



**Mémoire de fin d'études  
pour l'obtention du DUT Métiers du livre**

**État des lieux et perspectives  
de la bande dessinée numérique en bibliothèque**

**Présenté par  
Valentine BESTEL**

**IUT BORDEAUX MONTAIGNE  
Département Métiers du livre  
Mémoire DUT Année Spéciale - Option Bibliothèques  
Année Universitaire 2014-2015**

# Sommaire

Introduction.....	4
1. État des lieux général.....	6
1.1. État des lieux du numérique en France.....	6
1.1.1. Ce que le numérique a transformé au niveau des pratiques culturelles des Français : l'amorce d'un tournant culturel majeur.....	6
1.1.2. Ce que le numérique a changé pour les bibliothèques : comment le Ministère de la Culture tente de prendre le tournant du numérique.....	10
1.2. L'évolution de la bande dessinée et l'entrée dans l'ère numérique.....	12
1.2.1. Les métamorphoses de la bande dessinée : un défi pour les bibliothèques.....	13
1.2.2. La bande dessinée numérique, un véritable Objet Pluriforme Non Identifié.....	14
a) Les différentes formes de l'offre payante :.....	14
b) Les différentes formes de l'offre gratuite légale :.....	18
2. Les limites de la diffusion de la bande dessinée numérique en bibliothèque.....	21
2.1. Des limites liées au genre.....	21
2.1.1. Un marché multiforme et une technologie non stabilisée.....	21
2.1.2. Un Profil du lecteur numérique différent de celui de bande dessinée standard.....	22
2.2. Un contexte commercial encore hostile.....	31
2.2.1. Le paradoxe d'un domaine créatif non rentable.....	31
2.2.2. La crainte du piratage.....	33
2.3. Les difficultés des bibliothèques à développer une offre cohérente.....	33
2.3.1. Les écueils inhérents à l'offre numérique.....	33
a) Les DRM : un dispositif à double tranchant.....	33
b) Les difficultés liées à la mise à disposition de ressources numériques.....	34
2.3.2. Une offre professionnelle encore peu attractive.....	35
a) De la souscription à une offre payante.....	35
b) ... à la mise en avant des ressources.....	37
3. Perspectives.....	39
3.1. Des actions à l'échelle de l'établissement.....	39
3.1.1. Évolutions et perspectives du bouquet Iznéo pour les bibliothèques.....	39
3.1.2. Évolutions et perspectives du webzine Professeur Cyclope pour les bibliothèques... ..	40
3.1.3. Perspectives générales d'actions de médiation.....	42
3.2. La mutualisation d'une communauté de professionnels : un exemple abouti des perspectives pour la BD numérique en Bibliothèque.....	43
3.2.1. Le volet veille.....	44
3.2.2. Les conseils des professionnels.....	45
3.2.3. Un outil interactif.....	45
Conclusion.....	47
Glossaire.....	49
Bibliographie.....	51
Table des annexes.....	I
Annexe n° I - COMPARAISON DES TROIS GRANDES OFFRES EN BD NUMERIQUE.....	II
Annexe n° II - PRESENTATION DE FEUILLETONS EN LIGNE .....	IV
Annexe n° III - SYNTHÈSE DES RESULTATS DU QUESTIONNAIRE LECTEURS MENEÉ À LA CIBDI VII	
Annexe n° IV - SYNTHÈSE DES OFFRES TARIFAIRES BD NUMERIQUE - BIBLIOTHEQUES.....	XIII
Annexe n° V - VUE DU PORTAIL NETVIBES FICTIF.....	XVII

# Remerciements

Je souhaite remercier dans un premier temps, l'équipe pédagogique de la formation des métiers du livre de l'IUT de Bordeaux Montaigne et, en particulier, mes directrices de mémoire à savoir Mesdames Corinne DE THOURY et Claire MARCHE pour m'avoir guidée et conseillée au cours de l'élaboration de ce mémoire.

Je tiens ensuite à remercier tout particulièrement et à témoigner ma reconnaissance aux personnes suivantes, pour l'intérêt qu'elles ont porté à mon travail et pour avoir pris le temps de partager leurs expériences et compétences :

Monsieur David FOURNOL, agent de la médiathèque de Gradignan, passionné de bandes dessinées et véritable « *porteur de savoirs* », pour ses judicieux conseils ainsi que pour sa disponibilité, sachant répondre à toutes mes interrogations ;

Monsieur Julien BAUDRY, conservateur des bibliothèques et chargé de mission à la Direction de la Documentation de l'Université de Bordeaux, pour son érudition, son soutien tout au long de l'année, la confiance qu'il a bien voulu m'accorder sans oublier sa précieuse participation à la réalisation de ce mémoire ;

Toute l'équipe de la bibliothèque de lecture publique de la Cité de la bande dessinée d'Angoulême et plus particulièrement, Madame Catherine FERREYROLLE, Directrice et tutrice lors de mon très enrichissant stage à la Cité. Elle a su m'aiguiller à travers mes recherches et me prodiguer de judicieux conseils.

Enfin, je tiens à témoigner toute ma gratitude aux personnes ayant contribué à la bonne mise en œuvre de ce mémoire et notamment Madame Cécile FAUCONNET, chargée de mission à la bibliothèque de Bègles, pour sa relecture.



# Introduction

Le numérique est un vaste sujet qui rythme depuis quelques temps déjà le quotidien des bibliothèques. Il interroge, stimule et fait débat au sein des institutions dédiées à la lecture publique qui semblent le redouter autant qu'elles cherchent à l'appivoiser. Si certaines offres commencent à trouver leur place, de nombreux projets restent encore au stade d'ébauche.

Face aux enjeux et problématiques globales qu'induit l'ère du numérique, la proposition de bandes dessinées dématérialisées semble n'être qu'une goutte d'eau perdue dans la vague des programmes en place et à venir. De plus, les établissements évoluant actuellement dans un contexte budgétaire fortement contraint, l'arbitrage en matière d'acquisitions se fait souvent au détriment des ressources digitales et la bande dessinée numérique reste dans l'absolue une terre non explorée. Envisagée de façon marginale par les établissements, son développement en bibliothèque paraît pourtant plus que légitime. En effet, représentant 45 % des 10 000 titres les plus empruntés en médiathèques<sup>1</sup> et plus d'un tiers des 10 000 titres les plus achetés par les bibliothèques, la bande dessinée a depuis longtemps une place prépondérante au sein des structures et attire un public large et varié. Sa déclinaison digitale y aurait alors tout à fait sa place et semble manifestement un succès annoncé.

Pendant les obstacles sont bien réels et l'effervescence autour de ce nouveau média est loin de faire l'unanimité et ce à tous les niveaux de la chaîne du livre. Sa définition n'est elle même pas clairement aboutie. De la transposition dématérialisée d'œuvres préexistantes à l'émergence de créations nativement numériques, sa forme, ses contours et ses limites restent flous et font que les différentes entités à l'instar des bibliothèques ne savent pas quelle place lui accorder. Si ce média multifacette n'est qu'à ses prémices, son essor dans les années à venir apparaît inévitable compte tenu de l'évolution des outils de *lecture écran* ainsi que du développement croissant de la lecture numérique notamment auprès des jeunes générations qui restent toujours aussi férues de bandes dessinées.

S'il s'avère que la bande dessinée numérique occupera certainement une place de choix dans les pratiques culturelles des français dans un futur proche, les bibliothèques ont alors tout intérêt à s'en saisir afin d'anticiper et accompagner les demandes de les usagers. Aussi, il est intéressant de se poser dès à présent la question des moyens et leviers qu'il

<sup>1</sup> Selon le baromètre des documents les plus acquis et les plus empruntés au sein des bibliothèques du ministère de la culture et de la communication en 2014 (lien disponible dans la bibliographie)

serait nécessaire d'actionner afin de donner à la bande dessinée numérique une place visible, légitime et reconnue en bibliothèque.

A travers les enjeux, difficultés et perspectives de la bande dessinée dématérialisée, on se confronte aux enjeux globaux inhérents au numérique en bibliothèque. C'est pourquoi nous nous attacherons à dresser l'état des lieux général du numérique mais aussi celui de la bande dessinée en France qui sont deux prérequis indispensables pour traiter du sujet. Nous tenterons ensuite de discerner les freins à l'expansion de la bande dessinée numérique liés à la pluralité de sa forme, à son offre commerciale instable ainsi qu'à tous les écueils techniques qui découlent de sa dématérialisation. Finalement une dernière partie sera l'occasion de proposer des solutions envisageables afin de la rendre accessible aux usagers mais aussi de permettre aux professionnels de mieux se saisir d'un support culturel encore trop méconnu.

# 1. État des lieux général

## 1.1. État des lieux du numérique en France

Avant de nous attacher plus précisément à la place de la bande dessinée numérique au sein des établissements de lecture publique et d'en mieux cerner les problématiques, il semble essentiel de contextualiser cette offre nouvelle dans son ensemble. Ainsi, il s'agira dans cette première partie de dresser le bilan des grandes mutations culturelles passées et à venir, induites par l'entrée dans l'ère du numérique et de l'Internet. Nous nous focaliserons également sur la volonté des politiques publiques de se saisir de ce tournant majeur et observerons alors les mesures mises en place pour développer l'offre numérique en bibliothèques. Finalement, nous tenterons de définir les contours de ce à quoi fait référence la « bande dessinée numérique » en tenant en compte de la complexité induite par son apparence « *pluriforme* », reflet d'un marché encore immature.

### 1.1.1. Ce que le numérique a transformé au niveau des pratiques culturelles des Français : l'amorce d'un tournant culturel majeur

L'apparition mais surtout la vulgarisation de l'outil Internet qu'a connu le monde et la France depuis les années 2000 a foncièrement modifié les habitudes quotidiennes des Français et ce notamment dans leurs pratiques culturelles comme en témoigne le rapport de la dernière enquête sur celles-ci menée en 2008 par Olivier Donnat qui parle d'ailleurs du passage à une « **culture de l'écran** »<sup>2</sup>.

L'essor du taux d'équipement dans les foyers français en ordinateurs et accès Internet a indéniablement marqué ces deux dernières décennies et, selon l'enquête de Médiamétrie sur l'audience d'Internet en France en janvier 2015<sup>3</sup>, **80,7% des foyers disposent d'un accès Internet** (soit 22,5 millions de foyers et environ 47 millions d'internautes potentiels). En 2014, 64 % des Français de 12 ans et plus se connectent ainsi chaque jour depuis leur domicile et, tous lieux de connexion pris en compte, 8 français sur 10 seraient alors des internautes<sup>4</sup>. A cela s'ajoute l'importance croissante d'équipement en smartphones. Véritables « téléphones multifonctions », ils démultiplient les possibilités de consommation, de stockage et d'échanges de musiques, images ou textes et ce dans une

<sup>2</sup> DONNAT, Olivier. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*. Paris :La Découverte/Ministère de la Culture et de la Communication, 2009. Données disponibles sur le site dédié.

<sup>3</sup> MEDIAMETRIE. *L'audience de l'Internet en France en janvier 2015*. (En ligne). Adresse URL : <http://www.mediametrie.fr/internet/communiques/l-audience-de-l-internet-en-france-en-janvier-2015.php?id=1215>

<sup>4</sup> CREDOC. *La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la Société Française* (juin 2014)

démarche de plus en plus instantanée et nomade. Tout semble alors potentiellement accessible en quelques clics et il est désormais coutumier de trouver des écrans dans les lieux culturels publics comme les bibliothèques ou les musées, réduisant un peu plus les limites entre culture, communication et distraction. Le rapport au contenu culturel est alors en pleine transformation comme l'affirme Olivier Donnat : « *En moins de 10 ans, les appareils fixes dédiés à une fonction précise (écouter des disques, regarder des programmes de télévision, lire des informations, communiquer avec un tiers...) ont été largement supplantés ou complétés par ces appareils, le plus souvent nomades, offrant une large palette de fonctionnalités au croisement de la culture, de l'entertainment et de la communication personnelle* »<sup>5</sup>.

Si le numérique prend de plus en plus une place prépondérante dans le quotidien des Français, son influence dans leurs pratiques de lecture reste toutefois assez relatif. La part des Français ayant lu un livre ou plus en 1973 et en 2008 reste égale à 70 %. En effet, en nous appuyant sur les résultats de l'enquête des Pratiques Culturelles des Français de 2008, on constate que **le recul de la lecture d'imprimés ne semble être que la suite logique de la tendance qui s'affirme depuis les années 1980**. La baisse de la lecture quotidienne de la presse payante (avec le passage en 2008 à 29 % contre 55 en 1973) peut, quant à elle, s'expliquer en partie par le développement massif des journaux gratuits ainsi que de sites Internet et de webzines spécialisés en actualités.

Un constat unanime se fait également : **le livre numérique commence seulement à trouver son public en France, à contrario des États-Unis** précurseurs dans ce domaine et où 40% des livres sont vendus en format e-book<sup>6</sup>. Peu attachés au livre-objet et ayant déjà dans les mœurs cette culture du livre jetable (que ce soit dans les comics comme dans les fameux « *pulp* » par exemple), les américains se sont rapidement accoutumés de la dématérialisation des ressources. En France, et selon une étude IFOP (Institut Français d'Opinion Publique) menée pour l'HADOPI<sup>7</sup> : « *l'existence de milliers de livres tombés dans le domaine public reste le premier argument (à 47 %) en faveur du passage à l'acte vers la lecture numérique, supplantant le gain de place et la facilité de transport. Près d'un tiers des lecteurs de livres numériques sondés admet par ailleurs ne lire exclusivement que des ressources gratuites (38%). Le prix des e-books paraît encore trop élevé pour 33% du panel et environ un quart des sondés déclare même préférer alors acheter la version papier si celle-ci n'est pas*

<sup>5</sup> Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*, La Découverte/Ministère de la Culture et de la Communication, 2009

<sup>6</sup> NORA, Dominique. *Jusqu'où ira le livre numérique*. (Enligne). Adresse URL : <http://bibliobs.nouvelobs.com/salon-du-livre-2014/20140320.OBS0581/jusqu-ou-ira-le-livre-numerique.html>

<sup>7</sup> HADOPI : Haute Autorité pour la Diffusion des Œuvres et la Protection des droits sur Internet



*disponible gratuitement au format numérique* »<sup>8</sup>. **Cette étude confirme que le prix du livre numérique reste un frein important au développement du marché.** Avec un prix avoisinant les 13€ pour les nouveautés, celui-ci reste au-dessus du seuil psychologique des lecteurs qui estiment qu'un e-book devrait coûter moins de 10 euros (9,5€ pour les essais, 7,5€ pour les romans et 5€ pour les BD et mangas). Le premier argument avancé pour 56 % des sondés est lié à la perception des coûts de fabrication et de distribution qu'ils considèrent comme largement inférieurs à ceux d'un support physique. Or, ceci n'est pas forcément un fait avéré compte tenu des droits de licence ou encore des DRM<sup>9</sup> qui restent encore assez méconnus et incompris du grand public. Le second argument majoritairement cité est **l'incompréhension pour 39% des sondés dans le fait de devoir payer un accès et non une œuvre** qui n'appartiendra donc pas forcément au lecteur dans le temps (concept du streaming<sup>10</sup>). Ainsi, 34 % des sondés voient le livre numérique comme un simple mode de lecture complémentaire permettant mobilité et stockage. **Une proportion égale affirme que la lecture sur écran est plus fatigante et beaucoup soulignent l'absence de spontanéité comme l'un des désavantages majeurs de l'achat dématérialisé.** Ainsi, près de la moitié des lecteurs savent précisément le livre qu'ils veulent commander en ligne et les systèmes de recommandations, qui sont par ailleurs souvent perçus comme intrusifs, n'arrivent pas à compenser au manque de « flânerie », plus inhérent à un achat physique en librairie.

