Zeitschrift: Revue historique vaudoise
Herausgeber: Société vaudoise d'histoire et d'archéologie
Band: 105 (1997)

Artikel: Au-delà des manuels, le CD-Rom?
Autor: Fassa, Farinaz
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-73917

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Au-delà des manuels, le CD-Rom ?

FARINAZ FASSA

Préambule

Ce titre, provocateur, découle d'un constat auquel tout enseignant est aujourd'hui confronté : les moyens informatiques ont pénétré dans l'école et sont appelés à s'y développer ; de là se pose alors tout logiquement la question : qu'en faire ?

C'est en tant qu'enseignante d'histoire dans un gymnase vaudois, et à partir d'une pratique pédagogique, mais aussi à la suite d'une tentative – pour le moment – avortée de création d'un CD-Rom sur les Révolutions de 1848, que je rédige ces lignes. Elles n'ont d'autre ambition que de poser quelques jalons pour aider à la réflexion sur cet objet et son (ses) usage(s) dans le cadre scolaire.

Parler de créer un CD-Rom didactique sur un sujet particulier, c'est se demander comment l'utiliser, qui va l'utiliser et quelle utilité un tel support a pour l'enseignement d'une matière scolaire, voire pour la diffusion des connaissances dans ce domaine.

C'est pourquoi cet article mêlera le récit d'une expérience encore inaboutie à des réflexions théoriques sur le CD-Rom en tant qu'objet et outil d'apprentissage

J'esquisserai d'abord les étapes du travail de création de ce CD-Rom parce qu'elles me paraissent représentatives du parcours de chercheurs indépendants qui s'attellent à la réalisation d'un « opus » dont le genre, les critères, l'usage ne sont pas encore définis par une tradition.

Je montrerai ensuite pourquoi un tel support paraît souhaitable dans le cadre de l'enseignement de l'histoire dans les gymnases vaudois et conclurai par quelques questions et hypothèses quant aux limites inhérentes à l'objet.

Récit d'une aventure à terminer

Préparant un cours sur les Révolutions de 1848, j'ai tout d'abord voulu construire une base de données documentaires de façon à l'enrichir tout en réutilisant de façon optimale le travail déjà effectué et le matériel déjà récolté. Un constat pédagogique a guidé mes pas : bon nombre de sujets deviennent plus accessibles aux élèves pour autant que des images les illustrent, les annoncent ou servent de support au travail méthodologique de l'analyse documentaire. Je me suis donc intéressée aux nouveaux outils informatiques cherchant là un support sur lequel stocker l'entier des documents glanés, support qui éviterait les multiples manipulations techniques qui font parfois ressembler un cours d'histoire à un show avec son et lumières.

Renseignements pris auprès de connaisseurs (?), le CD-Rom a semblé être une réponse à toutes ces demandes puisqu'il permet d'intégrer des documents sonores, iconographiques, cinématographiques, des animations et même... de l'écrit !

Un collègue historien, spécialiste en histoire contemporaine, a été séduit par cette idée et dès lors notre petite équipe était constituée. Nos discussions et débats ont vite relégué au second plan l'envie initiale d'une simple base de données et le projet d'« un CD-Rom dont vous êtes le héros » s'est progressivement construit.[1] Cette nouvelle définition faisait se muer insidieusement l'écriture d'un recueil de documents d'un autre type en l'écriture de petits romans historiques. Il fallait inventer des scénarii qui permettent à l'utilisateur de saisir quels étaient les enjeux socio-politiques de ces années troublées et ceci en épousant à chaque fois le point de vue d'un personnage qui aurait pu exister, faute d'avoir réellement vécu[2]...

---

[1] Cette aventure a débuté il y a plus de deux ans : à cette époque, rien encore ne ressemblait au CD-Rom auquel je fais allusion plus loin – « Versailles brûle-t-il ? » – et l'interactivité possible avec ce genre de support était loin d'avoir été exploitée.

