



HAL
open science

Vers une documentation d'oeuvres littéraires numériques queer

Amélie Vallieres, Lescouet Emmanuelle, Amélie Lemieux

► To cite this version:

Amélie Vallieres, Lescouet Emmanuelle, Amélie Lemieux. Vers une documentation d'oeuvres littéraires numériques queer. *BD, Littératie et créations numériques: Quels enjeux pour demain?*, pp.69-80, 2023. hal-04789560

HAL Id: hal-04789560

<https://hal.science/hal-04789560v1>

Submitted on 22 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Vers une documentation d'œuvres littéraires numériques queer

Amélie VALLIERES, Université du Québec à Montréal
Emmanuelle LESCOUET, Université de Montréal
Amélie LEMIEUX, Université de Montréal

Introduction

Les œuvres numériques permettent d'explorer des enjeux relatifs à l'équité, à la diversité, à l'inclusion et à l'accessibilité (EDIA) à travers la fiction (Lemieux, 2021). Ouvrir le corpus à des œuvres abordant l'inclusion constitue un atout particulier, car elles offrent la possibilité de faire exister des représentations diverses et ainsi de les faire exister pour les jeunes. Lorsque les jeunes lecteur.rice.s qui s'identifient comme *queer* s'engagent dans la lecture multimodale (Lacelle, Boutin et Lebrun, 2017) de telles œuvres relatives à l'EDIA, ils ont la possibilité de mieux s'identifier aux personnages qui leur ressemblent. Cette démarche contribue à l'humanisation et au respect des populations 2SLGBTQ+ et, surtout, à des principes importants qui sous-tendent l'engagement de ces lecteur.rice.s dans l'acte de lecture (Lemieux & Berthiaume, 2023).

La mobilisation de la culture vidéoludique, des gestes de lecture et d'activation diversifiés et des supports intimes ouvre une possibilité de proximité avec une réalité différente de celle du de la lecteur.rice. L'immersion fictionnelle et la mimétique numérique ouvrent des espaces de projection pour faire entrer la diversité dans les systèmes narratifs.

Après une brève définition des concepts de l'EDIA, nous nous pencherons sur quelques exemples concrets illustrés à l'aide d'un réseau d'œuvres. Nous verrons une œuvre web, *Un/tied*, qui explore les représentations non binaires par une mimétique d'interface ; *If Found...*, œuvre homothétique questionnant l'identité trans par l'effacement et la composition graphique ; *Boyfriend Dungeon*, employant une grammaire ludique classique pour présenter des relations queers. Chacune de ces œuvres propose une approche différente, présentant des points extrêmes de ces grammaires, un spectre de propositions intermédiaires est possible.

Synthèse des concepts relatifs à l'EDIA et au numérique

Les notions relatives à l'EDIA constituent des principes qui régissent une progression vers une société plus habitable, pensée pour une vie publique commune comprenant l'humanisation des populations marginalisées comme les personnes queers. À cet effet, et pour mieux comprendre les études de cas présentées dans cet article, nous renvoyons à des définitions des concepts d'EDIA lesquels sont décrits ainsi dans Lemieux (2021 : 15-16) :

- **Équité** : redistribution égale de pouvoirs et de privilèges historiquement accordés à des populations dominantes (masculinité, blancheur, hétérosexualité, eurocentricité) relativement aux décisions en enseignement de la littérature avec le numérique (contenus, sélection d'œuvres, approches pédagogiques).

- **Diversité** : caractère pluriel, complexe et varié des identités intersectionnelles des personnes qui s'adonnent à l'enseignement de la littérature avec le numérique. Peut également renvoyer à la variété d'œuvres littéraires, de supports médiatiques et numériques et d'approches.
- **Inclusion** : accueillir et prioriser une pluralité de perspectives et de représentations intersectionnelles (race, ethnicité, genre, culture, neurodiversité) dans l'enseignement de la littérature avec le numérique.
- **Accessibilité** : disponibilité et accès aux ressources numériques, au personnel diversifié et qualifié et au soutien financier pour appuyer des projets liés à l'enseignement de la littérature avec le numérique.

Les notions d'EDIA en lien avec le numérique pointent à des iniquités sociales et à des fractures numériques (Coulombe *et al.*, 2020) qui étaient déjà présentes avant la pandémie de la COVID-19 (Collin, Guichon et Ntébutsé, 2015). Ces iniquités numériques ont poussé les enseignant-e-s à avoir recours à un enseignement d'urgence à distance, en s'appuyant sur des modalités utiles pour l'enseignement de la littérature numérique dans les écoles au Québec (Acerra *et al.*, 2021) et en France (Brunel et Bouchardon, 2020). En effet, l'école virtuelle a amené son lot de complications pédagogiques et didactiques en temps de pandémie (Carignan *et al.*, 2021 ; Ferguson et Lemieux, 2021), sans toujours prendre en considération les enjeux de l'EDIA, lesquels dépendent, entre autres, des théories ethnocritiques et du mouvement #Black Lives Matter (Ladson-Billings et Tate IV, 1995 ; Price-Dennis et Sealey-Ruiz, 2021). Dans cet article, nous présentons un réseau littéraire numérique se rapportant à ces concepts.

