# INTERNET ET CÉDÉROMS EN BIBLIOTHÈQUE JEUNESSE : UNE EXPÉRIENCE À ANNECY

par Christine Gil, avec la collaboration de Christine Colas, Marie-Pierre Jeanmougin et Patricia Bernard\*

Si les bibliothèques pour enfants sont de plus en plus nombreuses à tenter l'aventure du multimédia, il est pour l'instant difficile de dresser un panorama suffisamment large de leurs pratiques, sans doute très diverses, en ce domaine.

C'est pourquoi nous avons préféré nous attarder sur une expérience particulière, celle de la bibliothèque d'Annecy, dont Christine Gil décrit les objectifs et les modalités. Un témoignage qui devrait permettre aux bibliothécaires engagés ou désireux de s'engager dans de tels projets, d'en mesurer les enjeux et les perspectives.

n 1998, la bibliothèque municipale d'Annecy<sup>1</sup> qui a la charge depuis 1996 de concevoir et de mettre en place des projets culturels et éducatifs en direction des écoles propose un projet d'écriture multimédia à deux classes d'Annecy inscrites dans un parcours d'éducation artistique : le parcours culturel livre et lecture.<sup>2</sup>

Ce projet sera l'occasion pour la bibliothèque de tester avec une partie de son public l'intérêt et l'usage des nouveaux outils d'information et de communication tels qu'Internet et les cédéroms jeunesse.

## Un « écrit » du XXI<sup>e</sup> siècle : de la plume à la souris

Se lancer dans une telle aventure, lorsqu'on ne maîtrise pas a priori ces outils, nécessitait de trouver rapidement un intervenant expérimenté dans les nouveaux outils pour lire et écrire, d'élaborer avec lui un cahier des charges du projet, de rechercher des partenaires motivés et de mettre en place les moyens techniques nécessaires.

Avec l'aide de Véronique Duveau-Patureau, pédagogue multimédia-maître de

<sup>\*</sup> Membres de l'équipe de la bibliothèque d'Annecy. Les notes sont regroupées en fin d'article.

conférence à l'université de Nancy, antenne d'Épinal (DESS d'INI, Image Numérique et Interactivité), la bibliothèque propose la création d'un « écrit » du XXI<sup>e</sup> siècle comportant texte, image, sons et interactivité, ayant pour base commune les lieux de la ville d'Annecy, ses contes et légendes. Deux histoires réunies dans un même écran et ayant pour héros un même personnage.

Cet « écrit » sera une fiction interactive visible sur Internet (donc immédiatement communicable et vivante) créée en partenariat avec des professionnels du livre, de la lecture et des techniques de communication off line et on line, car ce type d'écrit n'existe pratiquement pas sur la « toile ».

Sous la conduite des enseignants et des bibliothécaires formés au préalable, deux classes de CM1 (Écoles Carnot et Romains) seront alors initiées aux techniques de communication on line et off line (Intranet, Internet, courrier électronique, forum, chat...) et à un logiciel d'interactivité qui leur permettra de réaliser leur scénario interactif. Elles découvriront des fictions interactives par la présentation de cédéroms à la bibliothèque et à l'école.

Une illustratrice - Lynda Corazza, éditions du Rouergue - aura la direction artistique de l'écrit interactif et conduira l'atelier d'arts plastiques pour l'élaboration des images du scénario.

Deux étudiants en DESS d'INI (Jean Cartier et Sophie Wauquier) mettront en place un site de communication autour du projet : l'ARBRALIVRE et auront à réaliser pour mémoire de travail (DESS d'INI) un prototype du site d'écriture interactive : l'ANE SCIE.

Le site en cours de réalisation sera hébergé sur le serveur de l'université d'Épinal jusqu'en septembre 1999.

