



Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Soutien au développement de démarches d'édition numérique jeunesse au Québec à partir de pratiques favorables de production, diffusion et réception

Chercheure principale

Nathalie Lacelle, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Cochercheurs

Eleonora Acerra, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)

Marie-Christine Beaudry, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Jean-François Boutin, Université du Québec à Rimouski – Campus Lévis (UQAR)

Sylvain Brehm, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Monique Lebrun, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Virginie Martel, Université du Québec à Rimouski – Campus Lévis (UQAR)

Moniques Richard, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Vincent Bouchard-Valentine, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Élaine Turgeon, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet

Véronique Fontaine, Fonfon éditions

Christian Lebel, Akufen

Prune Lieutier, La puce à l'oreille

Établissement gestionnaire de la subvention

Université du Québec à Montréal (UQAM)

Numéro du projet de recherche-action

2018-CN-211587

Titre de l'Action concertée

Programme de recherche sur la culture et le numérique

Partenaires de l'Action concertée

Le ministère de la Culture et des communications (MCC)

et le Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC)

Table des matières

IDENTIFICATION	1
PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE.....	1
1. Problématique	1
2. Questions de recherche	3
3. Objectifs poursuivis	4
PARTIE B - PISTES DE SOLUTION EN LIEN AVEC LES RÉSULTATS, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS DE VOS TRAVAUX	4
1. Auditoires	4
2. Signification pour les décideur·se·s, gestionnaires ou intervenant·e·s	5
4. Les limites des résultats	6
5. Les messages-clés pour les auditoires	7
6. Les pistes de solution selon les auditoires	8
PARTIE C - MÉTHODOLOGIE.....	9
PARTIE D - RÉSULTATS	10
1. Principaux résultats obtenus	10
2. Avancement des connaissances.....	13
PARTIE E - PISTES DE RECHERCHE.....	17
PARTIE F - RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE	18
Annexes.....	21
Annexe A - Description détaillée du site internet Labyrinthe	21
Annexe B - Questionnaire général sur les besoins d'accompagnement des milieux	40
Annexe C – Liste de partenaires consulté.e.es en phase 1	46
Annexe D - Huit enjeux ayant fait l'objet d'un séminaire et de rapports de recherche	47
Annexe E - Liste de partenaires accompagné·e·s dans le développement de projets d'édition avec description synthétique des projets accompagnés	49
Annexe F - Trois exemples de fiches projet rédigées pour documenter le processus de création	56
Annexe G - Résultats du sondage post-recherche en ce qui a trait aux impacts de la pandémie de COVID-19.....	78
Annexe H - Liste des accompagnements	81
Annexe I - Questionnaire de fin de projet et d'évaluation des impacts de la crise sanitaire sur les pratiques de production, diffusion et réception.....	85
Annexe I - Description Projet <i>À l'écoute !</i>	90

PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE

1. Problématique

Le XXI^e siècle a vu naître une nouvelle forme d'humanisme centré sur le numérique (Doueïhi, 2011 ; Ahr, 2015) issu du croisement entre la technologie et l'héritage culturel occidental. Cet humanisme engendre une nouvelle culture, soit une façon différente de voir le monde, basée sur les potentialités de l'informatique. La nouvelle culture en est une d'anthologie, de l'hybridation du réel et du virtuel, d'anciennes et de nouvelles pratiques (Bolter et Grusin, 1999 ; Doueïhi, 2011 ; Monjour, Vitali-Rosati et Treleani, 2017). Ce champ en émergence favorise, entre autres, de nouveaux environnements de recherche et de création et de nécessaires collaborations interdisciplinaires. La *participation* et la *collaboration* deviennent les maîtres mots des relations entre chercheur·se·s et praticien·ne·s. Le livre entame également une mutation irréversible (Bon, 2011 ; Benhamou, 2012). Le livre numérique¹ est par essence interactif (Gervais, 2009), notamment grâce à la manipulation d'hyperliens qui facilitent la création de liens entre des savoirs, des univers fictionnels, des ressources sémiotiques. Il se présente donc comme une œuvre ouverte, modulaire, à possibilités d'enrichissements diversifiés (Acerra, 2019). Dans les milieux de production et de diffusion des contenus jeunesse, nous pouvons constater un intérêt grandissant pour l'exploration des potentiels numériques. En effet, des compagnies et médias ainsi que des éditeur·rice·s (par ex. Sony, Google, France Télévisions, Sesame Street, Penguin ou encore Télé-Québec) et des studios de développement (par ex. iClassics ou Moonbot Studios) investissent dans le développement de nouveaux formats. Des banques de livres numériques en accès libre pour les enfants se multiplient d'ailleurs depuis le début du millénaire². On retrouve également des livres virtuels à feuilleter en ligne et des histoires interactives à lire, écouter ou jouer. Les sites de livres numériques à

¹ À la suite de Saemmer et Tréhondart (2014), notre définition du livre numérique fait référence à un "ensemble de fichiers reproduisant des similitudes avec le livre papier, tout en s'ouvrant vers de nouvelles particularités" (Saemmer et Tréhondart, 2014 p. 107), issues notamment de la multimodalité et de l'interactivité. Notre définition du livre numérique exclut donc les numérisations et reprises homothétiques d'ouvrages imprimés.

² On peut penser à *Batalbum.fr* (albums français pour les 5 à 10 ans liant texte, son et image), la *International Children's Digital Library* (3 à 13 ans, multilingue et multimodale), *La souris-web.org*, un portail qui fournit les hyperliens de sites où l'on peut télécharger gratuitement des livres numériques pour enfants, adolescents et adultes, dont le *Children's Books Forever* et le *Je lis libre* du CRDP de Strasbourg (France).

télécharger pour les enfants de plus de 9 ans et les adolescent·e·s commencent aussi à se répandre, offrant des récits en format PDF, EPUB ou MP3, comme le permettent la Bibliothèque numérique des enfants de la Bibliothèque de France, Bibliothèque et Archives nationales du Québec (jeunesse et éducation), prêtnumérique.ca et biblius.ca (Bibliopresto).

Cependant, au Québec, la production de livres numériques pour les jeunes reste encore très marginale parce que mal connue, peu rentable ou encore mal adaptée aux caractéristiques socioculturelles du lectorat. Il s'agit là d'un défi d'envergure pour les maisons d'édition d'ici, qui ne voient pas la nécessité de procéder à la mise en œuvre de productions numériques souvent complexes et coûteuses si le public n'est pas au rendez-vous. Par ailleurs, les maisons d'éditions traditionnelles n'ont pas nécessairement les ressources et les outils pour entreprendre le virage numérique souhaité. S'il existe bien quelques exemples québécois notables, tels que *Wuxia le renard*, de Jonathan Bélisle (2014), les productions de la maison d'édition Fonfon interactif (*La Reine et-ce-que ça-saute*, 2016 ; *Le Club des créatures mystérieuses*, 2017) ou encore le projet *Tout garni* (2017) des Éditions de La Pastèque, dans leur grande majorité les rares maisons se lançant dans le numérique au Québec le font sous forme de PDF ou de EPUB³, des formats exploitant peu les riches potentiels du numérique. La rareté des propositions québécoises exploitant les ressources des nouvelles technologies et de la multimodalité peut notamment s'expliquer par le besoin de développer de nouvelles expertises au sein des milieux de l'édition traditionnelle. Elle peut également être attribuée au manque de formation des jeunes qui, bien qu'ayant de plus en plus accès aux contenus culturels numériques, et ce, notamment au sein des familles, n'ont pas été formé·e·s aux nouvelles compétences requises par les corpus numériques⁴. Le rapport de la Mission franco-québécoise sur la découvrabilité en ligne des contenus culturels francophones (MCCQ et MCF, 2020) souligne également que le chiffre d'affaires du livre numérique connaît une croissance mondiale

³ Il s'agit de PDF enrichi intégrant des animations, des effets sonores et un faible niveau d'interactivité.

⁴ Dans son dernier rapport de tendances, daté du 1 février 2021 et couvrant l'année 2020, le Fonds des médias du Canada (FMC), fait état de taux de pénétration des appareils électroniques extrêmement importants. Ainsi, il est indiqué que 94.6% des anglophones et 89.2% des francophones canadiens possèdent un téléphone intelligent, 79.4% et 79.3% un ordinateur portable, 52.3% et 52.9% une tablette, 37.1% et 34.8% une console de jeux et, enfin, 14.9% et 10% un lecteur de livres numériques. Par ailleurs, 15.3 millions de canadiens étaient abonnés à un service internet en 2019, selon le rapport de surveillance des communications 2020 du CRTC.

constante (15 milliards \$ USD en 2019), alors qu'au Québec, le taux d'adoption de ce support de lecture n'est pas encore significatif : il ne s'agit pas pour le moment d'un renversement du modèle économique passant du livre papier à l'œuvre numérique, comme c'est le cas pour les secteurs de l'audiovisuel ou de la musique (Rioux et autres, 2019 : 33). Enfin, le prêt de livres numériques par les bibliothèques du Québec ne représentait en 2017 que 5 % des emprunts totaux de livres (imprimés et numériques) (BANQ, 2017). La crise sanitaire liée à la COVID-19 a néanmoins permis à cette pratique de se développer de manière substantielle, la principale plateforme québécoise, pretnumerique.ca, ayant enregistré presque le double d'activité en mars 2020 comparativement à la même période l'année précédente (Lévesque, 2020)⁵. La demande croissante pendant la pandémie a fait réaliser à BANQ l'urgence de revoir les moyens en place pour soutenir l'offre de prêt de livres numériques (Lapointe, Pelbois et Luckerhoff, 2021)⁶. La diversité des œuvres nativement numériques n'est toutefois pas représentée, notamment en raison de problèmes techniques d'importation des formats sur les plateformes de prêt et du besoin de formation des utilisateur·rice·s en littératie numérique (Breault, Breton, Fortin et Gamache-Vaillancourt, 2021).

2. Questions de recherche

Face à ces constats, sur lesquels s'appuient notre recherche, plusieurs questions se posent : comment soutenir la transformation numérique du secteur de l'édition jeunesse québécoise, tout en s'assurant de proposer des contenus de qualité utilisant le plein potentiel des technologies ? Comment contribuer à développer une offre culturelle numérique québécoise attrayante et riche pour les jeunes publics ? Comment favoriser la découverte de ce secteur par les familles et les enseignant·e·s ? En créant des synergies entre les différents acteur·rice·s du milieu (créateur·rice·s, éditeur·rice·s, diffuseur·se·s, médiateur·rice·s et éducateur·rice·s),

⁵ Dans le domaine de la littérature jeunesse, les chiffres de prêt numérique pour 2020 sont impressionnants : « *La bande dessinée affiche 522 % de progression, 519 % pour les documentaires et 431 % pour les albums et romans. Ces trois segments éditoriaux représentent près de 16,7 % des prêts numériques. Sur la même période l'an passé, ils représentaient à peine 6,3 %.* » (Actualité, juin, 2020).

⁶ L'offre serait jugée très restreinte dans les secteurs jeunesse et scolaire, bande dessinée et arts et design. Les enfants, adolescents et jeunes adultes seraient peu attirés et peu desservis par les livres numériques, alors qu'en bibliothèque, le secteur jeunesse est très populaire (Lapointe, Pelbois et Luckerhoff, 2021).

notre projet de recherche a souhaité participer au développement d'une expertise d'édition et d'éducation numérique jeunesse au Québec. Il s'est également proposé de contribuer à mieux définir la nouvelle littératie numérique, soit la capacité à lire des œuvres de différents formats, sur différents supports, de naviguer, d'interagir avec le texte, les images, les sons et les symboles, de s'approprier les codes formels, poétiques et stylistiques (Acerra, Lacelle, Molina et Vallières, 2021).

3. Objectifs poursuivis

Le projet s'est intéressé aux trois pôles majeurs liés au développement du secteur de l'édition jeunesse numérique, soit la production, la diffusion et la réception des œuvres littéraires numériques pour les jeunes publics. Les objectifs suivants correspondent aux trois temps de la recherche-action : **1-** Documenter les enjeux, les besoins et les meilleures pratiques de production et de diffusion d'œuvres littéraires numériques pour la jeunesse ainsi que les pratiques de réception des jeunes ; **2-** Coconstruire avec tou·te·s les partenaires-acteur·rice·s et partenaires-consultant·e·s des outils de référence adaptés aux enjeux, aux besoins et aux meilleures pratiques identifiés pour le développement d'œuvres littéraires numériques ; **3-** Élaborer avec chaque partenaire-participant·e un plan d'action pour le développement d'un projet d'édition d'œuvre littéraire numérique. Cet objectif a été modulé en fonction des besoins d'accompagnement exprimés par les partenaires à l'issue de la deuxième année et des projets envisagés.

PARTIE B - PISTES DE SOLUTION EN LIEN AVEC LES RÉSULTATS, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS DE VOS TRAVAUX

1. Auditoires

Quatre auditoires ont été particulièrement visés par nos travaux : **1.** Les *professionnel·le·s de l'édition jeunesse* intéressé·e·s à explorer les potentiels du numérique pour valoriser leurs propositions littéraires et documentaires imprimées, soutenir la création d'œuvres natives numériques et développer de nouveaux marchés, publics et territoires ; **2.** Les *milieux culturels*

et éducatifs intéressés à intégrer des œuvres numériques dans leurs activités de formation des jeunes publics ; **3.** Le *milieu universitaire* qui s'interroge sur les défis et les enjeux inhérents à la formation aux compétences en lecture et en production d'œuvres littéraires et documentaires numériques ; **4.** Les *décideur·se·s et gestionnaires publics* désireux·ses de soutenir et d'accompagner le développement d'une offre québécoise littéraire et documentaire numérique qui exploite la diversité des potentiels du numérique et répond aux besoins des milieux culturels et éducatifs ; **5.** Les *jeunes lecteur·rice·s* - de l'enfance à l'adolescence - pour lequel·le·s les œuvres numériques représentent un corpus adapté à développer le goût de lire et de nouvelles compétences littéraires et numériques.

2. Signification pour les décideur·se·s, gestionnaires ou intervenant·e·s

Notre recherche a mis en lumière quatre axes d'intervention sur lesquels nous pensons qu'il serait judicieux que les *décideur·se·s, gestionnaires et intervenant·e·s* opèrent. **1.** S'assurer d'une concertation et du maintien d'un dialogue actif entre les milieux de l'édition, de la production numérique, des arts, de l'éducation, de la bibliothéconomie et de la recherche dans la poursuite de l'exploration et de la diffusion des meilleures pratiques ainsi que dans la mise en place de structures et outils d'accompagnement à la production, la diffusion et la réception d'œuvres numériques jeunesse. **2.** Soutenir le développement de nouveaux contenus qui exploitent le potentiel du numérique et répondent aux besoins des milieux éducatifs et culturels, par la poursuite du développement de mécanismes de financements et par la création de structures d'incubation de projets expérimentaux. **3.** Promouvoir l'offre numérique québécoise, aussi bien au Québec qu'à l'international, par des mesures de soutien à la mise en marché et par l'élaboration de dispositifs facilitant leur découvrabilité. **4.** Soutenir l'intégration des nouveaux corpus et compétences numériques dans la formation universitaire en enseignement.

3. Retombées des travaux

Les retombées de la recherche sont multiples. La recherche a, en premier lieu, permis de soutenir la conception, le développement et la diffusion de 16 projets littéraires et documentaires numériques, réalisés en partenariat avec des maisons d'édition, des organismes

culturels ou artistiques, des studios de production numérique et des écoles. Les formules de soutien ont été élaborées à partir des besoins d'accompagnement identifiés dans le cadre des entretiens menés en phase 1 (objectif 1) et des rencontres préliminaires tenues avec les porteurs de projet en phase 2 (objectif 2). Pour chaque projet, des solutions personnalisées ont été établies (accompagnement par des spécialistes, soutien à la recherche de financement, programmation de conférences soutenant la formation continue, production de documents de conception, etc.). Deuxièmement, la recherche a mené à l'élaboration de solutions et de recommandations issues de l'observation scientifique à destination des milieux éditorial, éducatif et culturel (objectif 3). Ces ressources ont été rendues disponibles au public via Labyrinth.ca, un site internet en accès libre, lancé en mai 2021. Se voulant un laboratoire virtuel sur les phénomènes littéraires numériques jeunesse contemporains ainsi qu'une base de ressources conceptuelles, informatives, scientifiques et didactiques à destination des éducateur·rice·s, des éditeur·rice·s, des concepteur·rice·s, des chercheur·e·s et des étudiant·e·s, le site répond à deux fonctions principales. D'une part, il vise à accompagner le milieu éditorial, en présentant aussi bien des recommandations pour la conception et la diffusion de contenus numériques innovants et adaptés aux jeunes publics, que des exemples de projets menés dans le cadre de la recherche. D'autre part, il se propose de faire découvrir les différentes formes que peuvent prendre les œuvres numériques pour les jeunes publics, tout en guidant les milieux éducatifs à leur introduction dans le *corpus* scolaire. La recherche a permis de faire émerger de nouveaux concepts éditoriaux et de concevoir des projets qui témoignent d'une résolution des points de rupture identifiés en phase 1 et 2. Enfin, l'équipe de recherche a également participé à une vingtaine d'activités de transfert de connaissances et a publié une vingtaine d'articles de recherche (voir rapport administratif, section 4).

4. Les limites des résultats

La crise de la COVID-19 et les mesures de confinement liées ont eu un impact important sur le développement des usages numériques des jeunes publics et l'appropriation des outils numériques par les milieux éducatifs et culturels (voir PARTIE A). Si certaines pratiques

semblent avoir été favorisées (voir notamment les données sur prenumerique.ca), d'autres projets ont subi un ralentissement. Dans le cadre de la recherche, certain·e·s partenaires ont choisi de modifier ou de repousser leur calendrier de production, voire ont été contraint·e·s de revoir les modalités d'expérimentation auprès des publics. Par ailleurs, nous faisons l'hypothèse que l'évolution des usages observée durant la pandémie s'inscrit dans la durée, en offrant ainsi de nouvelles opportunités commerciales aux éditeur·rice·s et concepteur·rice·s de contenus numériques. Cependant, il conviendra d'évaluer par voie expérimentale les effets et les conditions de pérennisation des usages numériques. Outre le contexte de la COVID-19, nous avons également constaté des limites du milieu de la recherche à soutenir les besoins de formation des professionnel·le·s de l'édition traditionnelle aux nouvelles formes de productions numériques et à leur processus de création et d'édition sur des supports accessibles. Il demeure par ailleurs difficile, pour tous les publics, de se représenter les formes et les formats que peuvent prendre les œuvres numériques.

5. Les messages-clés pour les auditoires

Aux professionnel·le·s de l'édition jeunesse, nous suggérons de : S'appuyer sur l'expertise d'acteur·rice·s issu·e·s de différents milieux, et ce, dès les premières étapes de conception de leur projet ; Intégrer aux équipes de travail, lorsque possible, une ressource spécifique à même de comprendre les réalités, besoins et enjeux de chacun des milieux impliqués et de faciliter les communications entre les différents membres de l'équipe (« *porteur numérique* ») ; Planifier très en amont et avec des soutiens adéquats leurs stratégies de mise en marché et d'accès aux publics ; Identifier des solutions techniques et technologiques adaptées aux intentions de création, mais également aux usages et équipements des publics cibles, en anticipant les coûts liés aux mises à jour ; Oser des solutions technologiques innovantes, des combinaisons modales et des enrichissements aptes à stimuler le travail interprétatif des jeunes lecteur·rice·s. *Aux milieux éducatifs et culturels*, nous suggérons de : Continuer de se familiariser avec les enjeux et les spécificités de la lecture numérique ainsi qu'avec la littérature numérique jeunesse et ses genres ; Se familiariser avec les théories, concepts et notions

nécessaires pour comprendre et enseigner la création littéraire numérique ; Chercher à intégrer les corpus numériques dans les programmes de lecture ordinaires ; Se saisir des corpus numériques pour articuler la formation littéracique à la formation littéracique numérique. Pour les *acteur·rice·s de la formation universitaire en enseignement*, il semble important de : Continuer à documenter et décrire les pratiques littéraires et artistiques numériques ainsi que leurs évolutions ; Soutenir les pratiques de diffusion et de réception par l'observation de jeunes lecteur·rice·s en différentes situations de lecture numérique, afin de dégager les compétences et les spécificités des processus de lecture associés aux nouveaux environnements et textualités ; S'assurer de la mise en place de formations sur les compétences numériques et littéraciques des jeunes, sur les spécificités poétiques et rhétoriques des textes numériques, ainsi que sur les enjeux juridiques et éthiques liés à la diffusion des contenus numériques. Pour les *décideur·se·s et gestionnaires publics*, il semble nécessaire de poursuivre l'effort de soutien et d'accompagnement des professionnel·le·s de terrain dans les sphères de la production, de la diffusion et de la réception, par des mécanismes de financement et par l'encouragement d'une dynamique de concertation des milieux.

6. Les pistes de solution selon les auditoires

Les *professionnel·le·s de l'édition jeunesse* pourraient d'ores et déjà envisager : **1.** La mise en œuvre de structures de travail valorisant les processus de cocréation (tel que notamment préconisé dans la section dédiée aux Métiers du site Lab-yrinthe.ca et expérimenté dans les projets documentés dans la section Projets) ; **2.** Le recours à de la formation continue et ; **3.** Le recours, lorsque possible, à des structures de soutien de type incubateurs. Les *milieux éducatifs et culturels* chercheront à soutenir **1.** La diffusion de nouveaux genres et textualités numériques ; **2.** L'élaboration et la mise à l'épreuve des dispositifs et des activités de découverte de la littérature numérique ; **3.** La formation littéracique numérique des jeunes publics par les corpus numériques. Quant au *milieu universitaire*, il conviendra qu'il contribue, **1.** D'une part, au développement de programmes de formation initiale et continue des futur·e·s enseignant·e·s attentifs aux nouveaux objets et corpus littéraires et, **2.** D'autre part, à la

définition d'un répertoire de savoirs communs avec les milieux de production destiné à faciliter les démarches de cocréation. Pour les *décideur·se·s et gestionnaires publics*, les pistes de solutions envisagées sont : **1.** La poursuite du développement de programmes de financement adéquats aux milieux éditoriaux numériques via les ministères concernés ; **2.** Le soutien à l'élaboration de programmes de formations initiales et continues des futur·e·s enseignant·e·s et ; **3.** Le soutien à la mise en place de structures d'accompagnement et d'incubation de projets, sur le modèle du Labo de l'édition en France ou du PILEN en Belgique.

PARTIE C - MÉTHODOLOGIE

Cette recherche s'inscrit dans le courant de la recherche-action qui s'effectue sur le terrain *avec, par et pour* les praticien·ne·s (Guay et Prud'homme, 2011) et où le savoir émerge des pratiques de cocréation, qui s'en remettent à l'intelligence collective du groupe pour résoudre des problèmes et mettre en place les conditions favorables à l'innovation (Rill et Hämäläinen 2018 ; Lacelle, Martel, Richard et Lalonde, 2019). Afin de sonder le milieu du livre numérique jeunesse au Québec (*1^{er} objectif*), nous avons utilisé deux méthodes de collecte des données : un questionnaire général sur les besoins d'information et d'accompagnement (ANNEXE B) ; des entretiens semi-dirigés auprès d'une vingtaine d'éditeur·rice·s, de producteur·rice·s numériques, d'organismes de représentation et de diffusion sectoriels ayant été responsables du développement d'œuvres numériques jeunesse (ANNEXE C). Ensuite, sur la base de l'identification des points de rupture dans la chaîne de la production, de la diffusion et de la réception des œuvres numériques jeunesse, nous avons documenté huit enjeux (ANNEXE D) qui ont fait l'objet de rapports de recherche – présentés lors de séminaires en LMM, d'un colloque à BANQ et d'articles scientifiques – et conçu des modules d'accompagnement des milieux (sections Éditions et Éducation, Lab-yrinthe). Des équipes de cocréation se sont ensuite mises en place, en fonction des besoins des milieux consultés, et des initiatives ont été planifiées (*2^e et 3^e objectifs*). Ainsi, seize partenaires (ANNEXE F) ont manifesté leur intérêt d'être accompagné·e·s dans le développement de projets d'édition, de diffusion ou de formation

des publics aux œuvres numériques. Chaque projet a fait l'objet d'une documentation concernant la nature de l'innovation attendue, les besoins d'accompagnement, les démarches réalisés, les partenaires impliqués, les financements obtenus, l'évolution des points de rupture, les résultats du projet, les prolongements et la pertinence du processus méthodologique (voir trois exemples de fiches-bilans, ANNEXE F). À l'issue de la recherche, nous avons procédé à l'évaluation de la recherche-action auprès de nos partenaires à travers un questionnaire en ligne ayant pour but d'identifier les freins et les facilitateurs du projet, la pertinence des mesures d'accompagnement mises en place par les chercheur·se·s et l'impact de la Covid-19 sur leurs activités en lien avec le numérique (ANNEXE G).