Réseau d'œuvres numériques se rapportant à l'EDIA

Un réseau littéraire consiste en un regroupement d'œuvres liées par un élément commun, tel qu'un-e auteur-riche, un personnage-type, un procédé littéraire, un genre textuel, ou des éléments picturaux. La lecture en réseau ou le réseau d'œuvres, entre autres numériques, sous ses multiples formes, est un dispositif didactique permettant d'apprendre à tisser des liens entre les textes. En effet, « [l]es textes sont agencés de manière à pouvoir se relancer, se compléter et permettre aux élèves d'approfondir leur compréhension, mais aussi leur interprétation et leur appréciation. » (Morin et Roger, 2014, p. 95) Comme l'indique Tauveron (2004), le réseau littéraire permet de développer une posture de lecture spécifique qui suppose la mise en relation des textes déposés dans la mémoire culturelle du-de la lecteur-riche. Il permet également de construire et de structurer la culture qui, en retour, alimente la mise en relation d'autres textes par l'élève ellui-même. Cette démarche fait également appel au bagage culturel (Miquelon, 2022) des élèves.

Tauveron (2004) relève quatre grandes fonctions des réseaux littéraires : 1) développer chez les élèves l'habitude de mettre en relation les textes; 2) leur permettre de « construire et de structurer » leur culture; 3) les amener à comprendre et à interpréter des textes en prenant appui sur cette culture, et finalement; 4) leur donner la possibilité, « en tant que dispositif multipliant les voies d'accès au texte, d'y pénétrer avec plus de finesse, d'y découvrir des territoires autrement inaccessibles, d'éclairer des zones autrement laissées dans la pénombre » (Tauveron, 2004, p. 72). À ces

fonctions, Dupin de Saint-André, Montésinos-Gelet et Bourdeau (2015) ajoutent que les réseaux littéraires offrent aux personnes enseignantes, d'une part, la possibilité de structurer leur enseignement pour que la lecture, l'écriture et l'oral y soient interreliés et, d'autre part, qu'ils constituent d'excellentes occasions d'intégrer les différentes matières (p. ex. éthique, arts, univers social, mathématique, science). Pour pleinement exploiter ces potentialités, le réseau autour d'un thème, tiré de la typologie de Tauveron (2002, p. 206-207), semble le plus approprié (Dupin de Saint-André *et al.*, 2015), et nous paraît le plus pertinent pour explorer l'EDIA et les concepts fondamentaux liés à l'intersectionnalité, à la race, au genre, à la neurodiversité et à l'ethnicité.

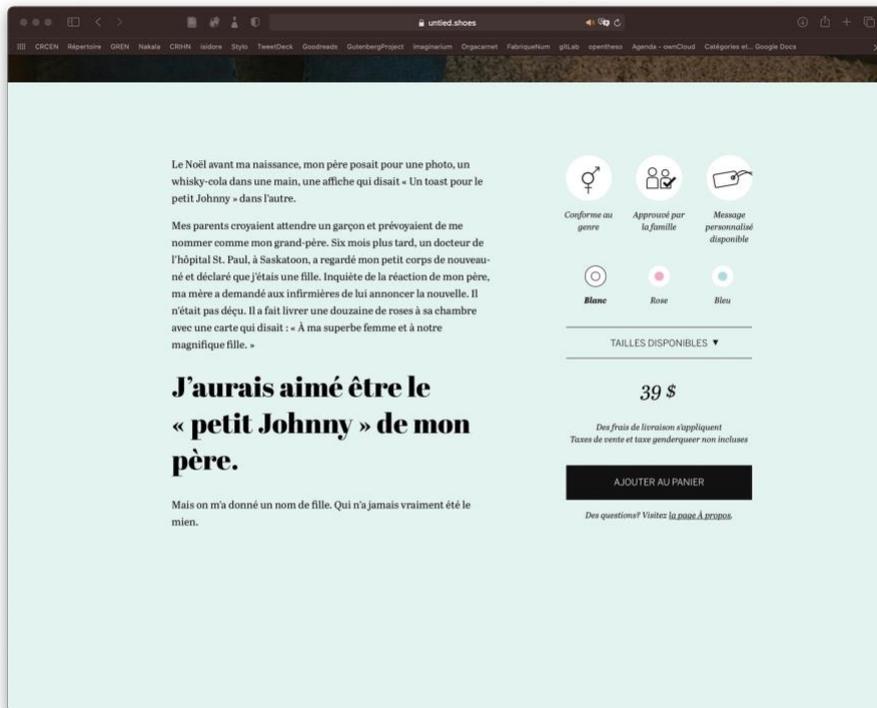
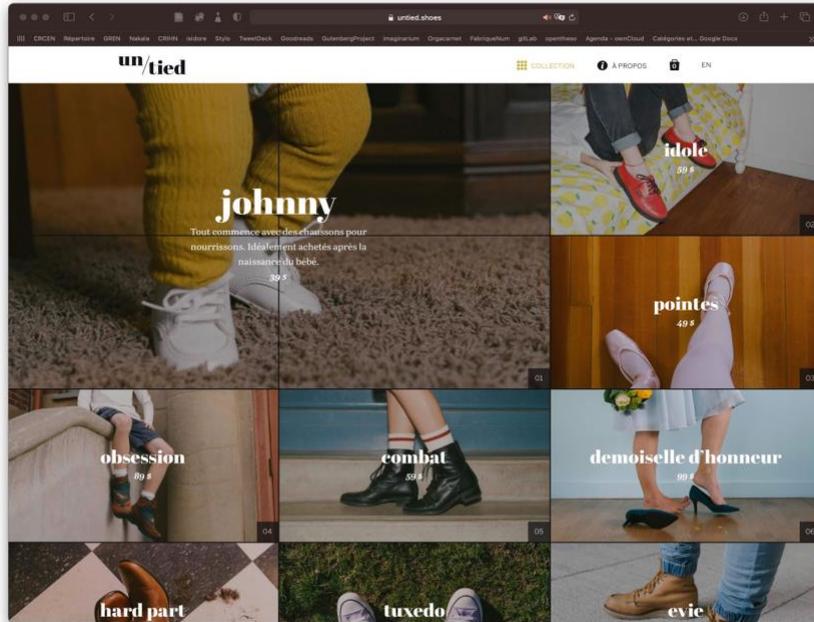
Exposition de notre réseau d'œuvres

