

LA PETITE BIBLIOTHEQUE RONDE

L'offre multimédia en bibliothèque jeunesse

NICOLAS PERISSE et JERÔME RIVIERE

Septembre 2010



Sommaire

LA PETITE BIBLIOTHEQUE RONDE	1
Introduction.....	3
La Petite Bibliothèque Ronde	4
Historique	4
Équipement et animation.....	4
Organisation	5
Présentation de l'enquête.....	7
12 bibliothèques innovantes	7
Méthodologie	9
L'équipement multimédia en bibliothèque : le minimum requis	10
Le fonctionnement – une offre encore bien inégale.....	11
L'offre multimédia : pas toujours en adéquation avec la demande	12
Liberté et autonomie : un peu, beaucoup, à la folie, pas du tout !.....	14
Conclusion : des ordinateurs pour les enfants en bibliothèque : ni pour, ni contre, bien au contraire !	16
Annexe : Questionnaire autour de l'offre multimédia jeunesse en bibliothèque	18

Introduction

Le multimédia passe encore pour une offre nouvelle au sein des bibliothèques. Pourtant, l'attrait pour les nouvelles technologies est désormais si présent dans notre esprit que nous ne parlons plus de NTIC (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication) mais bien de TIC. Malgré tout, un tiers des bibliothèques publiques en France ne proposent toujours pas d'accès à Internet¹.

On attend d'une bibliothèque qu'elle ne soit plus seulement un espace dédié au livre, mais bien à la culture toute entière, sous toutes ses formes. Toutefois, un rapide constat montre qu'il existe une fracture numérique qui pourrait bien amplifier les fractures sociales déjà présentes. D'ailleurs, le Ministre de la Culture Frédéric Mitterrand l'a souligné dans ses propositions pour développer le goût de la lecture² : il faut que les bibliothèques françaises se préoccupent de la structuration de la « culture d'écran » de la nouvelle génération.

C'est dans ce contexte que la Petite Bibliothèque Ronde s'intéresse au développement d'une offre multimédia innovante, intégrant les technologies les plus récentes et qu'elle a entrepris d'étudier l'offre des bibliothèques françaises à ce jour.

Cette enquête n'a pas pour vocation d'être aussi approfondie que celle faite récemment par Claire Hédin *De l'offre numérique pour les enfants en bibliothèque*³, qui aborde toutes ces questions avec plus de détails. Cette enquête a simplement pour but d'appréhender les espaces les plus connus, de rencontrer ainsi les personnes qui sont chargées, chaque jour, de faire découvrir le multimédia à leur public, et ainsi de définir de ce qu'est une offre innovante pour les enfants, à cette époque où les pratiques numériques se banalisent.

Nous présentons dans une première partie l'offre de la Petite Bibliothèque Ronde, puis dans un second temps, nous étudions l'offre des différentes bibliothèques que nous avons visitées.

¹ <http://www.rfi.fr/france/20101025-est-informatisation-bibliotheques-municipales>

² <http://www.gouvernement.fr/gouvernement/frederic-mitterrand-presente-quatorze-propositions-pour-developper-le-gout-de-la-lectur>

³ <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-48580>

La Petite Bibliothèque Ronde

Implantée au cœur d'une cité des Hauts-de-Seine, la Petite Bibliothèque Ronde, anciennement la Bibliothèque de La Joie par les Livres, a beaucoup influencé le monde des bibliothèques en France et à l'étranger. Forte de son histoire, elle est une structure propice aux expérimentations autour des nouvelles pratiques de lecture et des nouveaux enjeux culturels provoqués par l'importance des nouveaux médias.

Historique

Dans sa volonté de faire des propositions innovantes en matière de littérature jeunesse, la bibliothèque s'est toujours intéressée aux supports audiovisuels (films fixes, pellicules, vinyles, etc.). C'est donc tout naturellement que l'équipe de la Joie par les Livres s'est orientée vers des propositions multimédias accessibles via des postes informatiques.

D'abord destinés à la recherche de notices de livres de la bibliothèque, il faut attendre la fin des années 1990 avant de voir arriver des ordinateurs capables d'utiliser des cédéroms. Mais ce n'est qu'en 2002⁴ que la bibliothèque s'est dotée d'un parc informatique plus performant et accessible à Internet, permettant ainsi de nombreuses animations autour de l'ordinateur ainsi qu'une proposition de cédéroms en consultation.

L'offre informatique a été mise entre parenthèse entre 2005 et 2008, suite aux difficultés connues par la bibliothèque (menace de fermeture en 2006 et création d'une association dissociée de la Joie par les livres en 2007). La reprise a été marquée en 2008 par l'arrivée d'un animateur multimédia, renforcée l'année suivante par le recrutement d'un responsable de projets numériques. Cela a permis l'évolution du parc informatique ainsi qu'une relance des activités multimédias (navigation sur Internet, ateliers de création, initiations, etc.)

