

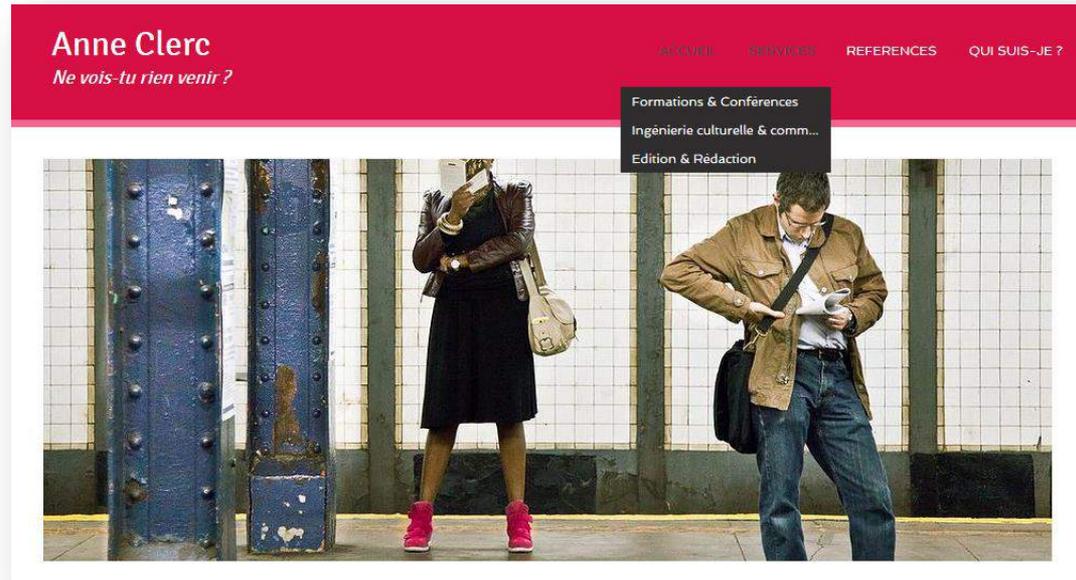


# Qui suis-je ?



# { BnF

# folio



# **Éléments d'introduction et de réflexion**

**Définir ?**

**Adaptation unique et  
adaptation multiple**



Le processus d'adaptation se  
synchronise



**Cross-média**



Un même univers est dé-  
cliné simultanément sur  
plusieurs médias

Chaque support ajoute une  
contribution significative à  
l'histoire globale.



**Cross-média par  
adaptation**



**Transmédia**

[Le transmédia : un  
dépassement du  
média ?](#)  
[Karleen Groupierre](#)

**Octobre 2017**

## Pourquoi le transmedia a-t-il autant de succès chez les fans ?



## Anatomie d'un fan

transmedia et fans vont de paire.

**Collectionneur** : les fans adorent collectionner ce qui fait parti de leur univers favori comme des figurines, des jouets, des jeux vidéos ou de société, etc ;

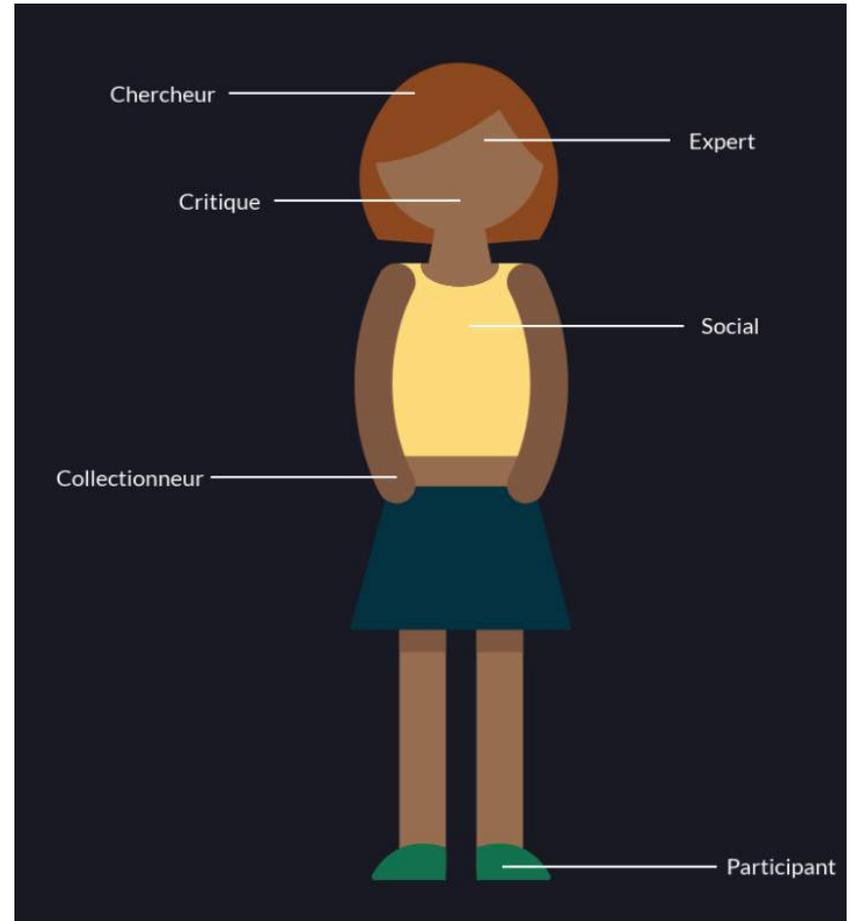
**Participant** : les fans demandent à participer au prolongement de leur univers fictionnel préféré, que ce soit au travers de récits de leur propre cru (fan-fiction) ou par des jeux vidéos ;

**Critique** : il est faux de penser qu'un fan est incapable d'esprit critique... Au contraire, c'est le 1er à critiquer l'oeuvre si elle dérive de ses valeurs principales ;

**Expert** : les fans connaissent leur oeuvre sur le bout des doigts ;

**Sociaux** : les fans se rassemblent en communautés partageant les mêmes valeurs. Ces dernières sont bien sûr liées à l'oeuvre qu'ils adorent. Ils partagent leurs analyses, leurs créations, leurs doutes, leurs indices, etc ;

**Chercheur** : les fans adorent analyser leur oeuvre favorite, chercher des niveaux de lecture différents, des symboliques, etc.



# **Bouleversement des pratiques culturelles**

You **Tube**



**NORMAN**  
FAIT DES VIDEOS

*cyrien*.FR



# WHO ARE MILLENNIALS?



"GEN Y"

80 MILLION IN THE U.S.



LARGEST GENERATION YET

2.5 BILLION WORLDWIDE

MOST ETHNICALLY & RACIALLY DIVERSE



DOMINANCE OF SOCIAL NETWORKS



# DO THEY MATTER?

% OF WORKFORCE

50% BY 2020 → 75% BY 2030

IN THE COMING YEARS



MAKE A DIFFERENCE W/ THEIR WORK



- CONFIDENT
- HAVE HIGH EXPECTATIONS
- ACHIEVEMENT ORIENTED

Image from Why Millennials Matter (www.whymillennialsmatter.com)



Le cosmopolitisme esthétique-culturel des jeunes  
Les cultures juvéniles à l'ère de la globalisation : une approche par le cosmopolitisme esthétique-culturel, Vincenzo Cicchelli, Sylvie Octobre, Paris, Département des études, de la prospective et des statistiques, ministère de la Culture et de la Communication, 2017, 20 p

*« Les œuvres et contenus culturels circulent de manière croissante dans le monde et contribuent à façonner des répertoires et des goûts juvéniles désormais internationalisés »*, la diversité de l'offre dans tous les domaines de création (cinéma, musique, littérature, séries télévisées...) et sa très large diffusion, produisent, en effet, auprès des jeunes générations l'émergence d'une forme de cosmopolitisme esthétique-culturel.

Ainsi, les jeunes interrogés (1 600 personnes âgés de 18 à 29 ans) se répartissent-ils entre :

- le cosmopolitisme involontaire (sans intentionnalité particulière, 34 % des jeunes interrogés) ;
- le cosmopolitisme sectoriel (engagement significatif dans un domaine culturel en particulier, la lecture, 32 % des jeunes interrogés) ;
- le cosmopolitisme principiel (engagement significatif et ouverture générale à une diversité de domaines culturels, 17 % des jeunes interrogés) ;
- la préférence culturelle nationale (avec une forme de rejet de ce qui n'est pas français, en français, 11 % des jeunes interrogés) ;
- l'impossible cosmopolitisme (avec une mise en retrait significative de tout ce qui est international, étranger, 6 % des jeunes interrogés).

En conclusion, comme d'autres études récemment publiées par le DEPS, on observe que si le jeu des facteurs sociaux a toujours sa place pour comprendre les pratiques des jeunes, dans un même temps d'autres facteurs deviennent prégnants et tendent à façonner les goûts et préférences, à transformer et infléchir les échelles de légitimité, signalant des mutations assez significatives, durables, dans le rapport des jeunes à la culture par rapport aux générations qui les précèdent. « *Cela invite à réfléchir à l'éducation cosmopolite* » et « *dessine de nouveaux territoires pour l'éducation artistique et culturelle.* »



## Qu'est-ce qui détermine le début et la fin de l'adolescence ?

7 MIN

29/01/2018



PODCAST



EXPORTER



D'après l'OMS, l'Organisation Mondiale de la Santé, l'adolescence se situe entre 10 et 19 ans. Mais une étude scientifique, menée par deux chercheurs australiens et publiée dans la prestigieuse revue « The Lancet », encourage à reconsidérer cette période de la vie, en la fixant entre 10 et 24 ans.

[Qu'est-ce qui détermine le début et la fin de l'adolescence ?](#)  
[29/01/2018](#)



Des étudiants réalisent leurs examens le 20 mai 2009 sur le campus de l'Université Lyon 2 • Crédits : IFAN-PHII IPPF

**Tableau 2 – Sorties et avancée en âge***(en %)*

<b>Sortie</b>	<b>11 ans</b>	<b>13 ans</b>	<b>15 ans</b>	<b>17 ans</b>
Cinéma	83,5	82,5	88,5	90,0
Musée, monument	56,0	49,5	54,0	44,0
Parc d'attractions	49,5	39,0	39,5	35,0
Bibliothèque	44,5	41,5	27,0	21,0
Zoo, parc animalier	42,5	26,5	22,0	17,5
Spectacle de danse, théâtre, opéra	41,0	29,0	29,0	37,0
Match, manifestation sportive	40,5	37,0	45,0	48,0
Cirque	32,5	15,0	8,0	4,5
Concert	22,0	19,5	23,0	34,0
Boîte, discothèque	2,5	4,0	14,0	42,5

Base : tous les enfants.

Note de lecture : à 11 ans, 83,5 % des enfants sont allés au cinéma depuis le début de l'année scolaire.

**Tableau 1 – Consommations culturelles quotidiennes et avancée en âge**

Activité	11 ans	13 ans	15 ans	17 ans
Regarder la télévision tous les jours	81,0	79,5	78,5	66,0
Écouter de la musique enregistrée tous les jours	37,0	36,0	57,5	68,5
Écouter la radio tous les jours	35,0	43,5	50,5	46,5
Lire des livres tous les jours	33,5	18,0	14,0	9,0
Faire du sport tous les jours	22,0	22,5	21,0	17,5
Jouer à des jeux vidéo tous les jours	21,5	22,0	20,0	16,5
Jouer à d'autres jeux tous les jours	20,5	7,5	2,5	1,5
Lire des bandes dessinées tous les jours	20,5	13,5	8,5	5,5
Lire des journaux, des magazines tous les jours	15,5	12,0	9,5	10,0
Utiliser un ordinateur tous les jours	14,5	26,0	57,0	69,0
Pratiquer une activité artistique	42,5	51,0	42,0	39,0
Écrire un journal intime	33,5	34,0	28,0	22,0

Base : tous les enfants.

Les *items* sont classés par ordre décroissant de pourcentage à 11 ans. La pratique artistique et l'écriture sont placées à la fin car il s'agit de réponse « oui » sans précision de fréquence.

Source : Le Département des études de la prospective et des statistiques (DEPS) est le service d'études et le service statistique ministériel du ministère de la Culture et de la Communication

# Démultiplication des écrans

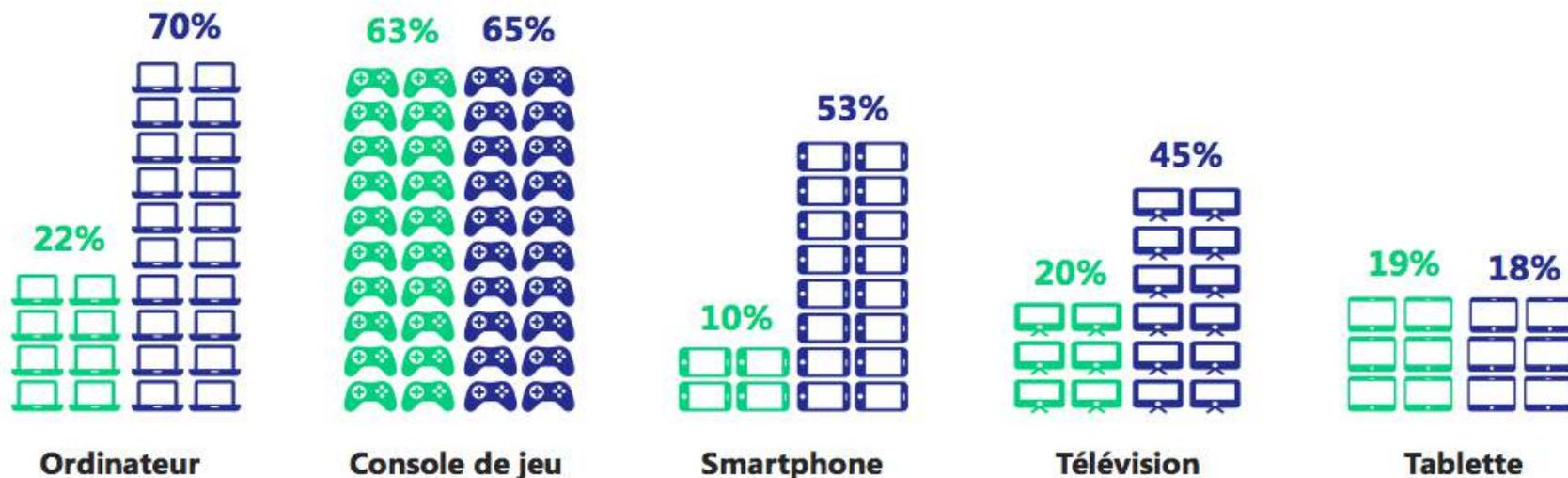
## DÉMULTIPLICATION DES ÉCRANS PERSONNELS



7 à 12 ans



13 à 19 ans



# Des applications et des jeux



## ADDICTS AUX JEUX

75%

*jouent sur smartphone ou tablettes*



Angry Birds



FIFA 11



Cut the Rope



Candy Crush



The Room



Monopoly



Doodle Jump



Oceanhorn



Tetris



Touchgrind BMX



Infinity Blade III



Fruit Ninja

# D'UN ÉCRAN À L'AUTRE

## Smartphone



- Jouer
- Chatter
- Regarder des vidéos
- Écouter de la musique
- Surfer sur Internet
- Écouter de la radio
- Regarder la TV en replay

## Tablette



- Jouer
- Surfer sur Internet
- Écouter de la musique
- Regarder des vidéos
- Chatter
- Regarder la TV en replay
- Regarder la télévision

## Ordinateur



- Regarder des vidéos
- Regarder la télévision
- Écouter de la musique
- Regarder la TV en replay
- Télécharger des logiciels



