

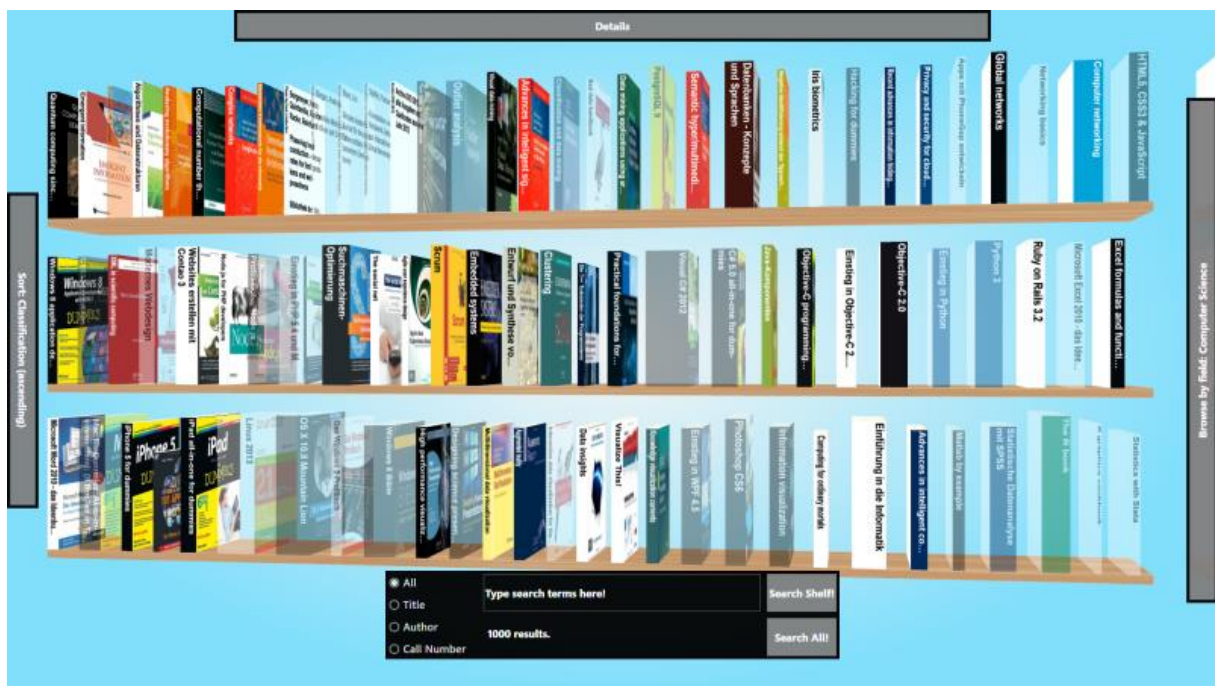


De la recherche précise à l'exploration, ou comment la sérendipité vient aux catalogues de bibliothèques

