

## ➔ Les pratiques numériques...

Aujourd'hui, les pratiques culturelles des adolescents sont avant tout des pratiques numériques. Bibliothécaires et enseignants s'interrogent à juste titre sur leurs pratiques professionnelles. Que devient leur savoir-faire, comment relever l'enjeu de l'information ? Il n'est pas excessif de parler de défi. C'était l'objet de la journée d'étude organisée le 19 février 2009 par l'ABF PACA, en partenariat avec la BMVR de Marseille.

En introduction, Cécile Toutou, de la société Tosca Consultants (chargée du suivi de l'enquête DLL sur les adolescents et les bibliothèques<sup>1</sup>), a souligné l'écart de génération entre « Digital natives » et « Digital immigrants » : les premiers, nés avec les TIC (Technologies de l'information et de la communication), fonctionnent en multitâche et en réseau, et préfèrent les illustrations au texte. Les seconds, nés avant l'ère du numérique (1990) sont encore en processus d'apprentissage.

Elle a proposé ensuite une synthèse d'enquêtes sur la lecture. La massification scolaire et la croissance de l'équipement des ménages – fortement liée à la présence des enfants – ont contribué à réduire les clivages culturels. Cette évolution marque la fin des hiérarchies de la culture légitime sur le modèle de la « Distinction » de Bourdieu.

Les loisirs multitâches eux, démultiplient le temps : le livre, par sa lenteur, est disqualifié. Une seule exigence : « tout, tout de suite ». Les adolescents peinent à établir une stratégie de recherche, ils lisent et évaluent rarement les documents trouvés, se contentant du titre, des informations mises en relief, préférant cliquer sur les liens présents sur la page.

La bibliothèque idéale des adolescents ressemble beaucoup à une librairie de grande surface, du type Virgin ou Fnac : ils peuvent y venir en groupe, faire du bruit, rester des heures à commenter des livres, accéder aux nouveautés, voire y boire un café<sup>2</sup>. Les espaces dédiés aux adolescents dans les bibliothèques ne les satisfont pas, seuls les plus jeunes y sont favorables. Pour (re)conquérir ce public, les bibliothécaires doivent faire des concessions dans l'accueil, moderniser les interfaces, prendre en compte des pratiques culturelles souvent éloignées de la culture classique, repenser les espaces selon les usages et non plus selon les âges.

Appuyant son approche sur l'observation de ses propres étudiants, Pascal Lardellier a souligné pour sa part la

difficulté d'avoir un regard critique sur les pratiques numériques des adolescents.

Les récentes enquêtes sur les « TIC et les jeunes » s'accordent avant tout sur une évaluation quantitative : hausse de l'équipement et du temps de connexion. La question des soi-disant dangers (addiction, méfaits sociaux, culturels, orthographiques...) y est obsédante. Pour autant, la fracture n'est pas numérique mais bien générationnelle et cognitive. Une véritable culture numérique est en train d'émerger, avec ses valeurs, ses codes, son langage, sa temporalité.

Activités numériques encadrées ou en « connexion solo » – majoritaires –, recherche documentaire et informative, communication et « reliance » (MSN, blogs...), loisirs et « déviance » (téléchargement) : les pratiques des jeunes sont multiples, « régies par le braconnage, le bricolage, la transgression et l'essor d'une toute-puissance numérique ». L'idéologie de la communication et l'industrie médiatico-publicitaire exercent leurs pressions. La technologie induit la notion d'une culture gratuite et instantanée, un certain désaveu de l'intellectualisme, le livre et la lecture devenant « ringards ». La question des sources et du statut de l'auteur s'estompe.

De nouvelles potentialités apparaissent : auto-formation, « rétro-socialisation » (les plus jeunes forment les plus âgés), exploitation collaborative et éditoriale des données numériques (copier/coller). Face au « grand bazar » du Net et au « bon marché » du savoir, Pascal Lardellier conclut qu'en l'absence de tout débat public un accompagnement de l'institution culturelle est indispensable.

Bibliothécaires, documentalistes et animateurs insistent eux aussi sur la nécessité d'accompagner ces pratiques, mais en partant des centres d'intérêt des adolescents. L'après-midi proposait ainsi quelques pistes et récits d'expériences.

Axelle Desaint, de l'association « Territoires 21 », a présenté une déclinaison d'ateliers « littéraires » (jeux d'écriture, lectures interactives ...) à proposer à partir de sites Internet et de jeux vidéo en ligne<sup>3</sup>. Auteurs, héros (Harry Potter, Orphelins Baudelaire), romans-phares (*Cathy's book*) chers aux ados : réalisés en général par les éditeurs eux-mêmes, les sites qui leur sont consacrés peuvent être exploités au-delà du simple outil promotionnel, pour peu que les bibliothécaires se les approprient.

# un défi pour les bibliothèques

À la médiathèque de Saint-Raphaël, l'équipe a complètement revu sa politique en direction des jeunes, basée sur l'observation de leurs pratiques : exposition sur les mangas, interface spécifique du site Web, et surtout nouvelles ressources numériques. Dofus, jeu en réseau très prisé des adolescents, a été installé sur les postes publics de l'espace jeunesse selon la convention d'utilisation<sup>4</sup> convenue avec le fournisseur. L'affluence immédiate a exigé une régulation ferme. Un module statistique simple permet de quantifier cette fréquentation et ses retombées directes : formation réciproque, « combats » amicaux en local puis contre l'équipe de la BM voisine à Roquebrune sur Argens. Plus d'une centaine d'enfants, âgés de 8 à 15 ans, sont désormais inscrits et... emprunteurs.

En l'absence d'un véritable plan « informatique pour tous » favorisant l'initiation des élèves à Internet, Évelyne Montel, documentaliste à Marseille, a réalisé une page Netvibes pour son collègue<sup>5</sup>. Cette sélection de ressources en ligne (sites d'information ou d'enseignement) – désormais très utilisée par les élèves autant que par les professeurs, leur permet de s'approprier les fonctionnalités et les contenus d'Internet de façon ludique et critique à la fois.

À l'espace multimédia « Zinc » de la Friche Belle de Mai à Marseille, création artistique et usage critique du multimédia sont étroitement liés. Au-delà des ateliers « pratiques », l'équipe a tablé sur la mise en relation entre utilisateurs et créateurs, permettant de dépasser le face-à-face classique entre amateurs et professionnels. Plusieurs projets (ateliers d'écriture, de découverte...) sont mis en œuvre dans la durée, et donnent lieu à des œuvres individuelles ou collectives<sup>6</sup>. Pour Emmanuel Vergès, responsable de « Zinc », quelque soit le domaine, la notion de partage et de relation entre pairs est essentielle pour que jeunes et moins jeunes s'approprient à la fois l'outil et la technique, et portent un regard critique sur l'offre et ses limites.

**Anne-Marie Faure**

avec la collaboration de **Cécile Ghioldi**  
et **Catherine Picard** de l'ABF

1. Cf. <http://www.toscaconsultants.fr/#jeunebpi>
2. Cf. <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2008-04-0067-001>
3. Cf. sitographie consultable sur [http://www.territoires21.org/tl\\_files/pdf/litteratureado\\_multimedia.pdf](http://www.territoires21.org/tl_files/pdf/litteratureado_multimedia.pdf)
4. Cf. <http://www.dofus.com/fr> diffusé par la société de développement Ankama (<http://www.ankama-group.com/fr>)
5. <http://www.netvibes.com/CDIJeanMalrieu>
6. <http://www.zinclafriche.org/>



Dofus,  
image extraite du site  
<http://www.dofus.com/fr>