Malgré ce préambule, **le livre électronique commence doucement à rentrer dans les habitudes de lecture des Français** comme l'affirme les Chiffres Clés du Numérique<sup>11</sup> publiés par le ministère de la Culture et de la communication. Ainsi, d'après le Baromètre des usages du livre numérique<sup>12</sup> **18% des Français auraient déjà lu un livre numérique** (contre 15% en 2014) et 6 % envisagent de le faire (contre 7% en 2014). Toujours d'après cette enquête du SNE (Syndicat National de l'Édition) en 2013, le chiffre d'affaires des ventes de livres dématérialisés hors livres audio (à savoir téléchargements, streaming, applications et licences d'utilisation de bouquets) avoisine les 94 millions d'euros hors taxes, soit 3,7% du chiffre d'affaire des ventes totales de livres. **Le taux important et grandissant d'équipement**

<sup>8</sup> WOITIER, Chloé. *Le livre numérique séduit peu les français...sauf s'il est gratuit.* (En ligne). Adresse URL : <http://www.lefigaro.fr/medias/2014/10/24/20004-20141024ARTFIG00229-l-offre-gratuite-locomotive-du-livre-numerique-en-france.php>

<sup>9</sup> DRM (Digital Right Management) : La gestion des droits numériques désigne la mise en place des mesures techniques de protection, concernant le contrôle des usages et des accès aux ressources numériques (verrouillage, cryptage). Elle s'applique à tous types de supports (physiques ou dématérialisés)

<sup>10</sup> Streaming : principe utilisé principalement pour l'envoi ou lecture de contenu en « direct » ou en léger différé. Très utilisé sur Internet, il s'oppose à la diffusion par téléchargement qui nécessite de récupérer l'ensemble des données d'un média avant de pouvoir écouter ou en regarder le contenu

<sup>11</sup> Observatoire du numérique. *Chiffres clés 2014 : dernières données disponibles.* (En ligne). Adresse URL : <http://www.observatoire-du-numerique.fr/chiffres-cles-2014>

<sup>12</sup> Sofia/SNE/SGDL – mars 2015 – enquête téléphonique réalisée auprès de 2015 personnes de 15 ans et plus. URL : [www.centrenationaldulivre.fr/fichier/p\\_ressource\\_fichier\\_fr\\_les.frana.ais.et.la.lecture.synha.se.pdf](http://www.centrenationaldulivre.fr/fichier/p_ressource_fichier_fr_les.frana.ais.et.la.lecture.synha.se.pdf)

**des ménages en « écrans de lecture » influence encore beaucoup le passage à la lecture numérique.** Ainsi 49,7% de la population française serait équipée en smartphones parmi lesquels 27% l'utilise comme support de lecture selon ce baromètre. Douze millions de français seraient équipés d'une tablette, devenue, par le biais d'applications dédiées, le moyen privilégié par près de 72% d'utilisateurs pour lire des ressources numériques (ce qui représente en moyenne 15% de leurs usages via ce support). Si on assiste enfin à l'essor de la lecture numérique de manière quantitative, ce propos se veut plus nuancé au niveau qualitatif. En effet, de par leurs fonctionnalités multi usages, les appareils de lecture numérique modifient aussi la façon de lire. Ainsi, une lecture en diagonale et une attention moindre sont portées aux contenus. Les écrans sont alors plus utilisés pour une « lecture de survol » (articles de presse, articles scientifiques, rebonds entre les ressources) que pour une véritable lecture d'attention (romans, bandes dessinées...). Les avancées technologiques opérées sur les liseuses électroniques en matière de confort de lecture (autonomie, résistance à l'eau) et d'ergonomie (arrivée d'encre couleurs pouvant rendre les outils compatibles avec les bandes dessinées numériques notamment) seraient en passe de pallier les actuelles faiblesses de cet outil, dont sont actuellement équipés 850 000 Français.

Nous l'avons vu, le marché du livre numérique en France est encore loin celui des Etats-Unis dont l'e-book représente 27% du chiffre d'affaires du livre en 2013 (selon the Association of American Publisher) et de l'Angleterre où la vente d'e-book représente 15% du marché (selon the Publisher Association). Elle anticipe toutefois sur l'essor à venir. En effet, avec un poids de 4 013 millions d'euros en 2013, l'économie du livre est le premier marché culturel du pays devant le cinéma et la musique. En réfléchissant aux meilleures solutions pour proposer une offre payante de qualité et respectueuse de tous les acteurs (questions sur le prix unique du livre, le taux de TVA, les DRM, le droit de prêt ou encore l'apparition de nouvelles clauses dans les contrat d'édition), toute la chaîne du livre se mobilise afin de développer une offre commerciale adaptée aux nouveaux usages dématérialisés. L'Etat se mobilise également afin de légiférer au mieux un domaine encore jeune et juridiquement nébuleux. Il tend ainsi à aider les bibliothèques à prendre ce tournant afin de pérenniser leur mission de service public en prenant le pas sur ces nouvelles technologies culturelles.

### *1.1.2. Ce que le numérique a changé pour les bibliothèques : comment le Ministère de la Culture tente de prendre le tournant du numérique*

L'émergence du numérique est un enjeu capital, à la fois stratégique et global, dont s'est naturellement saisi le Ministère de la Culture et de la Communication. Il soutient le développement du numérique au sein des bibliothèques, qui restent souvent la première entité culturelle publique où ont accès les citoyens, et les encourage à la diffusion des bonnes pratiques en matière de numérisation et de conservation numérique. L'Etat a donc proposé aux collectivités territoriales un « contrat numérique pour les bibliothèques et les médiathèques » en vue de développer une offre de services et de collections numériques adapté aux besoins et aux attentes des publics (informatisation, site web, ressources électroniques et accès à Internet).

Ainsi, et selon les chiffres clés de l'Observatoire de la lecture publique dans sa synthèse de 2013<sup>13</sup>, **74 % des bibliothèques mettent à disposition au moins un poste informatique**. Cela représente la totalité des communes de 20 000 habitants et plus, 90 % des bibliothèques implantées dans des communes de 5 000 à 20 000 habitants et environ 70 % pour celles de moins de 5 000 habitants. 86 % des bibliothèques proposent leur catalogue en ligne, 50 % disposent d'un site Internet (en 2010, seules 34% des bibliothèques disposaient de leur propre site). Tout comme en 2012, les trois quarts des bibliothèques disposent de postes informatiques accessibles au public et dans la quasi-totalité des cas (96 %), la bibliothèque met à disposition au moins un poste connecté à internet.

En 2012, l'État a aidé 327 projets d'informatisation et de numérisation pour un montant total de 5,08 M€ de subventions. **23% des bibliothèques municipales de villes de plus de 10 000 habitants proposaient des ressources électroniques à leurs usagers dont 48% des livres numériques**. Treize collectivités ont également obtenu le label ministériel « bibliothèques numériques de référence » en raison de l'ambition de leur projet et de l'importance de leur investissement<sup>14</sup>. **Plusieurs autres grandes villes s'équipent de Bibliothèques Numériques dans le but de proposer des services ressources et collections numériques de référence**. Ainsi, de nombreux projets ont bénéficié de financement comme celui de la Métropole de Bordeaux (d'ores et déjà détentrice du label *bibliothèque numérique de référence*) qui donnera l'accès aux usagers à une bibliothèque virtuelle de

<sup>13</sup> Observatoire de la lecture publique. *Bibliothèques municipales : données d'activité 2013 synthèse nationale*. URL :

[http://www.observatoirelecturepublique.fr/observatoire\\_de\\_la\\_lecture\\_publique\\_web/FR/syntheses\\_annuelles.s.awp](http://www.observatoirelecturepublique.fr/observatoire_de_la_lecture_publique_web/FR/syntheses_annuelles.s.awp)

<sup>14</sup> À savoir Compiègne, Grenoble, Lille, Lyon, Montpellier, Moulins, Nîmes, Orléans, Rennes, Roubaix, Rouen, le Sillon lorrain (à savoir Epinal-Metz-Nancy-Thionville) et Valenciennes

ressources numériques mutualisée par l'ensemble des bibliothèques du territoire via un portail commun dès l'automne 2015. Le projet a pu être financé par la collectivité de par sa nature liée au numérique, entrant ainsi dans les compétences et missions de la Métropole.

**Le gouvernement s'engage également en matière de numérisation et de conservation patrimoniale** à l'image du partenariat mené avec la CIBDI (Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image d'Angoulême) en faveur de la numérisation d'un fonds ancien de périodiques dédié à la bande dessinée. Ainsi la Cité poursuit une politique de numérisation de son patrimoine avec la mise en ligne de certaines collections comme les numéros de *Le petit français illustré*, *Excelsior Dimanche* ou encore *Dimanche illustré*. Finalement, outre le plan national de numérisation et le soutien au développement de la bibliothèque numérique Gallica de la BnF<sup>15</sup> (qui propose désormais en ligne 2,9 millions de documents), **le ministère de la culture et de la communication a fait de l'accompagnement des expérimentations numériques et des nouveaux usages, l'une des priorités de sa politique**. Plusieurs dispositifs de cofinancement comme des appels à projets « Services numériques culturels innovants » ont ainsi été mis en place pour faciliter l'appropriation de nouveaux usages numériques et pour encourager le développement de partenariats entre institutions culturelles, chercheurs, entreprises et ayants droit.

En conclusion de cet état des lieux général, retenons que, si l'accueil du livre numérique en France fut tout d'abord frileux, il est indéniable que ce support est amené à avoir une place prépondérante dans l'avenir. A la vue des prévisions annoncées d'ici 2017 par le MOTIF<sup>16</sup> dans ses chiffres clés : « *Stimulé par le niveau de développement des terminaux mobiles, la croissance du marché dématérialisé devrait se poursuivre en France pour atteindre 115 millions d'euros en 2015 et 180 millions d'euros en 2017, selon les prévisions du cabinet d'études GfK.* » et en tenant compte de l'arrivée des consommateurs de demain issus de la fameuse « native génération », **les bibliothèques ont tout intérêt à se saisir de l'outil numérique afin de répondre en temps voulu aux besoins et attentes de leurs usagers**. Les bibliothèques ont su par le passé s'adapter aux évolutions culturelles, preuve en est lorsque de simples établissements de lecture publique, celles-ci sont devenues médiathèques pluridisciplinaires. Vidéo, musique, espace multimédia côtoient ainsi depuis longtemps déjà

<sup>15</sup> Gallica se définit comme le portail d'accès aux collections numériques françaises. C'est une bibliothèque encyclopédique et raisonnée, pilotée par la BNF (Bibliothèque Nationale de France) et offrant accès à tous types de supports. Les documents peuvent être libres de droits ou sous droits (négociations avec les ayants droits, conditions d'utilisation fixées par les partenaires de la BnF).

<sup>16</sup> MOTIF. *Le marché du livre*. Données disponibles sur le site du MOTIF (observatoire du livre et de l'écrit en Ile-de-France). URL : <http://www.lemotif.fr/fr/etudes-et-donnees/chiffres-cles/marche-du-livre/>

les livres et revues papiers. Alors que ces structures tendent à s'imposer comme « troisième lieu » de vie (après le foyer et le travail), le pas vers le numérique semble logique pour cette institution qui est bien souvent le premier lieu d'accès culturel. Les questions et débats autour de cette (r-)évolution suscitent de vives réactions quant à l'avenir du livre papier, aux modalités de partages des fichiers dématérialisés mais aussi à la place du bibliothécaire dans ce contexte de libre accès instantané aux innombrables ressources. La mise à disposition au public, via une médiathèque numérique, d'un bouquet de ressources et de services dématérialisés est de plus en plus monnaie courante en bibliothèques. Ces offres sont accessibles sur place ou à distance pour les usagers identifiés. Pour exemple, l'offre VOD/VAD d'Arte est une solution largement plébiscitée par les bibliothèques. La plateforme propose au sein de sa « médiathèque numérique » quatre offres distinctes et cumulables à savoir : un service de streaming de vidéo à la demande (VOD), une offre de titres d'e-book, un bouquet musical mais aussi une offre de BD numérique (à savoir l'abonnement à la Revue Professeur Cyclope). Presse, musique, livre, cinéma : le numérique est maintenant largement inscrit dans les services des bibliothèques qui tentent de prendre en train cette machine dont on a encore du mal à en définir l'ampleur et les contours.

## 1.2. L'évolution de la bande dessinée et l'entrée dans l'ère numérique

Loin de s'éloigner du sujet de la bande dessinée numérique, le préalable sur les contours et débats engendrés par la naissance d'une offre dématérialisée globale en France et au sein des institutions de lecture publique était indispensable afin de comprendre les problématiques liées à notre sujet. Un deuxième prérequis consiste à appréhender l'offre de la bande dessinée dans son ensemble et de définir ensuite ce à quoi fait référence la bande dessinée numérique avant de pouvoir en analyser ses limites et perspectives en bibliothèque.

Selon les chiffres communiqués par dans le bilan annuel 2014 de Gilles Ratier, secrétaire général de l'ACBD<sup>17</sup>(Association des Critiques et journalistes de Bande Dessinée), **5 410 bandes dessinées ont été publiées en 2014** (dont 3 946 nouveautés), soit une hausse de 4,64% depuis l'année précédente faisant encore une fois de ce genre, **l'offre littéraire la plus importante du marché du livre sur le plan des parutions**. Selon les chiffres clés annuels de l'enquête menée par le SLL (Service du Livre et de la Lecture) pour l'année 2014, la bande dessinée (albums, mangas et comics confondus) représentait **9 % du chiffre d'affaires des ventes totales** des éditeurs, **plaçant ce genre en 4<sup>ème</sup> position** après les guides de loisirs, vie

<sup>17</sup> RATIER, Gilles. *Bilan 2014 : l'année des contradictions*. (pdf en ligne). URL : [http://www.acbd.fr/wp/content/uploads/2014/12/RapportRatier\\_ACBD2014.pdf](http://www.acbd.fr/wp/content/uploads/2014/12/RapportRatier_ACBD2014.pdf)

pratique, tourisme (13%), les livres jeunesse (13%) et les romans tous genres confondus (25%). Si, historiquement, ce genre a de prime abord souffert d'une réputation de *basse littérature*, sa diversité de formes (comic, manga, album,...), de sujets traités (historique, indépendant, humour,...), de publics touchés (jeunesse, adolescents, adultes...) et graphismes (réaliste, peinture, caricatural...) ont favorisé son succès et sa légitimité. Le genre est d'ailleurs maintenant reconnu et élevé au rang de *9<sup>ème</sup> art*. La forme numérique de la bande dessinée apparaît alors comme une sous-branche qui a vu le jour il y a plus d'une décennie maintenant. Toutefois, sa marginalité et son caractère *pluriforme* ont fait d'elle une « *classe fourre-tout* » mise un peu à part. C'est pourquoi, après avoir fait un bref rappel de l'évolution de la bande dessinée en général, nous tenterons de définir ce à quoi correspond véritablement sa déclinaison digitale.

### 1.2.1. Les métamorphoses de la bande dessinée : un défi pour les bibliothèques

Sans en refaire tout l'historique, nous pouvons sans conteste affirmer que, depuis ses origines, la bande dessinée semble être un genre ayant connu de nombreuses mutations tant par sa forme que par la perception du public. « *Le terme de « métamorphose » s'applique parfaitement à la perception de la lecture de la bande dessinée qu'ont de nombreuses institutions, car dire que celle-ci s'est transformée depuis le début du siècle dernier est se situer en dessous de la réalité* »<sup>18</sup>. En affirmant ces propos, Benoît Berthou, fondateur et directeur de la revue scientifique *Comicalités*, tend à démontrer comment de genre « populaire » dans le sens péjoratif du terme (à savoir la vision d'un sous-genre de basse littérature) la bande dessinée s'est inscrite comme un genre « Populaire » dans le sens où il est plébiscité par le plus grand nombre. Les chiffres fournis par l'enquête sur les pratiques culturelles des Français réalisée par le Ministère de la Culture nous informe qu'elle **fait partie des cinq genres favoris des lecteurs**<sup>19</sup>. En effet, à la question portant sur les genres lus le plus souvent, 34 % des réponses portant sur deux choix relèvent directement de la bande dessinée (dont 26% désignant les albums et 8% les comics et mangas). Si, à l'origine le terme de bande dessinée était inévitablement renvoyé à l'image de l'album<sup>20</sup>, l'émergence des mangas, comics et plus récemment des romans graphiques<sup>21</sup> fait que le genre se veut de plus en plus ouvert à tous les sujets et modes d'expression. **De par la pluralité de ses formes,**

<sup>18</sup> BERTHOU, Benoît. *Les métamorphoses de la lecture de bande dessinée*. Bulletin des bibliothèques de France [en ligne], n° 5, 2011. Adresse URL : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-05-0036-006>

<sup>19</sup> DONNAT, Olivier. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*

<sup>20</sup> Album BD : se définit ici comme un livre de couleur généralement relié et de grande taille traditionnellement de 48 pages cartonnées et couleurs (autrement nommé 48CC)

<sup>21</sup> Roman graphique : désigne ici une bande dessinée de format libre sous brochage n'adoptant aucune contrainte de pagination et bien souvent édité en noir et blanc)

**publics et motivations, la bande dessinée contemporaine devient de plus en plus complexe s'éloignant de son étiquette de « simple divertissement »** pour tendre à de nouveaux modes d'expression. Ainsi selon Benoît Berthou, « *la bande dessinée ne correspond plus à un seul type d'imprimé, ni même à une forme précise de fiction volontiers divertissante, et affirme à l'inverse de nouvelles parentés susceptibles de renouveler son approche du public* »<sup>22</sup>. Il n'existerait alors pas « Une » bande dessinée mais une palette de sous-genres proposant des possibilités de lectures on ne peut plus diverses. Ceci implique alors également l'existence, non par un unique type de lecteur mais bien de publics variés, complémentaires ou antithétiques qui trouvent tous des aspirations différentes et plus ou moins « personnelles » dans les propositions du genre.

### **1.2.2. La bande dessinée numérique, un véritable « OPNI »**(Objet Pluriforme Non identifié)

Une première remarque est à prendre en compte avant de tenter de définir la bande dessinée numérique. Par définition, la « bande dessinée » renvoie à la fois à l'œuvre (la bande dessinée en particulier) et à son support physique (un ouvrage de bande dessinée en général, associé au terme d'album qui reste le format dominant). Cette particularité se retrouve par ailleurs dans les productions étrangères du même genre. Ainsi, un comics désigne tout autant une bande dessinée américaine en général que le format réduit avec couverture souple qui lui est associée comme « sous-genre ». De même, le terme manga est largement employé pour une bande dessinée en format de poche, en noir et blanc et à forte pagination qu'elle soit ou non originaire du Japon. Il en est de même alors pour la bande dessinée numérique qui fait référence aussi bien au support dématérialisé qu'à la nouvelle technique qui lui est associée. Tout se complique encore un peu plus puisque, ce nouvel art, en passe de devenir un genre à part entière, se révèle encore expérimental et indéfini. Afin d'en déterminer les contours, passons en revue toutes les facettes de la bande dessinée numérique tout en distinguant son offre gratuite de l'offre éditoriale payante.

