

# Accéder aux ressources numériques

PAR EMMANUELLE SUNÉ

**Traditionnellement, les bibliothécaires jeunesse connaissent parfaitement bien leur fonds et sont rompu-e-s à l'exercice de la prescription et de la médiation. Cependant la valorisation des ressources numériques est peut-être moins évidente. Cet article leur présente des solutions pratiques.**

Emmanuelle Suné  
Négociatrice Réseau Carel  
(Coopération pour l'accès  
aux ressources numériques  
en bibliothèques).



→

#VEbcn la Jeunesse en miniature.  
Bibliothèque Sant Gervasi-Joan  
Maragall, Barcelone.  
Photo Charlotte Henard, CC BY SA.

Une ressource numérique est une offre de contenus (livres, presse, films...) associée à un service avec ses fonctionnalités (comme par exemple le mode de lecture, l'accessibilité, la possibilité de jouer sur le contraste entre la page et le texte, la lecture vocale, la possibilité d'envoyer d'un article par mail...).

Les bibliothécaires Jeunesse ne sont pas toujours associé·e·s aux processus de souscription à ces ressources. Contrairement aux documents physiques, une ressource numérique est un flux de contenus soumis à des contingences techniques et juridiques particulières. La mise en place et la gestion de ce type de souscription peuvent paraître complexes car elles sont conditionnées par l'intervention d'une multitude d'acteurs : chargé·e·s de collections, informaticiens, gestionnaires du catalogue et du portail, chargé·e·s de communication, de formation...

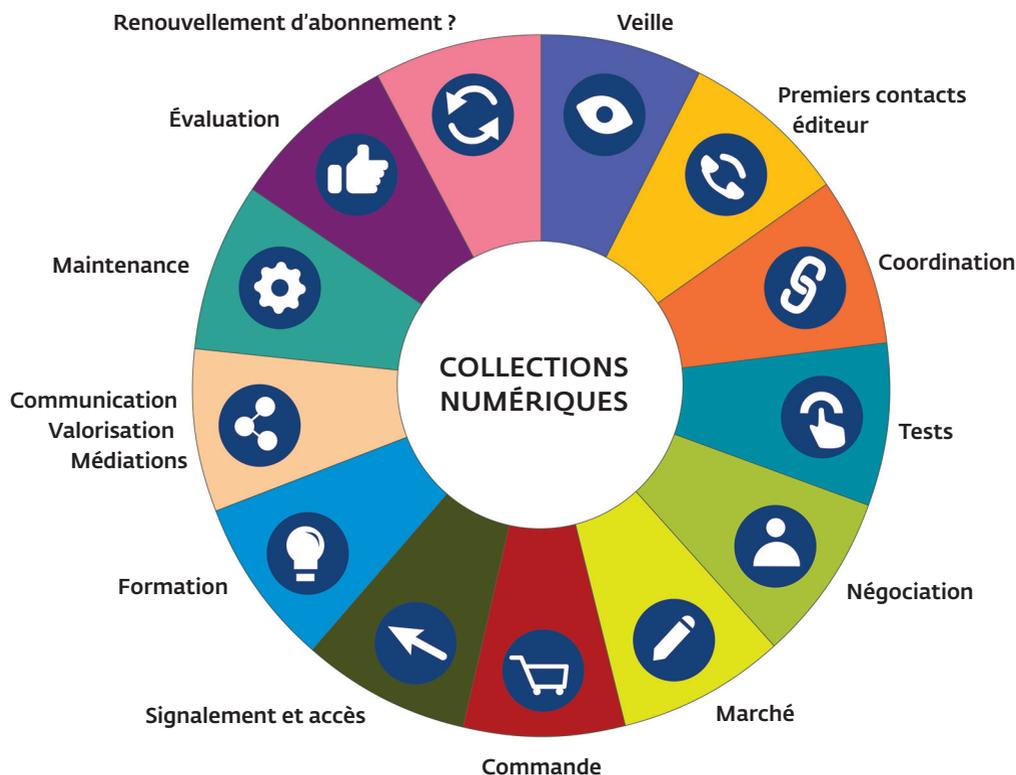
## SOUSCRIRE : LES ÉTAPES

Cette souscription paraît relever du parcours du combattant. Le ou la référent·e ressources numériques apprivoise peu à peu les complexités techniques, administratives et budgétaires.

