et la signature qui ne prouve l'identité qu'à d'éminents experts, éminemment faillibles ; pareillement, les empreintes digitales ne seraient utiles que si les commerçants, les guichetiers de la poste et des banques étaient en mesure de les vérifier. Bref, l'identité est une notion purement intuitive, et la caractérisation n'est qu'un moyen détourné, souvent trompeur, de la circonscrire.

Bien des gens voudraient échapper à leur identité, être « un autre » : le seul moyen qu'ils imaginent est de modifier leur physique, leur « look », leur comportement ; en vain : l'identité attachée à chaque x est indépendante des modifications de p . La même confusion est commise par ceux qui veulent affirmer leur identité : ils cultivent ou accentuent, ou créent de toutes pièces une « différence » (motivée ou arbitraire) dans le costume, la coiffure, la démarche, la signature, et s'y tiennent scrupuleusement, croyant garantir par la permanence d'un ostensible P l'existence immuable de leur x . »²⁷

Les pseudos ou masque du nom propre

Prendre un pseudonyme est chose de plus en plus courante de nos jours. Mais se souvient-on de cette histoire ? En 1658, à Paris, un polémiste du nom de Louis de Montalte ferraille contre les Jésuites et corrige les nombreuses réimpressions de son texte, considéré comme le plus grand succès de librairie du siècle, *Les Provinciales*. Au même moment, le jeune Amos Dettonville invente ce qu'on appelle aujourd'hui le « calcul intégral ». Parallèlement, le dénommé Salomon de Tultie, philosophe, prend des notes pour une gigantesque fresque sur la condition humaine et son rapport à Dieu : *Les Pensées*. Les trois ne sont qu'une seule et même personne que l'on connaît mieux sous le nom de Blaise Pascal. Ses trois pseudonymes sont des anagrammes de LOM - pour « l'homme » - TON DIEU EST LA. Pour lui, un texte, une idée, un principe, appartenaient à tout le monde, il lui était impossible d'en revendiquer, en son nom, la paternité. Il préférait disparaître derrière des identités fictives.

Il existe plus de situations qu'on ne croit où, dans la vie réelle, des individus doivent vivre avec des pseudos ou identités fictives : Jean-Philippe Smet n'est connu que sous son identité fictive de Johnny Hallyday, Claude Moine sous celle d'Eddy Mitchell, Charles Spencer sous le nom de Charlie Chaplin, etc. Acteurs, chanteurs, écrivains, espions, journalistes, hommes politiques, réfugiés, truands et criminels, fuyards, etc. La liste est longue et varie suivant les époques. Dans l'avenir, on pourra d'ailleurs imaginer qu'une façon d'échapper aux discriminations du fait de son nom de famille, puisse être de donner à chacun la possibilité de se présenter, aussi sous un autre nom, un « nom de scène », d'artiste, d'identité seconde. La possibilité nouvelle donnée par la loi française pour les enfants de choisir ou de changer de patronyme, cette étiquette, cette enseigne lumineuse, parfois trop lumineuse, aveuglante même ouvre peut-être une voie.

Dans certaines sociétés, les individus sont d'ailleurs dotés d'un double nom, le nom d'origine et le nom choisi - souvent par processus d'identification. Coutume très fréquente en Afrique dans certains pays d'Amérique Latine où tel homme politique pourra s'appeler, de son fait même, F. Washington Mellor - et parfois même Fernando Washington, en hommage à l'homme d'état américain admiré ; coutume très fréquente aussi, mais cela on le sait moins, en France, notamment dans le Périgord noir²⁸ Le patronyme est mis de côté, entre parenthèses, comme si on voulait le préserver des attaques du quotidien et le conserver sans tache. On utilise alors un autre nom sous le couvert duquel on va agir et interagir, une sorte de masque ou d'identité fictive protégeant des coups portés ou de l'opprobre des fautes commises. Bien des enfants français ne connaîtront d'ailleurs leurs noms de famille que par la grâce de l'appel fait par les instituteurs des classes de l'École Républicaine.