PARTIE D - RÉSULTATS

1. Principaux résultats obtenus

Phase 1 : La première phase de travail a permis d'identifier les points de rupture que rencontraient les éditeur·rice·s, producteur·rice·s numériques, d'organismes de représentation et de diffusion sectoriels consulté·e·s dans leurs activités de conception, production, diffusion et d'appropriation des œuvres numériques pour la jeunesse. Une série d'enjeux documentés en a émergé. C'est ainsi que nous avons décidé d'accompagner des projets de diffusion et de réception, en plus de ceux prévus en production. **Phase 2 :** La phase 2 nous a permis de déterminer de grandes tendances dans les besoins d'accompagnement et d'envisager des solutions personnalisées pour chaque participant·e (ANNEXE H). Parmi les besoins les plus fréquemment exprimés, figurent en premier lieu le *soutien à la compréhension des besoins et réalités des milieux éducatifs* et la *médiation des travaux en didactique de la littérature numérique et en littérature numérique* (10 sur 16). 7 partenaires ont dès lors bénéficié soit d'échanges avec nos équipes leur permettant de mieux s'approprier ces connaissances, soit d'un *soutien au design d'outils pédagogiques et de médiation*, soit des deux. Par exemple, les équipes des projets *Lecture en cadeau*, *Cuisi-mots* et *Lovestarium* ont été épaulées par des assistantes de recherches encadrées dans la création d'outils de médiation numérique pour le

grand public. En deuxième lieu, les acteur·rice·s interrogé·e·s de projets ont manifesté un important besoin de soutien dans les étapes de *conception, incluant notamment les aspects technologiques et techniques* (5 sur 16), et, dans une moindre mesure, dans la définition du *design de l'expérience utilisateur·rice* (3 sur 16). Afin de les outiller au mieux, nous avons mandaté nos partenaires acteur·rice·s, ainsi que nos équipes de recherche, pour intervenir à différents stades des projets en partageant leurs expertises et en co-imaginant des solutions et des possibles. Ainsi, pour le projet *Poésie Go!*, nous avons aidé à élaborer le parcours utilisateur ; pour le *Théâtre incliné*, à concevoir la plateforme de médiation en ligne ; pour le *Salon du livre*, à penser et à opérer la programmation scientifique et professionnelle de l'espace innovant (2018 et 2019) ; pour *Lecture en cadeau*, à envisager la meilleure plateforme de diffusion. Pour certains projets, nous avons également soutenu *la mise en place et l'analyse de tests auprès des utilisateur·rice·s* (4 sur 16). Pour une forte proportion des interviewé·e·s, la collaboration avec les partenaires acteur·rice·s et avec les équipes de recherche a permis un meilleur soutien à *la compréhension et à l'appropriation des cultures d'édition ou du numérique* (6 sur 16). Enfin, en troisième lieu, plusieurs projets ont bénéficié, grâce à la recherche, d'un *développement de leurs occasions de visibilité* (3 sur 16) mais aussi d'un *soutien à la recherche et à l'obtention de financements ou de nouveaux partenariats*. Ainsi, les Éditions de La Pastèque ont été accompagnés dans l'élaboration d'une demande de financement du Fonds du livre de Patrimoine Canada et de la SODEC (obtenue en 2020), l'équipe de Fonfon interactif dans le dépôt de diverses demandes, ayant abouti à l'obtention d'un financement MITACS (l'un des premiers accordés pour un projet en sciences humaines), d'un financement du Fonds des médias du Canada et, plus récemment, d'un financement de la SODEC destiné à la création d'un projet dérivé qui utilise les mêmes mécaniques d'expérience⁷. Il est ici important de noter que l'un des projets initialement accompagnés n'a pas pu être réalisé, les attentes du partenaire ne correspondant pas aux possibilités d'accompagnement que nous pouvions offrir. Cette situation a été révélatrice d'un besoin de clarification des possibles apports d'une équipe de

⁷ Le projet a d'ailleurs été récipiendaire du Prix MITACS - CNRC/PARI pour la commercialisation en 2015.

recherche au sein d'un projet de cocréation. **Phase 3** : La phase 3 a été consacrée à la collecte des retours d'expérience des porteur·se·s de projets. 13 d'entre eux·elles ont répondu à un sondage en ligne, documentant leur ressenti (ANNEXE I). Deux porteur·se·s n'ont pas complété le questionnaire. Sur les 14 projets pour lesquels nous avons obtenu un retour d'expérience des partenaires, 12 ont été considérés comme des réussites. À titre d'exemple, 51 milieux scolaires sont désormais branchés à la plateforme *Biblius*, un volume qui continuera d'augmenter dans les prochains mois et ce, notamment, grâce à la grande faculté d'adaptation et d'amélioration du projet par les équipes de recherche et de terrain. Du côté de *Poésie Go!*, « la collaboration avec l'équipe de recherche a été l'amorce d'un important dialogue permettant de situer des intérêts respectifs différents et complémentaires entre les chercheurs et les animateurs du festival ». Pour la *Fondation pour l'alphabétisation*, le projet *Cuisi-mots* a suscité un « taux de satisfaction et d'intérêt pour le projet adapté très élevé autant auprès des organismes communautaires l'animant qu'auprès des familles participantes ». Les partenaires répondant·e·s ont identifié plusieurs facilitateurs importants pour leurs projets : les ressources humaines (12 projets sur 14), les connaissances en technologie ou en édition des équipes (9 sur 14), les ressources financières et le soutien partenarial (7 sur 14) ainsi que la possibilité d'avoir accès aux données et aux acquis de la recherche (5 sur 14). Dans une moindre mesure, l'accès à des espaces (2 sur 14) et à des formations (1 sur 14) se sont également révélés des éléments facilitants. Parmi les éléments considérés comme des freins pour le développement des projets, sont nommés en premier lieu des ressources financières insuffisantes (3 sur 14), des connaissances partielles en technologie ou en édition (3 sur 14) ainsi que, dans une proportion moindre, des ressources humaines inadéquates (1 sur 14) et des connaissances ou un accès partiels aux milieux éducatifs (1 sur 14). Pour la plupart des projets, la collaboration avec le milieu de recherche a aidé à l'évolution de la conception (10 projets sur 14), l'amélioration des connaissances sur les pratiques pédagogiques en lien avec le numérique (10 sur 14), l'élaboration d'outils pédagogiques inédits (9 sur 14), l'évolution du design d'expérience (6 sur 14), l'obtention de financements (4 sur 14) et d'occasions de visibilité (4

sur 14) ainsi que les connaissances sur les métiers de l'édition ou du numérique (4 sur 14). Les retours d'expérience démontrent une grande appréciation de la collaboration avec le milieu de recherche. Tou·te·s les répondant·e·s souhaiteraient de nouveau bénéficier d'un accompagnement, en particulier sur le design pédagogique (11 répondants sur 13), le design d'expérience (10 sur 13), la conception (9 sur 13), les tests utilisateur·rice·s (9 sur 13) la recherche de financements (7 sur 13), la compréhension des milieux éducatifs (7 sur 13), l'obtention d'occasions de visibilité (7 sur 13) et la compréhension des cultures d'édition ou du numérique (5 sur 13). *Biblius* considère notamment que « les observations des équipes de recherche permettront d'émettre des recommandations qui seront très riches pour orienter les développements à venir que ce soit sur le plan technique, légal ou pédagogique », tandis que la Fondation pour l'alphabétisation a jugé que « les connaissances, l'expertise et les compétences emmenées ont été essentielles au plein développement du projet [Cuisi-mots] ». La notion de co-construction et son efficacité sont soulignées par plusieurs partenaires. Ainsi, on mentionne au *RÉCIT* que « ce projet de recherche (...) met de l'avant des pratiques collaboratives entre les différents acteur·rice·s impliqué·e·s. En misant sur la co-création, il suscite un plus grand engagement des partenaires et tire profit des expertises de chacun. C'est aussi une occasion unique pour les praticien·ne·s de réinvestir les connaissances issues de la recherche et de contribuer à leur avancement ». Lors de la phase 3 de nouveaux projets ont vu le jour, dont *À l'écoute*, un projet s'attelant à résoudre une grande majorité des points de rupture identifiés par la formalisation d'un modèle de travail basé sur des solutions créatives et innovantes d'un point de vue de la production, de la diffusion et de la réception. Ce projet nous semble représenter une expérience porteuse qui explore de manière concrète les solutions possibles identifiées dans notre recherche (ANNEXE J).

2. Avancement des connaissances

Au niveau des connaissances **praxéologiques**, les diverses consultations ont donné lieu à des recommandations pour les éditeur·rice·s qui souhaitent explorer le numérique. Notamment, à titre d'exemples : **1.** Penser la distribution et la mise en marché dès l'étape de pré-conception

du projet et aiguiller les choix de plateformes en fonction de l'intention créative et des publics visés (conseils-clés : marché, dans Lab-yrinthe) ; **2.** Investir les espaces traditionnels d'accès aux publics (salons du livre, bibliothèques) par le développement de vitrines numériques collectives offrant aux publics la possibilité d'expérimenter les œuvres (conseils-clés : accès aux publics, dans Lab-yrinthe) ; **3.** Envisager des échéanciers souples, pour assurer la consultation de tou·te·s les partenaires de création et la gestion du processus itératif nécessaire à la finalisation des étapes de réalisation (conseils-clés : métier, dans Lab-yrinthe). Des connaissances praxéologiques pour les milieux de l'éducation et de la culture ont également été produites, pour les aider à comprendre les œuvres numériques, s'en approprier les codes et éventuellement les enseigner. Deux types de ressources ont été produites, autour de concepts et notions-clés, tels la *multimodalité*, la *poétique du texte numérique*, la *labilité* et *l'obsolescence*, *l'interactivité*, de *linéarité* et *non-linéarité* : **1.** des descriptions et synthèses de travaux théoriques et critiques ; **2.** Et, dans une perspective didactique, la mise en lumière d'éléments que les jeunes lecteur·rice·s doivent connaître pour lire, comprendre, interpréter et apprécier les œuvres numériques, leurs codes et spécificités (ANNEXE A). Au niveau des **connaissances conceptuelles et théoriques**, les apports du projet relèvent avant tout de la théorie littéraire numérique et de la didactique de la littérature numérique. Documentées respectivement dans la section « Œuvres » et « Éducation » du site Lab-yrinthe, les nouvelles connaissances développées concernent **1.** Le développement de paramètres descriptifs des œuvres numériques jeunesse et **2.** L'élaboration d'outils conceptuels pour leur didactisation (ANNEXE A). Concevant le texte littéraire numérique comme le produit d'une imbrication d'éléments littéraires et technologiques (Bouchardon, 2014), nous avons développé et mis à l'épreuve une **grille de paramètres descriptifs** apte à rendre compte des composantes littéraires, sémiotiques et technologiques des œuvres numériques jeunesse. Les critères identifiés ont ciblé : **1.** Les structures formelles des œuvres ; **2.** Les modes de représentation des contenus sur l'interface ; **3.** Les types d'interaction requis aux jeunes destinataires (Acerra *et al.*, 2021). En ce qui concerne les apports pour la **didactisation des œuvres numériques**

jeunesse, nous avons dégagé des savoirs (théoriques, sémiotiques, poétiques et techniques) et des savoir-faire que les jeunes lecteur·rice·s doivent mobiliser pour lire, comprendre, interpréter et apprécier les œuvres numériques. Acerra (2019), à la suite de Bouchardon (2014), a notamment proposé d'intégrer aux compétences en littératie médiatique multimodale, trois dimensions supplémentaires, nécessaires à appréhender la dimension techno-littéraire du texte et son caractère interactif : les *compétences gestuelles*, les *compétences théoriques* et les *compétences techno-interprétatives*. Ainsi, nous avons fait évoluer le cadre de référence des compétences en lecture numérique et des caractéristiques des textes numériques afin d'enrichir les pratiques de formation des jeunes à la littératie numérique. Au niveau des **connaissances méthodologiques**, nous avons pu valider la pertinence de l'approche de collaboration entre chercheur·se·s et praticien·ne·s, qui semble importante pour permettre aux producteur·rice·s de concevoir et développer des œuvres adaptées aux enjeux d'apprentissage rencontrés par leurs publics. En effet, les praticien·ne·s de l'édition et de l'éducation disposent de peu d'accès aux connaissances issues de la recherche sur les œuvres numériques jeunesse. Il existe peu de mécanismes de collaboration directe entre le monde universitaire et les acteur·rice·s de la production et de l'éducation, tout comme il manque de ressources pratiques issues de la recherche et adaptées aux besoins des professionnel·le·s. Très souvent les protocoles de recherche ne sont pas pensés pour répondre aux besoins des praticien·ne·s, qui peinent à se représenter les formes, les supports et les modalités de réception des œuvres numériques. Et pourtant, nous avons pu constater, d'une part, que les occasions de collaboration entre chercheur·e·s et praticien·ne·s semblent importantes pour permettre aux producteur·rice·s de concevoir et développer des œuvres adaptées aux enjeux d'apprentissage rencontrés par leurs publics et pour enrichir les connaissances scientifiques sur les compétences à développer pour accéder au sens des œuvres numériques ; et, d'autre part, que le processus de cocréation entre les milieux de l'édition, de l'éducation, de la culture et de la recherche permet de mener à des démarches, des actions et des solutions pour soutenir le développement, la production, la diffusion ou la médiation

d'œuvres numériques jeunesse. Un des constats méthodologiques majeurs est qu'il faudrait penser en amont les occasions et les espaces de rencontres de manière à réunir des créateur·rice·s, des éditeur·rice·s, des chercheur·se·s, des éducateur·rice·s, des animateur·rice·s, des producteur·rice·s et des développeur·se·s en fonction des besoins et des objectifs de chaque projet (ex.: incubateurs de formation à la création et la formation aux œuvres numériques). Nous pourrions progressivement mettre en place un modèle de l'innovation numérique fondé sur la recherche-action, sur le processus de cocréation (collaboratif, pragmatique, itératif) aux niveaux de la production, de la diffusion et de la réception ainsi que sur les lieux physiques et virtuels d'échange, de partage et de création. Les **connaissances empiriques** développées dans le cadre du projet répondent de manière directe aux besoins identifiés lors des consultations des milieux et se traduisent en différentes ressources sur des problématiques jugées bloquantes pour le développement et la diffusion de l'offre littéraire et documentaire numérique au Québec. Pour soutenir les **milieux de la production**, nous avons notamment développé des ressources permettant de répondre à : **1.** Un besoin *d'accompagnement dans la constitution d'équipes de travail* capables de prendre en charge les différents aspects d'un projet éditorial numérique (un portrait des expertises et des rôles professionnels nécessaires à l'aboutissement d'une production numérique a été dressé et les périmètres d'expertise de nouvelles ressources professionnelles ont été également dégagées, dont les *architectes narratifs*, chargé·e·s de s'assurer de la cohésion des composantes technologiques et artistico-littéraires, et les *passeur·se·s numériques*, chargé·e·s d'assurer une harmonisation des enjeux et une communication plus fluide entre les différents pôles de création et développement (Lieutier, 2021)) ; **2.** Un besoin *d'identification des sources de financement* possibles (une publicisation continue des nouvelles opportunités de financement susceptibles de soutenir le développement des productions numériques jeunesse via la section Veille du site Lab-yrinthe a été amorcée) ; **3.** Un besoin de *compréhension des enjeux juridiques et éthiques* associés à la production et à la diffusion des contenus numériques (une base de ressources sur le droit d'auteur et le droit du divertissement a été élaborée et elle

sera constamment mise à jour, en fonction des nouvelles exigences et réglementations législatives). Les outils de référence développés pour accompagner les acteur·rice·s chargé·e·s de **la diffusion** des œuvres littéraires numériques jeunesse comprennent des recommandations et des conseils-clés pour favoriser la découvrabilité des contenus numériques. Le site internet Lab-yrinthe a, par ailleurs, vocation à contribuer à la résolution des enjeux de découvrabilité de l'offre éditoriale jeunesse, en centralisant la documentation sur les publications québécoises. Enfin, afin de favoriser **la réception** des œuvres littéraires et documentaires numériques jeunesse en contexte privé comme scolaire, nous avons dégagé des recommandations à destination des concepteur·rice·s. En nous basant sur les acquis de la recherche et sur une synthèse de connaissances concernant les processus psycho-cognitifs et affectifs de la lecture et de la lecture numérique, ainsi que sur les pratiques scolaires, nous avons notamment suggéré aux concepteur·rice·s de : **1.** Miser sur le potentiel poétique et rhétorique des combinaisons modales, médiatiques et technologiques pour développer de nouveaux univers littéraires et documentaires, ainsi que pour stimuler le travail interprétatif des lecteur·rice·s ; **2.** Veiller à adapter l'offre éditoriale aux variables liées au monde de l'école et à la position particulière que l'enfant-lecteur·rice y occupe ; **3.** Ne pas cloisonner l'expérience de lecture dans un dispositif technologique, en osant au contraire la démultiplication des supports, l'investissement de l'espace réel et la recherche de nouveaux formats de pagination.

PARTIE E - PISTES DE RECHERCHE

À la suite de cette recherche, de nouvelles questions méritent d'être explorées. Les collaborations et les démarches de cocréation engagées dans le cadre du projet ont montré l'intérêt et le potentiel du croisement d'expertises et de cultures professionnelles pour la réussite des projets éditoriaux numériques. La médiation des chercheur·se·s semble faciliter l'intercompréhension des acteur·rice·s, l'identification des besoins spécifiques à chaque milieu, mais également le développement de contenus, fonctionnalités et parcours de lecture adaptés aux publics ciblés. De même, l'accompagnement dans l'identification et la définition d'objectifs

de conception, production et diffusion ont mené à l'aboutissement de propositions réalistes et viables. Il conviendra alors, à la suite de ces constats, de poursuivre le travail d'expérimentation de la pertinence et de l'efficacité des démarches de cocréation, en cherchant à dégager les dispositifs, les procédures et les stratégies les plus efficaces pour le soutien de l'innovation en milieu artistique et littéraire. Dans la même optique, afin de favoriser une plus large diffusion des contenus auprès des jeunes publics, il conviendra de poursuivre les efforts d'élaboration et de mise à l'épreuve, en contexte expérimental, des démarches de cocréation d'activités éducatives, pédagogiques et didactiques conçues avec les enseignant·e·s et les acteur·rice·s de la médiation culturelle. La poursuite de la collaboration avec l'équipe du partenariat Littérature québécoise mobile (LQM, CRSH 2019-2024) permettra, par ailleurs, de continuer à documenter et à interroger les transformations des formes littéraires en milieu numérique. Enfin, de nouvelles questions liées aux bouleversements des années 2020-2021 méritent d'être abordées. Le virage numérique imposé durant la pandémie a provoqué, selon les cas, une augmentation du trafic, des téléchargements, des prêts des contenus dématérialisés, des interactions sur les plateformes numériques, mais également de nouvelles pratiques de didactisation. Quels effets, usages et pratiques sont destinés à perdurer ? Quelles conditions sont nécessaires pour en favoriser la pérennisation ? Il nous semble que soutenir les initiatives de création et de promotion d'œuvres numériques natives et, en même temps, miser sur les démarches de cocréation avec les milieux de l'édition et de l'éducation sont des clés de réussite de la transition numérique du livre jeunesse.

PARTIE F - RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE

Acerra, E. (2019). *Les applications littéraires pour la jeunesse : œuvres et lecteurs* [Thèse de doctorat inédite]. Université Paul Valéry, Montpellier : France.

Acerra, E., Lacelle, N., Molina, M. et Vallières, A. (2021). Paramètres descriptifs et figures de style des œuvres littéraires numériques pour la jeunesse. *La lettre de l'AIRDF*, n° 68, p. 18-23.

Ahr, S. (2015). *Enseigner la littérature aujourd'hui : "disputes françaises"*. Paris : Honoré Champion.

Benhamou, F. (2012). Le livre et son double. Réflexions sur le livre numérique. *Le Débat*, 170, 170-192.

Bibliothèque et Archives nationales du Québec [BANQ]. (2017). *Statistiques de l'édition au Québec en 2017*. En ligne : <https://bit.ly/34T4YGD>

Bolter, J. D. et Grusin, R. A. (2000). *Remediation: understanding new media*. Cambridge (Mass.), États-Unis d'Amérique: The MIT Press.

Bon, F. (2011). *Après le livre*. Paris : Le Seuil.

Bouchardon, S. (2014). *La valeur heuristique de la littérature numérique*. Paris : Hermann, Coll. « Cultures numériques ».

Breault, S.-J., Breton, M., Fortin, A. et Gamache-Vaillancourt, G. (2021). Le livre numérique : quelques millions de prêts plus tard. *Où en est-on avec le livre numérique ? Documentation et bibliothèques*, 67(2), p. 5-12. En ligne : <https://bit.ly/3xqtXzY>

Doueïhi, M. (2011). *Pour un humanisme numérique*. Paris : Le Seuil.

Fonds des médias du Canada (2021). *Rapport annuel 2019-2020*. En ligne : <https://bit.ly/3cMNHDk>

Gervais, B. (2009). Arts et littératures hypermédiatiques : éléments pour une valorisation de la culture de l'écran. *Digital Studies / Le champ numérique*, 1 (2). En ligne : <https://bit.ly/3cKeNer>

Guay, H., Prud'homme, L. (2011). *La recherche-action*. Dans T. Karsenti et L. Savoie-Zajc (éds). *La recherche en éducation : étapes et approches (3e éd.)*. Montréal : ERPI, p. 183-211.

Lacelle, N., Martel, V., Richard, M et Lalonde, M. (2019). Design de cocréation interinstitutionnelle favorisant la littératie en contexte numérique. Dans M. Lebrun et V. Martel (dir.) *Le matériel numérique comme ressource pour l'enseignement et l'apprentissage. Revue de recherches en littératie médiatique multimodale (R2LMM), vol. 9*.

Lapointe, M.-C., Pelbois, C. et Luckerhoff, J. (2021). Le livre numérique en bibliothèque au Québec : regards des bibliothécaires. *Où en est-on avec le livre numérique ? Documentation et bibliothèques*, 67(2), p. 13-26. En ligne : <https://bit.ly/3iJYEJG>

Levesque, F. (2020). Le prêt de livres numériques explose. *Le Devoir*, 30 mars 2020.

Lieutier, P. (en cours de rédaction). *Du papier à l'écran : enjeux et points de rupture rencontrés par les éditeurs.trice.s québécois.e.s au cours de leurs processus de production de livres-applications numériques et interactifs pour la jeunesse*. Thèse de doctorat. Université du Québec à Montréal, Montréal : Québec.

Ministère de la Culture et des Communications du Québec et Ministère de la Culture, France (2020). *Mission franco-québécoise sur la découvrabilité en ligne des contenus culturels francophones*. Québec : Québec.

Monjour, S. Vitali-Rosati, M. et Treleani, M. (2017). Rosati, M. & Treleani, M. (2017). L'ontologie du numérique : entre mimésis et réalité. *Sens public*. En ligne : <https://bit.ly/3vtKGyg>

Rill, N. R. et Hämäläinen, M. M. (2018). *The Art of Co-Creation. A Guidebook for Practitioners*. Singapore : Palgrave Macmillan.

RIOUX, M. (2019), et autres. *Découvrabilité des produits culturels en ligne. Un objectif prioritaire pour la coopération bilatérale France-Québec. Rapport réalisé pour le ministère de la*

Culture et des Communications du Québec. Laboratoire de recherche sur la découvrabilité et les transformations culturelles à l'ère du commerce électronique (LATICCE). Montréal : Université du Québec à Montréal. En ligne : <https://bit.ly/2TCKzDh>

Saemmer, A. (2015). *Rhétorique du texte numérique. Figures de la lecture, anticipations de pratiques*. Villeurbanne : Presses de l'Enssib.

Saemmer, S. et Tréhondart, N. (2014). Les figures du livre numérique « augmenté » au prisme d'une rhétorique de la réception. *Études de communication*, 43, 108-12.

Œuvres numériques citées

Bélisle, J. (2014), *Wuxia le renard*.

