

Ifla 2018 : l'heure de la transformation

La 84^e Conférence mondiale des bibliothèques organisée par l'Ifla à Kuala Lumpur en Malaisie s'est achevée le 30 août dernier (1). Le thème « Transformer les bibliothèques, transformer les sociétés » a donné lieu à de nombreux développements. **Témoignage.**

« **t**ransformer les bibliothèques, transformer les sociétés », tel est le titre de la 84^e Conférence mondiale des bibliothèques et de l'information (WLIC) qui s'est tenue en Malaisie à Kuala Lumpur du 24 au 30 août derniers. Le site choisi pour la conférence est emblématique de la Malaisie, en plein cœur de la capitale, proche des fameuses tours jumelles Petronas, signifiant le renouveau de la Malaisie au plan économique. Ce choix du pays de la conférence est également significatif des options et des tendances actuelles de l'Ifla : multiculturalisme, inter religion, orientation vers les pays du Sud et l'Asie... Hormis un accueil chaleureux et émouvant, les Malaisiens sont aussi fiers d'accueillir une telle conférence internationale, ce que dit en quelques mots le ministre de la Culture, Mohamaddin Ketapi lors de la cérémonie d'ouverture.

« un rôle essentiel dans les transformations actuelles du monde »

On ne peut choisir un meilleur titre pour cette conférence 2018 : les bibliothèques sont dans une phase réelle



Learning center en milieu rural, à Lambaye, à 115 kilomètres de Dakar (Sénégal).

H&SK Architects LLP

de transformation un peu partout sur la planète, ce qui va être détaillé par la suite. La fédération internationale se transforme également petit à petit sous la houlette de son secrétaire général, l'Autrichien Gerald Leitner : plus souple, plus interactive et communicative, telle est l'Ifla 2018. La présidente de l'Ifla, Gloria Pérez Salméron, indique dans son discours d'ouverture que « les bibliothèques jouent un rôle essentiel dans les transformations actuelles du monde : économiques, culturelles, religieuses, politiques, numériques ».

jeux vidéo et réalité virtuelle

Un groupe d'intérêt Ifla a été créé autour de la thématique des jeux vidéo et de la réalité virtuelle. Ces technologies, relativement nouvelles en bibliothèque, sont appliquées à l'université McGill de Montréal, une des universités nord-américaines anglophones les plus renommées. Le site principal de l'université, en plein cœur de Montréal, compte 30 bibliothèques spécialisées, hormis la bibliothèque centrale, la McLennan Library. L'application concrète est de trouver une manière ludique d'utiliser les ordinateurs et d'en faciliter ainsi l'apprentissage. Un peu réticent au début, le public semble maintenant adopter cette technologie qui facilite les

opérations de prêts individuels.

Autre application pour les jeux vidéo est l'expérience Germania, tentée par le Goethe Institute en Indonésie : l'objectif est d'apprendre l'histoire et la culture allemandes à de jeunes Indonésiens sur un mode ludique à partir d'un jeu vidéo développé par des experts. Des écoles sur place ont été sollicitées, des campagnes publicitaires lancées sur les réseaux sociaux, des compétitions organisées entre différents groupes. Les bibliothèques des instituts sont concernées, car certains éléments du jeu ne peuvent être débloqués qu'en connaissant son fonctionnement. Pour l'instant, l'application est disponible en Indonésie pour des questions de droits d'auteurs, mais pourrait être adaptée à d'autres pays.

pour apprendre à utiliser la bibliothèque

Le jeu vidéo peut aussi être utilisé pour l'« *information literacy* » (formation à l'information) et apprendre aux étudiants à utiliser la bibliothèque comme à la Woodbury University aux États-Unis. Pour rendre l'expérience encore plus ludique, des concours sont organisés avec des prix à gagner, les étudiants devant résoudre différentes énigmes. Cela se rapproche des « *escape games* »





puisque le lieu où se déroule l'enquête, la bibliothèque, est un lieu clos.

Une autre application est l'expérience de la Bibliothèque nationale de Lituanie qui a lancé des « *game jams* » ou la possibilité de créer des jeux vidéo en 24 heures : le problème principal est que la bibliothèque puisse rester ouverte au moins 24 heures, mais le résultat est la création de jeux rapidement, à un coût moindre, et qui peuvent profiter à la bibliothèque.

