

Reisebericht über die Teilnahme am World Library and Information Congress, 84rd IFLA General Conference and Assembly, 24-30 August 2018, Kuala Lumpur

Dr. Anna Bohn, Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Selamat Datang ke Kuala Lumpur Convention Centre – „Willkommen im Kuala Lumpur Kongresszentrum“ stand auf der Anzeigetafel des Kongresszentrums zu lesen; eine große Schar hilfsbereiter Freiwilliger aus malaysischen Bibliotheken begrüßte die Bibliothekar*innen beim IFLA Weltkongress 2018 in Kuala Lumpur überaus freundlich. Unter dem Motto „Transform libraries: Transform societies“ kamen über 3.500 Teilnehmer*innen aus 110 Ländern im Kuala Lumpur Convention Centre zusammen.



Abbildung 1: IFLA Audiovisual and Multimedia Section mit dem traditionellen malaysischen Gruß

Das Motto der 84. IFLA Generalkonferenz und -Versammlung verband sich mit dem Slogan "Reaching out to the hard to reach" – diejenigen erreichen, die schwer zu erreichen sind.

Die Sektion Katalogisierung

Der erste Konferenztag am 24.08.2018 begann für mich nach der Registrierung mit Arbeitssitzungen verschiedener Sektionen. Die Arbeitssitzungen, an denen auch Nicht-Mitglieder der Sektion als Beobachter*innen teilnehmen können, geben höchst interessanten Einblick in die laufende Arbeit.

Die erste Arbeitssitzung der [Sektion Katalogisierung](#), an der ich als Beobachterin teilnahm, zog so viele Interessierte an, dass die Sitzgelegenheiten kaum ausreichten. Miriam Björkhem von der Nationalbibliothek Schweden leitete die Sitzung, deren Agenda auf der [IFLA-Webseite](#) abrufbar ist. Sie wies eingangs darauf hin, dass Informationen zur Arbeit der Sektion über die [Mailing-Liste CATSMA IL](#) und den [IFLA-Metadata-Newsletter](#) abonniert werden können.

Den Vorsitz des [Standing Committee der Sektion Katalogisierung](#) hat aktuell **Miriam Björkhem** von der Nationalbibliothek Schweden inne, **Henriette Fog** von der Königlichen Bibliothek Universitätsbibliothek Kopenhagen ist Schriftführerin, **Agnese Galeffi** von der Universität Sapienza, Italien, Informationskoordinatorin, **Unni Knutsen** von der Universitätsbibliothek Oslo Herausgeber des Newsletters.

Aus dem Kreis der Mitglieder unterstützt **Vincent Boulet** von der französischen Nationalbibliothek (BNF) die Vorsitzende, **Ricardo Santos** von der Nationalbibliothek von Spanien assistiert der Informationskoordinatorin und **Mélanie Roche** (BNF) bei der Herausgabe des Metadata-Newsletters. Dieses Arrangement der bei Leitungsfunktionen assistierenden Mitglieder soll das Engagement fördern und Kontinuität sicherstellen, denn das Jahr 2019 ist ein IFLA-Wahljahr, in denen Amtszeiten einiger Funktionsinhaber*innen enden, darunter der Vorsitzenden, des Newsletter-Herausgebers und der Informationskoordinatorin.



Abbildung 2: Arbeitssitzung der Sektion Katalogisierung

Über eine Bewerbung für die korrespondierende Mitgliedschaft ist gegebenenfalls auch ein späterer Einstieg in das Standing Committee möglich, darauf wies Miriam Björkhem die Beobachter*innen hin und lud interessierte Katalogisierer*innen ein, sich um eine Nominierung zu bemühen.

Neues von der Sektion Audiovisuelles und Multimedia

Audiovisuelle und multimediale Inhalte in Bibliotheken sind so vielfältig wie die Einrichtungen, die sie sammeln und zugänglich machen; darunter sind Kino- und Fernsehfilme, Serien, Lehr- und Unterrichtsfilm, Open Educational Resources, Video-Streaming, Games, Virtual Reality, Augmented Reality, immersive Medien und audiovisuelle Forschungsdaten. Daher kamen bei den Arbeitstreffen der Sektion Audiovisuelles und Multimedia Kolleginnen und Kollegen aus sehr unterschiedlichen Einrichtungen zusammen, um sich über die Arbeit mit bewegten Bildern im Umfeld einer extrem dynamischen medientechnologischen Entwicklung auszutauschen. Vertreten waren Kolleg*innen aus National- und Regionalbibliotheken, Spezialbibliotheken, Universitätsbibliotheken, öffentlichen Bibliotheken, Mediatheken und Schulbibliotheken aus Afrika, Asien, Europa und Amerika.