Équipement et animation

En 2010, la bibliothèque propose 6 ordinateurs, fonctionnant sous Windows XP Pro, équipés de casques audio. La répartition des ordinateurs est ainsi faite :

- 2 postes destinés à la navigation sur Internet
- 2 postes dédiés à l'utilisation de cédéroms
- 2 postes réservés aux plus petits (4-8 ans)

⁴ Voir l'article : *A Clamart, premiers pas sur la toile*, d'Isabelle Rose-Jalaber et Florence Oliver in *La Revue des Livres pour Enfants* n°208, Décembre 2002, pp 79-83.

Les logiciels (suite bureautique, retouche graphique, sonore, vidéo, 3D, etc.) sont libres et gratuits. Les sessions durent 30 minutes, sont limitées à une par jour et deux par semaine. Exception faite pour les recherches concernant l'école ou un projet particulier.

La bibliothèque dispose d'une cinquantaine de cédéroms, jeux et documentaires, uniquement en consultation, ainsi qu'un abonnement à la revue *Toboclic* pour les petits, qu'ils peuvent consulter et emprunter.

Nous avons également développé une plateforme web composée de 4 espaces Internet⁵ dont 2 sont destinés aux enfants de 4 à 12 ans : un espace⁶ sur lequel ils peuvent retrouver des dossiers divers, des sélections d'ouvrages, des histoires à lire, à regarder et à écouter, des jeux et des vidéos ; et un blog⁷ qui permet de retrouver les activités qu'ils ont faites à la bibliothèque : ateliers, rencontres avec des artistes, projection de films, etc. que nous alimentons avec leurs commentaires, leurs réflexions. Ce blog leur permet aussi de prendre la parole, via les commentaires, ou en rédigeant un billet sur un sujet qui les intéresse.

En plus des consultations libres lors des ouvertures, les enfants ont la possibilité de participer à 2 ateliers multimédia dans la semaine : un atelier de création numérique les mercredis matins sur un projet mensuel, durant lequel ils découvrent les outils informatiques. Et un atelier d'initiation « à la demande » le samedi matin, où ils peuvent se former à la recherche sur Internet, la découverte de l'ordinateur ou d'un logiciel.

D'autres activités sont proposées en lien avec le programme de la bibliothèque. En janvier 2010, une thématique autour du conte a permis aux enfants de concevoir un jeu de 7 familles mis en page sous OpenOffice⁸. En novembre 2010, c'est autour du thème de la mythologie qu'ils ont débuté la création d'une histoire en flash, en partenariat avec la maison d'édition numérique La souris Qui Raconte⁹.

Organisation

L'espace multimédia est installé dans la continuité des étagères de documentaires, il est donc accessible à chaque ouverture en présence d'un animateur multimédia, soit 13h par semaine.

- Mardi et jeudi : de 16h30 à 18h
- Mercredi et samedi : de 10h à 12h30 et de 14h30 à 17h

Seule exception le dimanche après-midi, où nous souhaitons ne pas perturber l'animation particulière mise en place ce jour-là.

⁵ <http://www.lapetitebibliothequeronde.com> et <http://www.enfance-lecture.com>

⁶ <http://www.petitebiblioronde.com>

⁷ <http://blog.petitebiblioronde.com>

⁸ <http://blog.petitebiblioronde.com/la-vie-de-la-bibliotheque/le-jeu-des-7-contes-3>

⁹ <http://www.lasourisquiraconte.com>

Pour accéder à l'espace informatique, il faut être inscrit à la bibliothèque (sans que soit nécessaire un justificatif de domicile ou une pièce d'identité) et avoir signé le règlement multimédia qui explique le fonctionnement de l'espace et des ordinateurs.

12 bibliothèques innovantes

Pour cette enquête, nous avons interrogé une douzaine de bibliothèques en France. Notre choix s'est porté sur des bibliothèques souvent citées pour leur offre innovante dans les revues spécialisées (Bulletin des Bibliothèques de France, Livres Hebdo, etc.), sur Internet (Bibliobsession¹⁰, Bibliolab¹¹, etc.) et sur des bibliothèques de notre connaissance :

- **La Médiathèque José Cabanis de Toulouse (31)**
La Médiathèque de Toulouse fait partie d'un réseau plus vaste qui comprend également une vingtaine de bibliothèques de quartier et une bibliothèque spécialisée d'Étude et du Patrimoine¹². Ce réseau compte environ 70 000 inscrits pour une population d'environ 445 000 habitants. La médiathèque a mis en ligne récemment un portail jeunesse sur son site.
- **Les Médiathèques Centrales Federico Fellini et Émile Zola à Montpellier (34)**
Ces 2 médiathèques sont implantées au cœur d'un réseau de 9 médiathèques sur les 31 communes de Montpellier agglomération¹³. L'ensemble du réseau compte environ 48 000 utilisateurs pour 412 000¹⁴ habitants de l'agglomération. Ces 2 médiathèques font partie des premières à avoir investie largement dans le jeu vidéo par le biais des consoles.
- **La Médiathèque de Roanne (42)**
La Médiathèque de Roanne est la principale structure de Grand Roanne Agglomération auxquelles se rattachent une dizaine de bibliothèques dans les communes de l'agglomération et au-delà. La Médiathèque anime Cap'Ados, un club de lecture destiné aux adolescents et qu'ils peuvent retrouver sur leur blog¹⁵.
- **La Médiathèque de Biarritz (64)**
La Médiathèque Biarritz compte environ 9000 inscrits sur 27 000 habitants résidant dans la commune seulement. La Médiathèque propose de nombreuses animations, notamment dans le secteur audiovisuel.
- **La Médiathèque du Bachut de Lyon (69)**
La Médiathèque du Bachut, appelée aussi Marguerite Duras, fait partie du réseau des 14 bibliothèques de la ville de Lyon¹⁶. Ce réseau comptabilise plus de 100 000 utilisateurs pour

