

Bibliothèque et liens intergénérationnels

Situations d'interactions avec tablettes

< **Mabrouka El Hachani**¹ >

1. *Laboratoire Elico, Université Jean Moulin Lyon 3*
6 Cours Albert Thomas - B.P. 8242 – F-69355 Lyon Cedex 08, France
mabrouka.el-hachani@univ-lyon3.fr

DOI:10.3199/RIN.1.1-n © AFDI 2017

< RESUME >

Les bibliothèques en tant qu'institutions et organisations sociales participent à l'inclusion sociétale des aînés en répondant tout d'abord aux pouvoirs publics sur la question de la lutte contre l'isolement, par la proposition de divers services et activités culturelles. Elles participent aussi à l'accompagnement d'une politique d'inclusion numérique plus juste, dans une société où les échanges et les modalités de communication se font à travers des dispositifs numériques. Pour attirer ce public, les bibliothèques orientent leurs réflexions vers un axe intergénérationnel à travers différentes formes de médiations. Ce travail met en évidence les enjeux sociétaux qui participent également à la transformation du cadre d'intervention des acteurs de l'organisation. En effet, cela les amène à envisager une posture différente notamment dans les modalités interactionnelles avec les usagers de tout âge et la redéfinition du périmètre de la structure. Différents types de profils d'usagers intergénérationnels sont mis en évidence suite à une expérimentation d'une bibliothèque participative et événementielle autour d'éditeurs d'applications famille. Ce type de médiation ouvre ainsi la possibilité aux acteurs institutionnels et culturels d'envisager une posture de médiation dynamique, favorisant le maintien du lien et de l'échange intergénérationnel et participant de ce fait à la cohésion sociale.

< Abstract >

Libraries as institutions and social organizations participate in the social inclusion of elders by responding public authorities first of all in the fight against isolation by proposing various services and cultural activities but also in accompanying appropriation digital culture in view of digital inclusion more

Interfaces numériques. Volume 6 – n°2/2017

just especially in a society where the exchanges and the modalities of communication are made through digital devices. To attract this public, the library focuses its reflections on an intergenerational axis through different forms of mediation, including reading, classical mediation or more innovative and socially stimulating, library experience for an intergenerational audience. This work highlights the societal stakes which also contribute to the transformation of the intervention framework of the actors of the organization and lead them to consider a different posture especially in the interactional modalities with the users of all ages and the redefinition of the perimeter of the structure. Different types of intergenerational users are highlighted, thus opening the way for institutional and cultural actors to envisage a dynamic posture in maintaining intergenerational ties and exchanges, thus contributing to social cohesion.

< Mots-clés >

Bibliothèque, tablette, liens intergénérationnels, sénior, enfant, applications, jeux, interaction.

< Keywords >

Library, tablet, intergenerational relations, senior, child, applications, games, interaction.

1. Introduction

Les écrans ont progressivement pris une place de plus en plus importante ces dernières années, suite à la transformation de la société de l'information en une société numérique (Compiègne, 2010). En effet, de nombreuses études (Muller, 2012 ; 2014) (Bigot *et al.* 2014) mettent en avant l'augmentation de l'acquisition de tablettes tactiles en France, aux Etats-Unis et en Australie. Dans une étude comparative concernant l'usage des tablettes et smartphones, (Muller, 2012) explique que l'usage de ces outils mobiles est devenu habituel pour lire et répondre aux mails, chercher de l'information pratique (recette de cuisine, météo, etc.), se divertir, etc. Cela se traduit par des pratiques d'écrans de plus en plus prégnantes dans le quotidien au point de modifier les modalités de communications et d'échanges ainsi que les processus de sociabilité et de relations familiales. (Pasquier, 2001) le constatait déjà à travers une enquête, sur divers dispositifs médiatiques et techniques, réalisée quelques temps avant l'émergence du web social en 2001. S'ajoute à

cela, un changement d'orientation significatif des autorités publiques qui encouragent des initiatives sur l'inclusion numérique et les solutions basées sur les points soulevés par le modèle de la fracture numérique, qualifiée parfois de fracture générationnelle (CNNum, 2013 ; Rizza, 2006). En effet, la question des aînés revêt des enjeux sociétaux d'une importance cruciale tels que la dignité et le confort de vie, le maintien de l'autonomie et de l'auto-détermination, tout comme l'inclusion sociale et la lutte contre l'isolement (Bergert-Amselek, 2015). L'allongement de la durée de vie aujourd'hui, couplé à l'avènement du papy-boom, amène les pouvoirs publics à se préoccuper de ce phénomène social.

