

BIBLIOTHÈQUE, MÉDIATHÈQUE, LUDOTHÈQUE : QUELS PRÉREQUIS À LEUR MISE EN PLACE ?



Agence Micro Projets



**Bibliothèques
Sans Frontières**
Libraries Without Borders



Les bibliothèques, médiathèques ou ludothèques sont des outils culturels et éducatifs essentiels. Leur création dans un contexte d'aide internationale s'avère cependant un exercice plus complexe qu'il n'y paraît. Elle renvoie à de multiples problématiques liées à la durabilité, la pertinence ou encore au rayonnement de l'action. Sous l'impulsion de l'Agence des Micro Projets et de Bibliothèques Sans Frontières, huit ONGs de solidarité internationale se sont réunies pour y répondre à partir de leurs expériences de terrain. Cette fiche présente cette réflexion collective pour une plus grande efficacité des programmes.

LES DIFFICULTÉS RÉCURRENTES

- > Mettre au centre de la démarche les besoins formulés par les parties prenantes.
- > Se détacher des modèles français pour réussir à s'adapter aux contextes socio-culturels et politiques d'apprentissage et de lecture des pays d'intervention.
- > Penser à la démarche d'autonomisation et à la pérennité du projet dès sa phase de conception.
- > Se désengager dans le temps.

« TORDRE LE COUP » AUX IDÉES REÇUES

BIBLIOTHÈQUE/MÉDIATHÈQUE/LUDOTHÈQUE SONT SYNONYMES D'ÉCOLE => FAUX

Il est important de dissocier le lieu de l'action. Une bibliothèque créée dans une école n'aura pas nécessairement les mêmes objectifs qu'un centre culturel édifié au centre d'un village ou d'un quartier. Revenir à la question principale : quel est l'objectif du projet ? Autrement dit, que vise-t-on ? Il en découlera la stratégie d'intervention : pour qui ? comment ? où ?

SECTEUR	CIBLE	ORGANISATION	CIBLE
<ul style="list-style-type: none"> • Education formelle • Education non formelle • Education informelle • Culture 	<ul style="list-style-type: none"> • Elèves, étudiants • Corps enseignant • Professionnels • Jeunesse • Adultes/Grand public 	<ul style="list-style-type: none"> • Fixe • Mobile • Les deux 	<ul style="list-style-type: none"> • Dans l'enceinte d'une école ou d'un centre social • Dans un centre culturel • Rattaché à une école, un centre culturel ou social • Dans un bâtiment indépendant

- > Distinguer les perceptions des besoins réels, les besoins généraux des besoins locaux.
- > Etre force de proposition dans la définition de solutions mais en définitive, toujours construire avec le partenaire sur le terrain.
- > Proposer un projet réaliste par rapport aux capacités et compétences des porteurs de projet.

LES POLITIQUES PUBLIQUES SONT INEXISTANTES EN LA MATIÈRE => FAUX

Chaque pays a des orientations nationales en matière d'Education, de Culture et de Droits sociaux. Il existe par ailleurs quasiment toujours une politique nationale de lecture publique. Les réglementations et normes qui en découlent peuvent être peu appliquées ou vieillissantes mais elles n'en sont pas moins à prendre en compte. Il est essentiel d'éviter l'isolement et les appuis contradictoires. Le travail avec certaines autorités, entre autre locales, reste complexe. L'appui sur un partenaire local et les populations viendront sans nul doute faciliter les échanges cordiaux avec les institutions en place.

- > Respecter les réglementations en vigueur pour une cohérence des interventions et une égalité des services.
- > Rendre compte aux autorités des interventions menées dans leur pays pour un meilleur suivi.
- > Trouver un équilibre partenarial avec les pouvoirs en place, pouvant aller de la courtoisie à un partenariat formel.