#### **a) Les différentes formes de l'offre payante :**

La bande dessinée numérique peut désigner une bande dessinée « numérisée », à savoir la reproduction d'une bande dessinée préexistante via numérisation de planches originales et, dans la majorité des cas, par une adaptation des contenus à la lecture sur écran. Elle peut désigner également une offre « nativement numérique », à savoir créée depuis et pour l'écran et sa lecture dynamique.

---

<sup>22</sup> BERTHOU, Benoît. *Les métamorphoses de la lecture de bande dessinée*. Bulletin des bibliothèques de France

### De la bande dessinée numérisée...

Si, au départ, la bande dessinée numérisée correspondait majoritairement à la mise à disposition d'un fichier pdf de sa version papier, le piratage des œuvres, notamment avec l'échange de scantrad<sup>23</sup>, monnaie courante dans le domaine du manga<sup>24</sup>, a poussé les distributeurs numériques à repenser l'offre. Au niveau « technique » nous pouvons noter que, dès le début des années 2000, le diffuseur Ave comics<sup>25</sup> s'impose sur le marché en proposant une **offre « verrouillée » adaptées aux consoles de jeux** portables où l'utilisateur, s'il ne dispose pas physiquement du fichier, accède quand il le souhaite à ses albums. Dès 2006, l'entreprise adapte son offre en **développant une application pour portables et tablettes**, outils alors en pleine expansion. Elle est également à l'origine d'un des premiers **systèmes de lecture adaptée aux objets tactiles, à savoir la lecture « case à case »** qui tend actuellement à devenir la norme pour l'offre légale de bande dessinée numérique. Ainsi, en opposition au scrolling (déroulé de la page vertical), ce système découpe les planches et pour un feuilletage horizontal de chaque case.

Au niveau « physique » nous pouvons alors distinguer dans cette catégorie d'offre de bande dessinée dite numérisée :

- **L'achat et la possession de pièces même hors ligne**, à l'instar du coffre à BD<sup>26</sup> qui est en fait l'achat et le téléchargement de fichiers PDF de bandes dessinées « oubliées » et collectors des années 1940-1960. Adressé à un public spécifique et bien ciblé, cet échange de PDF est toutefois devenu marginal.
- **L'accès à une plateforme exploitant un catalogue de bandes dessinées** numériques est devenu la norme majoritaire. Les bandes dessinées, reprenant la trame de l'édition papier, sont alors consultables sur abonnement que ce soit en location (accès restreint dans le temps) ou en achat (visionnage illimité en streaming<sup>27</sup> d'œuvres dont on ne possède pas le fichier « source »). Sur le marché de la BD numérisée en France, le nombre d'acteurs engagés reste assez faible (cf. Annexe I : - COMPARAISON DES TROIS GRANDES OFFRES EN BD NUMERIQUE). Iznéo<sup>28</sup> est le leader français et couvre plus de 99% de l'offre légale

<sup>23</sup> Scantrad : manga numérisé (scanné) et traduit par des fans depuis sa langue originale (habituellement le japonais ou le coréen) vers une autre et distribués gratuitement et généralement illégalement sur Internet.

<sup>24</sup> Manga : bande dessinée reprenant les codes du genre japonais (petit format, lecture inversée, illustrations noir et blanc,...)

<sup>25</sup> <http://www.avecomics.com>

<sup>26</sup> <http://www.coffre-a-bd.com/pres.html>

<sup>27</sup> Le streaming est un principe utilisé principalement pour l'envoi de contenu en direct ou léger différé. Très utilisé sur Internet, il permet de commencer la lecture d'un flux audio ou vidéo à mesure qu'il est diffusé. Il s'oppose ainsi à la diffusion par téléchargement qui nécessite par exemple de récupérer l'ensemble des données d'un morceau ou d'un extrait vidéo avant de pouvoir l'écouter ou le regarder.

<sup>28</sup> [www.izneo.com](http://www.izneo.com)



numérique existante en bande dessinée, grâce à son accord conclu avec Numilog<sup>29</sup> en 2013. A titre informatif, le leader américain ComiXology<sup>30</sup>, qui aurait potentiellement pu permettre l'accélération du marché de la bande dessinée digitale en France grâce à son avancée technologique (et de l'ergonomie de lecture haute définition qu'il offre), se voit finalement relégué à une place moindre suite à son rachat par Amazon. Celui-ci a rendu l'achat direct via des plateformes d'application impossible ce qui restreint l'utilisateur à passer obligatoirement par le site d'Amazon. Il est également intéressant de présenter des expériences remarquables de libraires numériques indépendantes spécialisées dans le genre. Ainsi, le collectif Sequencity<sup>31</sup> met en avant le travail de sélection et d'expertise de libraires « physiques ». Une fois connecté au portail, disponible également via application, on découvre non pas un choix de livres mais un choix de libraires (La BD dans la théière en Vendée ou Momie BD à Annecy) et de sélections thématiques. Pour exemple, La librairie Aladin à Nantes propose une sélection d'albums créés par des auteurs Nantais. Il est alors possible de *chatter* avec un des libraires, rapprochant l'univers numérique de celui du réel et rendant surtout au professionnel tout son rôle de prescripteur, véritable valeur ajoutée (et ce même si le catalogue n'est pas autant fourni en « best-sellers commerciaux » que les deux offres citées précédemment).

#### ...à l'émergence d'une bande dessinée nativement digitale

La seconde face de l'offre payante concerne l'exploitation de bandes dessinées nativement numériques. Encore pionnières en la matière, ces expériences font preuve d'un processus créatif abouti. Prenant en compte toutes les possibilités offertes par la technologie digitale, elles développent de nouveaux schémas narratifs (jeu sur le feuilletage, intégration d'effets vidéos...) et **semblent alors véritablement se rapprocher de ce à quoi tendra la bande dessinée numérique de demain**. En illustrant notre propos par le biais d'exemples issus d'initiatives françaises récentes, tentons de mieux appréhender les formes que cette offre payante peut revêtir :

– **Des sites de feuillets en ligne** (cf. Annexe II: PRESENTATION DE BLUDZEE ET LES AUTRES GENS) à l'image de l'expérimentation de *Bludzee*<sup>32</sup> de Lewis Trondheim (petit chat disponible sur application smartphone et tablette donnant lieu à un « gag animé » quotidien pendant un an) et *Les Autres Gens*<sup>33</sup> de Thomas Cadène. Pour cet exemple, Thomas Cadène s'est inspiré du système mis en place par des sites d'information en ligne comme Médiapart

<sup>29</sup> Numilog.com est un distributeur et diffuseur français de livres numériques

<sup>30</sup> <http://www.comixology.fr>

<sup>31</sup> <http://www.sequencity.com>

<sup>32</sup> <http://www.bludzee.com/fr>

<sup>33</sup> <http://www.lasautresgens.com>

ou encore Arrêt sur images, pour proposer en 2009 son feuillet numérique. L'idée était de donner accès à un épisode quotidien de l'aventure des protagonistes de la « nouvelle » en contrepartie d'un abonnement au mois, au semestre ou à l'année. Outre sa forme exclusivement numérique au départ, l'originalité du projet tenait dans le fait que chaque épisode était dessiné par un illustrateur différent. Ainsi, sur les deux ans et au fil des 500 épisodes qu'a duré l'aventure, plus d'une centaine d'auteurs se sont relayés pour croquer les personnages récurrents. Le prix de l'abonnement, plus symbolique qu'autre chose, n'était pas suffisant pour rémunérer de manière viable les auteurs. Thomas Cadène, en besoin de financement, aura finalement recours au papier pour publier les bandes dessinées et terminer ainsi son projet. **Cette première expérimentation « remarquable » aura eu le mérite de prouver qu'une offre payante est envisageable sur Internet.** La création de bandes dessinées pour les écrans et surtout son marché potentiel semblent pour l'instant plus « inspirer » les auteurs que les éditeurs comme nous le verrons dans les limites du genre.

– **Des revues et webzines de BD numérique** à l'instar du précurseur « Mauvais Esprit »<sup>34</sup>, du trimestriel « La Revue Dessinée » (dont la vidéo de présentation sur Dailymotion en relate bien l'essence<sup>35</sup>) ou encore du mensuel « Professeur Cyclope »<sup>36</sup> (cofinancé notamment par Arte et Télérama). Encore une fois toutes ces productions sont des projets collectifs conçus pour la « lecture écran ». L'essence de ces projets est de permettre aux auteurs de « *se réapproprier la distribution de leurs œuvres* » comme l'annonçait Franck Bourgeron, rédacteur en chef de la Revue Dessinée<sup>37</sup> puisque, véritables auto-éditeurs, ils maîtrisent ici toute la chaîne du livre. Véritables laboratoires créatifs, **ces projets tendent à explorer tous les chemins possibles en terme d'innovation quitte à ce que les nouveaux modes de lecture (scrolling, turbomédias<sup>38</sup>, gifs animés,...) empruntent parfois des airs d'animations.**

Nous venons de dresser l'état actuel de l'offre payante de la bande dessinée numérique, penchons-nous à présent sur ses formes gratuites et légales, disponibles depuis Internet.

---

<sup>34</sup> Mauvais esprit : hebdomadaire Internet qui s'est éteint en 2013 après 75 numéros

<sup>35</sup> [http://www.dailymotion.com/video/xxzpp9\\_la-revue-dessinee-c-est-quoi-v2\\_news](http://www.dailymotion.com/video/xxzpp9_la-revue-dessinee-c-est-quoi-v2_news)

<sup>36</sup> Professeur Cyclope est un Webzine BD collaboratif et collectif codirigé par Gwen de Bonneval et Fabien Vehlmann et est cofinancé par Arte et Telerama. URL : <http://www.professeurcyclope.fr/>

<sup>37</sup> La Revue Dessinée est un magazine d'information web et papier consacré aux reportages, documentaires et enquêtes en dessins et langage graphique. URL : <http://www.larevuedessinee.fr/>

<sup>38</sup> Turbomédia : Récit dessiné et animé conçu pour web et mobiles, il est à mi-chemin entre BD, cartoon et diaporama.

## b) Les différentes formes de l'offre gratuite légale :

### De l'exception française des blogs de bandes dessinées<sup>39</sup>...

Une des particularités françaises est l'abondance et le succès rencontré sur la toile par les nombreux « blogs BD » qui ont émergé depuis le début des années 2000. L'arrivée de la palette graphique comme outil pour les illustrateurs a ainsi contribué à révéler une génération d'illustrateurs d'un genre nouveau. Ce phénomène, héritier du fanzine<sup>40</sup> et en quelque sorte du principe de la prépublication<sup>41</sup> historiquement propre au 9<sup>ème</sup> art, aura permis de développer une communauté d'auteurs venant de tous les horizons. Professionnels ou autodidactes, issus de la bande dessinée, du journalisme ou encore du jeu vidéo, ils sont nombreux à publier leurs illustrations et à en proposer l'accès gratuitement avec comme seul objectif : se faire connaître. Si par faute de statistique officielle on ne connaît pas le nombre exact de « blogs BD » en France, on peut toutefois affirmer que cette offre est abondante. Ainsi en 2014, selon les classements de Petit Format.fr on enregistrait 1 727 blogs dont ceux incontournables de Pénélope Bagieu<sup>42</sup>, Boulet<sup>43</sup> ou encore Margaut Motin<sup>44</sup> cités comme les plus populaires en nombre d'abonnés. Le classement Ebuzzing, fondé sur le nombre et la valeur des liens pointés vers les blogs classe en novembre 2014 les trois premiers blogs Papacube<sup>45</sup>, le geektionnerd<sup>46</sup> et Yatuu<sup>47</sup>. Autre preuve de son succès grandissant, l'année prochaine sera celle des 10 ans du « Festiblog<sup>48</sup> », événement annuel et national et permettant aux internautes de rencontrer les auteurs.

En définition, nous pouvons dire que le **blog BD en France se rapproche en popularité des webcomics Américains**. Ces deux genres se distinguent toutefois par leur contenu. Le webcomic est une bande dessinée en ligne dont l'auteur présente régulièrement de nouveaux épisodes et a généralement un début et une fin. Le blog BD peut quant à lui tenir à tous les genres et n'a pas forcément de scénario préétabli : tranches de vie, fictions, illustrations... Certains blogs BD, comme Chicou-Chicou<sup>49</sup>, se situent à la frontière du blog et du webcomic : ils présentent des personnages imaginaires (caractéristique du webcomic)

<sup>39</sup> BAUDRY Julien. Histoire de la bande dessinée numérique française. (En ligne) Adresse URL : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article395>

<sup>40</sup> Fanzine : Publication de faible diffusion élaborée notamment par des passionnés de bandes dessinées

<sup>41</sup> Prépublication : publication d'une bande dessinée dans un périodique avant sa publication définitive en volume

<sup>42</sup> <http://www.penelope-jolicoeur.com>

<sup>43</sup> <http://www.bouletcorp.com>

<sup>44</sup> <http://margauxmotin.typepad.fr>

<sup>45</sup> <http://www.papacube.com>

<sup>46</sup> <http://geektionnerd.net/> a fermé en novembre 2014 et est remplacé par grisebouille.net

<sup>47</sup> <http://Yatuu.fr>

<sup>48</sup> Événement national annuel rassemblant auteurs de blogs BD et public. En 2015, le festival célèbre sa 10<sup>ème</sup> édition.

<sup>49</sup> <http://www.chicou-chicou.com>

mais qui évoluent dans des tranches de vie quotidienne (caractéristique du blog) sans qu'il y ait de grandes lignes scénaristiques ni de dénouement prévu.

Pensé à la base uniquement comme une édition numérique, le blog, s'éloigne ainsi des codes traditionnels de la bande dessinée. La page n'est pas pensée de la même façon dans son découpage qui relève plus du défilement vertical en « scrolling » que d'une démarche en « case à case » horizontale. Les ambiances, couleurs, expositions graphiques sont différentes sur écran et papier, faisant de ce « **sous-genre** » **une catégorie à part entière dans l'univers du 9<sup>ème</sup> art même si, paradoxalement, les blogs les plus plébiscités ont donné lieu à des éditions papiers qui ont connu un large succès.** On en dénombre ainsi 77 en 2014 contre 94 en 2013 selon les bilans annuels de l'ACBD. Ainsi, dans ses nombreuses interviews, comme celle du 5 avril 2013 lors de l'émission Pixel<sup>50</sup> sur France Culture, Boulet le clame haut et fort : si le temps passé à créer et alimenter son blog ne lui dégage aucun salaire malgré les 30 000 abonnés qui le suivent quotidiennement, il lui aura permis de se faire connaître et de se faire publier par Delcourt. Preuve en est ainsi faite, qu'une offre légale numérique de qualité pourrait être possible puisque les recueils papiers de Boulet rencontrent un certain succès commercial alors que les *posts* sont toujours visibles (accessibles gratuitement mais également potentiellement reproductibles illégalement).

... aux sites centralisateurs de contenus qui tentent de mobiliser une communauté

De nombreuses expériences relevant plus de l'engagement que d'une véritable démarche commerciale ont été mises en place afin d'aider les auteurs à prendre en main l'outil numérique et à faire connaître leur travail. N'existant aucune modèle véritablement établi, nous allons citer quelques-unes des expériences les plus abouties afin de dresser un état des lieux de cette offre.

- **GRANDPAPIER**<sup>51</sup> est une plateforme de lecture de bandes dessinées en ligne dont le but est de favoriser la création et la découverte du genre et de ses auteurs. Projet de la maison d'édition l'Employé du Moi<sup>52</sup>, le portail propose gratuitement la lecture des récits, dessins ou animations. Les dessinateurs, professionnels ou amateurs, doivent simplement soumettre leur récit (ancien ou nouveau) au jury responsable de la ligne éditoriale.

- **Le projet de 8P CX (8 pages comics)**<sup>53</sup> est également un site impulsé par l'Employé du Moi. Se réappropriant la logique du fanzine à l'ère du numérique, le site propose aux auteurs de publier sous format pdf un fichier d'une page. Celui-ci pourra ensuite être

<sup>50</sup> Podcast de l'émission disponible en ligne. URL : [www.franceculture.fr/emission-pixel-la-bd-numerique-cherche-son-modele-2013-04-05](http://www.franceculture.fr/emission-pixel-la-bd-numerique-cherche-son-modele-2013-04-05)

<sup>51</sup> <http://grandpapier.org>

<sup>52</sup> <http://employe-du-moi.org/> est une maison d'édition de bandes dessinées indépendantes

<sup>53</sup> <http://8p.cx>

gratuitement téléchargé, imprimé, découpé et plié par les internautes qui disposeront au final d'une bande dessinée sous la forme d'un livret de 8 pages réalisé à partir d'une impression A4.

