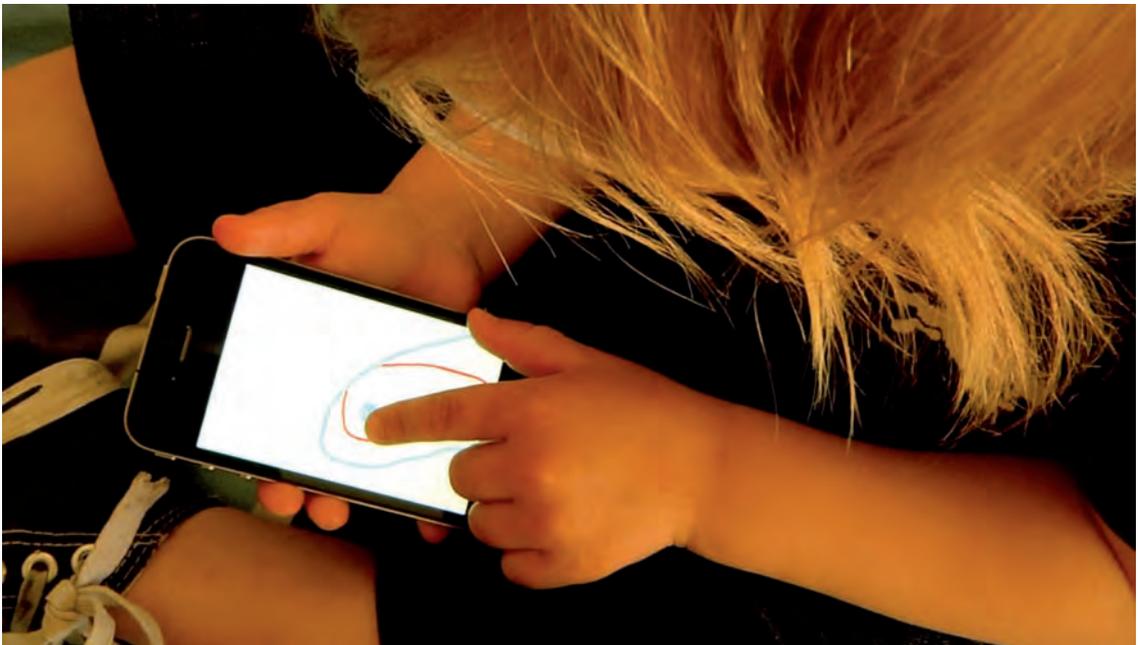

Panorama de l'offre numérique pour la jeunesse

PAR COLOMBINE DEPAIRE

L'offre commerciale d'édition numérique pour la jeunesse commence à être assez abondante mais il est difficile d'en avoir une vue d'ensemble : diversité des maisons de production – éditeurs traditionnels, nouveaux acteurs –, hétérogénéité des publications tant par leur appellation – e-books, applilivres... – que par leur conception. C'est pourtant ce que Colombine Depaire nous propose, avec un angle critique qui lui a fait choisir plutôt des titres qui invitent les jeunes à explorer de nouvelles façons, multi-sensorielles et dynamiques, de lire des textes, des images et de diversifier leur parcours de lecteurs.



Colombine Depaire, participe à la promotion de la littérature française pour les Services Culturels de l'Ambassade de France à New York. Elle y poursuit une étude du livre numérique commencée lors de son Master Édition à l'Université Paris Ouest, où elle avait réalisé un mémoire de recherche dédié à la dématérialisation de l'album.

