



2019-n°2

P. Lojkine, G. Béhotéguy et N. Prince (dir.), *Littérature de jeunesse et expérience*

Le livre pour la jeunesse à l'épreuve de la transformation numérique: quelles nouvelles expériences de lecture en France et en Grande-Bretagne ?

Zainab KOMARA (Master LIJE – Le Mans Université)

Publize e-Revue de critique littéraire Littérature pour la jeunesse et littérature générale

no.2 2019

Littérature de jeunesse et expérience
sous la direction de P. Lojkine, en collaboration avec G. Béhotéguy et N. Prince



Illustration : Alexander Fallier

Jouer avec les mots et les stéréotypes : la littérature de jeunesse comme espace expérimental
Léa Loret
Hélène Kalma

S'adapter à son public : des expériences passées aux enjeux actuels
Isabelle Cecillon-Chicaud
Georgette Salamé
Zainab Komara
Vanessa Mourey Soriano

Sur le terrain : expériences de lectures actives
Carine Beruben
Laëtitia Obert



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International

Résumé

En focalisant notre attention sur la spécificité du public jeunesse et en examinant les nouvelles pratiques de lecture proposées par les œuvres dématérialisées, cet article entend analyser les mutations induites par la transformation numérique sur l'expérience littéraire des 3-12 ans en dehors du cadre scolaire, en France et en Grande-Bretagne. Le terme d'expérience est pertinent car il renvoie à ce qui ne s'est jamais fait auparavant, à la notion de test, à une période d'incertitude où les résultats bien qu'attendus, ne sont pas prévisibles. Cette notion définit justement l'état de la littérature numérique pour la jeunesse qui malgré son penchant pour l'interactivité et les dispositifs créatifs, n'a pas eu l'évolution espérée dans le marché des livres pour enfants.

La définition du livre, la lecture sur écran et les appréhensions que suscitent ces nouvelles formes sont les thématiques au cœur de cet article.

Mots-clés

Transformation numérique, tablettes, livres interactifs, médias et jeunesse, expérience littéraire

Abstract

In this article, we shall focus our attention on the children's book audience specificity while analysing the "new reading experience" introduced by digital books. This study seeks to highlight how the digital transformation had a disruptive effect on the literary experience of the 3 - 12 years outside of school, in France and Great-Britain. The notion of "experience" is relevant because it refers to what has never been done before, to a time of probing and testing when the results do not quite conform to expectations. This idea of uncertainty precisely defines children's digital literature in that, in spite of their attraction to interactivity and creative devices, e-books do not achieve the expected breakthrough in the children's book market.

The definition of the book, screen reading, and possible apprehensions of these new forms of reading are the very themes of this article.

Keys Words

Digital transformation, tablets, interactive books, media and youth, literary experience

La littérature pour la jeunesse, en s'adressant à des lecteurs confirmés, des apprentis lecteurs et des non-lecteurs, se destine à des individus n'ayant pas les mêmes capacités de lecture. Pour communiquer avec ces différents publics, cette littérature ne cesse d'innover et de développer des concepts originaux, ce qui lui confère une dimension expérimentale. Les démarches artistiques qui en résultent permettent de définir ce secteur comme étant « foisonnant et créatif » (Van der Linden, 2015). Pourtant, au cours des années 2000, la transformation numérique de l'industrie remet en question la survie de ces livres. Le problème se complexifie pour les éditeurs traditionnels avec le lancement sur le marché de la tablette iPad d'Apple en 2010. L'arrivée de cette tablette tactile représente un tournant dans l'édition puisqu'elle présage la naissance d'expériences littéraires, prêtes à révolutionner les usages et les pratiques de lecture. Ces premiers livres numériques se sont contentés de « repren[de] l'ensemble du dispositif de présentation du texte » (Bélisle, 2004) mais l'interactivité permise par la tablette et l'aisance avec laquelle les enfants utilisent cet outil a par la suite mené de nouveaux éditeurs vers la production de contenu novateur. Ces acteurs, nommés *pure players*, proposent des expériences de lecture interactive où le lecteur participe activement à la progression du récit. Toutefois, le marché des œuvres numériques n'a pas connu l'évolution attendue, d'où notre questionnement : « Pourquoi les expériences numériques pour la jeunesse n'ont-elles pas su résister au livre papier ? » Nous rappellerons en premier lieu des éléments concernant le passage du livre papier au livre numérique dans le secteur jeunesse. Puis, nous examinerons les deux tendances du livre dématérialisé : imiter le livre papier ou s'en affranchir. Enfin, nous émettrons l'hypothèse que l'écosystème numérique est responsable de l'échec de ces formes.

