Le livre augmenté pour favoriser des stratégies de lecture collective, participative et contributive

CIDEF 2024 - Colloque doctoral international Education et Formation - 7ème édition
Ariane Teodoridis, ariane.teodoridis@hepl.ch
Haute école pédagogique du canton de Vaud, Lausanne (CH)

INTRODUCTION

Le livre augmenté est un format qui va au-delà du simple transfert du livre papier vers le numérique. Il exploite les potentialités offertes par le support numérique en combinant plusieurs types de médias (texte, son, image, vidéo) et en proposant des parcours de lecture non-linéaires.

Cette reconfiguration permet aux lecteur·trice·s de naviguer à travers le contenu de manière personnalisée, en suivant leur propre **itinéraire de lecture**, ce qui favorise l'autonomie et l'engagement.

Cette démarche interactive est soutenue par des s**tratégies de compréhension**, où l'utilisateur·trice peut approfondir son expérience de lecture en accédant à des informations supplémentaires à travers des hyperliens et des ressources multimédias, facilitant ainsi la compréhension et l'organisation des connaissances.

Le livre augmenté transforme la lecture en une activité également **contributive**.
En permettant aux lecteur·trice·s de réorganiser et de scénariser les contenus selon leurs préférences, il engage non seulement leur créativité mais aussi leur motivation à lire.

Fig 1 : Interaface de *la Table des matières du livre augmenté*

https://la.dokr.ch

Trois Augmentations

Nous proposons que le livre augmenté puisse faire l'objet de trois « augmentations » : les auteur·trice·s comme les lecteur·trice·s peuvent :

a) ajouter des contenus textuels et multimodaux,

b) élaborer des perspectives de compréhension et des parcours de lecture multiples à travers une (re)scénarisation de ceux-ci et

c) mutualiser des parcours de lecture émergeants. L'expérience de lecture s'en trouve davantage transformée par sa prolongation dans l'activité de (re)scénarisation de leurs parcours de lecture.

Ce format s'applique aussi bien à l'enseignement supérieur qu'aux degrés inférieurs , et dans le cas des plus jeunes, il peut notamment encourager le développement de compétences en littéracie en rendant la lecture plus proche de l'expérience ludique, avec des éléments interactifs comme les jeux ou les animations.
Cette démarche se veut le déclencheur d'un processus de lecture collectif, participatif et contributif.

METHODOLOGIE

Typologie d'interactivité

Sandra Gaudenzi, dans sa thèse de doctorat intitulée « The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary » (Thèse de doctorat, Goldsmiths, University of London, 2013)*, distingue deux modalités d'interactivité :
Interactivité contributive : L'utilisateur introduit des informations qui n'altèrent pas significativement la structure du contenu.
Interactivité participative : L'utilisateur modifie directement la forme et le contenu du livre, influençant ainsi la structure finale. Ce mode engage le lecteur dans un processus de co-écriture et redéfinit les contours de la relation entre auteur et lecteur.

* Référence complète: Gaudenzi, S. (2013). « The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary » (Thèse de doctorat, Goldsmiths, University of London).

1. Lecture collective et participative
Dans le cadre d'un livre augmenté, la lecture ne serait plus une activité strictement individuelle. Grâce à l'interactivité participative, les lecteurs pourraient contribuer activement à l'enrichissement du contenu.

Par exemple :
- Les lecteurs peuvent annoter des passages, partager leurs réflexions, poser des questions et y répondre, créant ainsi un réseau de connaissances partagées.
- Des outils comme les forums ou les espaces de discussion intégrés à l'interface pourraient permettre à plusieurs utilisateurs de débattre, d'interpréter et d'approfondir les sujets abordés dans le livre en temps réel.

2. Contribution au contenu
L'interactivité participative permet aux lecteurs de non seulement consommer le contenu mais aussi de le créer. Dans un livre augmenté destiné à la formation :

Les utilisateurs pourraient soumettre leurs propres études de cas, analyses ou exemples pratiques, qui seraient intégrés dans le contenu et consultables par les autres lecteurs.
Cela pourrait se matérialiser par l'ajout de vidéos, d'articles ou de liens vers des ressources pertinentes, offrant ainsi une richesse multimédia au contenu du livre.
Cette co-construction du contenu transforme le livre en une œuvre vivante qui évolue grâce aux contributions de ses lecteurs.

3. Stratégies de lecture contributive
L'idée de lecture contributive repose sur le fait que chaque lecteur peut jouer un rôle actif dans l'enrichissement du contenu.

Cela peut passer par :
- L'introduction de parcours de lecture personnalisés où les lecteurs choisissent des chemins différents en fonction de leurs contributions et de leurs intérêts.
- Des mécanismes d'évaluation par les pairs, où les lecteurs commentent, corrigent ou développent les contributions des autres, favorisant ainsi un apprentissage collectif.

