

# L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE DE L' EUSKARA

Recommandations  
2021-2024



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

KULTURA ETA HIZKUNTZA  
POLITIKA SAILA





DEPARTAMENTO DE CULTURA  
Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA



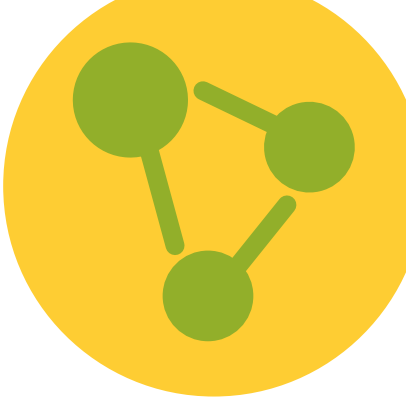




# INDEX

COMMISSION SPÉCIALE DU CONSEIL CONSULTATIF DE L'EUSKARA POUR LA PROMOTION DE L'EUSKARA DANS L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE	7
AVANT-PROPOS	9
INTRODUCTION	13
AXES STRATÉGIQUES	21
 <b>PROMOUVOIR DES CONTENUS NUMÉRIQUES EN EUSKARA</b>	
1. Promouvoir le secteur du divertissement audiovisuel, spécialement destiné aux jeunes	23
2. Promouvoir les contenus numériques pour le domaine académique, y compris audiovisuels, en particulier destinés aux jeunes	35
3. Promouvoir l'usage de l'euskara dans les médias numériques	46
 <b>PROMOUVOIR DES OUTILS, DES APPLICATIONS ET DES RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA</b>	
4. Encourager le développement de technologies du langage	53
5. Promotion d'applications en euskara pour téléphones mobiles	67
6. Garantir la présence de l'euskara sur les plateformes largement utilisées	73
 <b>DONNER DE LA VISIBILITÉ À L'EUSKARA ET AUX RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA, POUR ENCOURAGER LEUR UTILISATION</b>	
7. Permettre aux TIC d'interagir en euskara	77
8. Garantir la diffusion des outils et des ressources numériques en euskara	88
 <b>ASSURER LA SURVEILLANCE TECHNOLOGIQUE</b>	
9. Promouvoir une structure de surveillance technologique de l'euskara	97
10. Obtenir des données sur la consommation de l'euskara et promouvoir le domaine de la recherche pour mener des politiques efficaces	101
BIBLIOGRAPHIE	105





## **COMMISSION SPÉCIALE DU CONSEIL CONSULTATIF DE L'EUSKARA POUR LA PROMOTION DE L'EUSKARA DANS L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE**

Document élaboré par la Commission Spéciale du Conseil Consultatif de l'Euskara pour la Promotion de l'Euskara dans l'Environnement Numérique en 2020.

Composition de la Commission pour la période 2016-2020 :

- Présidente : Miren Dobaran Urrutia,  
Vice-ministre de la Politique Linguistique
- Directrice de la Commission Spéciale pour la Promotion de l'Euskara dans l'Environnement Numérique : Maite Goñi Eizmendi
- Secrétaire de la Commission : Josune Zabala Alberdi

Personnes expertes :

- Iurdana Acasuso Atutxa
- Iban Arantzabal Arrieta
- Xabier Arrieta Goiri
- Joseba Arruti Lafuente
- Lourdes Auzmendi Aierbe
- Luistxo Fernandez Ostolaza
- Gorka Julio Hurtado
- Igor Leturia Azkarate
- Aitor Lopez de Aberasturi Ortiz de Pinedo
- Montse Maritxalar Anglada
- Eneko Oregi Goñi
- Xabier Paya Ruiz



- Eli Pombo Aramendi
- Miriam Urkia Gonzalez
- Aitor Urzelai Inza
- Josu Waliño Pizarro

Secrétariat technique :

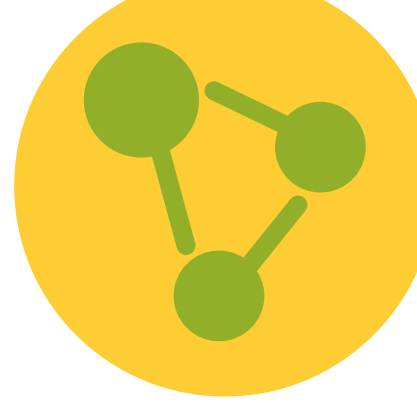
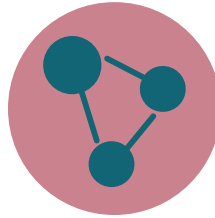
- Ane Crespo Calvo
- Jone Aboitiz Legarra

Pour l'élaboration de ce document, la Commission Spéciale a compté sur la collaboration de personnes expertes de diverses institutions et organisations, dont notamment : Euskal Wikilarien Elkarte, Librezale, Hitz Zentroa de l'EHU/UPV, Association Game Erauntsia, Observatoire Basque des Médias, Fondation PuntuEus, 2deo Laboratoire d'Audiovisuels, SPRI et Vice-ministère de la Culture du Gouvernement Basque.

Merci beaucoup à tous et à toutes



# AVANT-PROPOS



Dans le Programme du Gouvernemental 2020-2024, nous nous sommes engagés à accroître la connaissance de l'euskara et surtout à promouvoir son usage dans les domaines socioculturel, économique, numérique et du secteur public, en proposant, notamment, l'approbation et le développement du Plan de Promotion des Technologies du Langage, ainsi que le renforcement de la présence de l'euskara, la création de contenus dans cette langue et son usage dans l'environnement numérique.

Pour remplir cet engagement, nous disposerons de multiples outils, mais il ne fait aucun doute que le document que nous présentons ici sera l'instrument le plus efficace et le plus précieux pour que l'euskara puisse se développer et occuper l'espace nécessaire dans l'environnement numérique.

En ces temps d'incertitude, les outils numériques ont montré qu'ils peuvent être de formidables alliés au quotidien : dans l'éducation, le travail, les loisirs, la culture... L'environnement numérique s'est imposé et cette tendance se renforce dans notre société. Nos jeunes sont des natifs numériques, l'environnement numérique est leur point de rencontre naturel. C'est pourquoi notre priorité est d'adopter des mesures pour garantir et promouvoir la présence de l'euskara dans l'environnement numérique. Car, dans l'environnement numérique également, il nous faut créer des opportunités pour utiliser l'euskara et garantir les droits linguistiques des bascophones.

Les nouveaux défis doivent s'adapter aux temps nouveaux et, dans ce domaine, nous ne partons pas non plus de zéro, puisque cela fait déjà longtemps que nous avons décidé d'encourager l'euskara dans l'environnement numérique. Nombreuses sont les personnes et les institutions qui nous ont accompagnés jusqu'à présent, et nous espérons continuer à poursuivre cette route ensemble.



Je tiens à féliciter les personnes qui ont participé à l'élaboration de ce document, les membres de la Commission Spéciale pour la Promotion de l'Euskara dans l'Environnement Numérique, et en particulier Maite Goñi, sa directrice. Et je tiens également à féliciter et à remercier les membres de la Commission et toutes les personnes expertes et représentantes d'institutions extérieures à la Commission, qui ont apporté leurs conseils et opinions.

Ce document constitue un excellent instrument de travail pour le Gouvernement Basque et la feuille de route pour les quatre prochaines années. Nous souhaitons également qu'il serve de guide aux autres pouvoirs publics et aux différentes associations et entreprises du secteur oeuvrant en faveur du développement de l'environnement numérique et nous ouvrant ainsi de nouvelles possibilités de collaboration. Une occasion de plus, à la fois pour l'Administration et la société dans son ensemble, de continuer à promouvoir l'euskara, unis par le même objectif et dans la mesure de nos compétences.

Tirer le meilleur parti de cette opportunité est entre nos mains. Ne la laissons pas s'échapper.

**Bingen Zupiria Gorostidi**

Ministre de la Culture et de la Politique Linguistique



# L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE DE L' EUSKARA :

RECOMMANDATIONS 2021-2024







## INTRODUCTION

Il y a déjà plusieurs années que le Conseil Consultatif de l'Euskara (EAB) a pour objet l'étude de l'environnement numérique. La commission chargée de cette tâche jouit d'une longue histoire en la matière, tout au long de plusieurs législatures, avec des noms différents : Commission pour les TIC, Commission pour la Promotion de l'Euskara dans l'Environnement Numérique et, son nom actuel, Commission pour l'Environnement Numérique.

Si l'on regarde en arrière, on s'aperçoit que le fruit le plus important du travail réalisé par la Commission est la publication du document intitulé « *Les TIC en euskara : recommandations pour les pouvoirs publics* », de 2016. Ce document comprend 12 recommandations pour la promotion de l'euskara dans l'environnement numérique, destinées aux pouvoirs publics.

S'agissant d'un document de la Commission, c'est la Commission elle-même qui s'est engagée à en assurer le suivi. Ainsi, dès 2018, plusieurs réunions ont été organisées pour déterminer le degré de conformité aux recommandations et connaître la situation à tout moment. Un diagnostic a également été demandé.

L'objectif du processus de suivi a toujours été de concevoir une nouvelle feuille de route pour l'avenir. En d'autres termes, les réunions de suivi et le diagnostic réalisé ne prétendaient pas seulement offrir une photo de la situation, mais aussi montrer la voie vers l'avenir : définir les besoins d'amélioration et les défis futurs.

Ce suivi a permis de tirer toute une série de conclusions à prendre en compte, dont la plus remarquable est certainement la nécessité



de renouveler le document des 12 recommandations, au plus tard en 2020, comme date limite. À cette fin, la Commission a souligné la nécessité d'élaborer, pour commencer, une série de rapports sectoriels contenant des informations et des propositions concrètes d'action dans des domaines spécifiques. Des rapports sur l'Éducation, l'Audiovisuel, la Surveillance Technologique et la Diffusion ont ainsi été demandés.

Lors de la réception des rapports sectoriels, nous disposions déjà d'une grande quantité de matériel pour commencer le travail de préparation d'une éventuelle feuille de route pour les prochaines années :

- ▶ Contributions des réunions de la Commission (domaine des jeux vidéo, association Game Erauntsia, Wikipédia, Rapport technique sur le Plan de Promotion des Technologies du Langage, Bibliothèque Numérique Basque, EITB, 2deo, Système d'Indicateurs de l'Euskara...), parmi d'autres.
- ▶ Diagnostic du document des 12 recommandations.
- ▶ Rapports sectoriels.
- ▶ Journée du 11 décembre 2020, qui nous a permis de partager diverses expériences européennes sur les stratégies linguistiques.

Et comme si cela ne suffisait pas (à lire avec ironie), nous avons demandé conseil et commandé divers rapports, afin de mieux définir des actions spécifiques ou des domaines complets pour clarifier certaines fonctions : domaine des médias numériques et initiative *Common Voice*, entre autres.

De sorte que, en ce 2020, qui n'a épargné personne, nous avons travaillé sur la base de tout ce qui précède. Pour commencer, nous avons compilé tout ce matériel et doté la feuille de route d'une structure, en procédant à un classement.



En premier lieu, pour que l'euskara prospère et jouisse de vitalité dans l'environnement numérique, il nous faut définir quatre axes stratégiques de travail. Qui ne sont pas nouveaux, puisqu'ils figuraient déjà dans le rapport de base utilisé pour élaborer le document des 12 recommandations, et qui sont les suivants :

- ▶ Promouvoir des contenus numériques en euskara.
- ▶ Promouvoir des outils, des applications et des ressources numériques en euskara.
- ▶ Donner de la visibilité à l'euskara et aux ressources numériques en euskara, afin d'augmenter leur usage.
- ▶ Assurer la surveillance technologique.

Pour chaque axe stratégique, nous avons fait plusieurs recommandations. Sans pour autant nous limiter, puisque nous avons également inclus des actions viables, susceptibles de contribuer au développement et à l'avancement de ces recommandations. Au total, 24 propositions d'action ont été retenues, accompagnées d'idées ou de propositions complémentaires.

Bien que toutes ces propositions d'action soient destinées au Gouvernement Basque, puisque le Comité Spécial du Conseil Consultatif de l'Euskara a pour fonction d'orienter le Gouvernement Basque, dans les domaines de sa compétence, nous ne pouvons pas oublier que l'environnement numérique manque de limites physiques. Nous prétendons donc mettre ces recommandations à la disposition de toutes les institutions publiques et privées du Pays Basque, afin qu'elles agissent dans le cadre de leurs compétences et pouvoirs. C'est la tâche dans laquelle nous nous sommes tous et toutes engagé/es.

En ce qui concerne les actions, nous considérons que les propositions contenues dans ce document doivent être assumées et comprises avec souplesse. Vu qu'il s'agit d'un domaine qui change



à une vitesse vertigineuse, il peut s'avérer nécessaire de modifier certaines actions, afin de se conformer aux recommandations.

S'agissant donc d'un domaine où les changements se produisent à grande vitesse, nous tenons à mentionner deux questions étroitement liées, qui sont stratégiques et transversales : la souveraineté technologique et le software et les licences libres.

- **Souveraineté technologique.** Ces dernières années, la question de la souveraineté technologique a été mise sur la table à plusieurs reprises. En ce sens, les technologies et les infrastructures de l'information et de la communication, les technologies utilisées pour collecter et stocker les données, devraient être adaptées aux lois, aux besoins et aux intérêts des pays des utilisateurs. Les données et les informations des utilisateurs ne doivent pas être laissées entre les mains d'acteurs indépendants, qui échappent à leur contrôle. Il s'agit d'une problématique qui dépasse la promotion de l'euskara dans la sphère numérique, mais qui affecte également l'utilisation de l'euskara dans le domaine technologique, car les technologies souveraines, contrairement aux grandes entreprises technologiques, garantissent la possibilité d'être en euskara. Par conséquent, il serait intéressant d'ouvrir un débat sur cette stratégie et d'analyser si le Gouvernement Basque doit promouvoir les technologies souveraines en euskara, ainsi que les canaux de promotion correspondants.
- **Software et licences libres.** Bien que ne figurant pas comme une recommandation spécifique, il convient, dans les initiatives mises en oeuvre, de prendre en compte la contribution éventuelle du software et des licences libres à la normalisation de l'euskara. Puisque, en favorisant le software et les licences libres, nous ouvrons la voie à des contenus, des ressources, des applications et des outils en euskara.









Enfin, nous tenons également mettre une date finale à cette feuille de route. Ainsi, nous prétendons que, d'ici quatre 4 ans, à la fin de cette législature, les 24 actions proposées soient en bonne voie ou terminées. L'environnement numérique est vivant, fort, transformateur, intéressant... mais aussi changeant, ce qui nous oblige à être constamment attentifs pour détecter les nouveaux défis.

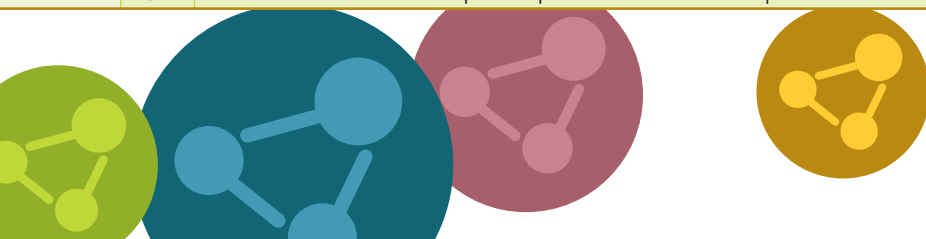
C'est pourquoi, nous tenons à mettre à la disposition, non seulement du Gouvernement Basque, mais aussi de quiconque souhaite emprunter cette voie, les bases nécessaires pour ce faire.



AXES STRATÉGIQUES	RECOMMANDATIONS	
<b>PROMOUVOIR DES CONTENUS NUMÉRIQUES EN EUSKARA</b> 	<b>1</b>	Promouvoir le secteur du divertissement audiovisuel, particulièrement destiné aux jeunes.
	<b>2</b>	Promouvoir les contenus numériques dans le domaine académique, y compris audiovisuels, en particulier destinés aux jeunes.
	<b>3</b>	Promouvoir l'usage de l'euskara dans les médias numériques.
<b>PROMOUVOIR DES OUTILS, DES APPLICATIONS ET DES RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA</b> 	<b>4</b>	Encourager le développement de technologies du langage relatives à l'euskara.
	<b>5</b>	Promotion d'applications en euskara pour téléphones mobiles.
	<b>6</b>	Garantir la présence de l'euskara sur les plateformes largement utilisées.
<b>DONNER DE LA VISIBILITÉ À L'EUSKARA ET AUX RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA, POUR ACCROÎTRE LEUR USAGE.</b> 	<b>7</b>	Permettre aux TIC d'interagir en euskara.
	<b>8</b>	Garantir la diffusion des outils et ressources numériques en basque.
<b>ASSURER LA SURVEILLANCE TECHNOLOGIQUE</b> 	<b>9</b>	Promouvoir une structure de surveillance technologique de l'euskara.
	<b>10</b>	Obtenir des données sur la consommation de l'euskara et promouvoir le domaine de la recherche pour mener des politiques efficaces.



ACTIONS	
<b>1.1</b>	Promouvoir la création de contenus audiovisuels créés spécifiquement pour l'environnement numérique, à la fois pour web et pour téléphone mobile, spécialement destinés aux jeunes et aux adolescents.
<b>1.2</b>	Promouvoir l'euskara et son usage dans le domaine des jeux vidéo.
<b>1.3</b>	Encourager les jeunes à devenir des créateurs de contenus audiovisuels numériques.
<b>2.1</b>	Promouvoir le développement de la Wikipédia et de la Txikipédia en euskara.
<b>2.2</b>	Analyser les possibilités de création de l' « Hezkuntzapedia » (Éducapédia).
<b>2.3</b>	Analyser les possibilités d'utiliser le contenu des médias en euskara dans l'éducation et pour l'euskaldunisation des adultes.
<b>3.1</b>	Promouvoir la collaboration avec les différents acteurs dans le domaine des médias numériques.
<b>3.2</b>	Établir des critères pour que les médias numériques bilingues ou hispanophones offrent des contenus, ou davantage de contenus, en euskara.
<b>4.1</b>	Définir et rédiger le Plan de Promotion des Technologies du Langage.
<b>4.2</b>	Promouvoir le projet <i>Common Voice</i> .
<b>4.3</b>	Débattre et analyser les propositions de sous-titrage.
<b>4.4</b>	Développer des outils d'accompagnement pour l'enseignement de l'euskara et, en général, pour l'éducation.
<b>5.1</b>	Définir une stratégie pour promouvoir les applications en euskara pour téléphones mobiles.
<b>6.1</b>	Garantir un contact permanent au niveau institutionnel avec les grandes entreprises technologiques de l'Internet.
<b>7.1</b>	Configurer en euskara les dispositifs de l'administration publique.
<b>7.2</b>	Configurer en euskara les dispositifs de la communauté éducative.
<b>7.3</b>	Promouvoir la configuration en euskara des navigateurs et des TIC des dispositifs des entreprises et des institutions privées.
<b>7.4</b>	Promouvoir la configuration en euskara des téléphones mobiles personnels.
<b>8.1</b>	Analyser la nécessité de créer un référentiel intégrant les outils et les ressources numériques en euskara et, le cas échéant, le mettre en oeuvre.
<b>8.2</b>	Mener des campagnes pour faire connaître les ressources en euskara.
<b>8.3</b>	Rendre visibles les productions audiovisuelles et les jeux vidéo en euskara.
<b>9.1</b>	Garantir une structure de surveillance technologique de l'euskara dans l'environnement numérique, soutenue par un réseau d'intelligence.
<b>10.1</b>	Organiser un système de mesure des données relatives à l'euskara dans l'environnement numérique : travailler pour l'identification et la systématisation des indicateurs.
<b>10.2</b>	Promouvoir la recherche pour répondre à des besoins ponctuels.