¹⁰ <http://www.bibliobsession.net>

¹¹ <http://bibliolab.fr>

¹² <http://www.bibliotheque.toulouse.fr>

¹³ <http://mediatheque.montpellier-agglo.com>

¹⁴ <http://www.insee.fr> (ainsi que tous les chiffres de population)

¹⁵ <http://capados.blogspot.com>

¹⁶ <http://www.bm-lyon.fr>

environ 480 000 habitants. La Médiathèque du Bachut est la dernière née du réseau et propose une offre multimédia spécifique pour les enfants et les adolescents.

- **La Bibliothèque du Chesnay (78)**

La Bibliothèque du Chesnay a ouvert ses portes en 2009 avec une volonté de modernisme dans ses équipements pour une population avoisinant les 30 000 habitants.

- **La Médiathèque de Saint-Raphaël (83)**

La Médiathèque de Saint Raphaël est intégrée dans le centre culturel de la ville qui comprend également un conservatoire, une salle d'exposition et une salle de spectacle¹⁷. La médiathèque accueille environ 12 500 abonnés pour une population de 34 500 habitants. La médiathèque est connue pour son offre multimédia jeunesse avec un fonds important de cédéroms ainsi que des animations autour des jeux en réseau.

- **La Médiathèque d'Issy-les-Moulineaux (92)**

La Médiathèque Centre-Ville et la Médiathèque des Chartreux sont les deux structures de la ville qui compte environ 65 000 habitants. La ville est très connue pour ses investissements dans les nouvelles technologies.

- **Le Cube d'Issy-les-Moulineaux (92)**

Le Cube est un centre de création numérique basé à Issy-les-Moulineaux. Il est avant tout rattaché à la communauté d'agglomération Grand Paris Seine Ouest, qui comprend Issy-les-Moulineaux, Boulogne-Billancourt, Chaville, Meudon, Sèvres, Vanves et Ville d'Avray. Ils proposent de nombreuses animations pour les enfants, dès 2 ans.

- **L'Espace Multimédia de Meudon (92)**

La ville de Meudon possède 2 espaces multimédia en plus de la médiathèque pour une population de 45 000 habitants.

- **La Médiathèque Roger Gouhier de Noisy-le-Sec (93)**

La Médiathèque de Noisy-le-Sec est complétée par l'Annexe, une bibliothèque de quartier réservée aux enfants. Elles totalisent environ 9000 utilisateurs pour 40 000 habitants. Leur portail de site pour les enfants est un des plus fourni en France.

- **La Bibliothèque et Archives Nationales du Québec (Canada)**

La célèbre BANQ du Canada est intégrée dans un réseau de 11 bibliothèques s'étendant sur l'ensemble du territoire du Québec. Son offre est accessible jour et nuit et son site propose également un espace jeunesse très développé.

¹⁷ <http://www.bm-saintraphael.fr>

Méthodologie

Durant le premier semestre 2010, nous avons visité ces différentes bibliothèques ou nous avons mené des entretiens téléphoniques avec leur responsable multimédia. Nous leur avons soumis un questionnaire disponible en annexe. Celui-ci portait sur 4 problématiques : la présentation de l'espace multimédia, les missions de la bibliothèque en matière d'offre numérique, le contenu de cette offre et la liberté d'autonomie laissée aux usagers.

Après dépouillement des résultats, nous avons divisé notre analyse des espaces multimédia en quatre grands points afin de pouvoir comparer les bibliothèques entre elles.

Le premier point aborde la question fondamentale du matériel à disposition du public dans les espaces multimédia. Par matériel, nous entendons le nombre de postes informatiques mais aussi ses caractéristiques et sa qualité.

Le second point se concentre sur le temps d'utilisation autorisé et sur l'âge requis pour accéder aux postes. Ce paramètre a en effet une grande influence sur le type de fréquentation et sur le succès des espaces multimédia.

Dans un troisième temps, nous nous rapprochons de l'utilisateur final en étudiant les contenus proposés aux enfants (logiciels, CD-roms, Internet, sites...).).

Le dernier point apporte des précisions sur la proposition de l'accès à Internet des espaces multimédias, celle-ci étant soumise à un certain nombre de restrictions pour le public enfant.

L'équipement multimédia en bibliothèque : le minimum requis

Aujourd'hui, l'évolution technologique est telle qu'un ordinateur est dépassé au bout de 6 mois. Pourtant, lorsqu'une bibliothèque s'équipe d'un parc informatique, celui-ci doit durer plusieurs années. Il faut donc un parc de qualité et proposant suffisamment de postes pour couvrir l'ensemble de la demande du public. Il est bien rare que l'espace multimédia pour les enfants possèdent plus d'ordinateurs que celui des adultes.

