

CRILJ

CENTRE DE RECHERCHE ET
D'INFORMATION SUR LA LITTÉRATURE
POUR LA JEUNESSE

Actes du Colloque

LE LIVRE ET LA LECTURE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

23-24 juin 2007
Maison des Sciences de l'Homme Paris-Nord
Saint - Denis

Auteurs

Christiane Abbadie-Clerc — Ghislaine Azémard — Jean-Michel Borde — Martine Burgos —
Jean Clément — Brigitte Chappelin — Janine Despinette — Sophie Guiberteau —
Henri Hudrisier — Sophie de Quatrebarbes — Anne Rabany — Alain Vaucelle

Publié sous la direction de Henri Hudrisier & d'Alain Vaucelle

CRILJ CENTRE DE RECHERCHE ET
D'INFORMATION SUR LA LITTÉRATURE
POUR LA JEUNESSE

Association reconnue d'utilité publique (décret du 7 juillet 1983)
agrée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports et par le Ministère de l'Éducation Nationale

crilj@sfr.fr

www.crilj.org

Actes du Colloque

LE LIVRE ET LA LECTURE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Sous la direction de Henri Hudrisier & d'Alain Vaucelle



Maison des Sciences de l'Homme
Paris Nord



PROGRAMME DU COLLOQUE

Samedi 23 juin 2007

Accueil et présentation, par Ghislaine AZÉMARD, directrice adjointe de la MSH Paris Nord et Denise BARRIOLADE, présidente du CRILJ.

Matinée :

LE LIVRE ET LA LECTURE CONFRONTÉS AU NUMÉRIQUE

Président : Ghislaine AZÉMARD, Animateur : Jean Michel Borde, Président de L'AILF (Association des Informaticiens de Langue Française)

Texte, hypertexte, multimédia : mondes fictionnels et mondes virtuels

Martine BURGOS, EHESS (Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales)

Les aspects prospectifs, interopérables, convergents, multilingues, multifonctionnels du « livre électronique » (potentiels et contraintes)

Jean Michel BORDE, Consultant en TIC et normalisation

TEI et littérature de jeunesse

Henri HUDRISIER, Maître de conférence Paris 8, MSH Paris-Nord, Fabula Meda

L'édition multimédia, un enjeu de la culture des générations de l'ordinateur

Ghislaine AZÉMARD, Professeur des Universités, Directrice du LEDEN (Laboratoire Evaluation et de Développement pour l'édition numérique)

L'intelligence collective dans les blogs d'écrivains

Brigitte CHAPPELIN, Maître de conférence Paris 13 , CRIS/SERIES , LCP

Après-midi :

L'ÉDITION DE LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE DANS LA CONVERGENCE NUMÉRIQUE

Président : Martine BURGOS

Animateur : Jean CLEMENT, maître de conférence Université de Paris 8

La cyber littérature entre jeu littéraire et jeu vidéo

Jean CLEMENT, Laboratoire Paragraphe

Sous-session : DE LA PAGE AU MOBILE,

"Le crocodile" : questions éditoriales, multilingues, graphiques, littéraires juridiques posées à la littérature de jeunesse sur téléphone mobile Brigitte GYR, juriste et auteur de littérature de jeunesse & Hervé BORREL, peintre et illustrateur

Ingénierie technique et démonstration de contes sur mobile

Amine ESSADOUQ, Doctorant Université Paris X, CRIS (Centre de Recherche Industries électroniques du Savoir)

Illustration Jeunesse et téléphone mobile

Le Corbeau et le Renard, Nicolas Bianco-Levrin propose une version illustrée de la fable de la Fontaine pour un support de téléphonie mobile.

Numérique et handicap

Christiane ABBADIE-CLERC, Conservateur en chef des bibliothèques, Stéphane PIERA , auteur-réalisateur

Dimanche 24 juin 2007

Matinée :

LA TOILE ET LA LITTÉRATURE JEUNESSE

Présidente : Denise BARRIOLADE

Animateur : Anne RABANY

L'exploration d'un texte littéraire : un jeu interactif

Sophie DE QUATREBARBES, auteur multimédia, master hypermédia université Paris 8

Que lisent les jeunes sur la toile ?