Le passage du livre papier au livre numérique dans le secteur jeunesse

La diversité des livres jeunesse est telle qu'on y trouve « les livres les plus courts du monde, des livres sans textes, des livres qui flottent, qui jouent sur des manipulations de l'objet-livre et de l'image, des livres doux ou des livres à trous » (Prince, 2014). Dans la production jeunesse, plusieurs genres, tels que l'album, accordent autant d'importance à l'image qu'au texte. Une prolifération de propositions plastiques, artistiques et techniques où « tous les éléments du livre sont [...] conçus dans le but d'une participation aux effets visuels » (Van der Linden, 2014) ont vu le jour ces dernières années. En combinant des dimensions narratives et artistiques, ces œuvres forment un tissu complexe contribuant à développer les aptitudes des enfants. La dimension visuelle est capitale dans les livres jeunesse parce qu'« il y a dans une image beaucoup d'aspects propres à susciter des réactions chez l'enfant » (Danset-Léger, 1981), mais également parce que le jeune lecteur apprend à déchiffrer l'image avant d'apprendre à lire. Ainsi, pour que leurs œuvres plaisent aux enfants, les créateurs rivalisent d'ingéniosité afin de communiquer avec lui par le biais de l'image.

L'importance de l'image dans la littérature enfantine

L'album jeunesse est un genre difficile à définir car il appartient à une littérature « hautement expérimentale » (Prince, 2014) où coexistent créations normées et productions originales. Laboratoire créatif, il s'agit d'un genre libre qui joue avec les codes et « intègre [parfois] des dispositifs de représentation et de communication hétérogènes, propres à d'autres pratiques médiatiques » (Gobbé Mévellec, 2014). En outre, de nombreux albums sont fondés sur l'alliance entre texte, image et son. Dans ces livres, le lecteur est appelé à appuyer sur des cases sonores ou à ouvrir des rabats déclenchant des sons, dans le but d'enrichir son expérience de lecture. Il apparaît alors que la littérature pour la jeunesse met les dimensions ludique et interactive du produit pour contourner les difficultés rencontrées par son public face au texte. Cela nous amène à une autre dimension, indispensable aux contenus numériques et faisant partie intégrante de l'expérience de lecture traditionnelle : la dimension haptique.

Plus les livres pour la jeunesse sont destinés à des enfants en bas âge, plus l'accent semble mis sur le toucher. Déjà tout petit, « c'est en mangeant le livre, en le jetant, en le tapant, en le retournant, en tournant les pages... » que l'enfant découvre l'objet livre (Ignacchiti, 2016). En étant au cœur de l'utilisation des supports tactiles, ces deux dimensions, haptique et visuelle, opèrent un retour aux fondamentaux de la communication enfantine (Gobbé-Mévellec, 2014) et justifient la raison pour laquelle les nouveaux outils sont intuitifs pour les plus jeunes. C'est donc parce qu'un grand nombre d'œuvres destinées à la jeunesse sont « polysensorielle[s] » et « intermédiaire[s] » (Gobbé-Mévellec, 2014) que ces livres semblent parfaitement exploitables sur supports numériques. Dans ce cadre, la démarche artistique la plus représentative reste *Un Livre* d'Hervé Tullet publié en 2010 chez Bayard Jeunesse. Cet album joue avec les frontières du livre en poussant le lecteur à agir comme il le ferait en face d'une application numérique interactive. Le champ lexical des appareils numériques est très présent (souffler, froter, cliquer...) et si l'enfant n'a pas un profil « désynchrone¹ » (Pigem et Blicharski, 2002), il aura « l'impression que l'album s'écrit et se dessine au fur et à mesure qu'il tourne les pages » (Gobbé Mévellec, 2014). Aussi la littérature jeunesse est-elle apparue comme étant un secteur idéal pour développer du contenu sur un support fondé sur l'écran et l'image. Néanmoins, bien que certaines caractéristiques numériques et papier soient communes, toutes les expériences de lecture n'ont pas vocation à s'apparenter au livre papier.

Des expériences de lecture entre mimétisme et affranchissement

Les livres numériques ne désignent pas une catégorie compacte et l'on distingue parmi eux deux mouvements contraires. D'un côté, les productions qui tentent de se rapprocher du livre papier et qui l'imitent (le livre homothétique) ; de l'autre, les œuvres qui tentent plutôt de s'en éloigner, pour créer du contenu innovant pour la jeunesse (le livre-applicatif).

¹ Le style de participation « désynchrone » tel que défini par Pigem et Blicharski, désigne le refus de participation d'un enfant au cours d'une lecture partagée.