Delphine Merrien

Les billets d'EnssibLab
02 Décembre 2014

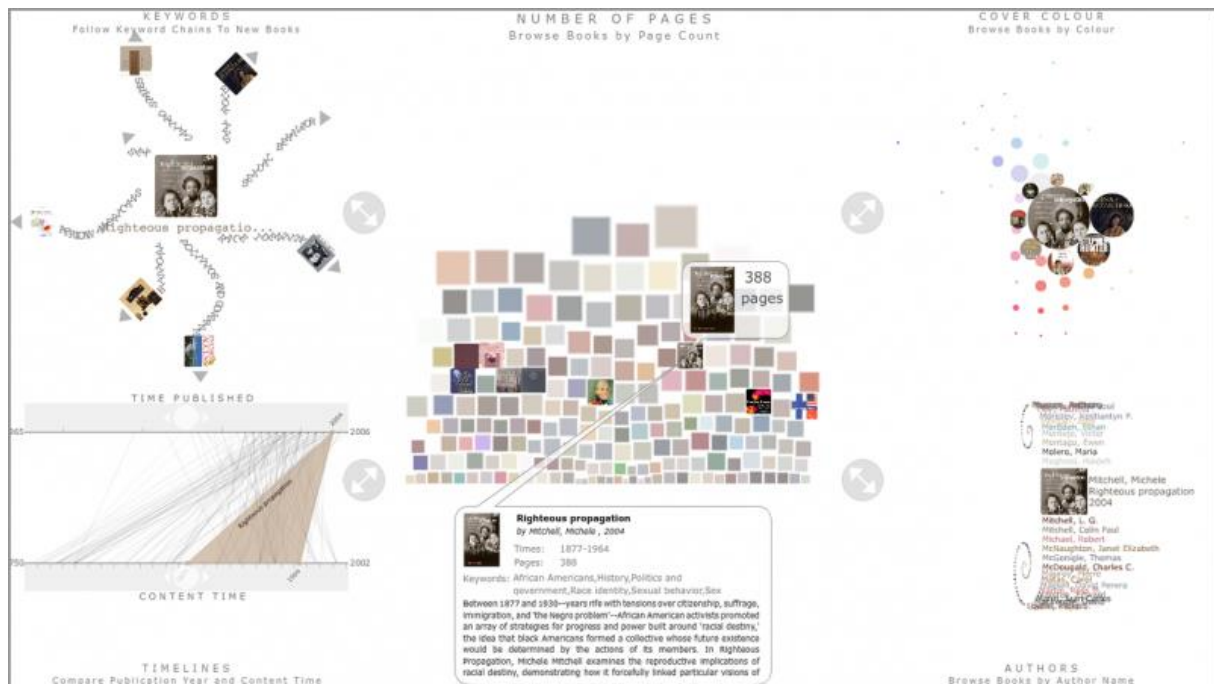
Les interfaces visuelles des catalogues de bibliothèques permettant la recherche dans la collection et parfois l'accès au document primaire sont généralement conçues pour favoriser la fourniture d'un résultat rapide et pertinent dès lors que l'utilisateur effectue une recherche précise dans un vocabulaire adapté. Cependant, les utilisateurs exploitent ces représentations virtuelles des collections non seulement pour rechercher des documents précis, mais également pour parcourir les documents disponibles afin d'appréhender la collection dans son ensemble, en termes de couverture disciplinaire et de degré de spécialisation, et ce afin d'affiner leurs stratégies de recherche, de la même façon qu'ils utilisent les indications de contexte (ouvrages très empruntés, récents, nouveaux, etc.) et la sérendipité rendues possibles par l'organisation intellectuelle à l'œuvre sur les étagères d'une bibliothèque physique (Hibberd, 2014)¹. C'est sur ce principe qu'a été développée l'interface "Blended Shelf", qui permet aux utilisateurs de visualiser des représentations virtuelles des étagères physiques de leur bibliothèque et d'interagir avec le système. Les données telles que les dimensions ou la disponibilité des exemplaires sont représentées et les nouveautés, les exemplaires récemment rendus ou souvent empruntés sont également mis en avant (Kleiner, Rädle and Reiterer, 2013)².



1 © 2014 Eike Kleiner. Blended Shelf.

La sérendipité, définie comme le fait de trouver des documents pertinents de manière inopinée, se caractérise dans le cadre de la recherche documentaire à la fois comme un processus et une perception de l'utilisateur. S'il n'a pas été établi que le processus peut être contrôlé, la perception d'une sérendipité par l'utilisateur peut quant à elle être favorisée en proposant des interfaces qui incitent à la découverte et à la flexibilité des options (McBirnie, 2008)³ & (André, Schraefel, Teevan and Dumais, 2009)⁴, ainsi que l'illustre le projet "Bohemian Bookshelf". Ce projet, basé sur la visualisation multiple d'une collection de livres électroniques, a permis d'encourager les pratiques d'exploration et de découverte, ce qui a conduit les utilisateurs à bénéficier de meilleures opportunités pour trouver des documents pertinents, bien que non explicitement recherchés (Thudt, Hinrichs, and Carpendale, 2012)⁵. Il s'agit essentiellement de développer les conditions d'émergence d'une sérendipité perçue comme accrue par l'utilisateur, qui souhaitera

reproduire voire renforcer ces modalités de recherche documentaire ([Blandford, Makri, Maxwell, Sharples and Woods, 2014](#))⁶.



