

## La médiation numérique pour les adolescents en bibliothèque

Le 14 mars 2015

Par **Sonia de Leusse-Le Guillou**, Directrice de l'association Lecture Jeunesse et de la revue Lecture Jeune



Des querelles opposent les spécialistes sur la définition de la médiation numérique. Cet article vise surtout à relever quelques éléments pour travailler en direction des adolescents, aussi n'entrera-t-il pas dans ces débats. La médiation numérique est ici entendue comme l'accompagnement des jeunes dans l'exploration des usages ou des flux numériques afin d'être en mesure de chercher, de partager, de co-créer des savoirs et des pratiques, et de parvenir à s'auto-former pour suivre les évolutions de ces usages et de ces flux. Il s'agit donc de familiariser les jeunes, préadolescents et adolescents aux possibilités et aux usages offerts par internet, et, pour les établissements non connectés, aux possibilités et aux usages des ordinateurs. Les conditions et les réalités de terrain sont très différentes selon les pays. Pour certains, c'est l'accès aux ressources numériques qui posera problème, la connexion internet qui fera défaut, tandis que d'autres seront bien équipés mais démunis quant à la façon d'utiliser leurs équipements ou de faire de la médiation. La diversité des points soulevés offrira, souhaitons-le, des pistes de réflexion à certains d'entre eux.

### La médiation, essentielle

Cassons tout d'abord quelques idées reçues sur les adolescents, ou tout au moins, atténuons-les. Réutilisant les termes proposés par l'Américain Marc Prensky, les médias opposent les générations nées après le développement des technologies de l'information et de la communication, les « digital natives », aux « digital immigrants<sup>1</sup> », leurs aînées, nées avant l'arrivée de ces technologies. Cette catégorisation qui sépare d'un côté, les jeunes, pour qui tout ce qui a trait aux technologies serait inné, de l'autre les adultes, qui devraient tout découvrir et tout acquérir, contribue à renforcer les doutes des professionnels qui se sentent souvent incompetents face aux jeunes, voire inutiles. Les adolescents leur semblent alors omnipotents, comme s'ils étaient nés avec un écran dans la main. A quoi servirait un bibliothécaire ?

Les jeunes sont effectivement plus connectés que la moyenne des utilisateurs. Ils témoignent souvent d'intuitions fructueuses dans leurs usages d'internet. Mais ils différencient mal les propriétés d'un ordinateur ou d'une tablette et ce qui relève d'internet, accessible depuis ces équipements. Ajoutons qu'ils ne sont guère aventuriers, connaissent peu de sites et rencontrent des difficultés à hiérarchiser les contenus disponibles. En d'autres termes, la médiation n'est ni obsolète ni superflue. Elle est essentielle.

### Internet, pour quoi faire ?

Des professionnels s'inquiètent d'un changement radical des loisirs et des pratiques des adolescents avec internet. Or si les modalités ont évolué, les jeunes cherchent toujours à se retrouver et « l'entre soi » reste caractéristique de l'adolescence. Internet démultiplie les façons de faire, leur permet de rester davantage en

contact avec leurs pairs, d'élargir leur cercle à d'autres groupes (parfois à l'insu de leurs amis) et de répondre de façon plus diversifiée aux besoins de leur âge.

## Communiquer

Car, que font-ils majoritairement sur internet ? Ils y communiquent. Grâce aux réseaux sociaux, ils ne rompent pas le lien avec leurs amis et leur cercle, les échanges n'ayant souvent d'autre fonction que de permettre de rester en contact avec les autres et de mesurer la valeur de ses relations. Ce que l'on dit importe moins que la fréquence à laquelle on le dit. L'immédiateté (ou non) de la réponse que l'on reçoit, témoigne de l'intérêt d'une personne pour une autre. La valeur des posts sur les réseaux sociaux se mesure par le nombre de « like » sur Facebook, le nombre de partages ou de clics en général et non par la qualité ou la véracité des propos. La popularité est le maître mot pour exister. Si ce règne du plébiscite nuit à certains adolescents qui manquent d'audience et de suiveurs, d'autres jouent avec les possibilités offertes par internet : ils explorent des facettes de leur personnalité à travers des identités multiples qu'ils se sont créées (sur un ou plusieurs blogs, un ou plusieurs profils). Un adolescent introverti et timide pourra être reconnu comme un spécialiste dans un cercle donné, sans que son âge, son lieu d'habitation, etc. ne viennent remettre en question son expertise. C'est le cas sur de nombreux sujets, dont les jeux vidéo par exemple.