L'ebook est un livre numérique supportant l'ePub, un format libre et ouvert, lisible sur divers supports ainsi que sur les liseuses (à l'exception toutefois du Kindle d'Amazon). Il s'appuie sur les technologies du web telles que le XHTML5 et le CSS3. Lorsque l'ebook incarne la version numérique d'un livre imprimé, on le nomme « homothétique » du fait qu'il cultive une grande proximité avec le livre papier. Il simule sur écran des éléments intrinsèquement liés à l'expérience littéraire imprimée et dont la présence n'est plus indispensable sous format numérique, tels que « la couverture, la table des matières [ou] l'inscription fixe du texte sur des « pages »-écrans » (Tréhondard, 2014). En dépit de l'ergonomie intuitive de ces livres, leur « ambition première est de préserver les gestes traditionnels de la lecture » (Soccavo, 2007) afin de ne pas déstabiliser les habitudes du public. Mais ce n'est pas tout, « au-delà de la métaphore du livre imprimé », le paratexte et « la clôture » simulée d'une œuvre homothétique a son importance dans le but de renvoyer l'idée aux lecteurs qu'une « lecture numérique achevée » (Tréhondard, 2014) existe face à la lecture fragmentée véhiculée par Internet et par les contenus interactifs. Ce « jeu de mimétisme et de reconnaissance » (Tréhondard, 2014) témoigne de la volonté des professionnels de rassurer les parents, en leur démontrant qu'une œuvre littéraire, même sous format dématérialisé, n'encourage pas au zapping (Casati, 2013) et a toujours pour finalité de faire lire les enfants.

Face à ce livre, les œuvres « applicatives » proposent une expérience inédite enrichie d'interaction ou animée, s'affranchissant de leur support de référence et incitant le lecteur à devenir cocréateur du récit. Les éditeurs vendent ces applications à partir des magasins virtuels de grands distributeurs tels qu'Apple ou Google, utilisant respectivement comme systèmes d'exploitation l'iOS et l'Android. Pour lire le livre applicatif, un appareil numérique (smartphone, tablette, etc.) est nécessaire et un accès internet est indispensable pour acheter ou télécharger une copie de l'œuvre. Le lecteur pourra accéder à son œuvre immédiatement après l'achat, mais précisons que les détenteurs d'appareils Apple n'accéderont qu'aux applications développées sous iOS tandis que les autres utilisateurs accéderont aux applications Android.

Différents livres numériques pour différents besoins

Le livre homothétique, bien qu'il n'autorise pas le lecteur à intervenir dans le récit, lui permet d'agir sur des éléments du paratexte (taille des caractères, polices, etc.). En « augment[ant] les capacités de lecture » (Bélisle, 2004) des lecteurs, le livre homothétique répond aux besoins de publics spécifiques tels que les déficients visuels ou les dyslexiques (Cavalli, Colé et Velay, 2015). Plus généralement, ces « transferts numériques de livres papier » (Bélisle, 2004) répondent un besoin pratique ou immédiat de la part du public.

Les créateurs de livres applicatifs, eux, se servent des enrichissements numériques pour révolutionner l'expérience de lecture de référence et plonger le lecteur dans des univers artistiques. Il s'agit d'une expérience qui, malgré sa distance par rapport au livre papier, se veut tout aussi

immersive. Une étude menée en 2015 a notamment montré que le public était moins réceptif aux livres interactifs ne disposant pas d'enrichissements sonores. La conclusion de cette étude établit que le livre « enrichi [...] doit être un objet sonore, sans quoi il perd son pouvoir de séduction » (Béchemin, Cohen et Rampoux 2016). Aussi, pour parfaire cette immersion, se trouve au centre du livre applicatif la dimension interactive.

Les expériences numériques bouleversent les pratiques littéraires traditionnelles

Le livre numérique déconstruit la pratique de lecture qui s'était établie en « deux millénaires de domination du codex » (Vandendorpe, 2003). Qu'il s'agisse du livre homothétique ou du livre interactif, nous allons voir que certaines caractéristiques de la lecture numérique dérangent le public et empêche l'acceptation des livres dématérialisés pour la jeunesse. Commençons par la première d'entre elles, qui concerne l'absence de matérialité des œuvres numériques.

