

DE LA VALISE PEDAGOGIQUE AU CEDEROM : LE MULTIMEDIA DANS TOUS SES ETATS

Joëlle Garcia

Introduction

Sur un produit ludo-éducatif exploitant l'univers de la trilogie de la Guerre des étoiles, on peut lire cette affirmation, signée George Lucas : " Il y a de nombreuses années, en tant que réalisateur de films, j'ai développé un vif intérêt pour les technologies interactives. Quand j'ai commencé à les utiliser, j'ai compris qu'elles avaient un fort potentiel pour inventer de nouvelles manières d'apprendre chez les jeunes. Elles offraient une alternative à certaines approches éducatives classiques qui n'avaient pas fonctionné avec moi quand j'étais jeune. Depuis plus de 15 ans, j'ai tenté de trouver les moyens pour capter l'intérêt naturel des enfants à apprendre et pour les engager de manière active et productive dans un processus d'apprentissage ". Destiné à entretenir la légende du personnage, ce type d'affirmation très publicitaire est bien sûr à prendre avec réserve mais il illustre les espoirs mis dans le multimédia pour distraire, au sens propre et au sens figuré, l'apprenant de méthodes pédagogiques traditionnelles donc prétendument ennuyeuses via un apprentissage ludique associant images et sons.

En effet, de la projection collective de diapositives appuyée par le support d'un livret au cours personnalisé sur un cédérom offrant animation, explication, exercices et corrections, le multimédia a profondément marqué enseignants et élèves par une conception de la pédagogie supposée plus dynamique. Mouvement des textes, des images, des sons dans la salle de classe obscurcie et silencieuse ou sur l'écran scintillant de l'ordinateur ; tentative d'emprise du réel (de la monstration par l'image et le son à l'" effet démonstration " qui prouve la difficulté de savoir user de la technique) et de prise sur ce réel (qui n'a rêvé de retenir l'attention du cancre au fond de la classe ?). Pour tenter de retracer l'évolution des collections pédagogiques usant des différents médias, c'est sur les collections conservées au Département de l'Audiovisuel de la Bibliothèque nationale de France qu'on peut se pencher.

Avec une présentation de cette collection, nous souhaiterions montrer la diversité et la richesse des documents pédagogiques produits depuis les années 70 par des éditeurs à l'imagination débordante, étudier les évolutions éditoriales du multimédia sur plusieurs supports (par exemple, livre du maître, de l'élève et cassette de la classe) ou sur un support (didacticiels, etc.) et en mesurer les relations d'altérité ou de complémentarité.

Le multimédia selon le dépôt légal

Typologie du multimédia

Je surprendrai sans doute en disant que le multimédia existe depuis les années 70, et plus précisément 1977. À cette date en effet, un décret étend la loi du dépôt légal en vigueur (c'est encore celle du 21 juin 1943) aux "œuvres audiovisuelles et multi-média", entendant le terme multimédia comme "œuvres audiovisuelles intégrées, dites multi-média, groupant divers supports (livres, fiches, photographies, films, bandes magnétiques, cassettes, disques, etc.) qui ne peuvent être dissociées pour leur mise en vente leur distribution, leur reproduction ou leur diffusion sur le territoire français"(1). Il désigne à l'origine les ensembles composés de plusieurs médias (produits qui connaissent encore un grand succès éditorial) : il s'agit de livres-cassettes, livres avec diapositives, livres avec vidéogrammes, la plupart de ces titres étant à vocation pédagogique. L'édition multimédia multisupport s'était beaucoup développée dans les années 1960-1970, notamment pour les documents pédagogiques, pour l'apprentissage des langues en particulier. C'est ainsi qu'on a parlé d'entreprises d'édition "multi-média" dans les années 1980 quand de grandes sociétés ont développé des activités audiovisuelles à côté de leurs activités d'édition ou de presse traditionnelles, produisant dès lors de multiples supports(2).

