Association
des Bibliothécaires
de France

Région Limousin

Voyages vers " l'innovation en bibliothèque" 8 les publics

Conférence : l'innovation émanant des bibliothèques et du secteur public, vu sous l'angle des publics.

Les intervenants pour cette conférence sont par ordre de prise de parole :

Nicolas Beudon, chef du service Arts et Littérature de la BPI,

Myriam Gorsse, responsable pôle formation et innovation ludo-pédagogique à la BUPMC, université de Paris VI, et enfin

Rolf Hapel, directeur des bibliothèques d'Aarhus au Danemark.

Le modérateur est A**nnie Dourlent,** BPI et ABF

Avec l'intervention de **Nicolas Beudon** nous abordons le concept de « design thinking », soit une méthode, des outils inspirés du design qui prend en compte l'expérience et le parcours de l'utilisateur. Cette méthode comprend 3 étapes : la première est l'inspiration. Elle se traduit par l'observation des comportements, l'immersion dans le quotidien mais aussi par le fait d'aller à la rencontre des lecteurs. La seconde étape est l'idéation c'est-à-dire la génération d'idées par des brainstorming en utilisant des post-it. C'est aussi la fabrication de prototypes (maquettes avec des légos, du carton) qui rendent tangibles les idées avancées. La dernière phase est l'itération soit le dialogue avec l'usager, qui permet d'observer comment le public utilise les service proposés et d'améliorer ou corriger ceux-ci. Le "design thinking" encourage à la créativité, à l'apprentissage de méthodes pour conduire un projet et elle autorise aussi un droit à échouer. On apprend de ses échecs. Enfin ce concept amène à travailler en transversalité, avec d'autres métiers hors bibliothèque comme celui de désigner. Alors assiste-t-on à l'arrivée du bibliothécaire designer ?

Après cette très intéressante mais aussi très théorique présentation du concept "design thinking', place au jeu (sérieux) avec l'intervention de **Myriam Gorsse** qui présente l'apprentissage par le jeu et la gamification. Menée auprès et avec les étudiants de Jussieu, cette démarche totalement novatrice a été menée par l'UPMC ou Pôle formation et innovation ludo-pédagogique de l'université Paris VI. Elle a pris la forme d'une murder party mais aussi de serious game, le tout réalisé sans financement de la conception au play test ! Par la suite après avoir démontré l'intérêt de ce jeu, nos collègues obtiennent un financement à hauteur de 240 000 euros pour créer ce jeu destiné à faire découvrir le fonctionnement des bibliothèques aux étudiants, mais aussi à leur apprendre à avoir une vision critique face à une masse d'information.

Enfin place à **Rolf Hape**l directeur des bibliothèques d'Haarhus au Danemark qui intervient en anglais avec en support un diaporama en français. Tout comme sa collègue de Finlande, monsieur Hapel décrit la place des bibliothèques au sein de la société danoise. Cette dernière place l'usager au cœur de ces établissements qui sont bien plus que les bibliothèques telles que nous les concevons en France. Le bibliothécaire n'est plus le (seul) gardien du temple ! De même, la bibliothèque d'Aarhus lieu de production en open access, fonctionne en partenariat avec l'université et travaille avec les usagers.

J'avoue être à la fois ébahie, sceptique et rêveuse face à la vitalité et l'inventivité dont font preuve nos collègues venus du NORD ! Il est évident en tout cas que pour répondre aux nouvelles pratiques de nos lecteurs et face à l'évolution de la société qui l'entoure et vers laquelle elles doivent se tourner, les bibliothèques doivent sérieusement repenser leur offre mais aussi la manière dont elle est présentée.

Sandrine Pouletaud

Nadine Michot