

L'offre numérique destinée aux jeunes dans les bibliothèques de lecture publique

CÉCILE PELLEGRIN

École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques (Enssib)
cecile.pellegrin@enssib.fr

Cécile Pellegrin est élève conservateur à l'Enssib.

La question de l'offre numérique destinée à la jeunesse dans les bibliothèques de lecture publique est très riche d'enjeux, à l'heure où les supports de lecture se diversifient ; à l'heure aussi où les « générations Y¹ » puis « Atawad² », nées et éduquées au milieu d'une pluralité d'écrans, pratiquent une

1. La « génération Y » regroupe des personnes nées approximativement entre 1980 et 1995, mais l'individu et le genre traversent les années. L'origine de ce nom a plusieurs attributions. Pour les uns, il vient du Y que trace le fil de leur baladeur sur leur torse, pour d'autres, ce nom vient de la génération précédente, nommée « génération X », née entre 1961 et 1981. Située juste après les « baby-boomers », cette génération a vécu un creux de vague au niveau professionnel, trouvant difficilement des emplois stables et bien rémunérés. La notion de « génération Y » provient également de la phonétique, « y » en anglais se prononçant [wai] et signifiant « pourquoi ». Des équivalents à ce terme tels qu'« enfants du millénaire » ou encore les expressions « *digital natives* » ou « *net generation* » pour pointer le fait que ces enfants ont grandi dans un monde où l'ordinateur personnel, le téléphone portable, ou encore la connexion internet, sont devenus de plus en plus importants et accessibles.

Voir notamment sur le sujet : Olivier Rollot, *La génération Y*, Paris, PUF, 2012.

2. « Atawad » est l'acronyme utilisé pour l'expression « *Any Time, Anywhere, Any Device* ». Ce terme désigne ainsi la tendance des individus, notamment nés après 1981, à passer d'un support d'activité à un autre quels que soient le moment, le lieu ou le mode d'accès (TV, ordinateur, mobile, tablette, console, etc.). « *Cette trilogie qui caractérise le comportement des ados face à la consommation* », d'après Marie-Juliette Levin, dans *Marketing Direct*, n° 135, 1^{er} février 2010.

diversification sans précédent dans leurs pratiques culturelles, et tendent à s'éloigner des établissements de lecture publique. Les bibliothèques, qui proposaient jusque-là aux jeunes une offre principalement imprimée, regroupant pour l'essentiel des albums pour les jeunes enfants, des bandes dessinées, des romans, des livres documentaires, doivent ainsi tenir compte des nouveaux supports tels que les ebooks, liseuses, consoles de jeux, en plus des postes informatiques traditionnels, afin de repenser leur offre destinée aux jeunes. Or, la question de l'intégration de ces nouveaux services et supports ne va pas de soi, car elle sous-tend, outre un remaniement des politiques documentaires des établissements publics, une connaissance des jeunes publics, afin de proposer une offre adaptée à chaque âge. En effet, comme l'ont souligné Éric Deschavanne et Pierre-Henri Tavoillot³, la « jeunesse » est une période de la vie qui recoupe plusieurs tranches d'âge, celles-ci étant variables en fonction des conditions de vie et de l'appartenance socioprofessionnelle des individus. Les bibliothèques doivent donc tenir compte de ces critères afin de cibler leur offre, à plus forte raison lorsqu'il s'agit de supports et de services numériques, ces derniers étant les produits d'une offre pléthorique.

3. Éric Deschavanne et Pierre-Henri Tavoillot, *Philosophie des âges de la vie*, Paris, Hachette Littératures, coll. « Pluriel », 2007.

Comment les bibliothèques de lecture publique intègrent-elles le numérique dans leur offre destinée aux jeunes ? Quels sont les moyens mis en œuvre, à la fois budgétaires, matériels et humains ? Quels sont les principaux obstacles rencontrés par les établissements de lecture publique face à l'intégration du numérique dans l'offre destinée à la jeunesse ?

Cet article a été largement alimenté par une enquête menée auprès de neuf établissements de lecture publique de tailles et de milieux sociaux variés : les BM de Sisteron et de Gap en région Paca, la médiathèque intercommunale Ouest-Provence (MIOP), la BM de Décines et la médiathèque intercommunale de Valence Agglo en Rhône-Alpes, la BM de Grenoble, le pôle jeunesse de la BPI, celui de la BM francophone de Limoges, l'espace jeunesse de la BMVR José Cabanis de Toulouse. Ce panel, certes non exhaustif, nous a toutefois permis, en plus des enquêtes très riches qui ont largement contribué à alimenter notre réflexion sur le sujet⁴, de mieux cerner, pour chaque profil d'établissement, les problématiques posées par l'offre numérique dans l'offre destinée à la jeunesse.