Quand la matérialité disparaît

La matérialité du livre en tant qu'objet est sacrée. Comme l'explique Yvonne Johannot en 2000 dans *Turner la page*, « sacrifier un objet, c'est [...] faire peser sur lui un poids de cohérence tel qu'il est relié ainsi, à travers toute une mythologie, au passé et à l'avenir ». Il a fallu attendre « la perte des repères matériels comme la couleur d'un livre, son épaisseur, son odeur [ou] sa finition » (Bélisle, 2004) pour que l'on réalise que la matérialité du livre ne peut se dissocier de l'expérience de lecture. Par tout ce qu'il incarne, cet « objet de résistance » (Doueïhi, 2010) ne paraît pas pouvoir être surpassé ou imité de manière satisfaisante. La matérialité fait partie de la découverte même du livre car l'enfant se familiarise avec l'œuvre en la « soum[ettant] constamment à des marques d'appropriation enfantines, [et] suscite coloriage, découpage et griffonnage sur le texte et l'image imprimés » (Le Men, 1994). Le changement de support bouleverse l'expérience de lecture jeunesse : le fichier dématérialisé devient le seul espace de contact avec le livre. L'expérience de lecture numérique rompt avec l'expérience de lecture traditionnelle, ce qui ne rassure pas les parents qui craignent que la technologie liée à ces livres ait des effets néfastes sur les capacités cognitives de leurs enfants.

Les dangers du livre numérique

Bien que l'exposition aux médias de masse puisse présenter des bénéfices cognitifs, les professionnels de santé s'inquiètent d'un potentiel rapport de causalité entre l'exposition des jeunes enfants aux contenus numériques et les troubles de l'attention dont ces derniers pourraient être atteints (Bach, Houdé, Léna et Tisseron, 2013 ; Wilmer, Sherman et Chein, 2017). En 2016, « *The Kids & Family Reading Report* », une étude portant sur la lecture et les enfants en Grande-Bretagne, a révélé

que 75% de parents de 6-17 ans préféreraient que leurs enfants se passent d'écrans. La même étude montre également que 28% des parents de 6-8 ans et 43% des 9-11 ans estiment que leurs enfants passent trop de temps à jouer aux jeux et applications sur supports électroniques. N'ayant aucun repère face à cette littérature émergente, les prescripteurs se retrouvent désemparés et hésitent à présenter les livres numériques au public jeunesse. De plus, en ce qui concerne leur usage personnel, la majorité des adultes restent indifférents face aux contenus numériques. En France, seule « 20% de la population [...] âgée de 15 ans et plus déclarent avoir déjà lu, en partie ou en totalité, un livre numérique » (Opinion Way, 2018). Ce manque d'appétit pour la lecture numérique se répercute, sans surprise, sur la consommation de livres numériques des enfants.

En effet, la littérature pour la jeunesse est liée à la transmission. L'adulte choisit les lectures d'un enfant en fonction de ses préférences et des valeurs qu'il souhaite lui inculquer. Souvent, les parents font la promotion du livre physique, réputé meilleur pour l'apprentissage de l'enfant (Rideout, 2014), tandis qu'ils relèguent ou bannissent la tablette numérique, considérée comme un support récréatif et dédié au jeu (Kucirkova N. et Littleton K., 2016). D'après l'étude menée par The Book Trust, 56% des parents qui lisent avec leurs enfants privilégient la lecture d'œuvres imprimées et la majorité des enfants interrogés déclarent préférer ce support (Kucirkova N. et Littleton K., 2016). Cela laisse à penser que l'attachement d'un enfant au livre papier est relatif à la place que l'adulte accorde aux œuvres jeunesse dans la sphère familiale (Ignacchiti, 2016). Parce que les parents sont perplexes face à ces nouvelles expériences de lecture, ces créations n'atteignent pas le public auquel elles se destinent. Alors, pour que les prescripteurs comprennent mieux le numérique et soient plus à l'aise en ce qui concerne son usage par les enfants, accompagner et guider les parents face au numérique devient une nécessité, aussi bien en France qu'en Grande-Bretagne.

Des expériences qui nécessitent une légitimation : le rôle des bibliothèques

Pour un parent inexpérimenté, qui ne se rend pas compte qu'il y a besoin d'une éducation au numérique, comment distinguer les livres applicatifs pour la jeunesse disponibles sur le *Play Store* des applications contestées telles que YouTube Kids² ? Pour nombre de parents, c'est impossible ; les livres interactifs et applications numériques ne sont que très rarement différenciés. Plusieurs *pure players* insistent pourtant sur le fait que leurs applications sont littéraires, riches et adaptées à l'usage en classe, à la manière d'un livre classique, mais le public ne l'entend pas de cette manière. C'est pourquoi des médiateurs sont nécessaires et en cette qualité, les bibliothécaires représentent les acteurs idéaux pour guider la jeunesse dans les innovations technologiques et numériques des prochaines années.