# AXES STRATÉGIQUES

Les recommandations et actions spécifiques de ce document reposent sur quatre axes stratégiques, pour promouvoir la présence de l'euskara dans l'environnement numérique. Ces lignes ne sont pas nouvelles, puisqu'elles figurent dans le document de travail de base mis, en 2015, à la disposition de la Commission des TUC du Conseil Consultatif de l'Euskara. Le fruit de ce document est la publication intitulée « *Les TIC en euskara : recommandations pour les pouvoirs publics* » (2016). En cette occasion, la structure du document de base a également été maintenue. Une fois les principales sections reformulées et mises à jour, les recommandations ont été identifiées et des actions concrètes ont été proposées, pour leur mise en œuvre.

Les quatre axes stratégiques à prendre en compte pour favoriser la présence de l'euskara dans l'environnement numérique sont les suivantes :

**1**

**PROMOUVOIR DES CONTENUS NUMÉRIQUES EN EUSKARA**

**2**

**PROMOUVOIR DES OUTILS, DES APPLICATIONS ET DES RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA**

**3**

**DONNER DE LA VISIBILITÉ À L'EUSKARA ET AUX RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA, POUR ACCROÎTRE LEUR USAGE**

**4**

**ASSURER LA SURVEILLANCE TECHNOLOGIQUE**







Il sera donc essentiel d'observer les modes de création, de consommation et de promotion de ces contenus. Et il faudra trouver des moyens efficaces pour offrir et favoriser les contenus en euskara sur les canaux de consommation, les plates-formes, etc., largement utilisés. En ce sens, il sera nécessaire de promouvoir les contenus diffusés sur l'Internet.

Par ailleurs, outre la promotion de politiques et la réalisation d'actions adaptées à la société dans son ensemble, une attention particulière doit être accordée aux jeunes et adolescents. Étant donné que les personnes de ces tranches d'âge sont habituées à consommer des contenus audiovisuels et leur présence sur les réseaux sociaux est constante.

Quoi qu'il en soit, il convient de rappeler une série de données sur l'usage de l'euskara par les jeunes. Dans le domaine de l'éducation, en ce qui concerne le choix de la langue, actuellement, au sein de la Communauté Autonome Basque, c'est le modèle D qui prédomine (enseignement en euskara comme langue véhiculaire, avec Langue et Littérature espagnoles comme matière). Et, selon la dernière Enquête Sociolinguistique<sup>2</sup>, menée en 2016, la majorité des personnes de la CAB choisissent le modèle D pour leurs enfants (69,3%) comme langue de scolarisation. Cela devrait susciter l'optimisme, mais la réalité est que, en dehors du milieu scolaire et, en général, dans le domaine du numérique, l'espagnol l'emporte.

Une tendance que le rapport *La jeunesse d'Euskadi et les réseaux sociaux*<sup>3</sup>, publié par l'Observatoire Basque de la Jeunesse en 2019, met en évidence que la principale langue utilisée sur les réseaux

---

2 VI<sup>e</sup> Enquête Sociolinguistique 2016

3 Observatoire Basque de la Jeunesse. « La jeunesse d'Euskadi et les réseaux sociaux », 2019-10-17 : <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/-/noticia/2019/el-observatorio-vasco-de-la-juventud-presenta-el-estudio-la-juventud-de-euskadi-y-las-redes-sociales/>





sociaux est l'espagnol. C'est ce que déclarent 81,5% des personnes âgées de 15 à 29 ans. Concernant l'usage de l'euskara, seulement 15% affirment utiliser principalement l'euskara. Au fur et à mesure que l'âge augmente, son usage augmente aussi, mais pas de manière significative. Autrement dit, le fait que l'euskara soit la langue principale de l'éducation formelle ne garantit pas son usage chez les jeunes, et pas non plus pendant les loisirs à mesure que l'âge augmente, comme le montrent les données publiées par l'Observatoire de la Jeunesse. Plusieurs facteurs expliquent cette réalité (habitudes linguistiques familiales, habitudes de consommation linguistique pendant les loisirs, contextes sociolinguistiques spécifiques...).

On peut donc affirmer que ces natifs et natives bascophones ne voient pas leurs besoins de loisirs satisfaits en euskara, l'offre étant rare et invisible. Par conséquent, il est essentiel de stimuler la consommation chez les adolescents et, pour ce faire, il faut faire en sorte que les contenus audiovisuels en euskara soient attractifs. Le secteur doit faire un effort particulier pour collaborer et créer des contenus de qualité. L'importance de la promotion de contenus audiovisuels de loisirs est donc évidente.



## COMMENT ?

Les actions suivantes peuvent être menées, entre autres, pour promouvoir le secteur des contenus audiovisuels de loisirs, tout spécialement destinés aux jeunes :

<b>1.1</b>	Promouvoir la création de contenus audiovisuels créés spécifiquement pour l'environnement numérique, à la fois pour web et pour téléphone mobile, spécialement destinés aux jeunes et adolescents
<b>1.2</b>	Promouvoir l'euskara et son usage dans le domaine des jeux vidéo
<b>1.3</b>	Encourager les jeunes à devenir des créateurs de contenus audiovisuels numériques.



## 1.1. Promouvoir la création de contenus audiovisuels créés spécifiquement pour l'environnement numérique, à la fois pour web et pour téléphone mobile, spécialement destinés aux jeunes et adolescents

S'agissant d'un champ d'application très large, il convient de prendre en compte les modèles internationaux et, en ce sens, une option intéressante serait de produire une série transmédia destinée à un public adolescent. Le succès de la série *Go!azen*, par exemple, peut être un bon point de départ pour lancer une telle initiative. En partant des personnages les plus aboutis de la série, de nouveaux *spin-off* pourraient être envisagés, dans le cadre d'une stratégie transmédia intégrale, en profitant des possibilités des *smartphones* ou des téléphones intelligents et en utilisant différentes plateformes ou réseaux pour susciter l'intérêt pour la série et être en contact avec les adeptes.

De même, dans le cadre de cette initiative, il serait également très opportun de concevoir un jeu vidéo centré sur la série transmédia, qui pourrait venir combler le vide existant dans ce domaine et constituerait un outil parfait pour promouvoir des valeurs éthiques — l'égalité des sexes, par exemple — auprès des adolescents.

## 1.2. Promouvoir l'euskara et son usage dans le domaine des jeux vidéo

Dans le document *Les TIC en euskara : recommandations aux pouvoirs publics*, nous affirmons l'importance d'accroître la présence de l'euskara dans le monde des jeux vidéo, avec une

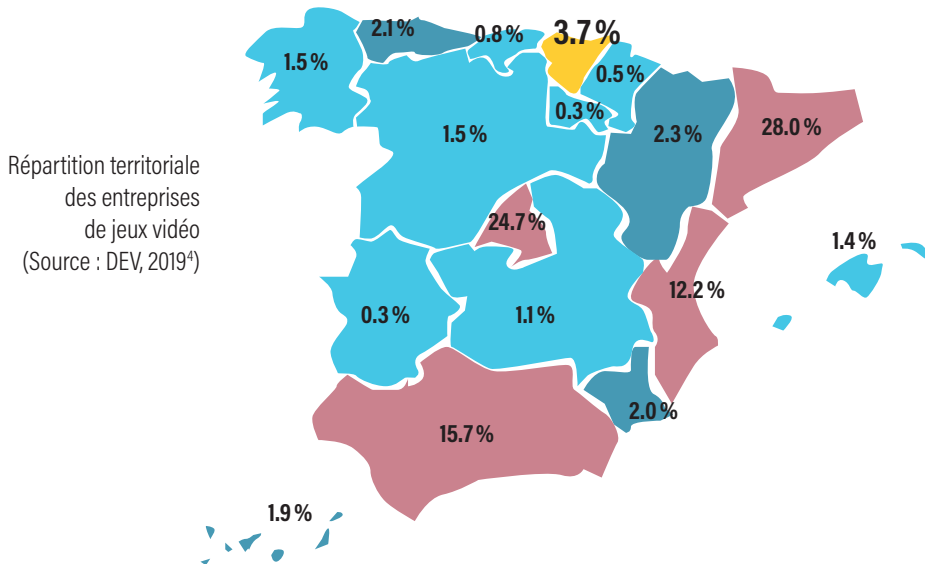


recommandation en ce sens, la septième, tout en proposant diverses voies de promotion.

En cette occasion, nous tenons à rappeler une série d'affirmations contenues dans ledit document, qui n'ont pas perdu leur validité :

- ▶ Ces dernières années, la consommation de jeux vidéo n'a cessé de croître, en particulier chez les jeunes. Et de plus en plus d'adultes jouent aux jeux vidéo sur différents supports.
- ▶ Cependant, il existe très peu de jeux vidéo en euskara et ceux existants dans cette langue s'adressent aux jeunes enfants. Il n'est guère facile de trouver une plateforme ou un jeu en euskara destiné aux jeunes et adultes. Or, c'est extrêmement important pour l'euskara d'avoir une plus grande présence dans cet important domaine des loisirs, auquel les personnes consacrent une grande partie de leur temps.

Par ailleurs, en ce qui concerne le secteur des jeux vidéo dans la CAB, selon le rapport *Livre Blanc sur le développement espagnol des jeux vidéo 2019* (DEV, 2019), Euskadi est la 5ème communauté autonome de l'État dans l'industrie des jeux vidéo, derrière la Catalogne, Madrid, l'Andalousie et Valence. Entre 2000 et 2017, par exemple, 277 jeux vidéo ont été créés dans les territoires basques ; 76 d'entre eux en euskara.



Si l'on regarde en arrière, le développement en Euskadi de ce type d'entreprises a commencé vers 2008, avec l'organisation des premiers festivals « AZPlay » et « Fun & Serious Game Festival ». Vu que l'issue est difficile pour les jeux vidéo de divertissement, de plus en plus d'entreprises se tournent vers les jeux vidéo de simulation ou les *serious games*. En fin de compte, le problème est que, malgré la création de jeux vidéo, l'effort n'est pas monétisé. Ce qui fait qu'un transfert se produit vers d'autres formats, comme les *serious games*, les jeux publicitaires ou le 3D. La stratégie Industrie 4.0 du Gouvernement Basque est engagée dans les jeux vidéo, mais pas dans le domaine du divertissement.

4 <https://www.dev.org.es/publicaciones/libro-blanco-dev-2019>



Par ailleurs, il faut tenir compte du fait que la consommation, directe et indirecte, de jeux vidéo est soumise à des changements constants. Dont notamment les suivants :

- ▶ Les *smartphones* et les tablettes ont facilité l'accès aux jeux vidéo. Actuellement, aucune console ou ordinateur n'est requis pour jouer.
- ▶ Les e-sports sont de plus en plus populaires. Et comme dans les sports traditionnels, il existe des commentateurs professionnels pour les championnats officiels, mais cette offre n'existe pas encore en euskara.
- ▶ Les jeux vidéo, en direct ou différés, sont devenus des produits audiovisuels importants. Ils sont diffusés via des plateformes telles que YouTube, Facebook ou Twitch et permettent une interaction entre les créateurs (*youtuber* ou *streamer*) et le public. Mais il n'y a pas de références bascophones.
- ▶ Pendant le confinement dans le contexte de la COVID-19, les jeux vidéo ont acquis une importance particulière. Selon les données de la fédération ISFE — Interactive Software Federation of Europe —, la consommation de jeux vidéo a augmenté pendant le confinement, pour décliner après. Par conséquent, les jeux vidéo sont liés à la sphère domestique et sont devenus une ressource de divertissement importante en temps de crise.

Ainsi, et afin de promouvoir l'euskara et son usage dans le monde des jeux vidéo, les actions spécifiques considérées utiles sont, notamment, les suivantes :

- ▶ Promouvoir les jeux à software gratuit. Habituellement, les jeux à plus grand succès ne sont généralement pas gratuits. Les développeurs n'éprouvent aucun intérêt ni besoin de traduire leurs jeux en euskara, dans la plupart des cas parce qu'ils ne connaissent pas cette langue. En outre, beaucoup n'acceptent pas de traductions d'« amateurs ». Par conséquent, élaborer et



compiler une liste de jeux à software gratuit (généralement des jeux *Indie*) pourrait s'avérer une option intéressante.

- ▶ Réaliser un suivi des jeux vidéo produits, afin d'identifier ceux susceptibles d'être traduits, et notamment des nouveaux jeux vidéos sortis sur le marché. Pour ce faire, il est nécessaire de créer un groupe de travail, en charge du suivi quotidien. La plateforme Steam<sup>5</sup> publie chaque mois entre 300 et 500 jeux (10 par jour).
- ▶ Offrir une formation pour traduire et localiser des jeux vidéo. Il ne faut pas oublier que, pour traduire des jeux vidéo, une formation spécifique est indispensable. Il faut connaître le contexte et parfois un peu de programmation (HTML...). Un groupe de travail pourrait être créé et une formation devrait être dispensée. Une action qui pourrait être réalisée, par exemple, dans le laboratoire audiovisuel 2deo<sup>6</sup>, en utilisant ses installations pour y traduire un jeu *indie* et à software libre par mois. Il conviendrait également de créer une banque de mémoires de traduction.
- ▶ Influencer les producteurs de jeux vidéo basques. La plupart des jeux vidéo sont en anglais (les grandes entreprises ne les traduisent qu'avec des subventions) et il n'y a presque rien en euskara. Il faudrait donc analyser le marché de la CAB, trouver les producteurs qui utilisent l'euskara comme langue de travail et les promouvoir. La création d'une pépinière d'entreprises ou une subvention pourrait aider à développer des jeux à software libre.
- ▶ Promouvoir les *gamer* et *gameplay* en euskara. Un effort a été fait pour créer des *Youtubers* bascophones, mais les mêmes doutes persistent : est-il possible de combler cette lacune uniquement à l'aide de subventions ? Selon l'association Game Erauntsia, un écosystème complet est nécessaire. Au-delà de

---

5 <https://store.steampowered.com/>

6 <https://www.tabakalera.eus/es/laboratorio-audiovisual>



la subvention pour la création de *youtubeurs*, l'écosystème pourrait être renforcé par les initiatives suivantes : journées de référence uniquement en euskara (tant pour professionnels que pour joueurs/joueuses), concours, etc.

- ▶ Contribuer à la diffusion des jeux vidéo en euskara. Lors des premières journées de Jokoteknia, le besoin d'un distributeur de jeux vidéo est apparu : les jeux (la plupart des États-Unis) nous arrivent par l'intermédiaire de distributeurs espagnols, et la question est alors de savoir si un distributeur orienté vers les jeux locaux et en euskara est nécessaire. Et si oui, s'il convient d'en créer un nouveau ou s'il serait préférable de tirer parti d'un distributeur existant ayant fait ses preuves dans d'autres domaines. On pourrait utiliser la Durangoko Azoka ou des journées comme Jokoteknia, qui sont les meilleures vitrines dont nous disposons aujourd'hui. On pourrait aussi faire place aux jeux vidéo à la télévision et soutenir des initiatives similaires à la « *Gamer gela* », ou encore organiser des championnats en présentiel, une sorte de « *Game Gune* » mais dans l'ensemble de la CAB et en euskara.
- ▶ La formation dans le secteur de la création de jeux vidéo devrait également être dispensée en euskara. Toute l'offre existante étant en espagnol ou en anglais, il s'agit d'un aspect à ne pas négliger.

Depuis 2019, le Gouvernement Basque collabore avec l'association Game Erauntsia, afin de promouvoir l'euskara dans le domaine des jeux vidéo. Cette collaboration a notamment permis à cette association de stabiliser sa structure et la tâche qu'elle mène, et de mieux définir son programme annuel d'activités. Nul doute que Game Erauntsia est actuellement la principale institution de référence pour la promotion d'actions visant à promouvoir l'euskara dans le monde des jeux vidéo. Il convient de maintenir cette collaboration pour donner une continuité aux questions qui ont été abordées ces dernières années.



## 1.3. Encourager les jeunes à devenir des créateurs de contenus audiovisuels numériques

Enrichir les contenus audiovisuels de loisirs pour le jeune public est un objectif important et, par conséquent, une option serait qu'ils soient les protagonistes, autrement dit, qu'ils créent eux-mêmes des contenus audiovisuels en euskara. Aujourd'hui, tous les adolescents disposent du hardware (*smartphones*) et du software indispensables à la création audiovisuelle. L'accès au software est, de plus, simple et gratuit, avec les multiples avantages pour la création de contenu audiovisuel que cela représente. Cependant, les adolescents manifestent peu d'intérêt pour la création, notamment de contenus audiovisuels en euskara : plutôt que des créateurs, les jeunes sont des consommateurs. Ils créent peu et encore moins en euskara.

Il faudra donc trouver des formules à succès auprès du jeune public, mais aussi mettre en oeuvre les moyens nécessaires pour activer la créativité des jeunes. Au travers, notamment, d'initiatives de création de contenus audiovisuels en euskara — vidéos courtes, *mèmes*, retransmissions en direct, journées de *youtubers* et de *gamers*... — en collaboration avec diverses institutions, en gardant toujours à l'esprit que ces contenus sont destinés aux jeunes. En ce sens, il faut souligner l'importance des émissions en direct.