C'est pourtant le cas à la Bibliothèque de Saint-Raphaël qui propose 10 ordinateurs pour les enfants contre 6 pour les adultes. En moyenne, les bibliothèques visitées comptent une dizaine de postes informatiques (hormis les postes destinées à la consultation de l'OPAC). Bien sûr, on ne parle ici que du nombre de postes accessibles aux enfants. Déjà, quelques inégalités apparaissent. A Roanne par exemple, l'espace multimédia possède 9 ordinateurs pour l'ensemble du public, enfants et adultes, tandis qu'à Noisy-le-Sec, 7 postes sont dédiés aux enfants sur 15 au total. Le système d'exploitation est généralement celui de Microsoft, encore dans sa version XP, ensuite vient celui d'Apple, comme c'est le cas au Cube, centre de création numérique, à Issy-les-Moulineaux, qui possède 80 ordinateurs iMac, dont une douzaine est dédié aux enfants. Ceci se comprend dans la mesure où il s'agit d'un centre spécialisé dans la création artistique et professionnelle. De manière générale, on voit peu de Mac en bibliothèque en raison des tarifs plus élevés des machines et du problème de compatibilité des programmes. Peu de lieux également tentent d'intégrer les deux systèmes, hormis des lieux spécialisés, comme celui de l'Espace Multimédia de Meudon-la-Forêt qui possède un Mac pour les projets créatifs. On trouve également dans la plupart des bibliothèques des postes adaptés aux personnes handicapées mais uniquement dans les espaces adultes.

La présence d'une imprimante n'est pas toujours un fait accompli, les copies sont généralement payantes et en noir et blanc. A Noisy-le-Sec, on propose d'apporter son papier si l'on veut imprimer, tout comme à Meudon-la-Forêt si l'impression dépasse 10 pages. C'est une alternative intéressante pour épargner aux enfants les transactions commerciales, même si elles ne s'élèvent tout au plus qu'à quelques euros. Les webcams ne sont pas utilisées au quotidien mais servent occasionnellement pour des activités précises. Quant aux micros, ils sont réservés aux méthodes de langue. En revanche, un casque est toujours fourni, voire deux pour permettre la consultation parent/enfant ou entre amis.

Au-delà du système informatique, l'équipement dépend de l'offre particulière qui peut être proposée. L'équipement multimédia le plus courant après les ordinateurs sont les écrans TV (Lyon Bachut, Issy-les-Moulineaux, Toulouse) équipés de casques, qui diffusent des films en DVD. A la médiathèque Federico Fellini, spécialisée dans l'image, ce sont plus de 70 écrans qui sont à disposition pour la consultation de films sur différents supports, allant du U-Matic au Blu-Ray.

Les jeux vidéo commencent également à pointer le bout de leur nez. Toujours à Montpellier où le public peut jouer sur une douzaine de Playstation 3 en consultation, ou participer à des animations Wii sur grand écran. Des Wii sont également disponibles à la Médiathèque de Toulouse¹⁸.

¹⁸ Pour plus de détails à propos de cet espace, voir *Des Jeux vidéo à la bibliothèque* de Céline Meneghin : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document-2102>

Enfin, quelques initiatives plus discrètes mais intéressantes sont à noter : à Roanne, la médiathèque propose un espace de stockage sur ses serveurs, ou à Biarritz, le département image propose de nombreuses animations avec du matériel de tournage. Les liseuses électroniques ont aussi fait leur apparition, comme à Issy-les-Moulineaux où l'on peut en emprunter plusieurs modèles avec 200 œuvres préalablement chargées, mais à raison de 24 jours par personne, l'attente est très longue. Ces liseuses ne sont accessibles qu'aux adultes, soit à partir de 18 ans à Issy-les-Moulineaux.

En termes d'espace, cela varie également d'une bibliothèque à l'autre, d'autant plus que les bâtiments qui ont été construits il y a plus de 10 ans ne prévoient pas toujours l'évolution des espaces multimédia. A Noisy-le-Sec par exemple, la salle multimédia communique malgré elle avec la salle du conte par une mezzanine qui renvoie facilement les sons. A Roanne, à Montpellier et à Lyon Bachut, l'espace multimédia est à l'extérieur des salles de lecture équipées d'OPAC. D'autres médiathèques tentent au contraire d'intégrer leur espace multimédia à l'espace de lecture, comme à Issy-les-Moulineaux, où les postes sont dans la continuité des documentaires et à proximité de l'espace vidéo.

Le fonctionnement – une offre encore bien inégale

Il existe des différences importantes, même entre les structures de même taille. Des inégalités bien marquées tant au niveau des horaires d'ouverture, que des accès aux espaces informatiques, de l'âge minimum pour accéder au service et surtout de l'offre multimédia proposée. Cela s'explique en partie par l'étendue des moyens humains que consacre la bibliothèque au multimédia.

Dans les structures moyennes, il y a en général deux ou trois bibliothécaires dédiés au multimédia. À la Médiathèque Émile Zola de Montpellier, il n'y a pas d'animateur pour l'espace jeunesse, le soin étant laissé à l'équipe d'animer comme elle le peut cet espace. A Noisy-le-Sec, ils sont deux à animer les deux espaces multimédia dont celui destiné aux enfants. A Saint-Raphaël, il faut noter le recrutement d'informaticiens non bibliothécaires pour assurer la partie technique des espaces multimédia.

