



Les tablettes comme supports de lecture jeunesse et les médiations associées en bibliothèques

Hésione Guémard

Les billets d'EnssibLab
21 décembre 2016

Hésione Guémard est diplômée du Master Politique des bibliothèques et de la documentation (PBD) de l'Enssib. Elle est actuellement chargée de mission numérique pour la future médiathèque des Capucins à Brest.

Le 6e Baromètre sur les usages du livre numérique nous apprend qu'un quart des lecteurs de livres numériques sont équipés d'une liseuse (28%) et presque deux tiers d'une tablette (64%). La tablette interroge les parents et les bibliothécaires jeunesse quant aux contenus qu'elle propose en complément des livres imprimés. Par ailleurs, les écrans seraient nocifs pour les enfants. Comment, dans ce contexte, organiser une médiation adaptée ?

Du bon usage de la tablette pour les moins de 12 ans

La notion d'innovation est au coeur de la culture numérique. Ici, elle ne concerne plus seulement les évolutions techniques, mais aussi sociales, car on note des changements vis-à-vis des interactions humaines et des habitudes familiales. Au départ, la tablette n'est pas destinée aux enfants mais ses caractéristiques la rendent idéale pour eux. D'une part, elle est adaptée à des contenus jeunesse pour lesquels le graphisme et les visuels occupent une place primordiale. D'autre part, grâce à son ergonomie, ce support est aisément maniable : les enfants peuvent l'utiliser en position assise ou debout et le manipuler aisément.

En bibliothèque jeunesse, la tablette est pour l'instant le seul support qui permette la lecture des applications. Les applications téléchargeables sur tablettes peuvent proposer soit un jeu, comme [Minecraft](#) par Mojang ou [Rayman Adventures](#) par Ubisoft, soit un outil tel que YouTube par Alphabet Inc. (créée à l'occasion de la restructuration de Google), ou Voice Dream Reader par Voice Dream LLC, soit un livre, comme – par exemple - *Le Marchand de Sable* par Hocusbookus ou [Conte-moi](#) par Tralalere.

Afin d'élucider le caractère antinomique de la tablette et des applications, il est intéressant de s'inspirer des études de [Serge Tisseron](#). En 2007, ce psychiatre et psychanalyste crée la règle du « 3-6-9-12 » afin de sensibiliser les parents à la gestion de la télévision, des jeux vidéo, d'Internet et des réseaux sociaux auprès des enfants. Il est l'auteur de plusieurs livres sur le sujet. Sur son site, il explique la règle du « 3-6-9-12 » ainsi :

« Cela évoque bien sûr quatre étapes essentielles de la vie des enfants : 3 ans, c'est l'admission en maternelle, 6 ans, l'entrée en CP, 9 ans, l'accès à la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et 12 ans l'âge où il trouve ses repères en collège. Mais ce sont aussi d'excellents repères pour savoir à quel âge et comment introduire les différents écrans dans la vie de nos enfants. En effet, de la même façon qu'il existe des règles pour l'introduction des laitages, des légumes et des viandes dans l'alimentation d'un enfant, il est possible de concevoir une diététique des écrans, afin d'apprendre à utiliser correctement les écrans comme on apprend à bien se nourrir. »

En 2011, il soutient une campagne nommée « [3-6-9-12, Apprivoiser les écrans et grandir](#) » qui sera relayée par l'Association française de pédiatrie ambulatoire (AFPA).

En 2013, il participe à la rédaction de [l'avis de l'Académie des Sciences sur « L'enfant et les écrans »](#). Ce texte juxtapose les données scientifiques de la neurobiologie, de la psychologie, des sciences cognitives, de la psychiatrie et de la médecine afin de rendre compte de la réalité rapidement évolutive des technologies numériques et de leur utilisation

La Société américaine de pédiatrie a émis fin octobre 2016 un ensemble de nouvelles recommandations en matière d'usage des écrans par les enfants : « [American Academy of Pediatrics Announces New Recommendations for Children's Media Use](#) » (en anglais). Parmi ces recommandations :

- **Éviter aux enfants de moins de 18 mois d'user des écrans.** Une exception peut être faite pour les appels vidéo (type Skype).
- Les parents des enfants de 18 à 24 mois qui souhaiteraient initier leurs enfants aux médias numériques sont incités à choisir des programmes d'excellente qualité et à les visionner avec leurs enfants afin de les aider à comprendre ce qu'ils regardent.

- **Limiter l'exposition aux écrans à une heure par jour pour les enfants de 2 à 5 ans**, en veillant toujours à l'excellente qualité des médias et de leurs contenus. Les parents devraient partager ce temps d'écran avec leurs enfants afin d'explicitier les contenus visionnés et créer un lien avec l'environnement habituel de l'enfant.
- **Pour les enfants de 6 ans et plus, le temps d'écran doit être limité et les contenus correspondre à des programmes de qualité.** Les parents doivent s'assurer que le temps d'écran ne vient pas restreindre les heures de sommeil, d'activité physique ou le temps consacré à toute autre activité essentielle à la santé de l'enfant.
- **Préserver des temps familiaux sans écran**, comme les repas ou les trajets en voiture, ainsi que des pièces de la maison sans écran, comme les chambres.
- Maintenir une constante sensibilisation à la citoyenneté et à la sécurité en ligne, incluant le respect des autres – en ligne comme hors ligne.

