



Écrans, jeunes publics et bibliothèques : proposer des médiations sans paniquer

Compte-rendu de la journée d'étude du 11 décembre 2025 – Auditorium de la Bibliothèque Municipale de Lyon Part-Dieu

Journée d'étude organisée par Médiat Rhône-Alpes, avec le soutien de la DRAC
Auvergne-Rhône-Alpes

Sommaire

Introduction.....	2
Nos cerveaux face au numérique : état de l'art et recommandations.....	3
Idées reçues sur les effets des écrans.....	4
Questions du public.....	5
Différents usages des écrans selon les enfants.....	5
Un corps médical alarmiste sur l'usage des écrans.....	6
Impact du milieu social des enfants sur leurs usages du numérique.....	6
Impacts sur le développement intellectuel.....	7
Effets sur le sommeil.....	8
Focus sur les adolescents.....	8
Construire un atelier pédagogique en lien avec les outils numériques et son public.....	9
La posture des acteurs vis-à-vis du numérique.....	10
Recommandations.....	10
Ressources recommandées par Victor Pavaiiller.....	11
Table-ronde : Le numérique, un outil de la médiation et du développement de la créativité des jeunes publics en bibliothèque.....	12
Conclusion : Des « jeunes », du numérique, et de la culture.....	16
Les grandes tendances culturelles.....	17
Eclairage sur les pratiques de lecture.....	18

Introduction

Par Mélanie Le Torrec, responsable du développement numérique à la Bibliothèque municipale de Lyon, et Marie-Madeleine Saby, directrice de Médiat Rhône-Alpes

Mélanie Le Torrec introduit la notion de médiation numérique : il ne s'agit pas de porter une attention seulement au médium mais aussi au contenu. Il est important de se demander quels sont contenus que l'on souhaite valoriser.

La Bibliothèque municipale de Lyon s'inscrit dans le programme des Bibliothèques numériques de référence, dans ce cadre elle mène une enquête sur les pratiques des familles et questionne le regard des parents avec deux chercheurs de l'Université de Pau. Il en ressort que les parents ont un positionnement paradoxal qui se traduit par une forte consommation de numérique et un désir que leurs enfants n'en consomment pas, ils projettent en parallèle une bibliothèque comme une image d'Epinal, avec du bois, silencieuse et contenant seulement des livres. Cette image des bibliothèques est encore à déconstruire.

Le programme de l'espace numérique de la Bibliothèque municipale de Lyon comprend la mise à disposition de tablettes, de jeux vidéo entre autres, mais surtout des contenus pour initier l'apprentissage de compétences : jusqu'à 7 ans, le numérique sans écran ; à partir de 7 ans ; des contes sur tablettes ; un accompagnement dans les espaces numériques pour faire les devoirs, utiliser le référentiel PIX, faire les exposés, devenir des auteurs de bande dessinées, de vidéos, d'images, des créateurs de posters, d'albums photo, pour bidouiller au fablab, créer, partager.

Marie-Madeleine Saby remercie la Bibliothèque municipale de Lyon pour son accueil et la Direction régionale des affaires culturelles (DRAC) Auvergne-Rhône-Alpes pour son soutien dans l'organisation de cette journée. Le programme de celle-ci s'attarde sur plusieurs problématiques telles que les propositions que nous pouvons faire pour interagir, en tant que professionnels, avec les jeunes publics, et comment le faire. La question de l'adaptation, de l'évolution des pratiques professionnelles pour prendre en compte le contexte national et les enjeux de société se pose aussi, il s'agit d'accompagner les jeunes publics et leur éducation. Est-ce paradoxal compte-tenu de l'actualité. Que révèlent les recherches et les publications nationales ?

Lionel Dujol et Claire Toussaint questionnent les participants sur certaines conceptions qu'ils peuvent sur le numérique et sur le rapport aux écrans telles que « les écrans rendent idiots », « les jeunes sont tous accros aux écrans », « nous sommes en train de créer une génération de débiles avec les écrans ! » ou encore « les écrans coupent du monde et isolent ceux qui les utilisent ».

La journée est organisée autour d'une intervention introductive de Grégoire Borst, Professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation (Université Paris Cité) - Directeur du Laboratoire de Psychologie du

Développement et de l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ - CNRS), qui présentera un état des lieux de la recherche sur le sujet des effets des écrans et sur d'éventuelles recommandations. Elle se poursuit avec une présentation de Victor Pavailler, Coordinateur de l'Association de médiation numérique, enfance et parentalité, PANGOLIN, sur les possibilités d'appliquer ces recommandations pour construire des médiations numériques.

Enfin, Lionel Dujol, professeur associé à Médiat Rhône-Alpes, animera une table ronde reliant ces analyses à la réalité du terrain et réunissant Carole Duguy, Bibliothécaire Image & Son - Secteur Multimédia de la Médiathèque La Mémo Oullins - Pierre Bénite, Pierre Moison, responsable de l'espace numérique de la bibliothèque de la Part-Dieu à Lyon et Alexandre Simonet, Chef de projet, prospective et médiation, arts et cultures numériques. Responsable Labo² au Carré d'Art de Nîmes.

La conclusion est proposée par Olivier Zerbib, Maître de Conférences en Sociologie à l'Université Grenoble Alpes – UMR PACTE (équipe Régulations).

Nos cerveaux face au numérique : état de l'art et recommandations

Par **Grégoire Borst**, Professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation (Université Paris Cité) - Directeur du Laboratoire de Psychologie du Développement et de l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ - CNRS)

[Voir le replay en vidéo sur YouTube :](#)



Le laboratoire LaPsyDÉ mène plusieurs études en lien avec l'impact des écrans dont une étude sur les transformations du cerveau au cours des apprentissages et sur le développement dans un contexte social/émotionnel, ainsi qu'une étude sur l'impact du numérique.

