

# 四万十町文化的施設サービス計画

四万十町

2022（令和4）年3月

## 目次

はじめに .....	1
<b>第1章 本計画の位置づけ</b> .....	3
1. サービス計画の目的と方針 .....	3
2. 施策体系図 .....	4
<b>第2章 アクションプランに基づくサービス方針</b> .....	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や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. 管理・運用のための情報システムの整備・導入 .....	12
ウ. 遠隔・非来館サービスの整備・導入 .....	13
<b>第3章 4つの機能に基づくサービス内容</b> .....	14
1. 図書館機能 .....	14
ア. 収集する資料や情報の範囲 .....	14
イ. 収集する資料や情報の整理・保存 .....	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 .....	18
ウ. 作品の収集と管理 .....	19
3. 展示機能 .....	19
4. コミュニティ機能 .....	20
<b>第4章 管理運営計画</b> .....	21

1. 管理運営 .....	21
2. 自主的な財源の確保 .....	22
3. 開館時間・休館日 .....	22
4. 利用条件 .....	22
5. アクセス .....	23
6. 広報普及 .....	23
7. サービス計画の運用・評価 .....	24
ア. サービスの評価に用いる定量的な指標 .....	24
イ. サービスの評価に用いる定性的な指標 .....	25
◆参考スケジュール .....	33
◆用語の説明 .....	36

## 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30）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月には「文化的施設基本設計」（以下「基本設計」）ができ、2021（令和3）年11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」）を策定してきました。

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。

文化的施設は、まちの文化を四万十川の流れにたとえ、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、歴史に触れ、自分らしくいきいきと過

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、町民の皆様とともに、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。

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、さらにアンケートにご意見や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。この計画は、策定時点での計画と予定（スケジュール）を示しています。

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意思疎通を行います。その上でさらに、計画期間中の達成状況や指標の評価を踏まえて定期的に計画の見直しを行い、社会情勢の変化や技術の進化にも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】



準拠すべき法律等

「社会教育法」 「文化芸術基本法」 「図書館法」 「博物館法」

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（分館、移動図書館を含む）
- ・ 四万十町文化的施設各年度実行計画・評価（サービス計画を基に年度毎に作成）
- ・ 四万十町立美術館収集方針

文化的施設サービス計画と関連する計画等

- ・ 四万十町子ども読書活動推進計画

## 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7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。STEAM教育では、自ら学び理解していく姿勢を重んじ、学びを通して課題の発見やその解決方法を見出す力を育み、高めていきます。