13 à 19 ans

# **DES ENFANTS ET DES ADOLESCENTS DANS UN MONDE NUMERIQUE**

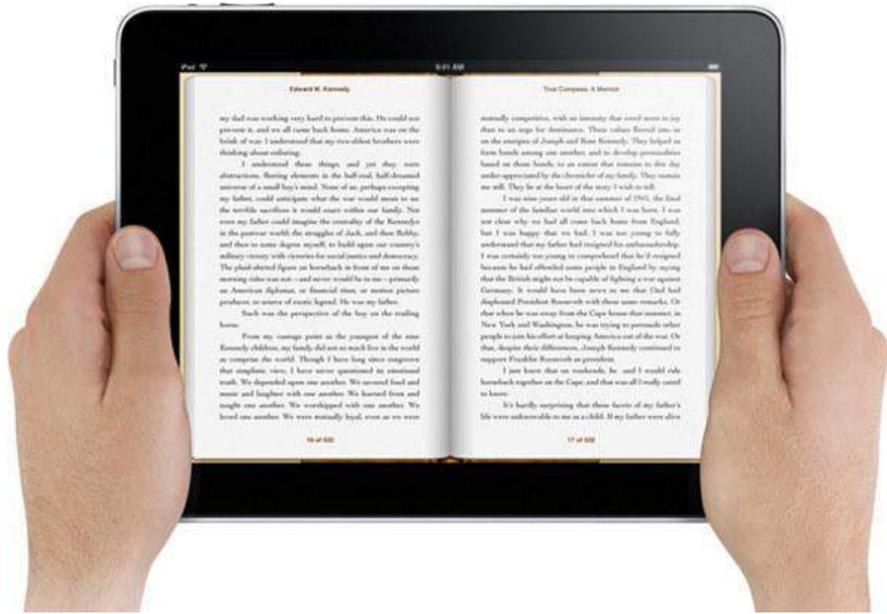


# Georges Brassens

## les copains d'abord.

remasterisation en haute définition





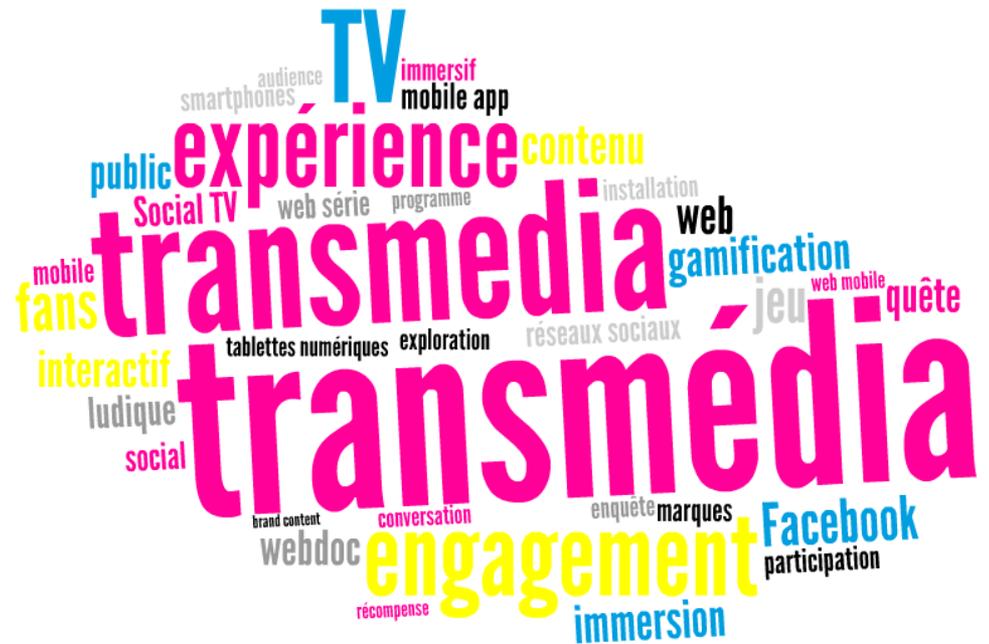
- Des contenus culturels dématérialisés circulant plus aisément dans la population (des jeunes)
- Nouvelles pratiques (streaming, podcast...)
- Culture populaire « à la demande »
- Culture populaire vs culture élitiste
- Des professionnels aux amateurs : nouveaux modes de validation des œuvres culturelles



Le succès de l'application Snapchat repose sur **trois principes**: "une image vaut mieux que mille mot", "profiter de l'instant présent" et "rien n'est éternel". Les jeunes du monde entier semblent pour l'instant apprécier le concept. Reportage sur [France TV](#)

« Les premiers praticiens transmédias, ce sont les jeunes eux-mêmes. Ils ont de multiples écrans, ont accès à énormément de services, vont de l'ordinateur à la télé puis au mobile. Sans aucun doute, tout l'enjeu est d'embrasser les compétences digitales qui reconfigurent le rapport à la connaissance, aux œuvres, à leur accessibilité, et aux processus de médiation qui accompagnent ces changements. »

[Laurence Allard](#) est maîtresse de conférences en Sciences de la Communication, enseignante à l'Université Lille 3, et chercheuse à l'Université Paris-3, IRCAV.



# Cultures adolescentes ?

(approche sociologique)



QUESTIONS  
DE CULTURE

## Deux pouces et des neurones

Les cultures juvéniles de l'ère  
médiatique à l'ère numérique

Sylvie Octobre



MINISTÈRE DES ÉTUDES DE LA POLITIQUE ET DES ÉTUDES

- Les dénominations “culturelles” (X, Y, Digital Natives...), un slogan publicitaire ?
- Discours entre angélisme (Nicolas Carr) et misérabilisme (Michel Serres)
- Discours technique alors que l'enjeu est culturel, avant tout !
- Attentes de médiations et de (re)médiations
- Cultures jeunes : non-homogènes et pratiques différentes

### Des « goûts » pérennes :

- Les jeunes sont toujours les plus technophiles (walkman ou magnéto) : cette technophilie n'est pas technicienne
- Préférence pour média expressif : musique sur ordinateur
- Désir d'expérimentation (pratiques artistiques avec usages numériques)
- Goût pour les sociabilités

### Nouveautés :

- Temporalité culturelle : accès à la demande, immédiateté
- Contenus culturels qui échappent à l'institution

- Nouvelles valeurs sur des contenus culturels : distance avec la culture scolaire, notamment
- Cette distance croissante remplace le « conflit » générationnel habituel pour la génération des jeunes. Clivage singulier pour cette génération
- Goût pour le divertissement : le jeu vidéo, par exemple
- Cosmopolitisme culturel : consultations de contenus en langue étrangère

### Trois questions :

1. La fragmentation des conditions de vie s'accompagne-t-elle d'une fragmentation culturelle? Ou encore : la convergence technologique s'accompagne-t-elle une convergence culturelle?

2. Quels nouveaux rapports à la culture? Autonomie et éclectisme

3. Quels liens entre les cultures jeunes et les autres? Quid des transmissions et des médiations ?

**>> Fragmentation des cultures jeunes**

**>> Éclectisme juvénile croissant mais si la culture populaire est accessible à tous (séries), les cultures savantes ne le sont pas**

**>> Culture pour filles vs culture pour garçons ?**

**>> Le diplôme n'est plus aussi « structurant » dans la consommation culturelle**

**>> Favoriser la (re)médiation**

# SocialLife 2015

Baromètre annuel des usages des réseaux sociaux en France

Un **rebond** porté par les **moins de 25 ans**

## Une proportion de socionautes renforcée

Internautes

Internautes de moins de 25 ans

**82%**

+3 points vs. nov. 2013

**97%**

+4 points vs. nov. 2013

sont inscrits sur au moins 1 réseau social

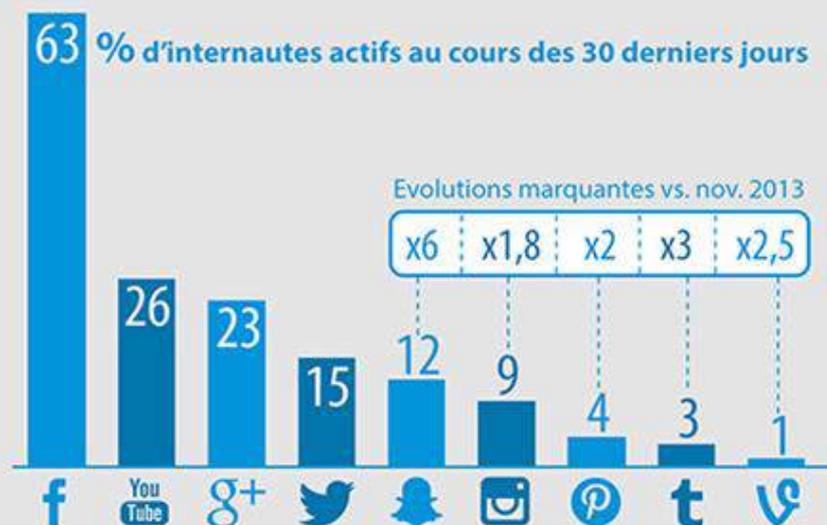
2,7



3,6

Nombre moyen de réseaux sociaux sur lesquels ils sont actifs

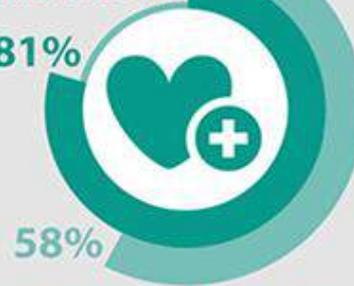
## Une forte croissance de plusieurs plateformes



## Une relation aux marques et des usages mobiles encore plus forts auprès des jeunes

Socionautes Socio. 15-24 ans

81%

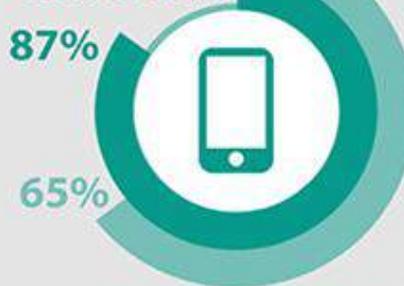


58%

suivent l'actualité d'une marque ou d'un produit

Socionautes Socio. 15-24 ans

87%



65%

se connectent depuis un téléphone mobile

# Cultures adolescentes ?

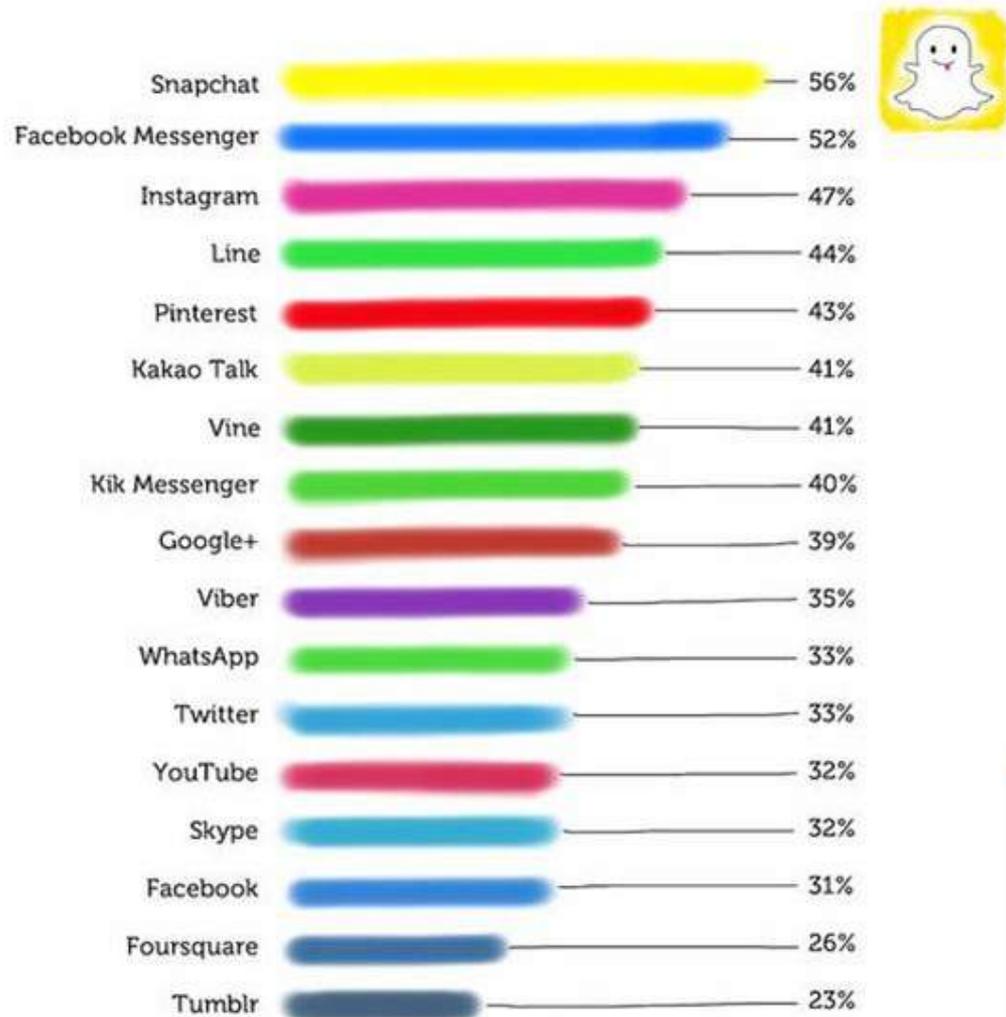
(Culture de l'image)





La croissance des applis des réseaux sociaux et des applis mobiles de messageries instantanées sur les 6 derniers mois

(Sur mobiles et tablettes. Chiffres monde, décembre 2014)



« Les ados manient désormais une langue particulière que j'appelle le *pic speech* (pour *picture speech*), un langage des images au sens large, qu'on pourrait aussi appeler « Parlimage ». C'est un mélange d'écrit et d'images. Ils échangent des textos bourrés de signes cabalistiques, les émoticônes, qui symbolisent visuellement leurs émotions. Mais aussi des photos avec texte et dessins associés, parfois tracés au doigt sur l'écran tactile. Ou encore des vidéos très courtes et des gifs, ces images animées. Tout cela grâce à Snapchat, Instagram ou Vine, les applications de leurs téléphones mobiles. »

Thu Trinh-Bouvier, spécialiste de la communication digitale, responsable nouveaux média chez Vivendi

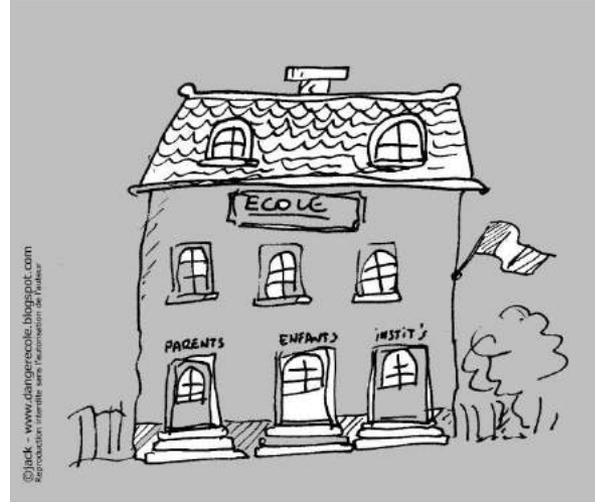
# Observations dans les bibliothèques



WIKIPEDIA



# Les lieux de la transmission de la culture



MU  
SÉES





*Culture Mobile a filmé Serge Tisseron le 22 août 2012 chez lui dans le onzième arrondissement de Paris.*

# SERGE TISSERON, LA CULTURE NUMÉRIQUE

En quoi est-elle opposée à la culture du livre ?

**Et le livre dans tout ça ?**

# Les licences en littérature de jeunesse

"Les licences et les héros sont des valeurs sûres de l'édition jeunesse, qui investissent parfois le marché du livre après être apparus dans le jouet ou les jeux vidéo. Tandis que les éditeurs n'hésitent pas à moderniser les personnages historiques avec une déclinaison en 3D, à l'image du Petit Prince ou du Petit Nicolas" précise Sébastien Rouault, chef du groupe Livre de GFK. Ainsi les *Monsieur Madame*, avec 1,9 million de volumes vendus prend le Top 5 des licences jeunesse où l'on trouve ensuite *T'choupi* (1,7 million d'exemplaires), *Les princesses Disney* (1 070 000 ex), *Cars* (1 060 000 ex), et *Barbapapa* (880 000 ex).



