



HAL
open science

Littérature numérique pour jeune public : de quelques tendances de l'offre éditoriale contemporaine

A.Marie Petitjean

► **To cite this version:**

A.Marie Petitjean. Littérature numérique pour jeune public : de quelques tendances de l'offre éditoriale contemporaine. *Strenae - Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, 2015, 9, 10.4000/strenae.1461 . halshs-01297440

HAL Id: halshs-01297440

<https://shs.hal.science/halshs-01297440>

Submitted on 4 Apr 2016

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.

Strenæ

Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance

9 | 2015 :

Karl May en France: une réception manquée ?

Varia

Littérature numérique pour jeune public : de quelques tendances de l'offre éditoriale contemporaine

ANNE-MARIE PETITJEAN

Résumé

L'émergence d'une littérature numérique pour le jeune public a encore été peu analysée sur un plan littéraire. L'émergence de nouveaux formats s'écartant de l'imitation de l'album ou du livre illustré peut pourtant déstabiliser les repères habituels d'une éducation à la lecture par fréquentation de l'objet livre. Pour envisager ce que la prise en compte des possibilités technologiques transforme effectivement dans l'acte de lecture et l'implication du jeune lecteur, cinq applications pour le jeune public, primées ou reconnues par la communauté professionnelle, sont passées au crible d'une analyse, attentive autant aux bouleversements qu'aux filiations identifiables pour tous les amateurs de littérature jeunesse papier.

Entrées d'index

Mots-clés : littérature de jeunesse, applications numériques, figure du lecteur, Stéphane Kiehl, Hervé Thullet, Jules Verne, Gian Berto Vanni, William Joyce

Texte intégral

- 1 L'apparition sur le marché éditorial pour la jeunesse d'ouvrages numériques, quittant le format homothétique pour l'application interactive, interroge inévitablement les repères institués en matière de politique du livre et de promotion de la lecture. Elle demande à réviser jusqu'à l'image d'Épinal de l'enfant immobile, plongé dans sa lecture en un silence recueilli, ou dépendant de la voix de l'adulte pour suivre l'histoire au fur et à mesure des pages à tourner. La représentation classique de l'enfant sur les genoux de l'adulte, ou encore à plat ventre et tenant lui-même l'ouvrage, assis en tailleur, peut bien être reconduite quand il s'agit de lecture sur tablettes, à condition de faire cas de la mobilité extrême des menottes et finalement de tout le corps en action et tous les sens en alerte. Il s'agit donc bien d'une révolution de la scène emblématique de l'enfant lisant, si souvent représentée en littérature de jeunesse. Du recueillement sacralisant l'objet livre passerait-on à l'hyperactivité sensorielle et cognitive aspirant à dépasser les limites du matériel ?
- 2 Envisager cette révolution lectorale demande d'abord à faire cas de freins indéniables. La peur de l'inconnu explique en grande partie que la dynamique prospective de sollicitation de nouveaux supports de lecture pour les enfants se double actuellement d'un mouvement antagoniste conservatoire, en une logique qui atteint les différents niveaux de la création, de la diffusion et de la médiation, y compris scolaire. Les prouesses techniques sont ainsi plutôt mobilisées au profit d'une imitation de l'*in-folio*, de la double page de l'album ou de la planche de bande dessinée. Ne pas déstabiliser un lectorat acquis à la cause des lectures pour la jeunesse équivaut à affirmer un attachement indéfectible au support papier traditionnel, étonnamment, peut-on penser, eu égard au militantisme prospectif qui caractérisait les professionnels du secteur au moins depuis les années 1960. La section numérique des éditeurs pour la jeunesse, désormais indispensable, aussi bien que le site d'auteur pour la jeunesse, tout aussi incontournable, sont finalement utilisés comme de simples modes de socialisation d'un secteur qui tient à ses assises traditionnelles et a trouvé des stratagèmes pour écarter l'épouvantail de la mort du livre papier.
- 3 Le tableau de l'émergence d'une littérature numérique spécifique au jeune public demande aussi à faire cas de l'évolution globale du secteur de la lecture sur écrans. Au premier constat d'un équilibre éditorial actuellement atteint et d'une répartition des fonctions dévolues à l'écran et au papier apparemment stabilisée chez les adultes, se superpose l'état des lieux des pratiques ordinaires de consultation des supports numériques chez les adolescents¹, qui fait admettre une mutation majeure des habitudes de lecture, au détriment de la littérature dans sa configuration classique, et au profit d'une lecture-écriture rapide, fragmentée et peu exigeante sur les plans de la langue et de la narration. Selon la quatrième vague du Baromètre SOFIA/SNE/SGDL, le marché du livre numérique n'est encore qu'une niche éditoriale : 330 000 livres numériques en langue française sont disponibles à la vente, incluant la Suisse et le Québec². Le nombre de lecteurs d'*e-books* ne progresse pas, mais se stabilise autour de 15%. Il s'agit d'ailleurs d'un lectorat de grands lecteurs, assidus sur tous les supports et privilégiant la littérature contemporaine. L'édition pour la jeunesse, qui occupe la deuxième place des pratiques de lecture sur écran, tout en progressant notablement, ne concerne encore que 2,8% de part de marché en France. Ce constat de la relative stagnation d'une branche éditoriale timidement en émergence est à confronter aux chiffres des usages de la consultation numérique chez les jeunes : l'enquête *EU kids Online*, menée dans 25 pays européens en 2011, conclut que 93% des 9-16 ans naviguent sur la toile au moins une fois par semaine et 60% tous les jours, avec un âge moyen de première navigation sur le web de 9 ans en France et de 7 ans au Danemark et en Suède³ ; quant aux chiffres du *Digital Book World*, ils établissent qu'aux États-Unis, 54% des enfants entre 2 et 13 ans lisent sur écran, avec un accroissement