Homo ludens/homo sapiens

La caractéristique principale de cette époque post-moderne aura été de faire fondre les hiérarchies, de diluer les frontières, notamment celle existant entre jeu et travail. Le jeu est entré dans la réalité du travail et le jeu nécessite sérieux et travail.

Inventer des mondes et s'éprouver dans des modèles de réels construits n'est pas une chose nouvelle dans l'histoire de l'humanité. L'homme a toujours simulé pour faire l'expérience propédeutique de la réalité. Il semble même que cela constitue un besoin vital pour lui, une manière de s'épargner et d'épargner le réel contre de mauvaises manipulations. Et le petit d'homme simule dès l'enfance pour roder, routiniser des rôles, des situations, un lexique, une phraséologie, des rituels d'interaction de façon à mieux affronter la réalité lorsqu'elle se présentera : « Alors toi tu serais la maman et moi le papa. Et elle, le docteur et lui le malade, etc. »

Les formes de la simulation sont diverses, riches, innombrables. Du jeu de rôles précédemment évoqué aux manœuvres de soldats de plomb ou de bidasses engagés dans des « répétitions générales » sur le théâtre des opérations, en passant par les jeux de rôles de type « *Donjons et Dragons* » ou encore les simulations technologiques (comme par exemple les « essais » nucléaires), on « essaie » la réalité construite, on « s'essaie » soi-même pour mieux contrôler ensuite la réalité.

L'apprentissage du monde

Les élèves savent qu'ils ne « sont » pas élèves. Tout du moins savent-ils - de plus en plus - qu'ils ne sont pas qu'élèves, que ce rôle occupe seulement une partie de leur journée, le reste du temps étant passé à d'autres occupations dont le jeu, les « chats » et toutes sortes d'interactions modernes qui passent par le truchement de pseudos, d'avatars, d'alias, d'identités fictives. Certains élèves choisissent bien sûr de « faire », de « jouer » au bon élève, d'autres préfèrent appartenir à la catégorie des mauvais (dans les jeux ce sont en général les rôles les plus excitants !). Evidemment cette formulation pourra apparaître comme

éminemment provocatrice ou absurde à certains de mes auditeurs ou lecteurs. Évidemment, je suis disposé à leur concéder que beaucoup d'élèves préféreraient être dans la catégorie des « bons » pour ne pas avoir d'ennuis avec leurs parents ou leurs enseignants. Mais ce serait faire fi de la complexité de mécanismes psychosociaux qui font que, parfois, certains élèves, pourtant intelligents et doués, par fidélité à leur milieu familial, à leur classe sociale ou à leur groupe d'appartenance (leur bande), s'emploient à réussir à échouer. L'aspiration vers le haut n'est pas une mécanique universelle et l'ascenseur social des classes moyennes vers la bourgeoisie n'est pas non plus une donnée intangible. Le modèle du « bad boy » (qui concerne évidemment plus les garçons que les filles) a quelque chose de séduisant ; le cancre a également ses attraits et avantages !

Les élèves ont une existence en dehors de l'école et même de la classe. Ils déposent leur masque pour aller vivre une autre vie à l'extérieur, parfois simplement dans la cour de récréation, parfois un peu plus loin, chez eux ou avec leur « bande » d'amis... Ils savent donc qu'ils sont bien plus riches et complexes que cette dénomination institutionnelle pratique, cette « étiquette » relationnelle, visant à ravalier chaque apprenant au même statut, ils savent qu'ils ont *un rôle*, celui de l'élève, qui consiste en général à satisfaire les parents en ayant de bons résultats scolaires et à faire plaisir à l'enseignant en répondant à ses questions, à se soumettre à la règle du jeu. Ils savent qu'ils « ont » bien d'autres rôles, ceux d'enfant, de frère ou sœur, de camarade, et que chaque rôle, suivant l'institution (famille, école, église, club, etc.) suppose un comportement différent, implique des styles relationnels spécifiques, des rituels, des registres de langue (familier ou soutenu, relâché ou contrôlé, technique ou trivial, pédant ou simple), un lexique, le recours à certaines expressions, une phraséologie, une rhétorique particulière, un type spécifique d'énonciation, une certaine intonation, un certain supra-segmental, des rites d'interaction spécifiques, des rapports prescrits, tout comme chaque jeu comporte son corpus de règles spécifique.²⁹