Lors de l'élaboration de ces initiatives, il convient de tenir compte des conclusions de l'étude *Consommation et création audiovisuelle en euskara chez les adolescents au Gipuzkoa*<sup>7</sup>, publiée par le Conseil Provincial du Gipuzkoa, tirées de l'analyse de diverses initiatives relatives à la création audiovisuelle chez les jeunes en Euskadi :

---

7 Conseil Provincial du Gipuzkoa, *Consommation et création audiovisuelle en euskara chez les adolescents au Gipuzkoa* 





**a.** Les thèmes à travailler :

- Il est indispensable de connaître les intérêts des jeunes. On pourrait, pour ce faire, se rendre dans les établissements scolaires et les interroger.
- Il faut veiller à faire place à l'informalité. Les jeunes veulent s'amuser, ils aiment les ambiances conviviales et l'humour. Il convient donc d'aborder des sujets informels, qui leur permettent de s'exprimer à leur manière, qui les intéressent ou qu'ils demandent eux-mêmes.
- Il faut établir des limites. S'il est vrai qu'il peut s'avérer approprié de laisser libre cours à la créativité, certaines limites doivent cependant être fixées ; elles sont généralement nécessaires pour que les jeunes puissent maintenir un critère.
- Ils doivent être transversaux du point de vue du genre.

**b.** Les formats à utiliser :

- Il est important que l'initiative soit dynamique et intense.
- Il faut accorder de l'importance aux productions. Il convient de garantir leur diffusion et visibilité.
- Des récompenses et une bonne ambiance sont essentielles. C'est ce qui attire les jeunes.
- Il s'agit d'approcher les jeunes et non l'inverse. Il est important de créer des espaces confortables, pour que les jeunes puissent créer librement, loin du milieu scolaire et en évitant tout format éducatif.
- Les initiatives doivent entrer en synergie avec la participation régulière des jeunes sur les réseaux sociaux.



**c.** Organisation :

- Le concept de communauté est fondamental. En général, nous aimons savoir ce que font les gens autour de nous, et nous entourer de visages familiers et d'une ambiance conviviale. Sans oublier la question intergénérationnelle. Les personnes d'autres tranches d'âge peuvent participer à des initiatives destinées aux jeunes, par exemple les professionnels du secteur audiovisuel, etc. Lorsque cette participation se produit de manière informelle, les adultes sont généralement les bienvenus.
- En outre, les jeunes recherchent des médiateurs ou des personnes de référence, exerçant un rôle de guides.
- Il faut laisser le temps aux initiatives de se consolider, tout en étant au courant des tendances les plus pointues en matière de loisirs pour les jeunes, afin d'adapter les propositions.
- La constance et le travail sur le terrain sont indispensables, mais ces dynamiques prennent du temps. Une dynamique à long terme nécessite un travail approfondi et une diffusion la plus large possible. Il faut du temps et de l'engagement pour fonctionner.
- Les initiatives doivent être liées aux activités de loisirs.



## PROMOUVOIR LES CONTENUS NUMÉRIQUES POUR LE DOMAINE ACADÉMIQUE, Y COMPRIS AUDIOVISUELS, EN PARTICULIER DESTINÉS AUX JEUNES

# 2

RECOMMANDATION



### POURQUOI ?

Le domaine de l'éducation a été exclu du document « *Les TIC en euskara : recommandations aux pouvoirs publics* », qui a été, avec le secteur des médias, l'une des lacunes identifiées à l'époque. Pour élaborer cette feuille de route, plusieurs rapports ont été rédigés, à la demande de la Commission Spéciale pour la Promotion de l'Usage de l'Euskara dans l'Environnement Numérique, dont notamment celui axé sur l'éducation. « Que peut-on faire pour promouvoir l'euskara dans l'environnement numérique dans l'enseignement obligatoire ? » est la question de départ. Plusieurs acteurs du monde de l'éducation se sont réunis pour tenter de trouver une réponse. Le rapport en question prend en compte plusieurs aspects et nous re prenons ici certaines de ses conclusions :

- ▶ On constate un manque de stratégie dans l'élaboration des matériels et, outre le travail que les enseignants et d'autres peuvent faire volontairement, il est nécessaire de promouvoir le développement de matériel par des professionnels : interdisciplinaire, accessible, avec une vision inclusive et à licence gratuite. D'autre part, une attention particulière doit être accordée au domaine de l'audiovisuel, vu le manque de matériel en euskara pour compléter les contenus académiques (en ce sens, il convient d'envisager la possibilité d'utiliser les contenus de l'EITB dans l'éducation).
- ▶ Il est nécessaire de promouvoir une culture collaborative : il est essentiel de permettre et d'encourager la réutilisation



des contenus pour l'éducation, car la technologie offre une opportunité unique de mettre les ressources didactiques à la disposition de tout le monde et de partager la capacité créative, à la fois des enseignants et des personnes expertes. Pour ce faire, lorsqu'il s'agit de partager des informations, il est essentiel de se conformer aux normes en vigueur, afin que les ressources générées puissent également être utilisées sur d'autres plateformes. Par conséquent, et afin de combler les lacunes existantes, les référentiels de ressources doivent être élargis, en mettant à la disposition des utilisateurs ceux déjà existants et en créant de nouvelles plateformes.

Bref, on constate l'absence d'une stratégie unifiée dans l'élaboration des matériels. Il est évident que, dans le domaine de l'éducation formelle, si l'on ne veut pas se heurter à des revers, il est absolument stratégique que le matériel et les ressources didactiques de toutes sortes, d'une part, et les technologies utilisées, d'autre part, soient en euskara et puissent être utilisés dans cette langue.

En ce sens, on sait que les jeunes entrent de plus en plus dans l'environnement numérique pour mener à bien leurs activités, que ce soit pendant les heures de classe ou pendant les loisirs : ils recherchent des informations sur Internet, utilisent les TIC pour communiquer, collaborer et créer des contenus ; ils écoutent et produisent de la musique et regardent des vidéos ; ils participent aux réseaux sociaux... Les enseignants, quant à eux, redoublent également d'efforts dans ce domaine en utilisant les technologies et les ressources numériques (pour créer des séquences didactiques, mettre des contenus à disposition des élèves, donner des cours...).

Il est donc très important que toutes ces ressources soient disponibles en euskara, si nous voulons que cette langue prospère dans le monde numérique. Nos jeunes ont l'habitude d'utiliser des informations et des ressources attractives (contenus multimédias,



simulations, activités interactives, infographies, etc.) et cette attractivité prédomine sur la langue. De sorte que, s'ils ne trouvent pas ces contenus en euskara, ils se tournent vers d'autres langues sur l'Internet (espagnol, anglais...).

Ainsi, outre l'absence manifeste de contenus de loisirs, un manque a également été détecté au niveau de la préparation de matériels de base lié au programme académique, au niveau des ressources pédagogiques numériques en euskara, soit parce qu'ils n'ont pas été développés, soit parce que, s'ils sont déjà développés, ils ne sont pas toujours accessibles dans les formats standards ouverts.

Par conséquent, dans le domaine de l'éducation formelle, en particulier dans les programmes académiques, il est stratégique que les ressources didactiques attrayantes et gratuites soient et puissent être utilisées en euskara, afin d'empêcher les élèves de se tourner vers d'autres langues.



## COMMENT ?

Les actions suivantes peuvent être menées, entre autres, pour promouvoir des contenus de toutes sortes en euskara dans la sphère académique (y compris audiovisuels et autres formats numériques) :

<b>2.1</b>	Promouvoir le développement de la Wikipédia et de la Txikipédia en euskara
<b>2.2</b>	Analyser les possibilités de création de l'« Hezkuntzapedia » (Éducapédia).
<b>2.3</b>	Analyser les possibilités d'utiliser les contenus des médias en euskara dans l'éducation et pour l'euskaldunisation des adultes



## 2.1. Promouvoir le développement de la Wikipédia et de la Txikipédia en euskara

Le document *Les TIC en euskara : recommandations aux pouvoirs publics* contient, parmi ses recommandations les plus prioritaires, le développement de la Wikipédia en euskara, qui occupe la première place. Depuis, et comme nous l'expliquerons ci-dessous, il y a eu des avancées significatives, tant dans la quantité des articles que dans la qualité des contenus et dans l'innovation technologique. Cependant, vu l'importance de ce projet, il est jugé essentiel de continuer à le promouvoir.

La Wikipédia est le sixième site Web le plus visité au monde et la Wikipédia en euskara est le site Web le plus visité dans cette langue. Elle reçoit environ 80.000 visites par jour, plus de 100.000 les jours d'école. Sa consultation semble donc d'intérêt général pour l'ensemble des citoyens. À noter son caractère stratégique dans l'éducation et le fait qu'elle constitue aujourd'hui un outil essentiel de normalisation linguistique, puisque la vitalité numérique, une explication adéquate des termes scientifiques ou la prise en compte des questions culturelles sont fondamentales pour le prestige de l'euskara.

Quant au chemin parcouru à ce jour, l'Euskal Wikilarien Kultura Elkartea (Association des Wikipédiens et Wikipédiennes basques), avec la collaboration du Gouvernement Basque, a lancé un solide Programme Éducatif en 2017, dans le but d'améliorer la Wikipédia, une ressource quotidienne pour les élèves, avec des contenus susceptibles de les intéresser. Comme nous l'avons expliqué, la Wikipédia en euskara reçoit quotidiennement des dizaines de milliers de visites, c'est le site Web le plus visité en euskara. Cependant, les élèves n'y trouvent pas toujours ce dont ils ont besoin et, dans ce cas, ils ont tendance à passer à une autre langue.



Face à cette situation, deux sont les objectifs fixés :

1. Créer et améliorer la liste d'articles pour les élèves.
2. Établir une relation continue avec les élèves et les enseignants universitaires, afin d'améliorer les articles. L'université pourrait élaborer des articles sur des thèmes de base dans chaque domaine scientifique et les élèves de secondaire pourraient lire ces articles.

Par ailleurs, des initiatives ont été lancées pour socialiser la Wikipédia et des mesures ont été adoptées pour rendre la Wikipédia en euskara plus utile et utilisable. Des innovations technologiques et des propositions imaginatives ont été introduites, dont notamment la création de la Txikipédia, la première encyclopédie au sein de la Wikipédia, destinée aux enfants de 8 à 13 ans.

Selon l'Euskal Wikilarien Kultura Elkartea, de multiples objectifs ont été atteints ces dernières années.

L'EWKE mène actuellement un travail très actif à la fois sur la Wikipédia et sur la Txikipédia, pour créer davantage d'articles en euskara et doter de contenu ceux existants. Elle organise des présentations et des sessions de formation dans au moins 200 salles de classe. Elle a développé de nombreuses activités, à la fois dans la plupart des universités du Pays Basque et dans l'Enseignement Secondaire Obligatoire, tout en reconnaissant que, dans ce dernier, il est plus difficile d'atteindre tout le monde, vu qu'il faut présenter le projet dans chaque établissement et non comme projet de l'ensemble du réseau éducatif. La coopération entamée avec l'Ikastolen Elkartea tient à contribuer dans ce sens. Quoi qu'il en soit et vu qu'alimenter la Wikipédia et la Txikipédia est une tâche continue, les prochaines étapes sont les suivantes :

- Dans le cadre du Programme Éducatif, offrir aux acteurs qui ont participé jusqu'à présent la possibilité de fonctionner



de manière autonome et, dans la mesure du possible, d'atteindre un plus grand nombre d'élèves et d'enseignants. De même, les mesures nécessaires doivent être prises pour surmonter certains des problèmes importants qui se posent lorsque l'on traite de certains sujets, notamment sociaux et historiques.

- Ouvrir de nouvelles voies, conjointement avec le Ministère de l'Éducation et avec les Berritzegune, pour que la Wikipédia en euskara atteigne les établissements secondaires. Autrement dit, aller au-delà du volontarisme. Par exemple, inclure dans le programme scolaire un thème dont l'objectif soit d'alimenter la Wikipédia en euskara, afin que les élèves, dans le cadre de leurs compétences numériques, puissent publier en euskara.
- Remonter des positions dans la liste des articles à publier dans toutes les Wikipédias. Il est important que les thèmes soient bien travaillés, puisqu'ils reçoivent de nombreuses visites et le prestige de l'Encyclopédie est donc en jeu.
- Initier des projets de collaboration avec les différentes institutions GLAM<sup>8</sup>. Pour que la Wikipédia en euskara devienne le centre de l'écosystème de la connaissance libre, il est important de collaborer avec différentes institutions GLAM. Il convient de quitter la logique des musées et de travailler avec différents acteurs. Il faudra, pour ce faire, trouver de nouveaux partenaires pour s'engager sur une voie prévisiblement longue.
- En ce qui concerne le patrimoine, certaines avancées ont eu lieu grâce au concours WikiLovesMonuments et, actuellement, tous les bâtiments protégés de la CAB figurent dans la Wikidata. Cependant, la participation à

---

8 GLAM (galeries, bibliothèques, archives et musées).





ces concours de photographie n'a pas été très importante. En Euskadi, il existe de nombreuses associations photographiques et patrimoniales et il est important qu'elles coopèrent toutes. De même, des initiatives de diffusion du patrimoine pourraient être menées dans les établissements d'enseignement.

- Collaborer avec le groupe WikiEmakumeok, pour un meilleur équilibre de genre. Des progrès ont été réalisés à cet égard dans le nombre de biographies, avec une augmentation significative en pourcentage, mais nous sommes encore loin de l'idéal. Cette question suscite un intérêt dans plusieurs communes et des projets pourraient être lancés avec WikiEmakumeok.
- Augmenter le nombre d'utilisateurs de la Wikipédia en euskara. Bien que la Wikipédia soit connue, la majorité des bascophones n'utilisent pas la Wikipédia en euskara ; ils l'utilisent en espagnol. Cela est dû, en grande partie, au fait que les bascophones en général n'ont pas leurs dispositifs configurés en euskara. De sorte que la plupart des visites possibles sont ainsi perdues et, logiquement, la Wikipédia en euskara perd en visibilité. Il convient de relier des projets tels que « Lehen Hitza » (« Le premier mot ») — que nous expliquerons en détail ci-après — et la Wikipédia.
- Quant à la Txikipédia, il est essentiel de créer un corpus minimum. On pourrait travailler avec les écoles des métiers de l'enseignement et avec les différentes facultés, afin de constituer ce corpus et de garantir un contenu pédagogique de qualité. Puisqu'il s'agit d'une ressource éducative intéressante, il est également nécessaire d'approfondir la formation des enseignants, afin qu'ils puissent, dans l'Enseignement Primaire, améliorer et utiliser la Txikipédia et faire des exercices avec les élèves. L'expérience avec les élèves de primaire montre que les plus jeunes sont



également capables de rédiger, de publier et d'acquérir des compétences numériques. En ce sens, les *Berritzegunes* joueront un rôle fondamental.

Les progrès réalisés au cours des quatre dernières années montrent qu'il est possible de continuer à avancer, d'impliquer l'ensemble de la communauté et que les universités et les établissements d'enseignement assument la création de contenus. Cependant, les projets lancés auront besoin de temps pour se consolider, en particulier pour s'intégrer dans l'écosystème éducatif. Il est donc fondamental de continuer à promouvoir le projet, afin que la Wikipédia consolide son écosystème, car cette consolidation est stratégique pour promouvoir l'euskara.

## 2.2. Analyser les possibilités de créer l'Hezkuntzapedia (Éducapédia).

Comme expliqué dans l'introduction ci-dessus, il n'y a pas de stratégie unifiée pour le développement des matériels. Il existe toutefois plusieurs sites Web et initiatives :

- ▶ Le site Web Amarauna<sup>9</sup>, récemment lancé sur le réseau public.
- ▶ Ekigunea<sup>10</sup>, de l'Ikastolen Elkartea.
- ▶ L'initiative « Kalitatezko 2.000 artikulu 12-16 urteko ikasleentzat<sup>11</sup> » (« 2.000 articles de qualité pour les élèves de 12 à 16 ans ») de l'Euskal Wikilarien Kultura Elkartea, ou la Wikipédia et la Txikipédia.

---

9 <https://www.amarauna.euskadi.eus/es>

10 <https://ikt.ekigunea.eus/>

11 [https://eu.wikipedia.org/wiki/Atari:Hezkuntza/2.000\\_artikulu](https://eu.wikipedia.org/wiki/Atari:Hezkuntza/2.000_artikulu)



Cependant, on constate un manque de stratégie dans l'élaboration des matériels et, au-delà du travail volontaire des enseignants et d'autres personnes, il est nécessaire de promouvoir l'élaboration de ressources dans des formats innovants, par des professionnels : interdisciplinaires, accessibles, avec une vision inclusive et à licence libre. Autrement dit les formats multimédias les plus utilisés aujourd'hui, à savoir, outre des textes : des vidéos, des infographies, des lignes temporelles, des simulations et des contenus interactifs.

Il peut donc s'avérer intéressant d'analyser la nécessité de créer un espace libre et ouvert, pour l'ensemble de la communauté éducative. L'une des possibilités est d'inclure un espace Hezkuntzapedia (Éducapédia) au sein de la Wikipédia elle-même, avec comme point de départ l'espace « Atari:Hezkuntza » et, comme dans le projet « Kalitatezko 2.000 artikulu 12-16 urteko ikasleentzat » (« 2.000 articles de qualité pour les élèves de 12 à 16 ans »), proposer le contenu non seulement par recherches sémantiques, mais organisé aussi en fonction du programme. De sorte qu'il soit le seul espace de référence et gratuit pour accéder aux ressources et matériels liés au programme basque et qu'il soit accessible au grand public (public ou privé, professionnel ou volontaire). Le créer dans le cadre du projet Wikipédia permettrait d'assurer sa diffusion, puisque les élèves le connaissent déjà, et il favoriserait une culture collaborative. De la même manière, si les formats utilisés sont gratuits et standards, ils permettront à l'enseignant de les adapter. C'est-à-dire que l'enseignant pourra adapter les ressources à ses propres besoins. Par ailleurs, les élèves pourraient utiliser cet espace pour travailler sur différents sujets, en évitant de recourir à des ressources dans d'autres langues.

L'objectif est de créer un espace central à utiliser dans l'éducation, offrant les possibilités suivantes :

- Ressources pour créer et améliorer les ressources de la Wikipédia.