Que ce soit à l'ordinateur, sur une tablette ou sur un smartphone, de nombreuses propositions numériques expérimentent les potentialités du multimédia pour s'adresser au jeune public. Parmi elles, de plus en plus de produits se positionnent par rapport au livre traditionnel et s'en inspirent, motivés par le succès des histoires auprès des enfants. De l'application logicielle au livre numérique homothétique, simple copie du livre imprimé, ces nouveaux médias interrogent le concept de « livre numérique » qui cherche encore sa définition. Des néologismes tentent de les nommer en les identifiant à de nouveaux genres éditoriaux : « e-book », « applilivre », « livre enrichi », ou encore « histoire interactive » qualifient tour à tour ces propositions ludo-éducatives. Si le terme « e-book » est plus communément admis pour les livres numériques en noir, essentiellement des romans, qui sont développés dans un format qui permet leur lecture sur liseuse ou sur ordinateur, celui de « livre enrichi » désigne un texte complété par du contenu multimédia. Bien qu'il puisse englober des livres numériques au format ePub ou des applications, nous le retiendrons plutôt pour le format ePub3, qui ouvre le potentiel créatif au genre des livres illustrés. Quant aux applilivres, applications qui se présentent comme des livres, elles sont pour l'instant essentiellement développées pour l'iPad et l'iPhone : plus d'un tiers des Français étant équipés d'un smartphone, l'offre sur Android devrait s'étoffer peu à peu.

Tandis que les éditeurs pour la jeunesse s'appuient sur leur expérience pour développer des contenus en parallèle ou en prolongement de leur offre éditoriale traditionnelle, de nouveaux acteurs, dits « pure players », se spécialisent dans ce domaine et rivalisent de créativité pour se faire remarquer sur ce marché en expansion. Cet article se propose d'identifier dans l'offre éditoriale disponible en français des titres qui s'appuient sur la narration, mettent en valeur l'écrit, ou encore s'inspirent du livre traditionnel, pour s'interroger sur leur apport potentiel dans une situation de médiation du livre et de la lecture.



www

Pour prolonger la lecture de ce numéro consultez notre site :

<http://lajoieparleslivres.bnf.fr>

Rubrique : [Nous connaître > Publications >](#)

[La Revue des livres pour enfants >](#)

[Pour aller plus loin](#)

UNE INITIATION AU PROCESSUS DE LECTURE INTERACTIF

Les passerelles entre le livre pour la jeunesse et les autres médias ne sont pas nouvelles ; des livres sont régulièrement adaptés à l'écran, et les licences donnent lieu à des déclinaisons en dessin animé, voire en jeu vidéo. Or, le livre numérique pour enfants déplace la création éditoriale traditionnelle, qui est fidèle à la narrativité du livre, dans le domaine du multimédia. Ils fascinent les enfants grâce à leurs propriétés d'interactivité et à leurs séquences animées. Ils les amusent grâce à leurs histoires interactives, souvent complétées par des jeux. Et la proximité de certains produits numériques avec le jeu vidéo ou le dessin animé accentue la porosité des frontières entre ces différents genres. À cause d'une offre d'activités multiples, l'un des risques des livres numériques est pourtant de détourner les jeunes de l'attention traditionnellement reconnue au livre : la lecture. L'utilisateur est plongé dans un univers, qui a trouvé d'autant plus d'échos en lui qu'il lui est souvent déjà familier. En effet, beaucoup d'applications pour la petite



Un jeu, application d'Hervé Tullet réalisée à partir de *Un livre*, Bayard Jeunesse

... cette combinaison de la lisibilité et de l'intérêt du contenu se retrouve encore rarement dans le domaine de la création de livres enrichis.

enfance se concentrent sur les héros qui les précèdent sur d'autres supports, afin de s'assurer du succès commercial. T'choupi, Bob le Bricoleur ou encore P'tit Garçon sont déclinés en applications qui proposent de petits jeux - coloriages, puzzles, memory... pour les plus courants - en accompagnement d'une histoire qui, pour sa part, est plus ou moins animée. L'enfant peut ainsi regarder et écouter l'histoire de *Dora l'exploratrice* comme il le ferait d'un dessin animé, tandis que l'investissement affectif est renforcé par les possibilités d'interactivité. Parmi ces licences, l'esthétique de *Pénélope à la ferme*, fidèle aux peintures de Georg Hallensleben, confère de l'originalité au programme composé d'une histoire interactive assez basique où le jeu de cache-cache est accessible dès deux ans. Le studio de création qui l'accompagne se distingue du simple atelier de coloriage par la technique dite de la « décalcomanie » et permet, comme dans la majorité des applications, de partager ses créations par e-mail. Ce type d'application inspirée des héros pluri-médias se destine aux plus jeunes lecteurs, et se distingue en mettant l'accent sur la dimension tactile et la lecture de l'image plus que sur l'initiation à la lecture textuelle. L'accompagnement sonore des livres numériques est d'autant plus travaillé pour les non lecteurs qu'il est tout à fait essentiel. Il devient alors un élément primordial de ce nouveau genre narratif, d'autant que les contes issus de la tradition orale ont été, avant les héros, les premiers à être déclinés en livre numérique. Ainsi, des conteurs africains ont prêté leurs voix à l'application *Conte-moi* (contenu du site www.conte-moi.net), qui rassemble cinquante contes en français ainsi que dans une langue locale du Sénégal, de Mauritanie ou encore d'Haïti, pays dont ils sont issus. L'écoute est au cœur de l'expérience, grâce à un concept simple de mise en pages qui repose sur une unique illustration par conte.

