

四万十町文化的施設基本計画

2020年2月

概要版

1. 文化的施設の5つの役割

「あれか、これか」ではなく
「あれも、これも」を貪欲に実現

人とまちをつなぐ、
コミュニティの場

子どもたちが自分の
居場所を見つけられる場

最新の情報と技術を
活用した多様な
文化・芸術体験の場

想像／創造体験を通した
自己表現の場

STEAM教育に基づく
試行錯誤の場

STEAM教育とは Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Art（芸術）、Mathematics（数学）の頭文字をとった言葉であり、児童生徒が数学・科学・芸術などの基礎を身につけたうえで、技術や工学などを応用して、問題解決を図るための必要な能力を総合的に学習することです。

2. コンセプト

ビジョンにつながるコンセプト(ミッション)

「人・自然・文化～やわらかい社会をつくる～」

コンセプト実現のためのアクションプラン

- 図書館、美術館、展示、コミュニティを核とする文化機能の融合
- 広域なまち全体にひらかれ、各地域をつなぐ
- 施設とともに支えるサポーター団体の設立と運営
- 実空間と情報空間をつなぐ情報システムの導入

3. サービス目標

1. で示す5つの役割を果たすことを前提に、核となるサービス目標、また以下のような目標を組み上げ、役割の主たる対象者に対して、利用経験者と利用未経験者の双方に評価を行う。

- 施設間連携によるサービス目標
 - ① 文化施設間の連携
 - ② 幼保施設との連携
 - ③ 小中高との連携
 - ④ 福祉施設、病院との連携
 - ⑤ 団体、企業、店舗等との連携
 - ⑥ 観光施設、宿泊施設、道の駅との連携

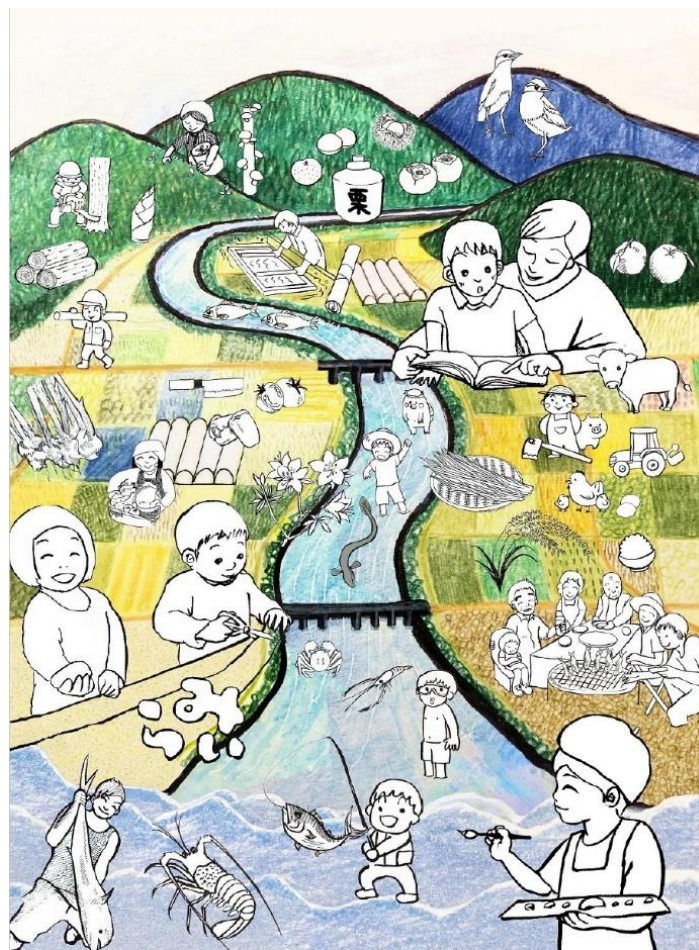
- アウトリーチによるサービス目標

「アウトリーチによるサービス目標」
新しい文化的施設が、これまで図書館・美術館などのサービスが及ばなかった方々に対してこれらのサービスを受けることができるように能動的に働きかけ・広げていく活動目標です。

新しい文化的施設のビジョン

「まちの文化が流れ、人にひらかれ、
人が集まる四万十駄場」

これまでの文化を守りながら、これからの文化を生み出す場として、「駄場」のようにまちと人にひらかれた拠点となることを目指します。



予定地

旧役場庁舎跡地

周辺に利用余地のある老朽建築物や
空き地が多く、文化的施設を核とした
周辺環境の発展性が高い

4. 管理運営

文化的施設の望ましい管理運営方針

- 開館・閉館時間を共通化
- 図書(館)資料、美術(館)資料、歴史資料・文書資料を区分しない、一体的な資料の扱い
- 図書館と美術館全体を統括する施設長(仮称)を設置
- 文化的施設の自立的、持続的な運営のため、日常的に資金調達(ファンドレイジング)を実施

- ◆ 職員(司書、学芸員/キュレーター、一般職員)への要求水準とその保障

町民と協働する四万十町らしい
文化的施設の職員

施設長

図書館、美術館の両方をバランスよく見渡し、文化的施設を精力的に牽引する役割+自然環境に対する関心や参画

司書

学芸員/キュレーター

図書館、美術館一体で文化的施設の運営に積極的に参画し、施設長を補助する役割

一般職員

司書や学芸員をつなぎ、専門職の専門性が融合的に発揮されることを支援し、施設長を補佐する役割

- ◆ 町民との協働による管理運営

町民の自主的かつ主体的な「わたくしたちごと」意識を感謝と敬意をもって真摯に受けとめ、形式ではない協働を実現。

5. 建設計画・スケジュール

計画と設計の
一体的進行

まちとのつながりを
意識した設計

- ・2019年度：基本計画の策定、設計者選定プロポーザルの実施
- ・2020年度：基本・実施設計の策定、サービス計画の策定着手
- ・2021年度：工事着手、サービス計画の策定完了、移転準備
- ・2022年度：竣工・開館