Avec l'avènement du cédérom, le décret d'application du 31 décembre 1993, complémentaire de la loi du 20 juin 1992 tient compte de l'apparition de ce nouveau support et reprend une définition plus simple, le multimédia étant soit ce qui "regroupe deux ou plusieurs supports", soit "associe, sur un même support,

deux ou plusieurs documents soumis à l'obligation de dépôt". La concomitance du développement du marché du multimédia avec la refonte de la loi et des décrets d'application du dépôt légal a représenté une grande chance pour la Bibliothèque nationale de France et plus largement pour les collections patrimoniales. En effet, ce n'est qu'avec quelques années de décalage que s'est mise en place l'organisation de la collecte et du traitement bibliographique de ces documents : contrairement au dépôt légal des documents sonores ou encore des vidéogrammes, les dépôts sont contemporains des nouveautés multimédias. Nous nous trouvons donc depuis 1994 avec deux types de collections : une collection, dite multisupport, composée de documents multimédias édités sur plusieurs supports (texte et/ou image fixe et/ou image animée et/ou son) et une collection, dite monosupport, composée de documents multimédias regroupant les médias sur un seul support (disquette/cédérom).

Doivent être déposés à la Bibliothèque nationale de France tous les documents multimédias produits, édités ou diffusés sur le sol français, que cela soit à titre gratuit ou payant, auprès d'un vaste public ou d'un public restreint (hors du cercle de famille⁽³⁾), au plus tard la veille de la mise en distribution. Le dépôt s'effectue en deux exemplaires constituant une collection de communication et une collection destinée à la conservation. Le dépôt légal multimédia est aujourd'hui une section du dépôt légal audiovisuel, qui comprend en outre le dépôt légal des vidéogrammes et des phonogrammes, au sein du Département de l'Audiovisuel de la Bibliothèque nationale de France.

La collection du Département de l'Audiovisuel

Ce fonds, tant des multimédias dits "multisupports" que des multimédias dits "monosupports" et autres documents électroniques, est en pleine évolution, la production éditoriale étant de plus en plus importante. La mode du multimédia et la baisse des coûts en sont les deux explications majeures. Actuellement, ce fonds s'accroît de quelque 4000 documents par an, avec une prévision de 5000 à 6000 pour les années à venir. Au 30 septembre 1999, il se compose de 40 309 documents multimédias.

Numériquement, les documents multimédias sur plusieurs supports dominent. En effet, les premiers cédéroms ne sont reçus qu'à partir de l'application de la loi en 1994. Cependant, aujourd'hui, un millier de cédéroms multimédia entrent dans les collections tous les ans. L'écriture multimédia est une écriture spécifique et peu d'éditeurs l'avaient comprise jusqu'aux années 1996-1997 où émergent des titres dont le contenu est pensé réellement en termes d'interactivité et de multimédia. Dans ce domaine, il est en effet plus "facile" d'élaborer un titre à vocation pédagogique, car le multimédia entre plus aisément dans une logique pédagogique qu'une narration ou une création de fiction. En réalité, la variété des titres est beaucoup plus grande que ce que laissent entendre les analyses souvent diffusées. Dans la collection multimédia, les documents diffusés auprès du grand public côtoient les documents institutionnels et d'entreprise (administrations, universités, centres de formation, etc.). La collection couvre de nombreux secteurs et peut se revendiquer d'une forme multimédia de l'encyclopédisme. Cependant, son axe fort est la pédagogie, au travers de manuels d'enseignement scolaire ou préscolaire, de méthodes de langue, de didacticiels, de jeux éducatifs etc. Il faut entendre ce domaine pédagogique comme très vaste, allant de la maternelle à la formation continue et à la formation professionnelle, voire à la recherche.

Comme on peut le constater à la lecture du tableau ci-dessous, les méthodes de langue utilisent majoritairement cette forme de diffusion des connaissances, ainsi que les manuels d'informatique. Cependant, la littérature, la musique et la danse sont des disciplines qui se prêtent également à l'exposé des connaissances par le biais de différents médias associés. L'histoire, la géographie et les arts bénéficient également de l'apport de l'image aux côtés du texte. Tous les niveaux d'enseignements sont représentés. Cependant, on note une tendance très forte de l'utilisation des médias dans la formation continue et la formation professionnelle, ainsi que dans l'enseignement scolaire primaire et secondaire.