Anne RABANY

Création d'un site pour donner envie de lire des albums ou de romans aux enfants

Sophie GUIBERTEAU, créatrice du site [www://batalbum.fr](http://batalbum.fr)

Présentation de EDM REPORTER, réseau européen

Monique HENNEQUIN

12H30 Synthèse et clôture du colloque

Table des matières

LE LIVRE ET LA LECTURE CONFRONTÉS AU NUMÉRIQUE

Introduction au colloque	9
Texte d'accueil Ghislaine Azémard	
Texte général de présentation : Les normes multimédias du XXI siècle Henri Hudrisier, Alain Vaucelle	11
Texte, hypertexte, multimédia : mondes fictionnels et mondes virtuels Martine Burgos	15
Les aspects prospectifs, interopérables, convergents, multilingues, multifonctionnels du "livre électronique" (potentiels et contraintes) Jean Michel Borde	15
TEI et littérature de jeunesse Henri Hudrisier	21
L'intelligence collective dans les blogs d'écrivains Brigitte Chappelin	35

L'ÉDITION DE LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE DANS LA CONVERGENCE NUMÉRIQUE

Introduction à la littérature de jeunesse Anne Rabany	44
La cyber littérature entre jeu littéraire et jeu vidéo Jean CLEMENT	50
Présentation de la session : De la page au mobile Henri Hudrisier, Alain Vaucelle	52
Présentation du texte : Numérique et handicap Henri Hudrisier, Alain Vaucelle	56
Numérique et handicap Christiane Abbadie-Clerc	58

LA TOILE ET LA LITTÉRATURE JEUNESSE

L'exploration d'un texte littéraire : un jeu interactif Sophie de Quatrebarbes	63
Que lisent les jeunes sur la toile ? Anne Rabany	70
Création d'un site pour donner envie de lire des albums ou de romans aux enfants Sophie Guiberteau	77
Le devenir de la littérature jeunesse Janine Despinette	79

INTRODUCTION AU COLLOQUE

Le Centre de recherche et d'information sur la littérature pour la jeunesse (CRILJ) est une association créée en 1974, reconnue d'utilité publique, agréée par le ministère de la jeunesse et des sports et par le ministère de l'éducation nationale. Son conseil d'administration est composé de personnes émanant des différentes professions liées aux livres, à l'enseignement et à l'éducation.

Par l'intermédiaire de quelques uns de ses membres, le CRILJ travaille en étroite collaboration avec le centre international d'études en littérature de jeunesse (CIELJ) et son site *Ricochet*.

Tous les deux ans, le CRILJ organise un colloque autour de la littérature de jeunesse et des problèmes de société. C'est ainsi qu'un colloque, en octobre 2005, a porté sur la précarité et son reflet dans les livres pour enfants et jeunes. En 2003, un colloque « *les mots dans les maux* » se proposait d'interpeller les médiateurs et professionnels de santé sur l'importance du livre.

Le CRILJ est partenaire du réseau « EDM Reporter » (*electronic digital media*) qui regroupe 17 partenaires dont le projet est de permettre une éducation à l'utilisation de l'internet pour les enfants et les jeunes dans une approche culturelle et multiculturelle.

Aussi, il nous a semblé important de réfléchir aux problèmes qui se posent et à la manière d'inciter les médiateurs à un nouveau regard sur leur rôle pour une approche différente de la lecture, une incitation au désir de lire, à la propagation de textes de qualité, à la promotion de la littérature pour la jeunesse. Existe-t-il un projet d'une bibliothèque jeunesse numérique au service des langues et des cultures, pour une culture humaniste ?

Au-delà de la numérisation, internet, avec les moteurs de recherche, inaugure une nouvelle forme d'accès au savoir. Les chercheurs s'interrogent sur les compétences de lecture que les jeunes doivent acquérir pour maîtriser à la fois l'outil, les codes, et le contenu. La formation à la recherche et au traitement de l'information est une préoccupation des éducateurs, qui visent non plus une formation info-documentaire mais une culture de l'information.

Les jeunes ne sont plus seulement les enfants de l'image. Ils naviguent sur la « toile » et bénéficient d'un réseau de communication numérisé permettant le passage d'un média à un autre. Consommateurs avides de jeux vidéo, ils sont des lecteurs à leur manière.

Comment les éditeurs en ligne, les illustrateurs et auteurs vont-ils créer sur internet des "parcours" dans les collections, des expositions virtuelles, afin de guider directement les jeunes utilisateurs dans toute la richesse et la diversité de notre patrimoine de littérature de jeunesse, du patrimoine européen et mondial, mais aussi dans la création contemporaine ?

Les moteurs de recherche remettront-ils en cause le rôle essentiel, dans la culture et l'éducation, des médiateurs et des passeurs ?

Nous pouvons compter sur une participation d'une centaine de personnes : enseignants, étudiants, étudiants en institut universitaire de formation des maîtres (IUFM), documentalistes, bibliothécaires, éducateurs, professionnels de l'édition et créateurs.

Sophie de Quatrebarbes

Auteur multimédia, master hypermédia université Paris VIII

VOUS LISEZ ?