- ▶ Articles de la Txikipédia et matériel complémentaire. Exercices pour travailler dans la Txikipédia et application pour ordinateurs à usage scolaire.
- ▶ Matériel multimédia, sur deux niveaux. D'une part, le matériel téléchargé sur Commons et les moyens de créer du nouveau matériel, adapté à une utilisation à l'école (art, musique, science, infographie...) et, d'autre part, des vidéos professionnelles, l'élément qui fait actuellement défaut : des vidéos pédagogiques, courtes et dynamiques, à regarder, à partager et pour apprendre.
- ▶ Ouvert à la fois aux enseignants et aux volontaires. Un guide pour que tout le monde puisse y mettre et partager des contenus, mais aussi avec des recommandations, des exercices, des unités didactiques, etc. Pouvoir, en somme, utiliser en classe tous les contenus existants. L'objectif est que les enseignants puissent s'intégrer dans cet écosystème et que, à l'avenir, des écoles entières puissent y adhérer.

## 2.3. Analyser les possibilités d'utiliser les contenus des médias en euskara dans l'éducation et pour l'euskaldunisation des adultes

Outre le développement de ressources et d'instruments pour exploiter le contenu de la Wikipédia, il peut également s'avérer intéressant d'analyser les possibilités d'utiliser les contenus des médias en euskara dans l'éducation et pour l'euskaldunisation des adultes. Non seulement pour pratiquer la langue (grammaire, etc.), mais aussi pour analyser des informations fausses ou partielles et favoriser la réflexion.

Pour atteindre cet objectif, Il convient d'envisager les possibilités offertes par les technologies du langage. Par exemple, un



instrument similaire à l'InsertLearning pourrait être développé, qui permette, de manière dynamique, d'insérer des contenus pédagogiques sur n'importe quel site Web (questions, forums de discussion, audiovisuels...). Cette extension pour navigateur permet, d'un simple clic, d'utiliser des sources primaires et d'apporter des touches actuelles au programme en vigueur, sans devoir recourir à une autre plateforme, en allant directement à la source.

Une autre option serait d'explorer les possibilités offertes par le projet Newsela, une plateforme en ligne qui propose des actualités par niveaux. Elle permet d'adapter l'apprentissage au niveau de l'élève : l'actualité avec différentes possibilités et activités par niveau. On pourrait ainsi offrir des matériels spécifiquement adaptés aux élèves ayant certaines difficultés ou à ceux qui progressent plus vite. Les contenus offerts sont de différents types et sources et les thèmes abordés favorisent la lecture transversale. Par exemple : les droits des femmes, la situation des élèves en Syrie ou les voyages sur Mars. Tous les articles sont accompagnés d'un questionnaire et d'une brève rédaction, qui permet aux élèves de confirmer tout ce qu'ils ont appris. Les enseignants peuvent voir à la fois les résultats individuels et de l'ensemble de la classe.

En ce sens, et dans la ligne de tout ce qui précède, il est important de mettre à la disposition des enseignants et des élèves, à la fois dans les écoles et les *euskaltegis*, les ressources nécessaires pour qu'ils puissent travailler sur des questions d'actualité. Il convient donc d'envisager comment les contenus générés au quotidien dans les médias en euskara (actualités, reportages...) pourraient être utilisés à des fins didactiques.



# 3

RECOMMANDATION



## PROMOUVOIR L'USAGE DE L'EUSKARA DANS LES MÉDIAS NUMÉRIQUES

### POURQUOI ?

L'Internet constitue le principal support d'information des citoyens et, depuis 2019, les médias numériques sont en passe de devenir l'une des plateformes les plus utilisées. En 2019, la possibilité que l'Internet puisse surpasser la télévision apparaît pour la première fois, comme résultat de l'enquête menée par le cabinet de conseil Zenith Media auprès de 50.000 utilisateurs âgés de 16 à 60 ans dans 46 pays, qui constate une augmentation globale de la consommation totale de supports de communication, à savoir, l'augmentation de l'intérêt pour les médias sur tous types de supports, mais aussi le débat existant entre l'Internet et la télévision. Cette enquête prévoyait déjà que la consommation quotidienne moyenne de télévision serait de 167 minutes et la consommation en ligne de 170 minutes. L'Internet va vraisemblablement dépasser la télévision en général, mais aussi en tant que fournisseur d'informations.

Une enquête réalisée en Euskadi, en juillet 2019, par le Groupe de Recherche sur les Médias, la Société et l'Éducation de l'EHU/UPV révèle également la supériorité de l'Internet sur la scène médiatique contemporaine (Manias, Gurrutxaga et Ramirez de la Piscina, 2020<sup>12</sup>). Il y a deux données notables dans cette enquête sur les

---

12 Manias, Gurrutxaga et Ramírez de la Piscina (2020) : « Fast or slow: zein da albisteen geroa? Nazioarteko 25 adituk eta Euskal Herriko 500 irakurlek arnasa luzeko kazetaritza aztertu dute » (« Fast or slow : quel est l'avenir de l'actualité ? 25 experts internationaux et 500 lecteurs d'Euskal Herria analysent le journalisme à long terme » *Euskal Hedabideen Urtekaria 2019, Annuaire des Médias Basques* ; pp. 73-90 <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.



médias traditionnels et prioritaires utilisés par les citoyens basques pour s'informer de l'actualité : la presse numérique est le principal moyen régulier choisi par les Basques pour s'informer (83% des cas), ainsi que le moyen prioritaire (près de la moitié le corrobore, exactement 44%). De même, derrière la télévision, qui occupe la deuxième place (74% et 24% respectivement), se situe un autre support numérique : près de la moitié de la population (49%) utilise les réseaux sociaux comme moyen de communication habituel. Ces chiffres témoignent des options des citoyens pour s'informer. Il va sans dire que cette tendance est aussi observée dans le domaine du divertissement, où il ne fait aucun doute que l'option préférée est la numérique.

En ce sens, 2020 sera une nouvelle étape dans le domaine de la communication numérique. La pandémie a entraîné l'universalisation et la standardisation massive des TIC, ainsi qu'une augmentation exponentielle de la consommation de médias. Dans un contexte de confinement mondial, une augmentation de la consommation de médias a été observée dès le début et les portails de médias en ligne ont obtenu, en mars 2020, les meilleures données de leur histoire. Tant au niveau international que local, l'intérêt pour les médias en euskara montre une tendance à la hausse ou, compte tenu de la métrique numérique correspondante, une augmentation des sessions. Comme indiqué dans l'Annuaire des Médias Basques (Azpillaga et Lizarralde, 2020<sup>13</sup>), le réseau médiatique de l'association Hekimen a accumulé plus de 10 millions de sessions au cours des cinq dernières années (à partir de 2014). En 2019, plus de 28,4 millions de sessions ont été enregistrées sur ces sites entièrement en euskara — près de cinq millions de plus, soit une

---

13 Azpillaga et Lizarralde (2020) : « Hekimen elkarteko webguneak 2019. urtean », *Euskal Hedabideen Urtekaria 2019*, (« Les sites Web de l'association Hekimen en 2019 »), Annuaire des Médias Basques ; pp. 111-136. <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.



augmentation de 18,5% par rapport à la période précédente —. Nul doute que cette augmentation sera plus importante encore à l'avenir. Lors de la rédaction de ce rapport, selon les données dont nous disposons et sans compter le dernier trimestre 2020, les sites de l'association Hekimen ont reçu plus de 30 millions de visites, sur ses 49 portails (Hekimen Analytics, 2020<sup>14</sup>).

L'intérêt pour les contenus en euskara augmente, comme le montrent les taux de croissance constants des médias entièrement en euskara. De plus, la consommation de médias numériques est plus importante que jamais, tant pour l'information que pour le divertissement, les loisirs... Le secteur des médias numériques est donc un terrain fertile pour sa promotion. L'augmentation des contenus et des médias numériques en euskara est en ligne avec la croissance mondiale, puisque, de même que la consommation en euskara, la consommation mondiale a également augmenté. Par conséquent, la croissance absolue nous offre des opportunités non négligeables de stimuler également la croissance relative, autrement dit, d'atteindre la consommation en ligne dans d'autres langues.

Les habitudes de consommation des citoyens indiquent clairement que l'avenir des médias sera numérique. En d'autres termes, la survie à la fois de l'euskara et des médias sera résolue dans l'environnement numérique.

L'internaute ordinaire passe de longues heures devant les écrans et une part importante de ce régime numérique est constituée des médias : les portails de ces médias, d'une part, et le contenu de leurs réseaux sociaux ou les applications de messagerie, d'autre part. Et l'élément clé est le contenu.

---

14 Hekimen Analytics est l'instrument qui rassemble les analyses des sites de l'association Hekimen (<https://analytics.hekimen.eus/>). Les données cumulées pour le premier trimestre de 2020 sont les suivantes : 30.485.679 sessions ; 68.957.632 pages visitées.





Le contenu est le pivot de toute navigation, car nous passons de contenu en contenu sur nos dispositifs. En outre, à l'heure actuelle, le catalogue de contenus en ligne est mondial. Nous pouvons accéder à l'énorme production de contenus dans d'autres langues en un seul clic. C'est pourquoi il est important de favoriser l'accès au plus grand nombre possible de contenus en euskara. Car, pour pouvoir consommer en euskara, il nous faut générer une large offre dans cette langue (à un moment où les citoyens s'intéressent de plus en plus à nos contenus).

Les principaux producteurs de ces contenus sont les médias entièrement en euskara, mais pas seulement eux. Il est tout aussi important de promouvoir des médias numériques entièrement en euskara que de demander aux médias numériques qui fonctionnent en espagnol d'augmenter leur production en euskara. Pour ce faire, l'environnement numérique propose actuellement de multiples instruments.

Il est bien connu qu'un corpus numérique plus large contribue au processus de normalisation-revitalisation et d'actualisation constante de l'euskara et qu'il est également stratégique pour favoriser son usage. Les médias numériques intègrent des textes, des images, des audios et des audiovisuels et permettent de relier tous ces codes. Cette complémentarité des codes facilite également la compréhension et augmente, par conséquent, la diffusion et l'attractivité des contenus.

Les médias numériques en euskara sont des *arigunes* ou lieux de pratique et les contenus en euskara génèrent des lieux de pratique numérique dans les médias numériques.

Dans ce contexte, et étant donné que les supports de communication sont stratégiques pour diffuser et consolider la présence de l'euskara dans le monde numérique, il est essentiel de promouvoir



la coopération entre tous les acteurs, entre les acteurs du secteur, mais aussi avec l'administration, en assurant la coordination entre les Conseils Provinciaux et le Gouvernement Basque. Travailler en coopération facilitera la promotion d'initiatives pour augmenter la visibilité et le prestige des médias (organiser de puissantes campagnes institutionnelles pour promouvoir la consommation en euskara), augmenter l'offre de contenus audiovisuels et mettre en œuvre de nouveaux projets orientés vers la numérisation. Le Groupe de Travail des Médias Basques<sup>15</sup> a déjà été créé et il convient de continuer sur cette voie.



## COMMENT ?

Les initiatives suivantes peuvent être menées, entre autres, pour promouvoir l'usage de l'euskara dans les médias numériques :

<b>3.1</b>	Promouvoir la collaboration avec les différents acteurs dans le domaine des médias numériques
<b>3.2</b>	Établir des critères pour que les médias numériques bilingues ou hispanophones offrent des contenus, ou davantage de contenus, en euskara

---

<sup>15</sup> Le Groupe de Travail Médias Basques a été créé le 8 juillet 2020 avec l'objectif suivant : mettre sur la table les besoins et défis du secteur et réaliser des diagnostics communs, susciter des débats et, dans la mesure du possible, trouver des solutions consensuelles. Les participants à ce groupe, en tant qu'administrations publiques, sont les Conseils Provinciaux de l'Alava, du Bizkaia et du Gipuzkoa, et le Vice-ministère de la Politique Linguistique du Gouvernement Basque. Le secteur des médias est représenté par l'association Hekimen.



## **Encourager la collaboration avec les différents acteurs dans le domaine des médias numériques**

# 3.1.

Comme indiqué dans l'introduction, il est essentiel de promouvoir les médias numériques. À cette fin, les nouvelles approches numériques des projets de communication déjà existants seront soutenues, et des initiatives pour la création de nouveaux produits seront canalisées. Il est important que les appels à projets servent à créer des sites Web et des produits numériques pour différents supports Web.

Il serait également intéressant de promouvoir la navigation entre les médias numériques en euskara, en améliorant l'accessibilité des utilisateurs aux contenus.

## **Établir des critères pour que les médias numériques bilingues ou hispanophones offrent des contenus, ou davantage de contenus, en euskara**

# 3.2.

Une autre action proposée consiste à établir des critères pour euskalduniser les médias numériques bilingues ou hispanophones. On leur demandant, notamment, de proposer davantage de contenus en euskara.

L'accessibilité et la visibilité linguistiques sont également à encourager. Pour ce faire, il convient d'analyser les possibilités actuelles des technologies linguistiques (traducteurs automatiques basés sur l'intelligence artificielle et les réseaux de neurones ou les systèmes de reconnaissance vocale, entre autres) et de travailler sur une proposition adapté aux médias.



Axe stratégique :

# **PROMOUVOIR DES OUTILS, DES APPLICATIONS ET DES RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA**

Ci-dessous, les recommandations et actions spécifiques pour promouvoir des outils, des applications et des ressources numériques en euskara :

**ENCOURAGER LE DÉVELOPPEMENT DE  
TECHNOLOGIES DU LANGAGE**

**4**

RECOMMANDATION



## POURQUOI ?

Le rapport *Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa* (*Rapport Technique du Plan pour la Promotion des Technologies du Langage*), élaboré par le Centre Basque des Technologies du Langage de l'EHU (HiTZ), à la demande du Gouvernement Basque en 2020, de même que les conclusions de la Journée « Perspective européenne pour la stratégie numérique de l'euskara » (2020) indiquent clairement que, à l'heure actuelle, la survie des langues dans l'environnement numérique — qu'elles soient hégémoniques ou minorisées — passe nécessairement par le développement de technologies du langage.

Le document *Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa* (*Rapport Technique du Plan pour la Promotion des Technologies du Langage*) présente une série de conclusions, dont notamment les suivantes :

1. Il s'agit d'un secteur d'importance stratégique pour l'avenir des langues.
2. Le secteur des technologies du langage sera un axe important pour l'Europe dans les prochaines années.
3. Les efforts porteront sur la recherche et l'innovation et seront accompagnés d'investissements.
4. Si nous voulons promouvoir l'euskara et si l'objectif est d'être au même niveau ou de se rapprocher de celui des autres langues, il est nécessaire d'avancer dans ce domaine.
5. Les progrès observés dans d'autres langues et ceux attendus à l'avenir, pourraient être considérés comme un obstacle à la communication en euskara, puisque nous vivons dans une société multilingue. Mais c'est aussi une opportunité si l'on parvient, en plus de promouvoir l'euskara, à créer/renforcer un espace important pour la recherche et le développement.



Si nous nous tournons vers d'autres régions d'Europe (Pays de Galles, Estonie, Catalogne, Islande...), on constate rapidement le poids des technologies du langage dans leurs politiques linguistiques. Dont témoigne le projet Aina<sup>16</sup>, récemment présenté en Catalogne, ou les plans en la matière mis en œuvre dans les pays susmentionnés. Les aspects suivants y sont développés : banques de données linguistiques, analyse de textes, reconnaissance et synthèse vocale, traduction automatique, technologie d'interaction machine-personne, sous-titrage automatique, correction automatique de l'orthographe et de la grammaire...

Dans le cas de l'euskara, bien que s'agissant d'une langue à faibles ressources, le développement et l'utilisation extensifs des technologies du langage se sont avérés essentiels pour sa revitalisation et récupération. Dans le cadre de ces technologies, les avancées importantes enregistrées ces dernières années (avec le *big data* et les réseaux de neurones, entre autres) pourraient générer une seconde reprise du processus de revitalisation de l'euskara. Si nous utilisons de manière adéquate ce que les technologies nous offrent aujourd'hui, les progrès évidents dans le traitement de la voix, la traduction automatique ou l'analyse de textes pourraient contribuer de manière significative à faciliter et à diffuser l'usage de l'euskara.

Si nous voulons garantir la survie de l'euskara à l'avenir, il est indispensable qu'elle soit une langue compétitive dans le monde numérique, ce qui implique de continuer à développer les technologies du langage relatives à l'euskara.

---

16 <https://www.bsc.es/es/noticias/noticias-del-bsc/nace-aina-el-proyecto-del-govern-para-garantizar-el-catal%C3%A1n-en-la-era-digital>



## COMMENT ?

Ci-dessous, les actions susceptibles de contribuer au développement des technologies du langage :

<b>4.1</b>	Définir et rédiger le Plan de Promotion des Technologies du Langage
<b>4.2</b>	Promouvoir le projet <i>Common Voice</i>
<b>4.3</b>	Débattre et analyser les propositions de sous-titrage
<b>4.4</b>	Développer des outils d'accompagnement pour l'enseignement de l'euskara et, en général, pour l'éducation

### 4.1. Définir et rédiger le Plan de Promotion des Technologies du Langage

Le document *Les TIC en euskara : recommandations aux pouvoirs publics* (2016) incluait, parmi ses recommandations prioritaires, les suivantes : « Contribuer au développement des technologies du langage et développer un plan spécifique ». Malgré les avancées importantes dans ce sens — par exemple, le rapport technique mentionné dans la section « Pourquoi ? » — le plan n'a pas encore été concrétisé.

Conscients que l'objectif du Gouvernement Basque est de définir un Plan sur la base dudit rapport technique, nous jugeons également nécessaire de l'inclure dans les propositions d'activités de cette feuille de route, pour aborder la question dans son intégralité et souligner ainsi son importance. C'est la première proposition





que nous voulons faire au Gouvernement Basque, relative aux technologies du langage : élaborer et mettre en oeuvre le Plan de Promotion des Technologies du Langage.

Le rapport technique a analysé la situation actuelle et a identifié les étapes pertinentes à moyen terme. Pour promouvoir et développer les technologies du langage en euskara, le rapport propose une série de lignes de travail, organisées autour de six axes de développement : gestion du plan, ressources linguistiques (compilation et étiquetage du matériel oral et textuel), développement des ressources linguistiques, intégration et applications des ressources linguistiques, traduction automatique et traitement de la voix (interfaces vocales). Afin de pouvoir atteindre les mettre en œuvre d'une manière efficace, plusieurs projets transversaux ou phares sont proposés pour les domaines spécialisés de l'industrie et de l'administration, compte tenu des indicateurs suivants : intérêt, faisabilité, efficacité et acceptation sociale.

Quant aux projets phares, les domaines proposés sont les suivants : Administration, Éducation, Euskaldunisation, Santé, Justice, Tourisme, Culture et Médias, Police et autres.

