



HAL
open science

La dématérialisation du livre de jeunesse : le cas particulier de l'album

Colombine Depaire

► **To cite this version:**

Colombine Depaire. La dématérialisation du livre de jeunesse : le cas particulier de l'album. domain_shs.info.edit. 2011. mem_00650609

HAL Id: mem_00650609

https://memsic.ccsd.cnrs.fr/mem_00650609

Submitted on 11 Dec 2011

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris Ouest Nanterre-La Défense

UFR SITEC

Master Sciences de l'Information et de la Communication

Parcours Métiers du livre, spécialité édition

Mémoire de Master 2 présenté par

Colombine DEPAIRE

La dématérialisation du livre de jeunesse :
le cas particulier de l'album

Contact :

Colombine.depaire@gmail.com

Année universitaire 2010-2011

Mémoire dirigé par Mme Anne Rabany

Mention obligatoire

« L'université de Paris Ouest – Nanterre – La Défense n'entend donner aucune approbation ou improbation aux opinions émises dans le mémoire. Ces opinions doivent être considérées comme propres à leur auteur. »

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier chaleureusement l'ensemble des personnes qui m'ont aidée au cours de cette recherche, et avant tout ma directrice de mémoire, Mme Anne Rabany, qui m'a fait partager sa longue expérience en matière de littérature de jeunesse.

Je voudrais également témoigner ma reconnaissance aux organisateurs et aux intervenants – universitaires et professionnels - des colloques et journées d'études consacrés au numérique qui ont nourri ma réflexion sur mon objet d'étude. Je remercie tout particulièrement les enseignants qui m'ont permis d'assister au séminaire de recherche européen intitulé *Digital Publishing* qui s'est tenu à Florence en mai 2010.

Merci aussi aux instituteurs et aux familles françaises et anglaises qui se sont rendus disponible pour répondre à mes questions et m'ont permis d'observer leur utilisation quotidienne des nouvelles technologies. Bien sûr, je remercie vivement Mme Sophie Guiberteau, fondatrice du site Internet Batalbum, et M. Denis Zwirin, directeur de l'entreprise de diffusion-distribution Numilog, qui m'ont exposé de manière détaillée les enjeux liés à leurs activités et leur point de vue quant à mes hypothèses de recherche.

Je remercie enfin l'université d'Oxford Brookes, qui m'a accueillie en Erasmus durant un semestre, ce qui m'a permis d'étudier le marché du livre numérique anglo-saxon. Pour finir, je n'oublie pas les éditeurs qui m'ont accueillie en stage dans leurs entreprises, me permettant d'analyser leur démarche éditoriale et stratégique vis à vis de mon objet d'étude.

Sommaire

Introduction	6
Méthodologie.....	10
I. Les freins à la numérisation de l’album.....	13
I.1 Les freins liés à la technique	16
I.1.1 Les formats	16
I.1.2 Les supports	19
I.2 Le frein lié à la création	25
I.2.1 La prise en compte des auteurs dans l’adaptation d’un livre	26
I.2.2 L’œuvre d’une collaboration entre plusieurs acteurs	29
I.2.3 L’offre de formation	31
I.3 Les freins socioculturels.....	33
I.3.1 Vision d’un livre par les enfants et par les adultes	33
I.3.2 Les pratiques culturelles des enfants.....	34
I.3.4. Le frein de la lecture sur écran	37
I.4 Les freins économiques	41
I.4.1 La lente démocratisation du livre numérique.....	41
I.4.2 Le frein lié à la consommation d’ebooks	43
II Stratégies éditoriales et marketing de création multimédia	47
II.1 À l’origine du livre numérique : le livre animé.....	48
II.1.1 Petit historique du livre animé et ses différents sous-genres.....	48
II.1.2 Les leçons à tirer du succès des livres animés	53
II.2 Publication à but non-lucratif : les bibliothèques en ligne	57
II.1.1 Une initiative personnelle pour faire connaître les albums	57
III.1.2 Des initiatives privées pour inciter à la lecture	59
III.1.3 Des initiatives publiques par les bibliothèques.....	61
II.2 Mise en ligne de contenu dans un but de promotion.....	63
II.2.1 Promotion d’un titre précis	64
II.2.2 Promotion de la maison d’édition grâce au numérique	66
II.2.3 Fidéliser un lectorat	67

II.3 La numérisation dans un but lucratif.....	70
II.3.1 Tester le marché.....	70
II.3.2 Fidéliser le public par une bibliothèque en ligne payante	71
II.3.3 Proposer une offre de publication bi-média.....	75
II.3.4 Proposer des produits améliorés.....	76
II.3.5 De nouveaux acteurs	80
Conclusion.....	87
Lexique.....	90
Bibliographie.....	93
Annexes.....	101

Introduction

Le XXI^e siècle débute par une révolution dans le milieu du livre qui a été comparée à celle liée à l'invention de l'imprimerie par Gutenberg. Alors que cette invention s'attachait à multiplier la présence physique du livre, en facilitant la duplication de celui-ci, la nouvelle révolution du livre tend à limiter sa distribution physique. Le livre numérique, ou « ebook », est en effet un objet virtuel, qui investit des supports de lecture auxquels nous n'étions jusqu'alors pas habitués. L'ebook remettant d'autant plus en question la propriété physique du livre, il faut désormais se tourner vers de nouveaux critères pour définir ce qu'est un livre. Dans *The Future of the Book in the Digital Age*, Bill Cope et Angus Phillips redéfinissent cette notion en se concentrant sur la fonction du livre plutôt que sur l'objet. Selon eux, « un livre n'est plus un objet physique, il n'est plus un produit, mais c'est une forme textuelle, l'architecture d'une information ». Cette définition rappelle tout d'abord qu'un livre est une interprétation structurée de texte, qui répond à une fonction de communication. Deuxièmement, ce qui fait un livre est la reconnaissance de celui-ci en tant que tel, son identification en tant que livre. Il est essentiel qu'il réponde à un référencement officiel, via l'ISBN, ce qui permet son acquisition à travers la librairie et la bibliothèque, physique ou virtuelle. Les auteurs soulignent que selon cette définition, un livre n'a pas à être imprimé. Il peut être rendu sous de nombreuses formes, y compris un livre audio ou numérique. Effectivement, si l'on se focalise sur l'usage narratif du livre, aux livres papier s'ajoutent des livres audio, qui renouent avec l'origine orale des contes pour restituer des textes littéraires. Le livre audio, bien que dématérialisé, permet de maintenir un lien avec le livre, car le texte littéraire habite l'auditeur et stimule l'imagination. Ainsi, si l'on ajoute un enregistrement sonore à un livre, ce n'est pas forcément contre la nature narrative de celui-ci, cela peut au contraire la renforcer : la voix d'un conteur accentuera par exemple la construction narrative

d'un texte. Cet enrichissement de l'objet nous invite à considérer les cas où le livre est accompagné d'autres supports (livre-CD, livre-DVD...) ; l'assemblage de plusieurs supports crée un objet hybride qui peut être un prolongement intelligent de l'œuvre littéraire, et dans ce cas ne la dénature pas. Ainsi, Cécile Boulaire¹ s'interrogeait en novembre 2009 sur les critères à retenir pour dresser une typologie du livre pour la jeunesse, en observant la diversité des produits vendus en librairie. Livres-matières, livres-jeux, livres animés... : l'objet physique expérimente déjà la porosité des frontières entre le livre et d'autres pratiques. Cette extension du livre répond aux évolutions techniques de notre société. Selon Cécile Boulaire, le numérique pourrait être à ce titre une des manières de prolonger sans la rompre cette logique d'hybridation des frontières présente dans la littérature de jeunesse.

Cependant, dans le cadre de la littérature de jeunesse, la dématérialisation du livre pose des questions d'autant plus spécifiques que l'objet livre est un objet familier de l'enfance. Or, si le livre numérique est une révolution économique, il est également intrinsèquement lié à une évolution culturelle. En effet, le public jeunesse correspond à la génération dite des *digital natives*, enfants ayant toujours côtoyé les nouvelles technologies. On peut de ce fait se demander quelle serait la dimension de l'ebook la plus familière pour les enfants : s'agit-il de l'aspect livre, ou de l'aspect numérique ? Le croisement de ces deux données connues des enfants pourrait donc s'imposer tout naturellement à l'esprit. Pourtant, le colloque « L'avenir de la littérature de jeunesse »² attestait de l'inquiétude et des incertitudes des professionnels du livre quant au livre numérique pour enfants. À la vue des questions que soulève ce nouvel objet et sa relation au public jeunesse, il m'a semblé pertinent de considérer le livre numérique dans une perspective de recherche, car peu de travaux ont pour l'instant vu

¹ Boulaire, Cécile, « Comment définir un livre pour la jeunesse en 2009 ? Essai de typologie, du livre au non-livre », lors du colloque *L'avenir du livre de jeunesse*, 26 novembre 2009.

² Bibliothèque nationale de France et Centre national de la littérature pour la jeunesse – La Joie par les livres, *L'avenir du livre de jeunesse*, BNF François-Mitterrand, 26 novembre 2009.

le jour dans ce domaine, bien que de nombreuses pistes de réflexion aient été lancées. Parmi les différents genres qui composent la littérature de jeunesse, le cas de l'album m'a paru particulièrement intéressant, en ce qu'il entraîne une redéfinition plus complexe encore, non plus du mot « livre », mais d'un genre littéraire à part entière. En effet, l'album se définit par une articulation entre texte, images et support, où la mise en page est déterminante, car elle renforce ou réduit les effets de sens. Hors du livre, peut-on recréer les interactions propres à l'album ? C'est la problématique à laquelle nous allons tenter de répondre à travers l'étude des principales stratégies de création numérique, à savoir : - la logique de numérisation d'une part, créant une version numérique d'un livre papier homothétique, - la logique d'adaptation d'autre part, dont l'enjeu est d'inventer du contenu multimédia pour enrichir la version numérique d'un livre traditionnel, - et enfin la logique de création exclusivement pour le numérique.

Dans la première partie de ce mémoire, nous avons donc tenté de comprendre le retard pris par le secteur jeunesse dans le processus de dématérialisation et de mise à disposition de contenu multimédia, déjà bien avancé dans d'autres secteurs. Nous identifierons pour cela les freins actuels au livre numérique pour la jeunesse, qui sont des freins liés à la technique, à la création, des freins socioculturels, et économiques. Un panorama des formats et des supports de lecture existants nous permettra d'analyser le potentiel de chaque technologie vis à vis des pratiques culturelles des enfants, mais aussi de l'équipement des foyers. Nous nous interrogerons ensuite sur les nouveaux enjeux pour l'éditeur, et sur l'évolution du statut de l'auteur et son implication dans le procédé de création numérique. Enfin, nous analyserons la place que pourrait gagner l'ebook dans les pratiques de lecture des enfants, et le difficile accès à ce produit en termes de compétences numériques et de consommation.

La deuxième partie sera un espace de présentation et d'exploration des différents types d'ouvrages dématérialisés déjà disponibles sur le marché. Ce panorama ne se limitera pas aux livres numériques, puisqu'il débutera par un historique des livres animés, à partir des livres à systèmes, et inclura également des créations multimédias. Puis, nous analyserons les motivations qui poussent institutions, médiateurs et acteurs privés à créer des sites Internet et à numériser des albums. Nous détaillerons pour cela les stratégies de communication ou de marketing utilisées par les bibliothèques ou les maisons d'édition pour séduire à la fois les enfants utilisateurs et les parents consommateurs, qu'il s'agisse de structures inscrites dans la chaîne du livre traditionnelle ou de nouveaux acteurs spécialisés dans le numérique.

Méthodologie

Observant l'engouement des éditeurs pour le livre numérique, je me suis interrogée sur le retard que prenait l'édition pour la jeunesse quant à cette question. En effet, alors que les éditeurs ont commencé par publier et promouvoir des titres pour les adultes, conduisant à l'offre relativement conséquente dont nous disposons aujourd'hui, des contenus numériques pour la jeunesse ne sont apparus que plus tard, à un faible nombre, ce qui fait que ce marché n'a pas encore réellement démarré en France. Pourtant, lors d'un semestre d'Erasmus à Oxford, j'ai eu l'occasion d'assister à la London Book Fair, et d'avoir un aperçu de la création dématérialisée pour la jeunesse au Royaume-Uni grâce à l'espace « Children's and Young Adult Publishing Zone ». J'ai constaté avec étonnement l'avance des éditeurs anglo-saxons, qui suivent le mouvement initié par les États-Unis en matière de développement numérique. D'autre part, un voyage d'étude à la foire de Bologne, avec l'Université d'Oxford Brookes, m'a permis de découvrir l'innovation en matière de littérature de jeunesse à l'échelle internationale. Alors que les Japonais et les Américains ont développé depuis plusieurs années une offre numérique qui fait partie du quotidien des habitants de ces pays, y compris des enfants, je me suis cependant concentrée pour ce mémoire sur les exemples français et anglais. En effet, ayant commencé mes recherches dans le domaine de la création française, j'ai été déçue de voir que peu de questions avaient pour l'instant été soulevées, et ce mémoire de master était une opportunité pour me familiariser avec l'un des enjeux contemporains de l'édition pour la jeunesse. Dans un premier temps, l'immersion dans l'édition anglo-saxonne lors de ma première année de master m'a permis d'analyser les stratégies adoptées par des éditeurs qui ont une ou deux années d'avance sur leurs homologues français. Il m'a alors semblé intéressant de croiser le développement récent de ce marché outre-manche avec le marché naissant de l'ebook dans notre pays. D'autre part, pour comprendre ce qui motivait la numérisation de livres, j'ai rencontré Denis Zwirn, directeur de

l'entreprise de diffusion-distribution Numilog. En explorant le web, j'ai également découvert que plusieurs sites présentaient déjà des albums via le médium Internet. Un entretien avec la webmaîtrise du site Batalbum m'a aidé à comprendre sa motivation pour transférer des albums sur ce support. En comparant ces usages lucratifs et bénévoles de la numérisation, j'ai décidé de m'intéresser dans cette recherche aux aspects éditoriaux d'une part, et de promotion et marketing d'autre part, qui sous-tendent les premières initiatives de numérisation du livre pour la jeunesse. Ce marché étant plutôt tardif par rapport aux autres secteurs de l'édition, je me suis tout d'abord interrogée sur les freins que pose plus particulièrement le public jeunesse à l'ebook. Un questionnaire sur les pratiques de lecture et de jeu m'a permis de saisir l'état d'esprit des familles et l'évolution des mentalités par rapport à cet objet. J'ai choisi d'enquêter auprès des parents de deux classes de primaire, l'une française, l'autre anglaise. J'ai distribué ce questionnaire aux élèves âgés de neuf et dix ans car ce niveau scolaire m'a semblé adapté à mon étude. Pas encore collégiens, les enfants pouvaient être à la fois intéressés par l'album, et par le roman. J'ai également interrogé les enseignants à propos des compétences de lecture de cet échantillon, ainsi que sur leur utilisation du tableau numérique, qui se généralise dans les écoles des deux pays. L'analyse de ces données de terrain et des entretiens que j'ai menés avec des professionnels m'a permis de définir des freins au livre numérique pour la jeunesse. J'ai ensuite synthétisé mon étude des approches de la dématérialisation dans chacun des deux pays. La principale difficulté que j'ai rencontrée lors de l'écriture de ce mémoire et de mes recherches est inhérente à mon objet d'étude. S'agissant de prototypes et d'innovations, mes sources primaires évoluent sans cesse. À l'heure de la rédaction de mon mémoire, des informations paraîtront déjà obsolètes car une innovation en aura remplacé une autre sur les couvertures des journaux. Mais tous les cas sont intéressants à étudier, car qu'il s'impose sur le marché ou qu'il disparaisse, chaque produit peut influencer les futures créations de ce secteur. C'est pour cela que j'ai mis l'accent sur des stratégies éditoriales et commerciales

plus que sur les produits eux-mêmes. Enfin, ces technologies apportent avec elles un vocabulaire spécifique, comportant de nombreux termes anglais qui sont couramment utilisés dans le monde entier, et qui intègrent peu à peu la langue française, bien qu'il existe des traductions pour chacun de ces mots dans notre langue. J'ai donc rédigé un lexique, disponible en fin de mémoire, reprenant les définitions de ces néologismes et leurs différents synonymes utilisés dans le champ de la recherche. J'espère que la démarche de ce mémoire reflétera les questions spécifiques que pose le public jeunesse, ainsi que les tendances contemporaines de l'édition numérique, et qu'il suscitera la réflexion et les débats dans ce domaine.

I. Les freins à la numérisation de l'album

Dans le cas de l'album, c'est un objet global qu'il faut repenser avec la numérisation. Sophie Van Der Linden définit l'album comme une articulation entre texte, images et support.³ À ce titre, les albums traditionnels sont conçus pour que chaque élément fasse sens : le texte donc, mais également les images, le format, la mise en page, le papier... L'objet livre participe de la construction du sens : l'album se lit à l'échelle de la double page, et ménage une tension qui incite le lecteur à découvrir la suite à chaque tournure de page. La définition ci-dessus n'exclut pourtant pas que l'album existe sur un autre support que le livre papier. Mais il faudrait dans ce cas réinventer le rapport texte-image à l'échelle de ce nouveau support. Ainsi, si l'on envisage un album numérique qui réponde à ces critères qualitatifs, il faudrait qu'il utilise les propriétés du numérique pour que cela apporte du sens à l'histoire. Un simple PDF numérisé à partir d'un livre papier n'a pas beaucoup d'intérêt : on perd le sens apporté par le format de l'album et la matérialité du livre. Ce qui est inévitable avec le livre numérique (où le format doit s'adapter aux dimensions de l'écran) pourrait cependant peut-être se voir compenser par d'autres propriétés propres au multimédia que les auteurs d'albums investiraient. La bande-dessinée, qui s'est penchée plus tôt que l'album sur le marché de l'édition numérique, a parfaitement compris ce problème. Pour ce genre, il s'agit également de se remettre en question car la planche de bande-dessinée n'a plus lieu d'être sur de tout petits écrans, par exemple sur téléphone mobile. Il faut donc réfléchir à une nouvelle maquette, qui mette en valeur chaque vignette, tout en suggérant l'effet de progression apporté dans le format traditionnel par la « bande », cette succession d'images horizontales. Certains dessinateurs jouent également avec le cadre des vignettes, effet qu'il faut prendre en compte lors d'une adaptation de l'œuvre sur un autre support. Cette réflexion engagée, c'est bien vers une adaptation de l'œuvre au support numérique que l'on tend. Là, l'album ou la

³ Sophie Van Der Linden, *Lire l'album*, éditions du Poisson Soluble, 2007

bande-dessinée pourraient recréer les effets de sens du format traditionnel, à l'échelle de l'écran.

Cependant, cette conception qualitative de l'adaptation pose de réels problèmes. Pour les éditeurs, le premier problème sera d'ordre économique, car repenser chaque titre selon ses spécificités pour l'adapter au format de l'ebook aurait un coût certain. Selon Denis Zwirn⁴, ce n'est pas un modèle économique dans l'intérêt des éditeurs, qui devraient privilégier les processus de fabrication standardisés. Numilog fabriquant des livres numériques selon un mode industrialisé, son responsable croit à un développement de la numérisation de l'album sur un axe quantitatif plutôt que qualitatif. Mais le dynamisme de l'édition pour la jeunesse et l'engagement qualitatif de ses acteurs laisse un certain espoir. Plusieurs éditeurs indépendants n'hésitent pas à fabriquer des albums de qualité, qui nécessitent des coûts de fabrication élevés. Ainsi, les éditions MeMo impriment certains de leurs livres en sérigraphie, tandis que les éditions Hélium misent sur la qualité du papier et de l'objet livre. Certaines grandes maisons investissent également plus de moyens dans la fabrication de certains titres, que ce soit les livres Pop-up ou autres livres au coût de fabrication élevé. Il n'est pas impossible que ces militants de l'album perpétuent leur engagement en publiant des livres sur le support numérique, ou inspirent quelques éditeurs qui s'engageront sur ce nouveau marché. On assiste d'ailleurs à l'apparition de nouveaux acteurs qui veulent innover à l'ère de l'ebook et proposent des titres conçus seulement, ou en priorité, pour le support multimédia. Mais d'un point de vue réaliste, si l'on suit les préconisations du directeur de Numilog, des standards devraient s'imposer sur lesquels les éditeurs s'appuieront pour transférer leurs titres papier sur le support numérique. De ce fait, il pourrait se développer plusieurs sortes d'albums numériques : des adaptations d'albums traditionnels en format numérique, pensées

⁴ Propos recueillis lors d'un entretien réalisé en novembre 2010 dont la retranscription est disponible en annexes.

qualitativement, des créations d'albums numériques, conçues pour l'écran dans leur globalité (du texte à la mise en forme), et des numérisations d'albums selon un mode standardisé.

Quels albums bénéficieraient de quel traitement ? En observant la définition des termes employés ci-dessus, plusieurs distinctions apparaissent. L'action de transposition renvoie à l'action de faire passer quelque chose dans un autre domaine en l'adaptant à des conditions nouvelles, à un contexte différent. Ainsi elle contient l'idée d'adaptation, que le dictionnaire Larousse applique seulement à une œuvre. Adapter consiste en effet à « transposer une œuvre pour qu'elle convienne à un autre public, à une autre technique. » Par exemple, le passage d'un livre au cinéma est défini comme tel. Par contre, la définition du verbe « numériser » contient le verbe « convertir », qui lui s'applique à une chose. Dans le contexte qui nous concerne, la numérisation de textes ne pose pas de problèmes, car l'œuvre littéraire est immatérielle. Elle n'est pas affectée par ce changement de support. Par contre, certains albums dont la création répond à un réel engagement plastique du support, au même titre que le texte et l'image, sont une œuvre dans leur ensemble. Dissocier le texte et les images de la réflexion relative au support serait dommageable pour ces albums, qui nécessitent une adaptation, s'ils sont transposés au format numérique. Tous les albums ne répondant pas à cette implication texte-image-support, certains albums pourraient d'autre part être numérisés sans que l'œuvre de l'auteur et de l'illustrateur n'en soit affectée.

Au delà de l'unité de l'œuvre, l'album s'inscrit dans un ensemble de genres qui constituent le secteur du livre de jeunesse. Des questions similaires rapprochent les différents genres, pour aborder le livre numérique comme un marché potentiel. Nous allons étudier dans cette première partie les problématiques concrètes qui se posent avec la dématérialisation pour les éditeurs, pour le public, mais également pour les auteurs. Cette démarche nous permettra de déterminer les freins actuels à l'édition numérique pour la jeunesse, ainsi que ses potentialités.

I.1 Les freins liés à la technique

I.1.1 Les formats

En premier lieu, les problématiques de format sont un des points de tension du développement du marché numérique. En 2011, différents formats cohabitent sur le marché, qui offrent plus ou moins de libertés selon leurs caractéristiques techniques, mais aussi selon la tolérance des supports de lecture. Ces derniers imposent parfois des restrictions draconiennes, se limitant à la lecture d'un nombre limité de formats. La compatibilité des formats avec les terminaux de lecture est donc l'un des problèmes au cœur du développement du livre numérique. Formats propriétaires ou ouverts, formats statiques et dynamiques... : pour choisir un format, l'éditeur doit s'interroger selon deux logiques qui peuvent être divergentes. D'une part, le choix d'un format traditionnel découle d'une réflexion sur l'usage, et celui du livre numérique ne déroge pas à la règle. Mais c'est également une question économique, car selon le format retenu, la fabrication d'un album numérique peut correspondre à un coût moindre, par l'exploitation des fichiers créés pour la fabrication d'un livre papier, ou bien nécessiter un réel investissement financier.

Pour un éditeur traditionnel qui souhaiterait vendre son fonds, préalablement publié sur papier, également en format numérique, le plus économique est donc de réutiliser les fichiers numériques créés lors de la fabrication de la première édition. En effet, un livre en projet dans la chaîne du livre classique est depuis longtemps dématérialisé : l'éditeur commande au photgraveur des fichiers PDF de haute résolution, qui sont transmis à l'imprimeur pour la fabrication du livre papier. Ces fichiers numériques sont édités dans un format statique, qui assure que l'apparence du fichier ne sera jamais altérée. Nous l'avons vu, dans le cas d'un album, comme dans celui d'une bande-dessinée ou d'un beau livre, le respect de la mise en page est essentiel, la disposition des éléments étant étudiée pour donner du sens.

Un format statique paraît alors tout à fait adapté à ce type d'ouvrages, car il permet la commercialisation du livre numérique sous un format qui garantit son intégrité, en conservant toujours les choix orchestrés lors du travail éditorial.

En édition, le format traditionnellement utilisé pour envoyer les fichiers à l'impression est le Portable Document Format (PDF). C'est un langage de description de pages créé par Adobe System. Les pages sont fixées, donc elles ne peuvent pas être modifiées : seule la taille de la page peut être redimensionnée grâce à une fonction de zoom. Lisible sur ordinateur grâce au lecteur Adobe Reader, gratuitement téléchargeable sur Internet, ce format est également lisible sur la plupart des appareils de lecture car il s'agit d'un format ouvert. Par contre, problème inhérent aux formats propriétaires, l'accès à la lecture des fichiers PDF dépend du service proposé par le développeur, ici Adobe. D'autres formats statiques permettent actuellement de commercialiser des livres numériques, il s'agit des formats .azw, .dju, .prc ou .mobi, et .ps, ce dernier appartenant encore à Adobe. Ne prenant nullement compte de l'appareil de lecture dans l'affichage du livre, ces formats ne favorisent pas un grand confort de lecture. D'autre part, il faut se demander ce qu'un album numérique publié sous ce format aurait de plus qu'un album papier. En effet, il perdrait l'interaction du texte et de l'image avec le format spécifique défini pour le livre papier. Il y aurait donc une perte qualitative, que certains éditeurs relativisent au regard du gain financier : le format statique permet une commercialisation bi-média alors que les coûts de production restent les mêmes que ceux de l'édition papier. De plus en plus répandu pour la publication de romans numériques, ce format est également adopté pour permettre la consultation en ligne de livres numérisés. Gallica 2 ou Google Book donnent ainsi accès aux internautes au fonds de bibliothèques, dévoilé en fichiers PDF. Par contre, ce format n'est jusqu'à présent pas utilisé par des éditeurs français misant uniquement sur le marché numérique, car l'économie de l'ebook n'est pas encore assez développée pour que ce procédé soit rentable.

Une autre démarche consiste à penser l'album numérique comme un objet différent de l'album papier, en prenant en compte les propriétés du multimédia dans la conception d'un nouveau produit. C'est ce que permettent les formats dynamiques. Les plus répandus sont le HyperText Mark-Up Language (HTML), le Rich Text Format (RTF) et l'ePub (raccourci des termes *electronic publication*). Déjà popularisé par Internet, le format HTML est le format standard de création de contenu dynamique. Le RTF, développé par Microsoft, est un format reconnu par la majorité des logiciels de traitements de texte. Il se limite donc aux textes, et même s'il existe une variante de ce format, appelée RTFD, qui peut contenir des images, elle n'est pour l'instant prise en charge que par le système Mac Os. Quant à l'ePub, s'il n'affiche pour l'instant que du texte, ce format risque de s'étendre sur le marché, car il est supporté par le logiciel InDesign, dont la plupart des éditeurs sont déjà équipés. C'est d'ailleurs le format de lecture numérique recommandé par l'International Digital Publishing Forum (IDPF). L'avantage des formats dynamiques est leur prise en compte de l'environnement de lecture, qui devient personnalisable. Ils permettent de changer la taille et la police du texte, la taille et le style des pages, et le document peut être réactualisé. Cependant, si l'ePub convient tout à fait à la fiction, les éditeurs attendaient une amélioration de ce format, comme le soulignait en mars 2010 Dominique Korach, directeur général jeunesse de Nathan, qui regrettait qu'on ne sache « pas encore reproduire la double page illustrée d'un album »⁵. C'est désormais possible grâce au format ePub3, basé sur le HTML5, dont l'IDPF a publié une version de démonstration en mai 2011. De nombreux espoirs reposent donc sur ce format, qui devrait s'imposer dans les prochains mois comme le format de référence de développement de livres numériques illustrés ou multimédias. En attendant, c'est sur Internet que l'on observe les premières tentatives de création d'album numérique dynamique les plus intéressantes, comme nous le verrons par la suite à travers plusieurs exemples.

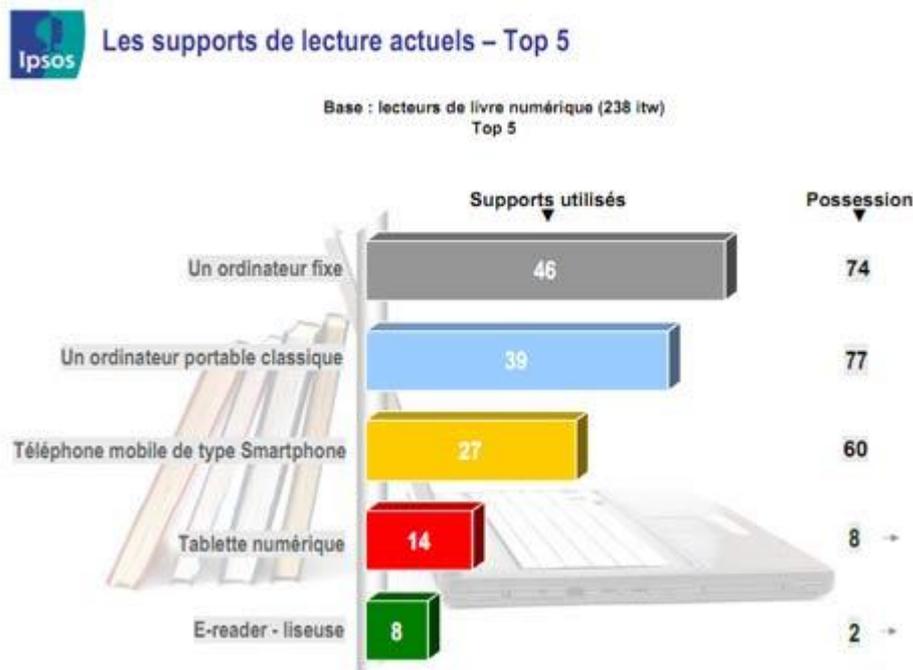
⁵ Dominique Korach, in *Numérique : « Les éditeurs sont en cuisine »*, Livre Hebdo n°813, Vendredi 19 mars 2010

Avec le problème des formats se pose la question des Digital Right Managements (DRM), qui limitent le téléchargement d'un fichier à un seul support. Ce système de contrôle empêche la copie du fichier, que ce soit pour un usage personnel sur plusieurs appareils de lecture, ou pour le prêter à autrui. Dans le cas d'un album que les parents téléchargeraient pour leur enfant, les DRM empêcheraient le transfert de l'ebook téléchargé depuis l'appareil d'un adulte vers l'appareil de l'enfant. Pour éviter ce problème, une autonomie de téléchargement par l'enfant est donc à envisager, par exemple par la dissociation de l'acte d'achat de celui de l'acquisition du fichier numérique, ce qui est actuellement le cas dans la plupart des plateformes. Le recours aux DRM n'est d'ailleurs pas essentiel, si l'on en croit le volume des ventes réalisé par l'éditeur Bragelonne, qui est devenu leader sur le marché de la fiction en mai 2011, après avoir supprimé les DRM de son catalogue quelques mois plus tôt. Dans le cas de l'album numérique, la réflexion n'en est pour l'instant pas à ce stade, aussi nous ne nous attarderons pas sur cette question fondamentale pour l'économie du livre numérique elle-même.

1.1.2 Les supports

La place occupée par la question des supports est centrale dans une réflexion sur le marché du livre numérique en général, et d'autant plus lorsqu'il s'agit de livres numériques à destination des enfants. Une récente étude publiée par Ipsos montre l'intérêt que les médias portent aux tendances de lecture numérique, ces statistiques ne concernant pour l'instant que les lecteurs de plus de quinze ans. Pour ce qui est des supports de lecture utilisés par les adultes, le schéma ci-dessous montre que l'ordinateur arrive grand premier. Le phénomène du Smartphone comme support de lecture semble en pleine croissance, grâce à la simplicité et la mobilité des appareils, mais les tablettes sont avant-dernières du fait de leur jeunesse. Enfin, la liseuse à usage uniquement d'appareil de lecture est le moins populaire de ces supports. En

ce qui concerne la lecture numérique des enfants, il nous faudra considérer un champ de données plus large, que nous allons synthétiser dans les lignes suivantes.



