

Bibliothèques enrichies :

les utilisateurs et leurs interfaces

Elina LEBLANC

Dans le cadre du développement de la bibliothèque numérique *Fonte Gaia Bib* (<http://fontegaia.hypotheses.org/fg-bib>), ce projet de thèse vise à poser les bases en termes de besoins et de réponses à ceux-ci pour une bibliothèque numérique riche et collaborative. D'une part, il se focalise sur les bibliothèques numériques du point de vue de leurs usagers et de leurs usages, un axe de recherche pour lequel la littérature est rare et très peu spécifique ; d'autre part il se concentre sur l'un des problèmes les plus épineux des humanités numériques : l'identification de leur(s) public(s) et de leurs besoins. Dans la plupart des cas, en effet, les outils informatiques entourant les bibliothèques numériques sont construits à partir des exigences de leurs créateurs, et en fonction des besoins présumés des utilisateurs ; lesquels utilisateurs ne sont rien d'autre que la projection des besoins et des caractéristiques des créateurs eux-mêmes. Cette stratégie a montré ses limites et une approche basée sur les besoins des utilisateurs finaux est encore marginale.

Ce projet de thèse répond précisément à ces deux types de besoins. L'approche scientifique se situe entre humanités numériques, sciences sociales et informatique. En effet, l'une des questions au cœur du projet est l'identification des facteurs qui déterminent l'engagement du public : est-ce le contenu, la façon de le présenter, ou plutôt le type de communauté s'agrégeant au tour de la ressource ? La thèse inclut donc :

- Analyse d'un domaine intellectuel et de ses structures profondes (des besoins vers une application)
- Développement de prototypes pour alimenter les enquêtes et pour consolider les résultats (d'une application vers les usages)
- Interviews, questionnaires, panels, observation et analyse statistique des résultats des activités des usagers (des usages vers de nouveaux besoins)

C'est un sujet exploratoire et théorique, qui inclut le développement de prototypes et de scénarios interactifs pour l'évaluation des hypothèses, au cours de trois phases :

- Analyse des besoins «internes».
- Analyse des besoins du public.
- Développement de prototypes, qui répondent aux besoins identifiés dans les deux premières phases.

L'objectif est à termes de produire un cadre de connaissances sur l'engagement du public dans le domaine du patrimoine numérique et en particulier une évaluation des facteurs à l'origine de la création de communautés mixtes spécialistes-grand public, afin de déterminer l'impact sociétal des ressources numériques culturelles.