

Grille d'analyse de documents multimédia (CD-Rom)

© [Philippe CHARLIER](#) (1995)

Remarque importante

Cette grille se veut opérationnelle, mais non normative. En d'autres termes, le but de cette grille n'est pas d'établir la qualité ou l'efficacité pédagogique d'un CD-Rom, mais d'aider à le décrire dans ses principales composantes et possibilités d'exploitation.

La grille d'analyse ci-dessous se décompose en quatre grandes dimensions ou niveaux d'analyse. Ces niveaux portent respectivement sur le contenu du document, sur ses modalités d'utilisation, sur les relations pragmatiques (ou interactions) qui s'y jouent et sur les démarches psycho-cognitives qui y sont sollicitées.

À l'intérieur de chacun de ces niveaux, différentes **questions** (en **rouge**) sont proposées à l'analyse (regroupées le plus souvent par catégories), ainsi que, pour chacune de ces questions, l'un ou l'autre *indicateur* de réponse possible (en *bleu*) (la liste de ces indicateurs n'étant pas exhaustive).

Cette structuration en quatre niveaux ne prétend pas couvrir toutes les dimensions possibles qui peuvent caractériser les documents hypermédias, mais elle permet de différencier les produits existants et d'en dégager des dimensions essentielles.

1. Sur le contenu

"Quoi ?" (De quoi s'agit-il ? Qu'est-ce qui est présenté et montré au lecteur à l'écran ?)

Il s'agit à ce niveau de questions générales, portant sur la définition et la description du contenu du document, tel qu'il apparaît à l'écran.

- Quel est le concept ? (S'agit-il d'une base de données / d'une encyclopédie - d'un logiciel éducatif - d'un jeu (d'aventure) - d'un logiciel de simulation - d'un guide ?...)

-> *le titre et le sous-titre du document*

- Que peut-on découvrir à l'écran, au plan du contenu ?

- Quels sont les grands modules / volets / parties du document ?

- Quels sont les grands concepts proposés ?

-> *l'organisation du document en domaines, son découpage en unités*

- Que voit-on quand on "ouvre" le document ?

- Quel est le mode de présentation du contenu ? (Y a-t-il prédominance d'éléments textuels ou d'éléments iconiques et assimilés (image, son...) ?)

-> *les premiers écrans (de quel "style" sont-ils ?)*

-> *quelques écrans caractéristiques (quelle description peut-on en faire ?)*

2. Sur les modalités d'utilisation

"Comment ?" (Comment ça marche ? Quelles sont les possibilités d'utilisation ou d'exploitation du document ?)

Il s'agit à ce niveau de questions à caractère technique et notamment de celles qui

concernent l'interactivité fonctionnelle et informatique du document (plan de la relation homme - machine).

- Quels sont les principaux choix ou possibilités proposés ?

-> *les différents / principaux parcours ou possibilités proposés au départ à l'utilisateur*

- Comment "naviguer", progresser, se déplacer, effectuer son parcours dans le document ?

- Comment opérer les décisions de parcours ? (en mode analogique ou digital ?)

-> *en mode analogique : utilisation de la souris (clic ou double-clic) : boutons, menus, palettes d'outils... -> en mode digital : utilisation du clavier, zones d'introduction de textes*

- Existe-t-il un (ou des) système(s) d'aide à la navigation, à la recherche d'information ou à la décision ?

- Y a-t-il possibilité de visualiser la position occupée dans son parcours au sein du document ?

- Y a-t-il possibilité de revenir en arrière dans son parcours ?

-> *la présence ou non d'une fonction d'aide*

-> *la présence ou non d'un index ou répertoire de mots-clés...*

-> *la présence ou non d'une fonction ou bouton de type "back"*

-> *la présence ou non d'une fonction "historique"*

- Y a-t-il possibilité de définir et de choisir entre différents niveaux ou modes d'utilisation du document ?

-> *l'existence de différents modes d'exploitation (de débutant à avancé) avec possibilités de choix du niveau*

- Y a-t-il possibilité de manipuler, ou de transformer l'information ou les objets à l'écran ? (ou n'est-il possible "que" de les visualiser ?)

- Y a-t-il possibilité de rapprocher, juxtaposer, comparer, confronter l'information ?

- Y a-t-il possibilité d'extraire et d'exploiter l'information "pour son propre compte" ?

-> *la présence ou non d'une fonction permettant de faire varier les points de vue sur les objets ou les informations présentés à l'écran ?*

-> *la présence ou non d'une fonction d'impression*

-> *la présence ou non d'une fonction d'extraction et de récupération de données sous fichier de traitement de texte p. ex.*

3. Sur les relations pragmatiques (ou les interactions)

"Dans quelle situation d'interaction l'utilisateur est-il placé ?"

