

*imaginable*

Histoires à jouer.

# QUI JE SUIS ?

Je m'appelle Sacha Basset-Chercot et j'ai été pendant plus de 10 ans monteur pour le cinéma et la télévision. Cette pratique qui joue sans cesse avec la matière du récit et questionne la façon de raconter une histoire m'a progressivement intéressé aux *narrations émergentes* et notamment à la *fiction interactive*, que l'on peut définir comme un récit non linéaire à dominante littéraire.



Père d'une petite fille de 7 ans, cette forme qui induit une lecture active et ludique m'est apparue comme le moyen idéal d'ouvrir le jeune public aux imaginaires littéraires et d'encourager une utilisation douce des outils numériques.

# LE PRINCIPE

**Imaginable** se veut un service d'édition numérique d'histoires interactives pour les enfants. Des *histoires à jouer* où le·la jeune lecteur·rice choisit son parcours de récit pour une expérience à mi-chemin entre la lecture et le jeu, agrémentée d'une forte composante illustrative.

# LA RAISON D'ÊTRE



La vocation première d'**imaginable** est de gagner le jeune public au plaisir de la lecture et des imaginaires littéraires par le biais des outils numériques. Les histoires sont des vecteurs essentiels de découverte et de connaissance. Par son approche ludique, **imaginable** veut contribuer à faire de la lecture la meilleure manière pour un enfant de s'appropriier la langue, développer son univers intérieur et penser par soi-même.



La seconde mission que se donne **imaginable** est de faire émerger de jeunes auteur·rice·s de fiction interactive francophone dont les créations sont méconnues du public jeunesse faute de moyen de diffusion adapté.

# LA FORME

**Imaginable** déclinera son offre sur une plateforme applicative mobile et tablette téléchargeable sur les stores **Google Play**, **App Store** et via son site marchand dédié **imaginable.app**<sup>1</sup>.



Basé sur le principe des achats intégrés, l'application sera gratuite à l'installation et offrira des contenus d'appel à sélectionner parmi son catalogue. Par la suite les enfants pourront lire les premières pages des autres histoires et faire leur choix parmi les titres disponibles en achat unique ou opter pour un accès illimité au catalogue via un abonnement à tarif préférentiel.

## QUELLES HISTOIRES ?

Face à la production de masse et au marketing agressif des licences, il semble essentiel de proposer aux enfants des imaginaires moins normatifs.

À travers son catalogue, **imaginable** veut défendre des visions d'auteur·rice·s, des formes novatrices, des sujets originaux et bienveillants.