Deborah Benrubi von der San Francisco University leitete die Sitzung, unterstützt von **Margret Plank** von der Technischen Informationsbibliothek Hannover als Schriftführerin und **Mikael Johansson** von der Schwedischen Nationalbibliothek als Informationskoordinator.

Nach der Vorstellungsrunde stand der Austausch über laufende Projekte zu digitalen Dienstleistungen auf dem Programm: **Gregory Lukow**, Library of Congress, berichtete von dem Projekt des [National Screening Room](#), einem Online-Angebot das u.a. eine Auswahl von Filmen des National Film Registry als Video-Stream präsentiert. Er wies auch darauf hin, dass der Jahreswechsel 2018/2019 hinsichtlich des Copyrights für Filme insofern bedeutend sein wird, da voraussichtlich eine Reihe von Filmen des Jahres 1923 ab 2019 gemeinfrei sein, d.h. der public domain zufallen werden.



Abbildung 3: Arbeitssitzung der Sektion Audiovisuelles und Multimedia

Margret Plank von der Technischen Informationsbibliothek Hannover gab Einblick in die Kooperation mit Europäischen Partnern zur Weiterentwicklung des [EU-Screen-Portals](#) und berichtete von der Einwerbung von Fördermitteln für die Digitalisierung von [2000 ethnologischen Filmen des Instituts für den Wissenschaftlichen Film](#), um diese im AV-Portal der TIB Hannover zugänglich zu machen. Zu einer Auswahl von

Filmen nationalsozialistischer Produktion ist der Zugang durch ein Password geschützt, für das sich wissenschaftliche Nutzer freischalten lassen können.

Ich berichtete von aktuellen Projekten der Zentral- und Landesbibliothek Berlin im Bereich des online-Zugangs zu Filmen per remote access mit Bibliotheksausweis, darunter dem von der EU-Kommission im Rahmen des Media-Programms co-finanzierten Projekt [AVA-Library](#), das dank der Förderung des Projekts Digitale Welten des Landes Berlin ab Ende 2018 ein neues Video-Streaming-Angebot mit Kurzfilmen zugänglich machen wird. In dem Angebot werden Kurzfilme des Filmfestivals Interfilm und abendfüllende Spielfilme sowie Dokumentarfilme des Verleihers Good!Movies im Verbund der Öffentlichen Bibliotheken von Berlin für den Abruf mit Bibliotheksausweis zugänglich sein.

Ich berichtete kurz vom Arbeitstreffen des Arbeitskreises Filmbibliotheken am 12. Juni 2018 auf dem Deutschen Bibliothekartag in Berlin und gab Einblick in den Stand des kooperativen Projekts „RDA und Film: Beispiele guter Praxis für die Katalogisierung von Filmen und Fernsehserien mit RDA“ (*RDA and Moving Images - Best practices*) und stellte aktuelle Publikationen zum Thema vor, darunter meine open-Access-Publikation zu den [Film-Metadaten](#).

Deborah Benrubi referierte den Stand der Revision der Richtlinien Sammlungsmanagement für Audiovisuelles und Multimedia in Bibliotheken ([Guidelines for Audiovisual and Multimedia Collection Management in Libraries](#)).

Patrick Megel von der Mediathek Martigues, Frankreich, und **Tim Blevins** vom Pikes Peak Library District, USA, berichteten von der Auswahl- und Peer-Reviewing für die Open Session zum Thema [Video Games in Libraries](#).

Als Gast des Arbeitstreffens der AVMS berichtete **Stephen Wyber**, Manager, Policy and Advocacy beim IFLA Headquarter, von den Plänen der World Intellectual Property Organization (WIPO), den Schutz von Fernsehsendungen auszuweiten. Er bat um Beispiele aus dem Kreis der Filmbibliothekar*innen, welche Folgen eine Ausweitung des Urheberrechtsschutzes für die Arbeit mit bewegten Bildern in Bibliotheken und Mediatheken hätte.