## 第2章 アクションプランに基づくサービス方針

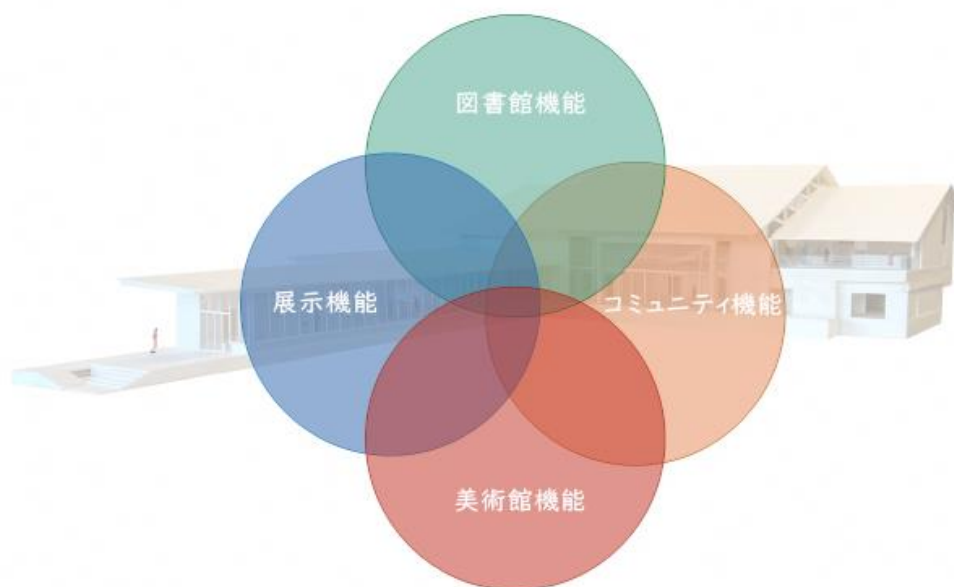
### 1. 図書館・美術館・コミュニティを核とする文化機能の融合

#### 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。

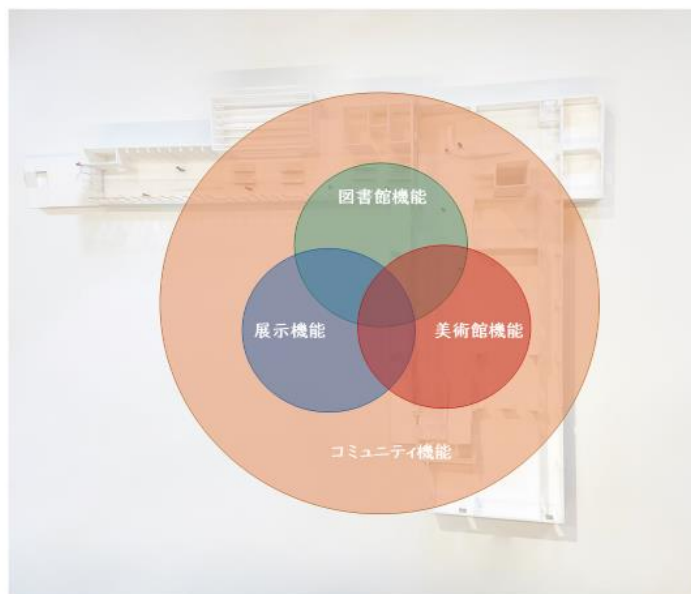
【施設全体の機能構成イメージ】



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



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

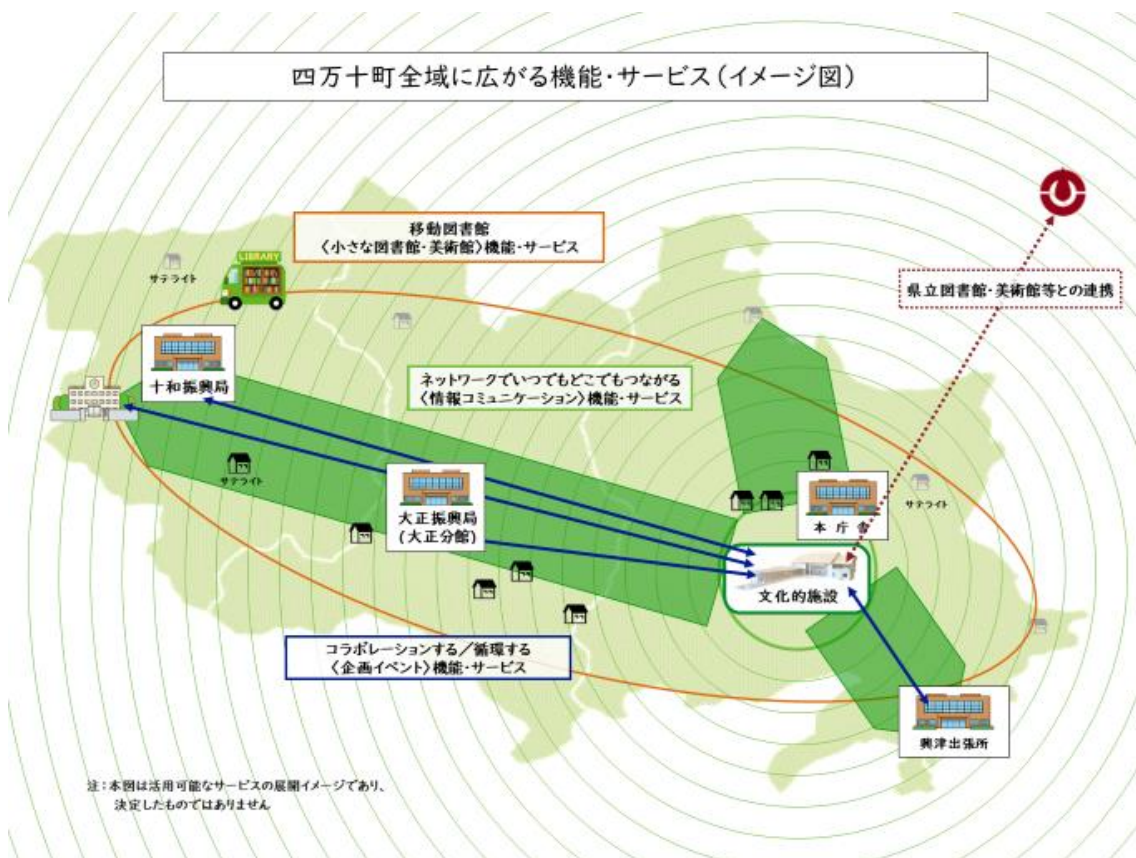
新しくできる文化的施設を核として、関連団体や各文化施設と協力しながら、四万十町の各地域（窪川、大正、十和）をつなぎ、文化的資産の収集・保存・活用の最適化を目指します。

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つての資料の在庫確認や予約と取り寄せの手配ができるようにし、加えて、新しい技術の導入についても積極的に検討し、ドローン等による配送の可能性を検討していきます。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。

なお、各地域をつなぐための情報システムについては、第2章4に記します。

【全域・広域的サービスのイメージ図】



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。

【連携を想定している施設】

<町内>

- ・ 役場関係各課、各文化施設
- ・ 保育所・認定こども園、小・中学校、高等学校

- ・福祉施設、病院等
- ・その他公的機関
- ・民間事業者、観光・宿泊施設、道の駅
- ・各種団体その他

<町外>

オーテピア高知図書館、県立美術館、県内外文化施設、大学等

#### **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て、貸出・返却スポットを増設することで、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、自動車による「移動する小さな図書館」として巡回場所を訪問して本の貸し出しや返却、読書や資料の案内、レファレンスの受付を行い、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、さらに町民自身が開設・運営できる「小さな貸出拠点」として図書館の団体貸出の仕組みを利用した「サテライト貸出」を普及していきます。これは、団体貸出先をサテライト（元の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です。町民や団体と協力して、利用しやすい場所にサテライトを設けることで、文化的施設に直接行くことが難しい人や移動図書館が利用できない人も図書館の本を利用できるようになります。なお、十和地域では図書館の分館検討に先駆けて、地域住民との協働によるサテライト貸出を行います。

