

## Les DIX ANS des ASSISES du LIVRE NUMÉRIQUE



**Ivan Herman** Publishing @w3c Technical Lead (World Wide Web Consortium)

**Laurent Le Meur** Directeur technique d'EDRLab (European Digital Reading Lab)

**Daihei Shiohama** Président délégué général de Media Do Holdings (Japon)

**MODÉRATION** **Virginie Clayssen** Directrice de l'innovation d'Editis

## Les coopérations internationales qui façonnent les nouvelles formes du livre numérique

La recherche de nouveaux formats ouverts pour la littérature, la non-fiction et la bande dessinée implique des éditeurs du monde entier et ouvre le champ des possibles pour la lecture et la création.

## Les acteurs de la coopération internationale

Le consortium international **W3C** a été créé par Tim Berners-Lee, inventeur du Web, et compte environ 480 membres. Il a pour mission de développer des standards, des documentations et des spécifications pour l'ensemble de l'écosystème du Web. Il représente aussi l'industrie de la publication, au travers de son entité [publishing@w3c](mailto:publishing@w3c), notamment chargée de développer et promouvoir l'EPUB 3 – standard de la publication numérique.

**EDRLab** est un laboratoire de développement technologique qui compte 48 membres à travers le monde et porte des projets pour l'industrie de l'édition numérique – sur les formats d'échange, des logiciels de lecture libres, la gestion de droit pour les publications numériques ou encore l'accessibilité des publications numériques. Il est également en charge de l'organisation du Digital Publishing Summit Europe, qui se tiendra à Paris en juin 2020. Il travaille déjà en forte collaboration avec Radium et le W3C, et un partenariat est en cours de constitution avec l'Advanced Publishing Laboratory au Japon.

**Media Do** est le plus grand distributeur numérique au Japon, spécialisé notamment dans les mangas et les bandes dessinées. Il a pour ambition de développer l'adoption de contenus numériques à la fois au Japon et à l'étranger, alors que les exportations de mangas restent assez limitées. Il est membre du W3C et de l'Advanced Publishing Laboratory.

## EPUB 3 : état des lieux et perspectives de développement

**Ivan Herman** indique que l'EPUB, développé à l'origine par l'IDPF, est désormais maintenu par le W3C. En théorie, il peut être utilisé pour toute publication numérique, même s'il l'est surtout pour les livres. La version EPUB 3.02, entièrement compatible avec la version 3.01, devrait être publiée avant la fin de l'année. Par ailleurs, une action a été lancée pour financer le travail de mise à jour d'EpubCheck.

L'étape suivante, compliquée mais indispensable, vise à améliorer l'interopérabilité des implémentations. Elle passe par la vérification de la comptabilité avec les liseuses et les outils de création. L'objectif est de réduire la charge qui pèse sur les éditeurs.

**Daihei Shiohama** observe qu'avant 2010, le standard EPUB 2 n'était pas compatible avec l'édition japonaise qui se caractérise notamment par l'écriture verticale et le format spécifique du manga. En revanche, même s'il doit parfois être complété de fonctionnalités spécifiques, EPUB 3 est devenu la norme au Japon, mais aussi à Taiwan et dans d'autres pays asiatiques où le marché de l'édition numérique est en forte croissance. Les évolutions à venir devraient encore faciliter son adoption.

## Et après ? Les Web Publications et le projet Audiopub

Pour le W3C, rappelle **Ivan Herman**, la notion de publications ne se limite pas au livre numérique. Or les éditeurs de formats comme les magazines, les bandes dessinées, les journaux spécifiques, les actes de conférences ou encore les documents techniques ou les livres-audio ignorent souvent EPUB. Lorsque des articles scientifiques sont publiés sur le Web, par exemple, la seule façon de les lire hors ligne consiste alors à créer un fichier PDF. Aussi importe-t-il d'unifier le format de publication online et offline, afin que les publications deviennent une part entière du Web.

Lire un livre qui utilise uniquement les technologies du Web hors ligne et en ligne est déjà possible. Mais la création d'un tel livre est encore très compliquée. Cette pratique devrait être facilitée avec



Ivan Herman, Laurent Le Meur, Virginie Clayssen et Daihei Shiohama.



les Web Publications, dont l'objectif vise à fournir un cadre général représentant une collection de ressources comme une entité conceptuelle. Les besoins spécifiques sont identifiés : assurer l'intégrité de la publication dans son ensemble, prévoir des marqueurs de sections cohérents et continus, permettre toute recherche sur la publication complète, s'assurer que les préférences de navigation s'appliquent à toute la publication. Une première version technique de base est déjà disponible. Reste à définir des profils d'utilisateurs cibles.

**Laurent Le Meur** présente une Web Publication type, avec une page d'entrée, des métadonnées de structure (qui «agrafent» les pages), une table des matières, des chapitres et des illustrations. La lecture est rendue possible par un navigateur Web. Pour aider des applications de lecture à s'en emparer et faire fonctionner l'ensemble, un code créé par Radium est partagé. Mais une application Radium pourrait aussi être envisagée.

Pour les livres-audio, la création d'un standard est indispensable pour permettre à la fois du téléchargement et de l'accès en ligne, avec une table des matières et des métadonnées utiles pour l'utilisateur. EPUB 3 n'ayant pas été conçu dans cette optique, un nouveau format est en cours d'élaboration, dans le cadre du projet Audiopub soutenu notamment par EDRLab, Kobo et Google Tape. Le recensement des besoins et des contraintes est en cours.