Pour démocratiser les œuvres numériques, il est nécessaire que les bibliothèques en fassent la

² MICHEL E., « Le fossé numérique. L'Internet, facteur de nouvelles inégalités ? » in *Problèmes politiques et sociaux, La Documentation française*, n° 861, août 2001, p.32. URL : <https://www.techno-science.net/?onglet=glossaire&definition=3957> : « D'une manière générale, le fossé numérique peut être défini comme une inégalité face aux possibilités d'accéder et de contribuer à l'information, à la connaissance et aux réseaux, ainsi que de bénéficier des capacités majeures de développement offertes par les TIC . »

promotion en les intégrant à leurs catalogues (Epron, Vitali-Rosati, 2018) et qu'elles les proposent lors d'ateliers. En plus de fidéliser le public à la structure, ces ateliers sont l'occasion pour les bibliothécaires de présenter la richesse de l'offre culturelle à la jeunesse aux parents et aux enfants. Ces expériences de découverte se déroulent principalement autour d'applications numériques et servent deux buts : elles sont soit employées pour valoriser les collections de livres physiques³, soit mises à profit afin d'apprendre aux enfants à utiliser les objets tactiles en respectant des règles et en focalisant leur attention sur le contenu de ces œuvres. Soulignons, néanmoins, que des inégalités existent entre les structures.

Pour le moment, seules les structures qui ont assez de moyens financiers nous offrent un aperçu des nouvelles missions dont pourraient être investies les bibliothécaires à l'ère numérique. Si certaines structures en France sont touchées par des difficultés budgétaires, en Grande-Bretagne, la fracture numérique⁴ est flagrante et l'accès au numérique pour la jeunesse est réduit aux ordinateurs dans bien des bibliothèques. Le problème est tel que le gouvernement britannique a lancé, en 2016, une opération de modernisation numérique visant à équiper les bibliothèques publiques du pays avant 2022.

Ce que laisse aussi entendre l'incapacité des structures à s'équiper numériquement, c'est que des adultes sont encore aujourd'hui en difficulté face au numérique. D'une manière générale, quelques années après le développement des premières œuvres dématérialisées, la crainte des parents envers les écrans a augmenté et leur appétence pour les œuvres interactives, elle, a diminué. Comme l'exprimait déjà Claire Bélisle en 2004, « la demande pour ce type de dispositif n'est pas très visible » et en face, « le livre papier représente toujours un optimum de confort visuel et d'accessibilité ». En y regardant de plus près, on constate que les caractéristiques qui faisaient autrefois le charme de ces productions sont celles qui représentent désormais les grands problèmes du livre numérique.

Les expériences de lecture dématérialisées, victimes de l'écosystème numérique

Les nouvelles expériences de lecture inédites et interactives qui ont vu le jour ces dernières années se sont heurtées aux difficultés inhérentes à l'écosystème numérique, ce qui a compliqué l'évolution de ce segment.

L'écosystème numérique crypte l'expérience littéraire

La première explication concernant les difficultés rencontrées par le marché des œuvres dématérialisées est à chercher dans le manque d'interopérabilité de formats et des verrous numériques apposés à la plupart de ces livres. Étant soumis à des formats prioritaires, les clients ne

³ L'intérêt du public pour la découverte d'applications numériques se traduit par l'emprunt de livres imprimés, conseillés par les bibliothécaires pour approfondir les thématiques abordées durant ces ateliers.

⁴

peuvent se fournir chez les producteurs de leurs choix et lorsqu'ils « achèt[ent] un document pour une tablette X, [ne peuvent] pas le transférer sur une autre machine » (Jacquesson, 2011). De plus, beaucoup d'ebooks sont soumis à un *Digital Rights Management* (DRM) qui limite la consultation d'un document. Ces verrous modifient l'expérience littéraire du public. Ils rendent l'accès à l'œuvre fastidieux et renvoient l'image d'un livre qui ne serait plus qu'un fichier informatique que le lecteur ne possède jamais vraiment. Globalement, on constate que toutes les difficultés liées au numérique ont eu raison du marché des œuvres dématérialisées (Célimon, 2018). De cet ensemble, se dégage l'idée que la transformation numérique a eu des effets ambivalents dans l'industrie du livre pour la jeunesse. Si elle a permis de développer de nouvelles formes de lecture et permis à de nouveaux acteurs d'entrer dans le secteur, les difficultés rattachées à son écosystème ont découragé les prescripteurs dans l'adoption de ces expériences numériques.