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や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美術館のコミュニティ活動、その他の多様な町民のコミュニティ活動を支援するサービスを実施し、連携を進めていきます。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をしながら、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図っていきます。

#### イ. サポータークラブ（仮称）の設立と協働

文化的施設の整備・運営に責任を持つ四万十町と一緒に、町民が文化的施設を支える対等な協力者として、町民が文化的施設の活動に関わり、活躍できる施設運営を行います。

具体的には、町民との協働による施設運営を実施するため、施設の環境整備、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していきます。さらに、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。

### 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、広域なまち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）によって、町民の誰もが、文化的施設を核とした町内のさまざまな公共施設のサービスを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. 管理・運用のための情報システムの整備・導入

広域なまちへのサービス展開に向けて、文化的施設を核とした図書等の資料や収蔵品等の管理・運用のための情報システムを導入します。文化的施設では、従来のように

に図書館の蔵書だけを管理・運用する情報システムではなく、美術館の収蔵品等の情報も一元的に管理・運用することを検討し、あわせて、蔵書や収蔵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・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情報システムの連携を検討していきます。情報システムの導入と連携においては個人情報保護対策を十分に講じます。

#### 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蔵品等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。

#### 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、開館準備		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・収蔵品等の情報管理・運用システムの整備・導入	仕様検討	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検討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支援を行います。さらに STEAM 教育に基づき、試行錯誤しながら教科横断的に学ぶことのできる環境を整備します。また、町民や地域の課題解決支援として資料や情報、場の提供、レファレンスサービス（調べ物のお手伝いをするサービス）、レフェラルサービス（適切な専門家や専門組織等を紹介するサービス）等を通じてビジネス支援、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。

また、障害の有無にかかわらず読書ができるよう、「視覚障害者等の読書環境の整備の推進に関する法律（読書バリアフリー法）」（令和元年6月）に則り、読書環境の整備を進めていきます。

さらに、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学びの要求に応えていきます。

#### ア. 収集する資料や情報の範囲

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

は図書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。

子どもたちの読書については「四万十町子ども読書活動推進計画」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、文化的施設の収容冊数は、最大 82,000 冊を計画しています。文化的施設の1年間の増加図書冊数※を 3,000 冊とし、おおよそ 10 年間で 82,000 冊に達する予定です。

※増加図書冊数とは、新しく購入する図書の冊数に寄贈された図書の冊数の合計から除籍する図書の冊数を引いた数です。

【今後の蔵書構成目標（最大冊数）】 ※移動図書館、十和分館（検討中）は除く

	文化的施設	大正分館	十和分館	総合計
総合計（冊数）	82,000	30,000	－	<b>112,000</b>
増加図書冊数 （毎年）	3,000	1,200	－	<b>4,200</b>

【参考：現状の蔵書構成（2020（令和2）年度）および前年度からの受入図書冊数】

	本館	大正分館	十和分館	総合計
総合計（冊数）	45,743	31,506	－	<b>77,249</b>
受入図書冊数 （前年比）	1,757	2,170	－	<b>3,927</b>

※受入図書冊数は新しく購入した図書の冊数と寄贈された図書の冊数の合計です。大正分館はすでに 30,000 冊の蔵書を超えていますが、古い蔵書の除籍を進め、新しい蔵書と入れ替えていきます。大正分館の受入図書冊数のうち 969 冊は寄贈図書です。

## イ. 収集する資料や情報の整理・保存

文化的施設と町立図書館大正分館、十和分館（検討中）、移動図書館の資料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】

テーマ（仮称）	設置する情報・資料	場所
暮らしの本棚	四万十町の暮らしに関する情報 （歴史、自然、食、観光等）	1階
四万十情報	まちの最新情報 （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、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
課題発見・解決	課題の発見や解決に役立つ情報 （農業、林業、ビジネス、健康等）	2階
郷土資料	四万十町を中心とする地域に関する 資料や情報	2階