Ce type d'activités est fait pour un public jeune, car celui-ci n'est plus attiré par des expositions traditionnelles. La réalité virtuelle, quand elle est appliquée aux livres, devient soudain plus ludique puisqu'elle permet de naviguer dans l'histoire, d'être un des personnages. Elle rencontre, dans ce cas, un certain succès.

développement durable

Parmi la richesse des thématiques exposées et débattues durant les quelque 270 conférences présentées, on peut retenir le développement durable. Le mouvement Green Libraries existe déjà depuis plusieurs années avec la délivrance d'un prix annuel : en 2018, c'est la bibliothèque Foshan à Guangdong en Chine qui remporte le prix, pour un bâtiment écologique qui s'insère parfaitement dans un environnement préservé et naturel où l'accent est mis sur la préservation de l'eau.

Un autre exemple par rapport à cette thématique est le campus de l'État de Fresno aux États-Unis qui organise des ateliers destinés aux étudiants afin de les sensibiliser aux questions écologiques.

bibliothèque inclusive

Bibliothèques sans frontières (BSF), organisation non gouvernementale française, se préoccupe aussi de ces questions en Afrique, et démontre que les bibliothèques peuvent agir efficacement pour la prévention : un fab lab a été créé en Côte d'Ivoire, une grainothèque également. Jérémy Lachal, directeur de BSF, souligne qu'avec

230 000 bibliothèques décomptées dans les pays en voie de développement, la voix des bibliothèques est bien représentée et peut peser un certain poids. Les bibliothèques peuvent être vues comme des « *incubateurs* » du changement social : au Botswana, le Boipelego Education Project souhaite préserver ce qui a trait au folklore et à la littérature orale (poèmes, histoires, contes), un dictionnaire est en cours d'élaboration. Au Sénégal, Assane Fall présente différents projets novateurs, tel un learning center construit dans une petite ville à 115 kilomètres de Dakar, à Lambaye, vu comme un centre d'apprentissage orienté vers la modernité en plein milieu rural. Pour lui, la bibliothèque n'est pas intégrative, mais inclusive, elle doit être éclatée, multidimensionnelle et accessible. Ce thème de « *bibliothèque inclusive* » est un des mots-clés de la conférence.

Les usagers et lecteurs participent aux projets d'innovation et de développement.

C'est, en quelques mots forts, un résumé assez exact des différents exposés de cette 84^e conférence de l'Ifla à Kuala Lumpur. La prochaine conférence aura lieu à Athènes en Grèce du 24 au 30 août 2019 (2). ■

Jean-Philippe Accart

[Library and archives director. École hôtelière de Lausanne, University of applied sciences western Switzerland]

jean-philippe.accart@ehl.ch

NB : La partie réalité virtuelle et jeux vidéo a été rédigée grâce aux notes de Marie Monnerat, boursière de l'Association genevoise des diplômés en information documentaire (AGBD), marie.monnerat1990@gmail.com

(1) Ifla : International federation of library associations and institutions :

→ www.ifla.org

→ 2018.ifla.org

(2) → 2019.ifla.org

repères

Ifla Kuala Lumpur 2018 en chiffres

- 3 516 participants
- 112 pays représentés
- 270 sessions
- 600 présentations.

documents essentiels Ifla

- Le Rapport Tendances 2018 Ifla :

→ trends.ifla.org/files/trends/assets/documents/ifla_trend_report_2018.pdf

Ifla Global Vision

La « *Vision globale de l'Ifla* ». Quelques faits significatifs : depuis mars 2018, la fédération a lancé ce projet, et a organisé 185 ateliers de travail sur chacun des six continents totalisant plus de 9 000 participants. Un vote en ligne a permis à 22 000 personnes de donner leur avis sur le projet. Un rapport a été produit en août 2018 qui dégage dix faits et opportunités. L'idée principale est de promouvoir une réelle vision qui soit unique pour les bibliothèques. Un gigantesque « *magasin d'idées* » (ou « *ideas store* ») est en cours de création. Ces différentes actions vont permettre de dégager une stratégie et un plan d'action.

→ www.ifla.org/node/11905

les bibliothèques malaisiennes en chiffres

- Une bibliothèque nationale à Kuala Lumpur
- 516 bibliothèques sur le territoire
- 11 500 bibliothécaires
- 2 500 000 inscrits sur une population de 31 millions d'habitants.