- **Les sites d'éditions participatives qui reprennent les codes de la prépublication** et visent l'impression commerciale d'albums plébiscités par le public. Avant de s'éteindre, par manque de fonds d'investissement, les éditions Manolosanctis ont été une référence dans le domaine de la bande dessinée indépendante. Le site, créé en 2009, visait la promotion d'auteurs inconnus du grand public en offrant l'accès aux œuvres publiées gratuitement. Selon le succès rencontré par les différents récits, la maison d'édition en commercialisait les versions imprimées. Une vingtaine d'albums ont ainsi été publiés et distribués en France, Belgique, Suisse et Québec.

- **Delitoon.com** est un site dont le fonctionnement se rapproche du webtoon Coréen (qui permet aux auteurs de publier leurs œuvres chapitre par chapitre, gratuitement et dans un but de promotion). Ce genre de plateforme trouve son public à la fois auprès des consommateurs réguliers de BD qui continuent d'acheter les albums en librairie et auprès des lecteurs sensibles à la souplesse de la dématérialisation. Le site, qui tire la plupart de ses recettes de la publicité, propose aux internautes des contenus directement mis en ligne par les créateurs de bandes dessinées, sans exercer l'activité d'éditeur. Ainsi, les auteurs ne sont pas rémunérés par le site mais bénéficient d'une certaine visibilité qui peut les aider dans leur recherche d'éditeurs. L'effet de « teasing » généré entre chaque épisode et les interactions rendues possible au public via les réseaux sociaux et les commentaires contribuent à une évolution des usages de la bande dessinée en ligne. Les lecteurs sont plus fidèles, impliqués et plus proches des auteurs. Prenant en compte les caractéristiques de la lecture « écran », le site privilégie le mode de lecture en « scrolling », sans téléchargement et sans flash.

Nous venons de le voir, il n'existe pas une bande dessinée numérique mais pléthore d'offres dématérialisées dont les formes et les publics varient. L'essor de la bande dessinée numérique est en cours même si l'on est encore loin du succès d'ores et déjà affiché aux Etats-Unis et au Japon où la bande dessinée est restée historiquement associée à une lecture « jetable » et non à un objet de collection. Ainsi, les comics américains numériques n'ont rien à envier à leur pendant papier en format « pulp ». L'importance de la lecture de mangas sur smartphone dans les pays asiatiques est quant à elle prédominante et fait de cette pratique un usage rentré dans les mœurs.

## 2. Les limites de la diffusion de la bande dessinée numérique en bibliothèques

### 2.1. Des limites liées au genre

#### 2.1.1. Un marché multiforme et une technologie non stabilisée

Nous l'avons souligné, le boom des écrans et lecteurs numériques a révolutionné le rapport à la lecture. De plus en plus ergonomiques, ils ont bouleversé les habitudes des individus qui se laissent progressivement séduire par une lecture en ligne, instantanée et sur écran que ce soit pour leurs recherches comme pour la lecture « plaisir ». Concernant la bande dessinée, il reste toutefois encore un pas à franchir puisque la place prépondérante de l'image complique la transposition du papier à l'écran. Des développements supplémentaires sont donc de plus en plus envisagés par rapport à un simple livre telles que la lecture case à case, la technique du feuilletage ou encore le zoom sur les images. Ce marché encore immature n'a pas abouti à un format standardisé et nécessite alors un important travail de veille afin de vérifier le bon fonctionnement des liens et la non obsolescence des « outils de lecture » afin de veiller à la pérennité de l'accès aux œuvres dans le temps et sur les supports. Ainsi, à la manière d'un site internet « responsive <sup>54</sup>» l'œuvre devra s'adapter à toutes les sortes de lecteurs et leur taille comme l'illustre le croquis en exemple.



L'adaptation de la bande dessinée du papier à l'écran (source : actualitte.com)

Une des grandes avancées technologiques qui est en train de révolutionner la bande dessinée digitale est sans conteste le développement du Turbomédia. Officiellement déposé comme marque par Yves Bigerel, alias Balak<sup>55</sup> cette technologie consiste en l'intégration de dessins sur tablette graphique directement dans flash. Le Turbomédia donne aux récits dessinés une allure à la croisée du cartoon et du diaporama et offre au lecteur un rôle

<sup>54</sup> On appelle Responsive Web Design la faculté d'un site web à s'adapter au terminal de lecture.

<sup>55</sup> <http://www.catsuka.com/turbomedia/>

particulièrement participatif. Tantôt spectateur, tantôt acteur, il contrôle la vitesse de lecture, voir le déroulé de l'histoire en cliquant sur les flèches pour avancer le récit. Il peut parfois même choisir l'action du personnage. Balak<sup>56</sup> a, par ailleurs, posté en 2009 sur son blog une démonstration pour les auteurs de ce qu'il était possible de faire avec un minimum de technique en termes de perspectives de ce genre sous son post intitulé « Réflexion sur la BD numérique ». Ouvrant de multiples possibilités, l'utilisation standard du « flash<sup>57</sup> » accuse toutefois quelques limites. Elle suppose en effet que les formats soient supportés par les différents lecteurs et nécessite parfois l'installation supplémentaire de logiciels qui peuvent remettre en cause la visibilité et lisibilité des contenus.

De par le fait qu'aucun format standard ne lui ait été attribué, le terme de bande dessinée numérique regroupe des expériences vraiment créatives mais très hétérogènes tant au niveau du contenu que de la technologie employée. Ce genre « hybride » frôle les limites des domaines de l'animation et du jeu vidéo mais reste de la bande dessinée<sup>58</sup> comme l'a défini Scott Mc Cloud. En effet même si elle semble s'affranchir des codes traditionnels de format (l'écran étant pensé plus comme une « case » à part entière plutôt que comme le support d'une planche) et utilise de plus en plus des éléments multimédias externes (tels que le son et l'animation) sa lecture reste du ressort de « *l'interprétation d'une succession d'images qui sont éventuellement accompagnées de textes* ».

La bande dessinée numérique est devenu un sujet récurrent de débats et tables rondes dans la profession. Si les visions sont différentes, que ce soit au niveau commercial ou « créatif », tous les acteurs s'accordent sur le fait qu'elle ne répond pas à la même demande que son homologue papier et donc ne séduit pas forcément le même public.

### *2.1.2 Un Profil du lecteur numérique différent de celui de bande dessinée standard*

De simple médium de diffusion à genre à part entière, la question de la place de la bande dessinée digitale ne semble pas encore être tranchée et les spécialistes ont du mal à appréhender son lectorat et sa cible potentielle. Différentes enquêtes peuvent nous aider à faire le point sur les grandes tendances de la bande dessinée traditionnelle et numérique afin de voir si ces deux publics sont différents ou complémentaires.

<sup>56</sup> <http://www.catsuka.com/news/2009-02-06/reflexion-sur-la-bd-numerique-by-balak-via-le-forum>

<sup>57</sup> Flash : technologie d'animation visuelle et sonore créée par Macromédia permettant d'animer des pages web notamment pour des créations publicitaires, animations visuelles ou des jeux.

<sup>58</sup> Bande dessinée : interprétation d'une succession d'images qui sont éventuellement accompagnées de textes

## **L'étude nationale menée par la Bibliothèque Publique d'Information (BPI) en 2011 sur les pratiques culturelles des français liées à la bande dessinée.**<sup>59</sup>

Tout d'abord, au niveau de la bande dessinée en général et d'après une vaste enquête nationale réalisée par TMO Régions, menée en 2011 par la BPI auprès de 4 981 personnes, **un français sur trois est lecteur de bandes dessinées. Les 11-14 ans sont les plus grands lecteurs de bandes dessinées.** On peut observer une tendance décroissante puisque, à partir de 18 ans, les lecteurs de bandes dessinées deviennent minoritaires et ce, de plus en plus au fur et à mesure que l'âge augmente. **Les hommes (38%) sont presque deux fois plus lecteurs de bandes dessinées que les femmes (21%).** Ainsi, **le lecteur de bande dessinée est plutôt masculin, plus jeune et plus diplômé que l'ensemble de la population** (62% dont un niveau d'études supérieur ou égal au bac). Il semblerait qu'il existe un lien manifeste entre le fait d'effectuer des sorties culturelles et le fait de lire des bandes dessinées. Parmi les personnes ne se rendant jamais au cinéma, à un concert, ne fréquentant jamais les musées ou les bibliothèques, la part des lecteurs de bandes dessinées dépasse à peine les 15%, alors qu'ils représentent 45% des personnes se rendant au moins 6 fois par an au musée. De même, un adepte des jeux vidéo sur deux lit des bandes dessinées.

Concernant les genres privilégiés, **27% des Français lisent du « franco-belge », 16% des comics, 15% des mangas.** Plus confidentiels les romans graphiques ou bandes dessinées alternatives ont un lectorat de 6%. Si l'on souhaite hiérarchiser la typologie des lecteurs par genre lu, on peut dire que 20% lisent de tout, mais peu. Viennent ensuite le groupe des lecteurs exclusifs d'albums traditionnels (14%) puis ceux des moyens lecteurs de mangas et albums traditionnels, des petits lecteurs exclusifs d'albums traditionnels et finalement des moyens lecteurs d'albums traditionnels et de journaux d'humour (tous les trois aux alentours des 10 %).

**La lecture de bandes dessinées numériques est encore peu répandue chez les lecteurs de bandes dessinées et ne concerne que 14% du panel** (soit 182 personnes dans ce cas précis). Toutes les catégories d'âge ne sont pas touchées de la même manière par cette pratique. Sur la base de l'échantillon interrogé, elle est inexistante pour les plus de 60 ans et reste très marginale pour les individus ayant entre 40 et 59 ans : 2% des lecteurs de 40-49 ans et 4% des 50-59 ans déclarent lire des bandes dessinées numériques. Entre 11 et 17 ans et 30 et 39 ans, les pourcentages sont respectivement de 15% et 18%. **Cette pratique est**

<sup>59</sup> Les résultats de l'étude sont disponibles via ce lien :

[http://www.bpi.fr/files/live/sites/Professionnels/files/Pdf/Etudes/Programme%20de%20recherche/PDF\\_recherche\\_2011\\_lecture%20BD.pdf](http://www.bpi.fr/files/live/sites/Professionnels/files/Pdf/Etudes/Programme%20de%20recherche/PDF_recherche_2011_lecture%20BD.pdf)



**plus habituelle chez les moins 40 ans et, de façon plus marquée encore, chez les 18-24 ans (29 %) et les 25-29 ans (23 %).** Selon Benoit Berthou dans son ouvrage intitulé *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?*<sup>60</sup> reprenant les données de cette enquête, « il semblerait que cette catégorie d'âge soit confrontée à un contexte particulier (éloignement du foyer parental, poursuite des études, diversification des centres d'intérêt, intégration sociale, etc.) et se retrouve à reconsidérer son rapport à la bande dessinée et au livre en général. Cette période charnière paraît se prolonger avec l'installation dans la vie active pour les 25-29 ans ».

Plusieurs questions ont été posées aux lecteurs de bandes dessinées numériques afin de mieux cerner leurs habitudes. Ainsi, 80 % des personnes interrogées déclarent les lire sur un ordinateur. La lecture sur une tablette numérique (26% des lecteurs concernés), un téléphone portable (18%) ou sur une liseuse électronique (12%) étant alors bien moins fréquente. Comme nous allons le voir dans un second paragraphe, ces chiffres dénotent avec ceux relevés lors de l'étude conjointe du Labo BNF et d'Iznéo où l'utilisation de tablettes est recensée comme un support privilégié. Il s'agira alors de prendre en compte le fait que l'étude dont nous analysons ici les résultats a été conduite entre mai et juillet 2011. Les offres légales de bandes dessinées numériques se présentaient alors sous des formes très variées : formats ePub et PDF (pour exemple Numilog), formats propriétaires (comme AveComics Production avec son format AVE), applications dédiées (tel Mozzo), et, de manière plus marginale, la diffusion en streaming (c'est-à-dire sans réelle « possession » pour le lecteur-abonné). Actuellement, c'est cette dernière solution qui fait maintenant l'unanimité (notamment chez Iznéo et ComiXology). Le tableau suivant analyse et compare les deux enquêtes citées plus haut.

Lecture de bande dessinée numérique	Étude nationale 2011 – 182 sondés	Étude Iznéo – Labo BNF 2015 – 22 participants
Ordinateur	80,00%	40,00%
Tablette	26,00%	20,00%
Smartphone	12,00%	5,00%
Couple PC/ tablette	NC	10,00%
Couple PC/smartphone	NC	10,00%
Couple Tablette/smartphone	NC	5,00%

Alors que 87 % des lecteurs de bandes dessinées âgés de plus de 11 ans déclarent posséder des bandes dessinées physiques, ils ne sont que 71 % à en posséder au format numérique. **La notion de collection a également une faible importance pour la bande dessinée digitale** puisque 41 % des lecteurs déclarent en posséder moins de dix et 22 %

<sup>60</sup> BERTHOU, Benoît (dir.). *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Paris : Éditions de la BPI, 2015

entre dix et cinquante. Au final, seuls 7 % des lecteurs de bandes dessinées au format numérique – soit à peine 1 % de la population des lecteurs de bandes dessinées – disent posséder des collections supérieures à cinquante ouvrages (alors que c'est le cas de 28 % des lecteurs de bandes dessinées au format papier). Ils sont d'ailleurs 47 % à déclarer ne jamais avoir acheté de bandes dessinées au format numérique mais 42 % en ont échangés. Finalement, les lecteurs de bandes dessinées numériques semblent avoir des pratiques comparables à ceux de bandes dessinées classiques en matière d'achat (53 % pour le numérique et 59 % pour la traditionnelle) et de possession (71 % pour les premiers, contre 87 % pour les seconds).

Pour conclure, le format numérique ne semble pas changer la donne au niveau des pratiques des adeptes (les comportements de possession, achat, échange restent globalement dans les mêmes proportions). **Seul le manga semble pour l'instant profiter positivement d'habitudes liées au numérique.** Ainsi, sa lecture sur écran est pratiquée par 27 % des lecteurs de 11 ans et plus, contre 20 % pour les comics, 22 % pour les romans graphiques, 12 % pour les albums traditionnels et 16 % pour les journaux d'humour. Cet écart, que l'on ne retrouve pas au sein des autres pratiques, pourrait s'expliquer par le phénomène illégal des scantrads, qui existe essentiellement pour les mangas. Toutefois, les conclusions de cette étude révèlent une situation plus complexe que les craintes envisagées par le piratage massif de la bande dessinée comme lorsque le MOTif titrait, en janvier 2012, « La bande dessinée, proie des pirates », observant le piratage notamment de « Dragon Ball Z ». Certes, les lecteurs âgés de 18 à 24 ans, qui représentent pourtant une catégorie de grands lecteurs, sont ceux qui achètent le moins d'albums (46 %, contre 59 % en moyenne pour les lecteurs de bandes dessinées âgés de 11 ans et plus) mais pour autant, ils sont 71 % à déclarer ne pas lire de bandes dessinées au format numérique et 77 % à ne pas en posséder. **La bande dessinée au format numérique (quand bien même elle serait piratée) n'apparaît donc pas comme une solution de substitution à son équivalent papier mais bien comme un genre à part entière.**

Pour synthétiser les résultats de l'étude, le tableau ci-après propose de façon très schématique les grandes lignes à retenir des « portraits » de lecteurs. Il s'agira toutefois de bien prendre en compte le fait que, de par la diversité de l'offre en bandes dessinées, ces descriptions sommaires restent réductrices et ne peuvent faire état d'une généralité.

<b>Profil type du lecteur de BD Traditionnelle</b>	<b>Profil type du lecteur de BD Numérique</b>
Homme diplômé, cultivé, adepte des jeux vidéo	Jeune homme diplômé, cultivé, adepte des jeux vidéo et de l'Internet
Attrait majoritaire pour : le franco-belge (27%), le comics (16 %), le manga (15 %)	Attrait majoritaire pour : le manga (27%), la BD indépendante (22 %) le comics (27 %)
Fortes notions de possession et de collection des ouvrages	Il lit majoritairement sur PC A un esprit nomade peu attaché à la notion de collection

### **L'expérience menée conjointement par le Labo Bnf et Iznéo relative à la bande dessinée numérique.<sup>61</sup>**

En 2014, Le Labo BnF ainsi que le distributeur Iznéo ont organisé une enquête qualitative afin de collecter le ressenti et les remarques d'un panel test sur la lecture numérique sur tablette via les applications iPad et Android de ce distributeur. Le sondage fut assorti d'une présentation de la plateforme Iznéo donnant accès gratuitement à une sélection d'environ 160 albums au comptoir de lecture de la Gaité Lyrique. De plus, un atelier consacré à la bande dessinée numérique interactive et transmédia<sup>62</sup> a été organisé. Tout en relativisant le fait que les auteurs de cette étude sont aussi des partenaires commerciaux, on peut s'appuyer sur ses résultats pour mieux comprendre les attentes du public envers le numérique. En effet, si nous restons prudents dans l'interprétation des conclusions, l'enquête a toutefois le mérite de donner des pistes sur les usages des Français car il n'existe à ce jour, aucun chiffre récent sur ce sujet.