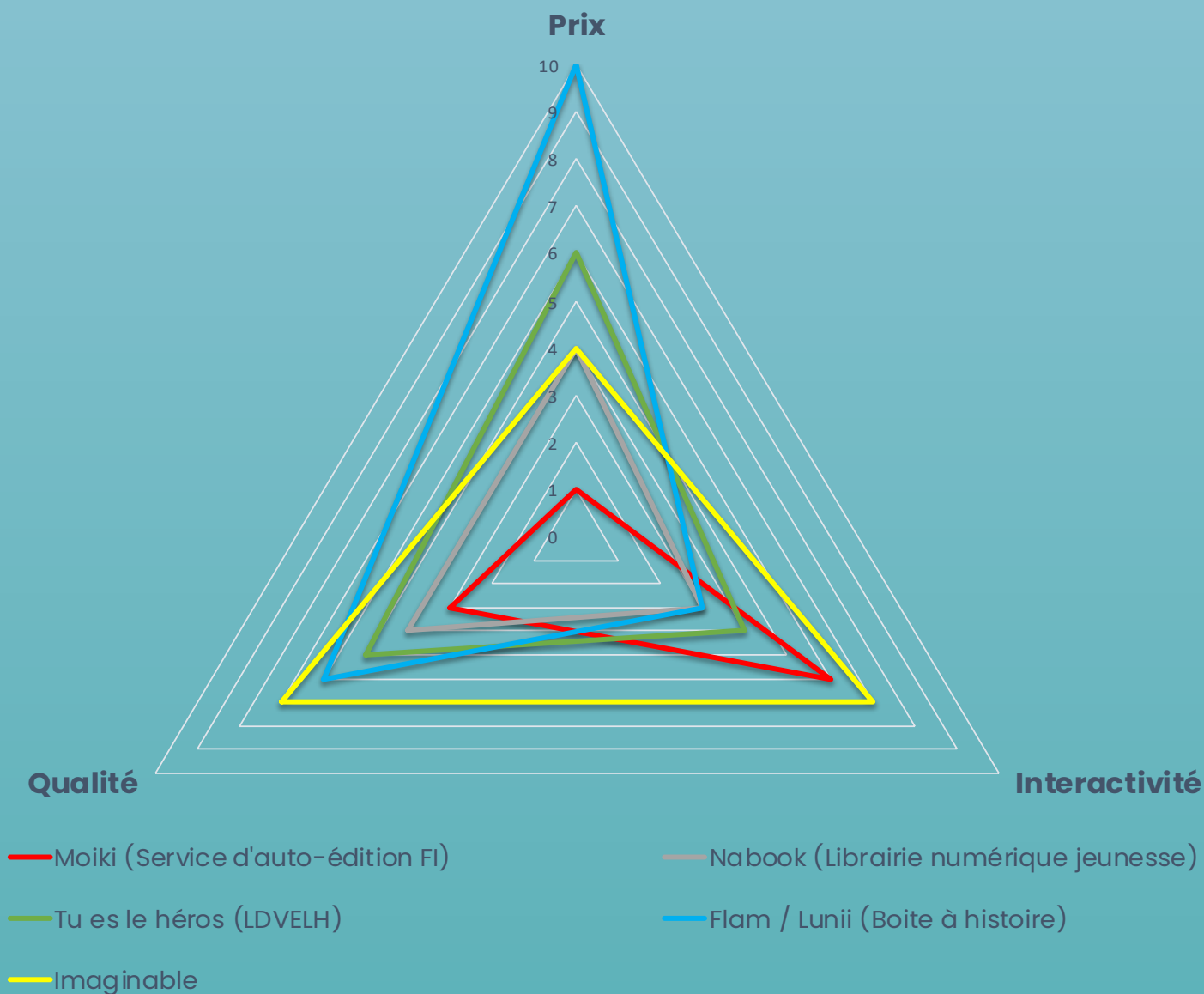
À destination d'un lectorat 6-12 ans, les histoires à jouer **imaginable** accosteront tous les rivages de l'imaginaire en veillant à ce que leur traitement entre en résonance avec les aspirations et préoccupations des jeunes lecteur·rice·s.

Contes de fée, récits d'aventure, enquêtes policières, histoires fantastiques : tous ces thèmes romanesques seront explorés au travers d'univers pittoresques, de héros attachants grâce au talent d'auteur·rice·s et d'illustrateur·rice·s passionné·e·s.

1. Le [Digital Market Act](#) nouvellement adoptée par le parlement européen met fin au monopole des GAFAM en permettant la distribution directe d'applications par leurs éditeurs.

# POSITIONNEMENT

Boîtes à histoires, livres audio, déclinaisons des Livres Dont Vous Êtes Le Héros : nombreux sont les services se réclamant aujourd'hui d'une certaine interactivité, jouant souvent de la confusion entretenue avec le multimédia (animation, sonorisation) pour proposer des apports essentiellement cosmétiques à des contenus éditorialisés.



