

## INTERACTIVITÉ ET MULTIMÉDIA DANS LE TEXTE LITTÉRAIRE LE CAS DES RÉCITS PROPOSÉS DANS LES MAGAZINES ÉLECTRONIQUES DESTINÉS AUX ENFANTS

**Najib BOUGATAYA**

Université Hassan II, Casablanca, Maroc

[najib2bouga@gmail.com](mailto:najib2bouga@gmail.com)

**Résumé :** Nous avons pour ambition, dans cet article, de réfléchir sur les récits proposés dans les versions numériques de certains magazines arabophones destinés aux enfants. Le passage du papier au numérique n'est pas sans effet sur la forme et le contenu du récit, et les outils qu'offrent les nouvelles technologies entraînent des mutations au niveau de l'écriture mais aussi au niveau des pratiques du lecteur enfant par rapport à son environnement culturel. Dans la présente étude, nous observons comment se fait l'introduction des nouvelles modalités d'accès au contenu que permet le numérique pour s'adresser à ce public de jeunes enfants. Nous nous interrogerons plus précisément sur la question de l'interactivité et de l'intégration des ressources médias dans la conception des récits en ligne.

**Mots clés :** interactivité ; multimédia ; récit en ligne ; version électronique

**Abstract :** The ambition of this article is to work on the stories offered in the digital versions of some Arabic-language magazines aimed to children. The transition from paper to digital is not without effects on the form and content of the story and the tools offered by new technology are causing changes in writing but also in the practices of the child reader in relation to its cultural environment. In this study, we observe how the new ways that digital technology makes it possible to reach this audience of young children are being introduced. We will focus on the question of interactivity and the integration of media resources in the design of online stories.

**Keywords:** Interactivity; Multimedia; online story; electronic version

### **Introduction**

On ne peut pas nier aujourd'hui la place prépondérante occupée par les écrans dans notre quotidien. De la télévision à l'ordinateur en passant par les consoles de jeu, les Smartphones et autres tablettes tactiles, les enfants et les jeunes les approprient pour les mettre à leur service: se divertir, rester en contact avec leurs pairs, faire des choix, assouvir leur curiosité etc.

Pour s'inscrire dans cette nouvelle dynamique et répondre aux besoins de cette nouvelle génération née sous ce bouleversement technologique, certains magazines

marocains destinés aux enfants ont choisi de s'ouvrir sur les plateformes numériques pour proposer leurs récits. Ce passage du papier au numérique n'est pas sans effets sur la forme et le contenu proposés aux lecteurs. Les outils de la nouvelle technologie entraînent, d'une part, de nouvelles pratiques de l'enfant par rapport à son environnement culturel, et d'autre part, ils forcent les concepteurs de ces magazines à développer des pratiques professionnelles en tenant compte des exigences de l'écran en tant que support différent du papier et des conditions qu'impose l'environnement numérique en général.

Dans ce présent article, nous proposons d'étudier le passage du papier au numérique du point de vue des récits destinés aux lecteurs enfants. Le récit sur écran, par son caractère inaccessible et saisi uniquement par le regard ne peut que renforcer l'abstraction des signes qui défilent sous les yeux du jeune lecteur. Ainsi, ces contraintes peuvent être dépassées par le recours à des procédés permettant une interaction entre l'écran et le lecteur. L'idée est de vérifier si les concepteurs prennent en considération la nature du contenu en proposant ainsi de nouvelles formes textuelles qui soient différentes de celles que rencontre le lecteur sur papier ou si ils se contentent de reproduire les mêmes principes adoptés au niveau du papier. Il s'agit aussi d'évaluer l'intégration du multimédia au niveau de ces récits sur écran.

Le corpus choisi est constitué de magazines électroniques marocains destinés aux enfants. Ces magazines ont vu le jour ces dernières années sous une seule version numérique, à l'exemple de « Nassim » (نسيم) et « Sawt Attifl » (صوت الطفل). Le choix de ces magazines est dicté par les raisons suivantes : d'abord, ils sont les seuls à avoir proposé leur contenu sur une plateforme numérique et ensuite, nous considérons que, par leur apparition récente, ces magazines témoigneraient aussi de l'évolution de la culture numérique chez les concepteurs.

Pour ce faire, nous faisons appel à des théories et des recherches relevant des sciences de l'information et de la communication dont notamment les travaux de Yves Jeanneret de Christian Vendendrop, de Serge Bouchadron et de Clair Belisle. Selon ces différents théoriciens, les nouvelles pratiques textuelles induites par l'écran comme nouveau support ont conduit à se demander la notion de texte et le passage à l'écran suppose un double effort : un premier travail qui porte sur le support et un deuxième portant sur les mots. Cette nouvelle dimension permet aussi l'intégration de d'autres types de signes tels que l'image, le son, la forme graphique etc.