Pour s'inscrire, les volontaires devaient renseigner par mail un questionnaire permettant de cibler différents profils attendus dans une « optique macro<sup>63</sup> ». 189 personnes ont répondu et 22 individus ont été sélectionnés. Parmi eux, 13 avaient entre 30 et 50 ans, 4 avaient plus de 50 ans et 4 autres étaient âgés de 18 à 30. Finalement un lecteur avait moins de 18 ans. En plus de l'âge, du département de résidence et du sexe, les critères de sélection étaient les suivants : lecteurs de bandes dessinées traditionnelles, lecteurs de bandes dessinées numériques (sur ordinateur, smartphone et/ou tablettes), utilisateurs et non

<sup>61</sup> Résultats complets disponibles via ce lien : [http://labo.bnf.fr/pdf/etude\\_lecture\\_bd\\_numeriques.pdf](http://labo.bnf.fr/pdf/etude_lecture_bd_numeriques.pdf)

<sup>62</sup> La narration transmédia est une méthode de développement d'œuvres de fiction ou documentaires et de produits de divertissement qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer des univers narratifs, chaque média employé développant un contenu différent.

<sup>63</sup> Optique macro : échantillonnage sur un petit nombre de personnes sélectionnées sur la base du volontariat

utilisateurs d'Iznéo.

Ainsi, 60 % étaient des lecteurs numériques et 16 personnes étaient d'ores et déjà utilisatrices d'Iznéo. Concernant la lecture sur écran, cette enquête a mis en évidence le fait que la **tablette est l'outil privilégié par le panel à hauteur de 40 %**, suivi par l'ordinateur à 20%. La lecture de bande dessinée sur smartphone n'a conquis que 5 % des participants car jugée moins confortable pour les yeux<sup>64</sup>. On remarque aussi que l'utilisation couplée ordinateur-tablette et ordinateur-smartphone sont des pratiques assez courantes (à hauteur de 10% chacune) à l'inverse de la combinaison tablette-smartphone (qui ne représente que 5% des usages). Nous pouvons également retenir que **95 % des participants pensent que la manipulation de matériel numérique et la présentation de contenus numériques sont une mission importante pour les bibliothèques**. Il ressort également de l'expérience que la proposition de sélections personnalisées (par auto-complétion à minima), la mise en avant de nouveautés, le développement de contenus *para-bd* (informations, profil des auteurs...) ainsi que la possibilité d'interagir (communauté de lecteurs) sont les services attendus presque unanimement par les sondés pour la plateforme. De même, en réponse à la question libre sur les fonctions supplémentaires désirées, la lecture guidée et l'animation des cases sont celles les plus réclamées par les participants. **Les utilisateurs s'attendent à plus d'innovations technologiques (ajout de son, vidéo, etc.) compte tenu des possibilités offertes par le type de support de consultation** et on note une déception concernant le fait que toutes les œuvres proposées soient les reproductions homothétiques du format papier.

Retenons de cette enquête les éléments suivants : Pour les sondés la lecture numérique se fait majoritairement sur tablette ou par utilisation couplée de l'ordinateur avec une tablette ou un smartphone. Les utilisateurs voient en la BD numérique un moyen d'intégrer de nouvelles narrations rendues possibles par le support technologique. Finalement, et de manière unanime, la manipulation de matériel numérique et la présentation de contenus numériques apparaît comme une mission prépondérante pour les bibliothèques.

Les grandes tendances dégagées par cette enquête semblent être confirmées par le sondage mené à la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image (CIBDI) d'Angoulême sur la place attendue pour la bande dessinée numérique en bibliothèque.

---

<sup>64</sup> NB : Ces chiffres ont été présentés plus haut lors de la comparaison avec l'enquête nationale

## L'enquête menée auprès du lectorat adulte de la bibliothèque de lecture publique de la CIBDI d'Angoulême.

Dans l'optique d'apporter à ce mémoire une vision toujours plus actuelle de la perception de la bande dessinée numérique, un sondage a été réalisé au sein de la bibliothèque de la CIBDI d'Angoulême afin de mieux cerner les connaissances et habitudes des usagers. (Annexe III: SYNTHÈSE DES RESULTATS DE L'ENQUÊTE MENÉE A LA CIBDI EN 2015)

La vulgarisation de la bande dessinée numérique n'étant encore qu'à ses « balbutiements », c'est un choix volontairement restrictif qui s'est opéré, à savoir l'interrogation d'un panel au sein de la seule bibliothèque spécialisée en bande dessinée. Cette vision une nouvelle fois « macro » permet d'obtenir, si ce n'est une représentation généraliste, le témoignage d'amateurs du genre mais aussi de nombreux étudiants et professionnels (notamment enseignants) spécialisés dans les Beaux-Arts et le Marketing (du fait des écoles situées au pied de la Cité).

Cette étude a été réalisée lors d'entretiens directs d'une durée comprise entre 20 et 55 minutes selon les sujets. Menée entre février et avril 2015, elle se base sur les réponses de 29 personnes dont 18 hommes et 11 femmes âgées de 19 à 58 ans (à savoir 11 individus ayant de 18 à 25 ans, 13 ayant entre 25 et 40 ans et 5 ayant plus de 40 ans). Le panel était ainsi composé de 38 % d'étudiants, 27% d'enseignants et 35% de personnes issues d'autres catégories socioprofessionnelles. Par ailleurs, et à titre informatif, la Cité ne souscrit pour l'instant à aucune offre numérique mais met en avant certains blogs BD remarquables et remarquables depuis un poste multimédia.

De par sa particularité (spécialisée exclusivement dans la bande dessinée et étant jusqu'en 2014 bénéficiaire du dépôt légal du genre), la bibliothèque de la Cité attire notamment de grands lecteurs de bande dessinée. Ainsi, 52 % des sondés en lisent plus de 10 par mois. Contrairement à l'étude nationale répertoriée plus haut, leurs choix et préférences vont surtout vers **le roman graphique (27,5%), la BD indépendante (24,1%) et l'album franco-belge (20,6%)** comme l'illustre le tableau récapitulatif ci-dessous.

Enquête Angoulême (2015 – 29 personnes)			Enquête nationale (2011 – 4981 personnes)
Albums franco-belge	6 pers.	Soit 20,6%	27,00%
Mangas	3 pers.	Soit 10,3 %	15,00%
Comics	2 pers.	Soit 6,9 %	16,00%
BD indépendantes	7 pers.	Soit 24,1 %	6,00%
Romans graphiques	8 pers.	Soit 27,5 %	(comptabilisé ici avec la BD indépendante)

Près de **90 % des sondés empruntent des bandes dessinées à la bibliothèque** et ce systématiquement pour 76 % d'entre eux (dont 38 % de manière exclusive par ailleurs). Si **66 % d'entre eux empruntent des bandes dessinées une fois tous les 15 jours minimum** et que plus de 75 % d'entre eux trouvent toujours ce qu'ils désirent, seuls 14 % d'entre eux font appel de manière régulière au bibliothécaire pour les guider dans leurs choix.

La bande dessinée étant une œuvre « visuelle » c'est sans surprise qu'on apprend que les principaux critères qui font choisir les albums aux usagers sont **la couverture** (citée 22 fois dont 17 comme l'un des 3 critères les plus importants), **l'auteur** (cité 22 fois dont 15 fois également dans le trio de tête des critères clés) et **l'illustrateur** (cité 17 fois dont 14 fois comme l'un des 3 critères prédominants).

Les lecteurs interrogés semblent ne **pas encore être tout à fait réceptifs au livre numérique** en général puisque plus de 55 % d'entre eux ne lisent jamais ou très rarement un livre numérique. Ils sont à 69 % insatisfaits par cette offre qu'ils jugent globalement non adaptée à une lecture plaisir (mais réservée aux recherches et lectures professionnelles). Ils **affirment majoritairement leur préférence pour l'objet livre**. Concernant la bande dessinée dématérialisée, **ils sont 34 % à n'en avoir jamais lu**. Parmi les lecteurs en numérique (qu'il s'agisse de reproductions d'albums ou de créations nativement numériques), **34 % se disent satisfaits** de leurs expériences. Les autres invoquent une fois de plus majoritairement l'absence du rapport « livre-objet ». Un seul des sujets a par ailleurs déclaré préférer la bande dessinée numérique aux œuvres traditionnelles.

La deuxième partie de l'enquête révèle de nombreux paradoxes. Si pour **76 % des sondés, la bande dessinée numérique correspond à un « transgenre » hybride** à la croisée de l'animation et du jeu vidéo, seule une minorité des sujets sont au fait de ce qu'elle est véritablement. En effet **seuls 27 % savent qu'il existe des offres de streaming en bibliothèque** et moins de la moitié d'entre eux ont d'ailleurs entendu parler de Professeur Cyclope, les Autres gens ou la Revue Dessinée. On pourrait encore aller plus loin en affirmant que, même lorsqu'ils ont déjà entendu parler de ces titres, peu savent vraiment à quoi ils correspondent concrètement. **Finalement, pour beaucoup d'entre eux, les blogs de BD ne semblent pas être cognitivement reliés à la bande dessinée numérique**. Ainsi si seulement 34 % des sondés déclarent ne jamais avoir lu une bande dessinée numérique, ils sont plus de 75% à connaître des blogs BD et 51 % à en suivre occasionnellement ou fréquemment. Le bouche à oreille et le *buzz* ayant une grande place dans le succès des blogs, seuls 3 individus en ont découvert grâce à la bibliothèque mais plus de 65 % des sondés souhaiteraient en découvrir d'autres. Le trio de tête des blogs les plus cités étant ceux de Boulet, Margaut

Motin et Pénélope Bagieu, on remarque également qu'ils ont tendance à conquérir un public plus féminin. Enfin, s'agissant des perspectives, on s'aperçoit que **la majorité des sondés attendent de la bande dessinée numérique qu'elle soit une œuvre originale et à part entière, exploitant pleinement les possibilités graphiques, techniques et sonores des supports numériques** pour avoir envie de se pencher sur le sujet. Ils lui admettent comme principales qualités sa portabilité et l'exploration de nouveaux genres de narration. De même, 25 personnes affirment que la bibliothèque doit être l'institution qui proposera et développera une offre de BD numérique et ce de la manière suivante :

Critère pour la bibliothèque	Cité en 1er	En 2ème	En 3ème	En 4ème	Total
Mise en avant blogs intéressants	6	3	3	2	<b>14 fois</b>
Consultation sur place via tablettes	3	3	3	1	<b>10 fois</b>
Consultation en streaming d'adaptation d'albums depuis des appareils nomades ou son domicile	8	<b>9</b>	4	3	<b>24 fois</b>
Faire connaître une sélection d'œuvre originales en numérique	12	8	2	2	<b>24 fois</b>

En synthèse de ces différentes enquêtes, nous pouvons remarquer qu'il persiste un certain scepticisme face au développement de la bande dessinée numérique comme une offre simplement numérisée, et ce, malgré son indéniable atout de portabilité. Le rapport au fameux « livre-objet », d'autant plus plébiscité en bande dessinée que l'image y tient une place majeure, reste prépondérant pour les lecteurs qui voient en ce support un véritable objet de collection. Une des carences observables dans ces trois études, comme dans l'offre de bandes dessinées numériques en général<sup>65</sup>, est le manque d'intérêt porté au jeune public (enfants et adolescents) qui pourrait pourtant se révéler être une cible très attractive. En effet, la génération à venir, et donc les lecteurs de demain, grandissent avec des outils technologiques (ordinateurs, tablettes, smartphone,...) en constante évolution et liront donc irréfutablement sur écran. Ainsi, selon la première enquête, ce sont bien les 18-24 ans qui consomment le plus de bandes dessinées électroniques. **Le lectorat attiré par la bande dessinée numérique semble être avant tout un public jeune, plus généralement masculin, issu de la génération Y (les 25-35 ans). Toutefois le développement d'une offre attractive et intergénérationnelle, l'amélioration des outils de lecture et l'arrivée prochaine de la *native génération* vers l'âge adulte font que le genre risque de se démocratiser de plus en plus. La bande dessinée numérique comme création originale semble quant à elle attendue par le public en général.**

<sup>65</sup> Même si depuis moins d'un an, Iznéo propose maintenant une offre spéciale « Abo-Kids »

## 2.2. Un contexte commercial encore hostile

Si les bibliothèques ne se sont pas encore saisies de la bande dessinée numérique c'est avant tout parce que celle-ci n'a pour l'instant pas fait l'objet d'une offre commerciale satisfaisante tant pour les particuliers que pour les établissements publics. « Transgenre » et indéfinie, celle-ci a bien du mal à trouver son « marché » et les acteurs de la chaîne de l'édition restent frileux sur la prise de risques financiers pour la développer.

### 2.2.1. Le paradoxe d'un domaine créatif non rentable

Avec l'avènement du numérique, les auteurs, issus ou non du 9<sup>ème</sup> art, explorent toutes les possibilités offertes par l'univers digital pour inventer ce que pourrait être la bande dessinée de demain. De la simple édition de billets de blog à l'utilisation de technologie Turbomédia, un florilège de projets les plus variés voient le jour qui mêle parfois tous les supports. Pour exemple, le Turbomédia est de plus en plus employé comme outil de promotion « transmédia » comme cela fut le cas pour la bande dessinée papier *Grand Méchant Renard*<sup>66</sup>. Ainsi, pour la promotion de ce livre paru en 2014, Benjamin Renner, encouragé par les éditions Delcourt, a mis en place un mini-site promotionnel dédié à l'œuvre. Pour susciter l'intérêt du lecteur, l'auteur lui propose de s'approprier une partie du scénario en choisissant lui-même les actions de « Renard » qui peut alors entrer dans le poulailler, interagir avec les animaux de la ferme, etc. Le lecteur peut ainsi avoir une idée du scénario, prendre connaissance des personnages, « jouer » avec eux, en un mot s'imprégner de l'histoire qui elle n'existe qu'en album traditionnel. Cette expérience fut couronnée de succès et ce pour peu de risques financiers puisque le numérique est utilisé uniquement comme support de communication. La bande dessinée *3'' (Trois secondes)* de Marc-Antoine Mathieu commercialisée chez Delcourt va un peu plus loin dans la démarche de storytelling<sup>67</sup>. L'ouvrage est assorti d'une *url* et d'un mot de passe laissés en page de titre qui permettent d'accéder en ligne à la même succession de cases où l'animation donne au polar une tournure complètement différente.

L'autre façon dont les éditeurs se saisissent pour l'instant de l'outil numérique est le retour au concept de « prépublication », une manière pour eux de limiter les risques. Ainsi, les éditions Delcourt, associées au site du Nouvel Observateur, ont mis en ligne quotidiennement pendant l'été 2013, le feuilleton Turbomédia de Thomas Cadène sur le thème du mariage pour tous et intitulé *Romain et Augustin*<sup>68</sup> avant d'en proposer l'album

<sup>66</sup> <http://www.editions-delcourt.fr/special/grandmechantrenard/turbomedia.php>

<sup>67</sup> Le storytelling est littéralement le fait de raconter une histoire à des fins de communication et est ici lié à la notion de transmedia.

<sup>68</sup> <http://www.editions-delcourt.fr/special/romainetaugustin/turbomedia.php>



papier. Ce feuilleton digital a permis aux auteurs d'être au plus près de l'actualité, réagissant en direct aux discours politiques et aux mouvements citoyens. La maison d'édition a déclaré clairement n'envisager les projets numériques qu'accompagnés d'un volet papier, considéré comme le cœur de métier de la maison, par peur de se lancer dans une aventure dont « le succès est incertain »<sup>69</sup> comme le souligne Yannick Lejeune, directeur de collection chez Delcourt et Président du Festiblog. Encore une fois, preuve en est que le numérique servirait de « test » pour les œuvres plutôt que de s'affranchir encore comme un genre à part entière, malgré l'inventivité et l'audace des auteurs.

**La liberté créative due à la multitude de choix offerts par la bande dessinée en ligne implique donc une absence de « modèle » qui se paie par un faible retour d'investissement pour les acteurs qui osent se lancer dans l'aventure.** Ainsi les webzines spécialisés ont du mal à trouver leur place et la visibilité attendue et ce, malgré, une offre qualitative et innovante. La Revue Dessinée qui se targuait à la base d'être uniquement visible sur le web comme l'affirmait son rédacteur en chef « *Avec ce trimestriel, nous voulons créer une émulation, sortir de la sphère des amateurs de BD pour toucher un public désireux des approches nouvelles* », a finalement revu son format pour doubler sa parution par une édition papier. L'ironie du sort voudra qu'elle connaisse finalement plus de succès dans cette seconde version. Quand à Professeur Cyclope, ses partenariats avec la bibliothèque numérique d'ARTE<sup>70</sup> et la maison d'édition Casterman (qui publie différents albums pré publiés en ligne comme le *Teckel*<sup>71</sup> d'Hervé Bourhis) n'auront pas suffi à pérenniser sa parution mensuelle. Toutefois, loin d'être un échec, l'équipe animant la plateforme travaille actuellement à un retour sous ce format incluant de nouvelles solutions digitales. Novatrices, ces offres d'abonnements offrent à leurs abonnés un accès pérenne et rétrospectif via une consultation Internet mais connaissent toutes pour l'instant la même faiblesse : un équilibre financier non atteint. En effet, même si un public militant d'un millier d'abonnés les soutient financièrement, la rencontre avec le grand public n'a pour l'instant pas été assez marquante pour qu'une de ces expériences soit pérenne et viable .