ET BIEN JOUEZ MAINTENANT

Résumé : *Le présent article reprend la communication qui a été faite lors du colloque du CRILJ en juin 2007. Nous y avons présenté un prototype de dispositif multimédia ludoéducatif pour sensibiliser les enfants à la lecture littéraire. Ce dispositif a été imaginé en tentant d'appliquer un scénario pédagogique et ludique, issu des jeux vidéo, à l'édition numérique d'un texte littéraire : « Comment Wang-Fô fut sauvé » de Marguerite Yourcenar[1]. » Nous avons exposé ici notre démarche et la solution à laquelle nous sommes arrivés.*

Exergue

« Entre dans l'univers d'une nouvelle de Marguerite Yourcenar. Fais-toi lecteur naïf et laisse toi happer par les images et le texte lu. Aventurier partant à la découverte d'un pays inconnu ou détective réunissant les indices, incarne le regard des différents personnages, fouille inlassablement l'inépuisable richesse de ce texte. »[2]

L'exploration d'un texte littéraire : un voyage interactif

La maquette de site Internet que je me propose de vous présenter ici est un outil multimédia ludoéducatif en vue de sensibiliser les enfants à la lecture littéraire. À la croisée des genres, entre édition électronique et jeu vidéo, dispositif éducatif et dispositif artistique, il s'adresse à un lecteur-joueur, explorateur des sens cachés qui, par sa lecture, redonne vie au texte de Marguerite Yourcenar.

Le lecteur pose la dernière touche de couleur à ce conte initiatique et merveilleux. Il rend la vie au peintre Wang, qui parle « comme si le silence était un mur et les mots des couleurs destinées à le couvrir » : à son disciple Ling qui apprend à s'émerveiller de la beauté d'un éclair ou de la marche d'une fourmi, à l'Empereur, furieux de ne pouvoir régner sur le « Royaume des Mille Courbes et des Dix Mille Couleurs ».

Ce site Internet « vise à éveiller et à stimuler la curiosité, le désir et le goût pour la culture de l'écrit. » Éducatif mais pas scolaire, « l'environnement ludique dans lequel s'inscrit ce projet, perçu comme non contraignant par les enfants et les jeunes gens, favorise l'acquisition et le développement de compétences et de savoirs qui, sans procéder directement des apprentissages fondamentaux, ni emprunter les mêmes voies, concourent cependant à leur réussite et à leur consolidation. »[3]

La réalisation de ce site permettra, outre la redécouverte du texte de Marguerite Yourcenar, de mettre en place les principes structurants d'une approche qui pourra ensuite être déclinée dans d'autres œuvres : par le biais de l'internet et d'une nouvelle approche de la lecture, il s'agira de faire vivre des œuvres du patrimoine littéraire en touchant de nouveaux publics en France et à l'étranger.

La lecture littéraire

Lorsque l'on parle d'apprentissage de la lecture on a plutôt tendance à penser à l'apprentissage du déchiffrement d'un code. On omet, bien souvent, le fait que lire c'est avant tout comprendre ce qu'on lit, accéder au sens d'un texte et à sa richesse. Depuis quelques années déjà, le terme de lecture littéraire a fait son apparition pour tenter d'appréhender cette pratique.

Plusieurs définitions de la lecture littéraire ont cours. Selon les écoles de pensée, ce terme recouvre des réalités assez différentes. Une première vision, assez simpliste, résout le problème rapidement : lecture littéraire = lecture plaisir. Deux tendances s'opposent ensuite : pour les uns, la qualité littéraire de la lecture se trouve dans la qualité propre du texte (toute lecture d'un texte dit littéraire serait une lecture littéraire), pour les autres, la qualité littéraire de la lecture se situe dans l'acte en lui-même et cette posture peut donc être adoptée pour tout type de texte, de la coupure de presse au roman du XIX^{ème}.

Enfin, pour Michel Picard auteur, entre autres, de « La lecture comme jeu »[4], la lecture littéraire est une tension entre trois instances : " le lisant " est pris par l'intrigue et ses protagonistes (durant le temps de la lecture il croit vraie leur aventure) ; « le lu » est la part de projection fantasmatique du lecteur dans ce qu'il lit ; « le lectant » est la part du lecteur qui est attentive à la fabrique du texte, à l'originalité de sa stratégie narrative, à la beauté des phrases, au jeu indiciel....

La lecture comme jeu interactif

La « lecture se présente comme un jeu interactif entre deux partenaires, un texte singulier et un lecteur singulier »[5] estime Catherine Tauveron, chercheuse en didactique de la lecture littéraire à l'INRP[6], qui a suivi ce projet à titre d'expert. Nous avons décidé de la prendre au mot.