Ils considèrent, aussi, que les changements des formes d'écriture au niveau de l'écran comme des transformations de l'espace de l'écrit d'où l'impératif de penser la structure de ces écrits essentiellement à partir de leur organisation sur ce nouveau support, mais aussi en rapport avec une définition plus large de l'écran. Ainsi, il est

question d'envisager l'écrit d'écran dans sa nouvelle forme que lui assigne ce support et en fonction des conditions de son existence sur l'écran.

## **1. De la version papier à la version en ligne**

### **1.1. L'écran comme nouveau support**

Les nouvelles formes d'écritures, selon les théories adoptées dans cette recherche, sont spécifiquement liées à leurs supports. Ainsi, les transformations des formes d'écriture au niveau de l'écran sont à considérer comme des transformations de l'espace de l'écrit d'où l'impératif de penser la structure de ces écrits essentiellement à partir de leur organisation sur ce nouveau support, mais aussi en rapport avec une définition plus large de l'écran.

#### *1.1.1. Le cas du récit*

Parmi les produits que proposent les magazines en ligne aux enfants, les récits occupent une place capitale. Cependant, entre le récit imprimé et celui de la version en ligne, des changements, que ce soit sur le plan de la forme ou du contenu, semblent impératifs vu la nature du support avec les contraintes et les avantages qu'il offre aux concepteurs et aux lecteurs. Dans ce sens, pour un récit proposé sur écran, C. Belisle (2011 :141) estime que : « le plaisir ne vient plus du suspense pour connaître le dénouement d'une intrigue, ou de la finesse d'un raisonnement, mais il vient du pouvoir d'intervenir dans l'évolution et le choix des séquences. ». En ce sens qu'il ne convient pas de maintenir les mêmes procédés qui déclenchent le plaisir dans le cas de la narration sur papier lors du passage à la narration sur écran. Il est plutôt question de développer un plaisir relatif à un contexte où règnent les hyperliens et les textes interactifs qui sont susceptibles d'être animés, transformés, dédoublés, colorés produisant ainsi une expérience aussi sensorielle que cognitive. En permettant au lecteur une connaissance des étapes et une maîtrise des chemins, il sera familiarisé avec ces nouveaux repères de l'écran et l'expérience du plaisir peut avoir lieu. La prise en considération, donc, du passage du papier au numérique ne peut pas se faire sans tenir compte des mutations qu'impose le changement du support que ce soit sur le plan de la mise en forme ou de l'écriture.

Dans le cas des magazines du corpus choisi, nous pensons que les concepteurs hésitent encore à créer et à développer une forme textuelle du récit en ligne avec tout ce que nécessite cette nouvelle forme au niveau de la conception et du contenu. Les récits que proposent les concepteurs des magazines de ce corpus se rapportent à des genres littéraires différents : nouvelles, bandes dessinées et contes. Cependant,

malgré la différence des genres littéraires, la forme des récits proposés semble identique à celle que peuvent rencontrer les lecteurs enfants dans des magazines papiers. Il s'agit dans la plupart des cas des récits qui obéissent à une écriture linéaire héritée de la culture du papier. La mise en ligne des récits proposés n'atteste pas d'une adaptation qu'exige la prise en compte des caractéristiques techniques de l'écran et l'intégration de l'aspect visuel de ce nouveau mode de communication.

En s'inscrivant dans une problématique plus vaste qui se rapporte à « la littérature numérique », nous proposons d'observer les modalités investies par les concepteurs pour éviter de proposer au public une littérature numérisée au lieu d'une littérature numérique au sens de Jean Clément :

« On appellera donc littérature numérisée celle qui, bien qu'étant inscrite sur un support numérique, a d'abord connu une existence sur le papier ou qui a vocation à être publiée sur ce support. On réservera l'appellation de littérature numérique à celle qui ne peut pas être imprimée sur papier sous peine de perdre les caractéristiques qui constituent sa raison d'être. » (Bouchadron, 2007, p. 14).

Ainsi, l'observation de ce contenu littéraire en ligne nous permettrait de nous interroger sur la linéarité du texte, sa nature et son organisation sur écran. Dans la présente étude, nous prêtons surtout attention à l'introduction des nouvelles façons de s'adresser à ce public de jeunes enfants avec l'introduction de l'interactivité et l'intégration des ressources médias dans la conception des récits en ligne. Ces ressources dont la cohabitation est garantie par le numérique sont censés attribuer aux récits sur écran de nouvelles formes concurrentes aux autres contenus que rencontrent ces enfants sur d'autres plateformes numériques et par la même occasion faire de ces magazines un espace d'attraction.

