
Livres numériques jeunesse en bibliothèques et nouvelles pratiques

PAR DAVID LIZIARD

David Liziard (réseau des bibliothèques d'Issy-les-Moulineaux) montre bien que ce « tournant » du livre numérique s'inscrit dans une évolution engagée depuis longtemps, avec la création des services multimédia et ludo-éducatifs, et que la mixité des usages est, en fait, déjà en place. Il signale d'ailleurs un certain nombre de projets, conduits par plusieurs bibliothèques en France, qui intègrent ces nouvelles formes de lecture et écriture numériques dans le cadre d'activités proposées au jeune public. Mais il rappelle aussi que, face à une offre qui se développe, l'acquisition de titres se heurte encore à des problèmes complexes de diffusion collective .



David Liziard,
directeur des médiathèques
d'Issy-les-Moulineaux.

UNE PROXIMITÉ FONDAMENTALE AVEC LE MULTIMÉDIA

En bibliothèque, les livres numériques jeunesse sont généralement proposés en lien avec les services multimédias et ludo-éducatifs, tels qu'ils existent déjà depuis une vingtaine d'années. Ceci est en partie dû au contexte actuel : l'offre en livres électroniques jeunesse est encore peu étoffée, et les usages par les jeunes publics sont encore peu développés ou analysés. Mais ce lien qui s'est établi entre la lecture et les autres activités numériques est sans doute amené à perdurer, pour des raisons plus essentielles. D'abord parce que le livre numérique se consulte sur des appareils polyvalents et connectés, sur lesquels l'utilisateur peut choisir d'autres activités que la lecture linéaire. Ensuite, et surtout, parce que la majorité des activités proposées autour du livre numérique jeunesse s'orientent précisément dans la direction du multimédia (accès à des « contenus enrichis », voire création de tels contenus par les lecteurs) et dans la direction du ludo-éducatif (séquences de jeux intégrées dans le livre). Même des activités plus spécifiquement littéraires, comme l'écriture numérique en coopération avec d'autres lecteurs ou auteurs, sont directement liées aux activités accessibles sur les postes Internet de la bibliothèque : communication via mail, blog, Facebook ou Twitter... Le risque sera alors de diluer l'activité de lecture parmi les autres pratiques, en concurrençant les jeux et le surf Internet sur leurs propres terrains. À l'inverse, la chance du livre numérique sera de pouvoir développer des dimensions ludiques et interactives spécifiques à la lecture même, en perpétuant par là le processus décrit par Jean Perrot dans *Du jeu, des enfants et des livres* (Cercle de la Librairie, 2011), où le jeu, par l'implication identitaire et corporelle qu'il permet, devient une part essentielle de l'apprentissage du récit.

Cette mixité des usages se retrouve en tout cas dans l'organisation des espaces. Ainsi, la Petite Bibliothèque Ronde de Clamart, lorsqu'elle a mis à disposition des enfants des iPads et des consoles, a souhaité créer un nouvel espace dédié tout à la fois à la lecture numérique ET aux jeux vidéo. Nicolas Perisse, responsable multimédia, précise que les lecteurs et les joueurs ont des attentes similaires en termes d'espaces : ils préfèrent les recoins individuels et confortables, plutôt que des grandes tables, qui sont plus associées au travail scolaire. Si les tablettes tactiles et les consoles sont très visibles et attractives, il est plus difficile de matérialiser la présence des textes numériques dans les espaces jeunesse. Une signalétique graphique peut contribuer à faire connaître cette offre, par exemple en décorant les postes informatiques dédiés avec une bordure illustrée. D'autres mises en scène des textes vont plus loin : le Centre de Promotion du Livre de Jeunesse à Montreuil a ainsi conçu le « Juke-Box Ados », un meuble cubique dans lequel on pénètre et dont l'écran tactile propose des vidéos et des lectures des auteurs sélectionnés. Ce Juke-Box peut être loué par les bibliothèques qui souhaitent l'utiliser (<http://juke-box-ados.fr/>). Mais pour la plupart des bibliothèques, c'est encore sur leur portail qu'elles pourront le mieux valoriser leur offre de textes numériques, par un catalogue jeunesse mettant en avant les couvertures et des tables virtuelles de présentation.

←

Le « Juke-Box Ados » créé par le Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis.

Découverte, jeux d'assemblage ou création intégrale : les livres numériques se prêtent à des activités multiples.