Ainsi, après avoir dressé un état des lieux de l'offre numérique destinée à la jeunesse, en bibliothèque de lecture publique, nous verrons de quelle manière ces dernières intègrent

cette offre au sein de leurs collections, et les problématiques soulevées à cet égard.

L'offre numérique en bibliothèque

Toujours du papier...

Les bibliothèques de lecture publique disposent tout d'abord d'une offre particulièrement riche et éclectique à destination des jeunes, tant au niveau des supports proposés (matériels ou virtuels), qu'au niveau de leurs contenus (allant du jeu sur console à une offre exclusivement papier). La lecture des livres demeure une pratique importante pour les enfants : c'est pourquoi l'offre numérique doit tenir compte de l'existence de supports papier qui, étant donné leur popularité, ne sauraient être retirés des rayons. En effet, l'offre éditoriale est florissante puisque le secteur de l'édition jeunesse représente toujours 12 % du chiffre d'affaires de l'édition, avec 8 000 titres produits par an, et 17 % des exemplaires vendus. F. Piault⁵, au regard des chiffres du marché de l'édition de 2009, constate ainsi que « *le livre pour la jeunesse s'impose comme la locomotive du marché du livre* ». Nous en dressons ci-après un bref aperçu, afin de mieux comprendre le positionnement des bibliothèques face à leur offre numérique : l'offre destinée aux tout-petits (les 0-4 ans) reste la plus volumineuse, étant caractérisée par une grande variété de supports (livres jouets, livres CD, albums, BD, premiers romans...) et occupe la plus grande partie des espaces des bibliothèques ; pour les plus grands, le roman reste le support papier le plus présent, même si les magazines occupent une place importante, compte tenu notamment de l'importance de l'offre (par exemple, le groupe Fleurus Presse publie aujourd'hui quinze magazines pour tous les âges, regroupés en cinq familles).

5. Fabrice Piault, « Marché du livre 2009 : on s'en sort bien ! », *Livres Hebdo*, n° 807, 5 février 2010, p. 13.

Typologie de l'offre

Concernant l'offre numérique des bibliothèques (pour celles qui en proposent déjà), celle-ci est extrêmement variable en fonction du profil, du budget, des publics des bibliothèques. Notons toutefois que « *le numérique passe encore pour une offre nouvelle au sein des bibliothèques*⁶ ». Sur le plan quantitatif, cette offre peut s'avérer très riche, comme à la Cité des Sciences ou à la MIOP, ou être quasi nulle, surtout en zones rurales, où le support papier reste le plus plébiscité par les différents publics (par exemple, les bibliothécaires de la ville de Gap, dans les Hautes-Alpes, ont invoqué les difficultés de déplacement à la bibliothèque pour les personnes vivant dans les villages alentour, les pannes d'électricité ou encore de réseau internet). Nous avons donc tenté d'en dresser une typologie⁷ en proposant, dans un premier temps, une classification par genres puis, dans un second temps, par catégories d'âge, les supports et services numériques étant très diversifiés d'un « âge de la jeunesse » à l'autre.

L'ensemble de l'offre numérique peut être classifié selon les trois catégories suivantes :

- *L'accès public à internet* : il s'agit de la condition de base à la mise en place d'un espace numérique. Aujourd'hui, si l'accès à internet est de plus en plus répandu et concerne désormais 80 % des bibliothèques, le wifi l'est beaucoup moins⁸.

- *Les ressources numériques* : celles-ci regroupent l'ensemble des contenus mis à disposition des bibliothèques sur place ou en ligne, accessibles via abonnements, cédéroms, sitothèques, production interne de la bibliothèque. Il peut s'agir, par exemple, d'abonnements presse (« Wordpress »), de wikis (outils de collaboration en ligne permettant de créer et d'éditer, de manière aménagée, des pages web

6. Nicolas Périsset et Jérôme Rivière, *L'offre multimédia en bibliothèque jeunesse*, op. cit.

7. Pour une typologie plus détaillée, cf. Claire Hédin, *De l'offre numérique pour les enfants dans les bibliothèques*, op. cit.

8. *Les ressources informatiques et la mise en ligne des documents numérisés*, enquête DLL juin-décembre 2008, op. cit.