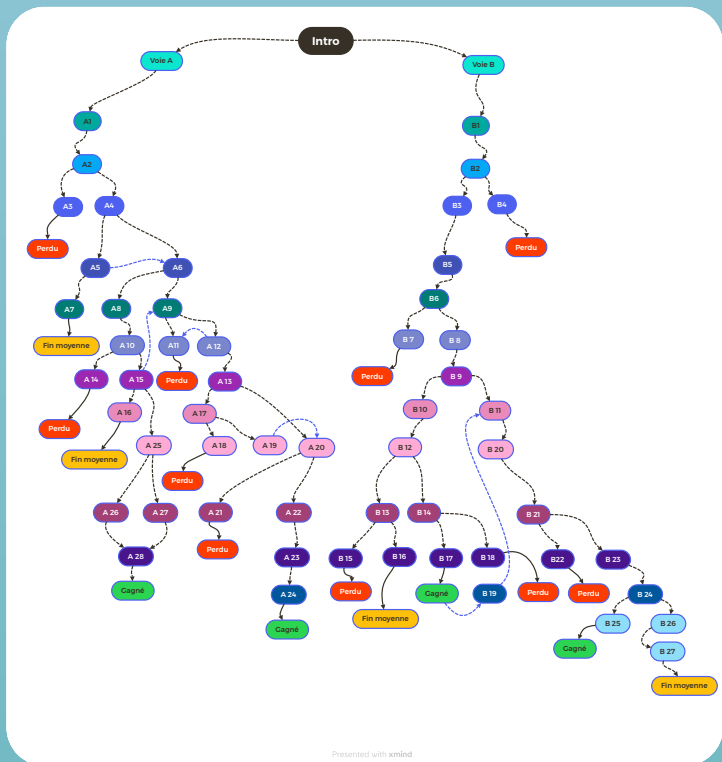
## DIAGRAMME DES SERVICES INTERACTIFS JEUNESSE

**Prix :** le prix des services est réparti de 1 (gratuit) à 10 (50€ et plus) avec pour point médian le livre jeunesse (entre 12€ et 20€).

**Interactivité :** cet axe définit la forme d'expérience proposée, d'essentiellement narrative comme un livre (1) à purement ludique comme un jeu vidéo (10).

**Qualité :** tous les aspects qui distinguent une œuvre d'un produit standardisé : créations originales, richesse du graphisme et qualité littéraire.

À contrario, les histoires à jouer **imaginable** se basent sur un arbre de décisions élaboré et permettent au·à la jeune lecteur·rice de réaliser son propre parcours en effectuant des choix qui déterminent le cours de l'action. Cette interactivité fine et discrète renforce l'immersion et l'implication émotionnelle du·de la jeune lecteur·rice.

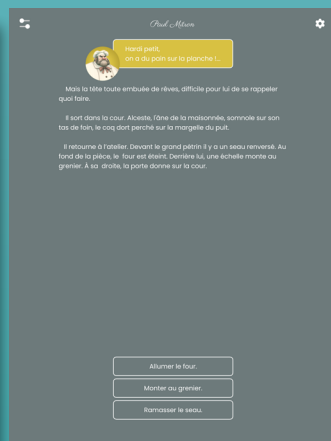
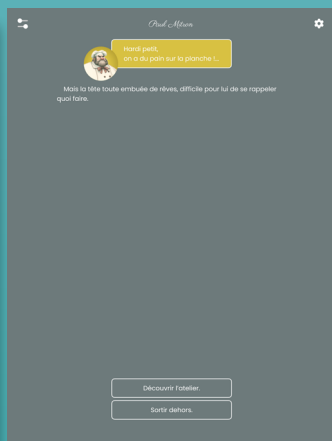
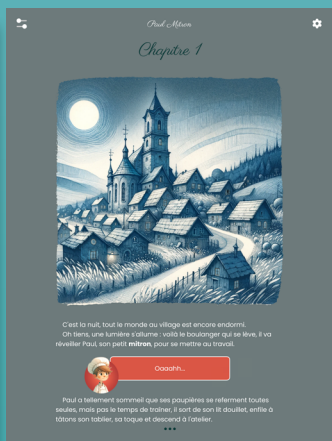


## VUE COMPARATIVE D'ARBRES DE DÉCISION

À gauche Le maître des licornes écrit par Éric Sanvoisin pour les éditions Auzou (environ 100000 signes, un choix à chaque fin de chapitre). La structure en arbre généalogique est caractéristique des Livres Dont Vous Êtes Le Héros où il n'existe qu'un seul «bon» choix par action (one true path).