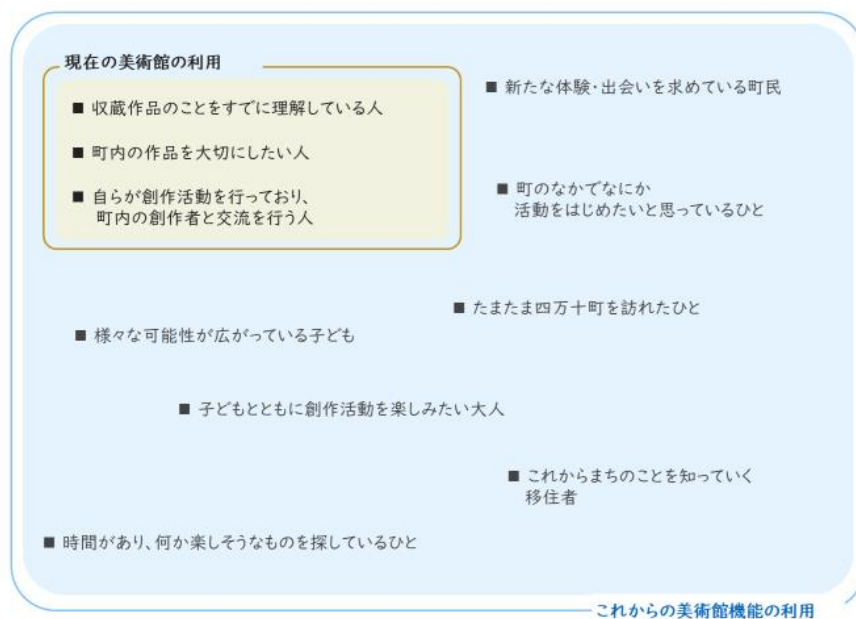
## 2. 美術館機能

### 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たい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。

四万十町立美術館では、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、町内の創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、ともにづくり、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、広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

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、施設開館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」等を検討し、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、学校においても導入できるよう、協議検討していきます。

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**

美術館に収蔵されている 764 作品（2021（令和 3）年 6 月現在）は、文化的施設開館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。文化的施設開館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ただけるよう、今後の収集ならびに寄贈等については、適切に作品を評価し、その管理についても判断・運用していただけるよう明確な基準を収集方針として定めます。

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。

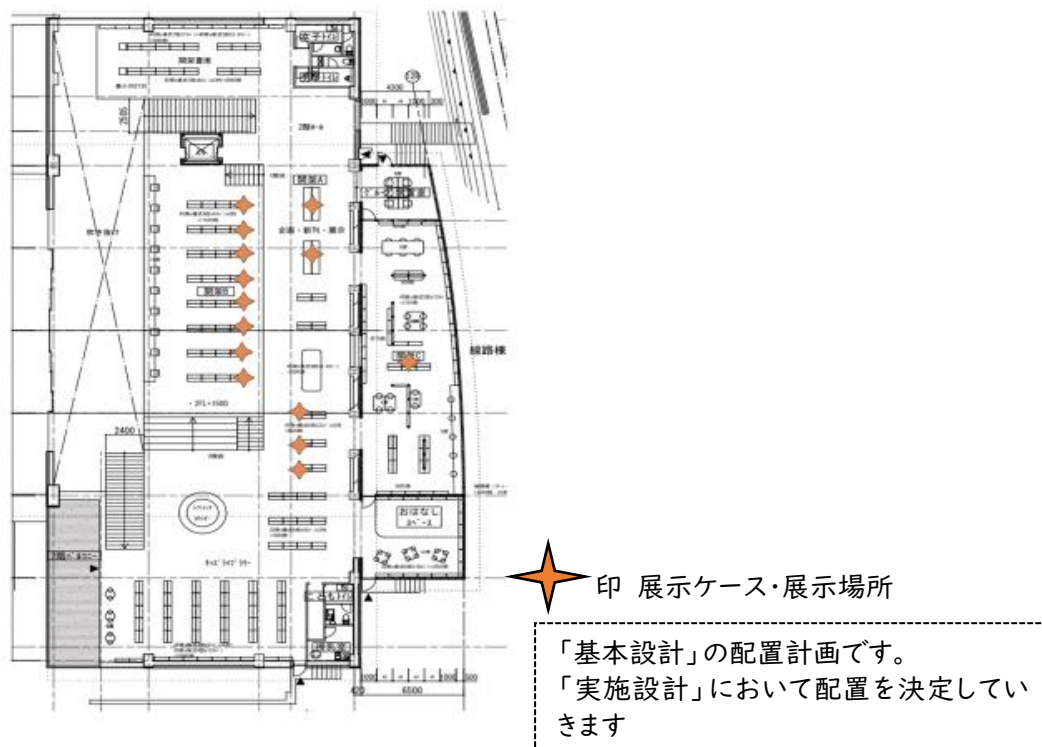
### **3. 展示機能**

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、歴史資料や文書を題材にした学びや体験の機会をつくります。

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実施していきます。

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】



## 4. コミュニティ機能

町内外の人が気軽に立ち寄り、集い、話し、学び、活躍し、楽しめる施設を目指します。町民が読書や鑑賞を通じて話したり、思い思いに施設内で過ごしたりできるよう、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、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、まち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

文化的施設は、町民の学びを支え、町の文化の発展を図り、かつ、まち全体にひらかれ、まちづくりの拠点としての役割を果たすため、施設の開館時には既存の町立図書館・美術館を町長部局に移管<sup>※</sup>し、町立図書館・美術館を含む施設全体を町長部局の所管とする方向で検討を進めます。

また、施設全体の円滑な運営と既存組織の連携調整を行うため、関係する組織の代表者等で構成する「文化的施設運営協議会（仮）」を設置し、「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」のビジョンを実現するまちと情報と町民とをつなぐ施設を目指します。

なお、文化的施設の開館までに町長部局・教育委員会事務局双方において、町立図書館・美術館の町長部局への移管を含めた施設の最適なあり方の研究等を行うとともに、組織体制や分掌事務の見直しについて、関係機関と十分に協議を行ったうえで管理運営に必要な例規の整備を行います。