Avec, pour chaque domaine, une introduction, les objectifs et les tâches proposées. La liste des tâches est donc longue et diversifiée. En outre, ce plan devrait préciser, parmi toutes ces tâches, les priorités à court, moyen et long terme.

En résumé, l'élaboration et la mise en œuvre du Plan de Promotion des Technologies du Langage constituent une étape importante du parcours.



## 4.2. Promouvoir le projet *Common Voice*

*Common Voice* est une initiative de la Fondation Mozilla, impulsée au Pays Basque par l'association Librezale, qui vise à créer un ensemble de données d'enregistrements audio, afin de développer une technologie de reconnaissance vocale libre (moteur *speech-to-text*).

S'agissant d'une technologie de reconnaissance vocale *open source*, n'importe qui — acteurs locaux ou Apple et autres grandes entreprises technologiques — pourra l'utiliser pour ses développements (traducteurs en temps réel, assistants vocaux...). Ce qui contribuera à renforcer et à démocratiser le secteur, tout en dynamisant le marché.

Le projet est actuellement développé dans 64 langues, dont l'euskara, et d'autres sont prévues. Concernant l'euskara, de nombreux acteurs participent au projet : le groupe Librezale, l'Euskal Wikilarien Kultura Elkarte, Argia, lametza, Ixa taldea (EHU), Elhuyar Fundazioa, le laboratoire Aholab (EHU), l'association Garabide (GKE), 1.000 volontaires locuteurs...

Or, à peine 61.000 phrases ont été collectées, bien loin des 1,2 millions de phrases nécessaires pour développer un système de reconnaissance vocale de qualité. Environ 10.000 heures d'enregistrement sont nécessaires pour obtenir une reconnaissance vocale parfaite, mais avec 2.000 heures, il est possible d'atteindre un niveau de reconnaissance vocale semblable à la voix humaine.

Pourquoi est-il si nécessaire de développer un système de reconnaissance vocale pour l'euskara ? L'importance de la reconnaissance vocale ces dernières années est évidente : à la maison, au volant, la voix est de plus en plus utilisée pour la communication, notamment, avec différents dispositifs (Google



Assistant, Siri, Alexa...). Il s'avère donc essentiel de développer un système de reconnaissance vocale pour l'euskara. Sinon, nous finirons par choisir d'autres langues pour donner des ordres ou interagir avec différents dispositifs.

Quoi qu'il en soit, les données vocales sont chères et privées et, dans le cas de l'euskara, elles sont également rares (pour l'apprentissage automatique ou *machine learning*, une énorme quantité de données est nécessaire). De plus, l'euskara n'étant pas rentable pour les entreprises du secteur, les bascophones interagissent avec les machines en espagnol, de sorte que le risque est grand d'être laissés pour compte dans cette technologie.

Afin de promouvoir ce projet, plusieurs actions peuvent être mises en œuvre, telles que :

**a. Compilation de phrases écrites :**

Pour réaliser des enregistrements, il faut d'abord disposer de bases de données et, donc, collecter un grand nombre de phrases écrites, qui seront lues par les personnes en charge de l'enregistrement. Pour pouvoir les utiliser, il faut les filtrer ou nettoyer (afin qu'elles ne contiennent pas de mots étrangers, par exemple). Quant au contenu, il convient qu'il soit diversifié, de sorte que le système de reconnaissance vocale ait des connaissances variées.

Dans le cas du Gouvernement Basque, il faudra examiner les bases de données ou compilations de textes pouvant s'avérer utiles (mémoires de traduction...). Dans ce cas, le *copyright* ou les droits d'auteur ne sont pas un problème, puisqu'on travaille avec des phrases de 5 à 10 mots, les plus longues ne servant pas. Les phrases retenues sont ensuite désordonnées et il n'y a donc aucun moyen de connaître leur origine. Par conséquent, aucun problème avec les droits d'auteurs. Les phrases écrites



et les enregistrements vocaux ultérieurs deviennent du domaine public.

Les communes et les Conseils Provinciaux peuvent également contribuer, dans la mesure de leurs possibilités et de manière coordonnée. Reste à voir comment ils pourraient filtrer le contenu, etc.

Vu que le processus de filtrage (préparer les phrases, les résumer, les nettoyer...) nécessite un certain travail, un projet pourrait être créé à cet effet. Cette étape doit être coordonnée avec Librezele, puisque les phrases résultant du processus de filtrage doivent être téléchargées sur la plateforme, et c'est Librezele qui effectue ce travail pour le moment.

#### **b. Promouvoir les enregistrements**

Afin de développer un système de reconnaissance vocale inclusif, capable de reconnaître les voix du plus grand nombre possible de personnes, il est indispensable que des personnes de sexe et d'accent différents participent aux enregistrements. Ce qui complique la tâche, puisque subventionner le projet ne suffit pas. La participation des gens est d'une importance vitale.

Ce projet a été conçu comme un *auzolan* (système de travail collaboratif) numérique *euskaldun*, pour lequel l'aide de tous les bascophones est nécessaire. L'une des options consiste à diffuser le projet auprès de la communauté éducative. Il s'agit de réunir des personnes de différents types (enseignants et élèves) et leur faire lire des phrases préparées à l'avance, tout en les enregistrant. Cela nécessite un travail de contextualisation préalable dans les salles de classe, en mettant l'accent sur l'*auzolan* et la technologie libre, etc. Il est également jugé opportun d'analyser d'autres formats pour alimenter le projet. Dans ce cas, le rôle du Gouvernement Basque serait



de collaborer pour combler les lacunes statistiques et de contribuer à attirer les différents acteurs.

**c. Valider les enregistrements**

Les enregistrements doivent être écoutés un par un et validés, autrement dit, deux personnes doivent donner le feu vert. Deux personnes dédiées à cette tâche seraient d'une grande aide.

Des initiatives de ce type permettraient de surmonter le principal obstacle des systèmes de reconnaissance vocale en euskara, de sorte que le moteur gratuit de Mozilla pourrait également comprendre l'euskara, pour atteindre rapidement le principal objectif : que les bascophones puissent communiquer en euskara avec les différents dispositifs.

## **Débattre et analyser les propositions de sous-titrage**

# **4.3.**

Comme nous l'avons déjà expliqué dans l'introduction, dans plusieurs pays européens, comme l'Estonie, le développement du sous-titrage automatique, pour une utilisation dans les programmes de télévision en direct, fait l'objet de promotion. L'objectif est d'aider les personnes malentendantes ou qui ne comprennent pas bien la langue. Et donc, outre l'audio, des sous-titres sont fournis dans la même langue.

Mais le sous-titrage automatique offre bien d'autres possibilités. Dans notre cas, par exemple, et face à une offre audiovisuelle limitée en euskara, celle-ci pourrait être considérablement élargie si les productions internationales à succès étaient traduites en euskara — sous-titrées ou doublées, selon les besoins ou l'âge —.



De même, dans le domaine de l'éducation, de plus en plus de vidéos sont utilisées à des fins didactiques (pour donner des cours, présenter certains sujets...). La plupart du temps, elles sont recherchées et consommées en ligne, en particulier sur YouTube. Cependant, vu que la plupart des vidéos ne sont pas en euskara, il est important de pouvoir avoir la possibilité de les traduire automatiquement à l'aide de sous-titres, afin qu'elles puissent également être consommées en euskara.

En général, il n'y a pas de positionnement clair en faveur des sous-titres, il n'y a pas de consensus à ce sujet. Par conséquent, outre la promotion de cette technologie, il convient d'élargir le débat sur son utilisation. « Comment les sous-titres peuvent-ils contribuer au développement de l'euskara dans l'environnement numérique ? Comment pourraient-ils être utilisés? ».

En ce sens, lors de la définition du Plan des Technologies du Langage, il convient d'analyser l'importance et la nécessité de promouvoir le sous-titrage automatique. En outre, il pourrait être intéressant d'ouvrir un forum de discussion sur le rôle que peuvent jouer les sous-titres et leur importance. A court terme, une journée sur le sous-titrage ou un groupe de travail pourrait être envisagé, afin d'analyser les conclusions, dans les plus brefs délais, et de canaliser les actions nécessaires.

## **4.4. Développer des outils d'accompagnement pour l'enseignement de l'euskara et, en général, pour l'éducation.**

La COVID-19 a provoqué toute une série de changements dans l'éducation (dans les écoles, dans l'euskaldunisation des adultes...)



et a mis en évidence certaines lacunes. L'une des conclusions qu'elle nous a laissé est l'importance de pouvoir gérer des ressources et des instruments en euskara dans l'environnement numérique. Et qu'il est donc nécessaire, à l'avenir, de développer des instruments pour contribuer à l'enseignement de la langue et, en général, à l'éducation.

L'un de ces outils peut être l'extension pour navigateur « Irakurri eta idatzi » (« Lire et écrire »). Cette barre d'outils pourrait aider l'utilisateur à lire l'euskara, à mieux comprendre les textes, à apprendre et à écrire. Voyons l'origine de cette proposition.

Comme nous l'avons déjà expliqué, plusieurs rapports ont été réalisés pour élaborer cette feuille de route, dont notamment un sur la promotion de l'euskara dans l'environnement numérique dans l'Enseignement Obligatoire. Dans les entretiens menés pour sa préparation, un besoin spécifique est apparu :

La nécessité de développer une barre d'outils pour l'Enseignement Obligatoire, qui permette de mieux lire et de comprendre les textes en euskara et qui aide à apprendre et à écrire dans cette langue. Elle fonctionnerait comme une extension de navigateur compatible avec différents navigateurs, tout en offrant de multiples ressources et une technologie du langage en euskara. À noter que cette barre, qui peut être considérée comme une infrastructure technique et, à la fois, une ressource numérique didactique, est d'intérêt général.

Comme indiqué dans le rapport sectoriel, une série de mesures ont déjà été prises dans ce sens dans la Communauté Éducative :

- ▶ Le « Lecteur numérique », créé à travers le Berritzegune Nagusia du Gouvernement Basque, est un instrument qui permet aux élèves ayant des difficultés de lecture (dyslexie, etc.) d'améliorer leur processus de lecture-écriture. Il peut



également être utile pour bon nombre d'élèves (pour ceux et celles qui ont une vision réduite ou des troubles du langage, entre autres). En général, il peut être utilisé pour créer des exercices combinant texte et prononciation, et il peut être téléchargé sur le site Web de Berritzegune Nagusia.

- L'association Ikastolen Elkartea mène actuellement un processus de réflexion sur la Conception Universelle de l'Apprentissage (CUA). Elle travaille également sur une barre d'outils en euskara compatible avec différentes plateformes.

Le rapport sectoriel propose de prendre comme modèle l'extension « Read & Write », développée par l'entreprise Text Help pour Chrome, et de développer une barre similaire pour l'euskara avec la technologie existante.

Les principales fonctionnalités de cette barre d'outils seraient les suivantes :

- Compatible avec Google Chrome et Firefox.
- Lecture de textes écrits grâce à la technologie *Text-to-Speech*. De sorte qu'elle pourrait également être utilisée avec des élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (dyslexie, déficience visuelle...).
- Traduction automatique de textes écrits ou d'audio en euskara, à l'aide de la technologie de traduction et de transcription.
- Sous-titrage automatique de contenus audiovisuels. L'utilisateur pourrait ainsi obtenir des sous-titres en euskara d'une vidéo dans une autre langue.
- Intégration de la reconnaissance vocale en euskara, grâce à la technologie *Speech-to-Text*. Les élèves pourraient obtenir par écrit les audios en euskara ou faire une dictée basée sur la reconnaissance vocale.





- ▶ Possibilité de consulter des dictionnaires.
- ▶ Analyser les informations du texte : correction orthographique et grammaticale, analyse de la complexité grammaticale et de la richesse lexicale, comptage du nombre de noms, etc.
- ▶ Création de listes de dictionnaires.

Une telle ressource serait très avantageuse pour tous types d'utilisateurs, en particulier dans le domaine de l'éducation, et donc très utile pour les enseignants et les élèves. Il faut toutefois tenir compte du fait que le développement technique nécessite des investissements et qu'il implique aussi des coûts de maintenance. À savoir, puisqu'il utilise des technologies du langage, les coûts de maintenance (mises à jour, besoin de serveurs de grande capacité...) ne doivent pas être négligés.

Compte tenu de tout ce qui précède, l'action suivante est proposée dans le rapport sectoriel :

Développer une barre d'outils pouvant être utile pour lire, mieux comprendre les textes, apprendre et écrire en euskara dans l'Enseignement Obligatoire, qui fonctionnerait comme une extension compatible avec différents navigateurs.

Les étapes pourraient être les suivantes :

- Réfléchir aux fonctionnalités et caractéristiques de l'extension du navigateur « Irakurri eta idatzi » (« Lire et écrire »). Afin de développer une barre d'outils pour mieux lire et comprendre les textes en euskara, pour apprendre et écrire en euskara, il faudra d'abord effectuer une analyse fonctionnelle exhaustive. En commençant par examiner en profondeur les besoins des différents réseaux éducatifs et en contactant les fournisseurs de technologie, vu les larges possibilités offertes par un instrument de ces caractéristiques. Des priorités doivent donc être fixées.



- Développer et mettre en place la barre d'outils. Commencer par les fonctionnalités prioritaires et en ajouter d'autres progressivement.

Le Gouvernement Basque a déjà développé la première version de cette barre d'outils, dénommée Itzuli +<sup>17</sup>, qui est disponible sur le site Web euskadi.eus. Elle a été lancée avec les fonctionnalités les plus basiques, mentionnées ci-dessus. Il reste encore beaucoup à faire avant d'intégrer la totalité ou la quasi-totalité des fonctionnalités de la barre d'outils décrites dans le rapport sectoriel.

Outre le développement de l'outil Itzuli +, il serait intéressant de réfléchir à d'autres outils nécessaires à l'enseignement des langues et à l'enseignement en général (plateformes en ligne pour l'apprentissage de l'euskara, applications...).

---

17 <https://www.euskadi.eus/descargas-itzuliplus/web01-a2eutres/es/>



## PROMOTION D'APPLICATIONS EN EUSKARA POUR TÉLÉPHONES MOBILES

# 5

RECOMMANDATION



### POURQUOI ?

Selon le rapport *Panorama de la Société de l'Information 2020* de l'EUSTAT<sup>18</sup>, les équipements technologiques de la population basque connaissent une augmentation continue, bien que pas toujours de la même manière et avec la même intensité. Le téléphone mobile est l'équipement le plus présent parmi la population âgée de 15 ans et plus (97,2%), suivi des connexions Internet (97,4%) et de l'ordinateur (78,3%). Quant à la répartition territoriale des téléphones mobiles, des ordinateurs et de l'Internet, bien que certaines différences soient observées, le téléphone mobile est celui qui est le plus présent, comme le montre le graphique suivant :

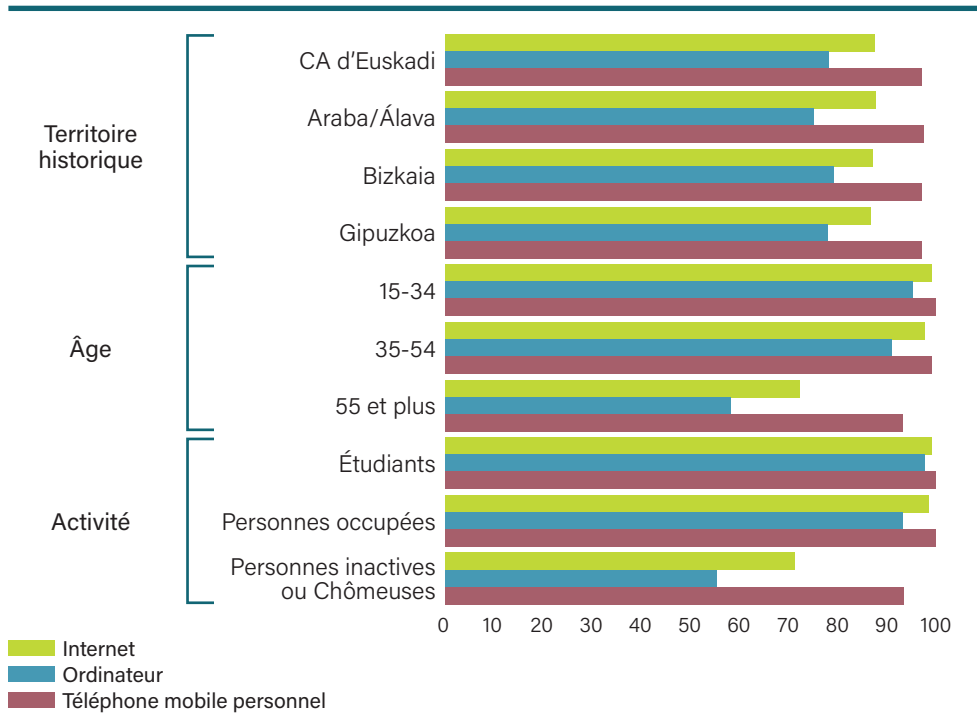
Et pas seulement du point de vue de l'équipement. La forte augmentation de la consommation numérique sur les téléphones portables ou *smartphones* est évidente ; une tendance qui va vraisemblablement s'accroître dans un proche avenir. Selon le rapport *Cadre général des médias en Espagne 2021*<sup>19</sup>, au cours du dernier mois de 2020, 94,3% des internautes se sont connectés via *smartphone*, comme le montre le tableau suivant (données pour l'ensemble de l'État) :

18 Panorama de la Société de l'Information en Euskadi 2020, EUSTAT : [https://www.eustat.eus/elementos/ele0017200/panorama-de-la-sociedad-de-la-informacion-euskadi-2020-pdf-3mb/inf0017264\\_c.pdf](https://www.eustat.eus/elementos/ele0017200/panorama-de-la-sociedad-de-la-informacion-euskadi-2020-pdf-3mb/inf0017264_c.pdf)

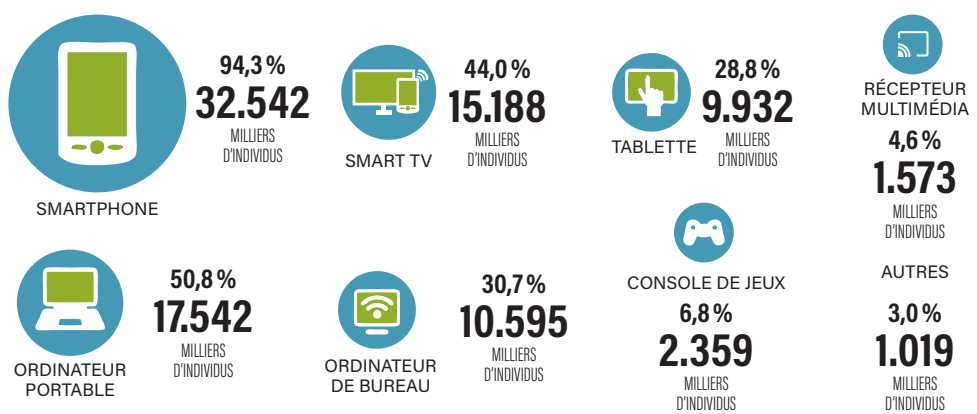
19 Cadre général des médias en Espagne 2021 : <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2021/02/marco2021.pdf>



Population âgée de 15 ans et plus, selon les principales technologies, dans la CA d'Euskadi (CAB). 2019 (%)



Dispositif d'accès dernier mois. Espagne, 2020





De même, 50% des requêtes, des démarches et des accès aux services Web du Gouvernement Basque sont déjà réalisés à partir de *smartphones* et de tablettes. Comme observé au cours des cinq dernières années, de plus en plus de visites sont effectuées via des dispositifs mobiles. Cette tendance est davantage marquée depuis que le portail euskadi.eus a été remodelé, en 2015, pour le rendre accessible aux téléphones mobiles et tablettes. Au cours du premier semestre 2020, la tendance s'est poursuivie et de plus en plus de personnes (50%) utilisent un dispositif mobile pour accéder au portail euskadi.eus.