La nécessité de proposer des œuvres représentant les communautés queers au sens large nous pousse à souhaiter explorer ce corpus. Plus encore la familiarité qui peut être construite au sein d'une œuvre numérique, par des mécanismes de projection ou d'incarnation, nous amène à penser que des représentations de personnages-joueurs queers peut aider les lecteur·rice·s à mieux comprendre ces enjeux. Notre réseau se penche sur des narrations queers, présentant une réalité identitaire ou relationnelle dans une séquence narrative accompagnant ce propos. Le but est de permettre d'appréhender la dimension queer par la thématique de l'œuvre et par les formes narratives mises en place. Le numérique permet par définition des mises en récit variées mobilisées sur du mimétique d'interface – comme nous le verrons avec *Un/tied* – de l'homothétie livresque jouant sur les normes usuelles de la lecture – comme nous l'aborderons dans *If Found ...* – ou encore en s'approchant des narrations vidéoludiques – que nous explorerons avec *Boyfriend Dungeon*.

Analyse rapprochée

Au-delà de la liste d'œuvres, il nous semble primordial de s'intéresser de près à certaines propositions narratives concrètes. Prenons donc trois exemples, deux d'entre eux, par ailleurs, sont détaillés sur [Lab-yrinthe.ca](https://lab-yrinthe.ca)⁵¹.

⁵¹ <https://lab-yrinthe.ca/oeuvres/>



Un/tied⁵² relate l'histoire de l'auteur·rice canadien·ne Evie Ruddy, une personne genderqueer et les différentes étapes de son parcours d'affirmation. L'œuvre est présentée sous la forme d'un site internet de vente de chaussures, dans une approche

⁵² <https://www.untied.shoes/fr/>

mimétique : tous les éléments habituels d'un site de vente sont présents, des fiches-produits au panier.