### 1.1.2. Etendu du corpus

L'une des limites de la présente recherche se rapporte à la nature de notre corpus : la version numérique apparaît fluctuante et en évolution continue raison pour laquelle nous ne pouvons pas généraliser les conclusions de cette analyse qui ne porte que sur l'état des versions électroniques à une période précise de leur évolution comme l'indique le tableau suivant :

<u>Magazine</u>	<u>Etendu du corpus</u>
« Sawt Attifl » (صوت الطفل)	Septembre et octobre 2018
« Majalat Nassim » (نسيم)	Septembre et octobre 2018

Comme le montre le tableau ci-haut, les deux magazines du corpus étudié sont observés sur une période de deux mois. Une période que nous jugeons suffisante pour observer l'évolution et l'enrichissement de la mise en ligne des récits proposés du point de vue des deux paramètres que nous avons ciblés à savoir l'interactivité et l'intégration des ressources multimédias. Il sera donc question de nous intéresser aux modalités de la mise en ligne du récit en analysant les adaptations rendues nécessaires par la prise en compte des caractéristiques techniques de l'écran et par l'intégration de l'aspect visuel de ce nouveau mode de communication.

## **1.2. Des mutations qui s'imposent**

### *1.2.1. La question de l'interactivité*

Pour définir l'interactivité, nous nous référons à la théorie d'Yves Jeanneret (2000, p.121) qui pense que : « Dire qu'un document est interactif, c'est dire qu'il se lit, s'anticipe et se modifie d'une façon particulière ». L'interactivité serait donc à saisir dans la possibilité d'un échange humain via l'écran d'ordinateur qui se fait, entre autres par l'introduction des nouvelles façons de s'adresser à ce public de jeunes enfants. Cette théorie insiste sur l'aspect de la non-passivité et on attribue généralement à ce concept le fait de permettre « au récepteur » de réagir et de devenir source à son tour, d'entrer en contact et aussi de chercher, de sélectionner l'information, de naviguer et choisir un itinéraire particulier. Serge Bouchadron (2009, p.134) pense que l'interactivité « suppose une forme de programmation informatique, plus ou moins ouverte, des interventions matérielles du lecteur qui devient ainsi un interacteur, ces interventions entraînent des réponses de l'ordinateur ». Deux composantes sont essentielles à l'interactivité d'après cette définition : la programmation préalable du système et les actions du lecteur. Serge Bouchadron distingue trois actions proposées aux lecteurs: accéder, manipuler et produire. La première action consiste à faire advenir un nouveau contenu, la deuxième permet de faire apparaître le même contenu sous une forme ou un aspect différent et la troisième permet au lecteur d'introduire des données. Ainsi S. Bouchadron (2009, p.143) distingue trois types d'interactivité : « A l'action d'accéder correspond une interactivité de navigation ; à l'action de manipuler correspond une interactivité de manipulation ; à l'action de produire correspond une interactivité d'introduction de données. ».

### 1.2.2. *La part du multimédia*

Selon l'approche de S. Bouchadron, faire du texte une unité de base dans le récit littéraire interactif, n'exclut pas la part du multimédia dans son écriture puisqu'il fait intervenir image, son, vidéo et d'autres formes sémiotiques. En ce sens qu'il devient possible, avec les avantages qu'offre le numérique, de prolonger la lecture d'un texte par la consultation d'une image, d'une vidéo etc. Cependant, l'intégration de cette composante n'est pas sans susciter des questions par rapport à la façon dont on met ces différentes formes de médias avec le texte de base dans un récit mais aussi la façon dont on met en rapport ces différentes formes entre elles. La cohabitation des médias et du texte sur un même support constitue l'une des nouveautés que permet le numérique, mais par la même occasion, elle interroge les relations de sens entre le média et le texte. Faire de l'un un document pour poursuivre la lecture d'un document précédent sans qu'il y ait rupture demeure l'une des contraintes que les concepteurs sont appelés à surmonter lors de l'intégration des médias dans un récit. Dans ce sens, S. Bouchadron (2009, p. 178) pense que le rapport entre les médias et le texte est à concevoir comme « une interaction d'objets autonomes doués de comportement et non simplement comme association de médias. ». La notion de comportement revêt plus d'importance dans la mesure où les médias doivent être conçus dans l'esprit de les associer à une action de la part de l'utilisateur comme le soutient S. Bouchadron (2009, p. 180) « C'est en fait le couplage action-comportement qui pourrait constituer une entité de base du langage multimédia. ».

## 2. **Analyse du corpus**

### 2.1. *Interactivité et multimédia dans le récit en ligne*

Par rapport au corpus étudié, il est question d'interroger l'intégration des ressources multimédias dans les récits proposés aux enfants en observant comment ces multimédias sont conçus au niveau de la page-écran et comment ils peuvent être investis par rapport au récit pour comprendre la fonction qu'attribuent ces concepteurs à ces ressources (illustrative, explicatives, métaphoriques etc.). Quel que soit le rapport qu'entretient un multimédia avec le récit ou avec un autre multimédia proposé sur le même support, il est appelé à être doté de comportement incluant l'action de l'utilisateur.