## Jouer

En effet, les adolescents jouent en ligne. Ils affectionnent notamment les MMORPG<sup>2</sup>. Si les jeux vidéo<sup>3</sup> peuvent encore avoir mauvaise presse auprès des médiateurs, rappelons qu'il s'agit de la première industrie culturelle au monde et qu'il en existe une grande diversité, du jeu d'aventure, au jeu de tir etc., en passant par les *serious games*<sup>4</sup> par exemple, des jeux utilisés à des fins pédagogiques.

## S'informer

Les adolescents vont aussi sur internet pour y chercher de l'information, qu'elle soit pour leur travail scolaire ou pour répondre aux questions qu'ils se posent. L'enjeu est alors de repérer les données avérées, les sites ou les contributeurs pertinents parmi les innombrables propositions qui s'affichent à l'écran. Rares sont les adolescents qui sauront sélectionner les liens en fonction de la fiabilité de leur source ou de leur émetteur. Tout se vaut, du moment que cela apparaît sur la première page de résultats de google ou que c'est validé par le nombre (de vues, de marqueurs de satisfaction ou d'engouement).

## Créer

Enfin, les jeunes sont aussi des contributeurs : ils parodient, filment, critiquent, commentent, créent, et participent ainsi aux flux et aux contenus qui caractérisent l'internet collaboratif ou ce que l'on a appelé le web 2.0.

## Au préalable à toute action

Par où doit donc commencer le bibliothécaire ? Que peut-il faire ? Tout d'abord, le médiateur doit garder la tête froide : le numérique n'est pas la nouvelle baguette magique. Il n'est pas *la* réponse à toutes les questions, *la* solution à toutes les difficultés. Et sa présence dans l'établissement, quelle que soit sa forme, ne fera pas nécessairement venir des jeunes. D'une manière générale, rappelons la nécessité de la veille, de la mutualisation<sup>5</sup> sur ces sujets et ces propositions susceptibles d'évoluer rapidement. Sans pour autant adopter les modes de vie ou les goûts des jeunes, fréquenter régulièrement les sites qu'ils affectionnent peut servir de baromètre, de panorama des tendances. Le médiateur peut alors sélectionner des ressources en lien avec les univers plébiscités par son public et ouvrir son horizon au-delà de son champ (restreint souvent) de navigation sur internet. Bien sûr, dans cette perspective, la formation professionnelle mais aussi l'autoformation régulière et continue, sont absolument indispensables. Face à l'immensité des possibles ouverts par les ordinateurs, les

tablettes, et les smartphones, le bibliothécaire peut se sentir perdu. Quel sera son domaine d'intervention ?

## Partir des besoins des jeunes

L'une des voies consiste à s'intéresser à la vie des adolescents du quartier, ceux qui fréquentent l'établissement et ceux qui, justement, n'y vont jamais. Que font-ils ? De quoi peuvent-ils avoir besoin ? Pourquoi viendraient-ils ? Bien sûr, la médiation numérique ne sera qu'une des facettes des actions menées en direction des jeunes.