Ce jeu suit, à son sens, plusieurs règles que nous avons tentées de respecter dans notre travail :

- le texte est enrôlé dans la partie : il n'est pas prétexte à parler d'autre chose que de lui-même (ex: la Chine ou la peinture...);
- le texte a du jeu : il ne s'agit pas de proposer un texte facile et lisse qui se révélerait sans intérêt. Le texte doit être résistant ;
- le lecteur est dans le jeu : il est capable de changer de posture. Tantôt happé par l'univers fictif, tantôt distancié, en tout cas il investit le texte (investissement mémoriel, affectif et cognitif). Il prend en compte l'intention du texte ;
- le texte est maître du jeu: « La liberté des lecteurs commencent seulement où s'arrête celle du texte. »

Un jeu interactif pour apprendre

Ce projet se situe dans la lignée de ces entités hybrides qui hantent les rayonnages de la FNAC pour les 3-11 ans : les logiciels ludoéducatifs. Cependant, ce terme nous a interrogé : est-il possible de proposer un jeu qui serve à apprendre? À priori, en se fondant sur les différentes définitions du jeu et notamment celle de Roger Caillois, les deux activités seraient antinomiques. Le jeu se doit d'être par nature dénué d'intérêt.

Pourtant, il convient sûrement de réinterroger le problème dès lors qu'il s'agit de littérature. À la suite de Michel Picard, nous pouvons écrire que la lecture est un jeu. Difficile aussi de dire qu'elle s'apprend. Disons plutôt qu'elle se pratique et qu'elle s'éclaire. L'objectif de ce projet n'est pas d'évaluer les enfants sur leur compétence en lecture mais de sensibiliser aux différentes visions que l'on peut avoir d'un texte.

Comment Wang-fô fût sauvé

Le site internet serait destiné aux enfants de 8 à 11 ans. «Comment Wang-Fô fût sauvé» est un texte de Marguerite Yourcenar, publié chez Gallimard, collection l'Imaginaire, dans le recueil « Nouvelles Orientales ».

Un conte initiatique et merveilleux, une langue poétique : des ingrédients pour donner le goût de lire

La nouvelle choisie comme support au développement de ce premier exemple de site réunit un certain nombre de caractéristiques qui en font un objet particulièrement intéressant.

En effet, elle s'adapte particulièrement bien aux exigences de ce type de projet :

exigence littéraire, d'abord, puisque l'œuvre de Marguerite Yourcenar (membre de l'Académie française) est reconnue comme faisant partie du patrimoine littéraire français. La nouvelle déploie une écriture poétique et visuelle qui donne envie de faire bouger les images.

exigence pédagogique ; cette lecture est recommandée dans les textes de l'Éducation nationale. Le conte initiatique permet de faire des ponts intéressants entre l'histoire de la nouvelle et la situation d'apprentissage. L'enfant peut s'identifier au personnage. Il apprend à lire au-delà des mots, comme Ling qui surmonte ses peurs apprend à voir au-delà des choses.

exigence formelle enfin. La nouvelle est une forme brève, plus facile d'accès pour des enfants que la longueur des textes rebute parfois. La brièveté présente aussi un intérêt propre à l'édition numérique qui supporte plus facilement des textes courts.

Résumé de la nouvelle

L'histoire se passe en Chine, sous la dynastie des Hans. Elle met en scène trois personnages : l'Empereur, le peintre Wang-Fô et son disciple Ling.

Ling rencontre le peintre Wang-Fô dans une taverne. Cette rencontre va changer sa manière de voir le monde, à tel point qu'il va abandonner la vie qu'il menait jusque-là pour suivre le peintre sur la route.

L'Empereur, qui a vécu toute son enfance en pensant que le monde ressemblait aux peintures de Wang-Fô,

lui en veut de lui avoir menti. Il fait arrêter Wang-Fô et son disciple et enjoint au peintre de finir une de ses œuvres avant de mourir. Le peintre s'exécute. Mais, au fur et à mesure de l'avancement de l'œuvre, celle-ci devient réalité...

Choix de la version

Cette nouvelle de Marguerite Yourcenar a été publiée en deux versions différentes. La première version est éditée en 1978 dans le recueil « Nouvelles Orientales » et est accompagnée de neuf autres nouvelles. La seconde est publiée seule, plus tard, dans une version simplifiée et allégée pour les enfants. Dans la version pour enfant, Marguerite Yourcenar a supprimé toute une partie de la nouvelle ; le parcours initiatique de Ling est quasi inexistant. Nous avons donc préféré la version originale.

