

四万十町文化的施設サービス計画

(素案 ver.3.0)

- ▶ サービス計画は「素案」の段階であり、検討中の内容が含まれています。
- ▶ 今後、内部での協議や関係する附属機関等団体、元文化的施設検討委員会委員等との意見交換などを踏まえて「サービス計画(案)」を策定し、意見公募手続を経て決定していきます。
- ▶ このため、今後の協議内容等によって変更になる場合があります。

※黄色の網掛け部分が素案 ver.2.0 からの変更箇所です。

2021（令和3）年11月

四万十町

目次

はじめに	1
第1章 本計画の位置づけ	3
1. サービス計画の目的と方針	3
2. 施策体系図.....	4
第2章 アクションプランに基づくサービス方針.....	6
1. 図書館・美術館・コミュニティを核とする文化機能の融合	6
ア. 融け合う文化機能の構成	6
2. 広域なまち全体にひらかれ、各地域をつなぐ	8
ア. 町内外施設間の連携体制の構築	9
イ. 町内物流ネットワーク体制の拡充.....	10
ウ. 移動図書館車の運行とサテライト貸出の導入	10
3. 施設をともに支えるサポーター制度の構築.....	11
ア. 町民ボランティアグループ・コミュニティ活動との連携	11
イ. サポータークラブ（仮称）の設立と協働.....	11
4. 実空間と情報空間をつなぐ情報システムの導入	12
ア. 情報へのアクセスやツールの整備・導入.....	12
イ. 蔵書や収藏品等の情報管理・運用システムの整備と導入	12
ウ. 遠隔・非来館サービスの整備・導入	13
第3章 4つの機能に基づくサービス内容	14
1. 図書館機能.....	14
ア. 収集する資料や情報の範囲と方法.....	14
イ. 収集する資料や情報の整理と保存方法	16
2. 美術館機能.....	17
ア. 文化的施設における美術館機能のあり方.....	17
イ. アートプロジェクトと学習プログラム（教育普及）	18
ウ. 作品の収集と管理（購入、寄贈等）	19

3. 展示機能	19
4. コミュニティ機能.....	20
第4章 管理運営計画.....	21
1. 管理運営・組織体制	21
2. 協議会組織.....	21
3. 自主的な財源の確保	21
4. 開館時間・休館日	21
5. 利用条件	22
6. アクセス	23
7. 広報普及	23
8. サービス計画の運用・評価	23

はじめに

四万十町では、「第2次四万十町総合振興計画」に基づき四万十町立図書館および美術館のあり方の検討を開始し、2017（平成29）年9月に16名による文化的施設検討委員会を設置しました。以降、文化的施設検討委員会では17回に及ぶ協議や町民参加によるワークショップ等を経て四万十町立図書館・美術館や四万十町の文化を広く見直す検討を行い、2019（平成31）年3月に「四万十町文化的施設基本構想」（以下「基本構想」）を策定、続く2020（令和2）年2月に「四万十町文化的施設基本計画」（以下「基本計画」）を策定しました。

また、2018（平成31）年3月に策定した「四万十町市街地再生基本計画」では、四国八十八ヶ所霊場三十七番札所（岩本寺）や旧都築邸が所在する周辺を「文化・歴史ゾーン」として位置づけ、市街地への来訪者が徒歩により回遊し、滞在・交流を促すことができる「旧役場本庁舎跡地」を文化的施設整備の有力候補地とし、「基本計画」策定中の2019（令和元）年議会9月定例会の行政報告において、旧役場本庁舎跡地を四万十町文化的施設（仮称）（以下「文化的施設」）の建設予定地とする旨を表明しました。その後、プロポーザル方式により基本設計事業者を決定、2021（令和3）年3月から「文化的施設基本設計」（以下「基本設計」）ができ、2021（令和3）年10月から実施設計に着手しています。さらに「基本計画」において施設の設計とサービス計画を一体的に進める手法を採用し、2020（令和2年）4月から2年間をかけて「四万十町文化的施設サービス計画」（以下「サービス計画」）を策定しました。

このサービス計画では「基本構想」「基本計画」で掲げられた文化的施設のビジョン（未来予想図）をどのように実現していくかを検討し、これから展開していくサービスの基本的な考え方と実行計画を示しています。

なお、この計画の策定にあたっては、教育委員会をはじめとする関係する附属機関等や元文化的施設検討委員会の皆様、意見公募や意見交換会、アンケートに回答を寄せてくださった町民の皆様のご協力をいただいております。

文化的施設は町の文化が四万十川の流れのように常に新しい知識や情報が滞ることなく流れ、人々の生活に浸透し、世代を超えて文化が循環していくイメージを持ち、文化的施

設があることによって四万十町の風土を受け継ぎ、四万十町に集う一人一人の生活が豊かになることを目指します。また、文化的施設は、この施設に集う人々が、図書や美術（アート）を入口にまちの人や自然、文化とつながり、自分らしく生き生きと過ごせるよう、やわらかな社会参画の場となります。文化的施設は、町民の皆様とともに町内外の既存の施設や関係機関と役割分担や連携を行いながら図書館サービスをはじめとする文化活動を展開していきます。

文化的施設は2024（令和6）年度中の開館を予定しています。町民の皆様も一緒に、まちの文化が流れるいきいきとした施設をつくり育てていきましょう。

第1章 本計画の位置づけ

1. サービス計画の目的と方針

「基本構想」「基本計画」に示された文化的施設のあり方を基本に、文化的施設がどのようなサービスを提供するかを整理し、そのサービスの提供に向けて実行すべき計画をまとめるものです。

計画期間は、2022（令和4）年度から2026（令和8）年度の5年間とします。開館予定である2024（令和6）年度に向けての準備期間を含めた計画期間内におけるサービス内容を定め、毎年、実績と評価を積み重ねていきます。この計画が終わる2026（令和8）年度には振り返りと評価を行い、次の5年間の計画を立てていきます。

なお、四万十町の上位計画や関連計画との連続性と一貫性を図り、関係部署との横断的な連携に努め、スムーズな情報共有とコミュニケーションができる体制をとります。さらに、サービス計画は、計画期間中の達成状況や指標の評価を踏まえて適時修正し、時代の変化、技術の進化等に柔軟に対応していきます。