#### Mise en place et déroulement du projet

Pour trouver et mettre en place les moyens techniques nécessaires à la réussite de ce projet, il nous a fallu convaincre de son intérêt et notamment inciter la ville à acheter des postes multimédias pour les deux classes et les deux bibliothèques concernées par le projet; à commander des travaux de cablage Internet et des abonnements cybercable (la ville d'Annecy ayant la chance d'être cablée) pour permettre une bonne qualité de connexion dans l'échange de fichiers de sons, d'images et d'interactivité; à acquérir des logiciels tels que PowerPoint, logiciel courant d'interactivité; à soutenir techniquement la mise en place de ces outils.

La ville a pleinement rempli son rôle de soutien, nos partenaires également (l'Inspection Académique de circonscription, les directrices d'écoles, et surtout, les enseignants).

Plusieurs étapes s'ensuivent alors :

- de novembre à décembre 1998, formation et ateliers de pratique, design du projet. Les enfants sont sensibilisés aux types d'écrits comme le conte et l'énigme policière, puis aux fictions interactives sur cédéroms lors de la fréquentation régulière de la bibliothèque municipale. Dans le même temps ils s'initient à l'utilisation d'un traitement de texte et de PowerPoint.
- de janvier à février 1999, écriture du scénario. Un atelier réunit les deux classes sous la conduite de Lynda Corazza, des enseignants et des bibliothécaires. Les enfants réalisent l'arborescence et la conception graphique de l'ANE SCIE. À cette occasion, les étudiants et la pédagogue présentent l'ARBRALIVRE, le site qui recevra l'ANE SCIE. Les classes apprennent à utiliser le site pour communiquer et tester leur travail avec les étudiants.
- de mars à juin 1999, début de publication sur Internet. Les étudiants ont terminé leur

maquette technique qui présente les premières pages interactives de L'ANE SCIE. Dans le même temps, les enfants réalisent et envoient tous les matériaux nécessaires à la finalisation du site.

Le site sera finalisé de septembre 1999 à janvier 2000 par Sophie Wauquier (une des étudiantes de l'INI) avec l'aide technique de l'association PUMMA (Plate-forme multimédia d'Annecy) qui hébergera le site.

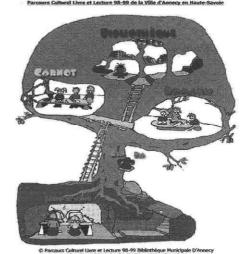
Depuis février 2000, le site est en test: http://meel-web.cybercable.tm.fr/arbralivre/ Ce projet a été présenté le 30 mars 1999 aux États Généraux Départementaux de la lecture et des langages puis, en mai 1999 à AGOR@, premières rencontres des jeunes créateurs multimédias en Rhône-Alpes.

Un projet de cette envergure nécessite des moyens financiers, l'intervention de professionnels de l'image et de l'écriture multimédia, l'aide et le soutien des professionnels de l'informatique, et un réseau de partenaires. Mais surtout, la bibliothèque a été le véritable point d'appui de ce projet : il nous a fallu assurer une coordination efficace, être sans cesse à la recherche de solutions et de partenaires, apprendre la patience et la frustration.

Nous avons dû nous familiariser rapidement avec de nouveaux outils, produire avec les enfants un type d'écrit inhabituel - l'écriture multimédia peut-être à la fois linéaire, arborescente et en réseau grâce à l'insertion des liens hypertexte - et commencer à maîtriser ces outils en l'espace de quelques mois. Lorsqu'un problème informatique survenait, tout travail s'arrêtait; aussi les aides techniques étaient-elles indispensables car le temps était compté (les enfants ne seraient plus là l'année suivante).

Les enfants ont acquis et développé des compétences en écriture et en lecture par l'utilisation des nouveaux outils ainsi que des capacités à produire d'autres types d'écrits.

#### L'ARBRALIVRE



Graphisme Wauquier Sophie Tous draits réservés.