Toutefois (Accart, 2015, 26) interroge la place de ces personnes dans le cercle familial ainsi que la manière dont la société a réuni autant de générations, des arrière-grands-parents aux arrière-petits-enfants. Il souligne le fait qu'analyser la problématique de l'allongement de la durée de vie des séniors uniquement à travers les aspects économiques est trop réducteur car cet allongement impacte également les relations sociales, notamment à l'intérieur de la cellule familiale. C'est sur ce point que nous souhaitons porter notre attention, en définissant tout d'abord les termes « génération » et « intergénérationnel ». Selon le Dictionnaire de l'Atilf en ligne, le premier terme désigne, d'une part, « [l'] ensemble de ceux qui descendent d'une même origine. La génération peut désigner, d'autre part, « chaque degré de filiation, il renvoie au laps de temps qui sépare ces degrés de filiation, (environ trente ans) ». Ainsi, la génération rassemble un groupe d'individus d'une même famille pour une période donnée. Mais lorsque l'on souhaite évoquer les membres d'une famille à des périodes différentes et ayant possiblement des liens entre eux, on parle alors d'intergénérationnel. Comme le précise (Gilles, 2011) « [...] le lien intergénérationnel met en contact, dans la plupart des cas, des personnes d'âges différents ». (Dupont, 2015, 37) souligne aussi que l'intergénérationnel fait partie du « mieux vivre ensemble ». Cette notion est en quelque sorte un levier pour la rencontre, l'échange et le dialogue. Mais comment ces liens se nouent-ils dans notre société contemporaine ? Il n'est plus à rappeler la très grande expansion du numérique dans nos moyens d'échanges et de communication

aujourd'hui. (Tisseron, 2015, 257) met en avant le fait que la révolution numérique est « une révolution des liens et de la sociabilité » : « dans la culture du livre, les liens privilégiés sont essentiellement de proximité physique et la famille est l'unité fondamentale. En revanche, dans la culture numérique, les liens privilégiés sont ceux qui consistent à partager un centre d'intérêt commun. La proximité physique n'est plus garante de l'intensité de la relation. Les relations à distance, notamment par Skype, s'imposent comme aussi réelles que les relations en présence corporelle ». Comment notre société dite inclusive s'y prend-elle pour faire en sorte que le continuum d'échanges et de communication intergénérationnelle puisse perdurer, malgré l'écart des pratiques numériques entre générations ? L'exemple peut être celui du projet Intergénération@tions, qui, lancé en 2003 dans un EPHAD du centre-ville de Brest, a mis des collégiens en échec scolaire dans une situation de formateur des seniors aux outils numériques.

Selon (Stricevik et Ksibi, 2012), la bibliothèque est en mesure de répondre à ce projet de cohésion sociale car elle est par essence le lieu idéal pour mixer les générations, par la complétude de son offre à destination de tous les publics constituant la famille »¹. Toutefois, (Alix, 2015, 21) souligne que les seniors fréquentent la bibliothèque comme tout autre service public tout en faisant le constat que cette fréquentation n'est pas interrogée car, dit-il, « *ce sont des adultes et, en outre, plus libres que les autres, puisque retraités* ». Plus l'âge augmente et moins les seniors se manifestent dans ces lieux, d'ailleurs leur inscription ainsi que leur fréquentation sont moins importantes. Il souligne la difficulté pour les professionnels de tenir compte des besoins de ces publics. Alix évoque l'idée de développer un ensemble de services à proposer sur place (accueil, accessibilité collection, confort et convivialité des lieux, animations, etc.). Cette idée renvoie au concept de

¹ *Op cit.* p. 27.

« la bibliothèque tiers lieu »² ou « bibliothèque lieu de vie en proximité » favorisant les interactions sociales (Servet, 2010).