La responsable du service des ressources électroniques de la Bpi distingue 13 étapes du cycle de souscription :

- la **veille**, c'est-à-dire le repérage de services numériques pertinents pour la bibliothèque,
- les **premiers contacts avec l'éditeur** de ressources numériques qui consistent dans un premier temps à exprimer les besoins des bibliothèques en termes documentaires, techniques et tarifaires,
- la **coordination** entre les chargé·e·s de collections, le service du catalogue et le service informatique,
- les **tests** qui permettent de vérifier l'accès à la ressource dans l'environnement informatique de la bibliothèque,
- les **négociations** avec l'éditeur sur les fonctionnalités, les modes d'accès et le tarif,
- le **marché public** qui formalise par un contrat le résultat des négociations,
- la **commande** en lien avec le service financier et le service juridique,
- le **signalement** et les **accès** (la description de la ressource au catalogue et sur le portail dans le but d'en faciliter l'accès),
- la **formation** des bibliothécaires et autres partenaires prescripteurs auprès des usagers finaux à la ressource numérique en question,
- la **communication**, la **valorisation** et la **médiation** qui visent à promouvoir la ressource numérique auprès des usagers,
- la **maintenance** (l'accès à la ressource numérique peut être dégradé ou interrompu suite à des évolutions techniques du côté de l'éditeur ou de l'environnement informatique de la bibliothèque, ou suite à des problèmes administratifs),

- l'évaluation (parce que l'offre numérique suppose des investissements informatiques et des coûts d'abonnement importants, elle est évaluée selon des indicateurs d'usage),
- et en fin de cycle, se pose la question du renouvellement de l'abonnement au regard du bilan de chacune de ces étapes.



## EXPLORER L'INVISIBLE

Une fois l'accès à la ressource mis en place sur le portail ou dans l'enceinte de la bibliothèque, commence un long processus d'appropriation. Généralement, les bibliothécaires jeunesse découvrent le service lors d'une formation proposée par le référent numérique. Suite à cette première découverte guidée, les bibliothécaires explorent l'offre de contenus en suivant leurs propres centres d'intérêt.

Après cette expérimentation personnelle, ils pourront la recommander pour répondre aux questions et aux besoins des usagers. Ils pourront également participer au signalement de contenus particulièrement pertinents pour répondre aux besoins spécifiques de publics ciblés ou de partenaires tels que les structures Petite enfance, les écoles, les centres de loisirs...

C'est aux bibliothécaires jeunesse de tisser les fils d'Ariane qui guideront les lecteurs dans leur propre découverte.

On l'a dit, une ressource numérique est une offre de contenus, qui est associée à un service avec ses fonctionnalités. Les contenus comme les fonctionnalités sont en constante évolution. Au sein d'une bibliothèque numérique, des titres de livres entrent et sortent du catalogue au gré des partenariats entre les éditeurs, producteurs de contenu, et les agrégateurs qui le diffusent sur leur plateforme.

L'exploration est donc continue, sans cesse à renouveler. Le rôle de médiation des bibliothécaires est d'autant plus important que les ressources numériques restent physiquement invisibles sur les rayonnages de la médiathèque.

Si de nombreuses bibliothèques ont développé une certaine expertise en matière de médiation de ressources numériques jeunesse, des facilitateurs comme *La Souris grise*<sup>1</sup> accompagnent les bibliothèques dans la mise en place d'ateliers numériques.

## RÉSEAU CAREL : UN OUTIL POUR COOPÉRER

Parce que le monde des ressources numériques est une sorte de Far West où tout reste à construire en lecture publique, les bibliothécaires gagneront à coopérer pour défendre leurs intérêts. Pour cela, elles disposent d'un outil : Réseau Carel.

### Qu'est-ce que ce réseau ?

Réseau Carel (coopération pour l'accès/acquisition aux ressources électroniques) est une association professionnelle qui a pour objectif de promouvoir les ressources numériques en bibliothèques de lecture publique.

Les bibliothèques de lecture publique (Bpi, à Paris, bibliothèques municipales et départementales, réseaux de lecture publique) se regroupent en 2002 pour :

- échanger des informations sur ces ressources,
- compter auprès des éditeurs,
- bénéficier de tarifs et de services négociés.

En 2012, Réseau Carel devient une association gouvernée par un conseil d'administration plus représentatif des collectivités territoriales. La Bpi a continué d'apporter son soutien en mettant à disposition de l'association un administrateur de l'association et un négociateur des ressources onéreuses.

Le montant de l'adhésion annuelle à Réseau Carel se limite à 50 euros pour toute collectivité.