Possession et utilisation des supports de lecture numérique par les adultes, Ipsos 2011

Support historique et bien ancré dans les foyers, l'ordinateur est le premier support auquel se prête la lecture d'un livre numérique, et nous pouvons logiquement penser qu'il en sera de même pour les enfants, car ils sont déjà familiers de cet outil qu'ils utilisent pour aller sur Internet. En effet, selon le rapport « Fréquence école » publié par la mission TICE du CRDP de l'académie de Versailles, ils sont presque tous familiers de ce média, car sur mille sondés de moins de huit ans, seuls dix ne sont jamais allés sur le web. Les enfants ont d'ailleurs une pratique régulière d'Internet (45% des jeunes de moins de 16 ans l'utilisent tous les jours), et ils l'utilisent souvent en autonomie (22% des moins de onze ans se connectent seuls à Internet, et 60% des jeunes de moins de 16 ans ont une pratique d'Internet sans aucun

contrôle parental)⁶. C'est avant tout sur l'ordinateur que les enfants accèdent à Internet, faisant de ce support l'appareil le plus évident pour toucher le jeune public. Effectivement, 94% des 12-17 ans ont une connexion Internet à la maison, et c'est via l'ordinateur qu'ils pratiquent en majorité les activités suivantes recensées dans le rapport « Fréquence école » : regarder des vidéos (92% des jeunes utilisateurs) et jouer (82%). Ces données permettent donc d'imaginer le succès d'un livre numérique interactif, enrichi de vidéos et autres contenus, et elles expliquent en partie le choix de développement d'expérimentations pour la jeunesse sur cet outil.

Mais d'autres appareils électroniques méritent notre attention dans une perspective de support de lecture d'image. D'une part, développées pour l'affichage de livres numériques à proprement parler, les liseuses sont conçues dans le seul but de devenir des bibliothèques portatives. Pour l'instant disponibles en noir et blanc en France, elles fonctionnent grâce à une encre électronique qui privilégie le confort de lecture en limitant la fatigue oculaire due à l'écran. Le Kindle d'Amazon fait partie de cette catégorie, ainsi que le Sony Reader et de nombreux autres modèles. Ce type de lecteurs attire plutôt un public qui lisait déjà des livres papier, et à cause de la lenteur d'affichage des pages et de l'usage exclusif auquel elles se prêtent – lecture de texte en noir et blanc – les liseuses ne sont pour l'instant pas adaptées pour l'affichage d'un album dématérialisé quel qu'il soit. Dans ce mémoire, il ne nous a donc pas paru pertinent d'étudier plus en détail les différents modèles existants. Cependant, les laboratoires recherchent intensivement à développer une encre électronique couleur efficace, destinée à des liseuses qui afficheraient la couleur, et des prototypes ont déjà vu le jour au Japon. Malgré cela, Éric Briys, cofondateur de Cyberlibris, ne pense pas que le concept des liseuses tel qu'on le connaît aujourd'hui puisse séduire les jeunes lecteurs, car il ne permet pas de se relier à une communauté. Tant que les liseuses ne permettent pas de partager un livre

⁶ Christelle Membrey-Bézier et Michel Guillou, « Fréquence école », rapport de la mission TICE du CRDP de l'académie de Versailles, 23 mars 2011. Rapport disponible sur le site Internet : <http://www.ctoutnet.fr/>

avec ses amis, via des messages et des réseaux sociaux, Briys confie au site Actualité que cet appareil de lecture n'aura pas d'attrait pour la nouvelle génération⁷. Les évolutions de ce support détermineront donc son avenir.

Actuellement, un autre type de support cohabite avec les premières liseuses. Depuis 2010, les tablettes graphiques proposent d'innovantes propriétés, y compris en matière de lecture d'image. Très simples d'utilisation avec leur écran tactile, ces tablettes semblent un support tout à fait adapté à la lecture d'albums. L'iPad affiche d'ailleurs intuitivement un visuel à l'horizontale lorsque l'on incline l'appareil, recréant un écran au format à l'italienne. Lors de mes observations sur le terrain, j'ai d'ailleurs remarqué que les familles détentrices d'un iPad n'hésitait pas à le confier à leurs enfants de six ans et plus, libres de l'utiliser sans surveillance. Cependant, le prix élevé des tablettes (entre 200 et 800€ en 2011) et l'étendue de leurs possibilités inscrit cet objet dans le cercle familial. Il pose le parent en position de médiateur, qui doit guider l'enfant sur Internet ou sur la boutique d'applications pour l'acquisition de livres numériques et effectuer la transaction financière, avant que l'enfant puisse accéder seul au fichier téléchargé sur l'appareil, ou au lien enregistré dans ses favoris. Les réponses de parents considérés comme « aisés » économiquement à mon questionnaire suggèrent pourtant qu'ils confieraient sans problème une certaine somme à leur enfant placée sur un porte-monnaie virtuel, qui leur permettrait d'acheter des applications ou des livres numériques sur une plate-forme qui leur serait dédiée.

Dans cet inventaire des outils technologiques, il est impératif d'étudier les supports qui accompagnent le besoin d'autonomie des enfants. D'évidence, il serait très attractif pour eux d'avoir des livres d'images sur un appareil qui leur est propre. La console de jeu est le support technologique dédié aux enfants le plus entré dans les mœurs : les parents n'hésitent pas à

⁷ Propos d'Éric Briys rapportés par Nicolas G. dans l'article « Cyberlibris lancera une bibliothèque numérique pour iPhone » du 18 décembre 2008 publié sur Actualitté.com

confier une console à leur progéniture, et ce, de plus en plus jeune. Ainsi, les réponses de notre échantillon témoignent de la large propension de consoles de jeu dans les foyers, montrant que ce support est familier de la majorité des enfants d'environ 10 ans. De plus, à la question 17 de notre questionnaire, les parents ont relié l'activité de jeu sur la console à la sphère privée : selon eux, les enfants y jouent le plus souvent à la maison. La lecture étant une activité personnelle et individuelle, cette donnée permet d'établir un lien entre l'environnement de l'utilisation d'une console de jeu et les conditions préférées de lecture, ce qui permet de projeter l'apparition du livre numérique sur la console des enfants. Enfin, si l'on considère la propriété portable de certaines consoles (les plus répandues en 2011 étant la Nintendo DS et la PSP), une dernière question s'impose naturellement quant à une utilisation du livre numérique dans le cadre d'une activité nomade. Des éditeurs interrogés à ce sujet nous ont affirmé l'attrait des parents pour les histoires dématérialisées, qui se confirme par le succès des livres-CD et des livres audio. Les enregistrements sonores des histoires sont fréquemment emportés en voiture pour accompagner un trajet, ou écoutés à la maison pour faciliter une lecture autonome par l'enfant. Or, avec un maniement simple conçu spécialement pour les enfants, la console portable semble un support tout à fait adapté à la lecture d'un ebook illustré. La Nintendo DS imite d'ailleurs habilement la forme du livre, avec un écran au format paysage, et une double-page similaire à un livre à la française si l'on incline l'appareil. Cette propriété n'est pas passée inaperçue des éditions Harper Collins, qui ont commercialisé dès 2010 des adaptations de leurs best-sellers à destination des préadolescents, développés en partenariat avec EA Games. Chaque cartouche de *Flips Book* contient ainsi sept titres d'un auteur connu, par exemple Enid Blyton ou Eoin Colfer. Ce n'est d'ailleurs pas le seul exemple, puisque qu'il existait déjà des logiciels comme ReadMore qui permettent de faire de sa console portable un lecteur de livres numériques en le tenant comme tel. Cependant, le succès mitigé de ces romans et de ces logiciels de lecture de texte montre que le public attend

peut-être des types de livres différents adaptés sur consoles. L'album, ainsi que les autres genres qui donnent la primeur à l'image, paraissent tout indiqués. Or, le questionnaire associé à notre recherche interrogeait les parents sur le recours à la lecture lors de déplacements de l'enfant. La moitié des sondés associait le livre à une activité nomade de l'enfant, ce qui va dans le sens de notre thèse privilégiant un appareil portable pour proposer des ebooks aux enfants.

Pourtant, la console n'est pas la priorité des éditeurs, qui misent plus volontiers sur le téléphone portable. Les témoignages de plusieurs éditeurs s'accordent, qui prévoient l'avenir du livre de jeunesse sur le téléphone portable, mais ici, il ne s'agit plus de livre numérique à proprement parler : les applications dominent le marché. Selon Mike Richards, responsable marketing et publicité chez Egmont, les ebooks sont la plateforme numérique la « moins excitante »⁸ du marché du livre de jeunesse. Sur l'iPhone, Egmont vend en effet les livres numériques de sa série *Two Heads* comme des applications, le premier livre coûtant 1,79£ et les suivants 2,79£. Le succès des Smartphones en général, dont l'iPhone est la figure de proue, ainsi que des applications conçues pour ces appareils, préfigure le potentiel du marché des téléphones portables. Le public jeunesse mérite alors toute la considération des éditeurs, d'une part car une majorité des jeunes français sont déjà équipés : en 2010, 80% des jeunes de 15 ans avaient un téléphone mobile, et 10% des moins de 10 ans avaient leur propre appareil⁹. D'autre part, les développeurs visent pour l'instant en particulier les appareils tactiles, et même si tous les jeunes ne disposent pas encore de ce type d'appareil, l'accès à un téléphone tactile leur est très facile. Selon une étude américaine¹⁰, sur cent personnes détenant un iPhone, 29,5 sont des mères. Parmi celles-ci, 59% autorisent leur enfant à utiliser leur

⁸ Horn, Caroline, "Egmont launched e-book range", *The Bookseller*, 5 mars 2010, p.9

⁹ Christelle Membrey-Bézier et Michel Guillou, *op.cit.*

¹⁰ Étude "State of the media 2010; U.S. Audience and Devices", *The Nielsen*, <http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2011/01/nielsen-media-fact-sheet-jan-11.pdf>

téléphone, et 41% ont déjà acheté une application pour enfants¹¹. Ces statistiques illustrent le fait que même si les enfants ne disposent pas d'un potentiel d'achat, leurs parents se chargent de les fournir en produits numériques et en outils électroniques. D'ailleurs, les premières statistiques européennes conduisent à penser que ces chiffres américains préfigurent les usages futurs au Royaume-Uni, mais aussi en France. Toutefois, le développement imminent du format ePub3 préfigure l'apparition de livres numériques pour enfants vendus tels des ebooks, et non plus seulement sous la forme d'application. Ainsi, les éditeurs pourraient positionner leur produit sur l'iBook Store d'Apple à un prix plus élevé que sur l'App Store.

Ce qu'il faut retenir de cet inventaire des technologies commercialisées ces trois dernières années est le large éventail des écrans qui peuplent désormais le quotidien des français, et plus précisément les *digital natives*. Ce panorama montre les multiples potentialités à explorer pour que les éditeurs jouent un rôle dans l'offre d'images adaptées pour ces supports. Ces appareils sont tout à fait conçus pour lire des adaptations d'albums, qui prendraient en compte les spécificités techniques de chaque support.

I.2 Le frein lié à la création

Si les appareils électroniques sont tout à fait prêts à recevoir des programmes instaurant une relation texte-images dynamique, la complexité de fabrication de ces ebooks et applications, et le peu de créateurs formés au développement de ce type d'objets hybrides, sont un autre problème qui ralentit l'apparition de livres numériques illustrés. Un des principaux freins au développement des albums numériques pour enfant peut donc être le manque de créateurs pour le support multimédia.

¹¹ Selon une étude de Creystripe publiée en octobre 2009 et disponible sur le lien suivant : http://www.readwriteweb.com/archives/iphone_moms_shopping_entertaining_kids.php

1.2.1 La prise en compte des auteurs dans l'adaptation d'un livre

La situation n'a pas vraiment évolué depuis 1996, quand François Schuiten et Benoît Peeters constataient la place réduite qu'avaient alors les créateurs dans le monde du multimédia¹². Les auteurs de *L'aventure des images* déploraient déjà le manque d'implication des créateurs dans le processus d'adaptation pluri-médias d'une œuvre. Selon eux, le changement de support ouvre un nouveau terrain d'investigation et d'expérimentation, dont l'auteur ne peut être écarté. Ils refusent de fait l'étiquette de « produits dérivés » apposée sur les adaptations, et revendiquent la propriété des choix esthétiques orchestrés lors de telles transpositions. Plus récemment, ce sont de nombreux auteurs de bande-dessinée qui ont rouvert le débat, en se mobilisant pour défendre le droit d'auteur dans l'adaptation d'un livre sur un autre support. L'« Appel du numérique », pétition lancée par le Groupement des Auteurs de Bande Dessinée, partie intégrante du Syndicat National des Auteurs et des Compositeurs (SNAC), revendique l'accord nécessaire des auteurs pour chaque transposition d'une bande-dessinée en numérique, qui devraient « avoir un bon à tirer à donner, au cas par cas. »¹³ Selon les signataires, les auteurs sont les principaux oubliés de la numérisation, comme ils l'expliquent dans le communiqué du SNAC : « La "révolution numérique" du livre de bande dessinée se passe ici et maintenant... dans la confusion, à marche forcée et sans les auteurs. » Marie Sellier, présidente de la Charte des auteurs et illustrateurs Jeunesse, militait elle aussi en novembre 2009¹⁴ pour la prise en compte des auteurs dans les discussions sur le livre numérique. L'évolution du modèle économique entraînant de nouveaux aspects législatifs à prendre en compte, la Charte des auteurs et illustrateurs Jeunesse a rajouté trois

¹² François Schuiten et Benoît Peeters, *L'aventure des images : de la BD au multimédia*, coll. Mutations n°167, Paris : Autrement, octobre 1996, p.167

¹³ Extrait de l'« Appel du numérique », pétition lancée par le SNAC et consultable sur l'adresse : <http://www.syndicatbd.org/pdf/appelnum.pdf>

¹⁴ Table ronde : *Et les créateurs dans tout ça ? Nouveau contexte, nouveau statut, nouvelles formes ?* lors du colloque op. cit.

points spécifiques à ses six conseils à respecter pour signer un contrat. Elle recommande ainsi la signature d'un avenant au contrat initial pour la cession des droits numériques, dont il vaut mieux limiter la cession à trois ans reconductibles, pour pouvoir en adapter les clauses en suivant les évolutions des pratiques et des supports qui accompagnent la révolution numérique. Elle souligne également que le montant des droits d'auteurs pour la cession numérique doit être le même que celui de l'édition papier. En pratique, on observe pour l'instant dans l'édition un flou juridique, qui conduit les éditeurs à privilégier la signature de contrats séparés pour les nouveaux titres, mais les anciens contrats ne donnent pas toujours lieu à un avenant dans le cas d'une numérisation.

Au delà de l'implication des auteurs dans la réflexion sur l'adaptation plurimédia d'une œuvre composée de texte et d'images, un réel besoin de créateurs se fait sentir. Ainsi, les dossiers présentés à la commission numérique du CNL témoignent par exemple de ce manque au niveau de la création : selon François Bon, un tiers seulement des dossiers sont de la création, les autres sont des projets à partir de l'existant¹⁵. Ce frein n'affecte pas au premier abord la numérisation de romans, car le texte est indépendant du support. Cependant, le texte numérique peut aussi être une création propre, et beaucoup s'accordent à dire que la révolution numérique va s'accompagner d'un nouveau mode d'écriture. Dans le cas de la fiction, peu d'auteurs s'engagent dans l'écriture d'histoires interactives. Pourtant, à l'image de Naomi Alderman, qui a lancé en 2010 le site Internet *The Winter House* aidée du développeur Jey Biddulph, des auteurs peuvent explorer les propriétés offertes par le multimédia pour inventer de nouveaux parcours de lecture. En effet, *The Winter House* combine une histoire dont la narration n'est plus linéaire à l'interactivité permise par l'ordinateur. Intervenant lors de la London Book Fair, l'auteur témoignait : "We're inventing new forms and coming up with new ways to tell stories. If you embrace it, there is something very exciting you can

¹⁵ Observation postée par François Bon sur son blog *Le tiers livre*.

do"¹⁶. Amanda Wood, éditrice britannique chez Templar, confirmait qu'il y a peu d'intérêt à proposer une copie de livre, selon elle, il faut plutôt créer une nouvelle expérience grâce au numérique. Ce défi est particulièrement intéressant dans le cas de l'album. La dématérialisation de ce genre littéraire nécessite une transposition, il faut donc des créateurs qui conçoivent un produit numérique en tenant compte de l'unité de l'œuvre d'une part, et d'autre part de l'apport de sens lorsqu'ils exploitent les propriétés offertes par le multimédia. Ce deuxième point est primordial afin de ne pas dénaturer le livre pour en faire autre chose. C'est un risque qu'a souligné Denis Zwirn lors de notre entrevue. Or, le besoin de créateurs qui à la fois maîtrisent les technologies du multimédia et comprennent le genre littéraire est un besoin commun à la bande-dessinée et à l'album. Comme nous le soulignons plus haut, les auteurs craignent encore de ne pas être impliqués dans le processus d'adaptation de leur œuvre. Mais la révolution de l'ebook va peut-être faire évoluer ce constat. Ainsi, lors de la sortie du premier tome de *Lanfeust Odissey* en novembre 2009, les éditions Soleil insistaient sur le concept de création de la version numérique de cette bande-dessinée. Leur communiqué de presse précisait :

« Le montage et l'adaptation ont été directement pilotés par les auteurs eux-mêmes. Ainsi, ce sont Christophe Arleston et Didier Tarquin qui proposent cette autre vision de leur album. »

Cette version est destinée à la lecture sur ordinateur, comme le prouvait le lancement simultané par l'éditeur de son propre lecteur Flash¹⁷, spécifiquement développé pour une lecture agréable de la bande-dessinée sur PC et Mac. L'implication des auteurs dans le processus de mise en forme de cette œuvre est une stratégie de séduction des lecteurs qui

¹⁶ Naomi Alderman, lors de la table ronde « Children's Bookfutures » de la London Book Fair en avril 2010.

¹⁷ Le communiqué de presse de Lanfeust Odyssey et le lecteur spécifique sont disponibles sur le site <http://www.lanfeust-odyssey.com/>

seraient méfiants envers la qualité de cette version par rapport à l'œuvre papier. C'est aussi une tentative de respect de l'entité de l'œuvre.

1.2.2 L'œuvre d'une collaboration entre plusieurs acteurs

Seulement, auteurs et dessinateurs traditionnels n'ont pas les compétences pour créer leurs œuvres sur ces nouveaux formats, et c'est donc un mode de collaboration qui s'instaure entre plusieurs acteurs de disciplines variées. Ce mode de collaboration est à l'origine du site Internet de l'auteur Hervé Tullet, qui a conçu avec l'aide d'un graphiste-web des jeux interactifs inspirés de ses albums. Alors qu'il avait mis en forme ses jeux dans une série de livres, l'artiste témoigne avoir découvert que l'on « pouvait jouer aussi avec un écran »¹⁸ en rencontrant le graphiste Fabien Lelu, « qui avait cette mobilité d'esprit par rapport à un médium » dont il ne connaissait pas les potentialités. Toutefois, cette initiative s'est heurtée à la réalité non-commerciale des sites Internet, et Hervé Tullet n'a pas pu prolonger cette collaboration à cause des coûts de développement élevés. Une solution serait que l'éditeur prenne à sa charge les coûts de production de contenu numérique pour Internet, comme le firent les éditions Thierry Magnier lors du lancement du livre *Quelles couleurs !* en 2010, en créant un mini-site¹⁹ adapté de l'imagier. L'auteur Régis Lejonc remerciait d'ailleurs la maison d'édition dans un entretien accordé au site Ricochet, expliquant qu'elle avait « cru dès le début à ce projet » et « beaucoup investi pour ce livre », mettant en place des moyens de promotion – la création du site en langage flash - dont Lejonc n'avait jamais bénéficié auparavant²⁰. Mais ici encore, le site Internet dédié au livre papier n'assurant pas de revenus financiers directs, ce modèle économique se heurte à un problème de taille. Au delà du coût

¹⁸ ITW Hervé Tullet : Interview d'Hervé Tullet par Fred Ricou, Février 2010, LHSF Presse – Edition, 13 :18
<http://www.leshistoiresansfin.com/interview/illustrateur/items/herve-tullet-un-livre.html>

¹⁹ Le mini site *Quelles couleurs !* n'est plus disponible à l'heure de l'écriture de ce mémoire.

²⁰ Propos de Régis Lejonc recueillis par Charlotte Javaux en juin 2010, publiés sur le site Internet Ricochet :
<http://www.ricochet-jeunes.org/entretiens/entretien/151-regis-lejonc>

financier, c'est le besoin de nouvelles compétences en matière de création numérique qui pose le plus de problèmes aux acteurs traditionnels du marché du livre. Là où les éditeurs faisaient appel à des graphistes pour réaliser la mise en page, ce sont de nouveaux acteurs qui vont penser le format du numérique, que ce soit des graphistes aux compétences multimédia ou des entreprises de développement telles Numilog. Cette problématique anime les débats, comme le montre un compte-rendu de réunion posté par Julien Falgas sur son blog *Marre de la télé*²¹. Il y résume les échanges du groupe de travail « Aide à la création » de l'association Pilmix.org qui se sont déroulés le 20 mai 2011 à Paris, et qui se sont conclus sur le fait que « malgré l'arrivée d'outils sensés leur éviter de s'improviser programmeurs, les auteurs ressentent le besoin d'un accompagnement technique, voire de la participation d'un nouveau collaborateur : le "monteur". »²² Ainsi, s'il n'est pas lui-même formé à ces nouveaux outils, l'auteur ou l'illustrateur qui souhaiterait réaliser un livre numérique devra faire appel à une personne compétente dans ce domaine. Le développement du livre numérique pour la jeunesse pourrait donc conduire à une redéfinition de la notion d'auteur. Schuiten prévoyait déjà cette évolution en supposant que le multimédia entraînerait vers « une redéfinition partielle de la notion d'auteur. »²³ Le recours à des différents créateurs venant de disciplines variées peut se faire sur le mode du travail collaboratif, ce qu'encourage le site *La souris qui raconte* en mettant en contact l'auteur et le développeur d'une histoire numérique, mais la commande passée par une maison d'édition peut également donner lieu à un travail autonome de la part des différents créateurs. La part de propriété de chaque créateur mérite alors une réflexion profonde sur le statut et la place de chacun, auteur, illustrateur et développeur devenant en quelque sorte des co-auteurs d'une nouvelle œuvre.

²¹ Julien Falgas (JiF), *Marre de la télé*, article du 22 mai 2011
<http://julien.falgas.fr/post/2011/05/23/Developpeurs-auteurs-et-observateurs-de-la-creation-en-BD-numerique--une-motivation-enorme-mais-des-moyens-encore-insuffisants>

²² Ibidem.

²³ François Schuiten et Benoît Peeters, *L'aventure des images : de la BD au multimédia*, coll. Mutations n°167, Paris : Autrement, octobre 1996.

1.2.3 L'offre de formation

Afin de maîtriser en totalité leur œuvre, des auteurs ou illustrateurs n'hésitent pas à rechercher un moyen de créer eux-mêmes, en complète autonomie, la version numérique de leur travail. D'ailleurs, certains dessinateurs se sont déjà lancés sans réserve dans l'illustration numérique, par exemple à l'aide des tablettes graphiques. Et des outils de création simples de publication en ligne ou de développement d'images animés commencent à voir le jour, mais cela ne suffit pas, selon Julien Falgas, « pour offrir aux auteurs des perspectives professionnelles ». Il faut une formation conséquente pour accompagner cette nouvelle génération de créateurs vers l'ebook. En effet, les digital natives accèdent peu à peu aux études, et les écoles d'art qui commencent à prendre conscience des potentialités du multimédia pour les illustrateurs, leur apprennent à en maîtriser le langage. Par exemple, à l'école des Arts Décoratifs de Strasbourg, les étudiants de l'atelier de bande-dessinée numérique animé par Joseph Béhé expérimentent le logiciel Tinyshaker, qui permet de publier sur Internet une histoire en langage Turbo media. Ce mode de publication autonome limite toutefois la bande-dessinée à un contenu linéaire, dépourvu d'interactivité. Pour sa part, la prestigieuse École Émile Cohl de Lyon forme de futurs illustrateurs et graphistes dont certains se dirigeront sûrement dans le domaine du livre de jeunesse. La formation propose, après une année probatoire qui permet une mise à niveau et la sélection des futurs étudiants, un cycle initial qui se déroule en 3 ans²⁴. Les élèves se spécialisent pour la dernière année dans l'une des trois filières : édition, multimédia ou court-métrage. Le tronc commun assure à tous les étudiants un enseignement en art plastiques (cours de dessins variés, et exploration du volume par le modelage) ainsi qu'en création de scénario. L'illustration constitue une matière à part entière, et le genre de la bande dessinée est étudié au fil des trois ans. Des cours de graphisme sur ordinateur permettent d'aborder l'animation de sites Internet et la Publication Assistée sur Ordinateur (PAO). Dans deux options (multimédia et court-métrage), ces cours sont

²⁴ La brochure de formation proposée par l'école Émile Cohl pour l'année 2011-2012 est disponible en annexes.

complétés par des cours d'infographie 3D, d'animation et de langage Flash. Le module multimédia offre même un cours centré sur l'interactivité, ce qui peut être un tremplin vers la création d'albums numériques. Cependant, les étudiants qui se dirigent vers l'option édition n'ont pas ces cours là. Leur profil se concentre sur les différents genres de dessin (documentaire, peinture, infographique) mais restent limité à l'illustration multimédia fixe. L'accent est mis sur l'apprentissage de la narrativité (cours sur le croquis narratif et de scénario). Ces différents parcours suggèrent que les élèves intéressés par le domaine de l'édition suivent un enseignement classique en arts plastiques, et apprennent à créer des images par ordinateur. D'autre part, ce sont les étudiants issus du parcours multimédia qui ont des compétences dans le développement d'images interactives sur ordinateur. On peut donc déduire de la plaquette de formation d'Émile Cohl que les étudiants se destinant à l'édition vont réaliser des livres selon le mode de création traditionnel (images fixes), et qu'ils ne seront pas formés à l'évolution de ces livres sur d'autres supports, où l'interactivité de l'image sera préférable. Cependant, un Module professionnel infographie et médias est proposé aux étudiants arrivant en fin de cycle et qui veulent compléter leur formation, ou aux étudiants non admis en année supérieure, ainsi qu'à des candidats extérieur qui ont un bon niveau de dessin. Ce module spécifique a pour vocation d'initier et de sensibiliser à l'outil informatique dans une optique résolument professionnelle, centrée sur des débouchés dans la communication, sur Internet, en studio de jeu vidéo ou de dessin animé. Ce complément de formation peut donc permettre à un illustrateur de se former à l'animation sur ordinateur, et lui donner toutes les compétences pour inventer un album interactif.

I.3 Les freins socioculturels

I.3.1 Vision d'un livre par les enfants et par les adultes

Nous avons vu en introduction que la définition d'un livre par sa fonction permettait d'étendre les caractéristiques du livre papier au livre numérique. Cependant, dans le cas de la littérature de jeunesse, il est important de voir les critères par lesquels ce public définit le livre. Une étude anthropologique²⁵ de Bénédicte Waty révèle la vision des 3-6ans sur le livre, montrant que pour eux, le livre est non seulement défini par sa fonction : « il raconte une histoire », mais également par sa matérialité²⁶. Cette enquête fait ressortir les évocations des enfants concernant la manipulation du livre, ainsi que l'intégration de codes propres à la lecture par l'imitation des adultes. Dans notre enquête sur le terrain, les réponses collectées grâce aux questionnaires mettent en évidence le même discours de la part des parents, qu'ils soient français ou anglais. Ainsi, les termes « objet » et « livre » sont fréquemment associés lorsque les parents tentent d'exprimer leur attachement au livre physique, et l'idée de plaisir est rattachée à la matérialité du livre à travers le champ lexical des cinq sens. Par exemple, neuf personnes évoquent le toucher ou l'odeur du livre papier qui jouent selon elles un rôle très important dans le processus de lecture. Le toucher du papier est opposé par un parent à la froideur du numérique, tandis que six autres sondés insistent sur le confort du livre papier et de sa manipulation, sur sa facilité de feuilletage et le geste de tourner les pages. Cette importance accordée par l'enfant et l'adulte à l'objet physique met en doute la possibilité de remplacement du livre papier par le livre numérique. Par contre, la curiosité exprimée par les enfants quant aux technologies n'exclut pas leur intérêt pour un tel objet. Mais si les jeunes enfants pourraient également se familiariser avec les livres numériques, il est peu probable

²⁵ Étude « Graine de culture », financée par le DEPS-MCC.

²⁶ Bénédicte Waty, lors du colloque *L'avenir du livre de jeunesse*, Paris : BNF François-Mitterrand, 26 novembre 2009.

qu'ils associent les deux supports, papier et numérique, au même objet : le livre. Pour eux, l'écran est le support du dessin animé et du jeu vidéo, il reste donc dans les esprits rattaché au monde de l'image animée et sonorisée, et le livre demeure le support du texte. Bien que ces associations d'objets puissent évoluer dans le futur, il est difficile de penser que le livre puisse être présenté aux enfants comme un seul produit sur deux supports différents. Bien sûr, ils reconnaîtront la similarité de l'histoire et des codes graphiques, mais la distinction entre objet livre et produit virtuel semble être acquise auprès de ce public, tout autant que dans le discours des parents.

1.3.2 Les pratiques culturelles des enfants

L'étude des pratiques culturelles des enfants est indissociable d'une réflexion sur le livre numérique pour la jeunesse. Le rapport de ce public aux nouvelles technologies est d'ailleurs au cœur des débats et de la recherche, qui a donné le nom de *digital native* à cette génération, incluant aujourd'hui les enfants et les jeunes jusqu'à 25 ans environ. Ils sont d'autant plus efficaces avec les outils électroniques qu'ils sont désormais formés dès le plus jeune âge à devenir des *digital literacy*. Ce terme, introduit par Paul Gilster²⁷ en 1997, qualifie les compétences d'un internaute à analyser et synthétiser des informations collectées par différentes sources numériques. Aussi, l'habileté et les compétences des enfants aux nouveaux outils informatiques, ainsi que leur rapport à ces outils, est sérieusement considéré. Les sujets du numérique et les habitudes de lecture des enfants ont d'ailleurs été étroitement reliés et vivement débattus lors du colloque organisé par la Petite Bibliothèque Ronde le 23 septembre 2010 et intitulé « Les nouvelles pratiques culturelles des enfants face au numérique ». Bruno Jammes, directeur adjoint de la bibliothèque de la Cité des Sciences et de l'Industrie, y

²⁷ Paul Gilster, *Digital literacy*, New York : Wiley, 1997

déplorait le manque de données quantitatives et le peu d'observations qualitatives portant sur les usages numériques des enfants de moins de douze ans. Il précisait que les laboratoires de développement de produits multimédias se tournent justement sur ces études, pour l'instant uniquement réalisées dans le cadre scolaire, bien qu'elles ne soient pas révélatrices des pratiques culturelles des enfants dans le cadre familial, cible des éditeurs souhaitant commercialiser un livre numérique. Effectivement, dans notre étude de terrain, certaines réponses nous ont informés sur la différence entre le discours de l'école, encourageant fortement la lecture, et la pratique réelle par les enfants. Le parent de l'un d'eux a d'ailleurs distingué dans sa réponse le nombre de lectures imposées par l'école du nombre de romans lus pour le plaisir, précisant ainsi que le rythme de lecture imposé par le système éducatif ne décourage pas les enfants et ne les dissuade pas de lire de leur propre initiative. D'ailleurs, les enfants des familles françaises sondées lisent volontiers d'autres genres de lecture en plus des romans. Très friands de bandes-dessinées, quelques-uns lisent également des albums ou des magazines. Les enfants anglo-saxons lisent moins de lectures extrascolaires que leurs condisciples français, mais le rythme de lecture imposé par l'école de Brize Norton leur en laisse difficilement le temps.

La comparaison des habitudes de lecture et de jeu des enfants de notre échantillon est intéressante à plus d'un titre : alors que les pratiques diffèrent selon les activités, on relève cependant de nombreuses similitudes entre elles. Si l'on considère l'espace physique de pratique de la lecture personnelle et celui de la pratique des jeux vidéo, il se trouve qu'il s'agit pour tous de la maison, le plus souvent dans sphère intime de la chambre. La seule différence est que le livre est l'objet récurrent du rituel du coucher, place qu'il ne partage pas avec un outil électronique, tandis que les écrans sont uniquement utilisés les weekends ou le soir après les devoirs (moments où le livre est également présent). Une deuxième différence concerne les interactions vécues par les enfants pendant leurs pratiques culturelles : alors que la lecture

est une activité solitaire, comme le confirment les réponses de notre échantillon à la question 4, les jeux vidéo se prêtent plus à une activité collective (les enfants y jouent également chez leurs amis). Mais lors d'un déplacement où l'enfant est contraint de s'occuper en attendant ses parents (dans une salle d'attente par exemple), la console de jeux portable et le livre cohabitent.