Certains besoins sont aisément identifiables pour les jeunes scolarisés, comme l'aide aux devoirs, par exemple, qui peut apporter un réel soutien à des collégiens ou à des lycéens. Un partenariat avec une association ou des bénévoles engagés se révèle souvent plus fructueux qu'un travail solitaire. Le bibliothécaire devient le passeur. Il peut collaborer avec les enseignants qu'il aura rencontrés au préalable afin de sélectionner pour eux des contenus pertinents ou à destination des parents, comme le fait la [National Library Board de Singapour](#) qui leur propose des sessions de formation à l'utilisation des e-ressources jeunesse de la bibliothèque pour qu'ils puissent ensuite aider leurs enfants. Les recherches du bibliothécaire peuvent aussi être destinées aux jeunes pour lesquels il recensera des documents, mettra à disposition des postes informatiques où il présentera les ressources disponibles (Pinterest<sup>6</sup>, sites internet<sup>7</sup>, MOOCs<sup>8</sup>, livres en ligne, logiciels d'autoformation, etc.) comme c'est le cas d'un [portail des bibliothèques de Montréal](#) dédié au soutien scolaire.

Expliciter avec les adolescents certains termes techniques les plus fréquemment employés<sup>9</sup>, leur apprendre la mise en page, le traitement de texte, leur faire découvrir le fonctionnement de logiciels ou celui d'un ordinateur constituent des actions de fond fort utiles, même si l'école, de son côté, assure éventuellement une partie de cette formation.

Certaines grandes bibliothèques ou des réseaux importants ont créé leur propre portail à destination des jeunes, comme [celui de Los Angeles](#), qui a un onglet spécifique « [homework help sites](#) ». Ceux-ci savent donc directement où chercher les informations qui les concernent. Mais la plupart des établissements n'ont pas les moyens d'ouvrir de tels sites ou le temps d'alimenter régulièrement leurs blogs. Pour que ces espaces virtuels ne soient pas désertés par les jeunes, il faut absolument un médiateur : paradoxalement, plus l'offre de la bibliothèque est « dématérialisée », plus elle a besoin d'un accompagnement physique et d'être manifeste dans la salle, par une signalétique dédiée (des documents papier, des affiches, etc.).

En partenariat cette fois avec des associations de quartier ou d'autres structures de prise en charge d'adolescents, la bibliothèque peut également être un lieu d'apprentissage et de sensibilisation à l'utilisation des réseaux sociaux, de Facebook à Twitter en passant par des réseaux plus professionnels comme LinkedIn<sup>10</sup>. Outre l'aspect technique et pratique (paramétrage, usages...), les médiateurs peuvent également attirer l'attention des jeunes sur leur profil public et leur identité privée, afin qu'ils prennent conscience de l'image qu'ils véhiculent à travers internet. Par ailleurs, à l'heure où un très grand nombre de jeunes suit l'actualité via Facebook ou les informations transmises sur les réseaux sociaux, rares sont ceux qui distinguent la rumeur d'un article d'investigation. Cette éducation aux médias en général peut également être du ressort de la bibliothèque, qui incarne ensuite cet accompagnement en proposant des ateliers d'écriture d'articles, de création de journal pour mettre les jeunes en situation, et en même temps, pour les aider à s'approprier des logiciels spécifiques ou tout simplement le traitement de texte et la mise en page. Les postes informatiques ne disposant pas d'internet seront cependant utiles à ceux qui souhaitent rédiger et mettre en forme leur CV pour chercher un stage ou du travail.

## Et leurs centres d'intérêt...

C'est avec les adolescents que l'on peut imaginer des projets susceptibles de les mobiliser. Car les jeunes n'ont pas seulement des besoins, ils ont aussi des centres d'intérêt et des envies... Dans cette optique, certaines bibliothèques ont développé des ateliers de création de bandes dessinées numériques<sup>11</sup>, de romans photos, ou de jeux vidéo<sup>12</sup> par exemple. Pour ouvrir leurs collections, élargir leur public, témoigner de leurs évolutions, les bibliothécaires médiatisent des jeux vidéo de toutes catégories, sur place ou sur leur site, sur des pages Facebook, des blogs<sup>13</sup>, s'ils en ont. Au-delà des collections, les établissements organisent des tournois de jeux vidéo (sur consoles ou en ligne) comme dans la bibliothèque parisienne Václav Havel<sup>14</sup>. Montréal en est à sa 3<sup>e</sup> édition du festival « Montréal joue » qui programme plus de 200 événements dans des bibliothèques<sup>15</sup>. L'idée