#### 2.1.1. *Récit en ligne ou récit numérisé*

L'observation des récits proposés du point de vue de l'interactivité nous permet de revenir sur le rapport entre le texte et l'hypertexte. L'idée n'est pas de vérifier si les

concepteurs conçoivent ces récits sous une forme hypertextuelle, mais, il est question plutôt de mesurer le degré d'investissement de ces concepteurs dans la programmation informatique des interventions des usagers ; une opération que les théoriciens cités plus haut jugent indispensables pour qu'il y ait une interactivité. Ainsi, l'analyse du récit que proposent les magazines de notre corpus, selon cette optique, nous fait remarquer une dominance des formes textuelles traditionnelles basées essentiellement sur la progression linéaire. La conception de ces récits se fait selon le modèle de l'imprimé. L'écran est assimilé au papier et au niveau de la mise en ligne, les concepteurs ne tiennent pas compte des spécificités de l'écran comme nouveau support. Ce rapprochement entre les deux supports rend le récit proposé plus numérisé que numérique, c'est-à-dire un contenu conçu pour le papier et rendu plus ou moins accessible sur écran.



في صباح يوم الجمعة استيقظ سامي على صوت رهيب مدوي آت من حديقة البيت فأسرع لكي يرى ماذا حدث ولكن الأب والأم كانا قد سبقاه إلى الحديقة ، حين قبع صاروخ فضائي بعد أن ارتطم بشجرة التين العتيقة وتصاد منه دخان كثيف واقترب أكثر فإذا بمخلوق فضائي غريب فاقد الوعي كان بين يدي والد سامي . لم يعرف سامي أن هذا المخلوق سوف يجلب له التعاسة وبعد أن تمكن والده من إيقاظ الزائر الغريب فسأله عن اسمه وكان بلوب ٦ ثم حضرت الأم وأحضرت له فطور لذيذ وجلس الوالدان يتحدثان معه ونسبا سامي وأمره ، فارتدى سامي ملابسهم وخرج للعب مع الأصدقاء بالكرة حتى يشغل تفكيره عما حدث.

وعاد سامي بعد عدة ساعات إلى غرفته حتى يستلقي ولم يصدق ما رآه لقد وضع أباه بلوب في سريره ، ولم يستطع سامي النوم طوال الليل وكان يستمع لبيكاء بلوب بعد كل المعاملة اللطيفة معه وكان لا يزال تعيس ، وقال سامي في نفسه يا له من مخلوق بغيض ، ومررت الأيام وكان سامي يظن أن تلك المعاملة الخاصة سوف تتلاشى مع الوقت ولكن أباه وأمه كانا يطوران المعاملة يوميًا. ولكن طفح كيل سامي وذهب إلى أباه وقال لا أريد بلوب في البيت بعد الآن فنظر أباه من تحت النظارة وقال له لن يحدث هذا أنت لا تدرك أنك محظوظ وعاد الأب لقراءة الجرائد ، فقال سامي لم أسكت على هذا أبداً ، وأعتقد سامي أن المخلوق الفضائي قد سيطر على عقل أباه لذلك وضع سامي خطة للتخلص من بلوب. وبعد أن نام الجميع وضع سامي بلوب في عربة وبينما هو نائم ارتدى حذائه وبدأ يدفع العربة بعيدًا عن البيت ، وقال أنه سوف يترك المخلوق في مكان بعيد حتى لا يعرف كيف يعود وكان الشارع مظلمًا والجو بارد ولكن كلما دفع سامي العربة أبعد أحس بالسوء أكثر وقال في نفسه ماذا سيكون شعوري لو وجدت نفسي في مكان مظلم وجو بارد دون أن أعرف أين أنا ، وبينما سامي غارق في التفكير سمع صوت مركبة ونظر ليجد أضواء تتجه نحوه. ولا يتذكر سامي أي شيئاً إلا أن شيء دفعه من الخلف ولما استفاق وجد بلوب جاثم فوقه ، فصرخ سامي وقال له ابتعد عني فتراجع بلوب وقال مستنكرًا لماذا تعاملني بتلك الطريقة وصرخ سامي بحرقه لا أريدك هنا فقال بلوب وأنا لا أريد أن أكون هنا ، فأثار كلامه فضول سامي فسأله ولماذا لا تريد مع أمي وأبي وهم يعاملونك بمنتهى اللطف فصمت بلوب وقال له سوف أخبرك قصتي. لقد أتيت من كوكب جميل كوكبي مختلف في جماله عن أي كوكب آخر فسمأونا وردية اللون وعشبنا برتقالي أما بحارتنا بنفسجية ولا أستطيع إلا أن أشتاق إليها ، فكنتم سعيدًا جدًا في كوكبي ولم أرد تركه أبداً إلا أن أهل الكوكب لم يلاحظوا التلوث الذي سببته عوادم سياراتكم وطاقراتكم ومصانعكم حتى انقلبت الأمور في كوكبي رأسا على عقب وأصبحت الحياة مستحيلة عليه وبدأت الكوارث الطبيعية.