# #lecture #écriture : usages numériques

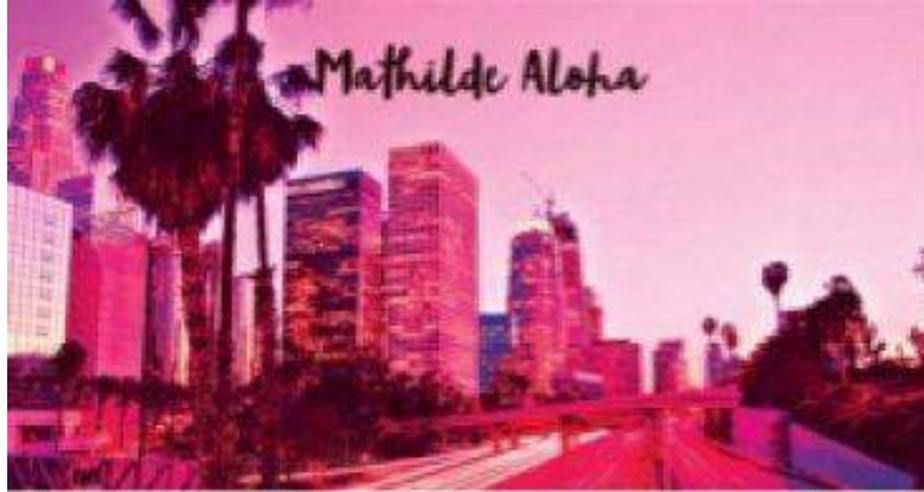


Fondé en 2006 au Canada par [Allen Lau \(@allenlau\)](#) et Ivan Yuen ([@ivanyuen](#)), Wattpad compte aujourd'hui [une centaine d'employés](#). Fin 2014, elle rassemble chaque mois quelque 40 millions d'utilisateurs actifs, dont 85% utilisent le site depuis leurs smartphones et tablettes

[On trouve plus de 100 millions d'histoires](#) sur Wattpad

On désigne la plateforme comme "*le club de lecture des adolescentes*". On se lit entre copines et on devient copine en se lisant. Comme l'explique dans l'article de Slate la professeure de littérature générale et comparée Nathalie Prince, Wattpad renforce un effet miroir

« [Wattpad : le Youtube de l'écriture ?](#) » *La Feuille*, Hubert Guillaud, Le Monde, avril 2015



Mathilde Aloha

ANOTHER STORY OF  
**Bad Boys**  
ÉPISODE 1



Lecture et mise en scène de soi

# BookTube





# UN ARTICLE POUR LES FANS !

*T'as capté toutes les références à Harry Potter dans le trailer des Animaux Fantastiques 2 ?*



**For the People : Entre Grey's Anatomy et HTGAWM, notre**



**The Flash saison 4 : Episode 16. L'importante décision**



**Kylie Jenner VS Kim Kardashian : Quelle sœur es**

# Vers une révolution de l'Imaginaire ?

## Les Etats Généraux de l'Imaginaire aux Utopiales 2017

“Nous sommes dans une situation schizophrénique.”

C'est peu ou prou ce que rapportait Jérôme Vincent (directeur de la maison d'édition ActuSF et journaliste de formation) au micro de Just A Word en mai dernier lors du festival des Imaginales.

“Les gros blockbusters au cinéma relèvent de la science-fiction et de la fantasy, les grandes séries TV sont en grande partie liées à l'imaginaire, pareil en BD et dans le jeu vidéo, sans parler du réveil du jeu de rôle... Donc nous sommes dans un univers qui fait appel à toutes les références de l'imaginaire. Et nous avons en plus en littérature le Young Adult qui fonctionne bien avec souvent les mêmes bases thématiques. Mais nous avons parfois l'impression qu'il n'y a pas de report sur les littératures de l'imaginaire classiques. »



# **Des éléments historiques**

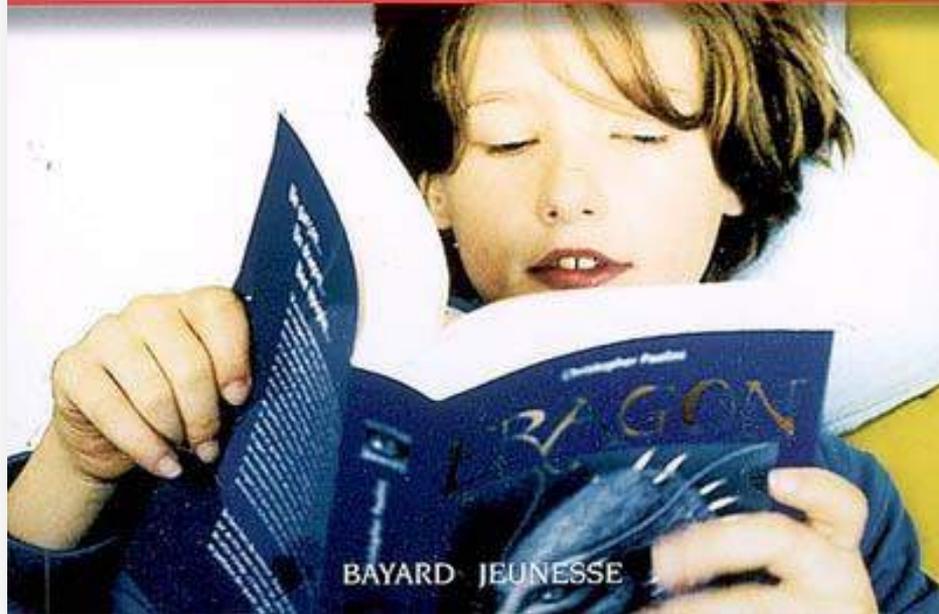
les petits guides  
**J'AIME LIRE**  
pour nous les parents !

Nic Diament

# Histoire des livres pour les enfants

du Petit Chaperon rouge  
à Harry Potter

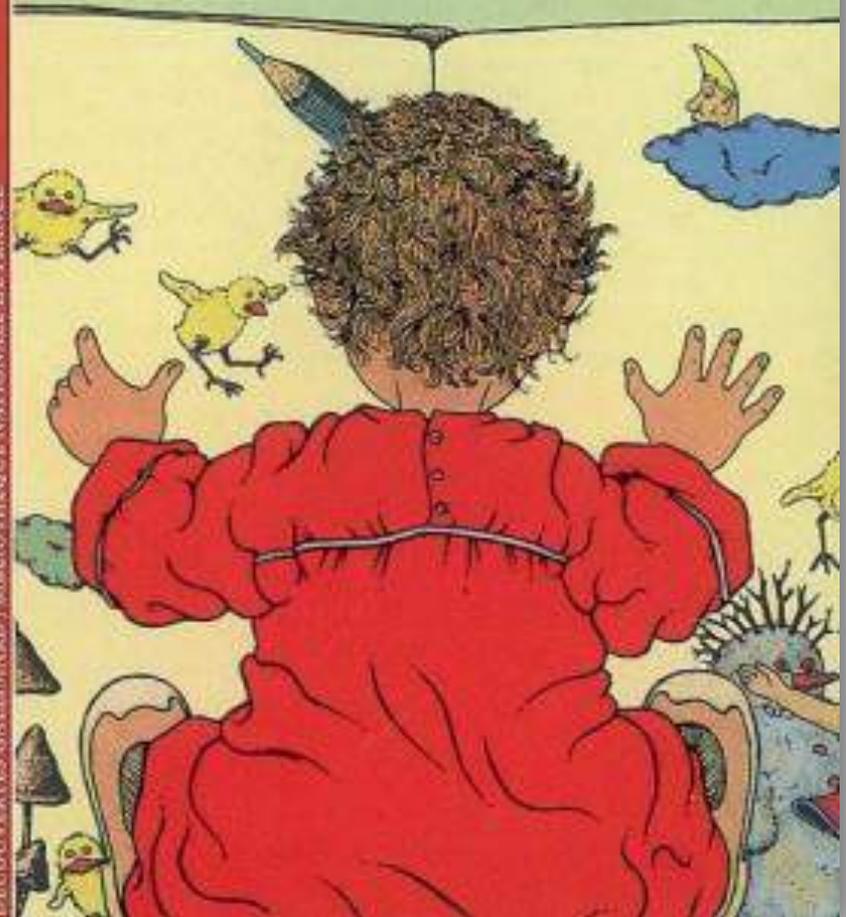
BAYARD JEUNESSE



## Des livres d'enfants à la littérature de jeunesse

CHRISTIAN POSLANIEC

DECOUVREZ GALILÉO / BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE



# *Robinson Crusôé* Daniel Defoe, 1719

## 1ère oeuvre transmédiate ?

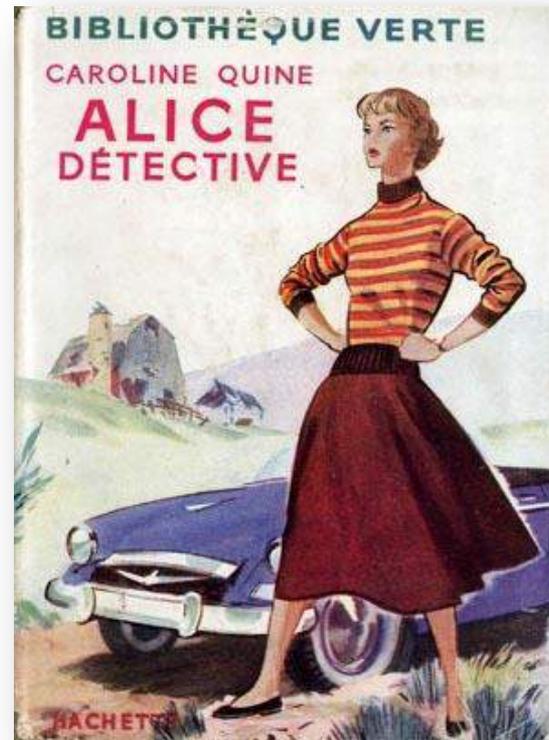


- D'abord adressé aux adultes puis adapté pour les plus jeunes.
- Le genre de la « robinsonnade ». Sur l'exemple de *Robinson Crusôé*, le héros (voire un groupe de héros) se retrouve isolé de sa civilisation d'origine (généralement sur une île déserte ou inconnue), à la suite d'un accident. Le héros doit alors improviser les moyens de sa propre survie dans un univers qui lui est souvent hostile.
- De *Sa Majesté des mouches* à *Hunger Games* ?

1955



1956

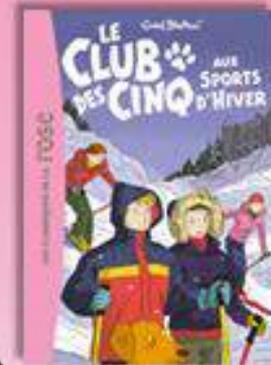
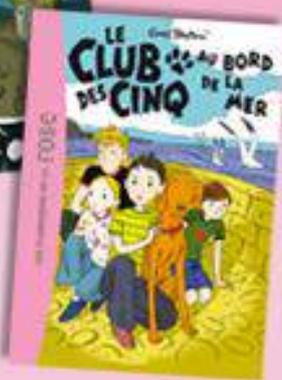


Les années 50

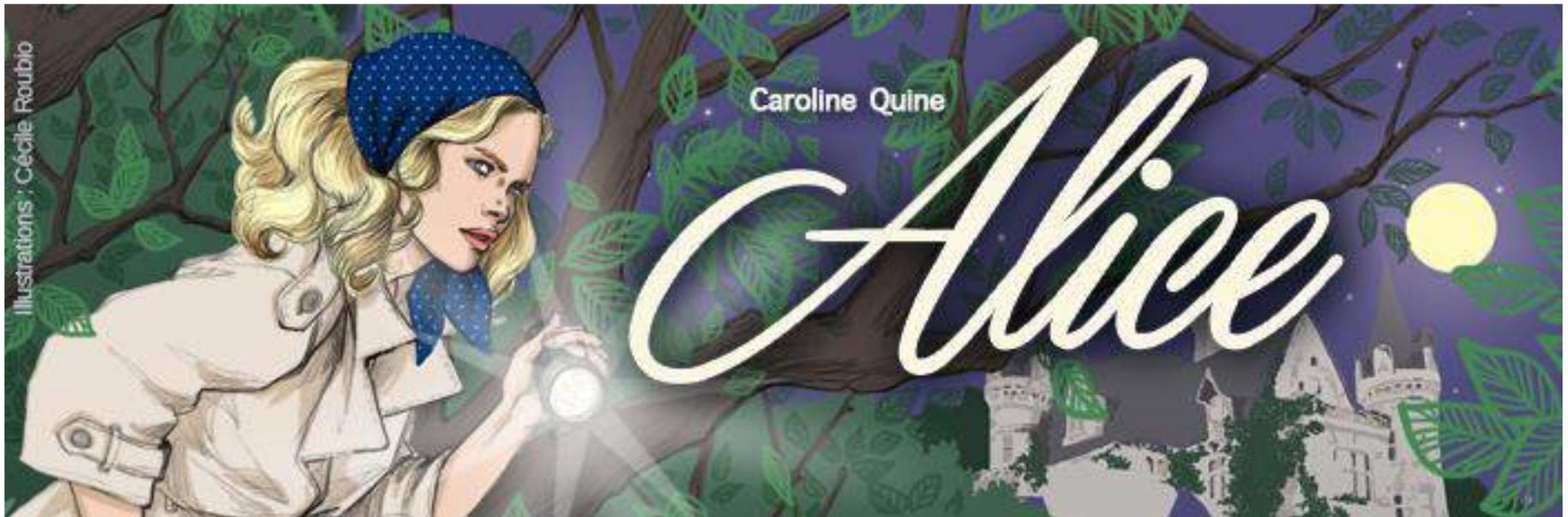
Le début de la diffusion de masse et des séries dites “commerciales”. Les enseignants et les bibliothécaires déplorent une absence de qualité littéraire mais le public adore...

Enid Blyton

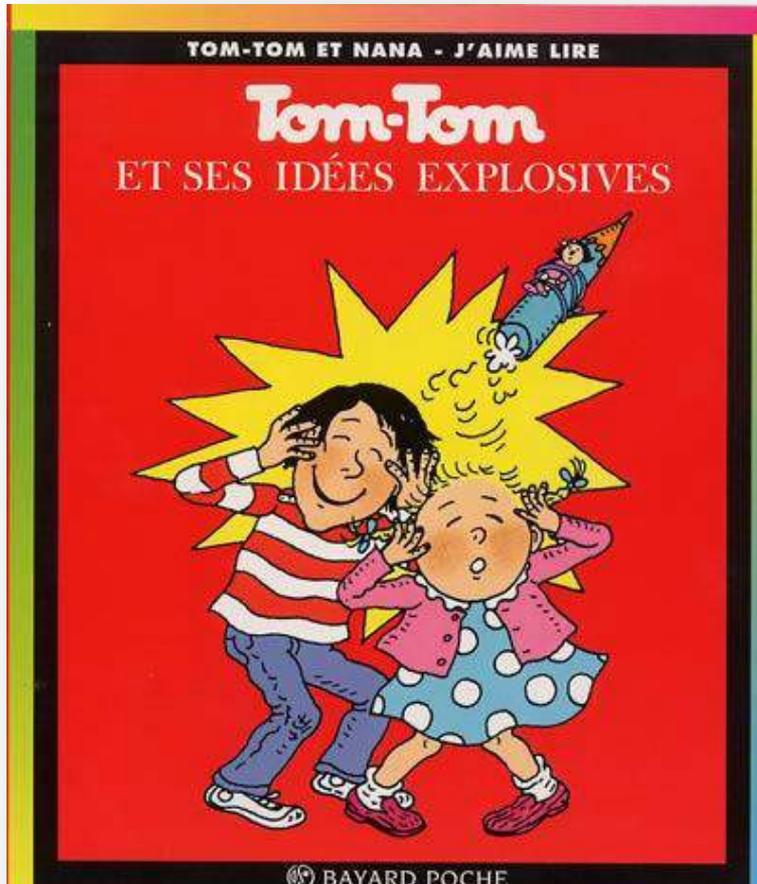
# LE CLUB DES CINQ



2016



1977



*Tom-Tom et Nana* est une [bande dessinée](#) qui paraît dans la revue mensuelle [J'aime lire](#) depuis [1977](#). Les auteurs initiaux de la série sont [Jacqueline Cohen](#) pour les textes et [Bernadette Després](#) pour les dessins. Elles ont ensuite été rejointes par [Evelyne Reberg](#), auteur. C'est [Catherine Viansson-Ponté](#) qui s'occupe de la couleur.