Chaque personnage est une métaphore...

Il nous a semblé, en étudiant cette nouvelle, que chacun des personnages principaux avait des liens de parenté avec différents types de lecteur. Nous avons donc choisi d'explorer la nouvelle selon différents axes en l'associant chaque fois au point de vue d'un personnage.

Ling

Ling est le disciple, celui qui, en suivant le maître, vaincra sa peur et accèdera au monde de la connaissance et de l'art. Le parcours initiatique de Ling peut s'apparenter au parcours initiatique du lecteur qui doit affronter ses peurs, laisser derrière lui la réalité matérielle pour se laisser happer par la magie de la lecture. Les éléments d'analyses liés à ce personnage se concentrent sur la structure du récit. Ling doit passer un certain nombre d'épreuves. Le lecteur doit identifier et subir lui aussi ces épreuves.

L'empereur

Il préfigure un lecteur qui ne parviendrait pas à faire la distinction entre mythe et réalité. Pour l'Empereur, l'histoire est la réalité et, lorsqu'il se rend compte que ce n'est pas le cas, il accuse l'histoire de l'avoir trahi ou de n'être que mensonge.

L'axe de lecture privilégié est une lecture encyclopédique. L'Empereur nous permet d'accéder à un certain nombre de fiches qui donnent à l'enfant des clefs de compréhension de la culture chinoise : où se trouve le royaume de Han, quels sont les trésors du lettré ?

Le peintre

Le peintre est un lecteur poète. C'est un lecteur qui s'attache à la matière même du texte, à la juxtaposition de deux mots, aux images qui surgissent dans l'interstice, à la poésie du texte. Il voit au-delà des événements la juxtaposition des couleurs, la poésie qui se cache derrière une scène dure, les images qui peuvent naître d'un objet banal.

Ce personnage attire l'attention de l'enfant sur l'écriture elle-même. En jouant sur la relation texte/image, l'enfant, comme le peintre, donne vie aux images en repérant les éléments poétiques du texte.

Le lecteur

Il est le dernier acteur de la nouvelle et non des moindres. Sa lecture redonne vie au texte et le réinterprète. Il vient dire ce que le texte ne dit pas, il propose son interprétation de l'histoire en fonction de son vécu et de sa sensibilité.

C'est l'occasion de passer de la lecture à l'écriture. Un journal de lecture est proposé à l'enfant qui peut noter ses impressions et ses interrogations au fil de sa lecture. Un atelier d'écriture vient renforcer les connaissances sur le conte et la structure du récit. Les éléments constitutifs de ce conte sont tirés en aléatoire, il est possible que le héros devienne un adversaire et le disciple le maître, etc. Des éléments hors contexte ont été ajoutés. L'absurde étant fortement déclencheur d'imaginaire, quelle histoire peut naître de la présence d'un ours polaire dans un conte chinois ? Le travail d'écriture à proprement parler, se fait en dehors de l'ordinateur.

Grille de lecture

Nous avons ainsi construit une sorte de grille de lecture associant à chacun des personnages des compétences, un type de lecture privilégié, une attitude. En voici le tableau récapitulatif. Ces différentes catégories ont été établies en mettant en parallèle les résultats d'une étude, effectuée par Philippe Charlier du Groupe de recherche en médiation des savoirs (GReMS[7]), les différents types de lectures que nous avons déterminés, les compétences requises et instituées par la lecture.

Personnages	Ling	Wang-Fô	L'empereur	Le lecteur
Type de lecture	Lecture affectivo-identitaire : identification au personnage	Lecture stylistique : matière du texte	Lecture référentielle : assimile les informations du textes	Lecture interprétative : s'émanciper du texte
Type d'activité	Opératives : manipuler, expérimenter, se déplacer	Activité réflexive : se demander, chercher, regarder, assimiler	Activités représentationnelles : regarder, assimiler, lire	Activités psychoaffectives et sociales : Concentrations, échanges
Compétences sollicitées	Compétence logique : établir des relations, cause/conséquence	Compétence idéologiques : représentation du monde	Compétence encyclopédique : références culturelles	Compétence linguistique : vocabulaire
Principe utilisé	Jeu	Rapport texte/image	Fiches culturelles	Écriture, texte lu, vocabulaire

Appliquer les principes du jeu vidéo à l'édition d'un texte littéraire...