Répartition par genre des multimédias catalogués⁽⁴⁾ :

Biologie animale, élevage, pêche	855
Biologie végétale, agriculture	478
Artisanat, métiers, techniques professionnelles	268
Economie, gestion, banque, commerce	651
Informatique	2895

Industrie, entreprise, technologie, bâtiment	689
Transport, communication, énergie	444
Médecine, biologie humaine, santé, hygiène	756
Préhistoire, Paléontologie	84
Sports, jeux, loisirs	572
Tourisme, voyage	405
Vie politique, actualité	249
Droit, législation, armée	450
Beaux-arts, arts décoratifs	1135
Littérature	230
Géographie humaine et physique, géologie	1434
Histoire	1422
Religion	406
Vie pratique, vie quotidienne	481
Spectacle, audiovisue	1884
Edition, presse, bibliologie	155
Education, pédagogie	593
Maths, Chimie, Physique, Astronomie	610
Musique, danse	2954
Architecture, urbanisme, ville	349
Psychologie, psychanalyse, tech. de communication	292
Sociologie, ethnologie, civilisations, monde du travail	660
Folklore, traditions culturelles	194
Archéologie	275
Linguistique	75
Méthodes de langue	6591
Romans	77
Contes, nouvelles, récits	2081
Théâtre	38
Poésie	58
Jeu, récréatifs	1111
Encyclopédies, dictionnaire	420
Didacticiels	423
Enseignement pré-scolaire maternelle	294
Enseignement scolaire primaire	1369
Enseignement scolaire secondaire	1518
Enseignement technique	334
Enseignement supérieur	325
Formation continue	3937
Formation professionnelle	872
Recherche	116

Les années 1995-1996 sont les années de l'explosion du CD-Rom ; depuis lors, sa production suit une courbe d'accroissement exponentielle. Quant à la production de multisupports qui est déposée depuis les années 70 à la Bibliothèque nationale, elle ne fléchit pas. Documents multimédias sur un seul support et documents multisupports ne sont pas en concurrence, ce sont seulement deux façons différentes

d'envisager la pédagogie.

Les médias au service de la pédagogie

Depuis les premières mallettes pédagogiques (dont la forme et la taille incite plutôt à parler de valises) jusqu'à la galette optique de 12 cm, les éditeurs n'ont pas manqué de combiner les sons et les images selon des optiques différentes et complémentaires. Mais pourquoi avoir voulu utiliser l'audiovisuel ? Il faut rappeler que multimédia ne signifie pas toujours équilibre entre les médias. Certains cédéroms à vocation pédagogique affirmée peuvent privilégier certains médias par rapport à d'autres suivant le but recherché. Pour une méthode de langues, la vidéo sera préférée pour présenter le vocabulaire d'une langue dans un certain contexte (par exemple *Español de negocios*. - Université de Barcelone, 1997) ; le son pour enseigner la phonétique ou la prononciation (par exemple *L'allemand par la pratique*. - TLC Edusoft, 1997), le texte pour enseigner la grammaire.

Voici un petit panorama des éditions multimédia sur un ou plusieurs supports qui font appel à différents médias mais en rapport avec un objectif pédagogique qui les conduit à privilégier un média.

Utilisation du son

Le son est principalement utilisé dans l'apprentissage des langues et de la musique, on ne s'en étonnera pas. Dans le cas des méthodes de langues, il implique une participation active de l'apprenant. De nombreux cédéroms offrent la possibilité d'enregistrement grâce à un microphone. Les méthodes de reconnaissance vocale sont souvent utilisées : l'apprenant s'enregistre et peut se réécouter, ou comparer (parfois grâce à des courbes vocales générées par le logiciel) avec une voix enregistrée (parfois synthétique, parfois "réelle"). Avec une cassette audio ou vidéo, il est également facile de prévoir une place à la répétition ou à l'énonciation de mots ou de phrases. Pour les plus petits, l'usage du chant est fréquent. En vidéo ou sur cédérom, il est parfois proposé du karaoké (par exemple chez ADI.- *Coktel Vision*, 1996-1997) Pour l'enseignement de la musique, le support majoritairement choisi est sans conteste le support audio sous toutes ses formes, qu'il permette d'écouter des exemples, des illustrations musicales, ou encore de fournir un accompagnement spécialement enregistré pour une méthode d'enseignement.