### Ses missions

La création de Réseau Carel vise plusieurs objectifs :

- Les commentaires des adhérents auprès du négociateur permettent de nourrir les négociations tarifaires, de mieux cerner les besoins et ainsi de défendre plus efficacement les intérêts des bibliothèques.
- Outre les négociations, l'association a pour mission d'apporter aux adhérents des conseils sur les ressources numériques, de clarifier et simplifier les modèles économiques nombreux et complexes, de faire avancer auprès des éditeurs les modalités d'accès aux ressources, de faire

évoluer les services associés (éditorialisation, gestion de métadonnées, formations, statistiques...).

- Réseau Carel compte plusieurs groupes de travail thématique selon le type de ressources. Le groupe Livre numérique émet par exemple des recommandations, propose une analyse des dispositifs tels que PNB (Prêt Numérique en Bibliothèque) et négocie avec les groupes éditoriaux présents dans PNB.

Un groupe jeunesse pourrait être créé et animé par un membre de l'association.

De manière plus générale, l'association cherche à faciliter, dans le domaine du numérique, les relations entre éditeurs et bibliothécaires et à mettre en relation les bibliothécaires.

### Ses actions

Pour atteindre ces objectifs, Réseau Carel propose plusieurs espaces d'échange afin de faciliter la transmission d'informations et d'idées entre tous les adhérents.

Sa vitrine principale est le site du réseau, véritable aide au choix avec un catalogue de plus de 80 offres de ressources numériques négociées.

Chaque offre est décrite sur une page publique et, après authentification, les adhérents accèdent aux fiches d'évaluation et aux fiches tarifaires. Toutes les propositions sont en effet évaluées par les groupes de travail thématiques, le bureau et les adhérents. La transparence des tarifs est une condition sine qua non au référencement d'une offre.

Chaque année, l'association organise une journée d'échange thématique gratuite et ouverte à tous :

- 2021 *Comment acquérir des ressources numériques en bibliothèques publiques*,
- 2020 PNB.

Enfin, Réseau Carel mène également de manière régulière des enquêtes. La dernière en date a été réalisée en 2019 grâce au concours d'une élève conservatrice de l'Enssib : son objectif était de recenser les besoins des adhérents et de recueillir leurs avis sur la pertinence des ressources numériques disponibles au sein de Réseau Carel.

### Les références jeunesse du catalogue

Seules les ressources numériques onéreuses accessibles sur un site dédié sont référencées au catalogue Carel. Sortent du périmètre les applications très utilisées par les bibliothécaires jeunesse et les jeux vidéo sur consoles. Les éditeurs présents ont adapté leur offre aux besoins des bibliothèques. Ce catalogue est loin de couvrir l'étendue de l'offre numérique jeunesse. Il s'enrichit au fur et à mesure des demandes de référencement émanant des éditeurs et des bibliothécaires jeunesse.

Le paysage des offres numériques jeunesse est très hétérogène. Il existe une offre multimédia Arte (livres, films, jeux...) spécialement conçue pour



## Le programme « Bibliothèques numériques de référence » (BNR)

Le programme BNR a été créé par le ministère de la Culture pour accompagner la transformation numérique des bibliothèques. Il offre :

- une labellisation de projets portés par des collectivités territoriales ;
- un accompagnement technique et financier de l'État à des taux attractifs ;
- un réseau : liste de diffusion, journées d'étude, partage d'initiatives.

Qui peut en bénéficier ?

Les collectivités éligibles au concours particulier Bibliothèques de la Dotation Générale de Décentralisation, souhaitant s'engager dans un projet pluriannuel de développement numérique de leurs bibliothèques, mettant en œuvre de nouveaux services et infrastructures numériques, de nouvelles compétences et des crédits d'investissement pluriannuels.

Quels types de projets peuvent être labellisés ?

Il s'agit de projets structurants comprenant un large éventail de services numériques et incluant des actions en direction des publics éloignés des bibliothèques et du numérique. Ils reposent sur des personnels qualifiés, l'acculturation de l'équipe et l'ancrage au sein de réseaux de coopération.

Comment présenter sa candidature ?

La première étape est de prendre contact avec le conseiller Livre et Lecture de la DRAC (Direction régionale des affaires culturelles).

Pour en savoir plus, un guide est disponible en ligne<sup>1</sup>.

**Raphaëlle Gilbert,**  
chargée de mission Inclusion numérique et évolution  
des métiers des bibliothèques au ministère de la Culture  
(SLL/DGMIC)

1. En ligne et à télécharger : Guide pratique Programme des Bibliothèques numériques de...  
<https://www.culture.gouv.fr/Media/Guide-pratique>

## Le patrimoine au bout des doigts

Le patrimoine de la littérature pour la jeunesse n'est pas cantonné aux magasins et aux expositions, il peut également faire l'objet d'une médiation à distance, notamment via une numérisation. Cette valorisation se fait souvent dans le cadre des plans régionaux de conservation partagée.