Concernant les nouvelles technologies, on peut remarquer que les parents limitent la présence de l'enfant devant les écrans, sans toutefois contrôler strictement leur utilisation de ces appareils. Les réponses à la question 12 permettent de penser que la moitié des parents regardent à quelles activités se livre l'enfant lorsqu'il utilise l'ordinateur, mais ils lui font ensuite pleinement confiance et le laissent jouer en autonomie. Or, on peut logiquement penser que l'enfant se cantonne aux quelques sites et jeux qu'il connaît, sans chercher à élargir ce choix car il en est satisfait, ou bien car il ne dispose pas d'éléments pour diversifier sa pratique. Michel Fauchie²⁸, président de l'Association pour le Développement des Documents Numériques en Bibliothèque (ADDNB), affirmait l'importance de la médiation d'un adulte pour aider l'enfant à découvrir la diversité d'Internet, car il a été observé qu'un enfant connaît seulement cinq sites Internet en moyenne. Or, selon Violaine Kanmacher²⁹, responsable du département de littérature jeunesse de la Bibliothèque Municipale de Lyon, cette pratique exclusive ne diffère pas vraiment de la pratique de lecture des enfants, dont la grande majorité se tourne automatiquement vers *Max et Lili* lorsqu'elle cherche une lecture. Isabelle Simon-Gilbert, responsable de l'action éducative au Cube à Issy-les-Moulineaux, insistait sur l'importance de créer des liens entre les différentes pratiques culturelles, par exemple au sein d'ateliers mêlant un jeu vidéo et un livre portant sur la même thématique. Dans tous les cas, nous avons observé que les lieux et les temps d'utilisation du livre

²⁸ Intervention lors de la table ronde « La place de la bibliothèque sur le territoire », colloque « Les nouvelles pratiques culturelles des enfants face au numérique », La Petite Bibliothèque Ronde, 23 septembre 2010

²⁹ *Ibidem*

coïncidaient avec ceux d'utilisation de la console portable. Les enfants qui passent beaucoup de temps à jouer n'en délaissent pas pour autant la lecture, et vice versa, en témoignent les heures passées devant la console. Elles sont dans la moyenne haute par rapport aux réponses des autres enfants pour la plus grande lectrice de notre échantillon. Nous pouvons en conclure que ces activités ne s'excluent pas les unes des autres, et qu'un appareil doit pouvoir être le support de plusieurs activités. Cependant, au regard de la restriction parentale imposée sur le temps passé devant les écrans, nous pouvons penser que les enfants n'ont aucun intérêt à utiliser ce crédit temps pour lire un livre s'ils peuvent le lire sur papier. Si le livre n'est qu'une image de sa version papier, beaucoup s'accorderaient quant au désintérêt progressif et imminent de l'enfant. La seule différence significative – et non la moindre – entre l'utilisation de chaque objet par l'enfant est son rapport intimiste au livre, objet familier emporté jusque dans le lit. Nous pouvons alors supposer qu'il n'en ferait pas de même avec un livre numérique quel qu'il soit, vu qu'il n'emporte pas sa console portable pour y jouer avant de s'endormir. Pour conclure sur ses observations, notons que les éditeurs attendent impatiemment plus d'études sur les pratiques culturelles des enfants, car, comme le soulignait Dominique Korach, directrice de Nathan Jeunesse, il est essentiel pour les éditeurs de « ne pas laisser s'installer une distance avec les pratiques des lecteurs »³⁰.

1.3.4. Le frein de la lecture sur écran

Si la lecture sur écran fait déjà partie intégrante des pratiques de lecture des enfants, elle est souvent oubliée car la navigation sur Internet n'est pas toujours considérée comme une lecture à part entière. Aussi, la démocratisation du livre numérique réactualise la question du confort et de l'efficacité de la lecture sur écran. Selon une étude Ipsos³¹, pour 30% des

³⁰ Dominique Korach, table ronde « Les livres pour enfants à l'heure du numérique », lors du colloque *op. cit.*

³¹ Étude Ipsos publiée en mars 2011 dans la revue *Livre Hebdo*.

Français, la fatigue due à la lecture sur écran serait le premier frein du livre numérique. Or, nous l'avons vu grâce à notre questionnaire, pour les parents l'écran est connoté négativement. Parmi les désavantages du livre numérique qu'ils évoquent, leur appréhension majeure est liée à la nature de l'écran ; six parents écrivent qu'ils craignent la fatigue oculaire ou la difficulté de concentration, et plusieurs trouvent que leurs enfants sont déjà trop souvent en contact avec un écran. Aussi, même si l'écran élargit aujourd'hui son champ de référence dans l'utilisation quotidienne des outils technologiques, les parents émettent des réserves quant à la mise en présence trop fréquente de l'enfant avec la télévision ou avec un téléphone portable. La difficulté de concentration est d'autant plus grande lors de la lecture sur un support connecté à Internet. Nicholas Carr rend compte dans son livre *The Shallows* de la façon dont l'ordinateur modifie notre cerveau et nos perceptions.

« Un livre, en tant qu'objet technique, concentre notre attention, nous isole de la myriade de distractions qui emplissent notre vie au quotidien. Un ordinateur relié à un réseau a le résultat exactement inverse. »

Nicholas Carr, citation extraite d'un article du magazine *Books*, juin 2011.

Concernant l'album numérique, il faudrait donc que l'offre séduise les parents, afin qu'ils y voient une plus value par rapport aux autres activités qui placent l'enfant face à un écran. D'autre part, la fiction nécessite des compétences en lecture longue, ce que n'aide pas la fatigue liée à la lecture sur écran qui demande, selon le psychologue Thierry Bacino, « un surcroît de travail au cerveau et même un fonctionnement différent. »³²

Une des solutions à envisager pour aider à une lecture soutenue à l'écran est la reproduction d'une stratégie de maintien d'éveil. Conscients de cette difficulté de lecture longue sur un petit écran de console, les créateurs des *Flips books* ont développés une stratégie

³² Thierry Bacino, interview sur France Info, 03/09/2009

pour stimuler l'intérêt du lecteur et maintenir son attention. Permettant aux préadolescents de lire sur la console Nintendo DS leurs auteurs favoris ou des classiques libres de droits, les logiciels *Flips books* ont été commercialisés en Angleterre à la rentrée 2009, et début 2010 en France. Ainsi, l'enfant est informé qu'il débloquera des bonus (mini-jeux, images...) en finissant chaque chapitre, ce qui l'incite à prolonger sa lecture. Ce système révèle néanmoins un certain nombre de dangers. L'enfant détenteur de la console est habitué aux jeux vidéo dont la logique est de gagner, en débloquant des niveaux et de nouvelles fonctionnalités au fil du jeu. Dans le cas d'une lecture, cette offre de challenge peut conduire l'enfant à accélérer celle-ci selon deux figures de cas. Dans un premier temps, un enfant seulement intéressé par le jeu pourra accélérer consciemment l'affichage du livre : il pourra faire défiler les pages de textes seulement pour atteindre les bonus. Cette facette peut avoir un aspect positif si elle contribue à attirer vers le livre un enfant plus adepte du jeu, mais cela suffira-t-il à lui faire lire l'histoire ? Dans un deuxième cas, un enfant attiré par le livre et attentif à la fiction pourra être entraîné par ce challenge, et inconsciemment accélérer son rythme normal de lecture afin d'atteindre la fin du chapitre, au détriment de l'attention portée à la fiction et de l'application portée à la lecture.

En second lieu, l'écriture hypertextuelle pourrait être une des réponses à ce problème. Proposer à l'enfant une lecture participative semble effectivement une stratégie de maintien d'éveil efficace. Les recherches dans le secteur du livre numérique se concentrent dans cette direction, après avoir constaté l'efficacité des échanges sur Internet, que ce soit sur les réseaux participatifs ou dans des activités plus littéraires, par exemple l'écriture collaborative. Les blogs animés par des auteurs qui y recueillent l'avis de leur lectorat en est un parfait exemple, le succès de ces tentatives résultant du fait que les auteurs tiennent réellement compte du feedback des lecteurs. Ce procédé est d'autant plus intéressant dans un processus d'écriture collaborative. Internet permet ainsi à des auteurs de publier un chapitre de leur

histoire, et d'attendre les propositions des internautes pour écrire la suite de l'aventure. Le succès des fan-fictions sur Internet montre que les jeunes ont particulièrement à cœur l'avenir de leurs héros, ce qui explique l'attrait du mode d'écriture collaboratif sur cette génération. Le site à but non-lucratif *Clicsouris* est un exemple innovant dans ce domaine. La rubrique « machine à histoires » propose aux enfants un réel apprentissage de la lecture à l'écran, en leur offrant plusieurs histoires réalisées grâce à la contribution d'auteurs et d'enfants. Dans le cadre du numérique, les fictions hypertextuelles permettant au lecteur de choisir son parcours de lecture sont donc une piste à explorer. Ce nouveau genre est un renouvellement de l'expérience des *Livres dont vous êtes le héros*. Monique Dejaifve, responsable du secteur jeunesse de Casterman, confiait à *Livre Hebdo*³³ qu'elle travaillait avec l'auteur Sophie Dieuaide à la création d'une œuvre de ce genre. Selon elle, « il faut trouver une forme pertinente, adaptée à une lecture séquencée, qui soit complémentaire du livre, et donc imaginer d'autres formes d'écriture. »³⁴ Enfin, comme le faisait remarquer Dominique Korach³⁵, les livres numériques améliorés soulèvent des interrogations quant à l'appropriation sur le long terme. Or, si le choix de la police est déterminant pour le confort de lecture, il serait possible qu'il soit également essentiel pour faciliter cette appropriation dans le temps. Une étude démontre que la mise en page dynamique d'un texte peut aider à sa mémorisation. L'animation du texte – mise en valeur d'un mot à sa lecture à voix haute, jeux graphiques – que permet la plupart des livres numériques pour enfants pourrait dans ce cas se révéler un atout pour l'appropriation de l'histoire par l'enfant. Enfin, la technologie évoluant à grande vitesse, la fatigue due aux écrans s'amenuisera peut-être avec le développement d'écrans sans rétro-éclairage. Mais en attendant, des pauses régulières sont un réflexe à inculquer aux enfants, quelle que soit leur activité devant un écran.

³³ Voir l'article « Numérique : "Les éditeurs sont en cuisine" », *Livre Hebdo* n°813, Vendredi 19 mars 2010

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ *Ibid.*

I.4 Les freins économiques

I.4.1 La lente démocratisation du livre numérique

Malgré la présence récurrente du livre numérique au cœur de l'actualité, même au niveau des médias grand public, un des freins à la démocratisation de ce nouveau produit est la méconnaissance du public quant à l'offre et quant aux voies d'accès du livre numérique. Ainsi, lorsque nous avons abordé le sujet dans notre étude sur le terrain, nous avons réalisé que seule la moitié de notre échantillon se faisait une idée de ce qu'est un livre numérique, et possédait une opinion sur le sujet. La deuxième moitié des parents n'hésitait pas à avouer son ignorance, ou laissait les champs de réponses vierges car, nous en posons l'hypothèse, ils étaient dans l'impossibilité d'y répondre, ce qui paraît refléter leur impuissance quant à ces questions. Cette proportion correspond d'ailleurs à peu près à celle des Français qui n'avaient encore jamais entendu parler du livre numérique à cette période, puisque selon l'étude Livre Hebdo de janvier 2011, seuls 61% des Français déclaraient en avoir entendu parler. D'une manière générale, en dehors de ceux qui détiennent une liseuse afin de se constituer une bibliothèque numérique, même les personnes détenant un ordinateur ou une tablette n'ont pas toujours conscience des potentialités qui leur sont offertes quant à la lecture de livres numériques. Ainsi, à la question 20 de notre questionnaire, dix français définissaient correctement qu'il s'agit d'un livre que l'on peut lire sur l'ordinateur, mais seulement quatre d'entre eux avaient pensé à citer d'autres types d'écrans. Une confusion fréquente est d'ailleurs celle d'assimiler le livre numérique, fichier dématérialisé contenant le texte et les images, au livre électronique, autrement dit l'objet technologique qu'est la liseuse. Plusieurs détenteurs d'iPad utilisent par ailleurs leur tablette pour lire des romans, sans savoir que la luminosité de

l'écran ne prédestine à priori pas la tablette pour la lecture du texte noir, mais plutôt pour celle des images.

Concernant le livre numérique jeunesse, et l'album en particulier, le flou est d'autant plus grand que le texte illustré laisse la place à des objets hybrides que l'on ne sait pas encore nommer. Notre étude auprès de parents français et anglo-saxons a d'ailleurs mis en évidence l'ignorance totale des sondés par rapport à une offre de livre numérique pour la jeunesse. Même en Angleterre où des ebooks pour enfants étaient commercialisés depuis plusieurs mois, les parents de notre échantillon n'avaient pas eu connaissance de la parution de ces titres annoncés comme des innovations. Pour ne citer que les exemples les plus marquants en mai 2010 (période de passation de mon questionnaire), les *Flips books* édités pour la Nintendo DS depuis plus de six mois étaient toujours en tête de gondole dans les librairies, et la célèbre auteur jeunesse Julia Donaldson avait publié l'ebook *Room of the Broom*, bien relayé par la presse du fait de son précédent album best-seller *The Gruffalo*.

Par contre, la curiosité du public est un facteur qui ne doit pas être négligé. Notre questionnaire à lui seul met par exemple en évidence la demande d'accessibilité au livre numérique par l'intermédiaire des bibliothèques publiques. Cette demande concilie à la fois une incompétence en matière d'accès autonome à cette ressource, et le désir de découvrir gratuitement cet objet avant d'envisager de se l'approprier. Dans notre échantillon, seule une famille est équipée d'un livre électronique, et ces parents recourent à l'offre de la bibliothèque municipale pour télécharger des livres numériques, plutôt que d'en acheter. En France, quelques bibliothèques ont également introduit des liseuses et un catalogue de livres numériques, mais cette démarche en est encore à ses balbutiements. Enfin, si la méconnaissance du livre numérique par le grand public est en partie due au peu de communication relative à cet objet, d'autre part, à cause du battage médiatique fait autour des livres numériques, il y a une impression de frustration chez le public. En effet, s'il n'a pas de

connaissance particulière en informatique ou en édition, il n'y a pas vraiment accès. Pour analyser ce problème de visibilité des ebooks, il suffit de faire une recherche rapide sur Internet. Quelque soient les mots clés entrés pour une recherche de livres jeunesse numériques, il est encore difficile de tomber sur une plateforme de vente en ligne, et de s'y repérer en terme d'offre. Cette offre est en effet assez éclatée, comme nous allons le voir dans la partie suivante.

1.4.2 Le frein lié à la consommation d'ebooks

Alors que certains livres pour adultes bénéficient d'une publicité particulière pour leur lancement au format numérique, l'entrée du secteur jeunesse dans l'ère numérique se fait de manière très confidentielle. Les éditeurs souhaitant investir le marché numérique n'ont pas misé sur ce secteur en priorité, et c'est avec prudence que, pour accompagner la mise en place des plateformes numériques de leur groupe, certaines maisons d'édition françaises ont commencé à proposer des romans jeunesse dématérialisés. Ainsi, les maisons d'édition les plus importantes – mais aussi plusieurs petites maisons qui misent sur le numérique pour toucher un nouveau public – distribuent un certain nombre de romans dématérialisés par le biais de librairies en ligne. Ceux-ci sont proposés en format PDF ou EPUB, mais chaque plateforme de vente propose une offre très limitée, ne distribuant souvent que quelques éditeurs. Aux balbutiements des plateformes de vente en ligne, les choix orchestrés par les éditeurs ont montré qu'ils envisageaient d'abord cette voie commerciale comme un lieu de test plus qu'un réel espace de commercialisation. Lancée en mars 2010, la plateforme Éden réunit entre autres Gallimard, La Martinière et Flammarion. Flammarion et Casterman ont numérisé pour cette occasion une trentaine de romans pour les adolescents, dont la série *Les colombes du Roi-Soleil*, d'Anne-Marie Desplat-Duc, *Troyes* de Michel Honaker ou *Le grimoire au rubis* de Béatrice Bottet. Pour sa part, Gallimard avait le premier investi le

marché en publiant dès janvier 2010 la traduction du livre de Eoin Colfer, *H2G2, le guide du voyageur galactique*, en version papier et en numérique, puis mis en vente sur Édén les titres de sa collection audio « Écoutez lire », qui comporte un certain nombre de romans jeunesse. De son côté, à la même période, Hachette n'avait pas encore investi dans les titres jeunesse sur la plateforme Numilog, puisqu'en mars 2010 n'était toujours disponible que *Twilight*³⁶, un cross-over dont les ventes se répartissent en librairie entre le rayon adulte et celui des adolescents. Numilog distribue également Albin Michel, qui n'avait mis en ligne à la même date qu'un seul roman pour la jeunesse³⁷. Enfin, la plateforme d'Éditis distribuait au même moment une vingtaine de titres de chez Syros³⁸, issus de la collection « Tempo ». Un an plus tard, la situation n'a que faiblement évolué, illustrant la lente prise de conscience par les éditeurs du potentiel de ce marché. Au 1^{er} juin 2011, les internautes pouvaient acquérir sur la librairie virtuelle Fnac.com soixante-dix romans jeunesse publiés par Hachette (dont les quatre titres de la série à succès *Twilight*, ainsi que les best-sellers de Meg Cabot ou d'Anthony Horowitz). Sur le même site, l'offre de l'éditeur Pocket jeunesse était conséquente (près de cent quarante titres), mais aucun livre des éditions Gallimard n'était disponible. Sur Epagine, l'internaute pouvait trouver à la même date une trentaine de romans jeunesse numériques, et un consommateur averti se rendant sur la plateforme Numilog disposait d'un choix de près de trois cents ebooks jeunesse, tous éditeurs confondus. Il est essentiel de noter que non seulement cette offre dématérialisée est minime en regard de l'actuelle production éditoriale papier pour la jeunesse, mais en plus, la grande majorité des titres disponibles étaient des romans destinés au public adolescent de plus de treize ans, principalement des best-sellers. Selon Le Motif, la maigre quantité de livres numériques disponible en France est une faiblesse, même si l'offre évolue constamment, et la tendance que nous avons observée au niveau de la littérature de jeunesse n'est pas un fait isolé. Dans son rapport publié en juillet

³⁶ Source Livre Hebdo n°813, p.74

³⁷ *Ibidem.*

³⁸ *Ibid.*

2010³⁹, le Motif constatait ainsi la faiblesse de l'offre numérique en France, avec un catalogue, tous éditeurs confondus, qui représentait à peine 10% de l'ensemble des titres disponibles à la vente papier à la même période, soit entre 60 000 et 70 000 titres.

Au delà de cette offre limitée et segmentée en fonction des vendeurs, il est normal que les consommateurs, habitués à trouver tous les grands éditeurs dans la majeure partie des points de vente traditionnels du livre ou sur Internet, ne comprennent pas pourquoi ils doivent acheter différents livres numériques sur différentes plateformes. D'autre part, l'opinion publique ne s'intéresse pas aux formats de fichiers, l'évolution constante de l'offre en matière de technologie créant une sensation de confusion chez les consommateurs. Tous ces facteurs contribuent au lent démarrage du marché du livre numérique pour la jeunesse, et les librairies en ligne en sont conscientes. Ainsi, pour remédier à ce problème de compréhension de la part des consommateurs, la plateforme oreilly.com vend ses livres numériques par packs : le livre est automatiquement fourni à l'acheteur dans les trois formats PDF, ePub, et Mobipocket. Ces fichiers sont distribués par O'Reilly sans DRM. O'Reilly propose également sur son site Internet une note d'information sur les formats, afin d'en expliquer les différences à ses clients⁴⁰. Cette pratique se généralise sur les plateformes de vente de livres numériques, que ce soit sur le site Numilog ou sur Epagine, pour ne citer que ces acteurs. Cependant, il est plus délicat de se prononcer sur la volonté de démocratisation du livre numérique de la part des éditeurs, car peu d'efforts sont faits de leur part pour communiquer sur leur offre à destination des jeunes. Pour avancer cela, il suffit d'observer qu'aucune publicité n'est faite par les éditeurs pour les versions dématérialisées de leurs romans, et cela même sur les sites Internet dédiés aux collections pour les adolescents. Aucune mention de l'offre numérique de la maison n'est présente sur le blog des romans Gallimard Jeunesse *Onlitplusfort.com*, et aucun

³⁹Le Motif, Rapport « ElabZ : L'offre de livres numériques en France », juillet 2010.

⁴⁰<http://toc.oreilly.com/2008/04/ebook-format-primer.html>

renvoi vers une plateforme de vente d'ebooks n'est proposé sur le site des éditions Syros⁴¹, même dans la rubrique « Où trouver nos livres ? » où l'on trouve seulement des adresses de librairies physiques, alors que plusieurs titres de la collection Tempo sont déjà commercialisés sur des e-librairies. Syros propose d'ailleurs sur son blog⁴² quelques titres d'albums et de théâtre en consultation directe dans la rubrique « spécimens numériques », livres qui s'affichent dans un logiciel de lecture développé à cet effet, mais ce service n'est pas plus mentionné sur le site Internet. Ce silence est d'autant plus étonnant que ces sites et blogs communautaires pourraient s'avérer un outil précieux pour étudier la réaction du public à ces premiers titres numériques. C'est en effet dans l'objectif d'observer le comportement des consommateurs que les éditeurs proposent une offre numérique encore réduite. Laure Guilbault soulignait ainsi dans *Livre Hebdo* les discussions qui avaient animé la quatrième conférence Tools of Change for Publishing (TOC) qui s'est tenue à New York en février 2009. Elle rapportait ainsi les propos du co-fondateur de la société britannique Enhanced Edition, Peter Collingridge, au sujet de l'e-book *The Death of Bunny Munro* : « Nous pouvons observer l'utilisation de chaque fonction, le temps moyen passé par session, les séquences audio les plus populaires. »⁴³ À ces commentaires, elle rapprochait la conversation de Tim O'Reilly et de Ray Kurzweil expliquant que les livres numériques renverront des données d'utilisation aux éditeurs, ce qui influera sur leur façon de faire des livres. Mais pour l'instant en France, en attendant ces développements techniques, la plupart des éditeurs se contentent donc des statistiques de ventes pour analyser le potentiel de ce marché.

⁴¹ Le site Internet des éditions Syros est disponible à l'adresse : <http://www.syros.fr/>

⁴² Le blog des éditions Syros est disponible à l'adresse <http://syros.fr/blogs/syros-le-blog/>

⁴³ Laure Guilbault, « Numérique : Le Toc tombe à pic », *Livre Hebdo* n°811, Vendredi 5 mars 2010, p.22-23

II Stratégies éditoriales et marketing de création multimédia

Tout d'abord, il est intéressant de souligner que la frontière entre le livre papier et le numérique a été explorée par des éditeurs qui ont développé des concepts d'édition cross-média. Par exemple, la collection « Quicklinks » des éditions Usborne propose des documentaires, dont les thèmes peuvent être approfondis grâce à la suggestion de liens Internet tout au long du livre. Des éléments additionnels (images, schémas...) sont téléchargeables depuis le site des éditions Usborne, qui permet également un accès direct aux liens, classés et actualisés. Le va-et-vient entre le contenu Internet et celui du livre est régulier : les informations se complètent d'un support à l'autre, l'équipe d'Usborne redirigeant le lecteur vers des sites spécialisés dont elle vérifie l'exactitude et la quantité informationnelle. Cette offre bi-média permet à l'éditeur de soigner le design des livres et la qualité des textes. Mais cette collection, qui existe en anglais et en français, ne remplit pas toujours le rôle attendu d'un documentaire : si les articles des livres éveillent la curiosité, donnant envie d'accéder aux suppléments Internet pour en savoir plus, ils sont souvent anecdotiques et manquent de réelles données informationnelles. Un autre exemple est celui de l'éditeur Salariya, qui a commercialisé un livre sans précédent au Royaume-Uni. La collection « Book, Webcam, Action ! » utilise la nouvelle technologie de la réalité augmentée pour créer une expérience interactive. Lorsqu'une des pages du livre est placée face à une webcam, l'ordinateur génère une image animée en trois dimensions ainsi que du son. Deux titres ont été lancés à la foire de Bologne en avril 2010 : *Tyrone the Clean 'o' Saurus* et *What Lola Wants... Lola Gets*'. Chaque livre peut se lire en autonomie, mais lorsque la lecture se fait à proximité d'un ordinateur, les personnages s'animent et le dinosaure Tyrone rugit à l'écran. L'accès à cette « réalité augmentée », comme le définit David Salariya, nécessite cependant

l'aide des parents, pour télécharger un programme spécifique depuis le site Internet de la maison d'édition⁴⁴. Le livre prend ensuite vie chaque fois que le programme installé sur l'ordinateur est lancé. Ces deux propositions cross-média montrent que les éditeurs réfléchissent depuis longtemps aux potentialités offertes par le numérique, en voulant tirer parti de cet outil pour améliorer leur production imprimée et se démarquer de la concurrence. Mais avant cela, les éditeurs avaient déjà imaginé des livres interactifs sur papier, les livres à systèmes, et des livres enrichis en CD-Rom, qui ont posé les jalons des livres numériques tels que nous les découvrons aujourd'hui. Nous étudierons tout d'abord l'historique de ces livres interactifs, afin d'analyser les leçons à retenir de ces expérimentations et de leur succès. Ensuite, nous observerons comment le développement d'un marché exclusivement dématérialisé conduit aujourd'hui les éditeurs à reconsidérer leur position, pour s'imposer à part entière sur ce secteur où ils subissent une concurrence différente de celle qu'ils connaissent dans la chaîne du livre traditionnelle. Ainsi, nous verrons que plusieurs modes d'actions et plusieurs acteurs se distinguent jusqu'à présent dans cette course à l'innovation numérique.

II.1 À l'origine du livre numérique : le livre animé

II.1.1 Petit historique du livre animé et ses différents sous-genres

L'exploitation du principe de l'interactivité en littérature de jeunesse n'est pas nouvelle. Bien avant l'irruption du multimédia dans les foyers, les auteurs avaient pensé les livres en terme d'interactivité. Certains livres nécessitent de s'investir physiquement dans l'acte de lecture. C'est le cas des livres animés, appelés aussi livres à systèmes : tirettes, caches, volets et rabats sont à actionner par le lecteur pour découvrir tous les éléments de

⁴⁴ Dans la rubrique « Scribblers » du site <http://www.salariya.com>

l'histoire. D'autres types d'ouvrages invitent le lecteur à jouer en intervenant dans la linéarité de l'histoire, comme *Les livres dont vous êtes le héros*. Et il suffit d'observer le rayon petite enfance de n'importe quelle librairie pour voir que la littérature de jeunesse fait toujours honneur aux livres animés. Pourtant, il faut remonter le dix-neuvième et le vingtième siècle pour comprendre l'inventivité de ce genre. En effet, de nombreux concepts de livres à systèmes ont été créés par des artistes pour inciter l'enfant à manipuler les livres.

Les premiers systèmes sont apparus au XVI^e et XVII^e siècles pour animer des livres documentaires, à l'instar de la *Cosmographie* de Pierre Apian publié dès 1524, dont les disques mobiles illustraient l'explication des mouvements célestes. Mais l'histoire du livre animé pour la jeunesse débute en Angleterre à la fin du XVIII^e siècle, avec les *Arlequinades* de Robert Sayer. Le développement du livre à systèmes accompagne ensuite l'évolution des techniques du XIX^e siècle, mais c'est après la Seconde Guerre mondiale que le livre animé connaît un véritable renouveau. La série de livres imaginée par l'italien Bruno Munari⁴⁵ en 1945 est représentative de cette période d'inventivité. *L'homme au camion*, *Le magicien vert* et *Jamais content* sont de grands albums qui mesurent 24 sur 32 centimètres. Le grand format adopté par l'auteur permet à l'enfant de s'investir activement dans le livre : il faut d'abord s'installer confortablement quelque part où l'on puisse poser le livre à plat, car son format original le rend difficile à tenir par de petites mains. On a alors les mains libres pour agir au fil de l'histoire en ouvrant caches et volets, qui révèlent des détails surprenants. Prague participe de cet essor européen pour les livres animés, avec des artistes comme Dobroslav Foll, dont le livre *Ceci ou Cela ?*, créé en 1964, a récemment été réédité par *Les Trois Ourses*. Dans cet album, les illustrations sont composées de deux images combinées. Assemblées parce qu'elles représentent deux objets de même forme, elles ne révèlent leur signification

⁴⁵ Beuno Munari, *L'homme au camion*, 1945, réédité par le Seuil en 2005.

que lorsque l'enfant pose un calque rayé sur la page. Un objet saute alors aux yeux, mais il faut encore déplacer le calque pour faire apparaître le second.



Dobroslav Foll, Ceci ou Cela ?, éditions Les Trois Ourses, 2010

Parfois, le simple geste de tournure de la page suffit à déclencher l'animation du livre à systèmes. Inventés dans les années 1960 aux États-Unis, les livres Pop-up se sont rapidement popularisés dans la décennie suivante, en recourant à la transposition de contes du patrimoine ou des héros contemporains déjà prisés par les lecteurs, comme *Lucky Luke* en Amérique du Nord ou *Tintin* en France. L'augmentation du marché des livres Pop-up ces dernières années montrent que cet engouement des enfants pour les livres aux effets visuels contemplatifs perdure. Ce succès est rendu possible grâce à l'imagination des artistes contemporains, qui continuent d'inventer des livres fascinants. Dans les pages des albums de l'auteur américain Rufus Butler Seder⁴⁶, les chevaux galopent tout seuls, et les tortues nagent sans autre intervention que celle de l'ouverture et de la fermeture du livre. C'est la coopération des éditions Play Bac avec leur partenaire américain Workman qui a permis l'introduction de ce nouveau concept visuel en France, avec un succès retentissant puisque le livre *Au Galop* a été l'album jeunesse le plus vendu en 2008⁴⁷. Durant la même année, c'est le Pop-up de Marion Bataille *ABC3D* qui avait surplombé le marché de la littérature de jeunesse,

⁴⁶ Rufus Butler Seder, *Au Galop*, éditions Play Bac, 24 pages.

⁴⁷ Selon le magazine Play Bac de l'automne 2009 : http://www.playbac.fr/documents/foreign-rights/PLAYBAC_Autumn_2009_Magazine.pdf

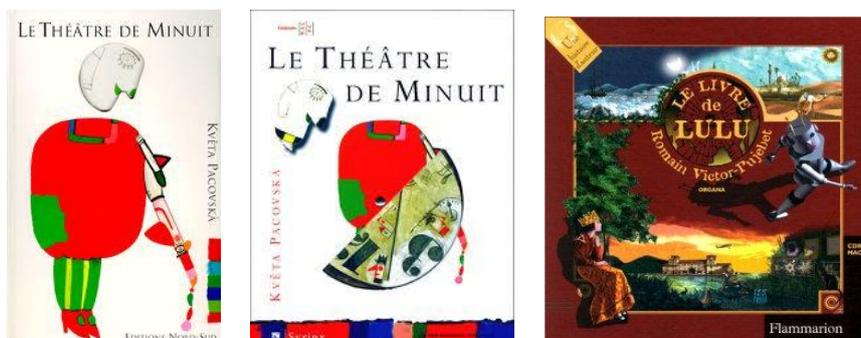
en France avec les éditions Albin Michel, mais aussi aux États-Unis où le livre était épuisé sur les sites de vente en ligne avant sa date de parution effective.



Lecture silencieuse d'ABC3D par l'artiste Marion Bataille, lors de la soirée de lancement en 2008.

D'autre part, le terme « livre animé » a connu une nouvelle jeunesse dans les années 1990. En effet, à l'époque du développement des CD-Rom, le multimédia s'est vite emparé des albums pour les adapter en programmes lisibles sur support électronique. La revue *Livres Jeunes Aujourd'hui* confirmait déjà en 1994 le lien du livre animé avec l'engouement de l'édition pour l'interactivité. Dans son mémoire sur l'écriture interactive, Axelle Desaint analyse les CD-Rom de livres animés parus dans les années 1990. Le constat qu'elle fait est alors déjà similaire à celui que l'on peut faire aujourd'hui en étudiant les prémices du livre électronique. Ainsi, l'enfant avait accès sur CD-Rom à des histoires à lire, composées d'images et de texte dont il pouvait régler le rythme d'affichage en actionnant la vue suivante par un clic sur une icône. Logiciels légèrement plus évolués, il existait également des histoires racontées, où le texte était lu par une voie enregistrée, au même rythme que le soulignement visuel des mots à l'écran. Enfin, Axelle Desaint témoigne de quelques CD-Rom permettant une entrée libre dans l'histoire, par choix de l'ordre des chapitres, ou bien par l'influence du lecteur sur l'histoire, influence très limitée puisqu'il s'agissait plutôt de jeux terminant chaque chapitre, sans aucun impact sur la linéarité de l'histoire. La créatrice du site Internet *Click Souris* souligne également la ressemblance de ces livres animés sur CD-Rom

avec leur version papier. La forme du livre est en effet conservée à l'écran, avec une insistance visuelle sur les éléments propres à la mise en page d'un livre (pagination, table des matières...) et le mouvement de changement de page. Le *Livre de Lulu*⁴⁸ de R. Victor Pujet chez Flammarion ou celui de *Notre Dame de Paris* chez Ubisoft affichent d'ailleurs la réplique exacte du livre papier à l'écran, redessinant le volume du recueil pour imiter l'épaisseur du livre physique. Le support du DVD a ensuite perpétué l'expérience proposée sur CD-Rom, pour prolonger la durée de vie d'un fichier dématérialisé, mais aussi pour poursuivre l'invention de concepts mettant particulièrement l'accent sur la vidéo. D'ailleurs, ces deux supports n'ont pas disparu, et s'ils dominent le marché avec leur offre de films et jeux vidéo, il s'agit pourtant de supports numériques auxquels ont toujours recours les éditeurs traditionnels, car ils bénéficient d'une image de fiabilité. Les artistes investissent également ce support pour créer des livres bi-média, à l'image de Kveta Pacovska, qui proposa en 1999 une version multimédia du *Théâtre de Minuit*, à travers un jeu artistique et sensoriel permettant à l'enfant de découvrir au hasard chacun des vingt-cinq tableaux extraits de la version papier éditée par Nord-Sud. Or, si les éditeurs plébiscitent toujours ces supports, peu à peu abandonnés par les autres acteurs de la dématérialisation, il convient de s'interroger sur les avantages qu'ils apportent.