Fig.1<sup>1</sup> : Récit tiré de la rubrique « Kissas wa Hikayat » "قصص وحكايات"

La figure ci-dessus présente un exemple d'un récit figurant au niveau de la rubrique « Kissas wa Hikayat » "قصص وحكايات" que propose le magazine « Sawt Attifel » (صوت الطفل) à ses lecteurs. Au niveau de cet exemple, nous ne repérons aucune trace de programmation préalable pouvant susciter la réaction du lecteur et lui attribuer une posture autre qu'un simple lecteur. Cette forme textuelle proposée, par contre, est

<sup>1</sup> L'illustration est un exemple d'histoire proposée dans la rubrique « Kissas wa Hikayat » "قصص وحكايات", consulté le 01/10/2018 à 11H30. Ce contenu est disponible sur <http://sawtatifel.com>

censée renforcer la passivité du lecteur. L'interactivité par rapport à ce récit peut être pensée d'une manière à ce que le lecteur puisse avoir le contrôle sur ce qu'il lit en choisissant d'aller directement vers le fragment de texte qu'il souhaite lire sans être forcé à suivre la progression linéaire du texte. Pour illustrer cette idée, nous reprenons l'exemple que cite S. Bouchadron par rapport au roman « Trajectoires » de Jean-Pierre Balpe. Parmi les techniques investies pour rendre ce texte interactif, l'auteur attribue des dates à chaque fragment textuel. En cliquant sur la date, le lecteur voit apparaître vingt-quatre jours qui représentent le temps de l'histoire. Avec un second clic, il peut aller directement vers le jour de son choix auquel correspond un fragment textuel particulier. Une seconde technique consiste à permettre au lecteur de compléter un arbre généalogique reliant les différents personnages au fur et à mesure qu'il découvre ces derniers. L'interactivité est suscitée aussi en permettant au lecteur de télécharger un fichier graphique à partir des fragments d'images précédant chaque fragment de texte. L'image obtenue est une partie d'une image plus grande que le lecteur peut reconstruire à partir des différentes images obtenues.

### *2.1.2. Le récit en ligne interroge le geste interactif*

Si l'on se réfère au modèle que propose S. Bouchadron par rapport aux types d'interactivité, nous remarquons que face à ce récit proposé, le lecteur ne dispose pas d'une large marge pour réagir. Avec le rôle limité qu'attribuent ces concepteurs aux hyperliens, le seul choix laissé au lecteur est de passer d'une rubrique à l'autre pour accéder à un nouveau contenu. On peut parler ici d'un premier niveau d'interactivité que S. Bouchadron appelle « interactivité de navigation ». Est-il de savoir que cette navigation que proposent les concepteurs se situe encore dans un niveau externe, c'est-à-dire elle permet de passer d'une rubrique à une autre. Or « l'interactivité de navigation » doit aussi permettre au lecteur de circuler librement à l'intérieur du récit en passant d'une unité textuelle à une autre, en creusant un concept ou en illustrant une expression etc. De même, le récit proposé n'est pas conçu d'une manière à susciter chez le lecteur les deux autres actions susceptibles de renforcer l'interactivité selon S. Bouchadron. A l'intérieur de ce récit aucune suggestion invitant le lecteur à manipuler et produire d'autres textes. Il n'est pas donné au lecteur de faire apparaître le contenu qui lui est proposé sous une forme personnalisée. Autrement dit, les concepteurs ne proposent pas des invitations au lecteur pour déplacer, modifier, désigner ou encore d'introduire des commentaires sur ce qu'il lit ... des actions gestuelles du lecteur qui lui permettent de reconstruire le contenu qui lui est proposé sans ou avec introduction de nouveaux éléments. Ce dernier geste nous renvoie au troisième type d'interactivité à savoir « Interactivité d'introduction de données » qui permet, entre autres, d'insérer

de nouveaux textes, des images etc. L'absence des formulaires ou des fenêtres de saisie invitant le lecteur à saisir des mots au clavier sont parmi les indices d'observation de ce dernier type d'interactivité. L'absence des deux dernières actions réduit encore l'aspect interactif de ce récit et ne met pas le lecteur devant des situations susceptibles de développer les autres types d'interactivité dont parle S.Bouchadron à savoir « l'interactivité de manipulation » et « l'interactivité d'introduction de données ».

