



Lorenzo Soccavo
Prospective du livre et de l'édition

+33 (0)1 47 26 97 21

+33 (0)6 66 86 11 13

Skype : lorenzo.soccavo

lorenzo.soccavo@wanadoo.fr

<http://ple-consulting.blogspot.com>

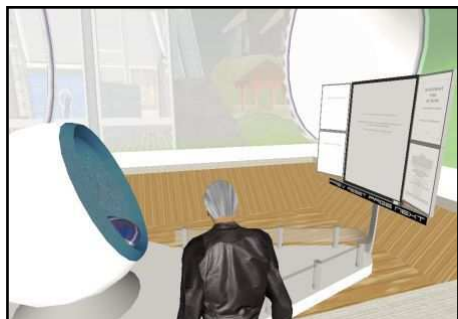
<http://lorenzo.soccavo.free.fr>

PRÉSENTATION DU PROJET

MétaLectures

1ère plateforme communautaire 3D dédiée aux nouvelles lectures

Pitch



Le web va passer à la 3D et la porosité entre le monde physique et les territoires digitaux va être de plus en plus importante.

Dans ce contexte, les bibliothèques et les médiathèques doivent se préparer à se doubler de plateformes interactives dans le Métavers.

Description du projet et argumentaire

MétaLectures est un projet de dispositif expérimental de lecture sociale connectée. Il renouvelle au 21^e siècle la pratique des cabinets de lecture du 18^e, apportant une dimension nouvelle liée aux apports des technologies de la communication.

Le projet repose sur la création d'une plateforme web communautaire en 3D dédiée à la lecture connectée.

L'objectif est double :

- 1- offrir aux lecteurs des possibilités de découvrir et de tester de nouvelles expériences de lectures enrichies partagées ;
- 2- offrir aux chercheurs une plateforme, à la fois d'observation des nouvelles pratiques de lectures et de développement de nouvelles applications dédiées à la lecture connectée, interactive, transmédia...

Les nouveaux dispositifs de lecture connectés, et notamment les tablettes internet de type iPad, les smartphones de type iPhone, et les ordinateurs, peuvent fonctionner comme des cabinets de lecture, permettant de partager ses temps de lecture, d'échanger ses recommandations, citations, annotations, commentaires et enrichissements, avec une communauté de lecteurs.

La pratique contemporaine de la lecture, connectée et nomade, induit à la fois, une nouvelle chronologie, et, une nouvelle sociabilité, des temps de lecture.

Le projet MétaLectures proposera aux lecteurs francophones de tous pays, un site d'accueil innovant, au sein d'une plateforme web communautaire en 3D, dédiée 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24, à leurs pratiques d'une lecture connectée et partagée. Ce que ne peut apporter aucun site physique.

Cette plateforme pourrait a priori être hébergée sur la grille francophone (Francogrid, métavers 3D francophone) de l'Open Simulator (serveur open source utilisé pour héberger des mondes virtuels), et/ou potentiellement utiliser le pack logiciel New World Studio sous licence GNU GPL v2.

Le projet est destiné à servir également de laboratoire. Il ne s'agit pas de proposer des livres numérisés homothétiques, mais, d'héberger dans la bibliothèque virtuelle de MétaLectures des livres numériques augmentés (tels qu'ils s'en développent et commercialisent déjà de plus en plus depuis la mise sur le marché de l'iPad 1), des récits interactifs ou des livres-sites, de tester des applications d'écritures-lectures transmédia, et d'expérimenter les dimensions pervasives des lectures connectées dans le métavers et IRL (*in real life*).

L'objectif est d'observer et de partager de nouvelles pratiques de lecture dans un rapprochement constructif entre auteurs, développeurs, lecteurs et chercheurs.

En juin 2011 nous pouvions déjà dénombrer 54 éditeurs pure-players francophones, dont la première liste est publiée en ligne à cette adresse : <http://ple-consulting.blogspot.com/2011/04/plus-de-30-editeurs-pure-players.html>.

Par "éditeur pure-player", il nous faut entendre ici : un entrepreneur qui publie des livres exclusivement dans des formats numériques à destination des nouveaux dispositifs de lecture. Par extension, il peut s'agir d'une société fournissant des logiciels applicatifs dédiés à l'édition de livres numériques enrichis et/ou qui propose ses services à des éditeurs de livres imprimés.