【町の上位計画・関連計画との関係】



文化的施設サービス計画に基づいて整備される計画等

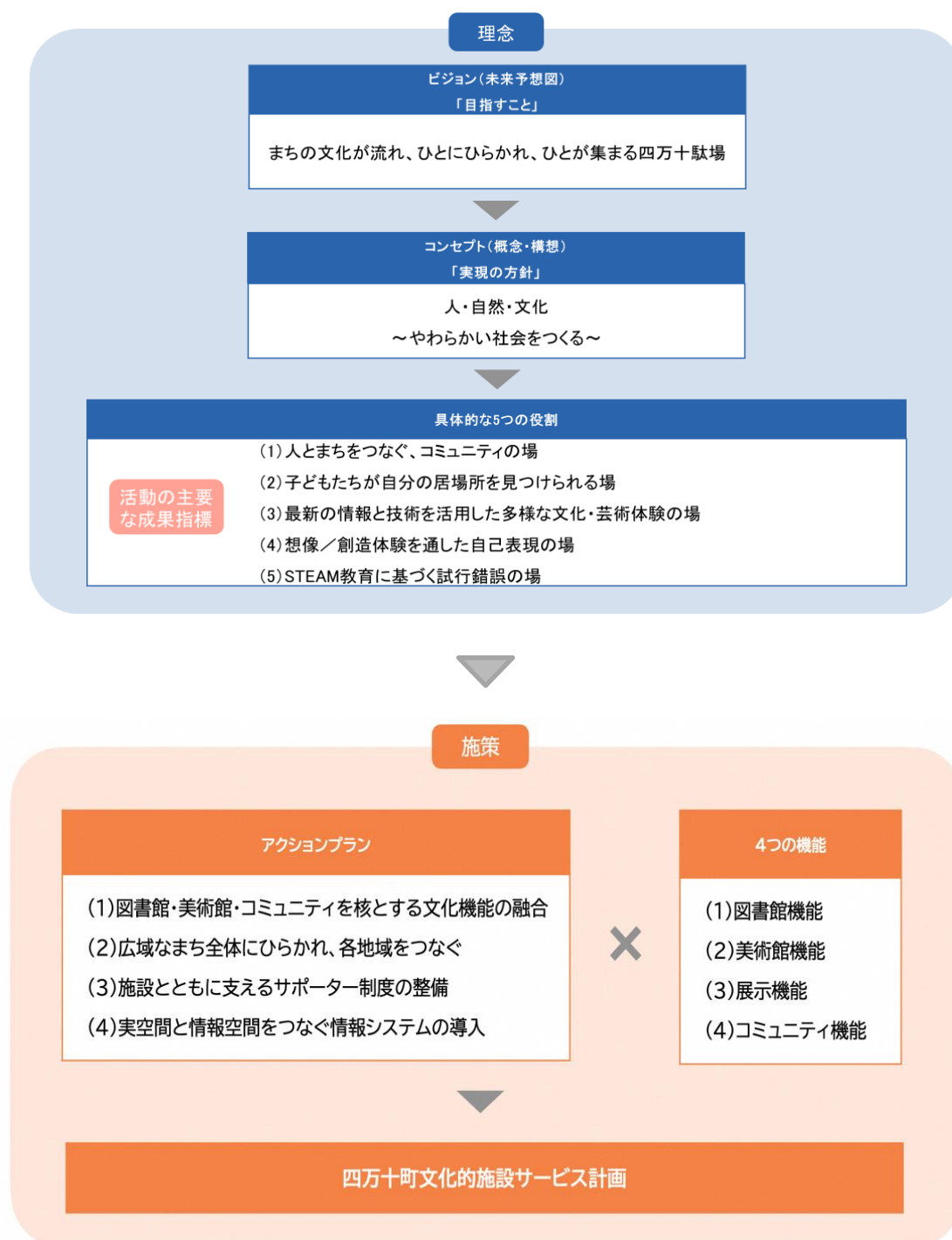
- ・ 四万十町立図書館収集方針・蔵書計画（文化的施設、大正、十和を包括する）
- ・ 四万十町文化的施設●年度実行計画・評価（5年間分の全体から、年度別に分割）
- ・ 四万十町立美術館収集方針

2. 施策体系図

本計画は、「基本構想」と「基本計画」でまとめられた要素である「ビジョン（未来予想図）」、「コンセプト（概念・構想）」、「アクションプラン（行動計画）」、「具体的な5つの役割」、「施設の4つの機能」を「理念」と「施策」の2つの観点で整理しました。次ページのイメージ図のとおり「ビジョン」、「コンセプト」、「具体的な5つの役割」を「理念」とし、この理念をどのように実現していくのかを示す「施策」として「アクションプラン」と「施設の4つの機能」を位置付けました。

このサービス計画では「具体的な5つの役割」を主な活動の成果指標とし、施策として「アクションプラン」「4つの機能」に基づいて具体的な実行計画を明らかにしていきます。また、第4章8の「サービス計画の運用・評価」においても実行計画について詳述します。

【施策体系図イメージ】



STEAM教育 : Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Art (芸術)、Mathematics (数学)の5つの英単語の頭文字をとった造語で、数学・科学・芸術等の基礎を身に付け、技術や工学等を応用して問題解決を図る力を総合的に学習する教育のこと。

第2章 アクションプランに基づくサービス方針

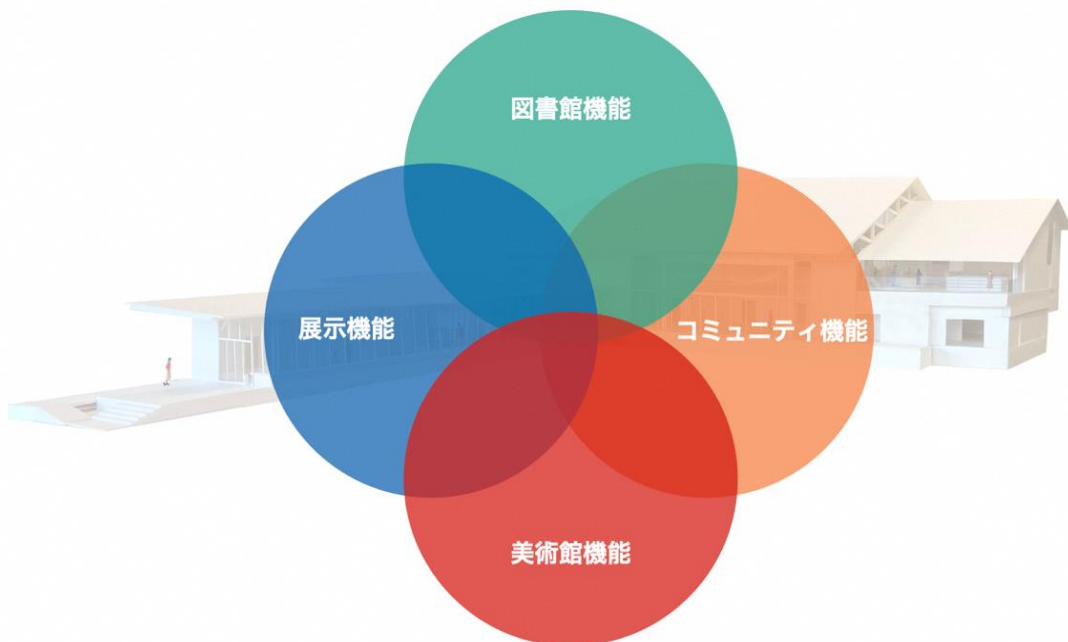
1. 図書館・美術館・コミュニティを核とする文化機能の融合

ア. 融け合う文化機能の構成

文化的施設では図書館・美術館に加え、展示、コミュニティの4つの機能がそれぞれの機能を果たしつつ施設内で入り交じり融け合う構成とし、あえて施設内を特定の用途で区切らず、読書、調査・研究、表現、創造、交流といった多面的な活動が融合しあう空間とします。この空間によって、施設を訪れた町民が自分の興味がある機能だけではなく、これまであまり出会わなかった新しい機能や活動と出会い、新たな気づきや発見といった体験が生まれていきます。

空間的な交じり合いにあわせて、資料や作品、情報をどのように配置していくとよいか、また展示機能とどのように重なりあうとよいかを整理するとイメージ図のようになります。