文化的施設には、施設の運営全般を統括する専任の施設長のもと、施設の核となる図書館と美術館に、新たに司書や学芸員の採用を図り、職員同士が密接に連携する体制を構築します。また、文化的施設の全職員は、ビジョンの実現に向けて町と住民をつなぐ重要な役割を担うため、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。加えて、業務遂行においては、効率化とサービスの質の向上を図ります。

さらに、職員を中心として、町内外の有識者、ボランティアグループ、サポータークラブ（仮）等の関係機関・組織等と広く連携ができる体制を備え、ハードとソフト両面から協働して管理運営を行う施設を目指します。

※町立図書館・美術館の「移管」について

2019（令和元）年6月に施行された「地域の自主性及び自立性を高めるための改革の推進を図るための関係法律の整備に関する法律（第9次地方分権一括法）」に基づく「地方教育行政の組織及び運営に関する法律」の改正により、教育委員会が所管することになっている図書館、美術館等の公立社会教育施設について、社会教育の適切な実施の確保に関する一定の担保措置を講じた上で、地方公共団体の判断により首長部局へ移管することが可能となりました。これにより、観光・地域振興分野やまちづくり分野を担う首長部局で社会教育施設を一体的に所管できるようになり、社会教育のさらなる振興はもとより、文化・観光振興や地域コミュニティの持続的発展等に資することが可能となりました。



## 2. 自主的な財源の確保

文化的施設の運営は町の公費を財源として安定的な運営を行い、そのうえで、クラウドファンディングや「地方創生応援税制（企業版ふるさと納税）」等を活用した自主的な財源の調達についても検討を進めます。また、調達した外部資金の適切な取り扱いを目的として、文化的施設維持のための基金設置を検討します。

## 3. 開館時間・休館日

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。開館時間の延長や休館日の変更は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、「試行」として実施する等、利用者の希望と利用の状況、また管理運営体制を調整しながら構築していきます。

### 【文化的施設開館後の施設の開館時間・休館日】

	開館時間	休館日
文化的施設	午前 10 時～午後 6 時	毎週火曜日 館内整理日 (毎月最後の金曜日) 年未年始 (12月29日から1月3日) 特別整理期間(7日間以内)

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

## 4. 利用条件

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。

## 5. アクセス

広域なまちにおいて、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停留所設置等の検討を進めます。

## 6. 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。

## 7. サービス計画の運用・評価

図書館法第7条の3で「図書館は、当該図書館の運営状況について評価を行うとともに、その結果に基づき図書館の運営の改善を図るために必要な措置を講じるように努めなければならない」とされています。

サービス計画に基づく実行状況の評価として、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」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」に努め、定期的に見直し、運営の改善や修正を行っていきます。

なお、サービス計画に基づく実行状況の内容やその評価については、町民参加の意見交換会を行い、また「文化的施設運営協議会（仮）」において提言をいただきます。

### ア. サービスの評価に用いる定量的な指標

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。

#### ① 来館者数・・・文化的施設がどのくらい利用されているか

文化的施設の来館目的はさまざまであることが予想されます。利用状況を把握するために来館者数の目標数値を定め、指標とします。

◆文化的施設開館後、平常時の年間来館者数の目標を年間4万人とします。

#### ② 実質貸出利用率・・・どのくらいの割合の町民が図書館資料を借りているか

何人の町民が1年間に1回でも文化的施設の図書や資料を貸し出して利用したかを計る「実質貸出利用率」の目標数値を定め、指標とします。一般に30%を超えると比較的水準が高いとされています。

計算方法：1年間の実利用人数（町立大正分館、移動図書館を含む）÷人口

◆サービス計画最終年度（開館2年後）の目標値 10%

<参考> 2020（令和2）年度の町立図書館実績 約5%（推計値）

③貸出密度・・・町民一人当たりでどれくらい図書館資料を貸出利用しているか  
文化的施設の図書や資料がどのくらい活発に利用されているかを計る「貸出密度」の目標値を定め、指標とします。全国の図書館と利用状況を比較することができます。