Cette question est éminemment médiatique, avec une déclaration d'Emmanuel Macron, le 4 décembre 2026 sur le sujet, et une proposition de loi sur l'interdiction des réseaux sociaux. Emmanuel Macron a lancé une Commission écran, la commission d'experts sur l'impact de l'exposition des jeunes aux écrans, qui a rendu son rapport en mai 2024, incluant des recommandations. Grégoire Borst a contribué à cette commission. Le

laboratoire LaPsyDé travaille sur l'Education aux médias et à l'information (EMI) avec des tests de dispositifs à large échelle et une mesure des effets. Les résultats semblent montrer que les programmes EMI ne marchent pas très bien, ils auraient des effets moins importants que ce que l'on espérait, avec parfois des externalités négatives. En termes de contexte il est aussi important de prendre en compte une évolution des réseaux sociaux qui sont devenus des réseaux informationnels. Le laboratoire LaPsyDé a lancé un blog scientifique, Le 21 du LaPsyDé¹ avec un comité éditorial constitué des doctorants du laboratoire, et dont l'objectif est de rendre accessible les résultats de la recherche du laboratoire.

Grégoire Borst présente ensuite un état des lieux de la recherche scientifique aujourd'hui, et précise qu'il est complexe de produire des données de ce point de vue-là.

Idées reçues sur les effets des écrans

Pour introduire son propos, Grégoire Borst revient sur quelques idées reçues largement partagées sur les effets des écrans :

- Les écrans ne sont pas responsables de la baisse de l'intelligence des nouvelles générations : on observe une particularité qui est que l'intelligence, mesurée par les tests de quotient intellectuel, les tests de QI, est toujours supérieure à celui de la génération précédente, il s'agit de l'Effet de Flynn.
- Les écrans ne peuvent pas provoquer des troubles de l'apprentissages (dys) et des troubles du spectre de l'autisme : il n'y a pas de doute sur ce point. Le développement cérébral débute *in-utero*, ainsi, le cerveau est, avant même la naissance, différent pour les personnes qui ont ces troubles. Certains médecins ont prétendu le contraire, ils ont été traduits devant le conseil de l'ordre car il n'y avait aucun fondement scientifique à cela. Il est cependant possible que certains symptômes soient renforcés par les écrans.
- Il n'est pas vrai que les élèves n'arrivent plus à se concentrer en classe car ils passent trop de temps sur les écrans. Il faut d'abord se demander s'ils ont moins de capacité attentionnelle qu'avant et ce n'est pas le cas. La motivation à s'engager dans la situation d'apprentissage questionne plus le modèle éducatif que le rapport aux écrans. Il y a de nombreuses autres causes possibles à cela, dont les problématiques de sommeil.
- Les réseaux ne sont pas à l'origine des symptômes dépressifs des adolescents : les réseaux sociaux ne causent pas la dépression, il existe d'autres causes, dont la génétique ou des éléments de vie par exemple. Le sommeil est peut-être l'un des facteurs sur lequel il faut que l'on se penche. L'interdiction des réseaux sociaux n'est donc pas une réponse.

¹ <https://www.le21dulapsyde.com/>

- L'utilisation des écrans peut entraîner une addiction : il n'y a pas de consensus scientifique sur le sujet à ce jour. Ce n'est pas l'écran en tant qu'objet qui peut produire une addiction, ce serait plutôt certaines caractéristiques des algorithmes de certains réseaux sociaux qui le seraient. Il ne faut donc pas utiliser le terme d'addiction pour le moment. Sur le jeu vidéo il n'y a pas de diagnostic d'addiction mais il existe des diagnostics d'usage problématique et cela concerne 1 à 3% de la population générale. Le temps passé devant les écrans ne suffit pas à définir une addiction.

Questions du public

En réponse à la question d'un participant, Grégoire Borst précise que *Dopamine*, émission diffusée sur Arte, est partiellement scientifique dans sa description de l'addiction : tous nos comportements sont orientés vers des buts, il y a donc une anticipation de récompense et une libération de dopamine. Il n'est aujourd'hui pas possible de détecter les usagers du numérique qui seraient en grande difficulté par rapport à leurs usages grâce à la dopamine. Nous sommes dans un contexte d'apparition récente des réseaux sociaux qui sont en évolution constante.

En réponse à la question d'un autre participant, Grégoire Borst indique que très peu d'études portent sur les effets de l'intelligence artificielle (IA) sur les jeunes. Ces études sont très récentes et certaines sont sorties avant d'avoir été évaluées. La littérature scientifique montrerait que ceux qui utilisaient ChatGPT seraient en général les meilleurs élèves, mais sans lien de causalité.

Afin de confirmer la remarque d'un participant, Grégoire Borst explique que la recherche est essentiellement menée dans des pays anglo-saxons, il est cependant nécessaire de contextualiser la recherche, c'est-à-dire de mener des recherches sur les impacts des réseaux sociaux sur les publics français pour éclairer les décisions politiques en France. Les recherches faites sur la désinformation sont quasiment toutes faites aux Etats-Unis et en Angleterre, on tire de celles-ci des lois générales, ce qui est problématique.

Différents usages des écrans selon les enfants

Une étude parue récemment et commandée par l'Arcom, Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique, a été menée sur 2000 adolescents de 11 à 17 ans par IPSOS et BVA. Elle montre, lorsqu'on demande l'âge de première utilisation des vlogs, un âge jeune et de plus en plus jeune, avant 10 ans. L'âge moyen déclaré de 1^{er} utilisation est de 11,2 ans pour les plateformes vidéo, et 12,3 ans pour les réseaux sociaux. La loi visant à instaurer une majorité numérique et à lutter contre la haine en ligne a été retoquée par la Commission européenne et n'a donc jamais été promulguée. Si on regarde la fréquence d'utilisation, on observe que les enfants de 11 ans passent l'essentiel de leur temps sur YouTube, et qu'en grandissant les usages progressent en direction des réseaux sociaux, avec un usage quotidien qui atteint quasiment 60 % dès 11 ans.