Couvertures du livre (à gauche) et du CD-Rom de Kveta Pacovska. À droite, le CD-Rom Le livre de Lulu.

⁴⁸ Romain Victor Pujebet, *Le livre de Lulu*, Flammarion Multimédia, 1995

II.1.2 Les leçons à tirer du succès des livres animés

L'étude des livres à systèmes est utile dans notre réflexion, car ils présentent de nombreux points communs avec les livres numériques enrichis. En premier lieu, un parallèle peut être établi entre le choix des livres adaptés en format numérique, et celui des titres adaptés en livres animés. Beaucoup de classiques de la littérature de jeunesse ont été transposés en livres à systèmes, et ce sont parfois ces mêmes titres qui sont annoncés en livres numériques par les éditeurs. En décembre 2009 étaient présentés sur les tables des librairies des livres animés allant du titre français *Le Petit Prince*⁴⁹ au classique anglais *La chasse à l'ours*⁵⁰, en passant par tous les thèmes dérivés d'un phénomène de mode (la passion pour les livres de dragons et de vampires) ou l'actualité cinématographique. Face à cette surproduction, on peut se poser la question de l'intérêt de toutes ces adaptations en Pop-up et autres livres à systèmes. En ouvrant certains de ces livres, on constate que les créateurs ont multiplié les systèmes dans un même livre, pour prévenir la monotonie qui pourrait résulter de la répétition d'une mise en page. La construction du système est donc au cœur de la réflexion de l'auteur, au même titre que l'image et le texte, s'il y a. Ainsi, pour Guylain Desnoues, spécialiste du livre animé : « au même titre que l'image, l'animation ajoute une dimension au récit et multiplie les pistes de lecture. »⁵¹ C'est le cas des livres dans lesquels les auteurs mobilisent de nombreuses techniques d'animations (glissade, dépliage, tirage...) pour les intégrer le plus judicieusement possible à l'histoire. Cependant, alors que certains livres témoignent de l'ingéniosité de leur auteur à renouveler l'œuvre première en recherchant le meilleur système pour chaque page, d'autres titres semblent de simples copies du classique illustré, dans lesquels le volume en 3D ne sert que d'argument commercial. C'est le cas de la majorité de ces adaptations, qui utilisent un certain nombre de techniques d'animation simples, interchangeables, sans se préoccuper de l'apport de sens ou de contresens qui

⁴⁹ Antoine de St-Exupéry, *Le petit prince : Le grand livre pop-up*, Paris : Gallimard, 2009, 72p.

⁵⁰ Michael Rosen et Helen Oxenbury, *La chasse à l'ours animée*, Paris : Kaléidoscope, 2006, 30p.

⁵¹ « De l'intérêt du livre animé », article disponible sur <http://www.livresanimes.com/pedagogie/pedagogie1.html>

pourraient en résulter. En transposant cette logique dans un environnement numérique, on peut imaginer qu'un album devienne un véritable livre enrichi grâce à l'ajout d'animations conçues en relation avec le texte et les images. Cependant, l'enrichissement technique pourrait également conduire à un appauvrissement, lorsque les animations détournent le lecteur des autres éléments constitutifs du livre.

D'autre part, l'attractivité des livres animés sur les non-lecteurs est peut-être une piste pour le livre numérique. Les éditeurs insistent d'ailleurs sur ce message dans leur politique de communication, offrant d'attirer des jeunes familiers du jeu vidéo vers la lecture grâce aux jeux et effets visuels insérés dans le livre. Mais si l'interactivité peut aider à maintenir l'attention de l'enfant, elle peut aussi détourner sa concentration et lui faire perdre le fil de l'histoire. Il faut donc qu'elle soit bien dosée, et que les éléments à systèmes soient intégrés à la temporalité de l'histoire. Ce problème surgit parfois avec les livres Pop-up dont le déploiement de l'image va de pair avec l'acte de tourner les pages. Ce geste instinctif ne laisse pas toujours le temps d'apprécier l'effet visuel, qui se déclenche avec l'écartement de deux pages et se finit très vite, dès l'ouverture de celles-ci. Or, dans le cas d'un album, si l'auteur peut contrôler la narration, le lecteur garde le contrôle sur le rythme de lecture. Pour qu'une adaptation ne trahisse pas la temporalité de l'album, il faudrait donc que la gestion de cette temporalité reste l'apanage du lecteur. Dans le cas d'une adaptation en livre à systèmes, cela supposerait que les animations soient actionnables par l'enfant, plutôt qu'elles ne se déclenchent automatiquement. Cela laisserait au lecteur le temps de se concentrer sur le texte, sans que les effets visuels viennent perturber son rythme de lecture. Si l'on suit ce raisonnement, l'adaptation numérique d'un album nécessiterait le même respect de l'œuvre et du lecteur. La temporalité pourrait par exemple être gérée par le lecteur par simple clic, afin qu'il déclenche à son gré le changement de page ou une animation. Cette maîtrise de l'environnement de lecture éviterait que des effets temporels (sons, animations d'images ou

de texte...) gênent la compréhension. Ces effets pourraient par contre intervenir dans la narration, mais au rythme décidé par l'enfant.

L'album combine en effet texte et images dans son processus narratif, comme le fait également la bande-dessinée, à la différence des romans. Et la linéarité est assurée par le support livre, mais également par l'agencement des éléments et les relations qu'ils entretiennent les uns avec les autres. Cette linéarité n'empêche pas les éléments de dialoguer entre eux, dans un jeu de correspondances qui enrichi le sens de l'histoire, mais elle est primordiale à la bonne compréhension de l'album. Lorsque l'on insère des animations, dans le cas d'un livre à systèmes, il faut que celles-ci respectent le fil conducteur de l'histoire, sans briser la narrativité linéaire de l'album. Le même problème se pose avec l'adaptation numérique d'un album. Scott Mc Cloud formalise la même nécessité pour la bande-dessinée numérique lorsqu'il s'interroge sur la possibilité de maintenir un dialogue entre chaque élément d'une bande-dessinée, de préserver la linéarité de l'histoire, tout en tirant avantage de tout ce que le numérique peut offrir :

“In comics, every aspects of the work, every element of the work, has a spatial relationship to every element at all times. Is there any way to preserve this spatial relationship, while still taking advantage of that digital offers to us?”⁵²

Or, cette préoccupation pourrait tout à fait s'appliquer à l'album, et elle doit rester dans les esprits des développeurs. Sinon, les livres numériques enrichis tendraient à n'être que des artifices visuels, à l'instar de certains livres à systèmes dont nous parlions précédemment. Selon l'auteur Balak, c'est hélas déjà le cas pour la bande-dessinée sur support numérique, qui « ressemble aujourd'hui à une succession de gadgets où la forme va jusqu'à nier le principe

⁵² Scott Mc Cloud, *Scott Mc Cloud on comics*, TED Talks, février 2005.

même de l'art séquentiel »⁵³. C'est une problématique identique que soulève la numérisation d'albums et la création de livres enrichis : quels titres gagneraient à être enrichis lors de leur dématérialisation, et comment utiliser au mieux les outils numériques pour créer une interactivité à des fins narratives, et non pas un catalogue d'ebooks dont les animations seraient appliquées au livre de manière systématique, sans réflexion par rapport à l'œuvre première ?

Enfin, il faut retenir de l'histoire des livres animés les créations conçues sur CD-Rom il y a une quinzaine d'années, car elles ont posé les bases du développement multimédia des livres numériques inventés à l'heure actuelle. Ainsi, comme nous le remarquons en amont, l'album interactif n'a rien de nouveau en matière éditoriale. Des auteurs l'avaient fait sur papier, et le CD-Rom a adapté ce concept dans l'environnement numérique des années 1990, certains offrant des résultats très aboutis. Devenu une référence dans le domaine du multimédia, le conte interactif *Le livre de Lulu*⁵⁴ instaure un lien entre les supports papier et numérique : la princesse Lulu émerge d'une réplique d'un livre papier ouvert à l'écran, tandis que le robot qui l'accompagne provient d'images de synthèse en 3D. Dans la plupart des adaptations de livres en CD-Rom d'animation, de nombreux repères du livre classique sont d'ailleurs repris : chapitres, pagination, jusqu'au mouvement de changement de page... C'est le cas du livre numérique interactif *La princesse Dragonne*, édité par Bayard, et élaboré à partir d'un titre de la collection « J'aime Lire ». Et ce logiciel proposait déjà l'outil multilingue, que l'on voit réapparaître dans les livres numériques actuels. Enfin, comme les livres-jeux qui proposent de choisir son parcours de lecture, nous évoquons *Le théâtre de minuit*, dans lequel Pakovska propose à l'enfant d'inventer son propre scénario : il vagabonde de tableau en tableau en faisant des découvertes à chaque clic. Cet éclatement du parcours de lecture est rendu possible par la présence d'un fil conducteur, qui est une suite de

⁵³ Balak, sur son blog <http://boubize.blogspot.com/2009/08/bon-une-petite-bede-numerique-passque.html>

⁵⁴ Romain Victor Pujebet, *op. cit.*

découvertes plastiques et musicales jouant sur des combinaisons de supports, outils, couleurs, sons... Comme nous allons le voir un peu plus loin, certains livres numériques contemporains sont très proches de ces concepts, et ils soulèvent surtout les mêmes interrogations quant au genre de l'album et sa limite.

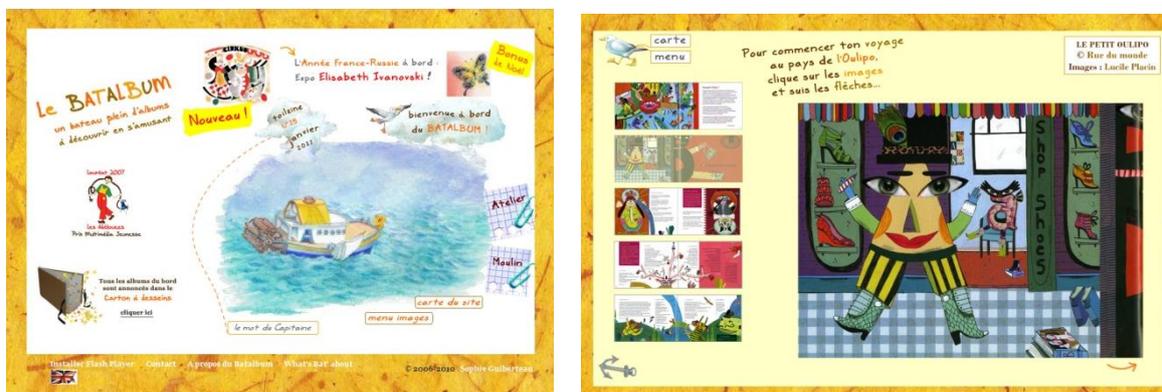
II.2 Publication à but non-lucratif : les bibliothèques en ligne

Différentes démarches sont à l'origine de la numérisation d'albums dans un but non-lucratif. Ces démarches peuvent être individuelles ou collectives. Nous allons donc détailler plusieurs exemples de sites Internet permettant un accès libre et gratuit à des œuvres de la littérature de jeunesse.

II.1.1 Une initiative personnelle pour faire connaître les albums

Le site *Batalbum* témoigne de la passion de sa créatrice pour la littérature de jeunesse. Sophie Guiberteau a imaginé un concept de site Internet pour faire découvrir aux enfants des albums qu'elle apprécie. La volonté d'une initiation à l'outil Internet rejoint celle de transmettre des suggestions de lecture et d'éveiller la curiosité dans un site à la démarche clairement définie par son auteure. La volonté de Sophie était « de faire un vrai site sur les livres pour enfants qui s'adresse réellement à eux. » Elle en résume donc l'objectif dans « le mot du capitaine » destiné aux enfants, mais aussi dans un guide de format Powerpoint destiné aux parents. Le principe de *Batalbum* repose sur une interface graphique, qui contribue à l'animation d'un environnement ludique : un bateau et son équipage. Cet univers fictionnel sert de support à la présentation d'albums, ainsi qu'à des activités interactives à partir des

livres. L'intérêt du site est reconnu par les bibliothécaires et les enseignants, dont certains l'utilisent en contexte scolaire, comme nous l'expliquait la webmaîtrise lors d'un entretien : « Du point de vue des visiteurs uniques, j'en ai 1500 par mois au maximum, et ça tourne plutôt autour de 1000 ou 1200 en moyenne. Il y a des creux, par exemple en période estivale, ce qui confirme d'ailleurs l'hypothèse d'une utilisation en contexte scolaire. »⁵⁵



Page d'accueil du Batalbum, et page d'activité où le vocabulaire du voyage est utilisé pour introduire un album, ici Le petit oulipo des éditions Rue du Monde.

Bien que ces statistiques soient relativement élevées pour un site de particulier, un des regrets de Sophie Guiberteau est son manque de visibilité. Cette entreprise complètement bénévole lui demandant un grand investissement en temps, elle ne peut pas en assurer à la fois le contenu et la promotion, ce qui fait qu'aucune campagne de communication n'a été lancée. C'est le bouche à oreille et des sites Internet amis qui continuent de diriger de nouveaux internautes vers *Batalbum*. La nature chronophage d'une activité sans rémunération est le problème que soulève la logique non-marchande qui s'est instaurée sur Internet, qui consiste à un accès gratuit aux ressources. Ce problème est d'autant plus soulevé par les éditeurs à l'heure de la numérisation, car un des enjeux de l'édition numérique est de faire rentrer dans les mœurs l'idée de payer pour un contenu virtuel.

⁵⁵ Propos de Sophie Guiberteau recueillis en novembre 2009, lors d'un entretien qui est retranscrit en intégralité en annexes.

III.1.2 Des initiatives privées pour inciter à la lecture

Le site Internet *Il était une histoire* est une bibliothèque numérique mise en place par la Maif, en partenariat avec l'éditeur parascolaire Rue des écoles. Destiné aux familles ainsi qu'au corps enseignant, le site proposait dès son ouverture plus d'une centaine de textes illustrés, issus d'ouvrages papier ou libres de droit. Le design très clair permet de choisir les histoires classées par catégories : «Albums et histoires», «Contes et légendes», «Fables et poésies», «Comptines et chansons», «Documentaires» mais aussi «Anglais». Un espace de démonstration permet de découvrir cinq histoires en accès libre, puis une inscription gratuite est requise, dans le but de fidéliser les internautes et d'observer l'utilisation des usagers identifiés. L'enfant dispose alors d'un accès personnalisé, grâce auquel il peut se constituer sa propre bibliothèque numérique en ligne (en sauvegardant ses histoires favorites), portable (en téléchargeant les histoires en mp3) ou physique (en téléchargeant les histoires en PDF pour les imprimer par la suite). Des jeux sont aussi proposés en streaming, et correspondent à de simples quiz illustrés, des puzzles réalisés à partir d'illustrations, des coloriages, ou bien des activités imprimables. L'assureur Maif étant très proche des parents, un espace leur est également réservé sur le site. Les enseignants peuvent quant à eux se créer un espace personnalisé pour accéder à des ressources, sous forme de fiches pédagogiques exploitables en classe. Ils peuvent également laisser des commentaires sur chaque histoire, commentaires ensuite visibles sur le site.



Page d'accueil et aperçu d'une histoire à lire sur le site *Il était une histoire* des éditions Rue des écoles.

Une initiative comparable est celle de la fondation ICDL, qui propose une bibliothèque numérique internationale des enfants, appelée *International Children's Digital Library* (ICDL). C'est une fondation privée à but non-lucratif, animée par des chercheurs en majorité américains, mais aussi des collaborateurs de pays variés. Le but de cette fondation est de bâtir une collection de livres qui reflète et permet de comprendre l'histoire de la littérature de jeunesse et l'offre contemporaine du monde entier. L'une de ses missions est la mise à disposition, en ligne, de livres importants dans chaque culture du monde. Ainsi, la fondation veut faciliter l'accès à des albums dans toutes les langues, pour que les enfants puissent prendre conscience de la richesse et de la diversité de la littérature qui leur est destinée. Jumelé à des programmes de recherche internationaux, le site Internet est une interface de transmission du patrimoine mondial du livre de jeunesse. L'ICDL précise qu'elle destine cette collecte de ressources plus spécifiquement aux enfants et aux parents, ainsi qu'aux bibliothécaires et aux instituteurs. Concrètement, la collection de l'ICDL comprend environ 4418 livres, dans cinquante quatre langues⁵⁶. Les statistiques récoltées par l'ICDL en 2009 sont disponibles sur le site Internet, et donnent une idée de la fréquentation multiculturelle du site. Ainsi, la moitié des visiteurs sont des ressortissants des États-Unis, mais les autres internautes viennent de pays aussi divers que l'Inde, l'Australie ou le Mexique. Le site est donc utilisé pour avoir accès à une offre de livres plus importante dans sa propre langue, ou bien pour accéder à des livres en langue étrangère. L'ICDL précise privilégier la numérisation de livres pour les enfants de trois à onze ans, les aidant à comprendre la société dans laquelle ils vivent et le monde qui les entoure. Cependant, les vingt-six titres disponibles en français ne représentent pas du tout les classiques de la littérature de jeunesse francophone : en fait, il ne s'agit même pas de livres écrits par des auteurs français, mais la plupart sont des traductions de livres de Hans Wilhem. L'impact de cette bibliothèque numérique dans notre pays est donc

⁵⁶ Données extraites du site Internet de ICDL, le 4 mai 2010.

très réduit, mis à part dans une démarche pédagogique d'accès à des albums en langue étrangère.

III.1.3 Des initiatives publiques par les bibliothèques

Très médiatisée depuis sa mise en ligne, la Bibliothèque Numérique des Enfants (BNE) est un espace virtuel de présentation des collections de la Bibliothèque Nationale de France (BNF). Il s'agit pour l'institution de démocratiser sa politique de conservation, en proposant au grand public une découverte du fonds de la BNF, bibliothèque seulement accessible aux chercheurs. Cette démarche s'accompagne d'ailleurs de la décision d'une ouverture au public familial du site François-Mitterrand une demi-journée par semaine depuis mai 2011. La BNE contient des livres de genres littéraires variés, classés par catégories : abécédaires et imagiers, encyclopédies, aventures, récits de fiction, contes et légendes, livres d'art et de poésie... Différents espaces offrent une approche pédagogique ou ludique des ressources : la Réserve des livres rares rassemble des manuscrits numérisés, tandis que le Cabinet de Curiosité propose des parcours-découvertes. Le site sert aussi d'espace de valorisation des expositions de la BNF, car il réunit les liens vers les sites d'expositions en ligne, réalisés en échos des expositions physiques. Bibliothèque historique, la BNF œuvre à la découverte du patrimoine, d'où une majorité de livres anciens, livres de droit, parmi les sélections, mais également une sélection de classiques de la littérature de jeunesse plus récents dont les illustrations sont mises en ligne en accord avec les éditeurs. Les activités ludiques promeuvent également l'actualité éditoriale, en donnant envie de découvrir les livres présentés dans des notices. C'est donc tout un patrimoine culturel qui est mis en ligne, ne s'arrêtant pas au livre mais puisant aussi dans les contenus audiovisuels, bientôt disponibles dans la rubrique « Chambre à histoires ». Enfin, les médiateurs ne sont pas oubliés, car ils

sont invités à créer leur propre parcours thématique qu'ils peuvent ensuite utiliser dans un contexte professionnel (en classe, en bibliothèque...). Seulement, si cette offre est très riche, la plupart des albums ne sont accessibles que par la voie d'une unique illustration. L'intitulé « Salle de lecture » est donc trompeur, puisqu'il s'agit en réalité d'une « bibliothèque d'activités » autour des livres, comme l'explique le descriptif détaillé du site à l'usage des parents. L'internaute qui s'attendait à feuilleter une histoire se retrouve finalement en train de jouer. Dans la situation inverse, la crainte pour un non lecteur de se rendre dans cette rubrique serait dommageable, car elle est tout à fait adaptée aux plus jeunes, ainsi qu'aux enfants qui n'aiment pas la lecture. Toutes les activités sont en effet sonorisées, et la variété des jeux proposés (jeux d'observation ou d'imagination, puzzles...) ainsi que la gamme des livres présentés font que ce site convient à un large public. Bien que le design simple et moderne du site corresponde tout à fait à la cible des 8 à 12 ans pour laquelle le site a été conçu, certaines activités du site sont également accessibles aux petits (par exemple le jeu basé sur *L'album d'Adèle* de Claude Ponti), et plusieurs des livres présentés (dont le manuscrit de *Tristan et Yseult* ou les albums de François Place...) peuvent intéresser de jeunes adolescents.



*La page d'accueil de la Bibliothèque numérique des enfants (à gauche).
À droite, une fiche de présentation de livre qui s'ouvre dans une nouvelle
fenêtre (au premier plan) devant une page d'activité de la salle de lecture.*

Finalement, le concept du site est très proche de celui de *Batalbum*, et ce que Sophie Guiberteau analysait par rapport à son propre site trouvera peut-être une résonance avec celui de la BNF :

« Je pense qu'un enfant seul peut s'y repérer facilement, mais pas y accéder d'un premier abord. Un enfant seul ira plutôt sur un site de jeu, même s'il a compris qu'il peut jouer sur le *Batalbum*, il ne va pas naturellement se dire : « Tiens je vais aller découvrir un nouvel album. » Ce qui ne l'empêchera pas d'être intéressé quand il tombera dessus, qu'il soit fasciné par l'image. »

Le site de la Bibliothèque numérique des enfants est encore trop récent pour tirer des conclusions sur son impact et son utilisation, mais les médiateurs ont un rôle à jouer pour le faire découvrir aux enfants et les inciter à ensuite aller vers les albums pour les lire en entier.

II.2 Mise en ligne de contenu dans un but de promotion

L'offre de livres numériques par les éditeurs de jeunesse démarre peu à peu. Alors qu'en France, les éditeurs hésitent encore quant à la stratégie à adopter pour se lancer dans ce domaine, au Royaume-Uni, les principaux éditeurs ont lancé un premier catalogue numérique dès le printemps 2009⁵⁷. L'heure étant encore à l'expérimentation, il s'agit pour les éditeurs d'attirer le public avec des produits innovants. En effet, le livre numérique pour la jeunesse répond à une logique de l'offre plus qu'à une demande du public. Il est donc primordial pour les éditeurs de séduire le public en lui proposant une offre différente du livre papier, dont il est déjà client en librairie. Le but poursuivi par les éditeurs dans cette période de lancement peut être un but promotionnel des livres traditionnels, grâce à une communication publicitaire

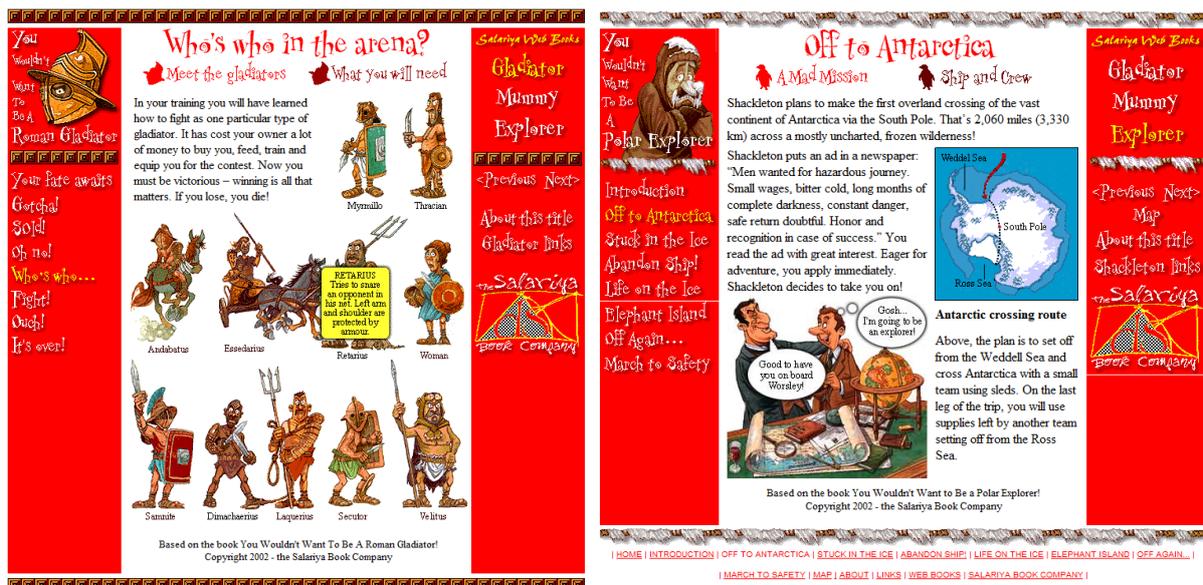
⁵⁷ Selon l'article "Digital Future", *The Children's Bookseller*, 21 Août 2009.

exploitant les supports des nouvelles technologies. Ce but peut également être de susciter la curiosité et la demande du côté des lecteurs, en proposant des prototypes de produits numériques qui redéfinissent l'objet livre, à travers des livres enrichis. Enfin, les éditeurs peuvent également vouloir se positionner les premiers sur ce marché naissant, en proposant un catalogue numérique équivalent à leur offre traditionnelle. Les exemples suivants permettront d'étudier ces différentes stratégies dans le détail.

II.2.1 Promotion d'un titre précis

Comme nous l'avons précisé précédemment, l'utilisation des livres de réalité augmentée de David Salariya conditionne les lecteurs anglo-saxons à se connecter sur le site Internet de l'éditeur. Cette manœuvre est intéressante pour Salariya Book Company, qui attire des consommateurs potentiels sur le site où sont présentées les autres collections. En plus d'un catalogue à feuilleter en ligne, le site propose une sélection de quatre « web books » lisibles gratuitement. Il s'agit en fait de titres déjà publiés dans la collection papier « You Wouldn't Want To Be... », renommée en numérique « The Danger Zone », dont la mise en page a été adaptée à l'affichage en mode déroulant. Bien qu'il s'agisse de documentaires, les livres de cette collection sont très attrayants pour les enfants car ils détournent le style de la bande-dessinée parodique à des fins documentaires. Pour les « web books », l'éditeur a déconstruit la double page pour adopter une présentation ergonomique dans la fenêtre d'un navigateur Internet. Il a également incorporé un peu d'interactivité dans les images, accordant l'affichage de bulles de dialogue au passage de la souris sur les personnages. Alors que le menu vertical à gauche de la page permet de visualiser les différentes pages du « web book », le menu de droite offre des informations sur la collection et la maison d'édition. La version numérique n'est en effet qu'un extrait des titres papiers, les lecteurs sont donc invités à

acheter les livres traditionnels s'ils ont apprécié les quelques pages numérisées et veulent en savoir plus sur le sujet. L'éditeur britannique, couronné « Children's Publisher of the Year »⁵⁸ lors des « Independent Publishing Awards » en mars 2010, est innovant dans de nombreux domaines. Il va donc de soi qu'il sera présent sur les autres supports dès que possible, ce dont il témoigne dans une interview accordée au site *Children's Illustrators*⁵⁹. Il a d'ailleurs lancé un site spécifique (www.appiness.net) pour préparer la commercialisation de ses ebooks et applications pour téléphone mobile.



Extraits des « web books » *You Wouldn't Want To Be a Roman Gladiator* et *You Wouldn't Want To Be a Polar Explorer*, Salariya Book Company, publiés sur le site Internet <http://www.salariya.com/>

En France, les éditions Thierry Magnier éditent parfois un mini site pour accompagner la parution d'un ouvrage, comme nous l'avons vu à travers l'exemple de celui de *Quelles Couleurs*, dédié à l'univers de Régis Lejonc. Sur le site de l'éditeur, la catégorie « Petite enfance » contient ainsi des liens vers plusieurs animations, chacune correspondant à un livre spécifique. Mais ces liens ne sont plus accessibles en juin 2011, par défaut de mise à jour ou d'entretien du site. Si ce détail vaut le coup d'être signalé, c'est parce qu'il soulève une fois

⁵⁸ Award décerné par The Independent Publishing Guild selon le site Internet :

<http://www.childrensillustrators.com/industry-insider/interviews/David-Salariya/id=3>

⁵⁹ <http://www.childrensillustrators.com/industry-insider/interviews/David-Salariya/id=31/>

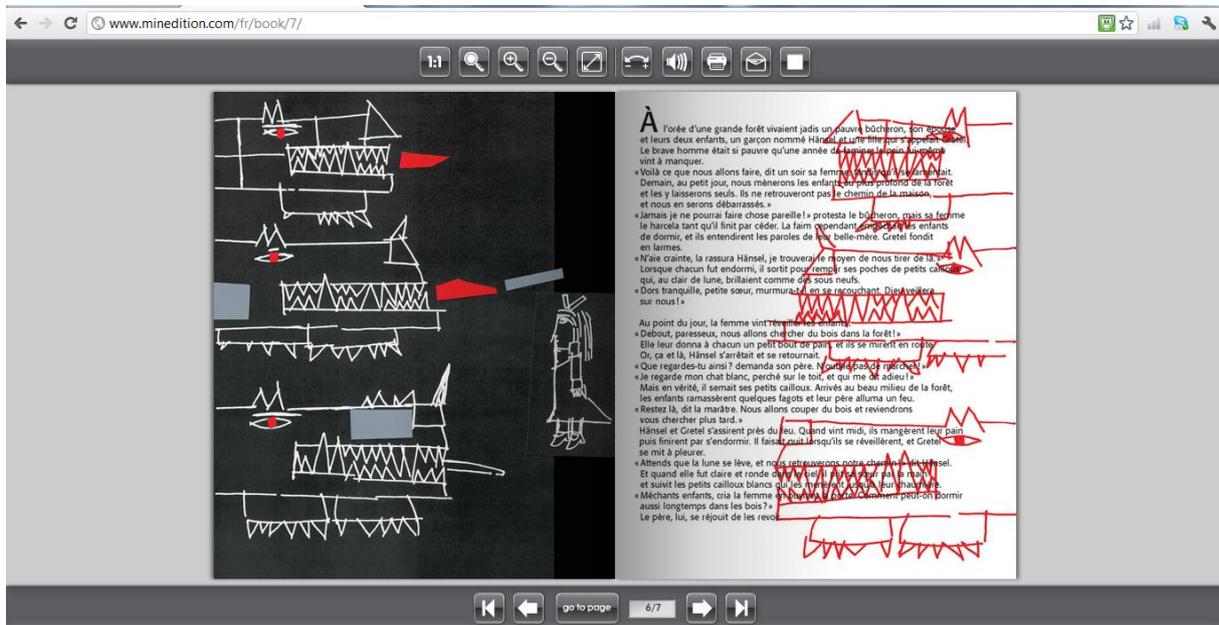
de plus le problème des coûts de développement de produits multimédias, et celui de leur entretien régulier.

II.2.2 Promotion de la maison d'édition grâce au numérique

De nombreux éditeurs traditionnels ont numérisé des pages de leurs livres papier pour promouvoir leur catalogue. Les pages numérisées sont disponibles sur leur site Internet, mais également très souvent sur celui de certaines e-librairies, comme autant d'extraits à feuilleter pour faire son choix entre différents titres et inciter à l'achat. C'est le cas des éditions MeMo, qui proposent de visionner sur leur site quelques pages de chaque album. Étant donné la fabrication très soignée des livres de cette maison, l'expérience numérique est incomparable à celle de la lecture du livre, mais elle permet toutefois de se faire une idée générale du livre et de sa mise en page. Pour aller plus loin, des éditeurs ont, pour leur part, opté pour le modèle du lyber, proposant gratuitement l'intégralité de leur catalogue en streaming sur leur site Internet. Formalisé par Michel Valenzi des éditions de l'Éclat dans le manifeste *Petit traité plié en dix sur le lyber*⁶⁰, le principe du lyber repose sur l'idée que donner accès à l'œuvre ne décourage pas sa vente, au contraire. En permettant au lecteur de se familiariser avec un ouvrage, l'éditeur l'emmènerait de ce fait à penser son acquisition. Selon Benoit Berthou, cette démarche va au delà du concept de propriété, se rapprochant plus du modèle du logiciel, où un exemplaire de démonstration permet de tester le produit avant l'achat. Au niveau des éditeurs jeunesse, Minedition a publié le contenu intégral de ses ouvrages directement sur son site Internet <http://www.minedition.com/>. Le catalogue de l'éditeur étant peu disponible en librairie, ce dispositif permet aux lecteurs de faire leur choix entre les différents titres existants en vue d'un futur achat. La qualité des reproductions des albums et l'environnement

⁶⁰ Disponible en ligne sur le site Internet : <http://www.lyber-eclat.net/lyber/lybertxt.html>

de lecture sont soignés afin de convaincre le public. C'est en tout cas un formidable outil de promotion, qui distingue cette maison indépendante de ses nombreux concurrents dont peu ont jusqu'à présent osé recourir au principe du lyber.