Extrêmement peu médiatisée, sans doute par la faute de son statut de bande dessinée en fin de magazine donc créée uniquement pour fidéliser les jeunes lecteurs, la BD connut pourtant un grand succès qui atteint son apogée vers les années 1995-2000 (pendant lesquelles un dessin animé est créé)

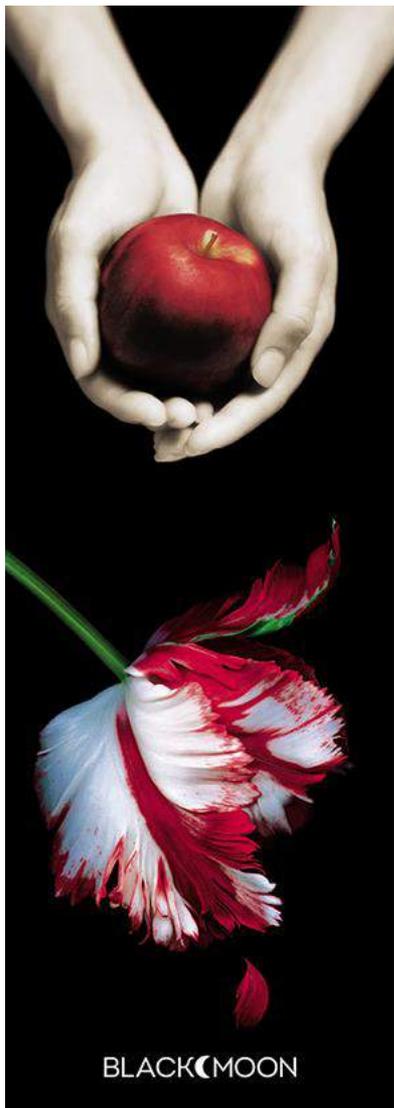


**Avant/Après**

**Harry Potter**

**1998**

**L'édition pour la jeunesse : des héros et  
une industrie culturelle**



# twilight

10 ans déjà!

ÉVÈNEMENT  
VIP

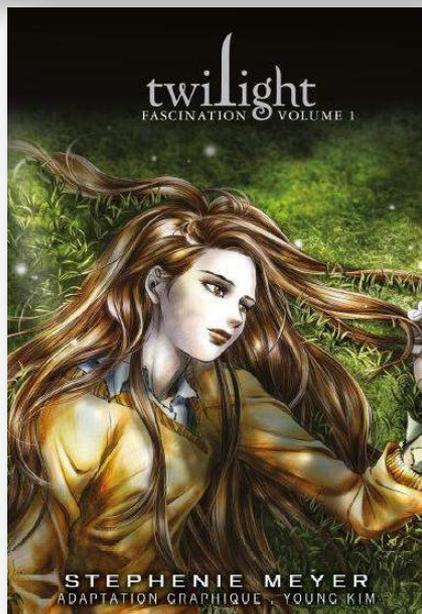
twilight  
birthday party

Le mardi 6 octobre  
de 19h00 à 22h00





# Déclinaisons culturelles





# HUNGER GAMES

SUZANNE  
COLLINS



Un jeu imposé,  
24 candidats.  
Seul le gagnant survivra!

# HUNGER GAMES

L'EMBRASEMENT



SUZANNE  
COLLINS

# HUNGER GAMES

LA RÉVOLTE



SUZANNE  
COLLINS



"DRÔLE, POIGNANT, LUMINEUX"  
— ENTERTAINMENT  
WEEKLY

# NOS ÉTOILES CONTRAIRES

— TIME —  
MAGAZINE  
MEILLEUR  
ROMAN

UN FILM ÉVÈNEMENT DISTRIBUÉ  
PAR TWENTIETH CENTURY FOX  
ADAPTÉ DU BEST-SELLER DE

JOHN GREEN

NATHAN







# DIVERGENT

ORIGINAL MOTION PICTURE SCORE

ORIGINAL SCORE COMPOSED BY JUNKIE XL

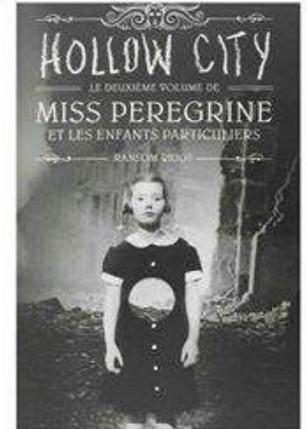
## Transmedia



*Les Animaux fantastiques* (*Fantastic Beasts and Where to Find Them*) est un [film fantastique américano-britannique](#) réalisé par [David Yates](#), sorti en [2016](#). Il s'agit d'une [série dérivée](#) de la saga [Harry Potter](#) qui sera suivie par quatre autres films. [J. K. Rowling](#) écrit pour ce film son premier scénario cinématographique.

Pour celle-ci, *Les Animaux fantastiques* n'est pas une préquelle aux aventures de [Harry Potter](#), mais une « extension du monde des sorciers » pour les personnes ayant eu connaissance de la saga [Harry Potter](#)<sup>1</sup>. Il s'agit bien d'une [série dérivée](#), se focalisant sur plusieurs personnages secondaires mentionnés ou présents dans l'histoire de *Harry Potter*, comme [Gellert Grindelwald](#), [Norbert Dragonneau](#) ou encore [Albus Dumbledore](#)<sup>2</sup>.

# Crossmedia





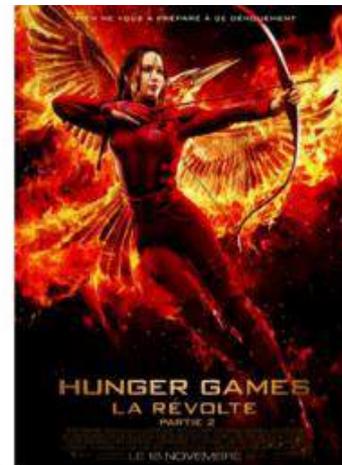
Août 2015



Octobre 2015



(téléfilm diffusé sur Disney Channel + DVD) Octobre 2015



Novembre 2015



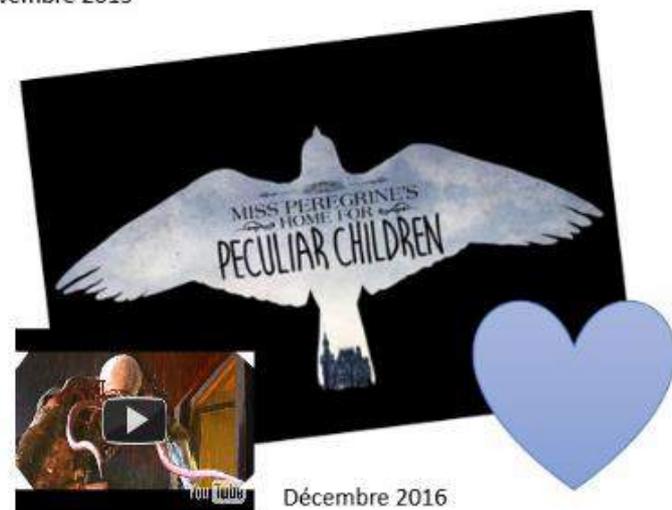
Janvier 2016



Février 2016



(Divergente 3 partie 1) Mars 2016



Décembre 2016





# 404 EDITIONS

404 éditions, ce sont des livres qui font le lien  
entre les écrans et le papier à travers cinq univers :

# Geek Junior

10 SÉRIES NETFLIX POUR LES ADOS EN 2018 !

Publié par Christophe Coquis | 2 Jan 2018 | Actualités, Culture Geek | 0 📌 | ★★☆☆



2016

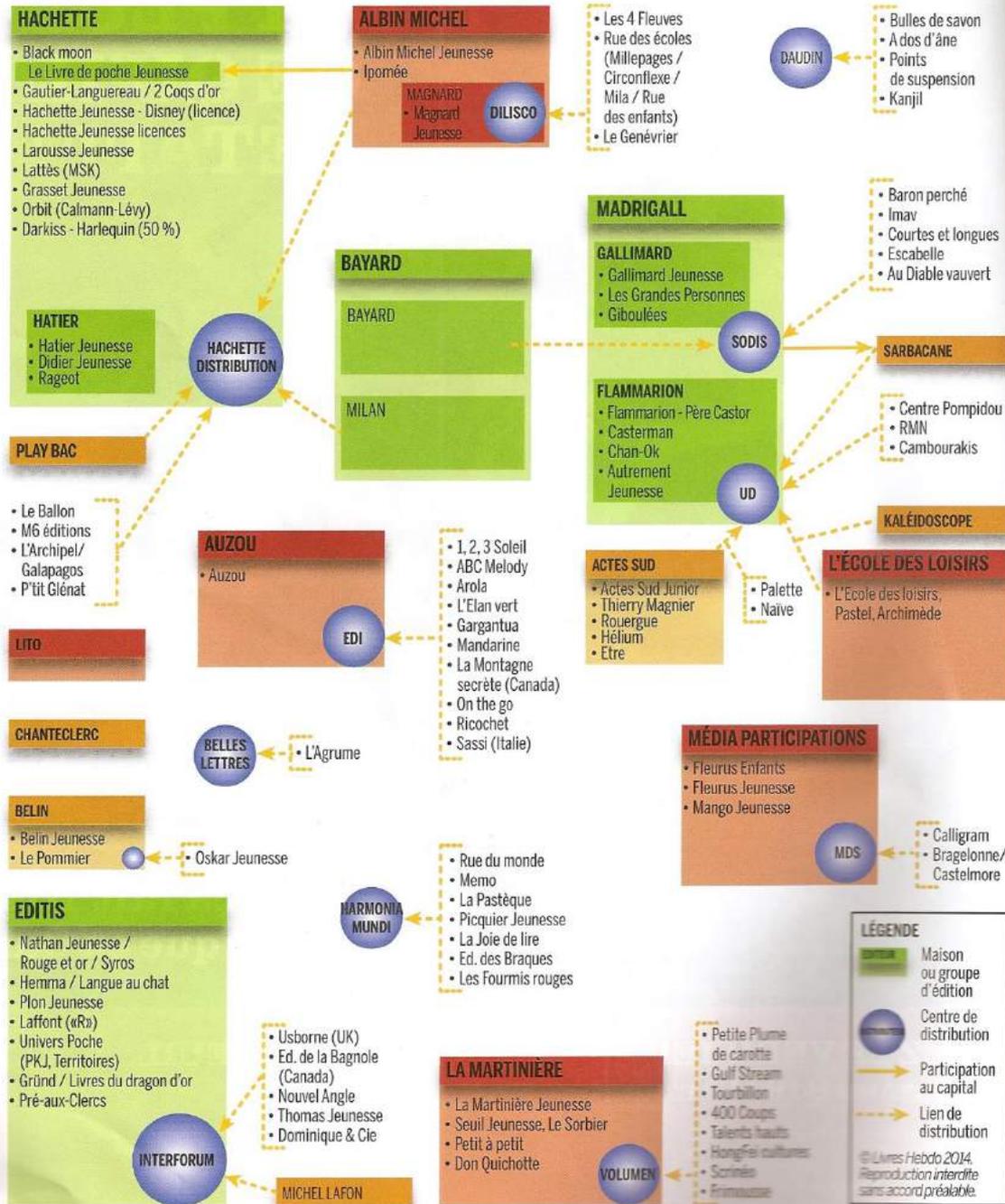
L'édition pour la jeunesse  
une industrie transmédiatique

A word cloud featuring various media-related terms in different colors and sizes. The most prominent word is 'télévision' in large green letters. Other visible words include 'cinéma' in red, 'numérique' in dark red, 'radio' in purple, 'jeu vidéo' in orange, 'presse' in green, 'musique' in light blue, and 'édition' in light blue. The words are arranged in a somewhat chaotic but overlapping manner.

musique édition  
cinéma numérique  
télévision  
presse jeu vidéo radio

Le héros s'inscrit dans une logique de série, de quantité, d'audience et de transmedialité

# Le planisphère **LIVRES** HEBDO de l'édition jeunesse



Livres Hebdo  
2014

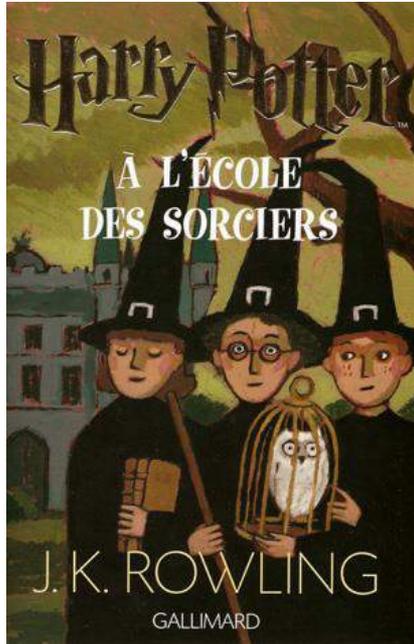
# 4 grands éditeurs



4 groupes d'édition qui se partagent la moitié du CA de l'édition jeunesse

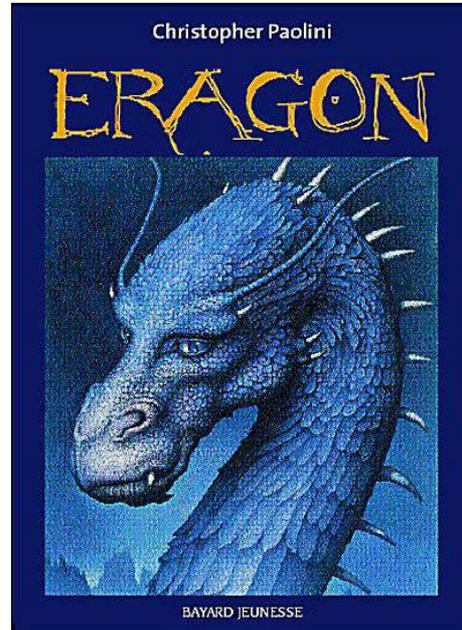
# Quel *bestseller* pour chaque éditeur ?

(En nombre d'exemplaires vendus en France, tous tomes confondus)



**1998**

27 millions



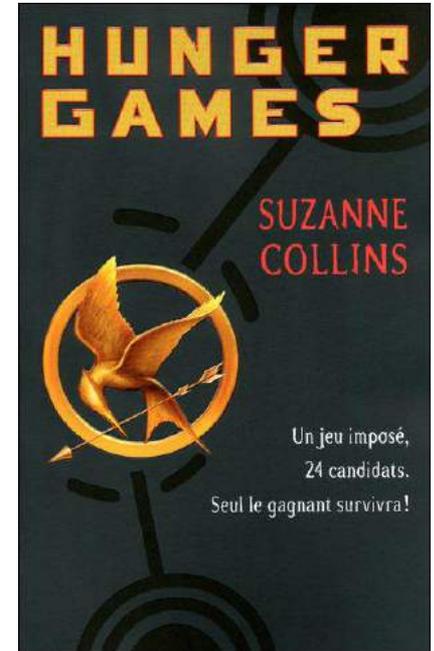
**2004**

2 millions



**2005**

3,8 millions



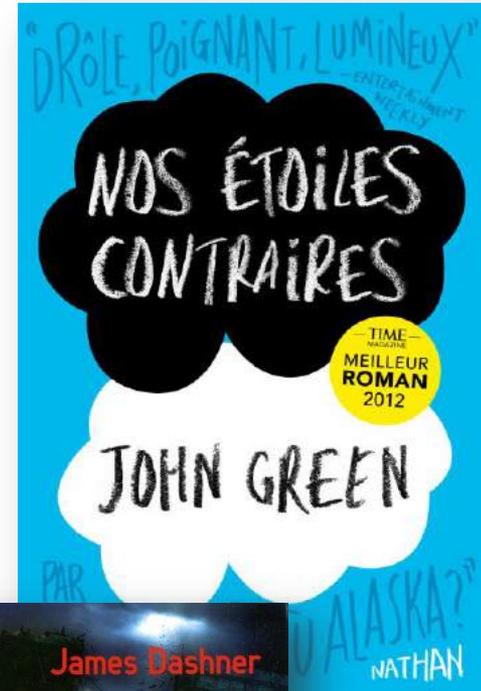
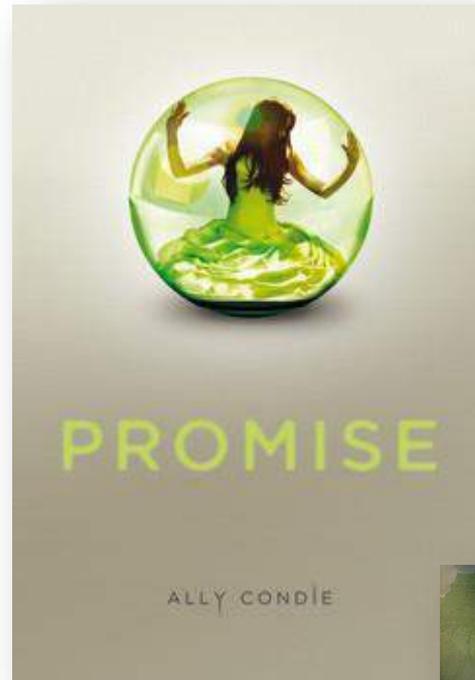
**2008**