Leurs usages sont beaucoup plus contrastés que ce que l'on croit : lorsqu'on interroge les 15-17 ans, on se rend compte qu'ils passent, en semaine, plus de 2h48 sur leur *smartphone* pour l'école sur un total d'environ 4h30 au total. Ce constat incite à ne pas caricaturer les usages.

Un corps médical alarmiste sur l'usage des écrans

Aujourd'hui, le corps médical est très alarmiste sur le sujet, avec un *Collectif surexposition écrans*² très actif. Leurs arguments sont souvent basés sur des données collectées auprès de leur patientèle. Ils remarquent une augmentation des troubles intellectuels et cognitifs, des troubles psychiques, des troubles du langage et de la parole. A partir du constat de l'introduction des écrans ils établissent un lien de causalité.

Il ne s'agit cependant que d'une association et non d'une causalité. Sur la même période, les professionnels de santé ont été massivement formés à la détection des troubles du langage et de la parole, ce qui pourrait sans doute mieux expliquer cette augmentation dans la détection de ces troubles. Il serait plus intéressant d'élargir les observations au-delà de la patientèle des médecins qui est uniquement constitué de personnes présentant des troubles, ceux qui consultent, pour s'intéresser à la population générale. Il existe en effet un réel enjeu à avoir des données épidémiologiques et à raisonner en population générale.

Lorsqu'on trouve des corrélations, on peut dire que le temps d'écran produit des effets sur le développement cognitif et socio-émotionnel mais aussi l'inverse. Il peut aussi y avoir des variables cachées : le statut socio-économique des familles joue sur le développement du langage des enfants sans commune mesure avec l'impact possible des écrans. Ce même statut socio-économique a aussi un impact sur le temps d'écran.

Se poser la question des écrans, c'est se demander comment mesurer les impacts d'un élément très présent dans notre environnement et auquel nous sommes tous exposés. Le cerveau humain se développe pendant 20 à 25 ans après la naissance, il va être très plastique sur cette période. C'est une période fantastique pour les apprentissages, particulièrement longue, durant laquelle il y a plus de risques en termes de vulnérabilité. Les caractéristiques ayant un impact sont : le stress chronique, la qualité du sommeil, l'environnement cognitif et émotionnel. Ces aspects-là produisent des effets beaucoup plus massifs que l'aspect des expositions aux écrans, avec des enjeux beaucoup plus importants.

Impact du milieu social des enfants sur leurs usages du numérique

Il existe des données, dont certaines issues d'un panel de la Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP) du Ministère de l'Éducation Nationale constitué d'enfants de 3 à 4 ans (entrée en maternelle), qui montrent que pour 55 % des

² <https://surexpositionecrans.fr/>

familles il n'y a pas d'accès au numérique. Environ 30 % ont un écran réservé aux enfants de la famille et 23 % ont un abonnement à une plateforme pour des contenus jeunesse.

Cela interroge. Au niveau des usages : les enfants regardent principalement des dessins animés et une petite partie d'entre eux jouent sur des écrans, mais surtout des jeux ludo-éducatifs, et 25 % n'a aucun usage. Cette étude n'établit pas de liens de causalité, elle est seulement associative. On observe que le fait de regarder les écrans n'a aucun impact sur le développement langagier des enfants. Pour des enfants qui utilisent régulièrement les écrans en dehors des jours d'école les effets sont légèrement positifs et pour une utilisation des écrans sur les jours d'école les effets sont très légèrement négatifs, mais toujours sans lien de causalité.

Une étude française suit la Cohorte EDEN³ de l'Inserm depuis la naissance de l'enfant jusqu'à ses 6 ans. On observe que le temps global passé devant les écrans (0 à 120 minutes par jour) n'a pas d'impact sur le QI verbal des enfants. Cette étude montre qu'il y a un domaine dans lequel il y a de petits effets négatifs, lorsque les enfants regardent la télévision pendant le repas, car cela interfère avec un moment important d'échange dans la famille, celui du repas. Pour apprendre le langage oral il faut discuter avec un adulte, il faut des moments sans écran pour cela.

Impacts sur le développement intellectuel ?

Il existe aussi des données sur la question des différents usages et des contextes d'usages. Les méta-analyses montrent que lorsque la télévision est allumée en bruit de fond, cela produit de petits effets négatifs sur le développement langagier de l'enfant. Le temps d'écran total a lui aussi un petit effet négatif, alors que le co-visionnage a de petits effets positifs. Le visionnage de programmes ludoéducatifs a un impact positif faible.

Une étude, sur un tout petit échantillon d'enfants très jeunes, montre que l'exposition à la télévision coûte 8 mots de vocabulaire à 30 mois, ce qui est très peu ; les enfants qui regardent les *Téléubbies* perdent plus de 10 mots ; les enfants qui regardent *Dora l'exploratrice* gagnent plus 13 mots en plus par rapport aux autres. Cela permet de relativiser les effets des écrans, alors même que l'effet du milieu social d'origine joue sur 600 mots.

Des médecins parlent d'un impact sur les dessins de l'enfant, sur sa capacité de reproduction symbolique, mais ce discours est une manipulation. L'étude d'origine a été contrecarrée par une autre étude plus récente qui a pris en compte le milieu social d'origine des enfants, démontrant l'absence de tels effets.

³ <https://eden.vjf.inserm.fr/>

Une étude américaine montre que les écrans jouent plutôt positivement sur le développement intellectuel des enfants entre 8 et 10 ans, avec un contrôle sur le milieu social d'origine et sur la part génétique.

Effets sur le sommeil ?