À droite Paul Mitron, développé pour **imaginable** (environ 30000 signes). L'occurrence des choix y est bien supérieure (tous les 3 à 4 paragraphes). Le développement en rhizomes offre aussi une grande liberté de progression non linéaire. Des paramètres conditionnels rendus possibles par le moteur de jeu permettent la création de récits dynamiques et invitent à une lecture exploratoire.

L'interface simple et épurée de l'application favorise une lecture sereine et attentive en recréant l'expérience fluide d'un livre qui s'écrit à volonté sous les yeux de l'enfant. Les mécaniques de jeu sont conçues pour limiter les effets déceptifs (difficulté de progression, échecs répétés) et permettre une bonne rejouabilité. À cette ergonomie intuitive pour l'enfant s'ajoute la garantie d'une expérience sécurisée et hors connexion.



# DES OBJECTIONS FONDÉES

Malgré les atouts qui font des écrans tactiles le moyen idéal pour diffuser des histoires interactives, les études établissant une corrélation entre l'érosion de la lecture et la hausse du temps d'écran chez les plus jeunes se sont succédés ces dernières années<sup>2</sup>. L'absence de contrôle parental dans les usages des enfants et le peu d'éthique de certaines applications et réseaux sociaux sont de fait des plus préoccupants.

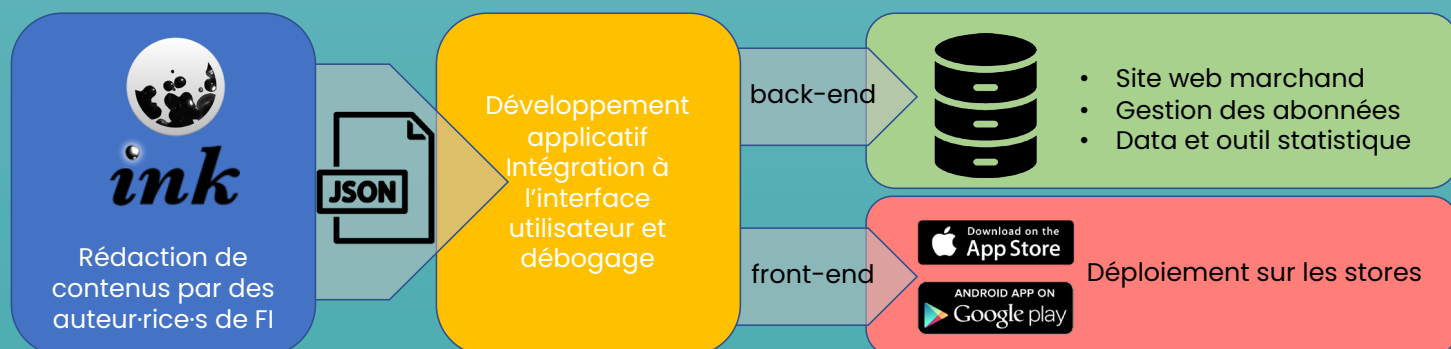
Sans minimiser donc ces alertes légitimes, **imaginable** se voit comme un moyen de dépasser l'opposition de principe entre les deux *mediums* que sont le livre et l'écran pour proposer des loisirs de qualité sur des supports largement plébiscité par le jeune public. Encourager des divertissements intelligents, fondés sur la concentration et l'imagination, est un premier jalon vers des usages moins addictifs et plus réflexifs des outils numériques.

En favorisant la lecture partagée entre l'enfant et l'adulte, ce temps de transmission indispensable et en engageant à l'acte de lire pour soi sans lequel le déclic de la lecture ne peut avoir lieu, **imaginable** veut contribuer à former le goût de futurs grand-e-s lecteur-ric-e-s.