est de proposer une expérience de jeu collective, de transformer la perception du lieu (d'un lieu de savoir à un espace qui peut être ludique), de mêler les générations et les publics. D'autres peuvent exploiter les nombreux sites de *fanart* ou de *fanfiction*<sup>16</sup> sur internet pour proposer aux adolescents d'y contribuer, à travers des ateliers de création. Certaines bibliothèques vont offrir des sessions pour apprendre le montage (photo/vidéo/son) via l'initiation à des logiciels comme Photoshop par exemple, ou [Audacity](#). Des établissements disposant de moyens nettement plus conséquents, comme c'est le cas de la bibliothèque de Madison, aux États-Unis, avec son MediaLab<sup>17</sup> ont développé tout un programme spécifique pour les jeunes, allant de la réalisation d'affiches à des *booktrailers* (présentation vidéo de son livre favori) ou à la réalisation de films. Plus simplement, les bibliothécaires peuvent animer un blog sur lequel les adolescents relaient leurs activités artistiques, journalistiques (journal de l'école, émission de radio, sports...), leurs livres coups de cœur, etc. Dans son genre, [le blog des bibliothécaires de Brest](#) (France) à destination des adolescents est assez développé et, particularité notable, il fait contribuer des professionnels d'un réseau et non pas d'un établissement unique. Reste que les canaux d'expression et de prise de parole des jeunes sont rarement ceux des institutions. Une page Facebook créée par des médiateurs à l'attention d'adolescents qui ne la « likeront » pas, un blog sans posts ou sans commentaires de jeunes nuit à l'image de la bibliothèque plutôt qu'ils ne la valorisent.

## Un exemple transversal

« Un clic pour le dé clic<sup>18</sup> », un projet de la médiathèque française Boris Vian, à Chevilly-Larue, a donné la possibilité à des enfants de créer leur propre jeu vidéo. Encadrés par des professionnels (animateur numérique, bibliothécaire, conteur pour leur faire entendre des histoires, etc.), les jeunes ont imaginé le scénario de leur jeu, les décors, créé l'univers et rédigé le mode d'emploi, véritables co-créateurs de contenus. Mêlant l'aspect pédagogique au ludique, développant des compétences numériques, de lecture et d'écriture, cet atelier visait à répondre aux besoins des jeunes tout en combinant leurs centres d'intérêt.

## Ne pas oublier le principal

La question qui demeure doit toujours être celle des objectifs : pourquoi monter un tel projet ? Que vise-t-on ? C'est ce que la bibliothèque de Lormont<sup>19</sup> s'est demandé en constatant que des adolescents du quartier traînaient dans la rue sans jamais franchir le seuil de sa porte. Pour leur faire découvrir un lieu et une offre culturelle susceptibles de leur parler, le bibliothécaire a essayé de cerner leurs goûts. Il a ensuite développé un fonds de CD de rap, leur musique favorite, puis il a lancé des ateliers de Musique Assistée par Ordinateur (MAO), lors de séances qui allient la musique aux possibilités du numérique. S'il a rencontré un très vif succès, si les jeunes fréquentent désormais le lieu, c'est bien parce qu'il a su entrer en écho à leurs préoccupations, et non grâce aux seules vertus du numérique.

## Pour conclure

Espace d'accueil pour ses publics, lieu de lien social, de transmission des savoirs et de construction de la citoyenneté, la bibliothèque poursuit avec la médiation numérique, les actions et les missions qu'elle avait auparavant. La dimension nouvelle réside dans le glissement de « la transmission des savoirs » à un « partage » des savoirs, mouvants, co-construits, évolutifs. Mieux vaut un projet pensé avec des jeunes, partant de leurs envies énoncées ou de leurs besoins (exprimés par eux-mêmes ou par les partenaires avec lesquels collabore la bibliothèque) qu'une médiation sans public ou de la technique sans objectif. La place du médiateur, de l'animateur multimédia, de l'enseignant et du bibliothécaire, est essentielle, mais elle n'est pas à séparer de la médiation du reste de l'offre de la bibliothèque. Elle en fait partie ; elle est une de ces facettes, que ce soit pour les adultes ou pour les adolescents. C'est en complémentarité avec la politique jeunesse développée au sein de l'établissement qu'elle doit se penser et non comme des ateliers d'apprentissage, de formation ou de jeux, au coup par coup.