La lecture numérique paraît trop écartée de l'expérience de lecture traditionnelle et ne convainc pas les prescripteurs. L'enquête britannique « *The digital reading habits of children* » parue en 2016⁵ a observé les différences dans la nature des échanges lors d'une « lecture partagée » (Grossman, 2001) d'une même œuvre au format papier et au format numérique. Le résultat montre que les échanges découlant de la lecture du livre papier concernent le récit, tandis que les conversations portant sur l'œuvre lue à partir d'une tablette portent principalement sur l'objet numérique (Kucirkova N. et Littleton K., 2016). L'interactivité inquiète les adultes car beaucoup d'enfants délaissent l'écoute d'une œuvre numérique pour partir à la recherche d'enrichissements sur l'écran (Acerra, 2016). Les jeunes sont avides d'interactivité et tendent à délaisser la partie littéraire d'une œuvre tactile au profit des interactions proposées. Ce qui perturbe aussi le prescripteur, c'est de perdre sa position d'accompagnant à la lecture, au cours de ces expériences numériques qui rendent caduc le contrat de lecture qu'il a toujours connu.

La place de l'adulte

L'activité littéraire « ne peut se dérouler qu'à l'intérieur d'un contrat de lecture » (Bélisle, 2004) implicite et sans la matérialité du livre, la nécessité de redéfinir les usages de la lecture numérique s'impose. La lecture traditionnelle entre un adulte et un enfant est un moment rituel et affectif car c'est l'occasion pour eux de tisser du lien. Cependant, dans le cadre de la lecture de livres applicatifs, nous allons voir que l'enfant se retrouve désormais en charge de son expérience de lecture.

La lecture numérique, en ne sollicitant qu'un mouvement du doigt, est plus simple d'utilisation pour les enfants que la lecture papier qui requiert un mouvement coordonné entre le doigt, la main et le bras (Strouse, 2018). En outre, l'indépendance de l'enfant est augmentée car c'est lui qui est sollicité par l'œuvre pour réaliser diverses actions (en appuyant, parlant, soufflant, etc.) L'adresse au lecteur n'est certes pas nouvelle dans les livres pour la jeunesse, en revanche, ce qui change, c'est que ce type

d'apostrophe n'émane plus de l'adulte-lecteur mais du texte, le lecteur étant « sollicité ouvertement tout au long de la narration [avec des] personnages s'adress[a]nt directement à lui » (Acerra, 2016). Grâce à la narration intégrée, l'intervention de l'adulte n'est pas indispensable pour interagir avec l'œuvre et même le non-lecteur peut accéder au texte sans intermédiaire humain. En ayant la capacité d'intervenir sur le texte, le livre applicatif tend à faire des enfants des « lect-acteurs » (Barboza & Weissberg, 2006)⁶, excluant l'adulte de l'expérience de lecture pour la jeunesse.

Les procédés de la lecture partagée (Grossman, 2001) semblent difficiles à mettre en place lors d'une lecture numérique. L'adulte devrait lire avec l'enfant et le solliciter. Pourtant un grand nombre de parents déclare laisser leurs enfants seuls face aux outils numériques (Etta *et al.*, 2018). Toutefois, de nouvelles théories autour du partage de la lecture d'une œuvre multimédia ont vu le jour, comme le *joint media engagement* (Stevens & Penuel, 2010). Cette théorie porte sur le partage d'un contenu médiatique par au moins deux personnes, un enfant et un parent par exemple, interagissant côte à côte ou tous deux avec un même contenu. Cela démontre que les expériences littéraires numériques nécessitent la mise en place de nouveaux usages et de nouvelles pratiques.

Après avoir mis les œuvres numériques à l'essai, les professionnels savent désormais ce qui a déçu le public et a freiné l'évolution de ce marché prometteur. Les dispositifs numériques ont effrayé le public qui voyaient en eux un remplaçant du livre papier. Pourtant, ce n'est pas ce que représente le livre numérique. Ces incompréhensions manifestent donc la nécessité d'établir un contrat de lecture numérique, qui se détacherait de l'œuvre imprimée.

Redéfinir la lecture numérique

Pour la législation française, l'œuvre se définit par rapport au livre papier : « publié[e] sous forme imprimée ou [qui] par son contenu et sa composition [est] susceptible d'être imprimée » (Légifrance, 2011). De plus, une majorité d'individus est, encore aujourd'hui, conquise par le livre traditionnel. Ce qui a également freiné le public, c'est que les caractéristiques des objets tactiles semblent renvoyer à une expérience immédiate, furtive et interactive quand la lecture traditionnelle se veut imperturbable et attentive. En constatant que le terme de « livre numérique » desservait ces productions, plusieurs éditeurs tels que Nosy Crow, Harper Collins ou Penguin Random House ont en Grande-Bretagne, ont préféré employer les termes d'expériences de lecture, d'expériences immersives ou interactives pour définir les œuvres numériques.