Utilisation de l'image

L'image a un impact fort chez l'apprenant. Pour illustrer un sujet en sollicitant la mémoire visuelle et expliciter un concept en induisant une reconnaissance ultérieure du sujet (par exemple dans le domaine de l'histoire de l'art), l'image fixe a toujours été très utilisée. La diapositive, héritière des films fixes, est le premier outil de pédagogie audiovisuelle en classe à laquelle nous avons tous été confrontés. Diapofilm, éditeur généraliste de multisupports, est l'un des plus anciens déposants multimédias à la Bibliothèque nationale. On trouve trace de documents de cet éditeur dans nos collections dès 1975. Jusqu'à aujourd'hui, Diapofilm a produit plus de 800 titres, tous genres confondus, dont plus d'une centaine dans le domaine des sciences et techniques. Le conditionnement éditorial est immuable, composé d'une brochure de deux à quatre pages et d'une douzaine de diapositives. Les documents déposés sont exploitables en classe de collège comme illustration de cours. Des institutions comme le CNDP et le CRDP éditent largement ce type de produit. Les thèmes abordés sont très précis et ciblés. Les diapositives sont le média le plus fortement représenté parmi les documents multisupports scientifiques, historiques et littéraires. Prenons pour exemple un superbe coffret en bois intitulé *Patte à patte, j'apprends toutes les traces*, édité en 1990. Pour initier les enfants aux animaux sauvages qui peuplent notre milieu naturel, l'auteur et éditeur Jean-Louis Orengo a associé 58 diapositives à un livre édité chez Hatier mais aussi, dans le but de passer aux travaux pratiques, cinq planches réunissant 33 empreintes en résine, six matrices reproductrices de moules en relief et une boîte de plastiline, constituant un kit pour créer ses propres empreintes.

Pour l'apprentissage des langues, on associe fréquemment un mot dans la langue à apprendre et son image. L'image est particulièrement parlante pour les langues construites sur des idéogrammes : des cédéroms d'apprentissage du chinois par exemple permettent d'associer un idéogramme (maison) à une illustration de cette idée (avec un dessin d'une maison chinoise) et à l'écoute du mot.

L'image animée (vidéo) est très utilisée. Elle permet d'aller du déchiffrement des images vers une compréhension du sens par le mouvement et l'inscription dans un univers familier. Pour illustrer un principe de physique ou de chimie, une animation permet de reconstituer le processus de manière simple et ludique. C'est d'ailleurs le côté ludique du procédé qui aide l'apprenant à assimiler l'information, le fait "d'apprendre sans s'en rendre compte" (argument promotionnel de certains concepteurs). Par exemple, *Physique par l'expérience* édité par Génération 5 en 1998 pour les élèves de lycée et du 1er cycle

supérieur propose des simulations interactives en physique, mécanique, optique... Stars Wars Droïdes, édité par Lucas Learning Ltd en 1999, est un cédérom qui, prenant le prétexte de la construction de robots pour réaliser des missions, explique au cours de séquences animées sur lesquelles il est possible d'intervenir pour modifier un angle ou une poussée, des principes de physique tels que les mouvements des corps, les forces, les lois qui régissent la lumière, etc. La valeur démonstrative est aussi utilisée dans l'apprentissage de la musique. Certaines méthodes de musique proposent par exemple d'analyser le positionnement du corps et des mains sur l'instrument (par exemple Guitar hits collector - Ubisoft - 1997), de lire une partition sur un cédérom en écoutant son enregistrement (par exemple La symphonie fantastique - Microfolie's - 1996).

De nombreux documents proposent des films ou des séquences présentant des scènes quotidiennes, ou des situations courantes, pour apprendre à la fois une langue et son univers tout en soulignant le caractère concret du contenu. L'enseignement de l'histoire est idéal pour réutiliser les archives de films et rendre ainsi le contexte et les problématiques d'une époque plus vivants. Par exemple, le Manuel d'Histoire-Géographie, édité par Hatier en 1999 pour les classes de terminales est composé d'un manuel de l'élève, d'un livre du professeur, d'un recueil de documents et de fonds de cartes pour la classe et de trois cassettes vidéo (films de fiction : extraits des filmographies au programme, témoignages : Robert Zwang, Simone Veil et Lucie Aubrac sur la deuxième guerre mondiale, la déportation, la résistance ; extraits d'actualités diffusées dans les cinémas et à la télévision française : INA, Pathé, CNAP).

Et le texte dans tout cela ?