#### **DONNÉES PAR DISPOSITIF D'ACCÈS COMPARAISON 2015-2020 (1<sup>er</sup> semestre)**

<b>ACCESS DEVICE</b>	<b>VISITES 2020 (1<sup>er</sup> semestre)</b>	<b>VISITES 2019 (1<sup>er</sup> semestre)</b>	<b>VISITES 2018 (1<sup>er</sup> semestre)</b>	<b>VISITES 2017 (1<sup>er</sup> semestre)</b>	<b>VISITES 2016 (1<sup>er</sup> semestre)</b>	<b>VISITES 2015 (1<sup>er</sup> semestre)</b>
<b>Ordinateur de bureau</b>	<b>50,2 %</b>	49,42 %	53,60 %	57,91 %	61,92 %	<b>66,45 %</b>
<b>Téléphones mobiles</b>	<b>46,8 %</b>	46,62 %	41,66 %	36,75 %	31,68 %	<b>27,53 %</b>
<b>Tablette</b>	3 %	3,96 %	4,74 %	5,34 %	6,40 %	6,02 %

Toutes ces données mettent en évidence que le *smartphone* est incontournable lors de la réalisation de projets, puisqu'il s'agit du dispositif le plus utilisé au quotidien. Bien plus, il constitue l'axe de la consommation et de la création audiovisuelle en euskara. En outre, la consommation des médias se fait de plus en plus via les téléphones mobiles.

Par conséquent, lors de la promotion de l'euskara dans l'environnement numérique, il convient de ne pas oublier l'importance de ces dispositifs.



## COMMENT ?

Par l'application de l'action suivante, pour garantir la possibilité d'utiliser des téléphones mobiles en euskara :

5.1

Define a strategy to give impetus to mobile apps in Basque

### 5.1. Définir une stratégie pour promouvoir les applications en euskara pour téléphones mobiles

Si nous voulons que l'euskara occupe sa juste place dans le monde de la téléphonie mobile, une série de stratégies sont essentielles : d'une part, pour garantir que les téléphones mobiles et leurs applications puissent être utilisés en euskara et, d'autre part, pour encourager les citoyens à utiliser ces ressources en euskara. La situation actuelle est la suivante :

- ▶ Tous les téléphones mobiles ne peuvent pas être configurés en euskara. Certains, comme les mobiles Android, offrent des possibilités pour leur configuration en euskara, mais d'autres pas. Selon l'analyse réalisée dans le cadre de la campagne Lehen Hitza Euskaraz (Le Premier Mot en Euskara), 67% des mobiles Android du marché peuvent être configurés en euskara. Dans le cas des mobiles IOS, cependant, les possibilités sont moindres. Ce qui doit donner lieu à une réflexion lors de la promotion des politiques publiques.
- ▶ La langue de configuration du téléphone mobile affecte toutes les applications qui y sont installées. De sorte que, si elles ne



sont pas en euskara, les applications s'installent en anglais, ce qui peut décourager l'utilisateur qui ne parle pas cette langue.

- ▶ Les applications sont un élément fondamental des expériences de communication actuelles, vu que, sur les téléphones mobiles, nous communiquons à travers elles. Cependant, le marché est très large et il est très difficile de connaître et de trouver des applications en euskara (il n'y en a pas beaucoup).
- ▶ Actuellement, il n'y a pas de lignes de subventions ouvertes pour le développement d'applications pour téléphones mobiles en euskara. Le Gouvernement Basque a abandonné cette ligne pour se tourner vers la recherche d'autres plus adaptées. On peut donc dire que, dans ce cas, la voie des subventions est épuisée, pour diverses raisons, mais principalement parce qu'il s'avérait très difficile de développer et de commercialiser des applications de haute qualité et de grande diffusion à l'aide de subventions.

Ce qui implique la nécessité de définir plusieurs stratégies pour promouvoir l'usage de l'euskara sur les téléphones mobiles.

Pour commencer, il faut promouvoir, de manière constante, la traduction en euskara des systèmes d'exploitation des téléphones mobiles, en tenant compte de la recommandation suivante : qu'il faut définir des stratégies pour orienter et maintenir un contact permanent avec les grandes entreprises ou institutions de l'environnement numérique.

En outre, il nous faut influencer la diffusion et la promotion, comme dans le cas de l'initiative *Lehen Hitza Mugikorak*<sup>20</sup> (*Le Premier Mot Mobiles*), dont nous parlerons ci-après.

---

20 <https://www.lehenhitza.eus/mugikorak/>



De plus, il faut mettre la promotion des applications en euskara au centre de ces recommandations. Les applications sont un élément clé des expériences de communication actuelles. Avec les téléphones mobiles, nous communiquons via des applications, et si nous voulons que l'euskara soit présent dans ce domaine, il est indispensable de définir une stratégie de promotion des applications. Nous proposons la piste de réflexion suivante : explorer les possibilités de subventionner des applications en euskara, en définissant une stratégie. Pour ce faire, les aspects suivants doivent notamment être pris en compte :

- ▀ Lors de l'octroi d'autres aides, par exemple pour la promotion de sites Web, il faut veiller à ce que ces sites soient adaptés à la consommation de téléphonie mobile.
- ▀ Concernant la promotion expresse des applications en euskara, une analyse préalable est nécessaire pour identifier les besoins et réfléchir ensuite aux politiques susceptibles de répondre à ces besoins (subventions, appels à projets, ou achats publics).

Par conséquent, il est vivement conseillé de définir, avec la collaboration de personnes expertes, une stratégie pour déterminer comment promouvoir les applications de téléphonie mobile en euskara<sup>21</sup>.

---

21 « Applications » au sens large, c'est-à-dire, outre les applications téléchargeables depuis les *store*, également les applications Web progressives.





## GARANTIR LA PRÉSENCE DE L'EUSKARA SUR LES PLATEFORMES LARGEMENT UTILISÉES

# 6

RECOMMANDATION



### POURQUOI ?

L'environnement numérique est en constante évolution, ainsi que les habitudes de consommation et d'utilisation, comme nous l'avons évoqué à plusieurs reprises. Actuellement, l'utilisateur commun utilise de multiples réseaux sociaux et plateformes (consommation de contenus, achats, communication, opinion...). Il est donc essentiel que ces plateformes ou services proposent des contenus en euskara ou permettent leur utilisation en euskara, si nous voulons éviter que les utilisateurs recourent à l'espagnol ou à d'autres langues.

Beaucoup de ces services et plateformes sont entre les mains de grandes entreprises technologiques et, vu le nombre d'utilisateurs en euskara, ces dernières n'ont aucun intérêt particulier à rendre leurs produits disponibles (interfaces, contenus proposés, publicité, etc.) dans cette langue. Comme c'est le cas, par exemple, dans le domaine des jeux vidéo. Les développeurs n'éprouvent aucun intérêt ni besoin de traduire leurs jeux en euskara, bien souvent parce qu'ils ignorent l'existence de cette langue. En outre, beaucoup n'acceptent pas les traductions d'« amateurs ». C'est également le cas des plateformes de *streaming* les plus connues. Elles n'ont pas le moindre intérêt à proposer leurs produits en euskara, par manque d'intérêt d'un point de vue économique. De sorte que certaines ont du mal à inclure l'euskara dans leurs options linguistiques. Mais on peut citer d'autres exemples : le service GoogleMaps (qui a modifié sa politique linguistique en matière de toponymes, de sorte que certains noms de lieux, qui figuraient auparavant en euskara, apparaissent maintenant en espagnol). Ou TripAdvisor,



qui n'autorise pas les commentaires en euskara. Ou Twitter, qui rejette officiellement la publicité dans cette langue.

En ce sens, les utilisateurs basques et autres acteurs organisent constamment des campagnes, pour que ces plateformes soient également en euskara. Récemment, par exemple, pour traduire Twitter et d'autres plateformes. Il y a actuellement plusieurs campagnes en cours : par exemple, un groupe d'utilisateurs se bat pour faire traduire Twitch en euskara<sup>22</sup>. Sans oublier les initiatives lancées pour que les grandes plateformes de *streaming* (Netflix, Disney...) proposent leurs contenus en euskara. Tous ces efforts sont louables, mais ils ne sont pas suffisants et ils sont bien souvent ponctuels. De plus, s'il est vrai qu'un travail de traduction et de localisation est nécessaire, il doit y avoir, d'une part, un groupe de personnes disposées à effectuer la tâche et, d'autre part, une fois ce travail terminé, les plateformes doivent approuver les traductions ou localisations.

Ces exemples montrent que, parfois, la volonté et l'activisme ne suffisent pas pour atteindre certains objectifs. Un contact permanent avec les entreprises du secteur est essentiel, au plus haut niveau institutionnel.



## COMMENT ?

### 6.1

Garantir un contact permanent au niveau institutionnel avec les grandes entreprises technologiques de l'Internet

Pour garantir la présence de l'euskara sur les plateformes largement utilisées, les actions suivantes peuvent notamment être menées :

---

22 <https://www.berria.eus/paperekoa/1921/030/001/2021-01-27/komunitate-bati-zuzenean.htm>



## **Garantir un contact permanent au niveau institutionnel avec les grandes entreprises technologiques de l'Internet**

# 6.1.

Pour traduire ou localiser les interfaces des applications à usage généralisé, garantir la présence de l'euskara sur les plateformes à plus grand succès, faire des commentaires et de la publicité en euskara et à bien d'autres fins, il est essentiel de garantir un contact permanent au niveau institutionnel avec les entreprises technologiques qui fournissent ces services.

Il s'avère donc vital de maintenir un contact permanent avec les entreprises stratégiques de l'Internet (Google, Twitter, Facebook, Netflix, Disney, Amazon, Microsoft...) et de favoriser des débats et des accords, à travers un dialogue ouvert et continu. Pour cela, la médiation du Gouvernement Basque au plus haut niveau est nécessaire, afin de faciliter la relation avec les principaux acteurs privés, présents et futurs. En outre, cette relation et les contacts qui en découlent doivent s'étendre aux acteurs privés locaux, afin qu'ils puissent, à leur tour, mieux canaliser les demandes, la coopération, etc.

Sans oublier que ce type d'initiatives auront un impact plus important, à la fois financièrement et en termes d'influence, si l'on arrive à impliquer dans l'environnement numérique d'autres institutions gouvernementales liées aux communautés de langues minorisées.



Axe stratégique :

# **DONNER DE LA VISIBILITÉ À L'EUSKARA ET AUX RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA, POUR ENCOURAGER LEUR UTILISATION**

Voici les recommandations et actions spécifiques visant à donner de la visibilité à l'euskara et aux ressources numériques en euskara, pour encourager leur utilisation :

**PERMETTRE AUX TIC D'INTERAGIR EN EUSKARA**

**7**

RECOMMANDATION



## POURQUOI ?

Afin d'augmenter la visibilité de l'euskara dans l'environnement numérique et pour qu'il puisse générer un volume et une quantité importante de données, il est décisif que, pour le plus grand nombre d'utilisateurs, le premier mot sur l'Internet soit en euskara. Ce premier mot, qui détermine la langue que nous utilisons, nous est donné par les dispositifs, et il est donc très important qu'ils puissent être configurés en euskara, qu'il s'agisse de navigateurs ou de téléphones mobiles. Car le navigateur (bien que les menus soient en plusieurs langues) nous donne également des informations sur les préférences linguistiques : il indique la langue préférée par l'utilisateur lors de l'accès à un site Web.

Malheureusement, les dispositifs nous parviennent configurés en espagnol par défaut et, normalement, nous ne les modifions pas. Il est nécessaire d'inverser cette situation. L'objectif est de sensibiliser les internautes et les développeurs basques et de proposer des outils pour naviguer en euskara, en particulier pour configurer le navigateur de l'ordinateur en euskara, pour traduire les téléphones mobiles et pour aider les administrateurs de sites Web.

Avec quel objectif ?

- Pour augmenter le poids spécifique de l'euskara sur l'Internet (puisque le navigateur de l'utilisateur informe le monde sur sa langue maternelle sur l'Internet). Placer l'euskara parmi les langues les plus utilisées sur l'Internet (ou du moins parmi les plus utilisées) n'est pas une option. Nous devons montrer aux développeurs Web, aux robots et aux grandes entreprises de l'Internet que nous, les bascophones, nous existons aussi, que nous sommes également sur l'Internet. S'ils voient qu'il n'y a pas d'intérêt pour notre langue, il leur sera difficile de développer ou de permettre le développement de leurs produits en euskara.



- ▶ Pour que la version en euskara soit directement accessible sur les sites Web multilingues.
- ▶ Pour que, lors du téléchargement d'un programme, on puisse obtenir directement la version en euskara (si elle existe).

Compte tenu de ce qui précède, nous proposons un objectif quantitatif spécifique : configurer 100.000 dispositifs en euskara. Cet objectif implique de doubler le nombre actuel de dispositifs en euskara : téléphones mobiles, d'une part, et ordinateurs, d'autre part.

- ▶ Ordinateurs. Nous pouvons trouver des ordinateurs de bureau ou portables dans les trois domaines suivants : le milieu du travail, le monde de l'éducation et la famille.
- ▶ Téléphones mobiles. Utilisés dans la sphère personnelle et privée. Leur utilisation étant massive et croissante, il est stratégique d'influencer ce domaine.



## COMMENT ?

En menant, notamment, les actions suivantes, pour permettre aux TIC d'interagir en euskara :

<b>7.1</b>	Configurer en euskara les dispositifs de l'administration publique
<b>7.2</b>	Configurer en euskara les dispositifs de la communauté éducative
<b>7.3</b>	Promouvoir la configuration en euskara des navigateurs et des TIC des dispositifs des entreprises et des institutions privées
<b>7.4</b>	Promouvoir la configuration en euskara des téléphones mobiles personnels



## 7.1. Configurer en euskara les dispositifs de l'administration publique

Selon l'*Évaluation finale de la V<sup>e</sup> période de planification du Gouvernement Basque*, 71% du personnel public est capable de travailler en euskara. Travailler en basque signifie également interagir en euskara dans l'environnement numérique dans son ensemble. Le Gouvernement Basque et le Conseil Provincial du Gipuzkoa ont déjà commencé à avancer dans ce sens.

Ainsi, le Gouvernement Basque a entamé, début 2018, les préparatifs pour la migration du software de base de ses ordinateurs en 2019. Un processus qui s'est terminé fin 2019. Un projet qui a concerné toutes les personnes qui travaillent sur le Réseau Administratif du Gouvernement Basque et qui consistait en la modification de tous les PC (le système d'exploitation Windows 7, le navigateur Internet Explorer 9 et la suite bureautique MS Office 2010) pour installer le nouveau logiciel Windows 10, les navigateurs Internet Explorer 11 et Mozilla Firefox, ainsi que les suites bureautiques MS Office 2016 et LibreOffice 5, en installant la version en euskara de tous ces produits. Le projet a couvert tous les départements et organismes autonomes du Gouvernement Basque, autrement dit, tous les ordinateurs connectés au Réseau Informatique du Gouvernement Basque. Dans ce cas, environ 7.000 postes informatiques. Par ailleurs :

- ▶ Une formation a été offerte pour l'utilisation du nouvel Office, en euskara et en espagnol.
- ▶ Au début du processus, 15% des employés du Gouvernement Basque disposaient du navigateur en euskara. Une fois le processus terminé, les données seront examinées, pour voir la différence.
- ▶ Osakidetza a également lancé ce processus.





La proposition d'action vise donc à donner une continuité au processus initié par l'administration publique, en l'étendant aux différents départements et autres institutions (conseils provinciaux, conseils municipaux...).

## **Configurer en euskara les dispositifs de la communauté éducative**

# 7.2.

Nous avons déjà mentionné ci-dessus, à plusieurs reprises, la nature stratégique du secteur de l'éducation. L'un des points de départ pour l'élaboration de cette feuille de route a été un rapport à ce sujet. Les entretiens réalisés pour aboutir aux conclusions de ce rapport nous laissent la photographie suivante concernant les infrastructures :

- Différents besoins et lacunes en matière d'infrastructure sont détectés. D'une part, dans le hardware et le software utilisés dans les établissements d'enseignement, l'euskara n'est pas garanti et, de plus, les navigateurs ne sont normalement pas configurés pour interagir en euskara dès le départ.
- En termes de hardware, les ordinateurs tactiles commencent à être utilisés dans les centres multiréseaux, qui utilisent des hardwares et softwares spécifiques, mais, à l'heure actuelle, il n'est pas garanti qu'ils soient en euskara, bien que dans certains cas, les tâches d'adaptation et de traduction soient effectuées de manière volontaire.
- Le Département de l'Éducation, conformément au plan de renforcement des équipements informatiques dans les établissements publics, attribue à chaque enseignant de l'enseignement primaire un ordinateur portable et procède



à la révision de l'équipement actuel des élèves de 5ème primaire. L'établissement doit choisir un ordinateur portable Windows/Linux ou un Chromebook pour l'enseignant et les élèves, un mini-ordinateur portable Windows/Linux (ultraléger selon l'homologation actuelle) ou un Chromebook. L'option des enseignants et des élèves ne doit pas nécessairement coïncider. D'un point de vue linguistique, le choix de l'un ou l'autre ordinateur est important, puisque le Chromebook est un ordinateur équipé du système d'exploitation Windows et dans un ordinateur avec Linux il sera toujours plus facile d'installer un software libre et de le traduire en euskara.