Extrait d'Hänsel & Gretel, de Kveta Pacovska, dans sa version numérisée disponible en streaming sur le site des éditions Minedition.

II.2.3 Fidéliser un lectorat

Pour le groupe Bayard, la réflexion de proposer une offre numérique a débutée en lien avec le support de la presse. Pascal Ruffenach, directeur de Bayard Jeunesse, explique avoir cherché à créer une relation numérique similaire à celle qui existait sur papier, afin de fidéliser le lectorat des magazines à de nouvelles pratiques multimédia⁶¹. Le site Internet *BayardKid* propose donc aux abonnés des magazines du groupe Bayard un accès privilégié à des ressources en ligne, regroupées selon deux tranches d'âge : de 2 à 6 ans, puis de 7 à 12 ans. Conscient qu'une copie du contenu des magazines papier sur Internet n'aurait pas de

⁶¹ Pascal Ruffenac, lors de la table ronde « Promotion, diffusion du livre de jeunesse et nouveaux médias », colloque *L'avenir du livre de jeunesse*, Paris : BNF François-Mitterrand, 26 novembre 2009.

prise auprès d'un public déjà habitué à la lecture des périodiques, Pascal Ruffenach a développé une stratégie de complémentarité entre les magazines et l'offre numérique. Des renvois entre les deux supports encouragent le public à adopter cette pratique multimédia proposée par Bayard. L'actualité de *Bayardkid* est donc annoncée dans les magazines, tandis que la newsletter qui accompagne les mises à jour du site Internet fait référence au contenu des périodiques.

Pour attirer les enfants, *Bayardkid* met l'accent sur les héros auxquels le public est déjà familiarisé grâce aux magazines. Léo et Popi, Samsam, ou Petit Ours Brun sont donc mis en avant sur le site destiné aux plus jeunes lecteurs. Pour gagner la confiance des parents, le groupe Bayard a misé sur le contenu proposé, en lien avec celui des magazines qui a déjà séduit les abonnés, ainsi que sur le concept de sécurité de l'enfant sur le site Internet. Pour ce premier point, l'éditeur a imaginé un espace réservé aux parents, accessible à l'aide d'un mot de passe depuis le site *Bayardkid*. Une des fonctions de cet espace est de récapituler les pages consultées par l'enfant. Les parents peuvent donc connaître le Top 10 des activités consultées par leur enfant, et visualiser les domaines qu'il a le plus exploré sur le site. Ils peuvent également sélectionner des ressources qui seront recommandées à leur enfant, en choisissant la fréquence d'affichage de ces activités. Enfin, ils peuvent enregistrer un carnet d'adresses email auxquelles seront envoyées les créations numériques de l'enfant. Pour accentuer l'aspect pédagogique du contenu de l'offre, un magazine numérique est spécifiquement destiné aux adultes. Le *Magazine des parents* leur présente l'actualité du site *Bayardkid*, dont les thèmes déclinés dans le contenu pour les enfants sont mis en relation avec des articles correspondants aux préoccupations et centres d'intérêts des parents (la famille, la scolarité, les loisirs et la santé). D'autre part, l'interface du site est conçue pour offrir un espace clos à l'enfant, dans le but de rassurer les parents par rapport aux dangers d'Internet. L'interface s'affiche en plein écran, afin de limiter les possibilités d'accès de l'enfant à d'autres sites

Internet. L'utilisateur de *Bayardkid* évolue ainsi dans une plateforme sécurisée, et les boutons de navigation sont conçus spécialement pour un public en bas âge. L'aspect pédagogique de l'initiation au numérique est un argument qui séduit les parents : un guide audio aide l'enfant à se repérer sur le site et lui explique les différentes activités disponibles. Enfin, la fidélisation des internautes est favorisée par l'installation d'une icône qui apparaît sur le bureau de l'ordinateur lors de la première connexion et permet l'accès direct au compte de l'enfant inscrit. Finalement, le succès du site Internet, qui annonçait plus de 100 000 familles abonnées en janvier 2010⁶², est dû en partie à l'innovation de l'offre proposée, mais surtout à la réputation qu'avait déjà Bayard auprès des familles et des communautés. En effet, en terme de contenu du site Internet, si les enfants seront ravis d'y trouver des vidéos et jeux de leurs héros préférés, la pédagogie d'apprentissage à la lecture qui est le cœur de la politique éditoriale des magazines ne trouve pas vraiment d'échos sur la plateforme numérique, mis à part quelques histoires régulièrement mises à jour. L'accent est mis sur le multimédia, et le fichier audio de l'histoire parue dans la revue papier est régulièrement relayé par la Joie par les livres, qui fait de certaines nouvelles histoires numériques la sélection mensuelle de sa newsletter. C'est donc plus dans un but de promotion de l'offre presse de la maison d'édition que dans la seule optique de vente de contenu numérique que le site est entretenu.



Le menu du site Bayardkid, qui s'affiche en plein écran, et la lecture sonorisée d'une histoire extraite d'une revue.

⁶² Selon la newsletter du site *Bayardkid*, janvier 2010.

II.3 La numérisation dans un but lucratif

II.3.1 Tester le marché

Certains éditeurs abordent prudemment le secteur du numérique en délivrant leurs premiers ebooks au compte-goutte, afin de sonder le marché. En Angleterre, c'est la stratégie adoptée par Egmont, qui a annoncé son premier catalogue de livres numériques pour la jeunesse en mars 2010, comprenant un choix parmi vingt-et-un titres classiques et contemporains. Mike Richards, responsable marketing et publicité de la maison d'édition, annonçait dans *The Bookseller*⁶³ une observation de six mois sur ces titres avant d'augmenter le catalogue numérique. Les dix premiers best-sellers de l'éditeur ont été mis en ligne le 8 mars 2010, formant une offre pour un public de la maternelle aux adolescents. On retrouve dans cette sélection *You're a Bad Man Mr Gum*, roman d'Andy Stanton vainqueur du prix Blue Peter, ou le touchant *War Horse* de Michael Morpurgo, tous deux en tête de gondole des librairies à la même période. Du côté des albums, on trouve le célèbre *The Velveteen Rabbit* de Margery Williams, et *Running on the Cracks* de Julia Donaldson, auteur adorée des enfants (et des parents !) outre-manche. Il est important de remarquer qu'Egmont ne prend pas de risque au niveau de son offre en terme de choix, les ouvrages disponibles en format numérique étant tous des best-sellers, écrits par des auteurs bien connus du public. L'approvisionnement du catalogue suivra très certainement la même logique, le héros Winnie l'Ourson faisant partie des prochains titres prévus. Si Egmont base le lancement de son offre de livres numériques sur des valeurs sûres, il a également soigneusement évalué l'étendue du marché commercial. Mike Richards expliquait ainsi dans le communiqué de lancement de l'offre dématérialisée⁶⁴ que depuis un an, Egmont avait publié des livres sur trois plateformes

⁶³ Horn, Caroline, "Egmont launched e-book range", *The Bookseller*, 5 mars 2010, p.9

⁶⁴ Brève « Egmont Enters E-book Market » postée le 1 mars 2010 sur le site www.egmont.co.uk

numériques différentes (consoles portables, téléphones portables et e-reader) pour sonder ce nouveau marché et étudier ce qui marche le mieux auprès des enfants. C'est d'ailleurs toute une offre de produits numériques qui a précédé le lancement des ebooks, à savoir des applications qui étaient disponibles sur iPhone dès décembre 2009, peu de temps après les premiers livres disponibles sur console Nintendo DS, les *Flips books*. Leur site Internet propose d'autre part des livres à personnaliser, imprimés à la demande, dans lesquels le nom de l'enfant côtoie celui de ses héros favoris. La photographie de l'enfant peut même apparaître dans le livre à côté de Thomas the Tank Engine, Bob le bricoleur ou Barbie. Cette exploitation des personnages de licences est suggérée comme un cadeau pour l'anniversaire ou le Noël de l'enfant, les titres personnalisables faisant précisément référence à ces fêtes annuelles. Ainsi, malgré la bonne implantation de l'éditeur sur le marché du numérique et la notoriété de son catalogue papier, la prudence reste la base de sa stratégie. Nous pouvons remarquer que les éditeurs français suivent ce modèle, testant le marché en proposant avant tout des best-sellers en format numérique.

II.3.2 Fidéliser le public par une bibliothèque en ligne payante

Miser sur une image de marque bien connue du public pour fidéliser les internautes, à l'instar de Bayard Presse, c'est également la stratégie mise en place par les éditions Disney en lançant en septembre 2009 aux États-Unis leur première plateforme numérique. Les coûts de développement du projet seront rentabilisés par l'entreprise grâce à l'exploitation du modèle du site Internet à l'international, la version française étant annoncée pour 2011. La plateforme s'exportera très bien dans le monde entier puisque Disney a déjà séduit les familles par le biais de ses dessins animés et autres produits, et c'est en effet une formule d'abonnement qui leur est proposée. Après un accès gratuit à huit premiers livres, les familles peuvent souscrire à une offre mensuelle de \$8.95/mois, ou à une offre annuelle de \$79/an, ce qui correspond à

34% de réduction par rapport à l'abonnement mensuel. Chacun de ces tarifs correspond à un accès personnalisé par enfant dans la limite de trois enfants et un compte réservé aux parents. Mais le contenu est déjà connu de ces derniers, qui payeront sans méfiance pour que leurs enfants aient accès aux histoires traditionnelles du géant américain. L'accès aux familles lui est d'autant plus aisé que le groupe Disney a acheté aux États-Unis une demi-douzaine de sites parentaux quelques mois avant le lancement de DisneyDigitalBooks.com, sites Internet qui ont fait une bonne publicité à l'offre de souscription, avant même l'ouverture initiale du site. Et ces voies de communications ne sont rien par rapport à l'implantation de la marque dans tout le pays. C'est une stratégie de communication globale qui complète la publicité propre au site Internet, puisque Disney est présent dans les esprits que ce soit grâce aux films, aux chaînes de télévision du groupe, aux parcs d'attractions et jusqu'aux nombreuses boutiques de produits dérivés dans tous le pays. Le succès des livres papier prouve cette implantation de la marque dans le quotidien des américains, puisque ce ne sont pas moins de 250 millions de livres pour enfants qui sont vendus chaque année par les éditions Disney⁶⁵. L'offre de la plateforme numérique est par ailleurs très attrayante grâce à un contenu massif ; dès son lancement le site contenait déjà plus de 500 titres numériques. Le catalogue est régulièrement étoffé puisque la page d'accueil de DisneyDigitalBooks.com annonçait plus de 600 livres disponibles en mai 2010. Enfin, cette plateforme de lecture n'est pas le seul produit virtuel que le groupe développe ; Bob Iger, le président de Walt Disney, a été séduit par les potentialités de la tablette iPad pour les livres numériques, mais également pour des applications liées aux films et séries du groupe. Selon lui, ce pourrait être un support idéal pour les livres numériques de la plateforme Internet. Disney a déjà misé sur l'iPhone, deux premières applications ebooks ayant d'ailleurs été créées pour accompagner la sortie du film *Toy Story 3*⁶⁶. La première, gratuite, est suivie par *Toy Story 2* pour \$8.99. Pour inciter les

⁶⁵ « Disney lance une plateforme de lecture pour les enfants », *Le Journal du Net*, mardi 29 septembre 2009

⁶⁶ Ces applications sont présentées sur le site : <http://www.ipadfrance.fr/ipad/toy-story-disney-digital-books>

consommateurs à suivre Disney d'un support à l'autre, et pour faire découvrir DisneyDigitalBooks.com, l'achat de cette deuxième application donne droit à un mois d'abonnement gratuit à la plateforme de lecture sur Internet.⁶⁷ Ainsi, le Disney Publishing Group renforce la fidélité de son public en proposant une offre de livres numériques qui seront, selon Bob Iger, complémentaires des livres traditionnels de *Toy Story* ou de *Mickey*.

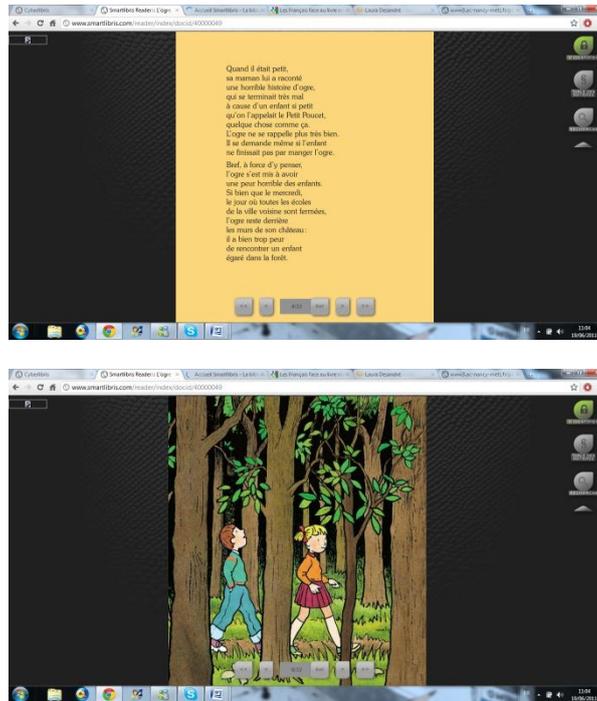
En France, l'offre d'abonnement pour des bibliothèques numériques en ligne tente également de s'imposer sur le marché. Dès juin 2010, une douzaine d'éditeurs de bande-dessinée (dont Dargaud, Dupuis, Casterman, ou encore Le Lombard) ont ainsi lancé la plateforme Iznéo, donnant accès à plus de 800 titres en location, dès sa mise en ligne. De son côté, l'entreprise Cyberlibris, qui développe depuis 2001 de nombreuses offres de bibliothèques numériques, principalement destinées au public universitaire, a attendu longtemps avant d'ouvrir son offre aux familles. Un partenariat avec le groupe Bayard lui fournissant les catalogues des maisons Bayard et Milan, le fournisseur préparait pourtant depuis longue date une proposition commerciale pour le grand public. Toutefois, des défauts d'ergonomie et de développement ont retardé ses projets. D'abord proposée gratuitement aux employés des maisons d'éditions partenaires, pour une période de test d'environ un an, la première version de la bibliothèque numérique n'était pas vraiment utilisée car la cible disposait déjà des livres en question dans ses locaux.

De plus, le livre numérique pouvait seulement être visualisé sur un lecteur qui n'était ni étudié pour les enfants, ni optimisé pour l'affichage sur un écran d'ordinateur. Enfin, la lenteur de chargement et le temps requis à chaque changement de page était très dissuasif pour une consultation en famille.



Album de Petit Ours Brun affiché à 150% afin qu'il remplisse l'espace disponible sur l'écran.

⁶⁷ David Kaplan, "Disney aims Premium iPhone apps at Kids, Sport Fans", *paidContent.org*, 1 avril 2010 : <http://paidcontent.org/article/419-disney-readies-rollout-of-paid-and-free-ipad-apps-through-the-spring/>



Deux pages d'album lu grâce au lecteur Smartlibris et affiché sur un écran d'ordinateur.

Dans le but d'améliorer ces points, Cyberlibris a lancé en 2011 le lecteur Smartlibris : bien que l'ergonomie du lecteur soit améliorée, les albums ne s'y affichent plus au format de la double page, comme en témoigne le livre proposé en démonstration sur la page d'accueil du site www.smartlibris.com/. Pourtant, il y aurait tout à fait la place sur la page Internet du lecteur d'afficher une double page d'album. Mais le lecteur a été développé pour une lecture sur l'iPad, et les concepteurs ont peut-être prévu une utilisation verticale de l'appareil, ce qui est regrettable vu la propriété de l'iPad à basculer l'image au format paysage. Pour conclure, bien qu'il n'y ait rien à redire sur le contenu développé par des éditeurs traditionnels, le format figé de ces livres et leur condition d'accès rend l'utilisation de cette bibliothèque difficile. L'offre commerciale, proposant aux familles d'accéder à une large sélection d'ouvrages pour diversifier ses lectures, étant séduisante, c'est sur la durée que les statistiques révéleront la satisfaction des usagers.

II.3.3 Proposer une offre de publication bi-média

Pour s'engager sur le marché du numérique, des éditeurs privilégient la simultanéité des publications sur papier et en numérique. Ils s'appliquent alors à accorder leur programme éditorial traditionnel avec la parution des mêmes titres dématérialisés. Sur ce modèle, Macmillan a déjà opté outre-manche pour la publication parallèle papier et numérique de certains titres. C'est également la stratégie adoptée par Hachette Jeunesse UK, qui a attendu en Angleterre mai 2010 pour lancer son premier catalogue numérique⁶⁸. Hachette met l'accent sur le fait que le catalogue de livres numériques sera régulièrement enrichi par l'édition simultanée des titres papier et des ebooks. Pour certains livres déjà commercialisés avec grand succès selon le mode traditionnel, Hachette a prévu que la version numérique accompagnerait le lancement de produits dérivés, par exemple des séries télévisées. Ce fut le cas de *Nightfall* et *Shadow Souls* en mai 2010, dont la promotion télévisée a servi de publicité pour les ebooks publiés à la même période. Cette stratégie de publication bi-média est un bon moyen de s'imposer progressivement sur le marché du numérique, et c'est une faible prise de risque puisqu'elle ne nécessite pas la numérisation de l'ensemble du fond pour démarrer un catalogue virtuel. Un autre avantage de ce raisonnement est qu'en proposant des produits d'actualité, c'est une voie efficace pour concurrencer les bibliothèques numériques gratuites qui proposent déjà des classiques libres de droit. Les ebooks sont vendus à un prix correspondant à 80% de leur version papier, ce qui suit les préconisations de la majorité des éditeurs. Ce chiffre montre qu'Hachette considère ses livres numériques comme des produits concurrents de ses livres papiers, ce qui corrobore la stratégie de lancement simultanée sur les deux supports. Le directeur des droits numériques pour Hachette Jeunesse UK, Andrew Sharp, explique avoir attendu mai 2010 pour se positionner sur ce marché car selon lui, c'était le moment clé pour publier un premier catalogue numérique. Il expliquait dans *The Bookseller* qu'Hachette Jeunesse prévoyait une croissance des ventes d'ebooks au Royaume-Uni dans les

⁶⁸ Caroline Horn, "HCUK plans release of e-book range", *The Bookseller*, 23 April 2010, p.11

prochaines années, tout en restant prudent car il constatait que les ventes de livres numériques aux États-Unis avaient démarré lentement. Cette réserve soutient la thèse qu'il y aurait encore des freins au livre numérique pour la jeunesse.

II.3.4 Proposer des produits améliorés

Afin de lutter contre ce constat, des éditeurs optent pour leur part pour une stratégie de séduction du public par une offre numérique révolutionnaire. L'éditeur britannique Macmillan s'est positionné sur le marché du livre numérique en octobre 2009, en proposant comme premier titre le livre enrichi *Room On The Broom*. Élaboré à partir d'un album de Julia Donalson et Axel Scheffler, ce produit numérique mise sur la célébrité de ses auteurs. Il est ainsi disponible en téléchargement sur le site www.gruffalo.com, site Internet dédié à un best-seller créé par ces mêmes auteurs, ainsi qu'en DVD-rom, les deux supports étant vendus distinctement du livre papier dont ils s'inspirent. Le produit numérique proposé, s'il est présenté comme un livre enrichi par son éditeur, n'a en fait plus grand-chose à voir avec un livre. Il s'agit d'une adaptation multimédia de l'histoire et de ses illustrations, avec l'ajout d'un accompagnement sonore et d'effets d'animation. Autour de l'histoire sont également déployés des jeux électroniques, inspirés de l'histoire ou des personnages du livre, des jeux à imprimer, ainsi que des produits dérivés tels que des fonds d'écran à télécharger et des posters ou des coloriages à imprimer.



Le menu d'accueil du programme Room on the Broom qui s'affiche en plein écran.

L'usage d'un tel produit n'a plus rien à voir avec celui du livre papier, puisqu'il s'agit d'un programme de divertissement par le jeu. Si l'enfant ne peut agir sur le fil de l'histoire qui se déroule d'elle-même comme une séquence filmique, il peut ensuite reproduire et interagir avec cette histoire dans une application de « storymaker ». Le but de l'éditeur lançant ce produit, vendu au même prix que le livre papier (5,99£), est de réaliser un coup marketing en proposant un objet ludique et interactif qui séduira les enfants. Il offre pour cela une version de démonstration gratuite sur le même site Internet, qui permet à tous les internautes d'apprécier l'innovation de la société MacMillan. Cependant, un livre-DVD est également proposé au prix de 8,99£, dans le but cette fois de créer une relation entre les deux supports (papier et numérique), et entre l'album et son adaptation en livre enrichi. Mais le DVD fonctionnant comme un objet à part entière, il n'incite pas à faire la lecture du livre. L'hypothèse soulevée par certains chroniqueurs de ce nouveau produit, qui pourrait selon eux ramener les enfants du jeu vidéo vers le livre, n'est donc pas évidente. Par contre, dans l'autre sens, le livre pourrait servir de tremplin vers le numérique. Toutefois, dans ce cas, le dessin faiblement animé de l'histoire multimédia, puisqu'il n'a pas de valeur ajoutée par rapport au livre, ne passionnera pas l'enfant qui aura investi l'album. Par contre, il profitera avec joie des

jeux et autres éléments additionnels pour prolonger sa lecture par des activités ludiques mettant en scène les personnages du livre.

Si ce logiciel n'a plus aucun repère similaire à un livre, un problème vient justement du fait qu'il porte l'étiquette de livre numérique, alors qu'il s'agit d'un logiciel, et que l'histoire correspond à une séquence vidéo. Sans nier l'intérêt de ce type de produit, il serait plus convaincant de le présenter sous sa véritable nature. C'est le choix réalisé par la maison d'édition indépendante La Compagnie Créative. L'éditrice Claude Dagail a lancé en novembre 2010 deux DVD correspondant à deux titres papier de son catalogue. *Drôle de Ka* n'est pas un livre numérique, il s'agit, selon l'éditrice, « d'une lecture animée »⁶⁹. L'accent est mis sur l'investissement de l'album par le conteur, qui donne vie à l'histoire, car toute lecture est une interprétation. Ce DVD est un hommage rendu au livre papier, qui est omniprésent, les pages étant intégralement présentées à l'écran, et l'environnement sonore a été conçu en lien étroit avec l'œuvre afin de ne pas la dénaturer. L'enfant est donc convié à un spectacle, seul devant son ordinateur ou en groupe, les médiateurs disposant du droit de représentation en public. Enfin, la dimension de la lecture personnelle n'est pas oubliée pour autant, car l'enfant peut également lire le livre numérique à son rythme et dans le silence. Ces propositions permettent une éducation au regard, mais aussi au multimédia, l'utilisateur pouvant différencier les deux situations de visionnage et de lecture.

Bien entendu, c'est désormais vers les supports tactiles que se tournent également les éditeurs traditionnels souhaitant se positionner sur le marché du numérique. Le coût de développement de produits pour l'iPad ou les Smartphones étant très élevé, ce choix est peu rentable pour un éditeur habitué au papier. Pourtant, comme l'expliquait l'éditeur italien

⁶⁹ Selon la présentation qui en est faite sur le site Internet de la maison d'édition.

Giunti lors d'un séminaire dédié au livre numérique⁷⁰, il ne s'agit pas tant de proposer une offre conséquente que de montrer que l'on est présent dans les nouvelles tendances éditoriales. L'éditeur florentin a ainsi lancé une application et s'en tiendra là pour le moment, car ce produit lui suffit pour avoir une visibilité sur le marché du numérique, et parce qu'il préfère continuer de soigner sa ligne éditoriale papier plus connue du grand public. Avec une démarche contraire, l'éditeur français pour la jeunesse Alzabane mise sur le lancement d'applications iPad prévues pour octobre 2011 pour gagner en notoriété. Cet éditeur indépendant étant peu connu du public, il espère se démarquer avec sa collection numérique intitulée « Histoires à conter », pour laquelle il insiste à la fois sur la plus-value d'animations et de jeux propre aux livres enrichis, mais aussi sur la qualité de l'accompagnement sonore réalisé par des conteurs professionnels.

Par ailleurs, les héros sont un des filons particulièrement exploités par les éditeurs qui débute une offre multimédia. Pour sa part, Nathan a noué un partenariat avec Anuman pour commercialiser dès janvier 2011 sa collection best-seller « P'tit Garçon » au format d'applications pour l'iPhone. Le volume des ventes papier – plus de 500 000 livres par an – suffit à l'éditeur pour prévoir le succès de ses titres numériques. Ceux-ci étant conçus pour les tout-petits, il n'a même pas cherché à développer des ebooks très complets : le concept de la collection reposant sur la découverte d'engins, il a suffi à l'éditeur de concevoir des animations sonores interactives pour que le bruit du klaxon ou la sirène des pompiers retiennent l'attention des plus jeunes. En bonus, la possibilité offerte à l'enfant de prendre la place de son héros en remplaçant la tête de celui-ci par sa propre photographie. Le héros de Nathan n'est qu'un exemple parmi d'autres, puisque des applications de Dora l'exploratrice, Winnie l'Ourson, pour ne citer qu'eux, sont déjà à la tête des téléchargements favoris de la catégorie « enfants » de l'AppStore. Pour autant, si ces applications ou livres numériques

⁷⁰ *Digital Publishing Seminary*, co-organisé par les universités de Paris Ouest, Oxford Brookes, Ljubljana et Leipzig, à Florence, Italie, du 6 au 10 juin 2011.

jouent sur la prolongation d'un univers familier de l'enfant en produits dérivés, via des héros contemporains, le numérique peut aussi être une opportunité pour les éditeurs traditionnels de faire revivre des héros plus anciens. Cette stratégie marketing peut leur permettre de toucher un nouveau public avec des licences qui s'essouffent peu à peu. Barbara Marcus, conseillère chez Open Road Media, compte ainsi moderniser Franklin aux yeux du public par le processus d'adaptation numérique, espérant fêter les vingt-cinq ans du héros en l'ouvrant à une nouvelle génération de lecteurs.⁷¹ Les éditions Casterman annoncent quant à elles pour l'été 2011 le lancement d'applications iPad dédiées à Martine et à Émilie, deux personnages qui ont traversé plusieurs générations.

II.3.5 De nouveaux acteurs

Nous l'avons vu, le numérique est un enjeu pour les éditeurs traditionnels, qui tentent de s'imposer sur ce nouveau marché grâce à leur place de leaders sur le marché du livre traditionnel, ou grâce à leur réputation d'éditeurs indépendants ou engagés. Mais cet espace virtuel est également investi par de nombreux acteurs qui se lancent dans le tout numérique, pour se positionner parmi les précurseurs sur ce marché. Ces éditeurs *pure-players* publient des histoires dans des formats numériques à destination des supports de lecture électroniques. Les médias étant à l'affût des innovations dans ce secteur, ces nouveaux venus misent sur leur avance en matière d'offre ou sur l'originalité de leurs produits pour gagner en réputation face à des concurrents déjà célèbres qui viennent de l'industrie papier.

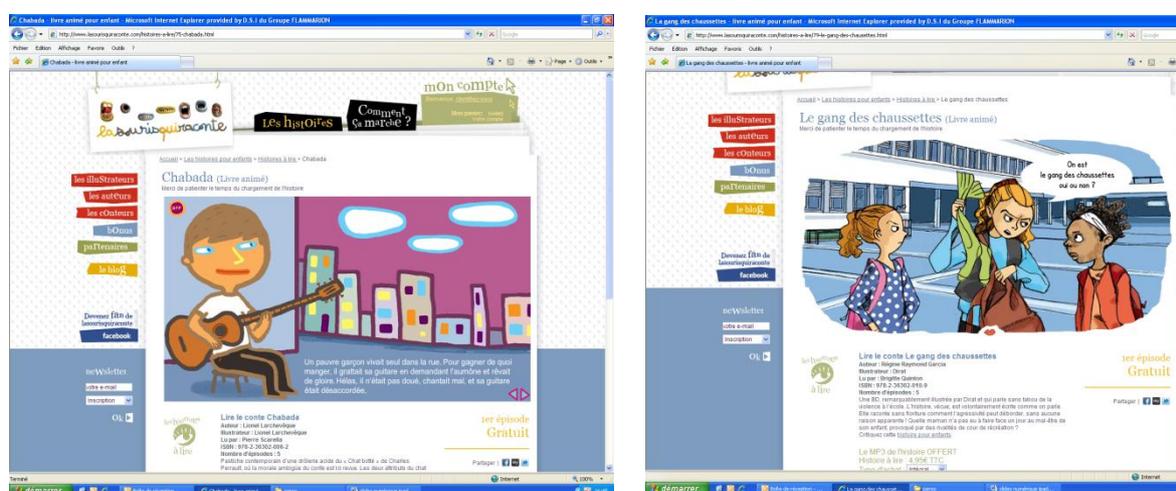
En France, l'économie du livre numérique semble être encore trop faible pour que la stratégie éditoriale consistant à créer uniquement des livres numériques figés puisse être rentable. Pourtant, au Canada, c'est le modèle choisi par Chouette édition, maison fondée en

⁷¹ Propos rapportés dans *Publisher Weekly*, mai 2011.

2010 qui souhaite attirer des clients grâce à sa démarche engagée. L'éditeur francophone mise sur un message écologiste en expliquant sur son site Internet que l'édition numérique permet d'économiser du papier, et donc de préserver les forêts. Il insiste également sur sa ligne éditoriale, et c'est sur ce même argument que se base le pionnier français Ptitnédit Édition pour défendre son approche tout numérique. Un autre argument mis en avant est la répartition équitable des bénéfices, les auteurs de ces deux maisons touchant 50% du prix du livre à chaque vente. Par contre, l'économie de ces éditeurs ne leur permet pas d'offrir une avance sur cette rémunération, tel l'à-valoir pratiqué dans l'édition traditionnelle. Enfin, ils appliquent une politique de prix attractive, permise par l'économie des frais d'impression. Les livres numériques de Ptitnédit coûtent ainsi entre 3€ et 4€. Toutefois, nous pouvons nous demander si ces avantages suffiront à attirer des lecteurs, étant donné la faible notoriété de ces entreprises virtuelles. C'est la raison pour laquelle elles se sont créées le plus tôt possible, afin de faire partie des pionniers que saluent les médias. Cependant, la ligne éditoriale de ces maisons ne semble pas assez originale pour qu'elles se démarquent par leurs spécificités, et le format PDF des livres pose les limites que nous évoquions dans une première partie.

Par la modernité de son graphisme et la qualité de sa ligne éditoriale, les éditions *La Souris qui Raconte* se démarque pour sa part beaucoup plus. La personnalité des éditeurs se ressent à travers le texte explicatif disponible sur leur site Internet, mais ils font également entendre leur voix en communiquant via leur blog. Cet espace leur permet d'explicitier leurs choix éditoriaux, par exemple en y postant des interviews des créateurs des histoires. Au delà du dynamisme de l'éditrice, le contenu multimédia proposé par la maison d'édition mérite l'attention. Une quinzaine de livres numériques sont déjà en vente sur le site, et chacun est accompagné d'un chapitre de démonstration. Cela permet de tester les histoires animées avant l'achat. Or, tout un chacun s'enthousiasmera pour l'un des produits proposés, car il faut souligner la diversité de l'offre (contes, histoires réalistes, policières, humoristiques...) mais

également la variété des formes d’histoires. Quatre catégories de livres numériques permettent de passer du statut de spectateur d’un conte à écouter, au statut d’acteur d’une histoire interactive. Notons enfin que *La souris qui raconte* prévoit de développer l’écriture collaborative, dans le cadre d’animations en classe ou en bibliothèque, comme en témoigne la rubrique « Histoires d’écoles ». L’éditeur a donc saisi tous les enjeux du livre numérique pour la jeunesse, et adopté dans sa réflexion plusieurs des stratégies de maintien d’éveil que nous évoquons dans la première partie. Il annonçait par ailleurs en mai 2010 l’imminence de la parution de sa première application destinée aux Smartphones et à l’iPad, prouvant par cette stratégie d’expansion la réussite de son premier positionnement éditorial.



Le conte animé Chabada (à gauche) dans lequel chaque immeuble joue une note lors du passage de la souris, et la bande-dessinée animée Le gang des chaussettes (à droite), deux histoires publiées par les éditions La souris qui raconte.