L'interaction sociale concerne en particulier l'acte de communication, considéré comme un phénomène global intégrant divers types de relations verbales ou non verbales (paroles, accent, regard, gestes, apparence, distance interpersonnelle, etc.). (Goffman, 1974) a montré comment dans une relation de communication, chaque interlocuteur tient compte en permanence de l'image qu'il s'est construite de l'autre et de celle qu'il veut donner de lui-même, en tentant avant tout de se « sauver la face ». De fait, explique (Seibel, 2012, 63) l'intergénérationnel « [...] conduit à s'interroger sur ce qui circule dans la relation, ce qui se transmet, comment, de qui à qui, dans quel but et avec quelles conséquences sur le lien social. » Ainsi, l'interaction sociale repose sur une approche systémique qui met en relation divers éléments porteurs de significations propres mais transformées, interprétées par les acteurs à travers le processus de communication après « [...] négociation et confrontation entre les acteurs. Elles sont d'ordre cognitif, mais aussi social, affectif, émotionnel »³. L'approche écologique et compréhensive considérant l'utilisateur comme un acteur situé et incarné, semble pertinente à adopter dans la mesure où la cognition humaine est avant tout un phénomène à la fois social, culturel et technique (Hutchins, 1995, 2010). Hutchins s'est inspiré des travaux sur l'écologie de l'esprit de Bateson (1977) ainsi que sur ceux de (Gibson, 1979) concernant les problèmes de perception et le phénomène d'affordance. « Ces auteurs s'attachent aussi bien à la prise en compte des dynamiques et des environnements dans lesquels les processus cognitifs se développent,

² L'espace de socialisation renvoie au troisième lieu. Cette notion, forgée au début des années 1980 par Ray Oldenburg, professeur émérite de sociologie urbaine à l'université de Pensacola en Floride, se distingue du premier lieu, sphère du foyer, et du deuxième lieu, domaine du travail. Il s'entend comme un volet complémentaire, dédié à la vie sociale de la communauté, et se rapporte à des espaces où les individus peuvent se rencontrer, se réunir et échanger de façon informelle.

³ *Op. cit.*, p. 312.

qu'à montrer comment le sens de l'environnement est produit par des acteurs constamment engagés dans un monde matériel »⁴ Il s'inscrit ainsi dans une approche écologique de la cognition. À l'image de (Seibel, 2012, 63), nous pouvons nous interroger : « [...] *S'agit-il de circulation de services, de transmission de connaissances, de compétences, de biens symboliques, de valeurs entre générations, sachant que l'intergénérationnel fait de chacun à la fois un héritier et un passeur de la mémoire, de l'histoire, des savoirs, du patrimoine, et des valeurs liées à la filiation tels le respect, la solidarité ?* »

2. Méthodologie

(Bats, 2014, 14 et 25) inscrit la participation dans une approche innovante, militante de la bibliothèque. Elle met ainsi en avant son rôle social et politique, amenant à repenser collectivement la bibliothèque, incluant les points de vue des publics non pas en tant que cœur de cible mais bien comme acteur de l'organisation aux côtés des professionnels. Ainsi, le concept de bibliothèque participative (Bats, 2015, Day 2014) est perçu comme un levier pour redynamiser et maintenir la communication avec les usagers. Toutefois les enjeux et les limites de la participation sont à évoquer, notamment la portée événementielle de ce concept.

2.1. Un événement et des participants

Un cadre d'expérimentation mettant en œuvre ce concept de *bibliothèque participative* a été co-construit avec la Bibliothèque municipale de Lyon, des éditeurs d'applications et des étudiants. Cette bibliothèque participative s'est concrétisée en un processus d'évaluation de contenu interactif d'applications sur tablettes destinées à un public famille à travers un parcours ludique et interactif. Les évaluations ont

⁴ Natalia La Valle, « Temporalités distribuées et partagées. Une approche écologique des activités familiales dans le foyer » in revue de sciences humaines, *Tracés*, 22 | 2012, [En ligne], URL : <http://traces.revues.org/5428>, mis en ligne le 21 mai 2014, consulté le 2 janvier 2017.

été filmées à l'aide d'un dispositif filmique incluant une caméra 360°⁵. Les participants au nombre de 20 usagers (dont 12 enfants et 8 adultes, seniors compris) ont participé à cette évaluation.

L'événement a eu lieu dans une salle intitulée « Salle des découvertes »⁶ à la bibliothèque municipale de Lyon site Part-Dieu.

