

## La lecture des littératures numériques chez l'adolescent Comment la figure du lecteur adolescent se métamorphose-t-elle, passant d'un récepteur solitaire à un acteur social au sein d'un écosystème littéraire élargi ?

**Auteur :** Dewez, Marie

**Promoteur(s) :** Delbrassine, Daniel; Dozo, Björn-Olav

**Faculté :** Faculté de Philosophie et Lettres

**Diplôme :** Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité spécialisée en édition et métiers du livre

**Année académique :** 2024-2025

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/24969>

---

### Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

---



Faculté de Philosophie et Lettres

Département de Langues et Lettres françaises et romanes

---

## **La lecture des littératures numériques chez l'adolescent**

*Comment la figure du lecteur adolescent se métamorphose-t-elle,  
passant d'un récepteur solitaire à un acteur social au sein d'un  
écosystème littéraire élargi ?*

Mémoire présenté par Marie Dewez en  
vue de l'obtention du diplôme de  
Master en Langues et Lettres françaises  
et romanes, orientation générale à  
finalité édition et métiers du livre.

Sous la direction de Daniel  
DELBRASSINE & Björn-Olav DOZO

---

Année académique 2024-2025



## REMERCIEMENTS

*Tout d'abord, je souhaite remercier infiniment Monsieur Delbrassine, pour le temps consacré à m'aiguiller tout au long de la réalisation de ce travail, ainsi que pour ses précieux conseils.*

*Je remercie tout autant Monsieur Dozo d'avoir accepté de reprendre le rôle de promoteur et d'avoir pu m'orienter lors de moments de doute.*

*Je tiens à remercier également mes lecteurs pour l'intérêt et le temps qu'ils accordent à ce travail.*

*Merci à mes correcteurs, que ce soit amis ou famille, leur regard extérieur m'a permis d'affiner la qualité de mon écrit.*

*Merci à ma famille, qui m'a toujours encouragée, et en particulier ma mère, qui par son soutien et son aide quotidienne m'a donné la force de ne pas faillir un seul instant..*

*Merci à mes camarades d'étude pour leur compagnie. Grâce à eux, aucun cours ni aucun travail n'a paru pénible. Sans eux, il m'aurait été impossible d'arriver au bout de mes études.*

*Merci à tous les répondants de mon enquête, qui m'ont apporté une matière de travail précieuse et bien utile dans mon mémoire.*

*Pour finir, je tiens à remercier Émilie qui, chaque jour, fut une source de motivation infinie et un soutien me permettant de surmonter chaque obstacle.*



# Table des matières

INTRODUCTION .....	2
1. CONTEXTE DE LA LECTURE CHEZ LES ADOLESCENTS : ENTRE CRISE ET MÉTAMORPHOSE ....	2
2. UNE RÉVOLUTION DE LA CHAÎNE DU LIVRE .....	3
3. HYPOTHÈSE ET MÉTHODOLOGIE .....	4
CHAPITRE 1 : Les différents supports de la littérature numériques et leur impact .....	7
1. LES SUPPORTS CONNUS .....	7
1.1. <i>La lecture à l'ère du numérique</i> .....	7
1.1.1. La liseuse : une bibliothèque de poche dédiée à la lecture .....	8
1.1.2. La tablette : la lecture au cœur d'un écosystème concurrentiel .....	9
1.1.3. Les applications : vers une socialisation de l'acte de lire ? .....	10
1.1.4. La coexistence des pratiques .....	11
1.2. <i>Enjeux d'ergonomie et d'accessibilité</i> .....	12
1.2.1. Confort et contraintes de l'ergonomie physique et matérielle .....	12
1.2.2. L'accessibilité au-delà de la norme .....	13
1.2.3. La conception des interfaces face au défi de la concentration .....	14
1.2.4. Le double tranchant du confort numérique .....	15
2. LES SUPPORTS INTERACTIFS ET IMMERSIFS .....	16
2.1. <i>Livres numériques enrichis, fictions interactives et jeux narratifs</i> .....	16
2.1.1. Du texte augmenté à la narration à embranchements .....	16
2.1.2. Le jeu narratif : l'immersion comme horizon littéraire .....	17
2.1.3. Vers une littérature élargie et une compétence multimodale .....	18
2.2. <i>Engagements et ludification de la lecture</i> .....	20
2.2.1. Définir la ludification : du jeu libre à la version structurée .....	20
2.2.2. Le débat sur la motivation .....	21
2.2.3. La dimension sociale : construction d'une identité de lecteur .....	22
3. LES SUPPORTS SONORES ET AUDIOVISUELS .....	24
3.1. <i>Le livre audio</i> .....	24
3.1.1. Brève genèse du livre audio .....	24
3.1.2. Statut et nature du livre audio .....	25
3.1.3. La querelle de la lecture : passivité ou concentration ? .....	26
3.1.4. Vers une redéfinition de la lecture .....	27
3.2. <i>Le podcast narratif</i> .....	28

3.2.1.	Définition et spécificités d'un média natif audio .....	28
3.2.2.	La grammaire sonore : voix, silence et paysage acoustique .....	29
3.2.3.	L'effet de présence .....	30
3.3.	<i>L'influence de l'oralité sur l'engagement des jeunes lecteurs</i> .....	31
3.3.1.	L'oralité comme levier cognitif .....	31
3.3.2.	L'engagement affectif : immersion, intimité et présence .....	32
3.3.3.	Émergence du lecteur-auditeur .....	33
4.	LES SUPPORTS SOCIAUX ET PARTICIPATIFS .....	34
4.1.	<i>La fanfiction comme pratique littéraire participative</i> .....	34
4.1.1.	Au-delà du stéréotype de la copie amateur .....	35
4.1.2.	Le braconnage créatif : appropriation et transformation du canon .....	36
4.1.3.	La communauté comme atelier : écrire, lire, commenter .....	37
4.2.	<i>Les plateformes de réseaux sociaux littéraires</i> .....	38
4.2.1.	#Bookstagram : l'esthétisation de la lecture et la critique visuelle .....	38
4.2.2.	#BookTok : la grammaire de l'affect et la viralité émotionnelle .....	39
4.2.3.	Les implications d'une prescription décentralisée .....	40
4.3.	<i>L'importance de la communauté et de l'interaction</i> .....	41
4.3.1.	Validation émotionnelle et fin de la solitude du lecteur .....	42
4.3.2.	L'apprentissage par les pairs et la maîtrise des codes .....	43
4.3.3.	Le miroir identitaire : se dire et se construire en tant que lecteur .....	44
	<b>CHAPITRE 2 : La lecture chez les adolescents</b> .....	<b>45</b>
1.	LES HABITUDES DE LECTURE DES ADOLESCENTS .....	46
1.1.	<i>L'évolution des pratiques de lecture</i> .....	46
1.1.1.	L'érosion du modèle linéaire .....	46
1.1.2.	Élargissement du texte : vers une littératie multimodale .....	47
1.1.3.	Une pratique nomade et interstitielle .....	48
1.2.	<i>Les facteurs d'engagement dans la lecture à l'adolescence</i> .....	49
1.2.1.	L'héritage et l'environnement .....	50
1.2.2.	La quête du miroir : identification, pertinence et construction de soi .....	51
1.2.3.	Reconfiguration des circuits de la prescription .....	53
2.	LE RAPPORT ENTRE LES ADOLESCENTS ET LA LECTURE NUMÉRIQUE .....	55
2.1.	<i>Différences avec la lecture papier</i> .....	55
2.1.1.	Les enjeux cognitifs de la lecture sur écran .....	55
2.1.2.	Les dimensions matérielles et expérientielles .....	57
2.1.3.	Les opportunités du numérique : accessibilité et personnalisation .....	58
2.2.	<i>Avantages et limites perçus par les adolescents</i> .....	60
2.2.1.	Le plébiscite de la praticité et de l'accessibilité au numérique .....	60

2.2.2.	Les limites perçues : fatigue, distraction et perte d'immersion .....	62
2.2.3.	Des stratégies de lecture différenciées : le pragmatisme adolescent.....	63
3.	ENQUÊTE MENÉE AUPRÈS D'UN PUBLIC ADOLESCENT .....	64
3.1.	<i>Résultats et mises en perspectives</i> .....	64
3.1.1.	Habitudes de lecture : une pratique hétérogène et polarisée .....	64
3.1.2.	Le pragmatisme adolescent face au duel papier/numérique .....	65
3.1.3.	Les lectures émergentes : des pratiques encore minoritaires .....	67
3.2.	<i>Points faibles de l'enquête révélés</i> .....	68
3.2.1.	Les biais de l'échantillon .....	68
3.2.2.	La formulation des questions et ses angles morts .....	69
3.2.3.	La limite de l'auto-déclaration et la désirabilité sociale .....	70

## CHAPITRE 3 : Le choix du support de lecture chez le public adolescents 70

1.	L'IMPACT DE L'INTERACTIVITÉ ET DE LA PERSONNALISATION .....	71
1.1.	<i>L'interactivité narrative</i> .....	71
1.1.1.	L'agence comme moteur psychologique .....	71
1.1.2.	La rejouabilité et l'exploration des possibles .....	72
1.2.	<i>L'immersion par l'incarnation : le cas des jeux narratifs</i> .....	73
1.2.1.	L'engagement corporel et sensoriel : du lecteur au joueur.....	73
1.2.2.	L'empathie par l'action .....	74
1.3.	<i>Les nouvelles attentes face au récit : conséquences et limites</i> .....	74
1.4.	<i>L'influence des expériences personnalisées sur la motivation à lire</i> .....	75
1.4.1.	La recommandation algorithmique comme parcours individualisé.....	76
1.4.2.	Adapter le confort de lecture à ses besoins .....	77
1.4.3.	L'intégration du « soi » dans le récit .....	78
2.	ADAPTATION DU SUPPORT AUX PRÉFÉRENCES ET AUX USAGES DES ADOLESCENTS .....	79
2.1.	<i>L'influence de l'habitude smartphone : verticalité, fragmentation et narration</i> <i>« snackable »</i> .....	80
2.2.	<i>Les réseaux sociaux : affect, viralité et récit performatif</i> .....	81
2.3.	<i>La montée du gaming : agence, progression et récit ludifié</i> .....	81
2.4.	<i>Adaptation du support face aux préférences et aux usages des adolescents</i> .....	83
2.4.1.	Le « lecteur fragile » ou « scolaire ».....	83
2.4.2.	Le « lecteur immersif » .....	84
2.4.3.	Le « lecteur social » ou « fan » .....	85
2.4.4.	Le « lecteur-joueur » .....	86
3.	LA POSITION/LE DISCOURS DES PRESCRIPTEURS ADULTES .....	87
3.1.	<i>Sensibilisation et accompagnement à la lecture numérique</i> .....	87



3.1.1.	Entre panique morale et défense du canon.....	87
3.1.2.	Les nouvelles stratégies de médiation.....	89
3.1.3.	La redéfinition du rôle de prescripteur.....	90
3.2.	<i>Sélectionner les supports adaptés pour encourager l'engagement</i> .....	91
3.2.1.	Le numérique comme levier d'inclusion et de confort.....	91
3.2.2.	L'agence et l'immersion au service de l'implication.....	92
3.2.3.	Articuler les pratiques informelles et les objectifs de la médiation .....	94
<b>CONCLUSION .....</b>		<b>96</b>
1.	SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS ANALYSÉS .....	96
2.	PISTES D'AMÉLIORATION, FAIBLESSES DE LA RECHERCHE ET PERSPECTIVES POUR L'AVENIR.....	97
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>		<b>100</b>
<b>ANNEXES.....</b>		<b>104</b>
ANNEXE 1 – FORMULAIRE ENQUÊTE AUPRÈS D'UN PUBLIC ADOLESCENTS .....		104
ANNEXE 2 – RÉPONSES DE L'ENQUÊTE.....		110

# INTRODUCTION

La relation des adolescents à la littérature est une préoccupation socioculturelle récurrente, un indicateur délicat par lequel notre société évalue la diffusion de son patrimoine et l'énergie de sa réflexion. Toutefois, depuis environ vingt ans, cette problématique se pose avec une intensité renouvelée, dans un cadre radicalement modifié par la domination des technologies numériques. L'ouvrage, qui a prédominé en tant qu'objet culturel pendant plus de cinq cents ans, se retrouve aujourd'hui en compétition avec une multitude de médias et de contenus qui retiennent l'attention des jeunes. Cette situation génère un discours public fréquemment empreint d'anxiété, voire de panique, centré sur la notion d'un déclin inévitable de la pratique de la lecture.

Cependant, un examen plus approfondi des pratiques dévoile une réalité beaucoup plus complexe et nuancée. On ne constate pas véritablement une extinction de la lecture, mais plutôt une transformation radicale de ses modalités, de ses supports et de ses interactions sociales. Ce mémoire a pour but d'examiner cette transformation. L'objectif est de transcender la dichotomie inutile entre le « monde ancien » du livre physique et le « monde actuel » des écrans, afin de saisir comment la littérature est vécue, partagée et réinventée à l'ère du numérique.

## 1. CONTEXTE DE LA LECTURE CHEZ LES ADOLESCENTS : ENTRE CRISE ET MÉTAMORPHOSE

Le point de départ de toute réflexion sur ce sujet est un constat statistique, souvent interprété de manière pessimiste. Les enquêtes successives sur les pratiques culturelles des Français, notamment celles pilotées par Olivier Donnat, mettent en évidence un recul tendanciel de la lecture de livres pour le loisir chez les jeunes générations. Le temps d'écran quotidien des adolescents a explosé, et ce temps se fait mécaniquement au détriment d'autres activités, dont la lecture d'imprimés.<sup>1</sup> Le dernier baromètre sur les usages des livres numériques et audio confirme cette tendance : si 74% des Français de plus de 15 ans ont lu au moins un livre en 2023, ce chiffre masque le fait que la catégorie

---

<sup>1</sup> DONNAT, O., *La lecture en France : Une pratique en mutation*, Ministère de la Culture, 2021.

des « grands lecteurs » (plus de 20 livres par an) est en érosion, particulièrement chez les plus jeunes.<sup>2</sup>

Ce diagnostic quantitatif, s'il est indéniable, ne doit cependant pas occulter les transformations qualitatives à l'œuvre. Le même baromètre montre que les lecteurs de livres numériques sont proportionnellement plus jeunes (surreprésentation des 15-34 ans), indiquant non pas un rejet du livre, mais une migration de la pratique vers de nouveaux supports. La lecture ne disparaît pas, elle se déplace et se diversifie. Elle s'inscrit désormais dans un écosystème médiatique où le livre imprimé n'a plus le monopole, mais coexiste avec le livre numérique, le livre audio, les fictions interactives, les jeux narratifs, les blogs, les fanfictions et les réseaux sociaux littéraires. Comme nous le verrons, l'adolescent d'aujourd'hui est un lecteur « multimodal », naviguant avec fluidité entre ces différents formats.<sup>3</sup> L'enjeu n'est donc plus de simplement compter le nombre de livres lus, mais de comprendre la nature et la signification de ces nouvelles pratiques de lecture élargies.

## 2. UNE RÉVOLUTION DE LA CHAÎNE DU LIVRE

Cette métamorphose des pratiques de lecture est la conséquence directe d'une révolution technologique plus profonde, qui a touché l'ensemble de la « chaîne du livre ». L'informatisation de ce secteur n'est pas un phénomène récent. Comme le montrent les notes du cours de Tanguy Habrand sur la « Chaîne du livre numérique : formes, supports et modèles économiques », ses prémices remontent aux années 1960 et 1970 avec la photocomposition et l'apparition de la micro-informatique.<sup>4</sup> Cependant, le véritable tournant pour le grand public s'opère à deux moments clés.

---

<sup>2</sup> BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024.

<sup>3</sup> LACELLE, N., & LEBRUN, M., *La littératie multimodale : Capturer la richesse des apprentissages à l'ère numérique*, Presses de l'Université du Québec, 2019.

<sup>4</sup> HABRAND, T., *Chaîne du livre numérique : formes, supports et modèles économiques*, Master à finalité édition et métiers du livre, Université de Liège, Notes de cours, 2025, p. 6, 8.

D'abord, la « grosse révolution de l'e-book » au début des années 2000, qui voit l'apparition des premières liseuses.<sup>5</sup> C'est un « moment technologique » majeur, même si, à l'époque, le marché est encore inexistant et les usages incertains. Ensuite, et de manière plus décisive, l'année 2010 est identifiée comme un « vrai tournant institutionnel » : c'est le moment de la « hype » du numérique. Les pouvoirs publics commencent à réfléchir à la transition, les éditeurs et libraires s'interrogent sur leurs nouveaux modèles économiques et un véritable marché commence à émerger, avec ses propres acteurs (*Amazon, Google, Apple*) et ses propres défis (modèle économique, piratage, format des fichiers).

Cette informatisation de la chaîne du livre, bien plus large que la simple question du livre numérique, a tout bouleversé : les métiers de la typographie et de l'impression, la distribution, la commercialisation, et enfin, la lecture elle-même. C'est dans ce contexte de secteur très clivé, où s'affrontent les « enthousiastes du numérique » et ceux qui y voient « la défaite de la pensée », que s'inscrivent les pratiques des adolescents. Ils sont les héritiers et les acteurs de cette révolution, naviguant avec une aisance apparente dans un paysage que les générations précédentes peinent encore à cartographier.

### **3. HYPOTHÈSE ET MÉTHODOLOGIE**

L'hypothèse centrale de ce mémoire est la suivante : loin d'être un symptôme de la fin de la lecture, l'essor des supports numériques chez les adolescents témoigne d'une vitalité et d'une créativité remarquables, qui se manifestent par l'émergence de nouvelles formes de littératie, d'engagement et de sociabilité autour du récit. Nous postulons que ces nouvelles pratiques (lecture sur smartphone, écoute de livres audio, participation à des communautés en ligne, création de fanfictions) ne doivent pas être jugées à l'aune de la culture de l'imprimé, mais analysées selon leurs propres logiques et leurs propres richesses. Il ne s'agit pas de nier les risques associés à l'environnement numérique (fragmentation de l'attention, bulles de filtres), mais de mettre en lumière les compétences et les formes d'engagement qu'il rend possibles.

---

<sup>5</sup> HABRAND, T., *Chaîne du livre numérique : formes, supports et modèles économiques*, Master à finalité édition et métiers du livre, Université de Liège, Notes de cours, 2025, p. 1.

Pour vérifier cette hypothèse, notre démarche s'articulera en trois temps principaux, correspondant aux grandes parties de ce mémoire. Dans une première partie, nous nous efforcerons de dépeindre la variété des formats de la littérature numérique et leurs effets distincts sur l'expérience de lecture. Nous nous baserons sur les recherches de divers experts dans le domaine pour étudier les particularités des supports connus (liseuses, tablettes), des supports interactifs et immersifs (fictions interactives, jeux narratifs), des supports sonores (livres audio, podcasts) et finalement des plateformes sociales et participatives (fanfiction, #BookTok). L'objectif sera d'élaborer une cartographie de cet écosystème et de saisir ce que chaque support contribue à la lecture.

La seconde partie mettra l'accent sur le jeune lecteur en tant que tel. Nous procéderons à une analyse approfondie de l'évolution de ses habitudes de lecture, des éléments psychologiques et sociaux influençant son implication, ainsi que de sa relation particulière avec la lecture digitale comparativement à la lecture sur papier. Ce sera l'occasion d'approfondir les données issues d'enquêtes sociologiques et de mener notre propre enquête qualitative pour confronter les théories aux discours des principaux intéressés.

Enfin, une troisième partie adoptera la perspective des médiateurs adultes et de la sélection des supports. Nous y examinerons le discours des prescripteurs, les stratégies d'accompagnement à la lecture numérique qui se développent, et nous nous interrogerons sur la manière de sélectionner les supports les plus pertinents pour encourager l'engagement des jeunes. Cette partie visera à formuler des pistes de réflexion pour les parents, enseignants et bibliothécaires.

La structure de ce plan, telle que présentée dans la table des matières ci-dessus, a été conçue pour suivre une progression qui se veut logique, du support au lecteur, puis au médiateur. Cependant, il est important de noter que ces différentes dimensions sont profondément intriquées. Par exemple, la section sur la « fanfiction » (1.4.1) pourrait tout aussi bien se trouver dans un chapitre sur les facteurs d'engagement car elle en est une manifestation. De même, le « débat sur la motivation » lié à la gamification (1.2.2) est directement connecté à la psychologie du lecteur adolescent (chapitre 2). Nous avons fait le choix d'une présentation par type de support dans la première partie pour offrir une

vision claire et structurée du paysage numérique, quitte à ce que les analyses thématiques qui y sont esquissées soient reprises et approfondies dans les parties suivantes. Cette organisation nous semble la plus à même de guider le lecteur à travers la complexité de notre objet d'étude.

Ce mémoire a donc pour objectif de proposer une lecture renouvelée et nuancée des rapports entre littérature, numérique et adolescence, le tout en s'appuyant sur des sources académiques pertinentes et sur une analyse approfondie de documents de terrain. L'ambition principale est de contribuer à un débat public, en y apportant la rigueur de l'analyse et une curiosité qui se veut bienveillante pour les nouvelles manières de lire et de faire vivre la littérature.

# CHAPITRE 1

## Les différents supports de la littérature numériques et leur impact

### 1. LES SUPPORTS CONNUS

#### 1.1. La lecture à l'ère du numérique

L'entrée dans le XXI<sup>e</sup> siècle se retrouve confrontée à l'omniprésence des écrans dans le quotidien, modifiant en profondeur les rapports à l'information, au divertissement et à la culture. Cette génération de « natifs du numérique » (*digital natives*<sup>6</sup>) se situe au cœur de cette révolution. Leurs pratiques culturelles, et notamment leur rapport à la lecture, sont inévitablement façonnées par cet environnement numérique.

Si le débat public se focalise souvent sur une opposition stérile entre le livre papier et les écrans, perçus comme une source de distraction et la cause d'une prétendue baisse du niveau, la réalité est bien plus nuancée. Il ne s'agit pas tant de « lire sans livres », tel que le suggère Anne-Marie Chartier<sup>7</sup>, mais plutôt de lire différemment sur une pluralité de supports qui coexistent et s'hybrident. Comme le soulignent Danias-Uraga et Lannegrand, les usages numériques des adolescents sont pluriels et participent activement à la construction de leur identité personnelle. Il convient donc de dépasser une vision monolithique de la lecture numérique pour en examiner les modalités concrètes<sup>8</sup>.

Ce chapitre se propose d'explorer les principaux supports de lecture numérique que les adolescents se sont appropriés au fil des ans :

- **la liseuse**, conçue spécifiquement pour la lecture.
- **la tablette**, outil multifonctionnel par excellence.

---

<sup>6</sup> Traduction via Deepl. URL : <https://www.deepl.com/fr/translator>

<sup>7</sup> CHARTIER, A-M., *Lire sans livres*, Lecture Jeune, n°179, septembre 2021.

<sup>8</sup> DANIAS-URAGA, M. & LANNEGRAND, L., *Les usages numériques des adolescents : des profils diversifiés en lien avec leur identité personnelle*, Enfance, n°3, 2020, p. 399.

- **les applications de lecture**, qui transforment une démarche solitaire en une expérience potentiellement sociale et interactive.

En analysant les spécificités, les avantages et les limites de chacun de ces supports, nous chercherons à comprendre comment ils reconfigurent l'expérience littéraire de la jeunesse. Il s'agira de voir de quelle manière les écrans connectés s'insèrent dans les usages de la lecture à côté des imprimés traditionnels, créant un écosystème de lecture complexe et diversifié que nous devons apprendre à déchiffrer<sup>9</sup>.

#### 1.1.1. La liseuse : une bibliothèque de poche dédiée à la lecture

La liseuse électronique constitue la tentative la plus directe de transposer l'expérience séculaire du livre papier dans l'univers numérique. Apparue au milieu des années 2000, elle se distingue radicalement des autres écrans par sa technologie d'encre électronique. Cette innovation vise à reproduire l'aspect d'une page imprimée, sans le rétroéclairage agressif des écrans LCD, offrant ainsi un confort visuel pensé pour de longues sessions de lecture. Sa principale caractéristique est la monofonctionnalité. La liseuse est, avant tout, faite pour lire.

Pour l'adolescent, les avantages de ce support sont multiples et avant tout pragmatiques. Le premier, et non des moindres, est sa portabilité et sa capacité de stockage. Une seule liseuse peut contenir des milliers d'ouvrages. Cela représente un atout considérable pour des jeunes aux lectures éclectiques, allant des manuels scolaires aux romans de fantasy, genre particulièrement prisé selon les observations de Hommel<sup>10</sup>. Cette bibliothèque nomade allège le poids des sacs et facilite l'accès à une culture littéraire étendue. De plus, de nombreux classiques de la littérature, souvent au programme scolaire, sont disponibles gratuitement au format numérique car tombés dans le domaine public. La liseuse devient alors un investissement rapidement rentabilisé.

---

<sup>9</sup> VANHÉE, O. *Chapitre 1. Les usages de la lecture, des imprimés et des écrans connectés de l'enfance à la jeunesse*. In F. Giraud & C. Guillot (éds.), *Le livre face au numérique* (1-). Presses de l'enssib, 2023, p.23.

<sup>10</sup> HOMMEL, E. *L'imaginaire au fil des pages. Lectures de s-f et de fantasy chez les jeunes adultes*, Presses Univ. de Rennes, 2024.



Par ailleurs, elle propose des options de personnalisation appréciables. L'ajustement de la taille et du style de police, de l'espacement des lignes ou de la luminosité peut faciliter la lecture pour tout le monde. L'existence de dictionnaires intégrés constitue aussi un avantage, car elle offre la possibilité de consulter une définition sans perturber le rythme de la lecture. De manière paradoxale, malgré son caractère numérique, la liseuse offre une expérience immersive étant donné que son espace confiné est dépourvu des distractions constantes qui sont caractéristiques des autres écrans.

Cependant, ce support n'est pas exempt de limites, ce qui explique sa pénétration relative chez les jeunes. D'abord, l'objet lui-même est critiqué pour son manque de sensorialité. L'odeur de l'encre, la texture de la couverture, le plaisir de tourner les pages et de mesurer physiquement sa progression sont des dimensions de l'expérience du livre papier qui disparaissent, une perte de la matérialité de l'objet-livre. Ensuite, sa monofonctionnalité, qui est sa force, est aussi sa faiblesse à une époque où les adolescents sont habitués à des appareils polyvalents. Enfin, comme l'ont montré certaines études sociologiques sur les pratiques culturelles, la lecture sur liseuse rend invisible la lecture aux yeux des autres. On ne peut pas identifier la couverture du livre lu par son voisin, ce qui limite les possibilités de sociabilité, un aspect pourtant fondamental à l'adolescence.

#### 1.1.2. La tablette : la lecture au cœur d'un écosystème concurrentiel

Si la liseuse tente de répliquer le livre, la tablette propose une tout autre expérience. Outil multimédia par excellence, elle est présente dans la majorité des foyers et maîtrisée très tôt par les jeunes. Avec son écran couleur et sa connectivité permanente, elle permet de naviguer sur internet, de regarder des vidéos, de jouer, de communiquer et, accessoirement, de lire. C'est précisément cette polyvalence qui définit son rapport complexe à la lecture.

D'un côté, la tablette se prête admirablement bien aux livres dits « enrichis », notamment dans le secteur de la jeunesse. Ces ouvrages numériques intègrent des animations, des bandes-son, ou des hyperliens qui peuvent augmenter l'engagement du jeune lecteur. Pour des genres comme la bande dessinée, le confort de l'écran couleur est

un avantage indéniable. Cependant, le principal inconvénient de la tablette est intrinsèquement lié à sa nature : la distraction. Une notification, l'alerte d'un réseau social, la tentation d'ouvrir un jeu sont autant d'interruptions qui fragmentent l'attention. Or, la lecture littéraire requiert une immersion soutenue.

Des auteurs tels que la neuroscientifique Maryanne Wolf ont théorisé cette fragmentation de l'attention. Selon elle, en adaptant notre cerveau à la lecture numérique, nous risquons de perdre notre capacité à effectuer une « lecture profonde » (deep reading) : un type d'engagement intellectuel et émotionnel qui favorise une compréhension intégrale du texte. L'usage constant de la tablette, qui encourage le « multitasking », peut donc entraver une compréhension approfondie et conduire à une lecture superficielle.

Cette culture de l'immédiateté pose un défi majeur à la lecture longue. Les enseignants se trouvent démunis face à cette culture numérique qui façonne les capacités attentionnelles de leurs élèves. La lecture sur tablette, insérée dans un flux continu de contenus, peine à s'imposer comme une activité à part entière. Elle risque d'être reléguée au rang de simple contenu parmi d'autres, interchangeable et éphémère<sup>11</sup>.

### 1.1.3. Les applications : vers une socialisation de l'acte de lire ?

Au-delà du support matériel, ce sont les environnements logiciels, et plus particulièrement les applications, qui façonnent de nouvelles manières de lire et d'interagir avec la littérature. Ces plateformes ne sont plus de simples liseuses logicielles, elles intègrent des dimensions communautaires qui renouvellent l'expérience de lecture, en phase avec les pratiques des adolescents.

Il y a quelques années, la sociologue Sherry Turkle a analysé comment les technologies numériques nous promettent de la connexion mais nous laissent souvent

---

<sup>11</sup> PETITJEAN, A.-M. & BRUNEL, M. *Quand les enseignants se risquent à la culture numérique : quel enseignement de l'écriture littéraire ?* Le français aujourd'hui, 200(1), 2018, p. 14.

« seuls ensemble » (*alone together*)<sup>12</sup>. Aujourd’hui, les applications de lecture comme *Wattpad* ou les communautés de lecteurs sur des réseaux comme *Instagram* (*#Bookstagram*) ou *TikTok* (*#BookTok*) semblent pourtant offrir une réponse à ce paradoxe en transformant la lecture, traditionnellement solitaire, en une pratique éminemment sociale. Sur ces plateformes, les jeunes peuvent écrire, publier leurs propres histoires, et interagir directement avec les auteurs et les autres lecteurs par le biais de commentaires.

Ce phénomène illustre parfaitement la prescription littéraire sur les réseaux socionumériques. Les recommandations ne viennent plus des instances traditionnelles (professeurs, critiques...) mais des pairs et des influenceurs. Pour un adolescent, choisir un livre, c’est aussi rejoindre une communauté de fans, partager des théories, et participer à un univers fictionnel étendu. Ces espaces permettent aux jeunes de construire leur propre identité de lecteur de manière pro-active.

Toutefois, ces écosystèmes soulèvent également des interrogations. La qualité littéraire y est très variable et l’influence communautaire peut occasionnellement standardiser les préférences autour de genres très précis et stéréotypés. Il est cependant incontestable que ces applications ont réussi à transformer la lecture en une activité socialement appréciée et intégrée aux usages numériques quotidiens des adolescents. À une époque où des études sur les comportements culturels révèlent déjà une diminution de la lecture chez les jeunes en faveur des écrans, c’est un défi de taille.

#### 1.1.4. La coexistence des pratiques

L’examen des liseuses, des tablettes et des applications de lecture met en évidence une réalité de la lecture chez les adolescents bien plus sophistiquée qu’un simple passage du format papier au format numérique. Chaque support offre une expérience unique qui influence différemment la relation au texte littéraire. La liseuse préserve l’immersion, la tablette la met en péril au profit de l’interactivité et les applications sociales la transforment en une expérience communautaire.

---

<sup>12</sup> TURKLE, S., *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*, L’Échappée, 2012, p. 46.

Il apparaît clairement que le choix d'un support n'est pas neutre. Il engage un type de lecture et un mode d'interaction. Pour l'adolescent d'aujourd'hui, l'enjeu n'est plus de choisir entre le papier et le numérique, mais de naviguer entre ces différentes modalités. Cette coexistence des supports, loin d'être un appauvrissement, peut devenir une richesse, à condition que les jeunes lecteurs soient accompagnés. Comprendre cette diversification des pratiques est essentiel pour les médiateurs du livre afin de leur donner les clés pour apprécier chaque expérience, de la lecture la plus solitaire à l'échange le plus connecté.