Le dispositif mis en place pour l'exploration interactive du texte est à la croisée de plusieurs "genres". Il tient à la fois :

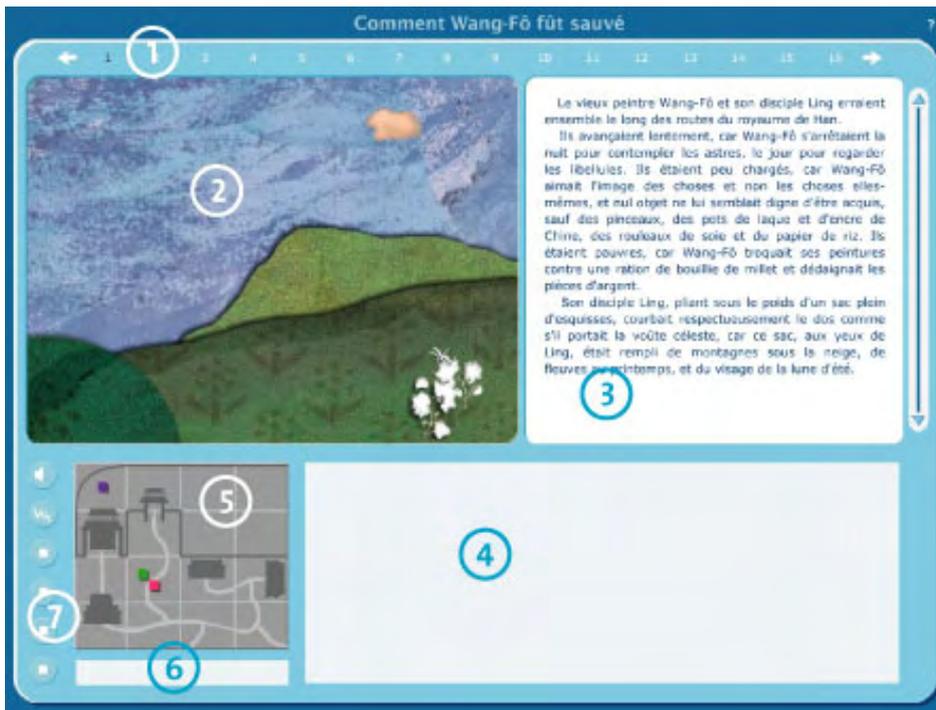
- du jeu vidéo par son interface, son scénario et le *game-play*,
- de l'édition électronique : il propose un texte littéraire dans sa version intégrale,
- du dispositif éducatif : sa vocation est de sensibiliser les enfants à la lecture littéraire,
- de la mise en scène multimédia : il développe une véritable vision de l'œuvre.

À nos yeux, le jeu vidéo a développé un langage innovant, spécifique au multimédia. Même si cela peut paraître un peu osé au premier abord, nous avons emprunté beaucoup au jeu vidéo, que ce soit au niveau de l'interface, de la scénarisation ou du *game-play*.

L'interface.

Les interfaces proposées dans les jeux vidéo peuvent être assez différentes, mais certains éléments récurrents m'ont paru intéressants. Ainsi, j'ai découpé l'écran en différentes zones clairement identifiées, proposant chacune un point de vue différent de la nouvelle :

- spatiale : la carte
- temporelle : chronologie
- illustration : image
- psychologique : profil des personnages
- inventaire : espace de stockage des phrases



1. Navigation dans le temps : le texte de la nouvelle est découpé en 16 scènes ;
2. Illustration de la scène : l'image s'anime et se complète en interaction avec le texte ;
3. Le texte de la nouvelle ;
4. Fiches de lecture : elles sont au nombre de 4 et on les affiche en fouillant le texte ou en cliquant sur les petits carrés à gauche de l'écran (7) ;
5. Carte de navigation : une carte découpée en 16 cases, reprenant les différents lieux de la nouvelle, permet aussi de passer d'une scène à l'autre. Elle permet en outre d'afficher le trajet de chacun des personnages dans le récit ;
6. Légende : donne des indications sur la fonction des boutons ;
7. Outils : ces boutons donnent la possibilité d'écouter le texte lu, d'afficher le vocabulaire, d'accéder aux fiches de lectures...

Principes de jeux

Différents type de jeux ont été convoqués et notamment le jeu de rôle, le jeu d'arcade ainsi que l'aventure historique.

Le jeu de rôle : archétype du jeu littéraire et du jeu vidéo. La seule véritable condition pour pouvoir jouer à un jeu de rôle, c'est de savoir lire. Premier type de jeu à avoir été transposé sur l'ordinateur, le jeu de rôle est, à l'origine, purement textuel. S'il nous intéresse ici, c'est qu'il privilégie une approche par personnage, analyse que nous avons nous-mêmes adoptée. Ainsi, comme dans un jeu de rôle, le lecteur-joueur peut successivement adopter le point de vue des différents personnages de la nouvelle. Chacun d'eux a un certain nombre de caractéristiques spécifiques : le peintre fait vivre les images, Ling affronte des épreuves de courage, l'empereur possède de nombreuses connaissances. C'est l'ensemble des personnages et de leurs qualités respectives qui permet d'avoir une vision complète de la nouvelle, d'aller au bout de la quête.