Cet aménagement⁷ a été réfléchi et discuté avec le personnel de la BML ainsi que les membres du groupe de travail IMPEC⁸ du laboratoire ICAR.

⁵ Collaboration avec la Cellule Corpus Complexe (CCC) du laboratoire ICAR (UMR 5191, CNRS, Université Lyon 2, ENS de Lyon). Site Internet de la CCC : <http://www.icar.cnrs.fr/ccc/>

⁶ Capacité d'accueil : 50 personnes maximum.

⁷ L'espace a été aménagé par un groupe d'étudiants en licence Information et Communication à l'Université Lyon 3 dans le cadre d'un projet tuteuré intitulé "les 72^e de la Com".

⁸ Interactions Multimodales Par Ecran (IMPEC), <https://impec.sciencesconf.org/>

2.2. L'espace de captation et précisions sur le déroulé

Un espace a été dédié au chercheur pour la captation de données sur un éditeur précis au fond de la salle. Le choix de l'éditeur a été fait en fonction à la fois du contenu de l'application (trame fictionnelle de l'application bâtie sur une enquête à l'époque de la préhistoire appuyée par de riches interactions multimodales, qualité narrative de l'application, etc.) et du public large qu'elle peut intéresser.

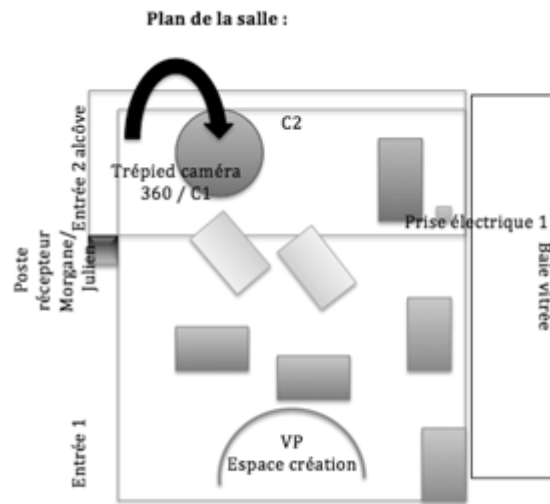


Figure 2. Plan de la salle et modalité de la captation ¹⁰

Cette captation a pu être réalisée avec l'aide de la Cellule Corpus Complexe (CCC) du laboratoire ICAR (UMR 5191, CNRS, Université Lyon 2, ENS de Lyon). La photo ci-dessous illustre bien le lieu de captation :

¹⁰ Source : Develotte, C. Domanchin, M. et El Hachani, M. Corpus Tablettes en famille, lors de l'atelier séminaire Cellule Corpus Complexe, le 3 novembre 2016, Laboratoire ICAR (CNRS, Université Lyon 2, ENS de Lyon).



Illustration 1. Emplacement de la captation

Les consignes concernant les autorisations de captation ont bien évidemment été appliquées (consentement par écrit). Une différence notable a été notée entre les participants « prévus » et ceux réellement présents. La consigne actée par les partenaires et la bibliothèque municipale était l'inscription et l'accueil des trinômes constitués d'enfants, parents et grands-parents mais la réalité a fait que les participants ont été constitués plus de binômes d'enfant-grands-parents, ou enfant et oncle ou encore enfant et accompagnant (nourrice).

Ensuite, l'autre difficulté a été celle du contrôle de l'espace de captation. Le nombre de participants ainsi que leur mobilité dans l'espace a eu des conséquences sur le volume des données enregistrées (déplacement des trépieds, débranchement de la caméra, etc.). Au final, le corpus issu de la captation est constitué de trois groupes G1/G2/G3.

2.3. Grille d'analyse et codage

Les données vidéo ainsi collectées ont été analysées à partir d'une grille qui repose sur la prise en compte des éléments suivants :

- *communication non verbale* (posture du corps et des membres (mains, tête) par rapport à la tablette, expression du visage (émotion), etc.)