## *1.2. Enjeux d'ergonomie et d'accessibilité*

Outre les transformations socioculturelles et les nouvelles habitudes de lecture évoquées précédemment, l'intégration des médias numériques par les adolescents soulève un aspect plus essentiel, à savoir l'interaction physique et cognitive. L'ergonomie est perçue comme l'ajustement de l'instrument à l'utilisateur afin d'assurer confort et performance, alors que l'accessibilité vise à permettre la consultation du contenu par tout le monde, y compris les personnes handicapées. Il s'agit de deux fondements de la conception numérique. Ces concepts, souvent réunis sous la bannière du « design inclusif », sont au cœur de la promesse des technologies : celle d'un accès au savoir et à la culture libéré des contraintes matérielles du support traditionnel. Le livre imprimé, dans sa forme standardisée, est un objet rigide, tandis que le texte numérique est plus malléable. Cette plasticité ouvre des perspectives extraordinaires pour personnaliser l'expérience de lecture. Néanmoins, cette promesse d'une lecture universelle et sans friction se heurte à la réalité d'interfaces parfois mal conçues et d'effets pervers inattendus.

### *1.2.1. Confort et contraintes de l'ergonomie physique et matérielle*

Un des premiers arguments pour la lecture numérique est d'ordre physique. La masse et le volume d'un livre, particulièrement s'il s'agit d'un tome volumineux tel que ceux de certains romans de fantasy prisés par les jeunes adultes, représentent une restriction tangible. Une liseuse ou une tablette, maniable d'une seule main, offre un confort indéniable qui permet de longues séances de lecture sans engendrer de fatigue

musculaire. Cette légèreté métamorphose l'action de lire en moment de mobilité. Il est facile de lire dans les transports en commun, d'une main, sans avoir à lutter pour tenir le livre ouvert. C'est un atout pratique non dédaignable qui s'intègre dans le style de vie nomade des adolescents.

Toutefois, cette dématérialisation n'est pas sans conséquences. Bien que l'affichage rétroéclairé des tablettes et des smartphones facilite la lecture en milieu sombre, il est reconnu comme un facteur de fatigue oculaire et d'exposition à la lumière bleue, dont les conséquences sur les cycles du sommeil sont actuellement bien établies. La surface brillante et vitrée de ces dispositifs est également sujette aux reflets, ce qui rend parfois la lecture à l'extérieur difficile. Si la liseuse contourne ces difficultés grâce à sa technologie d'encre électronique, elle introduit une autre forme de distance : la froideur d'un objet en plastique, standardisé, qui prive le lecteur de la dimension sensorielle du livre papier. La diversité des textures de couverture, le grain du papier, l'odeur de l'encre sont autant de micro-expériences qui participent au plaisir de la lecture et que le support numérique efface au profit d'une uniformité fonctionnelle. L'ergonomie matérielle gagne en praticité ce qu'elle perd en sensorialité, un arbitrage qui n'est pas anodin dans le rapport affectif qu'un adolescent peut tisser avec un livre.

### 1.2.2. L'accessibilité au-delà de la norme

Là où le potentiel du numérique se révèle le plus révélateur, c'est dans le domaine de l'accessibilité. Le livre imprimé, par sa nature figée, est un objet qui exclut. Pour des millions de personnes et notamment pour de nombreux jeunes, lire est un parcours semé d'obstacles. Les supports numériques, en rendant le texte fluide et adaptable, constituent une véritable révolution.

Le cas des lecteurs dyslexiques est particulièrement éclairant. La dyslexie est un trouble de l'apprentissage qui rend le déchiffrement des mots difficile. Or, les liseuses et applications modernes offrent une panoplie d'outils permettant de contourner ces difficultés. La possibilité d'ajuster la taille des caractères est la fonction la plus évidente, mais les options vont bien plus loin : modification de l'interlignage et de l'espacement

des lettres pour aérer le texte, choix de polices d'écriture spécifiquement conçues pour les dyslexiques (comme *OpenDyslexic* ou *Dyslexie*) et changement de la couleur de fond pour réduire le contraste parfois agressif du noir sur blanc. Ces adaptations, impossibles sur papier, peuvent transformer radicalement l'expérience de lecture d'un adolescent dyslexique, lui permettant enfin d'accéder au plaisir du texte sans être constamment freiné par l'effort du déchiffrement.

Pour les lecteurs malvoyants ou aveugles, l'apport est tout aussi fondamental. Les fonctions de synthèse vocale, intégrées à la plupart des systèmes d'exploitation, transforment n'importe quel livre numérique en livre audio. Pour Brunel et ses co-auteurs, cette convergence entre texte et son est une « illustration parfaite du support ancien et nouveau »<sup>13</sup>, créant une passerelle entre lecture et écoute. C'est une avancée majeure qui élargit considérablement le catalogue d'ouvrages accessibles, bien au-delà de l'offre encore limitée et coûteuse, des livres audio commerciaux. En ce sens, le numérique porte une promesse de démocratisation culturelle qui va bien au-delà de la simple disponibilité des œuvres : il s'agit de « rendre la littérature de jeunesse au présent véritablement accessible à tous »<sup>14</sup>.

### 1.2.3. La conception des interfaces face au défi de la concentration

Si les bénéfices physiques et techniques sont avérés, l'ergonomie des supports numériques doit aussi être interrogée sous un angle cognitif. La question n'est plus seulement « peut-on lire confortablement ? », mais « l'interface nous aide-t-elle à bien lire ? ». La lecture littéraire exige une immersion et une attention soutenue que la conception même des environnements numériques peut venir saboter.

Un point de friction majeur réside dans l'opposition entre le défilement et la pagination. Le défilement infini, propre aux sites web et aux réseaux sociaux, favorise un balayage rapide de l'information, une lecture de surface. La page, au contraire, est une

---

<sup>13</sup> PETITJEAN, A.-M. & BRUNEL, M. *Quand les enseignants se risquent à la culture numérique : quel enseignement de l'écriture littéraire ?* Le français aujourd'hui, 200(1), 2018, p. 16.

<sup>14</sup> CONNAN-PINTADO, C. & BÉHOTÉGUY, G., *Littérature de jeunesse au présent*. Presses Universitaires de Bordeaux, 2015.

unité de sens finie qui offre au lecteur des points de repère spatiaux et structurels. Savoir où l'on se trouve sur une page et au sein du livre aide le cerveau à construire une carte mentale du texte, ce qui est essentiel pour la mémorisation et la compréhension profonde. Maryanne Wolf, dans ses travaux sur le cerveau lecteur, alerte sur le fait qu'une lecture sur écran, en particulier via le défilement, pourrait ne pas activer les mêmes circuits neuronaux profonds que la lecture sur papier.<sup>15</sup>

De même, l'omniprésence des hyperliens, considérée comme étant véritablement utile pour l'accès à l'information, représente une charge cognitive. Chaque lien est une invitation à interrompre le fil de sa lecture, une bifurcation potentielle qui fracture le parcours linéaire du texte et sollicite en permanence notre capacité de décision. Cet environnement hypertextuel favorise la distraction et le papillonnage intellectuel. Le défi pour une bonne ergonomie cognitive est donc de concevoir des interfaces de lecture qui protègent la concentration de l'utilisateur. Il s'agit de créer une « bulle de lecture » numérique, en minimisant les éléments visuels superflus, en offrant des modes « sans distraction » et en privilégiant une navigation qui soutient la construction du sens plutôt qu'elle ne la disperse. Or, cet impératif se heurte souvent aux modèles économiques des plateformes qui, elles, ont tout intérêt à retenir l'utilisateur en multipliant les sollicitations.

#### 1.2.4. Le double tranchant du confort numérique

L'analyse de l'ergonomie et de l'accessibilité des supports numériques met en évidence une situation profondément ambivalente. D'une part, ces instruments offrent une promesse d'inclusion et de confort sans précédent. Ils déconstruisent des obstacles physiques et intellectuels, rendant la lecture accessible à des audiences qui en étaient précédemment largement exclues. Les fonctionnalités d'adaptation du texte pour les lecteurs dyslexiques ou malvoyants ne sont pas de simples gadgets, elles représentent une avancée sociale et culturelle non négligeable.

---

<sup>15</sup> WOLF, M., *Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World*, HarperCollins, 2018.

D'un autre côté, l'ergonomie de ces supports n'est pas neutre. Les choix de conception des interfaces (pagination contre défilement, sobriété contre surcharge informationnelle) ont un impact direct sur nos capacités cognitives et attentionnelles. La facilité d'usage peut se payer au prix d'une lecture plus superficielle, moins immersive. Le défi pour l'avenir n'est donc pas seulement technologique, mais aussi pédagogique. Il s'agit d'une part d'encourager la conception d'outils respectueux de l'écologie et d'autre part de former les jeunes lecteurs à devenir des utilisateurs avertis, capables de paramétrer leurs outils et de gérer leur environnement numérique pour en tirer le meilleur parti, sans en devenir les victimes.

## **2. LES SUPPORTS INTERACTIFS ET IMMERSIFS**

Suite à l'examen des supports familiers tels que les liseuses, les tablettes et les applis de lecture, notre étude des habitudes littéraires chez les adolescents va désormais s'orienter vers un champ d'investigation encore plus vaste : celui des œuvres interactives et immersives. Ces éléments culturels, qui vont du livre numérique interactif au jeu de narration, ne se limitent plus simplement à modifier le format du texte. Ils transforment radicalement la structure du récit et, par extension, la position du lecteur. Le jeune n'est plus simplement un destinataire, il est encouragé à se transformer en acteur, un intervenant dont les actions influencent le cours de l'histoire. Ce chapitre vise à interroger cette transformation fondamentale. Comment ces nouvelles formes de narration métamorphosent-elles l'acte de lire en une action participative ?

### *2.1. Livres numériques enrichis, fictions interactives et jeux narratifs*

#### **2.1.1. Du texte augmenté à la narration à embranchements**

La première étape de cette transformation est le livre numérique enrichi. Sur le papier, sa promesse est séduisante. Il ne s'agit plus de transposer un texte imprimé sur un écran mais de l'augmenter par l'ajout de contenus multimédias : liens hypertextes, vidéos, pistes sonores, animations. L'intention est de créer une expérience de lecture plus sensorielle, plus dynamique. Le texte n'est plus seul, il devient le centre d'un écosystème



de contenus. Cependant, cette approche n'est pas sans ambiguïté. Si elle peut enrichir la compréhension, elle peut tout autant la fragmenter. L'attention de l'adolescent, sollicitée en permanence, risque de se détourner du texte principal. Anne Cordier souligne ce paradoxe : en voulant trop guider le jeune lecteur, ces enrichissements peuvent paradoxalement nuire à l'élaboration d'une lecture profonde et autonome. La plus-value de ces formats dépend donc fortement de leur conception et de la pertinence des ajouts, qui doivent servir le récit plutôt que de le parasiter.<sup>16</sup>

Un pas plus loin se trouve la fiction interactive. Ici, l'interactivité n'est plus périphérique, elle est au cœur même de la structure narrative. Le lecteur est confronté à des choix qui modifient le cours de l'histoire : il choisit une action pour le protagoniste, il décide quel chemin explorer. Chaque décision l'oriente vers une nouvelle branche du récit. Nous ne sommes plus face à une narration linéaire, mais à une narration arborescente. Serge Bouchardon insiste sur la « valeur heuristique » de ces œuvres. Elles ne se contentent pas de raconter une histoire, elles nous font réfléchir sur l'acte même de raconter.<sup>17</sup> Le lecteur devient un co-auteur car il explore le champ des possibles narratifs que l'auteur a conçu pour lui. Cette posture active est particulièrement stimulante pour un public adolescent, souvent en quête d'autonomie et d'expression de soi. L'œuvre devient un espace d'expérimentation. Cependant, cette liberté n'est pas absolue. Elle est souvent contrainte par le design de l'œuvre, créant ce que certains analystes appellent une « illusion du choix ». Le lecteur est actif, mais son agence s'exerce dans un cadre prédéfini par l'auteur originel.

### 2.1.2. Le jeu narratif : l'immersion comme horizon littéraire

La forme la plus aboutie de cette littérature interactive est sans conteste le jeu narratif. Des titres comme *Life is Strange*, *Detroit: Become Human* ou *What Remains of Edith Finch* sont devenus des phénomènes culturels majeurs pour la génération adolescente. Ces œuvres, qualifiées de « ludofictions » par le sociologue Olivier Caïra<sup>18</sup>,

---

<sup>16</sup>CORDIER, A., *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, C&F Éditions, 2020, p.23.

<sup>17</sup>BOUCHARDON, S., *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Hermann, 2020, p.15.

<sup>18</sup>CAÏRA, O., *Penser la ludofiction : Théories du jeu et de la narration*, Éditions de l'EHESS, 2019.

fusionnent les mécaniques du jeu vidéo avec les ambitions de la narration littéraire. Elles placent le joueur dans la peau d'un personnage, un « avatar » et lui demandent non seulement de faire des choix, mais aussi d'agir directement dans un monde en trois dimensions. Dans ce contexte, l'implication du joueur-lecteur est fondée sur un principe essentiel : l'immersion. Cela opère à plusieurs niveaux :

- **une expérience sensorielle** → garantie par les graphismes et le design sonore qui construisent un univers crédible et immersif.
- **un engagement par l'action** → le joueur n'est pas un simple observateur, il intervient. Il examine les environnements, communique avec les objets, engage la conversation avec d'autres personnages.
- **une immersion narrative et émotionnelle** → en jouant le rôle d'un personnage, en faisant des choix moraux souvent complexes qui entraînent des répercussions palpables et parfois dévastatrices, le joueur crée un lien émotionnel puissant avec l'histoire.

Le jeu se transforme en un puissant instrument de « conception émotionnelle » exploitant l'interactivité pour susciter de l'empathie et exposer le joueur à des dilemmes éthiques complexes. Pour les adolescents, ces jeux de narration représentent bien plus que de simples distractions. Ce sont des espaces où se déploient des récits initiatiques puissants, abordant des thèmes comme l'identité, l'amitié, le deuil ou la responsabilité sociale. L'engagement est total car l'expérience est à la fois intellectuelle, motrice et émotionnelle. Le jeu narratif accomplit ainsi ce que le roman a toujours cherché à faire : nous faire vivre une autre vie, ressentir les émotions d'un autre et réfléchir à notre propre condition à travers le prisme de la fiction.

### 2.1.3. Vers une littérature élargie et une compétence multimodale

L'émergence de ces formats interactifs et immersifs nous oblige à repenser nos explications. S'agit-il encore de littérature ? Si l'on s'en tient à une définition stricte centrée sur le texte imprimé, la réponse est non. Mais si l'on considère la littérature comme l'art de construire des mondes et des expériences signifiantes par le biais du récit,

alors ces œuvres en font indéniablement partie. Étienne-Armand Amato propose de parler d'une « poétique de l'interactivité », soulignant que ces œuvres possèdent leurs propres codes, leurs propres figures de style, leur propre esthétique.<sup>19</sup> Elles ne remplacent pas le roman, elles élargissent le champ littéraire.

Cette expansion du champ littéraire a des conséquences directes sur les compétences requises. Pour s'engager avec ces œuvres, l'adolescent doit développer ce que Nathalie Lacelle et Monique Lebrun nomment une « littératie multimodale ». Il ne s'agit plus seulement de savoir lire un texte, mais de savoir « lire » des images, des sons, des architectures de jeu, des systèmes de choix. Le jeune doit apprendre à décrypter comment l'interactivité est utilisée pour produire du sens, comment ses actions de joueur sont interprétées par le système et comment l'immersion est construite pour susciter des émotions.<sup>20</sup> C'est une compétence d'analyse critique qui est à la fois plus complexe et plus proche des pratiques culturelles réelles des adolescents.

Les supports interactifs et immersifs ne sont pas une menace pour la littérature, ils en sont une métamorphose. Ils transforment la lecture d'un acte de réception solitaire en une expérience de participation active où le lecteur devient cocréateur du sens. En plaçant l'agence et l'immersion au cœur de leur dispositif, les fictions interactives et surtout les jeux narratifs parviennent à générer un engagement cognitif et affectif d'une intensité rare chez le public adolescent. Loin de marquer la fin de la lecture, ils en signalent peut-être une nouvelle jeunesse, plus incarnée, plus participative et plus en phase avec la culture numérique du XXI<sup>e</sup> siècle. L'enjeu pour la pédagogie n'est pas de résister à ce mouvement, mais de l'accompagner, en donnant aux élèves les outils critiques pour naviguer dans ce champ littéraire élargi.

---

<sup>19</sup> AMATO, É.-A., *Jeux et récits : Pour une poétique de l'interactivité*. Questions théoriques, 2018.

<sup>20</sup> LACELLE, N. & LEBRUN, M., *La littératie multimodale : Capturer la richesse des apprentissages à l'ère numérique*, Presses de l'Université du Québec, 2019.

## 2.2. Engagements et ludification de la lecture

Après avoir exploré les œuvres dont la nature même est interactive, il est impératif de se pencher sur un phénomène distinct mais complémentaire : la ludification de l'acte de lecture lui-même. Ici, ce n'est pas le récit qui est modifié pour devenir un jeu, mais le contexte de la pratique de lecture qui est repensé à travers l'utilisation de mécaniques ludiques. Des plateformes comme *Babelio*, *Goodreads* ou des applications mobiles dédiées proposent aux adolescents un cadre pour leur lecture qui intègre des points, des défis, des badges et une dimension sociale importante. L'expérience de la lecture, traditionnellement perçue comme un acte solitaire et introspectif, se transforme en une activité structurée et partageable avec ses pairs. Loin d'être un simple gadget technologique, la ludification soulève des questions fondamentales sur la motivation à lire. En s'appuyant sur les travaux en sciences du jeu et en psychologie de l'éducation, nous chercherons à comprendre comment ces dispositifs fonctionnent.

### 2.2.1. Définir la ludification : du jeu libre à la version structurée

Il est essentiel, pour commencer, de ne pas confondre le jeu et la ludification. Le jeu, dans son essence, est une activité libre et spontanée dont la finalité est souvent le plaisir de l'acte lui-même. La ludification est un processus différent. Comme le définissent Julian Alvarez et Damien Djaouti, il s'agit de « l'utilisation d'éléments de conception de jeux dans des contextes non ludiques »<sup>21</sup>. L'objectif est d'influencer les comportements, d'augmenter l'engagement ou de rendre des tâches, perçues comme rébarbatives, plus attractives.

Appliquée à la lecture, cette distinction est fondamentale. Il ne s'agit pas de transformer le roman *Robinson Crusoé* en un jeu de survie mais d'encadrer l'acte de lecture de ce roman par un système de règles, d'objectifs et de récompenses. Les plateformes de lecture ludifiées mobilisent un arsenal de mécaniques bien connues des

---

<sup>21</sup> ALVAREZ, J. & DJAOUTI, D., *Introduction à la ludification*, ISTE Group, 2020.

concepteurs de jeux, souvent résumé par l'acronyme anglais « PBL » (*Points, Badges, Leaderboards*) :

- **Les points et objectifs** : Un exemple fréquent est le « défi de lecture » annuel. L'adolescent se fixe un but (par exemple : lire 25 ouvrages au cours de l'année) et chaque livre terminé constitue un « point » qui le rapproche de son objectif. Cette quantification fournit une évaluation précise et concrète de son avancement, métamorphosant une activité permanente en une poursuite avec un objectif déterminé.
- **Les badges et trophées** : Ces distinctions symboliques sont attribuées à l'utilisateur lorsqu'il réalise certaines activités : lire son premier classique, finir un ouvrage de plus de 500 pages, découvrir un nouveau style littéraire... Le badge sert de reconnaissance visible de l'effort et de la curiosité, il marque le parcours de lecture d'un individu.
- **Les classements (*leaderboards*)** : Bien que moins cruciaux, des facteurs de référence sociale sont présents, permettant au jeune de situer son avancement en comparaison à celui de ses camarades. La rivalité, même dans un cadre amical, peut servir de stimulant.

Ces mécaniques structurent l'expérience et la rendent plus gratifiante à court terme. Mais elles soulèvent une question pédagogique essentielle : ne risque-t-on pas de déplacer l'objectif de la lecture elle-même vers l'obtention de la récompense ?

### 2.2.2. Le débat sur la motivation

Le cœur du débat sur la ludification de la lecture réside dans la tension entre motivation extrinsèque et motivation intrinsèque. La motivation extrinsèque pousse à agir en vue d'une récompense externe (ex. : un badge, la validation sociale). La motivation intrinsèque, elle, naît du plaisir et de l'intérêt que l'on trouve dans l'activité elle-même. Or, la critique principale adressée à la ludification est qu'elle repose presque exclusivement sur des leviers extrinsèques.

Pour des pédagogues comme Gilles Brougère, le risque est majeur. En conditionnant l'adolescent à lire pour « gagner » quelque chose, on pourrait l'empêcher de découvrir la récompense intrinsèque que constitue le plaisir du texte, l'évasion par l'imagination ou la rencontre intellectuelle avec un auteur. La lecture deviendrait une tâche à accomplir pour cocher une case et le livre un simple moyen en vue d'une fin. Dans cette perspective, la ludification serait contre-productive à long terme, créant des « joueurs de lecture » plutôt que de véritables lecteurs.<sup>22</sup>

Cependant, cette vision peut être nuancée. Pour un adolescent qui a accumulé les expériences de lecture négatives ou qui perçoit la lecture comme une activité scolaire obligatoire et ennuyeuse, la motivation intrinsèque est souvent inexistante. Dans ce contexte, les mécaniques ludiques peuvent fonctionner comme un « échafaudage motivationnel »<sup>23</sup>. La récompense extrinsèque agit comme un point d'entrée, un prétexte pour ouvrir le livre. Le défi offre un cadre rassurant et un objectif atteignable qui peuvent briser le sentiment d'impuissance.

L'hypothèse optimiste est celle d'un cercle vertueux : l'adolescent commence à lire pour compléter son challenge (motivation extrinsèque). Au fil des lectures, il gagne en fluidité et en confiance. Il finit par tomber sur un livre qui le captive réellement et découvre le plaisir de l'immersion narrative (émergence de la motivation intrinsèque). À terme, le système de ludification peut devenir secondaire, voire inutile. Il n'aura été que l'étincelle nécessaire pour allumer un feu qui peut désormais brûler de lui-même.

### 2.2.3. La dimension sociale : construction d'une identité de lecteur

L'un des aspects les plus puissants de ces plateformes (et souvent sous-estimé) est leur dimension sociale. La ludification n'est pas qu'une affaire de points individuels, elle s'inscrit dans une dynamique communautaire. Les adolescents peuvent y suivre les

---

<sup>22</sup> BROUGÈRE, G., *Jeu et éducation : La ludification en question*, Téraèdre, 2019.

<sup>23</sup> PERRET-CLERMONT, A.-N. & LUSSI BORER, V., *Pédagogies numériques et motivation de l'élève*, De Boeck Supérieur, 2021.

lectures de leurs amis, partager leurs propres avancées, rédiger des critiques, recommander des œuvres et participer à des clubs de lecture virtuels.

Cette dimension sociale répond à un besoin fondamental de l'adolescence, à savoir la construction identitaire et l'appartenance à un groupe. Les espaces numériques sont des lieux où l'on met en scène son identité. Sur *Babelio* ou *Goodreads*, l'adolescent ne fait pas que lire : il se construit une identité de lecteur. Sa bibliothèque virtuelle devient une sorte de portrait de ses goûts et de sa personnalité. La lecture, traditionnellement solitaire, devient une activité sociale, un sujet de conversation, une source de reconnaissance par les pairs.

Le « syndrome du livre fini », cette légère tristesse qui survient après la fin d'une lecture captivante, est allégé par l'opportunité de prolonger sur-le-champ cette expérience en échangeant ses ressentis avec une communauté ayant partagé cette même expérience. Cet aspect est déterminant pour l'engagement sur le long terme. La plateforme ne se limite plus à être un instrument de suivi, elle s'impose désormais comme un espace de convivialité littéraire, un univers où l'on se sent écouté et où l'on peut dialoguer avec d'autres amateurs. Ce soutien social peut être un levier aussi puissant, voire plus, que n'importe quel insigne numérique.

La ludification de la lecture est un phénomène ambivalent qui ne peut être ni entièrement rejeté, ni naïvement adopté. Elle présente le risque de formater une lecture performative, où la quantité prime sur la qualité de l'expérience. Toutefois, pour un public adolescent en proie au doute ou au désintérêt, elle offre un cadre structurant, rassurant et socialisant qui peut s'avérer être un puissant levier d'engagement initial. L'enjeu n'est pas tant dans l'outil lui-même que dans la trajectoire de l'utilisateur. Le passage réussi de la motivation extrinsèque (lire pour le défi) à la motivation intrinsèque (lire pour le plaisir) est la clé de voûte de son potentiel pédagogique. Plutôt que de voir en elle la fin de la lecture authentique, il est peut-être plus juste de la considérer comme l'une des portes d'entrée possibles, une passerelle ludique qui peut, pour certains, mener au cœur même du territoire infini de la littérature.

### 3. LES SUPPORTS SONORES ET AUDIOVISUELS

#### 3.1. *Le livre audio*

Dans notre exploration des rapports qu’entretiennent les adolescents avec la littérature à l’ère du numérique, il est un objet qui cristallise de nombreuses tensions et interrogations : le livre audio. De prime abord, il peut sembler curieux. Son principe, l’écoute d’un texte, renvoie à la plus ancienne tradition de la littérature, celle de l’oralité. Pourtant, sa forme actuelle, dématérialisée, accessible via des plateformes de streaming et consommée le plus souvent individuellement, écouteurs aux oreilles, l’ancre résolument dans les pratiques culturelles du XXI<sup>e</sup> siècle.

Ce chapitre se propose d’examiner la nature complexe de ce support, souvent mal compris et sujet à de vifs débats. En nous appuyant sur les analyses présentées par Daniel Delbrassine et Théo Van den Blink lors d’un symposium<sup>24</sup>, nous chercherons à répondre à une question centrale, qui préoccupe tant les chercheurs que les enseignants : « Peut-on lire avec les oreilles ? ». Pour ce faire, nous aborderons d’abord la genèse du livre audio pour en comprendre les origines et les représentations qui lui sont associées. Nous tenterons ensuite de le définir plus précisément, en le distinguant d’autres objets culturels. Enfin, nous analyserons la querelle qui oppose ses détracteurs à ses défenseurs, afin de dégager son potentiel, notamment dans un contexte scolaire.

##### 3.1.1. Brève genèse du livre audio

L’idée d’un livre qui se passerait du support visuel de l’imprimé n’est pas nouvelle. Elle relève d’une utopie ancienne, presque d’un fantasme littéraire. Dès le XVII<sup>e</sup> siècle, Savinien de Cyrano de Bergerac, dans son *Histoire comique des Estats et Empires de la Lune* (1657), imaginait un « livre miraculeux qui n’a ni feuillets ni caractères » et pour

---

<sup>24</sup> BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024.



lequel « on n’a besoin que des oreilles »<sup>25</sup>. Cette vision prophétique d’une lecture auditive préfigure l’invention technologique qui la rendra possible.

C’est en 1877 que Thomas Edison, avec son phonographe, donne corps à ce projet. Il forge d’ailleurs lui-même le concept de *Phonographic Book*, situant d’emblée son invention non pas seulement dans le champ du divertissement, mais bien « dans le champ du littéraire »<sup>26</sup>. Cependant, malgré cette ambition initiale, l’histoire du livre audio va rapidement être associée à des publics spécifiques, ce qui marquera durablement sa réception. Son développement au XX<sup>e</sup> siècle est intimement lié au « handicap depuis l’origine », principalement pour les personnes malvoyantes (par ex. les *Talking Books* des années 1930), ainsi qu’aux « enfants non alphabétisés ». Cette association à un usage plutôt infantin a sans doute contribué à le déprécier aux yeux du grand public lettré, le considérant non pas comme une modalité de lecture à part entière mais comme une aide pour ceux qui ne peuvent pas accéder à l’imprimé.

### 3.1.2. Statut et nature du livre audio

Pour dépasser ces préjugés, il convient de définir plus rigoureusement l’objet. Le livre audio est-il simplement un livre lu à voix haute ? Est-il un nouveau genre littéraire ? Pour y voir plus clair, la distinction opérée par Henry Jenkins en 2001 est éclairante. Il nous invite à différencier les médias, les genres et les technologies de diffusion. Appliquée au livre audio, cette grille d’analyse nous montre que :

- Le média est le son enregistré, qui, comme le souligne Jenkins, « ne meurt jamais ».
- Le genre est celui du texte d’origine (un roman classique, une nouvelle de science-fiction, etc.).
- La technologie de diffusion est le support matériel ou numérique (CD, fichier MP3, streaming, etc.).

---

<sup>25</sup>BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024, p.5.

<sup>26</sup>Idem, p. 6.

Ainsi, le livre audio n'est pas un genre, mais un « nouveau support technique pour un média (son enregistré) » qui « médiatise un genre textuel ou littéraire »<sup>27</sup>. Cette définition a une conséquence théorique majeure. Le livre audio s'inscrit dans ce que Walter J. Ong a appelé une « oralité secondaire ». Contrairement à l'oralité primaire des cultures sans écriture, l'oralité secondaire est une oralité médiatisée par la technologie telle que la radio ou la télévision, structurée par l'existence préalable d'un texte écrit. Il ne s'agit donc pas d'un simple retour à une tradition orale ancestrale, mais bien de la création d'un objet hybride, à la croisée de l'écrit et de l'oral.

### 3.1.3. La querelle de la lecture : passivité ou concentration ?

C'est précisément cette nature hybride qui alimente le débat sur la légitimité du livre audio comme acte de lecture. La critique la plus virulente et la plus citée est celle de l'essayiste américain Sven Birkerts. Dans *The Gutenberg Elegies* (1994), il pose la question « qui fâche » : « *Is listening to books an extension of reading, or is it a simplification, yet another ingenious way of turning everything in entertainment?* »<sup>28</sup>. Pour lui, la réponse est claire : l'écoute est une simplification. Il dénonce une prétendue « passivité » de l'auditeur (« *The collaborative component is gone; one simply receives* »), l'impossibilité de mener une « lecture profonde » (*deep reading*), et la « tyrannie vocale » (*vocal tyranny*) du narrateur qui impose son rythme et son interprétation, dépossédant le lecteur de ses droits.

Ces arguments, qui irriguent encore largement les représentations négatives du livre audio, sont cependant de plus en plus contestés par la recherche contemporaine. L'argument de la passivité est notamment mis à mal par des études sur la concentration. Wolfgramm et alii (2016) distinguent l'acte passif d'entendre (*hearing*) de l'acte intentionnel d'écouter (*listening*). Or, la compréhension d'un livre audio relève de l'écoute et « requiert plus de concentration que la lecture d'un imprimé » pour aboutir à un même niveau de compréhension<sup>29</sup>. En 2020, Lange et alii vont plus loin en étudiant le

---

<sup>27</sup> BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024, p. 12.

<sup>28</sup> BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024, p. 17.

<sup>29</sup> Idem, p. 20.

concept d'« absorption esthétique narrative ». Ils montrent que l'état d'attention profonde requis par le livre audio est bien plus proche de celui de la lecture d'un texte littéraire que de l'écoute passive de musique, par exemple. Le livre audio ne serait donc pas une activité passive, mais une expérience cognitive exigeante qui mobilise une concentration différente, mais tout aussi intense.

Quant à l'argument de la compréhension, une méta-analyse récente de Singh & Alexander en 2022 offre une vision nuancée. Elle conclut que, pour les textes narratifs, qui constituent l'essentiel du marché du livre audio, les performances en compréhension sont similaires entre la lecture et l'écoute. L'imprimé ne garde un avantage que pour les textes informatifs, qui requièrent souvent des relectures et une navigation non linéaire dans le texte. Pour la littérature, l'écoute semble donc bien être une voie d'accès aussi efficace que la lecture visuelle.

#### 3.1.4. Vers une redéfinition de la lecture

En définitive, la question « Peut-on lire avec les oreilles ? » nous oblige à interroger notre propre définition de la lecture, une définition historiquement et culturellement très liée à l'imprimé. S'en tenir à une conception stricte, comme celle d'Elfrieda H. Hiebert pour qui il ne peut y avoir de lecture sans contact oculaire avec le texte « *Unless children's eyes are making contact with print [...] they can't be described as reading* »<sup>30</sup>, revient à ignorer la richesse et la complexité des nouvelles pratiques.

