

Actualité

Comment ça marche? – Échos – Du côté de l'école – Hommages – Revue des revues – Formations

Comment ça marche?

Comment ça marche?

Du papier à l'écran, quelles règles pour la lisibilité?

La pertinence typographique, la fluidité de la mise en page, la contextualisation des mots difficiles, l'habileté du rapport texte/ image, l'efficacité des dialogues... En marge de la critique littéraire et artistique des ouvrages pour la jeunesse, nous avons appris à juger de leur lisibilité et de leur accessibilité. Mais quand le livre quitte le papier pour devenir numérique, s'enrichit de son et d'animation, comment adapter tous ces critères? Nous avons demandé à Marie-Josèphe Rancon, orthophoniste, de nous aider à répondre à cette question.

Pour les enfants d'aujourd'hui, déjà compétents en la matière ou encore apprenants, la lecture peut maintenant se vivre à partir de deux supports : d'un côté, le livre de papier à feuilletter page après page ; de l'autre, le livre numérique à visionner sur divers écrans (ordinateur, tablette, smartphone¹...).

Papier / écran : une histoire déjà presque longue!

Lorsque la lecture sur écran est venue prendre place à côté de la lecture sur papier, la cohabitation n'a été ni immédiate, ni facile. Sans que l'on ait vraiment eu le temps de s'interroger sur leur spécificité respective, ces deux façons de lire ont d'abord été mises en opposition. Puis, dans un même élan de curiosité, divers spécialistes (professionnels de l'édition, enseignants, chercheurs en médecine-psychologie-linguistique, etc.) se sont penchés sur cette nouvelle conjoncture, les caractéristiques de chaque support, les conséquences de cette double présence.

Depuis, savoirs et résultats d'expérimentations s'échangent, mettant en lumière les apports respectifs de l'une et l'autre façon de faire. Progressivement, la cohabitation apparaît possible. Bénéficier de ces deux types de lecture constitue indéniablement un « plus » intellectuel, psychologique, culturel, à condition que les livres numériques proposés aux enfants répondent à des critères de qualité bien précis.

←

Le Lapin blanc. Ill. John Tenniel, mis en couleurs par Fritz Kredel pour *Alice's Adventures in Wonderland*, Random House, 1946.

La question du choix

Aujourd'hui, même si la répartition est encore assez inégale entre les deux supports, à côté de livres dits « traditionnels », bibliothèques, classes, structures d'aide et chambres d'enfants se dotent peu à peu de livres numériques ou « applications numériques de lecture ». Et, à juste titre, dans le désir de garantir la qualité de l'acte de lecture, les adultes s'interrogent : quels critères prendre en compte pour bien choisir un livre numérique à l'intention de jeunes lecteurs, aussi bien ceux commençant à cheminer seuls que ceux voyageant déjà bien dans ce nouveau monde de l'écrit dorénavant à deux facettes ?

Parmi les livres numériques déjà disponibles sur le marché, extrêmement divers en thèmes, ergonomie et esthétique, comment repérer ceux qui seront « suffisamment bons » pour favoriser chez l'enfant, débutant ou pas, une lecture active ? Il est indispensable, au moment du choix d'une application numérique de lecture, de s'interroger en priorité sur sa lisibilité.

Lisibilité... lisibilités !

La lisibilité est une notion issue de la science linguistique pour cerner, dans un écrit, les éléments permettant de lire et comprendre au mieux, que cet écrit soit illustré ou non.

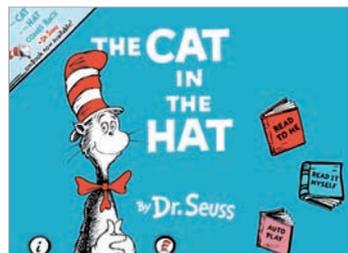
Ces différents éléments, mis en place pour favoriser la lecture, se rapportent tout autant à la forme qu'au fond, intervenant dans la structuration de la maquette, la visibilité typographique, les niveaux lexical et syntaxique, l'enchaînement des idées, les rapports texte-images, etc. Concernant des œuvres destinées à des enfants, la recherche de lisibilité en édition traditionnelle est une démarche tout à la fois facile et difficile : facile car elle s'appuie sur ces critères très précis d'analyse linguistique d'un « objet à lire » ; mais également difficile car elle doit aussi

Comparatif de trois applications de lecture disponibles sur le marché : l'entrée



←
Paul le manchot (Gallimard Jeunesse en partenariat avec Nosy Crow).