4. On retiendra surtout :

– *Les ressources informatiques et la mise en ligne des documents numérisés*, enquête DLL juin-décembre 2008. En ligne : www.culture.gouv.fr/culture/dll/pat/Num/Bilan_enquete_DLL_mise_en_ligne_doc_numerises.pdf

– Virginie Repaire (BS Consultants) et Cécile Toutou (Tosca Consultants), *Les 11-18 ans et les bibliothèques municipales*, Éditions de la BPI/Centre Pompidou, 2010. En ligne : <http://editionsdelabibliotheque.bpi.fr/livre/?GCOI=84240100884420&fa=complements>

– Nicolas Périsset et Jérôme Rivière, *L'offre multimédia en bibliothèque jeunesse*, enquête 2010 publiée par La Petite Bibliothèque Ronde de Clamart. www.lapetitebibliothequeronde.com/Ressources/Dossiers-thematiques/Multimedia-Numerique/Enquete-2010/Enquete-sur-l-offre-multimedia-en-bibliotheque-jeunesse

– Claire Hédin, *De l'offre numérique pour les enfants dans les bibliothèques*, mémoire de master, ENS, janvier 2010. En ligne : www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-48580

au sein d'un groupe d'internautes), de films numérisés, d'expositions virtuelles, de jeux sur PC, etc.

- *Les services* : un service peut être défini comme une action effectuée par une entité (personne physique ou morale, entreprise ou administration, etc.) pour le bien d'une autre, avec ou sans contrepartie. Il existe quatre principaux types de services numériques en bibliothèque :

- *faciliter l'accès aux ressources*, avec un portail spécifiquement dédié aux jeunes, une sélection de sites, un Opac spécifique, etc. ;
- *des services destinés à la formation ou à l'initiation*, qu'il s'agisse de la lecture, pour les tout-petits, ou encore de logiciels de langues étrangères, de bureautique, mais aussi de logiciels ludo-éducatifs, etc. ;
- *mieux faire connaître la BM et son environnement*, avec des liens hypertextes, des conseils pratiques, des glossaires ;
- *accroître sa visibilité sur internet*, en proposant par exemple une page de la BM sur les principaux réseaux sociaux, ou sur des sites de partage de contenus.

Typologie des ressources proposées

Voici maintenant un aperçu des ressources proposées par les bibliothèques par tranches d'âge, que nous avons regroupées en trois catégories : petite enfance (0-6 ans), enfance et préadolescence (7-10 ans), adolescence (11-17 ans)⁹.

Petite enfance

De plus en plus de bibliothèques se sont donné la mission de sensibiliser l'enfant à l'usage de la souris et à la lecture sur écran dès l'âge de 2-3 ans.

9. On remarquera que la catégorisation des ressources par âge sur les sites des bibliothèques diffère légèrement d'un site à l'autre (trois catégories pour Viroflay, deux seulement pour Valence Agglo, la jonction entre les tout-petits étant généralement fixée à 4 ans ; par contre, la limite supérieure, 7 ou 8 ans, réclame une estimation de l'âge auquel la lecture est maîtrisée par les enfants).