La boîte à pitons. (2016). *La reine et-que-ça-saute*. URL : <https://apple.co/3wtgsNt>

La boîte à pitons. (2016). *Un à zéro pour Charlot*. URL : <https://apple.co/3cLPtEN>

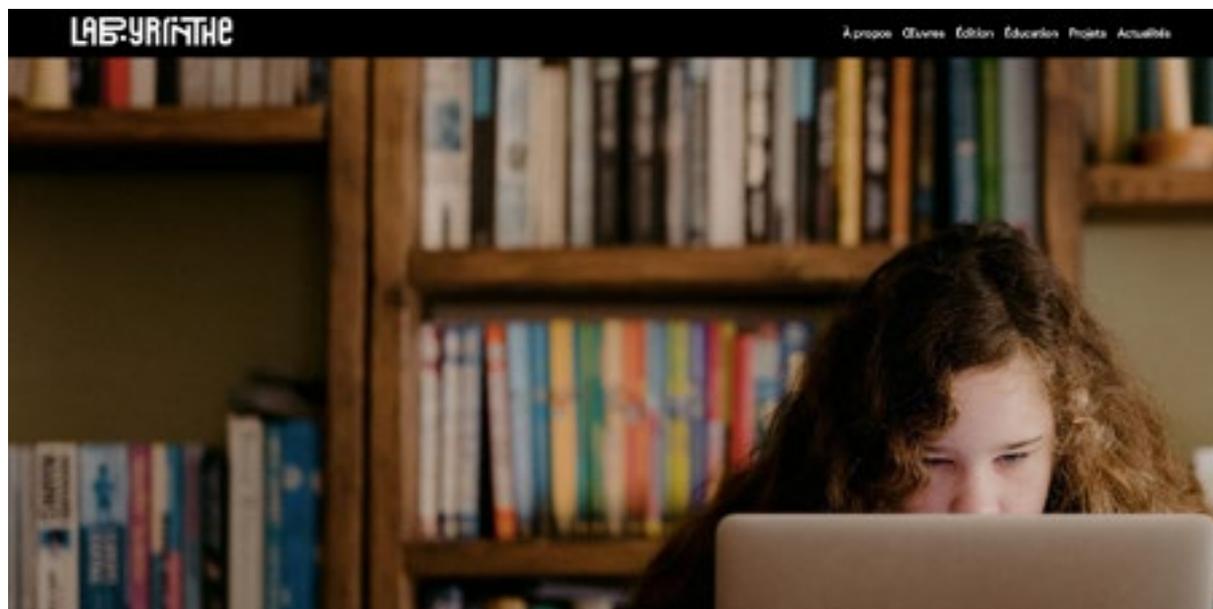
Youzoo (2017). *Le Club des créatures mystérieuses*. URL : <https://apple.co/2S2j5qu>

La Pastèque (2017). *Tout garni*. En ligne : <https://bit.ly/3zsK7rO>

ANNEXES

ANNEXE A - DESCRIPTION DÉTAILLÉE DU SITE INTERNET LABYRINTHE

Présentation du site internet Lab-yrinthe



Introduction

Dans le but de documenter les résultats de la recherche, de stimuler les pratiques éditoriales et d'accompagner les éducateur·rice·s dans leurs démarches d'intégration des œuvres numériques en contexte scolaire et privé, nous avons conçu un site web, en partenariat avec Littérature Québécoise Mobile (CRSH, 2019-2024) : [Lab-yrinthe](#).

Développé via la plateforme Wordpress et lancé en mai 2021, le site web se veut un laboratoire virtuel sur les phénomènes littéraires numériques jeunesse contemporains, ainsi qu'une base de ressources conceptuelles, informatives, scientifiques et didactiques à destination des éducateur·rice·s, des éditeur·rice·s, des concepteur·rice·s, des chercheur·e·s et des étudiant·e·s.

Le site est organisé en six sections : la première présente les missions, l'historique et l'équipe du site-laboratoire ; la deuxième, adressée aux éducateur·rice·s, aux éditeur·rice·s, aux concepteur·rice·s, mais également aux étudiant·e·s, propose des descriptions détaillées d'une sélection d'œuvres littéraires, documentaires ou artistiques numériques pour les jeunes publics ; la troisième, destinée de manière prioritaire aux éditeur·rice·s, présente des recommandations issues de la recherche pour la conception et la diffusion des contenus numériques jeunesse ;

la quatrième, pensée aussi bien pour les éducateur·rice·s que pour les éditeur·rice·s, contient des descriptions des concepts théoriques sur l'écriture et la littérature numérique, ainsi que des indications pour en inclure spécificités dans l'enseignement du français ; la cinquième décrit et analyse les projets accompagnés au cours de la recherche ; la dernière, composée de quatre sous-sections, répertorie des nouvelles pertinentes (événements, parutions de livres, conférences, etc.) sur la création numérique jeunesse au Québec.

Nous présentons ici de manière détaillée chacune de ces cinq sections. Nous invitons néanmoins à consulter le site internet pour prendre connaissance des mises à jour et des nouvelles publications. L'équipe de recherche poursuit le travail de documentation et d'enrichissement du site internet, en collaboration avec une équipe éditoriale dédiée, composée de chercheur·e·s, d'étudiant·e·s chercheur·e·s et de professionnel·le·s de recherche.

1. À propos

La section « [À propos](#) » de Lab·yrinthe rappelle les missions, l'historique et l'équipe du site-laboratoire **[Figure n° 1]**.

Comme synthétisé dans cette espace, Lab·yrinthe se propose de :

- Faire découvrir les différentes formes que peuvent prendre les **[ŒUVRES](#)** numériques pour les jeunes publics ;
- Proposer des modules d'accompagnement du milieu de l'**[ÉDITION](#)** pour la production d'œuvres numériques pour la jeunesse ;
- Guider les milieux de l'**[ÉDUCATION](#)** dans la formation des jeunes à la lecture et la production d'œuvres numériques ;
- Présenter les **[PROJETS](#)** de recherche menés auprès de partenaires du milieu de l'édition et de l'éducation aux œuvres numériques ;
- Informer les publics des **[ACTUALITÉS](#)** par la diffusion d'événements, de parutions, d'archives, de veilles et de billets.

L'historique du projet, présenté immédiatement après, rappelle le contexte de la recherche et ses objectifs : **documenter** les enjeux, les besoins et les meilleures pratiques de production et de diffusion d'œuvres littéraires numériques pour la jeunesse, ainsi que les pratiques de réception de jeunes lecteurs ; **co-construire** des outils de référence adaptés aux enjeux observés ; **élaborer** des projets spécifiques avec chaque partenaire-participant·e.

Peu après, sont mentionnées toutes les personnes impliquées dans l'élaboration et la mise à jour du site et de ses contenus, ainsi que les acteur·rice·s de la production, de la réception et de la diffusion consulté·e·s dans le cadre de la recherche. Un dernier espace est réservé aux remerciements des organismes subventionnaires.

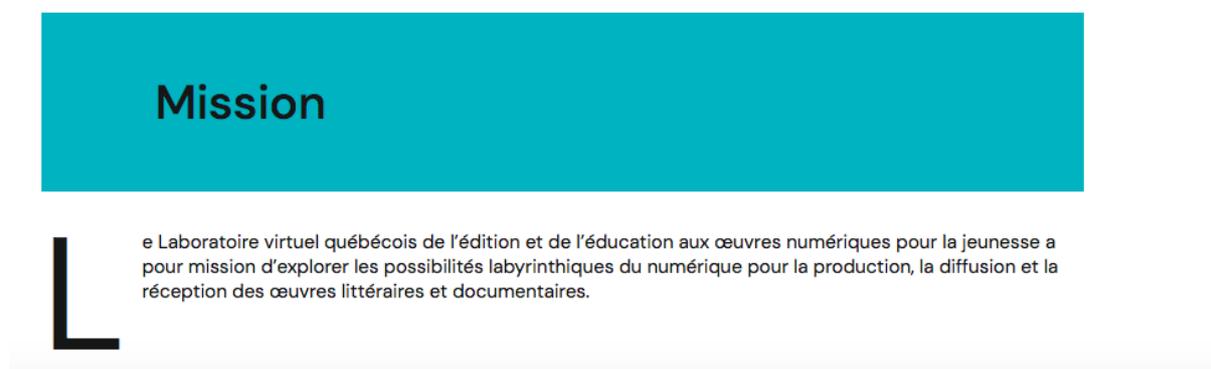


Figure 1. Une capture d'écran de la section "À propos" du site Lab·yrinthe.

2. Œuvres

La section « [Œuvres](#) » de Lab·yrinthe présente un catalogue hétérogène de créations littéraires, documentaires et artistiques numériques produites ou distribuées au Québec, qui comprend des livres augmentés, des applications mobiles, des jeux vidéos narratifs, des narrations géolocalisées, des créations en réalité augmentée, des bandes dessinées interactives, des œuvres génératives et des balados [Figure n° 2]. Chaque œuvre a été analysée à partir d'un ensemble de paramètres descriptifs conçus par l'équipe de recherche (Acerra, Lacelle, Molina et Vallières, 2021) dans le but d'illustrer les composantes sémiotiques et technologiques observées, ainsi que les effets poétiques ou rhétoriques de leurs combinaisons. Concevant le texte littéraire numérique comme une imbrication d'éléments littéraires et technologiques (Bouchardon, 2014), nous avons fait le choix d'identifier des éléments qui apparaissent de manière récurrente, quelles que soient les spécificités formelles et stylistiques de chaque typologie textuelle.

Dès lors, nous avons pris en compte trois niveaux interdépendants. Le premier décrit les **structures formelles** des textes ; le second se concentre sur les différents **modes de représentation** des contenus sur l'écran ; le troisième sur les **types d'interactions** requis au sujet empirique.

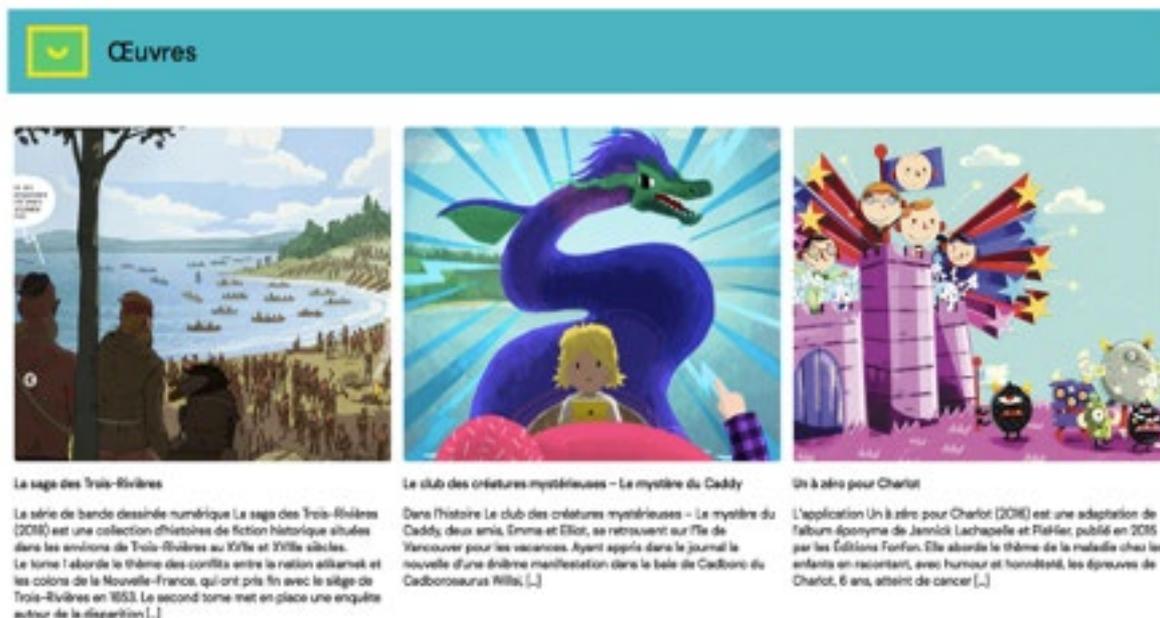


Figure 2. Une capture d'écran de la section " Œuvres" du site Lab-yrinthe

L'analyse des structures formelles a permis de classer les œuvres littéraires numériques en fonction de leurs genres et des rôles donnés à leur destinataire modèle. D'une part, nous avons pu distinguer les créations affichant linéarité et séquentialité, d'autres présentant des parcours non-linéaires, tabulaires ou multiples, dépendant totalement ou en partie des choix des interlecteur·rice·s. D'autre part, les postures présumées des destinataires ont permis de répartir les œuvres en fonction des interventions requises, en enregistrant celles qui privilégient la rencontre ludique, la découverte lectorale, sonore ou tactile.

En ce qui concerne la dimension des modes de représentation des contenus, nous avons adapté le modèle d'Aarseth (1997) et identifié des œuvres dans lesquelles les matières textuelles restent identiques pour tout le temps de la lecture ou de la consultation, ou bien évoluent en fonction des sollicitations des interlecteur·rice·s ou d'un mouvement automatisé (ou sémi-automatisé) du logiciel. Nous avons également distingué des créations permettant de réactiver, rejouer et relancer un élément lu, vu, écouté ou joué dans les mêmes conditions de la première lecture, d'autres proposant des variations par rapport à la première exécution. Enfin, en s'attachant plus finement à décrire l'accessibilité des matières textuelles, nous

avons distingué les œuvres numériques en fonction des conditions permettant aux contenus de se révéler. En contexte numérique, l'accessibilité des matières textuelles peut être, en effet directe, et immédiate, ou bien brouillée, retardée et entravée. Dans le premier cas, les contenus se donnent à voir sans qu'aucune opération « non triviale » (Aarseth, 1997) de la part des destinataires ne soit nécessaire ; dans le deuxième, un effort interprétatif et physique s'avère nécessaire pour lever la contrainte et accéder au texte.

Enfin, en considérant l'interactivité « une possibilité médiatisée et programmée de choix et d'actions » (Archibald et Gervais, 2006, p. 31), nous avons distingué des œuvres dans lesquelles les actions et gestes des lecteurs provoquent une modification de la structure formelle de l'œuvre, du code informatique ou de la représentation du texte lui-même. À l'intérieur de cet ensemble, nous avons pu distinguer des créations programmant des manipulations contraignantes et explicitement requises, d'autres présupposant des interventions optionnelles et implicites.

En suivant cette grille de paramètres descriptifs, nous avons analysé chaque œuvre numérique et présenté ses structures et thématiques principales, ainsi que l'expérience utilisateur·rice présupposée, en fonction des dispositifs et des technologies mobilisés. Chaque fiche a été complétée par des propositions pédagogiques et didactiques, basées à la fois sur les thématiques des œuvres et sur des caractéristiques techno-littéraires susceptibles d'être analysées en contexte scolaire. Cette sous-section, destinée aux enseignant·e·s, vise à offrir quelques clés de lecture et d'analyse et, en même temps, à fournir des exemples clairs des exploitations possibles des textes numériques en contexte scolaire [**Figures n° 3a et n° 3b**].

L'œuvre



Ressources éducatives

Éducation

Prépect offre l'occasion de présenter aux élèves la notion d'œuvre générative et d'interroger les frontières entre création littéraire et artistique.

Quant au premier point, l'enseignant.e pourra montrer aux élèves d'autres exemples d'œuvres générées de manière automatique ou semi-automatique, en les amenant à réfléchir sur la part de créativité et d'auctorialité accordée à la machine.

Quant au deuxième point, l'enseignant.e pourra interroger les représentations des élèves sur le littéraire et l'artistique et redéfinir, avec eux/elles, à la fois les notions de littérarité et de genre, à la lumière de leurs nouvelles connaissances.

L'œuvre se prête, par ailleurs, à interroger la manière dont textes et images se façonnent dans un processus interprétatif.

On pourra dans un premier temps observer la portée sémiotique de l'image patrimoniale ou historique, en montrant par la suite comment le rapprochement avec des photographies récentes (justifié sur la base d'une proximité sémantique) est à même de renouveler le sens. On pourra, *in fine*, analyser les apports des textes poétiques, aléatoirement associés aux images remixées.

Dans toutes ces étapes, on mènera les élèves à interroger les liaisons automatisées par le dispositif informatique et à observer leurs différentes lectures, en mettant au jour les dynamiques de la communauté interprétative.

En suivant les questionnements soulevés par Isabelle Gagné, les élèves pourront aborder la thématique du patrimoine iconique et réfléchir collectivement à la manière dont certaines images (à l'aide d'internet ou non) s'inscrivent dans la mémoire collective et continuent de signifier en temps et lieux différents de ceux de leur première diffusion.

Elle.e.s pourront également être amené.e.s à interroger la notion de « patrimoine paysager », qui est au cœur de la démarche artistique de l'auteurice.

Une réflexion pourra être également développée à partir de l'un des propos d'Isabelle Gagné, concernant la fonction du langage poétique : selon l'auteurice, dans Prépect, les « vers remixés interrogent la propension des mots à faire image » (Gagné, 2019), en invitant à « une interprétation visuelle enrichie ». On pourra alors demander aux élèves de donner leur avis, tout en les faisant réfléchir à la nécessité (complémentaire) d'exprimer sa perception et la réception d'une image par la parole.

Figures 3a et 3b. Exemple de fiche descriptive d'une œuvre décrite sur le site Lab·yrinthe. La figure 3a montre plus particulièrement la description de l'œuvre tandis que la figure 3b montre les pistes d'exploitation didactiques dégagées.

Pour chaque fiche, des termes clés, concernant, par exemple, des concepts et des notions de théorie littéraire numérique, ou de littératie médiatique multimodale, ont été associés à des liens hypertextuels, qui renvoient à la section « Éducation », où des informations théoriques et critiques plus détaillées sont fournies.

En l'état actuel, le site documente 12 œuvres de genres divers, pour la moitié adaptées à un public de jeunes enfants et pour la moitié à des adolescent.e.s.

3. Édition

La section « [Édition](#) » de Lab·yrinthe est une émanation directe de la collecte et de l'analyse des données réalisées dans le cadre de la recherche-action. Elle est issue, plus spécifiquement, des rapports d'avancement produits entre 2017 et 2018, ainsi que des résultats obtenus lors d'une enquête supplémentaire, menée en 2021, dans le but de documenter les évolutions provoquées par l'augmentation des activités numériques durant la période de crise sanitaire sur les pratiques de conception, diffusion et réception des contenus numériques. Destinée de manière prioritaire aux éditeur·rice·s et aux créateur·rice·s numériques, cette section se propose de répondre à certaines de leurs préoccupations et difficultés, tout en leur fournissant des recommandations et des pistes de résolution sur les enjeux - ou points de rupture - identifiés lors de l'analyse des données. Il conviendra ici de rappeler que, dans le cadre de la recherche, les éditeur·rice·s et les créateur·rice·s interrogé·e·s avaient manifesté le besoin d'acquérir une connaissance plus profonde sur différents aspects liés à la culture numérique, et notamment sur : les

métiers et les savoir-faire techn(olog)iques nécessaires à l'aboutissement d'un projet éditorial numérique ; les possibilités de financement ; les voies de découvrabilité actuellement disponibles ; les acquis de la recherche ; les pratiques scolaires ; les comportements et les habitudes des jeunes lecteur·rice·s.

En partant de ce bassin de besoins, qui constituent autant d'enjeux pour le développement du milieu, neuf modules d'analyse et d'accompagnement ont été élaborés : métiers ; accès aux publics ; technique ; marché ; lecteurs ; scolaire ; droit ; recherche ; covid. Chacun d'entre eux est organisé en trois parties. Après un rappel des citations clés de cinq participant·e·s, chaque fiche décrit de manière détaillée les principaux aspects que les sujets interrogé·e·s ont identifiés comme étant problématiques, à l'état actuel, pour la conception, la diffusion ou la distribution des œuvres numériques [Figure 4] ; sont enfin proposés des conseils clés pour résoudre les points de rupture identifiés [Figure 5].

Dans le module « Métiers », par exemple, on offre d'abord une vue d'ensemble de la problématique et on explique en quoi la complexification du processus de création dans l'environnement numérique et, plus particulièrement, la mobilisation de plusieurs figures professionnelles - ayant des expertises et des cultures professionnelles différentes - peuvent représenter un défi pour les éditeur·rice·s. Les quatre sous-sections suivantes analysent respectivement : les contraintes temporelles associées à la conception d'une œuvre numérique ; les rôles spécifiques associées aux pôles de conception, création, développement technique et éducatif, qui sont souvent nécessaires pour l'aboutissement d'un projet numérique ; leurs interactions ; les missions des « passeur·se·s numériques » [Lieutier, 2021], soit de figures professionnelles capables de faciliter la communication entre les différentes pôles de création. Enfin, la dernière partie du module présente cinq recommandations et conseils pratiques qui peuvent aider les éditeur·rice·s et les créateur·rice·s à surmonter leurs difficultés au regard de la thématique ciblée. Par rapport à la gestion des enjeux liées aux professionnalités du milieu éditorial numérique, on leur suggère notamment de :

- Prévoir, dès la pré-conception du projet éditorial, l'intervention de professionnel·le·s issu·e·s des différents pôles, afin de s'assurer de faire des choix stratégiques, créatifs et commerciaux adéquats par rapport aux intentions du projet ;

- S'assurer de disposer de ressources-clés (les « passeur·se·s numériques »), pour rendre plus fluide la communication entre les équipes et assurer la fluidité de la production ;
- Intégrer des experts de l'éducation (conseiller·ère·s pédagogiques, chercheur·se·s, enseignant·e·s), afin de valider, non seulement la pertinence de l'expérience proposée pour les jeunes publics visés, mais aussi sa facilité d'appropriation pour les publics scolaires ;
- Privilégier le travail avec des professionnel·le·s (auteur·rice·s, illustrateur·rice·s, musicien·ne·s, etc.) habitué·e·s à travailler pour des productions numériques, ou intéressé·e·s à l'expérimentation, pour prévenir d'éventuelles difficultés liées à la reconfiguration des méthodes de travail en contexte numérique.
- Envisager des échéanciers souples, afin de prévoir un temps suffisant à la consultation des différents pôles et à l'ajustement de la production.

Les observations

En production numérique, les rôles et compétences nécessaires au développement de projets sont multiples et éclectiques. Il est possible de rapidement passer et, ce, en fonction de la complexité de l'objet produit, à une équipe de plusieurs dizaines de personnes aux expertises diverses, configuration qu'il peut être difficile d'envisager, de comprendre, et de gérer pour des éditeur·trices issus de l'édition traditionnelle dans le cadre de la production de livres interactifs numériques dépassant le simple livre homothétique.

La création de ce type d'œuvres s'accompagne ainsi de la mise en place tâtonnante, et encore grandement itérative, de nouvelles configurations de travail, individuelles comme collaboratives.

Ces nouvelles configurations sont observables dans les différents pôles composant une production de ce type, qu'il s'agisse du travail de gestion (éditorial, financement, direction de projet, etc.), artistique (textes, images, musique, effets sonores, narration), de conception (ergonomie, architecture narrative), technique (développement, programmation, tests, etc.) ou encore pédagogique (conseil pédagogique, recherche).



Les différents acteur·trices impliqués commencent peu à peu à identifier les composantes et les limites de leurs rôles respectifs, apprenant à travailler ensemble dans des dynamiques qu'ils n'avaient souvent que peu ou jamais eu l'occasion d'explorer. Nous avons ici sciemment choisi de rassembler l'ensemble de ces acteur·trices sous le terme de créateur·trices, car nos observations de terrain nous ont permis de constater que, du fait du caractère novateur de ces créations mais aussi de la nature polyvalente et agile des équipes convoquées, dans la très grande majorité des cas, ils·elles ont un impact créatif sur le résultat final.

Figure 4. Capture d'écran de la section "Édition" de Lab-yrinthe. L'image montre un exemple des observations dégagées de la consultation des milieux.

Les 5 conseils clés



Figure 5. Capture d'écran de la section "Édition" de Lab-yrinthe. L'image montre un exemple des conseils-clés proposés aux éditeur·rice·s pour résoudre les points de rupture identifiés dans le cadre de la recherche.

4. Éducation

La section « [Éducation](#) » du site est plus spécifiquement dédiée à la présentation d'une sélection de théories, concepts et notions nécessaires pour comprendre la création littéraire numérique, s'en approprier les codes et, éventuellement, l'enseigner [Figure n° 6]. Les éducateur·rice·s, et les enseignant·e·s tout particulièrement, peuvent se référer à cette section pour acquérir les connaissances théoriques nécessaires à guider la découverte critique et sensible des corpus littéraires numériques. Les éditeur·rice·s peuvent la consulter pour identifier des éléments significatifs pour la formation des jeunes lecteur·rice·s et pour le développement de contenus innovants, pertinents et variés.