Abbildung 4: Stephen Wyber, Manager, Policy and Advocacy beim IFLA Headquarter, Gast des Arbeitstreffens der AVMS

Von der Eröffnungsfeier zu Computerspielen in Bibliotheken

Die [Eröffnungsfeier](#) am Samstag, den 25. August 2018 im Kongresszentrum spannte einen Bogen von traditionellem Gesang und Tanz bis hin zu digitaler Zukunftstechnologie und wurde live als Video-Stream übertragen.

Gleich im Anschluss an die Eröffnungsfeier fand die von der Sektion Audiovisuelles und Multimedia gemeinsam mit der Sektion Informationstechnologie organisierte Open Session zu Computerspielen in Bibliotheken statt. Der Titel der Session lautete: „Winning strategies“ – [Gewinnende Strategien für das Sammeln, Katalogisieren, Zugänglichmachen, Spielen und Sichern von Videospielen in Bibliotheken](#). **Tim Blevins** und **Patrick Megel** von der AVMS moderierten die Sitzung, die Vorsitzenden der Sektionen AVMS, **Deborah Benrubi**, und Informationstechnologie, **May Chang**, sprachen Grußworte.



Abbildung 5: Großer Publikumsandrang bei der Open Session der AVMS zu Computerspielen in Bibliotheken



Abbildung 6: Open Session zu Computerspielen in Bibliotheken: Virtual and Augmented Reality in libraries

David Green und **Michael Groenendyk** von der McGill University, Canada, plädierten in ihrem Beitrag für den Einsatz von Virtual Reality und Augmented Reality in Bibliotheken und zeigten, wie die Grenzen zwischen Virtual-Reality-Spielen, Forschung und Bildung verschwimmen: [Blurred Lines—between virtual reality games, research, and education.](#)

Christel Mahnke vom Goethe-Institut Athen stellte das Projekt JERMANIA vor, bei dem Kolleginnen und Kollegen des Goethe-Instituts Jakarta gemeinsam mit Spieleentwicklern aus Indonesien und Deutschland zusammenarbeiteten, um ein interaktives Lernspiel zu entwickeln.