Si la plupart des bibliothèques rendent l'inscription obligatoire, avec souvent la présentation d'un justificatif de domicile et d'une pièce d'identité, pour accéder aux ressources diverses, il existe encore quelques rares bastions où le public peut accéder à l'intégralité des ressources sans devoir justifier son identité. A la médiathèque Federico Fellini à Montpellier, l'accès aux documents en consultation, qui inclut consoles de jeux et films, reste entièrement libre, même si l'équipe encourage fortement les gens à s'inscrire.

La lecture aux tout-petits est largement répandue en bibliothèque ; il n'en va pas de même pour le multimédia aux tout-petits. Alors que les bibliothèques veulent offrir un accès à tous, on constate que l'âge est un facteur d'exclusion. Si les usagers entrent dans la catégorie adulte à partir de 16-18 ans, il est plus difficile de déterminer l'âge à partir duquel les enfants peuvent avoir accès à

l'ordinateur. La plupart des structures proposent un accès aux ordinateurs à partir de 6 ans et le plus souvent accompagnés. Notons les exceptions de Saint-Raphaël, Toulouse ou Québec où les plus jeunes (à partir de 3 ans) sont invités à découvrir l'ordinateur avec des outils plus accessibles (clavier à grosses touches, petite souris ou souris à 1 clic, etc.). La limite supérieure se situe aux alentours de 11-12 ans car les enfants peuvent commencer à participer à des ateliers et à venir seuls, avec ou sans accord parental.

La gestion des sessions varie aussi d'une bibliothèque à l'autre. Si à la médiathèque José Cabanis de Toulouse, l'accès se fait via la carte de lecteur (avec un profil personnalisé), à Roger Gouhier à Noisy-le-Sec les animateurs notent les inscriptions sur un simple tableau blanc à chaque début d'ouverture. Et quand il ne s'agit pas d'un logiciel dédié comme celui de *Cyber-bases*¹⁹, les inscriptions se font sur simple tableur Excel.

Combien de temps un enfant peut-il passer sur l'ordinateur ? Voilà une question récurrente et chacun choisit aussi une durée différente, en fonction du public mais aussi du nombre d'ordinateurs qu'il possède. La moyenne serait d'environ 1h - 1h15 par semaine. Au Québec, les enfants sont limités à 2h par jour sur un panel d'une trentaine d'ordinateurs, de même qu'au Cube qui en possède une douzaine, alors qu'à Roanne, ce même temps se comprend sur la semaine pour une dizaine de postes pour l'ensemble des usagers. A la bibliothèque du Chesnay, c'est 4h qui sont disponibles durant le mois pour une trentaine de postes. Le plus fréquemment, le temps varie de 30 min à 1h par semaine.

L'offre multimédia : pas toujours en adéquation avec la demande

On le savait déjà, le public, et surtout les enfants, est exigeant. On pourra passer des heures entières à essayer de leur proposer un jeu de qualité qu'ils ne daigneront pas s'y intéresser s'ils n'en ont pas envie. L'opinion commune veut aussi que les enfants savent mieux se servir d'un ordinateur que leurs parents ce qui est à la fois vrai et complètement faux : vrai, car ils ont en effet plus de facilité à prendre en main la machine. Avides de découvertes, ils agissent à l'inverse des adultes : je clique, je vois ce qu'il se passe et j'enregistre l'information, alors qu'un adulte réfléchira d'abord avant de cliquer (au risque de ne jamais cliquer). Faux, car même si certains ont une maîtrise surprenante de l'outil, les jeunes ont encore bien du mal à en comprendre toutes les possibilités.

Quelques faits vécus qui montrent bien la méconnaissance des enfants :

Un enfant de 8 ans demande à aller sur Internet. L'animateur lance le navigateur, la page d'accueil étant celle de la bibliothèque.

L'enfant : *Je veux aller sur Internet.*

L'animateur : *Mais tu es sur Internet.*

L'enfant : *Non, je veux aller sur Internet.*

L'animateur : *Je viens de lancer le navigateur, cette page qui s'affiche montre qu'on est sur Internet.*

¹⁹ <http://www.cyber-base.org>

L'enfant : *Non, c'est pas Internet, c'est pas Google.*

Encore aujourd'hui, il n'est pas rare d'entendre des enfants demander « Google » pour parler d'Internet.

Les enfants de 10 ans recherchent des sites de jeux sur Google. Voyant qu'ils ne s'en tenaient qu'aux premières propositions de la page, l'animateur est allé les voir.