[2] Nous inspirant de biographies réelles, nous avons construit une vingtaine de personnages-charnières, tous archétypiques de ce que pouvait être le destin d'un groupe social à ce moment et avons imaginé pour quelques-uns d'entre eux une vie qui les faisait se croiser. L'apprentissage de l'utilisateur – quant à la matière historique – devait donc se faire simultanément aux expériences de ces personnages fictifs évoluant quant à eux dans un temps reconstitué ; l'utilisateur qui, par exemple, parcourait cette période du XIXe siècle « dans la peau » d'un banquier, aurait ainsi dû apprendre que dans ce groupe social on n'épouse pas une danseuse mais qu'on l'entretient pour ses plaisirs.

Nous nous sommes vite rendu compte que cette écriture requérait non seulement une bonne connaissance de la période, mais qu'elle exigeait aussi une recherche extrêmement vaste puisque « faire vivre » des personnages pour un utilisateur nécessite de reconstruire les détails de leur existence quotidienne : combien gagnait une bonne ? De quelle matière est donc faite sa seule robe ? Risque-t-elle, si elle a abouti sur le trottoir après avoir été séduite par le fils de son employeur, de croiser le destin d'un étudiant proche de la bohème ? Et le banquier qui l'employait, à moins que ce ne soit l'artisan ou le petit commerçant, ou..., ou...

Pris de vertiges devant la nécessité de créer des histoires pour faire entendre l'Histoire, nous sommes revenus aux sources pour accrocher ces récits. Il nous semblait que c'était la seule façon de conserver sa scientificité au discours, tout en le rendant attractif pour un « lecteur ».[3] Mais le choix des sources s'est vite trouvé, lui aussi, dicté par le moyen choisi. La recherche iconographique, musicologique... prenait le pas sur celle de textes écrits puisqu'il fallait qu'un « lecteur » suive ces itinéraires de vie avec plaisir.

Dès ce moment les impératifs d'ordre financier (question des droits de reproduction[4], coût de la recherche) et technique (l'informatisation de ces mises en histoire, coût de la fabrication du CD-Rom) sont apparus comme prédominants. Le choix de l'interactivité et du CD-Rom impliquait la collaboration d'un informaticien – peut-être aussi d'un infographiste – partant des moyens financiers que nous n'avions pas.

Des contacts furent pris avec des éditeurs vaudois qui se déclarèrent intéressés, s'effarèrent devant les coûts et qui, malgré les promesses faites, décidèrent... de rien.

Ce petit tour d'horizon montre un certain nombre des difficultés qui accompagnent un projet essayant d'innover le récit de l'Histoire sans le dépouiller de ce qui fait sa vérité. Il esquisse aussi quelques-unes des interrogations nées d'une pratique d'enseignante et d'historienne, d'une prise de conscience des contradictions qui surgissent à l'occasion d'une tentative de rendre l'Histoire plus immédiatement

---

[3] Il n'existe pas encore de terme précis désignant l'utilisateur d'un CD-Rom.

[4] Il n'est pas rare que les droits mondiaux exigibles avec un tel support dépassent les 1000.– frs pour une minute de film.

accessible à des étudiants – pourquoi pas au grand public ? – qui n'en sont pas des spécialistes.

Ce qu'il ne dit pas, c'est ce que sont aujourd'hui les programmes d'histoire et les élèves auxquels cette matière doit s'adresser. C'est, en d'autres termes, les frontières entre lesquelles le maître d'histoire doit avancer pour construire un discours intelligible sur le passé et susceptible d'aider les élèves à comprendre leur présent.

Les programmes et la façon de les traiter

Le programme d'histoire au niveau du secondaire supérieur est très vaste (de l'origine de l'homme à nos jours), il laisse une très grande place au « génie » des maîtres : trois ans à deux heures hebdomadaires – dans le meilleur des cas – pour aborder une telle matière impliquent nécessairement des choix.

Il faut non seulement faire acquérir aux élèves un savoir mais aussi des savoir-faire et des savoir-être.[5] Bref, le premier devoir du maître est de trier dans ce programme-cadre. Ce tri implique de penser un cursus qui n'est pas celui des manuels français existant pour ce degré d'enseignement : l'histoire suisse, qu'il faudrait par ailleurs revisiter, doit être traitée et les programmes insistent, en outre, bien plus sur l'acquisition de savoir-faire que de savoirs. En d'autres termes, les méthodes et leur apprentissage sont privilégiés face aux contenus, qui ne devraient pas pour autant être négligés.