- *interactions sociales* entre adulte/sénior et enfant autour de la tablette (qualification des sollicitations ou échanges)
- *codage des modalités de discours*: type informatif (INF), type évaluatif (jugement, critique, commentaire (EVAL)), type interactionnel social (au niveau de la relation, complicité, échange, etc. (INTE)), type didactique (DIDA)
- *codage des interactions*: sénior femme (Sf), sénior homme (Sh), éditeur sollicitant enfant (Ed--> E), éditeur sollicitant enfant et sénior (Ed--> E/S), sénior sollicitant éditeur (S--> Ed), sénior sollicitant enfant (S--> E), enfant sollicitant éditeur (E--> Ed), enfant sollicitant sénior (E--> S), enfant1 (E1) - enfant2 (E2)(à préciser fille ou garçon),
- et enfin *modalités d'animation et d'accompagnement* par les éditeurs

Nous nous sommes basés sur les éléments de cette grille pour l'analyse vidéo dont les résultats sont présentés dans la section qui suit.

3. Résultats et discussion

Cette expérimentation a reposé sur la scénarisation d'un espace favorisant la rencontre et l'échange direct entre créateur d'applications et usagers de différentes générations. Ce scénario est basé sur le modèle de la découverte des applications et leur évaluation (système de vote par génération). La forme de médiation, proposée aux usagers et aux éditeurs, a reposé sur le déploiement des concepts de bibliothèque participative et de l'UX-bibliothèque (dimension physique de ces espaces et mise en œuvre de services).

Deux principaux résultats ont émergé de cette étude. Le premier met en lumière une forme renouvelée de la médiation et des différentes modalités d'accompagnement qui s'opèrent par le biais des interactions suscitées par l'outil tablette. Le second résultat renvoie aux types de

liens inter-générationnels qui se donnent à voir à travers des situations d'interactions sociales ainsi que des modalités de communications.

La démarche participative s'est concrétisée par l'évaluation des applications par les usagers eux-mêmes. Il convient de préciser qu'une pré-sélection avait été réalisée par le personnel sur le critère de la nouveauté éditoriale des applications. Des grilles d'évaluation avaient également été préparées pour les participants, il ne restait plus aux usagers qu'à explorer des espaces éditoriaux et échanger sur la valeur ajoutée de leur création par rapport aux autres. Afin de pouvoir réguler les flux et gérer au mieux l'expérience de la découverte, il a été proposé de profiter de l'espace d'échanges pour capter quelques photos avec la tablette prêtée et participer à la création d'une œuvre collective sous forme d'e-book.

Les professionnels de la bibliothèque observent ces espaces d'échanges, les circulations entre les stands, les négociations entre grands-parents et enfants pour le passage à tel ou tel stand. Le déploiement de la notion de participation amène à entrevoir une forme de médiation que l'on pourrait qualifier d'expérientielle avec des acteurs ayant chacun une posture particulière. Au regard des analyses faites, nous pouvons présenter les rôles suivants :

Le sénior : acteur-curieux touche à tout et observateur. Il questionne, observe, imite et manipule la tablette dans tous les sens. Il accompagne les enfants plus jeunes, il est aussi dans une interaction directe avec l'application comme s'il découvrait et n'hésite pas à demander des explications à l'éditeur et à regarder ce que fait le voisin jeune ou non d'ailleurs.

L'enfant : acteur-compétiteur, il aime la performance, teste ses capacités autant avec la puissance de l'application qu'avec les compétences de ces voisins.

L'éditeur d'application : acteur-multi compétences : créatif, pédagogue et conteur. Il a une posture pédagogique et didactique, il

donne des consignes procédurales pour manipuler l'application ou la tablette. Il explique également les modalités d'interaction avec les affordances de l'application sur les principes des scénarii de l'application.

Le professionnel de la bibliothèque : acteur-ethnographe d'espace documentaire scénarisé.

Cette forme de médiation repose sur la posture d'intermédiation du professionnel et met directement ces participants en action. Elle met également en lumière les différentes facettes de l'utilisateur de la bibliothèque tout autant que le fournisseur de contenu numérique qu'est l'éditeur d'applications. Jusqu'ici le professionnel de bibliothèque construit un scénario d'usage tenant compte de l'âge du public et tout en accompagnement pour l'utilisateur. Cette fois-ci, l'expérimentation a consisté pour le professionnel à observer dans une démarche quasi d'ethnographe les réactions des publics mais aussi des éditeurs. Ces observations permettent à la bibliothèque d'envisager une nouvelle manière de faire venir un public sénior en passant par la cible des enfants et plus globalement de la famille.