4. Co-construction des connaissances
L'interactivité participative dans un livre augmenté permet de passer d'une approche descendante de la transmission du savoir (de l'auteur aux lecteurs) à une approche horizontale, où les lecteurs co-construisent les connaissances ensemble.

Cela pourrait se traduire par :
- L'ajout de contenus supplémentaires issus des contributions, enrichissant les chapitres avec des perspectives différentes, créant ainsi un écosystème dynamique et vivant de savoir.
- La possibilité pour les lecteurs d'organiser des sessions collaboratives, des quiz, des ateliers ou des groupes de discussion sur les thématiques abordées, renforçant ainsi la création de connaissances partagées.

Fig 2: Interface d'une page-type de Wikipedia

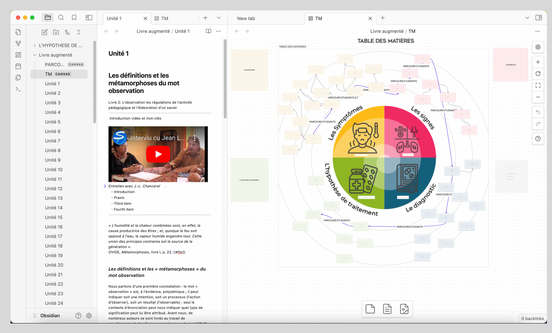

Fig 3: Interaface de *la Table des matières du livre augmenté contributif*

1. Gouvernance collaborative et fonctionnement

- Wikipedia: La gouvernance de Wikipedia repose sur une structure hybride. Les contributeurs peuvent éditer et modifier des articles librement, mais les décisions concernant la structure globale, la gestion des conflits et l'orientation du projet sont supervisées par la Wikimedia Foundation.

- Le livre augmenté : Le projet utilise une gouvernance collective similaire, où un collectif de contributeurs peuvent éditer et ajouter des contenus textuels et multimodaux, alors que la régulation de ceux-ci s'effectue par un.e formateur.trice.

2. Impact de la gouvernance collaborative sur l'identité de la plateforme

- Wikipedia : La gouvernance participative de Wikipedia fait de la plateforme une encyclopédie vivante, toujours en expansion. Cette approche favorise un modèle où l'expertise et la contribution des utilisateurs façonnent directement le contenu et l'orientation du projet.

- Le livre augmenté : La collaboration des participants influence à la fois le contenu et les décisions sur la structure même du projet (évolution du projet, orientations futures). L'identité et la structure de la plateforme est celle d'un média collective, qui se construit et évolue dans le temps.

3. Changements d'identité liés à la gouvernance collaborative

- Wikipedia : L'identité de Wikipedia est en constante évolution, non seulement par l'ajout de nouveaux contenus, mais aussi par les débats et les ajustements concernant les règles de participation et de gestion des conflits. Toutefois, elle reste assez stable en raison de son objectif central de diffusion du savoir encyclopédique.

- Le livre augmenté : il est plus dynamique et flexible dans sa forme et son contenu. L'arborescence flexible signifie que la plateforme peut évoluer avec le temps, intégrant de nouveaux collaborateurs et modifiant son orientation en fonction des contributions. Sa dimension participative permet un changement constant, où même la structure même de la plateforme est susceptible de se modifier, donnant ainsi à son identité une dimension plus fluide et incertaine.

La logique de l'open source

Gaudenzi (2013) compare cette logique à celle du mouvement open source dans les logiciels, où les programmeurs peuvent accéder au code source pour modifier, améliorer et redistribuer des logiciels.
Cette disposition vise à inciter les programmeurs qui souhaitent modifier un programme à copier librement leur version et à la distribuer sans avoir à payer de droits d'auteur aux propriétaires du logiciel original, mais leur version doit être accessible à tous.

Enjeux

1. Responsabilité et co-création des connaissances

Le livre augmenté interroge la paternité du contenu : l'auteur traditionnel partage sa responsabilité avec la communauté des lecteurs.

2. La gestion du rôle de l'auteur dans un média participatif

Un des enjeux critiques soulevés par Gaudenzi est la redéfinition du rôle de l'auteur dans les documentaires participatifs. Traditionnellement, l'auteur contrôle la narration et la structure du documentaire. Cependant, dans un cadre participatif, l'auteur devient plus un facilitateur qu'un narrateur.

3. Les défis de la participation

L'un des défis majeurs dans la création de documentaires participatifs est le maintien de la cohérence narrative, et de maintenir une ligne éditoriale ou un message unique.

Co-création et circulation du savoir

En s'inspirant des concepts d'autopoïèse de Maturana et Varela (1980)*, le livre augmenté peut être perçu comme un système autopoïétique, capable de se régénérer grâce aux interactions des utilisateurs. Ce système, à travers un processus d'auto-organisation, évolue constamment par les ajouts, réorganisations et contributions multimodales des lecteurs. Le livre devient ainsi un espace dynamique, où le savoir est co-construit de manière collective. Les contributions des lecteurs enrichissent le contenu tout en maintenant une cohérence globale, reflétant un apprentissage participatif et évolutif, similaire aux systèmes vivants autopoïétiques.