spectaculaire de la possession de tablettes personnelles⁴.

- 4 La question s'impose dès lors dans une perspective éducative : comment opposer, à la faveur de l'écrit informatif, fragmenté et peu exigeant, un rapport lettré à l'écrit, qui installe chez tous les jeunes lecteurs la fréquentation de la littérature dans les pratiques ordinaires sur écran ? La réponse se trouve sans doute dans la reconnaissance d'un rôle à jouer pour la littérature numérique, et une littérature numérique qui décide de s'écarter de la simple imitation de l'objet livre, au profit d'une reconnaissance de critères de littérarité non dépendants d'un support particulier. Il est même possible de lire dans les chiffres de l'accroissement des lectures sur écran la trace d'un nouveau souffle pour une littérature de jeunesse ambitieuse, inscrite résolument dans le champ général de la littérature, selon une tradition bien établie pour le livre papier et sans menace de concurrence. Le *Digital Book World* établit d'ailleurs que si le pourcentage d'enfants lecteurs d'*e-books* a doublé depuis 2010, 80% d'entre eux déclarent continuer à lire des livres imprimés pour le plaisir³.
- 5 Pour envisager le caractère effectif de cette littérature numérique porteuse de promesses, considérons quelques exemples, choisis non pour leur caractère précurseur, mais au contraire pour leur notoriété déjà acquise, qui peut servir de balises pour un processus susceptible, un jour, de faire entrer des applications numériques au rang des « classiques » de la littérature de jeunesse.
- 6 *Dans mon rêve*, de Stéphane Kiehl, est une application de l'éditeur E-toiles, primée à la Foire du livre de Bologne en 2012, lors de la première session du prix numérique. Elle inaugure de fait un régime de lecture participative qui, à la fois, profite des ressources offertes par l'écran tactile et se place dans la lignée des littératures combinatoires. L'écran est divisé en trois sections horizontales, pour composer et décomposer à volonté des images oniriques, associées à trois sections d'une phrase qui fait histoire, aux accents surréalistes. « Sous une pluie multicolore, on s'éclaire à la bougie, sans peur des chauves-souris », « Au bout d'une chenille élastique, un clown bavarde avec son parapluie, tout contre un ours blanc »... La fonction « nuit » inverse les couleurs. La voix de Tom Novembre sonorise le poème, qui peut être fixé et archivé dans la galerie des photos. Le sens reste en suspens et demande un travail interprétatif qui peut trouver ses épiphanies poétiques. Mais c'est surtout la contrainte d'association qui est mise en exergue : le trait qui se prolonge pour que s'emboîtent parfaitement les différents éléments de l'image, et la répartition des compléments circonstanciels, pour que la combinaison des unités du texte respecte une logique grammaticale. L'application se place dans la filiation de l'ouvrage à languettes de Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, dont on reconnaît le principe encore plus distinctement dans une autre application d'E-toiles : *Ma petite fabrique à histoires*, de Bruno Gibert, adapté d'un album publié aux éditions Autrement jeunesse en 2004. Ce n'est pas un hasard si se trouve ainsi mobilisée une conception générative de la littérature qui est aux sources de la littérature numérique, et que l'on retrouve chez les héritiers de Marc Saporta⁵, ou dans le premier *computer poem* de James Tenney et Alison Knowles, *A House of Dust*. Le rôle dévolu à la machine dans la création poétique est d'ailleurs parfaitement mis en scène dans ces applications pour jeune public. Il suffit de secouer la tablette ou d'appuyer au bon endroit pour que les éléments se mélangent en faisant intervenir le hasard. De l'écriture automatique, interrogeant les confins du rêve, à la mathématique oulipienne, favorisant la créativité, les filiations littéraires peuvent se déceler sans référence à la littérature pour jeune public. Mais l'appui de l'image, qui a trouvé sa déclinaison interactive dans l'application suivante d'E-toiles, *Ma poire*, invite plutôt à reconnaître l'univers du *nonsense* à la Edward Lear, ce qui légitime un peu plus la place attribuée aux littératures numériques combinatoires dans le champ des ouvrages pour jeune public. Voilà des lustres que le *nonsense* anglais adresse aux