計算方法：1年間の貸出冊数（移動図書館、町立大正分館を含む）÷人口

◆サービス計画最終年度（開館2年後）の目標値 3.5冊

<参考>2020（令和2）年度 町立図書館実績 2.6冊

2018（平成30）年度 全国平均4.2冊 高知県平均2.5冊

※同じ人口規模（人口1.5万人～2万人）で比較したもの

④展覧会・アートプロジェクト、イベント等の満足度

観覧者や参加者等にアンケートを行います。

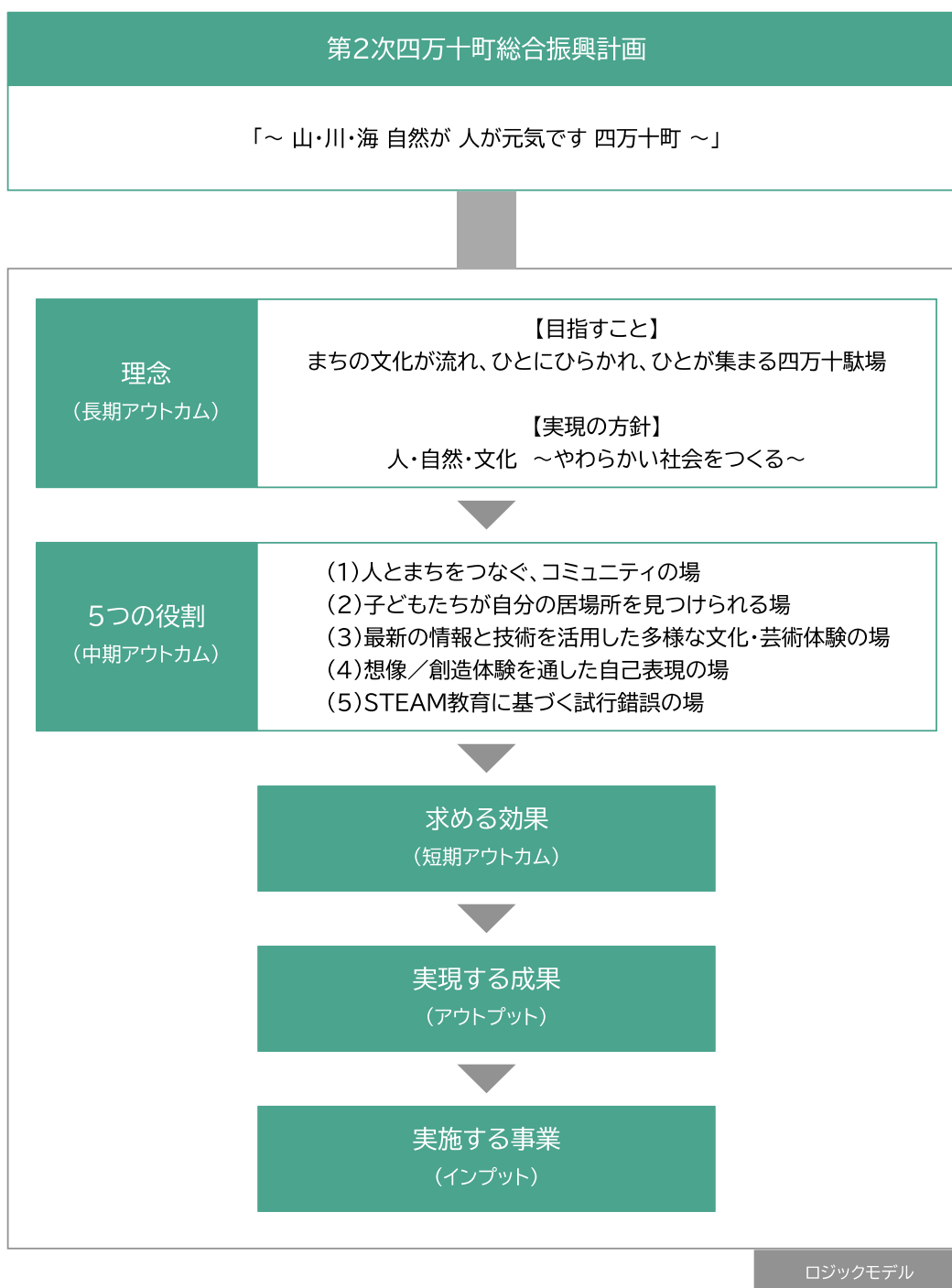
## イ. サービスの評価に用いる定性的な指標

定性的な評価は、サービス計画に基づく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「ロジックモデル」という手法を用いて客観的な検証に努めていきます。ロジックモデルでは、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の検討に活用していきます。

このサービス計画のロジックモデルは第1章2の文化的施設の「理念」を基に作成しました。ロジックモデルは、策定時点の計画として施設開館後の町民の暮らしや町の変化を具体的にわかりやすく表したものです。ロジックモデルに示した内容には、すでに町立図書館・美術館が行っているサービスや事業、また施設の完成によって実現される成果（アウトプット）が含まれています。サービス計画におけるロジックモデルはあくまでも策定時点での計画と仮説です。社会情勢を反映した新たな取り組み

や改善と修正を反映したサービスの実行に関しては、サービス計画を基にして毎年作成する「実行計画」によって、より具体的な内容を定めていきます。また、開館後に町民をはじめとする町内外の多様な連携・交流によって生まれる、あらかじめ設定することができなかった新たな効果（アウトカム）にも注目していきます。

【ロジックモデルによる評価体系】



求める効果  
(アウトカム)

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

② 町民が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

実現する効果  
(アウトプット)

① 町域を網羅する知識・情報ネットワークを構築する

- 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

② 町民が抱える課題の発見と解決を支援する

- ビジネス、子育て、健康情報、高齢者支援などのテーマ展示と講演会等を実施する
- オンラインデータベースを提供する

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、多言語図書等の提供を行う

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

実施する事業  
(インプット)

1. 図書館・美術館資料を充実する
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. 情報とともに図書等の物流を構築する

6. 町民の課題解決につながる資料収集を行う
7. レファレンスサービス、レフェラルサービス等の充実と記録発信を行う
8. オンラインデータベースを導入する
9. 町内外の図書館、文化施設と連携する
10. 国立国会図書館の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. 四万十ケーブ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による情報発信を行う

14. ユニバーサルデザイン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、点字図書や録音図書の書誌データベース「サピエ図書館」を活用する
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を支援する
19. 町民参加による集会やイベント等の企画や開催を支援する
20. サポーター制度(仮)を導入する

子どもたちが自分の空間と時間を持ち、  
社会の接点を持つてる場を創出する

求める効果  
(アウトカム)