À l'inverse, de nombreux chercheurs appellent à élargir notre conception. Have & Pedersen (2016) proposent ainsi d'« étendre le concept de lecture pour inclure aussi le décodage du “récit littéraire médiatisé oralement” »<sup>31</sup>. Adopter ce point de vue a des implications pédagogiques considérables. En classe, le livre audio cesse d'être un pis-aller pour devenir un outil à part entière. Il permet de « décharger le lecteur de la fonction de décodage de l'imprimé »<sup>32</sup>, offrant aux élèves en difficulté une porte d'entrée vers des œuvres complexes qu'ils n'aborderaient pas autrement. Il introduit également la notion

---

<sup>30</sup>BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024, p. 29.

<sup>31</sup>Idem.

<sup>32</sup>Idem, p. 34.

d'interprétation par la voix du narrateur, créant une « double subjectivité » (Dessons & Meschonnic, 1998) qui peut servir de point de départ à une discussion sur les choix de lecture.

### 3.2. *Le podcast narratif*

Après avoir examiné le livre audio comme une *re-médiation* d'un texte préexistant, il convient de se pencher sur un autre format sonore qui connaît un essor fulgurant auprès du public adolescent : le podcast narratif. Si les deux partagent le même médium, la voix et le son diffusés via des plateformes numériques, leur nature est fondamentalement différente. Contrairement au livre audio, le podcast narratif n'est pas la mise en voix d'une œuvre écrite : il est, dans la plupart des cas, un média natif audio. Il est conçu, écrit et produit spécifiquement pour une écoute, exploitant les ressources du son pour construire un récit original.

#### 3.2.1. Définition et spécificités d'un média natif audio

Le terme « podcast » recouvre une réalité diverse, allant de la simple conversation enregistrée à l'émission de radio rediffusée. Le podcast narratif, lui, se distingue par une intentionnalité forte : celle de raconter une histoire structurée, le plus souvent de manière sérielle. Qu'il s'agisse de documentaires ou de fictions, sa construction est toujours scénarisée, impliquant un travail d'écriture, de montage et de mise en scène sonore.

La première spécificité du podcast est sa nature « à la demande ». Comme le soulignent des chercheurs pionniers dans ce champ comme Llinares, Fox et Berry, le podcasting a permis l'émergence de « nouvelles cultures orales » qui se détachent du modèle du *broadcasting* (la diffusion de masse) de la radio<sup>33</sup>. L'auditeur n'est plus soumis à la grille de programmes, il devient son propre programmeur, choisissant quoi écouter, où et quand il le souhaite. Cette rupture temporelle est fondamentale, elle transforme une

---

<sup>33</sup>LLINARES, D., FOX, N., & BERRY, R. (Eds.). *Podcasting: New Aural Cultures and Digital Media*. Palgrave Macmillan, 2018.

expérience collective et souvent ambiante en une pratique individuelle, intime et nomade, le plus souvent médiatisée par le casque ou les écouteurs.

Cette individualisation de l'écoute favorise le développement de contenus de niche et de formats longs et complexes, comme le feuilleton narratif. Le succès planétaire de *Serial* (2014) est emblématique de ce phénomène : il a prouvé qu'un public mondial était prêt à suivre, semaine après semaine, une enquête documentaire exigeante, uniquement par le son. Le podcast narratif n'est donc pas simplement de la « radio de rattrapage », mais bien une forme d'expression distincte, avec ses propres codes et son propre public.

### 3.2.2. La grammaire sonore : voix, silence et paysage acoustique

La voix du narrateur en est la pierre angulaire. Plus que le simple vecteur d'une information, elle est le lieu de l'incarnation. Sa texture, son rythme, ses hésitations deviennent des marqueurs d'authenticité et d'affect. Dans les podcasts documentaires, la voix du journaliste-narrateur n'est pas neutre : elle est celle d'un guide, d'un témoin, voire d'un protagoniste de l'enquête. On retrouve ici « le grain de la voix », cet indicible supplément corporel qui fait de la parole une expérience physique et engageante.

Le paysage sonore (*soundscape*) est le second pilier. Il s'agit de l'ensemble de l'environnement acoustique créé pour immerger l'auditeur. Cela inclut les sons diégétiques (bruits d'ambiance, extraits d'archives, conversations téléphoniques) qui ancrent le récit dans une réalité tangible et les éléments non diégétiques (musique) qui orientent l'humeur, soulignent la tension ou structurent la narration. Siobhan McHugh, experte en production de documentaire audio, insiste sur le fait que la narration audio bien conçue utilise le son pour « construire des images dans l'esprit de l'auditeur », créant une expérience sensorielle totale qui compense l'absence de visuel<sup>34</sup>. Le son ne sert pas seulement à illustrer, il est le décor.

---

<sup>34</sup>MCHUGH, S. *The Power of Podcasting: Telling Stories Through Sound*. Columbia University Press, 2022.

Le silence constitue enfin un puissant outil rhétorique. La radio commerciale a horreur du vide. Le podcast narratif, lui, instrumentalise ce vide. Il déploie les pauses et les silences comme des leviers narratifs : une pause peut suspendre le souffle, créer du suspense. Un temps mort laisse à l'auditeur le soin de réfléchir, un instant de quiétude peut accentuer le poids écrasant d'une révélation. Le silence n'est donc pas une simple absence. Il est une ponctuation active, un matériau signifiant qui sculpte directement le rythme du récit.

### 3.2.3. L'effet de présence

L'assemblage de ces facteurs génère l'effet le plus particulier du podcast : une impression forte d'intimité et de présence. Le port de casque crée un environnement acoustique spécifique où la voix du narrateur semble être directement « dans la tête » de l'auditeur. Cette simulation de proximité physique engendre un puissant lien psychologique, désigné sous le terme de « relation parasociale ».

La relation parasociale fait référence à l'illusion d'une interaction directe que les spectateurs établissent avec des figures du monde médiatique. Le podcast narratif exacerbe ce phénomène. La nature sérielle instaure un rendez-vous régulier, la voix confère un sentiment de familiarité et de confiance ainsi que le ton souvent confessionnel du narrateur donne l'impression d'une confiance partagée. L'auditeur n'a pas seulement l'impression d'écouter une histoire, il a le sentiment de la vivre aux côtés d'une personne qu'il croit connaître. Comme le note la sociologue des médias Bérénice Fleury, nous assistons à la montée d'une « intimité technologique où les dispositifs numériques, loin de nous isoler, deviennent les vecteurs de nouvelles formes de compagnonnage affectif »<sup>35</sup>.

Pour l'adolescent, ce type de relation peut être particulièrement prégnant. La voix du podcasteur peut devenir une figure de référence, un guide fiable et complice dans un écosystème médiatique souvent perçu comme saturé et impersonnel. Ce lien fort explique

---

<sup>35</sup>FLEURY, B. (2021). Le compagnon invisible : affect et écoute à l'ère du podcast. *Réseaux*, 228(4), 115-134.

en partie l'engagement des communautés de fans, qui prolongent l'expérience d'écoute sur les réseaux sociaux, discutant des théories et partageant leurs émotions, transformant une pratique solitaire en une expérience culturelle partagée.

### 3.3. *L'influence de l'oralité sur l'engagement des jeunes lecteurs*

Les chapitres précédents ont permis de définir et de caractériser deux objets sonores centraux dans les pratiques culturelles des adolescents : le livre audio, en tant que remédiation d'un texte écrit et le podcast narratif, en tant que média natif audio. Ayant posé les bases de ces formats, il convient maintenant d'analyser plus en profondeur ce qu'ils font. Comment l'oralité, médiatisée par ces technologies, influence-t-elle l'engagement des jeunes avec les récits ? Loin d'être un simple retour à des formes révolues, nous avancerons l'hypothèse que cette oralité secondaire constitue un puissant levier d'engagement, en agissant simultanément sur les plans cognitif et affectif.

#### 3.3.1. *L'oralité comme levier cognitif*

Beaucoup d'adolescents aiment les histoires. Le problème ne réside pas dans un manque d'intérêt pour les récits. L'obstacle principal est ailleurs : c'est l'acte même de lire qui pose difficulté. Décoder l'imprimé devient une tâche lente, laborieuse. C'est une activité qui exige un lourd effort mental, surtout pour les lecteurs dits « faibles » ou « fragiles ». Cette friction cognitive finit par tout bloquer. Elle empêche l'accès à la compréhension du sens. Le plaisir du texte, lui, s'évanouit avant même d'avoir pu naître.

C'est ici que l'oralité intervient comme un facilitateur essentiel. Un des effets majeurs du livre audio est de « décharger le lecteur de la fonction de décodage de l'imprimé »<sup>36</sup>. Le livre audio délègue cette tâche à la voix du narrateur. L'auditeur voit ainsi ses ressources cognitives libérées. Il peut alors se concentrer pleinement sur l'essentiel : l'intrigue, les personnages, les enjeux du récit. Cette aide est particulièrement précieuse. Elle donne accès à des textes complexes, ceux dont le vocabulaire est riche ou

---

<sup>36</sup>BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024, p. 34.

la syntaxe ardue. On pense aux grands classiques littéraires, souvent étudiés en classe. Sans cela, ces œuvres resteraient tout simplement impénétrables.

Cet allègement cognitif a un impact direct sur le rapport à l'œuvre et à soi-même. Il peut transformer positivement l'« image de soi académique », un concept clé pour comprendre la persévérance scolaire (Shavelson et al., 1976)<sup>37</sup>. Un élève qui parvient à lire et à comprendre une œuvre intégrale comme *L'Étranger* de Camus via sa version audio ressent un sentiment de compétence et de réussite. Cette expérience positive peut briser le cercle vicieux de l'échec et du désengagement et engendrer des « changements d'attitude positifs envers la lecture »<sup>38</sup>.

Le podcast narratif, bien que de nature différente, opère sur un levier similaire. Les enquêtes documentaires complexes, les récits historiques denses ou les fictions aux univers riches sont rendus accessibles et digestes par une narration orale structurée. Le travail de scénarisation et de montage du podcasteur sert de « *scaffolding* » (étayage) pour l'auditeur, guidant son attention et clarifiant la progression de l'information, rendant ainsi des contenus exigeants plus attractifs qu'un long article ou un essai.

### 3.3.2. L'engagement affectif : immersion, intimité et présence

L'oralité est avant tout un puissant vecteur d'émotions, bien au-delà de ses bénéfices cognitifs. La voix humaine, par nature, est chargée d'affect. Ses inflexions, son timbre, son rythme transmettent une émotion palpable. Une connexion se tisse alors. C'est un lien émotionnel souvent plus direct, plus immédiat, que celui que permet la lecture silencieuse.

Dans le livre audio, la voix du narrateur-comédien insuffle une vie palpable au texte. Il ne se contente pas de lire les mots, il les interprète. Cette performance ajoute une couche d'émotions et de subjectivité qui peut rendre l'expérience plus intense. Comme l'ont souligné Dessons et Meschonnic, la lecture à voix haute introduit une « double subjectivité » : celle de l'auteur, présente dans le texte et celle du lecteur, ajoutée par sa

---

<sup>37</sup>BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024, p. 34.

<sup>38</sup> MOORE & CAHILL, *Positive attitudinal changes toward reading*, 2016, p. 7.



voix<sup>39</sup>. Cette rencontre peut rendre les personnages plus incarnés et les descriptions plus vivantes, favorisant une immersion plus profonde dans l'univers de l'œuvre.

Le podcast narratif pousse cette logique de l'immersion à son paroxysme. En combinant la voix, la musique et le paysage sonore, il crée une expérience sensorielle enveloppante. L'écoute au casque, pratique majoritaire chez les adolescents, isole du monde extérieur et plonge l'auditeur au cœur même de l'action. Il ne regarde pas une scène, il est dedans. Ce sentiment d'immersion est un facteur d'engagement extrêmement puissant. Il active l'imagination d'une manière différente du texte seul, invitant l'auditeur à une coconstruction mentale du monde narratif.

De plus, ces formats sonores génèrent un sentiment d'intimité unique. La voix qui murmure à l'oreille instaure une relation de proximité, une forme de « compagnonnage affectif » qui répond au besoin de connexion des adolescents<sup>40</sup>. Cette relation parasociale, particulièrement forte dans les podcasts où le narrateur se met en scène, transforme l'acte d'écoute en un rendez-vous attendu, une conversation privilégiée avec une figure perçue comme familière et fiable. Cet attachement affectif au conteur se reporte sur l'histoire elle-même, renforçant la motivation à poursuivre l'écoute sur le long terme.

### 3.3.3. Émergence du lecteur-auditeur

Opposer lecture et écoute est une querelle qui semble de plus en plus dépassée au regard des pratiques réelles des jeunes. Plutôt qu'une substitution, nous assistons à l'émergence d'une nouvelle figure hybride : le lecteur-auditeur. Cet individu navigue avec fluidité entre les supports, choisissant l'un ou l'autre en fonction du contexte, de ses envies ou du type d'œuvre. Son engagement avec la littérature n'est plus monolithique et exclusivement lié à l'imprimé, il est multimodal.

Le parcours d'engagement peut désormais commencer par l'oral. Un adolescent peut découvrir un univers grâce à un podcast qui décrypte une thématique bien spécifique

---

<sup>39</sup> BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024, p. 36.

<sup>40</sup> FLEURY, B. (2021). Le compagnon invisible : affect et écoute à l'ère du podcast. *Réseaux*, 228(4), 115-134.

telle que la mythologie ou les sciences, ce qui l'incitera ensuite à se lancer dans la lecture de romans. Inversement, après avoir lu un livre en classe, il pourra en écouter la version audio pour réviser ou simplement pour en apprécier une interprétation différente. Les supports ne sont plus en compétition, mais en synergie. Ils forment un écosystème narratif dans lequel chaque média peut servir de porte d'entrée vers les autres.

Cette hybridation des pratiques invite à repenser la notion même de « compétence littéraire ». Aujourd'hui, s'engager avec une œuvre a pris une nouvelle dimension. Analyser le texte reste une compétence essentielle. Mais elle ne suffit plus. Il faut aussi pouvoir décrypter les choix de mise en scène d'une version audio, savoir comprendre les codes d'un podcast narratif et enfin, participer aux discussions communautaires qui prolongent l'expérience sur les plateformes numériques. L'engagement devient ainsi double : il est à la fois un acte individuel et intime ainsi qu'une pratique sociale et partagée.

L'oralité n'est donc pas le symptôme d'un désintérêt pour la lecture, bien au contraire. Elle apparaît comme un catalyseur d'engagement pour la jeunesse, où elle lève les obstacles cognitifs et crée des liens affectifs puissants. Le livre audio et le podcast narratif ne détournent donc pas de la littérature, ils en élargissent simplement les voies d'accès. Grâce à eux, on renoue avec la fonction première de toute histoire. Quelle est-elle ? Être racontée et partagée. Captiver, émouvoir et faire réfléchir. L'enjeu change donc de nature, pour l'enseignant comme pour le chercheur. La question n'est plus de légitimer ou de condamner ces formats, le véritable défi est ailleurs. Il s'agit de comprendre leur immense potentiel afin d'accompagner l'émergence d'une nouvelle génération de lecteurs : des lecteurs polyvalents, des lecteurs passionnés.

#### **4. LES SUPPORTS SOCIAUX ET PARTICIPATIFS**

##### *4.1. La fanfiction comme pratique littéraire participative*

Au-delà des formes de consommation, d'interaction ou de ludification de la lecture, l'écosystème numérique adolescent a donné naissance à un phénomène d'une tout autre ampleur : la création amateur. La pratique la plus emblématique et la plus

significative de ce mouvement est sans conteste la fanfiction. Sur des plateformes dédiées comme *Wattpad* ou *Archive of Our Own* (AO3), des millions de jeunes ne se contentent plus de lire ou de commenter des œuvres : ils s'en emparent, les prolongent, les transforment et les partagent au sein de vastes communautés. Cette production littéraire, longtemps marginalisée et perçue avec condescendance, constitue pourtant l'une des formes les plus sophistiquées d'engagement avec un texte. La fanfiction sera ici analysée, non pas comme un sous-produit dérivé, mais comme une pratique littéraire légitime et complexe, qui révèle une mutation profonde du rapport à l'œuvre. Nous chercherons à démontrer comment cette activité, loin d'être un simple pastiche, développe des compétences critiques et créatives remarquables.

#### 4.1.1. Au-delà du stéréotype de la copie amateur

Il convient d'emblée de dissiper un malentendu tenace. La fanfiction n'est pas du plagiat, ni une simple copie malhabile d'un texte existant. Les pratiques des fans relèvent d'une « culture participative » où les publics ne sont plus des consommateurs passifs mais des « producteurs de sens et de contenus »<sup>41</sup>. La fanfiction est l'expression la plus littéraire de cette culture. Elle consiste à écrire de nouveaux récits en utilisant les personnages, l'univers ou l'intrigue d'une œuvre préexistante (roman, film, série télévisée, jeu vidéo...).

Cette pratique est souvent dévalorisée, accusée de manquer d'originalité. Pourtant, elle s'inscrit dans une longue tradition littéraire de réécriture et de continuation, des cycles arthuriens aux réinterprétations des mythes grecs. Aujourd'hui, la différence fondamentale est sa démocratisation massive grâce au numérique. L'enjeu n'est donc pas l'originalité absolue mais la créativité sous contrainte. L'auteur de fanfiction (le *fanwriter*) ne part pas d'une page blanche. Il choisit délibérément de travailler avec un matériau existant, qu'il aime profondément, pour l'explorer, le questionner et parfois même le corriger. C'est un acte qui postule une connaissance intime et une analyse critique de l'œuvre source.

---

<sup>41</sup>BOURDAA, M., *Les Fans : Publics créatifs et engagés*. C&F Éditions, 2021.

#### 4.1.2. Le braconnage créatif : appropriation et transformation du canon

Le concept de « braconnage textuel », emprunté à Michel de Certeau et popularisé dans les études sur les fans par Henry Jenkins, est particulièrement éclairant pour comprendre le processus à l'œuvre. Le lecteur-fan ne reçoit pas le texte passivement, il le « braconne », c'est-à-dire qu'il y pénètre, y prélève les éléments qui l'intéressent (un personnage, une relation, une intrigue secondaire) et les emporte sur son propre terrain pour leur donner une nouvelle vie. Cette appropriation peut prendre de multiples formes, révélant une véritable typologie de la création fanfictionnelle :

- **Comblers les « blancs » du texte** → l'œuvre originale laisse parfois des zones d'ombre (une ellipse temporelle, un événement raconté mais non montré). Le *fanwriter* s'engouffre dans ces interstices pour imaginer et raconter ce que l'auteur originel a laissé de côté.
- **Explorer des perspectives alternatives** → la fanfiction permet de réécrire l'histoire du point de vue d'un personnage secondaire, voire d'un antagoniste. Cette décentration narrative est un exercice de style et d'empathie complexe qui demande une profonde relecture de l'œuvre.
- **Créer des univers alternatifs (*Alternate Universes* ou AU)** → c'est sans doute la forme la plus créative. L'auteur extrait les personnages de leur contexte originel pour les plonger dans un univers totalement différent (par exemple, les personnages de *Harry Potter* dans un café parisien contemporain). Le défi consiste à voir si leur psychologie et leurs relations « tiennent » hors de leur cadre initial, ce qui constitue une analyse de personnage poussée à son extrême.
- **Développer des relations implicites (le *shipping*)** → une grande partie de la production fanfictionnelle se concentre sur l'exploration de relations amoureuses ou amicales qui ne sont que suggérées ou laissées en suspens dans l'œuvre canonique.

Dans tous les cas, la fanfiction est un dialogue critique avec le « canon » (= le texte officiel). En choisissant d'écrire, le fan exprime à la fois son amour pour l'œuvre et sa frustration face à ses limites. Comme le formule Mélanie Bourdaa, « le fan est à la fois

le plus fidèle et le plus infidèle des publics »<sup>42</sup>. Cette tension est le moteur d'une créativité foisonnante.

#### 4.1.3. La communauté comme atelier : écrire, lire, commenter

Il est impossible de dissocier la fanfiction des plateformes qui l'accueillent. Des plateformes telles que *Wattpad* ou *AO3* ne se limitent pas à être des réserves de textes, elles sont aussi des univers sociaux vivants où se créent de solides connexions. L'aspect communautaire est essentiel pour l'implication des adolescents. Elle opère en tant qu'atelier d'écriture décontracté et bienveillant. Un auteur de fanfiction a généralement l'habitude de publier son histoire par sections successives. À chaque fois qu'il publie, il reçoit des retours, du soutien, des interrogations et parfois des critiques constructives de ses lecteurs. Cette réponse presque immédiate est un fort stimulant pour la motivation. Cela établit un cycle de rétroaction susceptible d'impacter la rédaction des prochains chapitres. Certains auteurs font même appel à des *beta-readers* (des relecteurs bénévoles) avant publication, recréant ainsi une forme de processus éditorial collaboratif.

Ces plateformes sont des espaces de construction identitaire. Pour un adolescent, écrire et partager une fanfiction est un moyen de mettre en scène ses goûts, d'affirmer son appartenance à une communauté de passionnés, et d'explorer des thèmes qui lui sont chers, parfois de manière très intime. Comme l'analyse Anne Cordier à propos des pratiques numériques des jeunes, ces espaces permettent de « se dire et se construire » à travers ses productions culturelles. La reconnaissance obtenue par les pairs (sous forme de « kudos », de favoris, ou de commentaires élogieux) est un facteur de valorisation personnelle extrêmement important.<sup>43</sup>

Cette culture participative développe une littératie critique et numérique avancée. Pour naviguer efficacement dans ces communautés, l'adolescent doit en maîtriser les codes complexes : le système de « tags » pour catégoriser les histoires, le jargon spécifique (*canon*, *fanon*, *ship*, *AU*...) et les règles implicites de bonne conduite. Il

---

<sup>42</sup> BOURDAA, M., *Les Fans : Publics créatifs et engagés*, C&F Éditions, 2021, p.58.

<sup>43</sup> CORDIER, A., *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, C&F Éditions, 2020.

apprend à donner et à recevoir un feedback constructif, une compétence sociale essentielle. Il devient à la fois auteur, lecteur, critique et éditeur.

La fanfiction représente une pratique littéraire complète qui fusionne lecture approfondie, analyse critique, écriture créative et interactions sociales. Elle incarne le passage d'une culture de la réception à une culture de la participation. En s'appropriant les récits qu'ils aiment, les jeunes lecteurs ne font pas que les consommer : ils les habitent, les démontent, les reconstruisent. Et ce faisant, ils affûtent leurs compétences scripturales et analytiques d'une manière souvent bien plus engageante et significative que dans un cadre scolaire formel.

#### 4.2. *Les plateformes de réseaux sociaux littéraires*

Si les plateformes de fanfiction ont transformé les lecteurs adolescents en auteurs, d'autres espaces numériques ont révolutionné la manière dont ils découvrent, partagent et discutent les livres. Les réseaux sociaux généralistes, comme *Instagram* et plus récemment *TikTok*, sont devenus des lieux centraux de la sociabilité littéraire. À travers les communautés #Bookstagram et #BookTok, la prescription culturelle, traditionnellement verticale et descendante (des critiques, éditeurs et enseignants vers le public), s'est métamorphosée en un puissant réseau horizontal de recommandations par les pairs. L'engagement ne passe plus seulement par l'écriture mais par la mise en scène, la performance émotionnelle et le partage viral.

##### 4.2.1. #Bookstagram : l'esthétisation de la lecture et la critique visuelle

Sur *Instagram*, la communauté littéraire s'organise autour du hashtag #Bookstagram. Sa particularité première est de faire du livre un objet visuel, esthétique. La pratique ne consiste pas seulement à chroniquer un livre mais à le mettre en scène. La couverture du roman est soigneusement disposée à côté d'une tasse de thé, sur un plaid confortable, dans un décor naturel, etc. La photographie devient un acte de curation qui exprime un certain style de vie où la lecture occupe une place de choix. Benoît Berthou analyse cette tendance comme une partie intégrante de la redéfinition de la « chaîne du

livre » à l'ère numérique où la matérialité et l'image du livre acquièrent une nouvelle importance symbolique sur les réseaux.<sup>44</sup>

Cette critique visuelle s'accompagne d'un texte, souvent une courte chronique personnelle. Son ton est radicalement différent de celui de la critique institutionnelle. Le « bookstagrammeur » adolescent ne cherche pas à produire une analyse littéraire savante, il partage une expérience de lecture. Il parle de ses émotions, de son attachement aux personnages, de ce que le livre a suscité chez lui. C'est cette authenticité perçue qui constitue sa force de prescription. La confiance accordée aux pairs est souvent bien supérieure à celle accordée aux figures d'autorité traditionnelles. La recommandation d'un autre adolescent, qui partage les mêmes codes et le même langage, a infiniment plus de poids que la critique d'un journaliste ou la suggestion d'un enseignant. Le « bookstagrammeur » n'est pas un expert distant, c'est un ami lecteur.

#### 4.2.2. #BookTok : la grammaire de l'affect et la viralité émotionnelle

Le phénomène a pris une ampleur encore plus considérable avec *TikTok*. La communauté #BookTok est devenue, en quelques années, une force de prescription si puissante qu'elle influence directement les ventes et les stratégies éditoriales. Ce succès s'explique par l'adéquation entre la grammaire de la plateforme et les ressorts de l'engagement littéraire adolescent.

*TikTok* est une plateforme de l'affect. Son format (vidéos très courtes, montage rapide, usage omniprésent de la musique) privilégie la communication émotionnelle brute et non l'analyse raisonnée. Les vidéos qui deviennent virales ne sont pas celles qui expliquent l'intrigue d'un livre mais celles qui en montrent l'effet. Un utilisateur se filme en train de pleurer à chaudes larmes après avoir terminé un roman (« *this book broke me* »), un autre réagit avec stupeur à un retournement de situation, un troisième crée un sketch humoristique sur les habitudes d'un personnage. La critique devient une

---

<sup>44</sup> BERTHOU, B., *La Littérature à l'ère numérique : Lectures, écritures, reconfigurations*, Presses de l'Enssib, 2018.

performance. C'est la démonstration de l'émotion qui valide la qualité du livre et qui incite à la lecture.

Dans cette dynamique, le rôle central est joué par l'algorithme de *TikTok*, qui a été conçu pour maximiser l'engagement. En mettant en avant des vidéos qui suscitent de vives réactions, il a la capacité de transformer un ouvrage de catalogue en un phénomène international en l'espace de quelques jours. C'est ce qu'on appelle l'effet « #BookTok ». Des écrivains tels que Colleen Hoover ou Madeline Miller ont connu une augmentation considérable de leurs ventes des années après la sortie de leurs livres, grâce à cette tendance de recommandations virales. La puissance de l'algorithme, analysée par des chercheurs comme Divina Frau-Meigs dans le contexte plus large de l'éducation aux médias, soulève des questions sur l'uniformisation des goûts. L'algorithme tend à promouvoir des œuvres qui suscitent des émotions intenses et facilement communicables, au risque de laisser dans l'ombre des littératures plus nuancées, plus complexes ou plus exigeantes.<sup>45</sup>

#### 4.2.3. Les implications d'une prescription décentralisée

L'ascension de #Bookstagram et #BookTok n'est pas sans conséquences. Elle redessine l'ensemble de l'écosystème du livre. Pour l'industrie de l'édition, elle représente à la fois une opportunité et un défi : les maisons d'édition surveillent désormais activement ces plateformes, intègrent le sticker « Vu sur TikTok » sur les couvertures et collaborent avec des influenceurs pour promouvoir leurs nouveautés. Le pouvoir de prescription s'est déplacé, obligeant les acteurs traditionnels à adapter leurs stratégies à cette nouvelle donne.<sup>46</sup>

Pour l'adolescent, ces espaces offrent une forme de sociabilité littéraire inédite. La lecture n'est plus une activité isolée mais le point de départ d'une conversation mondiale. Elle permet de trouver une communauté, de partager une passion et de se sentir moins seul dans son expérience de lecteur. Ces plateformes démocratisent la parole sur

---

<sup>45</sup> FRAU-MEIGS, D., *Faut-il avoir peur des fake news ?*, La Documentation française, 2019.

<sup>46</sup> DONNAT, O., *La lecture en France : Une pratique en mutation*, Ministère de la Culture, 2021.



les livres : n'importe qui peut devenir un prescripteur influent, pour peu qu'il sache communiquer son enthousiasme de manière créative.

Cependant, cette démocratisation pose la question de la qualité et de la diversité de la critique. La prime à l'émotion et à la performance visuelle, peut-elle se faire au détriment de la profondeur analytique ? La concentration virale sur un petit nombre de titres, menace-t-elle la bibliodiversité ? Il ne s'agit pas de condamner ces pratiques mais de reconnaître qu'elles appellent au développement de nouvelles compétences de littératie médiatique. L'enjeu est d'apprendre aux jeunes à naviguer dans un océan de recommandations, à conserver un esprit critique face aux tendances et à ne pas confondre popularité virale et qualité littéraire.

Les réseaux sociaux comme *Instagram* et *TikTok* ont opéré une révolution discrète mais profonde dans le rapport des adolescents à la littérature. En déplaçant la prescription des institutions vers les pairs et en faisant de l'émotion partagée le principal moteur de la recommandation, ils ont créé de nouvelles scènes dynamiques pour la discussion littéraire. Ces espaces, loin d'être superficiels, sont le lieu d'un engagement intense où l'on met en scène son identité de lecteur et où l'on participe à une conversation culturelle globale. Ils ne signent pas la mort de la critique mais sa réinvention, sous une forme plus visuelle, plus affective et plus démocratique, qui résonne puissamment avec les aspirations de la jeunesse connectée.

#### 4.3. *L'importance de la communauté et de l'interaction*

Les chapitres précédents ont mis en lumière deux facettes de la réinvention numérique de la littérature par les adolescents : la transformation du lecteur en auteur via la fanfiction et sa métamorphose en critique influent sur les réseaux sociaux. Si ces pratiques semblent dissociables, l'une relevant de la création, l'autre de la réception et de la prescription, elles sont en réalité unies par un puissant dénominateur commun : la communauté. Ni la fanfiction ni le phénomène *#BookTok* ne peuvent être compris comme des actes isolés. Ils tirent leur sens, leur vitalité et leur immense pouvoir d'attraction du réseau d'interactions sociales dans lequel ils s'inscrivent. L'engagement littéraire de

l'adolescent contemporain n'est plus seulement une affaire intime entre lui et le texte, il est une expérience collective, médiatisée par l'écho et le miroir que lui tendent ses pairs.

#### 4.3.1. Validation émotionnelle et fin de la solitude du lecteur

La lecture d'un livre peut être une expérience émotionnellement intense. Dans la culture adolescente traditionnelle, cet investissement affectif profond pouvait être source d'isolement, perçu comme une activité solitaire, voire décalée. Les communautés numériques ont fait voler en éclats cette solitude. Elles ont créé ce que l'on pourrait appeler des « communautés affectives », des espaces où le partage de l'émotion est non seulement normalisé mais activement recherché et célébré.<sup>47</sup>

Dans le domaine de la fanfiction, cette validation est constamment présente. Quand un nouvel écrivain dévoile un chapitre touchant, l'avalanche de réactions telles que « J'ai versé des larmes », « Mon cœur est dévasté » ou « C'est exactement ce que j'éprouvais pour ces personnages ! » constitue une profonde reconnaissance. L'écrivain se sent compris, non seulement en ce qui concerne sa méthode d'écriture, mais principalement pour sa sensibilité. Il réalise que l'amour profond qu'il éprouve pour un monde fictif est également partagé par des milliers d'autres personnes. Cette résonance affective est un moteur de motivation crucial qui l'incite à continuer sa création artistique.