enfants un discours de déraison. La combinatoire numérique en prend également le parti, en laissant cependant la possibilité d'une signifiante à bâtir, en s'aidant du geste, de la voix de l'acteur et de quelques effets sonores qui créent le lien.

7 Le deuxième exemple choisi bouscule encore un peu plus la figure du jeune lecteur virtuel, telle que générée par le numérique, entendu comme nouvel espace du jeu littéraire. *Un jeu*, d'Hervé Tullet, chez Bayard jeunesse, est une application indépendante du livre papier, qui s'ajoute à lui sans le dupliquer et peut en prolonger l'univers. Les deux ouvrages : *Un jeu* et *Un livre*, sur supports différents, initient les tout-petits de manière décalée et humoristique au maniement de la tablette. Le support papier fait semblant d'avoir les fonctionnalités de l'écran, en donnant des ordres qui n'ont de sens que sur support tactile : presser telle pastille pour en changer la couleur ou secouer le livre pour mélanger les figures. Le lecteur s'amuse de découvrir, en tournant la page, que son action physique a bien été suivie d'effet. Le support papier installe ainsi, en accord avec l'usage littéraire d'un tel support, une connivence entre l'auteur et le lecteur par-delà le texte, et en l'occurrence en brocardant les nouveaux codes de la lecture numérique. Le support écran d'*Un jeu* sollicite, quant à lui, une expérimentation effective de ces codes, en tablant sur l'exploration intuitive. Très peu de texte, des invitations à l'action qui ne sont pas impératives et qui permettent à l'enfant non lecteur d'entrer sans relais dans l'univers de l'auteur. Le déplacement des pastilles colorées, leur bruitage, leur transformation génèrent des jeux créatifs dont il faut trouver et peut-être inventer soi-même les règles, sans forcément de but du jeu prédéterminé, ni de narration. La référence à *Petit bleu, petit jaune* de Leo Leoni reste donc en filigrane, puisqu'il ne s'agit pas de donner à des points colorés le statut de personnages, mais plutôt de mettre en scène la répartition des rôles entre auteur et lecteur, comme « joueurs » corrélés. L'ouvrage de littérature de jeunesse passe du « livre » au « jeu » en passant au support numérique, nous dit-on ici, non pas selon le principe de la récompense après le temps de l'effort intellectuel, très souvent privilégié dans les applications à visée éducative, mais comme représentation de la lecture, épousant les éclairages d'un Michel Picard⁶. Finalement, c'est bien de représentation du lecteur de littérature de jeunesse en « *digital native* » dont il est question. Hervé Tullet choisit de nous le représenter comme beaucoup plus actif, entreprenant et curieux que le « *digital immigrant* », pour reprendre la terminologie de Marc Prensky. Le lecteur du livre papier obéit aux ordres, en riant après coup de voir qu'on l'a berné, alors que le lecteur sur tablette est un lecteur intuitif, très peu guidé dans son parcours et qui génère ses propres découvertes. On peut se demander si la possibilité de faire histoire est d'ailleurs au rang de ces découvertes potentielles. Rien n'invite en tout cas à bâtir une linéarité chronologique ou une incarnation de personnages, ce qui perturbe notamment l'idée que la littérature de jeunesse soit une initiation aux codes de la lecture experte.