LE LIVRE EST LE SEUL OUTIL VALABLE => FAUX

L'appétence pour la lecture et l'apprentissage peut s'exprimer à travers une multitude d'outils et de supports. Dans un contexte mondial où les technologies sont de plus en plus faciles d'accès et abordables, il est indispensable d'adapter les supports proposés aux attentes et aux usages du public visé. De plus, certains outils et supports numériques offrent de nouvelles potentialités et répondent à certaines difficultés très diverses telles que la lecture le soir (les liseuses rétro-éclairées par exemple), le renouvellement des collections ou encore l'appréhension de la lecture pour les adultes analphabètes. Enfin, les bibliothèques/ludothèques doivent aussi pouvoir être des vecteurs d'accès à l'information et de réduction de la fracture numérique.

- > Rester ouvert à d'autres perceptions et usages.
- > Etre innovant pour s'adapter aux différents publics.
- > Penser aux approches multimédia (cybercafé, supports numériques, cinéma, etc.) dès la conception du projet.
- > Diversifier les supports et outils proposés en prenant en compte les questions annexes (accès à l'électricité, maintenance, renouvellement du fonds de livres et de jeux, droits, etc.).

FICHE RÉALISÉE PAR

L'Agence des Micro Projets
Mélanie Lunel

En partenariat avec
Bibliothèques Sans Frontières
Jérémy Lachal

SUITE AU TÉMOIGNAGE DE

Chemins d'Enfances
Inde, Cambodge

Efficoop
Tout continent

Les amis du Gref
Languedoc-Roussillon
Burkina Faso

Lire en Afrique
Sénégal

Poitiers Moundou
Tchad

Rivages Ndiawane
Mauritanie

Victoire des Anges
Burundi

Yoonu yeumbeul
Sénégal

PÉRENNISER LE SERVICE

UNE GESTION DURABLE DU SERVICE

Cela commence par la formation du bibliothécaire ou de l'animateur. Les conditions d'encadrement doivent aussi stimuler le travail et la fidélisation des employés formés. Le bénévolat par exemple montre ses limites dans un contexte de précarité. Il s'agit par la suite de préparer le désengagement des porteurs de projets pour rendre autonome le service. Cela passe par la création d'un comité de gestion, le renforcement des compétences administratives, la définition d'objectifs à atteindre dans une échelle de temps définie, etc.

> Réfléchir à un modèle organisationnel et financier viable sur le long terme avec l'ensemble des parties prenantes.

L'ANIMATION DES LIEUX

Des outils clairs doivent être construits dans la phase de conception du projet : charte, suivi des collections, règlement intérieur, etc. Les horaires d'ouverture jouent par ailleurs un rôle central dans l'accessibilité du service, ils doivent être adaptés aux publics cibles. La nouveauté est un élément important dans la dynamisation d'un service. Un renouvellement régulier des supports et outils doit être fait. Enfin, des activités éducatives et culturelles doivent être proposées pour rendre le lieu « vivant » et donner envie aux publics de s'y arrêter.

> Communiquer sur l'existence du lieu et organiser quelques événements culturels et/ou thématiques.

> Proposer des activités d'accompagnement envers le ou les publics cibles.

> S'appuyer sur internet et les technologies (applications éducatives, envoi de documents par SMS, encyclopédie numérique, etc.).

L'AUTONOMIE FINANCIÈRE

Elle passe par la prise en charge des frais de fonctionnement et l'entretien du fond de livres ou de jeux, le financement du personnel et le renouvellement du fond. La mise en œuvre d'Activités Génératrices de Revenus (AGR) s'avère souvent nécessaire si l'on souhaite une réelle autonomie du projet. Celles-ci doivent être réfléchies comme un projet à part entière et conçues en fonction des compétences en présence et de leurs potentialités économiques : service internet café, prestation de formation, location de matériels pour des événements (chaise, tente, sono), etc. Cela peut nécessiter de faire une rapide étude de marché. Pour permettre un renouvellement plus régulier des collections, rendre autonome le partenaire pour la recherche de mécènes au niveau local peut être une stratégie.

> Faire payer un abonnement même symbolique pour donner une valeur au service rendu.