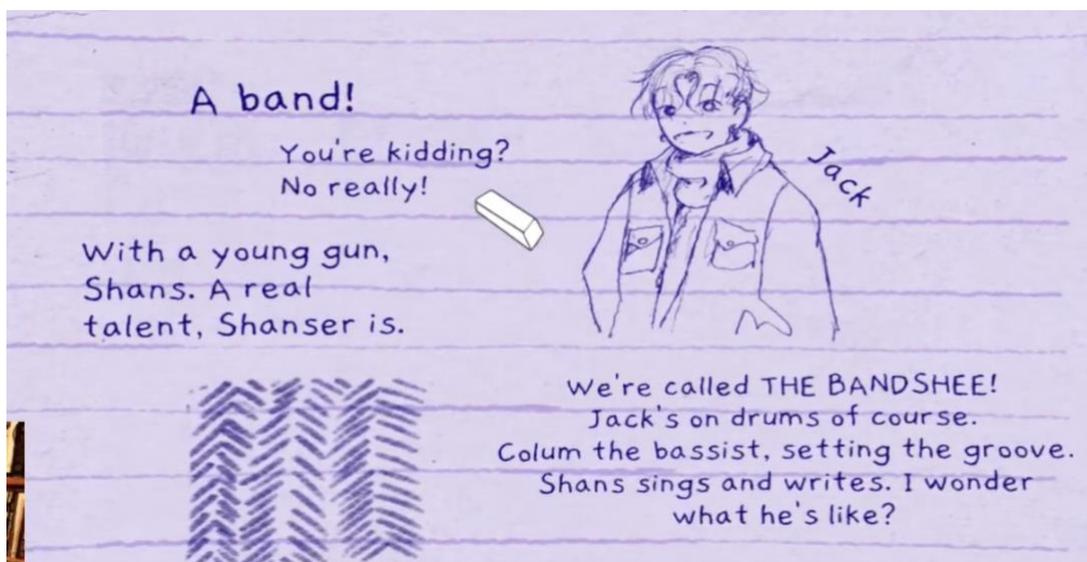
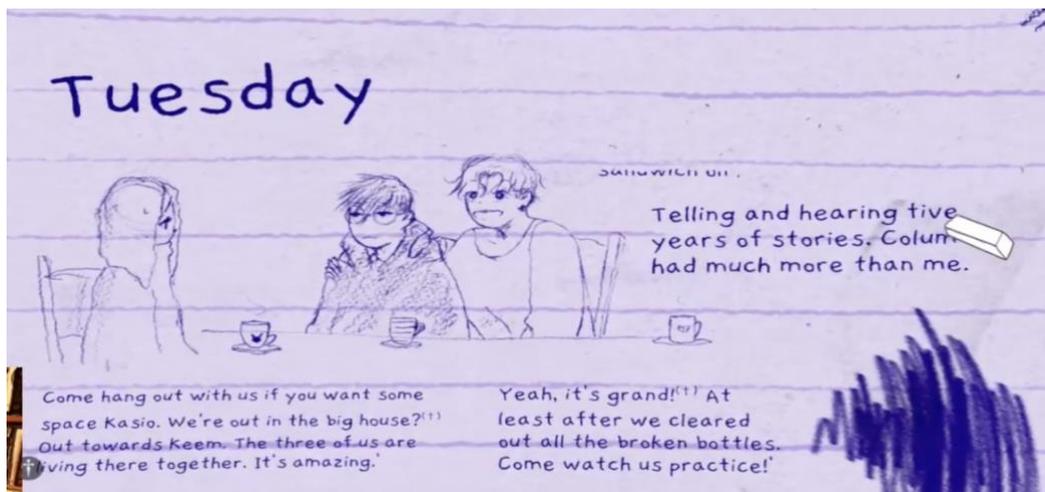
Après avoir choisi le rayon « homme » ou « femme », nous arrivons à une grille présentant les différents « produits », tous identiques, peu importe le choix. De la chaussure pour bébé aux chaussures de costume ou aux baskets, chaque paire raconte une histoire particulière.

Chaque fragment relate une étape de la vie d'une personne queer, et les descriptions des produits accompagnent cette réflexion. Ainsi, il est précisé que les chaussons de bébé vont « pour tous les genres », tandis que, dans la colonne d'information, le produit est spécifié « conforme au genre » et « approuvé par la famille ». Dans le texte, il est explicitement dit : « J'aurais aimé être le "petit Johnny" de mon père, mais on m'a donné un nom de fille. Qui n'a jamais vraiment été le mien. »

Dès le deuxième fragment « idole », le-a narrateur-riche affirme : « Je voulais être les deux en même temps. » Au fil de la lecture, nous accompagnons le-a narrateur-riche dans son rapport conflictuel à un corps qui ne reflète pas son identité, se voyant attribuer des étiquettes, des comportements et des vêtements qui ne lui conviennent pas, jusqu'à l'âge adulte, où iel parvient à un équilibre et à une affirmation de genre plus fluide correspondant mieux aux volontés du-de la narrateur-riche.

L'œuvre est accompagnée de réflexions sur le genre dans l'industrie vestimentaire : « Les chaussures pour bébés ont des tailles unisexes. Pourquoi pas celles pour adultes ? » Les tailles, à choisir avant d'ajouter la paire au panier, sont toujours en lien avec l'épisode : ainsi, si les chaussures rock sont disponibles dans toutes les tailles, selon la mesure unisexe, mais les pointes ne le sont que dans les pointures pour femme.

Somme toute, le récit interactif et narratif recoupe certains thèmes qui font appel à l'équité, à la diversité, à l'inclusion et à l'accessibilité (Lemieux, 2021). D'abord, le thème de l'équité est abordé par la déconstruction des noms genrés et des chaussures qui ne reflètent pas nécessairement les corps non genrés pour lesquelles elles sont conçues ou destinées. Ensuite, la notion de diversité ressort implicitement grâce à la représentation de corps non binaires, lesquels méritent de porter des vêtements à leur image et qui leur conviennent. Finalement, l'inclusion est aussi abordée de manière implicite, comme le récit interactif inclut systématiquement des représentations des enjeux relatifs à la non-binarité. Cette œuvre littéraire numérique offre une réflexion importante sur les enjeux relatifs à l'EDIA et pourrait être porteuse de riches discussions, par exemple, en classe de français ou d'univers social au secondaire.