En ce qui concerne les applications livresques justement, une des premières dont nous ayons entendu parler en France fut celle de la collection « Qbooks⁷² » développée par l’éditeur néo-zélandais Kiwamedia. Ces applications sont représentatives de la plupart de celles qui voient le jour sur l’App Store, et qui sont des petites histoires enrichies pour les lecteurs débutants. Parmi les fonctionnalités que l’on retrouve le plus souvent se trouvent le

⁷²Le site officiel de l’éditeur est disponible à l’adresse suivante : <http://www.kiwamedia.com/qbook>

mode « lecture simple », où une voix lit le texte tandis que les mots correspondant à la diction sont surlignés en couleur, et le mode « pause », pendant lequel le lecteur peut entendre la lecture d'un mot ou son épellation en appuyant d'une pression du pouce sur le texte en question. L'option d'enregistrement d'une voix est également fréquente, permettant aux parents de sauvegarder leur propre lecture à voix haute. Des jeux additionnels sont régulièrement présents, qu'il s'agisse d'activités de puzzle, de Memory, ou encore de coloriage. Ils sont accessibles depuis le menu de l'application ou sont directement intégrés à l'histoire, lorsqu'une barre de navigation permet de les sélectionner en cours de lecture, ce qui provoque l'affichage de l'illustration en noir et blanc. Deb Gaffin, directrice des produits numériques de la maison d'édition britannique Nosy Crow, explique dans *The Bookseller* qu'il s'agit de « créer des expériences de lecture, qui sont nouvelles et différentes »⁷³, en prenant les propriétés tactiles de l'écran comme point de départ. L'expérience de lecture est bien présente, grâce à un rapport texte-image complété par du son, et l'accent est mis sur le défilement du texte et la narration de l'histoire. Ainsi, le développement le plus récurrent est l'ajout de plusieurs langages, l'éditeur les présentant comme un contenu pédagogique pour familiariser l'enfant aux langues étrangères. Les histoires peuvent donc être affichées et écoutées en anglais, espagnol, allemand, français, japonais, et même Maori dans le cas des « Qbooks ». Cependant, cette propriété qui sert d'argument commercial est avant tout une stratégie marketing ambitieuse : grâce à la dématérialisation et à l'internationalisation des plateformes de téléchargement d'applications, en particulier l'App Store d'Apple, cela permet à l'éditeur de toucher un maximum de lecteurs de différents pays. Voilà pourquoi les « Qbooks » firent partie des premières applications médiatisées en France. Alors qu'auparavant les éditeurs nouaient des partenariats de coédition avec leurs homologues

⁷³ Benedicte Page, “Apps to fly first at Novy Crow”, *The Bookseller*, 16 avril 2010, p.5. En anglais dans l'article : ‘to create reading experiences that are new and different, in which solving a fun puzzle prompts a story.’

étrangers, le risque que met en évidence la mondialisation des échanges de contenu numérique est l'installation d'un grand nombre d'éditeurs étrangers sur le marché français.

Les éditeurs numériques francophones ont tout à fait saisi cet enjeu, à l'image du nouveau venu Square Igloo qui a adopté un nom anglais dans le but futur d'exporter ses applications à l'étranger à un moindre coût, vu qu'il n'aura que celui de la traduction à ajouter. Cet exemple n'est pas isolé, comme nous allons le voir, le lancement de studios de création numérique étant maintenant une réalité en France. Le trophée Wouap Do Apps, qui s'est tenu le 18 mai dernier sur le Salon Apps Gen 2011 à Paris, mettait d'ailleurs à l'honneur cette nouvelle génération d'éditeurs. Des cinq candidats qui ont concouru avec des livres enrichis pour la jeunesse dans la catégorie « ludo-éducatif », seul Alzabane était un éditeur traditionnel. Le lauréat Goodbye Paper n'avait pas six mois en juin 2011 lors du lancement de deux de ses premiers titres de la collection « Même pas peur ». Selon le fondateur Jérémie Clévy, le projet de la maison d'édition est d'« accompagner les enfants sur le chemin de la lecture et de l'imaginaire », avec l'envie de donner leur chance à de jeunes auteurs pour proposer des livres originaux et novateurs. Conscient du risque financier à proposer des titres inédits, il a tout de même développé ces applications en collaboration avec les éditions Max Milo Jeunesse, qui avait déjà publié ces livres en albums cartonnés. Ce partenariat a permis au nouvel entrant sur le marché de l'édition numérique de bénéficier du savoir faire éditorial d'un éditeur traditionnel, mais aussi de réduire les coûts de création et de partager les coûts marketing. La ligne éditoriale des éditeurs numériques est en effet garante de leur originalité, étant donné que les options proposées dans ce type d'applications sont très similaires d'un programme à l'autre : musique, lecture enregistrée, petites animations, voire séquences filmiques, le tout enclenché par le procédé de l'interactivité. Un autre participant, Studio Troll, se démarquait par exemple par son projet d'édition de niche : fondé en 2011 par trois amis passionnés d'univers fantastiques, ce studio français de création et d'édition de contenus

interactifs souhaite se spécialiser dans le genre de la fantasy, comme l'illustre le prototype destiné à l'iPad présenté sur son site Internet⁷⁴. Pour s'affirmer en tant qu'éditeur multimédia de référence, ce studio n'a pas hésité à jouer les cartes d'un design de fantasy traditionnel pour son premier titre *La famille Strudel*. Il diversifiera ensuite son graphisme pour élargir sa cible, et ne pas tomber dans les clichés de ce genre littéraire. Toutefois, la mise en page imitant un grimoire et les illustrations dans les tons sépia inscrivent complètement cet éditeur dans la niche qu'il vise. Le cercle des éditeurs francophones d'applications ludo-éducatives s'agrandissant tous les jours, cette stratégie de positionnement paraît judicieuse.



Différentes vues du titre La famille strudel disponibles sur le site de l'éditeur Studio Troll, incluant le menu de l'application, des pages intérieures et un dictionnaire.

Le nombre de maisons d'édition numérique françaises augmentant de jour en jour, notre objectif ici n'est pas d'en faire un panorama exhaustif. Plusieurs structures ont déjà annoncé le lancement de leur première application lors d'un prochain salon du livre, et de nouveaux acteurs nous surprendront sûrement à la Foire du livre de Francfort ou au Carré Numérique du Salon de Montreuil 2011. Les prototypes présentés aux foires internationales seront particulièrement intéressants à découvrir, en particulier s'ils sont disponibles en version multilingue, français inclus. Toutefois, le phénomène de mondialisation est à relativiser au regard de la littérature de jeunesse. Bien que des acteurs étrangers puissent se lancer à l'assaut du public français, comme le néozélandais Kiwamedia ou l'espagnol TouchyBooks, leur impact potentiel sur le public français pourrait être minimisé. En effet, peu de héros pour la

⁷⁴ LE site Internet de la maison d'édition numérique est disponible à l'adresse : www.studio-troll.com/

jeunesse sont communs à plusieurs pays, et le phénomène d'exception culturelle est d'autant plus renforcé en France que les enfants disposent de nombreux personnages créés par des auteurs français. Tandis que la série Milly Molly proposée en « Qbooks » n'existe pas en France, les éditeurs traditionnels de l'hexagone, qui ont déjà popularisé Petit Ours Brun ou T'choupi grâce aux livres, profiteront de la fidélité de leurs lecteurs pour leur proposer ces licences déclinées en produits numériques. Pour cela, ils ne seront pas forcément en concurrence avec les nouveaux acteurs du numérique que nous venons de présenter, car les premières applications livresques annoncent une tendance de coédition. Les éditeurs *pure-players* pourraient ainsi proposer leurs services aux éditeurs traditionnels, qui profiteraient des compétences multimédias de ces entreprises dans le cadre d'un partenariat. Des éditeurs se tournent déjà vers des studios de création graphique ou vers des créateurs d'applications ludo-éducatives pour adapter leurs livres au format numérique. Gallimard a ainsi fait appel au Studio V2 pour le développement de son titre *La coccinelle*, dont la mise en vente sur l'Appstore est annoncée pour la fin juin 2011. À l'inverse, des sociétés se spécialisent dans le développement d'outils et de logiciels destinés à la fabrication d'applications livresques pour le compte des éditeurs traditionnels. C'est par exemple le cas de la marque Bookapp, à qui l'éditeur La Joie De Lire a confié l'adaptation du titre *Swimming poule mouillée* de Guillaume Lonf en octobre 2010. Des accords de coédition avec les maisons d'édition numérique sont donc tout à fait envisageables, car ils favoriseraient le partage de compétences éditoriales et numériques.



Captures d'écran iPad de *La coccinelle*,
« Mes premières découvertes »,
Gallimard Jeunesse, juin 2011.

Conclusion

Comme nous l'avons démontré dans ce mémoire, en dépit d'une agitation constante autour du livre numérique, le marché français n'a pas réellement pris son essor. Selon Arnaud Valette, chargé de mission au SNE, « le livre numérique ne représente pas plus de 0,1% de l'offre du marché en France », tandis que le chiffre d'affaires des ventes d'ebooks en 2010 ne s'élevait pas à 1% du marché, selon une étude du DEPS du ministère de la Culture. De fait, jusqu'à présent, seule une minorité se sent concernée par le sujet, et seule une niche d'initiés est véritablement intéressée par l'offre numérique disponible. Ainsi, si le sujet interpelle le grand public, il ne correspond encore à rien de précis dans les esprits. Cela n'est pas étonnant lorsque l'on réalise que la définition de l'objet lui-même n'est pas définitive. Encore appelé « livre électronique » il y a quelques années, le mot a suivi un glissement de sens, et l'objet un éclatement de formes pour revêtir toutes celles qu'on lui attribue aujourd'hui, du livre homothétique à l'application logicielle.

« Du livre objet, on est passé au livre-bibliothèque, au livre interactif, au livre en réseau, au livre multimédia. La dématérialisation du texte, sa dissémination sur les supports les plus variés et la convergence des différents médias laissent deviner que si le livre a un passé, le texte, quant à lui, a un avenir dont le e-book n'est qu'une des figures possibles. »

Jean Clément, *Le ebook est-il le futur du livre ?*⁷⁵

Le terme « livre » est-il alors vraiment adapté aux nouvelles créations textuelles ? La citation de Jean Clément nous conduit à émettre l'hypothèse qu'il faudrait trouver un nouveau terme pour ces produits numériques. L'appellation « livre numérique » n'étant ni satisfaisante pour qualifier les créations multimédias sur Internet, ni pour définir les applications

⁷⁵ Les Dossiers de l'Ingénierie éducative, n° 32, octobre 2000, PDF, 6 p

livresques, nous pourrions envisager d'inventer un terme plus proche du devenir du texte et de l'image sur ces formats dynamiques. La perméabilité des livres numériques enrichis avec le domaine du jeu incite également à s'interroger sur le terme de « lecture » rattaché jusqu'à présent à l'activité interactive que nécessite leur utilisation. Si l'attention de l'enfant est centralisée sur le livre numérique comme sur un album papier, tout autant que son attention est captée par un dessin animé, n'est ce finalement pas grâce à l'histoire, cette aventure qui lui est racontée en mots et en images ? Le terme d'« histoire numérique » correspondrait alors peut-être mieux aux applications livresques, aux livres numériques enrichis, mais aussi aux parcours multimédias basés sur un procédé narratif, telles les histoires interactives disponibles sur Internet.

Dans tous les cas, alors que la juridiction vient de statuer sur le prix unique du livre numérique et une T.V.A. réduite, l'enjeu pour les éditeurs repose plus que jamais sur la communication d'une part, et sur la création d'autre part. Ils doivent inventer des concepts qui séduisent les familles, tout en tenant compte des aspects socioculturels et des réalités économiques pour développer leurs produits. Toutefois, les auteurs des livres traditionnels et les nouveaux créateurs participent de ce mouvement, et un terrain d'entente reste à trouver pour satisfaire les revendications de tous les acteurs de la chaîne du livre numérique. Maintenant que les potentialités techniques permettent de renouveler un livre grâce au multimédia, lui donnant une autre dimension qui fait sens par un processus d'adaptation réfléchi, il ne faudrait pas que la course à l'innovation et le numérique à tout va n'affectent le genre même de l'album. L'essentiel ne tient pas dans la forme, le design ou les spécifications techniques de ces ebooks, mais davantage dans le sens de ces nouvelles œuvres, au sein desquelles l'hyperactivité ne doit pas seulement être un artifice. Alors, la question de l'adaptation doit se poser pour chaque album au cas par cas, car l'utilité de numériser un album ne s'impose pas comme une évidence. Nous avons par ailleurs eu la preuve que des

livres numériques intéressants pouvaient être conçus à partir de projets complètement virtuels, que ce soit par la coopération de créateurs aux compétences complémentaires, ou par un procédé d'écriture collaborative. Finalement, plutôt que d'envisager une évolution du genre de l'album dans le monde virtuel, nous serions tentés de proposer deux pistes de réflexion, pour lesquelles l'évolution de l'offre numérique pour la jeunesse sera déterminante. Ces développements numériques, lorsqu'ils ont une finalité esthétique, ouvriront-ils sur un nouveau genre littéraire ? Les histoires numériques pourraient-elles s'imposer comme une littérature à part entière ?

Lexique

Adaptation : Transposer une œuvre pour qu'elle convienne à un autre public, à une autre technique.

Application : En informatique, une application est un logiciel prévu pour un navigateur. Par exemple, une application web est un logiciel applicatif qui imite un site web. Le terme désigne plus précisément un logiciel conçu pour un smartphone ou une tablette depuis la démocratisation de l'abréviation « App » pour désigner ce type d'application.

AZW : Format de livre numérique développé par Amazon pour son e-reader, le Kindle.

Bibliothèque numérique : Ce terme peut désigner tantôt une institution proposant un accès par Internet aux ouvrages de son catalogue (par exemple Gallica proposée par la BNF), tantôt un catalogue d'éditeur accessible par abonnement (à l'instar de Cyberlibris), ou encore un espace numérique personnel dans lequel stocker et organiser ses propres ebooks.

DRM : De l'anglais Digital Rights Management, traduit en français par Gestion des Droits Numériques (GDM). Désigne des verrous informatiques intégrés à un livre (ou tout autre fichier) numérique afin d'en empêcher la copie et la diffusion illégale.

Ebook : Terme anglais issu de la fusion des mots « electronic » et « book », repris en France et dans plusieurs autres langues comme synonyme de « livre numérique ». Il est à la fois utilisé pour désigner le support électronique (la liseuse) et le contenu dématérialisé (le livre numérique à proprement parler). Afin d'éviter toute confusion, c'est dans cette seconde acception que nous utilisons le mot « ebook » dans ce mémoire.

EPub : Format de livre numérique recomposable et ouvert, s'imposant progressivement comme la norme en matière de format de développement. Jusqu'à présent plutôt conçu et adapté pour la lecture de livres numériques homothétiques, l'ePub 3 permettra d'intégrer dans un ebook des fichiers audio et vidéo, mais également des images redimensionnables et des fonctionnalités interactives.

Encre électronique : Technique d'affichage sur écran, permettant un rendu proche de celui d'une feuille imprimée, sans rétro-éclairage. Disponible à l'heure actuelle en France uniquement en noir et blanc.

E-reader / Liseuse : Support électronique permettant de lire des livres numériques. Désigne souvent les appareils dédiés uniquement à la lecture. La liseuse est équipée d'une technologie dite « à encre numérique », qui s'affiche ou s'efface au rythme de la lecture. Sa mémoire lui permet de stocker dans une « bibliothèque » les livres numériques téléchargés, lisibles à la demande sur un écran classique ou tactile.

Format : Type de fichier, par exemple, .doc, .pdf, etc

Format fermé / Format propriétaire : Format développé par une société qui en conserve le contrôle de l'exploitation.

Format fixe ou figé : Format dont la mise en page est fixe et ne s'adapte pas à la taille de l'écran ou aux préférences du lecteur.

Format ouvert / Format libre : Format interopérable et de libre utilisation, par opposition à un format propriétaire (ou fermé).

Format recomposable : Format permettant une adaptation de la mise en forme du texte à la taille de l'écran et aux préférences du lecteur (taille et style de police, interligne, etc.).

Librairie numérique / E-librairie : Librairie en ligne permettant l'achat de livres numériques.

Livre enrichi : Traduction du terme anglais *enhanced book*. Livre bénéficiant de compléments numériques dont ne pourrait pas bénéficier de la même manière un livre papier.

Livre homothétique : Livre numérique similaire en tous points à un livre papier, développé sous un format fixe.

Livre enrichi : Traduit du terme anglais *enhanced book*, le livre enrichi est un concept de livre numérique, comportant des compléments multimédias additionnels.

Livre interactif : Livre qui nécessite la participation active du lecteur, offrant des compléments numériques que le lecteur peut choisir d'explorer ou non par simple clic ou pression sur un écran tactile, afin de moduler son expérience de lecture.

Livre numérique : Désigne une œuvre de l'esprit rassemblée par écrit dans un fichier numérique, qu'il s'agisse d'une création numérique ou d'un livre numérisé.

Livre numérisé : Livre papier numérisé en un fichier numérique.

Logiciel de lecture : Logiciel permettant de lire des livres numériques dans un ou plusieurs formats, et proposant éventuellement d'autres fonctionnalités autour de la lecture (par exemple, recherche dans le texte, annotations, etc.).

Média : Un média est une institution ou un moyen impersonnel permettant une diffusion large et collective d'informations ou d'opinions, quel qu'en soit le support. Il permet de communiquer vers un très grand nombre de personnes sans qu'il y ait possibilité de personnaliser le message. Cela peut être un moyen de diffusion (presse, livre, télévision, Internet...) mais également un moyen de transmission d'information (image, vidéo, interface graphique interactive (IHM)...)

Mobi : Format de lecture recomposable développé par la société française Mobipocket, depuis rachetée par Amazon.

Numérisation : Convertir une forme analogique sous forme numérique.

Multimédia : Se dit d'une application, d'un service, d'un appareil peuvent générer, utiliser ou piloter différents médias simultanément : son, image, vidéo...

Plateforme : désigne un environnement numérique, lié à la lecture (plateforme de lecture, de type bibliothèque numérique, réseau social autour du livre...) ou à l'achat de livres numériques (plateforme de vente).

PDF : Format fixe créé par la société Adobe. Ce format standard, très largement répandu, propose une représentation fidèle d'un livre imprimé. Il nécessite pour son affichage le logiciel de lecture Adobe Reader.

Smartphone : Appareil électronique permettant entre autres la lecture numérique, mais dont la fonctionnalité première reste la téléphonie.

Streaming : Terme qui vient du mot anglais *stream* qui signifie « flux ». Le streaming désigne la diffusion sur Internet en continu d'un contenu audio ou vidéo, dont la lecture se fait obligatoirement en ligne. Ce principe de diffusion s'oppose au téléchargement qui nécessite de récupérer l'intégralité d'un contenu avant de pouvoir l'écouter ou de le regarder.

Tablette : Appareil électronique hybride, en général constitué d'un simple écran tactile, empruntant aux e-readers les dimensions, aux ordinateurs les fonctionnalités et aux smartphones le style de navigation.

Transposition : Action de faire passer quelque chose, fait de transposer dans un autre domaine en l'adaptant à un contexte différent.

Turbo média : un langage de développement de BD numérique basé sur le mode du diaporama. Inspiré du montage vidéo, le Turbo média délaisse la planche pour se concentrer sur le format de la case. Il n'utilise pas l'interactivité, mais permet d'intégrer des animations simples pour créer une transition entre les cases, ou de petites animations en boucle de l'image elle-même, inspirées du gif animé.

Bibliographie

Ouvrages de référence :

Cope, Bill, et Phillips, Angus, *The Future of the Book in the Digital Age*, Oxford : Oxford Brookes University, 2008.

Collectif, *Qu'est ce qu'un livre aujourd'hui ? pages, marges, écrans*, coll. Les cahiers de la librairie n°07, Paris : SLF, janvier 2009.

Dawson, Michael, "Children's pop-ups, movables and novelty books: A short history for collectors, part II", *Movable stationery*, 3:6, 1995, p. 1, 8-10.

Donnat, Olivier, *Les pratiques culturelles des français à l'ère du numérique, enquête 2008*, Paris : La découverte - Ministère de la culture et de la communication, 2008, 288 pages.
Disponible en ligne sur : www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr

Melot, Michel, *Livre*, coll. L'âme des choses, Paris : L'oeil neuf éditions, 2006, 206 pages.

Palatino, Bruno, *Rapport sur le livre numérique*, Ministère de la Culture et de la Communication [En ligne], 30 juin 2008, [Consulté le 01/10/2010]. Disponible sur : <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/albanel/rapportpatino.pdf>

Quayle, Eric, *The collector's book of children's books*, New York : Clarkson N. Potter, 1971.

Schuiten, François et Peeters, Benoît, *L'aventure des images : de la BD au multimédia*, coll. Mutations n°167, Paris : Autrement, octobre 1996.

Van Der Linden, Sophie, *Lire l'album*, Le Puy-en-Velay : Éditions du Poisson Soluble, 2007, 168p.

Articles :

Anonyme, “Apps, children’s book publishers offer Read an E-Book Week specials”, *The Independent* [En ligne], 4 mars 2010. [Consulté le 6 mars 2010]. Disponible sur :
<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/news/apps-childrens-book-publishers-offer-read-an-ebook-week-specials-1916119.html>

Anonyme, « David Salariya », *Childrensillustrators* [en ligne], 26-28 mars 2010. [Consulté le 28 mars 2010]. Disponible sur :
<http://www.childrensillustrators.com/industry-insider/interviews/David-Salariya/id=31/>

Anonyme, « Disney lance une plateforme de lecture pour les enfants », *Le Journal du Net* [En ligne], 29 septembre 2009. [Consulté le 10 mai 2010]. Disponible sur :
<http://www.journaldunet.com>

Anonyme, « Disney est conquis par l’ipad », *Maxisciences* [En ligne], 11 février 2010. [Consulté le 10 mai 2010]. Disponible sur :
http://www.maxisciences.com/ipad/apple-disney-est-conquis-par-l-039-ipad_art5803.html

Anonyme, “Eye Like Play Bac USA”, *Play Bac Magazine* [En ligne], Automne 2009. [Consulté le 2 mai 2010]. Disponible sur :
http://www.playbac.fr/documents/foreign-rights/PLAYBAC_Autumn_2009_Magazine.pdf

Anonyme, « Numérique : Les éditeurs sont en cuisine », *Dossier Jeunesse, Livre Hebdo* n°813, 19 mars 2010.

Anonyme, "Toy Story iPad Digital Book", *blog iPad France* [En ligne], 30 avril 2010.

[Consulté le 10 mai 2010]. Disponible sur :

<http://www.ipadfrance.fr/ipad/toy-story-disney-digital-books>

Chmielewski, Dawn C., "Disney joins rush to embrace Apple's iPad", *Los Angeles Times Business* [En ligne], 9 février 2010. [Consulté le 10 mai 2010]. Disponible sur :

<http://latimesblogs.latimes.com/technology/2010/02/disney-apple-ipad.html>

Daly, Liza, "Ebook Format Primer", O'Reilly [En ligne], 21 avril 2008. [Consulté le 3 mars 2010]. Disponible sur : <http://toc.oreilly.com/2008/04/ebook-format-primer.html>

Desse, Jacques, « Petite histoire du livre à système », *Livresanimés.com* [En ligne]. [Consulté le 2 mai 2010]. Disponible sur : http://livresanimés.com/histoire/img/histoire_text.pdf

Frean, Alexandra, « Disney believes iPad could be 'game changer' », *Times Online* [En ligne], 9 février 2010. [Consulté le 10 mai 2010]. Disponible sur :

http://business.timesonline.co.uk/tol/business/industry_sectors/media/article7021356.ece

Guilbaut, Laure, « Numérique : Le Toc tombe à pic », *Livre Hebdo n°811*, 5 mars 2010, p.22

Horn, Caroline, "Egmont launched e-book range", *The Bookseller*, 5 mars 2010, p.9

Horn, Caroline, "Digital Developments in Children's Publishing", *Books for Keeps No.176*, mai 2009, p.6-7

Horn, Caroline, "HCUK plans release of e-book range", *The Bookseller*, 23 April 2010, p.11

Kaplan, David, « Disney aims Premium iPhone apps at Kids, Sport Fans », *PaidContent.org (The Guardian)* [En ligne]. [Consulté le 1 avril 2010]. Disponible sur :

<http://paidcontent.org/article/419-disney-readies-rollout-of-paid-and-free-ipad-apps-through-the-spring/>

Scott, Maureen, “Back-pocket opportunity”, *The Bookseller Daily*, 19 avril 2010, p.20-21

Stackpole, Michael, “Will ebooks kill the joy of reading” [En ligne], 16 mars 2010. [Consulté le 7 mai 2010]. Disponible sur :

http://www.huffingtonpost.com/michael-a-stackpole/will-ebooks-kill-the-joy_b_501340.html

Peters, Tom, “The Future of Reading”, *Library Journal* [En ligne], 11/01/2009. [Consulté le 5 mars 2010]. Disponible sur : <http://www.libraryjournal.com/article/CA6703852.html>

The Independent Publishing Guild, *Press Release de l'Independent Publishing Awards* [En ligne], 20 mars 2010. [Consulté le 11 mai 2010]. Disponible sur :

<http://www.ipg.uk.com/cgi-bin/subscribe?showgroup=pg04>

Communications :

Berthou, Benoit, *Livre et numérique*, Cycle de cours délivrés dans le cadre du Master 2, Université Paris Ouest, 1^{er} semestre 2011.

Association 9-33, *Débat Bord'images*, Bordeaux : Espace Saint-Rémi, 18 février 2011. The London Book Fair, *The Future of Children's publishing*, Londres, 21 mars 2010.

Hughes, Sally, *Ebooks : from publishers point of view to readers point of view*, Oxford Brookes University, 21 avril 2010.

Colloques :

Bibliothèque nationale de France et Centre national de la littérature pour la jeunesse – La Joie par les livres, *L'avenir du livre de jeunesse*, Paris : BNF François-Mitterrand, 26 novembre 2009.

École des Beaux-arts de Bordeaux, *Édit ! normes, formats, supports*, Bordeaux : CAPC musée d'art contemporain, 7 mars 2009.

Bibliothèque publique d'information, *L'écrit et ses médiations : pratiques et expérimentations*, Paris : Centre Pompidou, 13 et 14 novembre 2009.

La Petite Bibliothèque Ronde et la Caisse des Dépôts, *Les nouvelles pratiques culturelles des enfants face au numérique, Y aura-t-il encore des enfants lecteurs au 21e siècle ?*, Paris, 23 septembre 2010.

Université Paris Ouest, en collaboration avec les universités d'Oxford Brookes (Royaume-Uni), de Ljubljana (Slovénie) et de Leipzig (Allemagne), *Digital Publishing Seminary*, Florence, Italie, 6-10 juin 2011.

Blogs :

Bon, François, *Le Tiers Livre* [En ligne]. [Consulté régulièrement]. Disponible sur :

<http://www.tierslivre.net>

Naeco, Sébastien, *Le Comptoir de la BD* [En ligne]. Disponible sur :

<http://lecomptoirdelabd.blog.lemonde.fr/>

iPad France, *Le Blog* [En ligne]. [Consulté le 20 mars 2010]. Disponible sur :

<http://www.ipadfrance.fr>

Kaplan, Frédéric, « Le blog des futurs du livre », [En ligne]. Disponible sur :

<http://fkaplan.wordpress.com/>

La Petite Bibliothèque Ronde, *Blog Enfance et lecture*, [En ligne]. [Consulté le 16 octobre 2010]. Disponible sur : <http://www.enfance-lecture.com/>

La Souris Grise, « L'univers des applis pour les enfants » [En ligne]. Disponible sur :
<http://www.souris-grise.com>

Salariya Book Compagny, *The Book House Blog* [En ligne]. [Consulté le 28 Mars 2010].
Disponible sur : <http://bookhouseblog.tumblr.com/>

Sites Internet :

Association pour le Développement des documents Numériques en bibliothèques (ADDNB),
[En ligne]. [Consulté le 18 octobre 2010]. Disponible sur : <http://www.addnb.fr/>

Batalbum, découvrir des albums en s'amusant, [En ligne]. [Consulté le 16 octobre 2010].
Disponible sur : <http://www.batalbum.fr/>

Clicksouris, histoires interactives pour enfants [En ligne]. [Consulté le 16 octobre 2010].
Disponible sur : <http://www.clicksouris.com>

La souris qui raconte, maison d'édition numérique pour la jeunesse, [En ligne]. [Consulté le
18 mai 2011]. Disponible sur : <http://www.lasourisquiraconte.com>

Bayard Jeunesse, *Bayardkids, le web qui fait grandir*, [En ligne]. [Consulté le 8 décembre
2009]. Disponible sur : <http://www.bayardkids.com/>

École de dessin Émile Cohl [En ligne]. [Consulté le 15 avril 2010]. Disponible sur :
<http://www.cohl.fr>

Egmont Publishing, [En ligne]. [Consulté le 3 avril 2010]. Disponible sur :
<http://www.egmont.co.uk>

International Children's Digital Library (ICDL), [Consulté le 3 avril 2010]. Disponible sur : <http://en.childrenslibrary.org/>

Maïf, Rue des Écoles, *Il était une histoire* [En ligne]. [Consulté le 3 avril 2010]. Disponible sur : <http://www.iletaitunehistoire.com/>

Numilog, « La librairie numérique » [En ligne]. [Consulté le 5 octobre 2010]. Disponible sur : <http://www.numilog.com/>

O'Reilly Media, Plateforme de téléchargement d'ebooks [En ligne]. [Consulté le 20 mars 2010]. Disponible sur : <http://oreilly.com>

Ptitinédit, éditeur de livres numériques pour enfants, [En ligne]. [Consulté le 18 juin 2011]. Disponible sur : <http://www.ptitinedi.com/>

Random House Group, Plateforme de vente d'ebook [En ligne]. [Consulté le 20 mars 2010]. Disponible sur : <http://www.rbooks.co.uk/>

Rosab, webmagazine coproduit par le musée CAPC et l'École des Beaux-arts de Bordeaux [En ligne]. [Consulté le 15 mai 2010] Disponible sur : <http://www.rosab.net/>

Studio Troll, société de création et d'édition de contenu interactif dédié à l'iPad, [En ligne]. [Consulté le 15 mai 2011] Disponible sur : <http://www.studio-troll.com/>

Vidéos :

Kiwa Media, "Qbook", *Read an E-Book week* [En ligne], 7-13 mars 2010. Consulté le 12 avril 2010]. Disponible sur : <http://ebookweek.com/QBook.html>

Ricoud, Fred, *ITW Hervé Tullet*, LHSF Presse – Edition [En ligne], Février 2010, 13min. 18sec. [Consulté le 2 mars 2010]. Disponible sur :

<http://www.leshistoiresansfin.com/interview/illustrateur/items/herve-tullet-un-livre.html>

McCloud, Scott, *Mc Cloud on comics*, TED Talks [En ligne], Février 2005, 17 min. 05 sec. [Consulté le 10 janvier 2011]. Disponible depuis janvier 2009 sur :

http://www.ted.com/talks/lang/eng/scott_mccloud_on_comics.html

Albums :

Bob the Builder Personalised Book - 'You' and the Birthday Party, Egmont, 2009, 32p.

Thomas & Friends Personalised book - 'You' and the Birthday Surprise, Egmont, 2008, 32p.

Donaldson, Julia, et Scheffler, Alex, *Room on the broom*, London: Macmillan Children's Books, 2002 pour l'édition paper, 32 pages, et 2009 pour l'adaptation en DVD.

Foll, Dobroslav, *Ceci ou Cela ?*, Paris : *Les Trois Ourses*, 2010.

Galli, Letizia, *Comme un vol de papillon*, Bordeaux : La Compagnie Créative, 2009 pour l'édition papier, 2010 pour l'édition en DVD.

Legrand, Marie et Dagail, Claude, *Drôle de Kâ!*, Bordeaux : La compagnie Créative, 2005 pour l'édition papier, 2010 pour l'édition en DVD.

Munari, Bruno, *L'homme au camion*, éditions Coraini, 1945

Munari, Bruno, *Le magicien vert*, éditions Coraini, 1945

Munari, Bruno, *Jamais content*, éditions Coraini, 1945

Pacovska, Kveta, *Le théâtre de minuit*, éditions Nord-Sud, 1993.

Pacovska, Kveta, *Le théâtre de minuit*, version multimédia, Syrinx, 1999.

Tullet, Hervé, *Un livre*, Montrouge : Bayard Jeunesse, 2010, 56 pages.

Annexes

Sommaire des annexes

Annexes	101
Questionnaire en français	103
Analyse des réponses au questionnaire.....	107
Entretien avec Denis Zwirn, fondateur de Numilog.....	114
Entretien avec Sophie Guiberteau, fondatrice du site Batalbum.....	123
Extrait de la brochure des formations 2011-2012 de l'École Émile Cohl.....	132

Questionnaire en français

Bonjour,

Je suis étudiante en master 1 spécialisé en édition, à l'université Paris X-Nanterre. Mon mémoire de recherche concerne les livres numériques et le public jeunesse. Je m'intéresse au marché naissant des livres numériques (ebooks) destinés aux enfants, ainsi qu'aux lecteurs potentiel de ces nouveaux produits. Je voudrais pour cela établir une étude comparative entre les enfants français et anglais. La classe de votre enfant participe à un projet Comenius, avec une école d'Oxford que j'ai déjà interrogée.