Il y a tout de même des effets des écrans sur les enfants, il s'agit d'effets sur des dimensions somatiques, dont celle de la qualité du sommeil des enfants, en particulier pour les enfants de 3 ans qui ont un sommeil polyphasique. La recommandation de la Commission Ecrans est issue de ce constat. A partir de 6 ans, le sommeil transitionne progressivement d'un sommeil biphasique vers un sommeil monophasique, ce qui explique la recommandation de limiter les écrans avec un usage accompagné par un adulte et sur des contenus de qualité. La problématique du sommeil, en particulier pour les adolescents, pourrait être améliorée en décalant d'une heure l'heure de début des cours. La recommandation pour les enfants ayant un sommeil biphasique ou monophasique serait de limiter les écrans à une heure avant l'endormissement. La sédentarité a elle aussi un impact, avec 33% des enfants de moins de 3 ans qui ne pratiquaient aucune activité physique d'extérieur. Il est nécessaire de redonner la place aux enfants dans l'espace public.

Focus sur les adolescents

Focus sur les adolescents : leur cerveau est très particulier, avec une asynchronie du développement cérébral. Au début de l'adolescence le lobe limbique fonctionne vite très bien, il est le lieu de la récompense et de la dopamine. Il manque cependant la fonctionnalité des régions préfrontales qui permettent de réguler les émotions, ainsi que la fonction de régulation du plaisir immédiat. L'adolescence est ainsi une période de vulnérabilité très forte dans laquelle on apprend beaucoup, on apprend quasiment autant sur cette période qu'entre 0 et 3 ans.

La question se pose alors de l'impact des réseaux sociaux. Il existe plusieurs études qui traitent de ce sujet, principalement anglo-saxonnes, elles démontrent que 0,4% du bien-être des adolescents est lié au temps qu'ils passent sur les réseaux sociaux. Il existe une forte hétérogénéité du développement pubertaire chez les adolescents qui entrent dans l'adolescence entre 8 et 14 ans, il y a sans doute dans cette population des adolescents vulnérables pour lesquels les effets des réseaux sociaux sont peut-être plus importants que pour les autres avec une augmentation de certains symptômes.

Il y a aussi des effets très genrés dans les symptômes dépressifs avec une stabilité globale chez les garçons contre une augmentation forte chez les filles et un effet post-covid important. Il y a donc un intérêt à trouver une solution pour que les filles qui ont une fragilité ne voient pas leur difficulté augmentée par les réseaux sociaux. En neuro-imagerie on ne constate, sur une cohorte de 12 000 enfants, aucun effet. Il n'y a pas de liens directs démontrés entre réseaux sociaux et dépression, la réalité est bien plus complexe que cela et avec des effets faibles.

Il existe des effets plutôt positifs de l'introduction des messageries privées chez les garçons et légèrement descendants chez les garçons. La simple utilisation du smartphone aura des effets scolaires négatifs auto-rapporté sur les filles et négatifs chez les filles.

Construire un atelier pédagogique en lien avec les outils numériques et avec son public

Par **Victor Pavaille**, Coordinateur de l'Association de médiation numérique, enfance et parentalité, PANGOLIN

[Voir le replay en vidéo sur YouTube :](#)



Victor Pavaille se positionne dans la continuité des propos de Grégoire Borst. Il aborde ensuite les questions à se poser pour préparer un atelier d'accompagnement au numérique, la première est : « Qui m'a demandé cet atelier ? » Lorsque c'est le bénéficiaire qui demande, il y a plus de chances que cela fonctionne. Le contexte actuel de panique moral autour des écrans est angoissant et stressant, il n'est pas un bon levier pour faire venir les participants.

Il est aussi intéressant de se demander quel sujet on souhaite aborder précisément. Avec le numérique et les écrans, on peut parler de tous les sujets, il est nécessaire de cibler, de fixer des objectifs, se demander quel est le message réel de l'atelier. Par exemple, Pangolin organise des ateliers en crèche. La première question posée par le Centre Communal d'Action Sociale (CCAS) était « Allez-vous donner aux parents des outils pour sortir les enfants des écrans ? », alors que ce que peut proposer Pangolin est : comment faire mieux avec les écrans. Les professionnels de la crèche sont compétents pour proposer aux parents des idées pour faire autre chose et proposer des temps sans écrans.

Il y a plus de chances que les participants viennent s'ils ont été eux-mêmes impliqués dans la conception de l'atelier. La taille du groupe est aussi très importante, elle impacte la construction et l'animation. La tranche d'âge est elle aussi à prendre en compte, cela permet d'améliorer l'efficacité de l'atelier. La durée de l'atelier est à penser en fonction du contenu de l'atelier et de l'âge des participants.

La posture des acteurs vis-à-vis du numérique

Il s'agit de se demander « quel est le positionnement de celui qui parle ? ». Connaître la recherche permet de donner les lignes directrices pour concevoir un atelier mais ce n'est pas le métier des bibliothécaires. Le bibliothécaire a plutôt un rôle de médiateur, il peut mettre du matériel à disposition, créer des temps, activer des leviers pour donner des compétences aux jeunes. La posture consiste à amener la question des écrans de manière souple et discrète. Le numérique fait partie de notre quotidien, le rôle du médiateur peut être d'amener à s'en saisir de manière habile.

Le parent a une posture différente, c'est un enfant qui a grandi, il a moins de temps libre et doit s'occuper des enfants, il panique plus. La question est savoir comment déconstruire la panique morale des parents. Pour les enfants il faut se demander qui ils sont, quels âges ils ont. Ils testent les limites, éventuellement les dépasser et voir ce qui se passe. Les modèles économiques sont aussi des acteurs, ils se cachent derrière tous les outils. Les outils incitent tous à la consommation, dans un contexte d'économie de l'attention.