Du livre numérique au livre application

Le Journal Officiel du 4 avril 2012 fixe le [vocabulaire de l'édition et du livre \(liste de termes, expressions et définitions adoptés\)](#), qui instaure le terme de « **livre numérique** » comme équivalent des termes *e-book* ou *electronic book*. Le livre numérique possède un contenu similaire à celui du livre imprimé mais en fonction de son format, il offre des options différentes.

La [loi n° 2011-590 du 26 mai 2011 relative au prix du livre numérique](#) (PULN) soumet une définition du livre numérique qui se base sur la notion d'homothétie et de réversibilité entre livre imprimé et livre numérique. La définition apportée est la suivante : un livre est dit « *numérique lorsqu'il est une oeuvre de l'esprit créée par un ou plusieurs auteurs et qu'il est à la fois commercialisé sous sa forme numérique et publié sous forme imprimée ou qu'il est, par son contenu et sa composition, susceptible d'être imprimé, à l'exception des éléments accessoires propres à l'édition numérique.* » (Art.1).

Cette définition vient poser un premier jalon permettant de distinguer livre numérique et oeuvre au contenu multimédia enrichi. Afin de mieux différencier ces deux produits, la loi recourt à la notion d' « *éléments accessoires* » définis par le [décret n° 2011-1499 du 10 novembre 2011](#) : « *Les éléments accessoires propres à l'édition numérique (...) susvisée s'entendent des variations typographiques et de composition, des modalités d'accès aux illustrations et au texte telles que le moteur de recherche associé, les modalités de défilement ou de feuilletage des éléments contenus, ainsi que des ajouts de textes ou de données relevant de genres différents, notamment sons, musiques, images animées ou fixes, limités en nombre et en importance, complémentaires du livre et destinés à en faciliter la compréhension.* »

D'un point de vue juridique, aucune précision n'est apportée quant à la quantification des éléments accessoires. Et pourtant c'est bien la proportion de ces derniers qui transforme le livre numérique en application. Ce premier parcours permet pour la nature de l'oeuvre une distinction entre deux niveaux : le livre numérique homothétique et le livre numérique enrichi ou oeuvre multimédia.

Le livre homothétique, issu de la numérisation d'un livre physique, est une version dématérialisée ou « scannée » de l'imprimé. Ce type de document, comme sa version imprimée, contiendra une page de couverture, un sommaire ou encore une organisation linéaire des pages. Les illustrations et les caractères sont fixes. Pour les livres homothétiques basés sur une narration couplée à de nombreuses illustrations (les albums jeunesse, les bandes dessinées, les documentaires), la tablette est un excellent support. En effet, cet outil permet une définition fine de l'image et de la couleur.

En bibliothèque jeunesse, il existe un second jalon pour appréhender le livre numérique : en distinguant livre homothétique, livre enrichi ou augmenté et une troisième catégorie, le livre-application. Le livre-application, aussi désigné « *Bookapp* » ou simplement « *application* », est la version la plus évoluée du livre enrichi. Combiné avec plusieurs logiciels compilés, il se rapproche

progressivement des paramètres du jeu vidéo. Le lecteur peut être totalement impliqué dans l'histoire, avec un rôle, des décisions à prendre, des étapes à passer, des épreuves, et parfois des récompenses. Grâce à une interactivité forte avec l'utilisateur/le lecteur, la narration est totalement renouvelée et l'histoire s'émancipe parfois de l'écriture.

Quelles médiations en bibliothèque jeunesse ?

En bibliothèque jeunesse, la tablette constitue un outil innovant car le support renouvelle les formes de médiation : les enfants sont invités à lire et à jouer en même temps, seul ou à plusieurs. Ils lancent et visionnent de courtes vidéos et participent activement aux choix du héros. Les ateliers numériques peuvent être catégorisés selon qu'ils utilisent la découverte, le jeu ou l'histoire¹. Les animations présentées visent le public de la bibliothèque jeunesse mais peuvent aussi avoir pour objectif d'être « intergénérationnelles », c'est-à-dire de rassembler les enfants, les parents et les aînés autour des pratiques numériques, tel l'atelier « [Parent/Enfant: Jouer ensemble sur tablette](#) » proposé dans les bibliothèques municipales de Lyon.

Animation-découverte



Figure 1 Atelier de découverte d'applications numériques. Médiathèque George Sand d'Enghien-les-Bains. Crédits : Aurélie Maroquin.