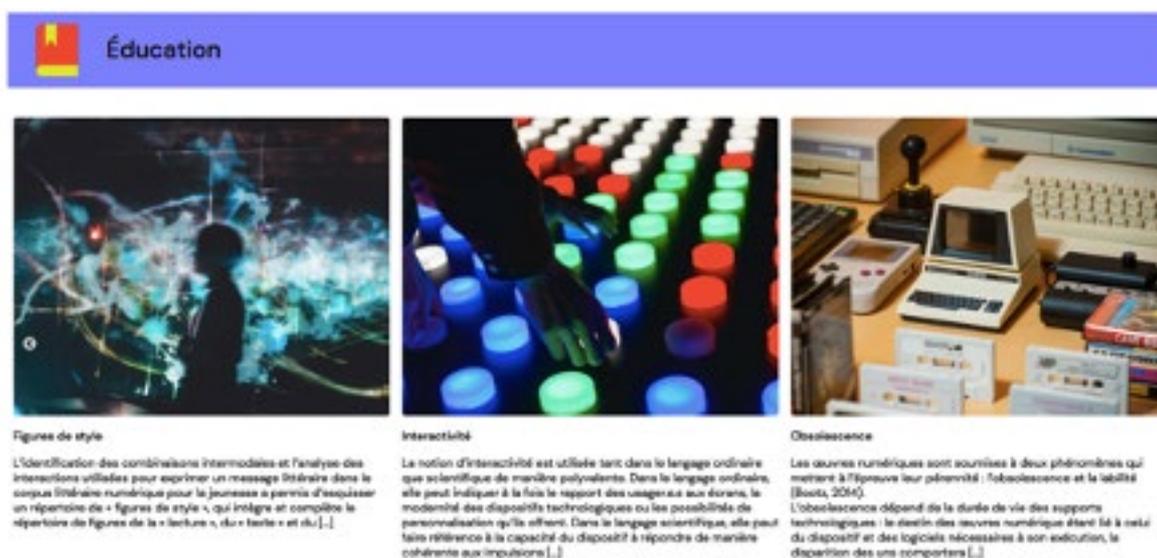


Figure 5. Capture d'écran issue la section "Éducation" de Lab-yrinthe.

Chaque entrée de cette section est organisée en deux parties : la première décrit et synthétise des travaux théoriques et critiques ; la deuxième souligne, dans une perspective didactique, les éléments que les jeunes lecteur·rice·s doivent connaître pour lire, comprendre, interpréter et apprécier les créations littéraires numériques, leurs codes et spécificités. À l'heure où nous écrivons, cette section présente six pages, respectivement dédiées à la présentation du cadre de la *multimodalité*, de la notion de *genre* et de *figures de style* en contexte numérique, des concepts de *labilité* et d'*obsolescence*, d'*interactivité*, de *linéarité* et *non-linéarité*. Pour chacune, après la présentation des apports théoriques et critiques, sont présentés entre 3 et 5 éléments qu'il conviendra de présenter aux jeunes lecteur·rice·s pour qu'il·elle·s puissent profiter pleinement de l'expérience de lecture numérique [Figure n° 6].

Dans ce cas aussi, des liens hypertextuels permettent de relier les théories, les concepts, les notions et les phénomènes abordés aux œuvres dans lesquelles ils peuvent être observés. De même, des renvois aux modules à destination des éditeur·rice·s permettent de relier des aspects théoriques, littéraires ou médiatiques à des observations ou des témoignages issues des propos des participant·e·s recueillis dans le cadre de la recherche.

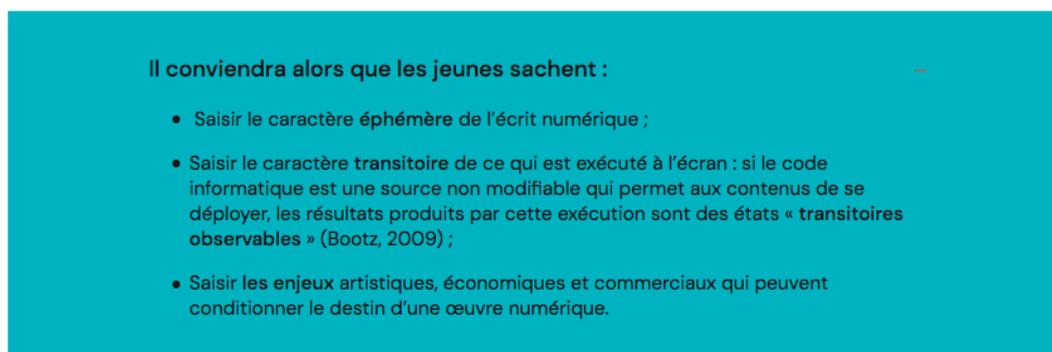


Figure 6. Exemple de conseils à destination des éducateur·rice·s pour l'intégration des corpus littéraires et documentaires numériques dans le corpus scolaire.

5. Projets

Cette [section du site](#) vise à présenter les principaux projets, réalisés en partenariat avec plusieurs partenaires du projet (Le sentier du conte vivant, PoésieGo, La Pastèque, Ohé - Affiches augmentées, etc.). Chaque fiche rappelle les objectifs des initiatives éditoriales du·de la partenaire et les attentes concernant la collaboration avec l'équipe de recherche.

Par ailleurs, dans l'optique de répondre au deuxième objectif de la recherche (« co-construire des outils de référence adaptés à analyser et résoudre les problématiques spécifiques rencontrées par les éditeur·rice·s et les éducateur·rice·s dans la conception, la diffusion et la diffusion d'œuvres numériques »), cette section décrit les démarches, les actions et les solutions effectivement entreprises par le(s) chercheur·se(s) responsable(s) pour soutenir le développement, la production, la diffusion ou la médiation auprès des enseignant·e·s, des professionnel·le·s du livre ou des jeunes lecteur·rice·s [**Figure 7**].

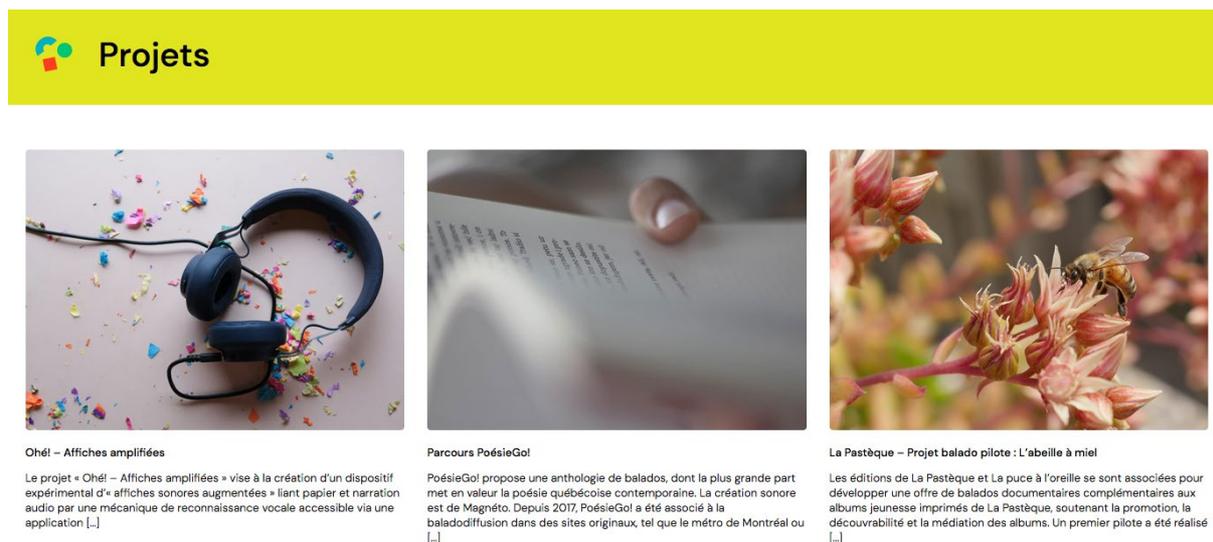


Figure 7. Capture d'écran de la section Projets de Lab·yrinthe.

6. Actualités

La [dernière section](#) de Lab·yrinthe documente les actualités concernant la production numérique. Elle s'articule en quatre sous-sections.

La première présente les « Évènements » et les manifestations (scientifiques, culturels, éditoriaux, etc.) en lien avec le projet.

La deuxième, dédiée aux « Parutions », recense des ouvrages et des publications scientifiques en lien avec la recherche ou susceptibles d'intéresser les publics du site.

La troisième propose une « Veille » sur les événements marquants pour le milieu éditorial, culturel et éducatif numérique (sorties de nouvelles créations numériques, la publication d'appels à financement, manifestations scientifiques en lien avec la création numérique, etc.).

Toujours visibles même après la date de réalisation, les publications de cet espace ainsi que celles recensées dans la section « Évènements » constitueront, à termes, un espace d'archivage des initiatives marquantes pour le milieu scientifique, éditorial, culturel et éducatif numérique.

Enfin, la dernière section, intitulée « Billets », contient de courts articles rédigés par l'équipe éditoriale ou par des auteur·rice·s invité·e·s sur des sujets en lien avec les thématiques du site. Elle permettra également d'annoncer les nouvelles publications d'articles, modules ou pages sur Lab·yrinthe.

Capture d'écran d'une page de description des "œuvres"



Table des matières

- Description de l'œuvre**
Une fiche descriptive de l'œuvre et de ses éléments techniques.
- L'œuvre**
Un résumé de l'œuvre et une présentation de l'expérience d'utilisateur.
- Ressources éducatives**
Des ressources éducatives qui sont constituées de pistes d'exploitation, de contenus pédagogiques, d'expérimentation sur la réception de l'œuvre ainsi que de la démarche de création.

Description de l'œuvre

Auteur.rice / illustrateur.rice

Jannick Lachapelle (autrice) ; PisHier (illustrateur)

Éditeur.rice

Véronique Fontaine (La boîte à pitons)

Autres contributeur.rice.s

Prune Lieutier (chargée de projet);
Bruno Choinière (directeur de création);
Marc-André Dandurand (directeur artistique);
Gabriel Larivière (design);
Christian Lebel (directeur technique et développement interactif);
Jérémy Dallaire ; Etienne Celia (développement interactif et animation); Cindy Labranche (productrice);
Martin Antonietti (co-conception);
Édouard Reinach (soutien à la conception);
Nathalie Lacelle ; Marie-Christine Beaudry (conseil pédagogique);
Elliot Miville-Deschênes (narration);
Samuel Laflamme (composition musicale);
Luis-Philippe Quesnel (composition des effets sonores);
James Duhamel (enregistrement et mixage des narrations);
Jane Pear (direction d'acteurs);
Shonda Secord (traductrice);
Sophie Sainte-Marie (direction littéraire).

Date de la première publication et dernière mise à jour connue

2016 (d.m.à j. 2018)

Langues

français ; anglais

Système opératif et supports requis



Téléchargement

Expérience proposée :

- Œuvre narrative

Fonctionnalités numériques et caractéristiques médiatiques :

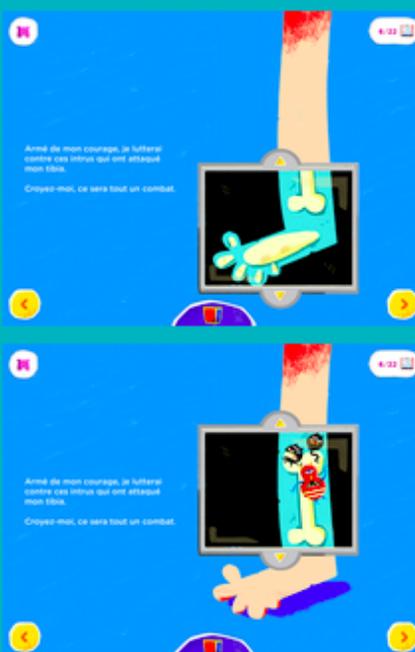
- Ressources multimodales
- Plateforme de récréation

L'application *Un à zéro pour Charlot* (2016) est une adaptation de l'album éponyme de Jannick Lachapelle et PisHier, publié en 2015 par les Éditions Fonfon. Elle aborde le thème de la maladie chez les enfants en racontant, avec humour et honnêteté, les épreuves de Charlot, 6 ans, atteint de cancer.

L'histoire est narrée dans les termes d'une véritable bataille entre deux fronts opposés : une milice de créatures monstrueuses logées le tibia du petit garçon sur la ligne offensive ; une armée de globules blancs et de vaillants médecins, armés de « potions magiques » et de « canons à radiations », sur la ligne défensive. Le combat est rude et serré. Les victoires et les intervalles de normalité s'alternent aux difficultés et aux moments de fatigue, en montrant que si le processus de guérison est long et incertain, chaque bataille compte.

Se dévoilant grâce au clic des lecteur.rice.s sur des boutons d'avancement, chaque page-écran révèle des sons et des musiques, des animations, des illustrations et des mini-jeux, qui intègrent le tissu icono-textuel de l'album d'origine et soutiennent la construction du sens par une mise en sons ou en images d'éléments celés ou implicites.

Ainsi, par exemple, en faisant glisser le doigt l'appareil de radiographie positionné sur la jambe de Charlot, le.la lecteur.rice découvre une dimension de l'illustration initialement invisible et, en même temps, se trouve directement impliqué-e dans l'action narrative.



De même, l'interaction avec le « canon à radiations » déclenche à la fois une animation du rayonnement lumineux du laser et sa reproduction sonore.

D'autres activités et contenus interactifs, tels le mini jeu-vidéo mettant en scène une lutte contre les cellules cancéreuses, exploitent des procédés littéraires pour favoriser l'immersion et la participation des lecteur.rice.s : dans ce cas, par la mise en abyme d'une console portable, on transpose le combat de Charlot et on donne aux enfants la possibilité d'y participer, par la médiation rassurante et ludique du méta-écran.

Ressources éducatives

Éducation

L'album permet d'aborder le thème de la maladie chez les enfants et ouvre la voie à la réflexion sur l'importance du soutien des proches dans les situations de détresse physique.

Il peut être exploité à partir de la métaphore du « combat » contre la maladie, qui puise au lexique de la guerre et permet de décrire les différentes étapes de la « guerre » de Charlot contre les « intrus » qui ont « attaqué » son tibia.

L'œuvre peut être également utilisée pour travailler la liaison lecture-écriture, grâce aux outils de productions d'écrits numériques embarqués dans l'application.

La plateforme de récréation proposée par *Un à zéro par Charlot*, ainsi que par les autres œuvres de la collection Fonfon Interactif, est le produit d'une collaboration avec des chercheur.e.s de la Chaire de Littératie médiatique multimodale de l'Université de Québec à Montréal. Elle se configure comme un espace d'écriture multimodale et interactif propice au travail sur les composantes liées à la production et à l'expression écrites. Impliquant une réappropriation de l'œuvre de départ et une mobilisation de ressources diverses (verbales, iconiques et sonores) pour la production de nouveaux textes fictionnels, l'espace de récréation implique :

- une réflexion sur la structuration du texte narratif et fictionnel ;
- la planification des contenus et l'organisation de la mise en texte ;
- l'agencement de ressources multimodales dans un but narratif ;
- la mobilisation de son vécu, de sa sensibilité et de ses connaissances pour exprimer le message voulu ;
- la mise à l'épreuve d'autres formes de transfictionnalisation et de transmodalisation.

Trousses pédagogiques créées par Fonfon

Primaire Cycle 1

Primaire Cycle 2

Primaire Cycle 3

Réception

L'application *Un à zéro pour Charlot* a été testée dans le cadre d'une recherche exploratoire vouée à analyser la réception des œuvres littéraires numériques jeunesse en contexte scolaire. L'étude, menée en 2017 auprès de 20 enfants du primaire (École Élémentaire d'Outremont à Montréal) se proposait d'observer la compréhension et l'appréciation du texte littéraire numérique chez des sujets n'ayant reçu aucune formation préalable en littérature numérique.

La recherche a montré que les enfants sont en mesure de restituer convenablement l'histoire et qu'ils ne sont pas gênés par la présence d'éléments animés, interactifs ou ludiques. Au contraire, ils les considèrent comme des facilitateurs de l'accès au sens, ainsi que comme l'une des raisons rendant l'expérience de lecture particulièrement agréable.

Pour lire d'avantage sur la recherche :
Lacelle, N. et Lieutier, P. (2019). *Lire les œuvres numériques à l'écran. Observations en contexte scolaire*

Création

Entretien avec l'éditrice, Véronique Fontaine.

Captures d'écran du Module «Métiers»



Dans le cadre d'une production numérique, les différents métiers impliqués se réinventent : les rôles des éditeurs, des auteurs et des illustrateurs se modifient et, avec eux, les processus et cultures de travail. Par ailleurs, de nouveaux métiers émergent, naviguant entre créativité, technologies et recherche, et leur intégration peut poser de nombreux défis, de l'idéation jusqu'à la commercialisation.

Dans ce module, nous reviendrons sur les pôles de travail impliqués en production numérique, et leurs interactions, et soulignerons l'importance de l'intégration des « passeur.seuses », des professionnel.le.s à cheval entre différents corps de métiers permettant une harmonisation des enjeux, défis et potentiels des pôles, au service de la réussite des projets.

Mots-clés : Structures de travail ; Nouveaux métiers ; Pôles de travail ; Passeurs

Liens intermodules : [Module technique](#) ; [Module financements](#)

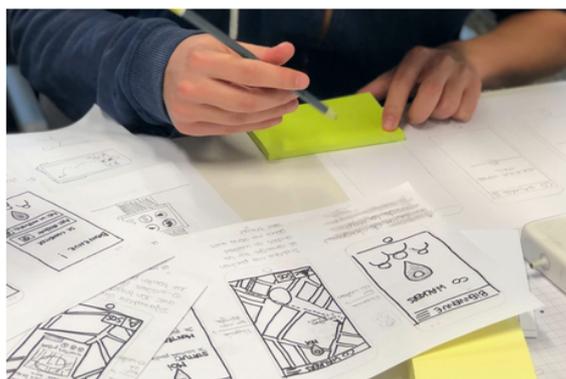


Table des matières

1. **Les citations-clés**
Des citations pertinentes issues des entretiens de recherche.
2. **Les observations**
Les observations principales issues de la recherche, à la fois théoriques et de terrain.
3. **Les 5 conseils clés**
Des conseils issus des observations de terrain pour soutenir les stratégies et la gestion des éditeur.trices.

Les citations clés

Citation #1 Citation #2 Citation #3 Citation #4 Citation #5

« On a aujourd'hui des *creative coders*, des développeurs créatifs. Maintenant les programmeurs sont aussi créatifs que les designers, parce qu'eux peuvent modifier les technologies existantes pour faire quelque chose qu'elles ne faisaient pas à la base. Ça c'est de la création aussi. »

C. Lebel, Akufen

Les observations

En production numérique, les rôles et compétences nécessaires au développement de projets sont multiples et éclectiques. Il est possible de rapidement passer et, ce, en fonction de la complexité de l'objet produit, à une équipe de plusieurs dizaines de personnes aux expertises diverses, configuration qu'il peut être difficile d'envisager, de comprendre, et de gérer pour des éditeur.trices issus de l'édition traditionnelle dans le cadre de la production de livres interactifs numériques dépassant le simple livre homothétique.

La création de ce type d'œuvres s'accompagne ainsi de la mise en place tâtonnante, et encore grandement itérative, de nouvelles configurations de travail, individuelles comme collaboratives.

Ces nouvelles configurations sont observables dans les différents pôles composant une production de ce type, qu'il s'agisse du travail de gestion (éditorial, financement, direction de projet, etc.), artistique (textes, images, musique, effets sonores, narration), de conception (ergonomie, architecture narrative), technique (développement, programmation, tests, etc.) ou encore pédagogique (conseil pédagogique, recherche).



Les différents acteur.trices impliqués commencent peu à peu à identifier les composantes et les limites de leurs rôles respectifs, apprenant à travailler ensemble dans des dynamiques qu'ils n'avaient souvent que peu ou jamais eu l'occasion d'explorer. Nous avons ici sciemment choisi de rassembler l'ensemble de ces acteur.trices sous le terme de créateur.trices, car nos observations de terrain nous ont permis de constater que, du fait du caractère novateur de ces créations mais aussi de la nature polyvalente et agile des équipes convoquées, dans la très grande majorité des cas, ils.elles ont un impact créatif sur le résultat final.

Observation préliminaire : les temps de création

La création d'un livre numérique interactif non-homothétique dédié à la jeunesse se déploie en plusieurs temps (ou phases) de travail. Il est cependant important de souligner que, dans la grande majorité des cas, les créateur.trices peuvent opérer des allers-retours entre les phases. Ainsi, à titre d'exemple, une contrainte technique découverte en phase de production peut amener les créateur.trices à repenser certains éléments de conception.

- **Pré-conception**
Définition du projet et de ses éléments clés, aussi bien créatifs et pédagogiques que de distribution et de mise en marché, budgétisation, etc.
- **Recherche de partenaires financiers** (privés et publics)
- **Pré-production**
Création des outils de gestion, embauche des personnels-clés, établissement des contrats, etc.
- **Conception**
Définition de l'expérience utilisateur, des interactions, de la direction artistique, de l'ergonomie, etc.
- **Production**
- **Tests**
- **Commercialisation**
Mise en ligne, distribution, promotion et suivi de ventes, le cas échéant, etc.

Observation 1. Les pôles de création

Le pôle éditorial

Métiers du pôle : Le pôle éditorial est généralement composé de l'éditeur.trice, le ou la directeur.trice éditoriale, le ou la réviseur.se, le ou la traducteur.trice, le ou la directeur.trice et le ou la chargé.e de production.



Découvrez ici une vidéo sur le numérique avec Véronique Fontaine et Prune Lieutier, pour le projet *Fonfon interactif*



Accédez ici à un budget type d'une production numérique narrative et interactive créé par le Fonds des Médias du Canada

Rôle du pôle : Le pôle éditorial gère et encadre les pôles artistique, pédagogique, technique, et de conception. Il est le "chef d'orchestre" de la production et, à ce titre, est garant, entre autres, de l'établissement et de la gestion des échéanciers et des budgets, mais aussi de la définition des stratégies de mise en marché et de développement stratégique.

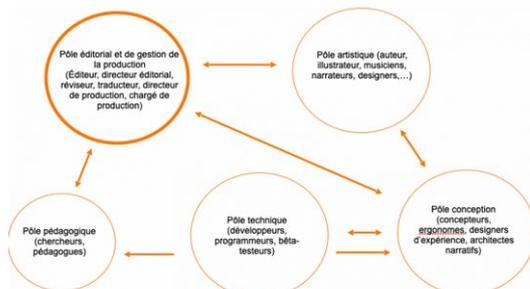
Temps de la création et interactions : Le pôle éditorial est impliqué en tout temps et tout au long de la création. Ses décisions sont influencées par les réalités et besoins des autres pôles ainsi que par les réalités de distribution et de commercialisation. La conception et la gestion de la production sont ainsi en mouvance constante, en fonction des défis rencontrés par les autres pôles, et il est de ce fait parfois difficile de les évaluer. Nous le verrons plus tard, l'ensemble des pôles interagissent de manière constante, dans une dynamique d'allers-retours entre gestion, idéation, et production.

- Le pôle artistique +
- Le pôle conception +
- Le pôle technique +
- Le pôle pédagogique +

Observation 2. Les interaction des pôles

Nous l'avons vu, les interactions entre les pôles sont multiples et tous interagissent entre eux. Faire collaborer une telle diversité de créateurs engendre parfois des tensions et des problèmes de communication (Bolka et Després-Lonnet, 2016), l'un des principaux défis du pôle éditorial.

Pour une visualisation plus simple des interactions entre les pôles, voir le graphique ci-dessous.



Observation 3. De l'importance de « passeurs.sseuses » dans les équipes de production

Au cours de notre recherche, nous nous sommes aperçus que les projets gagnent largement à intégrer, au sein des équipes de production, des professionnel.les disposant d'expertises sur au moins deux des pôles identifiés, des « passeur.sseuses ».

À titre d'exemple, nous pourrions imaginer un.e chercheur.se ayant une expertise de production numérique, qui pourrait ainsi faire le lien entre les pôles pédagogiques et éditoriaux; un.e artiste ayant une connaissance des outils techniques qui faciliterait la collaboration entre le pôle artistique et les pôles techniques et de conception, etc.

Les 5 conseils clés

Conseil #1	+
Conseil #2	+
Conseil #3	+
Conseil #4	+
Conseil #5	+

ANNEXE B - QUESTIONNAIRE GÉNÉRAL SUR LES BESOINS D'ACCOMPAGNEMENT DES MILIEUX



Soutien au développement de démarches d'édition numérique jeunesse au Québec à partir de pratiques favorables de production, diffusion et réception

Projet de recherche-action

QUESTIONNAIRE D'ENQUÊTE DESTINÉ AUX PARTENAIRES CONSULTANTS PRODUCTEURS

Cette entrevue est menée dans le cadre de la collecte de données de terrain de la recherche *Soutien au développement de démarches d'édition numérique jeunesse au Québec à partir de pratiques favorables de production, diffusion et réception*, dirigée par Nathalie Lacelle, professeure au département en didactique des langues de l'Université du Québec à Montréal et titulaire de la Chaire en littératie médiatique multimodale.