On comprend alors que le principal défi pour les innovateurs consiste à redéfinir le livre numérique « à l'écart du livre papier » et en rapport aux « nouveaux repères pour identifier l'œuvre [ou] se repérer dans son parcours » (Bélisle, 2004). Effectivement, le public ne peut fonder tous les critères de son « horizon d'attente » numérique (Jauss, 1978) sur le livre papier car l'écosystème des

⁶ KURCIKOVA N. et LITTLETON K. (2016) *The digital reading habits of children: A National survey of parents' perceptions of and practices in relation to children's reading for pleasure with print and digital books*, Book Trust. Disponible sur : <http://www.booktrust.org.uk/news-and-blogs/news/1371>

écrans fait partie intégrante de ces expériences de lecture et ne peut être ignoré par le lecteur. Enfin, les modes de lecture sont aujourd'hui multiples et pour donner une chance à ces œuvres d'être découvertes par la jeunesse, il serait judicieux de considérer ces productions non pas comme étant concurrentes de la lecture traditionnelle, mais comme des ressources littéraires supplémentaires, pouvant coexister avec le livre imprimé et venant l'enrichir.

La transformation numérique bouleverse l'industrie du livre car elle a permis le développement d'expériences novatrices qui ne sont pas des jeux, mais qui ne sont plus des livres au sens traditionnel du terme. Les œuvres dématérialisées proposent au lecteur d'explorer de nouvelles manières de lire en les mettant face à des expériences culturelles interactives, immersives et marquantes, parfois à la frontière de la littérature. Hélas, pour la majorité des éditeurs français et britanniques qui s'y sont essayés, l'essai ne fut pas convainquant. Le public n'a pas démontré d'appétence pour ce marché, ce qui, pour certains observateurs, symbolise un échec. Pour d'autres, cela reflète la maturation d'un marché qui a gagné sa place naturelle dans l'écosystème du livre (Bélisle, 2004). Quoi qu'il en soit, ces expérimentations permettent de tirer des leçons. Il apparaît clair que l'un des enjeux principaux de la littérature numérique est désormais d'éduquer les publics face à l'usage des nouveaux supports. Pour cela, repenser les pratiques de lecture numériques, en prenant en compte les caractéristiques technologiques de ces créations, est nécessaire. Finalement, on comprend que si le livre papier a résisté aux œuvres numériques, c'est parce qu'il représente un objet sans faille et autosuffisant. Ce que cela montre, c'est surtout qu'enfants et prescripteurs sont attachés à la matérialité de l'œuvre imprimée et à l'expérience conjointe de lecture qu'elle leur permet. Malgré toutes les mutations engendrées par la transformation numérique dans l'industrie, le symbole que représente le support papier n'a en rien été ébranlé. Le livre jeunesse papier détient, pour encore longtemps, une place stable et indétronable, auprès du public.

Bibliographie

ACERRA E., « Poétique des œuvres hypermédiatiques dans un corpus d'adaptations et de littérature pour la jeunesse », *Poétiques et esthétiques numériques tactiles : littérature et arts*. Laboratoire NT2 e-journal, No8., 2016 | [En ligne] Laboratoire NT2 URL : <http://nt2.uqam.ca/en/cahiers-virtuels/article/poetique-des-oeuvres-hypermediatiques-dans-un-corpus-dadaptations-de> [Dernière consultation le 18 Février 2019]

BACH JF, HOUDE O. et al., *Avis sur l'enfant et les écrans*, Paris, Académie des sciences, janv. 2013, Editions le Pommier, 2013, 140p. | [PDF] [academie-sciences.fr](http://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf) | URL : <http://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf> [Dernière consultation le 11/03/19]

BARBAGELATA, INAUDI A et PELISSIER M., « Le numérique vecteur d'un renouveau des pratiques de lecture : leurre ou opportunité ? », *Études de communication*, 2014, p17-38. [En ligne] URL : <https://journals.openedition.org/edc/5965?lang=en> [Dernière consultation le 18 Février 2019]

BARBOZA P, WEISSBERG JL (dir.), *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire*. L'action sur l'image., Paris, éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2006, 276p.

BECHEMIN, C., COHEN G. et RAMPNOUX O., « Le Livre parle à ses lecteurs », *Revue de l'Enssib*, n° 4, 2016, 10p. | [PDF] URL : <http://bbf.enssib.fr/consulter/revue-2016-04-007.pdf> [Dernière consultation le 21 Janvier 2019]

BÉLISLE C. et al., « La lecture numérique : réalités, enjeux et perspectives », Bertrand Legendre (dir.), Presses de l'ENSSIB, coll. « référence », 2004, 296p.

CASATI R., *Contre le colonialisme numérique. Manifeste pour continuer à lire*, Paris, coll. « Bibliothèque Idées », Albin Michel, 2013, 208p.