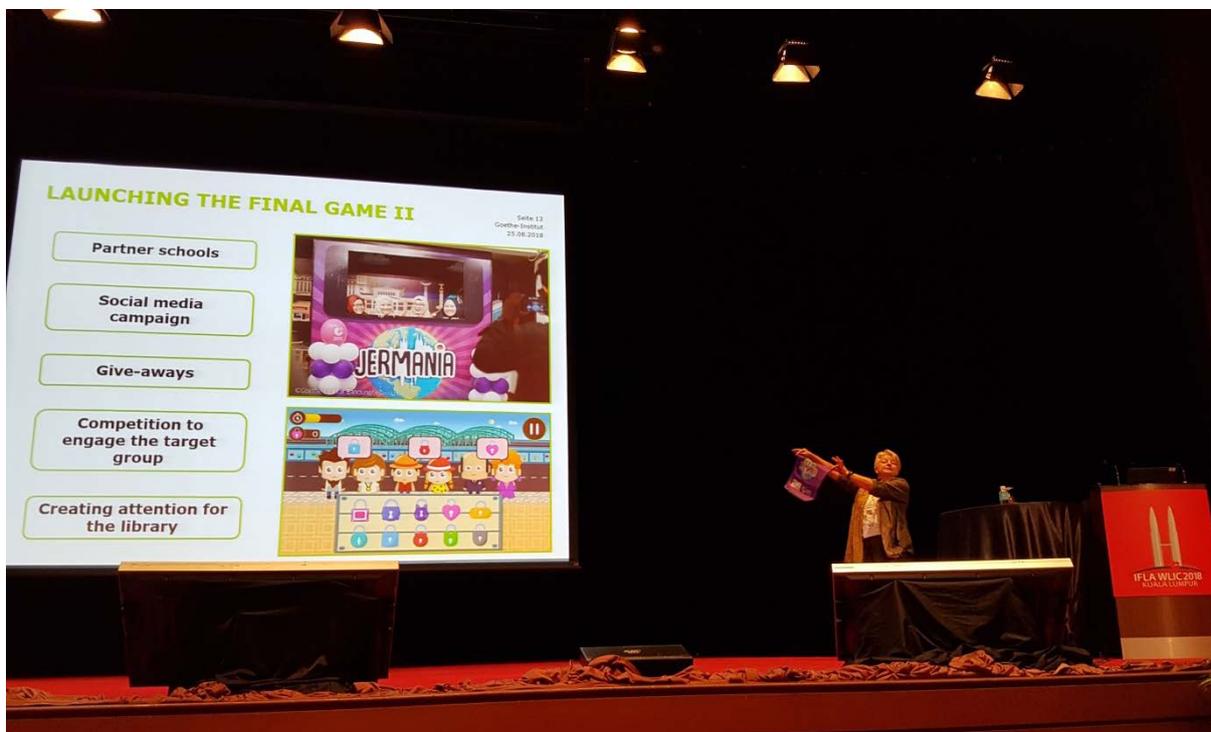


Abbildung 7: Christel Mahnke, Goethe-Institut, Vortrag zum Projekt Jermania

[JERMANIA](#) ist eine nicht-kommerzielle kulturelle Gaming-App für junge Indonesier der Altersgruppe 16-25 Jahre, die auf spielerische Weise fünf deutsche Städte interaktiv erkunden können, Berlin, Dresden, Freiburg, Köln und Stuttgart. Dank der Förderung des Auswärtigen Amtes konnte auf kreative Weise die Vermittlung deutscher Kultur und Sprache mit der Förderung der Kreativwirtschaft verbunden und so ganz neue Perspektiven für die Kulturarbeit aufgezeigt werden. Beim jugendlichen indonesischen Publikum ist das Spiel ein Renner und beschert der Bibliothek steigende Besucherzahlen. Das Spiel steht in Indonesien auf Google Play und im Apple App Store zum kostenlosen Download zur Verfügung. Ein Wermutstropfen für

das interessierte internationale Publikum ist, dass die App aus Lizenzgründen nur für den Gebrauch in Indonesien freigegeben ist. Einen kurzen Einblick in die interaktive Reise bietet indessen der [Trailer Jermania](#).

Raymond Pun führte im Anschluss daran vor, wie Computerspiele in US-amerikanischen Universitätsbibliotheken erfolgreich für die Vermittlung von Informationskompetenz zum Einsatz gelangen und wie durch Integration von Videospiel-Konzepten ein höheres Level des Lernens erreicht werden kann: [Level Up for Learning: Integrating Video Game Concepts into Information Literacy and Student Engagement Activities](#). Der Vortrag führte dies anschaulich anhand von Beispielen aus der Woodbury University, der UCLA und der California State University in Fresno, USA, vor Augen.



Abbildung 8: Open Session Computerspiele in Bibliotheken: Kulturerbe und Videospiele, das Beispiel der Nationalbibliothek von Litauen

Eugenijus Stratilovas gab Einblick die vielseitigen Aktivitäten der Nationalbibliothek Litauen zur Entwicklung von Spielen mit kulturellem Wert: [Developing video games with cultural value at National Library of Lithuania](#). Von Global Jam Events über virtuelle Ausstellungen zeigte er auf, wie Videospiele

gemeinsam mit Bibliotheksnutzer*innen entwickelt und digitalisierte Bestände der Bibliotheken kreativ genutzt werden.

Kazufumi Fukuda machte mit seinem Beitrag auf Desiderate der Erschließung von Videospiele aufmerksam: Bibliotheken ist traditionell auf Print-Medien ausgerichtet; Computerspiele werden bislang nicht in erforderlichem Umfang katalogisiert. Er stellte die Entwicklung eines Metadaten-Modells für das Katalogisieren von Video-Spielen zur Implementierung in der Media-Arts-Datenbank vor: [A Development of the Metadata Model for Video Game Cataloging: For the Implementation of Media-Arts Database](#).

Kurzfilmpreis der IFLA-Großstadtbibliotheken

Ein besonderes Highlight für die Sektion Audiovisuelles und Multimedia war die Vorstellung preisgekrönter Kurzfilme über Bibliotheken. **Corrado di Tillio**, Vorsitzender der IFLA-Sektion Großstadtbibliotheken, präsentierte am 27. August 2018 die Kurzfilme aus dem Wettbewerb "Kurzfilmpreis der IFLA Großstadtbibliotheken" in der Ausstellungshalle des WLIC2018 in Kuala Lumpur. Als Vertreterin der Audiovisual and Multimedia Section hatte ich in der Jury für die Preisvergabe mitgewirkt. Bereits im Vorfeld, auf der [IFLA-Konferenz der Großstadtbibliotheken in Belgrad](#) im Mai 2018 war der Preisträger des besten Kurzfilms über öffentliche Bibliotheken gekürt worden. Die meisten Stimmen vereinte der Kurzfilm [BOOKS IN THE CLOUD](#) auf sich. Er wurde von der Bibliothek Beit Ariela "Shaar Zion" Library in Tel Aviv, Israel, produziert.