IDENTIFICATION DU PRODUCTEUR

Nom de l'entreprise

Date de création de l'entreprise

Nombre d'employés

Types d'expertises des employés

Type de producteur (éditeur ou producteur numérique)

Nom du représentant

Rôle du représentant

PRATIQUES DE TRAVAIL DU PRODUCTEUR (ENTREPRISE)

Quels sont les types de projets sur lesquels vous travaillez habituellement? S'agit-il de travaux de commande ou de productions que vous initiez ?

Quels sont les supports de diffusion usuels de vos projets (plusieurs réponses possibles) ?

Site internet / Applications / Affichage imprimé / Édition papier / Édition numérique / Production numérique autre / Installation interactive en intérieur / Installation interactive en contexte urbain / Autre

IDENTIFICATION DU PROJET, OBJET DE L'ENTREVUE

Nom du projet

Étape de création à la date de l'entrevue

Date de mise en ligne, le cas échéant

Tranche d'âge visée

Type de projet

Type de support utilisé

Nombre de collaborateurs

Types d'expertises convoquées

Réseau de distribution du projet

Fonctionnalités techniques du projet

Nombre de collaborateurs impliqués

Synopsis

LA PRÉ-PRODUCTION

Nature et chronologie de l'implication

Quel(s) étai(en)t votre ou vos mandats dans le cadre du projet dont nous discutons aujourd'hui? En êtes vous l'initiateur?

À quel moment avez vous été impliqués dans le processus de création? Auriez-vous souhaité être impliqué plus tôt / plus tard? Pourquoi?

Comment avez-vous été impliqué dans le processus de création? Avez-vous reçu une commande précise, ou bien avez-vous participé à l'idéation globale du projet?

Comment définiriez-vous votre rôle dans le cadre de ce projet?

Chef d'orchestre / Collaborateur / Fournisseur d'un service ou d'un objet

Prédispositions

Aviez-vous déjà participé à une création en littérature jeunesse imprimée ou diffusée en PDF, et si oui, quelle était la nature de votre participation?

S'agissait-il de votre première expérience de création édition numérique jeunesse ? Si oui, combien d'expériences avez-vous eu et quelle était la nature de votre participation ? Et, si non, vos projets précédents étaient-ils destinés à la jeunesse? L'histoire et / ou les illustrations avai(en)t-elles déjà été l'objet d'une publication imprimée et / ou en version PDF? Et si oui, la connaissiez-vous avant d'intégrer ce projet?

Équipe

Avez-vous fait appel à des collaborateurs externes ou bien avez-vous travaillé avec votre équipe interne exclusivement ?

Si vous avez fait appel à des collaborateurs externes, était-ce votre première collaboration avec eux ou bien avaient-ils déjà été impliqués sur certains de vos projets ?

Quelles expertises avez-vous mobilisé pour ce projet ? Auriez-vous souhaité en mobiliser d'autres et si oui, quels ont été les freins à cet élargissement de l'équipe ? Avez-vous utilisé des données de recherche lors de l'idéation ou la production de ce projet, ou travaillé en collaboration avec le secteur académique ?

Financement

Quelle est l'échelle du budget prévisionnel de production que vous aviez envisagé ? 0 – 50 000 \$ / 50 000 \$ - 100 000 \$ / 100 000 \$ - 250 000 \$ / 250 000 \$ et plus Avec le recul, ce budget était-il réaliste au regard de la production ? Et si non, était-il trop bas ou trop élevé ? Quels ont été les postes de dépenses qui se sont révélés différents de vos prévisions ? Et pourquoi l'ont-ils été ?

Comment avez-vous financé ce projet (plusieurs réponses possibles) ?

Fonds propres / Financement public en culture et en production numérique / Financement public de recherche / Financement privé / Levée de fonds / Financement participatif / Incubateur

Aviez-vous l'ensemble de votre financement en amont du début de votre production ? Et si non, dans quelle chronologie et à quels moments les différents éléments de financement ont-ils été obtenus ? Cette temporalité a-t-elle eu un impact sur vos choix de production ? Et si oui, lequel ?

IDÉATION

Quelle a été la durée de la période d'idéation de ce projet ?

Quels ont été les collaborateurs impliqués lors de l'idéation de ce projet ? Quelle a été la nature de leur participation ?

Pourriez-vous décrire brièvement les étapes d'idéation que vous avez observé ?

Pourriez-vous décrire brièvement les outils collaboratifs que vous avez utilisé pour soutenir ce travail d'idéation ?

Pour l'idéation de ce projet, avez-vous travaillé différemment que lors de vos autres projets, et si oui, comment décririez-vous ces différences ?

En termes de mécaniques et dynamiques de collaborations, avez-vous constaté des différences avec vos autres projets lors de cette étape ? Et si oui, lesquelles ?

Quels ont été pour vous les facilitateurs internes de ce travail d'idéation (ressources humaines ou financières, connaissances particulières en technologie ou en édition, etc.) ?

Quels ont été pour vous les freins internes à ce travail d'idéation (ressources humaines ou financières, connaissances particulières en technologie ou en édition, etc.) ?

Quels ont été pour vous les facilitateurs externes de ce travail d'idéation (soutien des partenaires publics ou privés, formations ou ateliers, accès à des bureaux et outils de travail, accès à des données de recherche, etc) ?

Quels ont été pour vous les freins externes à ce travail d'idéation (ressources humaines ou financières, connaissances particulières en technologie ou en édition, accès à des données de recherche, etc) ?

Avez-vous vous dû revoir votre vision du projet à l'issue de ce travail d'idéation, et si, de quelle manière ?

PRODUCTION

Quelle a été la durée de la période de production de ce projet ?

Quels ont été les collaborateurs impliqués lors de la production de ce projet ?

Quelle a été la nature de leur participation ?

Pourriez-vous décrire brièvement les étapes de production que vous avez observé ?

Pourriez-vous décrire brièvement les outils collaboratifs que vous avez utilisé pour soutenir ce travail de production ?

Pour la production de ce projet, avez-vous travaillé différemment que lors de vos

autres projets, et si oui, comment décririez-vous ces différences ?

En termes de mécaniques et dynamiques de collaborations, avez-vous constaté des différences avec vos autres projets lors de cette étape ? Et si oui, lesquelles ?

Quels ont été pour vous les facilitateurs internes de ce travail de production (ressources humaines ou financières, connaissances particulières en technologie ou en édition, etc.) ?

Quels ont été pour vous les freins internes à ce travail de production (ressources humaines ou financières, connaissances particulières en technologie ou en édition, etc.) ?

Quels ont été pour vous les facilitateurs externes de ce travail de production (soutien des partenaires publics ou privés, formations ou ateliers, accès à des bureaux et outils de travail, etc.) ?

Quels ont été pour vous les freins externes à ce travail de production (soutien des partenaires publics ou privés, formations ou ateliers, accès à des bureaux et outils de travail, etc.) ?

Avez-vous vous dû revoir votre vision du projet lors ou à l'issue de ce travail de production, et si, de quelle manière ?

DISTRIBUTION ET MISE EN MARCHÉ

Étiez-vous en charge de la stratégie de distribution de ce projet ? Et si oui, avez-vous également été en charge de la mise en œuvre de cette stratégie ?

L'accès au projet par les publics était-il gratuit, payant, ou proposé sous formule mixte ?

Quelles étaient les plateformes de distribution de ce projet ?

Quel est le volume de lecteurs que vous comptez aujourd'hui pour ce projet ? (Nombre de visiteurs uniques, nombre de téléchargements, ou autres) ?

Aviez-vous mis en place des mesures d'évaluation qualitative ? Et si oui, lesquelles ?

Quels ont été les retours d'expérience recueillis auprès des lecteurs / utilisateurs ?

Quels ont été pour vous les facilitateurs internes de la distribution de ce projet (ressources humaines ou financières, connaissance des marchés, accès à des réseaux de distribution spécifiques, connaissances particulières en technologie ou en édition, etc.) ?

Quels ont été pour vous les freins internes à la distribution de ce projet (ressources

humaines ou financières, connaissance des marchés, accès à des réseaux de distribution spécifiques, connaissances particulières en technologie ou en édition, etc.) ?

Quels ont été pour vous les facilitateurs externes de la distribution de ce projet (accessibilité des plateformes, retentissement public, travail de concert avec les écoles, soutien des institutions, accès à des outils de connaissance du marché, soutien des investisseurs, etc.) ?

Quels ont été pour vous les freins externes à la distribution de ce projet (accessibilité des plateformes, retentissement public, travail de concert avec les écoles, soutien des institutions, accès à des outils de connaissance du marché, soutien des investisseurs, etc.) ?

ANNEXE C – LISTE DE PARTENAIRES CONSULTÉ.E.S EN PHASE 1

Martine Soussé (2h60, France) - pôle production ;

Simon-Pierre Marion (Scenarex, Québec) - pôle diffusion ;

France Desmarais (Communication-Jeunesse, Québec) - pôles diffusion et réception ;

Nicolas Rodelet (Labo de l'édition de Paris, France) - pôles production et diffusion ;

L'Association nationale des éditeurs de livres (Québec) - pôles production et diffusion ;

Agnès Perrin-Doucet et Eleonora Acerra (Laboratoire interdisciplinaire de recherche en didactique, éducation et formation - LIRDEF, France) - pôles production et réception ;

Jean-François Cusson et Nancy Lusignan (Bibliopresto, Québec) - pôle diffusion ;

Simon de Jocas (400 coups, Québec) - pôle production ;

Véronique Fontaine (Éditions Fonfon, Québec) - pôle production ;

Christian Lebel (Akufen, Québec) - pôle production ;

Frédéric Gauthier (Éditions de la Pastèque, Québec) - pôle production ;

Cynthia Racine (Télé-Québec, Québec) - pôles production, diffusion et réception ;

Arnaud Labordie (Bibliothèque nationale de France, France) - pôles diffusion et réception ;

Livres ouverts (Québec) - pôles diffusion et réception ;

Jenny Thibault (XN Québec, Québec) - pôles production et diffusion ;

Yuri Kruk (Minimus, Québec) - pôle production ;

Olivier Charbonneau (Université Concordia, Québec) - pôle diffusion ;

Jonathan Bélisle (Hello Architekt, Québec) - pôle production ;

Tom Lebrun (Université Laval, Québec) - pôles production et diffusion.

ANNEXE D - HUIT ENJEUX AYANT FAIT L'OBJET D'UN SÉMINAIRE ET DE RAPPORTS DE RECHERCHE

Les auteur.trice.s suivant.e.s ont collaboré à la rédaction des enjeux (ordre alphabétique) :

- Eleonora Acerra (UQAT)
- Marie-Christine Beaudry (UQAM)
- Sylvain Brehm (UQAM)
- Jean-François Boutin (UQAR-Lévis)
- Véronique Fontaine (Éditions Fonfon)
- Marie-France Gendron (UQAM)
- Nathalie Lacelle (UQAM)
- Christian Lebel (Akufen)
- Monique Lebrun (UQAM)
- Nathalie Lemieux (UQAM)
- Prune Lieutier (UQAM)
- Virginie Martel (UQAR-Lévis)
- Dayna McLaughlin (UQAM)
- Nathalie Parent (UQAM)
- Elaine Turgeon (UQAM)
- Moniques Richard (UQAM)
- Vincent B. Valentine (UQAM)

Les enjeux ayant fait l'objet d'un séminaire et de rapports de recherche sont les suivants :

- La culture numérique et les métiers du numérique ;
- La distribution et la découvrabilité des œuvres numériques jeunesse ;
- La méconnaissances contraintes et possibilités techniques en numérique jeunesse ;
- La sous-représentation des œuvres numériques documentaires, exemplification de la méconnaissance des genres ;
- Les particularités et besoins des publics scolaires ;
- Les jeunes lecteurs empiriques ;

- Les arrimages entre recherche et production ;
- Le financement des productions numériques jeunesse au Québec.

ANNEXE E - LISTE DE PARTENAIRES ACCOMPAGNÉ·E·S DANS LE DÉVELOPPEMENT DE PROJETS D'ÉDITION AVEC DESCRIPTION SYNTHÉTIQUE DES PROJETS ACCOMPAGNÉS

Télé-Québec

Projet Trousses éducatives numériques (2e et 3e cycles du primaire)

Le projet Trousse éducatives numériques vise à proposer des outils et des ressources numériques interactives autour d'une sélection d'albums jeunesse. Les trousseaux sont conçus pour permettre aux enseignant·e·s de travailler, en fonction de leurs exigences pédagogiques à partir de différents parcours, correspondant à autant de modes d'exploitation didactiques des œuvres. Une première salve de contenus a été proposée au cours de l'année 2020. Nos équipes se sont investies en contribuant à l'idéation et la conception de la seconde salve de contenus, notamment en ancrant ses fonctionnalités et propositions sur les besoins de développement de compétences des élèves de 2e et 3e cycles du primaire. Ces contenus sont en cours de production.

Festival de la poésie de Montréal

Projet Poésie Go!

PoésieGo ! est une initiative promue par le Festival de la Poésie de Montréal qui vise à diffuser dans des sites du monde réel une anthologie de poèmes-balados. Pour enrichir son volet Jeunesse, le projet se propose de concevoir et déployer un parcours pédagogique interactif et numérique à destination des publics scolaires et familiaux. Plus particulièrement, la déambulation dans le lieu identifié par la partenaire est censée déclencher la reproductio d'une sélection de poèmes contemporains, accessibles via des émetteurs interactifs placés dans des modules d'exposition dédiés. Nos équipes ont ici travaillé à l'élaboration de la proposition pédagogique et à la conception du parcours déambulatoire interactif.

Bibliopresto

Projet Biblius

Le projet Biblius a été instauré à la demande du ministère de l'Éducation et de l'enseignement supérieur (MEES) afin de déployer le prêt de livres numériques dans les bibliothèques scolaires du Québec. Il recouvre la création d'une plateforme dédiée, incluant une réflexion sur son modèle économique et juridique,

le développement de ressources de formation pour l'accompagnement des milieux, la mise en place d'un site d'information et enfin le développement d'un cadre de recherche permettant d'orienter le déploiement du prêt de livres numériques avec les connaissances issues de la recherche liées à la diffusion et à l'utilisation pédagogique des œuvres numériques en milieu scolaire. Nos équipes ont collaboré à l'idéation du volet "recherche" du projet ainsi qu'à la cocréation des activités de littératie numérique impliquant l'usage de la plateforme Biblius. Elles ont également documenté le processus afin de contribuer à son amélioration.

La Fondation pour l'alphabétisation

Projet Cuisi-mots

Cuisi-mots est un projet (toujours en cours de production et de transformation) de littératie et de numératie familiale de la Fondation pour l'alphabétisation développé en collaboration avec trois partenaires, Ricardo Media, La Table des Chefs et l'Université du Québec à Montréal, et avec l'appui du Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur. Il prend la forme d'ateliers virtuels contenant différents éléments permettant à l'enfant et à sa famille de se sensibiliser à l'importance de la lecture et à bien manger : lecture d'une recette, suivre des instructions écrites, lire et calculer des quantités d'ingrédients, écoute et lecture de capsules animées (consigne en cuisine, habitudes saines, science, histoire, alimentation d'ici, etc.), exercices de lecture (littératie et numératie) selon des groupes d'âge (6-7, 8-9 et 10-12) sous la forme de questionnaires intégrant des mêmes francophones, sondage d'appréciation, etc. Nos équipes sont intervenues aux étapes de la conception et du développement du projet.

La Fondation pour l'alphabétisation

Projet Lecture en cadeau

La lecture en cadeau est un programme (toujours en cours de production et de transformation) de la Fondation pour l'alphabétisation présenté par *Kaleido* et se réalisant grâce à l'appui de nombreux commanditaires (LEC commanditaire 22^e). Ce programme a pour but la prévention des difficultés de lecture et d'écriture chez les enfants par le biais de la distribution d'œuvres littéraires jeunesse à des enfants de 0 à 12 ans vivant en milieux défavorisés partout au Québec, et ce via la collecte d'album jeunesse neufs servant à constituer le corpus de la distribution de livres, la création d'une trousse (idées d'activités de remise de livre) pour accompagner

la distribution des ouvrages et enfin la distribution des livres. Notre accompagnement a consisté à réfléchir et à élaborer en groupe à des thèmes pour des capsules vidéo ludiques et pédagogiques en ayant en tête la sensibilisation à la lecture et aux préjugés liés au livre et à la lecture puis à la conception et au développement des scénarios des capsules.

Bibliothèque et archives nationales du Québec et RÉCIT

Projet d'offres d'activités éducatives en lecture et écriture numérique, incluant la mise en place d'un camp de jour numérique

Les équipes du RÉCIT - domaine des langues - (Réseau, Éducation, Collaboration, Innovation, Technologie) et de la BAnQ- éducation ont contacté notre équipe de recherche en LMM afin d'amorcer un travail commun autour de la mise en place d'une offre éducative en lecture et écriture numériques pour les publics de primaire, permettant de soutenir le développement de compétences en littératie numériques dans le tout nouveau Fablab de l'espace jeunesse de BAnQ. De fructueux échanges ont alors pu émerger, permettant la définition de thèmes, stratégies et outils à destination des enseignants participants au processus de cocréation in situ. De surcroît, afin d'alimenter cette réflexion commune, nos équipes ont conçu, organisé et animé en août 2018 un camp de jour numérique au sein des locaux de la BAnQ. Ce camp de jour était destiné aux enfants de 9 à 12 ans et proposait une grande variété d'activités en lien avec la lecture et l'écriture numérique (expérimentation d'œuvres littéraires numériques, création d'histoires numériques, programmation de jeux vidéos, etc). L'ensemble du processus a été documenté et a permis de mieux saisir les enjeux rencontrés par les jeunes lecteur.trice.s dans leur appropriation des œuvres numériques et à enrichir la réflexion sur l'offre éducative BAnQ, toujours en partenariat avec le RÉCIT. L'ensemble de ce travail a donné lieu à la conceptualisation d'une série d'activités et d'accompagnements pédagogiques offerte aux classes de primaire, notamment "[Ton enquête généalogique](#)", "[La communication orale pour produire un balado scientifique](#)" et "[Futur programmeur de jeux](#)".

Salon du livre de Montréal

Projet Espace innovant

Le Salon du livre de Montréal a déployé lors de ses éditions 2018 et 2019 un espace de démonstration et de conférences dédié à l'innovation. L'espace proposait une

programmation associant présentation de projets, études de cas, restitutions de projets de recherche et panels de discussion, ainsi que des dispositifs de consultation d'oeuvres numériques interactives. Pour les deux éditions, nos équipes ont activement participé à la réflexion et au déploiement de la programmation.

Éditions 400 coups

Projet Mémoire d'images

Le projet Mémoire d'images est un projet d'idéation autour de la conception d'albums documentaires jeunesse augmentés et interactifs. Il vise plus spécifiquement l'accompagnement d'un auteur et de son éditeur pour réfléchir et exemplifier les potentialités du numérique pour la collection *Mémoire d'images*. Nos équipes ont été mobilisées sur la conception d'un projet type, à partir de l'un des albums de la collection. Ce projet a pour le moment été mis en pause mais sera repris prochainement.

Druide

Projet Collection Motifs

La collection *Motif(s)* de la maison d'édition *Druide* propose des albums pour la jeunesse papier destinés à un lectorat varié, composé d'enfants allant de la maternelle jusqu'à la sixième année du primaire. La directrice de la collection Éline Turgeon, chercheuse dans l'équipe du projet, a souhaité explorer les possibilités du numérique pour enrichir les ouvrages de la collection de contenus et de fonctionnalités numériques et didactiques. Plus particulièrement, elle s'est proposée de concevoir un prototype d'adaptation interactive et didactique déclinable sur tous les albums de la collection. Cependant, le projet a dû être interrompu du fait de la pandémie et les activités de conception ont pour le moment été mises en pause.

Les Éditions de la Pastèque

Projet La Pastèque audio

La Pastèque audio est un projet (toujours en cours de production) de création de balados documentaires complémentaires de titres papier jeunesse édités par la maison d'édition La Pastèque. Une interdépendance est opérée entre les contenus par plusieurs moyens : une citation directe de l'album lié au sein du balado,

l'intégration d'hyperliens au sein des plateformes permettant de découvrir, d'une part, l'album papier, d'autre part, le balado, et enfin des diffusions communes de vidéos et liens vers les plateformes sur les réseaux respectifs des partenaires. Nos équipes ont été associées au projet par le soutien financier d'un premier épisode pilote à l'automne 2019 ainsi que par un accompagnement lors de la conception et de la production de fiches pédagogiques permettant de travailler des compétences d'écoute, de compréhension et de développement de vocabulaire en lien avec l'écoute des balados.

Théâtre incliné

Projet Lovestarium

LoveStarium : *tisser des ponts numériques avec les jeunes publics* est un projet de création et de mise en place d'outils pédagogiques numériques et de médiation culturelle pour la pièce de théâtre visuel *LoveStar* du Théâtre Incliné. Prenant la forme d'un site web, la plateforme créée lors de ce projet, *LoveStarium*, propose quatre modules à explorer pour les enfants de 8 à 14 ans, le public cible de la pièce, en plus d'avoir un espace pédagogique et un espace d'accompagnement pour les parents. Nos équipes ont été associées au projet, d'une part, par les ressources financières et le réseau d'expert·e·s proposé·e·s pour la réalisation d'éléments de contenu, et d'autre part, par l'accompagnement fourni lors de la conception et de la production de la plateforme numérique ainsi que des fiches pédagogiques et de médiation dédiées au contenu et à la pièce de théâtre, permettant aux enseignant·e·s, aux parents et adultes accompagnateur·rice·s de préparer et prolonger l'expérience de réception.

Lis avec moi

Projet du Sentier du conte vivant

Le projet de Sentier du conte vivant de l'organisme Lis avec moi vise à proposer une expérience multiple et transmédia : la création d'un conte pour jeunes publics inspiré de légendes autochtones édité par la maison d'édition Hannenorak, le déploiement de ce même conte à travers un parcours in situ expérientiel associant comédiens et effets sonores déclenchés par le passage des publics, et enfin, un balado de rencontre avec les créateurs du conte permettant de mieux comprendre les symboliques des différents éléments de l'histoire. Notre équipe a été associée au projet par d'une part, le soutien financier de la production du balado et d'autre

part, un accompagnement à la conception de l'expérience in situ, même si celle-ci est pour le moment mise en pause du fait du contexte sanitaire.

Une école montréalaise pour tous

Projet Caravane 2.0.

Le projet Caravane d'albums vise le développement en littératie et l'enrichissement du bagage culturel des élèves du 2e cycle du primaire, provenant de milieux défavorisés, en leur faisant découvrir quelques œuvres de littérature jeunesse québécoise. Jumelant un artiste provenant du milieu littéraire jeunesse avec une classe, ils ont pour objectif la cocréation d'un album jeunesse par classe au cours de l'année scolaire. Et cela suivant toutes les étapes réelles du processus, de la conception jusqu'à l'impression et l'attribution d'un ISBN par BAnQ. La version 2.0 de ce projet est née du désir d'intégrer la littératie numérique au projet initial afin de démystifier ce format littéraire de plus en plus accessible, mais incompris. Nos équipes ont été associées à ce projet pour l'accompagnement au développement de ce projet numérique, la réalisation des albums en classe, l'assistance aux différents acteurs impliqués (élèves, enseignants et artistes) et l'édition des albums en format numérique.

Les Éditions Fonfon

Projet Fonfon interactif

Le projet Fonfon Interactif, porté par la maison d'édition Fonfon a consisté en la conception, le développement et la diffusion de 3 applications mobiles (iOS et Android) proposant chacune une version enrichie d'un album papier issu du catalogue Fonfon (*Un à zéro pour Charlot*, *La Reine et que ça saute* et *Meuh où est Gertrude*) ainsi qu'une plateforme de récréation invitant les jeunes à écrire leur propre histoire en utilisant à la fois des éléments narratologiques et graphiques du livre (décors, personnages, objets) et des textes ou des sons inédits. Le livre enrichi offre plusieurs fonctionnalités : une narration karaoké, l'utilisation du parallaxe, la possibilité de cliquer et de déplacer des éléments. Nos équipes se sont investies à plusieurs niveaux de ce projet, soit en conception, en soutien à la recherche de financement, en consultation sur l'adéquation de la solution aux besoins de développement de compétences des jeunes et enfin en phases de test avec les jeunes lecteur·rice·s.