Cette forme de médiation participe au renouvellement des modalités d'accompagnement à l'appropriation de la culture numérique et l'appropriation des objets technologiques mobiles et tactiles par les seniors. La bibliothèque comme organisation culturelle renforce en quelque sorte son statut de prescripteur culturel, tout en le renouvelant par la mise en relation directe des interactions des contenus d'applications. Cette forme de médiation revisite aussi l'aménagement des espaces physiques de ces lieux en travaillant la dimension interactive sous toutes ses formes (sol interactif, etc.). Les conséquences de la démarche participative sur la représentation des bibliothèques sont aussi à réinterroger d'autant plus que divers profils s'occupent de cette médiation numérique (animateur, médiateur culturel, bibliothécaire).

Concernant les interactions médiatisées avec la tablette pour les différentes générations, nous avons constaté qu'elles étaient importantes aussi bien pour le sénior que pour l'enfant ; en témoignent les nombreuses expressions verbales spontanées à haute voix. D'autres enfants ont manifesté cette interaction intense avec l'outil à travers un silence assez long, signe d'une attention soutenue. Leur communication a été surtout non verbale (regards en direction de la tablette du voisin, appuyés par une inclinaison du corps). Les interactions multimodales ont également été importantes et favorisées par les affordances de l'application (souffler sur l'écran pour raviver un feu, dessiner avec un doigt, fonction gyroscopique, etc.). Des profils d'utilisateur à la fois séniors et juniors se dessinent lors des sollicitations d'interactions techniques proposées par l'outil et par l'accompagnement de l'éditeur-concepteur de l'application.

Nous avons pu faire ressortir à partir de ces résultats quatre types de profils d'utilisateur :

Profil expert : habiletés techniques des séniors et rôle d'accompagnant pour les enfants plus petits (4-6 ans). Dans ce cas, nous constatons une synchronisation des actions entre séniors et enfants quand il y a une tablette commune. L'habileté technique des séniors se manifeste concrètement à travers la superposition de la main du sénior sur celle de l'enfant (jeune enfant) afin de l'aider à déplacer par le doigt les objets de l'application sur la surface de l'écran tablette.

Profil guide à distance : le sénior joue le rôle d'accompagnant, il guide les actions à faire sur la tablette par la voix mais ne touche ni l'écran ni la main de l'enfant (enfant autonome).

En ce qui concerne le public enfant, les enfants de moins de 6 ans nécessitent un accompagnement par un adulte, la bibliothèque exige dans le cas d'événement accueillant des jeunes enfants la présence d'un adulte. Concernant les résultats, deux profils aussi se dégagent.

Le profil novice : il s'agit d'enfant jeune dont l'acquisition des compétences de base (lecture, écriture, etc.) est en cours. Le sénior est là dans la reformulation des consignes de l'éditeur, dans l'apprentissage de la lecture mais aussi l'acquisition des compétences manipulatoires des affordances proposées par l'application.

Le profil expérimenté : capable de décrypter rapidement les interactions avec les différentes applications, observe son voisin, écoute l'éditeur et agit sur sa tablette. Il est capable de réaliser plusieurs tâches successivement en des temps courts. Il ne se lasse pas de refaire ou rejouer une même application plusieurs fois d'affilée.

Les liens intergénérationnels ont été essentiellement d'ordre socio-affectif repérés par des marqueurs non verbaux : proximité physique en signe de protection, guidage par la main pour accompagner l'apprentissage dans la manipulation des affordances des applications avec un sourire complice et bienveillant.

Nous avons pu observer l'expression d'émotions chez les participants suscités par les interactions des applications. Ces émotions poussent les séniors à échanger avec les participants plus jeunes (expression de satisfaction, discussion à la fin de l'atelier, etc.). L'échange et le dialogue sont maintenus entre les deux générations à travers l'expérience ludique et interactive. Les enfants interagissent entre eux et avec les adultes en présence de manière spontanée.

Ce cadre appuyé par le thème de l'exploration des îles imaginaires et déployé dans le dispositif événementiel et expérimental, a permis de faire vivre une expérience « particulière » aux participants. Cela a été l'occasion d'inscrire en mémoire des souvenirs de moments vécus et partagés entre générations. Cette expérience commune favorise le lien intergénérationnel d'une part, mais aussi le lien avec la bibliothèque d'autre part.