Aussi, je voudrais vous poser quelques questions à propos des passe-temps de votre enfant. S'il vous plait, pourriez-vous répondre à ce questionnaire ? Si vous avez un doute pour certaines questions, vous pouvez répondre avec votre enfant. Ce questionnaire est anonyme et vos réponses ne serviront que dans un but de recherche universitaire. Bien sûr, je me tiens à votre disposition pour vous en communiquer le résultat si vous le souhaitez.

Merci beaucoup,

Colombine Depaire

(Selon les cas, compléter sur les pointillés ou entourer la proposition correspondant à votre réponse)

1) Votre enfant : âge : sexe :

2) Avez-vous d'autres enfants (si oui, précisez l'âge)? Filles : Garçons :
.....

3) Quels sont les lectures de votre enfant (indiquez pour chaque genre le nombre d'ouvrages moyen lut mensuellement) ?

- Roman : par mois
- Album : par mois
- Bande-dessinée : par mois
- Magazine et journaux : par mois

4) En général, quels sont les lieux de lecture de votre enfant ? (toutes lectures confondues):

- A la maison
- Dans les transports
- Quand il est avec ses amis
- Quand il vous accompagne à vos activités (salle d'attente, magasins, réunion d'adultes par ex.)
- Autres lieux (précisez):.....

5) Quels sont ses moments ou temps de lecture préférés ?

.....

6) En général, combien de temps votre enfant passe-t-il à lire ? (toutes lectures confondues)?

- Lors d'une semaine normale : environ heure(s) par semaine
- Pendant les vacances : environ heure(s) par semaine
- Je ne sais pas

7) Votre enfant va-t-il à la bibliothèque de la ville, de votre quartier (ou autre) ?

- Au moins une fois par semaine
- Au moins une fois par mois
- Au moins une fois tous les 3 mois
- Au moins une fois par an
- Moins d'une fois par an

8) Emprunte-t-il des livres à la bibliothèque de l'école ? oui / non

9) En moyenne, à quelle fréquence achetez-vous des livres pour votre enfant (détailler par genre)?

Roman :

Plus de 2 par mois / 1 ou 2 par mois/ Au moins 1 tous les 3 mois / Au moins 1 par an/ moins d'1 par an

Album :

Plus de 2 par mois / 1 ou 2 par mois/ Au moins 1 tous les 3 mois/ Au moins un par an/ moins d'un par an

Bande dessinée :

Plus de 2 par mois/ 1 ou 2 par mois / Au moins 1 tous les 3 mois / Au moins un par an / moins d'un par an

Magazine, journaux :

Plus de 2 par mois / 1 ou 2 par mois / Au moins 1 tous les 3 mois/ Au moins un par an / moins d'un par an

10) Votre foyer est-il équipé d'une console de jeu à brancher sur une TV à laquelle votre enfant a accès :

- Seul sans surveillance
- Accompagné par un adulte
- Non

11) De quelles consoles portables votre foyer est-il équipé ? (Précisez pour chaque personne le ou les modèles de console(s))

- Vous et/ou votre conjoint :
- Votre enfant :
- Ses frères et sœurs :

12) Votre enfant joue-t-il à des jeux sur ordinateur (plusieurs réponses possibles) :

- Seul sans surveillance
- Accompagné d'un adulte
- Chez des amis
- A la bibliothèque
- Non

13) Votre foyer est-il équipé d'un lecteur de livres électronique : oui / non

14) Votre enfant a-t-il un téléphone portable ? oui / non

15) Prêtez-vous parfois votre téléphone portable à votre enfant :

- Pour téléphoner oui / non
- Pour être appelé oui / non
- Pour faire des jeux oui / non

16) Selon vous, à partir de quel âge un enfant :

- peut-il avoir son propre téléphone portable ? ans
- peut-il avoir une console portable ? ans
- peut-il accéder librement à un ordinateur ? ans

17) En général, où votre enfant joue-t-il aux jeux vidéo (TV, console, et ordinateur inclus) ?

- Quand il est à la maison
- Dans les transports
- Quand il est chez ses amis
- Quand il vous accompagne à vos activités (par exemple en salle d'attente, chez vos amis...)
- Autre lieu (précisez):.....

18) Quels sont ses moments privilégiés pour jouer aux jeux vidéo ?

.....
.....

19) Combien de temps joue-t-il en moyenne aux jeux vidéo (TV, console, et ordinateur inclus)?

- Pendant une semaine normale : environ heures par semaine
- Pendant les vacances : environ heures par semaine

20) Selon vous, qu'est ce qu'un livre numérique (ebook) :

.....
.....
.....

21) Cela peut-il être adapté pour les enfants ? oui / non Commentez :

.....
.....
.....

22) L'idée d'acheter un livre numérique pour votre enfant vous a-t-elle déjà traversé l'esprit ? oui / non

23) Avez-vous déjà acheté un livre numérique ?

- Pour vous : oui / non
- Pour votre enfant : oui / non
- Pour l'un de ses frères et sœurs : oui, précisez le ou les âges : / non

24) Aimerez-vous lui acheter des livres qu'il puisse lire à l'ordinateur ou sur un autre écran ? oui / non

25) Aimerez-vous voir des livres numériques pour enfant apparaître : en bibliothèque ? oui / non
: à l'école ? oui / non

Pourquoi ?.....
.....
.....

26) Selon vous, comment l'expérience de lecture que ferait votre enfant avec un livre numérique serait-elle, comparée à celle d'un livre papier ?

- La même expérience
- Un peu différente
- Très différente

Précisez pourquoi :
.....
.....

26) Selon vous, quels sont les avantages et les inconvénients du livre numérique pour votre enfant :
.....
.....
.....

27) Votre enfant a-t-il déjà utilisé un *Flip book* sur Nintendo-DS ? oui / non / je ne sais ce que c'est

28) Pensez-vous par rapport au *Flip book* qu'il s'agit plus de "jouer" ou de "lire" ?

Précisez pourquoi :
.....
.....
.....

29) Commentaires que vous souhaiteriez ajouter :
.....
.....
.....
.....

Analyse des réponses au questionnaire « lire et jouer »

Contexte de l'étude :

La classe française sondée est le niveau CM1-CM2 d'une école primaire publique de la ville de Gradignan. Ville moyenne de la banlieue bordelaise, le niveau de vie y est relativement aisé. Il y a une douzaine d'écoles à Gradignan, niveaux primaire et maternelle confondus. L'école dispose d'une salle bibliothèque plutôt fournie, la moitié des ouvrages étant des séries d'albums et romans réservés au programme des enseignants, l'autre moitié des livres étant à destination des élèves (documentaires, usuels, albums, romans). La ville de Gradignan dispose d'une grande médiathèque, avec une section dédiée aux enfants et un étage destiné aux adultes. Il existait également une petite bibliothèque jeunesse dans le quartier de l'école sondée, qui a fermé en 2008. Tous les habitants qui fréquentaient cette annexe n'ont pas eu le réflexe de se déplacer par la suite jusqu'à la médiathèque. D'autre part, tandis que les classes de l'école se rendaient régulièrement dans cette annexe, les enseignants ont désormais renoncé à se rendre à la médiathèque plus distante, à pied avec les élèves, et faute de bus à disposition.

La classe anglaise étudiée correspond au niveau CM1 de l'école primaire publique du village de Brize Norton. Situé à quelques kilomètres d'Oxford, le niveau de vie y est approximativement le même qu'à Gradignan. Il y a deux écoles dans la ville qui comprennent des classes maternelles et primaires, l'une des écoles étant privée. La bibliothèque publique la plus proche est située à une dizaine de kilomètres dans une autre ville. S'il n'y a pas de salle bibliothèque à l'école de Brize Norton, quelques livres sont à disposition des élèves dans chaque classe ainsi que dans le hall. L'école sollicite les parents pour l'apprentissage de la lecture en leur imposant de lire chaque soir avec leur enfant. Ils doivent alors reporter et commenter ce moment dans un cahier, le Reading Record Key Stage 1. Cet exercice faisant partie des devoirs scolaires, il ne s'agit pas de lecture plaisir pour l'enfant, aussi je ne l'ai pas pris en compte dans mon questionnaire. Il est cependant probable que certaines familles allient ce devoir à la lecture du soir, et l'aient pris en compte lors de leur réponse. Cela ne m'a pas semblé un problème pour cette enquête, étant donné que les élèves français ont également des ouvrages préconisés par l'école qu'ils sont incités à lire hors temps scolaire.

Les deux écoles sondées ont participé durant l'année scolaire 2009-2010 à un projet européen appelé Comenius, dont le point culminant fut la visite de la classe française de CM1-CM2 en Angleterre. Des élèves et enseignants espagnols et polonais ont également fait le voyage jusqu'à Oxford. Tous les enfants ont été accueillis par l'école de Brize Norton et ont partagé pendant une semaine des activités scolaires et de loisirs, tels des jeux et des visites touristiques⁷⁶.

Les enseignants des deux écoles ont accepté volontiers de distribuer mon questionnaire aux élèves. Les parents de la classe française étant particulièrement investi dans le projet de voyage à Oxford, beaucoup ont répondu à l'enquête et l'on retournée à l'enseignante. En Angleterre, les parents étant déjà beaucoup sollicités par l'école (Reading Record...), seuls sept questionnaires ont été complétés et rendus à l'enseignante. De plus, l'enseignante anglaise qui a accepté de distribuer mes questionnaires étant seulement présente à mi-temps, il est également possible que quelques feuilles aient été égarées dans l'école lors de ses jours de congés. Les élèves français de mon échantillon sont âgés d'un ou deux ans de plus que leurs camarades anglais, ce qui pourrait fausser la comparaison entre mes deux échantillons. Pourtant, les parents ayant souvent plusieurs enfants, leur réflexion n'est pas limitée à l'âge de l'élève concerné. Aussi, j'ai pu observer que l'habileté à la lecture était plutôt similaire dans les deux classes ciblées, donc une comparaison de mes deux échantillons m'a semblé cohérent.

Analyse des réponses :

En premier lieu, nous pouvons remarquer que les parents ont une bonne connaissance des activités de loisirs de leur enfant. Dans le texte d'introduction du questionnaire, je leur suggérais d'interroger leur enfant si besoin. Un enfant de huit ou dix ans a pourtant des difficultés à évaluer le temps passé à une activité ou la fréquence de celle-ci, aussi pouvons-nous en déduire que les parents surveillent de près les activités de l'enfant à la maison.

⁷⁶ Un bref résumé de cette semaine d'échanges est disponible sur le site de l'école anglaise dans le message daté du 27-31 mai 2010. Consulté le 30 octobre 2010 sur : http://www.brizenorton.org.uk/bn_school/

Les habitudes de lecture des enfants :

Alors que les enfants français lisent en moyenne un roman par mois (certains en lisant deux ou trois et d'autres n'en lisant pas), nous constatons une certaine pression de l'école sur les élèves britanniques, qui lisent tous au moins deux romans par mois, avec une moyenne de neuf romans pour chaque enfant. Sur un échantillon de vingt-cinq français, nous trouvons une élève appartenant à la catégorie des « grand lecteurs », et bien qu'il puisse s'agir d'un hasard, on dénombre deux « grand lecteurs » dans un échantillon de sept enfants anglais. Le parent de l'un d'eux a d'ailleurs distingué dans sa réponse le nombre de lectures imposées par l'école (cinq) du nombre de romans lus pour le plaisir (dix). Cette précision montre que le rythme de lecture imposé par le système éducatif de Brize Norton ne décourage pas les enfants et ne les dissuade pas de lire de leur propre initiative. À la vue de l'effectif relativement réduit de notre échantillon, je pense que l'on ne peut toutefois pas comparer les pratiques de lecture des enfants français et anglais seulement à partir d'une seule question issue de mon questionnaire.

L'étude révèle que les enfants lisent très peu d'albums, ce qui est plus lié à l'instauration du roman comme lecture légitime dès que l'élève sait lire qu'à une condition d'âge. En effet, les enfants anglais de huit ans en lisent moins que les élèves français plus âgés. Cela peut-être également lié à une offre éditoriale plus variée en France, où l'on trouve de nombreux albums pour les préadolescents.

Les lecteurs de bande-dessinée sont très nombreux dans cette tranche d'âge parmi les français. Seuls 3 français n'en lisent pas mais sont lecteurs d'autres genres, ce qui montre que ces enfants ne se limitent pas aux lectures scolaires (2 des non-lecteurs de bande-dessinée lisent des magazines, genre qui n'est pas lié à l'école).

Les lectures des enfants anglais se concentrent sur le genre du roman, plébiscité par leur école. Ils lisent très peu de bande-dessinée, de magazines et d'albums. On peut penser qu'après le temps de lecture imposé par l'école, dédié au texte de roman, les enfants n'ont plus de temps à consacrer à d'autres types de lecture. Le faible temps passé devant les jeux vidéo peut confirmer cette hypothèse, bien que le temps consacré aux jeux vidéo est souvent régulé par les parents. On peut également penser qu'après le temps de lecture imposé par l'école, les enfants n'ont pas envie de lire plus, même s'il s'agit d'autres genres de lectures.

Les supports électroniques :

L'étude montre que les parents ne sont pas très enclins à ce que leurs enfants aient un téléphone portable. Le fort taux de lecture de bandes-dessinées de notre échantillon permet d'identifier ce public comme une cible potentielle pour les éditeurs de bande-dessinée numérique. Toutefois, les limites posées par les parents quant à l'accès au téléphone portable me permet de conclure que l'adaptation de bandes-dessinées sur téléphone portable, tendance qui commence à faire parler d'elle aujourd'hui, ne devrait pas toucher le public de primaire.

Le nombre élevé d'enfants possédant une console portable (la Nintendo DS le plus souvent) montre qu'il peut être intéressant de se positionner sur ce marché. Néanmoins la plupart n'ont jamais entendu parler de la collection de livres numériques « *Flips Books* » disponible sur cette console, ce qui montre que la lecture sur le support de la console portable va probablement mettre du temps à s'installer dans les mœurs. En ce qui concerne les tablettes de lecture, seul un foyer anglais en est équipé. Les réponses des familles ne permettent donc pas d'analyser la relation que les enfants peuvent entretenir avec ce support. Par contre, la réponse des parents anglais qui possèdent un livre numérique et un iPad montre que c'est ce deuxième support qu'ils ont proposé à leur enfant. En effet, ils sont relativement disposés à le confier à leur enfant pour lire un livre numérique, et ce sont les propriétés de couleur et d'image animée de l'iPad qui les ont séduits pour leur fille.

Les habitudes en matière de jeux vidéo :

Les heures passées devant les écrans sont étroitement surveillées par les parents qui ont répondu au questionnaire. Aussi, il est difficilement envisageable de considérer que les enfants remplaceraient ce temps de jeu par un temps de lecture, même sur écran. Par contre, la large propension de consoles de jeu montre que ce support est familier de la plupart des enfants de cette tranche d'âge.

À la question 17, les parents ont relié l'activité de jeu sur la console à la sphère privée : les enfants y jouent le plus souvent à la maison. La lecture étant une activité personnelle et individuelle, cette donnée permet d'imaginer l'utilisation d'un livre numérique sur la console des enfants.

Définir le livre numérique :

Lorsque le questionnaire aborde le sujet du livre numérique, nous pouvons constater la méconnaissance des parents quant à cet objet. La moitié de notre échantillon a une idée de ce que c'est et possède une opinion sur le sujet, tandis que l'autre moitié des parents avoue son ignorance ou n'a rien répondu, ce qui reflète leur impuissance quant à ces questions. Ainsi, à la question vingt, dix français définissent correctement qu'il s'agit d'un livre que l'on peut lire sur l'ordinateur, mais seulement quatre d'entre eux pensent à citer d'autres types d'écrans. Deux personnes associent ce terme à celui de livre électronique : l'une amalgamant le livre numérique au support qu'est la tablette électronique, l'autre ne précisant pas ce qu'elle désigne par ce terme.

Quatre anglais semblent savoir de quoi il s'agit, trois personnes définissant l'utilisation qui peut être faite de l'objet, la dernière émettant un jugement de valeur quand à celui-ci. Le livre numérique est selon elle « une perte de temps », ce qui suppose qu'elle a une idée précise de la nature de cet objet. L'une des réponses se limite par ailleurs à la propriété textuelle du livre numérique, car le répondant n'imagine pas que le terme puisse se prêter à d'autres formes textuelles que le roman ou l'essai (selon lui, l'ebook n'est positif que pour les étudiants qui peuvent ainsi stocker beaucoup de livres).

Les personnes qui n'ont pas su répondre à la question vingt ont écrit « je ne sais pas » ou bien ont laissé l'espace vide. Elles ont ensuite été gênées ou désemparées pour répondre aux questions suivantes sur le livre numérique. Peut-être aurait-il fallu clarifier ce que l'on entend par ce terme et en détailler les usages dans les questions vingt-six à trente. Je ne l'ai pas fait car j'avais peur que cela fausse les réponses des parents, qui auraient alors pu compléter la question vingt. D'ailleurs, ceux qui n'avaient qu'une vague idée de ce qu'est un livre numérique ont ponctué leurs réponses de points d'interrogation. Définir les termes du questionnaire risquait d'orienter les réponses de ces personnes, dont l'opinion aurait alors pu être influencée si nous avions donné des précisions quant à notre objet d'étude.

L'accès au livre numérique :

Quelques parents aimeraient que leurs enfants puissent accéder à des livres numériques à l'école ou en bibliothèque. Ils expriment leur curiosité quant à cet objet,

lorsqu'ils précisent qu'ils apprécieraient avoir la possibilité d'essayer un ebook en bibliothèque.

Dans notre échantillon, seule une famille anglaise possède une liseuse électronique, qui permet l'affichage de textes. Ces parents connaissent donc l'offre de la bibliothèque municipale en téléchargement de livres numériques. Mais lorsqu'ils ont voulu proposer un livre numérique à leur fille de huit ans, c'est la tablette iPad qu'ils lui ont mis entre les mains, affichant le livre illustré *Winnie l'ourson*. L'idée de prêter la liseuse à leur fille pour qu'elle lise un roman semble donc ne pas les intéresser, ni celle d'acheter un des romans disponibles sur la console Nintendo DS dont leur fille est équipée. Ce parent n'a d'ailleurs pas encore le réflexe d'achat d'un livre numérique. Pour ses lectures personnelles, il avoue ne jamais avoir acheté de titre mais fréquenter la bibliothèque pour en télécharger gratuitement sur sa tablette. Il témoigne de sa volonté de voir des ebooks disponibles pour sa fille en bibliothèque et à l'école, « car toute lecture est une bonne lecture ». Pourtant, ce n'est pas l'aspect attractif du numérique pour inciter à la lecture qui guide les choix de cet adulte, puisque sa fille est déjà une grande lectrice de romans.

Les avantages et les désavantages du livre numérique :

Les avis des parents français et anglo-saxons se rejoignent lorsqu'ils décrivent les avantages et les inconvénients liés à l'ebook. L'opinion générale des parents exprime clairement les freins au livre numérique pour la jeunesse. La majorité affirme sa préférence pour le livre papier. Lorsqu'ils parlent de ce dernier, les sondés utilisent un vocabulaire affectif et des termes liés aux cinq sens. Ainsi, neuf personnes évoquent le toucher ou l'odeur du livre papier qui joue selon eux un rôle très important dans le processus de lecture. Six insistent sur le confort du livre papier et de sa manipulation, sur sa facilité de feuilletage et le geste de tournure des pages. Deux personnes témoignent de leur investissement affectif pour le livre papier en écrivant qu'il « vit », et qu'il a une « âme ». Finalement, sept personnes utilisent le mot « plaisir » pour référer au livre papier, et certains précisent que la lecture à l'écran ne peut pas, selon eux, être associée à un moment de détente. Enfin, parmi ceux qui insistent sur l'importance de l'objet livre, trois personnes témoignent de leur attachement pour la bibliothèque personnelle où l'on peut conserver ces objets, en considérant ce point comme un des inconvénients du numérique. Les autres désavantages du livre numérique sont liés à la nature de l'écran ; six parents écrivent qu'ils craignent la fatigue oculaire ou la difficulté de

concentration, et plusieurs trouvent que leurs enfants sont déjà trop souvent en contact avec un écran.

Les parents reconnaissent également des avantages au livre numérique. Au niveau de l'apprentissage, trois d'entre eux pensent que le caractère attrayant du livre numérique et l'effet de nouveauté de l'objet pourrait inciter leur enfant à la lecture. Six personnes reconnaissent que la bibliothèque numérique est un gain de place, et apprécient qu'elle permette de conserver un nombre important de titres, mais une seule pense à l'argument du nomadisme. Deux personnes répondent que l'ebook favorise l'accessibilité à la lecture en la démocratisant. Enfin, le livre numérique est vu positivement par cinq personnes dans un contexte éducatif : il peut-être un outil de travail à l'école (bien que l'une d'elles précise « seulement à partir du collège »), et un outil de travail pour l'étudiant qui peut accéder à une e-bibliothèque.

Entretien avec M. Denis Zwirn, directeur de Numilog

Cet entretien a eu lieu le 17 décembre 2009 dans les locaux de Numilog, 113 rue Jean Marin Naudin, 92220 Bagneux.

Colombine Depaire : Pourriez-vous m'expliquer le rôle de Numilog ?

Denis Zwirn : Numilog s'occupe de la diffusion et de la distribution des livres numériques. Dans la chaîne du livre papier traditionnelle, il existe des diffuseurs et des distributeurs. Numilog transpose cela dans l'univers numérique. Le métier de distributeur numérique consiste à héberger des fichiers à des formats d'ebooks, et à pouvoir ensuite les livrer à nos clients avec les protections adéquates, notamment aujourd'hui toujours les protections par Digital Right Management, par DRM. L'éditeur traditionnel n'est en général pas équipé de ces technologies qui sont de plus en plus complexes.

Colombine Depaire : Et de compétences aussi ?

Denis Zwirn : Oui il y a des compétences particulières pour cette partie distribution. Et pour la diffusion également, qui implique de rencontrer des libraires, des bibliothèques, pour leur proposer des catalogues de livres numériques, de savoir leur parler des spécificités du livre numérique aussi, c'est-à-dire leur expliquer les systèmes de lecture, les appareils et leur parler de l'avenir de ce secteur ; il faut être spécialiste de ces sujets pour pouvoir convaincre des libraires, des bibliothèques d'acheter des livres numériques.. Je compléterai avec une troisième, qui est plus en amont, et qui est une compétence de numérisation, qui consiste à pouvoir aider les éditeurs qui le souhaitent à fabriquer des livres numériques. Fabriquer des livres numériques ce n'est pas la même chose que fabriquer des livres papiers, cela requiert des savoir faire particuliers que Numilog peut offrir aux éditeurs qui le souhaitent.

Colombine Depaire : Par rapport à ce sujet, est-ce que les éditeurs qui vous donnent un texte vous le donne en PDF, ou faites-vous un travail de remise en page du texte pour l'adapter à une lecture sur écran, à un mode d'affichage déroulant... ?

Denis Zwirn : Il y a en fait pleins de cas de figures.. Les éditeurs peuvent nous fournir seulement des exemplaires papier, dans ce cas on s'occupe de les scanner, c'est à dire stricto sensu de les numériser : ils peuvent nous fournir des fichiers à de formats PAO variés, par exemple Indesign, ou QuarkXpress. Ils peuvent aussi de plus en plus souvent nous fournir des fichiers PDF . En partant de ces fichiers, Numilog s'occupe de la numérisation et de la conversion des fichiers numériques, qui doivent être adaptés et enrichis. Les formats de sortie requis aujourd'hui sont essentiellement du PDF, mais un PDF particulier, ou un nouveau format de lecture qui est adapté à la lecture en particulier sur les appareils mobiles ou les e-reader, le format ePub. L'adaptation consiste par exemple à faire en sorte que le fichier soit dans une bonne taille, ne soit pas trop lourd, que les images passent bien Par exemple, quand vous fabriquez du papier, évidemment en double page, vous avez souvent des pages blanches. Mais quand vous faites un livre numérique, les pages blanches ne sont pas nécessairement pertinentes. Il faut donc dans ce cas adapter aussi la pagination de l'ouvrage.

Colombine Depaire : Oui, et du coup quels enjeux pensez-vous que ça apporte, qu'apporte la lecture par rapport à ça ?

Denis Zwirn : C'est-à-dire ?

Colombine Depaire : Pensez-vous que c'est une lecture plutôt transversale, ou est ce qu'elle reste...

Denis Zwirn : Pour moi la lecture est exactement la même, sauf à faire des livres très différents, enrichis avec des contenus supplémentaires. Donc aujourd'hui, l'essentiel des livres numériques sont des livres transposés en numérique à partir des ouvrages papier. L'unité de l'œuvre par rapport au papier reste la même ... Il ne faut pas confondre le livre numérique avec ce qui était à une époque les CD-Rom. Mais même sans transformation de l'ouvrage, la forme numérique implique des avantages natifs, la mobilité avec de vastes bibliothèques portatives, la recherche plein texte... On peut aussi activer des liens hypertexte pour naviguer avec une table des matières. Mais pour l'essentiel, pour moi, il s'agit toujours de lire un livre du début à la fin.

Colombine Depaire : D'accord.

Denis Zwirn : Maintenant deuxième phase, on peut imaginer dans certains secteurs, la jeunesse en particulier, le scolaire aussi, des enrichissements plus significatifs par rapport au papier. De la vidéo par exemple, et pourquoi pas avec du 3D, et pourquoi pas aussi avec des parcours un peu multiples. Aujourd'hui il y a peu de propositions de ce genre, c'est plus un sujet d'avenir.

Colombine Depaire : Et du coup pour l'instant, le livre numérique vous pensez qu'il est adapté à quel public ?

Denis Zwirn :. Aujourd'hui, tous... sauf peut être les enfants. Mais pour des raisons qui sont plus liées à l'offre et à la nature de l'acte d'achat d'un livre numérique. D'une part il y a encore très peu de livres jeunesse disponibles. D'autre part, c'est un produit nouveau acheté sur Internet avec la carte bancaire d'adultes qui sont encore souvent des « geeks », et ce n'est pas encore suffisamment dans les mœurs pour que beaucoup d'adultes considèrent que c'est un cadeau pour les enfants. Mais d'une manière plus générale, le livre numérique est vraiment destiné à tous les types de publics, à partir du moment où les gens ont une culture informatique minimale, dans la mesure où l'achat et le téléchargement se font sur Internet. A partir de là, il n'y a pas de limite car vous pouvez lire sur votre ordinateur, vous pouvez lire sur des appareils de lecture qui sont très simple à utiliser, comme les e-readers, ce n'est pas plus compliqué qu'un livre papier. C'est un peu plus compliqué au niveau du téléchargement, mais ce n'est pas plus compliqué à lire après. Donc à la limite même si vous avez une grand-mère qui n'est pas internautes, vous pouvez faire l'achat pour elle, lui charger le livre et ensuite vous pouvez le lui donner et elle le lira aussi facilement qu'un livre papier. Donc je dirai que pour moi, c'est le même public que ceux qui aiment les livres en général.

Colombine Depaire : Et pour l'instant, dans cette phase de lancement, c'est plutôt quel public qui s'est tourné vers ?

Denis Zwirn : C'est plutôt des gens de 25-50 ans je dirai, plus que les très jeunes. . Et pour le moment plutôt des catégories sociales favorisées, mais cela est lié aux prix des appareils de lecture, encore chers mais dont les prix sont destinés à baisser.

Colombine Depaire : Et pensez-vous que le problème de standard, les différents formats, cela freine un peu les gens ?

Denis Zwirn : Non, car il y a un standard de format aujourd'hui. Ce standard est constitué de deux formats, le PDF et l'epub. Ces deux formats ne forment en fait qu'un seul standard car ils se lisent avec le même logiciel de lecture. Le PDF est plus adapté pour des livres dont la mise en page est complexe et l'ePub pour des livres dont la mise en page est plus simple, mais pour lesquels on souhaite une adaptation à toutes les tailles d'écran. Tous les éditeurs qui proposent des livres en France actuellement les proposent à l'un de ces formats. Après il y a une autre question, c'est : « où je trouve les livres ». Il y a des librairies diverses, qui ne proposent pas encore toutes l'intégralité du catalogue. Mais les éditeurs sont d'accord dans le monde entier, pour proposer des catalogues de livres numériques sous ces formats.

Colombine Depaire : Quelle est votre stratégie marketing ?

Denis Zwirn : Notre stratégie, repose essentiellement sur le rôle central des libraires pour vendre les livres numériques. Nous avons le catalogue de livres numérique le plus large en France, et donc c'est intéressant pour les libraires qui se lancent dans le numérique de revendre ce catalogue. Le marketing client, le marketing B2C comme on dit, pour les individus, c'est au libraire de le prendre en charge, la Fnac, Virgin ou Gibert Jeune par exemple.

Colombine Depaire : Comment vous positionnez vous par rapport à la concurrence des autres supports ?

Denis Zwirn Numilog n'est pas spécialisé dans les appareils e-reader ou dans le matériel informatique. Notre rôle c'est de diffuser des livres numériques sur le plus de supports possibles. Donc aucun support, s'il est ouvert, ne représente pour Numilog une concurrence. Je pense qu'il va y avoir pleins de manière de lire des livres numériques, et tant mieux. On a commencé par l'ordinateur, puis par les e-readers, lecteurs à base d'encre électronique. Maintenant il y a des gens qui commencent à lire sur l'iPhone, et demain il y aura d'autres appareils, les téléphones aussi, et plus il y en a, plus on lira en numérique, et Numilog proposera des livres pour tous ces supports.

Colombine Depaire : Et que pensez-vous des stratégies de ventes de la concurrence, d'autres plateformes qui proposent des exclusivités, par exemple Smartphone, qui fait appel à des auteurs pour faire vraiment des inédits ?

Denis Zwirn : Numilog est un diffuseur-distributeur, pas un éditeur. Ces offres peuvent éventuellement concurrencer les éditeurs. Tout les écrivains et de nouveaux entrants sur ce marché peuvent bien sur essayer de vendre directement leurs livres numériques , mais moi je crois que la fonction d'éditeur demeure essentielle et que ce n'est pas des sociétés de technologies qui peuvent devenir d'authentiques éditeurs. Etre éditeur c'est un métier complexe et complet, ce n'est pas une affaire de technologie. Et ce n'est pas en faisant deux ou trois coups marketing, par exemple en mettant trois nouvelles dans un téléphone que vous allez bouleverser le monde de l'édition.

Colombine Depaire : Et pour l'instant ils ont quand-même fait appels à des auteurs déjà connus, donc découverts par des éditeurs...

Denis Zwirn : Ce qui prouve qu'il faut d'abord que l'auteur ait été découvert et promu par les éditeurs. C'est facile de prendre un ouvrage de Marc Levy ou de Stephen King pour une faire une opération de marketing numérique...sauf que pour devenir Marc Levy ou Stephen King, il faut la plupart du temps avoir d'abord recours à un éditeur ! .

Colombine Depaire : D'accord. Moi c'est ce que j'apprécie dans votre démarche, ce travail avec justement, la chaîne du livre.

Denis Zwirn : En effet, nous souhaitons respecter la chaine du livre traditionnelle. Ceux que nous concurrençons de fait, ce sont les distributeurs physiques, ... parce que la distribution numérique est un métier différent. Mais pour le reste, ce qu'on fait c'est dans un total respect de la chaine du livre. Chacun a son métier, il y a des métiers vraiment spécifiques, et essayer de les court-circuiter, n'a jamais été dans la philosophie de Numilog. A mon avis, ce n'est pas possible à long terme, et ce n'est pas bon pour le livre en général. L'éditeur est indispensable, faire un livre de qualité sans éditeur c'est impossible. Et à l'autre bout, la librairie est un métier indispensable, et qu'il faut respecter. C'est important car les gens ne vont pas acheter les livres directement sur les sites des éditeurs, ils vont dans

les librairies. Et en numérique c'est pareil, pour moi ils doivent aller dans les librairies, qui peuvent être des sites web, mais tenus par des libraires. Donc pour moi effectivement le respect de la chaîne du livre est essentiel.

Colombine Depaire : Vous concurrencez les diffuseurs-distributeurs, et la chaîne de fabrication aussi.

Denis Zwirn : Oui, là oui. Mais la fabrication de moins en moins, parce que les fabricants traditionnels aussi fabriquent des livres numériques maintenant. Le cœur vraiment de notre métier c'est la diffusion-distribution, et là on concurrence les diffuseurs-distributeurs traditionnels.

Colombine Depaire : Je voudrais également votre avis par rapport aux nouveaux livres numériques, en jeunesse particulièrement, qui mélangent jeu et lecture sur la Nintendo-DS ?