Les jeux d'arcades. Le personnage de Ling passe un certain nombre d'épreuves qui jalonnent son parcours initiatique. Celles-ci prennent la forme de petits jeux s'inspirant de la mécanique des jeux d'arcades. Mais un décalage entre l'aspect du jeu proposé et la manière de le résoudre oblige le joueur à changer de point de vue, tout comme le fait Ling.

« Dans le couloir, il suivit avec ravissement la marche hésitante d'une fourmi le long des crevasses de la muraille, et l'horreur de Ling pour ces bestioles s'évanouit. »[8]

Les jeux d'arcades sont généralement des jeux d'adresse. Si l'interface de ces épreuves en reprend toutes les caractéristiques (barre de vie, éléments perturbateurs, temps limités) il ne s'agit pourtant pas à proprement parler d'un jeu d'arcades. Dans un jeu comme celui des fourmis, le joueur s'attend à devoir écraser les fourmis qui lui font si peur. Certes, il peut le faire, mais il n'arrêtera réellement d'avoir peur que s'il observe les fourmis de près, les regarde différemment à la manière du peintre et se rend compte qu'elles ne sont pas effrayantes.

Une édition numérique interactive

Une navigation dans l'histoire. Pour faciliter la lecture à l'écran et la circulation dans le texte, ce dernier est découpé en 16 scènes. Une barre de navigation chronologique permet de passer d'une scène à l'autre. Une carte reprenant les différents lieux de la nouvelle est également proposée au lecteur et permet de visualiser le parcours des personnages dans le récit.

Le texte est enrichi par d'autres médias. Le multimédia permet de venir compléter le texte écrit par du son (texte lu), de l'image fixe ou animée, de la vidéo ou des modules interactifs. Ces différents médias ne sont en aucun cas imposés mais proposés à l'enfant qui choisit selon ses besoins.

L'interactivité dans le texte. Toute analyse, interprétation ou information, part et revient toujours au texte de la nouvelle. Les métaphores rendant le regard du peintre donnent vie aux images, les frayeurs de Ling ouvrent les épreuves, les moments de description de la culture chinoise nous renvoient vers des fiches pour approfondir notre connaissance de cette culture. Chaque action est validée et stockée de manière visible : la phrase du texte se colore selon le code des personnages, la phrase vient compléter l'inventaire du personnage. La fonction « Vocabulaire » permet d'accéder à une définition rapide des mots difficiles.

Un dispositif éducatif ouvert

La lecture littéraire est d'abord une affaire intime. Elle se joue dans la relation que le lecteur noue et entretient avec le livre, la lecture, l'histoire. Elle ne peut se considérer de manière véritablement progressive, les différentes lectures étant disposées sur une échelle de valeur, mais plutôt comme un faisceau de visions, d'axes croisés...

Multiplier les chemins d'accès. Chacun de nous a une approche privilégiée du texte et de la lecture. Il en va de même pour les enfants. Certains s'identifient fortement aux personnages, d'autres butent sur un mot qu'ils ne connaissent pas, d'autres encore vont écouter la poésie du texte. Le dispositif multimédia propose à chacun d'aborder l'œuvre en commençant par l'approche qui lui est la plus naturelle. En multipliant les chemins d'accès à une même information, nous pouvons ensuite faire en sorte d'amener l'enfant vers des terrains qui lui sont moins familiers.

Le lecteur peut ainsi décider de commencer par écouter la nouvelle, le nez en l'air, se plongeant dans les images et l'intrigue. Il peut aussi commencer par explorer l'interface et s'appropriier les différents outils qui sont à sa disposition pour explorer une même scène. Il peut s'attacher au regard d'un personnage et, cherchant à compléter la fiche, fouiller l'intégralité du texte à la recherche des éléments qui correspondent, comme un détective qui suit une piste. Quelle que soit l'attitude qu'il adopte, il sera amené à découvrir les autres facettes du texte.

« Le sens n'est pas donné, il se construit dans la relation entre le texte, le lecteur et l'expérience sociale et culturelle dans laquelle celui-ci s'inscrit (la signification d'une œuvre n'est pas intangible)»[9]. Il s'agit de faire prendre conscience à l'enfant que plusieurs lectures d'une même œuvre sont possibles et qu'il est lui-même constructeur du sens. Il n'y a pas une réponse mais plusieurs.