Le phénomène est encore plus visible sur *TikTok*. La grammaire de la plateforme, basée sur la performance de l'affect, est entièrement conçue pour produire et amplifier cette résonance. Une vidéo montrant un lecteur en larmes après avoir fini un livre n'est pas un simple partage d'informations, c'est un signal envoyé à la communauté : « Avez-vous ressenti la même chose ? ». Les « likes », les partages et les commentaires confirment massivement que cette expérience est universelle au sein du groupe. Pour l'adolescent, découvrir que son émotion individuelle fait écho chez des milliers d'autres est profondément rassurant. Cela transforme une expérience intime en un événement collectif et légitime, la lecture comme une pratique sociale et émotionnellement riche.

---

<sup>47</sup>BOURDAA, M., *Les Fans : Publics créatifs et engagés*, C&F Éditions, 2021.

#### 4.3.2. L'apprentissage par les pairs et la maîtrise des codes

Outre la validation émotionnelle, ces communautés agissent comme de grands et dynamiques lieux d'apprentissage non formel. Ce sont des ateliers littéraires décentralisés, sans enseignants ni programmes où les compétences sont partagées de pair à pair. Cet aspect est essentiel pour comprendre comment les adolescents développent une expertise souvent étonnante.

La fanfiction en est l'exemple le plus structuré. La pratique du *beta-reading* (relecture par un pair avant publication), les discussions techniques dans les commentaires sur le rythme narratif, la cohérence d'un personnage ou la crédibilité d'un dialogue, constituent une forme d'apprentissage collaboratif constant. En lisant des centaines d'histoires au sein d'un même univers, les jeunes développent une compréhension intuitive des tropes narratifs, des archétypes de personnages et des structures d'intrigues. Ils apprennent en faisant, en lisant et en commentant, dans un processus continu qui développe leur propre littératie. Comme le soulignent Nathalie Lacelle et Monique Lebrun dans leur ouvrage, la maîtrise des littératies multimodales passe par cette immersion active dans des cultures numériques spécifiques.<sup>48</sup>

Sur #BookTok et #Bookstagram, l'apprentissage est d'une autre nature, mais tout aussi réel. Les adolescents y acquièrent une nouvelle rhétorique pour parler des livres. Ils apprennent à synthétiser un avis en quelques secondes, à utiliser la musique pour créer une atmosphère, à maîtriser un lexique spécifique (« tropes », « plot twist », « book hangover ») qui leur permet de catégoriser et d'analyser les récits. Cette acquisition d'un métalangage commun est une forme de littératie critique. Elle leur donne les outils pour articuler leur pensée et pour débattre avec leurs pairs de manière de plus en plus sophistiquée, bien que sous une forme non académique.

---

<sup>48</sup> LACELLE, N., & LEBRUN, M., *La littératie multimodale : Capturer la richesse des apprentissages à l'ère numérique*, Presses de l'Université du Québec, 2019.

#### 4.3.3. Le miroir identitaire : se dire et se construire en tant que lecteur

Enfin, et c'est peut-être la fonction la plus essentielle, la communauté agit comme un miroir dans lequel l'adolescent peut construire son identité de lecteur. Participer à ces espaces n'est pas seulement une question de passion pour les livres, c'est une manière de répondre à la question « Qui suis-je ? ».

Anne Cordier, dans ses travaux sur les jeunes et le numérique, a montré avec brio comment les pratiques informationnelles et culturelles sont des actes de construction de soi. La bibliothèque virtuelle sur *Goodreads*, la sélection de photos sur *#Bookstagram*, la niche thématique sur *#BookTok* ou le type de récits écrits sur *AO3* deviennent des extensions de l'identité personnelle. Afficher ses lectures, c'est afficher ses goûts, ses valeurs, ses centres d'intérêt. C'est se positionner au sein d'un champ culturel et social.<sup>49</sup>

La communauté vient valider et enrichir cette identité en construction. En interagissant avec d'autres qui partagent les mêmes passions, l'adolescent se sent appartenir à un groupe, une « tribu » littéraire. Être identifié comme « un lecteur de fantasy », « une spécialiste des romances » ou « un fan de tel auteur » confère un statut et une place au sein du collectif. Cette reconnaissance sociale est un puissant facteur de renforcement de l'estime de soi et d'ancrage de la lecture comme une partie intégrante et positive de sa personnalité, et non plus comme une simple obligation scolaire ou un passe-temps honteux. L'engagement littéraire devient alors indissociable de l'engagement social au sein de la communauté.

L'attrait des plateformes participatives telles que *Wattpad* ou *TikTok* ne se limite pas à leurs caractéristiques techniques, mais aussi à leur aptitude à favoriser la création de communautés influentes. Elles révolutionnent l'expérience de la lecture pour les jeunes en proposant ce qui faisait peut-être défaut à sa forme traditionnelle : une résonance émotionnelle instantanée, un environnement d'apprentissage coopératif et une plateforme pour exprimer son identité. La lecture n'est plus une aventure individuelle, mais une

---

<sup>49</sup> CORDIER, A., *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, C&F Éditions, 2020.

découverte collective. Pour comprendre l'engagement littéraire de la jeunesse d'aujourd'hui, il est donc impératif de regarder au-delà du texte, vers les conversations, les créations et les liens qui se tissent autour de lui.

## CHAPITRE 2

### La lecture chez les adolescents

#### 1. LES HABITUDES DE LECTURE DES ADOLESCENTS

##### *1.1. L'évolution des pratiques de lecture*

Toute réflexion sur la littérature et les supports numériques à l'adolescence se heurte inévitablement à un constat, érigé en lamentation culturelle : « les jeunes ne lisent plus ». Cette affirmation, bien que largement répandue et alimentée par une certaine nostalgie de la lecture sur papier, mérite d'être nuancée, voire contredite. Si les enquêtes sociologiques confirment une baisse de la lecture de livres imprimés pour le loisir, elles masquent une réalité bien plus complexe et dynamique. L'omniprésence des écrans n'a pas tant éradiqué la lecture qu'elle n'en a explosé les formes, les contextes et les supports. Nous n'assistons pas à une disparition de la lecture mais à une reconfiguration de ses modalités. En s'appuyant sur des enquêtes socioculturelles récentes, l'objectif est de dépasser le simple constat quantitatif pour comprendre les transformations qualitatives de l'acte de lire.

##### *1.1.1. L'érosion du modèle linéaire*

Les enquêtes menées par Olivier Donnat pour le Ministère de la Culture révèlent une image contrastée. Elles confirment une diminution du nombre de « grands lecteurs » de livres chez les 15-24 ans et un recul général du temps consacré au livre imprimé face à la concurrence des écrans. Cependant, conclure de ces chiffres à un déclin général de la lecture serait, selon Donnat, une erreur. Les adolescents d'aujourd'hui lisent probablement plus de mots au quotidien que n'importe quelle génération précédente mais la nature de cette lecture a changé. Elle est passée d'un modèle dominant, celui de la

lecture longue, linéaire et immersive, à un modèle fragmenté, rapide et orienté vers l'efficacité.<sup>50</sup>

Le support numérique, par sa structure même (hyperliens, notifications, flux infinis), favorise ce que les chercheurs appellent une lecture en surface (*skimming* ou *scanning*). Comme le souligne Anne Cordier dans son étude des pratiques informationnelles des jeunes, les adolescents développent une expertise pour naviguer rapidement dans de grandes quantités d'informations, pour repérer un mot-clé, extraire une donnée précise, et passer d'une source à l'autre.<sup>51</sup> Cette compétence, essentielle pour survivre dans l'océan informationnel du web, est cependant en tension avec les exigences de la lecture littéraire traditionnelle. Cette dernière demande de la patience, de la concentration prolongée et la capacité à suivre le déploiement lent d'une intrigue ou d'une pensée complexe.

La conséquence de cette « friction cognitive » est que de nombreux adolescents abordent le livre avec les mêmes réflexes que ceux développés sur le web. Ils peuvent avoir des difficultés à maintenir leur attention sur plusieurs pages, être tentés de « sauter » des descriptions jugées trop longues ou ressentir une forme d'impatience face à un récit qui ne livre pas immédiatement ses clés. La lecture ne se présente plus comme une immersion en profondeur dans un monde unique, mais plutôt comme une succession de brèves explorations souvent interrompues. Cette fragmentation ne traduit pas un manque d'intelligence, mais plutôt une adaptation à un univers médiatique qui favorise la rapidité et la variété des stimuli.

#### 1.1.2. Élargissement du texte : vers une littératie multimodale

Parallèlement à cette fragmentation de l'attention, c'est l'objet même de la lecture qui s'est considérablement élargi. Le « texte » à lire pour un adolescent n'est plus uniquement une suite de caractères alphabétiques imprimés sur une page. Il est devenu un objet hybride, multimodal, où se mêlent mots, images fixes et animées, sons, icônes et

---

<sup>50</sup> DONNAT, O., *La lecture en France : Une pratique en mutation*, Ministère de la Culture, 2021.

<sup>51</sup> CORDIER, A., *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, C&F Éditions, 2020.

éléments interactifs. On parle alors des « cultures juvéniles de l'ère numérique » pour décrire cet univers où les frontières entre les différents médias s'estompent.<sup>52</sup>

Cette mutation requiert le développement de la « littératie multimodale ».<sup>53</sup> Savoir lire aujourd'hui, c'est être capable de décrypter le sens produit par la combinaison de ces différents modes sémiotiques. Sur *Instagram*, il s'agit de comprendre comment une image et sa légende interagissent pour créer un message. Dans un jeu narratif, il faut analyser comment les choix de gameplay influencent le récit. Sur *TikTok*, il est nécessaire de décrypter comment la musique choisie modifie la perception d'une scène décrite verbalement.

Cette compétence est d'une grande complexité. Elle demande une flexibilité cognitive qui permet de passer d'un mode de décodage à un autre. Un adolescent peut lire une conversation par SMS, puis un article de blog, puis une fanfiction, puis regarder une vidéo explicative sur *YouTube*, le tout en l'espace de quelques minutes. Chacune de ces activités est une forme de lecture mais chacune mobilise des compétences différentes. L'habitude de « lire » ces textes multimodaux, omniprésents dans leur quotidien, peut rendre la lecture d'un texte purement alphabétique, dense et sans illustrations, comme un roman classique, particulièrement aride et exigeante en comparaison.

### 1.1.3. Une pratique nomade et interstitielle

Les supports numériques ont profondément modifié le cadre spatio-temporel de la lecture. L'image d'Épinal du lecteur adolescent, isolé dans sa chambre pendant des heures avec un livre, a vécu. Le smartphone est devenu le principal terminal de lecture, transformant cette pratique en une activité nomade, mobile et interstitielle.

La lecture s'insère désormais dans les « temps morts » du quotidien : dans les transports en commun, dans la file d'attente, entre deux cours, avant de s'endormir. Cette

---

<sup>52</sup> OCTOBRE, S., *Deux pouces et des neurones : Les cultures juvéniles de l'ère numérique*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2022.

<sup>53</sup> LACELLE, N., & LEBRUN, M., *La littératie multimodale : Capturer la richesse des apprentissages à l'ère numérique*, Presses de l'Université du Québec, 2019.



lecture en morceaux renforce la tendance à la fragmentation évoquée plus haut. Elle favorise les formats courts et facilement consommables : articles, fils de discussion sur les réseaux sociaux, chapitres de fanfiction ou de webtoons conçus pour être lus en quelques minutes sur un écran vertical.

Cette portabilité a un double effet. D'un côté, elle permet à la lecture de s'intégrer de manière fluide dans des vies très remplies et de reconquérir des moments qui lui étaient autrefois fermés. Le livre numérique ou l'article de presse est toujours « dans la poche », disponible à tout instant. De l'autre côté, cette lecture en mobilité est constamment soumise à la distraction. L'environnement sonore, les notifications qui apparaissent à l'écran, la possibilité de basculer en une seconde vers une autre application, tout concourt à briser la « bulle de lecture » nécessaire à une immersion profonde. La lecture n'est plus une activité sanctuarisée, coupée du monde mais une pratique parmi d'autres, en compétition permanente pour capter une ressource devenue rare : l'attention continue.

Le constat d'un simple recul de la lecture chez les adolescents est une lentille déformante qui occulte la complexité des transformations en cours. Ce que nous constatons est une transformation radicale des pratiques de lecture, imposée par la dynamique des formats numériques. La lecture traditionnelle, longue et linéaire, est désormais remplacée par une lecture rapide, fragmentée et multimodale, réalisée de manière nomade dans les interstices du quotidien. Cette approche de la lecture n'est ni supérieure ni inférieure en elle-même, elle est simplement différente et ajustée au contexte culturel et technologique du XXI<sup>e</sup> siècle. Comprendre cette reconfiguration est indispensable à toute réflexion pédagogique. L'enjeu n'est plus de pleurer la disparition d'un modèle de lecture révolu mais d'apprendre à accompagner et à outiller les jeunes pour qu'ils puissent naviguer avec un esprit critique et une curiosité aiguisée dans ce nouvel océan de textes.

## *1.2. Les facteurs d'engagement dans la lecture à l'adolescence*

Le constat d'une reconfiguration des pratiques de lecture, analysé au chapitre précédent, nous conduit à une interrogation fondamentale : si la lecture linéaire et longue

est en recul, qu'est-ce qui motive encore un adolescent à s'y engager ? Quels sont les ressorts qui peuvent l'amener à délaisser la sollicitation infinie des écrans pour l'immersion exigeante qu'offre un livre ? L'intérêt pour la lecture est loin d'être une évidence : il est le fruit d'une alchimie complexe, d'un alignement subtil de facteurs qui relèvent à la fois de l'individu, de son environnement social et des dynamiques culturelles dans lesquelles il baigne. Déconstruire cette alchimie est un préalable indispensable pour identifier les leviers sur lesquels les médiateurs du livre peuvent agir.

### 1.2.1. L'héritage et l'environnement

L'idée d'un lecteur qui naîtrait spontanément de sa seule volonté est une illusion. La propension à lire est d'abord une construction sociale, profondément influencée par les premiers environnements de l'individu : la famille et l'école.

#### - L'*habitus* familial comme matrice

Les enquêtes sociologiques les plus récentes, notamment celles dirigées par Olivier Donnat, continuent de confirmer la robustesse des analyses fondatrices de Pierre Bourdieu : le capital culturel des parents demeure le déterminant le plus puissant des pratiques de lecture des enfants.<sup>54</sup> Cette transmission ne se résume pas à une simple injonction à « lire plus ». Elle opère à travers la constitution d'un *habitus*, un ensemble de dispositions durables acquises au sein du milieu familial.

Dans les foyers où le livre est un objet familier et valorisé, l'enfant s'imprègne d'une perception de la lecture comme une activité légitime, source de plaisir et de prestige social. La présence visible d'une bibliothèque, les conversations autour des livres, l'acte même de voir ses parents lire pour leur propre loisir, tout cela contribue à normaliser la pratique. Le livre n'est pas un corps étranger associé uniquement à la contrainte scolaire, il fait partie du paysage domestique et affectif. À l'inverse, dans les familles plus éloignées de la culture écrite, le livre peut être totalement absent de l'environnement

---

<sup>54</sup> DONNAT, O., *La lecture en France : Une pratique en mutation*, Ministère de la Culture, 2021. Citation de BOURDIEU, P., *La Distinction : Critique sociale du jugement*, Les Éditions de Minuit, 1979.

quotidien. L'adolescent n'y développe alors aucune familiarité, aucune aisance naturelle face à cet objet, ce qui crée une distance initiale, une forme d'insécurité culturelle, que l'école aura toutes les peines du monde à combler<sup>55</sup>.

#### - **Forger le lien affectif au récit**

Au-delà de la simple présence du livre, c'est la pratique de la lecture à voix haute durant la petite enfance qui semble jouer un rôle absolument fondamental. Ce rituel, souvent analysé sous l'angle du développement du langage, est avant tout un puissant acte de transmission affective. En écoutant la voix d'un parent, l'enfant n'associe pas seulement le récit à une histoire mais à un moment de proximité, de sécurité et d'attention exclusive. Le livre devient un « objet transitionnel » qui porte la marque de ce lien intime.

Cette expérience précoce forge une disposition durable : elle ancre l'idée que le récit est une source de plaisir et de réconfort. Les adolescents qui ont bénéficié de ces lectures partagées ont intériorisé une relation positive au livre qui peut les aider à surmonter les difficultés ultérieures de la lecture autonome ou les contraintes de la lecture scolaire. Ils savent, pour l'avoir déjà expérimenté, que derrière l'effort du déchiffrage se cache la promesse d'une récompense émotionnelle et imaginaire. L'absence de ce socle affectif initial peut rendre l'entrée dans la lecture à l'adolescence beaucoup plus aride et abstraite.

#### 1.2.2. La quête du miroir : identification, pertinence et construction de soi

Si l'environnement socioculturel prépare le terrain, l'engagement personnel d'un adolescent dans la lecture dépend de sa capacité à trouver dans les livres une résonance avec ses propres préoccupations. La lecture devient alors un outil au service du « travail de soi »<sup>56</sup> qui caractérise cette période de la vie.

---

<sup>55</sup> PASQUIER, D., *L'internet des familles modestes : Enquête dans la France rurale*, Presses des Mines, 2018.

<sup>56</sup> OCTOBRE, S., *Deux pouces et des neurones : Les cultures juvéniles de l'ère numérique*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2022.

## - La lecture comme laboratoire identitaire

L'adolescence est une phase de transition et de questionnement intense : « Qui suis-je ? », « Qui vais-je devenir ? », « Suis-je normal(e) ? ». La fiction littéraire offre un espace unique pour explorer ces questions. Le mécanisme issu de l'identification à un personnage est ici central. En vivant les épreuves, les joies, les doutes et les amours d'un personnage par procuration, l'adolescent peut expérimenter différentes facettes de l'existence, tester des réactions émotionnelles et explorer des scénarios de vie sans en subir les conséquences réelles.

Ce phénomène est particulièrement apparent dans le triomphe de la littérature *Young Adult* (YA). Ce secteur de l'édition a prospéré en se concentrant sur la narration des enjeux de l'adolescence : l'affirmation personnelle face à l'autorité parentale ou sociale (dystopies), l'exploration de la sexualité et des émotions amoureuses (romances), le face-à-face avec le deuil, la maladie ou les troubles psychiques. En découvrant dans ces ouvrages des personnages qui leur font écho et expriment des sentiments qu'ils ont parfois du mal à articuler, les adolescents se sentent reconnus et validés. Ce rôle de « miroir » est un fort catalyseur d'engagement, car la lecture s'avère directement bénéfique pour la compréhension de leur univers intérieur.

## - La fracture de la lecture patrimoniale

Inversement, l'un des principaux freins à la lecture est le sentiment d'une distance culturelle insurmontable entre soi et l'œuvre. C'est un défi majeur pour la prescription scolaire des classiques. Pour un adolescent du XXI<sup>e</sup> siècle, un roman du XIX<sup>e</sup> siècle peut présenter une double barrière. D'une part, une barrière linguistique : un vocabulaire soutenu, une syntaxe complexe et des tournures de phrases perçues comme datées peuvent rendre le déchiffrement ardu et décourageant. D'autre part, une barrière socio-historique : les codes sociaux, les réalités matérielles, les enjeux politiques décrits peuvent sembler totalement étrangers et sans pertinence pour comprendre son propre monde.

Lorsque cette distance n'est pas comblée par une médiation pédagogique efficace, qui saurait tisser des liens entre les thèmes universels de l'œuvre et les préoccupations contemporaines, le « pacte de lecture » ne s'établit pas. Le livre reste un artefact muséal, un objet d'étude froid et extérieur. L'adolescent peut alors effectuer une lecture purement instrumentale (lire pour répondre aux questions, pour avoir la note) mais il n'y aura pas d'engagement personnel, pas de plaisir, et donc peu de chances pour que cette expérience à la lecture soit positive.

### 1.2.3. Reconfiguration des circuits de la prescription

Le choix d'un livre est rarement un acte solitaire. Il est presque toujours orienté par une source de prescription. L'ère numérique a provoqué une mutation spectaculaire dans la hiérarchie de ces sources, accordant un pouvoir inédit à l'influence des pairs.

#### - Le déclin relatif des prescripteurs institutionnels

Les prescripteurs traditionnels (critiques littéraires, enseignants, bibliothécaires et même les parents) voient leur autorité contestée ou du moins relativisée. Leur parole est perçue par de nombreux adolescents comme étant verticale, institutionnelle et parfois teintée d'une intention « éducative » qui peut susciter la méfiance. Comme l'analyse Anne Cordier dans son ouvrage, les jeunes développent une culture de l'information où la confiance est accordée de manière préférentielle aux sources perçues comme plus authentiques et moins « officielles ».<sup>57</sup> La recommandation d'un enseignant, même bienveillante, peut être immédiatement catégorisée comme un « livre de l'école » et donc potentiellement ennuyeux.

#### - La force de l'authenticité et de l'affect

C'est dans cette brèche que s'est engouffrée la prescription par les pairs, amplifiée à une échelle sans précédent par les réseaux sociaux. Sur *TikTok*, *Instagram* ou *YouTube*, la recommandation d'un autre adolescent ou d'un jeune influenceur est perçue comme un

---

<sup>57</sup> CORDIER, A., *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, C&F Éditions, 2020.

conseil sincère et désintéressé. Son efficacité repose sur deux piliers. Le premier est l'authenticité perçue. L'influenceur parle avec ses propres mots, partage ses émotions brutes, utilise les mêmes codes culturels et linguistiques que son audience. Il n'analyse pas, il ressent et partage.

Le second pilier est la prime à l'affect. Comme nous l'avons vu, la critique sur ces plateformes est une performance émotionnelle. Le succès viral d'un livre sur #BookTok est rarement dû à une analyse de son style mais à la contagion d'une émotion forte (les larmes, le choc, le rire). Cette communication directe de l'effet produit par le livre est un argument de vente bien plus puissant pour un public adolescent qu'un long discours critique.

#### **- Les communautés de goût comme nouveaux canons**

Cette prescription horizontale n'est pas anarchique. Elle s'organise en « communautés de goût » très structurées, qui développent leurs propres normes, leur propre lexique et leurs propres canons. La communauté #BookTok a ainsi ses propres classiques, ses auteurs fétiches (Colleen Hoover, Sarah J. Maas...) et ses tropes narratifs favoris (*enemies to lovers*, *found family*...). Pour un adolescent, adhérer à cette communauté, c'est adopter ses codes et ses lectures. Le désir de lire un livre est alors indissociable du désir de participer à la conversation collective, de comprendre les mêmes et de se sentir membre du groupe. Cette pression sociale positive peut être un formidable moteur d'engagement. Elle peut cependant, comme toute forme de canonisation, conduire à une certaine uniformisation des lectures, au détriment de la découverte et de la diversité.

Les facteurs qui déterminent l'intérêt d'un adolescent pour la lecture sont profondément intriqués. L'héritage familial et scolaire pose les fondations affectives et culturelles, tandis que les besoins psychologiques individuels créent une quête de sens et d'identification que la lecture peut combler. Les dynamiques sociales de recommandation, aujourd'hui dominées par l'influence des pairs sur les réseaux numériques, orientent les choix et ancrent la pratique dans une expérience collective. Comprendre cette triple articulation est une nécessité pour quiconque souhaite œuvrer à

la promotion de la lecture. Il ne suffit plus de proposer le « bon » livre, il faut créer les conditions d'une rencontre pertinente et désirée, en tenant compte de l'individu dans toute sa complexité et de l'écosystème culturel dans lequel il évolue.

## **2. LE RAPPORT ENTRE LES ADOLESCENTS ET LA LECTURE NUMÉRIQUE**

### *2.1. Différences avec la lecture papier*

La transition d'une culture de l'imprimé vers une culture de l'écran ne constitue pas un simple changement de support. Elle induit des transformations profondes dans l'acte même de lire, modifiant des processus cognitifs tels que l'expérience sensorielle de la lecture et la relation que l'adolescent entretient avec le texte. Opposer de manière simpliste le « bon » livre papier à la « mauvaise » lecture numérique est une posture qui ignore la complexité du phénomène. Il est plus fécond d'analyser ce que l'écran « fait » à la lecture, c'est-à-dire comment ses caractéristiques techniques et ergonomiques façonnent une nouvelle manière de lire, avec ses propres avantages et ses propres défis.

#### **2.1.1. Les enjeux cognitifs de la lecture sur écran**

La recherche en neurosciences et en sciences de l'éducation a commencé à documenter les différences cognitives entre la lecture sur support papier et sur support numérique. Si les résultats sont parfois nuancés, une tendance générale se dégage : la lecture sur écran, en particulier pour des textes longs et complexes, semble moins adaptée à la compréhension profonde et à la mémorisation à long terme.

##### **- La perte de la topographie du texte et son impact sur la mémorisation**

L'un des arguments les plus robustes concerne la perte des repères physiques et spatiaux. Un livre papier est un objet tridimensionnel dans lequel le lecteur a une conscience kinesthésique de sa progression : il sent le poids des pages tournées dans sa main gauche et celui des pages restantes dans sa main droite, il peut visualiser l'emplacement d'un passage spécifique : en haut à gauche d'une page, vers le début du

livre. Cette « topographie » du texte, comme l'appellent les chercheurs, agit comme une ancre mnésique puissante. Notre cerveau associe l'information à sa localisation physique, ce qui facilite sa récupération ultérieure.

La lecture sur écran, avec son défilement vertical infini (*scrolling*) ou sa pagination immatérielle, abolit cette spatialité. Le texte devient un flux continu et désincarné. Comme le résume Benoît Berthou, l'écran « désoriente le lecteur » en le privant de cette cartographie mentale.<sup>58</sup> Cette perte de repères peut rendre plus difficile la construction d'une vue d'ensemble de la structure du texte et la mémorisation de l'enchaînement des arguments ou des événements. Pour un adolescent dont les capacités de concentration sont déjà sollicitées, cette désorientation cognitive peut constituer un obstacle supplémentaire à la compréhension d'une œuvre complexe.

#### - **L'attention fragmentée**

Au-delà de la perte des repères spatiaux, la nature même de l'environnement numérique est une source de distraction potentielle. Un livre papier est un objet « monotâche » par excellence. Il n'offre rien d'autre à faire que de lire. Un écran de smartphone, de tablette ou d'ordinateur est, à l'inverse, un écosystème multitâche. La tentation de vérifier une notification, de répondre à un message, de consulter un réseau social ou d'ouvrir un autre onglet est constante.

Cette sollicitation permanente favorise ce que des chercheurs comme Michel Desmurget appellent un « papillonnage attentionnel »<sup>59</sup>. L'adolescent, habitué à cette fragmentation, peut avoir des difficultés à maintenir une attention soutenue, profonde et exclusive, qui est pourtant la condition d'une lecture immersive. Chaque interruption, même brève, force le cerveau à se déconnecter du fil narratif pour se reconnecter ensuite. C'est un processus cognitivement coûteux et qui peut nuire à la construction d'une compréhension globale. L'écran ne crée pas seulement une charge cognitive par sa

---

<sup>58</sup>BERTHOU, B., *La Littérature à l'ère numérique : Lectures, écritures, reconfigurations*. Presses de l'Enssib, 2018.

<sup>59</sup>DESMURGET, M., *La fabrique du crétin digital : Les dangers des écrans pour nos enfants*. Seuil, 2019.



présentation du texte mais aussi par l'environnement concurrentiel dans lequel il place la lecture.

### 2.1.2. Les dimensions matérielles et expérientielles

La différence entre papier et numérique ne se joue pas seulement sur le plan cognitif mais aussi sur le plan sensoriel et symbolique. La dématérialisation du livre modifie profondément le rapport à l'objet, à sa possession et à son partage.

#### - **Du rapport sensuel à l'interface fonctionnelle**

Le livre papier nécessite l'ensemble des sens. Il a un poids, une texture, une odeur propre à lui. Le bruit de la page que l'on tourne, la sensation du grain du papier sous les doigts, la possibilité d'annoter dans la marge, de corner une page, tout cela constitue une expérience sensorielle riche qui accompagne et ancre l'acte de lecture. Le livre est un compagnon physique dont l'usure témoigne des lectures passées.

La lecture numérique, quant à elle, se fait à travers une interface lisse, froide et standardisée, l'expérience est plus fonctionnelle que sensuelle. Si elle offre des avantages pratiques (légèreté, stockage), elle perd cette dimension charnelle qui, pour de nombreux lecteurs, fait partie intégrante du plaisir de lire. Cette perte peut rendre l'expérience plus distante, moins engageante sur le plan affectif. L'œuvre n'est plus un objet unique et personnel mais un fichier parmi d'autres, interchangeable et immatériel.

#### - **La reconfiguration de la possession et du partage**

La dématérialisation transforme également la notion de bibliothèque et de possession. Une bibliothèque physique est une extension visible de l'identité du lecteur. Elle est une manière d'exposer ses goûts, de matérialiser son parcours intellectuel. La bibliothèque numérique, bien que potentiellement immense, est invisible, stockée dans

un appareil ou dans le *cloud*. Cette invisibilité peut diminuer la valeur symbolique attachée à la possession des œuvres.<sup>60</sup>

De plus, le numérique a complexifié les pratiques de prêt et de partage. Si les DRM (*Digital Rights Management*) limitent souvent le partage des fichiers achetés, la circulation informelle de livres via le piratage est également une réalité. Mais la pratique la plus courante, celle du prêt d'un livre physique à un ami (un acte social fort, porteur de confiance et créateur de liens), se trouve court-circuitée. La recommandation se fait désormais par l'envoi d'un lien mais l'objet lui-même ne circule plus. Cette transformation a un impact sur la sociabilité qui se construit traditionnellement autour du livre-objet.

### 2.1.3. Les opportunités du numérique : accessibilité et personnalisation

Il serait cependant erroné de ne voir dans la lecture numérique qu'une version dégradée de la lecture papier. L'écran offre des fonctionnalités spécifiques qui peuvent s'avérer être de puissants leviers d'engagement, en particulier pour des publics adolescents spécifiques.

#### - Une accessibilité accrue pour tous

Le premier avantage est l'accessibilité. Le numérique permet un accès instantané à un catalogue quasiment infini d'œuvres, y compris des classiques tombés dans le domaine public, disponibles gratuitement. Pour un adolescent vivant loin d'une librairie ou d'une bibliothèque ou disposant de faibles ressources financières, c'est une formidable ouverture sur la culture.

De plus, la lecture numérique offre des outils précieux pour les lecteurs souffrant de troubles dits « dys » (dyslexie, dyspraxie...) ou de déficiences visuelles. La possibilité d'agrandir la taille des caractères, de changer la police pour une police plus lisible (tel

---

<sup>60</sup> OCTOBRE, S., *Deux pouces et des neurones : Les cultures juvéniles de l'ère numérique*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2022.

que *OpenDyslexic*), d'ajuster les interlignes et les contrastes, voire d'utiliser la synthèse vocale, peut lever des obstacles matériels qui rendaient la lecture sur papier pénible ou impossible. Pour ces publics, l'écran n'est pas un obstacle, mais une solution inclusive qui leur redonne accès au plaisir de lire.

#### - **La lecture « augmentée » : annotation et recherche**

Le numérique permet une interaction avec le texte que le papier ne facilite pas. La fonction de recherche par mot-clé permet de retrouver instantanément un passage ou de suivre l'évolution d'un thème à travers une œuvre. Le dictionnaire intégré permet de chercher la définition d'un mot inconnu d'un simple *clic*, sans interrompre le flux de lecture. La possibilité de surligner des passages et de les exporter, de prendre des notes numériques qui peuvent être facilement organisées et partagées, constitue un outil puissant pour une lecture active et studieuse. Pour un adolescent préparant un exposé ou une analyse de texte, ces fonctionnalités de « lecture augmentée » peuvent transformer son rapport au texte, le rendant plus interactif et moins intimidant.

Le passage du papier à l'écran n'est pas un simple transfert de contenu mais une transformation en profondeur de l'acte de lecture. La lecture numérique, marquée par la perte des repères spatiaux et un environnement propice à la distraction, peut présenter des défis pour la concentration et la mémorisation profonde. Elle modifie également le rapport sensoriel et symbolique à l'œuvre. Cependant, elle offre en contrepartie des avantages indéniables en termes d'accessibilité, de personnalisation et d'outils pour une lecture active. La question n'est donc plus de choisir un camp dans une guerre stérile entre l'ancien et le nouveau monde mais de comprendre les spécificités de chaque support pour les utiliser à bon escient. L'enjeu pédagogique est d'apprendre aux adolescents à développer une « hygiène de lecture » numérique (savoir se déconnecter, choisir le bon support pour le bon type de lecture) et de leur donner les clés pour exploiter pleinement le potentiel des deux univers. Le but est qu'ils puissent devenir des lecteurs agiles, critiques et polyvalents.