# MODÈLE DE PRODUCTION

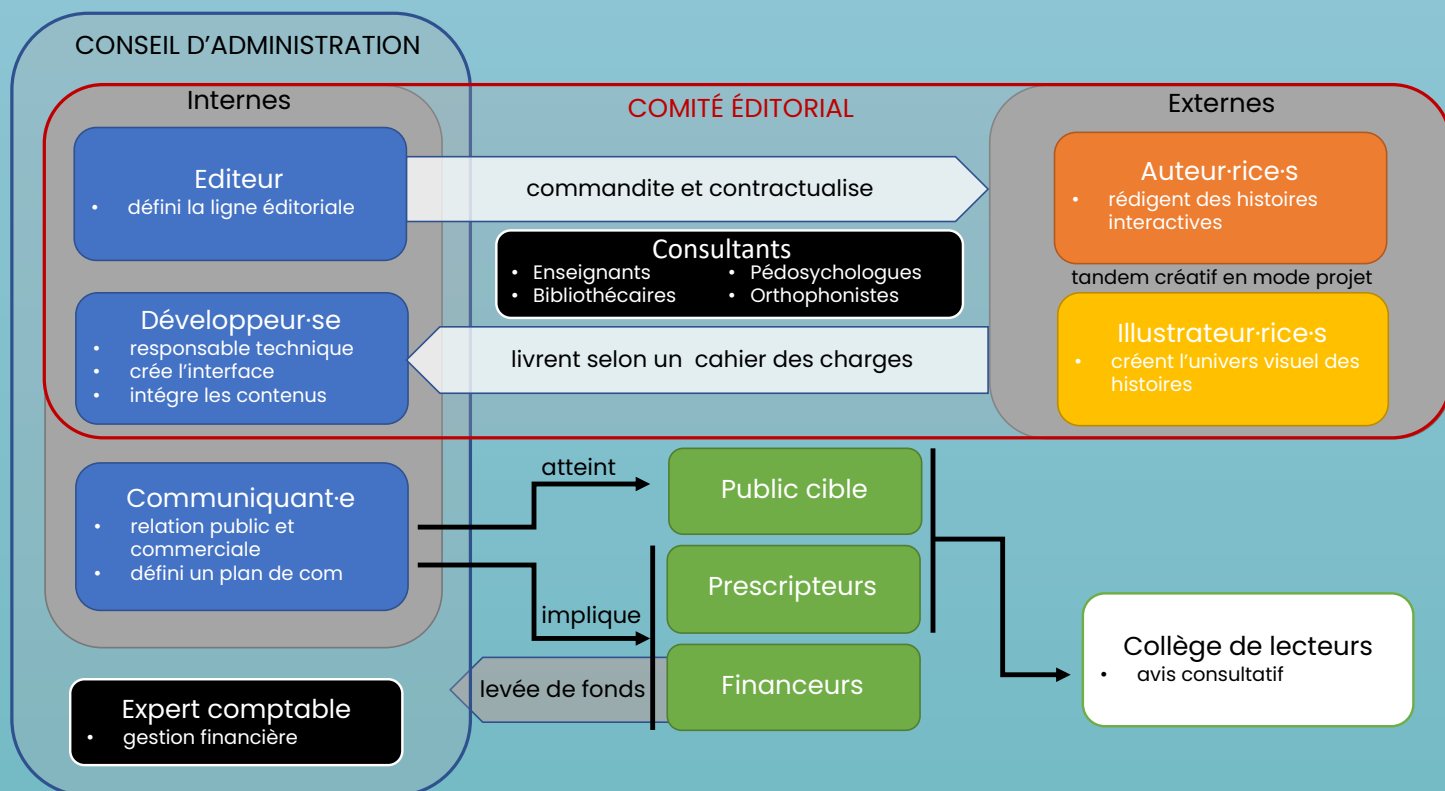
Concept hybride entre jeu et lecture, **imaginable** intégrera le travail créatif de divers acteurs à un environnement numérique.