Ces nouveaux acteurs de l'édition sont naturellement intéressés pour tester de nouvelles applications auprès de lecteurs potentiels, et pour trouver, pour leurs nouveaux ouvrages, de nouvelles formes de médiations.

La plateforme MétaLectures a pour ambition de fédérer un certain nombre de ces pure-players de l'édition en leur proposant d'y incuber certains de leurs projets, avec l'objectif de les fidéliser dans le Métavers.

Pour l'instant, l'idée d'une telle plateforme fait penser à Second Life et l'on peut en sourire. Mais Google Earth est en train de dupliquer en 3D le monde physique. Déjà intégré à Google Maps, l'éventuel couplage de Google Earth avec Google recherche de livres et Google eBookstore pourrait facilement ouvrir la voie à une juxtaposition du marché du livre et des pratiques de lecture entre territoires physiques et territoires digitaux.

Avant la fin de ce 21^e siècle, avec la conjonction de l'Internet des objets, de la réalité augmentée et de la 3D, et du développement de l'intelligence artificielle, ce que nous appelons aujourd'hui lecture va se diversifier et s'épanouir dans des directions multiples.

La porosité va être de plus en plus importante entre notre quotidien et les territoires digitaux.

Dès lors, il nous faut dès à présent penser la lecture au-delà du livre, dans un contexte de computation du réel.

Quid de la lecture dans un tel avenir ? Comment allons-nous interagir demain avec un environnement intelligent au sein duquel nos fictions pourront prendre formes ?

C'est à ce devoir de travailler à une nouvelle sensorialité de l'expérience de lecture que ce projet se propose de répondre.

Description de l'expérience de lecture

Postulat de départ

Le lecteur est un individu libre qui entretient un rapport singulier à la lecture et pluriel à la communauté des autres lecteurs. Il est partie prenante du "contrat de lecture".

Début de l'expérience de lecture

Aux moments de son choix il peut se connecter au dispositif MétaLectures. Par le truchement de son avatar, le lecteur, après avoir complété son profil, choisit un livre dans la bibliothèque d'ebooks enrichis disponibles. Il est alors invité à rejoindre la communauté des lecteurs qui ont précédemment lu ou sont en train de lire le livre concerné.

Temps de lecture

Le lecteur garde le choix de lire en ligne (streaming) l'ebook qu'il a sélectionné, soit sur son propre dispositif de lecture de son choix, soit, en vision subjective par le truchement de son avatar dans l'espace de MétaLectures. Il choisit alors son environnement de lecture en fonction des dispositifs qui sont mis à sa disposition sur l'espace de MétaLectures. Il choisit le niveau de partage et d'implication personnelle qu'il désire.

Pause

Le lecteur reste libre à tout moment d'interrompre sa lecture ou de modifier ses options. Il peut se déconnecter et reprendre à tout moment la lecture à l'endroit de son choix, ou bien l'abandonner pour tester un nouveau livre et découvrir une autre expérience de lecture.

Reprise de la lecture

Le dispositif étant initialement conçu pour des lectures nomades multicanal multisupport, le lecteur reste libre à tout moment de reprendre sa lecture. Il peut ouvrir sa lecture aux impressions et commentaires d'autres lecteurs, y répondre et échanger avec eux, notamment à l'occasion de ces phases de reprise.

Arrêt de l'expérience de lecture

Le lecteur reste libre, une fois sa lecture achevée, d'en partager ses impressions. Il peut se faire prescripteur. Il peut accepter l'examen de son historique de lecture (durées et chronologie de sa lecture, niveaux d'interactions, etc.).

Il peut ou non répondre à un questionnaire relatif à son expérience de lecture, et/ou participer en ligne à des groupes de retours d'expériences de lecture (débriefings en visioconférences), avec les auteurs, développeurs, partenaires du programme MétaLectures.

Ces données contribueront au volet laboratoire du programme et permettront de dresser des profils de lecteurs et de valider la pertinence des livres et des projets proposés à MétaLectures.