De fait, cette combinaison de la lisibilité et de l'intérêt du contenu se retrouve encore rarement dans le domaine de la création de livres enrichis. Le style minimaliste de Domitille de Pressensé s'est donc naturellement imposé aux éditions Casterman pour créer une application destinée aux tout-petits. Si la majorité des activités relèvent du domaine ludique, comme le suggère le titre *Joue avec Émilie*, elle contient également une histoire qui est une première initiation au rapport texte-image. Le graphisme éveille l'attention sur les éléments constitutifs du personnage - couleurs, formes... -, en mettant en valeur le lettrage grâce à un jeu de correspondance avec le texte. Un autre exemple efficace est le doux applilivre *Une jolie ferme*, qui propose un jeu de poupées russes aux enfants dès deux ans. « Qu'y a-t-il dans le ventre du chat ? La souris ! » « Et dans son ventre à elle ? » Seuls quelques mots introduisent les situations, que l'enfant répète bientôt si un adulte les lui lit. L'interaction se limite à une zone de l'image, qui permet d'accéder à la situation suivante.

Pour ne pas tromper l'utilisateur sur leur nature, d'autres applications se présentent, quant à elles, d'emblée comme un jeu, et sont vendues dans la rubrique d'applications ludo-éducatives de l'App Store. L'application dérivée de l'album *Un livre* d'Hervé Tullet porte ainsi le titre *Un jeu*. Basée sur la même proposition visuelle - des ronds de couleurs primaires -, elle propose à l'enfant de découvrir la logique de fonctionnement de plusieurs mini-jeux, ou simplement de s'amuser des surprises déclenchées par ses petits doigts : feu d'artifice coloré, dessin ou encore musique... *Un jeu* est conçu comme une véritable

initiation à la navigation tactile, et c'est en créant un pont vers le livre qu'une telle application peut amener l'enfant vers la lecture. On peut également citer l'application *Les Jeux du Livre des bruits* qui, si elle fonctionne en autonomie par rapport au livre plein d'humour de Soledad Bravi dont elle s'inspire, y renvoie dès son titre. Alors que l'imaginaire acoustique du livre repose sur l'interaction entre parents et enfants qui s'amusent ensemble à crier comme l'âne ou le chat, la sonothèque numérique est un parfait complément qui peut faciliter ce travail de lecture expressive ainsi que le processus de différenciation dans un contexte d'apprentissage. Si, pour les tout-petits, l'enjeu n'est pas la lecture du texte, le processus de lecture interactif leur permet de se familiariser avec l'outil électronique et requiert toute leur attention.

Les livres numériques ont également le potentiel de devenir un médium d'incitation à la lecture, et plusieurs réalisations pour la jeunesse tendent vers cette fonction.

UNE COMPLEXIFICATION DES GENRES LITTÉRAIRES ET DE LA LECTURE

Les livres numériques ont également le potentiel de devenir un médium d'incitation à la lecture, et plusieurs réalisations pour la jeunesse tendent vers cette fonction. En s'inspirant de la linéarité des albums, ainsi que du rythme créé par l'action de tourner la page pour provoquer un changement d'image, ces propositions éditoriales recréent l'atmosphère qui accompagne la lecture d'un conte ou d'un album. Avec l'applilivre *Joséphine, la Souris qui voulait croquer la Lune*, l'enfant peut être spectateur d'un conte musical, ou lire l'histoire à son propre rythme. Pourtant, ce serait dommage de se priver des effets sonores et des musiques originales créés par David Herschel, ancien producteur de Radio France, puisqu'ils font partie intégrante de la dynamique du livre numérique. Par cette osmose entre le texte, les images, la bande sonore, et parfois des animations tactiles qui leur répondent, on assiste à une évolution du genre de l'album dont Sophie Van der Linden a bien analysé les rapports de force entre texte, images et support papier dans le dernier numéro de *La Revue des livres pour enfants* (n°264). Ce dialogue à trois voix narratives qui caractérise le genre s'enrichit ici des dimensions sonores et interactives qui font sens dans son développement au format numérique.