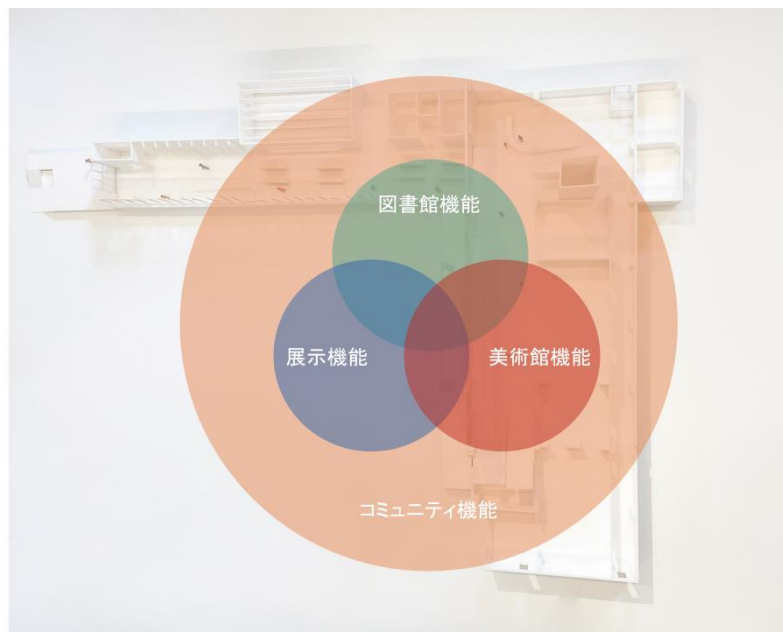
【施設全体の機能構成イメージ】



基本設計において、図書館、美術館、展示、コミュニティの4つの機能は文化的施設の1階と2階で次のように計画されています。

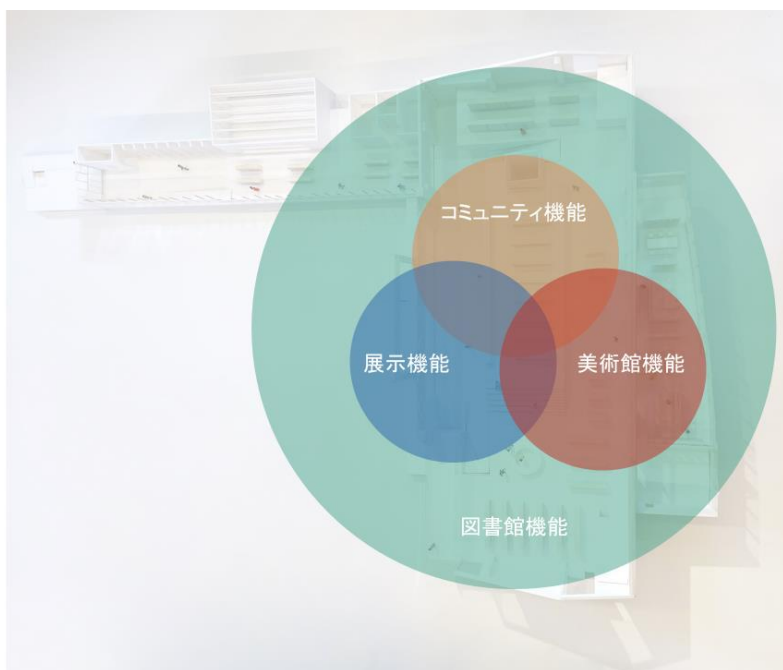
【1階の機能構成イメージ】

コミュニティ機能を主な機能とした図書館・美術館・展示機能が融け合う空間



【2階の機能構成イメージ】

図書館機能を主な機能とした美術館・展示・コミュニティ機能が融け合う空間



※スケジュールは現段階の案です

1 図書館・美術館・コミュニティを核とする文化機能の融合

		2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
		既存サービスの見直し・改善、開館準備		開館準備、開館	開館後サービスの実施	
(ア) 融け合う文化機能の構成	施設	実施設計	本体工事	★開館		
	図書館機能		収集方針・除籍	引越作業	テーマ配架 テーマ展示	
	美術館機能	作品確認	移転作品点検	引越作業	展 示 アートプロジェクト	
	展示機能	作品選定		移転作業	展 示	
	コミュニティ機能					

2. 広域なまち全体にひらかれ、各地域をつなぐ

新しくできる文化的施設を核として、**関連団体や文化施設と協力しながら**、四万十町の**各地域（窪川、大正、十和）をつなぎ**文化的資産の収集・保存・活用の最適化を目指します。

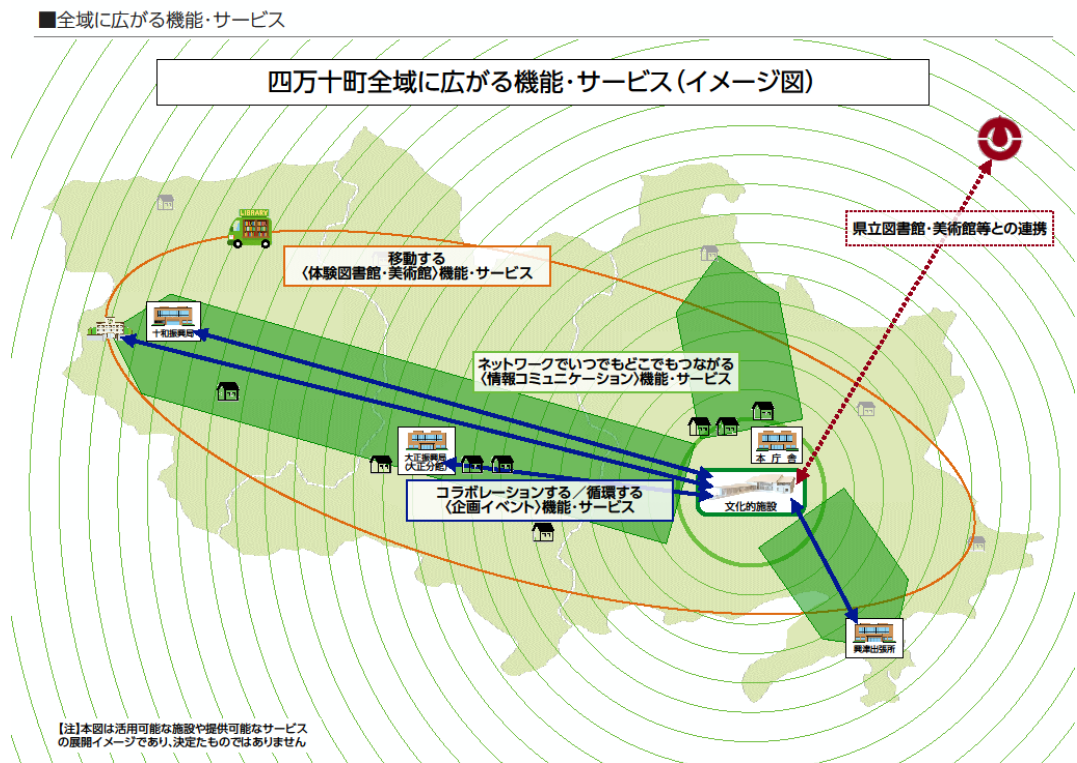
具体的には、**町立図書館大正分館の機能と連携の強化**、これまで図書館の分館等が設置されていない十和地域には、**新たに十和分館設置にむけた具体的な検討を進めます**。**さらに、情報技術を活用してスマートフォンを使って資料の在庫確認、予約と取り寄せの手配ができるようにし、また、ドローン等も使った配送の実現も検討していきます**。また、小・中学校、高等学校の学校図書館と文化的施設、学校図書館間の連携、さらには**新しい発見・知識を得られる学習環境の整備を学校と一緒に検討**します。

文化的施設から遠い地域へのサービスの展開を図り、広い町域全体に向けて文化を発信し、共有するネットワークを構築します。文化的施設が収集する資料・作品・情報を、町域全体に行きわたらせるための**全域・広域的サービスとして、次の3項目に**

ついて重点的に取り組みます。

【全域・広域的サービスのイメージ図】

※活用・連携可能な施設や提供可能なサービスの展開イメージ図です。



ア. 町内外施設間の連携体制の構築

文化的施設を核として町内の公共、民間を問わずさまざまな施設と機能や役割を分担し互いに補い広げ合い、連携しながら、町内全体で文化の振興や人の交流を促し、文化の質の向上を目指します。連携に当たっては情報の共有を図り、必要に応じて情報化や物流の確保を図ります。さらに、近隣市町村、県内外の文化施設等との連携体制を構築していきます。

【連携施設（案）】

<町内>

- ・ 役場関係各課・文化施設間の連携

- ・ 保育所・認定こども園、小・中学校、高等学校との連携
- ・ 福祉施設、病院等との連携
- ・ その他公的機関との連携
- ・ 民間事業者、観光・宿泊施設、道の駅との連携
- ・ 各種団体その他との連携

<町外>

オーテピア高知図書館、県立美術館、県内外文化施設、大学その他との連携

イ. 町内物流ネットワーク体制の拡充

連携の推進には情報の流れとともに物流の確保が欠かせません。現在も活用している役場の支所便等の物流ネットワークを含め、現行の運用方法を改めて整理・精査しながら、新しく連携相手となる施設と可能な限りスムーズで迅速な物流体制の構築を目指します。同時に町内の公共施設、団体、民間事業者等とも連携し、貸出・返却スポットを増設し、まちじゅうで本が借りられ、どこでも本が返せる仕組みづくりを進めます。