L'animateur : *Vous savez, vous devriez aller voir un peu plus loin sur les autres pages de Google, vous trouveriez sans doute des jeux plus intéressants.*

Un enfant : *Hein ? Y'a plusieurs pages sur Google ???*

Chaque animateur ou bibliothécaire des espaces multimédia a sous la main quelques sites à proposer aux enfants. Si certains ressortent, c'est davantage en raison de leur contenu éducatif. C'est le cas de *Planet Néo*²⁰, *Louvre.edu*²¹, *tout apprendre*²², *Maxicours*²³, etc. comme c'est le cas à la Bibliothèque du Chesnay, à la médiathèque Émile Zola de Montpellier ou à celle d'Issy-les-Moulineaux. Puis viennent d'autres ressources au contenu éducatif et souvent ludique telles que *Poisson rouge*²⁴, les *Zouzous* de France 5²⁵, ou de nombreux sites qui viennent du Canada comme *l'Office National du Film Jeunesse*²⁶ ou la *Zone Jeunesse de Radio-Canada*²⁷.

Et est-il encore nécessaire de présenter les activités développées autour du MMORPG²⁸ *Dofus*, avec son univers riche en couleurs et en possibilités, qui permet aux enfants de faire évoluer un personnage selon son équipement, ses accessoires, ses pouvoirs, et parcourir l'univers fantastique du jeu pour résoudre des quêtes ? La particularité des MMORPG est que les joueurs sont connectés à un même serveur et évoluent donc dans le même espace virtuel. Ils peuvent ainsi se rencontrer, faire équipe ou s'affronter. Il existe ainsi de nombreux tournois interbibliothèques comme c'est le cas dans le Sud de la France, Saint-Raphaël ayant le plus fait parlé de cette activité. On trouve aussi à leurs côtés la médiathèque de Biarritz ou le Cube à Issy-les-Moulineaux.

Côté logiciels, on en trouve pour tous les goûts, dédiés surtout à l'image et au son comme *Gimp* ou *Paint.Net* qui s'imposent comme des versions simplifiées de *Photoshop*, ou *Tux Paint* qui ravit les plus petits ; *Windows Movie Maker* pour le montage vidéo, *Audacity* ou *Magic Music Creator* pour mixer et composer des musiques. Il faut également compter sur de bonnes ressources en ligne, comme *La Cartoonerie*²⁹ qui permet de concevoir des histoires animées de manière très simple ou *Aviary*³⁰, dédié à l'édition d'image et de son.

²⁰ <http://www.planetnemo.fr/>

²¹ http://www.louvre.edu/index_louvre.php

²² <http://www.toutapprendre.com/>

²³ <http://www.maxicours.com/>

²⁴ <http://www.poissonrouge.com/poissonrouge.php>

²⁵ <http://www.mon-ludo.fr/>

²⁶ <http://onfjeunesse.ca/>

²⁷ <http://www.radio-canada.ca/jeunesse/>

²⁸ *Massively Multiplayer Online Role-Paying Game* : Jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

²⁹ <http://www.lacartoonerie.com/>

³⁰ <http://aviary.com/>

Les cédéroms sont quant à eux en totale perte de vitesse, même si les enfants de la médiathèque José Cabanis de Toulouse les regrettent (les CD-roms ont été retirés de la consultation pour des raisons techniques). Il faut aussi prendre en compte la pauvreté de l'édition pour enfants qui est moins un public cible que la génération des 15-25 ans, avec des jeux de stratégie, de simulation, de tir, sans oublier les jeux multi-joueurs. Ces jeux sont plus robustes graphiquement et proposent un contenu qui n'est pas toujours accessible pour les enfants, ou avec une prise en main qui s'avère parfois difficile. Même si des titres comme *Mia*, *Nancy Drew*, *Carmen San Diego*, *Harry Potter* (ou encore *Spore* et *WWF Panda Junior* à la Petite Bibliothèque Ronde) et d'autres « héros » jeunesse ont encore du succès, les enfants s'en détournent progressivement pour les jeux en ligne, plus rapides d'accès et plus efficaces.

« *C'est un film ou c'est un jeu ?* » voilà une question posée par un enfant de 10 ans alors qu'il découvrait un jeu de la série *Scooby-Doo* sur cédérom. Celui-ci commençait par une séquence animée pour lancer l'histoire. S'il a toujours existé des jeux purement ludiques comme *Pac-Man*, *Pong* ou *Space Invaders* avec des histoires plus que réduites, voire inexistantes, dès la création des jeux vidéo, il reste étonnant de constater que des enfants sont déroutés devant ces jeux qui racontent des histoires auxquels ils doivent participer. Et d'ailleurs, les jeux en ligne (bien souvent de sport, de course et de combat) sont dans le top 3 de leurs jeux préférés.

Par ailleurs, parmi leurs activités préférées on compte aussi la consultation de vidéos (*Youtube* et *Daily Motion*) surtout pour visionner du catch et des clips musicaux, et enfin les blogs (*Skyblog*) et réseaux sociaux (*Facebook*, *MySpace*). Mais ces sites ne sont pas toujours accessibles depuis les ordinateurs de la bibliothèque pour des raisons de contenu.

Liberté et autonomie : un peu, beaucoup, à la folie, pas du tout !

Animer un espace multimédia pour les enfants nécessite de se poser une question essentielle : comment gérer l'accès à Internet pour que ces chers bambins ne se retrouvent pas face à un contenu qui pourrait les choquer ? Le Système de protection est souvent mis à l'épreuve par les ados, qui s'intéressent à ces sujets, le plus souvent adultes, ou parfois simplement pour défier la machine et l'animateur. Si bon nombre de solutions existent pour filtrer Internet, il y a ce que l'on autorise et ce que l'on ne veut pas autoriser, tant pour des questions de sécurité que pour des questions morales. Mais une demande des enfants revient fréquemment : peut-on tout faire sur les ordinateurs de la bibliothèque ?