Après taping, 1^{er} écran ouvrant sur *Paul le Manchot*, puis un 2^e pour le jingle de l'éditeur, enfin un 3^e à valeur de couverture avec Paul, titre, nom des auteurs et 2 boutons d'action ouvrant un choix entre « Je lis et je joue » ou « Je lis tout seul ».



←
The Cat in the Hat, by Dr. Seuss (Oceanhouse Media, Inc., version anglaise 2010).

Après taping, l'enfant est déjà devant l'écran-couverture et un triple choix : « Lire tout seul », « Écouter l'histoire » ou « Autoplay » avec sonorisation du titre et des 3 options. Un bouton d'action donne accès à des informations destinées aux parents.



←
Un poète dans la classe (J'aime lire Store Bayard).

Après taping, fiche informative avec résumé + 3 boutons d'action (archiver- ouvrir- partager). Deux options (« Je lis tout seul », « J'écoute et je lis ») ; boutons « Retour à la bibliothèque » et « Aide aux consignes d'ergonomie ».

obligatoirement prendre en compte un lecteur en constante progression. Dans ce contexte particulier de l'enfant en mouance, la lisibilité peut alors se décliner ainsi : c'est la dynamique inhérente à un « document » pour se faire comprendre de son lecteur quelles que soient ses compétences, même les plus naissantes, même les plus fragiles ; c'est l'alchimie invisible, bien que finement travaillée, qui va permettre à l'enfant en train de lire de faire un minimum d'efforts cognitifs pour un maximum d'effets cognitifs. C'est une rencontre qui doit se créer entre l'enfant qui lit et ceux

– de l'auteur à l'éditeur – qui ont conçu pour lui l'objet à lire. En édition numérique, pour qu'un livre puisse être qualifié de bon, il doit lui aussi impérativement répondre à des critères précis de lisibilité. Plus encore que pour l'édition papier, y parvenir s'avère complexe dans la mesure où interviennent et interfèrent, parfois simultanément, parfois successivement, des paramètres spécifiques au support numérique. Il y aura ainsi à considérer non seulement l'écrit en forme et en fond, l'iconographie en tant que telle et dans ses rapports avec le texte

(comme pour un livre papier) mais aussi les animations visuelles et/ou sonores, les éventuels hyperliens, l'ergonomie globale et particulière de l'application, etc.

Les défis de la lisibilité numérique

Une application numérique de lecture sera lisible si, quelles que soient ses compétences de lecteur du moment, l'enfant peut confortablement y entrer, y circuler et s'en approprier le contenu, au maximum et sous tous ses aspects. Tels sont les trois principaux défis à relever lors de la création éditoriale et à jager au moment du choix.

Entrer

Pour entrer dans un livre de papier, la procédure est simple et toujours la même : saisir de la main la première de couverture et la faire basculer pour que le livre s'ouvre et offre, page après page, son contenu.

Pour entrer dans un livre numérique, c'est moins immédiat car les propositions sont multiples et les procédures variées. C'est le type de support qui souvent décide. Le clic pour l'ordinateur ; le taping et/ou le swipe pour la tablette et le smartphone, etc. Ensuite, cela dépend de la manière dont l'application a été conçue.

À partir des trois exemples qui illustrent cet article, on voit déjà que l'enfant est devant trois systèmes d'entrée différents. Autrement dit, à chaque application, son système d'entrée personnel !

Ce qui suppose que, dans un premier temps, plus ou moins long selon chacun, l'enfant doit se détourner de son projet lecture pour se préoccuper d'abord de la technique, pour comprendre comment procéder pour cheminer.