ウ. 移動図書館車の運行とサテライト貸出の導入

文化的施設や町立図書館大正分館から遠隔地にも図書館サービスが行き渡るように、移動図書館車を導入します。移動図書館車は巡回場所を訪問して本の貸し出しや返却を行い、時には機動力を生かして学校や地域のイベントに参加します。

また、図書館の団体貸出を利用した「サテライト貸出」を行います。これは、団体貸出先をサテライト（元施設から離れた拠点）として位置付け、この場所からさらに貸出することができるサービスを指します。これによって、文化的施設に直接行くことが難しい町民にとっても、**町民や団体と協力して**利用しやすい場所をサテライトと位置付けることで、より便利な貸出サービスを実現します。なお、十和地域では図書館の分館の整備に先駆け、地域住民との協働によるサテライト貸出を行います。

※スケジュールは現段階の案です

2 広域なまち全体にひらかれ、各地域をつなぐ

2. 広域なまち全体にひらかれ、各地域をつなぐ		2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
		既存サービスの見直し・改善、開館準備		開館準備、開館	開館後サービスの実施	
(ア) 町内外施設間の連携体制の構築	十和分館の検討	分館検討			検討結果を受けて対応	
	連携体制の構築					
(イ) 町内物流ネットワーク体制の拡充	物流ネットワークの構築					
	貸出・返却スポットの増設					
(ウ) 移動図書館車の運行とサテライト貸出の導入	移動図書館車の導入	車輛購入	運 行			
	サテライト貸出の導入	試 行			試行後の検討を経て対応	

3. 施設をともに支えるサポーター制度の構築

ア. 町民ボランティアグループ・コミュニティ活動との連携

町内で活動している読み聞かせボランティアグループやコミュニティ活動と連携し、それぞれの活動を支援するサービスを実施します。具体的には、活動に必要な情報や活動場所等について意見交換しながら、それぞれのグループや活動に応じて求められるサービスについて丁寧なコミュニケーションを実践していきます。

イ. サポータークラブ（仮称）の設立と協働

町民との協働による施設運営を実施するため、施設的环境整備、地域資料の収集・作成、保存、装備業務等を一緒に行うサポータークラブを設立します。また、町民や学校の部活動とも連携し、施設におけるイベントやプログラムを一緒に考え、実行する体制を構築することで、町民が参加し、活躍できる施設運営を目指します。

サポータークラブは単なる支援団体ではなく、文化的施設の整備・運営に責任を持つ四万十町と一緒に文化的施設を支える対等な協力者（イコールパートナー）です。すでに地元で活躍している有識者や専門家の方々とも連携を図り、文化的施設での活動を通して地域を活性化していくことを目指します。

※スケジュールは現段階の案です

3 施設をともに支えるサポーター制度の構築

	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
	既存サービスの見直し・改善、開館準備		開館準備、開館	開館後サービスの実施	
(ア) 町民ボランティアグループ・コミュニティ活動との連携	▶				
(イ) サポータークラブの設立と協働	▶				

4. 実空間と情報空間をつなぐ情報システムの導入

文化的施設の実際の空間と、デジタルな情報空間を融合させることにより、広域な町域で生活する町民の地理的条件の格差是正を念頭に置いたサービス計画とします。IT・DX化（デジタル技術によって、暮らしをよりよいものにすること）によって、文化的施設を核として町内のさまざまな公共施設のサービスを、町民がいつでもどこでも利用できる体制の構築を図ります。

ア. 情報へのアクセスやツールの整備・導入

デジタル情報へのアクセスやパソコン、スマートフォン等を使ったさまざまな町民の活動を支えるため、文化的施設内には自由に利用できる共用のパソコンやタブレットおよび電源の設置と、施設内のWi-Fi環境を整備します。これによりパソコンやタブレットの所有の有無に関わらず、インターネットを利用してデジタル情報へアクセスできる環境を整備します。

イ. 蔵書や収蔵品等の情報管理・運用システムの整備と導入

広域な町域へのサービス展開のため、文化的施設を核として各地域や学校をつなぐ蔵書や収蔵品等の情報管理・運用システムを導入します。これは、従来のような図書

館の蔵書だけを管理するシステムではなく、美術館の収藏品等の情報も一元的に管理・運営することを目指します。また、あわせて文化的施設の蔵書や収藏品等をわかりやすく整理でき、公開できるシステムの整備と導入を進めます。さらに、町内の小・中学校図書館と協力して電算システムの連携を検討していきます。

ウ. 遠隔・非来館サービスの整備・導入

文化的施設の実空間と情報空間をつなげることで、遠隔や非来館での文化体験ができるサービス導入に向けた検討を進めます。町民が文化的施設をはじめ、拠点施設に行かなくても、それぞれの情報端末や身近な場所で文化体験が体験できるようにしていきます。具体的には、オーテピア高知図書館の電子書籍の活用やデジタルアーカイブの導入によって、町民がどこからでも蔵書や収藏品にアクセスできる環境整備や、VR（仮想現実）・AR（拡張現実）を活用したミュージアム鑑賞体験等ができる環境整備に取り組みます。

※スケジュールは現段階の案です

4 実空間と情報空間をつなぐ情報システムの導入

	2022年度	2023年度	2024年度	2025年度	2026年度
	既存サービスの見直し・改善、閉館準備		開館準備、開館	開館後サービスの実施	
(ア) 情報へのアクセスやツールの整備・導入			→		
(イ) 蔵書・収藏品等の情報管理・運用システムの整備・導入	仕様検討	→ 運用		→ 新施設運用	
(ウ) 遠隔・非来館サービスの整備・導入			→		

第3章 4つの機能に基づくサービス内容

1. 図書館機能

「図書館法第2条」において、図書館は「図書、記録その他必要な資料を収集し、整理し、保存して、一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資することを目的とする施設」と定義されています。文化的施設の図書館機能は、四万十町立図書館の本館としての役割を担い、町立図書館大正分館と新たに設置を予定している十和分館は、四万十町立図書館の分館として位置付けます。図書館は、生涯学習の拠点として町民の主体的な学びを支援し、共生社会の実現を目指していきます。図書館資料の充実と提供体制の拡充を図り、子どもから高齢者まで年齢やそれぞれの状況に応じた読書支援や情報提供を行います。さらに STEAM 教育に基づき、試行錯誤しながら学ぶことのできる環境を整備します。また、町民と地域の課題解決支援としてビジネス支援、健康情報支援、高齢者サービス等きめ細かなサービスを行います。

読書バリアフリー法（「視覚障害者等の読書環境の整備の推進に関する法律（令和元）年6月」）に則り、読書環境の整備を進めていきます。

また、オーテピア高知図書館をはじめ県内や全国の図書館・博物館等と相互に協力して町民の資料要求に応えていきます。

ア. 収集する資料や情報の範囲と方法

図書館資料の収集については、資料収集方針を策定し、図書、雑誌、新聞、視聴覚資料のみならずデジタル資料等、情報媒体の変化にも柔軟に対応し、これまで図書館や美術館を利用していなかった町民にも、広く利用してもらえるような望ましい蔵書構成の構築を目指します。また、町民のリクエストにも柔軟に対応しながら収集していきます。

特に四万十町の過去・現在・未来をつなぐ地域に関する資料については、収集対象は本という媒体に限定せず、多様な情報媒体（冊子、チラシ、ウェブサイト等）にも広げ、町の歴史の継承に必要な情報を幅広く収集していきます。

「四万十町子ども読書推進計画」に則り、四万十町で生まれ育つ未来の子どもたち

とその保護者を支えるため、児童書や子育てに関する資料の拡充を目指します。さらに、子どもたちの成長に合わせて図書や視聴覚資料、インターネット上の情報を織り交ぜた適切な情報環境をつくっていきます。

なお、文化的施設に収蔵できる蔵書冊数は、最大 82,000 冊です。

※参考【蔵書構成（2020（令和元）年度）】

	窪川本館（冊）	大正分館（冊）	総合計（分類別冊数）
0 総記	1,507	1,049	2,556
1 哲学	1,247	1,360	2,607
2 歴史	3,870	3,283	7,153
3 社会科学	4,322	2,560	6,882
4 自然科学	3,673	2,380	6,053
5 技術	3,127	1,724	4,851
6 産業	2,038	979	3,017
7 芸術	4,350	2,745	7,095
8 言語	784	587	1,371
9 文学	15,668	10,804	26,472
E 絵本	4,486	3,474	7,960
C 紙芝居	313	259	572
視聴覚資料	80	3	83
点字資料	12	4	16
総合計（館別冊数）	45,477	31,211	76,688
増加冊数・前年度比	1,722	2,432	4,154