La chaîne de production reposera ainsi sur des briques informatiques fondamentales. La première est le rédacteur d'histoires interactives *Ink*, un outil open source très prisé des auteur-ric-e-s de fictions interactives. Deuxième brique, l'application mobile, sera une interface capable d'interpréter le code *Ink* et offrira une expérience utilisateur simple et ludique doté de fonctionnalités multimédias (lecture d'images, de sons) et d'accessibilité (choix et taille de polices, modes d'affichage). Troisième brique, un site web marchand à valeur de support de communication couplé à une base de données en ligne permettra le stockage du catalogue d'histoires, la gestion des comptes clients et le suivi statistique des ventes.



<sup>2</sup> Dernièrement l'étude IPSOS pour le CNL [Les jeunes français et la lecture](#) et le rapport [A la recherche du temps perdu](#) commandité par la présidence de la république.

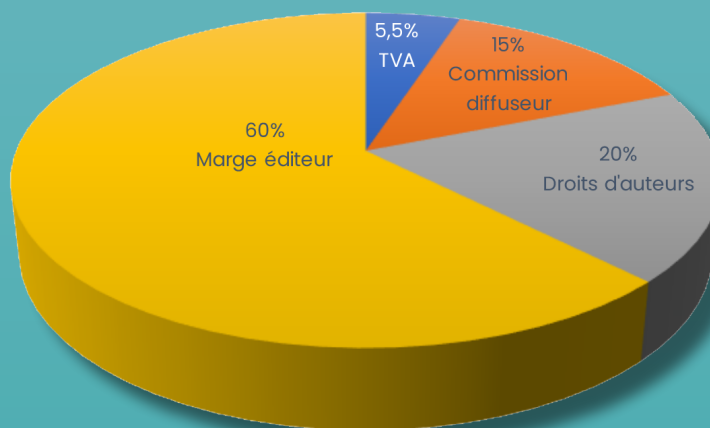
En terme de gouvernance, la SAS a été retenue comme forme juridique pour sa crédibilité financière auprès des investisseurs et sa souplesse de fonctionnement statutaire.



Les histoires interactives seront écrites par des auteur·rice·s spécialisé·e·s selon les modalités de l'appel à texte ou du travail de commande et en fonction de la ligne éditoriale et du cahier des charges (public cible, format) défini par le comité éditorial. La mise en image de chaque histoire sera confiée à un·e illustrateur·rice travaillant en tandem avec l'auteur·rice. Une attention particulière sera portée sur la complémentarité et l'apport de sens des dessins au texte, depuis la caractérisation des personnages jusqu'aux décors de l'action. Un·e développeur·se informatique sera en charge de l'intégration applicative, du débogage des contenus et de leur mise en ligne.

## CHIFFRAGE

**Imaginable** proposera gratuitement trois histoires de son catalogue pour laisser à chacun·e le loisir d'essayer le service sans engagement. Par la suite le prix unitaire par histoire sera de 2,99€ à 6,99€ en fonction de sa longueur et de sa sérialité. Une formule d'abonnement mensuel à 4,99€ permettra un accès illimité à l'intégralité du catalogue. Ce prix contraint permet de s'adapter à toutes les bourses tout en assurant une juste rémunération du travail de création. Le tandem créatif auteur·rice·s et illustrateur·rice·s sera rémunéré en droits d'auteur avec une composante forfaitaire (à-valoir garantissant une rémunération minimum) et une composante



et une composante forfaitaire (à-valoir garantissant une rémunération minimum) et une composante

proportionnelle au volume des ventes (de l'ordre de 10% chacun au delà du forfait). Par ailleurs, une part de 5,5% est acquittée au titre de la TVA et une commission de 15% est prélevée par le store diffuseur, laissant à la maison d'édition une marge de 60% sur chaque vente.