La région Auvergne Rhône-Alpes propose les Flashbacks du patrimoine sur son portail *Lectura plus*. En 2019, 9 auteurs-illustrateurs ont été invités à visiter les fonds patrimoniaux d'une bibliothèque et à réaliser une création leur faisant écho, sous forme d'album numérique enrichi à destination des 6-12 ans.

La région Occitanie vient de lancer un appel à projets pour réaliser une web-série documentaire en 7 épisodes destinée à valoriser le patrimoine jeunesse auprès d'un public adulte, professionnels et amateurs.

À Paris et à la BnF, la médiation du patrimoine repose sur une ambition ancienne, marquée par la création de la *Bibliothèque numérique des enfants* en 2010. Pour suivre les évolutions techniques, certains de ses univers ont été déclinés sous forme d'applications à destination du jeune public : applications de lecture (*Gallicadabra*) et de création (*Fabricabrac*, *BDnF*). Le service des éditions multimédias travaille sur la création au printemps 2022 d'un portail unique permettant de rassembler les ressources créées depuis une vingtaine d'années (expositions virtuelles, vidéos, podcasts). Une rubrique destinée au jeune public permettra de mettre en valeur différents types d'activités : jouer, lire, écouter... Le but ? S'adresser non pas directement aux enfants mais aux médiateurs et prescripteurs qui les accompagnent. Pour répondre aux questions que les adultes se posent sur l'usage des écrans, de nombreuses activités seront également proposées hors ligne, sous forme de jeux à télécharger. Des créations originales, comme des jeux vidéo (*Le royaume d'Istyald*) ou des vidéos sont conçues comme un moyen « d'accrocher » un large public, pour amener ceux qui le souhaitent à découvrir les richesses du patrimoine.

Virginie Meyer, chargée de numérisation au CNLJ



→  
Photo  
© Virginie Meyer.

la jeunesse et une kyrielle de petits éditeurs jeunesse passionnés mais économiquement fragiles (spécialisés en albums numériques, musique et autoformation). Les agrégateurs de livres numériques comme *Youboox* ou *BiblioVox* proposent des sous-catalogues jeunesse. D'autres éditeurs comme *Universalis* ou *Vive la Culture* ont créé des versions jeunesse de leur offre en adaptant le contenu et les services associés.

## UNE OFFRE MULTIMÉDIA JEUNESSE

- *Ma petite médiathèque d'Arte* donne accès à un catalogue riche de plus de mille contenus composés de vidéos (séries animées, documentaires), livres (epub et audios), jeux et activités créatives ou encore de musique. Pour constituer ce catalogue, Arte s'est appuyé sur une sélection d'éditeurs jeunesse.

### Les albums numériques

- *Storyplay'r* propose un catalogue d'albums numériques à lire à la maison ou à la bibliothèque en Heure du Conte numérique.
- *La Souris qui raconte* et *Planet Nemo* proposent des albums numériques, des méthodes de langues et des jeux. Ces offres sont désormais commercialisées par la plateforme *Toutapprendre*.
- *Whisperies* anime une communauté d'auteurs jeunesse, propose un catalogue d'albums numériques et surtout un outil de création d'albums à utiliser dans le cadre de projets avec les partenaires des bibliothécaires jeunesse.
- *Izneo*, diffuseur spécialisé en BD, donne accès à de nombreuses séries jeunesse à succès.
- Au sein d'un catalogue généraliste, *BiblioVox* de Cyberlibris propose des BD, des romans pour enfants et pour adolescents, de la chick-litt... La rubrique jeunesse et enfance permet une sélection par tranche d'âge.
- *Youboox* propose également de la BD, des romans pour enfants et pour adolescents, et des livres audio. *Youboox* offre la possibilité de moduler son catalogue pour répondre à des demandes spécifiques. *Youboox* a circonscrit une offre collège à la demande de l'Éducation nationale.

### La musique

- *Munki* a un catalogue de musique et de livres lus qui réunit les principaux labels de musique jeunesse.

### Les langues et une encyclopédie pour la jeunesse

- *Kidilangues* permet aux jeunes enfants de s'initier aux langues étrangères.
- *Speaky Planet* propose d'apprendre l'anglais en jouant.
- *Les Petits Mandarins* initie les enfants au chinois en guidant de façon très visuelle l'écriture des idéogrammes.
- *eduMedia* est une encyclopédie pédagogique spécialisée en sciences et techniques.