Bases du modèle commercial

Clients visés

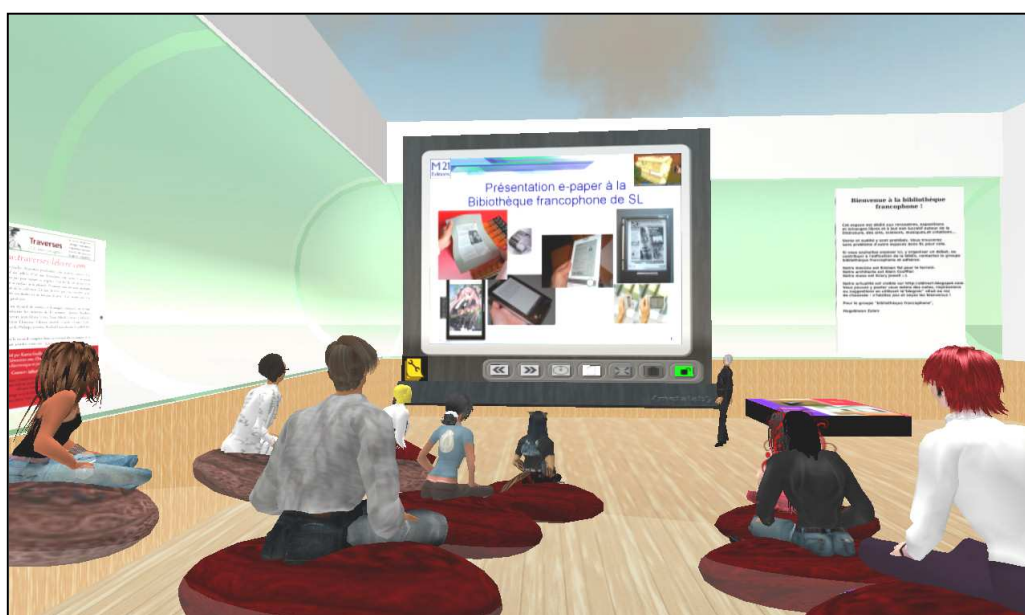
Grand public de lecteurs (testeurs bénévoles), et, professionnels du livre et de l'édition, développeurs et chercheurs.

Sources de revenus, leviers de rentabilité

Parrainages et partenariats avec des éditeurs livres et presse, réseaux de médiathèques et universités. Financements publics et/ou privé de laboratoires et d'organismes de recherche sur les nouvelles pratiques de lecture. Mécénat culturel. Après la phase bêta possibilités de décliner un modèle payant (Abonnements des lecteurs, publicités contextuelles...). Soutiens éventuels des institutions francophones.

Canaux de distribution

Web et TV connectées, tous dispositifs internet connectés, dont tablettes et smartphones.



Conférence de Lorenzo Soccavo à la Bibliothèque francophone du Métavers (2007)



Lorenzo Soccavo souhaite s'investir dans ce projet comme **chef de projet**.

Il peut apporter son expertise pour le définir et le structurer, clarifier les objectifs, coordonner les intervenants, concevoir le cahier des charges et la planification, trouver et mobiliser des partenaires, accompagner sa réalisation...

Il recherche, pour la réalisation du présent projet, des **partenaires financiers**, et, des **partenaires techniques** (Technologies WebApp3D Cross platform).



Retrouvez-le sur :

 <http://www.facebook.com/lorenzo.soccavo>

 <http://twitter.com/SoccavoL>

 <http://fr.linkedin.com/in/lorenzosoccavo>

 <http://www.viadeo.com/fr/profile/lorenzo.soccavo>

 <http://www.google.com/profiles/lorenzo.soccavo>

 <http://www.google.com/reader/shared/01508735629162281768>



Sur OpenSim (Francogrid et NewWorld) et sur Second Life (avatar Nzo Babenco).



Chercheur et consultant indépendant en prospective du Livre et de l'Édition à Paris, Lorenzo Soccavo est, entre autres, l'auteur de : ***De la bibliothèque à la bibliosphère*** (version ebook chez NumérikLivres éd., janvier 2011, préfacé par François Bon ; et version imprimée chez Morey Editions, septembre 2011), de

Gutenberg 2.0, le futur du livre (M21 éd., 2007, 2nd éd. 2008, Sélection Prix Roberval grand public, Université de Technologie de Compiègne, 2009), et du premier ***Livre Blanc sur la Prospective du Livre et de l'Édition*** (bibliothèque numérique de l'Ecole nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, ensib), et également directeur des collections : ***Comprendre le livre numérique*** (NumérikLivres éditions, éditeur franco-québécois 100% numérique), et, ***Numeric'Air*** (Morey Editions).