Ils savent que le monde moderne - via les technologies de l'information - (Internet, les jeux de rôles) leur offrira un répertoire de rôles riche et passionnant et qu'ils pourront dans le secret de leur face à face avec leur écran (d'ordinateur ou de i-phone) expérimenter des rôles et des identités innombrables, changer de sexe, changer d'apparence physique et de personnalité, de condition sociale, etc.

Ce que les jeux, plus encore sans doute les jeux « électroniques » de dernière génération ont apporté aux enfants nés avec les Play Station ou les Game Boy (pour ne parler que des jeux les plus célèbres), c'est la capacité à jouer librement avec les différentes facettes de leur « identité » (pour employer un terme vague, flou, problématique, que certains chercheurs proposent d'ailleurs d'abandonner tant il est sujet à erreurs et incompréhensions). La plupart de ces jeux demandent à ce que le joueur endosse une identité fictive, se projette tout du moins dans un personnage, qui mis dans un certain contexte, aura à affronter des épreuves ou des difficultés. Le joueur est donc conduit à affronter, à résoudre, ces épreuves et à triompher parfois de ses adversaires. On a là une formidable propédeutique à la confrontation à la « réalité » que les enfants - une fois devenus adultes - auront à affronter dans leur avenir. Ce que les enfants (et adolescents surtout car l'adolescence est précisément l'âge où s'effectue cette recherche identitaire)

apprennent de cette fréquentation d'univers et de personnages « autres », différents, construits, c'est que la vie est une succession de scènes où on a à mettre en jeu - à chaque fois - une partie de soi. « Same player shoots again », indique l'écran du flipper une fois que le jeu avec une boule est fini. Mais on sait que la partie n'est pas terminée ! On a plusieurs chances (boules !) pour gagner une partie gratuite. Même le fatal « Game over » ne sonne pas la défaite. On peut en effet rater (perdre !) une partie et gagner la suivante, surtout si on parvient à tirer les enseignements de son échec et à rectifier le tir. De la même manière, le jeu nous apprend qu'on peut recevoir de « mauvaises cartes », avoir un mauvais jeu et pourtant, grâce à son habileté, grâce à l'incompétence de ses adversaires, grâce aux événements, au sort favorable, à la chance, se sortir honorablement d'une partie, voire la gagner. Les jeux donnent cette plasticité et cette liberté à l'individu mis en situation de simuler des mondes. Il comprend qu'il ne doit pas perdre confiance, qu'il doit persévérer et que ce n'est pas parce qu'il a perdu une bataille qu'il a perdu la guerre. « Tant que le soleil n'a pas disparu totalement à l'horizon, dit un proverbe, la journée n'est pas finie » ! Ces nouveaux « jeux de rôles » (électroniques et sur le Web collaboratif) ne sont pas que des jeux qui permettent d'occuper son temps, ce sont aussi des moyens éducatifs de se construire, une façon nouvelle d'écrire et de raconter des histoires - contes et légendes - une nouvelle littérature. Et c'est cela que les enseignants doivent considérer, sans mépris pour des pratiques qu'ils ignorent le plus souvent. « Cent fois sur le métier, remettez votre ouvrage », telle pourrait être en effet la devise (et la « morale ») de ces « nouveaux mondes »³⁰ où on engage à la persévérance, à l'amélioration continue de son « score ». On doit y voir en effet une formidable occasion d'accompagner la façon d'appréhender d'éventuels échecs scolaires ou d'apprentissage. « Same player shoots again ! ».