イ. 収集する資料や情報の整理と保存方法

文化的施設と町立図書館大正分館等全体として体系立てた登録と分類を目指します。ウェブサイト等の新しく収集対象とする情報媒体に関する登録や分類方法については、適切な整理と保存方法を検討していきます。また収集した資料の損傷や劣化を防ぐ取り組みを充実し、適切な保存に努めます。地域の歴史・郷土資料の保存に注力し、地域資料のデジタル化にも取り組んでいきます。

施設内での資料や情報は、図書館の基本的な配架手法である日本十進分類法による配架と、町民の日常に溶け込み生活を支えるテーマ配架を組み合わせた手法を取り入れます。図書館の図書、資料、情報以外にも施設全体での情報の提供と展示の仕方を工夫します。また、建築としての施設や施設内における利用者の体験とつながる書架レイアウトや展示レイアウトを構築します。

【テーマ配架のイメージ】 ※実施設計と合わせて決定していきます

テーマ（仮称）	設置する情報・資料	場所
暮らしの本棚	四万十町に関する情報 （歴史、自然、食、観光等）	1階
四万十情報	町の最新情報 （チラシ、パンフレット、冊子等）	1階
アートの本棚	美術に関する情報	1階
ティーンズ	10代の子どもたち向けの情報 （勉強、部活、進路、遊び・趣味等）	2階
キッズ&ファミリー	小さな子どもと家族向けの情報 （絵本、物語、育児、教育等）	2階

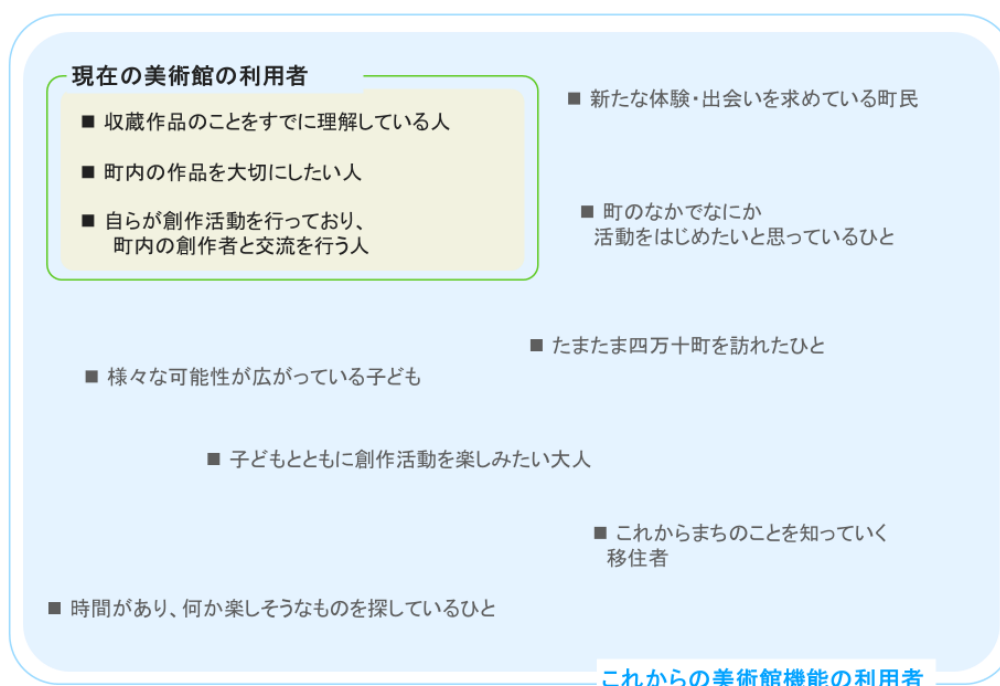
2. 美術館機能

ア. 文化的施設における美術館機能のあり方

文化的施設は四万十町の芸術文化の拠点として、美術（アート）に出会い、さまざまな体験をする場として、**また、町民の交流と一人ひとりの個性を大切にしながら自己表現の可能性を拓いていきます。同時に町民が美術（アート）を通して地域を研究・探求することで地域への理解をより深め、町民として誇りを感じられるように働きかけていきます。**

四万十町美術館では、四万十町にゆかりのある人の作品を中心に美術品を収集・保管し、展示してきました。これまで美術館を主として利用してきた「収蔵作品のことをすでに理解している人」「町内の作品を大切にしたい人」「自らが創作活動を行っており、町内の创作者と交流を行う人」に加え、これまでに美術に興味のなかった「さまざまな可能性が広がっている子ども」や「新たな体験・出会いを求めている町民」、また「これからまちのことを知っていく移住者」に至るまで、さまざまな属性の人が集まり、ともに作り、ともに学び、まちの未来を創造する四万十町にしかない小さくてユニークな活動を行っていきます。

【これからの美術館機能の利用者イメージ】



文化的施設は、町民の創造活動の発信の場としてアンデパンダン展（町民参加型展覧会）や読書郵便・感想画展の開催に加え、地域イベントとも連動した会場としての活用や創造機会としての写生会等の企画・実施等、町民の創造体験や発表の場をつくっていきます。こうした活動を通じて町内の美術・創作活動やサークル活動を支援していきます。

また、収蔵作品等の作品の企画展示とともに、美術館機能を双方向型の美術（アート）体験であるアートプロジェクトとして提供していきます。

企画展示やアートプロジェクトは図書館、展示、コミュニティ機能と連動させながら、施設内のアートギャラリーを中心に、時には交流コーナーや中庭、2階の図書コーナーも使って施設全体で実施していきます。また絵画、音楽や演劇等さまざまな芸術活動の発表と共有の機会をつくっていきます。これらの発表や共有の機会は、文化的施設だけで生み出すのではなく、ひろく町内に展開します。町内のどこでも美術（アート）体験に触れられるよう、出張ワークショップ、出張展示を行い、また、開催場所にかかわらずインターネット技術を使った遠隔参加や同時配信についても検討していきます。

イ. アートプロジェクトと学習プログラム（教育普及）

アートプロジェクトとは、プロジェクトごとにテーマを持ち、「研究・探求」、「創作」、「対話」、「記録・記述」の要素を組み合わせながらアートを媒介に地域を創造していく取り組みです。文化的施設においては、施設開設前から実施するアートプロジェクトとして「まちじゅう美術館」や「写真ワークショップ」を検討し、実現を図っていきます。

また、文化的施設では学習プログラム（教育普及）として講義や創造体験としてのワークショップ、双方向型の鑑賞方法である対話型鑑賞等各アートプロジェクトにおいて効果的な学習プログラムを企画・実施していきます。さらに、対話型鑑賞や学習プログラム、ワークショップは、学校と協力しながら学校においても導入できるよう、検討していきます。

年間計画として、例えば年に2回、各4か月程度のアートプロジェクトの実施と、

その間に各 1 か月程度の期間で収蔵作品展、読書感想画展、アンデパンダン展等の企画展を開催し、町民解放も行います。

ウ. 作品の収集と管理（購入、寄贈等）

美術館に収蔵されている 764 作品（2021（令和 3）年 6 月現在）は、文化的施設開設前に保管状況等を評価・精査し、それぞれの扱い（収蔵場所、管理方法等）について整理を行います。文化的施設開設後も限られた収蔵スペースのなかで将来にわたって安定的な運営を行っていけるよう、今後の寄贈等の受け入れについては、受け入れの段階で適切に作品を評価し、その管理についても判断・運用していけるよう明確な基準を整理して定めます。

また、すべての作品を文化的施設のみで収蔵や展示するのではなく、四万十町全体として保管・活用していくことを目指していきます。美術（アート）を町内の公共施設や社会福祉施設、高齢者施設、病院等にも展示することを検討していきます。