<http://comprendrelelivrenumerique.com/>

& <http://moreyeditions.wordpress.com/collections-2/numericair/>

Il a également publié plusieurs guides pratiques pour les auteurs de l'écrit, en 2004 : **J'ose éditer mon livre : réussir son livre de l'écriture à la vente** (Entrecom éd.) et le premier **Guide annuel des ateliers d'écriture et des formations aux métiers de l'écrit** (Dixit éd.), et a collaboré, entre autres, au **Guide de la pige**.



Il mène depuis 2003 une veille quotidienne sur l'évolution du livre et de son marché, et a collaboré notamment aux ouvrages collectifs : **La bataille de l'imprimé à l'ère du papier électronique. De l'imprimé à l'écran, une évolution du contenant et du contenu**, sous la direction d'Éric Le Ray et de Jean-Paul Lafrance (éd. Presses Universitaires de Montréal, 2008 Canada, 2009 France), à **Entreprise 2018 (L'édition du futur)**, sous la direction de René Durringer (Ordre des experts comptables éd., 2008), et au rapport annuel 2007 de Club Sénat : **Les nouveaux supports d'opinion - Le livre, la presse et les médias audiovisuels à l'heure des réseaux**.



Concepteur de la prospective du livre et de l'édition, il enseigne les impacts de la digitalisation de l'édition sur le futur du livre et de son marché (notamment à l'EAC-Paris, Ecole des métiers de la culture, et à l'ESTEN-Tours, Ecole Supérieure des Techniques d'Édition Numérique, et intervient ponctuellement à l'Université...).

Il intervient régulièrement sur ces sujets comme conférencier, IRL ou dans Second Life.

Diplômé en psychologie (Bordeaux II), il est titulaire du titre de Consultant technique (IpE Institut pour l'Expertise) homologué par l'État au niveau I, et exerce à son compte à Paris sous le nom de P.L.E. Consulting [<http://ple-consulting.blogspot.com>].

Titulaire de la carte de presse (N°92299), blogueur expérimenté, créateur en 2005 du premier vidéoblog de veille et d'information sur le livre et l'édition à l'ère numérique : *NouvoLivrActu 2.0*, il participera activement à la promotion du projet. Il anime déjà plusieurs communautés liées au livre et à l'édition : *Prospective du livre et de l'édition*, sur Facebook : 406 membres (+ 2188 contacts directs, majoritairement de l'interprofession du livre), *Devenir de l'édition*, sur Viadeo : 639 membres (+ 288 contacts directs), et participe à *Nouvelles tendances dans l'édition, le marché du livre, de la presse et des médias au 21^e siècle*, sur Linked in : 774 membres (+ 127 contacts directs), 322 abonnés sur Twitter et... 76 sur Google+ ;-) (Chiffres au 04/08/2011).



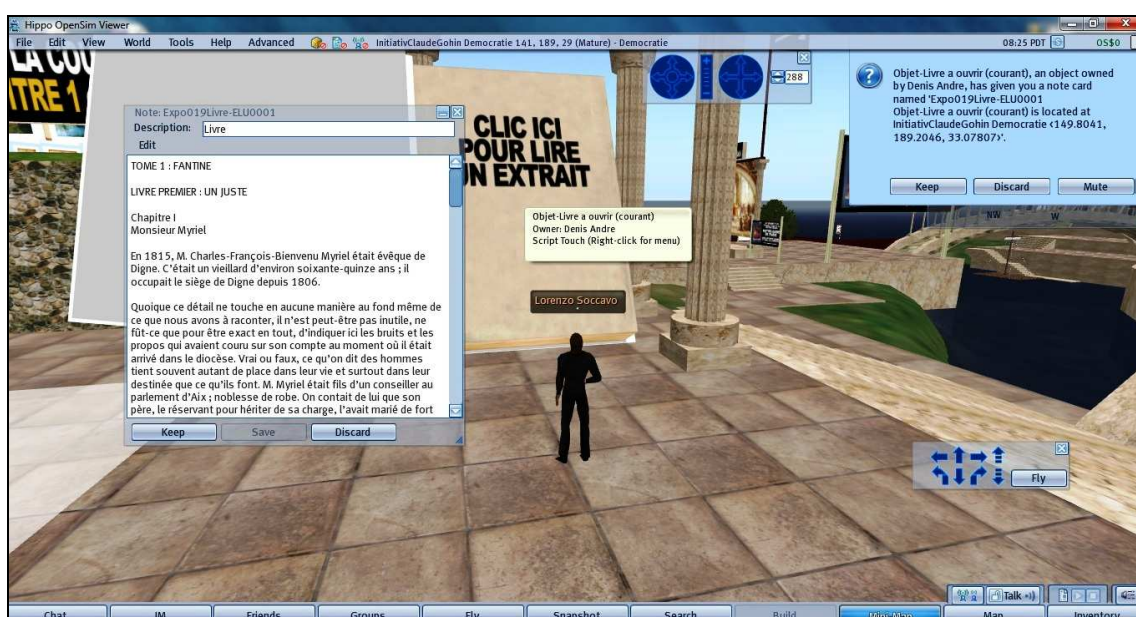
Bibliographie complète, revue de presse, liste des conférences données et des participations à des tables rondes, sur : <http://lorenzo.soccavo.free.fr>