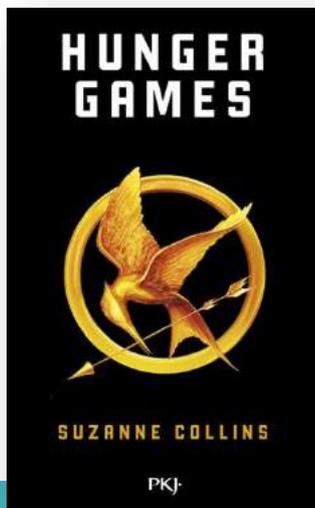
1,4 millions

# Culture anglo-saxonne

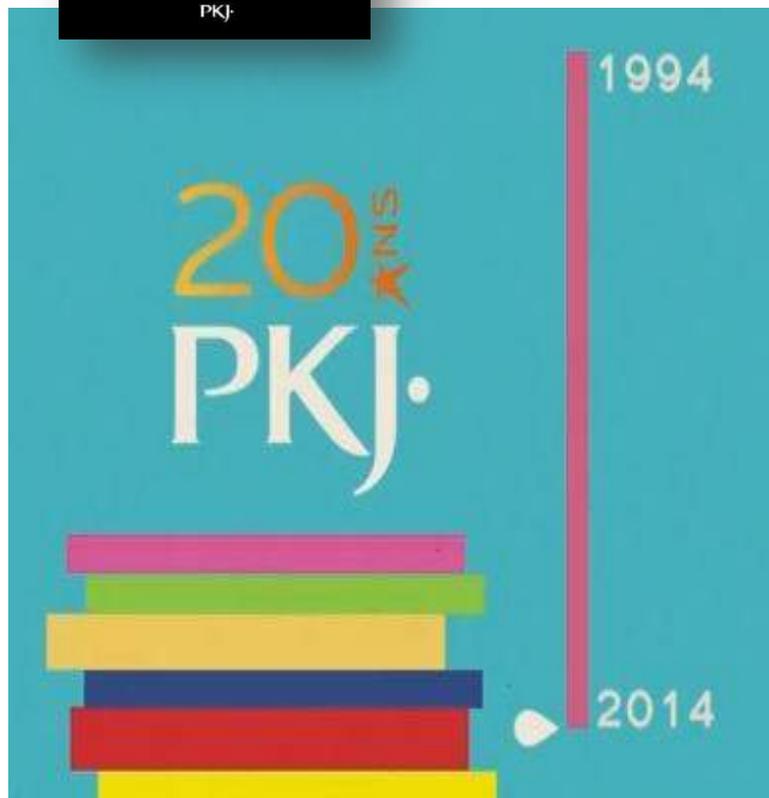
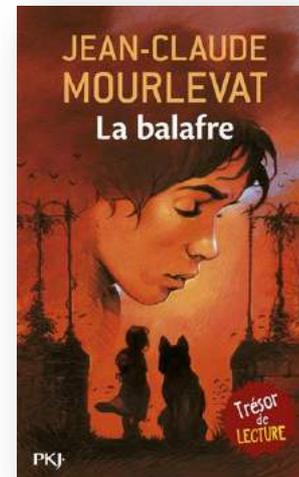
50 % de romans destinés aux plus de 10 ans sont traduits de pays le plus souvent anglo-saxons

Source (SNE)





# Focus Pocket Jeunesse (PKJ)



- Une communauté de [e-lecteurs](#)
- Une communication quantitative et non qualitative ([vidéo](#))
- 700 titres au [catalogue](#)
- *Hunger Games* (1,7 Millions d'ex. vendus en France)
- Littérature YA
- De Jean-Claude Mourlevat à [Working Partners](#)
- De la communication au *storytelling* : le cas [Erin Hunter](#) pour *La Guerre des clans*
- Et demain, des lecteurs-auteurs ?

# Culture transmédiatique, cultures numériques et cultures anglo-saxonnes, culture « Geek »



**Du discours à la réalité éditoriale :  
une offre « marketing » abondante**

"Il faut une vedette venue d'Internet ou un titre adapté au cinéma : c'est l'unique moyen de faire émerger les livres. Nous allons sur le Net parce que c'est le lieu où sont les jeunes", assure Elsa Lafon, directrice générale des éditions Michel Lafon. Décembre 2017

**256 000 exemplaires vendus**  
en 2014 pour la marque  
"Violetta" chez Disney  
Hachette

(romans et livres illustrés)

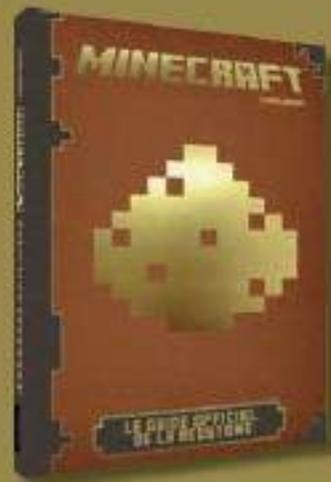


Disney  
**Violetta**



# MINECRAFT

Les guides officiels du jeu vidéo phénomène  
arrivent en librairie !





### Héros



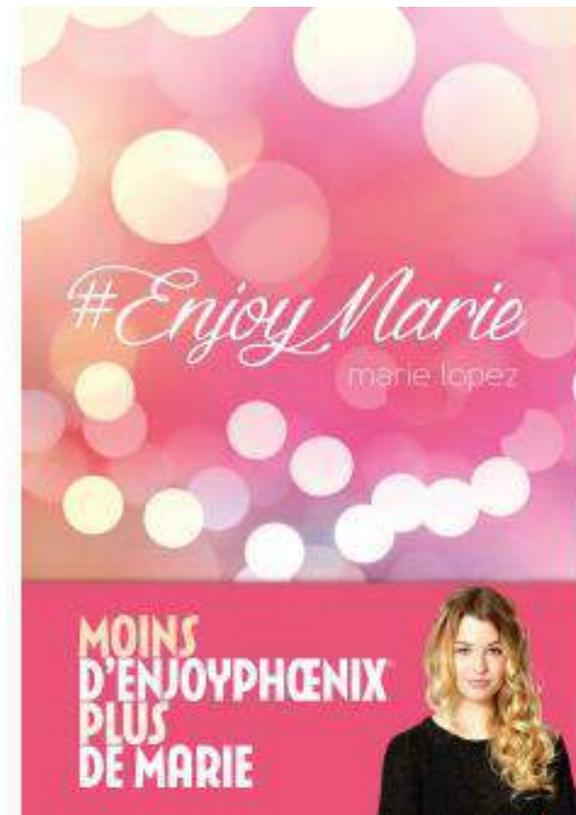
### Films



### Découverte

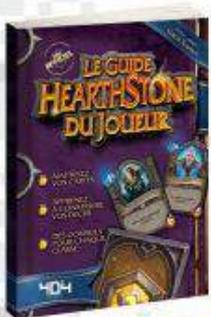
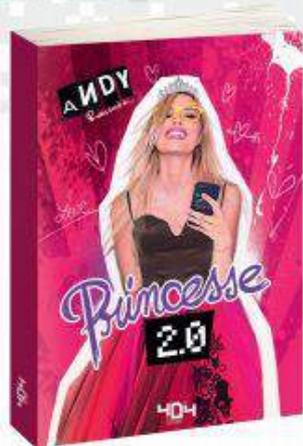
*“Il faut réagir plus vite au marché et saisir davantage les tendances, mais c’est aussi grâce aux tendances qu’on peut vendre le reste, renchérit Guillaume Pô, directeur éditorial du pôle jeunesse Fleurus-Mango. Dans le documentaire comme dans l’album, il faut innover, être plus créatif et plus rapide”*

## **COUPS MARKETINGS**



*“C’est un marché qui fonctionne sur la best-sellerisation et sur le nombre de titres. Le fonds baisse de plus en plus. L’Éducation nationale est moins prescriptrice.” s’inquiète la présidente de Gallimard Jeunesse, Hewige Pasquet*

JANVIER  
FEVRIER  
MARS



## Culture geek

### GUIDES DE JEUX



Pour les joueurs en herbe et les gameurs fous, la seule collection de guides thématiques sur les meilleurs jeux vidéo du moment.

### FICTION



Des séries de fiction sur le jeu Minecraft et une collection de romans d'énigmes originaux.

### POP-CULTURE



Papeterie et agendas sur toutes les licences les plus geek.

### #FOLLOWME



Les stars du web s'invitent en librairie !

### TUTORIELS

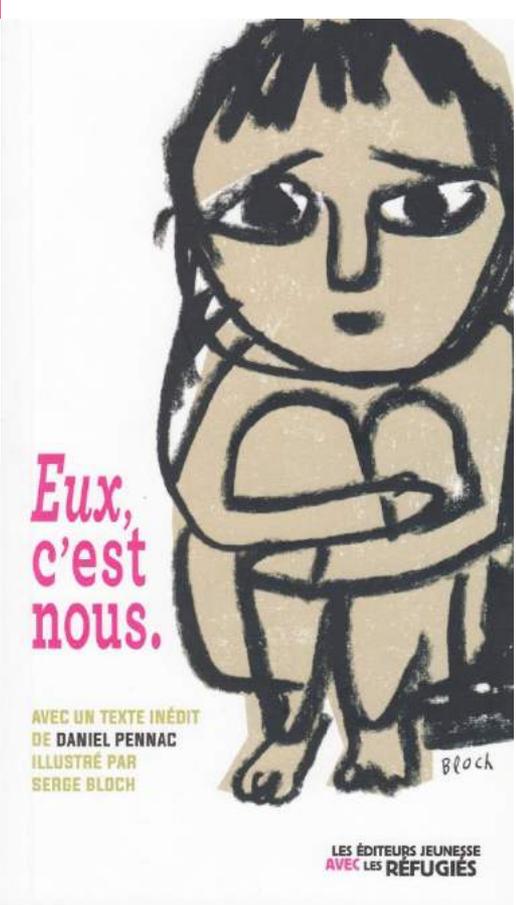
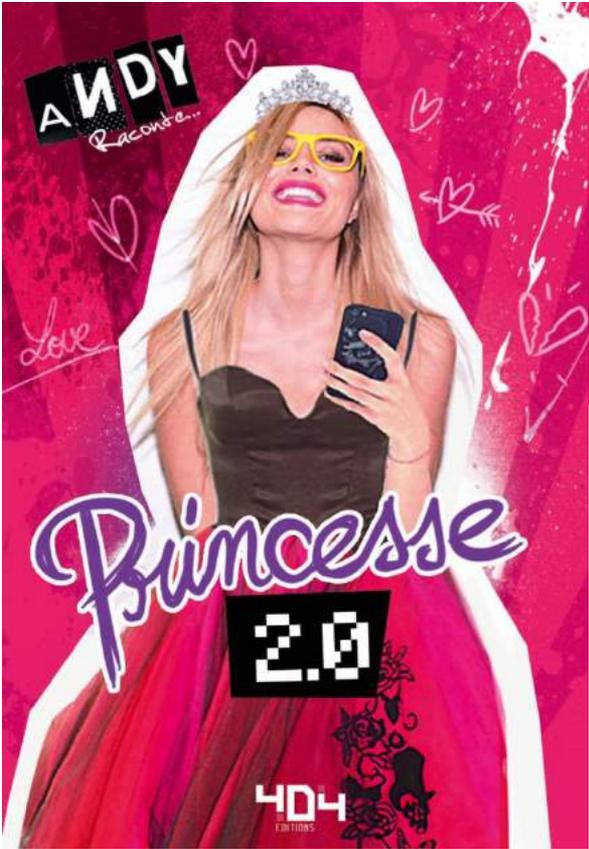


Apprendre à tout faire, tout simplement.



Avec 6 076 nouveautés éditées en 2015 (hors BD) et près de 90 millions d'exemplaires vendus, le secteur jeunesse, qui représente 13,7% du chiffre d'affaires total de l'édition, est un poids lourd de l'édition. Un dynamisme renforcé cette année avec la sortie d'"Harry Potter et l'enfant maudit", déjà vendu à 600 000 exemplaires. "La littérature pour la jeunesse est le deuxième secteur de l'édition, la bande dessinée, dont 50% des titres s'adressent aux enfants, est le troisième. Si l'on additionne les deux, on peut raisonnablement penser que les jeunes forment le premier lectorat de l'édition française", soulignait récemment Sylvie Vassallo, directrice du SPLJ depuis 2001, en présentant la 32e édition de cette manifestation.

Dans le cadre de son dossier sur la Jeunesse, paru le 25 novembre, "Livres Hebdo" a publié les 50 meilleurs ventes jeunesse entre novembre 2015 et octobre 2016. "Harry Potter et l'enfant maudit" (Gallimard-Jeunesse) et sa version anglaise occupent les deux premières places des meilleures ventes. Le sorcier est suivi par une "Princesse 2.0" (Editions 404). "Eux, c'est nous" de Daniel Pennac (Gallimard) occupe la 4e place tandis que le Top 5 se referme avec le premier volume de "La 5e vague" de Rick Yancey (Robert Laffont)



# Focus Sarbacane (2003)

**Fred** le fondateur jamais en panne d'idées et de nouveaux projets, éditeur passionné, directeur éditorial du secteur BD et chef d'équipe énergique et joyeux.

**Tibo** l'optimiste, éditeur toujours à 100 à l'heure sur ses pépites Pépix – et avec dix longueurs d'avance (au moins) sur les romans Exprim'.

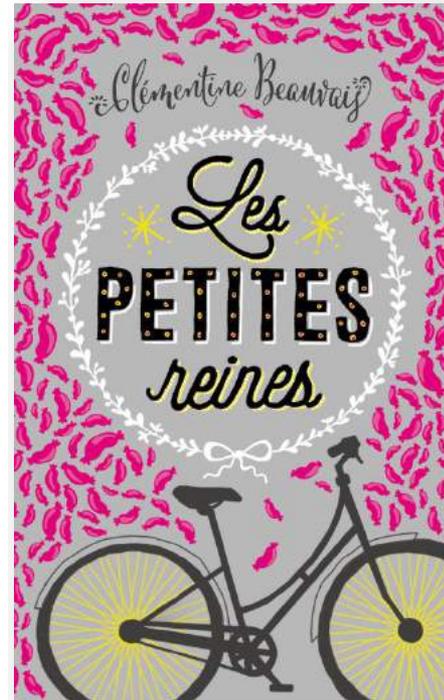
**Xavier** aux manettes de son super turbo processeur Mac OS 10000, fait des miracles à la direction artistique pour réussir en temps et en heure la créa de plus de 70 titres par an.

**Manue** à l'album pour petits et grands... écoute, lit, retouche, tisse les liens entre auteur(e)s et illustrateurs/trices, et coordonne un éditorial riche et complexe sans se prendre les pieds dans le tapis.

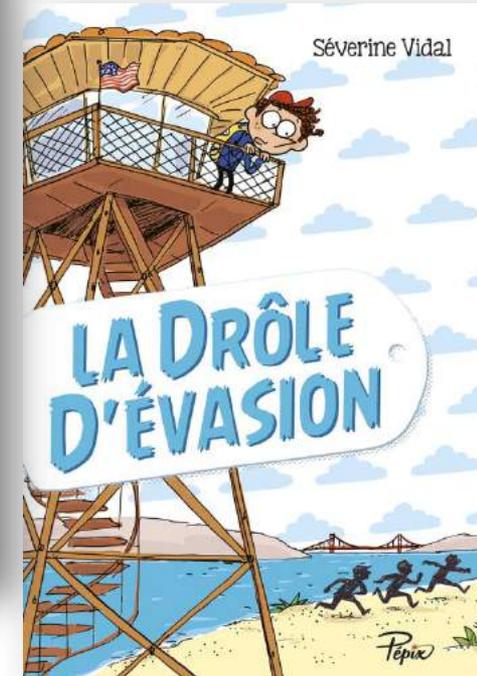
**Marine** aux mille bras et mille milliards de neurones connectés avec la diff', la distrib', les partenaires, le développement, les droits, les contrats...