① 子どもたちが居心地よく施設を利用している

② 子どもたちのやってみたい、してみたいと思う気持ちが育ち、実現できている

③ 子どもたち同士、また大人との学びや交流の経験が深まる  
とおして地域への愛着が深まる

実現する効果  
(アウトプット)

① 子どもたちの居場所づくりを行う

- 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協働で行う
- STEAM教育に基づくワークショップを実施する
- 子ども同書や対話型美術鑑賞等を実施する

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
- 保官所、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

実施する事業  
(インプット)

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. 子どもたちに向けた図書館資料を収集する
3. ボードゲームや視聴覚資料を収集する
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. 「子ども同書」や子どもたちが参加す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プログラムを企画する

9. 子どもたちが利用できる地域資料を収集・保存・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やアートプロジェクトを企画する

12. 保官所、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を構築する
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



最新の情報と技術にふれて自由に創造し、多様な刺激と体験を味わえる場所を創出する。(Society5.0)

① 常に新しい情報に触れられている

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」が生まれている

① 情報機器を利用したり、触れることができる

- 文化的施設内でWi-Fi環境が利用できる
- デジタルサイネージ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

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

- 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まちあるき、Wikipedia(インターネット上の百科事典)の編集体験等を行う

③ 新たな図書館・美術館体験や創造活動の入口になる

- 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. 電子書籍を活用する
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、美術体験等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

実施する事業  
(インプット)

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

求める効果  
(アウトカム)

- ① 美術(アート)を通じてより広い世界と出会い、想像/創造力が育まれている

- ② 自分の好きなものや得意なものを持ちより、自己表現の場を持っている

- ③ 芸術文化・美術活動や発表が得意、町内外の人の交流が生まれている

実現する効果  
(アウトプット)

- ① 芸術文化を気軽に鑑賞できる
- ▶ デジタルも含めた美術作品(図書館資料を含む)を鑑賞する
  - ▶ 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

- ② 芸術文化を気軽に体験できる
- ▶ 「まちゆく美術館」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

実施する事業  
(インプット)

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

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. 気軽に芸術文化体験が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・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
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

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

- ロボット・プログラミング学習キット「KOOV(クープ)」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. 子どもたちや大人が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を選定・導入する
3. STEAM教育の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教育の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の支援を企画する
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

【参考】スケジュール

ロジックモデル ➡ 「実施する事業（インプット）」 ➡ 各項目のスケジュール案を作成しました。  
 なお、「アクションプランに基づくサービス方針」の予定は、サービス計画の第2章-各項目のスケジュールを参照してください。

凡例  
 「…」= 準備期間、「➡」= 現在の実施状況から継続・強化する取組  
 「➡」= 新たな取組、「■」= 施設整備等で実現する取組

具体的な5つの役割	実施する事業（インプット）		新規事業	年 度					
				2022	2023	2024 (開館予定)	2025	2026	
① 人とまちをつなぐ、コミュニティの場	1	図書館・美術館資料を充実する		➡					
	2	移動図書館車やサテライト(団体)貸出を導入する	移動図書館車	◎	……	➡			
		サテライト貸出	◎	➡					
	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	情報とともに図書等の物流を構築する			➡				
	6	町民の課題解決につながる資料収集を行う			➡				
	7	レファレンスサービス、レフェラルサービス等の充実と記録発信を行う			➡				
	8	オンラインデータベースを導入する		◎		➡			
	9	町内外の図書館、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	四万十ケーブ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による情報発信を行う			➡				
	14	ユニバーサルデザイン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、点字図書や録音図書の書誌データベース「サピエ図書館」を活用する	大活字本等		➡				
			サピエ図書館	◎		➡			
	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を支援する			➡				
19	町民参加による集会やイベント等の企画や開催を支援する		◎			➡			
20	サポーター制度(仮)を導入する		◎		➡				

具体的な5つの役割	実施する事業(インプット)		新規事業	年 度					
				2022	2023	2024 (開館予定)	2025	2026	
② 子どもたちが自分の居場所を見つけられる場	1	子どもたちが自由につろぎ、集える空間を整備する	◎			■			
	2	子どもたちに向けた図書館資料を収集する		→					
	3	ボードゲームや視聴覚資料を収集する				→			
	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する美術体験を企画する	子ども司書		→				
			美術体験	◎		→			
	8	パソコンやタブレットを使った学びのプログラムを企画する				→			
	9	子どもたちが利用できる地域資料を収集・保存・作成する	収集・保存		→				
			作成	◎			→		
	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やアートプロジェクトを企画する				→			
	12	保育所、認定子ども園、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を構築する	◎	……	→					
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	1	電子書籍を活用する		→					
	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、美術体験等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	収 集		→				
			デジタル資料作成	◎			→		
	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	◎		→					

具体的な5つの役割	実施する事業(インプット)		新規事業	年 度					
				2022	2023	2024 (開館予定)	2025	2026	
④ 想像／創造体験を通じた自己実現の場	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	展 示						
			対話型鑑賞	◎					
	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	気軽に芸術文化体験が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・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	◎						
	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教育に基づく試行錯誤の場	1	子どもたちや大人が 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を選定・導入する							
	3	STEAM 教育の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 教育の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の支援を企画する	◎						
	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	◎						