Recommandations

Il est important de tester pour savoir ce qui marche et ce qui ne marche pas. Dans la communication, on évite une approche frontale, par exemple un atelier de prévention face à l'addiction aux écrans, sinon seules les personnes convaincues vont venir et il n'y aura jamais le public que l'on aurait souhaité avoir. La communication passive ne marche pas non plus très bien (exemple : poser des affiches et attendre que les gens viennent). Il est important de relancer, faire des rappels, trouver des parents qui peuvent faire le relais. Enfin, utiliser un seul support de communication ne suffit pas, il est important de multiplier les canaux et d'être présents sur les réseaux sociaux.

Dans le contenu, on évite l'approche culpabilisante, par exemple : les écrans sont interdits avant 3 ans, elle ne permet pas d'être l'accompagnement. On évite « il faut/il faut pas ». On évite aussi le vocabulaire technique pour ne pas perdre les publics car ils ne cherchent pas à devenir experts sur la question. Ce vocabulaire met une frontière entre le professionnel et le parent. On évite aussi le format descendant dans les ateliers. Dans la construction on implique les bénéficiaires pour favoriser une dynamique efficace. Le regard d'experts sur le contenu est intéressant mais n'est pas forcément à faire redescendre dans l'activité. On favorise un format ludique et créatif, adapté à l'âge des bénéficiaires et avec une durée adaptée.

On favorise dans la communication une approche subtile, par exemple une soirée *On joue ensemble !*, et une communication dynamique. On peut par exemple solliciter des parents-relais et multiplier les supports de communication. Dans le contenu on favorise les images et moins de mots, on répète souvent, on favorise la participation active et on ouvre au débat.

On favorise, dans la valorisation : l'exposition des réalisations qui permet de valoriser la production des participants et les ateliers en eux-mêmes. L'implication des parents dans la restitution est aussi importante que dans la valorisation, cela permet des échanges par exemple autour du pommier des usages numériques de leurs enfants. Prévoir un buffet permet aux participants de rester plus longtemps et favorise l'ouverture, l'échange et le débat. La prise de photo alimente les réseaux sociaux et permet de valoriser les ateliers auprès des tutelles et de la hiérarchie.

En conclusion, le numérique n'est qu'un thème. On peut travailler de la même manière avec le numérique qu'avec le livre, ... En termes d'approche il est intéressant d'arrêter de parler d'écrans mais de parler plutôt d'outils. Cet outil est un outil qui n'a pas de limites là où les enfants ont besoin de limites, par exemple un *timer* qui se met en route lorsque l'enfant allume la tablette.

Il n'est pas nécessaire d'être un expert pour parler du numérique, il est plus intéressant de se positionner comme un animateur des échanges entre les participants et d'être confiant dans l'animation que l'on mène. L'expertise se situe au niveau de la connaissance du réseau qui permet de rediriger vers des experts. L'objectif peut être atteint si le public a passé un bon moment. L'innovation c'est bien, le classique aussi. Les outils simples sont ceux qui marchent le mieux. Lorsque l'on conçoit un atelier il n'est qu'un levier. Par exemple à la demande d'une maman qui souhaitait que son enfant soit formé au traitement de texte l'association Pangolin l'a redirigé vers un atelier de création d'une histoire. Les outils libres sont mieux car les enfants peuvent les reproduire plus facilement à la maison.

Ressources recommandées par Victor Pavaiier

Références :

- *Les jeux vidéo et nos enfants* – Cookie Kalkair
- *Grandir inquiet à l'ère des réseaux sociaux* – Jocelyn Lachance
- *Les enfants et les écrans* – Coordonné par Anne Cordier et Séverine Erhel

Réseaux : Pangolin, Promeneurs du net, EPN Isère, La petite poussée, la maison de l'image, Fréquence école.

Idées d'ateliers : Pangolin, Meta cartes, Pearltrees Pangolin, Geek Junior.

Table-ronde : Le numérique, un outil de la médiation et du développement de la créativité des jeunes publics en bibliothèque

Intervenante et intervenants :

- **Carole Duguy**, Bibliothécaire Image & Son - Secteur Multimédia de la Médiathèque La Mémo Oullins - Pierre Bénite
- **Pierre Moison**, Responsable de l'espace numérique de la bibliothèque de la Part-Dieu à Lyon
- **Alexandre Simonet**, Chef de projet prospective et médiation, arts et cultures numériques ; Responsable du Labo² au Carré d'Art de Nîmes

Cette table ronde traduit une volonté d'interroger le rôle des bibliothèques publique dans une optique de socialisation, de voir comment on peut parler d'écrans sans écran et d'en faire un outil de créativité.

Carole Duguy est responsable Image & son à la médiathèque la Mémo d'Oullins-Pierre-Bénite, elle utilise le cinéma et le numérique dans la médiation avec les adolescents. Elle présente un exemple d'atelier cinéma. Il s'agit d'un atelier de doublage de film avec des parents, des enfants et des zombies grâce à l'application Filmorago. L'idée de cet atelier est de faire découvrir des extraits des DVD de la bibliothèque. Six passages ont été extraits en amont, sur lesquels les bibliothécaires ont coupé le son pour l'atelier, ils ont été choisis pour permettre un parcours dans l'histoire du cinéma avec des zombies. Il s'agit ici de découvrir le cinéma de genre. Pour cet atelier des parents sont venus avec des adolescents, ce qui permet de partager une culture et une découverte. Pour pouvoir créer il faut déjà s'approprier le contenu. Cet atelier ne nécessite pas beaucoup de moyens techniques.

Un autre exemple est celui d'un partenariat avec un lycée professionnel à Oullins. Le public était constitué d'élèves qui ont un rapport difficile à l'école. Les bibliothécaires ont été en rapport rapproché avec l'équipe pédagogique dans une logique de co-construction à partir du livre d'Anthony Passeron, *Les enfants endormis*, pour parler du sida qui est au cœur de l'ouvrage. Ils ont profité d'être tous ensemble dans la même salle pour co-visionner un film avec une histoire autour du sida.