4. Conclusion

Les résultats de cette étude ont montré l'intérêt de la cellule familiale (enfant, parent, grands-parents) pour ce type d'accompagnement qui renforce la légitimité de ce rôle de prescripteur de l'institution bibliothèque aux yeux des parents. Les entretiens avec les animateurs de ces espaces ont pointé la diversité des services et accompagnements proposés aux séniors, qui sont très en demande de formation à l'usage d'écrans tactiles afin de garder le lien familial.

Dans sa manière d'appréhender son rôle de « facilitateur » d'accès à la culture numérique, la bibliothèque propose des animations aux binômes parents-enfants pour la catégorie très jeunes enfants. Dans l'argumentaire présentant ce choix, le personnel explique que l'élément pratique en termes d'accueil et de gestion de ces très jeunes enfants a prévalu. Ainsi, une offre d'animation globale à destination de la famille en tant que telle n'avait pas été envisagée. Pourtant, tout concourait à proposer une offre « famille », en effet, des trinômes ou binômes incluant des séniors viennent avec les enfants. Il serait pertinent pour la bibliothèque de penser au-delà de cet apprentissage informel à la culture numérique, d'envisager la médiation numérique avec des modalités interactionnelles et intergénérationnelles.

La question de la formation de ces professionnels à la manière nouvelle de concevoir médiation et intermédiation avec l'espace, les livres et/ou le numérique en passant par les différentes postures offertes aux usagers : spectateur, lecteur, producteur, évaluateur. Cette forme de médiation reposerait-elle sur des compétences nécessaires ou prérequis chez les usagers pour y participer ? L'approche intergénérationnelle pourrait offrir cette possibilité d'appropriation du numérique pour les séniors et sans doute aussi des compétences de base pour les plus jeunes (lire, écrire, etc.).

Remerciements

Nous remercions ici les étudiants de licence en communication de la promotion 2016 du département Information et Communication à

l'université Lyon 3 pour l'organisation événementielle du dispositif avec l'aide de leur responsable Catherine Dessinges, le groupe IMPEC pour les échanges et réflexions sur les interactions ainsi que la Cellule Corpus Complexe du laboratoire ICAR.

Bibliographie et références

- Accart Jean-Phillipe (2015), « Dialogue et lien intergénérationnel : que fait la bibliothèque ? » in revue *Lectures*, dossier « séniors en bibliothèques », n° 191, mai-juin 2015, pp. 26-29.
- Alix Yves (2015), « Les séniors en bibliothèque, un continent inexploré », in revue *Lectures*, dossier « séniors en bibliothèques », n° 191, mai-juin 2015 pp. 20-25.
- Bats Raphaëlle, (2015), *Construire des pratiques participatives dans les bibliothèques*, collection La Boîte à outils #33 Villeurbanne : Presses de l'enssib, 157 p.
- Bigot Régis, Croutte Patricia (2014), *La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française*, publication Rapport CREDOC, N° R317 - Novembre 2014, 273 p. En ligne : <http://www.credoc.fr/pdf/Rapp/R317.pdf> (consulté le 12 mars 2016).
- Caradec, Vincent (2001), « Personnes âgées et objets technologiques : une perspective en termes de logiques d'usage », in *Revue française de sociologie*, vol. XLI-1, pp. 117-148.
- CNNNum (2013), *Le rapport intitulé « Citoyens d'une société numérique – Accès, Littératie, Médiations, Pouvoir d'agir : pour une nouvelle politique d'inclusion*, 2013, 88 p. En ligne : <https://cnnnumerique.fr/wp-content/uploads/2013/12/Rapport-CNNNum-10.12-1.pdf>.
- Compiègne Isabelle (2010), *La société numérique en question(s)*, Paris, éditions Sciences humaines, 160 p.
- Day Damien (2013), *Enjeux, état des lieux et dynamiques de participation en bibliothèques*, mémoire académique diplôme de conservateur de bibliothèque (DCB) sous la direction de F. Saby, Enssib, Villeurbanne, 2013, en ligne <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64226-enjeux-etat-des-lieux-et-dynamiques-de-participation-en-bibliotheques.pdf> (consulté le 14 avril 2017).
- Dupont Cécile (2015), « Des bibliothèques pour toutes les saisons de la vie ! », in revue *Lectures*, dossier « séniors en bibliothèques », n° 191, mai-juin 2015, pp. 37-40.