« A la question de savoir ce que devrait être une personne en bonne santé, « à qui ressemble l'identité lorsqu'on est sûr d'en avoir une », Erikson³¹ répondait en parlant de « la sensation subjective d'une similitude et d'une continuité stimulantes ». Soit l'opinion d'Erikson a vieilli, écrit Zygmunt Bauman, soit « la crise d'identité est devenue de nos jours plus qu'une maladie rare chez l'adulte et une condition passagère de l'adolescence. La « similitude » et la « continuité » sont des sentiments rarement éprouvés ces temps-ci par les jeunes comme par les adultes. Ils ne sont même plus convoités. Même s'il est désiré, le rêve est teinté de prémonitions et de peurs sinistres. Comme l'ont démontré les deux analystes de la culture, Zbyszko Melosik et Tomasz Szkudlare³², c'est le fléau de toutes les constructions identitaires que « je perde ma liberté lorsque j'atteins mon but ; je ne suis pas moi-même, lorsque je deviens quelqu'un ». Dans un monde kaléidoscopique de valeurs remaniées, de pistes changeantes et de cadres de référence qui se confondent, la liberté de manœuvre s'élève au rang de valeur supérieure, c'est-à-dire de méta-valeur, de condition d'accès à toutes les autres valeurs, passées, présentes, mais avant tout à venir. La conduite rationnelle dans un tel monde exige que les options, en plus grand nombre possible, soient laissées ouvertes, et le fait d'avoir une identité qui une fois pour toutes offre une « similitude » et une « continuité » a pour résultat la fermeture ou la perte des options. Comme l'a observé Christopher Lasch, les identités recherchées de nos jours sont telles qu'« on peut les adopter et s'en débarrasser comme l'on change de costume. Si elles sont « librement choisies »,

le choix « n'implique plus des engagements avec des conséquences », ainsi la liberté de choisir équivaut en pratique à s'abstenir de choisir. »³³

Avant la « démocratisation » des jeux électroniques, les enfants se formaient - s'auto-formaient même - à la problématique des rôles et des « mondes » par la vertu des récits et des « contes » qu'ils se faisaient, ou qu'on leur faisait « à domicile ». On se racontait des histoires, on prenait des rôles dans ces mondes construits (on était le papa ou la maman, le gendarme ou le voleur, le malade ou le docteur) et on s'éprouvait dans ces jeux de rôles sempiternels en même temps qu'on éprouvait les situations et le monde construit. Une démarche « empirique » à laquelle les Sciences et les Techniques ont, de tout temps, toujours eu également recours pour épargner le réel...

La différence entre les jeux à l'ancienne et les jeux modernes est principalement à rechercher dans « l'auctorialité » du modèle. Dans le jeu du « Papa et de la Maman », l'invention du monde se fait par une reproduction quasi mimétique de ce que les enfants peuvent observer dans leur entourage familial ou proche. Dans les jeux électroniques en revanche, ce sont les concepteurs du jeu qui donnent les cadres dans lesquels vont s'épanouir les rôles.

Les enfants d'autrefois étaient engagés dans le sentiment que leurs identités, leurs personnalités, étaient des données « fixes », tout du moins stabilisées une fois le parcours d'apprentissage achevé. En effet, quand la « randonnée » en montagne qu'est une instruction/éducation était terminée, quand la phase de construction était achevée - phase accomplie sous le regard et l'autorité des architectes et contremaîtres que sont les parents et les enseignants - on refermait ce chapitre pour « exister » en s'employant consciencieusement à « être » fidèlement ce qu'on avait voulu que chacun devienne.

Les jeux électroniques font rompre avec cette idée de carcan identitaire. Il s'agit moins d'ailleurs de « personnalité » que de « personnages ». On passe en effet aujourd'hui dans une conception interactionniste « goffmanienne » du moi, un moi exogène et non endogène, un moi produit et construit par la multiplicité des rencontres et des échanges, un moi articulé en deux instances, « l'acteur » et « le personnage ».