If Found ... a été développé par le studio irlandais Dreamfeel⁵³, plus particulièrement sous la plume de la designer Laura McGee, et publié en 2020 par Annapurna Interactive sur diverses plateformes vidéoludiques. Ce *visual novel* présente deux récits en parallèle : celui de la docteure Cassiopée, une astronaute qui entreprend de sauver la Terre d'un imminent trou noir; et celui de Kasio, une universitaire qui, dans le cadre des vacances d'hiver, retourne dans son village natal en Irlande du Nord pour la première fois depuis sa transition de genre.

Alors que le premier récit reprend les conventions du genre du *visual novel* (Reed *et al.*, 2020), le second est principalement présenté sous la forme d'un journal intime. Le-la joueur-euse ne prend pas le contrôle direct de la narration, mais doit, avec son curseur ou son doigt (selon le dispositif technique), effacer le texte et les esquisses qui sont consignés par Kasio pour faire progresser le récit. Ainsi, il est possible d'avoir accès aux pensées et aux sentiments de la protagoniste d'une manière plus intimiste. De plus, le journal est loin d'être clair et propre, puisque parmi les croquis et les écrits, certains sont raturés, montrant la relecture du journal par Kasio après certains événements vécus au courant de jeu.

Dans le récit de Kasio, le-la joueur-euse est témoin de la tension qui se crée dans la famille concernant son identité de genre, amenant la protagoniste à se disputer avec sa mère et à fuguer. La jeune femme trouve refuge dans le vieux manoir abandonné où vivent son ami d'enfance, Colum, et son petit ami Jack ainsi que le troisième membre de leur groupe de musique, Shans. Pendant plusieurs jours, Kasio s'habitue lentement au sentiment d'être avec des gens qui semblent l'accepter telle qu'elle est, malgré leurs ressources limitées et leur situation précaire. Elle commence à se rapprocher de Shans, se découvrant des difficultés communes à s'intégrer dans la culture locale – Kasio en raison de son expression de genre et Shans en raison de son ethnie et de son malaise face à la masculinité traditionnelle promulguée. Après le premier concert du groupe et les promesses amoureuses de Shans de s'enfuir à Dublin, Kasio refuse. Ce dernier quitte la maison et le groupe, alors que la protagoniste et ses deux amis sont expulsé.e.s de la maison de plus en plus décrépite et dangereuse.

Après avoir été hébergée par la tante de Colum, Maggy, la protagoniste tente de se réconcilier avec sa famille pour le dîner de Noël, mais elle est réprimandée par son frère pour avoir squatté une maison abandonnée avec des marginaux, puis pour être allée vivre avec Maggy, une femme supposée gaie, au lieu de rentrer chez elle. Désespérée par son éloignement de sa famille et se percevant indigne de rester avec Maggy, en plus d'être rejetée par Shans, qui lui dit qu'il veut être « normal », Kasio se réfugie dans le manoir abandonné. Déprimée, elle y reste malgré les températures glaciales, ne répondant pas aux recherches de son frère ou de ses amis qui s'approchent de la maison désormais dangereuse. Kasio, de plus en plus malade, en vient à brûler son journal pour se réchauffer avant de succomber à l'hypothermie.

En parallèle à ce récit, la docteure Cassiopée découvre des données qu'elle partage à Contrôle, seule personne lui ayant répondu alors qu'elle annonçait l'apparition du trou noir. Par l'entremise de ces informations, Contrôle découvre que celles-ci prennent la forme d'une image. Cassiopée atteint la Terre, pour découvrir que