Le co-visionnage a été suivi d'un débat sur le film avec des élèves qui n'avait pas été sensibilisé au sida, ni à l'usage du préservatif. Ce débat a été l'occasion d'échanger sur des sujets relevant de l'intime. Suite à ce premier atelier il a été décidé de transformer une classe de ce lycée en jury pour la *Fête du court-métrage*⁴. Le co-visionnage permet de sentir les émotions des uns et des autres dans la salle. Après les visionnages de la *Fête*

⁴ <https://www.lafeteducourt.com/>

du court-métrage ils ont utilisé le jeu de cartes *Sortie de cinéma*, pour faire circuler la parole sur le film qui venait d'être vu. A la fin de la séance le film qui a reçu le plus de votes a été présenté aux des publics de la bibliothèque dans un objectif de valorisation. Ce sont les lycéens eux-mêmes qui ont présentés la sélection de trois films qu'ils avaient effectuée. Ce projet permet d'interroger les pratiques face aux écrans, face au cinéma.

Lionel Dujol précise que les plus jeunes optent pour regarder des films et séries sur les plateformes, ce projet permet de comprendre ce que l'on regarde et les dynamiques de recommandation. Il s'agit de les interroger sur leur rapport aux écrans et aux contenus auxquels ils ont ainsi accès.

Pierre Moison, responsable de l'espace numérique de la bibliothèque de la Part-Dieu à Lyon, indique en introduction que le public adolescent est un public que l'on voit peu en bibliothèque. C'est un public qui vient en groupe, qui aime bien manger et qui a sa culture et ses préoccupations propres. Dans le réseau lyonnais il y a un effet de constitution de petits clubs pour ce public, autour d'une dynamique collective, en essayant de l'inscrire dans la durée, autour de rendez-vous récurrents. Les rendez-vous autour du jeu vidéo fonctionnent bien. Parmi les projets du réseau se trouvent : améliorer le réseau pour proposer des tournois, aménager des espaces confortables, élargir le fonds jeux vidéo à d'autres types de jeux, moins commerciaux.

Dans les années à venir, la Bibliothèque municipale de Lyon (BmL) souhaite trouver un lien, pour ce public adolescent, avec le département jeunesse, ainsi qu'une ouverture sur les métiers du numérique. Le numérique doit être positionné comme un outil qui permet d'accéder à la culture. Ce qui marche bien à la BmL, ce sont les temps forts comme Halloween, les projets sur plusieurs séances pendant les vacances de création de film, de retouche d'images. Pierre Moison donne plusieurs exemples : le cycle *Petits reporters* ou *Petits chroniqueurs*, la rédaction de coups de cœur sous diverses formes. Le lien avec la communauté éducative permet de faire des ponts avec des accueils de classe. Il est important de connaître leurs usages du numérique et les outils qu'ils utilisent pendant leurs études.

Les petits clubs peuvent permettre de faire venir d'autres personnes. A la bibliothèque Lacassagne, un FabLab propose les *Mercredis bidouille* avec de la fabrication et de la programmation de robots. La BmL noue des liens avec des communautés telles que celle des artistes numériques ou des documentaristes afin de s'appuyer sur ces professionnels, par exemple lors de temps forts tels que le *Printemps du numérique*⁵. Ce festival, pour sa prochaine, édition portera sur la création numérique avec la volonté de mettre en avant le plaisir de faire à plusieurs. Il y aura par exemple une création en réalité augmentée collective.

Lionel Dujol ajoute que le jeu vidéo est de nouveau un peu attaqué sur la facette de leur l'impact sur la violence. Pierre Moison met en avant le jeu vidéo comme outil de

⁵ <https://www.bm-lyon.fr/nos-blogs/printemps-du-numerique-7/>

sociabilité. Il est intéressant de penser le numérique comme intégré au temps de fort de la bibliothèque et pas toujours dans des événements à part. Le numérique et l'écran sont un peu dans les stéréotypes, l'économie de la paresse, ils sont aussi une économie du travail, de l'effort.

Alexandre Simonet, chef de projet, prospective et médiation, arts et cultures numériques et responsable Labo² au Carré d'Art de Nîmes², contextualise son propos par l'existence du Labo² à Nîmes : un espace dédié aux pratiques du numérique autour des nouvelles formes de narration et nouvelles formes d'écriture ; avec un axe orienté des arts du code et qui questionne comment les artistes utilisent le code dans leur manière de s'exprimer ; un dernier axe orienté autour du rapport du jeu vidéo et des arts numériques avec un festival Nîmes Open Game Art (NOGA) organisé tous les deux ans. Il s'agit de s'appuyer sur les compétences des artistes numériques pour inventer de nouvelles formes de médiation culturelle.

L'artiste numérique est aussi quelqu'un sur lequel on peut s'appuyer pour évaluer des tendances. Il existe des utilisations atypiques des écrans au Labo². Exemple : la compagnie de danse Kdanse travaille en lien avec les nouvelles technologies et explore les liens entre le corps, la danse et les nouvelles technologies. Le projet avec cette compagnie avait pour objectif de mettre en phase les pratiques artistiques amateur d'une classe de seconde lors d'un atelier de danse classique et des créatures numériques, créées par une IA, qui calculent le déplacement des danseurs. Il y avait aussi une volonté de montrer des usages innovants et critiques dans une approche d'un type d'écran sur un voile de mariée.

Alexandre Simonet s'est intéressé au *vidéo mapping*, une technique qui permet d'habiller des surfaces ou des volumes dans un domaine architectural. Le *vidéo mapping* permet d'être dans une unité de temps, de lieu et d'action propice à la création avec une baisse de la tension et une augmentation de l'attention. Cette forme de création sert de plus en plus pour de la valorisation patrimoniale. Ainsi, ces outils permettent une valorisation d'expositions, par exemple en racontant la vie de Bernard Lazare, dreyfusard et initiateur du *J'accuse* de Zola.

