



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

Chercheuse principale

Nathalie Lacelle, Université du Québec à Montréal (UQAM)

Cochercheurs

Eleonora Acerra, Université du Québec en Abitibi (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)

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)

Monique Lebrun, 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)

RÉSUMÉ - Le virage numérique du livre jeunesse

Questions de recherche

Favorisée par la démocratisation des écrans, la production littéraire numérique pour la jeunesse est en plein essor. L'augmentation des publications et des prêts de livres numériques pour jeunes publics, l'espace croissant accordé à l'édition « non-traditionnelle » et à ses acteur·rice·s dans les événements de promotion de la littérature, mais également la démultiplication des initiatives de catalogage et d'analyse de l'offre, témoignent d'un secteur foisonnant. Cependant, au Québec, malgré le dynamisme du secteur et l'attention de la communauté académique, la production littéraire numérique pour les jeunes publics reste relativement peu connue, par le grand public comme par les professionnel·le·s du livre. Les acteur·rice·s du milieu avouent leur dépaysement et, souvent, une connaissance insuffisante du marché, des pratiques de production, des habitudes des jeunes publics et de leurs modes de réception. Dès lors, comment soutenir la transformation numérique du secteur de l'édition jeunesse québécoise ? Comment contribuer à développer une offre culturelle numérique québécoise qui soit pertinente et attrayante pour les jeunes publics ? Comment favoriser la découverte de ce secteur par les familles et les enseignant·e·s ? Le projet de recherche-action « *Soutien au développement de démarches d'édition numérique jeunesse au Québec à partir de pratiques favorables de production, diffusion et réception l'édition numérique jeunesse* » se propose de répondre à ces questions en s'attachant à : **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 de jeunes. **2-** Coconstruire avec des partenaires-acteur·rice·s du monde éditorial 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.

Principaux résultats et pistes de solution

Résultats. La **première phase** de travail, soit la consultation d'éditeur·rice·s, de producteur·rice·s numériques, d'organismes de représentation et de diffusion sectoriels, a permis de dégager les points de rupture rencontrés dans les activités de conception, production et diffusion des œuvres numériques jeunesse. La **phase 2** a consisté en l'accompagnement de 16 projets littéraires et documentaires, pour lesquels des solutions personnalisées ont été élaborées, en fonction des besoins spécifiques émergés. 10 projets ont requis un *soutien à la compréhension des besoins et réalités des milieux éducatifs* et bénéficié d'une *médiation des travaux en didactique de la littérature numérique et en littératie numérique*. 7 ont également reçu un soutien spécifique pour *le design d'outils pédagogiques et de médiation*. 5 projets ont requis un accompagnement dans les étapes de *conception, incluant notamment les choix technologiques et techniques*, ainsi que dans la définition du *design de l'expérience utilisateur·rice*. 4 projets ont demandé un soutien dans *la mise en place et l'analyse de tests auprès des utilisateur·rice·s*. 6 projets ont requis un accompagnement plus large, des enjeux de *compréhension et d'appropriation des cultures d'édition ou du numérique* ayant émergé. Enfin, 3 projets ont reçu un accompagnement dans le *développement d'occasions de visibilité* et dans *la recherche et l'obtention de financements ou de nouveaux partenariats*. La **phase 3** a été consacrée à la collecte des retours sur les expériences auprès des partenaires de projets. Sur les 14 projets évalués par les partenaires, 12 ont été considérés comme des réussites. La collaboration avec le milieu de recherche a notamment facilité les étapes de conception (10 projets sur 14), la connaissance des pratiques pédagogiques en lien avec le numérique (10 sur 14), l'élaboration d'outils pédagogiques inédits (9 sur 14) et l'évolution du design d'expérience (6 sur 14). Parmi

ces projets, 2 sont désormais en développement, 4 ont démarré leur diffusion et 4 ont été renouvelés ou prolongés. Tou·te·s les répondant·e·s souhaiteraient par ailleurs bénéficier de nouveau d'un accompagnement, en particulier sur le design pédagogique (11 répondant·e·s sur 13), le design d'expérience (10 sur 13), la conception (9 sur 13) et les tests auprès des utilisateur·rice·s (9 sur 13). Lors de cette phase de nouveaux projets ont vu le jour, dont *À l'écoute*, un projet d'augmentation sonore d'albums papier s'attendant à résoudre une grande majorité des points de rupture identifiés dans le cadre de la recherche.

Pistes de solution : Quatre auditoires ont été visés par cette recherche : **1.** Les *professionnel·le·s de l'édition jeunesse* intéressé·e·s à valoriser leur catalogue imprimé par le numérique, à soutenir la création d'œuvres natives numériques et à développer de nouveaux marchés ; **2.** Les *milieux culturels et éducatifs* intéressés à intégrer des œuvres numériques dans leurs activités de formation des jeunes publics ; **3.** Le *milieu universitaire* s'interrogeant sur les défis et les enjeux inhérents à la formation à la production et à la réception d'œuvres numériques ; **4.** Les *décideur·se·s et gestionnaires publics* désireux·ses de soutenir le développement d'une offre littéraire et documentaire numérique québécoise qui exploite le potentiel de la technologie et répond aux besoins des milieux culturels et éducatifs ; **5.** Les *jeunes lecteur·rice·s*, pour lequel·le·s les œuvres numériques représentent un *corpus* adapté à cultiver le goût de lire et à développer de nouvelles compétences littéraciques. La recherche a mis en lumière **quatre pistes d'intervention** sur lesquelles *décideur·se·s et gestionnaires* devraient opérer. **1.** S'assurer d'une concertation et du maintien d'un dialogue actif entre les milieux éditorial, culturel, éducatif et universitaire lors des étapes de production, diffusion et réception des 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 mécaniques 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.

Contexte et historique du projet

En réponse à l'appel du Plan culturel numérique du Québec (PCNQ), du ministère de la Culture et des Communications (MCC) et du Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC), le projet a visé à stimuler les connaissances et la production éditoriale numérique québécoise. Plus particulièrement, nous nous sommes proposés, d'une part, de développer une expertise de production et diffusion chez les éditeur·rice·s numériques à partir de pratiques favorables de cocréation ou collaboration multidisciplinaire, d'autre part, de susciter la découvrabilité des contenus littéraires et documentaires numériques pour les milieux éducatifs, culturels et éditoriaux. En effet, au Québec, malgré le dynamisme du secteur éditorial et l'attention des milieux éducatifs et culturels, les contenus numériques pour les jeunes publics restent relativement peu connus, par le grand public comme par les professionnel·le·s du livre. De manière analogue, les travaux scientifiques indiquent que la production numérique est peu mobilisée dans les lieux de formation, faute d'équipement et de formation initiale des éducateur·rice·s et des enseignant·e·s. Il s'avérait ainsi nécessaire de développer des connaissances praxéologiques, théoriques, empiriques et méthodologiques pour soutenir la production, la conception et la diffusion de contenus numériques innovants et adaptés à la fois aux pratiques, aux connaissances et aux besoins de développement cognitif et psycho-affectif des jeunes publics.