

L'acquisition de compétences en programmation est un débat récurrent dans les humanités numériques, cette traduction plutôt boiteuse de « digital humanities ». L'historien du futur devra-t-il savoir programmer, comme l'avait déjà déclaré Emmanuel Le Roy Ladurie (*Le Territoire de l'historien*, 1973)? L'accessibilité à des outils de plus en plus intuitifs et conviviaux rend-elle plutôt caduque l'apprentissage de la programmation? La prolifération de tels outils permet d'éviter de programmer, mais elle nécessite, à mon avis, une plus grande alphabétisation numérique (digital literacy).

J'ai emprunté le titre de cette chronique à un ouvrage de Douglas Rushkoff (*Program or Be Programmed*, 2011). Si le titre se veut provocateur, le sous-titre – *Ten Commands for a Digital Age* – propose aussi une alphabétisation numérique. Le chapitre trois, intitulé « Choice. You May Always Choose None of the Above » nous rappelle par exemple que les systèmes numériques sont conçus autour de choix prédéfinis. Pour devenir une donnée, l'information doit être découpée, catégorisée et classée. Les outils numériques commerciaux nous ainsi obligent à faire un choix (ou offrent une illusion de choix) alors que les options disponibles ne sont pas toujours pertinentes.

L'informatique moderne, conçue pour répondre aux besoins de la cryptographie et de la balistique, sert en effet à créer des systèmes construits sur un ensemble fermé et prédéfini de probabilités (André Mondoux, *Histoire sociale des technologies numériques de 1945 à nos jours*, 2011). Pendant les années 1980 et 1990, l'historien Manfred Thaller avait d'ailleurs souhaité que les historiens évitent de se laisser enfermer par les logiciels commerciaux de bases de données. L'alternative proposée, le système Kleoi, reflétait mieux la nature des données historiques, mais imposait hélas une courbe d'apprentissage plutôt sévère.

Paradoxalement, alors que la logique floue (et bientôt l'informatique quantique) nous permettrait de nous émanciper d'une logique binaire dans laquelle les choix sont limités, les entreprises nous imposent des contraintes de plus en plus grandes. Sous prétexte de limiter les copies illicites (ce qui pourrait faire l'objet d'une chronique complète), les verrous numériques et plusieurs logiciels réduisent les fonctions des produits que nous achetons légalement. Nous n'achetons plus un produit (livre, chanson, film) que nous pourrions prêter ou revendre, nous achetons une licence d'utilisation non-transférable. Toute la liberté que peuvent offrir les technologies numériques disparaît ainsi lorsqu'une « médiocratie » tente de nous réduire au rang de « consultariat » (consulter + prolétaire).

C'est pourquoi l'alphabétisation numérique est si importante, tant pour les professeurs que pour les étudiants. Il faut

comprendre les fondements des systèmes qu'on nous propose. Lorsque nous ne payons pas pour un service commercial, nous ne sommes pas le client, nous sommes le produit. Face aux logiciels commerciaux soi-disant gratuits, il existe des alternatives qui respectent notre intelligence et surtout notre vie privée. Les interfaces ne sont pas toujours aussi soignées, notamment si on compare Evernote à Tomboy, mais au moins le choix existe. Sans « soulever le capot » pour voir le code des logiciels, nous devons réfléchir à leur philosophie sous-jacente. Les choix et la facilité qu'on nous offre sont-ils réels? Quels compromis devons-nous accepter?

Au-delà des outils bibliographiques (Zotero), des suites bureautique (LibreOffice) et des utilitaires divers (FreeMind et autres), il existe des systèmes conçus par les universitaires qui répondent à des objectifs de recherche. Le très puissant Voyant Tools (<http://voyeurtools.org/>) nous permet rapidement de procéder à des analyses de texte assisté par ordinateur. Créé au Canada par Stéfán Sinclair et Geoffrey Rockwell, cet outil vous permettra de déceler des particularités dans vos corpus de textes que vous pourrez ensuite explorer de manière plus ciblée. Pour gérer, analyser et diffuser les enquêtes orales, pourquoi ne pas tirer profit de Stories Matter (<http://storytelling.concordia.ca/storiesmatter/>) de l'Université Concordia?

Le développement de l'histoire et des médias numériques reposera sur la création de tels outils visant à faciliter le travail des chercheurs qui souhaitent bénéficier de la puissance de la technologie en profitant de l'expertise de leurs collègues qui voudront bien continuer à programmer. Et si vous voulez vous joindre à nous, vous pouvez toujours commencer par l'excellent Programming Historian 2.0 de William Turkel et Adam Crymble (<http://programminghistorian.org>). Conçu comme un tutoriel, ce projet vous enseigne des compétences de programmation qui s'appliquent rapidement et directement à des fins de recherche.

En tant que citoyens et en tant que chercheurs, nous pouvons investir le champ des médias numériques et participer à l'élaboration d'un écosystème d'outils qui répondent à nos besoins. Il n'est pas nécessaire d'apprendre à programmer. Mais pour éviter d'être programmés, nous devons améliorer notre alphabétisation numérique.

Léon Robichaud
Université de Sherbrooke