En mai, le Labo² a imaginé un *scenario* autour de la vie de Vitruve, un ingénieur romain en génie civil et militaire qui a participé à la construction du Pont de Gard. Vitruve a décrit plusieurs automates qui rappellent les robots d'aujourd'hui. Il a ainsi été possible de faire un rapport entre trois machines. Tout cela fonctionnait avec un *escape game* de 35 minutes.

Le dernier projet, *Iceberg*, était un projet de sensibilisation climatique pour lequel la bibliothèque a sollicité puis formé l'association Trig. Il y a actuellement une tendance plus écologique où les artistes utilisent des dispositifs, habituellement manipulés avec des écrans, sans écran. Un projet a par exemple été conçu avec un rétroprojecteur à la place d'un vidéoprojecteur. Le collectif Random Bazar a lui réunit plusieurs dispositifs numériques sans écran. Les écrans sont redistribués autrement, ils disparaissent ou sont

réinventés. Les bibliothécaires peuvent s'en emparer pour travailler autour de médiations culturelles.

Pour répondre à la question d'un participant Alexandre Simonet précise que le logiciel de *vidéomapping* est HeavyM, un logiciel qui n'est pas libre mais accessible, avec des licences flottantes.

Lionel Dujol pose la question des partenariats car il est parfois difficile de porter ces projets seuls.

Alexandre Simonet répond que le Labo² a monté un partenariat avec un théâtre qui s'est très tôt intéressé à la question du numérique sur scène. Ce partenariat a permis une répartition entre la diffusion pour le théâtre et les ateliers de médiation pour la bibliothèque qui a ensuite abouti à la création d'un festival qui a duré plus de 10 ans.

Carole Duguy précise que l'atelier de doublage de film est né d'un partenariat avec un théâtre qui est orienté autour de la musique. Une rencontre a lieu en amont de la programmation pour identifier des possibilités de projets en commun. Ces projets est intéressant car les deux établissements ne touchent pas les mêmes publics, il y a donc des passerelles possibles. Dans le cas de public scolaire le travail avec les équipes pédagogiques est vraiment important. Ce partenariat a cependant souvent lieu sur des one shot.

Pierre Moison ajoute que pour nouer des partenariats avec des Maisons des jeunes et de la Culture (MJC) ou des centres sociaux, le manque de stabilité dans les équipes complique la création de partenariats. Il existe des partenariats intéressants à la BmL, par exemple avec un théâtre, dans le cadre d'un projet sur des récits de vie mais aussi dans le cadre d'un partenariat durable.

Lionel Dujol ajoute que l'un des intérêts du partenariat est qu'il permet de sortir de ses biais. Il demande ensuite aux trois intervenants s'ils peuvent nous faire part des réactions de parents ou d'enfants autour de dispositifs numérique.

Alexandre Simonet fait part de réactions très positives, sur le contenu apporté tout autant que sur la forme qui permet de tous se rassembler. Les enseignants ont pu être touché par certains dispositifs et la manière dont ils ont été amenés.

Lionel Dujol complète en précisant que les bibliothèques sont plus souvent interpellées sur un angle de la vigilance face aux écrans.

Carole Duguy ajoute que sur la *Fête du court métrage* il y avait un postulat de médiation sur ce qui est regardé sur les écrans. Ce dispositif était l'occasion de s'interroger sur ce que l'on regarde et comment, dont par exemple le *scroll*. La parole était libre et sans jugement. La co-construction, avec un apport de compétences par les bibliothécaires d'une part et les enseignants d'autre part a été un élément important. Elle ajoute que le

rérogaming permet aux enfants de découvrir que les parents ont joué à tel ou tel jeu. On voit ainsi que le jeu vidéo est une culture.

Pierre Moison ajoute qu'à la BmL ce qui marche bien c'est quand les parents et les enfants peuvent jouer ensemble, par exemple autour du *rérogaming* précisément. Les bibliothécaires peuvent aussi apparaître comme un soutien dans l'utilisation de l'application scolaire *Pronote* par exemple. De nombreux parents sont démunis, par exemple pour comprendre le *Passeport internet*, le rôle éducatif en matière de numériques est compliqué.

Valérie Travier, directrice de la bibliothèque de Nîmes précise que pour les retours positifs il faut penser aussi aux élus qui sont parfois très opposés aux jeux vidéo. Le *vidéo mapping* sur Bernard Lazare a été montré aux élus à l'occasion de la rénovation d'une statue de ce dernier et ceux-ci ont étonné d'apprendre que la vidéo avait été conçue par des enfants. La création numérique permet de montrer les possibilités du numérique et son intérêt. Il y a un projet en cours sur l'écologie du numérique avec par exemple la conception d'une imprimante utilisant des encres végétales. Dès qu'on sort des jeux vidéo classiques il y a moins d'opposition.

Conclusion : Des « jeunes », du numérique, et de la culture

Par **Olivier Zerbib**, Maître de Conférences en Sociologie à l'Université Grenoble Alpes ; UMR PACTE (équipe Régulations)

[Voir le replay en vidéo sur YouTube :](#)



Olivier Zerbib débute son propos en indiquant que lorsqu'on parle de la jeunesse il faut se demander ce qu'est un jeune, il ajoute que l'on ne sait pas ce que c'est en sociologie. Ils ne sont pas les mêmes selon l'origine sociale et la jeunesse ne dure pas aussi longtemps pour tout le monde. On peut aussi se demander si on peut expliquer les pratiques culturelles par l'âge. Il est parfois plus question de pratiques populaires que de pratiques populaires des jeunes.