A l'intérieur des récits proposés, les concepteurs ne pensent pas à faire appel aux hyperliens pour ouvrir l'accès sur une autre partie du texte, chercher une explication, souligner une expression, développer un concept ou autres opérations. De même, la reproduction de la forme textuelle du papier attribue aux récits une progression linéaire dans un espace réduit qui se limite à l'écran. L'intégration des hyperliens, dans ce cas, pourrait d'une part, permettre un enrichissement des textes et d'autres part éviter la perte des repères spatiaux des textes favorisant ainsi une décontextualisation des lecteurs devant les fragments de textes que propose l'écran.

De même, nous ne repérons aucune programmation préétablie des moteurs de recherches pouvant faciliter la recherche avec des mots-clés et l'ouverture sur d'autres contenus. Les différents récits développent un mode de lecture linéaire dominant sur papier et par rapport auquel les concepteurs ne prennent pas de distance. Cette approche fait que l'on est encore loin d'un modèle basé sur des principes susceptibles de susciter l'interactivité à l'intérieur des récits en ligne. Tel qu'il est proposé aux lecteurs, le récit en ligne témoigne de l'absence d'une programmation préalable conçue pour faire sortir le lecteur de sa passivité.

## 2.2. *L'apport des ressources multimédias*

Il s'agit de distinguer les dessins, les images, les sons et les séquences vidéo investis dans la conception des récits que proposent les magazines de notre corpus surtout avec la possibilité qu'offre le numérique à ces magazines.

### 2.2.1. *Les ressources multimédias du point de vue de l'offre*

Par rapport aux dessins, l'ensemble des magazines de notre corpus intègre des dessins au niveau des récits proposés. Cependant, si ces dessins sont en nombre important, ils relèvent tous de la même nature statique et aucune conception ne fait appel aux dessins dynamiques. Ces derniers sont connus surtout par leur capacité à susciter l'action chez les usagers en renforçant ainsi l'aspect interactif des textes et du contenu proposé dans son ensemble.

Par rapport aux images, deux types sont connus : il s'agit de « GIF » (Graphic Interchange Format) et « JPG » ( Joint photographic Group ». Dans le cas des magazines observés, les concepteurs recourent souvent au premier type sous sa forme statique. Ce type qui se distingue par son exploitation de petits espaces sur écran, est exploité au niveau des récits pour illustrer les titres et susciter la curiosité des lecteurs enfants. Saad Eddine Charbini (2009, p. 169) justifie le recours à ce type d'image en affirmant que :

"ويستخدم هذا النوع في مجلات الأطفال العربية، لأنها تكون في الغالب أو معظمها نسخا الكترونية لمجلات مطبوعة، فهي لا تستغرق في التحميل."

« Ce type d'images est exploité dans le cas des magazines arabes destinés aux enfants parce que ces versions électroniques sont généralement une copie conforme des versions papiers des mêmes magazines et ce type d'images n'exige pas une longue durée de téléchargement. »<sup>2</sup>

La forme dynamique de ce type d'images, basé sur le dynamisme et exigeant le recours à des programmes plus complexes, n'est exploitée dans aucun des magazines de notre corpus.

Par rapport aux séquences vidéo et aux enregistrements sonores, ils sont de plus en plus rares par rapport aux éléments graphiques que comptent les pages de ces magazines. Dans les magazines de notre corpus, le multimédia se rapporte à des rubriques indépendantes faisant partie du contenu général proposé. Sous le titre « Vidyohat », les ressources multimédias sont classées surtout dans des rubriques se rapportant à des dessins animés ou pour illustrer des manifestations organisées par les membres du magazine. Nous pouvons nous demander alors si ces rubriques multimédias, telles qu'elles sont conçues, sont susceptibles de déclencher la réaction des usagers et renforcer ainsi l'interactivité du contenu proposé.

### 2.2.2. Ressources multimédias et conception du récit en ligne

Nous avons vu, selon l'appareillage théorique adopté, que la cohabitation des médias entre eux d'une part et avec le texte d'une autre part est parmi les avantages qu'offre le monde numérique aux concepteurs. L'observation du rapport qu'entretiennent les ressources multimédias avec les récits en ligne proposés dans le corpus étudié nous permet d'avancer quelques remarques. Dans les deux magazines observés, l'exploitation des ressources multimédias se fait d'une manière très modeste. On se limite à quelques images accompagnant une partie du récit, généralement le titre. La (fig.2) illustre cette idée par rapport aux récits proposés au sein de « Nassim » (نسيم).