Cette liberté nouvelle de mise en jeu du « moi » par les nouvelles générations fait que ces jeux peuvent apparaître comme des instruments précieux de cet apprentissage de la vie, des moyens sophistiqués pour approcher la problématique du rôle, problématique qui, selon Roger Caillois ou Jacques Bril,³⁴ est au coeur de la condition humaine.

Conclusion

Jouer sur une *Playstation*, sur une console *Nintendo*, à *Grand Theft Auto* ou à *Second Life* ne pose pas plus de problème aux jeunes générations que jouer au Papa et à la Maman, aux gendarmes et aux voleurs. Ils sont rompus à ce genre d'exercice depuis leur tendre enfance, à entrer dans des mondes nouveaux et faire « comme si » ils étaient « quelqu'un d'autre », imiter une personne admirée ou ridicule, « faire croire à » l'enfant sage comme une image ou au contraire au « gros dur »... Les parents qui écoutent leurs enfants jouer dans la chambre d'à côté sont d'ailleurs

parfois très surpris d'entendre ceux-ci répéter des phrases ou des arguments qui sont les leurs, à la limite de la caricature mais aussi dans une reproduction si parfaite qu'elle relève du mimétisme (et non du psittacisme). C'est la compétence de communication dans son ensemble qui s'éprouve et se construit là.

Les enseignants, eux (même si certains ont oublié qu'ils ne « sont » pas enseignants mais « ont » un rôle, ou plus exactement une somme de rôles qui font toute la complexité de l'identité humaine) savent aussi que « le monde est un théâtre » et que notre vie se passe à aller d'une scène de théâtre à l'autre pour jouer des rôles d'une pièce « pleine de bruit et de fureur » - des rôles écrits par un « idiot » selon la formule de William Shakespeare³⁵. Ils ont, eux aussi, joué au Papa et à la Maman, ils ont eux aussi fait « comme si » ils étaient « véritablement » un « monsieur » ou une « madame », notamment la première fois qu'un commerçant ou un guichetier les a appelés comme cela. Mieux, ils ont puisé dans la littérature - romans et pièces de théâtre - des modèles qu'ils se sont employés à imiter ensuite pour s'en rapprocher. Ils ont donc - pour la plupart d'entre eux - également compris qu'il y a une différence entre la scène de spectacle et la salle, qu'il y a la limite des deux espaces/instances marquée par la rampe lumineuse, le cadre du tableau ou l'écran de la télévision.

Cette perception du cadre leur permet d'être en situation de recul, de « thématization », de catharsis et de méta-communication lorsqu'ils sont plongés dans un « spectacle » de cette société dénoncée jadis par Guy Debord. Enfin et surtout, et c'est en ce sens que leur aide peut être utile aux élèves pris dans cette « société du spectacle »³⁶, ils ne prennent pas les images pour des certificats de réalité. Ils savent qu'elles sont montées, fabriquées, parfois manipulées - voire « bidonnées » - et qu'il convient d'avoir vis-à-vis d'elles le même regard sceptique, flottant, non sidéré, qu'avec les mots. L'adhésion est évidemment le risque premier quand on réfléchit aux attraits des media nouveaux, à leur capacité à faire croire. Cette technologie de la croyance - comme disent les médiologues - est un enjeu essentiel dans la construction du nouveau monde et dans les relations qui s'y tisseront.