L'impression d'abord ressentie est celle qui domine celle ou celui qui se trouve face à la quadrature du cercle. Et même si cet objet mathématique est insoluble, l'enseignant d'histoire[6] doit lui trouver

---

[5] « Pour l'essentiel, l'histoire doit permettre au gymnasien d'acquérir les connaissances utiles à définir son identité au sein du monde dans lequel il vit et à approcher les autres sociétés dans leur diversité. L'histoire est une branche instrumentale ; à ce titre, elle doit permettre aux élèves d'acquérir des "savoirs", des "savoir-faire", voire des "savoir-être" », plus loin dans la partie "savoir-faire" : « L'élève doit être capable : [...] – de replacer un événement dans un contexte historique (chronologique, culturel, social, économique, politique ; – d'argumenter et de débattre » et dans la partie "savoir-être" : « L'élève prend conscience : [...] – de sa place dans la société, dans le monde et dans l'histoire ; – de ses responsabilités : – d'éléments constituant la relation à l'autre », in *Gymnases cantonaux, École de diplôme, Plan d'études, objectifs, méthodes et programmes des cours*, DIPC, Service de l'enseignement secondaire supérieur, édition 1997. Vaste programme !

[6] Cette remarque s'applique certainement aussi à d'autres matières.

une solution. Trier dans la connaissance, dans l'information, devient donc le maître mot qui régit son travail. Cet acte frustrant est aussi créatif, puisqu'au-delà de la connaissance des sujets, de la matière et des manuels qui en traitent, c'est à l'enseignant d'imaginer un chemin vers la connaissance historique, chemin qui doit passer par l'apprentissage des techniques de l'analyse documentaire.[7] Et qui dit analyse documentaire dit bien évidemment recherche et préparation de documents, de types différents, propices à aborder tel aspect de telle période, telle approche historique ou encore tel thème.

L'essentiel est dit : il faut fabriquer une base documentaire souple qui permette au maître de piocher selon ses besoins et selon les sujets qu'il a choisis pour jalonner cette histoire de l'homme en donnant aux élèves la possibilité d'en comprendre les enjeux.

C'est ici que les sirènes informatiques interviennent : l'ordinateur-outil permet d'alléger des tâches ; l'ordinateur-outil permet de classer efficacement et de retrouver rapidement ; l'ordinateur-outil est une magnifique machine à écrire ; l'ordinateur-outil permet de conserver des documents et de les modifier selon des besoins variables. Ces voix enchantent l'enseignant d'histoire, hébété devant l'immensité de la matière et de la tâche, il est mûr pour aborder l'étape suivante : tenter de conserver et classer ces documents de tout type sur un support suffisamment souple et malléable pour lui permettre de les réutiliser à une autre occasion.[8]

C'est ici qu'interviennent les questions du support et de son rapport avec l'objet qu'il supporte. Ces questions semblent triviales et évidentes. Et pourtant, plus encore que pour les éditions papier le support informatique – et l'usage qui peut en être fait – modifie les

---

[7] L'histoire est une des matières des examens de Baccalauréat (qui confèrent la maturité sous certaines clauses) et le texte qui définit leur contenu propose l'analyse documentaire pour vérifier les connaissances acquises : « L'examen est oral. Il porte en principe sur des sujets étudiés au cours des deux dernières années : il consiste en un exposé ou/et une analyse de document(s), avec ou sans documentation complémentaire », in *Gymnases cantonaux, École de diplôme, Plan d'études, objectifs, méthodes et programmes des cours*, DIPC, Service de l'enseignement secondaire supérieur, édition 1997.

[8] Les élèves sont différents et les classes aussi : « le génie pédagogique » requiert de modeler le savoir qui doit être transmis sur une période ou un thème historique en tenant compte de cet impératif premier. Si dans une classe, le fil conducteur de la présentation des révolutions de 1848 est l'histoire politique, dans une autre il devient l'histoire culturelle.

choix documentaires. Le bonheur d'intégrer des documents de tout type semble proche : le CD-Rom a fait son apparition. Ses capacités de stockage semblent infinies mais se révèlent finalement limitées, 600 mégas représentent des milliers de pages de textes, quelques centaines d'images ou un petit film sonore. Des choix s'imposent comme pour toute édition de documents, mais ces choix procèdent d'une autre logique car le CD-Rom est aussi la possibilité de l'interactivité.