Illustration 1 – BabyGo, un moteur de recherche pour enfants de 0 à 10 ans

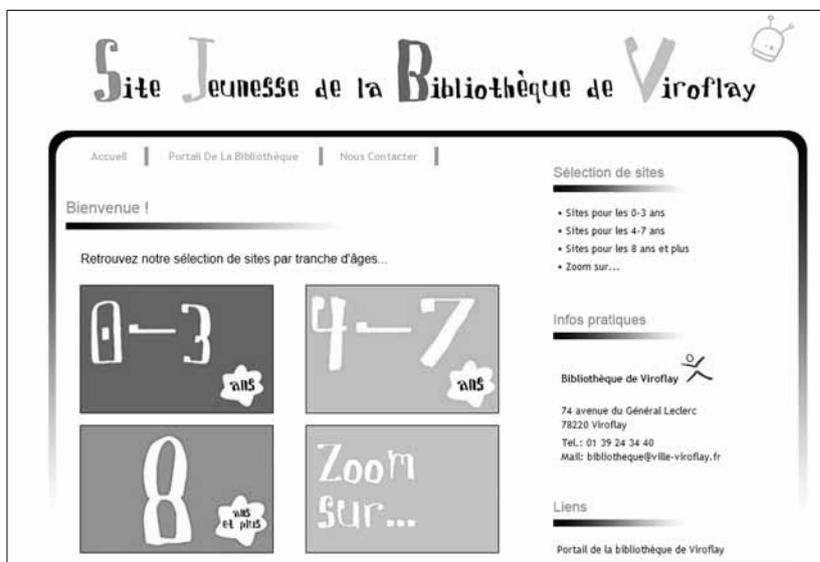


Illustration 2 – Site jeunesse de la bibliothèque de Viroflay

Parmi les structures qui proposent une offre numérique aux tout-petits, on peut notamment mentionner la Petite Bibliothèque Ronde de Clamart, la bibliothèque de Viroflay, le « Cube » d'Issy-les-Moulineaux, ou encore la bibliothèque de Saint-Raphaël.

L'offre numérique pour les tout-petits est caractérisée par le souci de la découverte non seulement de la lecture, mais aussi des outils informatiques. On trouve ainsi :

- *Des postes informatiques aménagés*, avec des claviers à grosses touches, des souris à un clic.
- *Des moteurs de recherche* permettant de trouver des contenus destinés aux tout-petits, comme BabyGo (illus-

tration 1) : celui-ci propose des contenus parascolaires pour les enfants jusqu'à 10 ans environ, mais également des jeux et des livres.

- *Des plateformes web* composées d'espaces destinés aux différentes catégories d'âge, disponibles via le site de la bibliothèque. Pour les plus jeunes, cet espace permet surtout d'accéder à des jeux et à des vidéos, des histoires à écouter et à regarder. C'est notamment ce que propose le site jeunesse de la BM de Viroflay (illustration 2)¹⁰.

10. <http://jeunesse.bibliotheque-viroflay.over-blog.fr>

Le réseau des médiathèques de Valence Agglo propose également un blog jeunesse¹¹ (illustration 3).

Enfance et préadolescence (7-10 ans)

L'offre numérique pour les 7-13 ans est sans doute la plus foisonnante, et ce, dans le but de remplir ces deux objectifs : « 1. diversifier l'offre pour permettre la rencontre entre les œuvres et les enfants, à l'heure où ces derniers se cantonnent souvent aux mêmes pratiques : les mêmes jeux, les mêmes sites. C'est alors au bibliothécaire de faire sortir les jeunes usagers de ces limites. 2. sensibiliser les enfants aux enjeux des techniques numériques et leur fournir une grille d'utilisation de ces outils¹². »

- **Des bouquets d'abonnements presse ciblés** : par exemple, le réseau des médiathèques de Valence Agglo, celles de Toulouse, de Baud (Morbihan), propose un bouquet de magazines spécifiques pour les jeunes via le site *Lekiosque.fr*.

- **Des logiciels ludo-éducatifs** : à la CSI ou à la médiathèque de Troyes, on propose par exemple le logiciel ludo-éducatif « Planète Némò ». Il s'agit souvent d'usuels en ligne (accès à des encyclopédies, des grammaires, comme la « boîte à outils » du portail jeunesse des bibliothèques du réseau de la MIOP).

- **Des expositions dédiées aux jeunes**, souvent effectuées en partenariat avec les écoles : exemple de l'exposition « Plein comme un œuf » sur le portail jeunesse de la bibliothèque de Valence Agglo¹³.

- **Des wikis adaptés aux enfants** comme Vikidia¹⁴ (illustration 4) et Wikimini¹⁵ (illustration 5).

- **Un portail destiné aux enfants** : il s'agit là d'une version pour jeunes du site des bibliothèques, accessible