Unter meinen persönlichen Favoriten war der Kurzfilm der [Stadtbibliothek Zagreb](#). Er lässt drei Bibliotheksnutzer*innen zu Wort kommen, die erzählen, wie die Bibliothek sie befähigt und ermutigt hat, ihr Leben zum Besseren zu verändern.

Der Kurzfilmpreis der Großstadtbibliotheken ist Teil des Kurzfilm-Wettbewerbs "[A Corto di libri](#)" über Bibliotheken und Bibliothekar*innen, der vom italienischen Bibliotheksverband Associazione Italiana Biblioteche (AIB) organisiert wird. Die Kurzfilme laden ein zu virtuellen Erkundungen in Großstadtbibliotheken weltweit. Alles, was es dazu braucht, ist ein Online-Zugang. Alle Filme sind auf dem [Youtube Channel von A Corto di libri](#) abrufbar und können auch für Veranstaltungen in

Bibliotheken gezeigt werden. Voraussichtlich ab März wird auf der Webseite der IFLA-Metropolitan Libraries der Call für den IFLA Metropolitan Libraries Short Film Award 2019 veröffentlicht. Die Kurzfilme können von Privatpersonen oder von Institutionen eingereicht werden.

Bibliotheken von Malaysia – Ein Rundgang durch die (Poster-)Ausstellung

Die Ausstellung im Kongresszentrum bot die Chance, bei einem Rundgang Einblick in die vielfältigen Aktivitäten von Bibliotheken von Malaysia und der ganzen Welt zu gewinnen. Außerordentlich interessant fand ich die kreative Präsentation der Staatsbibliothek von Sarawak: ein Ausstellungsquiz animierte die internationalen Teilnehmer*innen des Bibliothekskongresses WLIC2018 dazu, die Digitalstrategie und Vision der Bibliothek kennen zu lernen und niederzuschreiben. Als Gewinn durfte man ein Los ziehen: die richtigen Antworten wurden mit einem kleinen Mitbringsel traditioneller Handwerkskunst aus Sarawak belohnt.

Die Damen wurden zudem eingeladen, traditionelle handgefertigte Kleider anzuprobieren, quasi als Vorbereitung für die Open Session #LibrarianFashion.

Die Selangor Public Library Corporation präsentiert sich am Posterstand mit Edutainment der Raja Tun Uda Bibliothek, einer Bibliothek für Audiovisuelles und Multimedia. Die Bibliothek zielt darauf, das jüngere Publikum mit Edutainment anzuziehen und lockt sie erfolgreich mit Angeboten wie mit einem [3D-Filmtheater](#) in die Bibliothek. Epos und Edutainment: die Bibliotheken Malaysias offenbaren ein faszinierend vielseitiges Spektrum zwischen Tradition und Technikbegeisterung.



Abbildung 9: Edutainment der Raja Tun Uda Bibliothek

Linked Data und neue Informationstechnologien

Linked Data und neue Informationstechnologien in Bibliotheken zählten zusammen mit den Veranstaltungen zu Multimedia in Bibliotheken für mich zu den spannendsten Themen. So präsentierte z.B. **Ricardo Santos Munoz** beim Treffen der Linked Data Special Interest Group das Portal bibliografischer Daten der Nationalbibliothek von Spanien „DATOS – BNE – ES“ am Beispiel der [Suche nach „Cervantes“](#).