Dans certaines bibliothèques, le problème est vite résolu puisqu'un filtre est posé par le service informatique de la ville comme à Toulouse, à Lyon, à la bibliothèque du Chesnay. Ce filtre est parfois personnalisé, d'autres fois il reprend des listes noires de sites toutes faites comme celle de l'Université de Toulouse³¹ qui recense plus d'un millions de sites (dont les plateformes de blog et de partage de vidéo et les réseaux sociaux les plus sollicités.)

³¹ <http://cri.univ-tlse1.fr/blacklists/>

Il semblerait que peu de bibliothèques permettent un accès total à Internet. Mais certaines bloquent des sites au risque de parasiter l'offre globale. Généralement ce sont les blogs, tchats, messageries instantanées, forums et réseaux sociaux qui sont également limités pour 2 raisons : éviter les abus, car, rappelons-le, une bibliothèque est responsable de ce que le public peut publier sur Internet depuis ses accès³², et surtout, selon le règlement en vigueur de ces sites, l'inscription est interdite aux moins de 13 ans ! Une règle dont peu d'enfants, et surtout de parents, ont connaissance.

En ce qui concerne les jeux, ce sont surtout les jeux violents, et tout contenu violent par défaut, qui sont interdits. Les jeux en réseau sont également peu mis en avant car ils nécessitent une installation technique qu'il n'est pas aisé de mettre en place.

Enfin, la consultation des mails n'est pas toujours possible, parfois même tout site nécessitant une inscription ou une connexion est bloqué. Il en va de même pour les transactions commerciales qui ne sont pas souvent autorisées.

Une liberté de naviguer donc, mais pas toujours de profiter des avantages du web 2.0. Parfois, on contourne le problème par quelques solutions pratiques comme à Noisy-le-Sec, où la barre d'adresse des navigateurs est cachée, le clic droit désactivé et le portail de sites suffisamment riche et ouvert pour contenter les enfants. A la bibliothèque du Chesnay, l'équipe s'interrogeait sur le passage à une liste blanche pour les moins de 11 ans.

Autant de précautions qui ne sont souvent pas comprises des enfants : « *Pourquoi n'ai-je pas accès à ce site alors que j'ai le droit d'y aller de chez moi ?* » Les plus jeunes posent moins de soucis que les adolescents et dans les faits, si l'offre globale est généreuse, elle parvient à les satisfaire. Contre toute attente, il semblerait qu'il y ait peu de frustration malgré quelques tensions avec les bibliothécaires. Mais on ne peut pas tirer de généralités, car les enfants naviguant dans un espace cadré seront tout aussi heureux que ceux ayant une liberté totale. Selon nous, tout viendrait de l'offre et de la manière dont elle est promue.

³² Voir le compte-rendu de l'intervention de Lionel Maurel sur l'autonomie numérique de l'utilisateur versus la responsabilité du bibliothécaire au Congrès de l'ABF 2009 : <http://abfblog.wordpress.com/2009/06/17/l%E2%80%99autonomie-numerique-de-l%E2%80%99utilisateur-de-quoi-parle-t-on-par-lionel-maurel/>

Conclusion : des ordinateurs pour les enfants en bibliothèque : ni pour, ni contre, bien au contraire !

En conclusion des nombreuses visites, rencontres et recherches, on peut dire que l'offre multimédia jeunesse est encore très peu implantée dans les bibliothèques françaises. Elle se développe pourtant de plus en plus, à des niveaux bien inégaux et qui ne correspondent pas toujours à la taille de la structure, mais davantage à des limites politiques et juridiques. Il est important de noter que le numérique destiné aux enfants reste un excellent moyen d'attirer le public familial. Toutefois, il nous semble qu'il existe une certaine réserve des professionnels des métiers du livre face à l'arrivée de nouveaux supports.

Pourtant, à notre avis, les bibliothèques n'ont pas pour vocation d'offrir au public des machines surpuissantes, mais des postes d'accès à Internet, à des outils de bureautique et de création modestes, et surtout des services à leurs usagers tels que la consultation du catalogue en ligne ou la gestion de son compte pour les prêts, l'animation d'ateliers multimédia et d'initiation et, de manière générale, de pousser leur public, notamment les enfants, à découvrir davantage de chose via Internet. Leur mission étant d'initier aux bases de l'utilisation d'un ordinateur. Ainsi le multimédia fait partie de l'offre globale d'accès à la connaissance et à la culture de manière générale.

Si un adulte est plus autonome dans sa recherche avec l'outil informatique, il n'en est pas de même pour les enfants qui sont les premières victimes de la surconsommation du Web. Ils ont bien compris que l'ordinateur est comme une console de jeu vidéo, c'est-à-dire un objet ludique à explorer, susceptible de procurer du divertissement avec un minimum d'effort. Alors que les bibliothécaires tentent de valoriser à tout prix la « lecture plaisir » contre la lecture scolaire, les animateurs multimédia bien qu'ils n'oublient pas l'intérêt ludique et culturel de l'ordinateur, rencontrent à l'inverse des difficultés pour le valoriser comme un outil de travail et de création.