**Claudine** la dernière arrivée, met les bouchées doubles pour suivre le rythme bondissant de la troupe, soudée par une bonne humeur endémique !!!

**Anaïs** exécute avec brio de périlleuses figures pour gérer de front les 200 salons de l'année et les relations avec plusieurs centaines de libraires qu'elle adooooore tous autant.



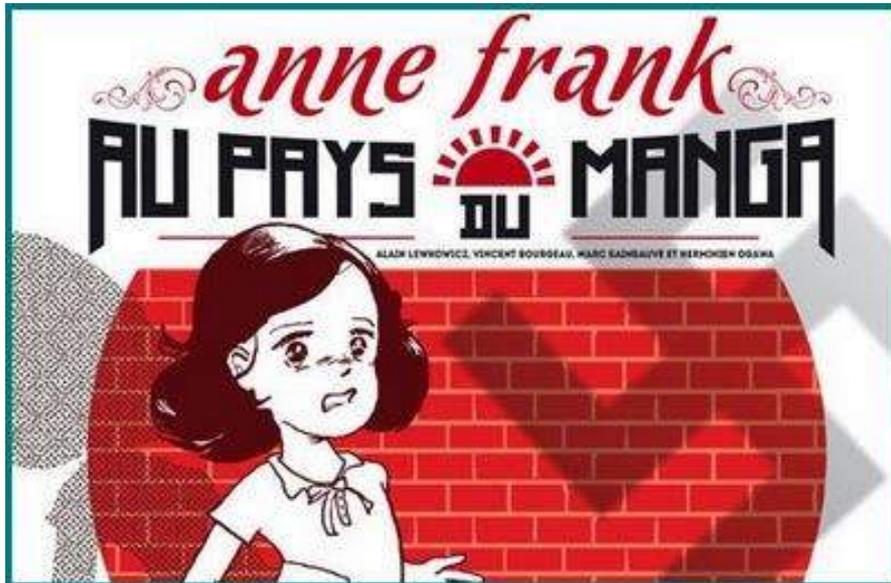
« Pepix »  
(2014)



« Exprim' »  
(2006)

# **Narrations sur le Web**

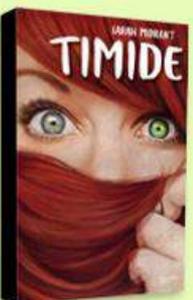
## Webdocumentaires



The image is a screenshot of the Canopé website interface for the "Raconte ta ville" project. At the top, the Canopé logo is visible. Below it, the title "Raconte ta ville" is displayed in a white, cursive font. The interface features a navigation bar with a home icon and several circular icons representing different themes or tools. The main content area is titled "Le contexte" and contains text describing the project's goals: "Le Réseau Canopé a proposé à des classes (écoles, collèges et lycées) réparties sur tout le territoire français d'explorer leur environnement proche (quartier, ville, etc.) et de mener l'enquête pour en raconter l'histoire réelle ou fictive au moyen d'un webdocumentaire. Les enseignants ont été accompagnés par l'Atelier ou le site Canopé de leur département et ont bénéficié du concours de partenaires locaux." Below the text is a button labeled "Découvrir les webdocs." To the right, there is a grid of thumbnail images representing various webdocumentaries created by different classes.

# **Approches éditoriales**

# Webmarketing



LES CONSEILS DE  
**SARAH MORANT,**  
L'AUTEUR DE TIMIDE



REJOINS-NOUS SUR  LECTURE ACADEMY [S'inscrire](#)

INSCRIS-TOI À LA  NEWSLETTER  [OK](#)

## L'activité de la communauté

 MotsDeMah aime Timide  
Il y a 3 h et 40 mn

 Tsukichaan aime Vos coups de cœur 2016 !  
il y a 1 jour et 3 h

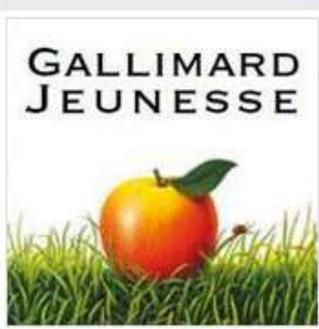
## Les dernières actualités

**VOS COUPS DE CŒUR 2016**

GAGNEZ L'INTÉGRALE

# ONIRIA

[Je participe](#)



Gallimard Jeunesse  
@GallimardJeunesse

- Accueil
- À propos
- Photos
- Heure des histoires
- Évènements
- Mentions J'aime
- Articles
- Vidéos
- Publications

Retrouvez la magie du film  
*Les Animaux Fantastiques*  
en librairie.

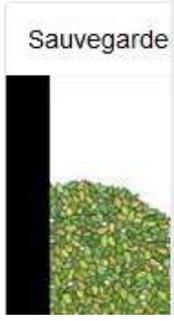
avec LE ROI-DE-DES-SORCIERS DE J.K. ROWLING  
**LES ANIMAUX FANTASTIQUES**  
LE 16 NOVEMBRE AU CINÉMA

GALLIMARD JEUNESSE

J'aime déjà ▼
 Déjà abonné(e) ▼
 Contacter
 Plus ▼

### Suggestions

Prenez contact avec **Gallimard Jeunesse**



Éditeur à Paris

Rechercher publications sur la Page

Inviter des amis à aimer cette Page

Bienvenue sur la page officielle de Gallimard

page turners



Devenez notre  
**BLOGUEUR  
PARTENAIRE**

Envoyez-nous votre candidature  
AVANT LE 17 NOVEMBRE

# Logiques d'adaptations

RUE DE SÈVRES

LES NOUVEAUTÉS

LES AUTEURS

NOS LIVRES

NEWS

FOREIGN RIGHTS

Rechercher un mot clé



## KAMARADES T2

Entre amour, drame et manigances politiques, l'histoire se met en marche sous nos yeux.



TOUS NOS LIVRES

Filtrer par genre



RÉINITIALISER LA SÉLECTION

JULIO POPPER



LE JOURNAL  
D'AURORE  
TOME 1



MAGAZINE RUE  
DE SÈVRES

2<sup>ème</sup> SEMESTRE 2018

groupe l'école des loisirs

MENTIONS LÉGALES

TROUVER UN POINT DE VENTE

S'INSCRIRE À LA NEWSLETTER

CONTACTEZ-NOUS

LE DÉLICIEUX  
QUI SOMMES-NOUS ?

# CULOTTÉES

Des femmes qui ne font  
que ce qu'elles veulent  
par Pénélope Bagieu

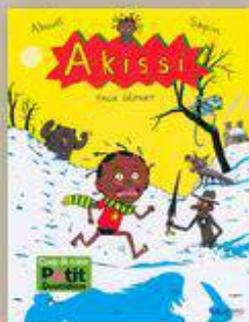
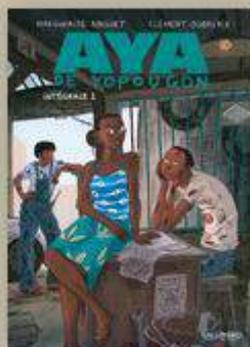
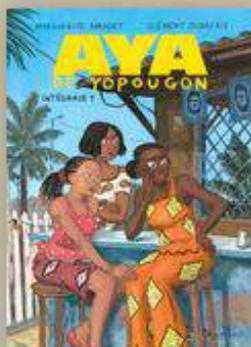


## À LA UNE

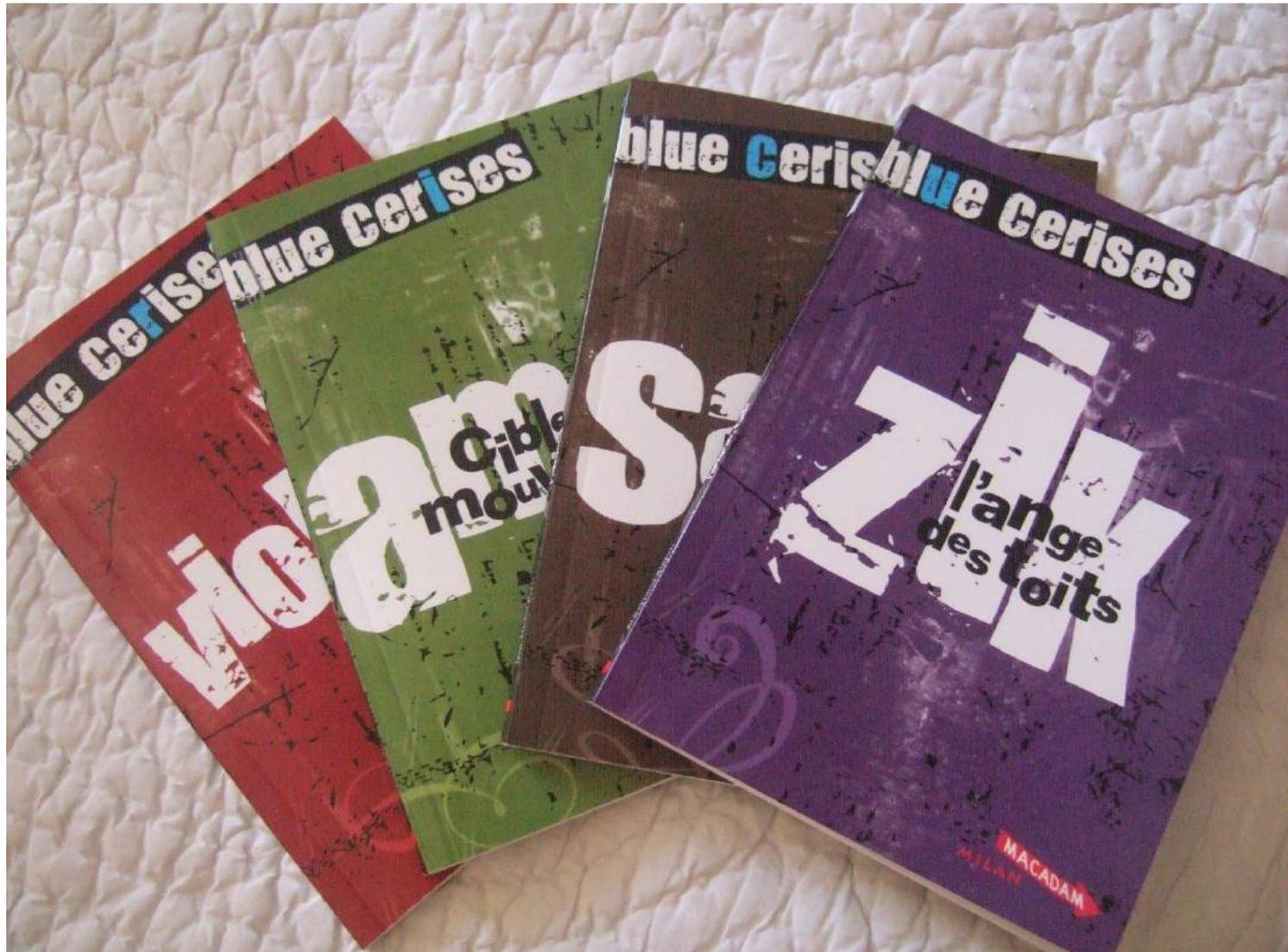
### NEWSLETTER

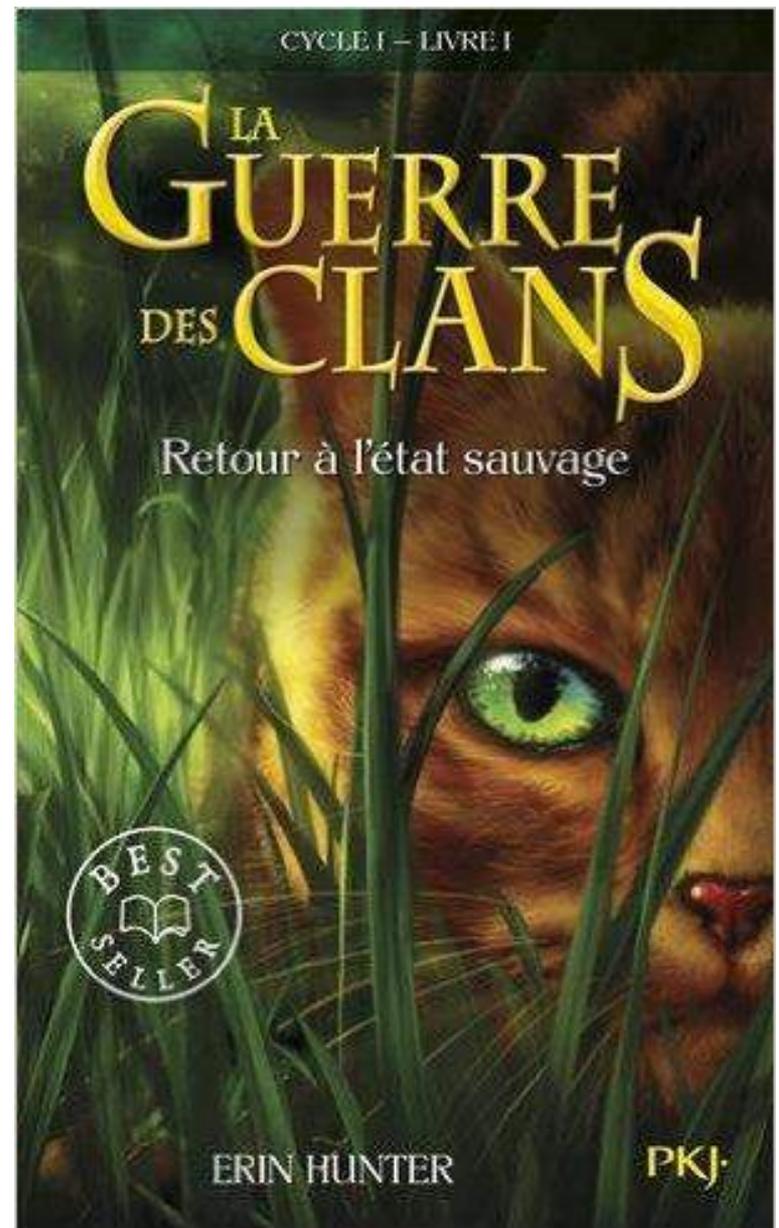
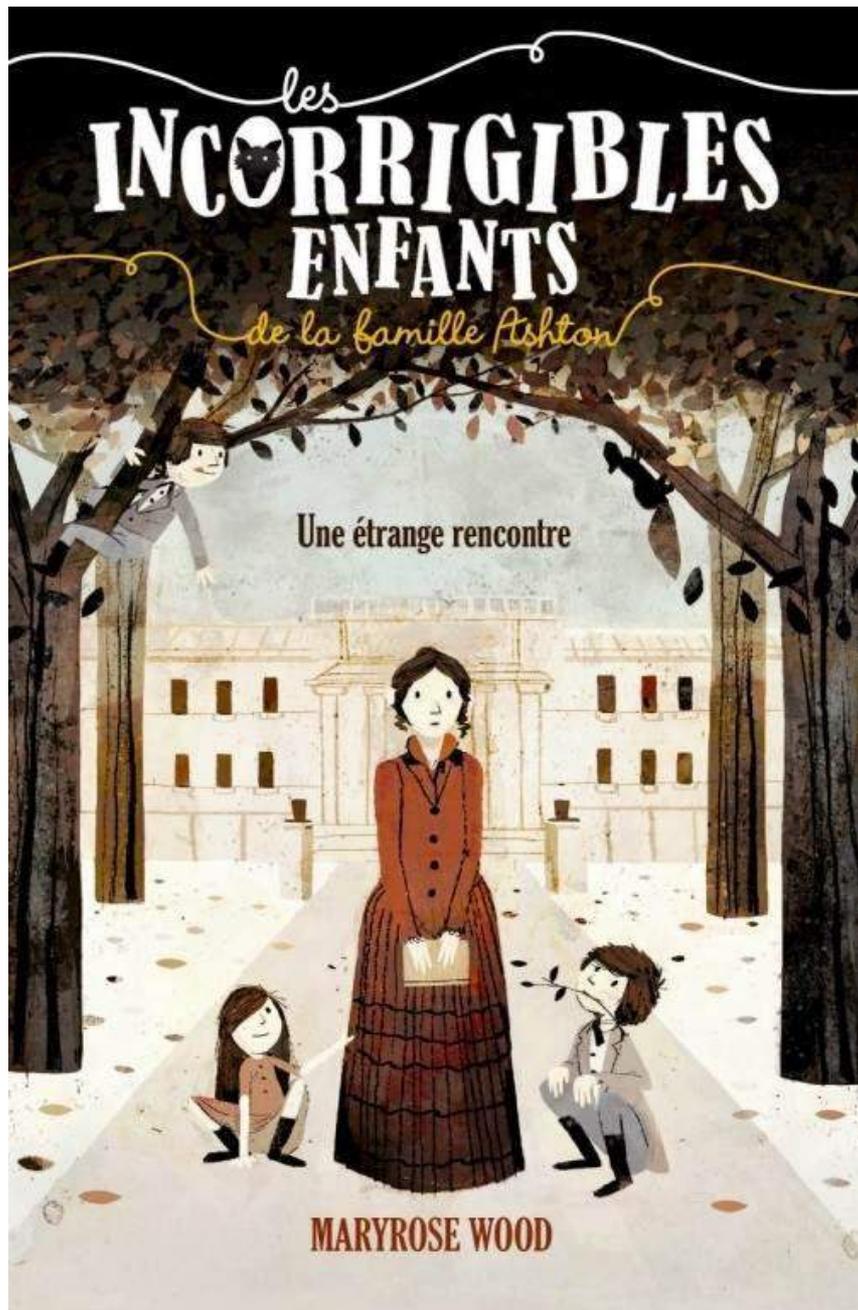
Inscrivez-vous pour être informé  
des dernières nouveautés.