Page d'accueil du site L'Arbralivre

Les deux classes des deux écoles ont dû apprendre à travailler dans un but commun tout en gardant la spécificité de leur travail et donc faire des choix de cohérence et de compréhension pour préserver l'unité de la production; en cela les créatifs de ce projet multimédia ont été les garants d'un travail de qualité.

Pour la bibliothèque d'Annecy, il est important de faire découvrir le site réalisé comme support d'animation et d'initiation aux nouvelles technologies. Un module d'exposition est empruntable pour faire connaître le site, la démarche de création multimédia, les réalisations des enfants sur PowerPoint, l'univers d'une illustratrice utilisant le multimédia dans son travail, ainsi qu'une sélection de sites pour la jeunesse et un choix de cédéroms en prêt.

Pour l'année 1999-2000, un projet de vocabulaire multimédia a été réalisé par un CM2 de l'école du Parmelan d'Annecy, et une exposition des réalisations papier ou écran de ce vocabulaire commun à l'ensemble des classes participantes cette année (14) sera visible sous une forme interactive en octobre 2000.

Cette expérience a ouvert des champs d'intérêt pour ces supports qui permettent de faire avancer peu à peu les tentatives jusqu'alors isolées de chacun des partenaires.

#### Internet et cédéroms en bibliothèque jeunesse, pour quel usage ?

Les bibliothèques équipées grâce à ce projet se sont trouvées face aux questions de l'usage et de la gestion des outils pour leur public, ont été amenées à s'interroger sur l'influence de ces outils sur leur mode de travail. Comment faire bénéficier le public de ce nouvel apport et comment étendre efficacement cet usage ?

Ainsi, le secteur Jeunesse de la bibliothèque centrale Bonlieu et la bibliothèque de quartier des Romains qui ont été dotés chacun d'un poste multimédia permettant la consultation de cédéroms et l'accès à Internet, prioritairement destiné aux enfants des classes travaillant sur le projet multimédia, ont rapidement étendu son usage à un plus large public.

La bibliothèque quant à elle a d'abord acquis des cédéroms de fiction pour la jeunesse, le but étant de familiariser les enfants à l'utilisation de l'outil et de leur donner un aperçu des interactions possibles d'une fiction grâce à l'écriture multimédia (arborescence, interactivité de la lecture).

Le choix s'est ensuite élargi selon cinq catégories : éveil, fiction, aventure éducative, documentaire, ludo-culturel.

À l'heure actuelle, le fonds comprend une vingtaine de titres répertoriés dans le catalogue de la bibliothèque; un budget de 5 000 F annuel est consacré à l'achat de ces documents. L'utilisation des cédéroms est surtout centrée autour de la démonstration aux classes en visite à la bibliothèque.

Un élargissement de la consultation est envisagé pour la rentrée de septembre avec une animation découverte à destination des parents et des enfants et visionnement collectif par vidéo projection.

Est aussi prévue la consultation individuelle des cédéroms par les enfants, avec l'accompagnement d'une bibliothécaire si nécessaire, sur inscription préalable.

Les perspectives de développement de ce fonds ne sont pas certaines : la consultation de cédéroms reste limitée à deux secteurs (dont le secteur Jeunesse de Bonlieu) et les deux axes possibles de développement — constitution d'une collection pour le prêt et extension de la consultation de cédéroms en réseau - ne font pas partie des projets immédiats.

### Un engouement avéré pour Internet

La bibliothèque disposait depuis le début de 1998 de deux accès Internet pour l'usage interne; l'installation de deux postes supplémentaires donnait l'occasion d'ouvrir cet accès au public.

Les choix d'implantation de ces deux postes, dictés par les impératifs du parcours culturel ont conditionné des offres différenciées pour chacune des bibliothèques.

Le poste du secteur Jeunesse de la bibliothèque Bonlieu est réservé au public des enfants et des jeunes pour éviter qu'il ne soit pris d'assaut par l'ensemble des usagers de la bibliothèque (plus de 2 000 passages par jour en moyenne, avec des pointes fréquentes de 3 000 personnes). Il n'est pas en libre accès et son utilisation est généralement accompagnée.