Les adultes, et les enseignants (à qui on fait parfois la remarque ironique qu'ils n'ont jamais quitté « le monde » de l'enfance, le monde de l'école), savent aussi, d'expérience, que tout « cela » est un immense jeu de rôles qu'il faut aborder sérieusement sans toutefois se prendre au sérieux. Toutefois, quelques uns, à vouloir prendre leur rôle trop au sérieux, sans distance thématizante, (la distance du plaisir et de l'efficacité!) sont pris par « la folie du rôle », oublient la frontière entre la classe et l'extérieur de la classe et continuent de s'adresser à leurs collègues, à leur conjoint, à leurs enfants et amis avec une voix docte et appuyée, une scansion et un débit mesurés, didactiques, une propension à vouloir tout expliquer par le menu, à vouloir rester le maître (ou la maîtresse) en toute situation, un peu comme certains comédiens persistant à jouer le personnage de la pièce une fois la représentation terminée.

La grande majorité des enseignants sait aussi qu'ils ont devant eux des « enfants » qu'ils ont pour mission d'élever (d'où « élèves ») vers des sommets de compréhension, de connaissances, de culture, de savoir-être. Ils savent qu'un élève est chaque année

mis dans un contrat « schizique », de dédoublement identitaire : « reste l'enfant que tu es, tout en devenant l'adulte que nous avons projeté que tu deviennes, reste toi-même tout en devenant un autre. »

Il y a dans l'enfant « apprenant » (une forme progressive qui traduit bien le processus), une complexité et une plasticité dont on comprend que la capacité à jouer est une des conditions essentielles. Si l'enfant n'a pas peur de jouer avec lui-même, s'il a la liberté de « mettre la main à la pâte » pour lui aussi pétrir, façonner, la pâte à modeler de son identité naissante, il n'aura pas de difficulté - mais au contraire un immense plaisir - à passer d'un rôle à l'autre, d'un état à l'autre.

On comprend bien que c'est là que les jeux de rôles des NTIC ont une fonction d'accompagnement essentielle de ce processus, à condition toutefois que la discrimination entre jeu et réalité se fasse sans difficulté, à condition que le joueur n'oublie jamais qu'il est dans un modèle de réel construit où interagissent des rôles construits. Faire l'expérience - par le jeu de simulation - d'un monde violent n'est risqué que si l'enfant est mis seul devant cette violence sans pouvoir ensuite en discuter avec des adultes, sans la mettre à distance et la problématiser. Mais la plupart des enfants ont déjà fait ce travail de mise à distance, de discrimination, dans la cour de récréation en discutant avec leurs camarades.

Notes

¹ Ce titre réfère à une remarque de Stuart Hall qui observait qu'« il y a eu une véritable explosion discursive ces dernières années autour du concept d'identité. » in Hall S. : *Who needs Identity ?* in Hall S et du Gay P. éd., *Questions of Cultural Identity*, London, Sage, 1996, p.1.

² Ce titre est emprunté au formidable livre de Daniel Boorstin, *The Discoverers: A History of Man's Search to Know His World and Himself*, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1983 (réimpr. 1988, 2002), 761 p.

³ Cet informaticien né en 1955, chercheur au Cern, met au point le «world wide web», une toile d'araignée sur laquelle tout internaute peut aller d'un contenu à l'autre suivant des voies multiples. Le réseau compte, en février 2009, près de 216 millions de sites et plus d'1,5 milliard d'utilisateurs. Depuis 1994, le chercheur préside le W3C, un consortium chargé d'améliorer la navigation sur le réseau.

⁴ Claude Leblanc, *Courrier International*, numéro spécial, 2008, p.3

⁵ En 2007, chaque mois 7 milliards de pages sont vues/lues et plus de 2 millions d'articles sont écrits (chiffres qui doublent tous les quatre mois).

⁶ Le succès de ce service de réseau social en ligne a incité Rupert Murdoch à racheter « My Space » en 2005.

⁷ En 2007, il comptait déjà plus de 40 millions de membres de par le monde.

⁸ Expression forgée par Joël de Rosnay.