Extraits post "Lire en 3D"

« ... la 3D pourrait-elle redonner, dans une autre dimension, une illusion de matérialité aux livres ? [...] Depuis 2009 de premiers livres imprimés utilisent la réalité augmentée [...] Mais on peut s'interroger sur le devenir de telles solutions passant par l'impression, alors que la 3D envahit plus rapidement nos écrans. De premières réalisations de livres applications jouant sur des effets 3D commencent à être commercialisées [...] La R&D des jeux vidéo trace peut-être ainsi la voie à de nouvelles pratiques de lectures, immersives et participatives (collectives ?), liées à de nouvelles formes narratives et à une redéfinition du contrat de lecture.

La console Wii Nintendo et la Xbox 360 Kinect de Microsoft peuvent déjà potentiellement inspirer des fonctionnalités originales pour interagir de manière novatrice dans des environnements imaginaires. [...] Le Métavers (« monde virtuel, créé artificiellement par un programme informatique ») a [lui] progressé. Il s'est étendu. Notamment avec l'OpenSimulator [...] que commencent à s'approprier, par exemple, des projets théâtraux [...] L'OpenSim héberge notamment de nouveaux mondes virtuels francophones, tels [...] Francogrid ou NewWorld, sur lesquels je suis également présent, attentif à y détecter et à y promouvoir toutes initiatives en liens avec les livres et la lecture.

La redéfinition du contrat de lecture (contrat implicite entre les professionnels du livre et les lecteurs, et sur lequel se fonde le rapport singulier que nous entretenons tous, plus ou moins, avec les livres), redéfinition induite par le passage de l'édition imprimée à l'édition numérique, passe, je pense, par l'exploration de ces nouveaux territoires digitaux... »



Lire l'intégralité du post avec les liens, les illustrations et une vidéo ici : <http://ple-consulting.blogspot.com/2011/06/lire-en-3d.html>

Extraits revue de presse



L'EXPRESS

http://www.lexpress.fr/culture/livre/livre-numerique-quelle-bibliotheque-pour-demain_966337.html



« Dans mon livre ce que j'appelle "bibliosphère" est la bibliothèque unique qui tisse sa toile sur la planète entière. Cela peut rappeler Borges ou Neal Stephenson, mais aussi Google Livres.

Avec cette convergence, d'une part, de la dématérialisation des contenus et de la mise en réseau des bibliothèques, et d'autre part, de l'équipement des personnes avec de nouveaux dispositifs de lecture connectés, nous allons vers une extension du domaine des bibliothèques "en dur". Je crois que celles-ci vont évoluer vers ce que nous pourrions appeler des "bibliothèques-hub" à trois niveaux: l'un physique, auquel nous sommes bien habitués, le second, numérique -sans être simplement un serveur de textes numérisés- qui servirait d'interface avec le troisième niveau ; celui de la bibliothèque virtuelle, telle que l'on commence à en tester dans le métavers.

Pour l'instant on pense à Second Life et on sourit. Mais un jour Google Earth pourrait bien en quelque sorte dupliquer le monde physique. Avec l'Internet des objets et le développement des solutions de réalité augmentée, la porosité va être de plus en plus importante entre ce que nous qualifions, trop facilement, de réalité et de virtualité... »



IDBOOX

<http://www.idboox.com/ebooks-a-lire/de-la-bibliotheque-a-la-bibliosphere-un-ebook-majeur/>



« Le livre est en train de vivre sa révolution, une mutation profonde s'opère, inéluctable. Les maisons d'éditions se transforment, les libraires réfléchissent à comment s'adapter, les pouvoirs publics s'en mêlent. Tout le monde est impliqué, du lecteur à l'auteur, de l'éditeur à l'imprimeur, du graphiste à l'informaticien. Les bibliothèques s'insèrent dans cette mutation, souvent oubliées elles jouent pourtant un rôle fondamentale dans ce bouleversement.