## 2.2. *Avantages et limites perçus par les adolescents*

Une fois que nous avons examiné les aspects objectifs de la lecture sur écran, il devient primordial de porter notre attention sur le discours des acteurs principaux : les adolescents eux-mêmes. Comment appréhendent-ils cette dichotomie entre le format papier et le format numérique ? Quels bénéfices concrets et quels obstacles d'expérience sont-ils liés à chaque support ? Leur perception, loin d'être uniforme, est généralement pratique, nuancée et fortement enracinée dans leur quotidien. Il est essentiel de comprendre leur perspective, car ce sont eux qui, en fin de compte, dirigent leurs décisions et établissent leurs routines.

### 2.2.1. *Le plébiscite de la praticité et de l'accessibilité au numérique*

Lorsqu'on interroge les adolescents sur les raisons qui les poussent à lire sur un écran, leurs réponses convergent massivement vers un ensemble d'avantages liés à la commodité et à la fluidité d'usage, en parfaite adéquation avec leur mode de vie nomade et connecté.

#### **- La bibliothèque nomade : l'argument de la portabilité et du stockage**

Le premier avantage plébiscité est celui de la portabilité. Le smartphone, objet que l'adolescent a constamment sur lui, devient une bibliothèque universelle. Comme le souligne Anne Cordier, cet appareil est le « couteau suisse » des pratiques culturelles juvéniles.<sup>61</sup> La possibilité d'emporter des centaines de livres dans sa poche, sans poids ni encombrement, est perçue comme un atout majeur. Cela rend la lecture possible dans les moments interstitiels de la journée (le trajet en bus, la pause entre deux cours) sans avoir à anticiper et à transporter un livre physique, souvent lourd et fragile. Pour des sacs déjà chargés de manuels scolaires, la légèreté du numérique est un argument décisif.

Cette portabilité est couplée à une capacité de stockage quasi illimitée. La possibilité de télécharger instantanément une nouvelle œuvre, à n'importe quelle heure

---

<sup>61</sup> CORDIER, A., *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, C&F Éditions, 2020.

du jour ou de la nuit, sans avoir à se déplacer en librairie ou en bibliothèque, correspond parfaitement à la culture de l'immédiateté à laquelle les adolescents sont habitués. Cette accessibilité permanente et instantanée abaisse considérablement les barrières logistiques à la lecture.

#### **- La lecture discrète**

Un deuxième avantage, plus subtil mais fondamental, est la discrétion offerte par l'écran : lire sur un téléphone permet de se fondre dans la masse. Dans des contextes sociaux où la lecture d'un livre papier peut être perçue comme une activité dite « d'intello », décalée, voire stigmatisante, le smartphone offre un camouflage parfait. L'adolescent peut lire sans que son entourage sache s'il est sur un réseau social, en train de jouer ou de s'immerger dans un roman. Cette discrétion est une forme de protection contre le jugement des pairs.

De plus, cette discrétion permet de contourner le contrôle parental ou scolaire. Les adolescents rapportent fréquemment utiliser leur téléphone pour lire des genres littéraires (comme la romance ou certaines fanfictions) qu'ils n'oseraient pas exposer en format papier à la maison. L'écran devient un espace de lecture privée, un jardin secret où ils peuvent explorer des textes qui correspondent à leurs propres goûts, en dehors des circuits de prescription des adultes. Le numérique est alors perçu comme un outil d'émancipation et d'affirmation de soi.

#### **- Adapter le texte à soi**

Même si ce n'est pas toujours exprimé de manière systématique, l'avantage de la personnalisation est manifeste pour beaucoup de jeunes. L'option de modifier la taille des caractères, la luminosité de l'écran ou le mode de lecture (jour/nuit) est valorisée pour le confort visuel qu'elle offre. Comme nous l'avons observé, ces fonctionnalités peuvent être déterminantes pour les adolescents qui éprouvent des problèmes de lecture. Le texte n'est plus un élément rigide et imposé, il se transforme en une interface adaptable qu'on

peut personnaliser selon ses besoins spécifiques, ce qui intensifie la sensation de maîtrise et de commodité pour l'utilisateur.

### 2.2.2. Les limites perçues : fatigue, distraction et perte d'immersion

Malgré ces avantages pratiques indéniables, les adolescents sont loin d'être des apôtres aveugles du tout-numérique. Ils sont au contraire très conscients des limites de la lecture sur écran et expriment souvent une préférence pour le papier, en particulier pour les lectures « plaisir ».

#### - **L'écran comme source de fatigue et de saturation**

La première critique formulée est celle de la fatigue visuelle. Après des journées passées devant des écrans pour les cours, les devoirs et les loisirs, de nombreux adolescents expriment une forme de « saturation numérique ». L'idée de devoir encore fixer un écran lumineux pour une activité de détente comme la lecture est perçue comme une contrainte. Le livre papier est alors vu comme une échappatoire bienvenue, un objet reposant qui offre une pause salutaire loin de la lumière bleue et de la tension oculaire. Le discours de la « déconnexion » n'est pas l'apanage des adultes, il est pleinement intégré par les jeunes eux-mêmes.

#### - **La conscience de la distraction et la difficulté de concentration**

Les adolescents ne sont pas dupes de la nature distractive de leurs appareils. Ils sont les premiers à reconnaître qu'il est « plus difficile de se concentrer » lorsqu'ils lisent sur leur téléphone. Ils verbalisent très clairement la tentation permanente que représentent les notifications des réseaux sociaux, des messageries ou des jeux. Le livre papier est alors valorisé pour sa capacité à créer une « bulle » personnelle, un espace protégé des interruptions du monde numérique. Choisir le papier, pour une lecture plus ou moins longue, est souvent un choix stratégique conscient : c'est décider de s'isoler pour s'offrir une chance d'immersion totale, que l'environnement numérique rend précaire.

## - La quête de matérialité et d'attachement affectif

Le discours des adolescents révèle un attachement profond à la matérialité du livre. Ils évoquent spontanément le plaisir de « tourner les pages », « l'odeur du papier », « le poids du livre dans les mains ». Ces aspects sensoriels contribuent à créer une expérience qu'ils qualifient de « plus vraie » et « plus authentique »<sup>62</sup>. La lecture numérique est souvent décrite comme plus froide, plus distante.

Cet attachement à l'objet se double d'une dimension affective et symbolique. Posséder un livre physique, le voir, le toucher, pouvoir le ranger dans sa bibliothèque, le prêter à un ami, tout cela participe à la construction d'une relation personnelle avec l'œuvre. Un fichier numérique, intangible et invisible, ne permet pas ce même niveau d'appropriation affective. Pour les livres qu'ils ont particulièrement aimés (« les coups de cœur »), de nombreux adolescents qui les ont découverts en numérique expriment le désir de les acheter ensuite en version papier, comme pour matérialiser et conserver une trace physique de cette rencontre importante.

### 2.2.3. Des stratégies de lecture différenciées : le pragmatisme adolescent

Face à ce bilan contrasté, les adolescents ne choisissent pas un camp mais développent des stratégies de lecture pragmatiques et hybrides. Le choix du support n'est pas idéologique, il est contextuel. Le numérique est privilégié pour les lectures « utilitaires » ou « furtives » : consultation rapide d'une information, lecture d'articles, lecture dans les transports, lecture de textes courts (fanfictions, webtoons) ou lecture de textes qu'ils souhaitent garder discrets. Le papier est préféré pour les lectures « plaisir », longues et immersives : les romans, en particulier ceux qu'ils anticipent d'aimer, sont souvent lus en format physique pour maximiser le confort, la concentration et le plaisir de l'expérience.

On assiste donc non pas à une substitution, mais à une complémentarité des supports. L'adolescent navigue entre les deux mondes, en mobilisant les avantages de

---

<sup>62</sup> DESMURGET, M., *La fabrique du crétin digital : Les dangers des écrans pour nos enfants*. Seuil, 2019.

chacun en fonction de ses besoins du moment. Cette capacité à choisir le bon outil pour la bonne tâche est en soi une compétence de littératie avancée. Le discours des adolescents sur la lecture numérique est empreint d'une grande lucidité. Ils en reconnaissent sans hésiter les avantages pratiques en termes de portabilité, d'accès et de discrétion, qui en font un outil indispensable de leur quotidien. Mais ils sont tout aussi conscients de ses inconvénients en matière de confort, de concentration et de richesse expérientielle. Cette conscience les conduit à valoriser d'autant plus le livre papier comme un refuge, un objet permettant une immersion profonde et une connexion plus authentique avec le texte. Leur pratique n'est donc pas celle d'une rupture, mais d'une coexistence pragmatique, où le papier et l'écran occupent des fonctions différentes mais complémentaires dans leur écologie personnelle de la lecture.

### **3. ENQUÊTE MENÉE AUPRÈS D'UN PUBLIC ADOLESCENT**

#### *3.1. Résultats et mises en perspectives*

Après avoir dressé, dans les chapitres précédents, un panorama théorique des mutations de la lecture à l'ère numérique, il est indispensable de confronter ces analyses au terrain. Une enquête par questionnaire a donc été menée auprès d'un public adolescent, âgé de 12 à 18 ans afin de sonder leurs pratiques, leurs préférences et leurs perceptions. Ce chapitre se propose de présenter les résultats de cette enquête et de les mettre en dialogue avec les cadres conceptuels que nous avons développés. L'objectif n'est pas de prétendre à une représentativité statistique exhaustive mais d'offrir un éclairage qualitatif, une « photographie » des usages qui vient confirmer, nuancer ou parfois même contredire certaines de nos hypothèses.

##### **3.1.1. Habitudes de lecture : une pratique hétérogène et polarisée**

La première partie de notre enquête visait à quantifier la pratique de lecture de livres au cours des trente derniers jours. Les résultats révèlent une image fortement hétérogène, voire polarisée, qui confirme les analyses sociologiques nationales (Donnat,



2021).<sup>63</sup> Si certains répondants se déclarent « grands lecteurs » avec plus de 5, 6, voire 10 livres lus sur la période, un nombre significatif d'adolescents déclare n'avoir lu aucun livre, ou seulement un, souvent dans un cadre scolaire imposé (ex: *Impact d'Olivier Norek* (lecture scolaire), *Le portrait de Dorian Gray*).

Dans notre échantillon, cette polarisation semble coïncider avec une différenciation entre les filières éducatives. Les étudiants en filières générales signalent plus souvent une variété de lectures, tandis que ceux des filières techniques, qualifiantes ou professionnelles sont sur-représentés parmi les lecteurs peu assidus ou inexistantes. Cette observation soutient l'idée que l'héritage socioculturel demeure influent, où le parcours éducatif sert d'indicateur de la tradition familiale et de la relation à la culture écrite.

En ce qui concerne les genres, les réponses témoignent d'une nette prédominance de la littérature *Young Adult*, avec une surreprésentation notable de la romance et de ses sous-catégories (« dark romance », « romantasy »). Des œuvres telles que *Lakestone*, *Fourth Wing* ou les livres de Colleen Hoover sont souvent mentionnées. Ce résultat met en évidence de manière spectaculaire le processus de la lecture en miroir. Les adolescents privilégient des histoires qui touchent directement à leurs préoccupations liées aux émotions et à l'identité. Il confirme également la puissance des circuits de prescription par les pairs, notamment #BookTok, qui ont fait de ces genres de véritables phénomènes culturels. La littérature patrimoniale, elle, apparaît presque exclusivement sous la contrainte scolaire (*La peste* de Camus, *Le Cid* de Pierre Corneille).

### 3.1.2. Le pragmatisme adolescent face au duel papier/numérique

La question du support de lecture était au cœur de notre enquête. Les résultats témoignent d'un rapport complexe et pragmatique à la dualité papier/numérique, validant l'analyse que nous en faisons au chapitre 2.2.

---

<sup>63</sup> DONNAT, O., *La lecture en France : Une pratique en mutation*, Ministère de la Culture, 2021.

## - Le plébiscite affectif du papier

Lorsqu'on leur demande leur « préférence de lecture », une majorité écrasante de répondants plébiscite le livre au format papier. Les justifications avancées recoupent très précisément des arguments tels que la dimension sensorielle et matérielle. Celle-ci est omniprésente : « j'aime avoir le livre en main », « l'odeur du papier », « la sensation des pages ». Le papier est associé à une expérience « plus vraie », plus authentique, qui permet une meilleure immersion.

De plus, l'argument de la fatigue visuelle et de la distraction est systématiquement invoqué pour disqualifier l'écran : « ça fait moins mal aux yeux », « ça me permet de me détacher de mon téléphone », « en papier c'est plus immersif ». Les adolescents sont donc parfaitement conscients des enjeux cognitifs liés à la lecture sur écran. Ils valorisent le livre papier comme un objet « monotâche » qui crée une « bulle de lecture » protectrice, confirmant ainsi leur quête d'une expérience de déconnexion.

## - Le numérique comme choix de la contrainte et de la praticité

Si le papier remporte la bataille du cœur, le numérique est loin d'être absent des pratiques. Une part significative des répondants déclare avoir déjà lu sur un support numérique et beaucoup utilisent des applications comme *Wattpad* ou *Webtoon*. Leurs réponses confirment que le choix du numérique est avant tout un choix pragmatique. Les arguments de la praticité et de l'accessibilité sont centraux. Le numérique est « plus pratique pour transporter », « moins cher », voire gratuit. Il permet également une lecture plus discrète, un aspect crucial pour explorer des genres jugés intimes.

Fait intéressant, notre enquête révèle une forte association entre la lecture numérique et les formats non traditionnels. *Wattpad* (pour la fanfiction et les romans sériels) et *Webtoon* (pour la bande dessinée en format vertical) sont les applications les plus citées. Cela suggère que, pour beaucoup d'adolescents, le numérique n'est pas tant un support pour lire des livres homothétiques qu'une porte d'entrée vers des formes de littérature nativement numérique. Cette dichotomie conduit à la stratégie de lecture

différenciée que nous avons théorisée : le papier est réservé aux lectures « plaisir », longues et valorisées, tandis que le numérique est le support des lectures plus courtes, plus furtives, ou des contenus qui n'existent pas en format imprimé.

### 3.1.3. Les lectures émergentes : des pratiques encore minoritaires

Notre questionnaire explorait enfin l'appétence pour les formes de lecture les plus innovantes. Les résultats sont ici plus contrastés et témoignent d'un décalage entre l'offre technologique et les usages réels.

#### - **Le livre audio et le podcast narratif : une pénétration faible**

La lecture audio (livre audio ou podcast narratif) reste une pratique très minoritaire au sein de notre échantillon. La majorité des répondants déclare n'en avoir « jamais » écouté. Ce résultat nuance l'idée d'un essor massif de l'oralité numérique. Si le potentiel cognitif de ces supports pour décharger du décodage est réel, il semble que, pour l'instant, l'habitude d'écoute ne soit pas encore installée. La lecture reste, dans l'imaginaire adolescent, une pratique fondamentalement visuelle.

#### - **Les fictions interactives : une curiosité mitigée**

L'intérêt pour les récits interactifs où le lecteur prend des décisions provoque des réactions contrastées. Un nombre significatif de participants affirme y jouer, mentionnant des jeux narratifs emblématiques tels que *Life is Strange*, *Detroit : Become Human* ou *The Quarry*. Ceux qui apprécient louent la possibilité de « choisir la suite de l'histoire », confirmant l'importance du sentiment d'agence.

Cependant, une majorité exprime son désintérêt, voire son rejet. Les justifications sont éclairantes : « ça ne m'intéresse pas », « je préfère être externe à une histoire fictive », ou encore « je suis trop indécise pour faire des choix ». Ces réponses suggèrent que, pour une partie du public, le plaisir de la lecture réside précisément dans le fait de se laisser guider par la vision d'un auteur et que l'interactivité peut être perçue comme une

contrainte ou une rupture du « pacte de lecture » traditionnel. L'attrait pour l'agence n'est donc pas universel.

#### - **Les réseaux sociaux : des espaces de sociabilité plus que de lecture**

Enfin, si de nombreux adolescents déclarent suivre des créateurs de contenus qui racontent des histoires (confirmant la vitalité des communautés #BookTok et *Youtube*), ils ne semblent pas pour autant considérer ces plateformes comme des supports de lecture en soi. Ils y cherchent de la prescription, de l'inspiration et de la sociabilité, mais l'acte de lecture long se déporte ensuite sur d'autres supports (majoritairement le papier). Cela confirme l'une de nos analyses faites précédemment : les réseaux sociaux sont moins des lieux de lecture que des « scènes » de la discussion littéraire.

### *3.2. Points faibles de l'enquête révélés*

La confrontation des cadres théoriques à la parole des acteurs est une étape essentielle de toute recherche en sciences humaines. Après avoir cartographié, dans les chapitres précédents, les multiples facettes de la lecture numérique, ce chapitre a choisi de dépasser la simple présentation des résultats bruts pour en tirer des conclusions synthétiques. Ici, on propose une analyse introspective et critique de notre propre outil d'enquête. Car si les données recueillies sont riches d'enseignements, elles sont aussi le produit d'un questionnement qui a ses propres biais et ses propres angles morts. Une démarche de recherche honnête impose de reconnaître les limites de ses propres outils. Notre enquête, bien qu'éclairante, présente plusieurs faiblesses méthodologiques qui invitent à la prudence dans l'interprétation de ses résultats.

#### *3.2.1. Les biais de l'échantillon*

La première limite, la plus évidente, concerne la nature de notre échantillon. Celui-ci, bien que conséquent, est loin d'être représentatif de l'ensemble de la jeunesse. Il est géographiquement et socialement circonscrit, avec une surreprésentation d'élèves issus de certains établissements scolaires belges. Cette spécificité a un impact. Par

exemple, la forte présence d'élèves de filières qualifiantes et générales nous a permis de voir des contrastes mais les résultats seraient sans doute différents dans d'autres régions. Les travaux de Dominique Pasquier sur les cultures numériques en milieu rural montrent bien comment les pratiques peuvent varier.<sup>64</sup> La généralisation de nos conclusions doit donc être faite avec la plus grande précaution.

### 3.2.2. La formulation des questions et ses angles morts

Une analyse introspective nous oblige à critiquer les choix que nous avons opérés dans la conception du questionnaire.

- **La quantification de la lecture :** La question « Combien de livres as-tu lu sur les 30 derniers jours ? » est problématique. Elle impose un cadre quantitatif qui valorise implicitement la lecture de « livres » au détriment d'autres pratiques. Elle place sur le même plan un roman de 600 pages et une bande dessinée et ignore potentiellement des lectures intenses mais non-comptabilisables (longues fanfictions, articles,...). Si le champ de réponse libre a permis de nuancer ce biais, la question elle-même véhicule une hiérarchie culturelle.
- **L'opposition binaire :** La question sur la préférence entre « format papier » et « format numérique » crée une opposition binaire qui, comme les réponses qualitatives l'ont montré, ne correspond pas à la réalité pragmatique des usages. Une question plus fine aurait pu être formulée en termes de contextes (« Dans quelle situation préfères-tu lire sur papier / sur écran ? »), ce qui aurait permis de cartographier plus précisément les stratégies de lecture différenciées.
- **Le jargon de la recherche :** La question sur les « histoires interactives » utilisait des exemples (« *Twine*, jeux narratifs, visual novels ») qui relèvent d'un jargon de chercheur, potentiellement obscur pour le public interrogé. La preuve en est que plusieurs répondants ont coché « non », avant de citer dans une autre partie des jeux comme *Life is Strange*, qui sont des exemples parfaits de jeux narratifs. Cette

---

<sup>64</sup> PASQUIER, D., *L'internet des familles modestes : Enquête dans la France rurale*, Presses des Mines, 2018.

maladresse a probablement conduit à une sous-estimation de la pénétration réelle de ces pratiques. La question ne fut pas posée avec les mots de ceux interrogés.

### 3.2.3. La limite de l’auto-déclaration et la désirabilité sociale

Enfin, toute enquête par questionnaire se heurte aux limites de l’auto-déclaration. Les réponses fournies ne sont pas un reflet transparent des pratiques réelles, mais une mise en scène de soi. Le phénomène de désirabilité sociale est ici particulièrement puissant. Sachant que la lecture de livres papier est socialement plus valorisée, certains adolescents ont pu être tentés de surdéclarer cette pratique, tout en minimisant le temps passé sur des plateformes jugées moins légitimes comme *Wattpad* ou *TikTok*. Anne Cordier insiste sur ce décalage entre les pratiques déclarées et les pratiques observées.<sup>65</sup> Pour obtenir une image plus fidèle, la méthodologie aurait dû être complétée par d'autres approches, comme des entretiens semi-directifs plus longs, voire des observations ethnographiques, qui permettent de dépasser le discours de façade.

En conclusion, malgré ses indéniables limites, cette enquête apporte une contribution précieuse à ce mémoire. La coexistence des supports, la primauté de l'affectif et du social ainsi que le décalage entre innovation et usage constituent des pistes de réflexion robustes. La reconnaissance de ses faiblesses nous invite à considérer les résultats pour ce qu'ils sont : un instantané qualitatif, une source d'hypothèses stimulantes, et un appel à poursuivre la recherche avec des outils méthodologiques plus variés et plus affinés.

---

<sup>65</sup> CORDIER, A., *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, C&F Éditions, 2020, p.23.

## CHAPITRE 3

### Le choix du support de lecture chez le public adolescents

#### 1. L'IMPACT DE L'INTERACTIVITÉ ET DE LA PERSONNALISATION

L'analyse des facteurs guidant le choix du support de lecture chez les adolescents serait incomplète si elle se limitait à l'opposition binaire entre la praticité du numérique et la matérialité du papier. Comme nous l'avons esquissé dans les chapitres précédents, une partie croissante de la « littérature » consommée par les jeunes ne se contente plus de transposer un texte sur un écran, elle en exploite les potentialités pour offrir des expériences radicalement nouvelles, fondées sur l'interactivité et la personnalisation. Ces œuvres, allant des fictions à choix multiples aux jeux narratifs sophistiqués, ne proposent plus seulement une histoire à lire mais un monde à influencer. Ce déplacement de la posture du lecteur vers celle d'un acteur pose une question fondamentale : dans quelle mesure le désir d'agence et d'immersion devient-il un critère déterminant dans le choix d'une expérience de lecture ?

##### *1.1. L'interactivité narrative*

Le modèle traditionnel de lecture, qu'il soit sur papier ou sur écran, s'appuie sur un accord tacite : l'auteur offre une narration et le lecteur l'accueille. L'histoire représente un parcours établi et le bonheur du lecteur provient de l'acte de le parcourir. Les œuvres interactives rompent ce contrat implicite, elles encouragent le lecteur à participer à l'élaboration du parcours narratif.

##### *1.1.1. L'agence comme moteur psychologique*

Comme évoqué précédemment en parlant des ressorts de l'intérêt, l'adolescence est une période où se joue une intense quête d'autonomie et de maîtrise. Le désir de faire ses propres choix, les conséquences de la prise de décisions et le contrôle de

l'environnement sont un moteur psychologique pour développer son autonomie. Les fictions interactives, des plus simples (comme celles proposées sur des plateformes comme *Wattpad* ou dans certaines applications dédiées) aux plus complexes, capitalisent sur ce besoin fondamental.

En offrant au lecteur la possibilité de décider de l'action du protagoniste (« Explorer la grotte » ou « Continuer sur le sentier », « Révéler la vérité » ou « Mentir pour le protéger »), l'œuvre lui confère une agence narrative. Le lecteur n'est plus un simple spectateur passif des événements, il en devient un moteur. Serge Bouchardon souligne que cette participation active transforme la lecture en une « expérience exploratoire ». Le plaisir ne vient plus seulement de la découverte de ce qui va arriver, mais de l'exploration de ce qui pourrait arriver en fonction de ses propres choix.<sup>66</sup> Pour un adolescent, cette capacité à influencer le cours des événements peut être extrêmement gratifiante car elle lui donne un sentiment de pouvoir et de responsabilité au sein de l'univers fictionnel.

#### 1.1.2. La rejouabilité et l'exploration des possibles

Cette structure arborescente introduit une autre dimension absente de la lecture linéaire : la rejouabilité. Une fois l'histoire terminée, l'adolescent peut la recommencer pour explorer d'autres branches narratives, voir les conséquences des choix qu'il n'a pas opérés. Ce faisant, il ne lit plus une seule histoire mais il cartographie un « espace des possibles » narratif conçu par l'auteur.

Cette exploration a une valeur cognitive et réflexive. Elle pousse à s'interroger sur la nature du destin, du hasard et du libre arbitre au sein de la fiction. « Que se serait-il passé si... ? ». Cette question, que tout lecteur d'un roman traditionnel peut se poser passivement, devient ici le principe actif de l'expérience de lecture. En ce sens, l'œuvre

---

<sup>66</sup> BOUCHARDON, S., *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Hermann., 2020.



interactive n'est pas q'un divertissement, elle peut être un outil de réflexion sur la narration elle-même, rendant ses mécanismes visibles et manipulables pour le lecteur.

## *1.2. L'immersion par l'incarnation : le cas des jeux narratifs*

Le jeu vidéo narratif représente l'aboutissement de cette logique de l'interactivité, en y ajoutant une dimension cruciale : l'immersion par l'incarnation. Le joueur ne fait pas seulement des choix pour un personnage, il est le personnage, qu'il contrôle directement dans un environnement tridimensionnel.

### *1.2.1. L'engagement corporel et sensoriel : du lecteur au joueur*

L'immersion dans un jeu narratif est multisensorielle. Les graphismes, le design sonore, la musique, tout est conçu pour créer un monde crédible et enveloppant. Mais l'élément le plus puissant est l'engagement corporel via l'avatar. Le simple fait de déplacer le personnage, de diriger son regard, d'interagir avec les objets du décor, crée un lien d'incarnation. Le joueur n'est plus à l'extérieur du récit, il est physiquement présent en son sein. Sébastien Genvo parle de « design émotionnel » pour décrire comment ces jeux utilisent l'ensemble de ces leviers (narratifs, esthétiques et ludiques) pour susciter une implication affective maximale.<sup>67</sup>

Cette immersion corporelle renforce considérablement l'impact des choix narratifs. La décision n'est plus un simple clic sur une option de texte, elle est souvent intégrée à l'action, prise dans l'urgence et ses conséquences sont immédiatement visibles et audibles. Ce sentiment de présence et d'immédiateté rend l'expérience beaucoup plus intense et mémorable que celle d'une fiction interactive purement textuelle.

---

<sup>67</sup>GENVO, S., *Le game design de soi : Une philosophie de la vie à l'ère du jeu vidéo*, Questions théoriques, 2020.

### 1.2.2. L'empathie par l'action

Les jeux narratifs les plus acclamés par les adolescents, comme *Life is Strange* ou *The Walking Dead*, sont souvent ceux qui les confrontent à des dilemmes moraux déchirants. En forçant le joueur à faire des choix difficiles aux conséquences lourdes (sacrifier un personnage pour en sauver un autre, trahir un ami pour le bien commun), le jeu le place dans une position de responsabilité éthique.

L'empathie n'est plus seulement une réponse passive à la description des émotions d'un personnage, elle est une compétence active, nécessaire pour prendre la « bonne » décision. Comme l'analyse le philosophe Mathieu Triclot, le jeu vidéo peut devenir un véritable « laboratoire moral », un espace simulé où l'on teste ses propres valeurs.<sup>68</sup> Pour un adolescent en pleine construction de son système moral, cette expérience peut être profondément formatrice. Le récit n'est plus seulement une histoire qu'on lui raconte, mais un problème éthique qu'il doit résoudre, ce qui génère un niveau d'engagement personnel sans commune mesure avec la lecture d'un récit non interactif.

### 1.3. Les nouvelles attentes face au récit : conséquences et limites

L'habitude de consommer ces récits interactifs et immersifs n'est pas sans conséquence sur les attentes générales des adolescents face à la littérature. D'une part, elle peut générer une attente d'immédiateté et de gratification constante. Un adolescent habitué à être le moteur de l'action peut trouver une narration plus descriptive ou contemplative, où « il ne se passe rien » pendant plusieurs pages, particulièrement lente et frustrante. La patience requise par la littérature traditionnelle peut être mise à rude épreuve par une culture de l'interactivité qui valorise l'action et la réaction immédiate. D'autre part, elle peut redéfinir la notion de « bonne histoire ». Une bonne histoire n'est plus seulement celle qui est bien écrite ou qui propose des personnages complexes mais celle qui offre des choix significatifs et des conséquences impactantes. Le critère de la qualité se déplace du style vers le design de l'interactivité.

---

<sup>68</sup> TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo (Nouvelle édition revue et augmentée)*, La Découverte, 2020.

Cependant, il ne faut pas surestimer cette opposition. De nombreux adolescents naviguent avec aisance entre ces différents types d'expériences. Ils peuvent apprécier l'immersion totale et l'agence d'un jeu narratif un soir et se plonger avec autant de plaisir dans la lecture contemplative d'un roman le lendemain. Comme nous l'avons vu dans les chapitres précédents, leur pratique est souvent pragmatique et contextuelle. Ils ne cherchent pas une seule forme d'expérience mais un éventail de propositions narratives répondant à des besoins différents.

L'apparition des œuvres interactives et immersives a grandement élargi l'éventail des expériences de lecture accessibles aux adolescents. En proposant la capacité d'intervenir dans le récit et de se manifester dans un monde fictif, elles satisfont une envie profonde d'autonomie et suscitent un investissement émotionnel et éthique d'une exceptionnelle intensité. Pour une portion de ce public, le niveau d'interaction et de personnalisation s'est hissé au rang d'élément déterminant aussi crucial que le genre ou l'intrigue de l'histoire. Cette tendance de fond, loin d'être une simple mode, indique un changement des attentes concernant le récit. Elle ne signe pas la fin du livre traditionnel mais elle le place en concurrence avec de nouvelles formes de narration qui ont su, avec une redoutable efficacité, faire du lecteur le héros de sa propre aventure littéraire.

#### *1.4. L'influence des expériences personnalisées sur la motivation à lire*

Notre étude des habitudes de lecture des adolescents à l'ère du numérique a mis en lumière une évolution majeure : la transition d'une culture de masse, caractérisée par une offre standardisée, vers une culture personnalisée où l'individu est en mesure de façonner son expérience en fonction de ses propres préférences et exigences. Ce mouvement, qui affecte toutes les industries culturelles, trouve des applications particulièrement marquantes dans le secteur de la lecture. Que nous parlions de recommandation algorithmique, de la souplesse des interfaces de lecture ou de l'opportunité d'intégrer soi-même des éléments dans les récits, l'engagement d'une expérience « personnalisée » s'est transformé en un moteur fort de motivation.

#### 1.4.1. La recommandation algorithmique comme parcours individualisé

L'une des formes les plus puissantes et les plus omniprésentes de personnalisation est celle opérée par les algorithmes des plateformes numériques (*YouTube, TikTok, Netflix*, mais aussi les librairies en ligne et les applications de lecture). Ces systèmes ne se contentent plus de proposer un catalogue statique, ils construisent pour chaque utilisateur un parcours de découverte unique et dynamique.

##### - Le principe du « Si vous avez aimé, vous aimerez... »

Le mécanisme de base est celui du filtrage collaboratif. En analysant les lectures passées d'un adolescent, ses évaluations, les genres qu'il privilégie et en les comparant aux profils de millions d'autres utilisateurs aux goûts similaires, l'algorithme est capable de prédire avec une précision croissante les œuvres qui sont susceptibles de lui plaire. La page d'accueil d'une librairie en ligne ou d'une plateforme comme *Wattpad* ne présente pas une sélection universelle mais un agencement « pour vous », une vitrine personnalisée.