8 À l'opposé de ce parti pris, l'Apprimerie, Éditions interactives, choisit de faire entrer la littérature patrimoniale, narrative et illustrée, dans l'ère du numérique. *Voyage au centre de la terre*, de Jules Verne, est l'exemple d'élection d'une application qui épouse une narration que l'on croyait mariée au support papier et à la gravure en noir et blanc, pour une mise en scène proche du *net-art*. Les animations du texte et de l'image – déplacement panoramique, zoom, éclairage, mobilité des lignes de texte, effacement des lettres, jeu de caches à dévoilement progressif – n'exhibent pourtant pas ces potentialités techniques au détriment de la narration. Il faut bien sûr interroger la gratuité de la scénographie et la propension à substituer au texte l'image du texte. Mais la narration prime pour justifier l'insertion du son et du mouvement, dans un rapport souvent imitatif et utilisant parfois les ressources du jeu de mots. Le verdict *ad infinitum* est représenté comme une vis sans fin. La page explose et le récit prend fin, si

l'on décide de pousser à ses conséquences ultimes l'hésitation du personnage de Lidenbrock : « Voulez-vous détruire le manuscrit ? ». La faille rocheuse dans laquelle le texte est disposé se remplit peu à peu d'une multitude de lettres o, poussant le texte vers la surface, au fur et à mesure de la montée des eaux. Le dispositif de lecture induit ne répond donc pas seulement au principe habituel du livre enrichi en proposant l'accès, en annexe du texte, à un dossier documentaire sur l'auteur, le contexte de production de l'œuvre et ses premières réceptions. La majorité des animations dépasse la perspective sociocritique et entreprend de plonger au cœur du processus de construction de l'histoire. Elles tiennent compte du temps de décodage et s'envisagent comme une ponctuation au bénéfice de l'attention portée au texte et à la compréhension de la diégèse. Il est possible d'y voir le prolongement numérique d'une tradition d'animation des histoires, bien instituée en littérature de jeunesse, et qui avait su jusque là utiliser les ressources du papier ajouré, des calques, des superpositions des plans verticaux ou horizontaux du pop-up et du théâtre découpé⁷.

