

Véronique Hadengue-Dezael

«AKAKLIKÉ»? Y'A QU'À CLIQUER! !*

Lorsque l'on veut choisir un CD-ROM, on se donne en général des critères de sélection liés à la diffusion de l'information: justesse des informations, qualité du vocabulaire et des documents introduits (surtout lorsqu'il s'agit d'un documentaire) et type d'interactivité. L'approche proposée dans le texte ci-dessous se veut un peu différente. La réflexion porte sur la réception du jeune lecteur. Quels sont les «ressorts» textuels mis en place dans les CD-ROM et quels mécanismes d'appropriation génèrent-ils chez le jeune enfant? J'entends par «ressort textuel» ce qui permet d'expliquer en partie la force d'attraction d'un récit¹. Par exemple, l'introduction de jeux (ressort ludique) dans les livres-jeux est incontestablement un atout supplémentaire pour ces livres (lié à une forte augmentation du plaisir et un sentiment de jubilation²). Si nous connaissons mieux aujourd'hui l'importance de la lecture pour le tout-petit grâce notamment à l'ensemble des travaux menés par René Diatkine³ et si nous connaissons mieux notre manière de fonctionner face à un texte écrit, nous sommes plus démunis face au «récit» proposé par les CD-ROM. L'ensemble des repères habituels au livre semblent disparaître. Première caractéristique: la forme discursive relativement rigide et normée du récit/livre permet de suivre l'action qui se déroule. Dans un CD-ROM cela semble disparaître: le déroulement linéaire existe toujours mais il n'est plus seul ! Avec lui cohabitent des circulations parallèles qui proposent non pas une lecture mais de multiples «bouts» de lectures. Quels sont les indices mis en place permettant à l'enfant de repérer les différentes actions qui se déroulent?

La deuxième différence que l'on peut relever entre livre et CD-ROM est l'impact de la présence de l'adulte/lecteur dans la relation livre/enfant. Cette relation qui est en fait triangulaire «adulte/lecteur, auteur imaginé et enfant» permet de mettre en lumière certains développements psychiques de l'enfant (comme par exemple l'égalité face au récit entre celui qui raconte et celui qui écoute ou encore le pouvoir de l'enfant face au héros ...⁴). Ces différents développements observés à partir de la lecture de livres chez les très jeunes enfants sont-ils transposables à la lecture de l'écran?

Enfin, la notion d'interactivité! Cela concerne les «phénomènes qui réagissent les uns sur les autres»⁵ c'est-à-dire, dans le cas des CD-ROM, les outils d'utilisation mis à la disposition du lecteur (facilité de navigation, convivialité de l'interface, liens hypertextes). En fait, le terme d'interactivité peut être envisagé sous un autre angle: celui de l'interaction. Quel niveau d'engagement affectif de l'enfant provoque le CD-ROM? Cet aspect concerne bien sûr le contenu du CD-ROM et les fameux «ressorts» textuels mis en place. Souvent cités comme une innovation, les CD-ROM ne possèdent pas la primeur de cette interactivité-là, puisque c'est d'elle que les livres-jeux tirent leur incontestable succès !

Une brève analyse d'un CD-ROM pour tout-petits ne prétend pas résoudre les quelques questions abordées ci-dessus. Si celles-ci ont été posées, c'est que cela permet de trouver un fil dans l'écheveau complexe de la relation qui se tisse entre le

jeune enfant et les CD-ROM qui lui sont destinés.

Beaucoup de questions donc et relativement peu de réponses ... L'analyse d'un logiciel destiné à de très jeunes enfants ouvre quelques débuts de réponses.