- El Hachani, M. Dessinges C., Perticoz L. Boissin K, (2015), *Les Goûters "d'aïpad" de la BmL Retour d'expérience autour des applis jeunesse en bibliothèque*, Lyon, Conférence orale Journée les jeudis du livre, Médiat - BML, 11 juin 2015. Présentation en ligne : http://mediat.upmf-grenoble.fr/conferences/archives/jeudis-du-livre-archives/les-gouters-d-aipad-de-la-bml-retour-d-experience-autour-des-applis-jeunesse-en-bibliotheque-lyon-224259.htm?RH=MEDIATFR_CONFPAJ.
- Gibson James J., (1979), *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston, Houghton Mifflin. DOI : 10.2307/1574154.
- Gourgeon Sabine (2015), « EHPAD, lieu de vie et d'envies : apprentissages de l'utilisation des tablettes numériques », in Catherine Bergert-Amselek (dir.), *Vivre ensemble, jeunes et vieux, un défi à relever*, Paris : édition érès, 2015, pp. 303-306.
- Hutchins Edwin, (1995), *Cognition in the Wild*, Cambridge (MA), The MIT Press.
- Hutchins Edwin, (2010), « Cognitive ecology », in revue *Topics in Cognitive Science*, vol. 2, n° 4, pp. 705-715.
- La Valle Natalia (2012), « Temporalités distribuées et partagées. Une approche écologique des activités familiales dans le foyer », in revue de Sciences humaines, *Tracés*, [En ligne], 22 | 2012, mis en ligne le 21 mai 2014, consulté le 2 janvier 2017. URL : <http://traces.revues.org/5428>.
- Le Douarin Laurence, Caradec, Vincent, (2009), « Les grands-parents, leurs petits-enfants et les "nouvelles" technologies ... de communication », in revue *Dialogue*, 2009, n° 186, pp. 25-35.
- Müller, H, Gove, J. L, Webb, J. S, Cheang A (2015), *Understanding and Comparing Smartphone and Tablet Use : Insights from a Large-Scale Diary Study*. In Proceedings of the Annual Meeting of the Australian Special Interest Group for Computer Human Interaction (OzCHI '15), Bernd Ploderer, Marcus Carter, Martin Gibbs, Wally Smith, and Frank Vetere (Eds.). ACM, New York, NY, USA, pp. 427-436. En ligne : DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/2838739.2838748>.
- Müller, H, Gove, J., Webb, J (2012), Understanding tablet use : a multi-method exploration. In Proceedings of the 14th international conference on Human-computer interaction with mobile devices and services (MobileHCI '12). ACM, New York, NY, USA, 1-10. En ligne DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/2371574.2371576>.
- Porret, Philippe (2015), « Préface », in Catherine Bergert-Amselek (dir.), *Vivre ensemble, jeunes et vieux, un défi à relever*, Paris : édition érès, 2015.
- Rizza Caroline (2006), « La fracture numérique, paradoxe de la génération Internet », in revue *Hermès*, 2/2006, n° 45, pp. 25-32.

Séraphin Gilles (2011), « Introduction : Lien intergénérationnel et transmissions », in revue *Recherches familiales*, 1/2011, n° 8, pp. 3-6.

Servet Mathilde (2010), « Les bibliothèques, troisième lieu », in *Bulletin des bibliothèques de France* (BBF), n° 4, 2010, pp. 57-63. Disponible sur le Web : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-04-0057-001>.

Stricevic Ivanka, Ksibi Ahmed (2012), *Intergenerational solidarity in libraries / La solidarité intergénérationnelle dans les bibliothèques*, IFLA Publications Series 156, Berlin/Munich: De Gruyter Saur, 2012, 352 p.

Tisseron Serge (2015), « Les outils numériques, une chance pour les séniors », in Catherine Bergert-Amselek (dir.), *Vivre ensemble, jeunes et vieux, un défi à relever*, Paris : édition érès, 2015, p. 257.