<sup>2</sup> Traduit de l'arabe

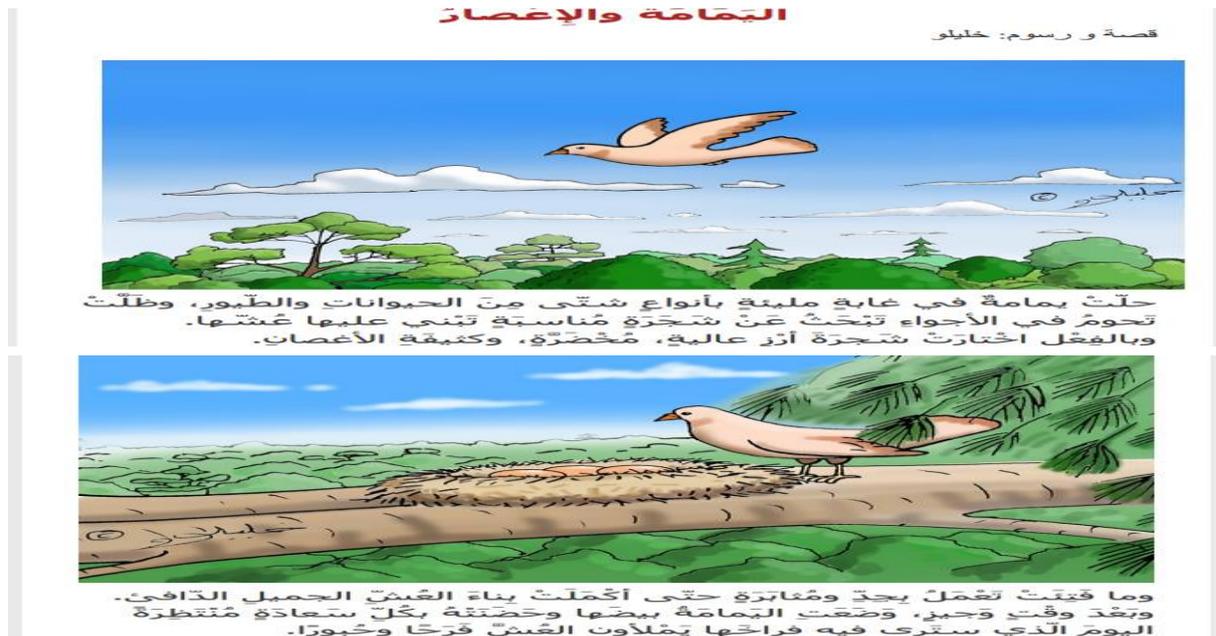


Fig.2<sup>3</sup> : Récit tiré du magazine « Nassim »

En effet, l'illustration sert d'accroche pour l'histoire proposée mais au fur et à mesure de la progression de l'histoire aucun élément multimédia n'est proposé pour repérer un lieu, illustrer une idée, expliquer un mot ou créer un nouveau parcours pour les lecteurs. Les concepteurs se contentent souvent des illustrations dont la fonction est de susciter l'intérêt des lecteurs. La fonction des éléments iconiques est donc identique à celle que l'on retrouve sur papier.

En plus des éléments iconiques, les concepteurs intègrent aussi des séquences vidéo. C'est le cas pour la rubrique « Kartoune Al Atfal » ( كرتون الأطفال ) au niveau de « Sawt Attifl » où sont proposées des séquences vidéo des dessins animés, ou encore dans les rubriques « Taallam Arrasm » ( تعلم الرسم ) et « Aamal Yadawiya » ( أعمال يدوية ) au niveau de « Nassim ». Dans les deux cas, les vidéos proposées ne sont pas conçues comment des éléments enrichissant les récits pour attribuer au texte une dimension spectaculaire afin que la fiction en ligne puisse satisfaire les besoins et les attentes des lecteurs comme le soutient C. Vandendrope (1999, p. 136) : « cette nouvelle forme d'écriture doit aussi parvenir à susciter l'intérêt du lecteur en recourant à un mode narratif qui ne repose pas sur le seul fil linéaire et en réduisant la longueur des blocs de texte, de façon à adapter la lecture aux contraintes de l'écran ». Ainsi, sera attribué au récit dans sa nouvelle forme une spectacularisation qui constitue l'apport le plus révolutionnaire de l'écran comme support de lecture. En ce sens qu'avec les sons, les

<sup>3</sup> L'illustration est un exemple d'histoire proposée dans la rubrique « Kissas » "قصص", consulté le 10/10/2018 à 16H00. Ce contenu est disponible sur : <http://nasseem.ucoz.com>

images, les vidéos, les enregistrements, les cartes...la motivation vient de toutes parts et l'enfant aura affaire à solliciter plusieurs compétences en même temps.