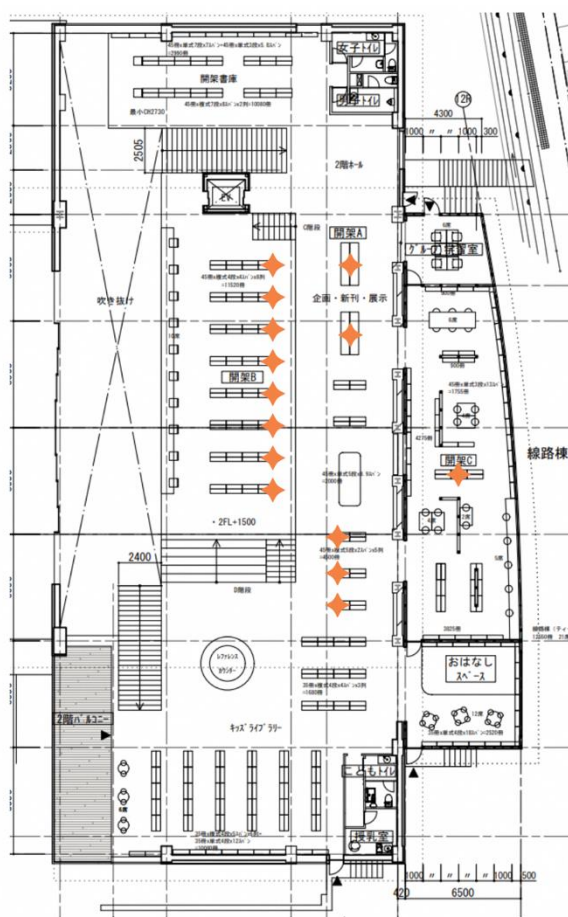
3. 展示機能

四万十町の歴史を感じさせる歴史資料を常設展示し、町内にある郷土資料館等の歴史資料を保管・展示する施設と連携して町内の回遊を促します。これまでの図書館や美術館で実施されてきた企画展示に加え、文化的施設の特徴を生かした図書館・美術館・コミュニティ機能とつながりあう横断的な展示も実施し、歴史的資料や文書を題材にした学びや体験の機会をつくれます。

具体的には、美術作品または歴史資料とあわせて図書館資料を展示するといった内容の展示を計画します。これによって、歴史的資料や美術作品、図書館資料との新たなつながり、さらなる学びへとつなぐしかけを施していきます。

なお、これまでに文化的施設検討委員会で議論された町内にある歴史的資料は、四万十町全体を視野に入れながら文化的施設に展示し、今後の収蔵や活用方法は引き続き町において望ましい在り方を議論していきます。

【文化的施設 2階の書架内展示スポット】 ※実施設計と合わせて決定していきます



★印
展示ケース・展示場所

4. コミュニティ機能

町内外の人が思い思いに過ごせ、集い、話し、学び、活躍し、楽しめる施設を目指します。町民が集い、読書や鑑賞を通じて話したり、楽しんだり思い思いに施設内で過ごせるよう、居心地のよい空間とカジュアルな交流を促します。一方、静かに集中して読書や制作、作業に取り組める環境もあわせて準備し、静寂なエリアを確保します。さまざまな需要に対応した、さまざまな使い方に応えていきます。

さらには、施設全体を通してハードとソフト両面からさまざまなコミュニティが集い、つながりあう場となるようなプログラムを企画していきます。具体的には、町のにぎわいづくりにつながる交流や、ものづくり、学習、子育てに関するコミュニティの輪を広げるよう支援します。

第4章 管理運営計画

1. 管理運営・組織体制 ※組織体制・機構図・職員体制は検討中です

文化的施設を統括する施設長のもと、施設の核となる図書館機能と美術館機能の2つのチームについて、新たに司書や学芸員の採用を図り、それぞれ職員を配置し、密接に相互連携する体制を構築します。文化的施設の職員は、「まちの文化が流れ、ひとにひらかれ、ひとが集まる四万十駄場」のビジョン実現のため、まちと情報と町民とをつなぐ役割を果たします。また、その役割を十分に果たせるよう、司書や学芸員の資格取得や研修参加等を奨励し、資質の向上を図ります。

文化的施設の業務遂行においては、業務の効率化と町民向けのサービスの質の向上を図ります。

職員を中心として、町民有識者や外部有識者、ボランティアグループ、サポータークラブ等の町内外組織とスムーズな連携ができる体制を備え、ハードとソフト両面から町民協働での施設の管理運営を目指します。

2. 協議会組織 ※条例・規則等の整備とともに検討していきます

文化的施設全体、図書館、美術館等の協議会組織を設置します。

3. 自主的な財源の確保

自主的な財源確保の手段として、クラウドファンディング等の資金調達や「地方創生応援税制」（企業版ふるさと納税）活用の検討を進めます。また、調達した外部資金の適切な取り扱いを目的として、文化施設維持のための基金設置を検討します。

4. 開館時間・休館日 ※検討中の内容です

町民の生活様式とあわせ、施設を利用しやすい開館時間・休館日を設定します。季節ごとの生活の変動要因（農作業の繁忙や日没時間の変動等）も考慮し、利用と管理運営が乖離しない体制を構築します。

【開館時間・休館日（案）】 ※検討中の内容です

	開館時間	休館日
文化的施設	午前 9 時～午後 7 時（火～土） 午前 9 時～午後 6 時（日）	毎週月曜日 祝日（月曜の場合は翌日） 毎月末金曜日 年末年始 特別整理期間

※ここでは文化的施設について記述していますが、町立図書館大正分館、十和分館（分室）については別途検討します。

※参考 現図書館・美術館の開館時間、休館日

開館時間 午前 9 時 30 分～午後 6 時（火～土）
午前 9 時 30 分～午後 5 時（日・祝）

休館日 月・祝・毎月 1 回館内整理日（月曜休館日の 1 日）
特別整理期間（本館・分館を合わせて 6 日間）
年末年始（12/28～1/4）

5. 利用条件 ※検討中の内容です

文化的施設は、観光やお遍路等で四万十町を訪問する観光客も含めて、町内外の誰でも来館して利用することができる施設とします。

図書館資料の貸出条件は町立図書館大正分館も含めて統一的に検討し、貸出の対象は高知県内の隣接自治体（四万十市、黒潮町、中土佐町、津野町、梶原町）の在住者、四万十町へ通勤・通学者、四万十町への帰省者等とします。1 人が借りることのできる貸出冊数は 20 冊を上限とし、研究用途での利用やサテライト貸出を含む団体貸出の場合は、貸出冊数の上限を設定しません。また、利用者のニーズや社会背景によって貸出冊数のあり方は柔軟に対応します。

施設内の飲食については、一部のエリアを除き、飲み物（蓋つき）は全てのフロアで可能とし、持ち込みの軽食等の食事は 1F のエントランス付近でできるようにしま

す。また、中庭エリアを活用し、町内の飲食店を中心とした出店販売を実施し、町内の産業との連携を促進します。

6. アクセス ※公共移動手段は検討中です

広域な町域において、施設自体へのアクセスおよび施設がもつ資料・情報へのアクセスを確保することは利用者にとって大きな影響があります。このため、公共移動手段としてのコミュニティバスの駐車場設置等の検討を進めます。

7. 広報普及

文化的施設をより多くの方に知ってもらい、利用してもらえるような広報普及を推進します。具体的な取り組みとしては、文化的施設からのお知らせを気軽に入手できるように、町内に配布される四万十町通信等の既存広報紙と連携した情報発信や、ケーブルテレビと連携した放送に取り組みます。また、施設独自の広報として、「文化的施設だより（仮称）」やチラシを発行します。

また、公式ウェブサイトを立て上げ、文化的施設の詳細やイベント情報等がわかりやすく整理されている環境を整備し、文化的施設に集まるさまざまな情報を周知できるようにします。さらに、SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)も活用することで、町民が日常的に触れる情報サービスのなかに文化的施設の情報が流れるような体制を目指します。