Toutefois, dans le cas d'autres livres numériques, la lecture contée gagnerait à être proposée comme une option : plusieurs applications ne permettent pourtant pas de la désactiver pendant le visionnage. L'applilivre *Pinocchio*, créée par l'éditeur « pure player » Appcadabra, captive les enfants grâce à ses magnifiques illustrations dont la texture imite des découpes de papier. Le texte lu par la conteuse Émilie Pouyer s'éclaire sur le mode du karaoké, afin d'aider l'apprenti lecteur à suivre des yeux les mots qu'elle prononce. Pourtant, l'on remarquera que le rythme saccadé imposé par la succession des tableaux nuit à la fluidité de la narration ; le nuage étoilé qui matérialise le clic nécessaire à la progression de l'histoire sollicite très souvent les non lecteurs, tandis que les plus grands n'ont pas toujours le temps de lire l'unique ligne de texte avant son remplacement parfois automatique par la phrase suivante. C'est pourquoi le bloc de texte de *Dandy Loup-Loup* est préférable pour laisser à l'enfant la possibilité de relire l'action avant d'avancer dans l'histoire. Ce choix de l'album numérique du « Coffre à histoires » n'empêche pas la mise en tension de certaines pages, où la situation est ponctuée

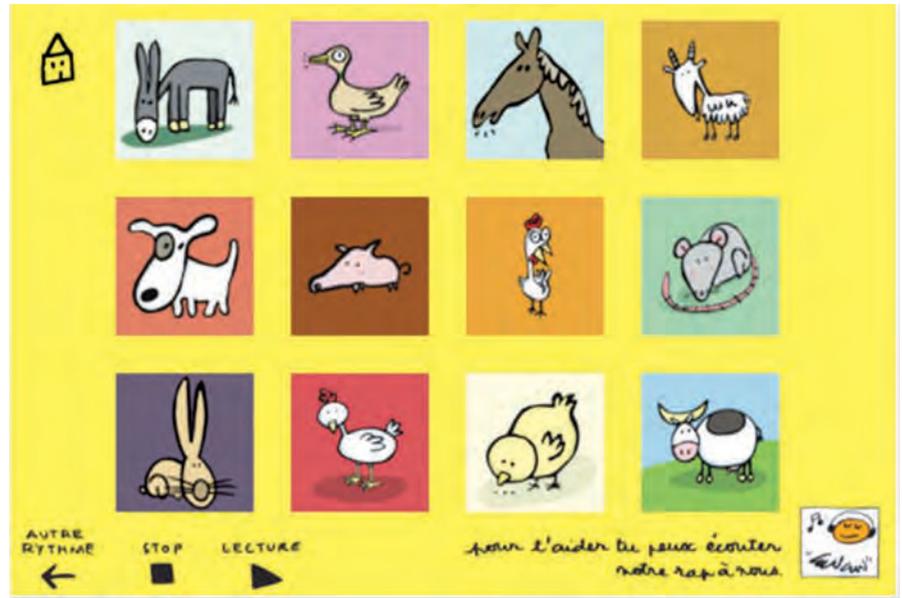
Le temps nécessaire à l'achèvement de chaque petit jeu perturbe le rythme de lecture et l'attention de l'enfant, qui cherchera plus volontiers à déclencher les effets visuels cachés dans l'image qu'à lire le texte qui s'affiche sous ses yeux.

d'un minimum de mots, lorsque cela fait sens pour ménager le suspense.