La construction sociale de la jeunesse est un invariant. Le problème jeune est un problème qui se pose depuis longtemps. La frontière entre la jeunesse et l'âge adulte n'est pas naturelle et elle n'est pas stable non plus (Cf. Bourdieu, *La jeunesse n'est qu'un mot*).

Première construction : les ados sont mous ou amorphes. On s'inquiète de leur manque d'investissement dans la sphère sociale et culturelle. C'est un invariant moderne de l'action culturelle dû au fait que l'on attend beaucoup des jeunes (Cf. Dominique Pasquier, *Culture lycéenne*).

Deuxième construction : les médias trouvent souvent que les ados distendent la concentration, qu'ils sont trop agités. C'est surtout au sujet de jeunes d'origines modestes même si cela n'est pas dit. Cela renforce l'idée que l'adolescence pose problème. On remarque leurs comportements déviants.

La troisième figure est celle de la jeunesse fragile. Les jeunes sont souvent décrits comme vulnérables face aux écrans, à la désinformation, aux risques psychiques alors même que la recherche montre des compétences situées, hétérogènes, souvent sous-estimées. Ce sont les plus de 50 ans qui sont les plus désinformés.

La jeunesse se constitue aussi comme problème public. Les politiques publiques fabriquent des problèmes jeunes : les écrans, la délinquance, le décrochage ... (Cf. Pierre-Yves Bernard, *Le décrochage scolaire*, 2013). Les variables d'âge et de générations ne sont pas forcément constitutives de comportements culturels ou sociaux, malgré l'importance qui leur est accordé. Des phases de socialisation donnent un sens différent à certaines activités telles que les pratiques numériques.

Les grandes tendances culturelles

Les évolutions démographiques expliquent la place des jeunes, il y a aussi des transformations dans les rapports familiaux et amicaux et dans le rapport à ce qui est légitime ou non en matière éducative et culturelle. Le vieillissement de la population française fait que les jeunes sont plus rares et donc plus précieux, on attend donc plus d'eux.

La plupart des usages du numérique ne sont pas le fait des jeunes. Il y a un décalage entre les pratiques culturelles dominantes de cinquantenaires diplômés, surreprésentés parmi les visiteurs des institutions, et celles des jeunes. Il y a aussi une massification de la population étudiante, avec une demande de lecture qui augmente depuis les années 50. Globalement, le niveau scolaire monte depuis les années soixante, la part de la population française formée à la lecture et à l'écriture augmente, mais avec de fortes disparités sociales.

Être cultivé aujourd'hui n'est plus la même chose qu'avant : aujourd'hui il est surtout important d'être bon en mathématiques. L'éclectisme culturel est aujourd'hui une réalité, qui se traduit par le fait qu'être cultivé c'est fréquenter des registres culturels très différents : séries, jeux vidéo, art, etc., avec des classes populaires qui sont, elles aussi, de plus en plus éclectiques. Là aussi les jeunes ne sont pas les pires.

Le phénomène décrit ci-dessus est lié à des formes de socialisation. L'école, la famille, le lycée, l'université peuvent entraîner des conflits de légitimité, ou pas, selon les situations.

Beaucoup de choses se passent dans les familles. Les institutions culturelles ont pour rôle de ne pas reproduire les inégalités culturelles que l'on trouve dans les familles. Il y a aujourd'hui moins de classes sociales, car il y a des trajectoires beaucoup individualisées. Les classes sociales influencent cependant plus les pratiques culturelles que l'âge.

Ce qui joue beaucoup dans l'expérience culturelle ce sont les sociabilités, c'est ainsi que les contenus culturels influencent les adolescents en fonction de leurs amitiés, connaissances ... à des niveaux différents. Les filles sont plus influencées par leur meilleure amie, alors que les garçons ont plutôt une bande d'amis qui a moins d'influence. Il y a des pressions conformistes sur le genre et l'origine sociale, avec une volonté de s'intégrer. Les pairs jouent un rôle central dans les choix culturels. Il n'y a pas d'influence médiatique stricte.

Il existe un brouillage, par internet, de la circulation entre savoir amateurs et d'experts car on trouve beaucoup d'expertise sur internet et les réseaux sociaux, avec l'émergence de la figure des pro-ams, professionnels-amateurs, en matière culturelle sur Babélio ou avec les *booktubers* par exemple.

Il est difficile d'isoler les effets spécifiques de l'âge ou de la génération au milieu de mutations culturelles complexes, avec un manque de recul historique pour qualifier les effets de génération.

Eclairage sur les pratiques de lecture

Les phénomènes sont complexes avec par exemple une enquête du Centre national du Livre (CNL) alarmiste qui pointe une érosion progressive des pratiques de lecture et des écarts sociaux qui demeurent marqués, mais sans établir de lien avec les écrans. La part de jeunes lecteurs reste élevée, avec une tendance à la baisse de forts lecteurs et une augmentation des faibles lecteurs. Cette érosion ne concerne cependant pas que les jeunes. Il faut aussi remarquer que le temps d'écran a récemment diminué au profit d'autres pratiques qui sont des pratiques de sociabilité. Il y a une recomposition des pratiques culturelles dans leur ensemble, sans lien avec l'âge. Les jeunes sont toujours attachés à la lecture et de façon très différente. Les modes de lecture numérique ne changent pas les pratiques de lecture. Les modes de participation évoluent avec une désinstitutionnalisation des pratiques qui profitent à certains intermédiaires.

Les jeunes sont nombreux à venir en bibliothèque pour travailler, ils veulent être dans le calme, alors même que les bibliothèques multiplient les activités.

En conclusion, Olivier Zerbib précise que les jeunes ne sont pas un bloc homogène ni une génération numérique radicalement nouvelle. Ils lisent, s'informent et naviguent dans des univers complexes. Pour comprendre ces pratiques il faut examiner les socialisations, les sociabilités, les inégalités et les trajectoires. De plus, les jeunes ne sont pas ceux qui ont le moins de pratiques culturelles.