⁹ Hermès (Mercure dans la mythologie latine), fils de Zeus et de Maia, est le messager et l'interprète des Dieux. Il ne faut pas le confondre avec Hermès Trismégiste (littéralement « Hermès trois fois grand »), nom donné par les Grecs au dieu égyptien Thot qu'ils considéraient comme l'initiateur de tout savoir humain. Les alchimistes voyaient en Hermès Trismégiste le fondateur de leur art. Il serait agréable que le 3^{ème} millénaire permette que le Dieu de la Communication - Hermès - devienne Hermès Trismégiste. La communication deviendrait au fond l'outil de la connaissance par excellence, ce qui permettrait une nouvelle gnose.

¹⁰ F. Nietzsche bien sûr. Mais on se souvient que Francis Debyser avait, quant à lui, proclamé dans les années 70, « la mort du manuel et le déclin de l'illusion méthodologique ». Il n'est pas mort, pas encore tout du moins, même si certains se font du souci pour l'avenir des publications « papier ». Il n'est peut être pas moribond non plus mais ce qui est certain c'est qu'il est « désarticulé » comme tout objet de la post-modernité en ce sens où beaucoup d'enseignants le prennent comme une base, à partir de laquelle ils vont construire eux-mêmes leur méthodologie.

¹¹ Les étudiants français sont de plus en plus nombreux à envoyer des mails à leurs professeurs commençant par «Bonjour » et se terminant par « Cdt » (pour cordialement), là où, il y a encore quelques années, la version papier de la lettre exigeait une adresse de type « Monsieur le Professeur » et une formule de politesse comme « Je vous prie de croire (ou d'agréer), Monsieur le Professeur, à l'expression (ou l'assurance) de ma considération distinguée (ou de mes sentiments respectueux). » On voit également que le « Vous » est en perte de vitesse dans les relations « hiérarchiques » dans certains pays du Nord de l'Europe, (notamment scandinaves). Il n'est pas rare d'entendre un citoyen tutoyer un ministre dans une conversation publique.

¹² Missika, Jean-Louis : *Le Monde* du 2 novembre 2006.

¹³ Google, le nouvel alphabet selon Barbara Cassin in *Google moi, la deuxième mission de l'Amérique*, Ed Albin Michel, Paris, 2007. Pour elle, ce qu'on appelait le miracle grec, c'était aussi l'invention de l'alphabet, qui était une décomposition radicale de la parole, de la chaîne vocalique. Grâce à l'invention prodigieuse de l'alphabet on a pu mémoriser, recombinaison et transcrire quantité de savoirs qui étaient moins manipulables sous la forme des hiéroglyphes et des idéogrammes.

¹⁴ Bien des parents ont été initiés aux applications de leur téléphone portable, voire de la navigation sur le Web, par leurs enfants.

¹⁵ Cf le site argentin Lachansondelacigale.com

¹⁶ J'ai, moi-même, lors du Colloque du Gerflint à Malte, en mars 2009, proposé la création d'un « Wikipeda » (un site pédagogique et didactique) que tous les enseignants de FLE volontaires seraient invités à nourrir, notamment par le biais du Gerflint et de la FIPF.

¹⁷ Baudrillard Jean : *Le système des objets*, Ed Gallimard Tel, Paris 1968.

¹⁸ cf les signatures des livres Folio : « *Avec vous, partout, tout le temps* » et « *Vous lirez loin* »

¹⁹ Kerckove de Eric : *De l'intelligence des réseaux*, Ed Odile Jacob, Paris, 2000.

²⁰ Terme emprunté à Serge Tisseron.

²¹ Cf *La vie privée, un problème de vieux cons*, in <http://www.internetactu.net/2009/03/12/la-vie-privee-un-probleme...> Pour le Professeur Ravi Sandhu, l'absence de pudeur des *digital natives* ou natifs du numérique serait comparable à l'attitude désinhibée avec laquelle les jeunes des années 60-70 abordaient la sexualité : « Au début, les gens avaient très peu d'inhibitions, et adoptaient des pratiques très risquées. Nous en sommes un peu à ce stade, en matière de partage de données. Avec le temps, les gens ont appris que ce n'était pas sans danger. »

²² Second Life » est un univers virtuel en trois dimensions comptant en 2008 plus de 8,8 millions de résidents, pour environ 1,7 million de personnes connectées de façon régulière.