Les élèves et leurs attentes

L'Histoire ne se raconte plus comme avant : les histoires ont disparu de notre conception de l'apprentissage historique. Et pourtant les enfants et les adolescents – peut-être aussi les adultes – ont encore besoin d'imaginer, de rêver pour comprendre. Mais, maintenant, ils ont surtout besoin de voir et c'est certainement une des incidences de notre culture très axée sur le visuel. Les manuels se sont adaptés : l'iconographie y prend une place considérable[9] – qu'il ne s'agit pas de remettre en question – et module la part du discours historique ou historien selon les cas. Au-delà des manuels la question est posée : comment faire encore mieux voir, pour mieux comprendre, pour mieux analyser, pour mieux interpréter ? Cette chaîne semble d'une logique irréfutable et elle l'est d'une certaine façon : pour faire comprendre l'histoire aux enfants et adolescents, il faut la rendre attirante et aujourd'hui l'attraction passe par une image omniprésente. Dans l'esprit des plus petits peu de différence entre un personnage de jeu électronique, tel Super-Mario réussissant des missions difficiles, et les errances d'Ulysse : il faut, pour que ces aventures soient intéressantes, qu'ils s'en sentent les héros.

---

[9] Il suffit de comparer les Éditions Bordas des manuels destinés aux classes françaises de première. L'édition de 1980, dirigée par J. Bouillon donne une grande place aux documents écrits d'une longueur moyenne de 1500 caractères (calcul approximatif) et les documents iconographiques en couleur sont en très grande minorité (moins de cinq pour cent de l'appareil documentaire), alors que l'édition de 1988, dirigée par C. Quétel, montre un nombre accru d'images, la plupart d'entre elles en couleurs et des documents écrits plus courts (moyenne approximative 900 caractères) et moins nombreux proportionnellement parlant. Une étude comparative systématique s'avérerait probablement intéressante et instructive.

Là, l'autre frontière qui définit la tâche de l'enseignant est rejointe, à savoir ce que sont les élèves, ce qu'est leur rapport à la lecture, à l'image, au jeu, sans même parler de leur relation au temps et à la mémoire.

Comment les intéresser ?

Nous disposons potentiellement d'un outil très performant, le CD-Rom, qui idéalement devrait permettre à un élève de travailler seul, de s'immerger dans une époque[10], de vivre d'une certaine façon dans un temps, en étant issu d'un groupe social, en ayant une culture spécifique ; il semble que la solution soit là : l'histoire totale semble toute proche.

La panacée va s'avérer amère même si elle peut combler le fossé qui sépare le discours savant – celui des maîtres – de l'attente des élèves.

Les objets d'acquisition du savoir qui empruntent cette piste se multiplient : les romans qui, pour être lus de bout en bout, se parent des oripeaux du jeu, font le lit des CD-Roms qui, pour apprendre l'histoire, donnent à l'apprenti – étudiant, écolier ou joueur ? – un rôle à tenir. L'histoire n'est plus seulement une donnée écrite, le récit des faits et gestes de nos ancêtres, voire même l'analyse de leurs façons de penser, de rêver, d'aimer... Non, l'histoire est devenue – peut devenir – une histoire dans laquelle on se meut, virtuellement[11] certes, mais où l'identification devient moyen d'acquisition du savoir. Mais cette acquisition est-elle encore un apprentissage ? C'est autour de cette question que se joue peut-être l'avenir du CD-Rom comme moyen pédagogique.

---

[10] Écouter les musiques de Lully en étudiant la politique étrangère de Louis XIV et, lors d'une escapade rencontrer Molière se querellant avec les doctes esprits, quel bonheur, quelle souplesse !

[11] Il y aurait beaucoup à dire sur la relation entre virtuel et réel. À l'heure où le tamagôshi – animal domestique électronique qui réclame des soins à son propriétaire et meurt de n'en point recevoir – remplace le chat ou le canari de la famille, où l'on visite sa future cuisine en revêtant un casque qui permet d'ouvrir le réfrigérateur ou le placard à balai d'un espace virtuel, i.e. qui n'existe que sous forme de plan, on peut craindre que les écoliers – jusqu'à quel âge ? – n'en viennent à ne plus distinguer ce qui possible de ce qui n'existe pas.