> Par anticipation, solliciter l'Etat pour l'affectation et la prise en charge financière d'un personnel encadrant qualifié.

> Développer une AGR peu consommatrice de temps et en cohérence avec l'activité principale.

ALLER PLUS LOIN QUE L'ACTION ELLE-MÊME

CONTRIBUER AU DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE DU PAYS

Une bibliothèque, médiathèque ou ludothèque est une étape qui s'inscrit dans un schéma économique plus global : la chaîne du livre. L'utilisation d'un livre ou d'un jeu au niveau local renvoie à un auteur, un éditeur, un imprimeur, une librairie, etc.

> Prendre conscience de l'ensemble des facteurs d'influence pour contribuer au développement économique et culturel d'un pays.

> Manier le don avec prudence.

MUTUALISER LES COMPÉTENCES

La mise en réseau des bibliothèques reste un facteur déterminant pour impulser un développement plus global. L'échange d'expériences entre bibliothécaires et/ou animateurs favorise aussi le renforcement de leurs capacités et la pérennisation du poste occupé.

FAIRE BOUGER LES LIGNES

Rendre compte aux autorités compétentes du pays est une formalité obligatoire. Mais elle permet aussi de donner des informations précieuses et de permettre un plaidoyer en faveur de projets similaires. Enfin, une bibliothèque/mediathèque/ludothèque peut contribuer à l'émergence d'auteurs, concepteurs, maison d'édition et autres corps de métiers liés à la chaîne du livre et du jeu.

> Avoir l'ambition de contribuer aux politiques publiques du pays.

LES INCONTOURNABLES

- > Ne pas se limiter à une simple dotation de supports culturels et pédagogiques.
- > Vérifier les prérequis pour toute mise en place d'un service : accessibilité des locaux, personnel(s) engagé(s) et disponible(s), nombre de bénéficiaires potentiels, etc., niveau d'intérêt de la population ciblée.
- > Prévoir dès la conception du projet le désengagement progressif du partenaire Nord.
- > Adapter chaque projet au contexte socio-culturel et politique du pays.
- > S'appuyer sur un partenaire local solide.
- > Sélectionner les livres et autres supports avec et par les partenaires et bénéficiaires.
- > Réfléchir à l'acheminement du matériel ne pouvant être acheté sur place.
- > Développer de larges actions de sensibilisation en parallèle du projet.
- > Suivre et évaluer le projet.

RÉFLEXION SUR LE DON

Le don depuis l'Europe apparaît comme une solution pour limiter les coûts d'investissement pour des projets de cette nature. Il doit cependant être fait de manière réfléchie et toujours s'articuler avec de l'achat au niveau local (un ratio de 50/50 peut être un bon objectif). En effet :

1. Les supports donnés peuvent :

- être désuets ;
- être inadaptés à la culture ou aux programmes scolaires (etc.) du pays d'intervention ;
- concurrencer de manière déloyale les chaînes locales du livre : éditeurs, libraires, etc. ;
- être un frein au développement culturel dans le pays d'intervention : auteurs et concepteurs édités au Nord, etc.

2. Il entretient une certaine forme d'assistanat et de rapport de force (on donne au Sud ce que l'on ne veut plus au Nord !).

POUR EN SAVOIR PLUS

Sites références et contacts associatifs :

> Cartographie des microprojets et bibliothèque en ligne : www.agencemicroprojets.org - onglet Observatoire.

> Bibliothèques Sans Frontières : www.biblosansfrontieres.org

> Unicef : www.unicef.fr

© La Guilde

Réalisation : Avril 2015

Conception graphique : Le Cercle

Iconographie : © BSF, Chemins d'Enfances

Centre ressource national des petites et moyennes associations françaises de solidarité internationale, l'Agence des Micro Projets est un programme de la Guilde (association reconnue d'Utilité Publique) soutenu par l'Agence Française de Développement. contact@agencemicroprojets.org - 01 45 49 03 65