Cette approche a un effet psychologique majeur sur la motivation. Face à l'immensité de l'offre littéraire, qui peut être paralysante, l'algorithme agit comme un filtre rassurant. Il réduit le « bruit » et diminue le risque de faire un « mauvais choix », c'est-à-dire de consacrer du temps à un livre qui ne correspondra pas à ses attentes. Pour un lecteur hésitant, cette pré-sélection peut être un puissant déclencheur, en lui donnant le sentiment que le livre qui lui est proposé a déjà été « validé » par des personnes comme lui. Comme l'analyse Dominique Cardon dans ses travaux sur les algorithmes, ces derniers ne font pas que classer, ils construisent des « mondes calculés » qui orientent nos goûts et nos découvertes.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup>CARDON, D., *Culture numérique*, Presses de Sciences Po, 2019.

## - La « bulle de filtres » et ses ambivalences

Cependant, cette personnalisation algorithmique n'est pas sans risque. Le principal danger est celui de la « bulle de filtres » (ou « bulle de recommandations »). L'algorithme, en n'offrant à l'adolescent que des contenus alignés sur ses préférences préalablement déterminées, risque de le confiner dans un espace littéraire confortable. Il renforce ses préférences existantes au lieu de l'inciter à l'exploration et à la découverte d'autres variétés de lecture. La sérendipité, cette chance de tomber par hasard sur un livre radicalement différent en se promenant dans une librairie, se trouve considérablement réduite dans ce cas de figure.

Si cette bulle peut être motivante à court terme en garantissant des expériences de lecture majoritairement positives, elle peut être appauvrissante à long terme. Elle peut limiter la curiosité de l'adolescent et l'empêcher d'élargir son horizon culturel, en le maintenant dans une consommation de genres et de thèmes très circonscrits. La personnalisation, poussée à l'extrême, peut ainsi se retourner contre l'un des objectifs fondamentaux de la lecture : l'ouverture à l'altérité.

### 1.4.2. Adapter le confort de lecture à ses besoins

Au-delà de la recommandation de contenu, la personnalisation se joue aussi au niveau de l'interface de lecture elle-même. Comme nous l'avons évoqué au chapitre « 2.2.1. Différences avec la lecture papier », les supports numériques offrent une modularité que le livre papier, par sa nature figée, ne peut proposer. Cette capacité à adapter l'environnement de lecture est un facteur de motivation non négligeable. Pour un adolescent, choisir sa police de caractères préférée, ajuster la taille du texte pour un meilleur confort, opter pour un fond *sépia* ou un mode nuit pour réduire la fatigue visuelle, sont autant de micro-choix qui renforcent son sentiment de contrôle sur l'expérience. Le texte n'est plus un objet intimidant et immuable, il devient un environnement plastique, malléable, que l'on peut « apprivoiser ».

Cette personnalisation est particulièrement cruciale pour les lecteurs à besoins spécifiques. Pour un jeune dyslexique, le choix d'une police adaptée peut transformer une lecture laborieuse et décourageante en une expérience fluide et agréable. Pour un malvoyant, la fonction d'agrandissement est simplement ce qui rend la lecture possible. Dans ces cas, la personnalisation n'est pas un simple gadget de confort, elle est un levier d'inclusion fondamental. Elle permet à des profils de lecteurs, souvent exclus de la lecture plaisir par les contraintes du support papier, de renouer avec les textes et de développer leur motivation intrinsèque.

#### 1.4.3. L'intégration du « soi » dans le récit

La forme la plus radicale de personnalisation est celle qui ne touche plus seulement au contenant mais au contenu même du récit, en y intégrant le lecteur comme protagoniste. Certaines plateformes de fictions interactives, très populaires auprès des adolescents (comme l'application *Chapters* ou certains récits sur *Wattpad*), offrent la possibilité de nommer le personnage principal et parfois de personnaliser son apparence. Le lecteur est invité à jouer son propre rôle au sein de la fiction. Cette technique, bien que simple, a un effet psychologique puissant. Elle maximise le mécanisme de l'identification car le lecteur n'a plus à se projeter dans un personnage extérieur, l'histoire est explicitement sa propre histoire.

Cette immersion du « soi » est le summum de la lecture-miroir évoquée précédemment. Elle répond directement au narcissisme et à la quête de validation caractéristiques de l'adolescence. Le récit devient un fantasme sur mesure, une simulation où l'on peut vivre une romance idéale, une aventure héroïque ou atteindre un succès tant désiré. Si la qualité littéraire de ces productions est souvent discutable, leur efficacité en termes d'engagement et de motivation est néanmoins redoutable. Elles offrent une gratification émotionnelle immédiate et puissante, en plaçant le lecteur au centre absolu de l'univers narratif.

Cette tendance pose des questions sur l'évolution de la fonction de la littérature. Si le roman traditionnel nous invitait à « devenir un autre », ces nouvelles formes

narratives nous proposent de « rester soi-même, mais dans une version améliorée et fictionnalisée ». C'est une proposition qui peut être vue comme un appauvrissement de l'expérience de l'altérité, mais qui correspond parfaitement à une culture numérique centrée sur la mise en scène de soi et la personnalisation de toutes les expériences.

La personnalisation, sous ses multiples formes, est devenue un des moteurs les plus puissants de la motivation à lire pour la génération numérique. Que ce soit à travers les recommandations algorithmiques qui créent des parcours de découverte sur mesure, ou les interfaces modulables qui adaptent le confort de lecture, ainsi que les récits qui intègrent le lecteur comme protagoniste, la promesse d'une expérience conçue « pour moi » est un levier d'engagement majeur. Cette tendance, si elle offre des opportunités formidables en termes d'accessibilité et de réductions des freins à la lecture, n'est pas exempte d'ambivalences, notamment le risque d'enfermement dans des bulles de confort. Comprendre l'attrait de cette lecture personnalisée est cependant essentiel pour dialoguer avec les adolescents et pour imaginer des dispositifs de médiation qui sauraient articuler la puissance de la recommandation individualisée avec l'impératif de l'ouverture à la diversité culturelle.

## **2. ADAPTATION DU SUPPORT AUX PRÉFÉRENCES ET AUX USAGES DES ADOLESCENTS**

Les chapitres précédents ont permis de dresser un constat clair : l'adolescent contemporain est un lecteur « hybride », qui navigue entre le papier et le numérique selon une logique pragmatique et contextuelle. Cependant, le succès d'un support numérique ne dépend pas seulement de sa disponibilité ou de sa praticité. Il est de plus en plus conditionné par sa capacité à s'adapter, voire à mimer, les habitudes numériques dominantes qui façonnent le quotidien des jeunes. La lecture numérique ne s'impose pas contre les usages du smartphone, des réseaux sociaux et du jeu vidéo, elle réussit lorsqu'elle en intègre la grammaire et l'ergonomie.

### 2.1. *L'influence de l'habitude smartphone : verticalité, fragmentation et narration « snackable »*

Le smartphone n'est pas un support neutre, il est le principal médiateur de l'expérience numérique adolescente et a imposé ses propres contraintes et affordances. La culture des jeunes est aujourd'hui une culture des « deux pouces et des neurones »<sup>70</sup> où l'interaction passe majoritairement par le défilement vertical.

Les supports de lecture qui ont le mieux intégré cette réalité sont ceux qui ont abandonné la métaphore de la « page » à tourner (héritée du livre papier) au profit du défilement infini. Le *Webtoon* en est l'exemple le plus spectaculaire. Ce format de bande dessinée, conçu en Corée du Sud pour la lecture sur mobile, se lit de haut en bas, dans un flux continu qui épouse parfaitement le geste naturel du pouce. La narration est séquencée en épisodes courts, publiables à un rythme hebdomadaire, ce qui correspond à un modèle de consommation sériel et fragmenté.

Cette logique de la fragmentation et du contenu « *snackable* » (facilement consommable en petites bouchées) se retrouve sur des plateformes comme *Wattpad*. Les chapitres y sont souvent courts, conçus pour être lus dans les « temps morts » de la journée, cette lecture interstitielle que nous avons décrite précédemment. L'interface elle-même est pensée pour une lecture rapide et mobile. Cette adaptation à l'ergonomie du smartphone explique en grande partie pourquoi, comme l'a révélé notre enquête, ces plateformes sont souvent les premières portes d'entrée des adolescents vers la lecture numérique, bien avant le livre homothétique sur liseuse, dont l'expérience reste plus proche du modèle de l'imprimé. Ces formats ne luttent pas contre la fragmentation de l'attention, ils l'utilisent comme un principe structurant.

---

<sup>70</sup> OCTOBRE, S., *Deux pouces et des neurones : Les cultures juvéniles de l'ère numérique*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2022.



## 2.2. Les réseaux sociaux : affect, viralité et récit performatif

Les réseaux sociaux ont habitué les adolescents à une forme de communication basée sur l'affect, la performance de soi et l'interaction communautaire instantanée. Les supports de lecture qui intègrent cette dimension sociale dans leur conception même bénéficient d'un avantage considérable en termes d'engagement.

Comme nous l'avons déjà analysé, la communauté est le moteur des plateformes comme *Wattpad* ou *Archive of Our Own*. Mais l'influence des réseaux sociaux va plus loin : elle modifie la forme même de la lecture. La possibilité de laisser des commentaires au fil du texte, paragraphe par paragraphe, transforme la lecture solitaire en une expérience de lecture sociale et synchrone. L'acte de lire se rapproche de celui de « scroller » un fil de discussion où l'on réagit « à chaud » au contenu, en dialogue permanent avec les autres lecteurs. Cette fonctionnalité, qui peut sembler anecdotique, est en réalité une adaptation brillante à la culture du commentaire qui prévaut sur *YouTube* ou *Instagram*.

De plus, l'esthétique de la viralité émotionnelle, que nous avons identifiée sur #BookTok, inspire de nouvelles formes de narration. Des « romans par SMS » ou des récits qui se déploient via des « stories » *Instagram* utilisent les codes de ces plateformes pour raconter une histoire. Le récit n'est plus un long bloc de texte mais une succession de fragments (messages courts, images, vidéos) qui misent sur l'impact émotionnel immédiat. Ces expériences, bien que souvent éphémères, montrent comment la littérature peut s'adapter en adoptant une grammaire de l'affect et de la performance. On parle ainsi le langage natif de son public adolescent et on s'appuie sur les mécanismes de la culture participative décrits par Mélanie Bourdaa.<sup>71</sup>

## 2.3. La montée du gaming : agence, progression et récit ludifié

Le jeu vidéo est sans doute la pratique culturelle la plus structurante pour une large part de la jeunesse. Il a familiarisé les adolescents avec les notions d'agence, de

---

<sup>71</sup> BOURDAA, M., *Les Fans : Publics créatifs et engagés*, C&F Éditions, 2021.

progression quantifiable et de boucle de rétroaction immédiate. Cette « pensée ludique » infuse désormais le champ de la lecture.

Nous avons déjà exploré comment les jeux narratifs répondent au désir d'agence en faisant du joueur le coauteur du récit. Mais l'influence du gaming est plus diffuse. Elle se manifeste de manière très claire dans les mécanismes de gamification de la lecture. Des plateformes qui proposent des « défis de lecture », des « badges » à débloquent ou des « points d'expérience » pour chaque livre terminé, appliquent directement une logique de jeu à une activité non ludique.<sup>72</sup>

L'objectif est de rendre la progression du lecteur tangible et gratifiante. Chaque livre lu devient un « niveau » passé, chaque badge un « succès » débloquent. Cette quantification de l'expérience peut agir comme un puissant moteur de motivation extrinsèque pour des adolescents qui ont besoin de voir leurs efforts reconnus et matérialisés. C'est une adaptation directe au besoin de feedback constant et de sentiment d'accomplissement que procure le jeu vidéo.

Même des récits non interactifs peuvent s'inspirer de cette logique. La structure de nombreux *webtoons*, avec un système de « pièces » pour débloquent les épisodes suivants ou des « *fast-pass* » pour les lire en avance, reprend les modèles de monétisation et de progression des jeux mobiles *free-to-play*. Le récit est pensé comme un système dans lequel le lecteur doit gérer ses ressources pour progresser, ce qui ajoute une couche de métajeu à l'expérience de lecture.

Les supports littéraires numériques qui parviennent le mieux à capter l'attention et à susciter l'engagement des adolescents sont ceux qui ont su opérer une hybridation intelligente. Ils ne se contentent pas d'être numériques, ils sont « nativement » adaptés aux usages dominants de cet écosystème. En intégrant la verticalité et la fragmentation du smartphone, la sociabilité affective des réseaux sociaux ainsi que les mécaniques d'agence et de progression du jeu vidéo, ces nouveaux formats créent des expériences qui sont perçues par les jeunes comme plus intuitives, plus engageantes et plus en phase avec

---

<sup>72</sup> ALVAREZ, J. & DJAOUTI, D., *Introduction à la ludification*, ISTE Group, 2020.

leur culture. Pour les médiateurs du livre, comprendre cette logique d'adaptation est crucial. Il ne s'agit pas de renoncer à la littérature traditionnelle mais de reconnaître que pour initier ou renouer le dialogue avec une partie de la jeunesse, il peut être stratégique de passer par ces formats « mimétiques ». Ceux-ci ont su, avec succès, faire de la lecture une pratique authentiquement numérique.

#### *2.4. Adaptation du support face aux préférences et aux usages des adolescents*

L'étude des comportements de lecture et des éléments d'implication montre que le public adolescent ne constitue pas un ensemble uniforme. Il accueille une diversité de profils de lecteurs, présentant des besoins, des attentes et des compétences variés. Dans ce cadre, l'idée d'un support de lecture unique et universellement efficace semble être une illusion. Le succès de la médiation littéraire à l'ère du numérique dépend de plus en plus de la capacité à offrir des expériences sur mesure, c'est-à-dire à sélectionner le support approprié pour chaque type de lecteur. L'objectif n'est pas de catégoriser strictement les audiences, mais de comprendre que certains formats, par leur essence même, sont plus enclins à trouver un écho auprès de certaines sensibilités.

##### *2.4.1. Le « lecteur fragile » ou « scolaire »*

Un premier profil, très présent dans les réponses à notre enquête, est celui de l'adolescent qui lit peu, principalement sous la contrainte scolaire. Ces lecteurs, souvent issus des filières qualifiantes comme le montrent nos données, déclarent avoir lu « 1 seul livre pour l'école » ou citent exclusivement des titres au programme (cfr. réponse enquête : « Et ils meurent tous les deux à la fin (livre d'école) »). Pour ce public, la lecture est souvent associée à une difficulté et à un effort importants.

Supports adaptés :

- **Le livre audio et le podcast narratif :** Bien que notre enquête révèle une faible pénétration de ces formats, leur potentiel pour ce profil est immense. L'un des répondants, interrogé sur ce qui pourrait l'inciter à lire plus, évoque « des adaptations mp3 ». Un autre, face au choix du support le plus attrayant,

sélectionne « Un livre audio ou un podcast ». Comme nous l'avons théorisé, l'oralité permet de décharger de la fonction de décodage. Pour un lecteur qui peine sur le texte imprimé, l'écoute peut être la porte d'entrée qui lui permet d'accéder à l'histoire et de participer aux discussions en classe. La prescription de l'écoute en complément de la lecture papier pourrait être une stratégie de différenciation pédagogique particulièrement efficace.

- **Le livre numérique avec fonctionnalités d'accessibilité** : La demande de « livres payants un peu moins chers » ou l'idée que « le numérique est gratuit » est récurrente. L'accès aux classiques du domaine public en format e-book, gratuit et légal, est une réponse directe à ce frein économique. De plus, la personnalisation de l'interface (non explicitement mentionnée mais implicite dans le choix du numérique) est un atout majeur pour lever les obstacles cognitifs ou visuels.

#### 2.4.2. Le « lecteur immersif »

À l'opposé du lecteur scolaire se trouve le « lecteur immersif ». Ce profil, généralement un grand lecteur, recherche dans la fiction une échappatoire et un lien émotionnel puissant. Ses réponses révèlent une connexion profonde avec l'expérience de la lecture, comme le démontre ce commentaire : « J'aime tant la lourdeur d'un livre dans ma main, le toucher des pages [...], l'odeur de l'encre ». Pour ce public, le support doit avant tout servir et protéger l'immersion.

Supports adaptés :

- **Le livre en format papier (en tant que référence)** : Ce profil, sans aucun doute, privilégie largement le papier. Il est considéré comme le seul moyen assurant une concentration totale, éloigné des distractions offertes par l'écran. L'aspect tangible de l'objet constitue un élément essentiel du plaisir.
- **La liseuse dédiée** : Cependant, même au sein de ce groupe, la lecture numérique n'est pas exclue mais elle est conditionnée à un support spécifique. Plusieurs grands lecteurs citent la liseuse (*Kindle*, *Kobo*) comme leur outil de lecture numérique. Ce choix n'est pas anodin. Contrairement au smartphone, la liseuse

est un appareil « monotâche », sans notifications, dont l'écran à encre électronique est conçu pour imiter le confort visuel du papier. Le choix de la liseuse est donc une stratégie pour recréer une « bulle de lecture » protectrice, pour bénéficier de la praticité du numérique (stockage, portabilité) sans en subir les inconvénients en termes de distraction. C'est le support qui concilie le mieux l'héritage de l'imprimé avec les avantages du numérique.

#### 2.4.3. Le « lecteur social » ou « fan »

Un troisième profil, très dynamique et très présent dans notre enquête, est celui du lecteur pour qui la lecture est indissociable d'une pratique sociale et créative. Son engagement est nourri par le partage, la discussion et la réappropriation des univers qu'il aime. Ses lectures de prédilection sont la romance, la fanfiction et les genres qui génèrent de fortes communautés de fans.

Supports adaptés :

- **Les applications de lecture sociale (*Wattpad*)** : La présence écrasante de *Wattpad* dans les réponses souligne son ajustement idéal à ce profil. *Wattpad* ne se contente pas d'être une bibliothèque, c'est également une plateforme sociale dédiée à la littérature. Il intègre nativement la dimension communautaire (commentaires au fil du texte, forums, profils d'auteurs). Comme l'a théorisé la culture participative, l'engagement naît de l'interaction. Pour ce profil, la possibilité de dialoguer avec l'auteur et les autres lecteurs est aussi importante que l'histoire elle-même.
- **Le *Webtoon*** : Le format Webtoon est également très plébiscité. Au-delà de son adaptation à l'ergonomie du smartphone, il intègre lui aussi une forte dimension sociale, avec un système de notation et de commentaires par épisode qui rythme la lecture et crée un sentiment d'appartenance à une communauté de fans.
- **Les réseaux sociaux littéraires (*#BookTok*, *#Bookstagram*)** : Pour le lecteur social, la lecture ne se termine pas à la dernière page. Elle se prolonge sur les réseaux sociaux, où il va chercher à la fois la prescription (« je lis ce dont on parle ») et la validation de son expérience émotionnelle. Un répondant abonné à des créateurs de contenu sur *TikTok* explique son choix par la recherche

d' « histoires d'horreur ». Pour ce profil, les plateformes comme *TikTok* ou *Instagram* ne sont pas des distractions mais des extensions de l'expérience de lecture, des lieux essentiels pour vivre sa passion de manière collective.

#### 2.4.4. Le « lecteur-joueur »

Enfin, notre enquête a révélé l'émergence d'un profil de « lecteur-joueur », pour qui le plaisir narratif est lié à la possibilité d'agir et d'influencer l'histoire. Si ce profil est minoritaire, il est très affirmé dans ses préférences.

Supports adaptés :

- **Les fictions interactives et les jeux narratifs :** Les répondants qui apprécient l'interactivité sont très clairs sur leurs motivations : « j'aime participer, je trouve ça plus passionnant », « parce que c'est moi qui choisis ce qui va se passer après ». Ils citent spontanément des jeux narratifs à gros budget comme *The Quarry* ou *Detroit: Become Human*. Pour ce public, nourri par la culture du jeu vidéo, l'agence n'est pas une option, c'est une condition de l'engagement. La narration linéaire peut être perçue comme trop passive. Le support idéal est donc celui qui fusionne récit et gameplay, en le plaçant dans un rôle d'acteur et de décisionnaire. Fait intéressant, plusieurs répondants qui se disent abonnés à des « streamers » qui racontent des histoires (Squeezie, McSkyyz, Grand JD...) sont aussi ceux qui plébiscitent les livres interactifs, montrant un lien entre la culture du « gaming » et l'attrait pour la narration participative.

Pour conclure, cette analyse basée sur les profils suggère qu'il n'y a pas de « meilleur » format numérique, mais une diversité de supports adaptés à des sensibilités et des exigences distinctes. Pour le lecteur fragile, le numérique constitue un outil facilitant l'accessibilité. Pour le lecteur immersif, la liseuse représente un compromis afin de maintenir la concentration. Pour l'utilisateur social, les plateformes communautaires constituent un environnement essentiel. Et pour le lecteur-joueur, le jeu narratif est l'horizon ultime de l'expérience littéraire. Cette typologie, bien que schématique, offre aux médiateurs une grille de lecture précieuse. Elle les invite à dépasser une prescription uniforme pour adopter une posture de « conseiller » capable de proposer des parcours de

lecture personnalisés, en suggérant le support qui sera le plus à même de rencontrer le désir et le profil de chaque adolescent.

### **3. LA POSITION/LE DISCOURS DES PRESCRIPTEURS ADULTES**

Notre analyse des pratiques de lecture adolescentes à l'ère numérique a jusqu'à présent adopté le point de vue des jeunes eux-mêmes, explorant leurs habitudes, leurs choix de supports et les nouveaux modes d'engagement qu'ils développent. Il est désormais indispensable de renverser la perspective et d'interroger la manière dont les prescripteurs adultes traditionnels (parents, enseignants, bibliothécaires) perçoivent, accompagnent ou parfois combattent ces mutations. Pris entre la défense d'un modèle de lecture lettrée hérité de la culture de l'imprimé et la réalité des pratiques numériques de la jeunesse, ces médiateurs se trouvent dans une position complexe, souvent inconfortable, qui oscille entre méfiance, curiosité et tentative d'adaptation.

#### *3.1. Sensibilisation et accompagnement à la lecture numérique*

##### **3.1.1. Entre panique morale et défense du canon**

Dans un monde saturé d'écrans, de nombreux adultes adoptent un discours empreint d'inquiétude. Bien que souvent animée par une inquiétude authentique pour le bien-être et l'épanouissement des jeunes, cette attitude se fonde sur divers niveaux de perceptions qu'il est nécessaire de déconstruire.

#### **- La rhétorique de la « guerre de l'attention »**

Le premier motif d'inquiétude, largement alimenté par des ouvrages à succès comme celui de Michel Desmurget, est d'ordre cognitif<sup>73</sup>. L'écran y est présenté comme un « voleur d'attention », un outil qui, par sa conception même (notifications, flux infinis...), habituerait le cerveau des jeunes à une stimulation constante et à une

---

<sup>73</sup> DESMURGET, M., *La fabrique du crétin digital : Les dangers des écrans pour nos enfants*, Seuil, 2019.

gratification immédiate. Dans cette perspective, la lecture numérique n'est qu'un moindre mal car elle se déroule dans un environnement intrinsèquement hostile à la concentration profonde et prolongée, jugée nécessaire à la lecture littéraire. La peur est celle d'une « fabrique du crétin digital », d'une génération qui, à force de « papillonner », deviendrait incapable de l'effort intellectuel requis par un texte complexe. Ce discours, s'il pointe des risques réels que nous avons déjà évoqués dans ce travail, tend parfois à diaboliser l'outil numérique en bloc, sans distinguer les usages et sans reconnaître les compétences spécifiques que les jeunes y développent.

### - Le livre papier comme symbole

Au-delà de l'argument cognitif, la méfiance envers le numérique est souvent sous-tendue par une dimension culturelle et symbolique. Le livre papier n'est pas qu'un support, il est l'emblème d'une certaine conception de la culture : lettrée, exigeante, patrimoniale. Dans ce système de valeurs, les pratiques numériques des adolescents (jeux vidéo, réseaux sociaux, fanfictions...) sont perçues comme des « sous-cultures », des divertissements superficiels qui détournent du « vrai » savoir et de la « vraie » littérature.

Cette posture, analysée par des sociologues comme Dominique Pasquier dans son travail sur les fractures culturelles, peut conduire à une dévalorisation systématique des pratiques des jeunes.<sup>74</sup> Le temps passé sur *Wattpad* ou sur #BookTok n'est pas vu comme un temps de lecture ou de sociabilité littéraire mais comme un « temps perdu » qui aurait pu être consacré à la lecture d'un « vrai livre ». Cette hiérarchisation implicite crée un fossé d'incompréhension. En refusant de reconnaître la légitimité et la complexité des cultures numériques juvéniles, les adultes prescripteurs risquent de se couper de leurs publics et de rendre leur propre discours sur la lecture inaudible.

---

<sup>74</sup> PASQUIER, D., *L'internet des familles modestes : Enquête dans la France rurale*, Presses des Mines, 2018.



### 3.1.2. Les nouvelles stratégies de médiation

Face à l'inefficacité d'un discours purement critique ou prohibitif, de plus en plus de médiateurs adultes cherchent à développer des stratégies d'accompagnement plus constructives. Il ne s'agit plus de lutter contre le numérique mais d'apprendre à « faire avec », en dotant les jeunes d'outils critiques pour y naviguer.

- **L'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) : développer l'esprit critique**

Une des réactions institutionnelles les plus organisées est l'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI), dont le but est de former des « cybercitoyens » informés. Le défi consiste à aller au-delà de la simple compétence technique dans l'utilisation des outils, pour développer une compréhension critique de leur fonctionnement. Cela implique des mesures pratiques : apprendre aux jeunes à juger la crédibilité d'une source en ligne, à déchiffrer les procédés des algorithmes de suggestion pour saisir la construction des « bulles de filtres », à étudier le modèle économique des plateformes qu'ils fréquentent.

Comme le souligne Divina Frau-Meigs, il s'agit de rendre les jeunes conscients qu'ils ne sont pas de simples utilisateurs mais aussi un « produit » dont l'attention et les données sont monétisées.<sup>75</sup> En appliquant cette grille de lecture critique à leurs pratiques littéraires numériques (« Pourquoi *TikTok* me recommande-t-il toujours le même type de livre ? », « Qui se cache derrière cet influenceur littéraire ? »), on leur donne les moyens de devenir des consommateurs plus avertis et moins passifs.

- **Intégrer les cultures numériques dans les pratiques pédagogiques**

Une autre stratégie, plus audacieuse, consiste à ne plus opposer culture scolaire et culture numérique mais à bâtir des ponts entre les deux. Cela peut prendre des formes variées. En classe, un enseignant peut s'appuyer sur l'engouement pour la fanfiction pour

---

<sup>75</sup> FRAU-MEIGS, D., *Faut-il avoir peur des fake news ?*, La Documentation française, 2019.

proposer un atelier d'écriture créative basé sur une œuvre au programme, valorisant ainsi les compétences que les élèves ont développées en ligne. Une bibliothécaire peut organiser un club de lecture qui discute à la fois d'un roman de Zola et des dernières tendances #BookTok, montrant que les deux ne sont pas incompatibles.

L'objectif est de légitimer les pratiques culturelles des jeunes, de les prendre au sérieux pour mieux les articuler avec les objectifs pédagogiques. En partant de ce qu'ils aiment et de ce qu'ils connaissent (un jeu narratif, une série), le médiateur peut plus facilement les amener vers des territoires littéraires plus inconnus. Cette démarche, analysée par Nathalie Lacelle et Monique Lebrun, repose sur la reconnaissance de la richesse de la littératie multimodale des adolescents. Il ne s'agit pas d'abaisser les exigences, mais de changer de point de départ pour rendre le savoir plus accessible et plus signifiant.<sup>76</sup>

### 3.1.3. La redéfinition du rôle de prescripteur

Cette évolution des stratégies implique une profonde remise en question du rôle traditionnel du prescripteur adulte. La posture du détenteur unique du savoir, qui transmet verticalement une culture légitime, n'est plus tenable dans un écosystème où les jeunes ont accès à une infinité de contenus et développent leurs propres expertises. Le médiateur adulte doit accepter de perdre une part de sa maîtrise. Il ne peut pas connaître toutes les fanfictions, tous les jeux narratifs ou tous les influenceurs qui passionnent les adolescents. Son rôle se déplace donc de celui de « maître » à celui de « guide » ou de « passeur ». Sa valeur ajoutée ne réside plus dans sa connaissance exhaustive du contenu mais dans sa capacité à poser les bonnes questions, à fournir des grilles d'analyse, à mettre en perspective, à créer des liens inattendus. Il devient un « curateur » qui aide les jeunes à organiser et à donner du sens au flux d'informations et de récits qu'ils consomment.

Cette posture demande de l'humilité et une grande curiosité. Elle nécessite d'accepter de s'instruire auprès des adolescents eux-mêmes, d'engager un dialogue avec

---

<sup>76</sup> LACELLE, N., & LEBRUN, M., *La littératie multimodale : Capturer la richesse des apprentissages à l'ère numérique*, Presses de l'Université du Québec, 2019.

leurs cultures sans les préjuger d'avance. C'est une transformation exigeante qui requiert une formation continue des enseignants et des bibliothécaires pour qu'ils se sentent équipés et légitimes dans ce nouveau rôle. L'approche des adultes prescripteurs concernant la lecture numérique chez les adolescents est un domaine marqué par des tensions, des incertitudes, mais aussi par d'éventuelles innovations prometteuses. L'utilisation d'outils numériques dans les méthodes pédagogiques reflète un désir d'adaptation. Cette évolution nécessite que les adultes redéfinissent leur position, adoptant un style moins hiérarchique et plus dialogique. Le principal enjeu pour les prochaines années réside dans la réussite de cette mutation, afin que les bibliothécaires ne soient pas considérés comme des sentinelles d'une forteresse assiégée, mais plutôt comme des pionniers éclairés, aptes à guider les jeunes à travers les immenses et inexplorés domaines de la littérature numérique.

### *3.2. Sélectionner les supports adaptés pour encourager l'engagement*

L'analyse des pratiques adolescentes et des discours des médiateurs, menée dans les chapitres précédents, nous conduit à une question éminemment pratique et stratégique : comment, concrètement, choisir et proposer des supports numériques pour favoriser et non freiner l'engagement des jeunes dans la lecture ? Le simple fait de « mettre du numérique » dans une proposition de lecture ne garantit en rien son succès. Un livre numérique enrichi mal conçu peut être plus frustrant qu'un simple PDF, et une fiction interactive aux choix artificiels peut lasser plus vite qu'un roman linéaire bien mené. Le choix du support ne doit donc pas être un effet de mode mais une décision réfléchie, fondée sur une compréhension fine des objectifs pédagogiques et des besoins du public adolescent.

#### *3.2.1. Le numérique comme levier d'inclusion et de confort*

Avant même de parler d'interactivité ou de gamification, la première fonction du numérique peut être de rendre le texte plus accessible. Pour les adolescents en difficulté ou en rupture avec la lecture, le choix d'un support adapté peut être le facteur qui lève les barrières initiales.

### - **Le livre audio comme pont vers le récit**

Comme nous l'avons abordé au chapitre sur l'oralité, le livre audio est un outil d'une puissance remarquable pour les lecteurs en difficulté avec le décodage de l'imprimé. En déléguant cette tâche cognitive, il permet à l'adolescent de se concentrer sur l'essentiel : la compréhension de l'intrigue, la rencontre avec les personnages, le plaisir du récit. Pour un élève dyslexique, ou simplement un lecteur lent qui se décourage vite, proposer l'écoute d'un classique au programme en parallèle de sa lecture papier peut transformer radicalement l'expérience. Le support oral agit comme un « tuteur », soutenant l'effort et empêchant le décrochage. Le choix de ce support est donc particulièrement pertinent pour des objectifs de remédiation et d'inclusion, en garantissant que la complexité du code écrit ne soit pas un obstacle insurmontable à l'accès à la culture littéraire.