La bibliothèque a mis en place des ateliers d'initiation à la recherche sur Internet, ouverts aux jeunes abonnés de 6 à 18 ans : deux groupes de quatre enfants, d'âge proche, pour des séances d'une demi-heure, une fois par semaine sous la conduite d'une bibliothécaire.

Après expérience, le nombre de participants a été réduit à deux pour favoriser une initiation de qualité.

Ces ateliers ont aussitôt rencontré un franc succès auprès des enfants et de leurs parents ; certains revenaient, après une séance de découverte, avec une recherche précise à effectuer.

Le poste est également utilisé par les bibliothécaires pour des recherches documentaires pour des demandes de lecteurs en complément des sources documentaires classiques.

En revanche, le poste installé à la bibliothèque de quartier des Romains a été ouvert à tous les publics, à la seule condition d'être adhérent de la bibliothèque.

La consultation est gratuite ; l'accès est libre pour les plus de 14 ans et est accompagné pour les plus jeunes ; la consultation est habituellement limitée à une demi-heure – une heure sur réservation.

En outre, la bibliothèque propose des séances d'initiation à la recherche documentaire pour les scolaires, une initiation à Internet pour le jeune public, par groupe de deux, le mercredi de 15 à 16 h et une initiation pour le public adulte sur inscription.

Cette ouverture d'Internet au public, même limitée à un seul poste, a été l'occasion pour la bibliothèque de réfléchir aux conditions de mise à disposition de ce nouveau moyen d'information et de communication ; une charte d'utilisation a été rédigée ; elle est lue et signée par chaque nouvel internaute, engageant sa responsabilité.

#### La rançon du succès

L'expérience de presque deux ans permet d'attester du succès auprès du public de ce type de service et aussi d'en montrer les difficultés. Survenant presque à l'improviste, l'installation de ces postes s'est faite sans formation préalable des bibliothécaires ; grâce à des collègues déjà familiarisés avec Internet une initiation leur a été dispensée, mais une formation solide est indispensable, notamment pour guider ensuite le public débutant.

Petit à petit les équipes de bibliothécaires se forment par le biais de stages et s'entraînent le plus souvent possible à la recherche.

Dans le cas de la bibliothèque Bonlieu où l'utilisation du poste Internet est guidée, le manque de disponibilité de l'équipe freine le développement des ateliers multimédias ; là encore, c'est grâce à une bibliothécaire déjà initiée à Internet, passionnée et équipée personnellement, que les animations ont pu démarrer ; mais actuellement, faute de temps, le poste reste sous-utilisé, malgré la demande du public.

La situation de la bibliothèque des Romains est différente ; l'utilisation du poste en accès direct a progressivement trouvé son public ; à l'heure actuelle, il est utilisé constamment, pendant l'ouverture au public, au point que cela empêche l'accès pour des recherches ponctuelles. Les utilisateurs viennent surtout pour le courrier électronique et les recherches d'emplois ; Internet ne semble pas encore considéré comme un moyen d'information au même titre que le livre et est donc sous-utilisé pour la recherche documentaire, sauf par les bibliothécaires. Depuis quelques mois, un emploi-jeune, compétent en informatique est venu renforcer l'équipe de la bibliothèque (10h/ semaine) et a permis de proposer des séances d'initiation.

#### Quelques réflexions en guise de bilan

Cette première expérience du multimédia menée à la bibliothèque d'Annecy suscite un bilan nuancé.

Le projet d'écriture multimédia du parcours

culturel a été imaginé avant que les moyens et les compétences nécessaires à sa réalisation soient réunis ; la forte volonté de tous les partenaires de le mettre en œuvre a permis de surmonter les difficultés de départ ; au fur et à mesure de son déroulement, des réponses à des questions inédites ont dû être trouvées. Ce projet conçu pour de jeunes élèves s'est donc également avéré formateur pour les bibliothécaires qui y ont participé.