- Il a été démontré que, tant dans l'enseignement public que dans d'autres réseaux, l'utilisation du Chromebook et de la boîte à outils Google Suite se répand. Mis à part les doutes sur la gestion des données des élèves et d'autres problèmes, en termes de langue, Google a pris un engagement stratégique pour traduire certains de ses services, mais il se peut qu'à l'avenir cette stratégie change. Par conséquent, dans le cas de Google, il n'est pas possible d'assurer la permanence de l'euskara.
- Nous avons déjà souligné que, lors de la prise de ce type de décision, la langue n'est généralement pas le seul critère. Les possibilités pédagogiques, le confort et les éventuelles difficultés de gestion pèsent lourd au moment de décider. Google Suite, par exemple, est facile pour les utilisateurs, parce qu'ils y sont habitués, qu'il permet la collaboration et que les tâches de maintenance ne posent pas beaucoup de difficulté. Il en va de même pour les outils de Microsoft. Dans le cas de Linux, cependant, bien que les outils de base pour travailler soient traduits, ils ne suffisent pas. De plus, le support et les tâches de maintenance peuvent s'avérer problématiques, car ils nécessitent des personnes bien informées au sein de l'établissement. Afin d'éviter de telles difficultés, l'importance de l'autogestion est évidente.



- ▶ Dans le cas du réseau Kristau Eskola, les décisions relatives aux infrastructures sont laissées à la discrétion de chaque établissement. À l'heure actuelle, 80 établissements du réseau ont adopté le modèle 1x1, soit un ordinateur par élève. Ils travaillent avec la société Xenon et ce fournisseur utilise à la fois Microsoft et Google.

Quel que soit le système d'exploitation, il est important que, dans l'éducation, l'euskara soit la langue préférée du navigateur et des outils d'édition. Actuellement, cependant, les navigateurs des dispositifs utilisés n'ont pas l'euskara comme langue préférée et, pour les configurer en euskara, les techniciens et les utilisateurs devraient modifier les paramètres de langue. Configurer la langue de navigation et choisir l'euskara s'avère stratégique, car la langue du navigateur informe le monde sur notre langue maternelle : à savoir, la langue préférée par l'utilisateur pour accéder au site Web ou télécharger un software spécifique. Avec l'impact direct que cela implique sur la navigation. Par exemple, sur les sites Web multilingues, lors de la consultation de Wikipédia, le navigateur dirige les élèves vers la Wikipédia dans la langue de configuration du dispositif. Autrement dit, si le dispositif est configuré en espagnol, ils seront redirigés vers la Wikipédia en espagnol. De cette manière, même si le contenu est accessible en euskara, les statistiques refléteront la Wikipédia en espagnol, que l'utilisateur n'a pas choisi, mais qui est déterminé par la langue de configuration du dispositif. Et il en est de même lors du téléchargement de programmes : le téléchargement se fait directement dans la langue de configuration.

Cela étant, il faudrait faire en sorte que tous les ordinateurs utilisés dans l'éducation, aussi bien ceux qui fonctionnent déjà que les nouveaux, interagissent dès le début en euskara.

La proposition d'action pour le Gouvernement Basque à cet égard est la suivante : configurer en euskara les dispositifs (téléphones



mobiles, tablettes, ordinateurs) des utilisateurs de la communauté éducative (Département de l'Éducation, Universités, Ikastolen Elkartea, Kristau Eskolak).

Ainsi, il est proposé que les ordinateurs, les navigateurs, les interfaces et les systèmes d'exploitation utilisés dans les établissements d'enseignement de la CAB aient l'euskara comme option préétablie et, donc, de promouvoir des infrastructures informatiques en euskara, pour que les élèves s'habituent à l'utilisation des TIC en euskara. Aucune marque ou interface informatique spécifique n'est proposée, ni aucun navigateur ou système d'exploitation ; il s'agit uniquement de garantir l'utilisation de l'euskara dans les infrastructures, tant au niveau de l'hardware que du software. Les technologies basées sur des systèmes libres facilitent l'utilisation de l'euskara et que le premier mot soit en euskara.

Afin de promouvoir cette mesure, il est proposé d'inclure les critères suivants dans les appels d'offre de l'Administration : que les systèmes d'exploitation et les navigateurs des ordinateurs destinés aux établissements d'enseignement aient l'euskara comme langue préférée et que le software installé soit, autant que possible, dans cette langue<sup>23</sup>.

Dans l'Enseignement Obligatoire, il est également proposé d'intégrer, dans le Certificat de Maturité TIC, la configuration des dispositifs en euskara et l'utilisation de ressources et d'instruments en euskara pour l'environnement numérique. L'idée est de l'intégrer dans les critères du Certificat, à tous les niveaux — de base, intermédiaire et avancé —, afin de prendre en compte et de mettre

---

23 Un moyen rapide de configurer en euskara les ordinateurs des établissements scolaires serait d'utiliser le plugin du projet *Lehen Hitza Euskaraz* (Le Premier Mot en Euskara). En utilisant, par exemple, pour ce faire l'UNITÉ DIDACTIQUE développée dans le cadre du projet *Lehen Hitza* (Premier Mot).



en œuvre l'utilisation des TIC en euskara dans les établissements scolaires et d'en faire un indicateur de qualité pour toute la communauté éducative et démontrer ainsi que l'établissement est pour l'utilisation des TIC en euskara et qu'il a choisi cette option. Pour ce faire, il faudra travailler sur plusieurs indicateurs de base, mais pas trop, pour éviter l'effet inverse. Par exemple, quel est le pourcentage de l'infrastructure et du software de l'établissement en euskara, si les navigateurs sont configurés dans cette langue... ?

Différentes actions sont prévues, que le Gouvernement Basque peut mener, pour soutenir les établissements dans cette voie. Par exemple, la création du guide « Les TIC et l'Euskara en classe », dont l'objectif serait, en fonction des critères d'obtention du certificat, de fournir des informations sur les actions à mener et aider dans le processus. Ou les étapes pour que les navigateurs soient configurés en euskara. Mais aussi d'autres conseils, comme les projets qui peuvent être mis en œuvre dans l'établissement pour promouvoir l'euskara.

L'inclusion dans le Certificat de Maturité TIC donnerait de l'importance et un caractère officiel à la mesure, tout en assurant un degré d'application plus élevé. Il convient de souligner que cette action ne nécessite pas de gros investissements.

### **Promouvoir la configuration en euskara des navigateurs et des TIC des dispositifs des entreprises et des institutions privées**

## **7.3.**

Les ordinateurs de bureau et les ordinateurs portables sont utilisés dans deux domaines : le travail et la famille, et il est beaucoup plus efficace d'influencer le monde du travail.



Il existe trois façons d'atteindre cet objectif :

- ▶ Les plans de l'euskara, dont l'objectif principal est d'accroître l'utilisation de l'euskara et de l'intégrer dans la culture ou la systémique d'une institution. Ainsi, vu que l'institution aura assumé et internalisé ces modèles de gestion standards, il serait logique qu'elle fasse un effort dans le domaine de la communication et des relations numériques.
- ▶ Certificats basques, tels que le Bikain, qui certifient un certain niveau de standardisation dans la présence, l'usage et la gestion de l'euskara par une institution. Ainsi que l'analyse de l'évolution de la normalisation dans l'environnement numérique. Le certificat Bai Euskarari a déjà fait quelques pas dans ce sens.
- ▶ Euskaraldia. Le deuxième exercice, réalisé en automne 2020, comprenait deux volets : influencer les habitudes linguistiques des citoyens et promouvoir des mesures pour accroître l'usage de l'euskara dans les institutions. Les institutions participantes ont été invitées à faire un pas en avant et à prendre des engagements concrets pour soutenir l'usage et la pratique de l'euskara. Il serait donc logique de transposer cet engagement à la communication numérique dans les prochaines éditions.

## 7.4. Promouvoir la configuration en euskara des téléphones mobiles personnels

Les téléphones mobiles personnels sont utilisés à la fois dans la sphère personnelle et privée et, étant donné que leur utilisation est massive et ne cesse de croître, il s'avère stratégique d'agir. Pour ce faire, il est proposé d'organiser une campagne de communication visant à sensibiliser les utilisateurs et à promouvoir le changement. Une campagne spécifique intégrale, via des messages directs,



pour poser aux utilisateurs le défi de configurer leurs dispositifs en euskara.

L'idée est de se connecter avec la mentalité et la responsabilité des utilisateurs : « Dans l'environnement numérique, l'euskara n'existe pas, il n'est pas visible dans les statistiques. Mon téléphone mobile est privé, un de plus et un de moins... », tous les dispositifs comptent et la responsabilité nous incombe. Avoir WhatsApp en anglais peut sembler gênant, mais un environnement numérique sans l'euskara serait bien plus regrettable.

Les lignes de travail et les caractéristiques attendues sont les suivantes :

- ▶ Campagne pour téléphones mobiles. Vu que l'objectif est de modifier les paramètres des téléphones mobiles, le plus efficace, du point de vue de l'expérience de l'utilisateur, est de diffuser le message à travers le téléphone mobile. Il convient donc que la campagne soit menée via téléphonie mobile ou, du moins, qu'elle soit conçue pour les téléphones mobiles en premier lieu.
- ▶ Traductions massives. Les principaux lieux de rencontre des *euskaltzales* sont stratégiques pour mener à bien ce type d'actions simples et massives. À la Foire de Durango, par exemple, on pourrait partager l'application pour traduire les téléphones mobiles via Bluetooth. Outre le support numérique, on pourrait également recourir à des facilitateurs pour sensibiliser les gens et les faire collaborer. L'objectif est de configurer en euskara un nombre important de téléphones mobiles en quelques jours.
- ▶ Euskaraldia : 179.780 personnes ont participé à la dernière Euskaraldia. Participer à cette initiative c'est assumer un engagement et une responsabilité. Configurer son téléphone mobile en euskara peut être aussi simple et efficace que de mettre son badge.



# 8

RECOMMANDATION

## GARANTIR LA DIFFUSION DES OUTILS ET DES RESSOURCES NUMÉRIQUES EN EUSKARA



### POURQUOI ?

La survie d'une langue dépend de sa présence dans les nouvelles technologies et sur l'Internet. Dans ce contexte, ces dernières années, le Gouvernement Basque a travaillé à la création de contenus numériques et d'outils liés aux nouvelles technologies en euskara. Plusieurs acteurs privés ont également emprunté cette voie. De sorte que nous disposons aujourd'hui de nombreux outils numériques en euskara et d'une grande variété de contenus. Cependant, en raison des caractéristiques des produits créés et de celles de l'environnement lui-même, il existe encore des difficultés pour que tous ces produits atteignent les utilisateurs.

La situation causée par la COVID-19 a mis en évidence l'importance d'être pleinement préparés pour l'environnement numérique. La crise dérivée de la pandémie a bouleversé radicalement la société et nous a obligés, en grande mesure, à travailler et à vivre en ligne. Il est donc aujourd'hui plus important que jamais d'augmenter la visibilité des outils numériques en euskara et d'encourager et d'aider la société à travailler et à vivre en euskara dans l'environnement numérique. Compte tenu, tout spécialement, de la situation dans laquelle se trouvent les jeunes écoliers : beaucoup ne se connecteront avec l'euskara que sur l'Internet, car à la maison il n'y a pas de conditions pour son usage. Et pour aider ces jeunes, il est indispensable de promouvoir des outils numériques en euskara.

Le confinement a considérablement augmenté l'utilisation des ressources en ligne, également chez les adultes. Maintenant que la demande a augmenté à tous les niveaux, les consommateurs





doivent savoir clairement quelles ressources leur sont offertes sur le marché numérique.

En ce sens, l'un des objectifs est de faire en sorte que les produits numériques en euskara soient une référence, afin de pouvoir refléter la réalité de ces produits et de promouvoir leur utilisation.



## COMMENT ?

Afin de garantir la diffusion des outils et des ressources numériques en euskara, les actions suivantes peuvent, notamment, être menées :

<b>8.1</b>	Analyser la nécessité de créer un référentiel intégrant les outils et les ressources numériques en euskara et, le cas échéant, le mettre en œuvre
<b>8.2</b>	Mener des campagnes pour faire connaître les ressources en euskara
<b>8.3</b>	Rendre visibles les productions audiovisuelles et les jeux vidéo en euskara

### **Analyser la nécessité de créer un référentiel intégrant les outils et les ressources numériques en euskara et, le cas échéant, le mettre en œuvre**

# 8.1.

Pour atteindre cette visibilité, il est jugé intéressant de favoriser le développement d'un portail, similaire au portail Softcatalá, regroupant tous les outils et les ressources numériques en euskara, organisés de manière à ce que les utilisateurs puissent y accéder facilement.



Les différentes tentatives pour organiser un tel portail ont échoué à ce jour. Le suivi des produits n'est pas une tâche facile (ils sont nombreux, très dispersés et, la plupart, créés par des entreprises privées, qui s'occupent également de la maintenance). Par conséquent, vu que le projet nécessiterait une provision et une mise à jour continues, il convient d'analyser préalablement sa viabilité. Un groupe d'experts pourrait être créé pour analyser, entre autres, les possibilités, les menaces, les points forts et les points faibles du site Web et faire différentes propositions.

S'il était décidé de suivre cette voie, l'une des tâches principales serait l'identification de tous les produits. Pour ce faire, il faudra préciser ce qui existe déjà, où, les canaux de diffusion... Et collecter des informations sur l'Internet, les réseaux sociaux, les outils bureautiques, les plugins, le software, les applications pour téléphones mobiles, etc. Et, à l'avenir, décider comment systématiser cette tâche, afin de garantir sa durabilité.

Une autre option pourrait être d'étudier l'utilité de la Wikipédia pour la diffusion des ressources générées. Dans la ligne de ce qui a déjà été expliqué concernant la création de matériels pédagogiques, le fait que les matériels et les outils TIC en euskara soient bien reflétés dans la Wikipédia peut fournir un autre type de référence et une plus grande facilité de recherche de contenus.

## 8.2. **Mener des campagnes pour faire connaître les ressources en euskara**

Sur la base du portail mentionné ci-dessus, il faudrait augmenter la visibilité de tous ces outils et ressources. À savoir, les campagnes doivent être conçues pour faire connaître tous ces outils et ressources ; elles doivent être fraîches, continues et dans des



formats et des canaux innovants, afin d'atteindre le plus grand nombre possible de personnes.

Le domaine .EUS mérite une attention particulière, car il place l'euskara au même niveau que les autres langues. .EUS contribue à la normalisation linguistique ; il reflète l'identité et la personnalité de la langue et de la culture basques ; il donne une visibilité à l'euskara dans l'environnement numérique et une reconnaissance internationale du territoire de l'euskara. Pour pouvoir utiliser le domaine .EUS, les sites Web doivent remplir au moins l'une des conditions suivantes :

- ▶ Une partie importante du contenu doit être en euskara ou les communications doivent avoir lieu dans cette langue.
- ▶ Le contenu doit traiter de la culture basque ou la promouvoir.

Pour citer quelques données : l'utilisation du domaine .EUS a augmenté de 18% en 2020, soit 8 points de plus que l'année précédente, dépassant ainsi les prévisions. L'année 2020 s'est terminée avec environ 12.000 noms de domaine. Cependant, et compte tenu de ce qui précède, il est important de continuer à promouvoir cette voie de croissance.

## **Rendre visibles les productions audiovisuelles et les jeux vidéo en euskara**

## **8.3.**

En ce qui concerne la promotion du secteur audiovisuel, dans le rapport précédent, nous avons mentionné, entre autres, une série de lignes de promotion : « Promouvoir que les contenus des télévisions en euskara soient à licence libre, afin qu'ils puissent être utilisés par n'importe qui » et « analyser les options pour que l'accès aux contenus de l'EITB soit aisé ».



Nous avons déjà expliqué que, ces dernières années, la consommation de contenus audiovisuels a expérimenté une tendance à la hausse et qu'elle va vraisemblablement se poursuivre. Il convient donc de rappeler ce affirmé dans le rapport précédent et de confirmer que nous devons suivre la même voie : « Il est important que nous ayons autant d'audiovisuels que possible en euskara, afin que les utilisateurs puissent y accéder pour consommer des produits de ce type. Les utilisateurs utilisent constamment des contenus audiovisuels et le défi est de pouvoir les utiliser en euskara ». De même, il est important de rendre visible les contenus présents et futurs.

Ce rapport souligne l'importance de rendre le contenu en euskara accessible à tous les utilisateurs et visible dans les moteurs de recherche, de la manière la plus accessible possible (avec des licences gratuites...). Nous avons mentionné qu'il serait important dans ce sens de mettre sur l'Internet, avec des licences libres, le contenu déjà élaboré.

Comme indiqué par les représentants de l'EITB dans le *Diagnostic sur le document « Les TIC en euskara : recommandations aux pouvoirs publics »* (à la demande de la Direction de la Recherche Linguistique et de la Coordination, ainsi que de la Direction de l'Information et des Télécommunications du Gouvernement Basque), cette institution a déjà analysé la procédure et les coûts de mise à disposition de ses contenus en licence libre, et il semble que renégocier des droits multiples pour chaque œuvre, plus les coûts des dites négociations, exigerait, sans calculs concrets, de gros investissements. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'une voie stratégique qu'il ne faut pas négliger et nous encourageant cet organisme public à avancer dans ce sens, vu l'énorme impact que cela aurait sur la consommation d'audiovisuels en euskara.

Comme nous l'avons déjà expliqué, une manière de donner de la visibilité aux contenus audiovisuels déjà créés et futurs consiste



à améliorer les voies d'accès aux contenus de l'EITB, afin que les utilisateurs puissent facilement accéder à des contenus spécifiques. Il serait souhaitable que le contenu à la demande de l'EITB soit organisé et optimisé pour les recherches, afin que les utilisateurs puissent y accéder facilement. Il faudrait également analyser la possibilité d'intégrer, avec une licence libre, le contenu d'autres télévisions en euskara.

Il est également nécessaire d'augmenter les canaux de diffusion audiovisuelle en euskara. Actuellement, les contenus audiovisuels en euskara que l'on peut trouver sur l'Internet sont rares et dispersés. Ce qui fait qu'ils sont souvent inconnus et inaccessibles. L'offre est donc non seulement rare, mais aussi méconnue pour de nombreux utilisateurs, et en particulier pour les adolescents : ils ne disposent pas de vitrines connues sur l'Internet pour accéder facilement aux productions audiovisuelles.