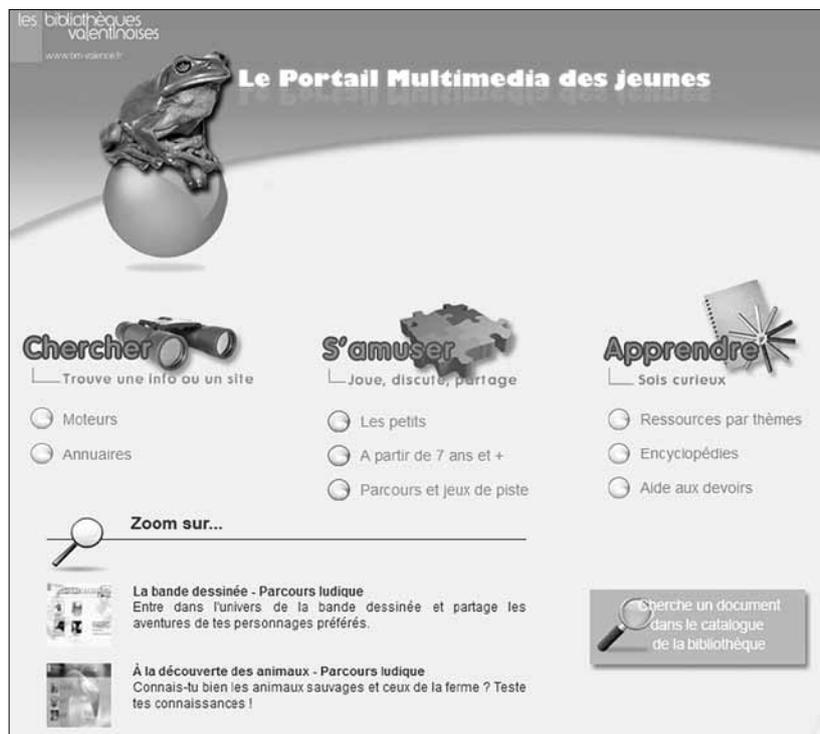


Illustration 3 – Blog jeunesse proposé via le site de Valence Agglo



Illustration 4 – Vikidia, la version de Wikipédia pour les 8-13 ans

directement ou via un lien sur le site principal de ces dernières.

- **Des moteurs de recherche et des Opac spécifiques** : comme pour les tout-petits, mais adaptés aux 7-11 ans, il s'agit d'outils en ligne permettant de chercher et de trouver des informations disponibles sur le web – pour les moteurs de recherche –, ou dans la bibliothèque – pour les Opac. À titre d'exemple, on peut citer la « Kids

zone » de Lille et de Nantes, l'Opac de l'International Children Digital Library (ICDL)¹⁶, et l'Opac de Toulouse¹⁷ (illustration 6).

11. www.bm-valence.fr/opacwebaloes/portail-jeunesse/index.htm

12. Claire Hédin, *De l'offre numérique pour les enfants dans les bibliothèques*, op. cit.

13. Op. cit., et le portail jeunesse des bibliothèques de Valence Agglo : www.bm-valence.fr/opacwebaloes/portail-jeunesse/index.htm

14. <http://fr.wikidia.org/wiki/Accueil>

15. <http://fr.wikimini.org/wiki/Accueil>

16. <http://fr.childrenslibrary.org>

17. http://catalogues.toulouse.fr/web2/tramp2.exe/do_keyword_search/log_in?setting_key=BMT1&servers=1home&query=&location_filter=LPPPE&index=default&screen=PowerSearch.html

- *Des blogs pour les enfants* : pour les enfants et les préadolescents, ces blogs ont le plus souvent la forme de «clubs de lecture» : ainsi, l'équipe des bibliothécaires jeunesse de la bibliothèque municipale de Grenoble a créé un blog consacré à la littérature jeunesse, *Trollire*, et destiné à la fois aux adultes (parents, professionnels) et aux jeunes¹⁸. On peut également citer le blog *Graines de critique* à Toulouse¹⁹, ou *Lire en ronde*²⁰ à Noisy-le-Sec.

- *Des jeux sur PC* : disponibles soit à partir du support cédérom, soit à partir d'abonnements : par exemple, la bibliothèque de Saint-Raphaël propose des jeux en réseaux tels que Dofus, particulièrement plébiscité par les jeunes. Celui-ci a même donné lieu à une animation entre les BM de Saint-Raphaël et de Roquebrune-sur-Argens : « *Les enfants peuvent jouer une heure par jour et tous les deux mois, nous organisons un combat en ligne – amical, je précise – avec les enfants de la médiathèque de Roquebrune sur Argens*²¹. »

- *Des jeux vidéos*²² : on distinguera cette offre de celle des jeux sur PC. Certaines bibliothèques proposent en effet des consoles de jeux de type Wii. Le réseau des bibliothèques de Montpellier propose également des X-box 360 et des PlayStation 3. On constate une prise de conscience progressive de la légitimité d'une telle offre dans les bibliothèques et nombre de projets à venir se portent sur sa mise en place.