Ce logiciel s'appelle «Akakliké». Edité par France Telecom multimédia chez Hatier, il s'adresse à un public de 2/4 ans. Akakliké est le nom d'un petit écureuil qui va servir de guide et de médiateur entre l'enfant et l'écran. Si nous essayons de proposer une analogie avec un livre, ce CD-ROM ressemble à un livre-jeu puisqu'il propose deux temps: celui du récit (très court) et celui des jeux inscrits dans ce temps du récit. Ces jeux sont répartis selon deux niveaux de difficulté même si, sur la page de présentation, le concepteur indique que «il n'y a pas de hiérarchie entre les jeux proposés». Sur le premier écran, Akakliké l'écureuil peut ouvrir six portes situées sur six arbres différents. Chaque porte conduit à un toboggan qui descend au centre de l'arbre et fait parvenir l'enfant à un jeu. A ce moment-là, Akakliké se retire dans un coin, se roule en boule, s'endort et passe ainsi la «main» à l'enfant. La plupart des premiers jeux peuvent être mis en route par le seul mouvement de la souris sur le tapis (le simple fait de la bouger provoque une action) et, de manière plus ou moins aléatoire (sans que l'enfant ait à cliquer systématiquement), par le fait d'appuyer sur le bouton de la souris. Le «clic» enrichit la réponse (cri d'animal, apparition d'une image, animation d'animaux) mais n'est pas lié à l'action (le jeu peut avancer sans lui).

En fait, on constate bel et bien une certaine analogie avec la linéarité du récit imprimé d'un livre: à partir de la page d'accueil, Akakliké ne nous propose pas un, mais six récits différents qui sont autant de «bouts» de lectures. C'est le choix de l'enfant qui est multiplié et non pas la linéarité du récit. Lorsque l'enfant se trouve face à la page d'accueil, six récits s'offrent à lui mais en fait un seul pourra être «lu» à la fois. Ce sont donc six «livres» différents que l'enfant va ouvrir. Pour cela il lui faudra, par l'intermédiaire de l'écureuil, franchir une porte (qui pourrait être, par analogie, comparée à la couverture du livre) puis descendre par le toboggan avant d'atteindre le contenu (ce qui pourrait être mis en regard non pas avec la manipulation qu'il faut faire pour ouvrir un livre mais avec le temps nécessaire à son ouverture). Ce temps d'action (qui se déroule sur une certaine durée et qui montre un cheminement physique) peut être considéré comme un temps de récit même si aucun texte n'apparaît. Puis, lorsque l'écureuil s'endort, il passe la main à l'enfant et c'est le temps du jeu. Lorsque celui-ci s'achève, l'écureuil remonte et ferme la porte. Ce qui est nouveau, c'est la nécessité d'un accompagnateur de lecture d'une part (qui indique le parcours de lecture à suivre et conduit l'enfant jusqu'au seuil de l'action) et, d'autre part, des indices qui peuvent être comparés à des «panneaux de circulation» et des «passages» symboliques (toboggan) entre deux niveaux de lecture. Une remarque sur le toboggan: dans de nombreux livres pour enfants la descente (toboggan, escalier, tunnel) représente le passage symbolique qui sépare les mondes (sous terre, sur terre et ciel). Cette distinction fréquente permet de combiner sans difficulté ce qui relève de l'imaginaire, du spirituel et de la vie inscrite dans la réalité. Par exemple, le père Noël est représenté fréquemment sur son traîneau arrivant du ciel tandis que la petite souris qui emporte la dent de lait vient souvent des profon-

deurs de la terre. Dans le jeu d'Akakliké, le toboggan, symboliquement, transporte l'enfant d'un monde réel d'information et de choix (page d'accueil) au monde de l'imaginaire (jeux) !

Que reçoit l'enfant? Quelles interactions se déroulent entre le CD-ROM et lui?

Beaucoup des jeux proposés dans Akakliké sont des jeux de cache qui, comme dans les livres-jeux pour les tout-petits, sont l'un des ressorts ludiques fréquemment employés. Selon le même principe, les plantes ou les animaux de Akakliké apparaissent ou disparaissent par la seule volonté de l'enfant. Par exemple, dans le jeu des écrans magiques, l'enfant voit tout d'abord une image et lorsqu'il se met à agiter la souris sur son tapis, une éponge (imaginaire) efface progressivement l'image et laisse apparaître un animal. Le niveau de difficulté est extrêmement faible (compétence requise minimale) mais, contrairement à ce que l'on pourrait attendre, le niveau d'interactivité est très élevé. Comme dans le livre-jeu, ce CD-ROM engage affectivement l'enfant. Le jeu du vu/non-vu, on le sait, renvoie au jeu de la bobine décrit par Freud et permet à l'enfant d'élaborer et de maîtriser symboliquement l'absence de l'être aimé. Même si la manipulation se fait apparemment de manière plus indirecte dans le CD-ROM (par la souris) le ressort ludique semble fonctionner de la même manière. Le deuxième aspect que l'on peut noter est celui de la répétition liée au jeu et qui renvoie à la notion de stabilité (même cause même effet) et de sécurité (la maîtrise des événements extérieurs génère un sentiment de sécurité). La répétition engendre le plaisir car l'enfant peut anticiper sur le récit (l'écureuil, par ses déplacements, construit une petite histoire) et les codes du jeu (miroir magique). Cette connaissance procure non seulement un réel plaisir (celui d'être le maître du jeu) mais également un profond sentiment de sécurité lié à la stabilité (chaque fois que l'enfant entre dans la porte n 1 de l'arbre il retrouve le même récit!) Ce qui se trame ici peut être rapproché de ce que disait R. Diatkine à propos des histoires: «Les enfants savent très tôt que le livre raconte une histoire, aussi bien par le texte que par les illustrations, et qu'en face de ce flux verbal auquel ils sont habitués, ce texte est un support stable, que l'on retrouve à chaque fois identique à lui-même»⁶ et plus loin: «Savoir ce que les autres ne savent pas est peut-être un jeu, mais c'est une forme du plaisir de connaître»⁷.