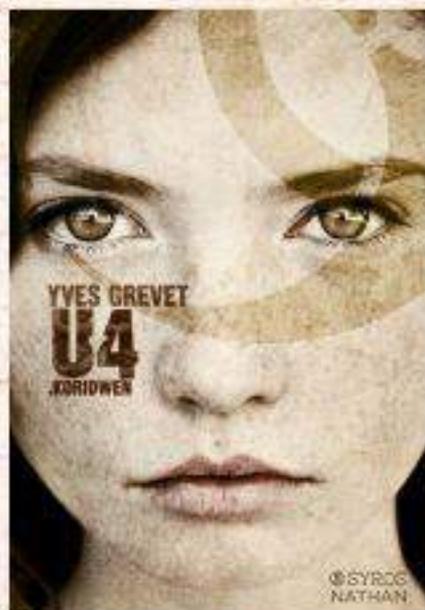
## VIENT DE PARAÎTRE



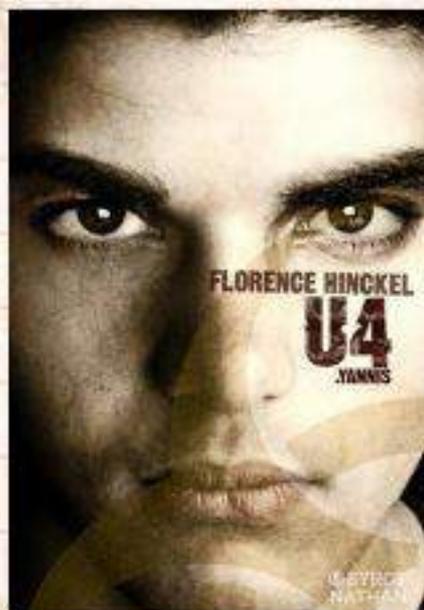
# Logiques d'écritures



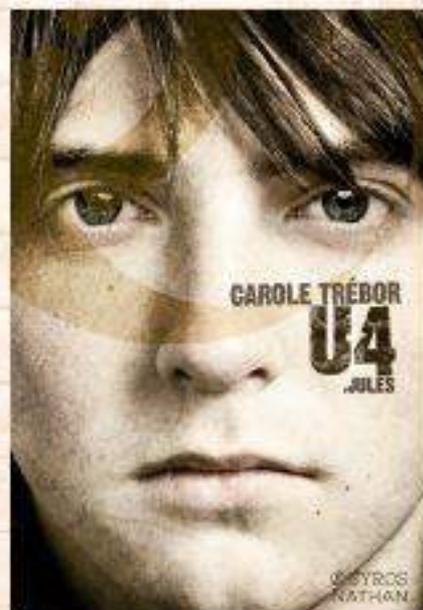




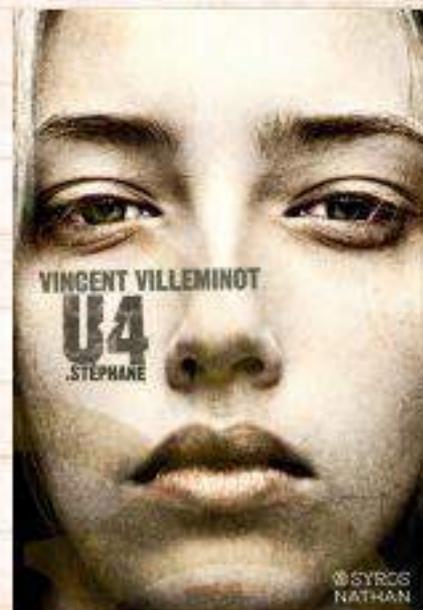
**YVES  
GREVET**



**FLORENCE  
HINCKEL**

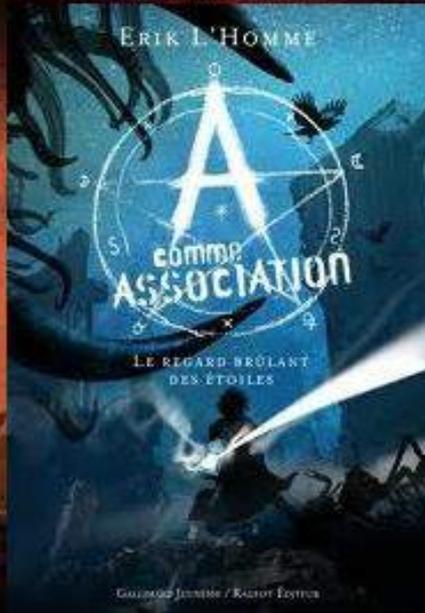
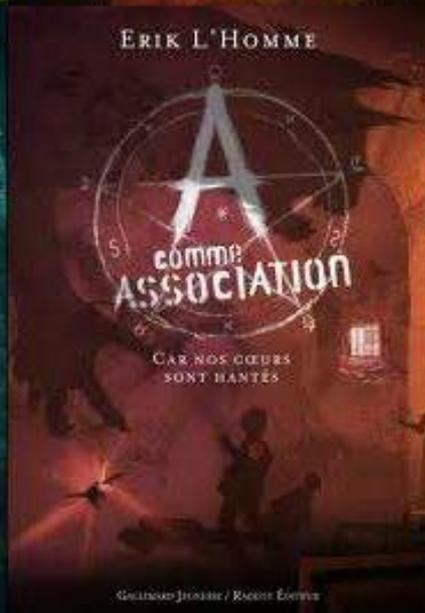
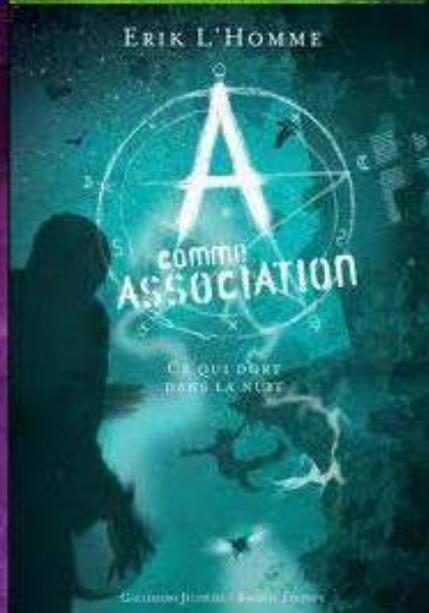
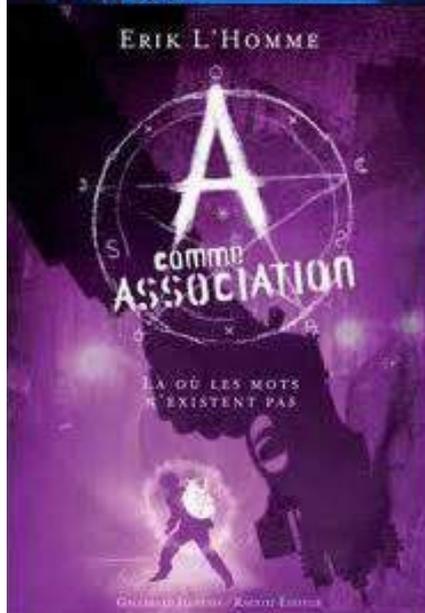
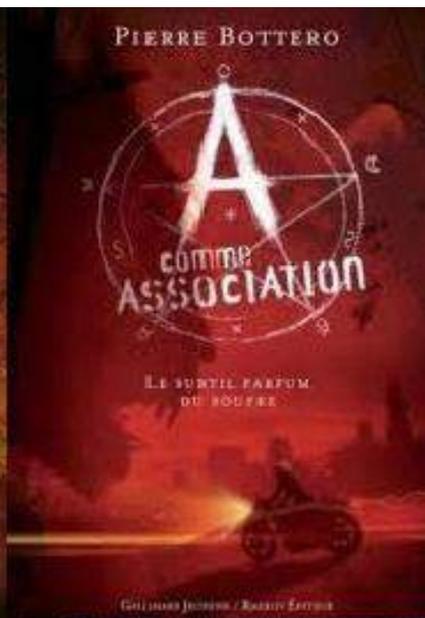
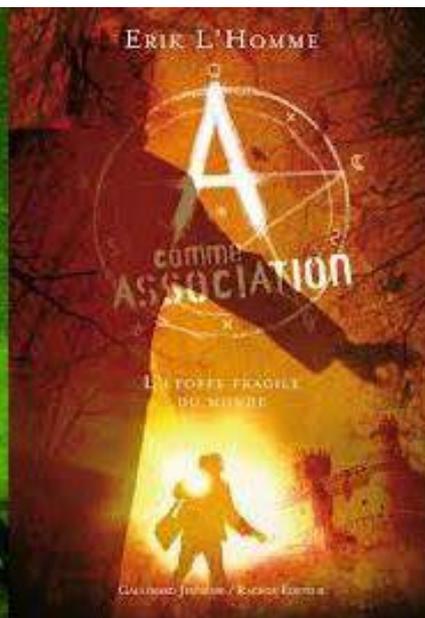
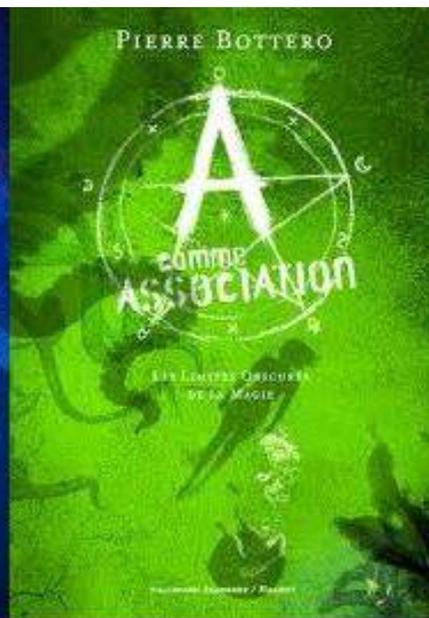
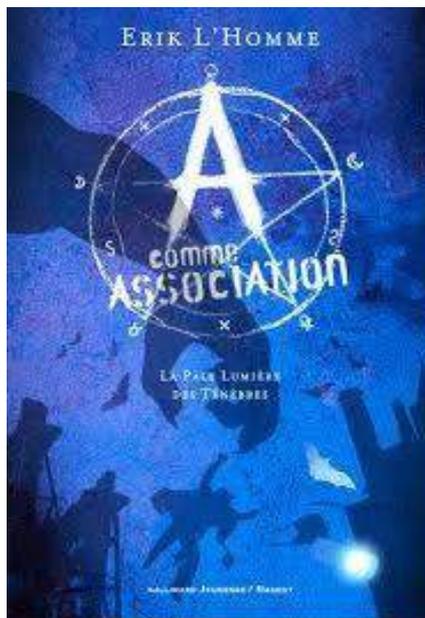


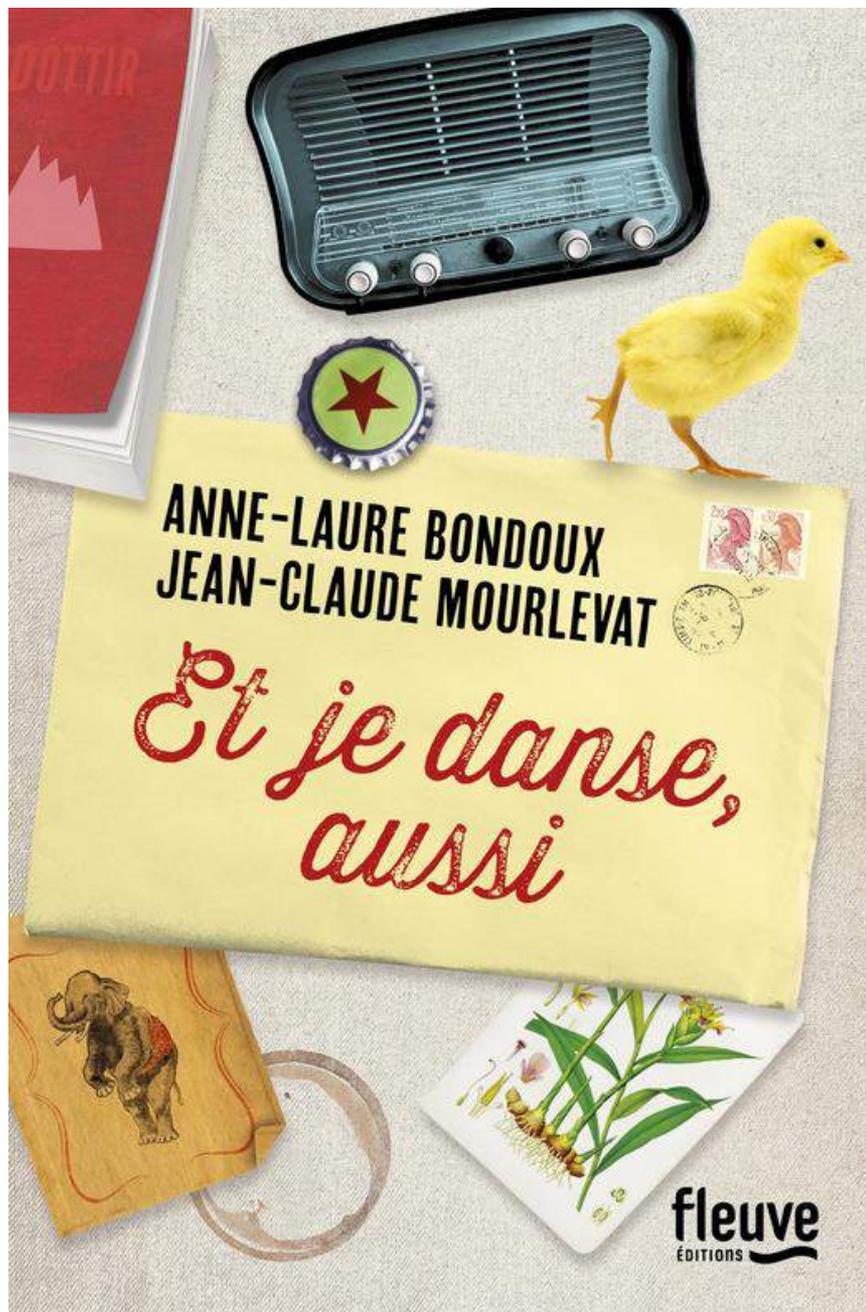
**CAROLE  
TRÉBOR**



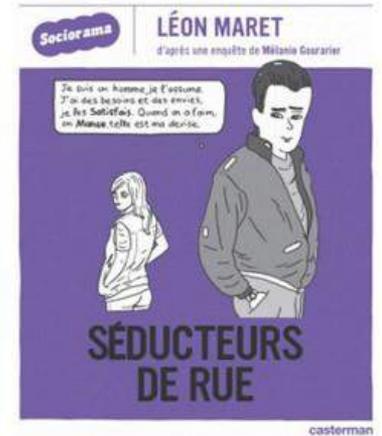
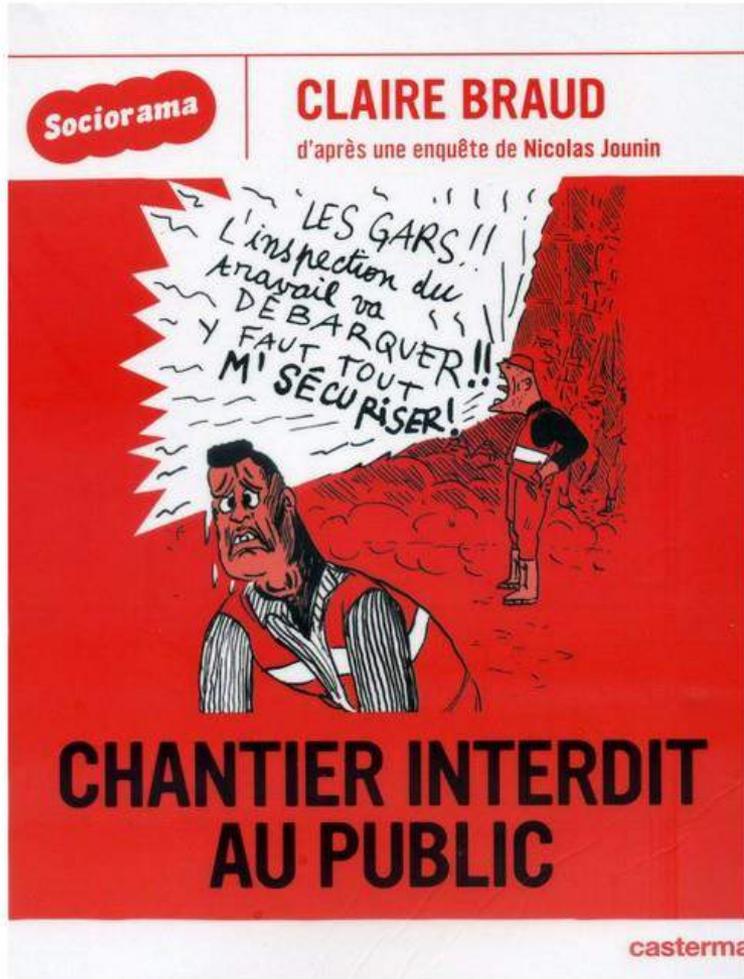
**VINCENT  
VILLEMINOT**