- *Les «serious games»* : on peut définir ceux-ci, à l'instar de Thierry Robert, responsable jeunesse à la bibliothèque de Québec, comme « *un jeu qui n'a pas comme principal objectif le divertissement ou la récréation. Les jeux sérieux regroupent de façon très large des jeux pour la formation, des jeux*



Illustration 5 – Wikimini, un site ludo-éducatif pour enfants et préadolescents

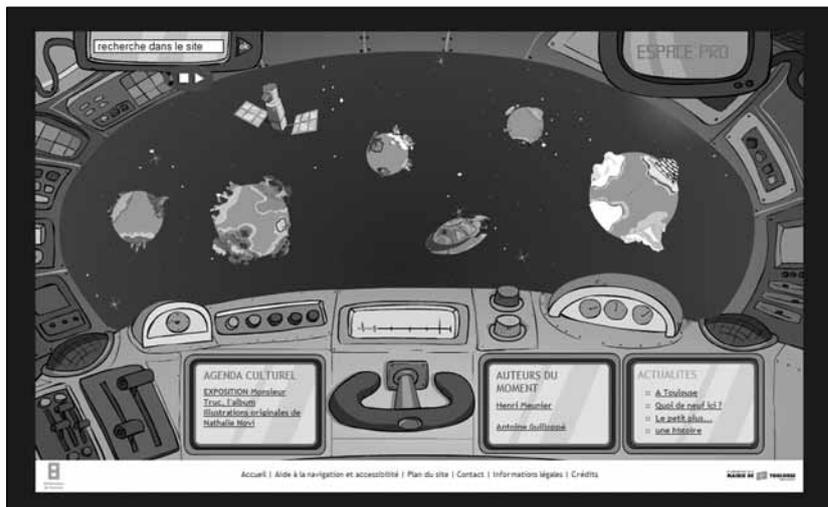


Illustration 6 – Portail jeunesse de la bibliothèque de Toulouse

pour l'éducation, des jeux pour la sensibilisation, etc.²³». En effet, selon le bibliothécaire, « *le jeu peut être une porte d'entrée culturelle qui permet de mettre en relief l'ensemble des autres documents de la bibliothèque. Une étude américaine menée il y a quelques années mention-*

nait que 75 % des utilisateurs des collections de jeux vidéo en bibliothèque finissaient par utiliser un autre service ou un autre type de document».

Adolescents et jeunes adultes

La fréquentation des bibliothèques étant moins importante chez les 15-19 ans que chez les 10-14 ans (38,5 % contre 40 % de chacune de ces tranches d'âge respectives déclarant

23. Extrait de l'intervention donnée lors de la journée d'étude à l'Enssib, « *Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les serious games en bibliothèque* », le 24 octobre 2012. www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-57204

18. <http://trollire.bm-grenoble.fr>

19. <http://jeunesse.bibliotheque.toulouse.fr/blogList.html>

20. www.mediatheque-noisyselec.org/lirenronde

21. « *Du jeu vidéo en bibliothèque ? L'expérience Dofus à Saint-Raphaël* ». <http://memoire2silence.wordpress.com/2009/03/21/du-jeu-video-en-bibliotheque-lexperience-dofus-a-saint-raphael>

22. Voir, à ce sujet, le mémoire d'études de Céline Ménégghin, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, Enssib, 2009. En ligne : www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-2102

y être allé au moins une fois au cours des douze derniers mois²⁴), l'offre numérique destinée aux adolescents et aux jeunes adultes est surtout une offre à distance. Celle-ci a un double objectif : inciter ce public à revenir ou à se rendre plus fréquemment en bibliothèque, d'une part, « renforcer leur sociabilité²⁵ », d'autre part. On trouve ainsi, parmi cette offre :

- *Les outils de réseaux sociaux*²⁶. De nombreuses ressources sont partagées par les bibliothèques sur ces réseaux, comme la page de l'atelier d'écriture multimédia poétique de la médiathèque de Sète²⁷, celle du label « Enfance et musique²⁸ » ou celle de l'association « Les 400 coups²⁹ ». Cependant, comme le souligne Thomas Chaimbault, « on est [encore] loin du profil MySpace du LibraryLoft³⁰ des bibliothèques de Charlottesville qui rassemblent sous une même page un accès vers le blog de la bibliothèque, un module de chat Meebo, la possibilité d'écouter de la musique en ligne, l'accès vers des ressources et des informations concernant leurs collections³¹ ».

- *L'accès à des logiciels de bureau-tique ou de gestion de contenu* afin de répondre autant aux besoins de formation des jeunes qu'à des besoins d'outils de travail, voire de loisirs.

- *Le prêt de documents numériques via l'accès à des plates-formes* telles qu'ArteVOD pour de la vidéo en ligne, Numilog pour des livres électroniques, Bibliomédias pour de la musique,

des vidéos, des livres audio, etc. Les lecteurs « empruntent » un média numérique qu'ils consultent au sein de la médiathèque ou sur leur PC en streaming ou sur un support numérique (lecteur MP3, Pocket PC, téléphone portable...).