En conclusion de cette partie il semblerait que le caractère épars du genre explique le fait que la bande dessinée numérique n'ait pas encore véritablement émergé. Le manque d'une certaine standardisation, même s'il se traduit par une certaine créativité et de

---

<sup>69</sup> Article du Télérama : JARNO Stéphane. *Livre numérique : la bande dessinée aux avant-postes*. Télérama. Adresse URL : <http://www.telerama.fr/livre/livre-numerique-la-bande-dessinee-aux-avant-postes,96641.php>

<sup>70</sup> NB : le webzine est agrégé à l'offre VOD /VAD d'Arte qui propose différents bouquets de ressources numériques.

<sup>71</sup> NB : le récit a été par ailleurs publié l'été 2015 comme un feuilleton dans les pages de Libération.

l'expérimentation, induit aussi une absence de relais de prescripteurs et donc une méconnaissance certaine du public qui empêche l'offre de devenir une industrie culturelle à part entière.

### *2.2.2. La crainte du piratage*

Outre sa forme indéfinie, la bande dessinée numérique fait l'objet d'une grande crainte du piratage. « *La BD est la catégorie éditoriale la plus piratée sur Internet* » selon les études EbookZ réalisée en 2012 par le MOTIF portant sur l'offre numérique illégale des livres et les professionnels, notamment les éditeurs, n'investissent que de manière anecdotique dans le lancement d'une offre légale.

Comme nous l'avons déjà évoqué, le phénomène de « scantrad » est largement répandu et touche bon nombre de séries de mangas. Au regard des séries franco-belges, comics et mangas reproduites numériquement depuis un exemplaire imprimé, plus de 25% des titres de ces trois sous-genres seraient ainsi piratés. Toutefois, et toujours selon l'étude du MOTIF, près d'un quart des titres les plus piratés ne disposeraient pas d'équivalent légal donnant à ce phénomène des allures de chat qui se mord la queue. Ainsi la bonne qualité des fichiers pirates freine les investissements d'éditeurs dans un offre légale. L'absence de celle-ci, créant un manque, « légitimise » d'une certaine façon le recours au piratage qui ne peut alors décroître.

## **2.3 Les difficultés des bibliothèques à développer une offre cohérente**

### 2.3.1. Les écueils inhérents à l'offre numérique

#### **a) Les DRM : un dispositif à double tranchant**

Le paysage du livre numérique et notamment de la bande dessinée sur écran est complexe et en mutation. La multiplicité des notions, formats mais aussi des acteurs associés (industriels, diffuseurs, éditeurs, libraires, collectivités publiques, bibliothèques, lecteurs...) font que la situation reste encore assez confuse pour le grand public, les médias, voire encore pour les bibliothécaires. L'offre payante légale de bandes dessinées numérisées ne peut être une simple transposition des droits encadrant l'industrie culturelle « papier ». Dans cette optique, ont été mis en place des droits de gestion numérique, plus généralement connus sous le terme de DRM (digital rights management). Au départ, ces dispositifs techniques tendaient à encadrer la diffusion d'œuvres numériques dans le but d'éviter toute tentative de piratage (restriction de la lecture, de la copie privée, identification de l'œuvre par tatouage, verrouillage de certaines fonctions du support...). Toutefois, ces mesures issues

la loi DAVDSI<sup>72</sup> ont connu quelques dérives de la part des diffuseurs. En effet, **il ne s'agit plus seulement pour les DRM d'empêcher la copie illégale, mais surtout d'éviter que l'utilisateur passe, avec les données qu'il a légitimement acquises, chez un producteur/distributeur concurrent** qui commercialise une autre tablette ou un autre programme afin de « capter » ainsi de manière exclusive la clientèle.

Ces mesures « commerciales » que certains pourraient juger déloyales, compliquent la mission de service public des bibliothèques posant parfois des problèmes de compatibilité entre les appareils et les œuvres. En d'autres termes, **le manque d'interopérabilité entre les appareils, licences, logiciels et offres commerciales, rendent le fonctionnement du prêt de livres numériques très compliqué.** « *Les bibliothèques ont de plus en plus de mal à jouer leur rôle de portes d'accès locales aux savoirs, car les dispositions légales sont très contraignantes. Nous voyons des cas où il est plus facile d'accéder aux ressources numériques depuis le fast-food du coin que depuis la bibliothèque municipale, ce qui est totalement anormal ! Nous voulons donc marquer un engagement politique fort.* », plaide ainsi Lionel Dujol, secrétaire adjoint de l'ABF (association des bibliothécaires de France) en charge du numérique lors de la présentation de la « *charte du droit fondamental des citoyens à accéder à l'information et aux savoirs par les bibliothèques* » à l'occasion du 61<sup>ème</sup> congrès annuel de l'association en juin 2015.

Les bandes dessinées numériques, au sens de « fichiers téléchargeables », sont donc aussi au cœur de ces problématiques. Les DRM sont un sujet épineux pour toutes les ressources numériques, les difficultés à garantir l'interopérabilité des fichiers selon les outils de lecture dont dispose la bibliothèque ainsi que le suivi régulier face aux évolutions techniques des formats du genre (d'autant plus important et fastidieux que la BD numérique est reliée à différentes technologies pas toujours stables) impliquent donc un certain coût tant au niveau technique qu'humain, demandant un niveau d'expertise et de compétences ainsi qu'une vérification régulière de la bonne mise à disposition des ressources.

#### **b) Les difficultés liées à la mise à disposition de ressources numériques**

Dans le domaine de la BD numérique comme pour celui du livre en général, **on passe peu à peu d'une économie de possession à une économie de l'accès.** Ceci est d'autant plus vrai en bibliothèque où, pour les ressources numériques, le streaming est souvent la norme et supplante largement la possession des fichiers natifs. Le droit de prêt en bibliothèque n'a pas de modèle équivalent au niveau du numérique et il persiste encore un certain flou

---

<sup>72</sup> La loi DADVSI, est une loi française sur l'harmonisation du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information.

juridique par rapport aux conditions de mise à disposition et de gestion d'œuvres numériques. Les différents acteurs de la chaîne du livre sont actuellement encore en attente d'une législation plus adaptée au marché du livre numérique.

Ces difficultés de mise à disposition des ressources sont d'autant plus avérées en bibliothèque pour lesquelles peu d'alternatives existent. Ainsi Iznéo et Professeur Cyclope, les deux seules grandes offres pour les bibliothèques, ne sont pas encore véritablement adaptées aux institutions publiques tant au niveau technique (pas d'accès à distance, impossibilité de véritablement mettre en avant des sélections, incompatibilité avec l'OPAC...) qu'à celui des contenus (accès limité pour Iznéo à un catalogue de fonds de grands titres « commerciaux » par exemple). Ces écueils, renforcés par un contexte budgétaire compliqué, font que **le développement d'un fonds de bandes dessinées numériques reste bien souvent inexploré par les bibliothèques et ce, au risque de prendre du retard sur le plan technologique, du positionnement et du renouvellement de l'offre** et des contenus.

Si l'on s'attache cette fois au simple accès physique des bandes dessinées numériques, celui-ci suppose de prendre en compte le coût. Le prix des outils de lecture, la réflexion autour d'une lecture sur place grâce à des tablettes (bon compromis pour découvrir et prendre en main les ressources) et les questions logistiques sont à prévoir (espace dédié, sécurisation des bornes, localisation GPS des tablettes,...) Finalement, les liseuses sont encore majoritairement conçues avec une encre électronique en noir et blanc, dont sont équipées les bibliothèques ne pourront convenir à la proposition de bandes dessinées numériques.

### *2.3.2. Une offre professionnelle encore peut attractive*

#### **a) De la souscription à une offre payante....**

Que l'on parle de bande dessinée issue de parution papier ou de bande dessinée nativement numérique, la bande dessinée digitale a du mal à trouver sa place en bibliothèque par son manque de souplesse et de visibilité en- et hors- les murs des institutions de lecture publique. Les professionnels en charge de leurs acquisitions restent pour la plupart très sceptique quant à son intérêt. Dans différentes structures (Reims ou Angoulême par exemple) l'acquisition et la mise en valeur de bandes dessinées numériques ont bien souvent été appréhendées de la même manière que leurs pendant papier et, victime de leur « non succès » ont été abandonnées. En effet, **souvent les bibliothécaires ont été déçus du peu d'intérêt suscité par rapport à l'investissement que cela a pu représenter en moyens humains et financiers**. Toutefois, au regard du manque de médiation

évident lors des différentes expériences relevées, ce dédain semble finalement inévitable puisque l'offre est restée bien souvent peu visible voire inconnue des usagers. Sans pour autant dénigrer le travail des bibliothécaires, ajoutons pour leur défense que, malgré une remise en question fréquente des distributeurs pour adapter leurs offres, le fait que la plateforme Iznéo ne permette pas d'accès à distance est un vrai frein au développement d'une offre attractive, personnalisable et en cohérence avec la politique documentaire d'un établissement particulier et ce malgré les efforts fournis dans la mise en place de nouvelles offres de *pass* (qui permet la sélection de 500 documents au sein du catalogue). La consultation en streaming ne peut se faire qu'au sein de la bibliothèque sur des postes spécifiques (l'adresse IP fixe des appareils devant être fournie au distributeur pour mettre l'offre en place) induit un manque de flexibilité évident. **L'impossibilité pour l'utilisateur d'avoir accès à un service « personnalisé » et « nomade » qui sont pourtant les principaux attraits des ressources numériques (comme l'a prouvé par ailleurs l'enquête menée par la BNF et Iznéo en juin dernier) fait que ce modèle n'a pour l'instant conquis ni les professionnels ni les usagers.**

Ainsi, la bibliothèque de Reims, après avoir testé l'offre Iznéo pendant une année, a décidé de ne pas renouveler son abonnement. Ce désengagement a été l'occasion de pointer un autre désagrément : en s'abonnant à Iznéo, la bibliothèque n'est propriétaire que d'un accès à la plateforme et non aux ressources téléchargées en streaming. La notion de fonds, pourtant chère aux bibliothèques, n'a ici que peu de sens puisque tout désabonnement rend automatiquement inaccessible la lecture des fichiers téléchargés. Seul un réabonnement postérieur pourra permettre de récupérer les anciennes données de son compte. **Propriétaire d'un accès et non d'un contenu, la bibliothèque ne peut intégrer ces ressources numériques à sa notion de « fonds » puisque l'accès aux ressources n'est pas pérenne dans le temps.** Le bouquet de ressources numériques en bande dessinée ne semble alors pas encore être une offre adaptée à la demande des bibliothécaires, qui n'arrivent pas à trouver leur rôle de prescripteur. Les œuvres sont alors mises à disposition sans médiation et ne rencontrent pas le public qu'elles pourraient pourtant indéniablement toucher et attirer.

Au regard de la marginalité de l'offre nativement numérique payante sous la forme du webzine « Professeur Cyclope » proposé via la bibliothèque numérique d'Arte, on peut dire que le choix porté par une bibliothèque à cette offre relève pour l'instant plus d'un acte engagé en faveur de ces tentatives d'autoéditions plutôt que d'une véritable sélection d'œuvres. Dans ce cas, la bibliothèque abonnée dispose d'un accès à la plateforme dont le contenu fluctue et s'enrichit au fil des contributions. Cette solution donne la possibilité aux

abonnés d'accéder aux ressources depuis leur domicile, via un accès sécurisé et même de consulter les archives du magazine en ligne. Le nombre d'accès est illimité et déterminé en fonction du nombre d'utilisateurs total inscrits dans l'établissement. De plus le magazine virtuel n'étant qu'à ces débuts, le coût d'un abonnement annuel reste somme toute assez dérisoire. (cf. Annexe n° IV - COMPARAISON DES TROIS OFFRES TARIFAIRES EN BD NUMERIQUE POUR LES BIBLIOTHEQUES)

**Dans les deux propositions précédentes, les bibliothécaires semblent être plus ou moins dépendants sur le plan technique de leurs prestataires pour accéder aux ressources via leur plateforme externe.**

**b) ... à la mise en avant des ressources**

Concernant les ressources payantes une des difficultés majeures pour les bibliothèques reste de savoir quelle place leur accorder, comment les mettre en avant et les intégrer comme n'importe quel autre contenu puisqu'il n'est pas possible de les lier à l'OPAC<sup>73</sup>. Ainsi on peut dire qu'elles n'arrivent pas « directement » et de manière intuitive à l'utilisateur lors d'une recherche depuis le catalogue de la bibliothèque mais doivent émaner d'une volonté préétablie. En d'autres termes, il faut alors que l'utilisateur soit au fait qu'il existe une offre de bande dessinée numérique, qu'il sache où la trouver au sein de la bibliothèque comme au sein du portail numérique de l'établissement puis connaisse la procédure pour y accéder. Cette absence de lien possible entre les ressources numériques et le catalogue des bibliothèques exclue la recherche aléatoire mais également, si on veut aller plus loin, la possibilité de retrouver une ressource selon des critères précis. L'accès aux ressources devient alors compliqué pour l'utilisateur qui ignore parfois tout bonnement la présence du service dans son établissement de lecture publique. La procédure de connexion n'est également pas toujours intuitive. Pour exemple, Professeur Cyclope, n'est qu'un abonnement annexe au bouquet de l'offre VOD/VAD ARTE. Pour y accéder, les utilisateurs doivent créer un compte grâce à leur carte de bibliothèque mais les codes, spécifiques à la plateforme, seront différents de leurs identifiants de connexion au compte lecteur de la bibliothèque. L'accès à la plateforme Iznéo, représente aussi un « bloc » à part sur les portails et n'est pas véritablement intégré aux collections. L'utilisation de ces sortes de « appendices disgracieux du catalogue en ligne » ne relève pas de la « flânerie » et découverte via la saisie de mots clés sur un moteur recherche. S'agissant de l'image, il est différent de fureter dans un bac de bandes dessinées sans but précis plutôt que d'essayer de laisser faire le hasard depuis une

<sup>73</sup> L'OPAC (Online Public Access Catalog ) désigne un catalogue de bibliothèque accessible en ligne.

base de données où bien souvent les usagers ne trouvent que ce qu'ils cherchent.

De ce fait, les bibliothécaires ont eu même du mal à savoir comment appréhender ce médium numérique : *est-ce une offre originale ? Un service complémentaire mais marginal ? Qui s'y intéresse ?* Les professionnels en charge des acquisitions de bandes dessinées, ne peuvent pas mettre en avant le caractère nomade des bandes dessinées numériques, la communication sur l'offre n'a ainsi pas été satisfaisante. Comme en matière de numérique en général, la simple mise à disposition d'œuvres et d'outils semble inutile si celle-ci n'est pas accompagnée d'un message et de médiations qui restent le chemin obligatoire vers un succès légitime auprès du public. Plus concrètement, la simple mise en avant par affichage, la mise à disposition de tablettes et de communication sur le portail ne servent à rien sans le discours et l'accompagnement des professionnels. Garant de la pérennité et du bon accès aux ressources, ils doivent bien souvent adopter un discours pédagogique en répondant aux inévitables questions suivantes : *« Pourquoi s'adresser aux bibliothèques si une offre (gratuite ou payante) peut être directement accessible depuis n'importe quel ordinateur ? Quelle valeur ajoutée apporte les bibliothèques dans le choix et la mise en avant de bandes dessinées numériques ? »*

Si l'offre numérique payante n'a pas encore percé en bibliothèque, certaines tentent de mettre en avant des ressources gratuites. Ainsi la CIBDI d'Angoulême a rendu accessible depuis l'ordinateur en salle de lecture, une sélection de blogs remarquables et remarquables à laquelle les utilisateurs peuvent se référer. La bibliothèque de Reims propose quant à elle chaque trimestre des ateliers en « Stop Motion » à destination du public pré-adolescent qui peut ainsi créer ses propres bandes dessinées numériques.

Comme nous l'avons vu, le bibliothécaire se retrouvait jusqu'à peu devant l'incapacité totale d'exercer son rôle de prescripteur vis-à-vis de l'offre de bande dessinée numérisée payante. En effet, ne disposant que d'un accès à un catalogue sur une plate-forme externe, impossible pour lui de mettre en avant tel ou tel fichier ou encore d'y ajouter coup de cœur, commentaire ou d'organiser des thématiques. Son rôle d'intermédiaire entre le contenu et l'utilisateur semblait alors sans réelle valeur ajoutée mais relevait purement de l'assistance technique. Ce manque, doublé d'un accès uniquement disponible sur place, est sans nul doute à l'origine du désintérêt fréquent des médiathèques pour cette offre. Afin répondre aux doléances assez unanimes des bibliothécaires et satisfaire les attentes du public, tentons à présent de voir quels leviers actionner à l'échelle micro (celle de la structure) comme à l'échelle macro (par la création de synergies entre établissements de lecture publique).

## 3. Perspectives

Loin d'avoir la prétention d'apporter une solution optimale en matière de prise en main et mise en avant de l'offre de bande dessinée numérique en bibliothèque, cette partie tentera plutôt de cerner les évolutions du secteur dont les structures pourraient se saisir mais aussi de proposer des idées d'actions à mettre en place pour rendre accessible, visible et pertinente une offre qui a tout à fait sa place dans les établissements de lecture publique.