CAVALLI E, COLE P, VELAY J-L., *La compréhension en lecture de l'adulte dyslexique universitaire : Quel impact du livre électronique ?*, De Boeck, coll. *Développements*, 2015, 217p. | [PDF] URL : https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2018-01/cavalli_cole_velay_2016_comprehension_en_lecture_chez_ladultes_dyslexiques_et_livre_electronique.pdf

CELIMON S, *Livre numérique. État des lieux, perspectives et enjeux*, Électre-Cercle de la Librairie, coll. « Pratiques éditoriales », 2018, 128p.

DANSET-LEGER J., *L'enfant et les images de la littérature enfantine*, Bruxelles, Pierre Mardaga, coll. « Psychologie et sciences humaines », 1980, 254p.

GOBE-MEDELLEC E., « Du papier au numérique, du tangible au tactile : rupture ou continuité de l'album ? », *Le français aujourd'hui*, 2014/3 (n° 186), p. 34-46. | [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2014-3-page-34.htm> [Dernière consultation le 18 Février 2019]

GLENISSON J. et LE MEN S. (dir.), *Le livre d'enfance et de jeunesse en France*, Société des bibliophiles de Guyenne, Bordeaux, 1994, 332p.

IGNACCHITI S., « Les rencontres du jeune enfant avec le livre : entre exploration de l'objet et lecture partagée : rôle des interactions adulte-enfant, du statut du livre et de l'ajustement parental »,

Psychologie, Université de Lyon, 2016 | [En ligne] URL : <https://www.theses.fr/2016LYSE2094> [Dernière consultation le 18 Février 2019]

JACQUESSON A., « Du livre enchaîné aux DRM », *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, n° 3, 2011, p. 36-41. | [PDF] URL : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-03-0036-007.pdf> [Dernière consultation le 21 Janvier 2019]

JAUSS HR., *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll. « Tel » (n°169), 1978, 336p.
KURCIKOVA N. et LITTLETON K., « The digital reading habits of children » in *BookTrust*, Février 2016, 72p. | [PDF] URL : https://www.booktrust.org.uk/globalassets/resources/research/digital_reading_survey-final-report-8.2.16.pdf [Dernière consultation le 21 Janvier 2019]

MICHEL E., « Le fossé numérique. L'Internet, facteur de nouvelles inégalités ? » in *Problèmes politiques et sociaux, La Documentation française*, n° 861, août 2001, p. 32. | [En ligne] URL : <https://www.techno-science.net/?onglet=glossaire&definition=3957> [Dernière consultation le 18 Février 2019]

PIGEM N. et Blicharski T., « Les styles de participation des enfants de 5-6 ans au cours d'une lecture d'album », *Enfance*, 2002/2, Vol. 54, p. 169-186. | [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/revue-enfance1-2002-2-page-169.htm> [Dernière consultation le 18 Février 2019]

PRINCE N., (dir.), *La littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2009, 247 p.

RIDEOUT V., « *Learning at Home: Families' Educational Media use in America* », New York, The Joan Ganz Cooney Center, 2014, 52p. | [PDF] URL : http://joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2014/01/jgcc_learningathome.pdf [Dernière consultation le 18 Février 2019]

Scholastic, «The State of Kids and Reading » | [En ligne] Scholastic.co.uk. URL : <https://www.scholastic.co.uk/readingreport/the-state-of-kids-and-reading> [Dernière consultation le 03/09/2017]

STROUSE G., GANEA P., « *Parent-Toddler Behaviour and Language differ when reading electronic and print picture book* », *Frontiers Research Topics*, Vol8, n°677, Mai 2017, 17p. | [En ligne] URL : <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.00677/full> [Dernière consultation le 18 Février 2019]

VANDENDORPE C., « La lecture au défi du virtuel », Paris, 2003, 10p. | [PDF] URL : https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000498/document [Dernière consultation le 21 Janvier 2019]

VAN DER LINDEN S., « L'album pour la jeunesse, un secteur foisonnant et créatif », Françoise Legendre (dir.), *Bibliothèques, enfance et jeunesse*, Éditions du Cercle de la Librairie, 2015, p. 49-61. | [En ligne] URL : <https://www.cairn.info/bibliothèques-enfance-et-jeunesse--9782765414896-page-49.htm#>

WILMER HH, SHERMAN LE et CHEIN JM., « Smartphones and Cognition: A Review of Research Exploring the Links between Mobile Technology Habits and Cognitive Functioning », *Front. Psychol*, vol.8, n°605, Avril 2017, 16p. | [En ligne] URL : <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5403814/pdf/fpsyg-08-00605.pdf>