8. サービス計画の運用・評価 ※評価基準は検討中です

サービス計画は文化的施設の5年間の取り組みの方向性を示すものです。サービス計画の実行状況の評価基準として、施設全体をはじめ、図書館機能や美術館機能に関する定量的な評価手法と、施設が実施する施策や事業等によって、町全体や町民の暮らしにどの程度の効果や変化があったのかを検証する定性的な評価手法を用います。

なお、事業計画の内容や評価については、町民参加の意見交換会や文化的施設全体の協議会において提言をいただきます。

定量的な評価手法としては、各年度の各種データを集計した統計やアンケート結果を用いて、以下の指標をつかって検証します。

【サービス評価に用いる指標（案）】

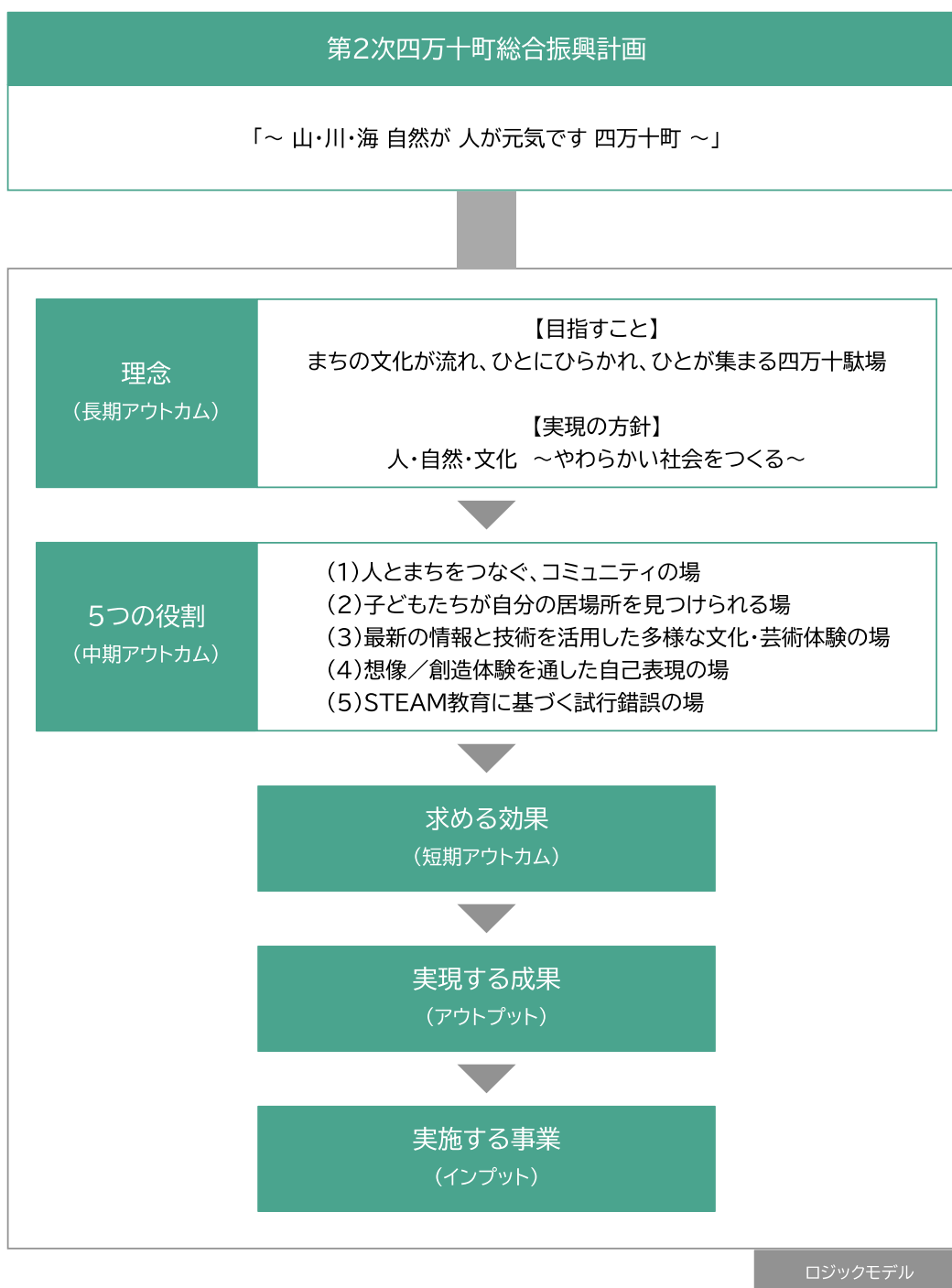
1. 来館者数 年間 4 万人を目標とします
2. 実質貸出利用率（町民がどれくらい施設の資料貸出をしているか）
3. 貸出密度（町民一人当たりの貸出冊数）
4. （展覧会の観覧者数、アートプロジェクトの参加者数）※検討
5. （展覧会・アートプロジェクトの満足度）※検討

定性的な評価は「ロジックモデル」という手法を用いて、サービス計画を核とする各種企画やプログラムの実施が、町民の生活やまちづくりに、どの程度の効果があったのかを検証します。

ロジックモデルでは、サービス計画で示した個別の企画やイベント等の実施が、施設全体が目指すべき理念の実現をどの程度支えているかを評価していきます。具体的には、求める効果（アウトカム）、実現する成果（アウトプット）、実施する事業（インプット）の 3 つの要素に整理することで、実施する事業が求める効果を得ているかといった論理的仮説（ロジック）を検証していきます。この仮説を検証することで、適切だった場合と適切ではなかった場合のそれぞれの要因を分析し、その後の改善策や修正方針を検討するために活用していきます。

なお、このサービス計画を基にして、さらに新たな取り組みや社会情勢を反映した「実行計画」を毎年策定し、各年度での確実なサービスの実行を推進します。

【ロジックモデルによる評価体系（案）】



① 人とまちをつなぐコミュニティの場

図書館・美術館・展示・コミュニティの4つの機能が融合する場を創出する

① 資料・情報の窓口として、町民の仕事や暮らしに役立っている

求める効果
(アウトカム)

② 町民の郷土への理解を深め、愛着を育んでいる

③ あらゆる町民の出会いと交流の場となり、町民が主体的に活躍している

① 町域を網羅する知識や情報のネットワークを構築する

実現する効果
(アウトプット)

② 町民が抱える課題の発見と解決の支援をする

- ▶ 移動図書館車やサテライト貸出による施設外での貸出・返却を実施する
- ▶ 町内のどこからでもインターネットを経由して蔵書の検索や予約ができる

③ 四万十町に関する情報を発信する

- ▶ まちに関するテーマ配架を設置する
- ▶ ウェブサイト・SNS等による情報発信を行う

④ 町民の個性に合わせた利用を可能にする

- ▶ 心身ともに居心地の良い施設空間を提供する
- ▶ 大活字本や録音図書等、多言語図書の提供を行う

⑤ コミュニティが生まれる場とプログラムづくり

- ▶ 町民参加やサポーターによる集会やイベント等を開催する
- ▶ アートプロジェクトを実施する

- (1) 図書館資料を充実する
- (2) 移動図書館車やサテライト(団体)貸出を導入する
- (3) 図書館の電算システムを構築し、美術館資料の一元管理、図書館資料の予約・貸出・返却システムを構築する
- (4) 町内の文化施設と役割分担や連携を行う
- (5) 情報とともに本等の物流を構築する

実施する事業
(インプット)

- (6) 町民の課題解決につながる資料収集を行う
- (7) レファレンス、レフェラルサービス等の充実とその記録の発信を行う
- (8) オンラインデータベースを導入する
- (9) 県内外の図書館、文化施設と連携する
- (10) 国立国会図書館デジタル化資料送信サービスに参加する

- (11) 四万十町に関する資料の収集、整理、保存を行う
- (12) 四万十ケープルテレビと連携して映像資料を保存する
- (13) 公式WEBサイトを立ち上げ、SNSによる情報発信を画する