De même, il est jugé nécessaire de pouvoir récupérer et rediffuser ces contenus (à la télévision, dans les salles de cinéma, sur les plateformes en ligne..) et de favoriser la diffusion d'audiovisuels en euskara à travers le plus grand nombre possible de canaux. Il peut s'avérer utile de nouer des alliances avec les acteurs impliqués dans la diffusion — ETB, salles de cinéma... —, ainsi que de commencer à travailler avec les plateformes qui proposent actuellement des contenus à la demande (Netflix, Amazon...).

Il pourrait également s'avérer intéressant d'analyser la possibilité de créer une plateforme avec des contenus entièrement en euskara. Outre des films, elle hébergerait d'autres types de contenus : courts métrages, web séries...

De la même manière, il faudrait analyser si cette plateforme est capable de répondre aux besoins des jeunes ou s'il faut envisager une autre plateforme destinée exclusivement aux jeunes et adolescents, afin de favoriser la consommation et la création d'audiovisuels en euskara dans cette tranche d'âge.



Les objectifs de cette hypothétique plateforme pour adolescents seraient les suivants :

- Rassembler et mettre à jour, dans une plateforme unique, la principale offre audiovisuelle en euskara destinée aux adolescents. La plateforme ferait office de vitrine et, convertie en référence, les adolescents sauraient clairement où accéder sur l'Internet aux contenus audiovisuels de leur intérêt. Pour devenir une référence pour les adolescents basques, outre le soutien des institutions, la complicité des établissements scolaires est également nécessaire.
- Donner du prestige et promouvoir la consommation de contenus audiovisuels en euskara. Offrir des productions attractives à un public adolescent et, au fur et à mesure que les utilisateurs augmentent, revitaliser la consommation d'audiovisuels en euskara. Et obtenir, à la fois, un nombre stable de consommateurs.
- Promouvoir la création de contenus audiovisuels auprès du public adolescent et créer un pool de jeunes créateurs et créatrices. Vu que les jeunes, plus que des créateurs, sont des consommateurs, il convient d'encourager leur créativité. À travers, par exemple, des concours organisés sur la plateforme elle-même.

En termes de caractéristiques, les critères requis sont les suivants :

- Garantir la consommation individuelle de contenus, à la demande et de manière personnalisée.
- Adapter les contenus au dispositif le plus utilisé par le public adolescent, à savoir le *smartphone*, et pour les relations entre adolescents, prendre en compte les réseaux sociaux et autres médias identifiés dans diverses études.



- ▶ Outre les contenus audiovisuels, des applications en euskara doivent également être proposées, ainsi que, grâce à un système de messagerie instantanée, des informations sur les nouveautés.

Par ailleurs, comme déjà évoqué au point relatif à la promotion des jeux vidéo, il est important de contribuer à la diffusion des jeux vidéo en euskara et de mettre l'offre existante en euskara à la disposition des utilisateurs. Pour ce faire, il faut commencer par étudier le besoin ou pas d'un distributeur de jeux vidéo locaux et en euskara. Autrement dit, voir si l'on doit partir de zéro ou profiter de l'un ou l'autre qui fonctionne bien dans d'autres domaines. Comme déjà expliqué, la Foire de Durango ou la Jokoteknia sont des événements qui pourraient être utiles, puisqu'elles constituent aujourd'hui les meilleures vitrines. Une place pourrait également être réservée aux jeux vidéo à la télévision, et l'on pourrait aussi soutenir des initiatives de type « *Gamer gela* » ou organiser des concours en présentiel de type « *Game Gune* », mais au niveau de la CAB et en euskara.





Axe stratégique :

# ASSURER LA SURVEILLANCE TECHNOLOGIQUE



**PROMOUVOIR UNE STRUCTURE  
DE SURVEILLANCE TECHNOLOGIQUE  
DE L'EUSKARA**

# 9

RECOMMANDATION

Assurer la surveillance technologique est essentiel pour développer une stratégie numérique pour l'euskara, identifier les innovations technologiques, les tendances des TIC et les nouveaux outils à succès du marché, voire pour suivre les progrès réalisés dans d'autres langues et d'autres pays en matière de promotion de la langue dans le domaine des TIC et de l'environnement numérique. Et il s'avère également incontournable de prévoir l'influence de ces tendances dans la société et les changements que la technologie peut entraîner.



## POURQUOI ?

L'avancement de technologies telles que l'intelligence artificielle est accompagné d'une série de préoccupations sociales, culturelles, politiques et/ou économiques, au sein de la société et des institutions. Dans le domaine qui nous concerne, celui de l'euskara et des technologies, également.

Pour faire face à l'incertitude générée par l'émergence de ces technologies, une série de structures de surveillance technologique ont été créées entre les gouvernements locaux, les universités et d'autres acteurs en Argentine, en Italie, en Angleterre et en Catalogne, entre autres. Ces structures, chargées d'analyser les nouvelles réalités, sont ici également nécessaires, puisque, d'une part, elles contribueraient à une meilleure compréhension de la nouvelle réalité, et d'autre part, elles permettraient de prendre des décisions plus appropriées sur l'environnement numérique entre différents acteurs. De même, elles permettraient de développer nos propres discours et pratiques en euskara dans ce domaine.



## COMMENT ?

Les propositions pour assurer la surveillance technologique sont les suivantes :

- 9.1** Garantir une structure de surveillance technologique de l'euskara dans l'environnement numérique, soutenue par un réseau d'intelligence



## Garantir une structure de surveillance technologique de l'euskara dans l'environnement numérique, soutenue par un réseau d'intelligence

# 9.1.

Comme mentionné dans l'introduction, il est essentiel d'assurer une surveillance technologique. Pour ce faire, une structure chargée de cette tâche est nécessaire, et c'est précisément l'une des propositions d'action : créer une telle structure, capable de procéder au suivi d'une série d'indicateurs spécifiques, de s'occuper de la maintenance de la structure elle-même et, en général, de collecter des informations et de répondre aux expériences des utilisateurs.

Cette structure doit remplir les fonctions suivantes.

- ▶ Collecter des informations. Pour obtenir des informations, mettre en place une plateforme de surveillance et maintenir un système d'indicateurs.
- ▶ Être à l'écoute des acteurs. Lors de la collecte d'informations adéquates et utiles ou pour les collecter, une relation directe doit être entretenue avec les acteurs du réseau d'intelligence, en définissant la routine de surveillance.
- ▶ Recueillir les expériences : transformer les informations en connaissances et systématiser les expériences internes et externes, et élaborer le rapport de l'initiative.
- ▶ Établir des liens avec d'autres communautés : analyser les possibilités d'établir des relations et de coopérer avec des communautés dédiées à la gestion de plans et de projets pour l'environnement numérique ou au codage ou à la création de contenus (Catalogne et Pays de Galles, par exemple).

Le soutien à la structure de surveillance passe également par l'existence d'un réseau de chercheurs et de centres de recherche :



un réseau d'intelligence qui définisse les axes stratégiques prioritaires et avec la capacité de transformer les informations reçues en connaissances et en intelligence, en plus de promouvoir des projets.

Le réseau d'intelligence doit être en mesure de fixer des priorités, de spécifier les lignes d'action et de promouvoir des projets. De même, la participation entre universités, de nature multidisciplinaire, et la possibilité d'intégration d'acteurs non universitaires spécifiques sont également recommandés

Ces deux structures doivent se rétroalimenter et se compléter. Il serait intéressant que la structure de surveillance réalise les tâches suivantes : établir les mécanismes de suivi de la plateforme de surveillance et du système d'indicateurs et définir la routine de surveillance avec le réseau d'intelligence. Ces deux structures devraient, conjointement, procéder à la première définition des grandes lignes et de la planification.



**OBTENIR DES DONNÉES SUR LA  
CONSOMMATION DE L'EUSKARA ET  
PROMOUVOIR LE DOMAINE DE LA RECHERCHE  
POUR MENER DES POLITIQUES EFFICACES**

**10**

RECOMMANDATION



## **POURQUOI ?**

Pour les langues peu parlées, l'environnement numérique peut être un refuge ou une zone à risque. La situation d'une langue dans l'environnement numérique est dénommée vitalité numérique. Mieux nous sommes positionnés dans l'environnement numérique, plus la vitalité numérique de la langue est grande. Un processus de suivi périodique de la *vitalité numérique*, pour détecter les carences et les point forts de la langue, s'avère donc nécessaire, tout spécialement dans le cas des langues peu parlées. Ce processus de diagnostic est essentiel pour canaliser correctement d'éventuelles mesures ou initiatives correctives ultérieures ou pour maintenir/renforcer les domaines dans lesquels des progrès ont été réalisés.

Cette collecte de données devrait être intégrée dans le système d'indicateurs de l'euskara. Cela permettra de mesurer périodiquement la vitalité numérique de l'euskara, tout en suivant son évolution.



## **COMMENT ?**

Les actions suivantes sont, entre autres, envisagées pour obtenir des données sur la consommation de l'euskara et mener des politiques efficaces :



- |             |  |
|-------------|--|
| <b>10.1</b> | Organiser un système de mesure des données relatives à l'euskara dans l'environnement numérique : travailler pour l'identification et la systématisation des indicateurs |
| <b>10.2</b> | Promouvoir la recherche pour répondre à des besoins ponctuels  |

## 10.1. Organiser un système de mesure des données relatives à l'euskara dans l'environnement numérique : travailler pour l'identification et la systématisation des indicateurs.

Ces dernières années, le Gouvernement Basque a réalisé divers travaux dans le cadre de cette recommandation. La collecte systématisée des données constitue une ligne permanente et stratégique. Entre autres travaux, des indicateurs ont été définis pour étudier l'environnement numérique, qui seront intégrés dans le Système d'Indicateurs de l'Euskara (EAS). Avec cette recommandation ou proposition d'action, nous tenons à souligner l'importance de cette ligne de travail, afin qu'elle ait une continuité.

Pour mesurer et faire le suivi des habitudes d'utilisation, il est nécessaire de développer des indicateurs et de systématiser leur mesure. Le Gouvernement Basque devrait donc continuer à développer le système, afin de mesurer le poids spécifique de l'euskara dans l'environnement numérique, en intégrant également la perspective d'utilisation. Autrement dit, organiser un système de mesure des données pour mettre à jour le diagnostic de la situation et faciliter le suivi.

Dans cette collecte de données systématisée, les éléments suivants devraient être inclus, entre autres :



- ▶ En ce qui concerne les médias, il est important de réaliser des analyses quantitatives et qualitatives, pour mesurer et comprendre la consommation médiatique des citoyens basques (ce qui est consommé, et pourquoi). En ce sens, une perspective globale peut être donnée aux études sectorielles dispersées, afin de créer une base de données systématiquement mise à jour. Il serait également utile de compléter les métriques numériques en vigueur. Ainsi, on pourrait ajouter au panel des métriques numériques des médias de Hekimen (Hekimen Analytics) les métriques d'autres médias entièrement en euskara (y compris publics), pour connaître l'ensemble du trafic. Il faudrait définir des indicateurs (sessions, pages, durée, utilisateurs, dispositifs et types de trafic, par exemple) et les regrouper dans un seul panel de manière agrégée.
- ▶ Il est également important de procéder à une collecte continue des données dans le domaine de l'audiovisuel, en particulier des études d'audience, notamment en ce qui concerne la consommation audiovisuelle des jeunes au Pays Basque.

## Promouvoir la recherche pour répondre à des besoins ponctuels

# 10.2.

Au-delà de la systématisation de la collecte des données et leur intégration dans l'EAS, en élaborant cette feuille de route, nous avons détecté la nécessité d'étudier une série de domaines spécifiques. Des lignes de recherche ont été définies dans de nombreuses propositions d'action pour chaque axe stratégique. Des fondements concrets sont nécessaires pour garantir l'efficacité des actions proposées.



Dans les rapports que nous avons utilisés, le besoin de recherche et d'analyse est apparu à plusieurs reprises. Et les éléments suivants ont été mentionnés, entre autres :

- ▶ Dans le domaine des jeux vidéo, l'Observatoire Basque de la Culture du Gouvernement Basque devrait promouvoir des recherches spécifiques sur les entreprises de développeurs et sur les jeux vidéo et leur écosystème, pour connaître exactement la situation de la CAB.
- ▶ L'utilisation des réseaux sociaux et de l'environnement numérique en général par les jeunes nécessiterait également un travail de recherche, car les jeunes sont une tranche d'âge prioritaire pour la promotion de l'usage de l'euskara.
- ▶ Quant au sous-titrage, nous avons déjà mentionné qu'il convient d'analyser l'importance et la nécessité de promouvoir le sous-titrage automatique. Afin de tirer au plus vite des conclusions dans ce domaine et de pouvoir mettre en œuvre les différentes actions, il est nécessaire de collecter et d'analyser les informations existantes en la matière.

Et pour terminer, nous ne pouvons pas manquer d'évoquer la question du genre. Il existe des études générales et des recherches sur le genre dans le domaine de la technologie, mais il convient de ne pas oublier la transversalité de cette question. Il nous faut envisager la pertinence de mener des études ou des recherches spécifiques centrées sur les trois enjeux transversaux suivants : le genre, l'euskara et l'environnement numérique. L'une des conclusions de l'étude *Consommation et création audiovisuelle en euskara chez les adolescents du Gipuzkoa*, réalisée par le Conseil Provincial du Gipuzkoa, est qu'il existe de grandes différences entre les sexes parmi les adolescents, en termes de consommation et de création de contenus audiovisuels. Il serait intéressant de connaître les situations générées autour du genre, de l'euskara et de l'environnement numérique. Car cela peut s'avérer crucial pour la planification des politiques en faveur de la jeunesse.





# BIBLIOGRAPHIE

-  CONSEIL CONSULTATIF DE L'EUSKARA, VICE-MINISTÈRE DE LA POLITIQUE LINGUISTIQUE. *Les TIC en euskara : recommandations aux pouvoirs publics*. Vitoria-Gasteiz : Service Central des Publications du Gouvernement Basque, 2016. ISBN 978-84-457-3409-4
-  OBSERVATOIRE BASQUE DE LA JEUNESSE. *La jeunesse en Euskadi et les réseaux sociaux*. Vitoria-Gasteiz : Service Central des Publications du Gouvernement Basque, 2019. ISBN 978-84-457-3471-1
-  DEV - DÉVELOPPEMENT ESPAGNOL DES JEUX VIDÉO. *Livre blanc du développement espagnol des jeux vidéo*. Édition de 2019.
-  DÉPARTEMENT DE LA CULTURE ET DE LA POLITIQUE LINGUISTIQUE. *VI<sup>e</sup> Enquête Sociolinguistique du Pays Basque 2016*. Vitoria-Gasteiz : Service Central des Publications du Gouvernement Basque, 2019. ISBN 978-84-457-3504-6
-  CONSEIL PROVINCIAL DU GIPUZKOA. *Consommation et création audiovisuelle en euskara chez les adolescents du Gipuzkoa*, 2017.
-  MANIAS, GURRUTXAGA et RAMIREZ DE LA PISCINA (2020): « Fast or slow: zein da albisteen geroa? Nazioarteko 25 adituk eta Euskal Herriko 500 irakurlek arnasa luzeko kazetaritza aztertu dute », (« ¿Fast or slow : quel est l'avenir des actualités ? 25 experts internationaux et 500 lecteurs d'Euskal Herria analysent le journalisme à long terme ») *Annuaire des Médias Basques 2019* : pp. 73-90. <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.
-  AZPILLAGA et LIZARRALDE (2020): « Hekimen elkarteko webguneak 2019. urtean (« Les sites Web de l'association Hekimen en 2019 »).



*Annuaire des Médias Basques 2019* : pp. 111-136 <<http://behategia.eus/txostenak/urtekariak/>>.

-  EUSTAT. *Panorama de la Société de l'Information en Euskadi 2020*.
-  AMC – ASSOCIATION POUR LA RECHERCHE SUR LES MÉDIAS. *Cadre général des médias en Espagne 2021*.
-  DÉPARTEMENT DE CULTURE ET DE LA POLITIQUE LINGUISTIQUE. *Évaluation finale de la Ve période de planification pour la normalisation de l'euskara dans les institutions publiques de la Communauté Autonome Basque 2017*. Vitoria-Gasteiz : Service Central des Publications du Gouvernement Basque, 2018.

#### RAPPORTS INTERNES :

DIRECTION DE LA RECHERCHE LINGUISTIQUE ET DE LA COORDINATION DU GOUVERNEMENT BASQUE. Diagnostic du document « *Les TIC en euskara : recommandations aux pouvoirs publics. 2018* ».

GOÑI EIZMENDI, Maite ; MARITXALAR ANGLADA, Montse ; POMBO ARAMENDI, Eli. *Derrigorrezko Hezkuntzan euskara sustatzea ingurune digitalean. EAEko errealitateari begirada eta aurrera begirako proposamenak (Promouvoir l'euskara dans l'environnement numérique dans l'Enseignement Obligatoire. Regard sur la réalité de la CAB et propositions d'avenir)*. 2019-2020

JULIO HURTADO, Gorka ; LANDABIDEA URRESTI, Xabier. Zaintza teknologikoa eta Humanitate Digitalak euskarazko ingurune digitalean (La surveillance technologique et les Sciences Humaines Numériques dans l'environnement numérique de l'euskara). 2019-2020

ARANTZABAL ARRIETA, Iban. *EAB-ingurune digitala: euskarazko ikus-entzunezkoak. (EAB-Environnement numérique : audiovisuels en euskara)*. 2019-2020

FONDATION PUNTUEUS. *Gizartearen kontzientziazioan eragitea euskara erabiltzeko ingurune digitalean. (Influencer la prise de conscience de la société à l'égard de l'usage de l'euskara dans l'environnement numérique)*. 2019-2020.



CENTRE HITZ DE L'UPV/EHU. *Hizkuntza-teknologiak sustatzeko planaren txosten teknikoa (Rapport Technique du Plan de Promotion des Technologies du Langage)* 2020.

COMMISSION ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE DU SYSTÈME D'INDICATEURS DE L'EUSKARA. *Euskararen Adierazle Sistema. Euskarak ingurune digitalean duen presentzia neurtzeko proiektua (Système d'Indicateurs de l'Euskara. Projet pour mesurer la présence de l'euskara dans l'environnement numérique)*. 2017.