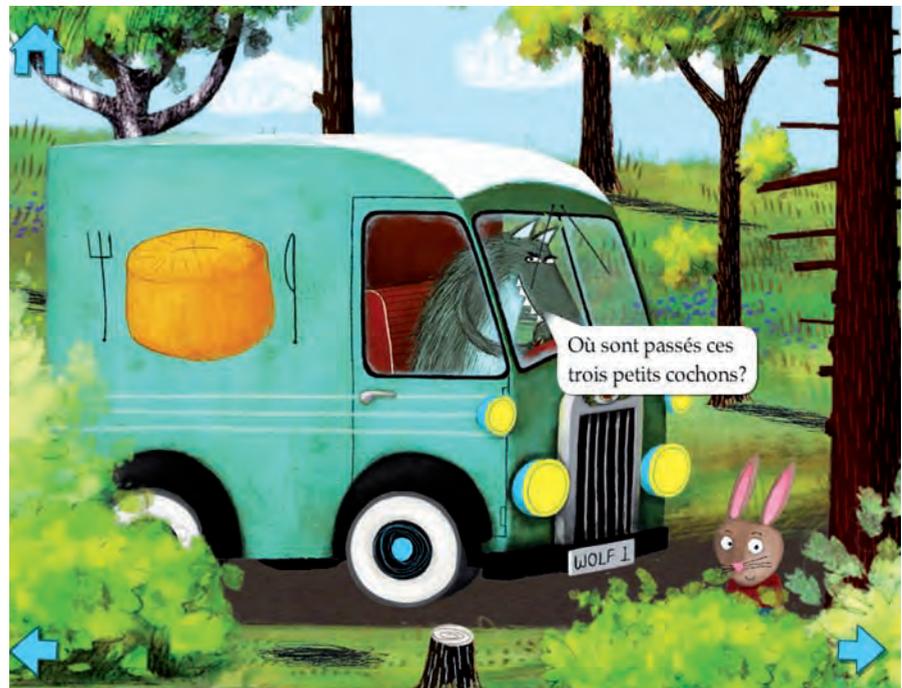
D'autre part, en plaçant l'enfant au cœur de l'évolution de l'histoire, les applilivres de la collection « Contes illustrés » de Gallimard Jeunesse sont aussi de judicieuses stimulations à la lecture. Dans *Les Trois Petits Cochons*, l'enfant participe au conte en bâtissant la maison de chaque frère, avant d'aider le loup à souffler dessus. Par ce jeu de construction, il développe une certaine complicité avec les personnages, et sera d'autant plus curieux de découvrir la suite de leur aventure. En contrepartie, le temps nécessaire à l'achèvement de chaque petit jeu perturbe le rythme de lecture et l'attention de l'enfant, qui cherchera plus volontiers à déclencher les effets visuels cachés dans l'image qu'à lire le texte qui s'affiche sous ses yeux. C'est également l'un des risques des mini-jeux inclus dans l'histoire *Le Sous-marin de Scott*, d'autant que l'application éditée par Square Igloo offre à l'enfant la possibilité d'écouter l'histoire avec un accompagnement sonore et des animations. Ici, *Monsieur le loup et les gâteaux au gingembre* répond plus directement à l'objectif d'encourager à la lecture, car la seule interactivité réside dans l'actionnement de bulles de textes contenant des remarques amusantes.