Même si les enfants d'aujourd'hui ont une extraordinaire intuition quant au maniement des outils numériques, ils doivent passer par cette première étape de compréhension du système. Et pour une application visant la lecture, ils ont à le faire suffisamment

rapidement pour ne pas trop différer le temps de la vraie lecture, pour ne pas risquer ensuite d'être dans un tâtonnement stérile qui les rendrait prisonniers de la manipulation aux dépens de la lecture en elle-même.

Cela ne veut évidemment pas dire qu'il ne faut qu'un seul modèle d'entrée.

L'une des richesses du numérique est justement de disposer, probablement plus diversement que pour le livre de papier, d'entrées originales et inventives à l'infini. Mais, au moment du choix d'une application visant la lecture, l'adulte médiateur aura à vérifier si, pour l'enfant concerné, l'entrée dans l'application, le « franchissement du seuil », peut se faire de manière suffisamment fluide et intuitive. Il devra être attentif à ce qu'implique l'ergonomie proposée en fonction aussi du comportement de l'enfant hors lecture (comportement plus ou moins calme, finesse du geste, etc.). Plus l'entrée est évidente pour l'enfant, plus vite et mieux il se positionnera dans une lecture efficace.

Circuler

L'enfant doit ensuite pouvoir cheminer aisément du début à la fin. Comme dans le livre de papier où il dispose de balises bien précises (sommaire, pages numérotées, chapitres, etc.), il doit, dans son livre numérique, se repérer, circuler à l'aise, maintenir son attention.

Bien circuler, c'est mentaliser la structure de l'ensemble, pouvoir aller en avant, revenir en arrière, faire des haltes tout en disposant de procédés astucieux pour s'y retrouver lors de la reprise de la lecture. Quant aux animations visuelles et sonores, même si le numérique permet d'étonnantes possibilités, il s'agit de ne pas sur-solliciter l'enfant. Chaque animation doit être dosée et suffisamment justifiée par rapport au récit pour s'y fondre et en faire intimement partie, plutôt que de constituer une possible dérive de l'attention. Plus l'enfant circulera aisément dans son application, sans diversions inutiles au récit, plus il sera

disponible et efficace pour l'objectif principal : **s'approprier le contenu.**

S'approprier le contenu

C'est le troisième défi d'une lisibilité réussie qui se relève pareillement avec les deux supports de lecture. Il s'agit d'une lisibilité inhérente à l'œuvre elle-même, par ce qui la constitue et ce qu'elle donne à voir : l'écrit avec ses choix syntaxiques, lexicaux et ses enchaînements logiques ; les images (dessin, photo, schéma, etc.) et ses rapports de redondance ou de complémentarité avec le texte ; l'équilibrage de la maquette entre écrit et non écrit, etc. Plus donc qu'une lisibilité numérique spécifique, c'est une lisibilité textuelle et iconographique existant en dehors du support, se nourrissant des connaissances en linguistique appliquée sur la genèse et le fonctionnement du langage de l'enfant. Comme pour le livre papier, il convient de s'en préoccuper lors de la conception de toute application numérique de lecture et lors de son choix par les médiateurs.

Une question se pose déjà : comment les éditeurs numériques de demain continueront-ils à se préoccuper de cette lisibilité première, celle qui impulse à l'œuvre elle-même la dynamique stimulant la lecture de l'enfant ?

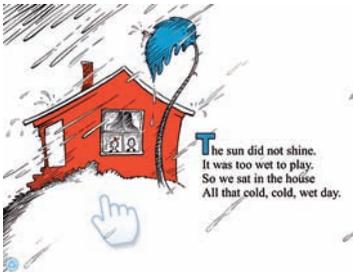
Au terme de cette réflexion, il apparaît nécessaire, comme nous l'avons fait dans le monde de l'édition papier, de se construire de solides et pertinents repères de lisibilité pour le monde de l'édition numérique : lisibilité du texte, des images et des rapports entre eux ; mais aussi, plus spécifiquement, lisibilité des ergonomies d'entrée et de circulation, lisibilité des animations visuelles et sonores qui, dans l'objectif « lecture », ont prioritairement à accompagner le lecteur dans le récit et non à l'en détourner. Dans une œuvre numérique, pour qu'un jeune lecteur entre facilement, avance correctement d'écran en écran et s'approprie au maximum le contenu,

Comparatif de trois applications de lecture disponibles sur le marché : la circulation



↑
Paul le manchot, Gallimard Jeunesse
(en partenariat avec Nosy Crow).