⁵³ <https://dreamfeel.ie/>

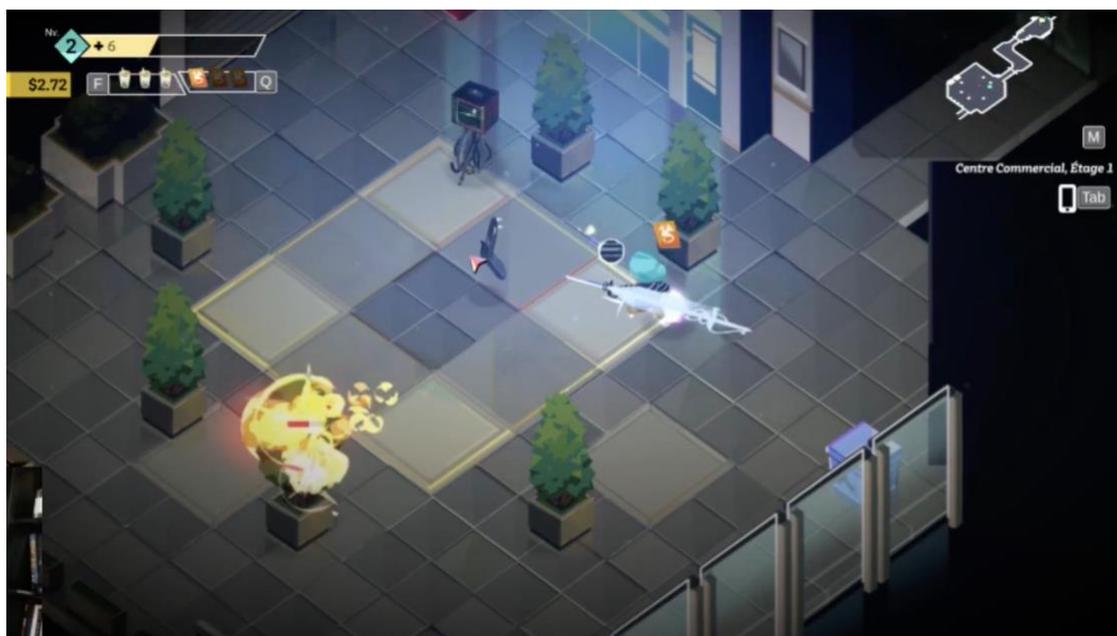
Contrôle est en fait Mac McHugh, un comptable amateur d'astronomie. Ils prennent l'image, un dessin d'enfant représentant une scène d'un astronaute dans l'espace dessinée par Kasio lorsqu'elle était enfant, et la glissent dans la boîte aux lettres pour qu'une femme ressemblant à Brid, la mère de Kasio, la trouve avant que le trou noir frappe la Terre.

If Found ... a été créé à partir de l'idée d'un trou noir d'émotions, d'une expérience particulièrement négative qui a, par la suite, été attribuée au personnage de Kasio. En plus d'offrir l'opportunité d'explorer d'autres manières de ressentir, de désirer et d'être (Ruberg, 2019), le jeu propose de faire ressentir aux joueur-euse-s une expérience queer au travers d'éléments liés à l'affect et à la phénoménologie. Afin que les joueur-euse-s puissent baigner dans un univers queer non stéréotypé, le jeu propose des personnages qui se définissent au-delà de leur queerness (Cavalcante, 2013) en offrant des personnalités distinctes et évolutives. Par leur vie en communauté, ils ne sont ainsi pas réduits à un arrière-plan (Shaw *et al.*, 2019), et s'ils sont représentés comme des marginaux, ou par la figure de l'Autre, ce n'est jamais de manière dangereuse, vicieuse ou monstrueuse (Benshoff, 1997 ; Halberstam, 2018).

La mécanique de l'effacement prend une signification particulièrement révélatrice. De prime abord, on peut supposer que l'effacement représente l'envie de Kasio de disparaître, dû à son mal être et sa dispute avec sa famille, cependant, en progressant dans le récit, il est possible d'inférer qu'il s'agit plutôt de la réaction de la protagoniste aux événements qui ont eu lieu avant qu'elle ne se réfugie dans la maison abandonnée une seconde fois. Mais ce qui est particulièrement intéressant d'un point de vue interprétatif est le jeu de superposition qui a lieu dans le journal, avant d'entreprendre d'effacer l'entièreté des pages. En effet, il y a la première couche, à savoir le texte initial, puis une seconde faite des rayures et des barbouillis de Kasio, lorsqu'elle trouve refuge dans le squat. Et il faut tout d'abord que le-la joueur-euse efface cette seconde couche pour avoir accès au récit, pour ensuite effacer le texte premier.

Boyfriend Dungeon





*Boyfriend Dungeon*⁵⁴ a été développé par le studio montréalais KitFox Games et est entièrement traduit en français standardisé et doublé au Québec. Ce jeu vidéo fortement narratif allie *dungeon crawler* – exploration de donjon et combat avec des monstres – et *dating simulator* – jeux de discussions à choix multiples de romance.

Le-a joueur-euse incarne un-e jeune adulte qui visite une ville balnéaire dans l'espoir de surmonter sa timidité et de rencontrer quelqu'un-e. Il est possible de choisir le genre – masculin, féminin ou neutre – du-de la protagoniste. Dans cette même optique d'inclusion, l'œuvre arbore des dialogues non genrés de même qu'une diversité de relations amoureuses ou amicales avec les personnages du même genre, de genre opposé ou fluide. Du point de vue de la diversité, les personnages et relations

⁵⁴ <https://www.boyfrienddungeon.com/>

queers sont traités comme une normalité, toujours dans des rapports de consentement et de discussion. À cet effet, l'œuvre revêt un caractère de diversité important et non négligeable, surtout en ce qui a trait aux représentations de la diversité de genre.