L'absence de ces ressources multimédias dans la conception des récits en ligne permet d'avancer que les concepteurs ne font pas du texte une unité de base dont la lecture peut-être prolongée par la consultation des séquences vidéo ou des illustrations dynamiques ou autres. Concernant le rapport entre les médias et le texte, Bouchadron (2009, p. 178) pense qu'il s'agit d'une : « interaction d'objets autonomes doués de comportement et non simplement comme association de médias. ». Il semble, donc, que pour les concepteurs des magazines du corpus choisi, les ressources multimédias sont juxtaposées indépendamment des récits en ligne. Elles constituent un contenu à part qui s'ajoute à l'offre générale que propose le magazine. Cette intégration, quoique indispensable, ne permet pas de tirer profit pleinement des apports de ces éléments par rapport au récit en ligne proposé au sein de ces magazines. Elle ne permet pas, non plus, « une intersémiotisation des médias » au sens de S. Bouchadron (2009, p. 174) qui soutient que « Chaque élément de contenu, du fait de sa forme sémiotique et de sa position dans l'œuvre conditionne l'interprétation des autres éléments de contenu. L'objectif est de faire en sorte que les médias fassent signe et sens ensemble. ». En effet, tels qu'ils sont conçus, ces magazines reproduisent une logique de séparation traditionnelle qui fait que les textes doivent être maintenus sur papier alors que les vidéos sont à maintenir sur des cassettes. La cohabitation que permet le monde numérique par rapport à ces différentes formes sémiotiques n'est pas réinvestie par les concepteurs.

Avec cette stratégie qui consiste à rendre accessible sur écran un récit écrit pour le papier, les concepteurs maintiennent les mêmes procédés déclenchant le plaisir dans une narration sur papier. L'emploi des hyperliens, des textes interactifs, l'animation etc. indispensables à la création d'un contexte duquel dépend le plaisir sur écran, au sens de C. Belisle, ne sont pas investies d'une manière à déclencher un plaisir relatif au récit sur écran.

## **Conclusion**

Compte tenu de ce qui précède, l'observation des récits que proposent les concepteurs du corpus choisi du point de vue de l'interactivité ne nous permet pas de repérer des traces d'une programmation préétablie de la machine pour déclencher une réaction chez les lecteurs. Le recours à une forme textuelle, en adoptant les mêmes principes du papier dans la mise en ligne du récit sur écran, ne permet pas de distinguer les particularités de l'écran comme support interactif. Une interactivité, insuffisamment pensée aussi, à cause de l'usage limité des hyperliens dans la

conception de ces récits en ligne. En effet, le seul mode d'accès à ces récits, basé essentiellement sur la sélection des textes, réduit la part d'intervention des lecteurs à une « interactivité de navigation » entre les rubriques. La conception de ces récits, en faisant de l'écran un support identique au papier, limite la marge d'intervention des lecteurs au fur et à mesure de la lecture de ces récits et les oblige à maintenir une posture passive et inconfortable devant l'écran. Cette façon de concevoir un récit sur écran ne permet pas, non plus, de faire de ces magazines des espaces d'attraction pouvant favoriser la lecture et participer à l'enrichissement culturel de ces lecteurs enfants.

L'observation des ressources multimédias dans la conception du contenu général des magazines de notre corpus et dans la conception des récits proposés en particulier nous montre une importance des éléments iconiques (images, dessins, photos) dans la conception générale du contenu. Cependant, ces éléments rappellent ceux que les lecteurs enfants rencontrent dans les magazines papier. Il s'agit généralement d'éléments iconiques statiques. Les concepteurs de ces magazines n'exploitent pas les autres types apparus avec l'évolution du numérique. Au niveau des récits proposés, ces éléments iconiques sont utilisés à titre illustratif, ils accompagnent généralement le titre du récit proposé et disparaissent à l'intérieur des textes. Cette manière de faire, si elle peut renforcer l'attention et éveiller un appétit de lecture chez les enfants, elle ne permet pas d'exploiter les éléments iconiques pour favoriser une économie textuelle et se concentrer sur les données textuelles, comme le soutient C.Vandendrope.

Concernant les séquences vidéo, les concepteurs préfèrent en faire des rubriques indépendantes et ne pas les intégrer dans la conception des récits proposés. Ce choix témoigne tout d'abord de l'idée que se font ces concepteurs de l'écran et illustre une prédominance de la culture du papier. Certes, l'initiative de passer du papier à une plateforme numérique peut témoigner de la volonté de s'inscrire dans cette nouvelle ère, mais les formes textuelles des récits proposés et la façon dont les ressources multimédias sont investies montrent que les efforts déployés sont encore en-deçà du niveau estimé.

### Références bibliographiques

BOUCHADRON, Serge, 2009, *Littérature numérique, le récit interactif*, Lavoisier

BOUCHADRON, Serge (dir) 2007, *Un laboratoire de littératures, littérature numérique et internet*, Edition Bibliothèque publique d'information/Centre George PAMPIDOU, Paris

BELISLE, Claire (dir), 2011, *Lire dans un monde numérique*, Edition Presses de l'enssib, Villeurbanne

JEANNERET, Yve, 2000, *Y a-t-il vraiment des Technologies de l'Information ?*, Presses Universitaires du Septentrion, Paris

VANDENDROPE, Christian, 1999, *Du papyrus à l'hypertexte, Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Edition La découverte

-محمد سعد الدين الشربيني, 2009, *صحافة الأطفال الإلكترونية*, ط الأولى, دار العالم العربي, القاهرة