Des nouveaux outils

Les CD-Roms traitant d'événements historiques existent aujourd'hui en nombre. Des projets sont en cours. Un colloque organisé sous l'égide de l'*Association française pour l'histoire et l'informatique* a eu pour sujet l'an dernier « Quel CD-Rom pour l'enseignement et la recherche en histoire ? ». Il a offert l'occasion aux chercheurs et aux enseignants de présenter les difficultés particulières inhérentes à un tel outil, si tant est que cet outil existe d'une façon unitaire. Il a aussi permis de faire le point sur des réalisations abouties, ou presque. Car c'est justement entre deux genres que l'outil pédagogique peut trouver une place, puisque la pédagogie active nous dicte de plus en plus d'organiser l'acquisition des savoirs autour des apprenants[12], apprenants qui sont des jeunes pour qui l'aspect ludique reste essentiel.

Dans un domaine aussi récent il est ardu de tracer des lignes de démarcation, d'esquisser des différences entre les CD-Roms, disponibles ou non sur le marché, ou en voie de commercialisation. Il faut cependant s'y risquer, quitte à devoir reconsidérer cette ébauche de classification – mais la réflexion ne procède-t-elle pas par erreur et rectification ? De façon simplificatrice, on peut dire que la production actuelle des CD-Roms se divise en trois grands groupes : les bases de données, les jeux et les disques éducatifs.[13] Les deux premiers sont ce que j'appellerai un « genre pur », le troisième, le « CD-Rom éducatif », relève quant à lui d'un genre hybride qu'il conviendra de définir.

Les bases de données

Ce support s'est révélé jusqu'à aujourd'hui particulièrement adapté à la conservation des images et des textes dont la consultation en direct pose des problèmes. Il en est ainsi des miniatures médiévales, par exemple, qui sont devenues disponibles à beaucoup d'étudiants et de chercheurs grâce à cette bibliothèque d'images que constituent les

---

[12] « Ce profil [de formation] met au premier plan la personne en tant qu'acteur de sa formation », in *Plan d'études cadre pour les écoles de maturité*, Dossier 30B, Berne 1994, p. 12.

[13] Cette classification m'est suggérée par les publics visés et les stratégies commerciales très différentes selon qu'il s'agit de distribuer un CD-Rom auprès des diffuseurs institutionnels de savoirs, auprès du grand public ou d'une élite parmi celui-ci.

vidéodisques de la Bibliothèque vaticane. Ils rendent possibles et suscitent des travaux universitaires et érudits. Le savoir est donc aidé et sa diffusion facilitée par un support. Ces banques de données aisément consultables ont de plus créé un dialogue entre équipes de recherche travaillant sur des sujets relativement proches. Elles ont permis la constitution d'un réseau de spécialistes qui restent en contact et peuvent de ce fait produire des études plus pertinentes.

Si l'intérêt du CD-Rom comme base de données documentaire semble donc évident, son adéquation totale à ce propos pose plus de problèmes. Un réseau comme celui d'Internet peut rapidement remplacer cet objet fini par définition – il ressemble de ce fait à un livre « amélioré » – par un objet en constante mutation, en constante évolution, plus apte en cela à recevoir et à diffuser des données qui augmentent d'intérêt par leur nombre et leur possibilité de comparaison.

La question qui reste posée est celle du financement d'un service qui devient public et ne rapporte rien à ses créateurs à moins qu'il ne s'agisse de sites payants. Mais l'investissement qui permet la constitution de ces banques de données est tel qu'on ne peut imaginer le voir rentabiliser de cette façon, si les créateurs ne sont pas des universitaires attachés à une institution.