Le jeu alterne des phases de discussions, tant avec des membres de la famille du·de la protagoniste qu'avec les habitant·e·s de la ville, et des moments d'exploration. Pour progresser dans le jeu, il est nécessaire d'interagir avec les personnages en les séduisant et en entretenant des relations avec des potentiels amoureux. Les relations entre le·la protagoniste et les personnages se construisent à travers les discussions sur une interface de messageries ou lors de rencontres. Il est aussi possible de renforcer ces relations lors des phases d'exploration de donjons. La particularité de ces moments réside dans les armes employées : ces dernières sont en fait les personnages à charmer, puisque chacun·e d'entre eux se transforme en arme.

Les donjons doivent être explorés niveau par niveau, et les monstres représentent les peurs du·de la protagoniste. Tout un discours sur l'intimité des combats est développé : la présence d'un·e des armes-personnages comme soutien pour affronter les terreurs contemporaines – notamment les enjeux d'affirmations de soi, du manque de confiance, du rapport à l'autre et au regard social – permet de concevoir des représentations de la peur de l'autre, et le soutien possible. Implicitement, dédramatiser les phobies et la notion de peur, dans une perspective inclusive, permet aux joueur·euse·s d'entrevoir que les peurs peuvent être affrontées et, ultimement, vaincues.

La mère du·de la protagoniste communique avec le·la joueur·euse avec un téléphone cellulaire, procurant toujours des messages positifs et aimants. Ce soutien familial inconditionnel revêt un caractère de représentation positive de l'entourage, lequel entre en concordance avec le discours inclusif de l'œuvre. En effet, habituellement, les représentations des figures parentales s'avèrent plutôt négatives (comme c'est le cas dans les œuvres précédentes), alors qu'ici l'environnement familial joue en filigrane un rôle d'adjuvant.

L'œuvre mobilise des grammaires ludiques assez courantes, pouvant ainsi mobiliser l'intérêt des joueur·euse·s ou les familiariser avec ces dynamiques. Par grammaire ludique, nous entendons l'arrimage entre les mécaniques de jeu, les éléments du contenu et la construction du récit vidéoludique. La part consacrée à la lecture, aux échanges et aux dialogues à choix multiples permet de progresser dans l'œuvre tout en minimisant les moments consacrés aux combats.

La diversité des genres des protagonistes peut ouvrir une discussion sur l'identité et le traitement délicat de la question par l'œuvre permet de plonger en douceur dans le sujet. Les comportements des différents personnages dans les situations de séduction peuvent également permettre de discuter de ce qui est adéquat ou non dans les relations interpersonnelles et consentantes. Puisque chaque personnage fonctionne différemment, cela permet de reconnaître ce qui met à l'aise ou crée de l'inconfort dans une relation, de même que ce qui est offensant ou désagréable.

Conclusion

Les œuvres numériques par leur accessibilité et leur inclusion dans les pratiques usuelles (Lescouet, 2023) offrent des représentations mobilisables facilement. L'incarnation de protagonistes queers et la manipulation des œuvres dans une perspective de gestes de lecture signifiants rapprochent le-la lecteur-riche du propos par son incarnation personnelle. La mobilisation à la première personne de ces vécus ouvre la possibilité d'une identification et d'une prise de conscience intime.

De nombreuses œuvres se saisissent de ces enjeux, les quelques-unes que nous avons abordées dans ce texte ne sont que des exemples pouvant ouvrir des pistes narratives alternatives à l'hétéronormativité.

La diversité dans une acception plus large est également présente dans les corpus numériques, de l'inclusion des diversités par la représentation fantastique (*Coffee Talk*, 2020 ; *Undertale*, 2015), de la dépression (*Gris*, 2018 ; *Depression Quest*, 2023), de la précarité (*Paper, Please*, 2013 ; *Spent*, 2011), et de la neurodiversité, etc. Les explorations des modalités narratives à même de représenter ces réalités sont un champ d'études particulièrement riche pour comprendre les possibles de la littérature numérique. La diversité des gestes mobilisables grâce aux interfaces numériques permet d'approfondir les modes de narration, de l'effacement à des événements en temps contraint, il est alors possible de reproduire ou de figurer des conditions de vie et d'actions autres. Ce réseau d'œuvres numériques permet donc d'aborder les concepts d'EDIA à la maison ou en classe dans le but de contribuer à une société qui prend le pouls de sa diversité de genre et des identités queer.