Le genre de la fiction n'est pas le seul à captiver les enfants dans l'offre de livres numériques. Le nombre d'applications ludo-éducatives présentes sur l'App Store illustre le succès des programmes pédagogiques, et quelques applilivres documentaires ont été lancées sur le marché français. En effet, le documentaire se prête tout à fait à un développement multimédia, qui permet d'étoffer le contenu iconotextuel d'un livre traditionnel par l'ajout de liens Internet, d'effets de zooms sur les images, ou encore de vidéos. C'est le choix éditorial de Milan pour l'*Atlas Wapiti Nature*, dont l'application est conçue comme un approfondissement à l'un des thèmes de l'*Atlas* papier. D'autres créations pour la jeunesse sont plutôt une éducation à la hiérarchisation de l'information. Dans *La Polynésie de Lulu*, l'enfant peut suivre le parcours du personnage dans l'ordre de la narration, ou naviguer entre les différentes échelles à partir d'une carte de l'île. Le texte - rare - formalise la linéarité du voyage, pour renforcer l'idée d'enchaînement des pages, mais le contenu didactique est délivré par l'intermédiaire de dialogues audio. Le regard s'applique alors à explorer l'image à la recherche d'éléments interactifs, ce qui permet à l'enfant de s'imprégner des informations visuelles intégrées au paysage. Les applications de Gallimard Jeunesse adaptées de la collection « Mes premières découvertes » allègent, quant à elles, la quantité de texte des livres et le réduit aux seuls mots-clés, tandis que la bande-son apporte l'essentiel des éléments documentaires. Un soin est apporté à l'interaction avec les images, qui suscitent la curiosité tactile en incitant l'enfant à découvrir ce qui se cache sous les feuilles, par exemple. Les éditeurs s'intéressent également aux potentialités du multimédia pour le livre d'art, à l'image des éditions Arola, qui publient la revue *Dada*. Enfin, l'éditeur Quelle Histoire se spécialise dans la production d'applications dédiées aux personnages historiques célèbres. La lisibilité du graphisme de *Jeanne d'Arc*, *Vercingétorix* ou encore *Beethoven* est attractive, et les applications, qui contiennent une histoire et quatre petits jeux, sont efficaces pour initier les enfants de cinq à dix ans à ces personnalités. Si les partenariats avec la Maison de l'Histoire de France ou Radio Classique assurent l'exactitude historique des informations, la narration est par contre un peu trop succincte pour que

→
 Les Jeux du Livre des bruits,
 Europa-Apps /
 L'École des loisirs



→
 Les Trois Petits Cochons,
 Gallimard Jeunesse



L'un des risques est que le visionnage se fasse au détriment de la lecture consciencieuse des textes, mais la richesse du contenu multimédia incite à une lecture à plusieurs niveaux.

ces applilivres soient utilisées comme outils pédagogiques pour aborder dans un contexte scolaire le programme d'Histoire en Cycle 3. Un cas à part est le livre enrichi *L'Herbier des fées* (voir article suivant). Dans ce titre de fiction, réalisé tel un documentaire, Benjamin Lacombe dévoile le journal de bord d'un botaniste du XIX^e siècle. L'e-book explore tout le potentiel du format ePub3 en approfondissant la démarche scientifique du naturaliste russe par des zooms ou l'ajout de films documentaires. L'un des risques est que le visionnage se fasse au détriment de la lecture consciencieuse des textes, mais la richesse du contenu multimédia incite à une lecture à plusieurs niveaux, du texte aux vidéos en passant par des illustrations et des schémas.

DES LIVRES NUMÉRIQUES POUR ACCOMPAGNER L'APPRENTISSAGE DE LA LECTURE

Afin de privilégier l'apprentissage de la lecture, il convient également de sélectionner les supports adaptés. Certains éditeurs ont judicieusement refusé de développer leurs applications pour les smartphones, préférant se limiter à une offre pour les tablettes numériques – encore trop exclusivement pour l'une d'entre elles : l'iPad. À ce support s'ajoute l'ordinateur, ainsi que la liseuse pour les romans non illustrés, qui offrent une taille d'affichage suffisante du livre numérique pour favoriser la lecture. Or, dans *Léo, l'oiseau qui avait peur du vide*, la clarté de la mise en pages rappelle celle d'un livre traditionnel ; elle favorise la lecture en autonomie grâce à un espace dédié au texte distinct de l'image. L'enfant peut même suivre une ligne avec son doigt sans déclencher d'animation susceptible de le perturber, en se laissant porter par la chaleureuse lecture contée de Jean-Pierre Marielle, convoquée dans plusieurs titres de la collection « Même pas peur ». La simplicité de la maquette de la bibliothèque *J'aime Lire* témoigne également d'une attention particulière portée à la lecture, par le défilement vertical de textes dont le découpage en chapitres est matérialisé par une jauge avec une option de marque-page. L'affichage des titres issus des catalogues Bayard et Milan pour un public de 3 à 12 ans est optimisé par une police agréable qui conserve la mise en pages étudiée pour l'écran horizontal et vertical. Sur le modèle de « BayaM », où l'enfant évolue dans un espace numérique sécurisé, le lecteur consulte ses histoires *J'aime Lire* dans une bibliothèque numérique dédiée, qu'il peut alimenter par l'achat de nouvelles histoires classées selon leur niveau de difficulté, pour accompagner sa progression en lecture.