## Notes et références

1. Marc Prensky, *On the Horizon*, (MCB University Press, vol. 9, N°5, october 2001).<sup>†</sup>

2. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* ou jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs, comme

Dofus, Ankama, 2004, ou World of Warcraft, Blizzard entertainment, 2004. †

3. Pour approfondir le sujet, on recommandera la chaîne Youtube de Sébastien Genvo (<https://www.youtube.com/user/SebastienGenvo>) enseignant-chercheur à l'université de Lorraine et game designer. « Chaque épisode propose des références bibliographiques et des recommandations de jeu pour approfondir par la pratique les réflexions ». Consulter aussi : <http://www.ludoscience.com/> , laboratoire de Recherche et Développement dédié à l'étude du jeu vidéo et ses multiples incarnations (*Serious game, Casual game, Art game...*), qui met en ligne des publications, des conférences, des projets et des liens variés. †

4. Le [blog de Yasmine Kasbi](#) (bibliothécaire qui travaille à l'Espace public numérique de la ville d'Estinnes en Belgique) est spécialement dédié aux *serious games*. À lire également, un mémoire de fin d'étude à l'Ecole Nationale supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques (ENSSIB) française, publié en 2012 disponible en ligne « [Les serious games en bibliothèque. Définition, enjeux & usages](#) ». †

5. Parmi d'autres, [scoopit](#) pour partager à l'aide de mots clés, sa veille informative, ou [delicious](#), site de partage de signets, par exemple, peuvent être des outils intéressants, qu'on les alimente soi-même ou que l'on suive ceux des autres dans le même champ d'intérêt. †

6. La bibliothèque de Poitiers en France a ainsi créé [son propre pinterest](#) pour y catégoriser des ressources. †

7. Le [site du MIT](#) (Massachusetts Institute of Technology), qui met en ligne ses cours, par exemple, ou la [Khan Academy](#), un site qui propose gratuitement en ligne des cours et du coaching (voir l'article « [La Khan Academy, plateforme d'apprentissage en ligne : Une expérimentation réussie au CLAC de Yaoundé](#) ») . On peut penser aux ressources numériques des institutions, des musées, etc. †

8. Massive Open Online Course, c'est-à-dire un cours en ligne accessible à tous, quel que soit son lieu géographique. Les intervenants comme les élèves sont tous dispersés mais communiquent régulièrement par internet, selon un calendrier préétabli. Voir la plateforme [FUN](#) : « FUN est une plateforme de MOOC (Massive Open Online Course, en français « Cours en ligne ouvert à tous ») mise à disposition des établissements de l'enseignement supérieur français et de leurs partenaires académiques dans le monde entier. Lancée par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche en octobre 2013, cette initiative vise à fédérer les projets des universités et écoles françaises pour leur donner une visibilité internationale, et permettre à tous les publics d'accéder à des cours variés et de qualité où qu'ils soient dans le monde ». †

9. Comme l'extension d'un document, un navigateur, un moteur de recherche, etc. †

10. Des [fiches pratiques](#) sur Facebook, Instagram, Snapchat, Twitter, Spotify, etc. sont par exemple disponibles en ligne sur le site de Netpublic : . On recommandera très vivement la consultation régulière de [Netpublic](#): on y trouve des fiches, des tutoriels, des informations, des expériences de terrain, etc. Pour les médiateurs pointus, une veille sur le [blog](#) de Silvère Mercier, bibliothécaire à la Bibliothèque Publique d'Information (Paris) sera utile ; et pour des médiations spécifiques en direction des adolescents et des jeunes adultes, voir le site de l'association [Lecture Jeunesse](#) (centre de ressources, de diffusion de recherches et de formation sur la littérature pour les adolescents et les jeunes adultes). †