- *Des comptes sur des sites de partage de ressources*, à l'instar de la médiathèque de Biarritz qui a ouvert un compte sur YouTube où elle présente les réalisations de son atelier cinéma³².

Comme nous l'avons vu, l'offre numérique est extrêmement variée et tend à s'étoffer encore davantage, avec l'accélération des progrès technologiques. Elle sous-tend toutefois de nombreuses contraintes, sur les plans à la fois matériel, éthique, budgétaire et juridique.

Questions documentaires, budgétaires, juridiques... et autres

L'intégration de ressources numériques dans l'offre destinée à la jeunesse sous-tend d'abord une réorganisation des politiques documentaires. Celle-ci doit être à la fois intellectuelle et physique. Sur ce point, Anne-Gaëlle Gaudion propose des outils concrets³³, tout d'abord en favorisant, via les OAI et autres web-services, une recherche fédérée. Toutefois, l'auteur rappelle que trois usagers sur quatre n'utilisant pas le catalogue (notamment les plus jeunes), un outil adapté serait un « catalogue global » rassemblant, sous forme de site web, l'ensemble des offres de toutes les bibliothèques, et situant les ressources au sein de la structure recherchée, à l'exemple de « Worldcat.org³⁴ ».

L'intégration physique du numérique ne se résume pas, loin s'en faut,

à la seule cohabitation de quelques postes informatiques et des autres collections. C'est pourquoi les gestes architecturaux toujours plus créatifs, dans le sens du confort et de la mobilité, visent à intégrer, de la manière la plus judicieuse possible, les technologies numériques mises à la disposition des enfants. On peut, sur ce point, évoquer les bibliothèques publiques des Pays-Bas, dont les espaces ainsi que « le contenu des rayons correspondent aux besoins et aux attentes du public³⁵ » (illustration 7). C'est pourquoi une politique d'acquisition et sa mise en espace s'établissent en associant étroitement grand public (marketing des bibliothèques) et publics spécifiques (communautés ethniques, générationnelles, religieuses, sociales...).

L'intégration du numérique, l'accès à internet, soulèvent également des questions éthiques, juridiques et budgétaires, surtout lorsqu'il s'agit de publics jeunes.

Par-delà les questions éthiques soulevées par la mise à disposition de postes internet à de jeunes publics (à partir de quel âge un enfant peut-il aller sur internet sans l'accompagnement de ses parents ? Quels sites sont à proscrire ?), la numérisation, le prêt de jeux vidéo ou de fichiers numériques, posent naturellement la question du respect des droits d'auteur. Ainsi, sur la question du prêt de fichiers numériques, la médiathèque de Valence Agglo a évoqué devant nous « le vide juridique qui interdit aux bibliothèques tout achat de livres numériques pour consultation ou prêt en dehors des plateformes offrant des bouquets ». La loi sur le droit de prêt ne s'applique pas aux livres numériques. En effet, juridiquement, d'après la loi du prix unique du livre numérique du 28 mai 2011³⁶, l'e-book n'est pas un livre. De la même manière, le prêt de jeux vidéo n'obéit à aucune législation spécifique.

24. Source : *Culture prospective* (DEPS, ministère de la Culture, 2009).

25. Thomas Chaimbault, « Offre et réseaux virtuels : distance et proximité », *Enssib*, septembre 2008, p. 12. En ligne : www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-40664

26. On peut citer, sur ce point, les exemples d'Antibes (espace musique), Agneaux, Argentan (fonds local), Lens, Romagne-sur-Mer, Toulouse, médiathèque catalane, médiathèque du conservatoire de Boulogne-Billancourt.