On retrouve donc dans ce CD-ROM ce plaisir lié à la répétition, cependant il manque peut-être l'aspect «d'égalité» face au récit de l'enfant écoutant et de l'adulte lisant. Pour R. Diatkine, «Quand un enfant connaît l'histoire qu'il redemande (...), il sait qu'il est comme celui qui raconte, (...) il peut jouer à être chacun des personnages tout en s'identi-fiant au narrateur et en trouvant une profonde satisfaction à savoir ce que les autres ne savent pas»⁸. Ce qui est évoqué là, c'est le sentiment profond d'une relation égalitaire de l'enfant qui partage avec l'adulte le pouvoir lié au savoir du récit qui suit, alors que les héros revivent chaque fois leur propre histoire avec la même ignorance.

Sur ce point-là, le CD-ROM s'éloigne peut-être du livre. En effet, il est difficile d'imaginer une relation égalitaire entre un récit pris en charge par un logiciel et une personne physique. De plus, le jeu qui se joue sur le plan psychique est lié à la conscience qu'a l'enfant que le récit est écrit par une tierce personne: un auteur. Dans

quelle mesure l'enfant sait que le récit qui s'affiche à l'écran, comme pour le livre, est le produit de cet auteur? Question!

Nous n'en sommes qu'aux balbutiements de la compréhension de l'impact des CD-ROM sur le lecteur. La complexité de ce multimédia en fait un outil passionnant mais extrêmement difficile à étudier, d'autant plus qu'il n'existe pas une arborescence-type, avec des récits différents mais des nombreuses façons de traiter et de mettre en forme des contenus aux objectifs radicalement différents. Cela multiplie les entrées d'analyse et aucune ne peut rendre compte de la totalité des interactions mises en jeu entre le lecteur et son écran. Cette réflexion sur la réception du jeune enfant ne se veut pas exhaustive, mais une simple contribution pour peut-être mieux comprendre l'immense richesse de ces nouveaux supports et en entrevoir les limites.

*Cet article fut d'abord publiée dans Parole, No. 45, Printemps 2000

1 Cette notion d'attraction a été largement étudiée par les linguistes à travers le concept de «schéma» global d'interprétation. Celui-ci équivaut à un réseau d'informations relatives au thème abordé, reliées entre elles et stockées en mémoire. «Ce schéma nous amène notamment à enrichir ou de retrancher des informations et permet d'expliquer en partie la force d'attraction du récit» (Fayol, Michel, Comment le lecteur comprend un récit, in Sciences humaines, n 60, avril 1996, p.20).

2 Voir l'ensemble des ouvrages écrits par Jean Perrot et notamment son dernier ouvrage: Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse. Paris: Ed. du cercle de la librairie, 1999.

3 Psychiatre français qui a, entre autres, fondé l'association ACCES en 1982.

4 Diatkine, R. , Lectures et développement psychique chez le jeune enfant in ACCES les cahiers, N 4, p.17.

5 Petit Larousse illustré

6 op. cit., p.14

7 op. cit., p.17

8 op. cit., p.17

Adresse de contact: Véronique Haden-gue-Dezael, Haute Ecole de Gestion, filière Information et Documentation, E.S.I.D., Case postale 179, CH-1211 Genève 4