L'installation des postes multimédias dans deux secteurs de la bibliothèque est un avatar, ou une aubaine, de ce projet pédagogique; elle a été décidée rapidement, sans grande préparation et avant que les équipes puissent être formées. Les bibliothécaires expriment des sentiments contradictoires à l'égard de ces nouveaux médias qui ont rapidement séduit le public, provoquant une demande plus forte à laquelle elles se sentent impuissantes à répondre par manque de moyens, de temps, de compétences.

Néanmoins, toutes et tous ressentent le caractère inéluctable de cette évolution et souhaitent pouvoir aller au-delà de la simple expérience. Deux postes d'accès à Internet, dont un seul en accès direct, c'est évidemment très insuffisant par rapport à la demande du public ; il serait maintenant nécessaire d'augmenter le nombre des postes et d'intégrer Internet dans l'offre globale de la bibliothèque, pour passer d'une phase expérimentale à une phase opérationnelle.

Dans cette démarche, la formation des bibliothécaires apparaît comme un élément primordial afin de pouvoir trier, sélectionner et proposer les informations, ce qui est, somme toute, le cœur même du métier de bibliothécaire, appliqué ici à un nouveau média.

L'ouverture de plusieurs accès Internet en service interne pour les bibliothécaires, et la poursuite d'un plan de formation devraient créer les conditions nécessaires et préalables à la réussite d'un projet d'extension, en attendant que les moyens matériels et budgétaires soient réunis.

1.La bibliothèque municipale d'Annecy est un réseau de 4 bibliothèques dirigé par Christine Colas (une centrale et 3 annexes de quartier) pour une ville d'environ 50 000 habitants (120 000 avec son agglomération); son fonds est de 250 000 ouvrages, 24 000 lecteurs dont 7 000 enfants empruntent 872 000 documents (1998), 50 postes à temps plein lui permettent de fonctionner. Elle est aujourd'hui équipée de 10 postes connectés à Internet pour son usage interne et de 4 postes multimédia dont 3 connectés à Internet pour la consultation publique.

<sup>2.</sup> Mis en place par la ville d'Annecy depuis 1996 en partenariat avec la DRAC Rhône-Alpes et l'Inspection Académique de Haute-Savoie, les parcours d'éducation artistique s'appuient sur les institutions culturelles de la Ville d'Annecy et s'adressent aux écoles publiques de la ville. Ils sont au nombre de quatre : Arts Plastiques, Musique et Danse, Patrimoine et Architecture, Littérature de Jeunesse - à l'origine intitulé « livre et lecture » (coordonné par Christine Gil) -. Le principe est d'offrir à l'ensemble des enfants des écoles publiques d'Annecy la possibilité d'accéder au moins une fois à chacun de ces 4 parcours. Il incite et permet la fréquentation des institutions culturelles de la ville et favorise la rencontre avec les artistes et leurs œuvres. La bibliothèque propose chaque année, à environ 17 classes de la GSM au CM2 un projet éducatif, ayant pour objectifs de favoriser la rencontre avec le livre, ceux qui le créent et ceux qui le font vivre ; de contribuer à la pratique du livre, de la lecture et de l'écrit ; de susciter le goût de lire et la fréquentation des différents lieux du livre ; de proposer un itinéraire dans la littérature de jeunesse par des repères culturels nombreux, variés et innovants. Ses moyens d'action sont : la fréquentation régulière de la bibliothèque, en lien avec le thème de l'année ; un atelier de démarche de création sous la conduite d'un professionnel du livre (auteur, illustrateur, éditeur, concepteur...) ; la finalisation et la communication des réalisations sous forme d'exposition tout public. Pour l'année scolaire 2000-2001, le thème proposé sera : « Jeux de mots, jeux de langues ».