

# Préambule

Un grand merci à Technofutur TIC , La Bibliothèque centrale de la région Bruxelles-Capitale et le Service général des Lettres et du Livre du Ministère de la Communauté française pour votre accueil et l'honneur qui m'est fait de prendre part au débat au même titre que Virginie Clayssen et François Bon !

*Vous avez posé comme postulat au débat*

« Le livre numérique n'est plus une hypothèse de travail mais une réalité. Son marché se développe rapidement et génère des commentaires contradictoires ! »

## UNE ÉCONOMIE EXPÉRIMENTALE\* !



\* Benoît Peters à l'occasion du débat organisé par la SCAM le 17 janvier 2011



Maison d'édition 100% numérique

[www.lasouriquiraconte.com](http://www.lasouriquiraconte.com)

le site avec des livres interactifs de qualité dedans !

# Il était une fois

« La souris qui raconte » est le fruit de l'union hasardeuse d'un grain de sable avec un grain de folie !

## Le grain de sable : un licenciement à 52 ans

- Diplômée en arts graphiques
- 20 ans d'expérience comme cadre dirigeant salarié dans la communication et l'édition avec une expertise dans la direction artistique et la production



## Le grain de folie : le culot de transformer ce licenciement en opportunité

- Age + salaire + temps d'indemnisation + crise
- = raisons pour créer ma société



 La souris qui raconte®

# L'idée

## Deux manuscrits

- *Polo le Clodo et Adhi le petit porteur de soufre*
- C'est en attendant les réponses des éditeurs que germe l'idée d'une maison d'édition
- Parcours à la création d'entreprise
- Etude de la concurrence : maisons d'édition papier
- Rencontres avec des enfants lecteurs : quelles sont leurs attentes face à la lecture et aux supports de lecture qui leur sont proposés, pourquoi préfèrent-ils avoir en main une PSP ou une Nintendo plutôt qu'un livre ?



# Deux ans d'analyse et de prospective m'ont permis de déterminer :

## La cible

- Les jeunes lecteurs de 6-10 ans qui préfèrent les consoles de jeu aux livres

## Pourquoi

- Aucune offre réellement attractive pour les séduire

## Comment

- En proposant des lectures-jeu animées et interactives

*La Souris Qui Raconte sera numérique*



« Il faut aider l'enfant à lire : celui qui semble savoir lire ne doit pas être abandonné trop tôt au tête à tête avec ses livres ; celui qui hésite un peu, doit être secouru, encouragé...»

Natha Caputo (conteuse française)

# Une lecture innovante qui ne s'appuie sur aucun livre édité

## Des histoires plaisir à lire autrement

- Inédites, ludiques et attractives (les histoires sont animées, interactives, sonorisées, lues par un conteur et créées spécialement pour « La souris qui raconte »), dans un format « flash » dynamique plus séduisant que les pdf ou e.pub
- Chaque histoire propose un extrait en consultation gratuite
- Les histoires se lisent en streaming dans une bibliothèque virtuelle personnalisable
- Les fichiers MP3 sont téléchargeables



# Deux extraits en guise d'exemple

## Ogre-Doux et Chabada

- Qui montrent par l'exemple comment le texte sonorisé et les images animées et interactives augmentent la perception de ce qui se passe sous les yeux du lecteur



---

la souris qui raconte®

des histoires plaisir à lire autrement

---

la souris qui raconte®

des histoires plaisir à lire autrement

# *La Souris Qui Raconte, premier site de lectures gourmandes ...*

*qui se distingue des autres éditeurs ...*

- Parce qu'elle sort des formats pdf ou e.pub, et propose des fichiers animés et interactifs sur ordinateurs fixes, et des applications sur mobiles (en développement), elle ouvre la voix d'une lecture moderne, plus en adéquation avec les aspirations des 7-10 ans.

*...avec exigence !*

- Elle met en ligne des histoires aux textes citoyens et prône des valeurs altruistes, humanistes et généreuses en abordant des thèmes tels que l'exclusion, la perte d'un parent, les solitudes urbaines ou les droits de l'enfant.
- La lecture, grâce à l'interaction du texte, de l'image et du son, devient un véritable jeu culturel, rempli d'émotions et de rebondissements visuels et sonores.

*...sans impression papier !*

- Parce que les éditeurs papier font ça très bien, La souris qui raconte se positionne comme un « pure player » avec une approche 100% numérique de l'édition.