Les jeux

Ils constituent quantitativement le premier groupe, celui qui est le plus connu et qui rencontre le plus de succès : qui que vous soyez, vous pouvez vous muer en un héros chargé de rétablir l'équilibre entre les forces du mal et celles du bien – peut-être s'agit-il là d'une interprétation moderne des mythes constitutifs à toutes les civilisations ? – ou plus prosaïquement vous pouvez tester votre habilité dactyle et votre coordination en abattant des soucoupes volantes, des souris, en avalant du feu ou en déclenchant des cataclysmes nucléaires. Tout ceci est virtuel, comme peut l'être votre visite des studios d'enregistrement de Peter Gabriel.[14] Ce qui dirige vos pas est dans ces cas la

[14] Ce chanteur et musicien de rock a édité un CD-Rom sur la façon dont ses disques sont enregistrés. L'originalité de ce produit consiste en le fait que le joueur peut recréer un morceau choisi en en modifiant par exemple l'accompagnement.

volonté de jouer. « Jouer comme » ou « jouer à », l'essentiel est le plaisir qui doit accompagner de l'acte.

Les CD-Roms éducatifs

C'est aujourd'hui sur ce même schéma ludique que vous pouvez acquérir des rudiments d'archéologie, visiter le Louvre ou le Musée de l'homme. Pourquoi ne pourriez-vous pas visiter une civilisation ou vivre un conflit en direct, vous substituant selon les cas au stratège napoléonien ou au civil vietnamien voyant son village dévasté par l'agent orange ? L'hypertexte[15] semble rendre l'ubiquité possible et combler un des rêves de l'homme : non seulement être en plusieurs lieux en même temps, mais aussi dans différentes époques en même temps. Bref, être éternel et omniprésent.

Ceci dit, le domaine de l'éducatif est large puisqu'il inclut des objets très différents allant du recueil de sources modernisé par l'apport de la musique et de l'image au jeu de simulation. Jalonnons-le de quelques repères dans le domaine historique.

Les Américains sont passés maîtres dans l'art de réunir des sources, mais elles concernent surtout l'histoire américaine. Elles sont très utiles pour l'historien, qu'il soit chevronné ou apprenti, puisqu'elles permettent un accès aisé à des documents constitutifs de la matière historique. Proches de la banque de données érudite, ces CD-Roms s'en démarquent cependant par une volonté affichée de faire de la place à l'image et au son, mimant, de façon très malhabile parfois, ce que pourrait être l'interactivité. L'hypertexte n'est pas toujours au rendez-vous et le mode de consultation invente un utilisateur qui n'existe pas forcément.[16] Ce sont en somme de vastes recueils de

---

[15] On parle d'hypertexte quand l'utilisateur peut, à l'aide d'un simple clic sur un objet marqué d'une couleur spécifique, obtenir des informations complémentaires sur ce dernier ou se déplacer dans le programme. Il n'a alors aucun besoin de maîtriser le maniement de l'ordinateur, ce dernier se chargeant lui-même de tâches qui paraissent routinières ou rébarbatives. La personne assise devant sa machine devient une sorte de promeneur à qui des guides informatiques désignent les sentiers balisés.

Cet aspect pose problème en lui-même : la curiosité qui va de pair avec toute recherche et l'imagination qui organise les questions à l'Histoire sont bornées par la machine ou par les informaticiens.

[16] Suffisamment érudit pour connaître précisément ce qu'il cherche et suffisamment candide (?) pour se contenter dans le domaine de l'image de la photographie du portrait du Président des États-Unis.

sources, nécessaires certes, mais qui n'innovent pas quant au type d'accès au savoir.

Et pourtant, les outils informatiques dont on dispose pourraient ouvrir une piste nouvelle sur la voie de l'apprentissage : des concepteurs nous ont fait partager les intrigues de la cour de Louis XIV et comprendre sur le mode « ce CD-Rom dont vous êtes le héros » comment l'on devenait un courtisan en vue et comment des broutilles suffisaient à vous faire perdre charges et honneurs. S'il est vrai qu'ainsi les limites de l'absolutisme royal sont plus perceptibles pour tout un chacun, il demeure que ce tout un chacun vit au XXe siècle et ne pense pas comme un nobliau du XVIIe.