Le livre de Lorenzo Soccavo "De la Bibliothèque à la Bibliosphère" traite justement de ce sujet des bibliothèques, publiques ou municipales elles ont un rôle majeur à jouer vis-à-vis du lecteur et dans la conservation du patrimoine... » Elizabeth Sutton.



UNIVERS DU LIVRE NUMERIQUE

http://www.universdulivrenumerique.fr/Penser-l-economie-du-livre-numerique-entretien-avec-Lorenzo-Soccavo-prospectiviste-de-l-edition_a194.html



« Je ne me définirais pas vraiment comme un "spécialiste de l'industrie de l'édition". Mon activité consiste d'abord à observer et à réfléchir les évolutions du livre et de la lecture. J'interviens alors comme auteur sur ces questions, ou comme conférencier. Ensuite, je peux également faire profiter concrètement les différents acteurs de l'interprofession du livre des fruits de ce travail... »



PRESSEEDITION.FR

http://www.presseedition.fr/questions_lorenzo_soccavo_auteur_de_de_la_bibliotheque_la_biblios_P_AA_R_0_A_7509_.html



« En fin de compte j'imagine assez peu ! Avec cette nouvelle discipline que je m'efforce de promouvoir : la prospective du livre et de l'édition, les mutations que traversent actuellement le livre et son marché sont systématiquement remises dans une perspective historique. Pour écrire ce livre, je me suis appuyé, d'une part, sur le travail des historiens, d'autre part, sur les résultats de mon travail de veille. Il y a quelques années quand je disais dans des conférences que nous verrions un jour des bibliothèques sans livres, certains me prenaient pour un fou. Or, durant cet été 2010 deux bibliothèques sans livres ont ouvert leurs portes, à Stanford, puis à San Antonio au Texas... »



INSTITUT DU NUMERIQUE

<http://ecrin.u-paris10.fr/index.php?post%2F2011%2F01%2F24%2FLectures-digitales>



« Le Web 2.0 a déjà modifié nos comportements de lecture. Ces mutations migrent aujourd'hui sur des dispositifs connectés comme les smartphones et les tablettes Internet comme l'iPad. Nous entrons ainsi dans une phase sans doute capitale d'éditorialisation du Web. Et concernant la lecture nous pouvons en effet déjà distinguer au moins trois tendances : - Une lecture plus fragmentaire, corollaire d'une lecture enrichie : la lecture devient moins linéaire et davantage extensive, au-delà du texte, elle s'ouvre au multimédia... - Une lecture dite sociale, corollaire du développement des réseaux sociaux : une lecture commentée, partagée sur les réseaux sociaux, enrichie par l'écriture de lecteurs contributeurs... - Une lecture connectée, corollaire du développement du cloud computing : une lecture en streaming sur le modèle de l'écoute de la musique... »



VITA COGITA

<http://durable.vitacogita.fr/entretien-lorenzo-soccavo-mutation-livre-pensee-unique/>



« Le numérique en général et Internet en particulier vont certainement nous faire entrer dans une nouvelle ère. Ils sont en train de le faire. Cela dit il ne s'agit quelque part que d'outils. Qu'en ferons-nous ? Comment les utiliserons-nous ? Ce ne sont jamais les armes qui déclarent les guerres, mais les hommes ! Certes, en prenant un peu de recul, nous voyons bien que le marché du livre est tombé en plein dans le panneau de la société du spectacle et aujourd'hui dans celui de la culture mainstream. Le monde du livre s'est financiarisé et avec le passage de l'édition imprimée à l'édition numérique le livre va devenir un média à part entière et probablement glisser (presque) intégralement dans les mains et les portefeuilles des industries du divertissement. Mais, d'un autre côté, il est incontestable que nous avons toutes et tous une certaine marge de manœuvre, d'innovation, de créativité, et en tous cas la possibilité de se saisir et d'utiliser les outils du numériques, dont certains sont libres. Fan-fictions et machinimas en attestent. La digitalisation de l'édition peut également favoriser la bibliodiversité. »