# La Souris Qui Raconte et son équipe

## *internalisée*

- C'est deux personnes à temps plein, La Souris Qui Raconte, dont la création ne date que du 1<sup>er</sup> juin 2010, est une TTPE (toute toute petite entreprise).
- Mon rôle :
  - toute la partie éditoriale des histoires (choix des auteurs, illustrateurs et prestataires extérieurs...)
  - du site web
  - la rédaction des communiqués de presse et de différents articles
  - la gestion au quotidien du fonctionnement de LSQR (logistique et financière)
- Celui de Michel Prêtre, ingénieur du son à la retraite :
  - Toute la partie sonore des histoires (enregistrement, mixage, bruitage, musique...)
  - Et son soutien précieux et indéfectible.

## *externalisée*

- C'est une formidable équipe de presque quarante personnes tous spécialistes dans leurs domaines
  - auteurs - illustrateurs
  - comédiens
  - animateurs - développeurs flash
  - web master
  - avocate spécialisée dans le droit du numérique et experts comptables...



# La Souris Qui Raconte et son équipe

## Les auteurs pour enfants



Cathy Dutruch



Régine Garcia



Valérie Giuliani



Céline Lavignette



Virginie Lydie



Françoise Prêtre



Patrice Quélard



Marc Cantin



Laetitia Etienne



Karine Gottot



Etienne Jeantet



Evelyne Jeantet



Christophe Loupy



Gwendoline  
Raison



Séverine Vidal

## Les illustrateurs pour enfants



Nouchine Arbogast



Carole Boréal



Dirat



Romain Egea



Laure du Faÿ



Juliette Lancien



Lionel Larchevêque



Cécile Reverdy



Gabrielle Richard



Farah Allegue



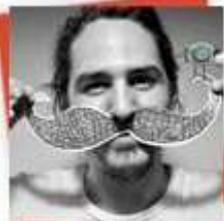
Maxim Cyr



Emilie Dedieu



Claire Fauché



Flambi



Anne-Sophie  
Gousset



Jennifer Happert



Anne Valletta

# Un modèle économique qui doit faire ses preuves ...

## Zéro publicité

- ☉ Parce que le tout gratuit est un leurre, La Souris Qui Raconte refuse d'être le support publicitaire des marques, dont on sait le pouvoir qu'elles ont sur les enfants.

## Trois prix de vente

- ☉ 4,95€ - 6,99€ et 9,50€ (avec un extrait en consultation gratuite) pour rémunérer en droits les auteurs et les illustrateurs

## Le modèle gratuit du web

- ☉ Le web, a grand renfort de contenus gratuits, perturbe quelque peu ce modèle d'achat. De même que les contenus numériques se diversifient, les contenus payants également (modèle de presse — lemonde.fr, lesechos.fr — en mixte gratuit/payant) se diversifient.



# Avantages de choisir LSQR ...

## *Pour les parents*

- ⊛ Les supports écrans sont plus chronophages que les livres, LSQR les utilisent à des fins littéraires avec des contenus qualitatifs.

## *Pour les enfants*

- ⊛ La lecture LSQR est attractive et dynamique, plus « moderne » grâce aux supports utilisés.

## *Pour les auteurs-illustrateurs*

- ⊛ Le numérique est incontournable, en tant que pure player LSQR met en place une approche 100% originale.
- ⊛ Prix de vente bas, droits d'auteurs supérieurs au papier, diversifications des supports et de la diffusion.



# La distribution ...

## Trois circuits distincts

- Vente directe aux particuliers sur le site [www.lasourisquiraconte.com](http://www.lasourisquiraconte.com) et mise à disposition d'un site satellite payable par abonnement pour les bibliothèques
- Vente via les diffuseurs : immateriel.fr
- Vente directe aux libraires & via e.pagine

Opération laborieuse compte tenu de l'innovation de l'offre LSQR (fichiers animés) et de la nouveauté de l'offre numérique.



# Les objectifs à trois ans ...

## Le développement vers les tablettes

- Bien que les fichiers LSQR soient en flash, il n'en reste pas moins évident que ses histoires seront positionnées sur l'AppStore dès la fin du premier trimestre 2011 (*l'iPad s'est vendue à plus de 14 millions d'exemplaires dans le monde et comptabilise plus de 35 000 applications*

## Les traductions dédiées)

- En Anglais et en Espagnol dans un premier temps (horizon 2012), tant pour les histoires vendues sur le site, que celles sous forme d'applications.

## Un positionnement de leader

- Pour ce qui est de l'édition numérique jeunesse de contenus inédits



# Conclusion

*«Le livre numérique est d'abord un livre »*

- Le livre numérique doit être créatif et innovant pour se défendre face à de telles allégories
- LSQR avance dans ce sens !

# Merci à tous