11. Une [première expérience de BD numérique](#) réalisée avec des enfants entre 9 et 12 ans à la Maison des Enfants à Bordeaux (France), en vidéo. †

12. On renverra à cet intéressant projet relaté sur le blog (à suivre régulièrement) « [Vive la culture numérique](#) » de Carole Duguy (bibliothèque de Lyon) : cette médiation utilisait le jeu vidéo Minecraft pour que des collégiens construisent l'univers de Tobie Lolness de Timothée de Fombelle, livre qu'ils avaient aimé. Pour une veille sur plus de projets autour des jeux vidéo, voir : <http://jeuxvideoenbib.tumblr.com/> †

13. On renverra par exemple au [groupe Facebook](#) et au [blog « jeux vidéo et bibliothèques »](#). †

14. Paris, 18<sup>e</sup> arrondissement. Voir [le site de la mairie](#) et [le blog de la bibliothèque](#) †

15. 21 février au 8 mars 2015, voir : <http://www.montrealjoue.ca/> †

16. La *fanfiction* est un récit écrit à partir de l'univers d'une fiction préexistante. La *fanart* est une création artistique (picturale, plastique...) à partir d'un univers fictionnel existant. Voir par exemple : <https://www.fanfiction.net/> et du *fanart* autour de Harry Potter : <https://fr.pinterest.com/ahoskyns1/harry-potter-fan-art/> †

17. Voir [le site de la bibliothèque](#) et surtout celui de [son MediaLab](#), qui montre dans son onglet Teen, de nombreux exemples illustrés et en vidéos, de projets pour adolescents. †

18. Un clic pour le dé clic - médiathèque Boris Vian à Chevilly-Larue (France) : un atelier pour la construction de jeux vidéo, associant atelier lecture-écriture, interventions d'artistes, conteurs, pour des jeunes souvent éloignés de la pratique de la lecture, de l'écriture. Réalisé dans le cadre du Forum Permanent des Pratiques, soutenu par le Fonds Social Européen, par l'[Agence Nationale de Lutte Contre l'Illettrisme](#). Voir [la vidéo de présentation](#). †

19. Lormont est une petite ville près de Bordeaux en France. Pour plus d'informations sur ce projet, lire [l'entretien de Johann Brun](#), le bibliothécaire, pour la revue *Lecture Jeune* (revue sur les littératures et les pratiques culturelles des adolescents et des jeunes adultes). †

---

## Pour aller plus loin

- Docteur ès lettres (théâtre et peinture), **Sonia de Leusse-Le Guillou** a collaboré à des événements et à des ouvrages sur Eugène Ionesco, publié un ouvrage et des articles sur ce dramaturge. Elle est également l'auteur d'un documentaire audiovisuel. Ayant participé à des émissions de littérature sur une radio associative, travaillé plusieurs années dans le secteur culturel (production/diffusion musicale, création audiovisuelle) puis enseigné, elle est aujourd'hui spécialisée dans les littératures pour les adolescents et les jeunes adultes (édition, médiation, pratiques culturelles et numériques). Elle est Directrice de Lecture Jeunesse et de la rédaction de *Lecture Jeune*.
- Depuis 1974, l'association [Lecture Jeunesse](#) œuvre à la promotion de la lecture des adolescents et des jeunes adultes, convaincue que « la lecture, sous ses formes les plus diverses, participe au développement de la personnalité d'un individu, lui permet de gagner en autonomie, de se former, d'apprendre à exercer son esprit critique, et de participer à la vie de la société en devenant citoyen. »

Lecture Jeunesse propose :

- un centre de ressources en ligne sur les pratiques culturelles et de lecture des adolescents et des jeunes adultes,
  - des formations professionnelles à la carte,
  - la revue trimestrielle *Lecture Jeune*,
  - des actions en direction des adolescents,
  - des rencontres d'auteurs, des modérations de débats, des conférences.
-