À cette dimension pédagogique facilitée par le design s'ajoutent des livres numériques proposant une lecture assistée, à l'image de l'application *Frog and Ox*. Les illustrations peintes au café revisitent la fable de La Fontaine « La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le bœuf », avec des options orthophoniques telles que l'affichage interactif des syllabes et des phonèmes. Un exemple représentatif d'application dévolue à la lecture sur iPad est la collection de contes développée par Chocolapps, dont la lecture seule peut faire l'objet d'un réel paramétrage. Ainsi, dans *Peter Pan*, le texte peut être affiché en script ou en cursive, selon deux niveaux de difficulté. La diction mot par mot est complétée par l'indication des voyelles, des lettres muettes, et un lexique illustré définit les mots les plus complexes. Si le concepteur a

développé un modèle d'application convaincant (il existe déjà près d'une vingtaine de titres dans la collection), l'absence d'auteur qui s'investirait dans la création d'une histoire adaptée se ressent dans le dessin animé qui remplace les illustrations.

En réinventant un mode narratif qui remet en question la linéarité du livre, certains créateurs imaginent quant à eux des projets directement dédiés à une expérience multimédia. L'application *Dans mon rêve* est en ce sens remarquable. En effet, elle offre une infinité de parcours poétiques au lecteur qui combine des images et des phrases sur le modèle du cadavre exquis. L'obligation pour l'enfant d'associer à la fois image et texte l'incite à accorder une attention particulière à la lecture. La liberté de navigation lui permet de s'amuser à la construction de tableaux autonomes ou d'imaginer sa propre histoire. Il en est de même du travail effectué par les auteurs publiés par La Souris qui Raconte, notamment dans la collection «Histoires à inventer» qui permet aux enfants de choisir les actions des personnages. Après avoir décidé du destin de la Terre dans le conte écologique *L'Ogresse*, les lecteurs n'auront qu'une envie : recommencer l'histoire pour en découvrir les différentes fins ! L'éditrice a également développé sur sa bibliothèque en ligne une collection d'«Histoires à jouer», dans des genres littéraires aussi variés que le conte ou le policier.

Ce dernier est d'ailleurs le genre adopté par les éditions Zabouille pour leur collection de romans pour les plus de 7 ans : «Les Carnets d'enquêtes de Lucie». Le livre enrichi utilise les propriétés du format ePub pour dissimuler dans les images et dans des séquences audio des indices nécessaires au lecteur pour enquêter avec la narratrice. Le carnet d'enquête personnalisable lui permet de récapituler ses découvertes à la fin de chacun des cinq chapitres, puis de vérifier ses déductions pour améliorer sa compréhension écrite et orale. Toutefois, comme c'est le cas pour la plupart des e-books au format ePub, le nombre important de césures de mots et la propriété redimensionnable du texte peuvent nuire à la clarté de l'affichage. Pour inciter les 6-10 ans à la lecture, Smartnovel insiste pour sa part sur la proximité du lecteur et de l'auteur : Fanny Joly peut être contactée via les livres numériques de la collection «Clic ! je lis», et elle a prêté sa voix au premier chapitre des e-books pour encourager l'enfant à poursuivre la lecture. Au niveau du roman, l'originalité de la collection d'applications «Byook» peut également être signalée : elles proposent un enrichissement du texte par des images et une ambiance sonore qui renforcent l'immersion du lecteur dans l'ambiance de l'histoire. Si les animations sont assez légères pour ne pas trop perturber la lecture, l'adaptation de la série «Tara Duncan» implique une lecture longue sur tablette ou smartphone, supports qui ne sont pas conçus pour une qualité de lecture optimale du texte, contrairement aux liseuses. Sur ce support, l'auteur Neil Jomunsi renoue avec le principe des «Histoires dont vous êtes le héros» pour permettre aux lecteurs adolescents de vivre les aventures de science-fiction de la collection «Rendez-vous au 14». Les adolescents ne sont donc pas oubliés dans cette révolution numérique, d'autant que de plus en plus de romans paraissent désormais simultanément en version papier et en format PDF et ePub. Cependant, l'offre d'e-books pour la jeunesse manque encore trop de dynamisme pour que ces titres acquièrent une réelle visibilité, et l'éclatement de l'offre commerciale sur différentes librairies en ligne rend difficile l'estimation du nombre de titres disponibles.