DES ACTIVITÉS CRÉATIVES MULTIPLES

Découverte, jeux d'assemblage ou création intégrale : les livres numériques se prêtent à des activités multiples. Il peut s'agir tout simplement de démonstration et manipulation des supports numériques mis à disposition des usagers. La médiathèque de Villeurbanne a, par exemple, décliné ses ateliers pour les 2-4 ans « Bouquins câlins » et « Musicâlins » en une version « iPad Câlins », décrite de la manière suivante par les bibliothécaires : « le livre, qui a pris vie dans la tablette, s'anime sous les doigts, émet des sons, des formes, des couleurs ; étonne et émerveille... ». De manière plus élaborée, il peut s'agir d'explorer des possibilités créatrices liées à l'écriture ou au multimédia. Ainsi, lors d'un mois consacré aux écritures numériques, la médiathèque de Muguio a proposé deux ateliers. Celui destiné aux enfants leur permettait, en partenariat avec un éditeur, de travailler au montage de textes et d'illustrations préexistants, et de créer une bande-son originale liant le tout. L'atelier destiné aux adultes et adolescents, animé par un écrivain, leur proposait de composer un livre à partir de textes écrits par chacun, de photos prises lors de l'atelier et d'enregistrements sonores. Dans les deux cas, une journée de travail est nécessaire (pour un temps total de trois heures en jeunesse et cinq heures en adultes) et le résultat est un livre numérique finalisé. D'autres exploitations du numérique peuvent paradoxalement permettre de retrouver des créations très matérielles. Ainsi la Médiathèque de Nîmes a animé des ateliers adultes et jeunesse de création de « livres d'artistes », mêlant poésie et graphisme, en partenariat avec le site Kiibook (www.kiibook.com). Après un travail d'écriture et de mise en page, les participants procèdent à l'impression puis au façonnage manuel des éléments obtenus, avant de relier leur livre papier. Enfin, le travail d'écriture et l'échange avec un auteur peuvent prendre des formes plus ambitieuses, comme à la médiathèque de Guebwiller, qui a reçu l'écrivain Pierre Ménard en résidence pendant sept mois. Celui-ci a animé des ateliers d'écriture auprès d'élèves de Troisième et de Seconde. La forme exclusivement numérique employée a permis des échanges réguliers entre l'auteur et les élèves, la publication du travail en cours sur un blog, et enfin la publication du recueil final par une maison d'édition numérique.

Pour que ces différentes activités numériques fonctionnent bien, il faut noter que les animateurs ont besoin de maîtriser des compétences à la fois pédagogiques et technologiques. Par ailleurs il ne faut pas négliger la durée de préparation et de réalisation nécessaire. Néanmoins ces activités ont l'avantage d'être bien adaptées aux mises en valeur sur le site web ou les réseaux sociaux utilisés par la bibliothèque.

DES COLLECTIONS COMPLEXES À DIFFUSER

En ce qui concerne l'acquisition des livres numériques, l'analogie avec l'achat de documents physiques est plus souvent trompeuse qu'éclairante. En numérique, il s'agit avant tout d'acquérir le droit d'utilisation collective d'un fichier, dans des conditions de diffusion plus ou moins étendues. Ce droit d'utilisation n'a pas de lien intrinsèque avec l'acquisition ou non du fichier par la bibliothèque. Dans la plupart des cas, les livres sont plutôt accessibles par abonnement, sur une base de données distante.

L'association Carel (www.reseaucarel.org) répertorie ces offres numériques destinées aux bibliothèques publiques. À l'heure actuelle, les offres spécifiquement tournées vers la jeunesse proposent en accès sur place des récits numériques animés et sonorisés : des albums pour enfants édités par « La Souris qui raconte », et des grands textes littéraires avec « Texte Image Imaginaire ».

Pour la BD, la presse, les romans ou les documentaires jeunesse, il faut se tourner vers les offres généralistes, qui en proposent parfois dans leurs collections. Chaque prestataire propose des prix et des conditions différentes : les plus favorables sont certainement celles qui limitent les manipulations que l'utilisateur devra effectuer avant d'accéder aux textes, tout en lui permettant un usage à distance sans contrainte. Dans le cas de téléchargement de livres sur une liseuse, ou d'applications sur un iPad, la bibliothèque peut se trouver en situation d'acquérir des produits prévus pour l'usage privé. Il faut alors vérifier que le fournisseur n'interdise pas leur usage collectif (c'est le cas par exemple pour la Fnac numérique).

Collections limitées, hétérogénéité des conditions d'utilisation, manque d'ergonomie : ces difficultés incitent pour le moment les bibliothèques à axer leur utilisation des livres numériques jeunesse dans des cadres plutôt expérimentaux et créatifs. Néanmoins la négociation avec les éditeurs et fournisseurs, via l'adhésion à des groupements comme Carel, est dès maintenant cruciale pour que les bibliothèques municipales puissent envisager à plus long terme un développement large et raisonné de leurs collections. ●

Collections limitées, hétérogénéité des conditions d'utilisation, manque d'ergonomie : ces difficultés incitent pour le moment les bibliothèques à axer leur utilisation des livres numériques jeunesse dans des cadres plutôt expérimentaux et créatifs.