## Plan de financement

| Besoins  | Détails  | Phase     | Coût prévisionnel |
|--|--|-----------|-------------------|
| Développement informatique                       | Application mobile iOS+Androïd                             | Beta      | 6 000 €           |
|  | Site web marchand et dev back-end                          | Beta      | 2 000 €           |
|  | Outil intégrateur  | Lancement | 1 000 €           |
| À-valoirs d'auteur·rice·s et illustrateur·rice·s | 12 histoires à raison d'une sortie mensuelle sur l'Année 1 | Lancement | 24 000 €          |
| Communication & marketing                        | 3 campagnes Google Ads annuelles                           | Lancement | 3 000 €           |
|  | Participations salons du livre                             | Lancement | 2 000 €           |
| Structuration                                    | Dépôt INPI   | Beta      | 500 €             |
|  | Création et statuts SAS                                    | Beta      | 1 000 €           |
|  | Hébergeur, compte développeur, SAAS                        | Beta      | 500 €             |
| <b>Total de l'investissement au lancement</b>    |  |           | <b>40 000 €</b>   |

| Ressources   | Détails   | Phase     | Montant prévis. |
|--|---|-----------|-----------------|
| Aides et appel à projets                                   | Prix Audiens Générations  | Beta      | 8 000 €         |
|  | Aide aux services numériques du CNL   | Lancement | 10 000 €        |
| Crowdfunding   | Financement participatif sous forme de pré-commandes                              | Lancement | 5 000 €         |
| Co-portage / Investisseurs privés / apports en compétences | Association de compétences, partenariat privés (entreprises, écoles du numérique) | Beta      | 10 000 €        |
| Prêt bancaire  |   | Lancement | 10 000 €        |
| <b>Total des levées de fond</b>                            |   |           | <b>43 000 €</b> |

Pour son financement, **imaginable** vise un plan en deux phases :

La phase Beta a pour but de financer la création d'un MVP<sup>3</sup> qui sera un argument clé pour convaincre les interlocuteurs et futurs partenaires du potentiel du service. Il permettra également de mener des tests et ajustements auprès d'un panel représentatif du public cible.

Par la suite, la phase de lancement fera intervenir des investissements plus conséquents en vue de la mise en production et de la commercialisation du produit.

Avec une offre à la tarification nécessairement contrainte, le pari d'**imaginable** repose sur sa capacité à produire à un coût modéré des contenus à forte valeur ajoutée. Ce positionnement, **imaginable** entend le tenir par un volume de vente suffisant pour garantir sa rentabilité.

Sur la base d'une parution mensuelle l'Année 1 et en salariant deux équivalents temps plein au SMIC, les chiffrages prévisionnels montrent que le seuil de rentabilité s'établit un peu en deçà de 2000 unités vendues en moyenne. C'est également à compter de 2000 exemplaires écoulés que les auteur·rice·s et illustrateur·rice·s commencent à percevoir des droits non forfaitaires sur leur travail.

3 Minimum Viable Product : déclinaison beta d'une application offrant les fonctionnalités minimales requises pour être commercialisable.



## Charges prévisionnelles / Chiffre d'affaire Année 1

| Charges fixes                                       | Détails  | Quantité | Coût prévis.    |
|---|--|----------|-----------------|
| Service informatique                                | Versioning / ajouts fonctionnalité application |          | 2 000 €         |
|   | Hébergeur, compte développeur, SAAS            |          | 500 €           |
| Salaires  | 2 E.T.P au SMIC                                |          | 44 000 €        |
| Communication & marketing                           |  |          | 5 000 €         |
| Frais de gestion                                    | location co-working (150€/unitaire)            | 8        | 1 200 €         |
|   | déplacements (120€/unitaire)                   | 10       | 1 200 €         |
|   | avocat   | par an   | 1 000 €         |
|   | expert-comptable                               | par an   | 1 000 €         |
|   | divers   |          | 1 000 €         |
| <b>Charges variables</b>                            |  |          |                 |
| À-valoirs d'auteur-riche-s et illustrateur-riche-s  | 12 histoires à sortir Année 2                  | 12       | 24 000 €        |
| <b>Total prévisionnel des charges sur l'Année 1</b> |  |          | <b>80 900 €</b> |