**PARUTION SIMULTANÉE LE 27 AOÛT 2015**





# Logiques de « genres »



L'ACTU DESSINÉE pour les - de 20 ans

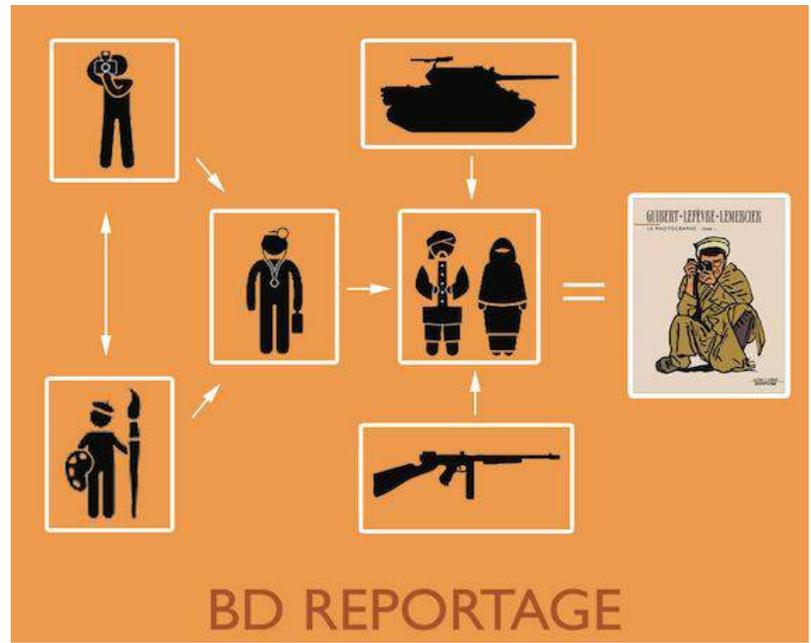
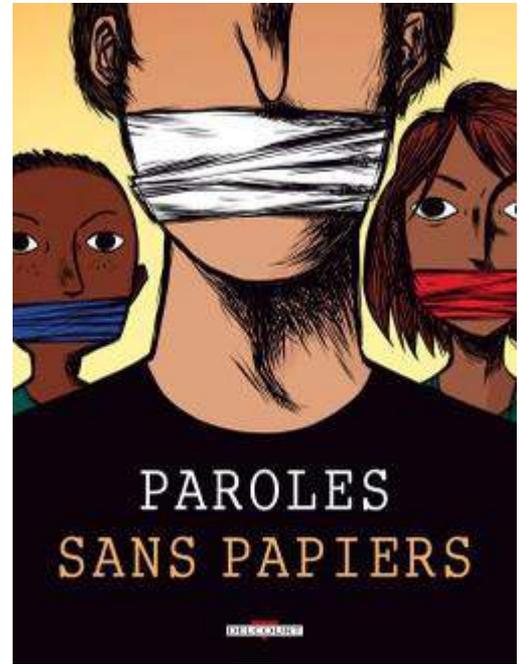
# TOPO

Numéro 1  
Sept.-oct.  
2016

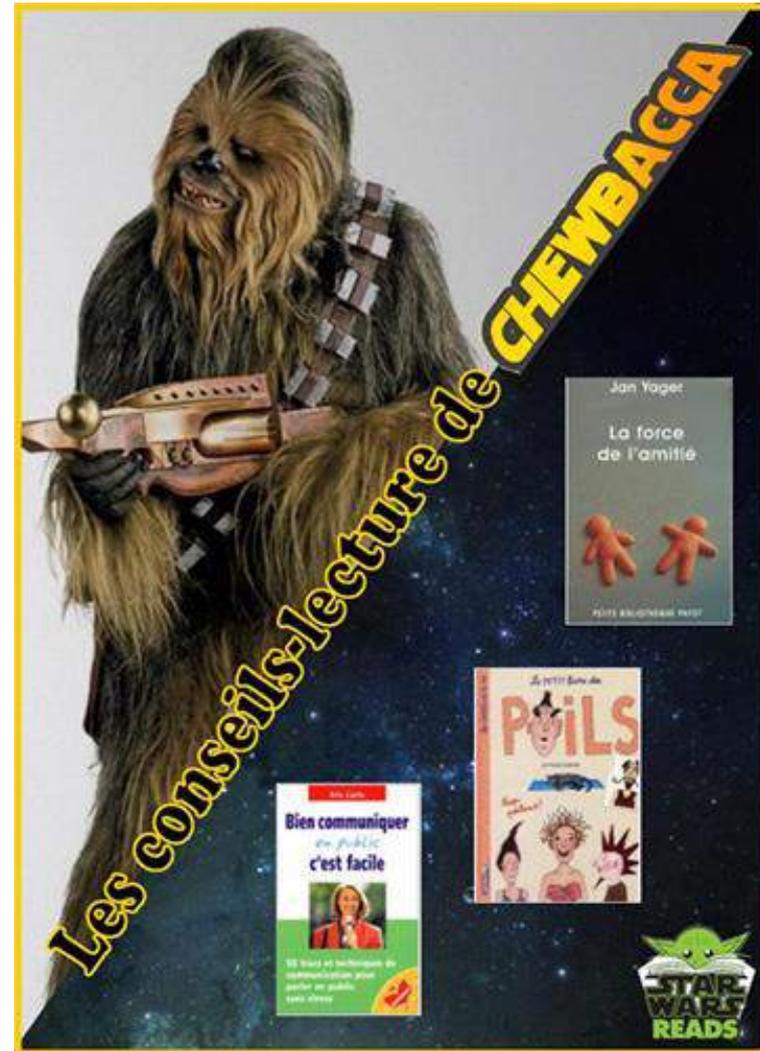
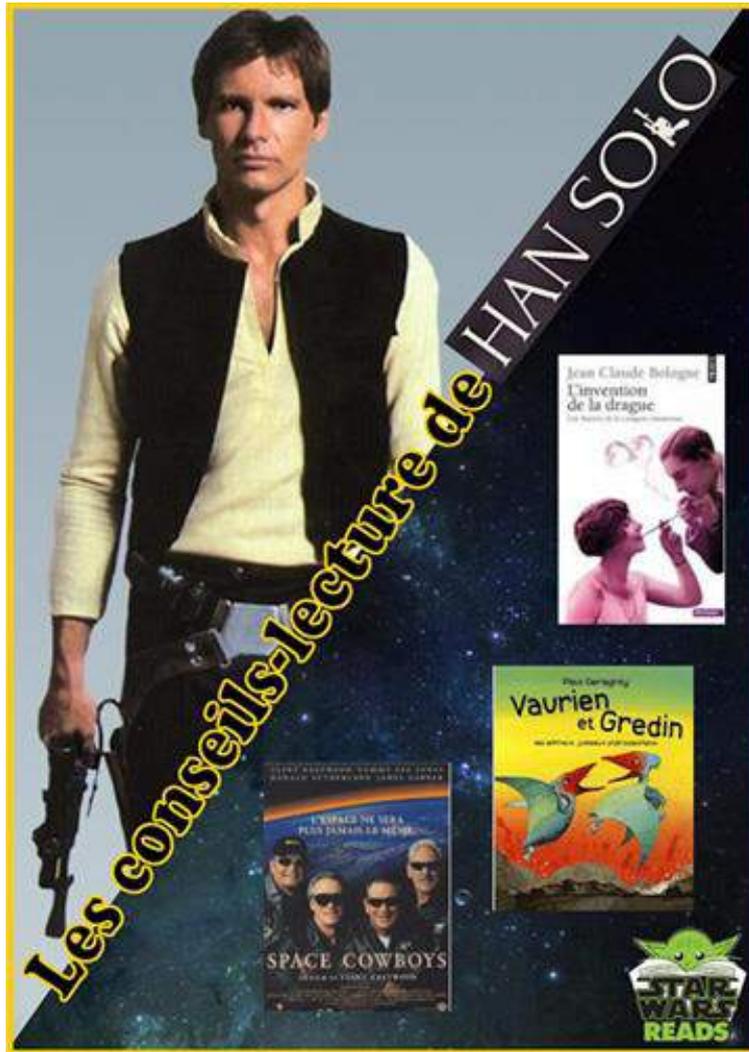
Pourquoi Obama n'a pas réussi à interdire  
**LES ARMES**

**YOUTUBE**  
Une usine à clics

**Sex Pistols**  
**DES PUNKS**  
tout crachés



# Logiques de médiations



# Médiation

# Quelques réflexions sur la médiation

Plus que jamais la médiation est nécessaire

Mieux connaître les ados

- en surfant sur leurs sites et blogs
- en jouant à leurs jeux vidéo...



# Réaffirmer la place de la médiation

- ✓ mettre en valeur les contenus qui les intéressent
- ✓ les accompagner dans leurs recherches
- ✓ développer leur esprit critique



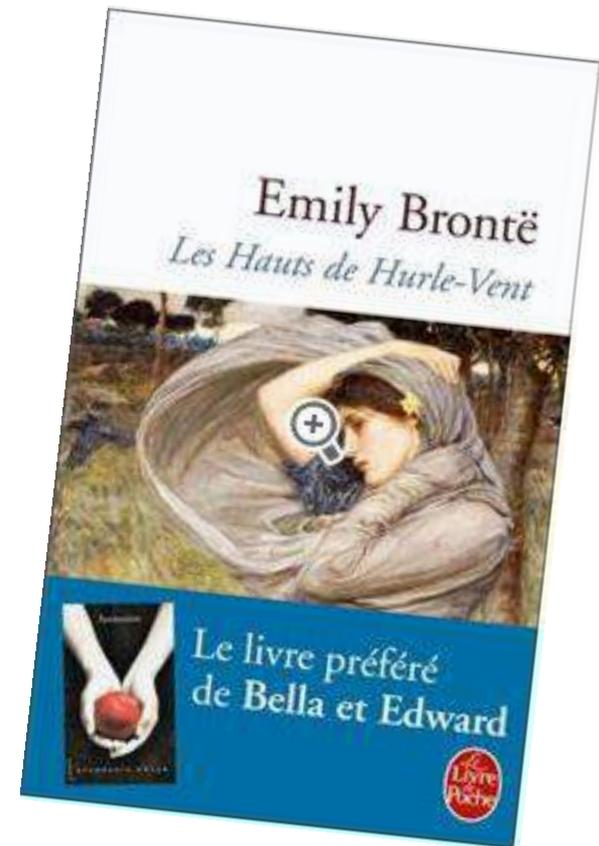
# EXEMPLES DE MÉDIATION

## a) L'offre

Prendre en compte les critères d'appréciation des adolescents

## b) Du côté des éditeurs

- ✓ Webmarketing
- ✓ Promotion
- ➔ Bandeau Livre de Poche  
8 000 ex. vendus en 3 mois



# En bibliothèque et médiathèque

## - Les pochettes-surprises ou sacs-mystères

En France, au Canada, à Hambourg...



### Opération Sakalivres du 1er juin au 5 juillet 2013 à la bibliothèque de Romagny

Un sac à livres contient des livres mystères choisis par une bibliothécaire en fonction de l'âge et des goûts du lecteur, ainsi qu'un carnet de vacances avec des jeux littéraires.

Les enfants et les adultes adhérents à la bibliothèque voulant participer à l'opération peuvent s'inscrire entre le 1er et le 15 juin.

**Opération limitée : il n'y en aura pas pour tout le monde !**

Bibliothèque jeunesse de Romagny - Place Jean Monnet - 74100 Annemasse - 04 50 92 97 04



[www.annemasse.fr](http://www.annemasse.fr)  
f annemasse.official



## La mise en scène des livres

**The « Room Romance », DOK, Delft : les romans d'amour présentés dans un écrin rouge**



# Dans les salons du livre de jeunesse

## Battle de critiques littéraires au Salon de Montreuil, 2011

*« Pour défendre votre livre préféré, tout est possible : lecture d'extrait, mise en scène, slam, prose, le tout en 3 minutes, pas une de plus ! »*

<http://de-page-en-page.over-blog.com/article-une-battle-litteraire-92077893.html>



# Et ailleurs...

## En Écosse avec un club de foot : SPL Reading Star

Chaque joueur d'un club de foot de 1<sup>re</sup> division choisit son livre d'enfant favori qui sera proposé à un jeune d'une école partenaire.

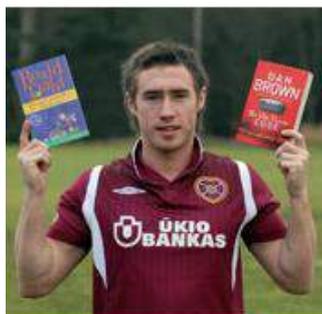
Avant d'aller le chercher à la bibliothèque, l'enfant est invité à venir au club pour faire une visite du stade et rencontrer le joueur.

**Tomas Cerny, Hamilton**



The Alchemist (Paulo Coelho) / Way of the Peaceful Warrior (Dan Millman)

**Craig Thomson, Hearts**



George's Marvellous Medicine (Roald Dahl) / The Da Vinci Code (Dan Brown)

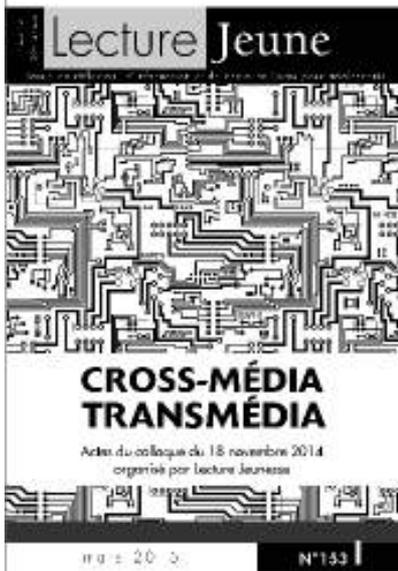
# BOOK TUBEURS





09 Jan 2018

**INTERVIEW CHRIS  
HAUGHTON**



## L'écriture transmédia dans la littérature jeunesse



## Veille littérature pour ados, pratiques et tendances

Curated by [Morgane Vasta](#)