## Les bandes dessinées nativement numériques : encourager la création

**Daihei Shiohama** indique qu'au Japon, l'édition numérique représente 60% du marché de l'édition. Elle concerne à 83% des mangas, dont il convient de préciser que le contenu reste le même que celui du format imprimé. Jusqu'ici, l'objectif de la numérisation était de permettre leur lecture sur téléphone. Désormais, il s'agit de dépasser la reproduction exacte du format imprimé pour permettre le développement d'un marché de créations numériques originales. C'est pourquoi l'Advanced Publishing Laboratory contribue à l'évolution des fonctionnalités de l'EPUB. D'autre part, l'exportation dans plusieurs langues, dont l'anglais, doit aussi être facilitée par le format numérique – ce qui pose la question de la qualité mais aussi du coût. Une réflexion est en cours pour recourir à une plateforme de traduction par intelligence artificielle. La piste du crowdsourcing semble également intéressante.


En dehors du Japon, les deux premiers éditeurs de mangas et bandes dessinées numériques sont comiXology et Kindle Comics (format propriétaire d'Amazon) aux États-Unis. En Europe, les principaux pays éditeurs de bandes dessinées sont la France et la Belgique et le marché numérique y est encore limité.


**Laurent Le Meur** cite l'exemple du Webtoon, qui est uniquement lu en mode portrait, et du Turbomédia dont le défilement est horizontal, page à page. Le concept est le même : la lecture s'effectue sur smart-




phone ou sur tablette, et c'est l'utilisateur qui a le contrôle. Les technologies utilisées sont le flash, les applications, les applications Web ou encore les plateformes sociales. Le plus souvent, les auteurs doivent faire appel à des développeurs. Dès lors, application et publication ne font qu'une. Ces technologies n'entrent pas dans le workflow traditionnel d'édition. Pourtant, certains livres EPUB fixed-layout pour enfants sont assez proches, en termes de fonctionnalités. Une convergence est donc possible.

Dans cette optique, EDRLab a créé un groupe de travail sur les formats « digital visual narratives » (DiViNa) pour réfléchir à l'unification des formats des histoires graphiques numériques. Ce projet a retenu l'attention d'éditeurs japonais et d'auteurs américains.

**Ivan Herman** a rejoint l'équipe du W3C en tant que responsable des bureaux du W3C en janvier 2001. Il a été responsable des bureaux jusqu'en juin 2006, puis de l'activité web sémantique jusqu'en décembre 2013. Depuis juin 2013, il est responsable technique de Publishing@W3C. Il est en poste au Centre de mathématiques et d'informatique d'Amsterdam depuis 1988.  @ivan\_herman

**Laurent Le Meur** est directeur technique de l'association EDRLab depuis sa création en 2015. Il pilote les travaux de ce laboratoire basé à Paris, sur le développement des logiciels Radium, l'évolution du format ePub et l'accessibilité des livres numériques.  @lmrlaurent

Après avoir travaillé dans les nouveaux médias, **Daihei Shiohama** est PDG de Media Do International, le plus grand distributeur de livres numériques au Japon. Voulant étendre l'influence du manga et de la culture japonaise, le groupe souhaite développer la distribution des mangas numériques sur les marchés internationaux, notamment en Amérique du Nord.

**Virginie Clayssen** est directrice en charge de l'innovation et conseillère auprès du président du groupe Editis, notamment pour ce qui concerne les questions liées au numérique. Elle préside la commission numérique du SNE depuis 2014 ainsi qu'EDRLab depuis 2017, et intervient dans des conférences sur l'édition numérique, en France et à l'étranger.  @v\_clayssen

Les conditions de réussite sont clairement identifiées. Il s'agit de partir d'un existant apprécié, de proposer un format ouvert et standardisé, de favoriser la coopération internationale et d'aligner toutes les forces de l'interprofession. Ce groupe de travail a été constitué au sein du W3C, pour faciliter la modélisation.

**Daihei Shiohama** souhaite que ces nouvelles possibilités participent peut-être au développement du marché des mangas numériques en facilitant leur lecture. Ce serait alors un nouveau format optimisé, considéré comme un nouveau produit ebook. Le Japon contribue à ce projet via le W3C. Mais au-delà, de nouveaux auteurs et créateurs, pas nécessairement japonais, ont aussi un rôle à jouer pour la croissance du manga à l'échelle internationale. ●

## LES ASSISES DU LIVRE NUMÉRIQUE

PRÉSIDENTE Virginie Clayssen

CHARGÉE DE MISSION Flore Piacentino

COMMUNICATION Véronique Stéphan et Camille Gauthier

LOGISTIQUE Jessica Alves

SYNTHÈSES Florence Berthezène/Voyelles rédaction

PHOTOS Romàn Pons Prades MAQUETTE Alain de Pommereau

Les synthèses écrites ainsi que des photos et vidéos de la rencontre sont disponibles sur le site Internet du SNE. [www.sne.fr](http://www.sne.fr) rubrique agenda



### La commission numérique du SNE

promeut le développement de standards pour la profession, assure un suivi des réformes aux niveaux français et européen et participe à la mise en place de projets innovants avec les institutions partenaires du SNE. Elle organise une fois par an les Assises du livre numérique.

### Le Syndicat national de l'édition (SNE)

est l'organe professionnel représentatif des éditeurs français. Avec plus de 670 adhérents, il défend la liberté de publier, le droit d'auteur, le prix unique du livre, la diversité culturelle et l'idée que l'action collective permet de construire l'avenir de l'édition. Il contribue à la promotion du livre et de la lecture. Il est présidé par Vincent Montagne et dirigé par Pierre Dutilleul.