La puce à l'oreille

Projet Ohé! Affiches augmentées

Le projet Ohé! Affiches augmentées vise la création d'un dispositif expérimental d'« affiches sonores augmentées » liant papier et narration audio par une mécanique de reconnaissance vocale accessible via une application dédiée. Plus concrètement, il se déploie en la création de deux posters illustrés et d'une application disponible sur téléphones et tablettes. En lisant à voix haute des éléments présents sur l'affiche, l'utilisateur.trice déclenche une narration interactive au sein de l'application, lui permettant ainsi d'explorer de manière ludique l'univers documentaire proposé par chaque affiche. Nos équipes ont accompagné l'ensemble du processus de conception et contribueront à l'analyse des tests-utilisateurs qui seront déployés en écoles et bibliothèques à la rentrée scolaire 2021.

Hello Architekt

Projet Wuxia

Wuxia le renard est une proposition interactive "multisensorielle" pour la jeunesse créée par le studio Hello Architekt en 2015. Elle se présente sous la forme d'un livre imprimé associé à une application mobile fonctionnant via un système de reconnaissance vocale. À chaque phrase lue à voix haute par l'utilisateur.trice, une action est déclenchée sur l'écran (déclenchements sonores, visuels, animation et autres). Les équipes d'Hello Architekt souhaitait un soutien plus largement axé sur le développement d'une nouvelle mouture de projet et la recherche de financement.

ANNEXE F - TROIS EXEMPLES DE FICHES PROJET RÉDIGÉES POUR DOCUMENTER LE PROCESSUS DE CRÉATION

PROJET FONFON INTERACTIF

Fiche élaborée par Prune Lieutier

1. Description du projet

Descriptif succinct

Le projet Fonfon Interactif a été porté par la maison d'édition Fonfon, spécialisée en littérature jeunesse. Il a consisté en la conception, le développement et la diffusion de 3 applications mobiles (iOS et Android) proposant chacune une version enrichie d'un album papier issu du catalogue Fonfon (*Un à zéro pour Charlot*, *La Reine et que ça saute* et *Meuh où est Gertrude*) ainsi qu'une plateforme de récréation invitant les jeunes à écrire leur propre histoire en utilisant à la fois des éléments narratologiques et graphiques du livre (décors, personnages, objets) et des textes ou des sons inédits. Une mécanique de ludification permet également aux jeunes lecteur·rice·s de récupérer des objets en cours de lecture pour les réinvestir ensuite dans la plateforme de récréation. L'application littéraire offre plusieurs fonctionnalités : une narration karaoké, l'utilisation du parallaxe, la possibilité de cliquer et de déplacer des éléments. Par ailleurs, les 3 applications sont offertes en formule bilingue, français et anglais.

La Chaire en littérature médiatique multimodale (Chaire LMM) a été associée au projet dès sa conception et jusqu'aux phases de test avec les lecteur·rice·s.

Contexte et justification

Entre les années 2010 et 2014, Véronique Fontaine, directrice générale des éditions Fonfon, s'est penchée sur les possibles en développement numérique. Musicienne de formation et intéressée par les potentiels du numérique, elle souhaitait développer une propositions littéraires innovante pour les jeunes publics, bien distincte de la reproduction homothétique des albums de sa collection.

En 2014, à la recherche d'un projet d'observation de terrain pour sa thèse portant sur les enjeux de production au Québec en littérature numérique jeunesse, la doctorante Prune Lieutier a approché Véronique Fontaine afin de lui proposer une collaboration, financée par l'organisme MITACS. Ensemble, et avec le soutien de Nathalie Lacelle (Chaire LMM), Véronique Fontaine et Prune Lieutier ont conceptualisé une première mouture du projet Fonfon interactif, avec laquelle elles ont soumis une demande de subvention auprès du volet expérimental du Fonds

des médias du Canada. L'obtention du financement en 2015 a permis le lancement plus concret de la conception et de la production du projet. La production a été assurée par le studio de création numérique montréalais AKUFEN, qui comptait déjà à son portfolio plusieurs projets narratifs numériques.

Objectifs du projet

- Explorer les potentiels du numérique à destination des jeunes publics ;
- Développer des mécaniques ludiques de transfictionnalisation et de transmodalisation ;
- Offrir des contenus numériques jeunesse francophones de qualité aux publics familiaux et scolaires ;
- Offrir une seconde jeunesse à des albums issus des collections de la maison d'édition Fonfon ;
- Co-crée un modèle de travail collaboratif associant édition, numérique et recherche ;
- Attirer à la lecture des publics qui en sont parfois éloignés (publics en situation de troubles d'apprentissage, francisation, etc.).

Publics cibles

- Public familial
- Public scolaire (élèves de niveau primaire).

Écosystème de partenaires

- Les Éditions Fonfon : maison d'édition jeunesse basée à Montréal, porteuse de projet. Il est important de noter ici qu'en cours de développement, les porteurs de projet ont fait le choix de développer une nouvelle entité juridique, *La boîte à pitons*, afin de mieux baliser le projet et de le différencier des productions littéraires de la maison d'édition Fonfon. Cependant, depuis 2017, la structure La boîte à pitons a été dissoute et la maison d'édition Fonfon a intégré le développement numérique à ses activités courantes.
- AKUFEN : studio de production numérique basé à Montréal, partenaire de réalisation.
- La Chaire LMM : partenaire pédagogique et de recherche.

Ce projet a bénéficié du soutien financier du Fonds des médias du Canada et de l'organisme MITACS. Ses développements à venir sont soutenus par la SODEC et le JAM360 (Xn Québec et l'ANEL).

Nature de l'innovation

Conception et production d'applications mobiles associant une adaptation interactive des albums de la collection et une plate-forme de création d'histoire (visuel - texte - voix).

Besoins d'accompagnements attendus

Véronique Fontaine et Prune Lieutier ont démarré leur collaboration dans le cadre d'un financement MITACS encadré par Nathalie Lacelle, directrice de la Chaire LMM et par ailleurs co-directrice de thèse de Prune Lieutier. Dès les prémises, le besoin a été de mieux identifier les pratiques numériques des jeunes publics, les besoins des milieux pédagogiques, et les éléments de conception et de design essentiels afin de rejoindre ces publics. En cours de projet, il s'est avéré nécessaire de soutenir les équipes de production dans leurs prises de décisions sur les fonctionnalités et éléments de ludification des applications mobiles. En fin de projet, la Chaire LMM a été mobilisée sur l'encadrement et l'analyse de sessions de tests avec les jeunes lecteur·rice·s, dans des contextes de lecture scolaire et en bibliothèque.

2. Observations sur le processus d'accompagnement

Phases de projet

Le projet Fonfon interactif a duré plus de 18 mois entre sa première phase de conception et sa mise en ligne. Il s'est déployé en plusieurs phases subséquentes :

- Premières rencontres d'élaboration du projet et de ses objectifs, permettant un dépôt de demande de financement auprès de l'organisme MITACS (obtenu en 2014) ;
- Développement d'une première mouture de conception, permettant un dépôt de demande de financement auprès du Fonds des médias du Canada (obtenu en 2015) ;
- Développement d'une nouvelle mouture de conception suite à l'obtention des fonds, avec le studio AKUFEN ;
- Production et diffusion dès l'année 2016.

Démarches réalisées

La collaboration entre les équipes de recherche et les porteurs de projet a démarré en 2014, avec la mise en lien et l'encadrement de Véronique Fontaine et de Prune Lieutier dans le cadre du programme MITACS. Ensemble, les équipes ont structuré le projet en associant d'une part les envies créatives de l'éditrice, les possibles numériques et les besoins des milieux familiaux et scolaires. Cette première réflexion a permis de mieux définir les périmètres du projet, d'en fixer les objectifs et d'identifier les points importants de collaboration entre les sphères de production et les milieux de recherche. Ces éléments ont permis le dépôt et l'obtention d'un fonds MITACS couvrant le salaire de la doctorante Prune Lieutier, devenue chargée de projet.

Dans les mois qui ont suivi ce premier résultat positif, Véronique Fontaine, Prune Lieutier, l'équipe de la feuve agence numérique Hypractif ont conceptualisé l'expérience qui serait proposée par les applications mobiles Fonfon interactif. Très vite est apparue, sur l'impulsion de Véronique Fontaine et avec le soutien de Nathalie Lacelle, l'idée de développer une plateforme de création d'histoires en lien avec l'album proposé dans chaque application. L'aboutissement de cette première phase de conception a permis le dépôt et l'obtention d'un important fonds de développement et de production au volet expérimental du Fonds des médias du Canada.

Suite à cette obtention, les équipes se sont dédiées à la recherche d'un nouveau studio de création, AKUFEN, le studio Hypractif ayant fait faillite pendant le temps d'analyse de la demande au Fonds des médias du Canada. Ensemble, et avec le soutien de l'équipe LMM, les chargées de projet ont poussé plus loin la conception et sont parvenues à la mouture finale de design d'expérience des trois applications Fonfon interactif. La production a alors démarré, mobilisant une quarantaine de personnes, dont les créateur·rice·s initiaux·ales des œuvres, des comédien·ne·s, des musicien·ne·s, des designers, des développeur·se·s et des bêta-testeur·se·s. Le projet a été livré au début de l'année 2016 et a ensuite fait l'objet d'une diffusion via un lancement public, un lancement professionnel, des relations de presse et une présence en salon du livre. Par ailleurs, le projet a bénéficié d'un soutien de la Chaire LMM via l'organisation de tests en écoles et à l'occasion d'un camp de jour numérique à la BanQ.

Accompagnements fournis

- Soutien à la conception;
- Soutien à la recherche de financements;
- Soutien au développement d'une proposition pédagogique forte;
- Soutien au développement de la découvrabilité auprès des publics scolaires et familiaux;
- Soutien à la mise en place et à l'analyse de tests avec les publics.

Ajout de partenaires

Des partenaires financiers ont été ajoutés en cours de projet, soit la SODEC et le JAM360.

Points de rupture et enjeux initiaux identifiés

- Besoin d'accompagnement sur les possibilités de diffusion ;
- Besoin d'accompagnement sur la réalité des usages en milieux scolaires.

Évolution des points de rupture

Le projet Fonfon interactif a remporté d'importantes reconnaissances (dont les principales rappelées plus bas), mais s'est avéré un échec commercial. Le projet s'est en effet confronté à de nombreux points de rupture au moment de la diffusion : un budget de communication sous-estimé, une difficulté d'accès aux avenues traditionnelles de découvrabilité (salons du livre, librairies, bibliothèques, etc) et aux milieux scolaires.

3. Résultats du projet

Le projet a récolté plusieurs prix dont le Prix MITACS pour la commercialisation 2016 et le Grand Prix NUMIX 2016. Il a également récolté de nombreux commentaires positifs et une large couverture de presse. Cependant, le succès commercial n'a pas été au rendez-vous. Ainsi, pour un budget de réalisation total de 419 789\$, les ventes se sont déclinées tel que suit :

- *Ensemble Fonfon* (3 apps) : 363 applications vendues. Prix moyen de 6,31\$ (2,10\$ par app) - total des ventes : 2290\$
- *Meuh où est Gertrude* : 286 applications vendues. Prix moyen de 3,02\$ - total de 864\$

- *Reine Et-Que-Ça-Saute* : 259 applications vendues. Prix moyen de 2,76\$ - total de 715\$
- *Un à zéro pour Charlot* : 204 applications vendues. Prix moyen de 2,56\$ - total de 521\$

Le total de revenus a été de 4390\$.

Prolongements

Suite à cette expérience, la maison d'édition Fonfon, via son entité aujourd'hui dissoute La boîte à pitons, a développé un autre projet d'application littéraire, cette fois-ci associés à un site internet et une application de réalité augmentée, appelé le *Club des créatures mystérieuses*. Le projet a été financé par le fonds de coproduction Canada/Nouvelle-Zélande du Fonds des médias du Canada et a été mis en ligne en 2017.

Par ailleurs, Véronique Fontaine a plus récemment repensé la plateforme de récréation conçue dans le cadre du projet Fonfon interactif afin d'en faire un projet plus large, accessible sur le web et pour une plus large collection d'albums papier Fonfon. Ce nouveau projet a bénéficié d'un premier soutien au prototypage du programme JAM360 (XnQuébec et ANEL) ainsi que d'un soutien au programme d'initiatives innovantes de la SODEC. Sa production est en cours.

Pertinence de l'accompagnement par la recherche

La collaboration avec le milieu de recherche a permis, d'une part, de structurer et documenter les processus de production afin de commencer à dessiner les enjeux à plus large échelle rencontrés par les éditeurs jeunesse québécois dans leur exploration des possibles du numérique, d'autre part, de proposer des ressources pertinentes et distinctives, en lien avec les besoins des milieux familiaux et scolaires.

PROJET – 400 COUPS - ALBUM DOCUMENTAIRE AUGMENTÉ

Fiche élaborée par Virginie Martel et Véronique Stahn

1. Description du projet

Descriptif succinct

Le projet Album documentaire augmenté (*Les 400 coups*) est un projet d'idéation autour de la conception d'albums documentaires jeunesse augmentés et interactifs. Il vise plus spécifiquement l'accompagnement d'un auteur et de son éditeur pour réfléchir et exemplifier les potentialités du numérique pour la collection *Mémoire d'images*. Cette dernière comprend actuellement cinq titres touchant des thématiques historiques. Toutes ces œuvres sont basées sur un récit fictif illustré de photos d'archives et comprennent un rappel synthétique (en fin d'album) des faits historiques principaux. Pour ce projet, il a été décidé de modéliser la réflexion attendue à partir de l'album *Arrivés à bon port* choisi pour ses potentialités pédagogiques par des enseignant·e·s du primaire, suite à une consultation. Cette œuvre traite de l'immigration à travers l'histoire d'un enfant de dix ans qui est engagé par un photographe afin de l'aider à couvrir l'arrivée d'immigrants.

La Chaire en littératie médiatique multimodale (Chaire LMM) a été associée au projet par, d'une part, le soutien financier apporté au projet (subvention FRQSC - Actions concertées en numérique, 2017-2021) et, d'autre part, le leadership assuré dans la réflexion entreprise et l'exemplification attendue.

Contexte et justification

L'idée initiale du projet s'appuie sur l'un des constats qui a émergé des phases préliminaires de recherche opérée par la Chaire LMM dans le cadre de la recherche FRQSC – Actions concertées « Soutien à l'édition numérique jeunesse ». Au cours de ces phases préliminaires, la faible production d'albums documentaires au Québec a été soulevée, tout comme la disponibilité limitée (voire inexistante) d'œuvres documentaires jeunesse produites au Québec en format numérique, autre que PDF (Martel, Boutin, McLaughlin, D. et Lemieux, 2019). Les enquêtes quant aux usages et pratiques des jeunes lecteur·rice·s témoignent pourtant d'un intérêt marqué de ces dernier·e·s pour les albums documentaires qui leur permettent d'explorer des sujets divers.

Les éditions *Les 400 coups* ont été ciblées et conséquemment approchées pour réfléchir aux potentialités du numérique dans la perspective spécifique des œuvres documentaires jeunesse, parce que cette maison d'édition témoigne d'un souci de production d'œuvres documentaires jeunesse (comme en font foi certains titres de leur catalogue et plus particulièrement leur collection *Mémoire d'images*).

Le souhait d'explorer les potentialités offertes par l'édition numérique de la collection de docu-fictions *Mémoire d'images* des éditions *Les 400 coups* part des constats et questionnements suivants :

Prolongements

Les prolongements à venir du projet reposent en grande partie sur l'intérêt du partenaire principal (*Les 400 coups*) à poursuivre la réflexion entreprise, voire à se lancer dans la conception interactive d'au moins un album ciblé (ou d'un prototype de quelques pages).

La Chaire LMM a déjà proposé une collaboration en ce sens qui suppose les étapes suivantes : établir les ententes de confidentialité et le rôle de l'auteur dans l'édition numérique envisagée ; identifier les sources de soutien financier possible ; planifier la conception interactive du "pilote" en fonction des augmentations retenues ; obtenir l'œuvre ciblée en formation InDesign ; réaliser le pilote ; soumettre le "pilote" au public cible pour en évaluer l'intérêt et les potentialités (*Les 400 coups*, mais surtout des enseignant·e·s et des élèves du primaire) ; établir un devis financier pour l'édition numérique complète d'une œuvres ; assurer la diffusion de cette dernière ; envisager un tel travail d'augmentation pour les autres albums de la collection *Mémoire d'images*.

Références

Lachance, B. (2011). La fiction documentaire pour apprendre autrement. *Québec français*,(161), 53–56.

Martel, V. (2020). Littérature de jeunesse et univers social aux deuxième et troisième cycles du primaire. Enquêter par et dans les livres. *Revue Le Pollen*, no.31.

Martel, V., Boutin, J.-F., McLaughlin, D. et Lemieux, N. (Mai 2019). Un portrait initial de l'édition de documentaires numériques pour la jeunesse au Québec. 2^e colloque international sur l'enseignement de la littérature avec le numérique « *Autour de l'adulte de demain* ». BanQ (Montréal, Canada).

PROJET LOVESTARIUM : TISSER DES PONTS NUMÉRIQUES AVEC LES JEUNES PUBLICS

Fiche élaborée par Amélie Vallières

1. Description du projet

Descriptif succinct

LoveStarium : *tisser des ponts numériques avec les jeunes publics* est un projet de création et de mise en place d'outils pédagogiques numériques et de médiation culturelle pour la pièce de théâtre visuel *LoveStar* du Théâtre Incliné. L'intention première était de rejoindre des publics aux âges très diversifiés (du deuxième cycle du primaire au premier cycle du secondaire), les enseignant·e·s de ces niveaux, les familles et les adultes accompagnateur·rice·s, en plus de permettre une plus grande découvrabilité de l'œuvre théâtrale par les potentiels du numérique.

Prenant la forme d'un site web, la plateforme créée lors de ce projet, *LoveStarium*, propose quatre modules à explorer pour les enfants de 8 à 14 ans, le public cible de la pièce, en plus d'avoir un espace pédagogique et un espace d'accompagnement pour les parents. Les modules, qui peuvent être utilisés par les enfants en toute autonomie, mais également par les parents ou dans le cadre d'une classe avec un·e enseignant·e, abordent les grandes thématiques de la pièce, soit Artiste, Philosophe, Écociroyen et Scientifique. De plus, la plateforme est dotée d'un espace de partage qui sert de fil de publications et où tous – enfants, parents, élèves, enseignant·e·s, etc. – peuvent interagir à la manière des réseaux sociaux. Un espace pour les diffuseur·euse·s est également accessible sur la plateforme.

La Chaire de littératie médiatique multimodale (Chaire LMM) a été associée au projet, d'une part, par les ressources financières et le réseau d'expert·e·s proposé·e·s pour la réalisation d'éléments de contenu, et d'autre part, par l'accompagnement fourni lors de la conception et de la production de la plateforme numérique ainsi que des fiches pédagogiques et de médiation dédiées au contenu et à la pièce de théâtre, permettant aux enseignant·e·s, aux parents et adultes accompagnateur·rice·s de préparer et prolonger l'expérience de réception.

Contexte et justification

L'idée initiale d'un projet d'outils pédagogiques numériques et de médiation culturelle a émergé auprès de Théâtre Incliné à la suite de son cycle de création

pour la pièce *LoveStar* qui était destiné à un nouveau public pour l'organisme, soit le public jeunesse. La compagnie de théâtre s'est alors adressée au Hub de création culture/savoir, plateforme de développement entre le secteur culturel et le secteur de l'enseignement et de la recherche qui est mise à leur disposition grâce au Regroupement d'organismes culturels et d'artistes lavallois (ROCAL) qui la chapeaute. En concordance avec sa mission, soit de « développer, soutenir et promouvoir l'ensemble des savoirs, dans tous les maillons de la chaîne culturelle afin d'instrumentaliser ceux-ci à travers des projets innovants », le Hub de création a interpellé la Chaire LMM pour agir à titre de collaborateur du projet de recherche-crédation lors des phases d'idéation, du montage financier, de conception et de valorisation du projet.

Ainsi, le souhait d'explorer les possibilités du numérique pour développer des outils pédagogiques et atteindre de nouveaux publics part des constats et questionnements suivants :

- La difficulté pour les compagnies de théâtre québécoises de trouver (et de garantir) leur place dans le domaine du scolaire ;
- La difficulté de l'organisme culturel de trouver des solutions numériques efficaces et pertinentes pour la mise en avant de leur création au Québec et à l'international (comment valoriser la pièce *LoveStar* et rejoindre au mieux les publics jeunesse d'ici et d'ailleurs par de nouveaux canaux de communication ?) ;
- L'enjeu de toucher les publics scolaires via des propositions numériques intégrées et pertinentes (comment valoriser la création théâtrale jeunesse québécoise lorsque les espaces de découvrabilité traditionnels ne sont plus aussi présents dans le milieu scolaire et que le nombre de visites culturelles est réduit ?) ;
- La difficulté pour les enseignant·e·s, les diffuseur·se·s et les médiateur·rice·s d'avoir accès à du contenu numérique francophone québécois soutenant la médiation du théâtre pour les jeunes publics, le tout accessible facilement sur tous supports, et sans formation spécifique ;
- Le besoin pour les parents d'avoir accès à des ressources éducatives pertinentes pour accompagner leurs enfants lors de la découverte de pièces théâtrales ;

- Le besoin pour les enfants d'avoir accès à du contenu numérique francophone qui ne nécessite pas toujours l'accompagnement d'un·e adulte.

Objectifs du projet

Ce projet visait à développer un parcours pédagogique et de médiation afin d'accompagner les différents publics qui auront, au cours des prochaines années, l'opportunité de voir le spectacle. Les objectifs étaient les suivants :

- Créer des outils pédagogiques numériques à destination du public scolaire pour la pièce *LoveStar*
- Créer des outils de médiation culturelle pour le public familial ;
- Développer la découvrabilité de la pièce théâtrale *LoveStar* ainsi que la connaissance du théâtre visuel ;
- Outiller les médiateur·rice·s (à l'intérieur de la compagnie et à l'externe) quant à la pièce *LoveStar* et au théâtre visuel ;
- Développer des démarches d'engagement liées à l'expérience théâtrale, par des actions de communication et d'écocitoyenneté inspirées de la pièce.

Publics cibles

- Public jeunesse (8-14 ans) ;
- Public familial ;
- Public scolaire (élèves de 2^e et 3^e cycles du primaire et du 1^{er} cycle du secondaire).

Écosystème de partenaires

- Théâtre Incliné : compagnie de théâtre visuel, porteur de projet, basée à Laval.
- Hub de création culture/savoir du ROCAL : incubateur de projet, intermédiaire et coordonnateur principal du projet, basé à Laval.
- Chaire LMM : partenaire pédagogique, financier et de réalisation.
- Maison des Arts de Laval : partenaire pédagogique et associée au projet en tant qu'acteur de la diffusion et de la promotion de la pièce et du projet, basée à Laval.
- La puce à l'oreille : studio de production de balados jeunesse basé à Montréal, partenaire de réalisation.

- Concepteur·rice·s associé·e·s au Théâtre Incliné : selon leur expertise artistique (musique, lumières, costume), collaborateur·rice·s dans le développement des contenus lors de la réalisation du projet, basé·e·s dans la grande région de Montréal.
- Auteur du roman *LoveStar* : collaborateur aux contenus lors la réalisation du projet, basé en Islande.
- Vulgarisatrice scientifique : collaboratrice aux contenus lors de la réalisation du projet, basée à Montréal.
- Spécialiste en philosophie et enseignant : collaborateur aux contenus lors de la réalisation du projet, basé à Laval.
- Conseillère pédagogique de la Commission scolaire de Laval : intermédiaire et partenaire pédagogique, associée au projet en tant qu'acteur de la diffusion et de la promotion du projet, basée à Laval.
- École primaire Sainte-Marguerite : partenaire pédagogique lors du premier déploiement du projet, basée à Laval.

Ce projet a bénéficié du soutien financier de la ville de Laval (Entente de partenariat territorial de Laval, 2019-2020) et de l'organisme Mitacs (subvention Mitacs Accélération, 2020).

Nature de l'innovation attendue

Conception et réalisation d'outils pédagogiques numériques et d'activités et ressources de médiation culturelle pour les publics jeunesse (scolaire et familial) en lien avec la pièce de théâtre visuel *LoveStar* de la compagnie Théâtre Incliné.

Besoins d'accompagnement attendus

Le porteur de projet s'est rapproché, par l'intermédiaire du Hub de création culture/savoir, de l'équipe de recherche LMM à l'automne 2019 avec pour intention d'obtenir du soutien à la fois pour concevoir et réaliser du matériel pédagogique numérique servant leurs besoins de médiation et de diffusion de la pièce, mais aussi pour développer une proposition pédagogique numérique adéquate. Par ailleurs, l'équipe du Théâtre Incliné souhaitait mieux se repérer dans les possibilités numériques de médiation et d'accompagnement des jeunes publics.