- (14) ユニバーサルデザインへの考えに沿った施設環境を整備する
- (15) 読書に困難がある方が利用できる資料(大活字本等)を収集しサビエ図書館を利用する
- (16) 字幕入り視聴覚資料や多言語資料を収集する

- (17) 町民交流の仕掛けづくり(例:「やってみんかえ」掲示板)を行う
- (18) 読書・文化活動を支えるボランティアの育成と支援を行う
- (19) 町民参加による集会やイベント等の企画や開催の支援を行う
- (20) サポーター制度(仮)を導入する

2 子どもたちが自分の居場所を見つけられる場

子どもたちが自分の空間と時間を
を持って、社会の接点を持つて
る場を創出する

①子どもたちが居心地よく施設を利用している

求める効果
(アウトカム)

②子どもたちのやってみてみたい、してみたいと思う気持ちがある、実現できている

①子どもたちの居場所づくりを行う

実現する効果
(アウトプット)

- ▶ キッズコーナー、ティーンズコーナーを設置する
- ▶ ティーンズや子ども向けプログラムを実施する

②子どもたちの学びの機会をつくる

- ▶ 子どもたちの興味に応じたコーナー展示を行う
- ▶ STEAM教育に基づくワークショップを実施する
- ▶ 子ども司書や対話型美術鑑賞等を実施する

③子どもたち同士、また大人との学びや交流の経験をとおり地域への愛着が深まる

③地域について学ぶ機会をつくる

- ▶ 子どもたちが地域を学ぶことができるテーマ展示を行う
- ▶ 町の歴史や伝統に触れるイベントを実施する(例・食育、町歩き等)

④学校等との連携を行う

- ▶ 連携した授業やイベントを実施する
- ▶ 小・中学校の図書館と資料検索や資料の共同利用ができる
- ▶ 保育所、認定こども園、学校等に団体貸出や読み聞かせ、美術イベントを行う

(1)子どもたちが自由にくつろぎ、集える空間を整備する

(2)ボードゲームや視聴覚資料を収集する

(3)子どもたちに向けた図書館資料を収集する

(4)子どもたちに向けたプログラムを企画する

(5)自由研究や探求学習のきっかけづくりを行う

(6)STEAM教育に基づくワークショップを企画する

(7)「子ども司書」や子どもたちが参加できる美術体験を企画する

(8)パソコンやタブレットを使った学びの場を企画する

(9)子どもたちが利用できる地域資料を収集し、また作成する

(10)町内の文化施設等と連携してイベント等を企画する

(11)子どもと大人が一緒に参加できるイベント、アートプロジェクトを企画する

(12)保育所、認定こども園、学校等と連携した授業支援やイベントの企画を行う

(13)小・中学校図書館と連携した電算システム構築する

(14)読書ボランティア、学校支援地域本部、放課後子ども教室等と連携してイベント等を企画する

3 最新の情報と技術を活用した多様な文化・芸術体験の場

実空間と情報空間を融合し、自由
に創造し、多様な刺激と体験
を味わえる場を創出する。

Society5.0

①新しい情報に触れる
ことができる

求める効果
(アウトカム)

②四万十町の歴史を後世に引き継ぎ、
過去、現在、未来の「知の連環」が生
まれていく

①情報機器を利用
したり、触れるこ
とができる

実現する効果
(アウトプット)

②次世代につなが
る学び体験ができ
る

③新たな図書館体
験、美術館体験や
創造活動の入口に
なる

- ▶ 文化的施設内でWi-Fi環境が利用できる
- ▶ デジタルによる情報の発信を行う
- ▶ オンライン配信による学習の機会を提供する

- ▶ 四万十の歴史を感じられる展示コーナー、テーマ配架を行う
- ▶ 映像記録の上映会や町歩き、Wikipedia（インターネット上の百科事典）の編集体験等を行う

- ▶ 四万十町デジタルアーカイブを共創する
- ▶ 地域の写真を使った「写真ワークショップ」を開催する

- (1) 電子図書を活用する
- (2) Wi-Fi環境を整備する
- (3) タブレットの施設内貸出を行う
- (4) オンライン（同時）開催のイベントを企画する
- (5) デジタルで音楽や映像、美術体験ができる環境を整備する
- (6) オンライン学習の視聴を企画する

- (7) 町の歴史や伝統文化を継承する地域資料の収集やデジタル資料の作成を行う
- (8) 町内の歴史資料を保管、展示する施設との連携を行う
- (9) 町の歴史や今を発見できる学びの体験を企画する

- (10) 四万十町デジタルアーカイブ（仮称）を企画する
- (11) 四万十町の歴史を再発見し、現在を知り、未来につなげるプロジェクトを企画する

4 想像／創造体験を通じた自己表現の場

一人ひとりが自己表現を追求できる場を創出する

①美術（アート）を通じてより広い世界と会い、想像／想像力が育まれている

求める効果
(アウトカム)

①芸術文化を気軽に鑑賞することができる

- ▶デジタルも含めて美術作品（図書館資料を含む）鑑賞することができる
- ▶芸術文化に関わるテーマ配架・展示を実施する
- ▶美術作品の展示や対話型鑑賞会を行う

実現する効果
(アウトプット)

②芸術文化を気軽に体験することができる

- ▶「まちじゅう美術館」等のアートプロジェクトを実施する

③町民の創造活動の支援を行う

- ▶図書館資料や美術館資料、展示資料の活用（レファレンス）を支援する
- ▶一人で集中したり、グループで取り組むための場所を提供する

④町民の創造活動の発表の場として活用される

- ▶公募展等を継続して実施する
- ▶アートギャラリー、芝生スペース等を活用した発表・参加機会を提供する

⑤芸術文化、美術活動やその発表ができ、町内外の人の交流が生まれている

④町民の創造活動の発表の場として活用される

- ▶公募展等を継続して実施する
- ▶アートギャラリー、芝生スペース等を活用した発表・参加機会を提供する

- (1)町が所蔵している美術品の精査を行う
- (2)美術展を企画する
- (3)視聴覚資料の収集と鑑賞できる環境を整備する
- (4)美術作品の展示や対話型鑑賞会を企画する

実施する事業
(インプット)

- (5)町内で活動するアーティストや団体等と連携する
- (6)町内の公共施設や文化拠点と連携する
- (7)気がるに体験できるプログラムを企画する
- (8)美術館の収蔵作品を学ぶプログラムを企画する

- (9)図書館資料、美術館の作品、展示資料等を収集し、整理する
- (10)文化的施設内に個人用、グループ用の席を設ける

- (11)アートギャラリー等施設内で展示を行うことができる
- (12)芸術文化活動の発表の機会を企画する
- (13)町ゆかりの作品や芸術文化に触れられるプログラムを企画する

5 STEAM教育に基づき試行錯誤の場

だれもが新たな挑戦に取り組み
試行錯誤できる場を創出する

求める効果
(アウトカム)

①子どもたちをはじめとする町民が、新しい
学びや最新技術にふれ、試行錯誤の体験がで
きている

②自ら疑問や課題を
見つけ、地域の探求
や創造に楽しく参加
している

実現する効果
(アウトプット)

① STEAM教育を
体験する機会を提
供する

- ▶ KOOVを使ったプロ
グラミング教室や地域
探求ワークショップを
実施する
- ▶ テーマ展示を実施す
る

② STEAM教育を
身近に感じられる
機会を提供する

- ▶ 学校や地域と連携し
たSTEAM教育の場やプ
ログラミング教室、
ワークショップを実施
する

③ STEAM教育への
参加を広げる

- ▶ アートプロジェクト
と連携した学びのプ
ログラムを実施する

実施する事業
(インプット)

- (1)子どもたちが
STEAM教育を体験で
きるプログラムやワー
クショップを企画する
- (2)STEAM教育の実施
を支援する機器の選定、
導入する (KOOV
等)
- (3)STEAM教育充実の
ために地域資料、図書
館資料を収集する

- (4)学校や地域と連携し
たSTEAM教育プログ
ラムを企画する
- (5)STEAM教育を体験
できる場の地域巡回を
企画する

- (6) 自由研究や探求学習
を支援を企画する
- (7)アートプロジェクト
と連携する学びのプ
ログラムを企画する