Ce paradoxe essentiel, qui appartient à tout apprentissage historique, se pose ici de façon plus aiguë : le mode d'accès à un savoir est hypertechnicisé, et ce qui n'est d'abord qu'un moyen, peut très facilement devenir une fin en soi, tant pour les utilisateurs que pour les concepteurs. Par ce qu'est un CD-Rom, par les attentes d'un public rompu aux arcanes des jeux, ces objets doivent être « beaux » pour être achetés. Ils doivent être attractifs, mêler les prodiges de l'hypertexte à ceux de l'animation et à ceux de l'interactivité. Que de qualités pour un « bien » qui ne sera acheté – consommé ? – que pour autant que son prix n'excède pas la centaine de francs ! Il semble que l'on s'éloigne rapidement du contenu du savoir pour parler du marketing de sa diffusion. C'est vrai, et d'autant plus malheureux, que les impératifs financiers deviennent souvent premiers et que ce sont eux qui dictent ce qui est possible ou impossible. Ce sont eux, autrement dit, qui décident qu'un corpus, dont on sait qu'il intéresse des universités, peut valoir la numérisation mais pas un travail infographique le rendant accessible à toute personne intéressée. Ce sont donc finalement eux qui décident qu'il vaut la peine de fabriquer un « CD-Rom dont vous êtes le héros » à propos de la conquête de l'Ouest – l'attraction pour les cow-boys de tout poil est telle que l'investissement de l'éditeur a de bonnes chances d'être rentabilisé – mais qu'un même objet est superflu s'il traite d'un événement historique moins connu ou moins médiatique.

« On ne prête qu'aux riches » dit l'adage. Il a raison. Et ici, cela se traduit par le fait que l'histoire, que l'on rend attractive, que l'on fait voir, que l'on fait connaître, est l'histoire que l'on veut voir et qui est déjà attractive. Comment la connaissance du passé pourrait-elle

encore, dans ces conditions, devenir une des sources d'interrogations et de compréhension pour le présent ? Ne risquons-nous pas la seule redondance et le révisionnisme systématique pour ne pas déplaire, pour vendre ?

Ces questions tracent bien les bornes de ce dernier groupe de CD-Rom, celui qui prétend divulguer une connaissance à tous ceux qui le veulent bien. C'est cette connaissance qui doit être interrogée, car les CD-Roms – comme les livres – montrent des qualités bien différentes. La frustration est souvent au rendez-vous, mais contrairement à celle que peut connaître un lecteur, elle ne provient pas du sujet et de la façon dont il est traité, mais plutôt du traitement que le support impose souvent pour des impératifs commerciaux[17] et/ou techniques.

Alors les CD-Roms, au-delà des manuels ? Non. Même s'ils sont des outils qu'il faudrait développer, leur coût de production ainsi que la facilité qu'ils suggèrent à leurs utilisateurs en font des objets dangereux pour l'acquisition critique d'une connaissance historique. Ils ne sont pas l'avenir des manuels, au même titre que l'enseignement à distance n'est pas l'avenir des professeurs ; ils méritent cependant mieux que ce que le commerce en fait : de pseudo-banques de savoirs, disponibles à tous, à toute heure et consultables selon les caprices du moment. Pour que ce zapping culturel cesse de se parer des attributs de la connaissance, on ne peut simplement nier ces outils, il faut se donner les moyens d'en maîtriser le discours. Et pour cela, il faut que les pouvoirs publics, dont on espère encore que le premier impératif n'est pas économique, soient les promoteurs de ces réflexions.

---

[17] Il est remarquable à cet égard que beaucoup des logiciels de jeu se présentent en insistant sur le cadeau qu'ils font au joueur, apprendre en s'amusant : « Blupi, le petit personnage **sympathique** est **l'aboutissement d'une démarche pédagogique différente**. L'enfant utilise l'ordinateur **en s'amusant** et améliore ses capacités naturelles (je souligne) », in catalogue Reymond 1995 à propos du CD-Rom : *Eblupi explorateur 9-99 ans* de Epsys. Ou vice et versa s'amuser en apprenant : « **Promenez-vous** à travers les anciennes civilisations qui dominèrent le monde », in idem, *Les civilisations antiques* de Microsoft Home ; ou encore « Qui a dit que les maths ne sont pas **marrantes** ? [...] Le design est tellement intuitif que même des enfants très jeunes peuvent **s'amuser et obtenir des résultats immédiats**. En plus, il est multilingue, ce qui permettra à vos enfants **d'apprendre à compter en plusieurs langues** », in idem, *Count down* de Voyager.