9 Cette transposition de la matérialité des supports se retrouve particulièrement bien exploitée dans l'adaptation, conçue par Niño Studio et primée en 2014 au Salon du livre de Bologne, de *Love*, un ouvrage de Gian Berto Vanni de 1954. L'illustrateur est un pionnier de l'usage des caches et des formats, de la couleur et de la texture du papier pour composer un univers qui se déploie différemment en fonction de la vitesse et des manières de feuilleter l'ouvrage. Gian Berto Vanni a été associé à cette adaptation numérique qui cherche donc à prolonger, sans le trahir, un univers d'auteur qui semblait indéfectiblement dépendant du papier. La tranche de vie d'une petite fille « pas très jolie », abandonnée par tous et qui tourne autour de l'amour à la recherche d'elle-même, s'y décline bien en référence à la fragilité du support papier. La lecture de gauche à droite, l'invitation à tourner la page, la représentation réaliste des taches d'encre et du grammage, et jusqu'au bruit du papier déchiré, s'allient à des effets rendus possibles seulement par le numérique : effets de zoom, déplacements des éléments du décor, dislocation de la page vers le bas, spirales des pensées qui tournent sur elles-mêmes, plume pleine d'espoir qui s'envole vers le haut, le tout sonorisé par une frêle ligne mélodique au xylophone, ponctuée de bruitages légers. Dans cet univers profondément cohérent, le lecteur reste un invité, qui se heurte à l'impossibilité de bousculer le rythme du récit, comme le personnage se heurte à son sort. La fatalité mise en scène devient une expérience de lecture qui utilise les codes nouvellement gagnés : le clic du lecteur participatif revient à accompagner le pas lent du personnage, à plonger dans l'impasse de ses pensées, à amplifier le brouhaha menaçant de la cour pleine d'enfants et à resserrer l'univers carcéral de l'orphelinat, entre deux murs de parpaings. L'interactivité, devenue une exigence du lecteur numérique, est investie ici pour accentuer la conscience d'une mainmise de l'auteur sur son univers. On ne s'étonnera pas que cet univers d'artiste peintre soit fortement spatialisé. L'espace de la page a donc dû trouver ses correspondances dans un langage numérique où la dimension temporelle prévaut pour composer le parcours du lecteur. Les développeurs ont ici trouvé les moyens de laisser l'auteur maître de son jeu, et de le faire percevoir par le lecteur. Pas de révolution des places respectives donc, mais une assignation plus grande encore au travail interprétatif du lecteur, en clôture de l'ouvrage. Le mot d'amour final, jeté comme une bouteille à la mer, atteint d'abord le lecteur, qui a pris en charge ce personnage pas très joli et sa petite vie bien triste, pour en faire un morceau de poésie dont la beauté dépasse finalement la limitation d'une évocation réaliste.

10 Le réalisme résiste-t-il d'ailleurs au passage du réel au virtuel ? Et qu'en est-il de la promesse d'une expérience de réalité augmentée mise en exergue par certaines applications ? *Les fantastiques livres volants de Morris Lessmore*, par William Joyce, peut nous en fournir un exemple déjà présent dans les médiathèques et certaines