Des partis-pris artistiques au service de la liberté du lecteur

Assumer les partis-pris. La manière dont nous donnons le texte à voir n'est pas neutre. Il est bien évident qu'elle est imprégnée de notre propre lecture de l'œuvre. Les images, l'interprétation des personnages, les phrases que nous avons choisies comme révélatrices, les types d'informations que nous avons accolés aux héros, relèvent d'une lecture personnelle du texte. Nous avons tenté de contrebalancer cette inévitable part de subjectivité.

Limiter les commentaires. Nous voulons cependant faire la part belle au texte de l'auteur qui est au cœur du dispositif. Il n'y a quasiment aucune information textuelle en dehors du texte de l'auteur. Le texte qu'il convient de lire, de regarder, d'étudier est le texte de l'auteur. La part de texte ne relevant pas de la nouvelle est limitée au maximum.

Des espaces de liberté totale sont laissés au lecteur. Le journal de lecture lui permet de noter ses impressions, ses remarques, ses critiques. L'atelier d'écriture vient renforcer les connaissances sur le conte et la structure du récit. Des éléments tirés en aléatoire servent de déclencheurs à l'imaginaire. L'écriture à proprement parler se fait en dehors de l'ordinateur, ce qui ouvre le lecteur sur un autre espace, l'espace réel et social.

Conclusion et ouverture

Nous pensons être parvenus à relever le défi que nous nous étions lancé. Cependant une question demeure : un tel processus pourra-t-il s'appliquer à d'autres textes ? La condition nécessaire à la réussite d'un tel projet est avant tout que les scénarios ludiques et pédagogiques se recouvrent. S'ils rencontrent également le scénario littéraire, la magie opère alors et les images prennent vie !

Le principe de départ est de s'ancrer dans les pratiques des jeunes, plus enclins à jouer aux jeux vidéo qu'à lire et à mettre en évidence des pratiques, des compétences, des approches similaires. Il ne s'agit pas de faire un jeu de guerre en se servant d'un livre comme prétexte, ni l'inverse, mais de réellement lancer des passerelles entre deux pratiques, la lecture et le jeu au niveau du contenu et de l'interface. La mise en scène, au sein du dispositif, d'avatars incarnant différents types de lecture amène le lecteur à réfléchir sur ses propres habitudes de lecture.

Une fois détaché de l'objet qui nous a permis de donner forme à ce projet, se dégagera sans aucun doute un système répliquable, applicable à différents textes.

Où trouver ce jeu ?

Aujourd'hui ce n'est encore qu'un projet. Une maquette assez conséquente existe mais n'est malheureusement pas accessible.

À l'occasion de ce travail nous avons pu nous rendre compte des difficultés que peut rencontrer la naissance de tels projets sur Internet. La mise en ligne d'un texte suppose l'autorisation de l'auteur ou de ses ayants-droits. Les maisons d'éditions sont assez frileuses. Si nous mettons le texte à disposition sur Internet pourquoi les gens achèteraient-ils le livre ? Notre propos n'est pourtant pas de remplacer le livre par l'ordinateur, bien au contraire. Nous espérons, par le biais d'Internet et de cette nouvelle approche de la lecture, convaincre des jeunes à aller vers le livre.

Quoi qu'il en soit, ce travail aura permis de soulever de nombreuses questions et l'intérêt qu'il a suscité lors du colloque nous confirme dans notre volonté de continuer pour qu'il soit un jour accessible aux enfants...

Notes

- 1 Yourcenar, M., *Comment Wang-Fô fût sauvé*, Paris, Gallimard, Folio Cadet (2002)
- 2 Texte d'introduction présent sur la première page du site
- 3 Ministère de l'éducation nationale, Bulletin Officiel, janvier 2003
- 4 Picard M., *La lecture comme jeu*, ed. Minuit, 1986
- 5 Tauveron C. (dir.), *La lecture et la culture littéraire au cycle des approfondissements*, Les actes de la DESCO (2003)
- 6 Institut national de recherche pédagogique. Catherine Tauveron est également professeur à l'IUFM de Rennes 2.
- 7 Charlier P., *Jeux hypermédiés et expériences d'apprentissages*, Communication au colloque : savoirs formels et informels, 2000
- 8 Yourcenar, M., *Nouvelles orientales*, Paris, ed. Gallimard, L'imaginaire, 2003
- 9 Ministère de la jeunesse, de l'éducation nationale et de la recherche, Direction de l'enseignement scolaire, Littérature, cycle des approfondissements (cycle 3), Centre national de documentation pédagogique, collection École. Applicable en sept. 2002