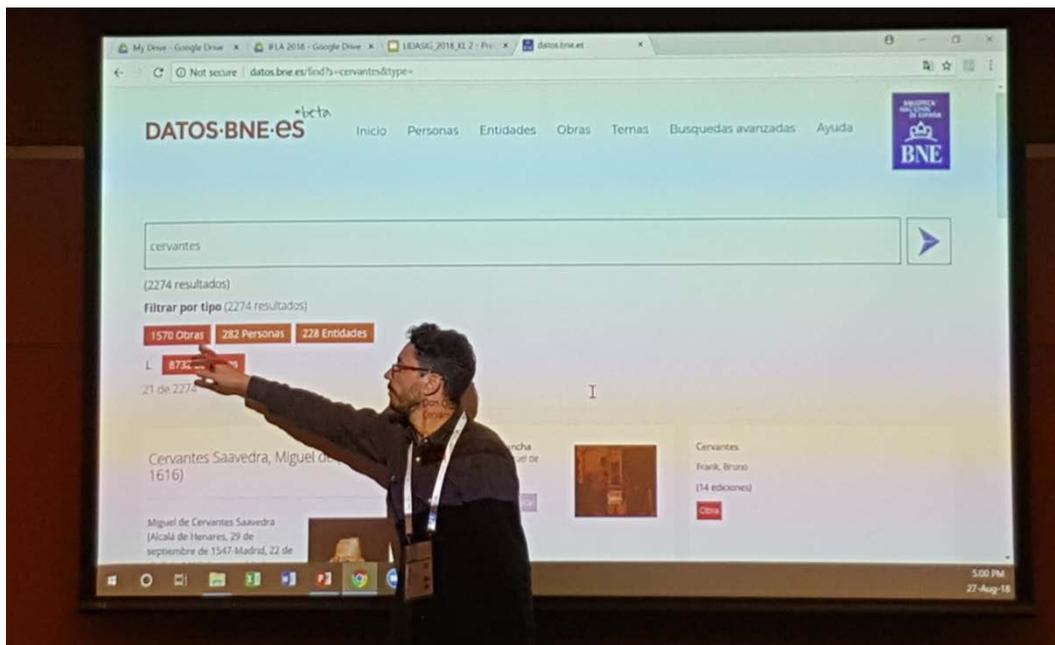


Abbildung 10: Ricardo Santos Munoz, Nationalbibliothek von Spanien

Bei der Session 113 **Celebrating IT innovations in libraries - Information Technology (SI)** beeindruckte mich u.a. die Präsentation der **Qatar National Library** mit Beispielen des Einsatzes verschiedener digitaler Technologien wie MediaWalls, digitale Ausstellungen, Performance Spaces mit kostenfreien Konzerten der Staatlichen Philharmonie in den Räumlichkeiten der Bibliothek oder Gaming bei der Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen.

Amada Marcos von der **IE University Library Madrid** stellte die von ihrer Bibliothek implementierten Informationstechnologien vor, sie reichen von Augmented Reality, Virtual Reality hin zu immersiver Realität, sensory immersion, automatische Erkennung von Gesten bis hin zu Gamification.

Der Kongress bot hervorragende Möglichkeit, den fachlichen Austausch auch in den Pausen zwischen den Arbeitstreffen zu pflegen und zu vertiefen. So z.B. in Gesprächen mit Kolleginnen und Kollegen der Staatlichen Öffentlichen Bibliotheken von Malaysia, der Multimedia-Bibliothek der Universität von Korea, der Abteilung Audiovisuelles der Nationalbibliothek von Frankreich und der Russischen Staatsbibliothek in Moskau.



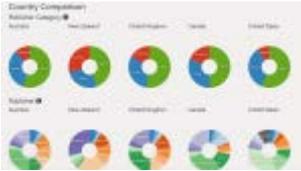
Abbildung 11: Am Posterstand der Kolleg*innen der Russian State Library

Ich danke BII sehr herzlich für das Stipendium zur Förderung meiner Teilnahme an diesem für die Bibliotheksarbeit außerordentlich inspirierenden IFLA Weltkongress in Kuala Lumpur.

Berlin, den 5.10.2018 *Anna Bohn*

Meine Blogbeiträge im Portal BII Stories:

29.August 2018:



[Was sagen uns die Daten über die eLending-Landschaft?](#)

28. August 2018:



[Kurze Filme große Wirkung: IFLA Metropolitan Libraries Short Film Award 2018](#)

27. August 2018:



[Epen und Edutainment – Bibliotheken in Malaysia](#)

26. August 2018:



[Business Meetings II: Sektion Audiovisuelles und Multimedia](#)

25. August 2018:



[Gewinnende Strategien – Videospiele in Bibliotheken](#)

24. August 2018:

[Business Meetings – Sektion Katalogisierung](#)