pratiques de classe avec vidéoprojecteur. Il s'agit d'abord d'un court métrage muet d'animation, qui a reçu plusieurs prix dont un Oscar. Il s'est ensuite décliné en supports différents : l'album papier, l'application pour tablette, sous format IOS, réalisée par Moonbot Studios LA, puis l'application sous format Imag N.O.tron, en réalité augmentée. Les deux applications supposent la possession du format papier, puisqu'il faut visionner l'album à l'aide de la caméra intégrée à la tablette, pour que l'écran donne accès à une version de chaque page intégrant sonorisation et animations. Les supports s'adjoignent donc et peuvent s'analyser comme un crescendo de l'activité de lecture. Ils accordent en effet de plus en plus de place au texte écrit et à la perception des volumes de la bibliothèque. Doit-on s'en étonner, pour cette histoire qui magnifie une initiation aux livres, dans une bibliothèque merveilleuse où le personnage se découvre soigneur et passeur d'ouvrages, et finalement auteur de sa vie sous le format d'un *in-folio* à transmettre ? L'album ajoute un texte à une histoire qui était uniquement musicale dans le film d'animation ; l'application y ajoute à son tour une vignette pour y inscrire ses propres mots ; et c'est bien le volume du livre et la perception physique de l'espace de la bibliothèque qui sont mis en valeur avec l'application en réalité augmentée. Pourtant, si l'on passe du statut de spectateur à celui de lecteur-déchiffreur pour l'album, et enfin de lecteur-scripteur pour la première application, la deuxième application, en réalité augmentée, pourrait bien faire retrouver la simple position du spectateur, en accentuant le spectaculaire de la perception en 3 D. L'analyse de quelques extraits va permettre de mesurer, sinon la plus-value, tant attendue pour justifier le saut délibéré dans la littérature numérique, du moins le déplacement opéré par l'adaptation sous ces formats différents. L'ajout des animations peut tout d'abord prolonger certaines scènes de l'album, en déployant les conséquences d'une proposition narrative. Une des scènes de l'histoire représente Morris Lessmore en bibliothécaire attentif, choisissant les bons livres à confier aux visiteurs, dont la file d'attente s'allonge sous sa fenêtre. « Morris aimait partager : ce pouvait être un livre que tout le monde adorait, ou bien un petit ouvrage solitaire qui était rarement lu. « Toute histoire compte », disait Morris ». L'application nourrit ici un blanc du texte en demandant de sélectionner un livre, dans une liste, pour l'associer au bon lecteur qui s'en ira heureux et soudain colorisé. Il faut donc connaître les histoires proposées pour prodiguer, à la manière du personnage, le bon conseil de lecture. Cette sélection guidée reste sans proposition pour le « petit ouvrage solitaire », à identifier selon sa propre expérience de lecteur. Quant au passage où Morris plonge lui-même dans les livres, il permet de distinguer les adaptations en termes de codes culturels sollicités par les différents supports : « Parfois Morris se perdait dans un livre et n'en émergeait guère des jours durant ». L'application sous format IOS retrouve le mouvement du film d'animation initial, pour des représentations du personnage miniaturisé courant éperdument au milieu des pages. Dans l'image fixe de l'album, cette scène revêt un caractère d'abstraction beaucoup plus intellectualisé et joue de la mise en abyme du lecteur dans l'espace de la double page. L'expérience de l'application sous format Imag N.O.tron fait, quant à elle, appel aux habitudes du joueur de jeu vidéo, obligé de diriger la trajectoire du personnage qui tient son livre comme une manette de jeu, au milieu d'un tourbillon de livres. L'implication du corps est alors évidente, passant même de la représentation de l'action, sous la forme du personnage qui court, à l'action physique du lecteur maniant la tablette à bout de bras. L'identification au personnage devient projection de soi dans la dynamique de l'espace fictionnel. C'est également l'expérience sollicitée par l'image qui donne son titre à l'ouvrage et qui représente l'envol du personnage, encerclé puis entraîné par « les livres volants ». Alors que l'image fixe, de même que l'image mobile en 2 D, poétise la mort, comme départ vers le ciel, en une symbolique assurément sereine, l'image en 3 D des livres, qui virevoltent et encerclent

le lecteur, la dramatise en la rendant plus impressionnante. L'application Imag N.O.tron permet en effet de projeter l'image dans l'espace de la pièce qui environne le lecteur, lui donnant l'impression d'une porosité entre les espaces, au bénéfice d'une plongée tout à fait borgésienne dans la bibliothèque universelle. Il faut assurément être familier de ces effets et, disons-le, de cette grammaire numérique pour envisager que cette représentation, qui fait coïncider l'au-delà temporel avec un hors-monde des livres, déplace la symbolique de l'envol vers la symbolique de l'aleph, microcosme infini qui contient l'observateur comme un créateur potentiel. Certes, « tout langage est un alphabet de symboles dont l'exercice suppose un passé que les interlocuteurs partagent : comment transmettre aux autres l'Aleph infini que ma craintive mémoire embrasse à peine⁸ ?... »