### 3.1. Des actions à l'échelle de l'établissement

#### 3.1.1. Évolutions et perspectives du bouquet Iznéo pour les bibliothèques

Comme nous l'avons souligné, le diffuseur Iznéo a récemment mené une expérience en partenariat avec la BnF afin de mieux cerner les comportements des usagers en bibliothèque et tenter d'adapter son offre à leurs attentes. La plateforme est également de plus en plus « personnalisable » afin de répondre aux besoins des bibliothécaires qui peuvent maintenant gérer leur compte administrateur. Il leur est alors possible de sélectionner et de pousser des contenus en page d'accueil, contrôler l'accès grâce à des identifiants, générer et éditer des statistiques de consultation. La société tend à laisser aux établissements plus de souplesse dans la sélection des ressources du bouquet via un système de *pass*<sup>74</sup> réservé aux bibliothèques. S'agissant de la navigation, les utilisateurs peuvent maintenant réaliser des recherches avancées au sein du catalogue. Une fenêtre les aide ainsi à retrouver une série, un illustrateur, un héros, etc. De même, un référencement plus intuitif a été mis en place au sein du catalogue via des filtres par public-cible (« Famille », « Jeunesse », « Adultes »). **Finalement, la librairie en ligne va pouvoir stabiliser son offre d'abonnement de lecture streaming « illimité » reconnue en juin dernier comme légale.** Pour rappel, la médiatrice du livre Laurence Engel fut saisie en décembre dernier par la ministre de la Culture Fleur Pellerin suite au lancement de Kindle Unlimited par Amazon, afin de statuer sur la légalité de ce modèle « illimité » compte tenu de la loi sur le prix fixe du livre de 2011. Après négociation, Iznéo a reçu l'aval pour proposer une solution illimitée pour les ouvrages du groupe Media-Participations (Dargaud, Dupuis, Kana...) dont est composé à 98 % son catalogue. Afin que les titres des autres éditeurs puissent continuer à être proposés par la plateforme, une formule de « bouquet », similaire à celui des chaînes télévision câblées est mise en place<sup>75</sup>.

<sup>74</sup> <http://bibliotheque.izneo.com/biblioofferpass.html>

<sup>75</sup> MOUTOT Anaïs. Le livre numérique : l'abonnement déclaré légal mais pas illimité. <http://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/021147910982-livre-numerique-labonnement-declare-legal-mais->



L'écueil sur lequel Iznéo n'a toujours pas donné de réponse aux bibliothèques reste l'incapacité pour les usagers d'accéder au service à distance. Le « nomadisme » sera certainement un angle sur lequel Iznéo devra se pencher afin de répondre aux attentes des institutions publiques dans leur logique de développement de bibliothèques numériques. **Pour l'instant, la plateforme encore récente (créée en 2010) travaille plus sur sa notion de fonds et d'ergonomie.** Elle propose actuellement environ 10 000 titres qui sont essentiellement des grands succès commerciaux (*Lucky Luke, XIII, Les Profs,...*). Son catalogue est amené à s'enrichir encore grâce à la mise en place de nouvelles clauses numériques au sein des contrats d'édition. Son passage récent au format EPUB 3 lui permet maintenant de proposer une lecture case à case qualitative.

Cette offre de bandes dessinées dématérialisées pourrait ainsi être envisagée par les bibliothèques comme un « **complément** » au **fonds papier** et utilisée pour **mettre en avant des titres les plus empruntés**. Les albums qui connaissent le plus de succès étant physiquement moins disponibles dans les rayons, une communication spécifique via une signalisation générale au sein de la section et/ou sur le site Internet pourrait informer les usagers de la possibilité de les consulter sur écran. Il serait également pertinent de communiquer directement au niveau de l'emplacement physique de l'exemplaire. Pour exemple, un système d'intercalaires rigides, placés dans les bacs de bandes dessinés, répertoriant les ressources ou séries phares (selon le plan de classement propre à chaque bibliothèque) serait là pour informer de la disponibilité des ouvrages sur tablette. Tout en restant en accord avec la politique documentaire de chaque bibliothèque, cette possibilité serait ainsi un premier pas pour faire connaître et attirer la curiosité des usagers vers ces ressources numériques et séduire un large public. On peut supposer que les lecteurs, après s'être approprié les fonctionnalités du site et son mode de lecture, pourraient aller plus loin dans leur recherche et découvrir d'autres titres, rapprochant ce comportement « virtuel » de la « flânerie réelle » dans les bacs de la section.

### *3.1.2. Évolutions et perspectives du webzine Professeur Cyclope pour les bibliothèques*

L'offre aux bibliothèques de Professeur Cyclope est également en pleine mutation et permet dorénavant un accès à distance des utilisateurs pour un abonnement à moindre coût. Le webzine est considéré comme un véritable laboratoire créatif et le choix des établissements y souscrivant relève certainement d'un acte « militant », reflet de leur politique d'acquisition ainsi que leur volonté de soutenir ces précurseurs. Sa gestion à taille

humaine, doublé de l'autonomie des auteurs qui maîtrisent toute la chaîne d'édition des contenus, font que ces créateurs restent assez ouverts et disponibles pour mettre en place des actions de médiation « en présentiel et dans les murs des bibliothèques ». Il n'est pas rare qu'ils se déplacent pour des ateliers, des tables rondes et des conférences comme en septembre lors du 61<sup>ème</sup> congrès de l'ABF (Association des Bibliothécaire de France) à Strasbourg.

En proposant un genre de bande dessinée indépendante et graphique, il pourrait de prime abord séduire un public averti, déjà initié aux bandes dessinées numériques et à la lecture en Turbomédia. En outre, le succès qui a entraîné la publication papier de nombreux récits issus du Webzine, prouve que ces ressources peuvent assurément intéresser le plus grand nombre. En effet, Casterman a d'ores et déjà publié une dizaine d'albums sous la collection papier « Professeur Cyclope »<sup>76</sup>. Ce constat nous renvoie au fait que, **bien au-delà de la problématique du genre en soit (à savoir la bande dessinée numérique), c'est celle de la visibilité de l'œuvre quel que soit son support qui interroge. Il serait alors intéressant de faire connaître les deux formats des œuvres via différentes opérations de médiation** dans l'optique de rassembler toute une communauté d'utilisateurs susceptibles d'être intéressés par une même histoire, un même trait de dessin, une même sensibilité mais dans une narration différente dont les lectures peuvent être complémentaires (à l'instar de l'exemple déjà cité de 3" de Marc-Antoine Matthieu<sup>77</sup>). Dans ce sens, il serait facilement envisageable de présenter des tables thématiques avec des œuvres physiques issues du numérique (que ce soit via des webzines comme Pr. Cyclope ou des blogs comme les recueils des *Notes* de Boulet). On pourrait alors imaginer un système de cocarde intitulée par exemple « vu sur le web » apposé sur la couverture des œuvres et où serait notée l'URL de la ressource numérique. A contrario, il serait intéressant de préciser sur le blog et/ou la page du portail de la bibliothèque consacrée à la BD numérique quelles sont les œuvres issues du web sont physiquement disponibles dans l'établissement. Finalement, et ce d'autant plus si aucune « page web » de l'établissement n'est consacrée à ces ressources, il s'agira de trouver un système afin de rendre visible via le catalogue, l'existence de la disponibilité en ligne des œuvres papier dont la bibliothèque dispose. Pourquoi alors ne pas insérer un champ de notes lors de la saisie des notices bibliographiques pointant alors vers un lien de la ressource numérique.

---

<sup>76</sup> Comme *La main heureuse* de Frantz Duchazeau, *Les experts en tout* d'Anouk Ricard, *Le Teckel* d'Hervé Bourhis, *La Renarde* de Marine Blandin et Sébastien Christostome ou encore *Le sourire de Rose* de Sacha Goerg.

<sup>77</sup> <http://www.editions-delcours.fr/3s/index.php?page=numerique>

### 3.1.3. Perspectives générales d'actions de médiation

La communication autour de l'offre de bandes dessinées numériques (quelles soient gratuites ou payantes, nativement numériques ou non) devra nécessairement passer par une campagne de médiation « dans les murs » structurée en fonction des publics afin que l'offre soit visible et appropriée par les usagers. Diverses actions simples à mettre en place et budgétairement réalistes peuvent être envisagées comme organiser un *festiblog local* ou des rencontres avec des artistes de la région, mener des actions pédagogiques telles que des ateliers en stop-motion afin mieux en comprendre tenants et aboutissants de la BD « animée » ou encore accueillir des tables rondes ou conférences sur le sujet). En plus de ce volet animation, une campagne via les outils web reste indispensable pour rendre compte des ressources et événements de la bibliothèque grâce au relais des réseaux sociaux ou l'envoi de *newsletter* par exemple.

L'abondance de ressources de qualité disponibles sur Internet et le manque de budget alloué aux ressources numériques font que la présentation de bandes dessinées digitales en bibliothèque peut également être envisagée comme le recensement et la mise en avant de blogs et sites de référence sur le sujet. Mieux que de présenter les sites et blogs les plus connus (et donc que les usagers et internautes peuvent trouver par eux-mêmes), il s'agira au bibliothécaire de faire découvrir des références plus confidentielles et d'organiser les ressources par le biais de thématiques particulières afin de légitimer son action. Cet « aspect » demandera alors à la fois un travail de veille (pour découvrir les nouvelles ressources), de maintenance (vérification régulière des liens puisqu'il n'est pas rare que des sites ferment ou changent d'url) mais aussi un travail de médiation. On peut en effet imaginer que toutes les ressources soient alors répertoriées, classées et mises à disposition via un site *netvibes*<sup>78</sup> de la bibliothèque qui sera directement lié au portail de celle-ci. Un exemple fictif de ce à quoi pourrait ressembler ce réservoir de données est disponible sous cette adresse [www.netvibes.com/bdnumeriqueas#Bienvenue](http://www.netvibes.com/bdnumeriqueas#Bienvenue) (cf. Annexe n° V - VUE DU PORTAIL FICTIF). L'organisation retenue dans cette ébauche est ici est une page d'actualité chaude liée aux « potentiels événements » de la bibliothèque. Les autres onglets, plus thématiques, listent des genres retenus pour faciliter la navigation des usagers. Dans chaque catégorie les internautes découvrent soit directement les contenus de blogs mis à jour (grâce à des générateur de flux), soit une sélection de planches mises en avant par les bibliothécaires (grâce à l'outil image). Ils peuvent également rebondir vers les sites mis en avant grâce au système de liens externes. Allant au-delà d'une simple présentation aux

---

<sup>78</sup> Netvibes : portail internet personnalisable par tout usager (particulier, institutionnel ou entreprise)

usagers, cet outil peut aussi améliorer la gestion des ressources pour le bibliothécaire lui-même qui pourra alors piocher aisément au sein du répertoire à l'occasion d'événements divers.

### **3.2. La mutualisation d'une communauté de professionnels : un exemple abouti des perspectives pour la Bande Dessinée Numérique en Bibliothèque**

Terminons cette partie par une démonstration de ce que pourrait être une démarche aboutie et envisageable quant à la mise en place et la promotion de la bande dessinée numérique en bibliothèques. Comme pour le numérique en général, la mutualisation des compétences de plusieurs établissements semble être la solution optimale pour lever les synergies nécessaires à une bonne gestion et l'intégration des ressources digitales au sein des bibliothèques. Plutôt que d'envisager la dématérialisation des supports comme une faiblesse due à l'absence physique des ressources en bibliothèques, il s'agira de tirer avantage du fait que les ressources deviennent visibles pour les usagers depuis n'importe quel écran. Cet accès « dans » et « hors les murs » les rendent aussi potentiellement exploitables par plusieurs établissements. Des structures (dans un premier temps géographiquement proches) pourraient alors s'associer afin de développer ensemble une offre en ressources numériques cohérente sous un seul et même portail. L'objectif de ce rassemblement serait de **féderer une communauté de professionnels parties-prenantes afin d'animer ensemble un fonds remarquable, remarqué, et actualisé grâce à un travail de veille rendu ainsi le moins chronophage possible** et ce, toujours **dans une optique de service public**. En effet, la mise en place d'une offre de bandes dessinées numériques ne peut être qu'un projet parmi d'autres dans la politique d'un établissement. Cette mise en place d'un réseau de contributeurs issus de **différentes structures prêtes à mutualiser moyens et compétences serait l'occasion de développer une offre qualitative** via l'idée d'un portail web qui pourrait être enrichie ou reprise par d'autres bibliothèques. Dans une certaine mesure, nous pouvons faire le parallèle avec l'association des discothécaires de médiathèques aquitaines qui a d'ores et déjà appliqué ce travail de « réseautage communautaire » pour mettre en place un portail dédié à l'actualité culturelle musicale locale, le Gironde Music Box<sup>79</sup> (qui serait susceptible d'être prochainement visible depuis le portail des médiathèques de la métropole de Bordeaux).

Le portail sur la bande dessinée numérique, pensé comme **un véritable outil dynamique, aurait le double avantage de s'adresser aux usagers comme aux professionnels**. Schématiquement, nous pouvons dire qu'il serait une version beaucoup plus

---

<sup>79</sup> [www.girondemusicbox.fr/](http://www.girondemusicbox.fr/)

aboutie d'un site comme le netvibes précédemment esquissé de par son échelle macro, son interactivité rendue possible avec le public et de par la fédération d'une communauté de professionnels. Cette entité tendrait alors aux objectifs suivants :

- Confronter les différents professionnels aux réalités de travail et problématiques d'autres structures,
- Réfléchir conjointement aux évolutions des supports et des pratiques des usagers,
- Échanger et mettre en place des projets concrets,
- Fédérer une communauté afin d'exister auprès des partenaires privés et d'avoir un poids plus important envers les institutions (en vue d'éventuelles négociations de ressources ou demandes de subventions de projet),
- Gagner en visibilité auprès des publics,
- Être partenaire et force de proposition pour former à d'autres bibliothécaires (le volet de formation des professionnels n'est en effet pas à minimiser).

La communauté d'agglomération ou la Métropole semblerait être dans un premier temps être le bon échelon. En effet, même si la dématérialisation des ressources permet de lier les compétences de différents établissements, il semble plus judicieux de rassembler des structures géographiquement proches afin d'impulser des réunions fréquentes, indispensables au bon montage du projet. La question de la forme juridique de cette entité sera également déterminante. Le rassemblement de bibliothèques qui dépendent de collectivités locales de tailles et politiques différentes pourrait dans une certaine mesure être facteur de difficultés. L'autonomisation d'un projet bien défini, via par exemple la création d'une association loi 1901, pourrait pallier cela. Elle aurait surtout l'avantage financier de mutualiser des moyens et avoir une plus grande portée lors de demandes de subventions. L'association gérerait alors ce portail de référence qui sera également agrégé aux sites des différentes bibliothèques. Le portail, qui pourrait dans un second temps revêtir la forme d'une application, répondrait à plusieurs attentes du public :

- se renseigner sur la BD numérique, son actualité, sa profondeur (volet veille),
- recevoir les conseils de professionnels qualifiés de manière directe et indirecte,
- partager, échanger et bénéficier des retours d'expériences sur le sujet (outil interactif).

### **3.2.1 Le volet veille**

L'outil de veille est à envisager comme un instrument à double sens. **Du point de vue**

**des professionnels, il assure la collecte d'un maximum d'informations** afin d'acquérir une vue exhaustive et toujours plus actualisée sur le sujet . **Du point de vue des usagers, il donne accès à de nombreuses ressources et les aiguille** efficacement grâce à une structure et une arborescence pensées pour eux. La page d'accueil pourra alors être utilisée pour présenter le contenu chaud et l'agenda des événements à venir. Des pages ou onglets par thématiques, publics-cibles ou technologies pourraient ensuite être déclinés. De même, un répertoire de liens pointerait sur d'autres ressources pertinentes comme : une page facebook de l'entité (relatant les événements et actualités passés et à venir, elle aurait comme avantage d'être référencée sur Google mais également d'être visible auprès des publics et des institutions), une page Scoop. It, (véritable outil de veille en ligne, il facilitera aussi le travail des professionnels), les adresses et rebonds sur les sites des bibliothèques ainsi que tout autre lien externe judicieux (coordonnées d'associations, auteurs, ressources et partenaires majeurs...).