Bibliographie

Corpus

- Fox, T. (2015), *Undertale*, 8-4, <https://undertale.com/>
- Kitfox Games (2021), *Boyfriend Dungeon*, <https://www.boyfrienddungeon.com/>
- McGee, L., Dreamfell (2020), *If Found ...*, Annapurna Interactive.
<https://annapurnainteractive.com/en/games/if-found>
- McKinney (2011), *Spent*. <http://playspent.org/>
- Nomada Studio (2018), *Gris*, Devolver Digital, <https://nomada.studio/>
- Ruddy, E., et Lebedovich, T. (2022). *Un/tied*. Office national du film du Canada.
<https://www.untied.shoes/>
- The Quinnspracy, Lindsey, P. (2013), *Depression Quest*, <https://www.depressionquest.com>
- Toge Productions (2020), *Coffee Talk*, <https://www.togeproductions.com/project/coffee-talk/>
- 3909 LLC (2013), *Papers, please*, <https://papersplea.se/>

Références

- Acerra, E., Lacelle, N., Molina, M., Vallières, A. (2021), « Paramètres descriptifs et figures de style des œuvres littéraires numériques pour la jeunesse », *La lettre de l'AIRDF*, 68, 18-23.
- Benshoff, H. M. (1997), *Monsters in the closet: Homosexuality and the horror film*, Manchester University Press.
- Brunel, M. et Bouchardon, S. (2020), Enseignement de la littérature numérique dans le secondaire français : une étude exploratoire. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 11. <https://doi.org/10.7202/1071476ar>
- Cavalcante, A. (2013), *The Struggle for the Ordinary: Media Culture, Transgender Audiences and the Achievement of Everyday Life* [Thèse de doctorat], University of Michigan.
- Carignan, I., Bissonnette, S. et Beaudry, M.-C. (2021), « L'école virtuelle : faute de pain, on mange de la galette ! », *Médiations & médiatisations*, 8, 53-60. <https://doi.org/10.52358/mm.vi8.201>

- Collin, S., Guichon, N., Ntébutsé, J. G. (2015), « Une approche sociocritique des usages numériques en éducation », *Sciences et technologies de l'information et de la communication pour l'éducation et la formation*, 22, 89-117. http://erta.ca/sites/default/files/2017-02/Collin-Guichon-Ntebutse_approche-sociocritique_2015.pdf
- Coulombe, S., Gagnon, C., Bisson, J., Gagné, A., Dupuis, S., Larouche, M., Alexandre, M., Beaucher, C. (2020), « Transformations des pratiques enseignantes en formation professionnelle au Québec avec l'arrivée de la COVID-19 », *Formation et profession*, 28 (4 hors-série), 1-13. <https://doi.org/10.18162/fp.2020.682>
- Ferguson, D., Lemieux, A. (2022), "Éclosions in literacy research: Rereading Brandt and Clinton's "Limits of the local", *Journal of Literacy Research*, 54(2), 208-215.
- Halberstam, J. (2019), *Trans: A quick and quirky account of gender variability*, University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520966109>
- Lacelle, N., Boutin, J.-F., Lebrun, M. (dir.) (2017), *La littératie médiatique multimodale appliquée en contexte numérique – LMM@ : outils conceptuels et didactiques*, Presses de l'Université du Québec.
- Ladson-Billings, G., Tate IV, W. F. (1995), "Toward a critical race theory of education", *Teachers College Record*, 97(1), 47-68.
- Lescouet, E. (2023), « Incursion littéraire dans le flux », *Verbatim*, 3. <https://revueverbatim.ca/numero3/lescouet>
- Lemieux, A. (2021), « M/EDIA/tions: Assises théoriques relatives aux questions d'équité, de diversité, d'inclusion et d'accessibilité (EDIA) pour l'enseignement de la littérature avec le numérique », *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 14, 1-24.
- Lemieux, A., Berthiaume, R. (2023), « Sur la notion d'engagement envers la lecture : Constats, angles morts et complexités », *Nexus*, 3, 58-72.
- Miquelon, A. (2022), « Le bagage culturel des élèves au service de l'interprétation d'une œuvre résistante au secondaire », *Revue hybride de l'éducation*, 6(1), 219-236.
- Montésinos-Gelet, I., Dupin de Saint-André, M., Bourdeau, R. (2015), « Accompagner des élèves en difficulté dans leur appropriation de l'écrit à l'aide de la littérature jeunesse », *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 2. <https://doi.org/10.7202/1047309ar>
- Morin, M.-F., Roger, L. (2014), « Les réseaux littéraires : clé du passeur culturel », *Québec français*, 171, 95-97.
- Price-Dennis, D., Sealey-Ruiz, Y. (2021), *Advancing racial literacies in teacher education: Activism for equity in digital spaces*, Teachers College Press.
- Reed, A. A., Murray, Salter, J. & A. (2020), "Breaking Boundaries in Visual Novels", *Adventure Games: Playing the Outsider*, Bloomsbury Academic.
- Ruberg, B. (2019), *Video games have always been queer*, New York University Press.
- Shaw, A, Lauteria, E. W., Yang, H., Persaud, C., et alii (2019), "Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985-2005", *International Journal of Communication*, 13, 26.
- Tauveron, C. (2004), « De la lecture littéraire à l'écriture à l'intention littéraire ou comment construire une posture d'auteur à l'école », *Actes du 9^e colloque de l'AIRDIF*, Québec.
- Tauveron, C. (Éd.) (2002), *Lire la littérature à l'école. Pourquoi et comment conduire cet apprentissage spécifique ? De la GS au CM*, Hatier pédagogie.