- 11 Indépendamment de la considération des progrès techniques apportés aux différents formats, ou encore des logiques de marché qui participent à la reconnaissance d'un champ littéraire en construction, selon ce que Jacques Dubois appelle « l'institution de la littérature⁹ », il est donc possible de reconnaître une place centrale à ces ouvrages, qui ne sont déjà plus des livres, tout en se plaçant manifestement dans leur lignée. Les évolutions apportées par l'avènement d'une littérature numérique pour jeune public concernent les possibilités de confrontations des langages artistiques qui génèrent un panel élargi d'effets poétiques. Jean-Pierre Balpe le décrit en ces termes dans *Contextes de l'art numérique* : « La modélisation informatique [...] ne fait plus aucune distinction entre des modalités d'expression qui, jusque-là, étaient « par culture » rigoureusement séparées : le texte est du son comme le son est de l'image et l'image du texte et/ou de l'espace et/ou du temps et/ou du mouvement et/ou du relief, etc¹⁰... ». Ces évolutions concernent également la propension à une scénographie de la fiction qui finit par mettre en exergue, non seulement la narration, mais l'activité du lecteur et sa part essentielle de co-construction. Le plaisir de lire ou de se faire conter une histoire est un plaisir scénographié plus que jamais comme un parcours dépendant des initiatives du lecteur. Ces initiatives font intervenir le corps de manière très mobile et alerte : l'œil, mais aussi l'oreille, les pouces, dirait Michel Serres¹¹, et parfois tout le corps, en faisant participer à la lecture la perception d'un espace autour de soi. Du « livre augmenté », qui n'accorde qu'un statut second au langage numérique, on passe ainsi à des expériences de « lecture augmentée », qui ne refusent aucun moyen d'exploration active des univers d'auteur. Ce constat en appelle donc bien un autre, concernant la figure de l'auteur, dont il faut se demander s'il n'est pas, lui aussi, en voie de mutation. Le travail de création se transforme de fait, obligeant au travail en équipe et à l'adjonction des spécialisations professionnelles. La signature par des sociétés de production (par exemple EBK- Digital Book Solutions ou IGS-CP, entreprise spécialisée dans le traitement du texte et la valorisation de l'image) invite-t-elle à retrouver l'ancien pli de l'anonymat des ouvrages jeunesse, au temps où Hetzel signait « un papa » ? Sans doute faut-il faire, dans ce constat des tendances contemporaines, la part d'un certain déficit d'investissement des auteurs, habitués à penser leurs ouvrages sous le format du livre, au lieu d'investir de plain-pied ces nouveaux langages, pour la plus grande impatience des éditeurs et surtout des jeunes lecteurs.

Notes

1 Cf. par ex. : Dauphin, F. (2012), « Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ? », *Questions Vives*, vol.7 n°17, [en ligne : http://questionsvives.revues.org/988?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=culture-et-pratiques-numeriques-juveniles-quels-usages-pour-quelles-competences].

2 Soit 2,3% du marché grand public et 4,1% du chiffre d'affaires des ventes de livres des éditeurs. Quatrième vague du Baromètre annuel SOFIA/SNE/SGDL sur les usages du livre numérique en France, publiée lors des 12^{èmes} Assises du livre numérique du Syndicat National de l'Édition, le 21 mars 2014.

3 Enquête *EU kids Online*, réalisée dans 25 pays européens sur un échantillon aléatoire et stratifié de 25 142 enfants, âgés de 9 à 16 ans, dans le cadre du programme de la Commission Européenne
Safer *Internet:*
<http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx> .

4 Cf. Digital Book World (2013), « The ABCs of Kids & Ebooks: Understanding the E-Reading Habits of Children Aged 2-13 », Group Publisher [consultable en ligne, URL : www.digitalbookworld.com].

5 Cf. La version numérique, par Visual Editions Ltd., du roman aléatoire de Saporta, M., *Composition n°1*, Paris, Le Seuil, 1962.

6 Picard, M., *La littérature comme jeu. Essai sur la littérature*. Paris, Éditions de Minuit, 1986.

7 Gaiotti, F., Lapeyre-Desmaison, C., Marin, B. (dir.), « Les nouveaux Livres-Objets », *Le français aujourd'hui* 2014/3, n° 186, Paris, Armand Colin.

8 Borges J.L., *L'Aleph*, Paris, Gallimard, 1977, p. 204-205.

9 Dubois, J., *L'institution de la littérature*, Bruxelles, Labor, [1978], 2005.

10 Balpe, J.P., *Contextes de l'art numérique*, Paris, Éditions Hermès, 1999.

11 Serres, M., *Petite Poucette*, Paris, Éditions Le Pommier, 2012.

Pour citer cet article

Référence électronique

Anne-Marie PETITJEAN, « Littérature numérique pour jeune public : de quelques tendances de l'offre éditoriale contemporaine », *Strenæ* [En ligne], 9 | 2015, mis en ligne le 10 juillet 2015, consulté le 03 avril 2016. URL : <http://strenae.revues.org/1461> ; DOI : 10.4000/strenae.1461

Auteur

Anne-Marie PETITJEAN

Université de Rouen, Laboratoire DYLLIS

Droits d'auteur

Tous droits réservés