2. Observations sur le processus d'accompagnement

Phases de projet

Le projet *LoveStarium* : *tisser des ponts numériques avec les jeunes publics* a comporté 8 étapes :

1. Phase d'idéation (identification des publics, sélection des thématiques à exploiter, etc.) ;
2. Phase de recension (plateformes, possibilités numériques, ressources, etc.) ;
3. Phase de conceptualisation des modules interactifs de la plateforme numérique ;
4. Phase de conception des premiers modules interactifs (version beta) et des ateliers de médiation culturelle ;
5. Phase de déploiement des premiers modules interactifs (versions beta) et représentations ;
6. Phase de consolidation des premiers modules interactifs (version finale) ;
7. Phase de conception des derniers modules interactifs ;
8. Phase de diffusion de la plateforme.

La dégradation de la situation sanitaire et les mesures prises par le gouvernement du Québec en mars 2020 ont fait en sorte que les derniers modules interactifs n'ont pu être testés en concordance avec le plan initial et que la diffusion de la plateforme a essentiellement été faite en ligne (site web, réseaux sociaux, infolettres, etc.), contrairement au lancement qui était prévu par l'organisme culturel.

Les étapes précédentes, en revanche, ont pu se dérouler selon la planification présentée.

Démarches réalisées

L'équipe de Théâtre Incliné, par l'intermédiaire du Hub de création culture/savoir, a contacté à l'automne 2019 la Chaire LMM pour agir à titre d'expert-conseil lors de la conception, de la mise en place et de la diffusion des outils pédagogiques numériques et de médiation culturelle pour sa plus récente pièce, *LoveStar*, destinée au public jeunesse. Un certain nombre de représentations avait déjà été donné au cours de l'été précédent et Théâtre Incliné souhaitait offrir un accompagnement plus soutenu à ses publics. Par l'entremise de la Chaire LMM, Théâtre Incliné a pu embaucher une chargée de projet / chercheuse pour accompagner la compagnie dans son projet, tout en offrant la possibilité de

documenter le processus de conception et de réalisation des ressources numériques.

1) Phase d'idéation

À l'automne 2019, une réflexion quant à la visée des outils de médiation culturelle numériques concernant la pièce *LoveStar* fut entreprise. Pour débiter cette phase d'idéation, des rencontres entre les concepteur·rice·s de la pièce, l'équipe du Théâtre Incliné et la chargée de projet / chercheuse ont eu lieu, qui a pu définir davantage les attentes et les enjeux liés au projet d'outils pédagogiques et de médiation, mais surtout les liens à établir avec la création et l'univers de *LoveStar*. Ensuite, la responsable du Hub de création culture/savoir ainsi que la chargée de projet / chercheuse ont mis en place une séance de *design thinking* regroupant des expertes de plusieurs domaines (didacticienne, enseignante, médiatrices culturelles, vulgarisatrice scientifique, philosophe pour enfants, etc.). Cette rencontre a servi à approfondir la réflexion sur l'accompagnement envisagé en fonction des divers publics – familial, scolaire et jeunesse –, ainsi que sur la manière dont les outils de médiation et les fonctionnalités numériques pourraient répondre à ces exigences. Toutes les expertises furent mises en commun pour en tirer des constats et surtout les premières pistes d'idéations des outils pédagogiques et de médiation culturelle. De cette réunion est survenue une première idéation des outils : ceux-ci allaient prendre la forme d'une plateforme en ligne dans laquelle il serait possible pour tous les publics, et plus particulièrement les enfants, d'avoir accès à des pistes de réflexions critiques sur les grandes thématiques de la pièce, selon plusieurs points d'entrée (et donc plusieurs perspectives). Bien que *LoveStarium* s'adresse principalement aux enfants de 8 à 14 ans, on retrouve sur la plateforme en ligne des ressources de médiations, tels que des guides d'accompagnement pour la pièce *LoveStar* et des activités de prolongement en lien avec les thématiques des modules, mis à la disposition des parents et du corps enseignant. De plus, cette rencontre a permis de mettre en relation la chargée de projet / chercheuse et la responsable du Hub de création avec une conseillère pédagogique de la Commission scolaire de Laval, qui était entre autres responsable de l'espace culturel créé par le centre de service pour l'ensemble des établissements scolaires. Cette dernière s'est également proposée comme intermédiaire pour trouver un milieu qui accepterait de participer à l'expérimentation du matériel avant, pendant et après les représentations de la pièce qui auraient lieu en février 2020.

2) Phase de recension

S'en est suivi d'une phase de recension des plateformes similaires déjà existantes et des possibilités numériques (outils de création, ressources professionnelles, logiciels libres, etc.) pour l'élaboration de la plateforme du projet. Après des échanges auprès des expert·e·s du domaine de la création numérique et de l'édition jeunesse, la chargée de projet / chercheuse et l'équipe du théâtre en sont venu à créer un plan pour réaliser un site web dans lequel se retrouverait des pistes de médiation culturelle ainsi que des outils d'accompagnement pédagogique, en plus de contenus inédits en lien avec la pièce, qui prendraient diverses formes, telles que des photos, des vidéos, des pistes sonores, etc. Il a également été décidé que cette plateforme serait réalisée à l'interne, par le directeur visuel de la compagnie ainsi que par la chargée de projet / chercheuse, pour rendre plus pérennes son développement et son amélioration au cours du temps.

3) Phase de conceptualisation des modules interactifs de la plateforme numérique

Avec l'aide et sous la supervision de l'équipe de direction du Théâtre, la chargée de projet / chercheuse fut ensuite la principale responsable de la phase de conceptualisation, et ce, autant pour les modules de la plateforme web que pour les ateliers de médiation culturelle qui accompagnaient la pièce *LoveStar*. Connaissant les outils numériques utilisés pour créer le site web, la chargée de projet / chercheuse a ébauché les principales propositions de modules, et donc de contenus, tout en effectuant les validations auprès de la directrice artistique, de la directrice générale et du directeur visuel et en intégrant certaines de leurs rétroactions jusqu'à la mi-décembre 2019. De plus, des démarches auprès d'une graphiste, pour la création du visuel, ainsi qu'auprès des concepteur·rice·s associé·e·s à la compagnie et de l'auteur du roman original, pour effectuer des entrevues et divers contenus pour la plateforme, furent entamées. La chargée de projet / chercheuse fut également la principale rédactrice des premières versions des guides pédagogiques et d'accompagnement qui seraient présents sur la plateforme, dû à son expertise en éducation.

4) Phase de conception des premiers modules interactifs (version beta) et des ateliers de médiation culturelle

Les premiers modules interactifs ainsi que la structure plateforme furent terminés pour une première version bêta à la fin janvier 2020. Grâce au partenariat avec le Hub de création culture/savoir et la Chaire de LMM, plusieurs expert·e·s, de par

leurs services (vidéaste, didacticienne, consultant·es externes, etc.), ont pu participer à l'accompagnement et à la réalisation de certains contenus numériques de deux modules en particulier : Artiste et Philosophe. Cela a également facilité la collaboration avec les concepteur·rice·s de l'œuvre théâtrale (actrice marionnettiste, designer visuel, designer des marionnettes, designer sonore et musicien, etc.) et avec le spécialiste en philosophie (également en résidence à la Maison des Arts de Laval) pour la création de contenus (vidéos, photos, entrevues, etc.). Sous la supervision de la direction du Théâtre, la chargée de projet / chercheuse a conçu et réalisé les diverses sections accessibles sur la plateforme, soit les deux modules interactifs, l'espace pédagogique et celui d'accompagnement pour les parents où se trouvaient guides pédagogiques, activités de prolongement, etc. De plus, une première version de l'espace pro, à l'intention des professionnel·le·s du milieu théâtral et plus particulièrement des diffuseur·euse·s, était également en construction. Pour ce qui est des contenus des ateliers préparatoires à la pièce, la chargée de projet / chercheuse et l'équipe du Théâtre Incliné ont pu compter sur l'assistance de la Maison des Arts de Laval pour la conception, grâce à son expertise de médiation culturelle. D'ailleurs, l'organisme culturel a pris en charge d'effectuer une partie des ateliers destinés au public scolaire, avec son équipe de médiateur·rice·s, en ayant recours à ce qui fut conçu en partenariat. Par la suite, la chargée de projet / chercheuse a adapté les ateliers préparatoires pour en inclure une version simplifiée sur la plateforme et a élaboré, toujours en collaboration avec les partenaires, les ateliers de retour sur la pièce *LoveStar*.

5) Phase de déploiement des premiers modules interactifs (versions beta) et représentations

En février 2020, une série de représentations de la pièce *LoveStar* a eu lieu à la Maison des Arts de Laval : 15 représentations pour 53 groupes scolaires (environ 1300 élèves et près de 60 personnes enseignantes) et deux pour les familles (environ 100 spectateur·rice·s de tous âges). Les divers publics qui assistaient à la pièce ont pu bénéficier de la version beta de la plateforme, en plus de recevoir les ateliers préparatoires à la pièce dans le cadre scolaire, grâce aux médiateur·rice·s de la Maison des Arts de Laval. D'ailleurs, un suivi du déploiement des divers outils élaborés (atelier préparatoire bonifié avec la présence des acteur·rice·s ; accès privilégié à la plateforme avant la représentation et une séance de discussion avec certain·e·s des concepteur·rice·s) fut effectué dans trois

classes de quatrième année (3 enseignant·e·s et environ 60 élèves) de l'École primaire Sainte-Marguerite, grâce à la collaboration de la conseillère pédagogique du centre de service scolaire de la région. Le tout s'est déroulé sous la supervision de la chargée de projet / chercheuse et cela a permis d'éprouver la plateforme en amont des représentations pour ainsi considérer de prochaines améliorations des modules déjà conçus et de ceux à venir. Des données furent recueillies grâce à des captations vidéos d'ateliers, des discussions avec les personnes enseignantes et des entrevues à la suite des représentations avec les élèves.

6) Phase de consolidation des premiers modules interactifs (version finale)

Aux lumières du traitement des données et des rétroactions des milieux scolaires ainsi que celles des partenaires de la Maison des Arts de Laval, les premiers modules de la plateforme furent consolidés, entre autres, en adaptant davantage les formats audio et vidéo aux besoins et préférences des élèves, en plus de bonifier la plateforme avec des contenus exclusifs supplémentaires (ex. vidéos de montage des décors, d'un aperçu de l'arrière-scène, d'une entrevue avec les acteur·rice·s). De plus, les accès à la plateforme ont été retravaillés pour qu'ils soient plus simples et faciles à utiliser, autant pour les jeunes que pour les adultes. La section pro fut également finalisée grâce aux ajouts de l'équipe du Théâtre Incliné. La puce à l'oreille fut également sollicitée pour créer quatre balados jeunesse, à partir de textes élaborés par le spécialiste en philosophie, pour bonifier l'espace Philosophe. Cette phase eut lieu de février à mars 2020.

7) Phase de conception des derniers modules interactifs

Début mars 2020, l'équipe du Théâtre Incliné ainsi que la chargée de projet / chercheuse débutèrent la conception des deux derniers modules interactifs (Scientifique et Écocitoyen). La dégradation de la situation sanitaire et les mesures prises par le gouvernement en mars 2020 ont fait en sorte que l'essentiel du travail de conception des modules interactifs s'est fait à distance. Par conséquent, les derniers modules interactifs n'ont pu être testés en concordance avec le plan initial, soit avec les trois groupes-classes de l'école Sainte-Marguerite. De plus, la chargée de projet / chercheuse vient à quitter le projet, dû à la fin de son contrat et de son financement. Dès lors, l'équipe de la compagnie eut à prendre le relai pour terminer la réalisation de la plateforme à la suite de formations techniques et de l'implantation d'outils de création et de diffusion numérique. Ce faisant, Théâtre Incliné a complété les deux derniers modules interactifs en sollicitant certaines des expertes de la première phase de conception

(vidéaste et consultantes externes) ainsi que de nouveaux·elles collaborateur·rice·s au contenu, dont la vulgarisatrice scientifique rencontrée lors de la séance de *design thinking* de l'automne précédent, un journaliste, une musicienne et l'un des acteurs de la pièce.

8) Phase de diffusion de la plateforme

Lorsque la plateforme LoveStarium fut terminée, en début juin 2020, Théâtre Incliné entrepris la diffusion de la plateforme de façon essentiellement virtuelle grâce à son site web, à son infolettre, aux réseaux sociaux et aux partages des divers partenaires (ex. la conseillère pédagogique de la CSS de Laval, les enseignant·e·s de Sainte-Marguerite, la Maison des Arts de Laval, etc.). Cependant, contrairement à ce qui avait été envisagé, l'organisme culturel ne put entreprendre sa seconde série de représentations de *LoveStar* à l'été ainsi que le lancement en présentiel de LoveStarium et décida de suspendre sa prochaine tournée à l'automne 2020, dues aux mesures prises dans le contexte de la pandémie au Québec et à l'international.

Accompagnements fournis

- Soutien au développement d'un projet pilote (Hub de création culture/savoir) ;
- Soutien à la coordination et l'encadrement de la collaboration entre les différentes parties prenantes (Hub de création culture/savoir) ;
- Planification des étapes de conception et de diffusion de l'ensemble d'outils pédagogiques numériques et de médiation culturelle ;
- Conception des contenus numériques de la plateforme (dans sa quasi-totalité) et des divers outils et ateliers pédagogiques ;
- Arrimage d'activités et des outils numériques, ainsi que de la plateforme, avec les programmes d'enseignement dans l'optique d'une diffusion auprès d'un public scolaire ;
- Formation aux outils de création numérique utilisés pour la plateforme et présagés pour de prochaines itérations (Théâtre Incliné, Maison des Arts de Laval) ;
- Soutien aux collaborateur·rice·s, entre autres à distance, pour la production de contenus des modules interactifs ;
- Soutien au développement de relations avec les divers·es acteur·rice·s pédagogiques du centre de services scolaires de la région ;

- Soutien au montage d'une stratégie de financement et de demandes de subvention ;
- Soutien au développement de la découvrabilité auprès des publics scolaires.

Ajout de partenaires

N/A

Points de rupture et enjeux initiaux identifiés

- Besoin d'accompagnement sur la compréhension des processus de production et de diffusion des productions numériques ;
- Difficulté d'anticipation des nécessités financières, organisationnelles et temporelles liées à une production numérique ;
- Difficulté d'arrimage avec les besoins des milieux pédagogiques;
- Manque de ressources pour l'accès aux œuvres et leur médiation dans les contextes scolaires ;
- Difficulté à délimiter le périmètre d'accompagnement des chercheur·se·s.

Évolution des points de rupture

La conception du projet a souligné un besoin d'accompagnement des acteur·rice·s dans l'appropriation des différents potentiels et défis du numérique, mais aussi des modes et processus de travail. De par l'implication variée de la chargée de projet / chercheuse dans la conception et la diffusion, les porteurs de projet ont pu améliorer leur compréhension des potentiels et défis du numérique, en plus de développer des savoir-faire (autant en création, en diffusion qu'en organisation) en lien avec le numérique.

Par ailleurs, le projet de développement d'outils pédagogiques numériques et de médiation culturelle est venu confirmer le besoin de ces acteurs d'être formés sur les possibilités d'arrimages avec les milieux éducatifs, tout en soulignant le manque de ressources pour l'accès aux œuvres théâtrales et numériques dans les contextes scolaires et le manque de ressources de formation en médiation culturelle pour les enseignant·e·s et les adultes accompagnateur·rice·s. Le projet a permis de faire un premier pas pour diminuer cet écart entre le milieu scolaire et celui culturel de la région de Laval, à tout le moins pour les porteurs de projet.

En somme, il reste encore beaucoup de chemin à parcourir pour mieux comprendre comment optimiser la découvrabilité du théâtre visuel jeunesse, et encore plus celle des outils d'accompagnement numérique pour ce genre de création.

3. Résultats du projet

Les partenaires pédagogiques et la Maison des Arts de Laval se sont montrés très engagés dans l'appropriation de la plateforme web et des ateliers de médiation. Certain·e·s des enseignant·e·s qui ont participé au déploiement du prototype ont relevé avoir une meilleure compréhension quant au rôle et aux retombées de la médiation culturelle en classe, du théâtre visuel et le retour réflexif sur les représentations grâce aux outils pédagogiques numériques mis à leur disposition. La conception LoveStarium a également motivé plusieurs des collaborateur·rice·s à davantage expliciter leur expertise et à vulgariser les processus de création ou scientifiques qu'il·elle·s mobilisent dans le cadre de leur pratique.

Le projet de conception et de diffusion a aussi permis à l'équipe du Théâtre Incliné de mieux comprendre les potentiels et les défis du numérique, ce qui lui a servi pour mettre en place les débuts d'un virage numérique, bien que le contexte de la pandémie ait nui à la diffusion du projet.

Pour finir, les porteurs de projet n'ont pas encore compilé le nombre de visites ni celui des visionnements de contenus, entre autres, à cause des problématiques soulevées par la pandémie. Un bilan général devra être fait au courant de l'été, date de fin du financement de la ville de Laval qui avait été renouvelé l'an dernier.

Prolongements

La conception de la plateforme étant terminée, le porteur de projet continue à effectuer la diffusion en ligne de ses ressources. Cependant, avec les complications amenées par la Covid-19, les représentations de la pièce sont encore en suspens, autant au Québec qu'à l'international, et la promotion de la plateforme LoveStarium s'en voit pénalisée.

Pertinence de l'accompagnement de la recherche

La collaboration avec le milieu de recherche a permis, d'une part, de concevoir et développer un dispositif interactif et pédagogique pour accompagner la pièce *LoveStar* et son univers et ses thématiques, d'autre part, d'accompagner la

partenaire dans l'identification de ses besoins pour effectuer le virage numérique envisagé.

À cause des difficultés d'anticipation des nécessités organisationnelles et temporelles liées à la production d'une plateforme numérique et de définition du périmètre de travail de la chercheuse, l'accompagnement fourni a dépassé le cadre et la temporalité de l'entente initiale.

ANNEXE G - RÉSULTATS DU SONDAGE POST-RECHERCHE EN CE QUI A TRAIT AUX IMPACTS DE LA PANDÉMIE DE COVID-19

Dans une très grande majorité (11 projets sur 14), les partenaires répondants ont observé des changements notables et attribuables au contexte de pandémie dans leurs activités de diffusion et de distribution de contenus numériques.

Il est intéressant de noter que les changements notés par les partenaires sont globalement positifs : ainsi, les deux évolutions les plus soulignées sont d'une part l'augmentation de leur production et d'autre part l'augmentation des interactions sur leurs plateformes. Ces deux éléments concernent chacune 8 projets sur les 14 renseignés par les partenaires répondants. Par ailleurs, les partenaires répondants ont également constaté une augmentation du trafic sur leurs propositions numériques et une augmentation des téléchargements pour 7 projets sur 14. Ces résultats semblent cohérents avec l'augmentation générale des usages constatée auprès des jeunes publics en contextes formel et informel au cours de l'année 2020.

Autres conséquences positives notées par les partenaires répondants : l'élargissement du bassin géographique des téléchargements (5 projets sur 14), le développement de nouveaux publics (5 projets sur 14) et l'augmentation de la découvrabilité des contenus hors Québec (4 projets sur 14). Il semblerait ainsi que la tendance mondialisée de développement des usages s'est accompagnée d'un développement des besoins d'accès à des ressources numériques francophones amenant de nouveaux publics à s'intéresser aux productions québécoises. Dans le même ordre d'idée, les partenaires répondants ont pu constater pendant la période pandémique le développement de nouvelles pratiques en lien avec leurs productions numériques pour 8 projets sur 14, notamment l'utilisation de leurs ressources et contenus numériques pour des cours en ligne (4 projets sur 8), l'enregistrement et la captation de leurs contenus numériques (3 projets sur 8) et le développement de séquences didactiques (1 projets sur 8).

De plus, le transfert d'un grand nombre d'activités (notamment événementielles) de leur formule présentielle classique vers une formule en ligne ou hybride plus adaptée au respect des mesures sanitaires a permis à plusieurs des partenaires répondants d'accéder à des lieux de diffusion et de promotion nouveaux. Ils ont

ainsi participé à des conférences (5 projets sur 14), donné des entrevues (3 projets sur 14) ou bénéficié de promotion en ligne (2 projets sur 14), autant d'activités dont ils estiment qu'ils n'auraient pas pu bénéficier sans le massif passage au numérique de ces derniers mois, en particulier pour des raisons de coût et d'éloignement.

Le seul partenaire répondant ayant observé une conséquence négative du contexte sanitaire sur l'utilisation de leur production numérique est le Théâtre incliné, qui a constaté une baisse de trafic sur leur plateforme Lovestarium. Il est possible d'imaginer, au regard de leurs autres réponses au questionnaire, que cette baisse de trafic est liée à une livraison tardive de la plateforme, la ressource en charge ayant été débordée par l'ampleur du mandat.

Par ailleurs, la majorité des partenaires répondants (7 sur 13) a fait appel à un financement spécifiquement dédié à de nouvelles productions numériques au cours de l'année écoulée, dont 3 au Ministère de la culture et des communications, 2 à la SODEC, 2 à Patrimoine Canada, 1 au Conseil des arts et des lettres du Québec et 1 au Conseil des arts du Canada. Parmi eux, 7 ont obtenu une réponse positive et 1 sont encore en attente de réponse. Ainsi :

- La maison d'édition Fonfon a obtenu un important financement de la SODEC pour développer une plateforme de création de livres dérivée de ce qu'elle avait créé dans le cadre de ses applications Fonfon interactif, ainsi qu'un soutien financier de Patrimoine Canada pour produire du livre audio accessible ;
- Le studio de production de balados pour enfants La puce à l'oreille a obtenu le soutien financier du Ministère de la culture et des communications pour la mise sur pied d'un projet de balados documentaires complémentaires à des albums jeunesse de fiction issus de catalogues de maisons d'édition québécoises ;
- L'organisme La Maison de la poésie a reçu un soutien financier (programme non renseigné) pour le développement d'une installation Ludo-poétique intitulée La rue des poètes exploitation les technologies mobiles et destinée aux publics familiaux ;

- Le Salon du livre de Montréal a obtenu du financement de Patrimoine Canada pour concevoir et déployer une formule virtuelle pour son édition 2020;
- Le RÉCIT a pu bénéficier d'une des mesures exceptionnelles liées à la COVID-19 pour soutenir les milieux scolaires.

Enfin, la très grande majorité des partenaires répondants (11 sur 13) estiment que le virage numérique imposé par le contexte sanitaire aura des impacts durables sur les pratiques (1 partenaire répondant sur 13 estime qu'il est trop tôt pour se prononcer). Nancy Lusignan, chargée de projet Biblius pour l'organisme pretnumerique.ca estime ainsi que : « *les besoins pour l'accès aux oeuvres numériques ne datent pas d'hier dans les écoles, mais nous avons observé que beaucoup d'enseignants ont utilisé pour la première fois les livres numériques dans le cadre de la pandémie.* » Si « *des entrevues et sondages restent à faire pour confirmer le tout* », il semble clair pour Nancy Lusignan que « *le projet Biblius, qui s'inscrivait déjà dans le cadre d'un virage numérique amorcé avec le Plan d'action numérique du MEQ, aura un impact durable sur les pratiques, que ce soit dans le développement de la bibliothèque scolaire dans son ensemble, mais aussi dans les classes* ». Pour France Leduc, du Salon du livre de Montréal, le « *volet numérique du Salon est là pour rester* ». Pour Johanne Proulx, du RÉCIT, « *sans conteste, le contexte sanitaire a contribué à faire évoluer les pratiques de tous les acteurs impliqués* ». Pour sa part, Prune Lieutier, de La puce à l'oreille, estime qu'il est « *fort probable que les nouveaux auditeurs continuent à écouter les balados découverts en confinement* ». Pour Véronique Fontaine, de la maison d'édition Fonfon, il s'agira d'y penser « *sans être dans l'urgence* » mais il est clair qu'il « *y a des éléments qui pourront être maintenus* ».