Denis Zwirn : C'est très expérimental pour l'instant, on verra ce que ça donne. Lire un livre numérique sur la Nintendo-DS, oui pourquoi pas. Mais mélanger jeu et lecture, je ne sais pas si c'est une bonne idée. Je suis personnellement assez peu favorable à mélanger des approches exclusivement issus d'autres univers comme le jeu avec la lecture. Une fois qu'on est dans le livre, personnellement je suis assez favorable à conserver l'approche traditionnelle consistant à préserver l'intimité de la lecture. ... Cela est je l'admets plus une position subjective personnelle, pas nécessairement la position de Numilog comme entreprise. Par contre il peut y avoir des formats différents et adaptés, pour des raisons ergonomiques. Je vous donne un autre exemple, celui de la BD. Si on propose de lire des BD sur des smartphones, on ne peut pas leur proposer de lire sur un tel petit écran toute une planche de BD, parce que c'est illisible. . Donc là il faut réfléchir à ce que font les japonais, à des BD redécoupées, case à case... Quitte à avoir des petites idées : par exemple, si j'ai une case trop longue, la faire défiler à l'écran grâce à un petit clic. Quitte à avoir des petits enrichissements : on peut utiliser les possibilités du téléphone, par exemple les vibrations pour simuler certaines choses, ou entendre un « Bang » quand il y a un pistolet ou je ne sais quoi. Tout en respectant l'idée d'un livre, c'est-à-dire qu'il ne s'agit pas de transformer un livre en dessin-animé. Mais il faut s'adapter au support, et la BD est l'exemple le plus flagrant, cela suppose certainement des mises en pages particulières, et donc des formats particuliers.

Colombine Depaire : Et pour ce qui est de mélanger le jeu et la lecture ?

Denis Zwirn : Je ne veux pas non plus tenir une position de pur conservateur, car que je suis censé être dans une position d'innovateur ! Toutes les expérimentations sont bonnes à faire, enfin dans une certaine limite, donc je demande à voir, il y a plein d'idées possibles... Moi, je n'y crois pas trop. Maintenant, que j'utilise un livre, que j'adapte un livre pour en faire un jeu, d'accord, mais ça devient un jeu. Dans ce sens là oui, de la même manière qu'un livre peut devenir un film, ça peut être une adaptation, un livre peut inspirer un jeu, ça évidemment. Il peut y avoir des adaptations de livres sous forme de jeu. Par contre, dire qu'on joue dans un livre mais que cela reste un livre, non, on est en train de le transformer en autre chose. Donc pour moi, le livre numérique, ce n'est pas un livre jeu. Peut-être qu'un jeu, peut être un « jeu-livre », dans l'autre sens. Il y a pleins d'autres avantages aux livres numériques, mais qui sont des avantages qui doivent respecter l'idée qu'on est dans une œuvre fermée, dont le parcours est voulu par l'auteur essentiellement. C'est aussi ça qui définit le livre. Le jeu, c'est une logique différente. Pour ce qui est de l'environnement du livre numérique, je suis subjectivement favorable à maintenir ce rapport particulier entre un auteur et un lecteur. On plonge dans l'univers de l'auteur avec sa propre imagination, mais en même temps c'est un univers d'intimité, où se joue la relation entre la proposition artistique de l'auteur et l'imagination du lecteur. Voilà. Il ne s'agit pas de transformer le lecteur en un acteur, comme dans le jeu. C'est une logique différente pour moi.

Colombine Depaire : Et que pensez-vous de certaines créations numériques à partir d'albums, par rapport au fait que l'on peut commencer par rajouter la voix, puis le mouvement des lèvres dans l'image, puis celui des bras, ce qui conduit peu à peu au dessin animé...

Denis Zwirn : Pourquoi pas, tout est possible dans le monde du numérique, et il peut y avoir des choses intermédiaires. Peut être que dans l'avenir, la frontière entre dessin animé et livre sera plus floue qu'aujourd'hui, ce n'est pas impossible. Ceci dit, ce n'est ni la même expérience culturelle, et à un certain moment ni le même modèle économique pour les éditeurs. Le dessin animé, ce n'est pas un livre, c'est autre chose, parce que l'activité du lecteur n'est pas du tout la même dans son rapport au dessin animé que dans son rapport à un livre. Le dessin animé, ça tourne tout seul, le défilement n'est

pas maîtrisé par le spectateur, alors que dans un livre, par définition, vous maîtrisez le livre. Tout simplement vous pouvez revenir en arrière, vous pouvez rester aussi longtemps que vous le voulez sur une page, et encore une fois, votre imagination n'est pas saturée par ce qui se passe sur l'écran. Dans un livre, vous rajoutez votre propre imagination à celle de l'auteur, et ça c'est important. Donc c'est une logique très différente pour moi. De telles propositions sont possibles, et intéressantes, mais il y a un moment donné, et je ne sais pas où est la frontière exacte, où l'on sort de l'univers du livre. Le deuxième point, c'est aussi qu'en terme de modèle économique c'est différent, car les applications iPhone uniques, comme autrefois les CD-Rom, ou aujourd'hui les sites web, ce sont des produits faits un par un, avec de grandes spécificités de fabrication. Cela implique souvent des coûts de développement unitaires plus importants que pour un livre, pour lesquels il faut des modèles économiques particuliers. On est sur une économie qui est celle du multimédia, qui est proche de ce qui était l'économie du CD-Rom. Le livre numérique c'est différent, c'est plus comme le livre papier, c'est-à-dire que ce sont des produits dont la fabrication peut se faire d'une manière industrialisée. Le coût de fabrication dans l'ensemble doit être petit, il doit rester basé sur le fait qu'il y a un éditeur, un auteur qui a pensé le texte, et qu'il y aura ensuite des coûts de promotion spécifiques. Mais le coût de fabrication doit rester une part minime, et cela implique des processus de fabrication assez largement standardisés. C'est pour ça que l'on utilise des formats standards comme le PDF et l'ePub, qui ne requiert pas de développement informatique nouveau à chaque livre. Et donc il est possible d'en faire une industrie, et de proposer des dizaines ou des centaines de milliers de titres assez rapidement. On ne peut pas proposer deux cent mille sites web multimédia avec la même facilité.

Colombine Depaire : Alors pensez-vous qu'il pourrait se développer pour l'album jeunesse une édition pensée en terme qualitatif, repensant pour chaque album le rapport de complémentarité texte-image en fonction du support numérique ?

Denis Zwirn : Cela se pourrait dans certains cas et pour certains albums. Mais pour moi l'essentiel du marché pour les éditeurs ne sera pas là. Je crois plus au fait que l'approche industrielle que je vous ai décrite s'enrichisse de fonctionnalités qu'elle n'a pas aujourd'hui et qui permettent par exemple avec des techniques plus industrielles et standardisées d'ajouter des contenus multimédias dans les livres.

La question essentielle pour moi est celle de la rentabilité de ces approches spécifiques et plus qualitatives, qui tentent de proposer des fonctionnalités particulières pour une seule œuvre, un seul album, différente de celles qui seront développées pour le suivant. Je parie plus sur l'industrialisation d'un certain nombre de fonctionnalités nouvelles, multimédias notamment, qui sont expérimentées aujourd'hui sous d'autres formes, mais qui pour être rentables pour l'édition doivent être industrialisées. Bien sûr les deux approches peuvent dialoguer en permanence, et s'enrichir mutuellement.

Colombine Depaire : Je vous remercie, on a fait à peu près le tour de mes questions. J'en avais une dernière par rapport au piratage, aux débats qui a lieu par rapport aux DRM...

Denis Zwirn : Oui, alors je vous invite à regarder l'avant-dernier *Livre Hebdo*, dans lequel il y a une tribune « pour et contre les DRM », et vous verrez que je joue le « pour ». Mes arguments sont là. Je considère aujourd'hui que c'est utile toujours, pour protéger la propriété intellectuelle sur le livre, et je remarque aussi que les éditeurs et les auteurs le réclament toujours, et c'est d'abord eux qu'il faut écouter car ce sont les titulaires des droits de propriété intellectuelle sur les livres. Je vous remercie également pour cet entretien...et vous invite à parler de notre entreprise à vos camarades qui seraient intéressés par un stage pour découvrir le numérique !

Entretien avec Sophie Guiberteau, webmaîtrise de *Batalbum*

Cet entretien a été réalisé en décembre 2009 à Paris.

Colombine Depaire : Bonjour Madame Guiberteau. Vous animez le site Internet *Batalbum*, qui présente aux internautes une sélection d'albums par une approche ludique. Pourriez-vous me parler du public de votre site. A qui se destine-t-il et quel public l'utilise vraiment ?

Sophie Guiberteau : Initialement, il est vraiment destiné aux enfants. Ma volonté était de faire un vrai site sur les livres pour enfants, un site qui s'adresse réellement à eux. Ça n'existait pas, et il n'y en a toujours pas à ma connaissance. Il y a plein de sites sur la littérature jeunesse qui s'adressent aux adultes, mais rien pour les enfants directement. Mon idée était d'utiliser Internet, que je considère plus comme un outil ou un support que comme un média, pour m'adresser aux enfants. Au début, j'ai fait cela à titre expérimental, sans appui, en me lançant sur l'intuition que j'avais qu'Internet pouvait servir de nouvelle vitrine au livre, d'incitation pour les enfants, etc. Donc je ne m'étais pas donné la peine d'explicitement ma démarche, j'avais seulement fait une petite note sur mon projet. Ensuite, j'ai ajouté une lettre qui s'adressait plus strictement aux adultes. Aujourd'hui, j'ai complété ce dispositif par un diaporama visible dès la page d'accueil, qui est même traduit en anglais, où j'explique aux adultes ce qu'il y a derrière et qui n'intéresse pas l'enfant. Depuis un an, j'ai un blog à côté, dans lequel je présente les albums aux adultes. En fait, même si je m'adresse aux enfants, il faut aussi expliquer aux parents quel est le but. Maintenant, qui se sert réellement du site, je n'ai pas la réponse « absolue ». Je n'ai pas reçu énormément de messages au fil des années, peu de visiteurs se donnent la peine d'écrire. Je sais qu'Anne Rabany, avant que je ne la connaisse, l'utilisait en médiathèque, où les enfants allaient voir le site. Ils allaient beaucoup sur la page créative, ce qui m'a fait très plaisir ! Mais personnellement, je pense que les enfants dans le cadre privé n'y vont pas naturellement car ce n'est pas un site de jeu, ils le consultent plus dans le cadre scolaire ou parascolaire. Le site est aussi utile aux adultes, comme me l'ont dit des bibliothécaires, parce qu'ils y trouvent des idées d'acquisition. Finalement, l'utilisation, qui s'en sert vraiment à la sortie, eh bien j'espère qu'il y a un maximum d'enfants, mais de quelle manière, je n'ai pas la réponse !

Colombine Depaire : Et avez-vous des statistiques par rapport à votre site ?

Sophie Guiberteau : C'est très variable au point de vue origine des pays, d'un mois sur l'autre. Par exemple tout récemment, la Croatie a surgi, je ne sais pas pourquoi. J'avais à un moment donné la Polynésie Française, j'avais la Chine... Je peux consulter ces statistiques sur Internet, mais c'est extrêmement variable.

Colombine Depaire : Et les sites d'origine s'affichent peut-être aussi ?

Sophie Guiberteau : Principalement, *Clicksouris*⁷⁷ m'a donné pas mal de visiteurs. Mais c'est aussi variable au fil des mois, les flux sont très fluctuants. Par exemple, lorsque j'ai une bonne appréciation sur un site, cela draine pas mal de monde. Du point de vue des visiteurs uniques, j'en ai 1500 par mois au maximum, et ça tourne plutôt autour de 1000 ou 1200 en moyenne. Il y a des creux, par exemple en période estivale, ce qui confirme d'ailleurs l'hypothèse d'une utilisation en contexte scolaire.

Colombine Depaire : Par rapport à cette origine des visiteurs, avez-vous fait de la communication, par exemple auprès de sites prescripteurs ?

Sophie Guiberteau : Auprès de certains sites oui, d'autres non. Au point de vue communication, mon souci est que j'ai été toute seule, et je continue de l'être. Je suis en train de développer un projet plus professionnalisé, le *Batalbum* pour moi était d'abord un outil expérimental. Ce qui n'empêche pas que je l'ai déjà professionnalisé au fil des quatre ans. J'ai fait dès le début appel à une illustratrice, vous l'avez vu. Au niveau de la communication, je fais régulièrement des efforts, mais la plupart du temps, faute de temps, c'est limité, je veux d'abord offrir du contenu. Pour les annuaires, je n'ai pas à faire d'efforts vers eux, je suis enregistrée une fois pour toutes. Il y a également *Lirado*⁷⁸, site qui m'a demandé un lien, et qui m'amène régulièrement du monde. Il m'envoie des ados qui s'intéressent encore à la littérature de jeunesse, et ils ont bien raison ! Mais j'ai eu aussi des déceptions à ce niveau là : par exemple, j'ai eu un très bon recensement dans les signets de la BNF, mais je me suis rendu

⁷⁷ *Clic Souris, histoires interactives pour enfants*, est disponible à l'adresse www.clicksouris.com

⁷⁸ Le site Internet *Lirado* est disponible à l'adresse www.lirado.com

compte qu'ils ne m'amenaient pas beaucoup de monde, malgré leur prestige et la position du lien en tête des moteurs de recherche.

Colombine Depaire : Parce que ce n'est pas le même public ?

Sophie Guiberteau : Oui, je pense que c'est un problème qui vient de la fréquentation de leurs signets. Donc il y a une partie très aléatoire. A l'époque, je faisais régulièrement des communiqués sur *Biblio.fr*, et j'avais un « boom » à la parution du message. Je fais beaucoup moins de communication depuis un an, parce que je me concentre sur mes autres projets, et je me rends compte que la fréquentation baisse. J'ai communiqué également auprès de professionnels, d'éditeurs, j'ai une petite liste et j'essaie de communiquer régulièrement auprès d'eux.

Colombine Depaire : Vous disiez que vous étiez toute seule, alors je voulais vous demander, au niveau de la réalisation technique, qui avait contribué au site ou comment aviez-vous fait ?

Sophie Guiberteau : C'est complètement fait par moi-même. Voilà ce qui s'est passé : je viens de l'audiovisuel, et j'aime l'écriture par ailleurs, c'est une véritable passion. J'aime aussi beaucoup l'image, ça fait plus de vingt ans que je travaille dans l'audiovisuel. Le point d'entrée dans la littérature jeunesse, c'est que j'ai voulu faire une série documentaire sur l'image. J'ai regardé de près le CD-Rom, et je me suis intéressée à l'illustration. Ça a été une redécouverte, parce que je connaissais évidemment un peu, comme tout le monde, mais là je me suis vraiment plongée dedans. Ça a été l'émerveillement, il y a une telle inventivité, une telle qualité. C'est un domaine où on ne peut pas faire n'importe quoi à cause de la relation à l'enfant. J'ai d'abord voulu faire une émission autour des livres pour enfants. C'est une idée qui m'est restée, je suis d'ailleurs en train de travailler dessus, je prépare un pilote, mais moins complexe que l'idée initiale. Je voudrais remettre le livre pour enfants sur le support télévision. J'avais contacté un producteur, qui lui-même avait contacté une chaîne. Mais elle n'était même pas intéressée par le livre, c'était porte fermée sans discussion. Donc j'ai commencé à me pencher sur Internet, et ça a été le déclic, je me suis dit que cela me permettrait de tester ma formule, et je me suis lancée. Je pensais faire faire le site par quelqu'un, parce que je tâtonnais. Beaucoup de choses étaient très claires dès le départ : je voulais qu'il y ait un univers de fond, je

voulais m'en servir comme une vitrine pour les albums, je voulais montrer les pages intérieures, je voulais que l'enfant puisse faire une incursion dans l'album. Mais techniquement je n'avais aucune idée de comment faire un site. J'ai demandé un devis à un technicien, mais comme je voulais quand même quelque chose d'assez esthétique, quand j'ai vu le devis, je me suis dit que c'était infaisable. Enfin, j'ai décidé de me former, donc j'ai suivi une formation à l'École des Gobelins pour pouvoir faire les choses moi-même. Ce n'était pas mon métier, et il y a forcément des aspects améliorables. Par exemple, j'avais plein d'idées d'animations, mais cela me demande du « bidouillage », tandis qu'une personne qui connaît la technique le ferait plus rapidement, plus précisément et de façon plus poussée. En tout cas, le flash m'amuse beaucoup, et l'aspect animation, interactivité étaient très importants à mes yeux.

Colombine Depaire : Quelle était votre volonté en créant un univers de fond, l'équipage fictif ?

Sophie Guiberteau : Au départ, ma volonté était que tout le site soit une sollicitation de l'imaginaire de l'enfant. J'avais imaginé un scénario pour mon émission, avec une histoire, je me suis dit tout naturellement pour le site que s'il y avait un univers de fond, l'enfant serait sollicité d'emblée. L'équipage permettait de créer un lien, de justifier la façon d'amener les livres, puisque chacun a sa spécificité : l'artiste, le savant - plus du domaine documentaire, le radio de bord - plus axé sur le langage et les jeux sur les mots... Je voulais aller plus loin dans ce sens là que ce que je n'ai pu le réaliser, faute de temps, car j'aurais aimé proposer plus de jeux. L'équipage donnait un cadre au site lui-même, je l'ai créé intuitivement, sans savoir si ça se justifiait ou non. Je ne sais pas ce que vous en avez pensé ?

Colombine Depaire : Au départ, j'imaginai qu'une personne réelle se cachait derrière chaque personnage, donc que c'était un site créé par un collectif, car il y a beaucoup de personnages, ce qui complexifie les choses. Mais je pense que le rapport à l'équipage fonctionne surtout avec les enfants qui sont familiers du site.

Sophie Guiberteau : J'ai eu conscience d'une faiblesse à un moment donné : l'équipage permettait d'introduire les livres, mais cet équipage, je lui ai donné des caractéristiques, dans l'abécédaire je leur

ai donné une personnalité, mais il n'y a pas d'histoire pour autant à l'intérieur du site. Ils sont un petit peu posés là, ils ont une existence mais il n'y a pas forcément d'aventure. Du fait que c'est un bateau, on pourrait imaginer un développement, que le *Batalbum* se déplace chaque trimestre vers un nouveau pays, quelque chose comme ça. Je pense que c'est amusant pour l'enfant qu'il y ait un équipage, mais il y a un maillon faible de ce côté là. En général les enfants sont très séduits par l'univers graphique, ça les entraîne sur le site. Aucun ne m'a demandé : « Qu'est ce qu'ils font là ? » C'est peut-être une question d'adulte, peut-être que l'enfant n'en voit pas la nécessité.

Colombine Depaire : Vous avez déjà un peu répondu à cette question, mais je voulais vous faire préciser vos objectifs lors de la création du site. Est-ce que c'était aussi dans le but d'une initiation au numérique, ou plutôt de faire parler des albums à travers le média Internet, c'est ce que vous m'avez dit tout à l'heure, ou enfin, amener ensuite les enfants aux albums papiers ?

Sophie Guiberteau : Mon objectif était vraiment axé sur l'album. Autrement dit, je voyais plus Internet comme un média qui touche le monde entier, un formidable moyen de faire connaître des livres. Par ailleurs, comme les enfants adorent pianoter, parce qu'ils sont nés « la souris à la main », se servir d'Internet c'est un peu les piéger. Je les attire grâce à Internet, mais au final c'est pour les amener au livre. Je ne suis pas tellement dans une réflexion sur les nouveaux médias. Quand je travaillais pour la télévision, j'étais dans la musique classique et le documentaire, et le directeur qui avait lancé cette chaîne disait : « Tout le monde est là à se noyer dans la technologie, dans la technique, mais ce qui est intéressant c'est avant tout le contenu. Le 16/9, la haute def, c'est d'abord un support, ce qui est intéressant ensuite c'est ce qu'on va mettre dedans. » J'ai été très influencée par cette histoire-là, ne pas être fasciné par l'aspect technologie au détriment du contenu. Par rapport à l'enfant mis en présence de tous ces nouveaux support, je pense que ce qui l'intéresse, c'est la richesse d'un contenu. Alors après, où va-t-il découvrir quelque chose qui lui plaît ? Dans un jeu vidéo, dans un film, dans un album, dans un roman, pour moi c'est un peu secondaire, toutes proportions gardées. Mais je veux ramener l'enfant au livre, je trouve que c'est essentiel qu'à un moment donné il y ait cette relation au livre.

Colombine Depaire : Par rapport au livre numérique, moi je m'intéresse à la numérisation du livre et comment créer un nouvel objet qui ne soit pas une dénaturation du livre sur Internet. Par rapport à ça, je voulais vous demander ce que vous pensez du support Internet pour présenter un livre, et aussi d'autres supports, par exemple avez-vous vu les livres lancés tout récemment sur la console DS ?

Sophie Guiberteau : Ce n'est pas une question sur laquelle j'ai vraiment réfléchi, mais elle est intéressante effectivement. Mon site vient de l'idée de montrer des livres, et je peux me poser la question : « Est-ce que je respecte le livre ou est-ce que je le dénature ? » J'ai rencontré quelqu'un du CRDP qui me disait qu'elle trouvait que le lien avec le livre n'était pas assez fort sur mon site. Personnellement, pour être franche, je trouvais que je le respectais plutôt bien, car dès le début, j'ai été très attentive à montrer des images intégrales. Bien que parfois elle apparaisse en miniature dans le menu en images, ou recadrée lorsque je me sers des vignettes pour la page créative par exemple, jamais il n'y a une illustration qui n'est montrée sinon intégralement. Il y a toujours l'idée d'illustration, et j'ai été très respectueuse par rapport au contenu et au format du livre. Maintenant, c'est vrai qu'on ne voit pas le livre en 3D. Je ne l'ai fait qu'une fois, lors d'un spécial Munari à l'occasion de son centenaire. Par exemple, pour *Jamais content*, l'enfant cliquait sur une petite fenêtre, ce qui ouvrait la page suivante. J'ai photographié chaque étape de lecture, en montrant physiquement le livre ouvert, pour que l'enfant comprenne comment ça fonctionnait. Pour les livres de Munari ça me paraissait essentiel, si je ne le faisais pas, on passait complètement à côté de ce que ça donnait sur papier. Et Internet était vraiment approprié à son jeu de surprise. Mais je voulais respecter le fait que cela avait été fait sur papier, et non pas sur un ordinateur.

Colombine Depaire : En conservant ce rapport au papier donc ?

Sophie Guiberteau : Pour garder ce rapport au papier, oui. Mais je pense que la reproduction du livre sur écran dénature forcément le rapport à l'objet, puisqu'on est dans un rapport plat. Ma démarche personnelle, c'est plutôt de profiter de la très large diffusion d'Internet pour donner accès à des albums. On en revient à l'idée de support, c'est-à-dire qu'un enfant qui vit à l'étranger, qui n'a aucun accès aux albums, peut y accéder grâce à Internet. Ce qui manque sur mon site, mais que *Clicksouris* a

fait, c'est la proposition d'un lien pour l'achat éventuel. J'ai été très hostile, très puriste, mais aujourd'hui je pense qu'au fond, un lien offert comme un simple service, ça ne tue pas la librairie. Les personnes qui tiennent à la librairie, iront acheter l'album en librairie.

Colombine Depaire : Mais peut-être que quand vous l'avez fait, il y a quatre ans, ce n'était pas la même logique qu'aujourd'hui.

Sophie Guiberteau : Oui, j'ai été très prudente, et je ne voulais pas être connotée commercialement... J'ai été très idéaliste, je le serai moins maintenant parce que je pense que ça évolue, vous avez raison. L'idée est d'offrir à l'enfant qui n'y a pas accès une diversité d'albums. Je trouve que beaucoup de ce qu'on lui offre sur le plan du multimédia, y compris à la télévision évidemment, n'est pas d'une qualité exceptionnelle. Il y a des choses extrêmement pointues en terme d'interactivité, mais je suis moins certaine de la beauté des images, en tout cas avec ma vision de l'art. L'album m'intéresse donc au niveau de la qualité des illustrations, c'est un moyen de leur offrir tout un choix d'illustrations, pour les attirer à terme vers le livre. Je n'aime pas trop ces mots car ils sont peut-être un peu présomptueux, mais c'est vraiment un moyen d'éducation à l'image. Personnellement, je vois le livre électronique comme un objet facile à porter. Pour l'école ce sera génial, ce n'est pas du tout mon domaine mais je pense qu'il y a plein d'utilisations possibles, fabuleuses, il y a des outils pour demain absolument extraordinaires. Mais pour revenir à la littérature jeunesse, ma première vision relève d'une approche très pratique, celle d'apporter un grand nombre de livres sur un petit support, ce qui n'empêchera pas l'enfant d'avoir son livre préféré sous la main, parce que je crois tout à fait au livre papier. Bien sûr, je pense que ce nouveau support peut aussi induire une nouvelle approche de la lecture.

Colombine Depaire : Cependant, le livre n'est pas montré en entier sur votre site. Pensez-vous que cela peut être un élément de frustration, peut faire décliner l'intérêt de l'enfant ?

Sophie Guiberteau : Je me considère plutôt comme un relais, une passerelle. Je souhaite à l'enfant de pouvoir accéder à ce livre en bibliothèque, l'acheter s'il en a les moyens. Donc je l'incite, c'est une invitation. J'ai parfois essayé de garder un petit suspense, de ne pas dévoiler la fin de l'histoire, lorsque je trouvais que tout dire risquait de desservir le livre. Mais dans l'ensemble, les trois quarts du

temps, j'essaye quand même de donner un résumé de l'histoire, pour que l'enfant sache de quoi il retourne. Il va avoir une idée de l'histoire et des illustrations, ce qui va l'attirer ou non. Parce que finalement c'est ça les albums, c'est un univers visuel qui l'attire, avant l'histoire ! Et donc je montre en grand les illustrations pour que les enfants en prennent « plein la vue ». Maintenant, quel est leur sentiment, est-ce qu'ils se sentent frustrés ? Dans un sens j'espère que oui, puisque j'ai envie qu'ils aillent vers le livre. Je ne veux pas non plus que, s'ils n'ont aucun accès au livre, on en reste là. La page créative est pour cela très importante. Le site sert à découvrir le livre, et ensuite il y a une extension à travers cette page. L'enfant est sollicité activement à imaginer quelque chose, à créer. Cette page est encore trop rudimentaire, mais dans mon nouveau projet, je proposerai plusieurs types d'écritures courtes, pour vraiment l'inciter à créer son histoire à partir des éléments du livre, il y a donc vraiment une interactivité à ce niveau là. Mais la théorie selon laquelle le livre électronique nécessite des liens, de l'interactivité, je dirai qu'elle est vraie pour le domaine scolaire. Est-ce qu'elle est vraie systématiquement pour un livre ? En tout cas ce n'est pas une nécessité absolue à mes yeux. C'est-à-dire qu'une fois de plus je différencie le support et le contenu. On doit accrocher l'enfant par une qualité visuelle, par une qualité de contenu.

Colombine Depaire : Peu importe le média ?

Sophie Guiberteau : Contrairement au discours manichéen ambiant, je pense que les différents médias s'enrichissent mutuellement. Le cinéma a totalement influencé la littérature : l'écriture cinématographique a enrichi, et appauvri sur certains points, la littérature, on peut dire ça par exemple. Donc, je suis ni à m'enfermer dans la technique, ni à la renier, je pense plus à des croisements. Je pense que le livre ne s'arrêtera pas à cause du livre numérique ou d'Internet, parce que l'artiste a toujours besoin d'une matière.

Colombine Depaire : J'aurais une dernière question, concernant la sélection d'albums que vous mettez en ligne, et la législation qui vous empêche de numériser la totalité d'un album. Est-ce une limite pour vous ? Et contactez-vous les éditeurs ou les auteurs pour leur demander leur accord avant de scanner un album ?

Sophie Guiberteau : Oui, bien sûr, je demande à l'éditeur à chaque fois. Mes arguments sont qu'il y a une incidence commerciale, et une volonté de promouvoir le livre et la lecture, de mettre en valeur les albums, de ne pas dénaturer les illustrations... En quatre ans, je crois que je n'ai eu que deux refus. L'un provenait non pas d'un éditeur mais d'un illustrateur qui avait peur d'Internet. L'autre, je pense que je peux le nommer, c'est Albin Michel, dont j'avais déjà montré des albums, et qui m'a dit récemment qu'il y avait une totale fermeture dans la maison à ce niveau là, ils ne donnent que la possibilité de montrer la couverture. C'est leur réaction actuelle face à Internet. Mais la plupart du temps ils acceptent volontiers. Quant à mon choix des albums, ce sont des choix personnels, complètement « coup de cœur ». Au début je pensais créer un comité de rédaction avec des parents, des bibliothécaires, j'imaginai que je m'appuierais aussi sur eux. Et puis faute de temps, et parce qu'il y a un tel foisonnement, j'ai naturellement suivi ce qui m'attirait. En essayant bien sûr de montrer une grande diversité de choses, de ne pas rester de façon monomaniaque dans un style. J'ai été attentive à ceux qui m'entourent, aux salons du livre, et je pense que j'ai évolué au fil des quatre ans, mes choix se sont affinés. Pour répondre à la première question : je n'ai jamais voulu montrer le livre en entier, parce que ce n'est pas mon rôle. Voyez, je comprendrais que les éditeurs le fassent, comme Minedition : l'éditeur propose de feuilleter le livre en entier sur son site comme on le ferait dans une librairie. Selon lui, c'est un encouragement à aller acheter le livre, ce qui est une démarche très intéressante. Mais cela reste du feuilletage. Ma démarche est différente, c'est tout un travail, même s'il n'y a pas d'approche pédagogique lourde. Il y a une approche simple et ludique du livre.

Colombine Depaire : Je vous remercie, je crois que l'on a fait le tour de mes questions. Voulez-vous ajouter quelque chose ?

Sophie Guiberteau : Pour l'instant notre entretien me semble assez complet, mais nous pouvons rester en contact par email. D'ailleurs si vous voulez bien m'envoyer votre travail après, cela m'intéresse.

Colombine Depaire : Je n'y manquerai pas. Merci pour tout.

Le programme de formation des illustrateurs de l'école Émile Cohl

Extrait de la brochure de présentation des formations 2011-2012 de l'école Émile Cohl

Organisation des études

2 Formation initiale

Classe d'initiation	Première année	Deuxième année	Troisième année
<p>Programme pédagogique:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 34 heures de cours hebdomadaires • Enseignement théorique: <ul style="list-style-type: none"> • Histoire de l'art • Histoire du livre • Histoire des Médias • Revue de Presse • Anglais • Enseignement en atelier: <ul style="list-style-type: none"> • Étude documentaire • Dessin de plâtre • Modèle vivant • Dessin d'objet • Dessin de mise en scène <p>Année probatoire</p> <p>Programme pédagogique:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 33 heures de cours hebdomadaires • Enseignement théorique: <ul style="list-style-type: none"> • Culture cinématographique • Histoire de l'art • Initiation Informatique • Anglais • Enseignement en atelier: <ul style="list-style-type: none"> • Anatomie artistique • Bande dessinée • Dessin animé • Dessin d'objet • Dessin de plâtre • Modèle vivant • Perspective • Sculpture 	<p>Programme pédagogique:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 40 heures de cours hebdomadaires • Enseignement théorique: <ul style="list-style-type: none"> • Histoire du livre • Initiation informatique • Enseignement en atelier: <ul style="list-style-type: none"> • Anatomie artistique • Bande dessinée, scénario • Croquis • Étude documentaire • Dessin animé • Dessin d'objet • Dessin de plâtre • Dessin de presse, caricature • Graphisme • Modèle vivant • Perspective • Volume/Modélage <p>Option édition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Croquis narratif • Illustration documentaire • Illustration infographique • Illustration peinture • Option Multimédia • Dessin animé • Interactivité • Flash • Infographie 3D <p>Option Court métrage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flash • Infographie 3D <p>Stage pratique en entreprise (5 mois), donnant lieu à validation pour l'obtention du Titre de Dessinateur-Concepteur.</p>	<p>Programme pédagogique:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 33 heures de cours hebdomadaires • Tronc commun • Enseignement théorique: <ul style="list-style-type: none"> • Histoire de l'art • Anglais • Enseignement Pratique: <ul style="list-style-type: none"> • Bande dessinée • Croquis • Graphisme/Web/Flash • Graphisme/PAO • Illustration • Scénario • Volume/Modélage • Option édition • Croquis narratif • Illustration documentaire • Illustration infographique • Illustration peinture • Option Multimédia • Dessin animé • Interactivité • Flash • Infographie 3D <p>Option Court métrage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flash • Infographie 3D <p>Stage pratique en entreprise (5 mois), donnant lieu à validation pour l'obtention du Titre de Dessinateur-Concepteur.</p>	<p>Programme pédagogique:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30 heures de cours hebdomadaires • Option Édition • Bande dessinée • Dessin de presse • Illustration • Illustration infographique • Illustration multimédia fixe • Infographie/PAO • Scénario • Suivi de projet • Atelier projet de fin d'études • Anglais <p>Option Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessin animé • Compositing • Game Design • Gestion de projets • Interactivité • 3D animation • 3D interactive (Valeur Dream Game) • Réalisation • Suivi de projet • Suivi plastique • Atelier projet de fin d'études • Anglais <p>Option Court métrage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessin animé • Compositing • Écriture de scénario • Gestion de projets • Layout • 3D animation • Son • Storyboard • Suivi de projet • Atelier projet de fin d'études • Anglais <p>Interventions de professionnels extérieurs tout au long de l'année.</p> <p>Stage d'insertion professionnelle en entreprise de 3 mois.</p>

10

11