Le multimédia éducatif est alors bien souvent conçu comme un enrichissement du manuel traditionnel dont le texte, lié au programme, reste primordial. Dans ce cas-là, le document multimédia reste proche du document imprimé par son aspect et son approche pédagogique. Les grands éditeurs scolaires (Hatier, Nathan, Belin...) proposent des documents pour la classe, souvent composés d'un manuel pour le professeur et/ou pour l'élève, de transparents, de disques compacts ou de cassettes audio ou vidéo. Certains cédéroms proposent également un "module élève" et un "module enseignant".. La lecture d'un texte est importante, même dans le cas du support cédérom. Un ouvrage imprimé vient souvent accompagner un document vidéo, sonore ou informatique. Un document audiovisuel ne signifie donc pas l'absence de participation écrite de l'apprenant, soit "concrète" (un papier et un stylo), soit "virtuelle" (un écran et un clavier). Le cahier de l'élève, les fonctionnalités des cédéroms (prise de notes, possibilité d'exporter des textes, etc.) permettent une mémorisation visuelle et une appropriation des notions contenues dans le document. Ainsi, certaines méthodes de langues insistent plus sur l'écrit que sur l'oral car elles privilégient l'apprentissage de la grammaire ou de la syntaxe par rapport à celui de la langue parlée.

Altérité et complémentarité des médias

L'apport du cédérom dans la pédagogie multimédia

Les cédéroms à vocation pédagogique fortement affirmée sont conçus selon le schéma traditionnel d'enseignement, calqués très exactement sur les programmes scolaires. Certains éditeurs conçoivent des séries par niveau scolaire, de la maternelle au lycée. L'élève peut ainsi retrouver l'intégralité de ses cours sur cédérom ou dans un coffret pédagogique. L'enseignant peut parfois composer ou corriger des exercices pour ses élèves sur le cédérom même. Ils proposent parfois des séries de tests d'auto-évaluation ou des bilans contrôlables par un professeur ou un formateur. Certains éditeurs proposent d'ailleurs une version " enseignement " de leur document (par exemple A la découverte de la vie - Génération 5 -1988), afin de renforcer une utilisation conjointe du document par le professeur et par l'élève, mettant en œuvre des formes alternatives de pédagogie. Quand les éditeurs proposent leurs documents au grand public, ce sont les parents - et l'ordinateur - qui deviennent enseignants : le cédérom pouvant garder en mémoire le parcours effectué par l'enfant sur l'ordinateur, ils peuvent suivre sa progression. Le document multimédia devient alors un support de cours peut-être plus attrayant pour les élèves qu'un support traditionnel imprimé, puisqu'ils peuvent intervenir, s'auto-évaluer et construire leur propre parcours dans la connaissance.

La vogue du ludo-éducatif montre l'intérêt du public pour la dimension ludique du multimédia. La concurrence est forte sur ce créneau entre les gammes ADI de Havas Coktel, Atout clic d'Hachette, Graine de génie de Mattel-The Learning Company et Tim 7 d'Edusoft. On voit arriver sur ce marché des éditeurs de jeux qui s'orientent vers le ludo-éducatif en utilisant les mêmes techniques d'apprentissage et les mêmes technologies (les moteurs 3D) et les éditeurs traditionnels s'approprient les ressorts du jeu pour animer les produits ludo-éducatifs. Le jeu permet de développer des compétences intellectuelles de base (logique, observation, raisonnement,...) qui encouragent les apprentissages fondamentaux alors que

les produits éducatifs purs favorisent plutôt l'acquisition de connaissances ou de savoir-faire. Par exemple, [Les] amis de mon jardin : boîte à outil, édité par Imagence en 1998, adapté de l'édition originale du livre publié en 1976 sous le titre "Mes amis, mon jardin", s'adresse à des enfants de cinq à sept ans dans un cadre de prévention sanitaire face aux problèmes d'alcoolisme et de toxicomanie. Ce coffret est composé d'une bande dessinée, d'un cédérom qui contient à la fois musique et dialogues de l'histoire mais aussi des éléments iconographiques nécessaires à la compréhension de l'histoire, d'un plateau de jeu et de personnages permettant de faire vivre l'histoire tout au long du programme et d'être la mémoire collective du groupe. Il contient également une cassette vidéo et un guide pédagogique et méthodologique qui permettent à l'équipe médicale qui a adapté en France la méthode canadienne d'expliquer sa démarche. Ce produit fait appel à tous les médias pour s'adresser de la manière la plus interactive et ludique possible aux enfants et aux pédagogues.