### *3.2.2. Les conseils des professionnels*

Le rôle de prescripteur des professionnels auprès des usagers peut s'envisager de deux manières. **Ils peuvent tout d'abord prodiguer des conseils de manière indirecte par la mise en avant de « coup de cœur »,** focus thématiques ou autres commentaires sur les événements et actualités à venir. L'utilisation de mots-clés liés aux ressources et articles permettrait également d'orienter l'utilisateur dans ses recherches via les nuages de tags. Dans l'optique de **renforcer le lien de proximité, les bibliothécaires pourraient « sortir de l'anonymat »** en signant leurs interventions (par leur nom et/ou bibliothèque d'appartenance) ce qui rendrait le service encore plus convivial et « humain » (par opposition à « virtuel et impersonnel »). **La prescription pourrait également se faire de manière directe par un système reprenant le principe de « Eurêkoi<sup>80</sup>».** Les utilisateurs pourraient alors poser leurs questions via formulaire de contact. Un des membres de la communauté s'engagerait à répondre sous les 72H à l'utilisateur, témoignant ainsi de la **réactivité et du dynamisme des professionnels.** Dans ce cas, **le volet des moyens humains possibles et alloués au projet est à bien anticiper en amont afin d'évaluer jusqu'où l'interaction peut être rendue possible avec les usagers de manière qualitative.**

### *3.2.3. Un outil interactif*

Dans tous les domaines, le web aura permis aux internautes de s'exprimer en

---

<sup>80</sup> Eurêkoi, anciennement nommé bibliosésame, est un site où des bibliothécaires de toute la France s'engagent à répondre en ligne en moins de 72h aux questions du public

échangeant avec des institutions ou d'autres usagers et ce de manière de plus en plus réactive. Ils partagent leur avis, donnent leur opinion sur les sujets de leur choix et se regroupent en communautés d'intérêts. Pour ne pas passer à côté de l'interactivité attendue par le public, il s'agira de placer les usagers au centre du dispositif en envisageant et adaptant les contenus à partir de leurs attentes et non à l'inverse en leur proposant un site d'informations statiques. Comme nous l'avons vu dans le cas du webtoon et de Delitoon.fr, le rôle participatif des lecteurs est à l'origine du succès de la plateforme. Il serait alors judicieux d'offrir aux utilisateurs du portail un espace d'expression qui peut se matérialiser par un système de commentaires ouverts en bas des billets de blog, l'ouverture de forums thématiques ou encore par un système de « like » faisant le lien entre les ressources et les comptes facebook des lecteurs. Véritable valeur ajoutée, l'interactivité du site nécessite toutefois de se poser la question des moyens humains et financiers disponibles puisqu'elle induit inévitablement un travail de webmastering<sup>81</sup>. Toutefois, compte tenu des habitudes participatives des internautes, il ne s'agira pas non plus de se contenter de simples suggestions liant les ressources par auto-complétion car il a été démontré que ce système est largement insuffisant et souvent peu pertinent au niveau des rebonds. La solution pourrait alors être évolutive et des « modules » débloqués au fur et à mesure que le projet prendra de l'ampleur.

**Le portail permettrait ainsi aux bibliothécaires de remplir leur triple rôle à savoir : analyser et sélectionner des ressources, orienter tous les publics selon leurs besoins, prendre en compte les attentes et recommandations des usagers pour faire évoluer le service.** Finalement dans le cheminement le plus abouti nous pourrions imaginer un portail complet, prodiguant toutes les informations nécessaires et donnant accès aux ressources numériques payantes négociées via un compte utilisateur (lien vers la plateforme Iznéo ou accès à Professeur Cyclope par exemple). Encore une fois, **il s'agirait avant toute chose qu'une communauté de bibliothécaires engagés conduisent une réflexion poussée afin de vérifier la viabilité d'un tel projet et voir dans quelles mesures il pourrait alors être impulsé.** Une étude préalable reste indispensable afin d'évaluer les moyens humains et financiers à disposition, d'analyser les freins potentiels, de définir la forme juridique de l'entité, de délimiter son envergure géographique mais aussi de définir une politique documentaire cohérente en déterminant les lignes directrices du projet.

---

<sup>81</sup> Webmastering : tâches liées à l'exploitation et l'évolution d'un site web par son suivi, la mise à jour et modération de ses contenus.

# Conclusion

La dématérialisation inhérente à tous les genres n'a pas échappé à l'univers de la bande dessinée. S'il est peu probable que l'écran devienne le support exclusif de diffusion culturelle de demain, l'importance exponentielle du numérique est une réalité que les bibliothèques doivent prendre en compte et anticiper. Cette affirmation s'applique légitimement au sujet de la bande dessinée numérique et ce malgré les réticences et débats qui découlent de sa forme encore trop floue. La richesse de cette nouvelle offre est d'autant plus affirmée que la bande dessinée est le seul genre donnant systématiquement naissance à une œuvre différente quant celle-ci est dématérialisée. En effet, qu'elle soit « numérisé » ou « nativement numérique », son appréhension dans le rapport à la case comme ses nouveaux schémas de narration font qu'elle ne peut jamais être considérée comme une simple transposition de support.

Si le genre a encore du mal à trouver une place commerciale sur le marché de l'édition, le phénomène 2.0 semble se démocratiser, preuve en est du succès rencontré par les blogs, séries et magazines en ligne largement médiatisés. Les nouvelles technologies répondent ainsi à la demande exprimée des lecteurs en intégrant des notions de mouvement, d'animation et d'interaction. On pointe alors toute l'ambivalence d'un public tiraillé entre son envie de découvrir autre chose et son attachement à la bande dessinée comme objet de collection. Les versions *papier* issues de projets pensés à la base uniquement pour l'écran ne font que confirmer ce paradoxe et pointent la difficulté, pour le public comme pour les professionnels, de se saisir d'un média encore nébuleux.

Vous l'aurez compris, la bande dessinée numérique n'est qu'à l'aube de son développement et il semblerait que le neuvième art soit en passe de profiter du potentiel offert par les nouvelles technologies, la connectivité et l'instantanéité du web pour devenir un genre en accord avec son temps. Tout comme pour le numérique en général, il s'agira alors d'envisager les bandes dessinées dématérialisées en bibliothèque comme complément aux ressources physiques et non comme concurrent direct en les intégrant à la politique documentaire de l'établissement. Une veille active autour de l'offre, une sélection réfléchie par rapport aux publics et une médiation effective au niveau des ressources semblent être des prérequis indispensables pour que la bande dessinée numérique trouve enfin sa place en salle de lecture publique. Les réflexions d'ores et déjà engagées par les distributeurs pour adapter leurs offres aux besoins des bibliothèques sont indispensables mais resteront



insuffisantes sans l'appropriation et l'engagement des bibliothécaires. En effet, le succès auprès des usagers ne peut s'envisager sans un plan de médiation pertinent à la fois en et hors les murs de la bibliothèque. La notion d'interactivité des usagers est également un facteur essentiel à ne pas négliger dans ces actions afin que l'offre rencontre son public légitime en bibliothèque. Dans un contexte budgétaire difficile, le travail de sélection et de médiation autour de la bande dessinée numérique pourrait sembler de prime abord fastidieux voir démesuré par crainte d'une faible adhésion des lecteurs. Toutefois le numérique, par son accès instantané mais surtout par l'engagement pris par les institutions politiques en vue de son développement, est l'occasion de pouvoir créer des synergies et d'engager des travaux collaboratifs entre différents établissements.

L'émulation d'une communauté conduisant une réflexion autour de la bande dessinée numérique pourrait aboutir à un projet global et permettrait la mise en œuvre d'actions qui n'auraient pas forcément été possibles pour un seul établissement (en matière de coût et temps accordés) tout en gagnant en visibilité et légitimité. Si sa forme dépendra essentiellement des moyens humains et financiers alloués, elle pourra être évolutive dans le temps selon ampleur qu'elle prendra. En définitive, la mutualisation des ressources, des compétences et savoirs de professionnels formés ainsi qu'une réflexion collaborative tournée vers les attentes et besoins d'un public toujours plus enclin à échanger et interagir semblent être des préalables indispensables pour que la bande dessinée numérique rencontre le succès qu'elle mérite en bibliothèque. La marche vers la Bande Dessinée Numérique est lancée.

# Glossaire

Album BD : se définit ici comme un livre de couleur généralement relié et de grande taille traditionnellement de 48 pages cartonnées et couleurs (autrement nommé 48CC)

Bande dessinée : interprétation d'une succession d'images qui sont éventuellement accompagnées de textes (selon Scott Mac Cloud)

DADVSI : Loi française sur l'harmonisation du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information.

DRM (Digital Right Management) : La gestion des droits numériques désigne la mise en place des mesures techniques de protection, concernant le contrôle des usages et des accès aux ressources numériques (verrouillage, cryptage). Elle s'applique à tous types de supports (physique ou dématérialisé)

Fanzine : Publication de faible diffusion élaborée notamment par des passionnés de bandes dessinées

Flash : technologie d'animation visuelle et sonore créée par Macromédia permettant d'animer des pages web notamment pour des créations publicitaires, animations visuelles ou des jeux

Gallica se définit comme le portail d'accès aux collections numériques françaises. C'est une bibliothèque encyclopédique et raisonnée, pilotée par la BnF (Bibliothèque Nationale de France ) et offrant accès à tous types de supports. Les documents peuvent être libres de droits ou négociés avec les ayant droits

HADOPI : Haute Autorité pour la Diffusion des Œuvres et la Protection des droits sur Internet

Manga : bande dessinée reprenant les codes du genre japonais (lecture en sens inverse, illustrations en noir et blanc, petit format de page)

OPAC (Online Public Access Catalog ) désigne un catalogue de bibliothèque accessible en ligne.

Prépublication : publication d'une bande dessinée dans un périodique avant sa publication définitive en volume

Responsive Web Design : faculté d'un site web à s'adapter au terminal de lecture

Roman graphique : désigne ici une bande dessinée de format libre sous brochage n'adoptant aucune contrainte de pagination et bien souvent édité en noir et blanc)

Scantrad : Numérisation et traduction d'un manga (bande dessinée reprenant les codes du genre japonais) par des fans depuis sa langue originale (habituellement le japonais ou le coréen) vers une autre. Ils sont généralement distribués gratuitement et illégalement sur Internet.

Storytelling est littéralement le fait de raconter une histoire à des fins de communication et est ici lié à la notion de transmédia.

Streaming : principe utilisé principalement pour l'envoi de contenu en « direct » (ou en léger différé). Très utilisé sur Internet, il permet de commencer la lecture d'un flux audio ou vidéo à mesure qu'il est diffusé. Il s'oppose ainsi à la diffusion par téléchargement qui nécessite par exemple de récupérer l'ensemble des données d'un morceau ou d'un extrait vidéo avant de pouvoir l'écouter ou le regarder.

Transmédia : narration développant des œuvres de fiction ou documentaires et de produits de divertissement qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer des univers narratifs, chaque média employé développant un contenu différent.

Turbomédia : Récit dessiné et animé conçu pour web et mobiles, il est à mi chemin entre BD, cartoon et diaporama.

Webmastering : tâches liées à l'exploitation et l'évolution d'un site web par son suivi, la mise à jour et modération de ses contenus

# Bibliographie

- **Ressources physiques**

BESTEL, Valentine. *Etat des lieux et perspectives de bande dessinée numérique en bibliothèque*. Bulletin des bibliothèques de France, n° 6, 2015

DONNAT, Olivier. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*. Paris :La Découverte/Ministère de la Culture et de la Communication, 2009

GUSTHIOT Julien, *Les ressources numériques dans les médiathèques territoriales état des lieux et lignes de fuites*. [S.l.]: [s.n.], 2011

NAECO Sébastien, *Etat des lieux de la BD numérique, enjeux et perspectives*. Paris : Numériklivres, 2011

- **Ressources numériques**

BAUDRY Julien. (page consultée le 10/02/2015). *Deux ans de bande dessinée numérique*. (en ligne). Adresse URL : <http://www.phylacterium.fr/?p=1900>

BAUDRY Julien. (page consultée le 14/04/2015). *histoire de la bande dessinée numérique française*. (en ligne). Adresse URL : <http://neuviemearth.citebd.org/spip.php?article395>

BDZMAG. (page consultée le 16/07/2015) Dossier de ressources sur la bande dessinée nativement numérique. (En ligne). Adresse URL : <https://bdzmag.actualitte.com/-Dossier-Bandes-dessinees-numeriques-Natives->

BERTHOU, Benoît (page consultée le 14/04/2015) *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Nouvelle édition. Paris : Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015

BERTHOU, Benoît. (page consultée le 16/02/2015) . *Les métamorphoses de la lecture de bande dessinée*. Bulletin des bibliothèques de France (en ligne), n° 5, 2011. Adresse URL : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2011-05-0036-006>

BI, Jessy. (page consulté le 23/06/2015). *La « scantrad », une chance pour l'édition. Du 9* (En ligne). Adresse URL : <http://www.du9.org/dossier/la-scantrad-une-chance-pour-ledition/>

BOONEN, Martin (page consultée le 23/06/2015). *Comixology, izneo, etc. : quelques questions autour de la BD numérique*. Actualitté (En ligne). Adresse URL : <https://www.actualitte.com/article/bd-manga-comics/comixology-izneo-etc-quelques-questions-autour-de-la-bd-numerique/42870>

CNL. (page consultée le 15/05/2015) *Les français et la lecture*. (Pdf en ligne). Adresse URL : [www.centrenationaldulivre.fr/fichier/p\\_ressource/5991/ressource\\_fichier\\_fr\\_les.frana.ais.et.la.lecture.syntha.se.pdf](http://www.centrenationaldulivre.fr/fichier/p_ressource/5991/ressource_fichier_fr_les.frana.ais.et.la.lecture.syntha.se.pdf)

CREDOC. (page consultée le 03/03/2015). La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la Société Française. (pdf en ligne). Adresse URL : [http://www.arcep.fr/uploads/tx\\_gspublication/etude-CREDOC-diffusion-TIC-2014.pdf](http://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/etude-CREDOC-diffusion-TIC-2014.pdf)

JARNO Stéphane. (page consultée le 16/05/2015) : Livre numérique : la bande dessinée aux avant-postes. Télérama (En ligne). Adresse URL : <http://www.telerama.fr/livre/livre-numerique-la-bande-dessinee-aux-avant-postes,96641.php>

MAZIN, Cécile. (page consultée le 23/06/2015). *La librairie de bande dessinée numérique Séquencity ouvre son site web*. Actualité (En ligne). Adresse URL : <https://www.actualite.com/article/bd-manga-comics/la-librairie-de-bd-numerique-sequencity-ouvre-son-site-web/52875>

MINISTERE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION. (page consultée le 14/04/2015). Mise en place d'un baromètre des documents les plus acquis et des documents les plus empruntés au sein des bibliothèques de lecture publique : présentation de la démarche et des premiers résultats descriptifs de l'année 2014. (pdf en ligne). Adresse URL : [www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65200-mise-en-place-d-un-barometre-des-documents-les-plus-acquis-et-des-documents-les-plus-empruntes-au-sein-des-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf](http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65200-mise-en-place-d-un-barometre-des-documents-les-plus-acquis-et-des-documents-les-plus-empruntes-au-sein-des-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf)

MEDIAMETRIE. (page consultée le 14/04/2015). L'audience de l'Internet en France en janvier 2015. (En ligne). Adresse URL : <http://www.mediametrie.fr/internet/communiques/l-audience-de-l-internet-en-france-en-janvier-2015.php?id=1215>

MOTIF. (page consultée le 14/04/2015) Le marché du livre. Données disponibles sur le site du MOTIF. Adresse URL : <http://www.lemotif.fr/fr/etudes-et-donnees/chiffres-cles/marche-du-livre/>

MOUOTOT Anaïs. (page consulté le 03/07/2015). Le livre numérique : l'abonnement déclaré légal mais pas illimité. Les échos (En ligne). Adresse URL : <http://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/021147910982-livre-numerique-labonnement-declare-legal-mais-pas-en-illimite-1129626.php?frUbPM9tmO3bE1OK.99>

NORA, Dominique. (page consultée le 16/05/2015). *Jusqu'où ira le livre numérique*. Nouvel Observateur (En ligne). Adresse URL : <http://bibliobs.nouvelobs.com/salon-du-livre-2014/20140320.OBS0581/jusqu-ou-ira-le-livre-numerique.html>

Observatoire de la lecture publique.(page consultée le 14/04/2015). Bibliothèques municipales : données d'activité 2013 synthèse nationale. (Pdf en ligne). Adresse URL : [http://www.observatoirelecturepublique.fr/observatoire\\_de\\_la\\_lecture\\_publique\\_web/FR/syntheses\\_annuelles.awp](http://www.observatoirelecturepublique.fr/observatoire_de_la_lecture_publique_web/FR/syntheses_annuelles.awp)

Observatoire du numérique. (page consultée le 14/04/2015). Chiffres clés 2014 : dernières données disponibles.(En ligne). Adresse URL : <http://www.observatoire-du-numerique.fr/chiffres-cles-2014>

RATIER, Gilles. (page consultée le 16/05/2015). Bilan 2014 : l'année des contradictions. (pdf en ligne). Adresse URL : [http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2014/12/RapportRatier\\_ACBD2014.pdf](http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2014/12/RapportRatier_ACBD2014.pdf)

ROURRE, Benjamin (page consultée le 23/06/2015) *Quoi de neuf dans la BD numérique ?* (En ligne) Adresse URL : <http://www.bodoi.info/quoi-de-neuf-dans-la-bd-numerique/>

SNE. (page consultée le 14/05/2015). Baromètre des usages du livre numérique. (pdf en ligne). Adresse URL : [www.sne.fr/wp-content/uploads/2015/04/Assises-SNE-mars-2015\\_Barometre-usages-livre-numerique\\_Vague5\\_Presentation.pdf](http://www.sne.fr/wp-content/uploads/2015/04/Assises-SNE-mars-2015_Barometre-usages-livre-numerique_Vague5_Presentation.pdf)

WOITIER, Chloé. (page consultée le 16/05/2015). *Le livre numérique séduit peu les français...sauf s'il est gratuit.* Le Figaro (En ligne). Adresse URL : <http://www.lefigaro.fr/medias/2014/10/24/20004-20141024ARTFIG00229-l-offre-gratuite-locomotive-du-livre-numerique-en-france.php>