### - **L'e-book personnalisable pour les lecteurs à besoins spécifiques**

De manière similaire, le livre numérique standard (e-book) offre des possibilités de personnalisation cruciales. Pour un adolescent malvoyant ou présentant des troubles de l'attention, la possibilité d'adapter la taille de la police, les contrastes ou l'interlignage peut faire toute la différence entre une lecture impossible et une lecture confortable. Le médiateur adulte a un rôle essentiel à jouer ici : celui d'informer les jeunes de l'existence de ces fonctionnalités, souvent méconnues et de les accompagner dans leur paramétrage. Le choix de l'e-book ne doit pas être présenté comme une alternative « moins bien » que le papier mais comme une solution technique intelligente pour adapter le texte aux besoins individuels, ce qui relève d'une démarche pédagogique de différenciation et d'attention à la personne.<sup>77</sup>

#### 3.2.2. L'agence et l'immersion au service de l'implication

---

<sup>77</sup> LACELLE, N., & LEBRUN, M., *La littératie multimodale : Capturer la richesse des apprentissages à l'ère numérique*, Presses de l'Université du Québec, 2019.

Pour aller au-delà de la simple accessibilité et susciter un engagement plus actif, le médiateur peut se tourner vers les supports interactifs. Mais leur sélection doit être rigoureuse car leur qualité est extrêmement hétérogène.

- **L'importance du choix « significatif »**

Toutes les fictions interactives ne se valent pas. Une œuvre de qualité ne se contente pas de proposer des choix cosmétiques qui mènent invariablement à la même conclusion. Elle doit offrir ce que les théoriciens du jeu appellent une agence significative, c'est-à-dire que les choix proposés au lecteur doivent avoir des conséquences réelles et différenciées sur le déroulement du récit.

Lors de la sélection d'un tel support, le médiateur doit se poser plusieurs questions critiques : Les choix sont-ils de véritables dilemmes moraux ou de simples bifurcations sans enjeu ? Le lecteur a-t-il suffisamment d'informations pour faire un choix éclairé ? Les conséquences de ses actions sont-elles logiques et cohérentes au sein de l'univers narratif ? Des œuvres comme certaines créations de l'éditeur spécialisé *Inkitt* ou des jeux narratifs textuels comme ceux du studio *Choice of Games* sont des exemples de fictions où l'interactivité est pensée pour approfondir la thématique et l'implication du lecteur. Privilégier ces œuvres, c'est proposer une expérience qui stimule la réflexion et non une simple illusion de contrôle.

- **Le jeu narratif comme expérience littéraire totale**

Le jeu narratif représente, comme nous l'avons vu, la forme la plus aboutie de l'engagement par l'immersion. Pour un public adolescent, souvent déjà familier de la culture vidéoludique, proposer un jeu comme *What Remains of Edith Finch* ou *Detroit: Become Human* peut être une porte d'entrée spectaculaire vers des réflexions profondément littéraires (le récit familial, le libre arbitre, l'humanité...).

Le rôle du médiateur est ici double. D'abord, il s'agit d'opérer une curation éclairée. Il doit sélectionner des jeux qui, au-delà de leur aspect ludique, possèdent une

véritable ambition narrative et thématique (en s'appuyant sur la critique spécialisée et les analyses de Mathieu Triclot et de Sébastien Genvo)<sup>78</sup>. Ensuite, il doit accompagner l'expérience. Organiser une discussion après une session de jeu, proposer une analyse des mécanismes narratifs utilisés, faire des parallèles avec des œuvres littéraires traditionnelles... C'est ce travail de médiation qui permet de transformer le « simple » jeu en une expérience culturelle et critique riche, en explicitant ce qu'elle a de littéraire.

### 3.2.3. Articuler les pratiques informelles et les objectifs de la médiation

La stratégie la plus fine consiste à ne pas seulement proposer des supports mais à s'appuyer sur les pratiques sociales que les adolescents ont déjà investies pour les enrichir et les orienter.

#### - **Valoriser la fanfiction comme atelier d'écriture**

Plutôt que d'ignorer la pratique de la fanfiction, un enseignant peut décider de la valoriser. Il peut, par exemple, proposer aux élèves de lire des fanfictions de qualité sur une œuvre étudiée en classe pour analyser comment d'autres lecteurs se la sont appropriée. Il peut même intégrer un projet d'écriture de fanfiction comme une forme d'évaluation créative, demandant aux élèves de combler une ellipse ou de raconter une scène du point de vue d'un autre personnage. En faisant cela, il reconnaît et légitime une compétence que les élèves possèdent déjà, tout en la connectant aux exigences de l'analyse littéraire scolaire. Cette approche, qui part de la « culture fan »<sup>79</sup>, est une manière puissante de rendre le travail sur le texte plus personnel et plus motivant.

#### - **Utiliser #BookTok comme point de départ à la discussion critique**

De même, face au phénomène #BookTok, la posture la plus productive n'est ni le rejet, ni l'adoption passive. Le médiateur peut utiliser une vidéo virale comme un objet

---

<sup>78</sup> TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo (Nouvelle édition revue et augmentée)*, La Découverte, 2020.  
GENVO, S., *Le game design de soi : Une philosophie de la vie à l'ère du jeu vidéo*, Questions théoriques, 2020.

<sup>79</sup> BOURDAA, M., *Les Fans : Publics créatifs et engagés*, C&F Éditions, 2021.

d'étude en soi. Analyser avec les adolescents les codes de la vidéo, le type d'émotion mise en scène, les arguments (ou l'absence d'arguments) utilisés, est un excellent exercice d'éducation aux médias. Cela peut être le point de départ d'une discussion plus large : « Qu'est-ce qu'une bonne critique de livre ? », « La popularité d'un livre est-elle un gage de sa qualité ? », « L'algorithme de *TikTok* nous propose-t-il de la diversité ? ». En partant de leurs propres usages, le médiateur peut les amener à développer une distance critique et à affiner leur propre jugement, transformant une pratique de consommation en une occasion d'apprentissage.

La sélection des supports numériques pour encourager l'engagement des adolescents ne répond pas à une formule unique. Elle exige du médiateur adulte une posture de « stratège » agile et informé. Pour les lecteurs les plus en difficulté, les supports d'accès comme le livre audio et l'e-book personnalisable sont des outils d'inclusion prioritaires. Pour susciter un engagement plus actif, le choix de fictions interactives et de jeux narratifs de qualité offre des expériences d'immersion et d'agence inégalées. Enfin, la stratégie la plus durable est sans doute celle qui parvient à articuler les pratiques sociales informelles des adolescents avec les objectifs de la médiation, en reconnaissant la valeur de leurs cultures pour mieux les enrichir. Le rôle du prescripteur n'est plus de dicter un parcours de lecture unique mais de composer un menu varié et pertinent, en proposant le bon support, pour le bon lecteur, au bon moment.

# CONCLUSION

Au terme de ce parcours exploratoire au cœur des pratiques de lecture adolescentes à l'ère numérique, l'image qui se dessine est bien éloignée du cliché d'une jeunesse inculte et détournée du livre. Le paysage que nous avons traversé est celui d'une profonde et complexe reconfiguration où la littérature, loin de disparaître, se métamorphose, investissant de nouveaux supports, adoptant de nouvelles formes et générant de nouvelles sociabilités. L'opposition stérile entre le livre papier, sanctuaire d'une culture en déclin et les écrans, symbole d'une distraction généralisée, apparaît comme un prisme inadapté pour comprendre la richesse et la créativité des usages contemporains.

## 1. SYNTHÈSE DES ÉLÉMENTS ANALYSÉS

Ce mémoire s'est attaché à démontrer que l'essor des supports numériques, loin d'être un simple symptôme de la fin de la lecture, témoigne au contraire d'une vitalité remarquable. La première partie de notre analyse a permis de dresser une cartographie de cet écosystème numérique foisonnant. Nous avons constaté que des formats aussi divers que le livre audio, les fictions interactives, les jeux narratifs ou les applications de lecture sociale ne se contentent pas d'être de simples adaptations du livre. Ils offrent des expériences de lecture uniques, chacune ayant ses propres dynamiques d'interaction. Le livre audio réinstalle une forme d'oralité qui rend le récit plus accessible, tandis que les œuvres interactives positionnent le lecteur en tant qu'acteur, répondant à un besoin essentiel d'autonomie.

La seconde partie, axée sur le jeune lecteur lui-même, a validé cette tendance à la diversification. L'étude des comportements de lecture a démontré non pas une discontinuité, mais une coexistence pratique entre le format papier et le numérique. Le premier reste le support plébiscité pour l'immersion et le confort, tandis que le second est choisi pour sa praticité, son accessibilité et pour les contenus qui lui sont propres (fanfictions, webtoons). L'exploration des facteurs d'engagement a souligné la primauté de la quête de soi et de l'identification (la lecture-miroir), ainsi que la reconfiguration



spectaculaire des circuits de la prescription, désormais dominée par la recommandation horizontale des pairs sur les réseaux sociaux comme #BookTok.

Enfin, la troisième partie, en adoptant la perspective des médiateurs, a mis en lumière les défis et les opportunités que cette mutation représente. Si la méfiance envers le numérique reste une posture répandue, fondée sur une défense du canon et des inquiétudes légitimes quant à la fragmentation de l'attention, des stratégies d'accompagnement plus constructives émergent. Le rôle du prescripteur adulte se déplace ainsi de celui de « maître » à celui de « guide » dans un paysage culturel qu'il doit apprendre à explorer aux côtés des adolescents.

L'hypothèse centrale de ce mémoire, selon laquelle les supports numériques sont le lieu de nouvelles formes de littératie et d'engagement, se trouve donc largement validée. La lecture sur smartphone, la participation à des communautés en ligne ou la création de fanfictions, loin d'être des pratiques anecdotiques, sont des manifestations d'une culture littéraire vivante, participative et profondément ancrée dans les codes du XXI<sup>e</sup> siècle.

## **2. PISTES D'AMÉLIORATION, FAIBLESSES DE LA RECHERCHE ET PERSPECTIVES POUR L'AVENIR**

Une approche de recherche intègre nécessite de reconnaître les limites de son propre travail. Le premier point faible de ce mémoire découle de la nature de l'étude sur le terrain. Comme l'a révélé l'analyse, le questionnaire, même s'il apporte des éclaircissements, souffre de biais liés à l'échantillonnage, à la formulation des questions et aux contraintes de l'auto-déclaration. Afin d'avoir une perception plus précise et exacte des pratiques, il aurait fallu enrichir cette démarche quantitative par une approche qualitative plus solide, incluant des entretiens semi-structurés avec des adolescents aux profils divers, voire des observations ethnographiques de leurs activités sur le terrain. Cela aurait facilité une compréhension plus fine des subtilités des discours et d'aller au-delà de la simple énonciation d'intentions.

En outre, l'étude s'est essentiellement focalisée sur les usages, négligeant en partie les dimensions économiques et industrielles de cette révolution. Une analyse plus détaillée des modèles économiques de plateformes telles que Wattpad, TikTok ou Audible, ainsi que des tactiques adoptées par les maisons d'édition en réponse à ces nouveaux intervenants, aurait été bénéfique pour approfondir notre compréhension de l'écosystème global dans lequel s'intègrent les pratiques des jeunes.

Ces limites ouvrent cependant des perspectives stimulantes pour l'avenir. La recherche sur la « littérature numérique » est un champ en pleine effervescence, qui appelle à des travaux interdisciplinaires, à la croisée de la sociologie, des sciences de l'éducation, de la littérature comparée et des *game studies*. Plusieurs pistes semblent particulièrement prometteuses. Il serait passionnant de mener des études longitudinales pour suivre l'évolution des pratiques de lecture d'une cohorte d'adolescents sur plusieurs années, afin de mieux comprendre les trajectoires et les passages d'un support à l'autre. Une analyse comparative internationale pourrait également révéler des spécificités culturelles dans l'appropriation de ces outils.

Il reste encore beaucoup à explorer dans le domaine de la médiation et de la pédagogie. Comment élaborer des outils pédagogiques qui incorporent de manière astucieuse les jeux narratifs dans le cadre du cours de français ? Comment préparer les futurs professeurs à interagir avec la culture #BookTok ? Comment les bibliothèques peuvent-elles se transformer en espaces qui allient la valorisation du livre traditionnel et l'accompagnement des usages numériques ?

En somme, cette thèse cherche à offrir une interprétation nouvelle et subtile des relations entre la littérature, le numérique et l'adolescence. L'objectif modeste était de participer à une discussion publique fréquemment enflammée, en y injectant la précision de l'étude et un intérêt bienveillant pour les nouvelles approches de lecture et d'animation de la littérature.



# BIBLIOGRAPHIE

## Sources académiques :

- ALVAREZ, J. & DJAOUTI, D., *Introduction au Serious Game*, Questions théoriques, 2012. URL : [https://hal.science/hal-04691128v1/file/introduction\\_sg\\_cci.pdf](https://hal.science/hal-04691128v1/file/introduction_sg_cci.pdf)
- BOUCHARDON, S., *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Hermann, 2016.
- BOURDAA, M., *Les Fans : Publics créatifs et engagés*, Grenoble, C&F Éditions, coll. « Les enfants du numérique », 2021. URL : <https://doi.org/10.4000/communication.17493>
- BOURDIEU, P., *La Distinction : Critique sociale du jugement*, In *Revue française de sociologie*, Les Éditions de Minuit, 1980. URL : [https://www.persee.fr/doc/rfsoc\\_0035-2969\\_1980\\_num\\_21\\_3\\_5027](https://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_1980_num_21_3_5027)
- BROUGÈRE, G., *Jeu et éducation : La ludification en question*, Téraèdre, 2019.
- BRUNEL, M., DELBRASSINE, D., LÖSENER, H., OUTERS, P. & VAN DEN BLINK, T., *Lecture/écoute et livre audio : support ancien et nouveau champ de recherche*, Symposium ouvert, 2024.
- CONNAN-PINTADO, C. & BÉHOTÉGUY, G., *Littérature de jeunesse au présent*, Presses Universitaires de Bordeaux, 2015. URL : <https://doi.org/10.4000/books.pub.34097>
- CORDIER, A., *Grandir connectés : Les adolescents et la recherche d'information*, C&F Éditions, 2020.
- DANIAS-URAGA, M. & LANNEGRAND, L., *Les usages numériques des adolescents : des profils diversifiés en lien avec leur identité personnelle*. *Enfance*, 2020, 397-416. URL : <https://doi.org/10.3917/enf2.203.0397>
- D'ANNA, V., CENTI, V., DELBRASSINE, D. & DOZO, B-O., *Comprendre la littérature de jeunesse. Le livre du MOOC de l'université de Liège*, École des loisirs, 2022.
- GENVO, S., *Le game design de soi : Une philosophie de la vie à l'ère du jeu vidéo*, Questions théoriques, 2018.

- HABRAND, T., *Chaîne du livre numérique : formes, supports et modèles économiques*, Master à finalité édition et métiers du livre, Université de Liège, Notes de cours, 2025.
- HOMMEL, E. *L'imaginaire au fil des pages. Lectures de s-f et de fantasy chez les jeunes adultes*, Presses Univ. de Rennes, 2024.
- LACELLE, N. & LEBRUN, M., *La littératie multimodale : Capturer la richesse des apprentissages à l'ère numérique*, Presses de l'Université du Québec, 2019.
- MCHUGH, S. *The Power of Podcasting: Telling Stories Through Sound*, Columbia University Press, 2022.
- OCTOBRE, S., *Deux pouces et des neurones : Les cultures juvéniles de l'ère numérique*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2022.
- PERRET-CLERMONT, A.-N., & LUSSI BORER, V., *Pédagogies numériques et motivation de l'élève*, De Boeck Supérieur, 2021.
- PETITJEAN, A.-M. & BRUNEL, M., *Quand les enseignants se risquent à la culture numérique : quel enseignement de l'écriture littéraire ?*, *Le français aujourd'hui*, 200(1), 2018, pp. 11-18. URL : <https://doi.org/10.3917/lfa.200.0011>
- VANHÉE, O. *Chapitre 1. Les usages de la lecture, des imprimés et des écrans connectés de l'enfance à la jeunesse*, Dans GIRAUD, F. & GUILLOT, C., *Le livre face au numérique* (1-), Presses de l'enssib, 2023. URL : <https://books.openedition.org/pressesenssib/18601>
- WIART, L. *La prescription littéraire sur les réseaux socionumériques de lecteurs*, *Architecture, aménagement de l'espace*, Université Sorbonne Paris Cité, 2015. URL : <https://theses.hal.science/tel-02128319/>

#### **Articles de presse :**

- AMATO, É.-A., *Jeux et récits : Pour une poétique de l'interactivité*, *Questions théoriques*, 2018.
- BERTHOU, B., *La Littérature à l'ère numérique : Lectures, écritures, reconfigurations*, Presses de l'Enssib, 2018.
- CAÏRA, O., *Théorie de la fiction et esthétique des jeux*, *Sciences du jeu*, 2016. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/671>

- CHARTIER, A-M., *Lire sans livres*, Lecture Jeune, n°179, septembre 2021. URL : <https://www.lecturejeunesse.org/product/lire-sans-livresn179-septembre-2021/>
- DESMURGET, M., *La fabrique du crétin digital : Les dangers des écrans pour nos enfants*, Seuil, 2019.
- DONNAT, O., *La lecture en France : Une pratique en mutation*, Ministère de la Culture, 2019.
- FLEURY, B. *Le compagnon invisible : affect et écoute à l'ère du podcast*, Réseaux, 228(4), 2021, 115-134.
- FRAU-MEIGS, D., *Faut-il avoir peur des fake news ?*, La Documentation française, 2019.
- LLINARES, D., FOX, N. & BERRY, R., *Podcasting: New Aural Cultures and Digital Media*. Palgrave Macmillan, 2018.
- PASQUIER, D., *L'internet des familles modestes : Enquête dans la France rurale*, Presses des Mines, 2018.
- TRICLOT, M., *Philosophie des jeux vidéo (Nouvelle édition revue et augmentée)*, La Découverte, 2020.
- TURKLE, S., *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*, L'Échappée, 2012.
- WOLF, M., *Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World*, HarperCollins, 2018.



# ANNEXES

## ANNEXE 1 – Formulaire enquête auprès d'un public adolescents

### Étude mémoire - La littérature chez les adolescents

Bonjour à toutes et à tous !

Destiné aux jeunes de 12 à 18 ans inclus, ce questionnaire porte sur votre rapport à la littérature et sur les supports qu'il vous arrive d'utiliser pour lire.

Répondez le plus sincèrement possible, cela vous prendra +/- 5 minutes.

Merci d'avance !

---

\* Indique une question obligatoire

1. Quel est ton âge ? \*



Dropdo

*Une seule réponse possible.*

- ☐ 12 ans
- ☐ 13 ans
- ☐ 14 ans
- ☐ 15 ans
- ☐ 16 ans
- ☐ 17 ans
- ☐ 18 ans

2. Genre : \*

*Une seule réponse possible.*



- ☐ Femme
- ☐ Homme
- ☐ Non-binaire
- ☐ Autres


3. Dans quelle école es-tu ? \*

---

4. Quel type d'études fais-tu ? \* *Une seule réponse possible.*

- ☐ Général
- ☐ Qualifiant (technique ou
- ☐ professionnel)

Autre :

5. En quelle année es-tu ? \*  Dropdo

*Une seule réponse possible.*

- ☐ 1e
- ☐ 2e
- ☐ 3e
- ☐ 4e
- ☐ 5e
- ☐ 6e
- ☐ 7e

6. En moyenne, combien de livres as-tu lu sur les 30 derniers jours ?  
(Précise le.s genre.s et le.s titre.s)

---

---

---

7. As-tu déjà lu un livre dans un format autre que celui papier ? \* *Une seule réponse possible.*

- ☐ Oui
- ☐ Non

8. Quelle est ta préférence de lecture ? \* *Une seule réponse possible.*

- ☐ Livre au format papier
- ☐ Livre au format numérique
- ☐ Les deux
- ☐ Aucun

9. Sur quel.s support.s lis-tu des livres numériques ? (Plusieurs réponses possibles) \*

*Plusieurs réponses possibles.*

- ☐ Smartphone
- ☐ Tablette
- ☐ Liseuse (Kindle, Kobo...)
- ☐ Ordinateur
- ☐ Aucun
- ☐ de ces

supports

Autre :

---

10. As-tu déjà utilisé des applications de lecture (ex : Wattpad, Kindle, Webtoon, Scribay...) ? *Une seule réponse possible.*

☐ Oui

☐ Non

11. Si oui, quelles sont tes applications préférées pour lire des histoires ?

---

12. Joues-tu à des histoires interactives où tu fais des choix ? (ex : Twine, jeux narratifs, visua novels...)

Réponds par "oui" ou "non" et justifie ton choix

---

---

---

---

---

13. As-tu déjà écouté un livre audio ou un podcast narratif (mp3) ? \* *Une seule réponse possible.*

☐ Oui, souvent

☐ Oui, ça m'arrive

☐ Non, jamais

14. Es-tu abonné.e à des créateurs de contenu qui racontent des histoires sur TikTok, YouTube ou Instagram ?

*Une seule réponse possible.*

- ☐ Oui
- ☐ Non

15. Si oui, lesquels ?

16. Selon toi, quel type de support te donne le plus envie de lire ? (Si

"Autre", précise) \* *Une seule réponse possible.*

- ☐ Un livre au format papier
- ☐ Un livre numérique classique (comme un ebook)
- ☐ Un livre interactif où tu fais des choix
- ☐ Un livre sous forme de BD numérique (ex : Webtoon)
- ☐ Un livre audio
- ☐ ou un

podcast Autre :

---

17. Que faudrait-il pour que tu lises plus souvent en numérique ? \*

---

---

---

---

---

18. Que faudrait-il pour que tu lises plus souvent en papier ? \*

---

---

---

---

19. Entre numérique et papier, quel format trouves-tu le plus attrayant ?  
Pourquoi ? \*

---

---

---

---

---

Un tout grand merci pour tes réponses !

---

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.

**Google** Forms

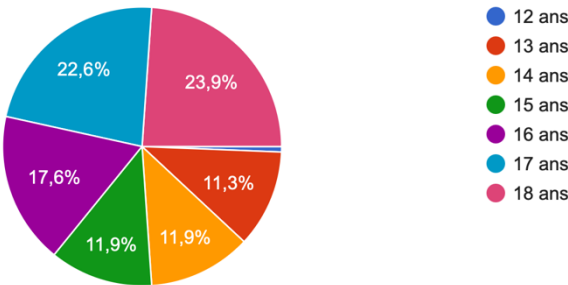
ANNEXE 2 – Réponses de l’enquête

Nombre de répondants : 159

Question 1 :

Quel est ton âge ?

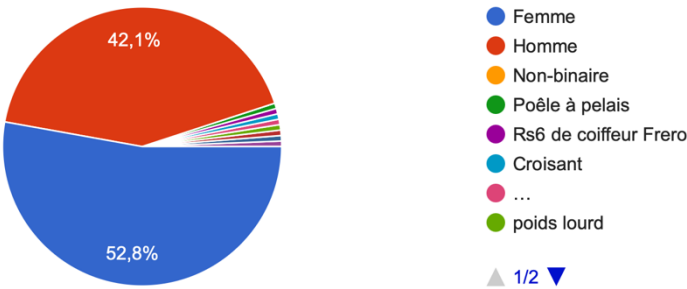
159 réponses



Question 2 :

Genre :

159 réponses



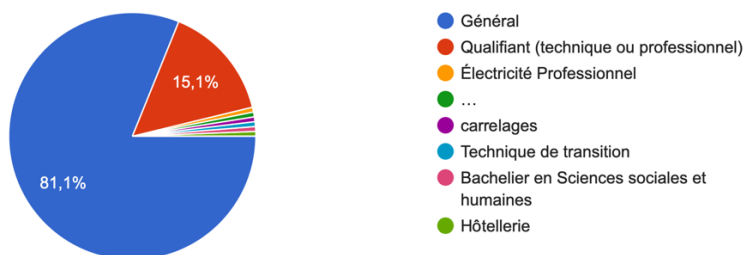
Question 3 : Dans quelle école es-tu ?

Collège Saint-Louis Collège saint louis collège saint louis Saint Louis Institut Saint-Laurent Liège Saint servais Collège Saint-Louis	Athénée royal Air pur seraing Collège Saint-Louis à liège institut sainte marie de huy Institut Saint-Laurent Athénée d'Aywaille pour le moment.	collège saint-roch ferrières Saint-Louis St Benoît st servait athénée Royal, Princesse Élisabeth Ars Collège Saint Roch Ferrières
---	---	--

Collège saint Louis Saint Servais Collège Saint Louis Institut Saint Laurent Liège saint servais Collège Saint Louis St servais Collège Saint-Louis Liège Institut Saint Laurent INDJ Indj Saint louis Lucie de jardin St Benoît st servais Sainte-Véronique Collège Saint-louis collège saint louis Collège Saint-Louis à Liège Athénée Royale Princesse Elisabeth d'Aywaille Saint Roch Theux College saint Louis Collège Saint-Barthelemy de Liège College Saint-Louis luege Saint-Benoit Saint-Servais Université de Liège Ilon saint jacques Saint benoît saint servais collège Saint-Louis	Les Tournesols Collège Saint-Louis, Liège Ilon Saint Jacques Collège saint hadelin Saint michel Saint-Laurent CRMT Collège royal Marie- Thérèse College saint louis Saint-Servais Saint Louis Saint roch ferrieres Institut saint Laurent Institut saint laurent athénée de chênée Institut Saint-Laurent, liège Lycee kabambare Collège saint Louis Collège Saint Joseph de Chênée Athénée air pur Seraing Collège Saint-Joseph Chênée ARC saint benoit Saint servais Institut notre damme de jupille st-louis liege Collège Saint-Hadelin	Institut saint Laurent Liège ARPE Aywaille Saint Roch Ferrières École Saint-Laurent Saint-Roch Theux Aténé de chênée Institue Saint Laurent Saint Louis waremme College Saint-Louis Collège Saint Louis ... Abbaye de Flône Athénée Royal de l'Air pur Seraing Saint Benoît saint servais Sainte Veronique Collège Saint-Louis Liège Institut Notre Dame de Jupille College saint louis liège AR Paul Brusson Saint-Roch Ferrières Saint benoit Saint servais College Saint Louis Liege st-servais Athénée de chenee Athénée Royal de Chênée collège Saint-Louis St Roch Ferrières Collège Saint Roch Ferrières
---	---	---

▪ Question 4 :

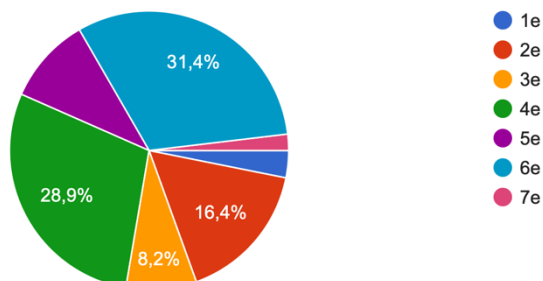
Quel type d'études fais-tu ?  
159 réponses



▪ Question 5 :

En quelle année es-tu ?

159 réponses



▪ Question 6 : En moyenne, combien de livres as-tu lu sur les 30 derniers jours ?  
(Précise le.s genre.s et le.s titre.s)

0	3 livres, le premier : Et viva la vida.
1	genre : comédie, le deuxième : Anxieux
Aucun	? genre : philosophique et le troisième :
2	Néo tome 1 genre : aventure
2 romantique	1 : « les maladies rares : du diagnostic à
grand corps malade la patient	la prise en charge » de Yves Gillerot
10, des mangas et webtoon	4
J'ai lu 6 livre je pense ; - Lakestone	1 classique français
tome 2, dark romance - Insomnia, new	2 webtoon (je ne connais plus les titres)
romance - L'ombre d'Adeline, dark	3:(textos & cie, les whisperwicks,the
romance - L'île du crâne, fantastique -	wicked deep:la malediction des Swan
L'enfant dans le placard, documentaire	sisters)
adulte - Ashes falling for the sky tome	1 ou 2 aventure ou juste des livres pour
2, new romance	enfant dcp j'oublie les titres
1, Les Frères Karamazov roman	3/4 Romance et policier
1 seul: Entre chien et loup, genre:	- Romantasy: fourth wing, iron flame, le
Littérature de l'imaginaire	treizième dieu -Romance: shattered
1, Le portrait de Dorian Gray,	dreams, mad majesty, twisted hate 6
fantastique	livres
3	0
2 et c'était le roi qui n'avait rien et j	J'ai lu 2 livres
adore le jus de rat	They both die at the end - Adam Silver
J'ai lu 2 livres, l'évangile selon Pilate,	(fiction) Sunrise on the reaping -
et un livre que je	Suzanne Collins (fiction) I wish you all
- Viens, on s'aime de Morgane	the best - Mason Deaver (fiction /faits
Moncomble : romance - Wicked Game	réels) Dead poets Society - N.H
d'Anita Rigins : romance - Numéro	Kleinbaum ( « poésie ») All the Young
deux de David Foerkinos : littérature -	dudes (fanfiction) Le juste milieu -
The American Roommate Experiment	Annabel Lyon (historique) La
d'Elena Armas : romance - Un garçon	



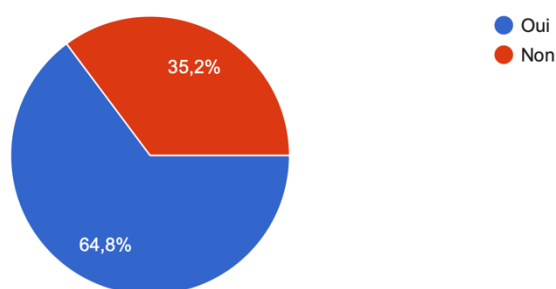
<p>c'est presque rien de Lisa Balavoine : poésie</p> <p>1, pièce de théâtre, Bérénice</p> <p>2 livre roman fantastique</p> <p>5-6 que des BD mais avant je lisais beaucoup plus mais maintenant moins</p> <p>1 suspens , skeleton creeck</p> <p>1 : girl online</p> <p>5 La peste de Camus Romance : une partie des livres de colleen Hoover en anglais</p> <p>Un roman, un manga, un livre de culture générale</p> <p>Les misérable (romantisme) , lakestone (dark romance) et fourth wing (romantasy)</p> <p>Je n'ai pas lu de livre mais je lis des mangas et j'en ai lu 3</p> <p>Impact Olivier Norek</p> <p>Quel diable allait t'il faire dans cette galère de Sylvie dodellier, le mystère des dieux Bernard Werber, les dieux du fleuves Phillipe José Farmer</p> <p>5 : La vague, Cœur du Sahel, Le portrait de Dorian Gray, Carrie, Blue Bird</p> <p>6/7 livres environs les âmes mortes de Nikolai gogol, la mort heureuse de Albert Camus, la métamorphose de Kafka, La chute Albert camus, Crime et châtement Doestvoski, lettre d'une inconnue stephan Zweig</p> <p>1 seul livre. (Le portrait de Dorian Gray)</p> <p>1 L'évangile selon pilate de Eric Emmanuel Schmitt</p> <p>2, dark romance (Lakestone 2 et Kiara)</p> <p>6 romance waiting for the hurricane, under the ice, mille baisers pour un garçon, hors piste, le pacte d'Emma, un été pour te retrouver</p> <p>1 et ils meurent tous les deux à la fin Zero</p> <p>Campus driver 4 (livre personnel) Et ils meurent tout les deux à la fin (livre d'école)</p> <p>2 ( la psy de freida mcfadden , retrouver la joie de prier de Michael reeve</p> <p>2 romans 1 manga et 6 BD</p>	<p>conjuraton de Catilina - Salluste (historique)</p> <p>1 de la terrible et magnifique histoire des créatures les plus moches de l'univers</p> <p>7</p> <p>je sais pourquoi l'oiseau chante en cage : maya angelou</p> <p>1-2</p> <p>3 romans issus de Wattpad mais édité</p> <p>1/ "la fille du train" de Paula hawkins</p> <p>Romans/ enquête policière</p> <p>10 fantastique et fantaisie et policier et thriller</p> <p>2 ( policier en anglais et un essai en français)</p> <p>28 manges + 4 romans</p> <p>Une dizaine d'histoire ( sur internet ) et un livre</p> <p>Un livre Instagramble de Éliette Abecassis</p> <p>2 agent 212 et boul et bill</p> <p>J'ai lu 2 livres (le portrait de Dorian Gray et l'Evangile selon Pilate</p> <p>3. • Iron flame Rebecca YARROS (romantasy) • Just 17 Emma GREEN (romance) • Ce qui nous rend vivants (romance)</p> <p>1 ( neo)</p> <p>2 Le portrait de Dorian Gray et Blue bird</p> <p>1 - New romance - Twisted Love</p> <p>0 je n'ai lu aucun livre</p> <p>1 Impact d'Olivier Norek lecture scolaire</p> <p>10 BD + 15 Mangas + 5 romans</p> <p>3 manga</p> <p>1 livre écrit par un de mes prof</p> <p>4 livres / Dark romance/ romantasy</p> <p>Russian Mafia/ Italian Mafia/ Insoumise</p> <p>Méroé/ Provoque-moi</p> <p>deux livres</p> <p>2 pour l'école. Les fourberies de Scapin et la mécanique du cœurs</p> <p>1 le souffle de la pierre Fantastique</p> <p>4, des romans. Cherub, Le labyrinthe, NEB et les désaccordés</p>
--	--

<p>Un voisin étrange et un crime parfait triller et policier</p> <p>1. Le fils de l'ursari. genre: Réaliste</p> <p>2 (PrimoLevi,Si c'est un homme:livre concentrationnaire/La révolution: Roman dystopique)</p> <p>aucun</p> <p>12 . des mangas</p> <p>Lakestone 2,et ils meurent tous les deux à la fin (pour l'école) etthe italian mafia</p> <p>1 livre de fiction le titre c'est felicidad</p> <p>un seul pour l'école</p> <p>2 policier</p> <p>1, le Cid de Pierre Corneille, tragi- comédie</p> <p>beaucoup trop pour les citer mais c'est de la romance,darck romance et</p> <p>romantasy</p> <p>2 action on a rien vue venir</p>	<p>1 un essai appelé "La désobéissance civile" d'Henry David Thoreau</p> <p>2 genre policier : la femme déménage tome 1 et 2</p> <p>2 roman 1 fantastique et 1 religieux</p> <p>C'était pas des livres mais des chapitres des format numériques que je lis ( nano machine sur webtoon)</p> <p>0 ; je révise pour les examens</p> <p>1 tour b2 mon amour Amour</p> <p>12</p> <p>1 « un printemps pour te résister »</p> <p>2, l'essai "Résister" de Salomé Saqué et en partie le nouveau Hunger Games</p> <p>"Lever de soleil sur la moisson"</p> <p>1 tout est vrai, je le jure</p> <p>1, roman : le garçon qui voulait courir vite</p> <p>J'ai lu 3 livres : « Sauf quand elle danse » de Béatrice Renard,</p> <p>« Muchachas 1 » de Katerine Pancol,</p> <p>« Simetierre » de Stephen King</p>
--	--

▪ Question 7 :

As-tu déjà lu un livre dans un format autre que celui papier ?