27. <http://profile.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user.viewprofile&friendid=271603723>

28. www.myspace.com/enfanceetmusique

29. www.myspace.com/les400coupsfrance

30. www.myspace.com/libraryloft

31. Thomas Chaimbault, *Ressources numériques en bibliothèque jeunesse : typologie, enjeux, problématiques*, support de la conférence du 31 mai 2012 à Bordeaux, p. 18. En ligne : <http://fr.slideshare.net/Faerim/bijressnum#btnNext>

32. www.youtube.com/user/mediathequebiarritz

33. Anne-Gaëlle Gaudion, « Signalement et médiation des ressources numériques en bibliothèque », présentation donnée dans le cadre de « Biblioquest Saison 4 Épisode 3 » de l'Inset, à Montpellier, le 11 octobre 2012. En ligne sur : <http://fr.slideshare.net/angiegaudion/signalement-et-mediation-des-ressources-numeriques-en-bibliotheque>

34. www.worldcat.org

35. Vincent Bonnet et Amandine Jacquet-Triboulet, « Les bibliothèques publiques aux Pays-Bas », *BBF*, 2008, n° 1, p. 57-63. En ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2008-01-0057-011>

36. Loi n° 2011-590 du 26 mai 2011 relative au prix du livre numérique : www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000024079563&dateTexte&categorieLien=id

Illustration 7 – L'espace jeunesse de la bibliothèque publique d'Amsterdam. © Marian Koren (VOB)

Autre problématique souvent rencontrée par les bibliothèques concernant le numérique : la question du budget. Comme l'ont fait remarquer Nicolas Périsse et Jérôme Rivière³⁷, la part du budget allouée au numérique est bien souvent globale et ne concerne l'offre jeunesse que marginalement : par exemple, le pôle jeunesse de la bibliothèque de Valence Agglo ne dispose que d'une faible proportion de son budget informatique pour les jeunes, soit 4,5 %. Pourtant, le budget des ressources numériques représente 15,15 % du budget total des acquisitions de l'établissement.

La question du budget alloué au numérique a un impact conséquent sur l'acquisition du matériel requis pour proposer les ressources numériques des établissements. Désormais, la plupart des bibliothèques de lecture publique françaises sont informatisées (à près de 90 %), mais elles ne proposent souvent, notamment pour les petites structures, qu'un ou quelques postes et uniquement pour la consultation du catalogue. Des postes exclusivement dédiés aux enfants sont très rares, à quelques exceptions près

comme Noisy-le-Sec, où 7 postes sur 15 sont disposés dans l'espace jeunesse.

Les liseuses et les e-books sont très rares dans l'offre jeunesse, les risques de dégradation de ces outils étant trop importants. À l'heure actuelle, quelques bibliothèques ont une offre jeunesse pour les e-books (comme le site de Toulouse). Enfin, les consoles de jeux font encore figure d'exception (à l'instar de la BMVR de Troyes, qui propose le jeu *Cerebral Academy* sur Nintendo DS, ou encore de la bibliothèque de Montpellier Agglomération qui dispose de consoles de jeux comme la Xbox 360, la Wii, la PlayStation 3, et anime des ateliers sur inscription).

De surcroît, les politiques documentaires jeunesse à l'heure du numérique requièrent de nouvelles compétences des personnels, tant pour des questions de maintenance logistique et technique que pour la mise en place de nouvelles médiations incluant le numérique. Les témoignages recueillis ont ainsi révélé que, si les personnels spécialisés dans la jeunesse sont souvent très enthousiastes pour se former à ces supports, voyant par là de nouveaux enjeux culturels, des frilosités s'expriment également devant ces nouveautés, ce qui constitue un

frein supplémentaire quant à l'acquisition de ressources numériques.

Enfin, l'intégration du numérique doit être le produit d'une réflexion conjointe entre les bibliothèques et leur hiérarchie : elle doit être en effet intégrée au sein d'une politique culturelle cohérente, menée entre les différentes structures culturelles des collectivités, afin d'obéir à des objectifs de lecture publique bien précis. Sur ce point, la question de la formation des jeunes aux nouveaux médias doit être au cœur de la réflexion des bibliothèques.

Ainsi, on l'a vu, la question du numérique dans les bibliothèques jeunesse est l'objet de grandes disparités d'une structure à l'autre, même s'il s'agit d'une préoccupation inhérente à chacune. Les projets menés sur le développement du jeu vidéo en médiathèque montrent en tout cas que les mentalités évoluent et intègrent le numérique comme support culturel incontournable pour les jeunes, même si les initiatives de ce type demeurent encore isolées, en raison de la politique culturelle des collectivités et des contraintes budgétaires dans lesquelles se trouvent bon nombre de bibliothèques de lecture publique. Le numérique, dans ces établissements, n'est donc encore qu'à ses balbutiements et sera sans doute encore diversifié et développé avec la formation des personnels et la démocratisation de supports encore coûteux, à l'heure actuelle, pour les collectivités. ●

Février 2013

37. Nicolas Périsse et Jérôme Rivière, *L'offre multimédia en bibliothèque jeunesse*, op. cit.