Enjeux de stabilisation du système autopoïétique

Structuration du contenu : Une organisation claire (chapitres, thèmes) permet de maintenir la cohérence, même lorsque le livre évolue.

Modération des contributions : Un processus de validation des apports garantit la qualité et l'exactitude des informations.

Interface intuitive : Une interface ergonomique favorise l'accessibilité et stimule une interaction régulière.

Communauté engagée : Le succès du livre augmenté repose sur une communauté active, contribuant régulièrement à l'enrichissement du contenu.

Niklas Luhmann*, dans sa théorie des systèmes, décrit l'autopoïèse comme un processus de reproduction continue des systèmes par leurs propres moyens. Chaque système, tel qu'un système juridique ou économique, produit ses propres éléments à partir de lui-même.
Le cœur de cette dynamique repose sur la communication, vue non seulement comme la transmission d'informations mais comme un processus en trois étapes : la sélection de l'information, la manière dont elle est communiquée (utterance), et sa réception (understanding).
Ce processus est continu, et même la mécompréhension (misunderstanding) contribue à la reproduction des systèmes en créant des opportunités de nouvelles communications.
En appliquant cette idée au livre augmenté, on peut le concevoir comme un réseau d'éléments de communication qui interagissent en permanence. Chaque lecteur ou utilisateur sélectionne des informations (textes, multimédias) qu'il comprend ou réinterprète, tout en construisant son propre parcours à travers le contenu. Le livre augmenté devient alors un système autopoïétique, où chaque interaction entre le lecteur et les éléments (textuels, sonores, visuels) renforce et renouvelle l'expérience de lecture.

De la même manière que dans les systèmes de Luhmann, même les incompréhensions ou les divergences de compréhension entre les lecteurs peuvent générer de nouvelles pistes de réflexion ou d'interprétation, enrichissant ainsi le processus de co-construction des connaissances.

* Référence complète:
Dubé, R. (2017). « Niklas Luhmann et l'observation empirique du droit: Communication, fonction, code et programme ». Droit et Société », 96, 381-399. https://doi.org/DOI si disponible.
Maturana, H. R., & Varela, F. J. (1980). « Autopoiesis and cognition: The realization of the living » D. Reidel Publishing.

ENJEUX DE CONCEPTION DU LIVRE AUGMENTE

La conception du livre augmenté doit créer les conditions favorables pour que les lecteur·trice·s-contributeur·trice·s acquièrent une véritable autonomie, leur permettant d'interagir activement avec le contenu, tout en façonnant eux-mêmes un système évolutif. Cela implique une approche ouverte où le livre devient non seulement un espace de lecture, mais aussi un espace de création et de dialogue avec le monde extérieur.

1. Structuration flexible et ouverte du contenu

Condition : Pour permettre l'autonomie des lecteur·trice·s-contributeur·trice·s, le contenu doit être structuré de manière suffisamment claire mais aussi flexible pour laisser place à la créativité.

Autonomie des utilisateurs : Cette structuration ouverte favorise une appropriation individuelle et collective du contenu.

2. Système de modération décentralisé et participatif

Condition : L'autonomie des utilisateur·trice·s peut se renforcer par un système de modération décentralisé, où les lecteur·trice·s eux-mêmes participent à la validation des contenus.

Autonomie des utilisateurs : Ce processus décentralisé permet aux utilisateur·trice·s de prendre en main la gouvernance du contenu. Ils deviennent non seulement contributeurs, mais aussi garants de l'évolution du savoir.

3. Interface évolutive et personnalisable

Condition : Une interface intuitive et adaptable est essentielle pour permettre aux utilisateur·trice·s de naviguer et d'interagir librement avec le livre. Cette interface doit pouvoir être personnalisée, offrant ainsi aux contributeur·trice·s la possibilité de moduler leur expérience.

Autonomie des utilisateurs : En rendant l'interface évolutive, chaque lecteur·trice peut ajuster son parcours et ses outils, créant ainsi un espace de lecture qui lui est propre.

4. Communauté ouverte et auto-organisée

Condition : Le livre augmenté doit favoriser la création d'une communauté d'utilisateur·trice·s qui peuvent non seulement interagir entre eux, mais aussi organiser des collaborations, des ateliers et des discussions. Cette ouverture permet à la communauté de définir ses propres règles d'évolution et de développement, dans une dynamique de co-construction continue.

Autonomie des utilisateurs : Une communauté active et auto-organisée permet aux utilisateur·trice·s de faire évoluer le livre en fonction des besoins et des intérêts du groupe. Cela renforce l'idée que le savoir est collectif et évolutif, et que chacun a un rôle à jouer dans cette construction autonome.