Complémentarité de l'offre éditoriale

Certains documents ont l'ambition de réunir toutes les qualités de chacun des médias. Ainsi la méthode de Français langue étrangère Reflets, publiée par Hachette Livre en 1999, comprend un guide pédagogique, un livre de l'étudiant (avec exercices oraux, mémento grammatical, conjugaisons, etc.), un cahier d'exercices, trois cassettes vidéo, trois cassettes audio et un disque compact audio. Les cassettes vidéo sont structurées en épisode (" tranches de vie ", explications de grammaire présentées par un animateur et un reportage de civilisation qui reprend des images de France 2 avec un commentaire adapté au niveau des intervenants). Les cassettes audio reprennent les textes des dialogues du film réaménagés pour l'utilisation en classe, les textes de grammaire, de compréhension orale de phonétique et de communication. Le disque compact audio est destiné à l'élève ; il regroupe les épisodes du feuilleton vidéo pour un entraînement à la formation orale.

Pour un document multisupport, l'intérêt est principalement d'avoir un document imprimé et un document audiovisuel, le plus souvent des cassettes audio ou vidéo. En classe, en milieu professionnel, ou seul, l'apprenant a dans les mains un support concret, qu'il peut manipuler, et éventuellement comparer avec le film ou la bande sonore (ce sera le cas pour un texte lu sur cassette et le même texte écrit). Ce type de document se prête aussi particulièrement à l'utilisation collective plaçant les élèves face au professeur. Pour les documents de formation continue, l'association de différents supports permet de restaurer la figure du professeur, de manière à mieux faire dialoguer méthodes et exercices.

D'autre part, le multimédia permet l'interactivité. Dans la plupart des cas, quand il a compris le fonctionnement de la méthode, l'apprenant est maître de son parcours. Le cédérom offre des combinaisons multiples, avec ou sans support écrit annexe. Il associe l'écrit (sur écran), l'image (fixe ou animée), et le son. Le cédérom fait passer le professeur derrière l'élève. Il est parfois comparé à un professeur, car il peut "écouter" et corriger. Pour faire un parallèle avec un document imprimé, beaucoup de cédéroms sont à la fois un dictionnaire, une grammaire et un cahier de cours, l'apprenant pouvant passer à loisir de l'un à l'autre.

Parce qu'ils sont faciles à manipuler, pratiques à utiliser en classe, les documents pédagogiques sont en majorité des " multisupports " constitués de transparents, de diapositives, de fiches et de cassettes vidéo ou audio. Le taux d'équipement des collèges et lycées, ainsi que des ménages, et une progressive familiarisation des élèves et des professeurs aux nouvelles technologies, feront peut-être un jour pencher la balance du côté des cédéroms en matière de facilité technique d'utilisation.

Conclusion

Si l'on compare le contenu des documents multimédias multisupport et monosupport dans le domaine des sciences et techniques, il semble qu'il y ait plus de documents généraux du type dictionnaire en monosupport, alors que les sujets abordés en multisupport sont plus nombreux et variés. Dans l'enseignement de la littérature, des documents très pointus destinés aux étudiants jouxtent des multimédias qui séduiront, les enseignants de lycée, de collège et même de l'école élémentaire. Ces deux formes d'édition affirment leur complémentarité intellectuelle. A l'hétérogénéité des médias en multisupport correspond l'hétérogénéité des contenus et des niveaux. Le phénomène semble s'amorcer dans l'édition monosupport.

Au cours de cette communication, j'ai abordé brièvement les thèmes, les formes éditoriales, les supports qui caractérisent l'édition pédagogique multimédia et rapidement donné un aperçu des contenus. Il y aurait beaucoup à dire sur les contenus, les supports et les pratiques que l'utilisation de l'audiovisuel engendre. C'est pourquoi j'invite les chercheurs à venir consulter ces fonds qui, par leur richesse tant en termes de support que de contenus et de publics destinataires, peuvent être utiles pour la recherche dans le domaine de la pédagogie.

Notes

(1) Décret n° 75-696 du 30 juillet 1975, article 1.

(2) Sirinelli, Pierre. Industries culturelles et nouvelles techniques : rapport de la commission dirigée par Pierre Sirinelli.

(3) Article 1, alinéa 1 de la loi du 20 juin 1992.

(4) Chiffres extraits d'Opaline au 15 octobre 1999.