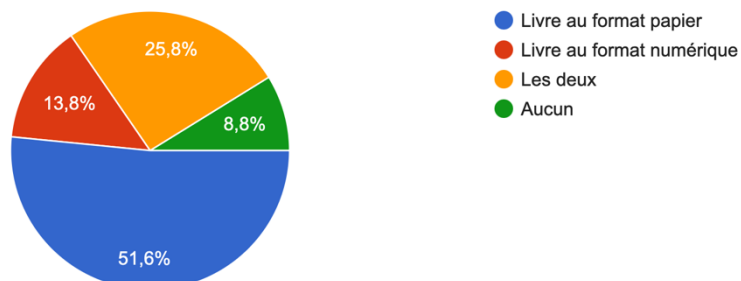
159 réponses



▪ Question 8 :

Quelle est ta préférence de lecture ?

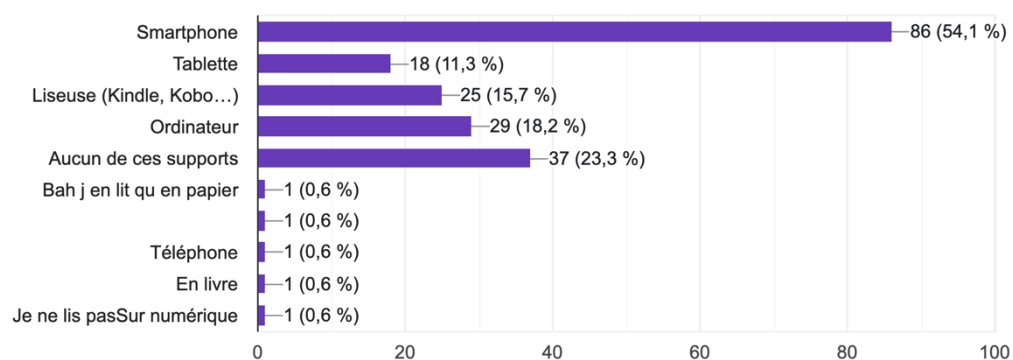
159 réponses



▪ Question 9 :

Sur quel.s support.s lis-tu des livres numériques ? (Plusieurs réponses possibles)

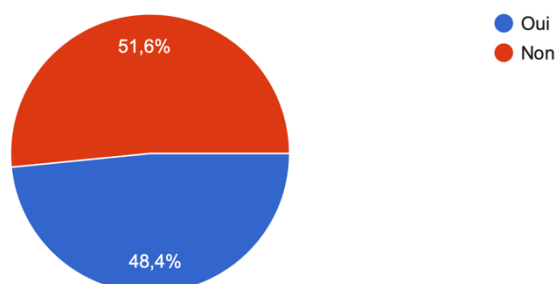
159 réponses



▪ Question 10 :

As-tu déjà utilisé des applications de lecture (ex : Wattpad, Kindle, Webtoon, Scribay...) ?

159 réponses



- Question 11 : Si oui, quelles sont tes applications préférées pour lire des histoires ?

Wattpad Wattpad Webtoon / WEBTOON Wattpad et webtoon Livres wattpad Scribd Wattpad et Webtoon Webtoon et wattpad aucune wattpad et la plus simple a utilisé Je ne lis pas de livres numériques Je n'en ai jamais utilisées Watpad Kindle I don't have	Kobo books Je lis des manga sur manga+ Je n en ai pas Webtoon, toomics Webtoon Wattpad et webtoon Webtoon et Wattpad Wattpad, Kindle, Webtoon Avant Webtoon, Lezhin, etc wattpad, kindle Aucune Webtoon et watapad wattpad Wattpad, Livre (Apple) Je lis sur des sites internets Jsp Anime Sama Je sais pas Google play book	Kindle, webtoon beh nan Sur des forums WEBTOON et archives pourquoi faire a par pour regarder la LDC Wattpad parce que l'imagination des gens sont géniales \ Wattpad, Inkit, Webtoon, Manga go Kindle, Wattpad. aucune Wattpad, livres iPhone Wattpad et livres WEBTOON, et d'autres applications de scan sur Google ( manga ) / Wattpad, Webtoon webtoon
--	--	--

- Question 12 : Joues-tu à des histoires interactives où tu fais des choix (ex : Twine, jeux narratifs, visual novels...) ? Réponds par "oui" ou "non" et justifie ton choix.

Non non Non Non car ça ne m'intéresse pas Oui non Oui , les jeux "the dark pictures anthology" , "until dawn" ou même "the quarry" Non ça ne m'intéresse pas vraiment. non car je n'aime pas ce genre de jeux Non, car ça ne m'apporte pas l'évasion que me procure les histoires qui se trouve dans les livres. Oui ( Life is strange, Detroit become human) Oui, si l'histoire est bien Non ça me m'intéresse pas et je trouve ça trop enfantin Oui, des visual novels	non, je n'ai jamais essayé Non je ne sais pas ce que sait Non, je n'ai juste pas encore essayé Oui les jeux vidéo d'histoire Non j'y ai jamais pensé. Non, il y a tjrs des pubs Non, ça m'intéresse pas forcément Non, car ça ne c'est jamais mis mais je n'ai rien contre. Oui, car je choisis la suite de l'histoire Oui, j'ai déjà joué à quelques Visual Novels, car c'est assez intéressant de voir où l'histoire peut mener avec nos décisions. Même certains jeux vidéos plus « basiques » peuvent comporter ce « cause à effet » (assassin's creed Odyssey) Oui uncharted Oui, Until Dawn, The Quarry, The Dark Picture Anthology, Resident Evil Village, Detroit Become Human, etc
---	--

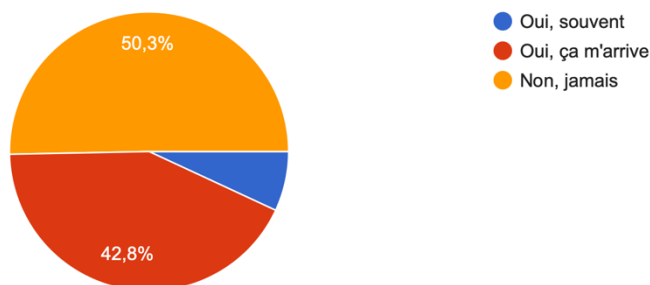
<p>Non, j'adore lire mais les histoires interactives ne m'intéresse pas, je suis trop indécise pour faire des choix.</p> <p>Non car je ne connaissais pas le concept</p> <p>Non car je ne trouve pas ce genre de jeux amusant je préfère jouer à des jeux de farm</p> <p>Non je n'aime pas lire</p> <p>non, je n'ai jamais essayé</p> <p>oui ex: kahoot</p> <p>non car je ne savais pas que ça existait</p> <p>Non, jamais essayé</p> <p>Oui rdr2</p> <p>Oui mais pas beaucoup car il alentours exiztevpas beaucoup</p> <p>Oui sur la ps5</p> <p>Mon</p> <p>Oui je joue à décisions</p> <p>Non, pas envie</p> <p>Non, je n'ai pas encore porté attention à cela</p> <p>nan</p> <p>Non, mais j'ai déjà essayé, j'accroche pas à la thématique</p> <p>Non, car je n'en connaissais pas l'existence</p> <p>Oui différents jeux sur Steam mais je n'ai pas les noms de ceux ci</p> <p>Non je ne connaissais pas avant et généralement ce sont des histoires/choix un peu trop cliché qu'ils proposent.</p> <p>Non c'est mieux brawl star</p> <p>Oui, parce que c'est moi qui choisi ce qui va se passer après</p> <p>Non. Je ne connaissais pas l'existence de ces jeux.</p> <p>Non car je n'est pas le temps</p> <p>Non je sais pas trop ce que c'est</p> <p>Non. Ce n'est pas mon style de jeux.</p> <p>Non je ne connais pas</p> <p>non, cela ne m'intéresse pas.</p> <p>Oui je joue à certain jeu ou il fait faire certain choix</p> <p>Non ça m'intéresse pas</p> <p>Oui, car j'aime participer je trouve ça plus passionnant</p> <p>non mais j'aimerais bien essayer</p>	<p>non car c'est plus interressssannnttt</p> <p>Non car ça ne m'intéresse pas</p> <p>Non je n'aime pas trop lire sur écran</p> <p>Non car je ne savais pas que ça existait en étant lié à la littérature</p> <p>Non parce que je genre de jeux ne plaît pas.</p> <p>Non je prefere etre externe a une histoire fictive</p> <p>Non je sais pas cquoi</p> <p>Non, ça ne m'est jamais passez par la tête</p> <p>non flm</p> <p>non je n'en ai jamais entendu parler</p> <p>Non. J'ai pas le temps</p> <p>Non, car les histoires sont courtes et lentes</p> <p>Oui, parce que j'aime choisir ce qui se passe dans l'histoire. Ça rend la lecture plus amusante.</p> <p>Non car jamais essayé.</p> <p>Oui Épisode</p> <p>Oui. Je fais des histoires de jeu vidéo sur des jeux historique.</p> <p>Oui, j'aime bien même si parfois c'est un peu.. forcé</p> <p>Non je préfère faire autre chose</p> <p>Non, cela ne m'intéresse pas</p> <p>Oui, quand j'étais petit j'en lisais beaucoup car j'aimais me mettre dans la peau du héros et faire mes propres choix.</p> <p>Non car je préfère me faire une idée de l'histoire avec mon imagination pour les personnages etc</p> <p>oui kahoot</p> <p>Non cela ne m'intéresse pas</p> <p>Non j'apprécie très peu le numérique</p> <p>Non, ça ne m'intéresse pas</p> <p>« Oui » rarement mais oui</p> <p>/</p> <p>Non, je n'y ai jamais pensé</p> <p>Non sa ne m'intéresse pas</p> <p>Non ça ne m'intéresse pas</p> <p>Non, je n'en n'ai jamais entendu parler</p> <p>Non je n'ai jamais vu ça</p> <p>non ça ne m'intéresse pas plus que ça</p> <p>Non je ne m'y intéresse pas</p> <p>Non, ça ne m'a jamais intéressé</p> <p>Non j'aime pas</p>
--	---

Non car je n'aime pas ça et le développement est trop long à mon goût Non, je préfère lire des histoires déjà écrite et terminé oui, quand j'étais plus petite ça m'arrivait de jouer à des jeux d'histoire sur ma tablette Non car je ne veux pas faire de choix	Oui , the quarry J'aime bien mais je ne joue pas vrm a des jeux
--	--

▪ Question 13 :

As-tu déjà écouté un livre audio ou un podcast narratif (mp3) ?

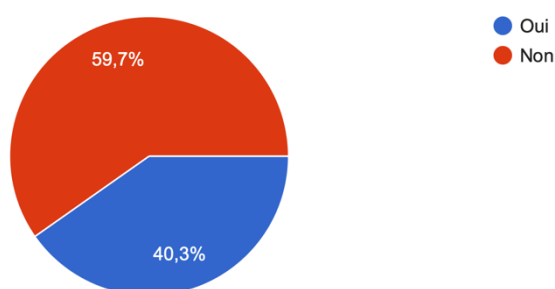
159 réponses



▪ Question 14 :

Es-tu abonné.e à des créateurs de contenu qui racontent des histoires sur TikTok, YouTube ou Instagram ?

159 réponses



▪ Question 15 : Si oui, lesquels ?

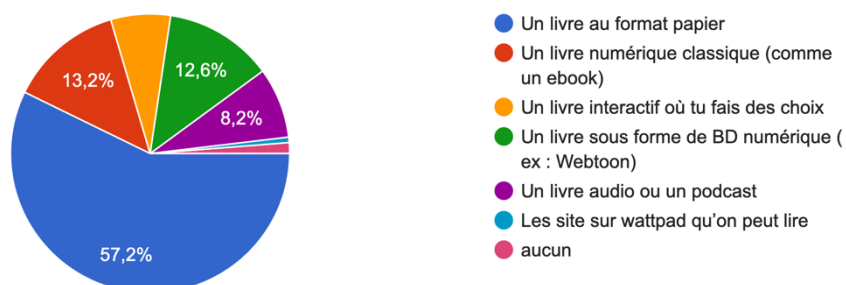
Squeezeie / Aucun Sur TikTok Rosa Pluma,Tykena	squeezeie / Mastu Fitness muscu sur youtube ou autre Legend	Spilltheatay et j'écoute pleins d autre histoires vraies d'autre personne Histoire sur les moto Orh Seb, squeezeie
--	--	---

<p>Squeezie , mcskyz , silent Jill</p> <p>squeezie silent jill pour les threads horreur</p> <p>Squeezie, Seb et Sofyan</p> <p>je ne me souviens pas des noms désoler</p> <p>Aucun</p> <p>\</p> <p>Fantasia</p> <p>McSkyz, Silent Jill</p> <p>Hamza.sdt</p> <p>Pleins</p> <p>Inoxtag et michou</p> <p>jsp mais j'en ai déjà vu qui passe dans mes pourtoi et j'écoute</p> <p>Squeezie,..</p> <p>Squeezie</p>	<p>maratrium, mvkivvel,etc</p> <p>Mcskyz</p> <p>Je ne connais pas leurs nom</p> <p>Beaucoup trop</p> <p>Jsp</p> <p>SEB</p> <p>Stephanie soo</p> <p>Journal intime et msa</p> <p>French,histoire courte en fr</p> <p>Jona Dvd sur tiktok</p> <p>Squeezie qui raconte des histoires d'horreur sur youtube</p> <p>Nejlal</p> <p>hugo décrypte</p> <p>McSkyz</p> <p>Squeezie Neoxie</p> <p>Mamytwink le plus souvent</p>	<p>Squeeze</p> <p>histoire d'horreur</p> <p>Je ne m'en souviens plus (sur Instagram)</p> <p>Silent jill, Squeezie, Le grand JD</p> <p>Non pourquoi faire</p> <p>Hugo décrypte</p> <p>Rinvenzi</p> <p>Des créateurs qui présentent des livres. Je ne suis pas abonnée mais je regarde ce type de contenu souvent.</p> <p>Je sais plus leur noms désolé</p> <p>Mamytwink</p> <p>Je ne c'est plus</p>
---	--	--

▪ Question 16 :

Selon toi, quel type de support te donne le plus envie de lire ? (Si "Autre", précise)

159 réponses



▪ Question 17 : Que faudrait-il pour que tu lises plus souvent en numérique ?

<p>Rien</p> <p>Je sais pas</p> <p>Jsp</p> <p>.</p> <p>rien</p> <p>Rien</p> <p>je ne sais pas</p> <p>Rien j'aime pas</p> <p>Je ne sais pas</p> <p>De l'envie</p>	<p>Sincèrement les formats numériques ne m'ont jamais attiré. Je ne serai donc pas répondre à cette question.</p> <p>Que les livres n'existent plus? 🤔</p> <p>Ne pas m'endormir en lisant sur un écran</p> <p>Beaucoup plus d'application pour pouvoir</p>	<p>Que les écrans fassent moins mal à la tête.</p> <p>Je préfère le format papier</p> <p>Moins de distraction</p> <p>Quand les écrans ne seront plus mauvais pour les yeux</p> <p>Avoir les applications pour</p> <p>Rien ça m'intéresse pas.</p>
---	--	---

<p>Du temps Je lis déjà beaucoup de base Pas forcément Que je libère plus de temps pour la lecture en générale pas seulement en version numérique je suis à l'aise pour les versions numériques et papier. je ne sais pas Rien d'autre L'envie de lire tout simplement , car je ne suis pas un grand lecteur donc ça doit venir de moi. Plus de livres adaptés en podcast Je le déjà juste des abonnements ce serait mieux que de payer chaque chapitre moins de problème sur les applications ou l'on peut lire (deconnexion, bug, l'auteur qui supprime son histoire alors qu'on a pas fini de le lire,...) Rien de particulier, je préfère en format papier Que les écrans ne rendent pas accro Rien, je lis déjà souvent sur ma liseuse :)) Je préfère simplement l'authenticité du format papier Libérer plus de temps J'aime pouvoir sentir le papier en main propre et avoir une belle bibliothèque donc je ne pense pas qu'on puisse me convaincre à lire plus souvent en numérique Plus de choix dans les applications des livres pas trop cher</p>	<p>lire parce que toute les applications ne possède pas tout les livre qu'on aimerait lire J'ai pas envie de lire en numérique Un livre intéressant J'aime pas Rien, je n'aime pas les livres en format numérique. Il faudrait que je découvre déjà la lecture numérique Diminuer la luminosité De l'envie je n'aime pas lire des livres numériques Je trouve que on lit plus vite sur numérique alors c'est plus facile Plus d'argent Non Des très bonnes histoires. que ça soit sur un grand format exemple ordinateur ou sur qlq chose où il n'y a pas internet pour ne pas avoir les notifs De la patience de la motivation Un kindle Rien de spécial j'aime juste avoir les livres en format papier Que les livres payant soit un peu moins cher ? Un livre qui donne envie avec son histoire. je lis déjà en numérique Des histoires intéressantes Que sa soit intéressant L'argent Boh Rien, je lis déjà souvent en numérique Un plus grande démocratisation du sujet</p>	<p>Il manquera toujours l'odeur du papier et le fait de tourner les pages Je lis déjà en numérique Rien, j'aime bien les deux Du temps Rien ça fait mal au yeux Je ne sais pas Avoir ma Kindle avec une batterie pleine... Avoir de l'accès à les livres car souvent on les trouve pas par internet Des site et de l'envie Avoir du temps Des bonnes histoires Qu'on me laisse aller plus souvent sur l'écran J'aime vraiment la texture du papier et l'action de tourner les pages Que les histoires soient déjà terminées lorsqu'elles sont postées et qu'elles soient gratuites. Je ne sais pas je n'aime pas lire sur un format numérique ça fait mal au yeux et à la tête. Alors que la lecture papier non Supprimer le numérique Choisir un livre sur j'aime bien Rien du tout. Je trouve le format numérique assez pratique. Faut que le livre soit amusant à lire Que l'écran fasse moins mal au yeux J'aime avoir le livre en main, son odeur. Lire sur une liseuse me rappelle mon téléphone et la lecture est pour moi un moyen de profiter sans les écrans. Une bonne application qui a des livres intéressants</p>
--	--	---



Aucune idée Un plus grand écran comme une tablette Interactions Je n'aime pas lire en numérique mais je dirais une liseuse	jsp Des adaptations mp3 + interface simple et reposante La gratuité	Qu'on m'y oblige Une liseuse Des applications moins payantes Que ça fasse moins mal aux yeux telephone
--	---	--

- Question 18 : Que faudrait-il pour que tu lises plus souvent en papier ?

Rien De l'envie rien Je ne sais pas Du temps Rien Idem Je sais pas Je ne sais pas Je lis déjà en papier / Je sais pas Des images De l'argent Un résumé intéressant et une page de couverture et un titre attirant Le journal je ne sais pas Des livres plus percutants Même chose l'envie. Rien, je le fais déjà par moi même :) Des pages de qualités Que le livre soit intéressant Rien de spécial, si le livre en papier et qu'il me donne envie je peux le lire Des bons livres Du temps libre L'abaissement des prix en avoir + De la patience aussi de la motivation plus d'espace sur les livres Du temps aussi Je préfère la version papier	la disponibilité rapide des livres Motivation de lire ou même le temps Je lis déjà tous mes livres en format papier. Il faudrait que je m'ouvre plus à la littérature et décide de lire des livres de moi même Des lunettes Des livres que j'apprécie que les livres me plaisent il faudrait que ça soit intéressant De la motivation Rien même pas Oui je pense Plus de concentration J'aime déjà le format papier Plus d'intérêt Que les livres (que je lis) coûtent moins chers. Que le prix soit moins conséquent ( ou meilleur accès à la bibliothèque ) Il faut se procurer les livres et c'est cela qui m'empêche de lire plus Je lis presque tout mes livres en papier Que je cherche des histoires qui me plaisent des couvertures qui donnent envie Moment intéressant dans l'histoire avec du suspense	Connaître plus de types de livres Que lorsque je finis de le lire j'en tire au moins quelque chose. Si je passe une bonne lecture, dépendra des genres. Du temps Moi c'est parce que j'ai pas envie de payer des livres, sur téléphone c'est mieux et surtout je préfère les histoires wattpad, ya des interactions en commentaire et tout Rien j'aime bien les deux La couverture du livre Du calme ! Que les livres soient moins chers Avoir du temps Des livres moins chers des couvertures de livres plus attirants; plus colorés, plus de dessins Rien, je ne lis quasi que en papier je trouve que lire avec une liseuse est beaucoup plus pratique par exemple juste pour pouvoir se coucher L'écriture bien grande que ça soit intéressant L'argent La lecture papier m'intéresse déjà beaucoup jsp
--	--	---

<p>Plus de poche et moins de broché J'aime pas lire L'envie et la motivation Rien c'est déjà bien Je ne lis que des livres papiers plus de temps libre Plus de temps Des livres en lien avec mes centres d'intérêt \ faut que l'histoire soit vraiment intéressante Du temps je lis que en format papier et j'aimerais lire plus mais avec l'école je n'ai pas assez de temps Des images</p>	<p>Quel les livres soient moins coûteux, avoir un résumé rapide ( style WEBTOON) des livres et avoir une plus grande diversité d'histoires ( un peu souvent le même types d'histoires en format papier) Je lis exclusivement des livres papier :) Rien c'est bien ainsi Une belle couverture trouver des livres qui me plaise Ne pas être obligée plus d'image</p>	<p>Plus pratique et transportable Des images quelques fois pour aider l'imagination. Qu'on m'achete plus de livres. Essayer de médiatiser plus de livres Que les prix soient plus abordables. Un livre qui m'intéresse Interactions Avoir plus de temps libre pour me concentrer Quelque chose d'assez court (maximum 150 pages) Plus de chose imaginaire.</p>
--	--	--

- Question 19 : Entre numérique et papier, quel format trouves-tu le plus attrayant ? Pourquoi ?

<p>Papier Numérique Papier numérique Papier comme ça on peut voir l'avancé du livre Le papier car c'est plus authentique pour moi un livre c'est des mots que l'on pose est cela a tout son sens lorsqu'il est à porter de main. papier car en numérique je trouve ça moins bien Papier je trouve car on a plus facile à lire un livre en papier que en numérique. Le format papier car je ne lis que ça. J'apprécie tellement le poids d'un livre dans la paume ma main, la sensation des</p>	<p>Jaime bien les deux, mais je trouve les livres numériques plus accessibles et faciles à prendre avec toi n'importe où numérique plus simple Format papier Le format papier car j'adore la sensation d'acheter des livres, j'ai l'impression d'entrer plus dans l'univers du livre avec les formats papier, de plus ressentir les émotions des personnages. Papier. C'est plus connu, on trouve facilement un livre en librairie ou en bibliothèque Numérique, parce que c'est sur un tel ou tablette</p>	<p>Numérique car c est gratuit et je lis beaucoup de choses sur le foot et cela ne se trouve pas dans les livres Papier car il nous fait rendre compte de tout ce que l'on lis. Papier car plus agréable à lire (fatigue oculaire) Numérique car c'est plus simple d'avoir le livre mais aussi le choix des livres Papier:j'aime bien l'odeur d'un livre neuf et de pouvoir voir des couverture belle avec des motifs qui seraient plats sur les écrans,... Papier car je préfère tenir un livre pour pas me distraire</p>
--	---	--

<p>pages sous la pulpe de mes doigts, l'odeur de l'encre mélanger a celle des feuilles légèrement jaunies. C'est trop bien les livres en format papier, cher mais trop bien !</p> <p>Papier car je trouve l'histoire plus immersive grâce au toucher des pages</p> <p>Numérique car je peux lire tranquillement et dans n'importe quelle position</p> <p>Papier car je trouve que c'est plus facile de se concentrer sur l'histoire</p> <p>Papier parce que c'est plus pratique en sois papier</p> <p>Le papier car on se déconnecte des appareils et on passe à quelque chose de plus manuel</p> <p>Je ne sais pas</p> <p>Le format papier est à mes yeux plus attrayant. La possibilité de fluorer, annoter son livre peut rendre cela d'avantage intéressant. En plus, tu peux parfois prêter ton livre à un ami, ce qui n'est pas le cas avec une Kindle. De plus, il y a toujours ce petit plaisir d'aller dans un magasin de livre/ bibliothèque, chercher et trouver un livre qui te fait de l'œil, puis l'acheter, rentrer à la maison et le lire. Ensuite, certains livres ne sont pas trouvables sur les réseaux, ou sur Kindle. L'avoir en papier est donc un avantage. Par la suite, si je prends mon exemple (scolairement), je préfère</p>	<p>Numérique car je trouve quand je lis sur mon téléphone je m'ennuie pas</p> <p>Numérique car il est plus facile à transporter et lire partout car on a toujours notre téléphone avec nous</p> <p>contrairement au forma papier</p> <p>Papier on peut le toucher</p> <p>papier parce que on ne regarde pas un écran</p> <p>le numérique car ça va plus vite</p> <p>papier car j'aime avoir le livre en main</p> <p>Papier, car sur telephone ça fait mal au yeux</p> <p>Papier car j'aime la sensation</p> <p>Format papier, car numérique ça me donne mal à la tête et je préfère en format papier</p> <p>Papier car l'odeur, la matière,...</p> <p>Papier car cela me permet de les entreposer dans ma bibliothèque</p> <p>Papier, car c'est plus agréable de tenir un livre entre les mains, cela crée une ambiance différente, et puis cela permet de faire une pause des écrans</p> <p>Papier parce que je peux le prendre partout</p> <p>Papier car lire en version papier ce n'est pas la même chose qu'on numérique.</p> <p>Papier car j'aime bien avoir une belle couverture et une bibliothèque et ressentir le papier</p> <p>Numérique, car plus pratique pour un déplacement par exemple</p>	<p>Papier. Quand les dessins des couverture ou choix des couleurs sa peut être attrayant et beau et se refaire peut être à l'histoire c cool.</p> <p>Papier, les livres ont des formats différents, une odeur, des couleurs, des détails avec des dorures ou autre,...</p> <p>Numérique car c'est celui sur lequel je suis habituée mais livre papier j'aime bien aussi mais il faut vrmt que l'histoire me plaise réellement et que je dois à fond dedans</p> <p>Papier J'aime la sensation de toucher du papier.</p> <p>Je n'ai pas spécialement de préférence. Les deux sont très bien.</p> <p>Le numérique mais je préfère quand même le papier</p> <p>Papier, on est déjà tout le temps sur des écrans papier, parce que on se concentre mieux que sur un écran et ça repose les yeux et c'est apaisant</p> <p>Les deux, je trouve que quand vraiment tu aimes lire ça n'as pas forcément d'importance</p> <p>le numérique je suis souvent sur mon téléphone papier mais j'ai l'habitude avec les numériques car j'ai commencer la lecture avec wattpad</p> <p>rien</p> <p>Papier. C'est plus réaliste et on peut s'imaginer les choses et on est plus concentrer dans le monde de l'histoire</p>
--	---	--

<p>avoir un format papier du livre sur lequel je travaille. Lire un livre prévu pour l'école sur un ordinateur me décourage plus vite que si je le lis en papier. Livre papier car en numérique on oublie que on est en train de lire et oar fois je pars sur autres applications alors que en papier c'est plus immersif Papier c'est plus convivial Papier c'est le plus que je préfère Numérique Numérique tout au mm endroit ça prend moins de place papier car ça nous permet de nous séparer et de trouver autre chose plus interresant que nos écran Papier car c'est le format le plus satisfaisant Le format papier car j'aime tourner les pages, les pages de couvertures sont belles et attrayantes. Je garde tout mes livres dans ma bibliothèque. Papier car je préfère avoir un livre en main et ça me permet de mieux visualiser et de mettre dans l'histoire Papier pour le contact, parce que j'aime bien avoir l'objet en main Papier pour l'odeur du papier. Format papier</p>	<p>papier car c'est plus agréable de feuilleter les pages Format numérique car il y a des images en même temps et c'est plus facile pour défiler et changer de pages Papier, car j'ai toujours lu des livres comme ça et que je n'ai pas envie de changer Numérique, les livres papiers me font dormir. Papier, car j'aime bien la sensation de tourner les pages. Papier car on.peut tourner les pages. Papier, la texture du papier, l'action de tourner les pages, la sensation de voir la nombre page déjà lue Papier. Je n'aime pas tout le temps être sur mon téléphone, meilleur pour les yeux. Le forma papier car la lecture est une activité qui permet de ce détacher des écrans Papier car j'aime pas le numérique Je trouve le format papier plus attrayant car je préfère avoir la texture et l'odeur du papier. Papier car c'est plus pratique Papier car je suis habitué à cela.</p>	<p>Papier car c'est plus beau et on peut le lire autant de fois qu'on veut sans avoir peur qu'il disparaisse Papier, la sensation du papier dans les mains numerique car plus pratique Numérique parce que c'est mieux et c'est plus facile à transporter Numérique car c'est plus pratique Papier, par habitude Numérique, t'achète un abonnement à 10€ et vu que je lis 10 livre par mois ça revient moins chère 🥰 Papier, illustration plus tape à l'œil, plus travailler papier c'est mieux de touchez la sensation Papier, car c'est plus simple à lire et reposant Papier car c'est un format qui me plaît beaucoup plus Papier car ça fait pas mal aux yeux et tourner les pages ça me permet de me concentrer Papier je trouve ça mieux d'avoir le livre en main la couverture c'est beau Papier parce que ça donne plus envie et c'est plus facile de rester concentrer comme si j'étais dans un autre monde Numérique juste pour l'interaction une seconde fois Papier pour me voir avancer dans le récit</p>
---	--	---