ANNEXE H - LISTE DES ACCOMPAGNEMENTS

	T é l é - Q u é b e c	P o l é s i e G o !	B i b l i o s	C u i s i - m o t s	L e c t u r e n c a d e a u	O f f r é d u c t i v e	E s p a c e n o v a n t	M é m o i r e ' i m a g e	C o l l e c t i o n M o t i f s	L a P a s t è q u e M a u d i o	L o v e s t a r i u m	S e n t i e r d u c o n t e	C a r a v a n e 2 .0	F o n f o n t e r a c t i f	O h é !	W u x i a	
<i>Soutien à la compréhension des besoins et réalités des milieux éducatifs</i>																	
Médiation des travaux en didactique de la littérature et en didactique de la littérature numérique	x		x			x	x						x				
Présentation des corpus littéraires et documentaires numériques	x		x			x							x				
Élaboration d'outils pédagogiques			x	x	x	x				x			x				
Élaboration d'enrichissements didactiques numériques	x										x				x	x	
Explicitation des enjeux des programmes d'enseignement		x															
<i>Soutien à la médiation</i>																	
Conception d'une programmation événementielle						x	x										
Élaboration d'outils de médiation		x		x	x	x				x	x	x	x				
Élaboration d'espaces physiques et virtuels de médiation			x				x				x						

<i>Soutien à la conception (incluant aspects techniques)</i>																
Aide à l'élaboration d'une proposition numérique adaptée à son fonds et à sa ligne éditoriale		X				X	X			X	X			X	X	
Aide au choix d'outils technologiques adaptés à son public et à de son budget										X	X	X		X		
Identification d'une personne ressource externe à l'équipe pour des problématiques de conception spécifiques	X												X			
Présentation des fonctionnalités possibles en fonction de son public et à de son budget	X	X				X		X			X	X	X	X	X	
Élaboration de documents de conception	X	X						X						X		
Soutien à l'élaboration des éléments de l'expérience (balado, choix des contenus d'enrichissements, etc)		X		X	X	X				X	X	X	X	X		
Aide à la conception au regard des processus en lecture	X	X														
Aide à la conception au regard des intentions de diffusion (formation plateformes, etc)						X						X		X		
Aide à la gestion du projet		X						X			X	X	X	X		
<i>Soutien au design de l'expérience utilisateur-riche</i>																
Consultation personnalisée avec les partenaires acteurs sur le design des expériences utilisateurs proposées, en fonction des publics et des objectifs du projet		X		X						X	X	X		X	X	
Consultation personnalisée avec les équipes de recherche sur le design des expériences utilisateurs proposées, en	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	

fonction des besoins et des compétences des publics visés																	
<i>Soutien à la mise en place et l'analyse de tests auprès des utilisateur·rice·s</i>																	
Développement de tests en écoles et bibliothèques														X	X		
Développement de tests lors d'évènements culturels		X				X	X			X					X	X	
Analyse de la réception des œuvres			X			X									X	X	X
<i>Soutien à la compréhension et à l'appropriation des cultures d'édition ou du numérique</i>																	
Formations et échanges sur les enjeux liés à la production numérique (diffusion, découvrabilité, métiers et rôles professionnels du secteur éditorial numérique)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Consultation personnalisée avec les partenaires acteurs sur les avenues de diffusion, de découvrabilité et les écueils à éviter dans la mise en place des équipes et outils de travail (rôles-clé, contrats, échéanciers, budgets, etc)		X				X	X					X	X		X		
Aide à la structuration des équipes de travail	X	X															
<i>Développement d'occasions de visibilité</i>																	
Mise en valeur au sein d'activités de transfert scientifique	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Mise en valeur de l'œuvre ou du projet sur le site Lab-rynthe		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Mise en valeur lors d'évènements (salons du livre, camp de jour numérique)						X				X					X	X	

BAnQ, Journées de la Culture, etc)																
<i>Soutien à la recherche et à l'obtention de financements ou de nouveaux partenariats</i>																
Aide à l'identification de partenaires et mise en relation								X			X		X	X	X	X
Aide à l'identification de sources de financement										X	X	X		X	X	
Aide à l'élaboration d'une ou plusieurs demandes de subvention												X		X		

ANNEXE I - QUESTIONNAIRE DE FIN DE PROJET ET D'ÉVALUATION DES IMPACTS DE LA CRISE SANITAIRE SUR LES PRATIQUES DE PRODUCTION, DIFFUSION ET RÉCEPTION

L'équipe de recherche financée par le FRQSC et le MCC s'est donné comme objectif d'accompagner des projets de production, de diffusion ou de réception par les publics favorisant la transition numérique de la littérature numérique jeunesse. Nous vous consultons afin d'identifier les conditions favorables à l'innovation et de recueillir vos besoins d'accompagnement à l'issue de la recherche.

Identification du partenaire

Nom du projet : *

Nom du répondant *

Évolution du projet

Quel(s) étai(en)t votre ou vos mandats dans le cadre du projet qui fait l'objet de ce partenariat ?*

À quel stade de développement de votre projet avez-vous commencé votre collaboration avec le milieu de recherche ? * (Cochez la ou les réponses)

Veillez choisir toutes les réponses qui conviennent :

- Idéation
- Conception
- Recherche de financements
- Design d'expérience
- Développement
- Prototypage
- Tests
- Diffusion
- Analyse de la réception des publics
- Autre

À quel stade de développement de votre projet êtes-vous aujourd'hui? * (Cochez la ou les réponses)

- Projet abandonné
- Projet en phase de conception

- Projet en phase de développement
- Prototype en phase de test
- Projet en diffusion
- Renouvellement ou poursuite du projet
- Autre

Estimez-vous que votre projet a réussi ? * (Cochez la ou les réponses)

- Oui
- Non

Pourquoi ? *

Quels ont été pour vous les facilitateurs de ce projet ? * (Cochez la ou les réponses)

- Ressources humaines
- Ressources financières
- Connaissances en technologie ou en édition
- Connaissance et accès aux milieux éducatifs
- Soutien partenarial (public ou privé)
- Accès à des formations ou ateliers
- Accès à des espaces et / ou à des outils de travail
- Accès aux données et aux acquis de la recherche
- Autre

Quels ont été pour vous les freins de ce projet ? * (Cochez la ou les réponses)

- Ressources humaines inadéquates
- Ressources financières insuffisantes
- Connaissances partielles en technologie ou en édition
- Connaissance et / ou accès partiels aux milieux éducatifs
- Faible soutien partenarial (public ou privé)
- Faible accès aux données et aux acquis de la recherche
- Autre

Pertinence de la recherche

De quelle manière avez-vous été accompagné.e.s par les équipes de recherche ? *

Les accompagnements reçus correspondaient-ils à vos attentes ? *

- Oui
- Non

Pourquoi ? *

Avez-vous constaté des impacts liés à la participation des équipes de recherche à votre projet au niveau de : * (Veuillez choisir toutes les réponses qui conviennent):

- L'évolution de la conception
- L'évolution du design d'expérience
- L'obtention de financements
- L'obtention d'occasions de visibilité
- L'amélioration des connaissances sur les métiers de l'édition ou du numérique
- L'amélioration des connaissances sur les pratiques pédagogiques en lien avec le numérique
- L'élaboration d'outils pédagogiques inédits ou l'amélioration d'outils existants
- Autre

Envisageriez-vous de nouvelles collaborations avec un milieu de recherche pour des projets futurs ? *

- Oui
- Non

À quel(s) niveau(x) ? *

- Conception
- Design d'expérience
- Financements
- Visibilité
- Design pédagogique
- Tests avec les utilisateurs
- Compréhension des cultures d'édition ou du numérique
- Compréhension des milieux éducatifs
- Autre

Pourquoi ? *

Quelles seraient les recommandations que vous souhaiteriez faire dans la perspective de la mise en place d'un processus d'accompagnement par la recherche plus systématique ? *

Impacts de la COVID-19 sur vos activités en lien avec le numérique

Avez-vous observé des changements dans vos activités de diffusion et distribution de contenus numériques directement liés au contexte de la pandémie ? *

- Oui
- Non

Si oui, avez-vous observé : *

- Augmentation de la production
- Baisse de la production
- Augmentation du trafic
- Baisse du trafic
- Augmentation des téléchargements
- Diminution des téléchargements
- Augmentation des interactions sur vos plateformes
- Diminution des interactions sur vos plateformes
- Augmentation de la découvrabilité de vos contenus en dehors du Québec
- Élargissement du bassin géographique de vos téléchargements
- Nouveaux publics (scolaires, bibliothécaires, etc.)
- Autre

Durant et après la période de confinement, avez-vous observé de nouvelles pratiques en lien avec vos productions ? *

- Oui
- Non

Si oui, lesquelles ? * (Veuillez choisir toutes les réponses qui conviennent)

- Utilisations de vos ressources et contenus numériques pour les cours en ligne
- Enregistrements et captations de vos contenus numériques
- Développement de séquences didactiques
- Activités de diffusion en ligne de la part des bibliothécaires et ou des libraires
- Autre

Avez-vous fait appel à un financement spécifiquement dédié à une nouvelle production numérique au cours de l'année 2020 ? *

- Oui
- Non

Si oui, à quel palier gouvernemental ? *

- Ministère de la culture et des communications
- SODEC
- Patrimoine Canada
- Conseil des arts et des lettres du Québec
- Conseil des arts du Canada
- Autre

Si vous le souhaitez, merci de préciser la nature du projet numérique déposé :

Avez-vous obtenu le financement demandé ? *

- Oui
- Non
- Je ne sais pas encore

Avez-vous bénéficié d'une mise en avant spécifique en formule numérique qui n'aurait pas été possible en formule présentielle (éloignement, coûts, etc.) ? *

- Salon du livre ou autre évènement
- Heures du conte
- Conférences
- Promotion en ligne
- Entrevues
- Autres

Pensez-vous que le virage numérique imposé par le contexte sanitaire aura des impacts durables sur les pratiques ?

ANNEXE I - DESCRIPTION PROJET À L'ÉCOUTE !

À l'écoute ! est un projet de cocréation de balados documentaires jeunesse (assortis d'outils pédagogiques) en lien avec des albums de fiction issus du catalogue de maisons d'édition partenaires. Il se propose également de développer de nouvelles avenues de diffusion de la création balado en ligne et en bibliothèques publiques et scolaires, d'études des publics et de transfert de connaissances. Ce projet, qui a obtenu un fonds de 300 000\$ du programme Ambition numérique (Ministère de la culture et des communications) et qui rassemble près d'une vingtaine de partenaires issus des trois pôles susmentionnés (production, diffusion, réception), est basé sur les acquis de la recherche et s'est proposé de trouver des solutions à la grande majorité des points de ruptures qui y ont été identifiés. Ainsi, il repose sur une dynamique de co-création, de diversification des expertises des partenaires, d'association de supports numérique et papier, d'exploration de nouveaux modèles d'affaires et de diversification des avenues de découvrabilité. Sa documentation et son analyse permettront de peaufiner les pistes de solution et de recommandation avancées.

Genèse et objectifs du projet

Genèse

À l'été 2019, la maison d'édition *La Pastèque*, editrice de bandes-dessinées et albums jeunesse, a contacté l'organisme de production de balados jeunesse *La puce à l'oreille* afin d'expérimenter la création d'un balado jeunesse documentaire en lien avec l'album *L'abeille à miel*, d'Isabelle Arsenault et Kirsten Hall (2018). Ce balado visait à approfondir la thématique du livre, soit le rôle des abeilles pour l'environnement. *La puce à l'oreille* a écrit le texte du balado, qu'elle a ensuite réalisé et diffusé en partenariat avec l'éditeur. Le projet a obtenu un soutien financier du laboratoire Nt2, de l'UQAM, dans le cadre de ses projets spéciaux, et de la Chaire en littératie médiatique multimodale, pour la conception et le design pédagogique.

Sorti en novembre 2019, le balado *L'abeille à miel*, avec une mise en marché sur les plateformes de *La puce à l'oreille* (site internet, plateformes de baladodiffusion) et une promotion minimale, a réalisé près de 20 000 écoutes. Suite à cette expérience, *La Pastèque* a souhaité poursuivre sa collaboration avec *La puce à*

l'oreille et a obtenu un financement de l'organisme Patrimoine Canada ainsi qu'un financement de la SODEC pour produire 6 nouveaux balados documentaires en complément d'albums papier de leur catalogue. Le soutien de la Chaire LMM a été également renouvelé. Par ailleurs, également courant 2019, l'organisme Lis avec moi a contacté *La puce à l'oreille* afin de réaliser un balado documentaire complémentaire à un album jeunesse original commandé par l'organisme à la maison d'édition Hannenorak, dans le cadre du projet *Sentier du conte vivant*, des parcours contés et sonores proposés au Centre de la nature de Laval. Ce balado aussi vise à approfondir les thématiques abordées dans l'album. Cette production, retardée du fait de la situation de pandémie, est en cours, et sera diffusée et présentée aux publics en juillet 2021 par Lis avec moi. Il sera ensuite utilisé en promotion de l'album.

Objectifs

Les objectifs du projet *À l'écoute!* sont ancrés dans les constats préliminaires qui constituent la genèse, ainsi que dans les besoins identifiés de ses publics. Ils sont multiples :

- Développer une structure pérenne de création et de diffusion de balados complémentaires à des albums jeunesse québécois pour ouvrir la voie à de nouveaux modèles de mise en marché et de médiation culturelle numériques soutenant la découvrabilité de l'édition jeunesse québécoise ;
- Permettre aux maisons d'édition jeunesse québécoises de trouver leur place et d'être découvertes au sein de l'univers numérique francophone ;
- Former les éditeur.rice.s québécois aux potentiels de la baladodiffusion à partir d'observations et de données scientifiques;
- Augmenter les connaissances générales sur les modes et contextes d'écoute de balado par les jeunes publics, afin d'outiller les acteurs du secteur et soutenir le développement de nouveaux contenus adaptés et pertinents, tout en enrichissant le secteur de la baladodiffusion québécoise et des différents secteurs culturels dédiés aux jeunes publics ;
- Développer une méthodologie efficace de production et de diffusion des contenus audionumériques en lien avec des albums jeunesse québécois, et du même coup faciliter de nouvelles productions et pérenniser les collaborations, et ce à moindre coût ;

- Soutenir le développement technique de nouvelles avenues de mise en valeur des contenus littéraires québécois, à travers les plateformes de prêt et de ventes existantes ;
- Outiller les enseignant.e.s, les bibliothécaires et les médiateur.trice.s de la lecture dans leur mise en place d'activités d'appropriation et de découverte de la lecture, notamment pour les jeunes publics en troubles d'apprentissage et en francisation, et ce à partir de titres issus de la littérature jeunesse québécoise ;
- Outiller les parents de jeunes enfants à la recherche de contenus numériques francophones accessibles et pertinents, sans écran.

Descriptif du projet

À l'écoute est un projet innovant composé de trois modules interreliés :

1. La mise en place, la structuration et la pérennisation d'une vitrine de balados documentaires jeunesse liés à des albums jeunesse de maison d'édition québécoises. Ces balados seront pensés avec les éditeurs et prendront la forme de courts formats documentaires (8-10 minutes) écrits et réalisés par nos équipes, approfondissant la thématique de chaque album. Par exemple, pour l'album *Le grand méchant loup dans ma maison*, édité par Les 400 coups, le balado traitera de violence conjugale; pour *Le brouillard*, des éditions de La Pastèque, de changements climatiques, etc. Ces balados pourront se rapprocher de ce que fait déjà La puce à l'oreille avec ses « formats puce », disponibles en ligne, notamment sur son site internet www.lpalo.com. Cette vitrine sera disponible en ligne sur les plateformes de balado, mais aussi sur les plateformes de prêts numériques et sur les plateformes de vente d'albums en ligne, sur tous les marchés (leslibraires.ca, fnac.com, Amazon, etc). L'intention est ici de développer la promotion, la découvrabilité et la médiation de l'édition jeunesse québécoise à l'échelle de la francophonie et ce, au service des éditeurs. Ces balados seront accompagnés de fiches pédagogiques à destination des enseignant.e.s du primaire. Bien sûr, ils pourront aussi être écoutés de manière autonome, tout en donnant envie d'aller se procurer l'album.

2. L'utilisation d'un premier bassin de contenus réalisés dans une formule d'expérimentation avec des éditeurs québécois pour : installer la structure promotionnelle et technique du projet pour le long terme ; définir les bonnes pratiques et établir un modèle d'innovation répliquable et pérenne; collecter des données quantitatives et qualitatives sur les publics (et ainsi combler, via un guide de recommandations, un besoin de connaissances formelles dans le domaine de la baladodiffusion - peu d'analyses scientifiques concernant les usages des jeunes publics avec la baladodiffusion existant à ce jour); mettre en place un guide d'implantation intégrant notamment des données de production, de diffusion (SEO, métadonnées), des recommandations juridiques et de l'information sur les publics; et collecter des données sur les impacts et retombées du développement de compléments balados aux albums jeunesse afin de soutenir la viabilité et la pérennité du projet.
3. Le transfert de connaissances à destination : des éditeur.trice.s jeunesse, afin de leur permettre d'envisager les retombées potentielles du format et de se l'approprier pour l'intégrer et le systématiser dans leurs stratégies promotionnelles (et du même coup, assurer la pérennité et l'enrichissement de l'offre); des professionnel.le.s de la baladodiffusion, afin de les outiller dans le développement de contenus destinés aux jeunes publics; des professionnel.le.s du secteur culturel qui pourraient être intéressé.e.s au développement de solutions similaires pour mettre en valeur leurs contenus auprès des jeunes publics; des enseignant.e.s et médiateur.trice.s, pour promouvoir l'utilisation du format balado auprès des jeunes .

Le soutien financier obtenu en 2021 par La puce à l'oreille, avec notamment le soutien de la Chaire LMM, du Ministère de la culture et des communications (programme Ambition numérique), permettra la mise en place de la phase 1 du projet soit :

- l'installation de la structure promotionnelle et technique;
- la production d'une première salve de 38 contenus avec des éditeur.rice.s partenaires, accompagnés d'outils pédagogiques à destination des enseignant.e.s du primaire;
- la mise en place et l'implantation de stratégies de découvrabilité (ou de « repérabilité », notamment via une réflexion autour des métadonnées);

- la collecte de données auprès des publics et la mise en place d'un guide de recommandations pour les producteurs en baladodiffusion et le secteur culturel;
- la collecte de données sur les impacts et retombées sur les milieux;
- le développement du guide d'implantation;
- et enfin des activités de promotion et de transfert de connaissances.

Ce projet sera travaillé dans une dynamique de co-création et bénéficiera d'expertises diversifiées, pertinentes et complémentaires. Ainsi, les partenaires mobilisés pour cette première phase et suivantes interviendront :

- En production : 9 partenaires éditeurs jeunesse (Fonfon, La Pastèque, les 400 coups, Mr. Ed, Druide, Comme des géants, La courte échelle, l'Isatis, Planète rebelle);
- En diffusion / distribution : Bibliopresto (et avec lui, son partenaire De Marque), Lis avec moi, Communication-Jeunesse, Salon du livre de Montréal;
- En recherche et en transfert de connaissance : Chaire en littératie médiatique multimodale (UQAM), Laboratoire Nt2 (UQAM), Association nationale des éditeurs de livre.

Par ailleurs, plusieurs studios de production en baladodiffusion indépendants (Magnéto, RECréation, Grand public) ont exprimé un grand intérêt pour les aspects d'analyse des publics de ce projet. En effet, il s'agit ici pour eux d'accéder, via les guides de recommandations et les activités de transfert de connaissances, à des informations sur les publics afin de renforcer leurs expertises et leur développement d'affaires. L'ensemble de ces actions permettra de structurer le projet et d'en assurer la pérennité.

Points de rupture auxquels le projet apporte des solutions

Le projet *À l'Écoute* a été pensé pour proposer des solutions créatives et innovantes à une pluralité de points de rupture documentés dans la recherche :

Pour le pôle production

Difficulté d'anticipation des nécessités financières, organisationnelles et temporelles liées à une production numérique : En systématisant la

production, notamment grâce à la mise en place d'un fil audio unique pour l'ensemble des partenaires éditeurs, le projet *À l'écoute* permettra de construire un modèle de création efficace, rapide et moins coûteux qu'une création numérique unique. Un guide d'implantation est par ailleurs prévu pour livrer les recommandations et la "recette" de production aux éditeurs, jeunesse ou non, désireux d'explorer le médium balado.

Difficulté d'arrimage avec les milieux universitaires et difficulté de bénéficiaire du transfert de connaissances entre les acteurs de la recherche

: Grâce à son partenariat avec la Chaire LMM et le Laboratoire Nt2, et la présence au sein de l'équipe de La puce à l'oreille de professionnels de recherche, le projet *À l'écoute* permettra de développer une structure de cocreation impliquant le milieu de la recherche. Par ailleurs, la documentation et l'analyse des processus de travail, d'une part, et l'impact des réalisations sur les jeunes publics et leurs apprentissages, d'autre part (deux éléments prévus dès la conception du projet) permettront de générer des connaissances nouvelles. Des activités de transfert de connaissances en contexte scientifique et professionnel sont d'ailleurs prévues.

Pour le pôle diffusion :

Difficulté d'accéder aux avenues traditionnelles de découvrabilité du livre

: en associant livre papier et augmentation numérique, le projet *À l'écoute* mise sur une stratégie lui permettant de bénéficier à la fois des avenues traditionnelles de découvrabilité du livre (librairies, bibliothèques, salons du livre, etc) mais également dans l'espace numérique francophone (diffusion sur les plateformes de baladodiffusion, sur le site de médias partenaires, au sein des espaces de prêt et de vente numérique, etc). Afin de renforcer ce lien stratégique entre les deux composantes, une série d'actions seront mises en place : déploiement d'autocollants sur les livres bénéficiant d'une augmentation sonore en bibliothèques, affichages en librairies, création d'espaces d'écoute dans des lieux dédiés à la lecture, etc. Par ailleurs, le travail sur les métadonnées des balados, qui seront intégrés dans les plateformes de prêt et de vente, permettront un meilleur référencement des livres bénéficiant de cette augmentation sonore.

Inexistence de données quantitatives claires et actualisées sur les moyennes de vente

: si cela n'a pas d'incidence directe sur les ventes de livres, le nombre d'auditeurs des balados d'*À l'écoute* donnera une bonne idée de la

portée du projet. Ces données sont en effet facilement accessibles et quantifiables, et pourront être traitées selon plusieurs angles, notamment la provenance des écoutes (en termes de plateformes mais aussi de territoire), le taux de réécoute et la durée moyenne d'écoute.

Inexistence ou inadéquation d'avenues de diffusion adaptées aux oeuvres produites : Afin de s'assurer de maximiser les potentiels de diffusion des augmentations sonores, le projet À l'écoute mise sur un partenariat avec le prestataire technique De Marque et l'organisme Bibliopresto afin de financer le développement technologique d'un champ supplémentaire, dédié à l'augmentation balado, dans l'Entrepôt numérique, la plateforme permettant aux éditeurs de renseigner leurs titres pour les plateformes de prêt (Bibliopresto, Biblius) et de vente (leslibraires.ca).

Difficulté d'arrimage avec les besoins des milieux pédagogiques : en renouant le partenariat avec la Chaire LMM le projet À l'écoute s'assure de répondre aux besoins des milieux pédagogiques (apport scientifique de la Chaire LMM, soutien au design pédagogique en cocréation). Par ailleurs, le projet permettra de rejoindre ces publics à travers les partenariats en cours de négociation avec des entités telles que Bibliothèques et Archives nationales, IDELLO (plateforme pédagogique de TFO), ou autres.

Difficulté de définition des modèles d'affaires adéquats dans le domaine : À terme, la vitrine À l'écoute deviendra un important atout dans les stratégies promotionnelles en ligne du secteur de l'édition jeunesse québécoise à l'échelle de la francophonie, et il est à espérer que les éditeur.trice.s, fort.e.s de données sur les usages et d'une structure existante efficace, systématiseront le recours au balado documentaire dans leurs mises en marché. Grâce au projet pilote ici proposé, les éditeur.rice.s auront ainsi directement accès à des possibilités de production dont l'efficacité et la pertinence sont démontrées, et surtout, à moindre coût, puisque les structures et les modèles de travail, ainsi que la vitrine, seront stabilisés.

Pour le pôle réception :

Manque d'adéquation entre les oeuvres produites et les besoins des enseignants : le projet À l'écoute a été pensé dans une formule de co-création avec les équipes de la Chaire LMM et vise notamment à permettre le

développement de compétences en littératie médiatique multimodale chez les jeunes publics de niveau primaire.

Grande hétérogénéité des types et volumes d'équipements en contextes scolaires : le format balado est facilement accessible, sur toutes plateformes et peut par ailleurs également être consulté hors-ligne.

Manque de ressources de formation pour les enseignants : le projet vise également à travailler, en concertation avec des partenaires, au développement d'outils d'appropriation des œuvres, mais aussi de création de balado par les classes.

Par ailleurs, en travaillant dans une dynamique de création native des œuvres numériques (balado), ne reprenant aucun élément de propriété intellectuelle du livre papier, si ce n'est son titre, le projet *À l'écoute* n'est pas restreint dans sa diffusion, auprès des familles comme des classes. L'ensemble des créateurs impliqués dans la production balado sont payés en "achats de droits" et non en redevances : ils cèdent ainsi une licence intemporelle et exclusive d'utilisation de leur œuvre, donnant le champ libre à sa diffusion. Enfin, le projet *À l'écoute* offre une alternative aux écrans tout en restant numérique, un facteur apprécié par des parents qui, après de longs mois de confinement, souhaitent proposer des formules de divertissement en ligne ne passant pas par une tablette ou un ordinateur.