²³ « persistant », c'est-à-dire qui dure dans le temps, à la différence des Sims, par exemple, où l'on revient toujours à zéro.

²⁴ « Newby » quand il est nouveau venu.

²⁵ Allusion au roman de Claire Etcherelli « Elise ou la vraie vie », roman ayant pour cadre une usine et pour héroïne une ouvrière. Aujourd'hui, Second Life a déjà inauguré sa première « cybermanifestation ».

²⁶ Bril J : *Le Masque ou le père ambigu*, Paris, Payot, 1983.

²⁷ Bonnard H : Identité et propriété in *L'information grammaticale* n° 58, octobre 1993.

²⁸ « *Il faut savoir qu'à la Roque-Gageac nul ne portait son nom de famille, ni son prénom. (...) Mon grand-père était appelé Grezou et sa famille de Nabirat : les Escarrots, les gauchers, singularité héréditaire semble-t-il. Le voisin Angibeau était connu sous le nom de Crépin, en souvenir d'un ancêtre cordonnier. La famille Pelen s'appelait Trompette, celle de M. Truffeil, Brunelle, mais le chef de famille était «le vieux Biron». Les Dimené étaient «lou frangairé», le fringant, les Peyrat, «chez la Rate». Les Lavergne avaient un sobriquet par maison : il y avait Mouniquelle, Cambajou, Franconie, Jazicou. Les Verdun étaient également, selon leurs demeures, le Garonnais ou Mostaganem, Barraquette, Le Pagnou. Il en allait de même des prénoms. Ma grand-mère s'appelait en réalité Marie, mais elle n'était connue que sous le nom de Françoise, un de mes cousins était prénommé Moïse mais on l'appelait Alain, quant à moi qui étais porté Guy à l'état civil, pour tout le monde j'étais Noël. A cette pratique, qui la ravissait, ma grand-mère ajoutait la fantaisie d'inventions burlesques. Un crève-la-faim était un pauvre «Mintzopocanno» (Mange-pain quand il en a), un bon à rien sans initiative était un «Retemecantombi» (Retiens-moi quand je tombe), un petit margoulin était un «Macouvouna-can-taivi» (Tu m'as trompé quand je t'ai vu). Pour se moquer d'un prétentieux, elle l'appelait «Raoufiné Lou Tzola», peut-être à cause du village de Fraissinet-le-Gelat, dans la cause de Gramat, où les gens étaient réputés hâbleurs*

et fanfarons malgré leur pauvreté. » Guy Georget, La Folle Avoine.

²⁹ Et si les élèves ne le savent pas encore, c'est bien sûr aux enseignants, après les parents, à le leur enseigner.

³⁰ Pour paraphraser Boileau.

³¹ Il s'agit de Erik H. Erikson

³² Melosik Z., Szkudlarek T., *Kultura Tozsamosci i Edukacja*, Cracovie, Impuls, 1998, p. 89

³³ Lasch C. : *The Minimal Self : Psychic Survival in Troubled Times*, Londres, Pan books, 1984, p. 38.

³⁴ Cailliois R. : *Les Jeux et les Hommes*, Ed. Folio Essais Brill J. : *Le Masque ou le Père ambigu*. Ed. Payot.

³⁵ *All the world's a stage* est le début du monologue de la pièce *Comme il vous plaira* (*As You Like It*) de Shakespeare récité par Jacques (acte II scène VII). Ce texte compare la vie à un jeu théâtral et répertorie les sept étapes de la vie. C'est l'un des passages les plus souvent cités de l'oeuvre de Shakespeare.

³⁶ Debord Guy : *La société du spectacle*, Ed. Buchet-Chastel, 1967 ; Champ libre, 1971 ; Gallimard, 1992.