←
Paul le manchot.
Sur chaque écran, flèches avant et arrière ; points bleus ouvrant un texte court et lisible ; déroulement horizontal par flèche, inclinaison d'écran ou conseil de Paul ; voix de l'enfant-narrateur très naturelle et apportante ; arrière-fond musical malheureusement en boucle ; intéressant double registre récit/documentaire ; possibilité de reprendre sa lecture au bon endroit ; mais impossible de savoir si toutes les ressources d'un écran ont été exploitées ; animations en lien avec le récit, mais parfois rapides, orientant plus vers le jeu que l'activité de lecture.



↑
The Cat in the Hat, by Dr. Seuss (Oceanhouse Media, Inc., version anglaise 2010)

Passage d'écrans par main qui swipe ; bouton-flèche permanent, ouvrant à sommaire des écrans + boutons d'options (effets sonores, récit narrateur, surlignage et écoute des mots, enregistrement voix, etc.) ; circulation dans l'écran par zooms avant-arrière centrant



l'attention sur un élément du texte ; zones de texte fixes, n'obligeant pas à réajuster le regard sur un écrit mouvant ; actions simples par flèches visibles ; actions complexes sonorisées ; animations visuelles (version 2010) ne faisant jamais dériver l'attention hors du récit. Circulation facile, laissant l'activité mentale se centrer prioritairement sur la compréhension du récit.



↑
Un poète dans la classe, (J'aime lire Store Bayard)

Nombreux repères pour comprendre la structure du livre, savoir où on en est de sa lecture, circuler sans se préoccuper de manipuler aux dépens du « lire » ; sommaire des chapitres ; bande

horizontale avec accès à la grille des écrans ; jauge d'accès à chaque page ; bande de présentation des personnages (nom sonorisé) ; marque-page par simple tapping ; mots difficiles surlignés, ouvrant à fiche explicative et lecture sonore du mot par Zoé, souris-mascotte de la collection.

les exigences de lisibilité apparaissent finalement bien plus fortes et diversifiées que lorsqu'il chemine de page en page sur le papier. Aux adultes, éditeurs et médiateurs, d'en tenir compte au moment de la conception et du choix du livre numérique pour que chaque enfant soit autant nourri de celles-ci que de ses lectures sur le papier. Ainsi, chaque fois, il aura toutes les chances d'en émerger avec le sentiment d'un voyage bien effectué.

Marie-Josèphe Rancon

Orthophoniste, spécialiste des questions de lisibilité et conseil linguistique (notamment auprès des rédactions de Bayard Presse, papier et numérique).

1. Les liseuses d'epub (type Kobo, Kindle...) sont des supports d'un autre type qui ne sont pas étudiés dans cet article.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- R. Chartier : *Le Livre en révolutions*, Textuel, 1997.
- L. Deschamps : *L'Enfant et la tablette*, NumérikLivres, 2011.
- S. Dehaene : *Les Neurones de la lecture*, Odile Jacob, 2007.
- D. Kambouchner, P. Meirieu, B. Stiegler : *L'École, le numérique et la société qui vient*, Éditions Mille et une nuits, 2012.
- S. Tisseron : *Du livre et des écrans. Plaidoyer pour une indispensable complémentarité*, Éditions Manicuis, 2013, et divers articles sur le sujet à trouver sur son site.

- *Le Petit Guide de la Lecture Numérique*. (www.jaimelirestore.com)

SITES OU

BLOGS CRITIQUES

- www.jaimelirestore.com
- La Souris Grise (souris-grise.fr)
- Le site de Julie Kuhn (super-julie.fr)
- *La Revue des livres pour enfants*.