Les animations « découverte » sont l'occasion d'appréhender soit des applications, soit la manipulation de la tablette. L'activité a pour objectif de donner un aperçu des possibilités de ces outils via des démonstrations. Pour les enfants de 3 à 14 ans et leurs accompagnateurs, ces animations sont centrées sur la démonstration de plusieurs applications en l'espace de trente minutes à une heure. Pour cette activité, il est intéressant d'utiliser des applications qui peuvent être partiellement présentées aux participants pour que ceux-ci puissent par la suite continuer à les utiliser en autonomie. Ainsi, des ateliers dits « créatifs » invitent les participants à utiliser leur imagination pour dessiner (voir l'application [Drawnimal](#) par Yatato), créer des bandes dessinées (voir l'application [Big Nate : Comix By U !](#) par Night & Day Studios) ou encore réaliser des montages vidéo (voir [Stop-Motion Studio : initiation à l'animation](#) par Edoki Academy).

Une autre possibilité consiste à présenter des applications que nous appellerons « d'exploration ». Dans la création numérique *David Wiesner's Spot* par Houghton Mifflin Harcourt, il n'y a pas de texte mais de multiples mondes à découvrir en zoomant sans arrêt sur les détails des images. Une démonstration expose le principe de l'application et stimule la curiosité du public. Il en est de même pour l'application [Botanicula](#) par Amanita Design pour laquelle il est possible de réaliser une démonstration collective.

Animation « métajeu »

Les animations dites « méta-jeux » visent à utiliser des applications jeux avec les enfants. L'objectif de cette activité est d'aider les participants à s'entraider pour passer des étapes, à échanger et partager des appareils. L'activité peut s'accompagner de l'usage de la console et de l'ordinateur.

Animation « métahistoire » : le cas de l'heure du conte numérique



Figure 2 Crédits : Réseau des bibliothèques du Pays de Langon.

La Bibliothèque départementale de l'Essonne a mis en ligne une description de l'activité [L'heure du conte numérique](#) accompagnée d'une sélection d'applications. La sélection propose des livres-applications avec une phrase de résumé de l'histoire, l'âge conseillé, les thématiques abordées, le temps de lecture et le fonctionnement de l'application.

L'atelier consiste à lire une application proposant une narration, et non un jeu. En fonction de la place de l'interactivité dans la création numérique, le texte est lu soit par l'animateur, soit par les enfants à tour de rôle, soit par l'application, soit par un mélange des trois. L'objectif de l'activité est que les enfants s'unissent afin d'avancer dans l'histoire et résoudre les énigmes. Tout au long de

l'application, le bibliothécaire peut poser des questions pour inviter les enfants à décrire et à anticiper la suite de l'histoire.

L'étude de l'usage de la tablette en bibliothèque jeunesse éclaire de façon nouvelle la profession de bibliothécaire et la bibliothèque elle-même.

De fait, le statut du bibliothécaire jeunesse se renouvelle. Tour à tour conseiller, animateur, pédagogue, critique et intervenant culturel, le caractère polyvalent de la profession est d'autant plus visible avec l'usage des applications auprès des enfants. La clé de voûte du succès d'un service numérique en bibliothèque jeunesse est le travail en partenariat et la médiation. Il est important d'impliquer les parents et les professionnels dans une éducation des enfants au numérique.

La bibliothèque jeunesse est un lieu d'expérimentation. Devant l'effervescence des créations numériques, la structure se positionne non seulement comme un catalyseur des pratiques mais aussi comme une vitrine des meilleures œuvres numériques. De manière claire, la bibliothèque n'est plus uniquement un lieu pour la lecture, mais un lieu de vie et un lieu de culture au sens très large du terme.

Pour aller plus loin...

► CPLJ-93 : Centre de Promotion du Livre de Jeunesse en Seine-Saint-Denis. *Le portail des littératures numériques du Salon du livre et de la presse jeunesse*. [En ligne] <<http://popapp.slpi.fr/>>. Consulté le 8 avril 2019.

► CHAIMBAULT, Thomas. *Ressources numériques en bibliothèque jeunesse*, Slideshare, 2014. [En ligne] <<http://fr.slideshare.net/Faerim/bijressnum>>. Consulté le 8 avril 2019.

► DESCHAMPS, Laure. *Les meilleures applications pour les enfants !* Paris : La Souris Grise, 2014. ISBN 29 55004103.

► NET PUBLIC. *14 groupes Facebook pour créer et innover avec le numérique en bibliothèque*. [En ligne] <<http://www.netpublic.fr/2016/06/14-groupes-facebook-pour-cree-et-innover-avec-le-numerique-en-bibliotheque/>>. Consulté le 8 avril 2019.

► TISSERON, Serge. *Guide de survie pour accros aux écrans... ou comment garder ton ordi ET tes parents*. Paris : Nathan, 2015. ISBN 2092559028.

Notes

¹ CHAMPEY, Elsa. « Le numérique et l'enfance ». Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 2015, n° 5. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/tour-d-horizon/le-numerique-et-l-enfance-65377>>. ISSN 1292-8399. Consulté le 8 avril 2019.