文化的施設サービス計画(案)の用語の説明(五十音、アルファベットの順に記載)

用語	意味	掲載ページ
移動図書館(車)	図書等の図書館資料と職員を乗せた自動車を運行して、図書館が利用しにくい地域等を巡回して貸出等を行うサービスを提供する仕組みのことです。そのサービスを提供する車両を「移動図書館車」として記載しています。	p10 ロジックモデル①
オンラインデータベース	インターネット利用して遠隔地から検索・閲覧できる情報や図書等のデータベースのことです。	ロジックモデル①
課題解決支援	図書館の資料やデータベース、関連機関とのネットワーク等を活用して情報や資料を提供することにより、利用者が課題を解決できるようにするための支援です。平成17年に文部科学省が示した『地域の情報ハブとしての図書館(課題解決支援を目指して)』を契機に全国の公共図書館に広がっています。	p14
国立国会図書館のデジタル化資料送信サービス(図書館送信)	国立国会図書館のデジタル化資料のうち、絶版等で入手が困難な資料について、国立国会図書館の承認を受けた公共図書館の館内で閲覧や複写ができるサービスのことです。なお、国立国会図書館のデジタル化資料には、上記のほかに著作権保護期間が満了したり著作権者の許諾を得たりしてインターネットで一般に公開されている資料や国立国会図書館内のみで利用できる資料があります。	ロジックモデル①
サテライト貸出	サテライト(satellite)とは、元の施設から離れた拠点を意味し、ここでは、図書館の本館や分館の施設から離れた貸出拠点を指します。団体貸出を利用する団体が各拠点(サテライト)で行う貸出をサテライト貸出と言います。	p10 ロジックモデル①
対話型鑑賞	美術作品の解釈や知識を一方向的に鑑賞者に提供せず、鑑賞者が作品を見た時の感想を重視し、思考能力・対話能力の向上を目的に実践される対話による美術作品の鑑賞法で、1980年代にニューヨーク近代美術館が始めたとされています。	p18 ロジックモデル④
電子書籍	紙に印刷された本ではなく、電子機器のディスプレイ上で読める電子的に記録された本や雑誌をいいます。	p13 ロジックモデル③
読書バリアフリー法	障害の有無に関わらず、すべての人が読書による文字・活字文化の恩恵を受けられるようにする法律です。さまざまな障害のある方が利用しやすい形式として、大きな活字で印刷された「大活字本」や、触って楽しむ「布の絵本」、デジタル録音図書の「DAISY(デイジー)」、インターネットで点字データや録音図書を提供する電子図書館「サピエ図書館」等があります。	p14
ユニバーサルデザイン	年齢や性別、身体的能力やそれぞれの状況にかかわらず、できるだけ多くの方が使いやすいように製品や建物、空間をデザインしようとする考え方のことです。例えば、多機能トイレ(オストメイト対応可能)、スロープ、手すり、見やすいサイン等があります。	ロジックモデル①

用語	意味	掲載ページ
レファレンスサービス	司書や職員が図書館利用者の知りたい情報や資料を探し出して提供することで、利用者の調べ物や課題解決を支援するサービスです。	p14 ロジックモデル①④
レフェラルサービス	利用者支援の形態の一つで、前述のレファレンスサービスが資料や情報を提供するのに対し、レフェラルサービスは司書や職員がその分野の適切な専門家や専門組織に照会して情報を提供したり、またはその人や組織を紹介したりするサービスです。	p14 ロジックモデル①
ワークショップ	参加者が一方的に講義や研修を受けるのではなく、参加者が意見を出し合ったり作業に参加したりする体験型の講座やグループ学習、研修等のことです。	p18 ロジックモデル②③⑤
Society5.0 (ソサエティ5.0)	サイバー空間(仮想空間)とフィジカル空間(現実空間)を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会課題の解決を両立する人間中心の社会のことです。第5期科学技術基本計画で日本が目指すべき未来の姿として提唱されました。	ロジックモデル③
SNS	ソーシャル・ネットワーキング・サービス(Social Networking Service)の頭文字をとった造語です。 登録された利用者同士が交流できるコミュニティ型WEBサイトの会員制サービスのことで、よく知られているものではフェイスブック(Facebook)やライン(LINE)等があります。	p23 ロジックモデル①
STEAM教育 (スチーム教育)	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、技術や工学など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です。Art(芸術)には「教養」の意味を持つリベラルアーツ(Liberal Arts)も含み、人文科学や社会科学など広い分野の学びも含まれます。 「文化的施設基本計画」(p2)において「統合的な学びの要素を取り入れ、だれもが新たな挑戦に挑み、試行錯誤し、成功や失敗ができる場所を目指す、文化的施設の5つの役割の1つ」(基本計画p2)。として位置づけています。	p5 p14 ロジックモデル②⑤
VR/AR	◆VR(Virtual Reality)とは「仮想現実」のことをいい、スクリーンなどにリアリティを高めた視覚映像を投影して非現実な世界をあたかも現実のように感じさせる技術です。 ◆AR(Augmented Reality)とは「拡張現実」のことをいい、実在する風景に仮想の視覚情報を重ねて表示することで、目の前にある世界を仮想的に拡張するという技術です。	p13