| Chiffre d'affaire            | Détails                                  | Quantité    | Montant          |
|------------------------------|--|-------------|------------------|
| Prix moyen par histoire      | 4,99 €                                   | 12          |                  |
| Nombre d'unités vendues      |  | <b>2000</b> | 24000            |
| <b>Revenus bruts</b>         |  |             | <b>119 760 €</b> |
| TVA                          | 5,5% des revenus bruts                   |             | 6 588 €          |
| Commission stores diffuseurs | 15% des revenus bruts                    |             | 17 964 €         |
| <b>Revenus nets</b>          | Revenus bruts - (TVA + Commission store) |             | <b>95 208 €</b>  |

| Analyse de Rentabilité               |  |                 |
|--------------------------------------|--|-----------------|
| Coût total de production             | Coûts fixes + Coûts variables            | 80 900 €        |
| Chiffre d'affaires généré            |  | 95 208 €        |
| <b>Marge de la maison d'édition</b>  | Chiffre d'affaires - total des charges   | <b>14 308 €</b> |
| <b>Marge bénéficiaire nette en %</b> | (Bénéfice net / Chiffre d'affaire) * 100 | <b>15%</b>      |

## PLAN D'ACTION

Je porte **imaginable** depuis septembre 2023 et l'intégration de TRAJET<sup>4</sup>. Ce programme a permis d'interroger de manière approfondie la raison d'être et la faisabilité du projet, de recueillir les conseils et avis de professionnels du secteur. Grâce à la prise en main d'outils d'analyse et de prospective j'ai pu consolider et affiner ses objectifs, sa forme juridique et sociale, son économie future. En parallèle deux histoires interactives ont été écrites, un prototype informatique, une identité visuelle et une maquette d'interface utilisateur réalisés. Le projet arrive aujourd'hui au moment décisif où des financements et des apports en compétences sont nécessaires à son développement.

Sur le volet financier, deux dispositifs d'aides sont visés : le prix [Audiens Générations](#) (phase beta) et l'[aide aux services numériques](#) du CNL (phase de lancement). En amont de son lancement, **imaginable** s'appuiera également sur une campagne de financement participatif proposant en contrepartie aux donateurs des abonnements à son service. D'autres apports seront recherchés dans des partenariats d'entreprises ou d'écoles du numérique. L'opportunité d'intégrer un incubateur d'entreprise est à l'étude.

<sup>4</sup> Dispositif d'accompagnement de 9 mois des projets culturels en région Pays de la Loire.

En tant que service numérique, **imaginable** mise en grande partie sur les réseaux sociaux et des campagnes en ligne (google ads) pour se faire connaître du public. Néanmoins des actions de communication auprès des périodiques jeunesse et autres médias spécialisés, une présence sur les salons du livre et des loisirs numériques, une présentation du service aux acteurs institutionnels (réseaux de médiathèques, pôle régionaux du livre et de la lecture) sont d'autres canaux de promotion envisagés.

Dans les six prochains mois, le chantier prioritaire va être de s'adjoindre les compétences complémentaires d'une équipe pour un co-portage du projet. Ce sera pour la partie technique, un profil de développeur-se full stack spécialisé-e dans l'environnement de programmation retenu, tandis que l'expérience d'un-e commercial-e sera nécessaire à la mise en place d'une stratégie de développement pertinente. Devra également être constitué un pool d'auteurs-rices d'histoires interactives. Pour ce faire, **imaginable** pourra s'appuyer sur la communauté active de la fiction interactive francophone en diffusant des appels à textes sur ses réseaux sociaux. Dans sa première année, **imaginable** souhaiterait mettre en ligne une nouvelle histoire par mois et ainsi proposer un début de collection qui servira de socle à sa fidélisation client.

Pour voir plus loin, **imaginable** envisage des axes de développement futurs. La possibilité de traduire son catalogue en langues étrangères, notamment pour un public anglophone historiquement demandeur pourra élargir à profit la base de son lectorat. Étoffer son offre sur les segments connexes du documentaire pédagogique ou du roman *ado*, toujours sur un principe de parcours à choix, ouvrira des perspectives de renouvellement et accompagnera les jeunes lecteur-ric-e-s vers d'autres horizons.