Car "il n'y a pas de sérendipité sans réflexivité et sans prise de conscience de cette réflexivité. Le savoir réflexif relatif au processus de découverte favorise d'autres découvertes, il implique une créativité capable de faire changer nos points de vue sur la réalité observée, ou d'orienter la recherche vers d'autres horizons conceptuels" ([Catellin, 2014](#))⁷.

La recherche d'information peut désormais être modélisée comme un processus centré sur un utilisateur encouragé à explorer la collection virtuelle de manière ouverte, originale et critique, en "flânant" dans toutes ses dimensions. La manière dont la collection favorise ces parcours exploratoires devient discriminante dans l'expérience d'une recherche réussie pour l'utilisateur ([Dörk, Carpendale and Williamson, 2011](#))⁸. L'un des points-clés récemment étudié est la manière dont cette exploration peut être menée dans des collections riches et caractérisées par de nombreuses interconnexions : il s'agit de présenter de manière visuelle une partie de la collection autour d'un élément central sélectionné par l'utilisateur et de proposer une dynamique de navigation permettant de gérer à la fois un item donné et d'appréhender ses relations avec les autres éléments de la collection ([Dörk, Comber and Dade-Robertson, 2014](#))⁹.

Ces notions sont au cœur des interfaces que le service EnsisLab travaille à développer, qu'il s'agisse d'édition collaborative et de consultation dynamique pour l'Abécédaire des Mondes Lettrés ou de médiation documentaire innovante pour la bibliothèque numérique de l'Ensisb.

Bibliographie

- [1] Hibberd, G. Metaphors for discovery: how interfaces shape our relationship with library collections. International Workshop in conjunction with DL2014, 11-12 September 2014.
- [2] Kleiner, E., Rädle, R. and Reiterer, H. Blended shelf: Reality-based presentation and exploration of library collections. In Proceedings CHI 2013 Extended Abstracts, ACM 2013, 577-582.
- [3] McBirnie, A. Seeking serendipity: the paradox of control, Aslib Proceedings, Vol. 60 Issue 6, 2008. 600 - 618.
- [4] André, P., Schraefel, M.C., Teevan, J., Dumais, S.T. Discovery is never by chance: designing for (un)serendipity, Proceedings of the seventh ACM conference on Creativity and cognition, October 26-30, 2009, Berkeley, California, USA.
- [5] Thudt, A., Hinrichs, U. and Carpendale, S. The bohemian bookshelf: Supporting serendipitous book discoveries through information visualization. In CHI '12: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM 2012, 1461-1470.
- [6] Blandford, A., Makri, S., Maxwell, D., Sharples, S., Woods, M. "Making my own luck": Serendipity Strategies and How to Support Them in Digital Information Environments. In JOURNAL OF THE ASSOCIATION FOR INFORMATION SCIENCE AND TECHNOLOGY, Published online in Wiley Online Library, 5 march 2014.
- [7] Catellin, S. Sérendipité. Du conte au concept. Seuil, 2014.
- [8] Dörk, M., Carpendale, S. and Williamson, C. The information flâneur: A fresh look at information seeking. In CHI '11: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM 2011, 1215-1224.
- [9] Dörk, M., Comber, R. and Dade-Robertson, M. Monadic Exploration: Seeing the Whole Through Its Parts. In CHI 2014: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM 2014, 1535-1544.