Il s'agit à ce niveau de questions non plus à caractère technique, mais qui concernent l'interaction, c'est-à-dire la relation mise en œuvre et médiatisée par le document (plan de la relation personne - personne, par l'intermédiaire de la machine).

- Dans quel environnement l'utilisateur est-il plongé ?

- Dans quel rôle, dans quelle "peau" est-il placé ?

-> *les écrans d'ouverture et le "modèle" auquel ils se réfèrent (l'univers du cinéma ou de la télévision p. ex.)*

-> *le type d'ambiance créée (décontractée, sérieuse, dramatique, ludique...)*

- À qui, à quel type d'interlocuteurs l'utilisateur est-il amené à s'adresser au travers du document ?

- Quel rôle, quel statut semblent s'attribuer ces différents interlocuteurs ?

-> *les premiers messages "adressés" à l'utilisateur - leur ton (dramatique, engagé, humoristique, directif...)*

- > *le type de voix qui parle (p. ex. féminine et suave, ou au contraire très masculine...)*
- > *le type de personnage apparaissant à l'écran*
- > *la trace, la présence visible ou non de ces "interlocuteurs" à l'écran (apparaissent-ils à l'écran, ou ne sont-ils présents que par une voix off?)*

- **Quel type de relation l'utilisateur noue-t-il avec ces différents interlocuteurs ? (collaboration, compétition, complicité, agressivité, soumission... ?)**

- > *le caractère ± libre/ouvert ou contraignant/linéaire du parcours*
- > *l'inclusion éventuelle d'une dimension ludique (divertissement, jeu, quiz...) dans le document*
- > *les indicateurs de personnes dans les textes parlés (tutoiement - vouvoiement p. ex.)*
- > *les formes verbales (prédominance du déclaratif, de l'interrogatif, ou de l'impératif...)*
- > *la présence éventuelle de paradoxes pragmatiques (ex. : un message "tu peux aller où tu veux" dans un logiciel aux possibilités de navigation réduites).*

- **À travers ces différentes relations, quel type de relation l'utilisateur noue-t-il avec le concepteur, absent mais néanmoins présent par l'intermédiaire du document ?**

- > *la référence (claire, apparente ou non) de l'identité des auteurs du document et de leurs sources*
- > *la référence (claire ou non) de la position théorique ou idéologique de l'auteur dans le document*

4. Sur les démarches psycho-cognitives

"Pour quoi faire ?"

Il s'agit à ce niveau des questions qui concernent l'activité psycho-cognitive de l'utilisateur proprement dite.

- **Quel est l'intérêt de ce document ? (Il permet de faire quoi ?)**
- **Quel est le type d'activité ou de tâche proposée ?**
- **S'agit-il d'un type d'activité plutôt fermée ou ouverte ? (voir **note * infra**)**
- > *l'objectif : plutôt intellectuel ou cognitif (du type "s'instruire" - contenu scientifique, encyclopédique), culturel (du type "contempler une œuvre" - contenu artistique, esthétique) ou ludique / émotionnel / affectif (du type "vivre une aventure" - contenu fictionnel) ?*
- **De quel type est le résultat objectivable de l'utilisation du document (tel qu'on peut l'observer à l'écran) ? S'agit-il d'une "addition" d'informations préexistantes (donc d'une "simple" consultation) ou s'agit-il de la construction d'un document propre et relativement original (significativement différent de ce qui est montré au départ à l'écran) ?**
- **Quelles sont les démarches et capacités mentales sollicitées par le document ? (observation, vision dans l'espace, comparaison, mémoire, analyse, anticipation...)**
- **Les capacités sollicitées sont-elles à dominante "digitale" (maîtrise d'opérations analytiques, logiques...) ou à dominante "analogique" (saisie globale d'un phénomène, association libre d'idées...) ?**
- **Ce document est-il orienté plutôt vers l'acquisition de connaissances (déclaratives) ou vers le développement de compétences opératoires (procédurales) ?**
- **Y a-t-il des capacités ou des connaissances prérequisées par l'utilisation du document ?**

Note * : On parlera d'activité "fermée" dans le cas où le résultat d'une activité reste

toujours identique, quel que soit le moment où cette activité intervient ou la répétition de cette activité dans le temps (ex. faire une addition, ou effectuer une recherche d'informations dans une base de données). Par opposition, on parlera d'activité "ouverte" dans le cas où le résultat d'une activité diffère selon les moments où elle est effectuée et la répétition de cette activité dans le temps (ex. écrire une composition, simuler un atterrissage avec un simulateur de vol, faire un jeu de rôle...).

Vos réactions et commentaires sont bienvenus : charlier@reco.ucl.ac.be

Philippe Charlier - 04/01/1997