Pourtant les enfants sont plus ou moins demandeurs d'ateliers multimédia même si à l'intérieur de ces ateliers multimédia, ils sont plus attirés par les réalisations manuelles que virtuelles. Toutefois, en dehors de ces séances programmées, l'espace multimédia tendrait à se confondre avec le cyber-café, les activités principales des enfants étant la consultation de jeux en ligne, de vidéos, de blogs et de réseaux sociaux. Et pour ne pas tomber dans cette voie, les équipes sont malheureusement contraintes de bloquer certains sites, privant ainsi le jeune public de leurs contenus riches et intéressants pour son âge.

Ce qui fait la différence entre une médiathèque et un cybercafé, c'est justement l'encadrement et les propositions qui sont faites aux jeunes. Des propositions qui n'évoluent pas contraindront les enfants à désertier les médiathèques, et retourner toujours au même endroit sur la toile sans en soupçonner la richesse. Il convient donc pour les animateurs multimédia d'acquérir des compétences et une expertise dans le domaine de la création numérique (utilisation de logiciels graphiques, audiovisuels, musicaux ou autre) afin d'assurer leur statut face à des enfants qui se

vantent d'être des « pros » de l'ordinateur. Une idée à combattre, car les enfants, s'ils ont facilement la maîtrise de la souris et du clavier, ne savent pas réellement se servir d'un ordinateur.

L'autre point sur lequel nous souhaitons insister concerne la part dérisoire des animateurs multimédia dans les équipes de bibliothécaires (souvent de l'ordre de 1 à 10). Les animateurs multimédia possèdent des compétences complémentaires de celles des bibliothécaires : elles sont liées aux médias numériques. De plus, il arrive que les animateurs multimédia ne soient pas considérés comme faisant partie de l'équipe permanente de la bibliothèque.

Les médias se font écho de ce grand débat « Est-ce que le numérique va tuer le papier ? », « Est-ce que les ordinateurs vont remplacer les livres ? ». Cette thèse est à notre sens absurde, car ces supports se complètent, l'un par ses fonctionnalités et son interactivité au-delà de l'œuvre, l'autre par son accessibilité et sa matérialité, son existence concrète. Si nous voulons que le numérique se développe en bibliothèque, il faudra lui donner une place toute aussi importante que celle que nous faisons au livre, non pas en termes d'espace, mais en termes de valorisation, de considération. Un site Internet peut avoir plus de « valeur » qu'un documentaire papier.

Pour apaiser le débat, il faudrait repenser notre conception de la bibliothèque. Supprimer l'espace multimédia pour mieux l'intégrer aux autres ressources, permettre les consultations sur Internet au même titre que les ressources papier, et surtout arrêter de penser en termes de support, pour se concentrer sur les contenus.

Que représentera la bibliothèque pour les jeunes dans un futur proche ? Y aura-t-il encore des enfants lecteurs au 21^e siècle ? La bibliothèque ne devrait-elle pas évoluer vers le centre culturel ? Autant de questions débattues lors du colloque³³ organisé le 23 septembre 2010 par la Petite Bibliothèque Ronde et que nous vous invitons à découvrir pour prolonger cette réflexion.

³³ <http://www.lapetitebibliothequeronde.com/La-bibliotheque/Activites-Projets/Le-colloque-en-images>

Annexe : Questionnaire autour de l'offre multimédia jeunesse en bibliothèque

1. Présentation de l'espace multimédia

1. Quel équipement mettez-vous à disposition des usagers (nombre d'ordinateurs, performances, périphériques proposés, caméra, micro, consoles de jeux, autres...) ?
2. Comment fonctionne votre espace multimédia (modalités d'inscription, règlement multimédia, horaire et accès...) ?

2 – Mission

3. De quand date l'offre multimédia au sein de la bibliothèque, qui l'a mise en place, pourquoi (demande du public, intérêt personnel...) ?
4. Quelle est la mission de l'espace multimédia (initier, offrir un accès *libre*, offrir des outils pour des projets...) ?
5. Sur quelle base construisez-vous vos animations (programme de la bibliothèque, actualité, demandes...) ?

3 – Contenu

6. Que proposez-vous aux enfants (ateliers, sessions libres, cédéroms, sitotheque, jeux vidéo...)?
7. Quels sont les jeux, sites ou logiciels que vous recommandez ? Est-ce que ce sont ceux qui marchent le mieux auprès des enfants ?
8. Quelles sont les activités favorites des enfants sur les ordinateurs (en fonction de leur âge, de leur sexe...) ?

4 – Liberté et autonomie des usagers

9. Limitez-vous les activités possibles sur les ordinateurs ? (filtrage de sites, messageries, blogs, réseaux sociaux...)
10. Les enfants sont-ils frustrés par les « limites imposées » par la bibliothèque, s'il y en a ?
11. Pensez-vous que la bibliothèque réponde aux attentes des enfants ?

Une dernière question pour élargir la réflexion : quel est l'avenir du numérique en bibliothèque, selon vous (votre vision, les projets les plus innovants...)?