L'offre d'e-books pour la jeunesse manque encore trop de dynamisme pour que ces titres acquièrent une réelle visibilité, et l'éclatement de l'offre commerciale sur différentes librairies en ligne rend difficile l'estimation du nombre de titres disponibles.



↑→
Des histoires à lire et des histoires
à écouter sur l'application
J'aime Lire Store de Bayard



↓
La Ballade de Yaya, Iv miao
© Rye Studio™



En revanche, la vitalité des créateurs de bande dessinée qui se saisissent des nouvelles technologies suggère que ce genre pourrait contribuer à amener les jeunes vers la lecture sur ces nouveaux supports. Grâce à la coopération d'une douzaine d'éditeurs, notamment Casterman, Dargaud et Kana, le site Izneo propose un catalogue de bandes dessinées numérisées, en majeure partie franco-belge. Les deux cents titres de la catégorie Jeunesse insistent surtout sur les séries à succès, avec les héros Nathalie ou Yakari, mais les lecteurs adolescents trouveront une offre plus diversifiée. Le catalogue d'Ave-Comics mérite également l'attention puisqu'il rassemble des livres numériques publiés dans un format dynamique : l'affichage de la bande dessinée se redéfinit en fonction du support de lecture. Alors que la bande dessinée classique envisage la mise en pages au format de la planche, la publication numérique considère la séquence narrative à partir des formats de la case et de la bande. *La Ballade de Yaya* plonge ainsi le lecteur dans un récit d'amitié que nouent deux enfants chinois en exode. Ce manga rend l'expérience des civils pendant la guerre d'autant plus saisissante que la mise en pages numérique intègre des effets de transition, de zoom et rythme le défilement de certaines cases ou strips, tels des diaporamas. Si l'offre d'abonnement n'est pas adaptée aux enfants, c'est aux adultes de faire une sélection pour dénicher *Lou !* de Julien Neel ou acheter à l'unité *Le Journal de Carmilla*. Le magazine *BD Nag*, spécialement conçu pour les enfants, rassurera alors les parents qui pourront leur faire découvrir chaque mois les créations interactives de ce collectif indépendant d'auteurs.

Ce panorama, sans être exhaustif, reflète l'engouement des éditeurs traditionnels ainsi que des « pure players » pour la création éditoriale destinée aux supports électroniques. À travers le numérique, le livre pour enfants acquiert une dimension sonore qui pourrait les éloigner de la lecture, mais qui rapproche le livre de la tradition orale du conte. Si, grâce à la lecture contée des livres enrichis, il n'est plus nécessaire de savoir lire l'alphabet pour accéder aux histoires, la maîtrise de la lecture permet de saisir toute la richesse des livres numériques. En outre, ces innovations nécessitent de nouvelles compétences de lecture et d'analyse de l'information. Pour en appréhender pleinement la complexité, les enfants doivent ainsi développer des compétences de concentration et d'exploration de l'image, ainsi que de repérage dans l'espace du livre ou de l'application. Les livres numériques participent alors au développement des aptitudes à l'interaction, et conduisent les enfants à faire des liens et à questionner le sens à plusieurs niveaux de lecture, car de nombreux stimuli sensoriels et cognitifs sont à articuler entre eux. Les créations conçues pour les plus jeunes favorisent l'initiation au support électronique, mais la médiation est essentielle pour assurer l'acquisition et la sélection des produits numériques. Au-delà de ce rôle de prescripteur, l'adulte a également un véritable rôle à jouer aux côtés de l'enfant lors de la lecture. Mais le livre numérique peut aussi renverser la relation didactique entre les générations : un enfant familiarisé aux nouvelles technologies sera enchanté d'y initier les adultes de son entourage. Ces différentes situations permettront alors de partager de nouvelles expériences de lecture qui, étant donné leur différence avec celle d'un livre imprimé, s'offriront en complément de la lecture traditionnelle. ●