### Des versions jeunesse d'offres tout public

- *Universalis Junior* est une version adaptée aux usages scolaires à destination d'un plus grand public.
- *C'est qui c'est quoi* est une version pour adolescents de *Vive la culture*, une proposition de parcours culturels thématiques.

### Jeux vidéo

- *diGame* du kiosque Divercities propose un catalogue de jeux vidéo. Les usagers peuvent télécharger une dizaine de jeux par an via Steam, ou jouer sur des bornes Arcade à la bibliothèque.

Pour une jeunesse saturée d'écrans, les bibliothécaires ont un rôle à jouer en repérant des contenus de qualité. Les ressources numériques présentent également l'avantage de proposer des fonctionnalités qui permettent d'adapter la lecture en termes d'accessibilité. Les potentialités du numérique viennent compléter les collections physiques – pour une offre de services plus diversifiée – sans s'y substituer. ●

1. <https://souris-grise.fr/qui-sommes-nous/>

→  
Marguerite audiovisuelle  
de la Salle I de la BnF.  
Photo © Béatrice Lucchese,  
BnF.

EMMANUELLE  
SUNÉ



## Le Prêt numérique en bibliothèques (PNB)

Le principe du dispositif PNB (<http://prenumeriqueenbibliotheque.fr>) repose sur la « chaîne du livre ». De la production à la diffusion par la bibliothèque, en passant par le distributeur numérique et la librairie. Toutefois, le schéma organisationnel est plutôt en étoile, avec Dilicom au centre.

Pratiquement, une bibliothèque publique achète des titres à l'unité. L'achat recouvre une « mini licence » qui permet de prêter X fois le titre acheté avec une durée maximale de Y années. X et Y varient d'un groupe éditorial à l'autre. On retrouve les conditions par groupes sur le site de Réseau Carel, l'association défendant les intérêts des bibliothèques pour le numérique.

Autres variables importantes :

- la simultanéité (nombre de fois qu'un exemplaire acheté peut être prêté simultanément)
- le prix du titre (produit du tarif grand public majoré par un coefficient).

La grande force du dispositif tient à la simultanéité car elle permet d'éviter d'acheter plusieurs exemplaires d'un même titre. Autres avantages : chaque bibliothèque est autonome quant à sa plateforme. Ses faiblesses principales sont cette « date de péremption » inutile car le nombre de prêts est limité ; pour la jeunesse, l'absence de grands éditeurs comme L'École des Loisirs ou Fleurus et la difficulté pour les enfants de se créer un compte usager. Une solution à l'étude en Belgique : proposer des comptes familiaux.

**Alexandre Lemaire**  
(vice-président Réseau Carel.  
Animateur du groupe Livres numériques)

## Applis et jeux vidéo : le CNLJ vous aide à choisir

Carel propose une offre très riche de ressources numériques accessibles sur des sites dédiés, mais se pose la question des applis et jeux vidéo qui ne peuvent rentrer dans ce périmètre.

Le volume de ces productions est assez important, difficile à estimer à cause de la multiplication des versions et supports, mais de l'ordre de 10 000 titres par an.

Le travail de veille est d'autant plus complexe qu'il n'existe pas d'outil exhaustif de référencement.

Depuis le milieu des années 1990, *La Revue des livres pour enfants* propose des avis critiques sur les productions numériques pour la jeunesse, multimédia hier, applis et jeux vidéo aujourd'hui.

Il est désormais possible de consulter sur le site <https://cnlj.bnf.fr> les titres traités à chaque parution. Fictions interactives, jeux d'aventures, de plateformes, d'action, de réflexion, RPG, expérience en VR, applis-livres ou de création : autant de repères dans une production protéiforme.

Dans le cadre des séances de présentation critique des nouveautés, qui s'appuient sur *L'Avant-Revue*<sup>1</sup>, deux rendez-vous annuels sont consacrés aux applis et jeux vidéo. Décryptage de l'actualité du secteur et focus sur les tendances accompagnent la présentation de titres qui revêtent un intérêt particulier pour les bibliothèques.

Ces séances sous forme de webinaire sont accessibles gratuitement.

Pour ceux qui veulent aller plus loin, des stages de découverte et d'approfondissement sont proposés dans l'offre de formation du CNLJ.

1. *L'Avant-revue* est une publication numérique, liste des nouveautés reçues et enrichies d'un avis critique et d'une indication d'âge donnés par les rédacteurs de *La Revue des livres pour enfants*. Elle est disponible gratuitement sur abonnement <https://cnlj.bnf.fr>

**Claire Bongrand et Jonathan Paul**  
(Coresponsables de la rubrique « Applis & Jeux vidéo » de *La Revue des livres pour enfants*)