## 1-01 CONCEPT

# 未来のさかわを育んでいく「学び合いの広場」~まちの活動の"あいだ"をつなぐプラットフォーム~

敷地西側からエントランスを見たイメージ

これからの図書館は読書や学習だけでなく、町民の主体的で多様な活動を育む役割が求められています。一方で主体的な活用は自然発生的に生まれるものだけではありません。新文化拠点に求められるのは「やってみたい!」という小さな思いと、まちを舞台に生まれる様々な活動のあいだを繋ぐことだと考えます。私たちは、新文化拠点そしてまちを舞台に、ともに学び合い、ともに表現・発信するための3つの概念、

「新たな活動へと導く人:ガイド」「活動がしやすい場と機会:スタジオ」、「人と情報をつなげる術:ミドルメディア」を導入します。

### 「場:スタジオ」… 情報へのタッチポイント

様々な植物が自生するまちのあらゆる場、その他の文化施設を町民活動の「フィールド」として捉え、新文化拠点とつなぎ、ともに学び合い、表現するためのスタジオを設置します。スタジオは活動を担うグループのための一時的な拠点(ポップアップスタジオ)として、密なディスカッションや模造紙やホワイトボードを使った活動に使える場とします。

### 「人:ガイド」… 情報への導き手

司書の方々はもちろん、コーディネーターや周辺の文化施設を担う方々、キコリンジャーや農家、さらには町民植物博士まで、町民を新たな学習や探求、表現、制作へと導くガイド役を設けます。こうしたガイドが新文化拠点を活用する際の相談にのり、スタジオプログラムを展開できるよう支援します。

### 「術:ミドルメディア」… 情報のコンテナ

人と人、人と情報をつなぐためのレフェラルサービスとして、 町のガイドを紹介するアーカイブや町の人が発信する SNS、研究したい分野の本を集めて持ち運びできるモバイ ル本棚などのミドルメディアを提案します。情報と実空間を 行き来するミドルメディアでともに学び合う場を創ります。

### 1-02 建築計画概要

佐川町新文化拠点(仮称)は蔵書数10万冊の図書館と学び合いのサイクルを充実するための交流ス ペースを併設した施設です。

まちの活動のあいだをつなぐため、情報のタッチポイントとなる様々な「スタジオ」を配置し、情 報への導き手となる「ガイド」の方々とともに、情報のコンテナとなる「ミドルメディア」を用い て、未来のさかわを育んでいく「学び合いの広場」を目指します。

### 建物のイメージ

佐川町新文化拠点(仮称)は山並みに呼応する一枚の おおらかな屋根におおわれた学び合いの場です。屋根 を支える大黒柱のもとにひとが集い、ともに学び合う 誰もが訪れることのできる広場をつくります。



上から見たイメージ



### 1 エントランス

エントランスに入ると中庭越しに図書閲覧スペースが見えます。 新文化拠点での活動展示や中庭や前庭と一体的に様々な利用が出来ます。



2 中庭

植物のまち佐川にふさわしい植物を通した学びが出来る中庭。 学び合いスタジオと連携して様々な活動に利用します。





### ③ 学び合いスタジオ(交流スペース)

佐川のまちの様々な活動や人が学び合うスタジオ。活動の発表やワークショップ等図書館の情報を用いた様々な活動ができ ます。またそれらの活動をまちの内外に発信することができます。



4 子どもスタジオ

子どもスペースでは寝そべって本を読んだり、 外のテラスとつなげて、みんなで読み聞かせの会をしたりも。



5 大黒柱のもとの読書テーブル

高知県の樹木を束にした大黒柱のもと、みんなで読書ができる大きなテーブル。



### モバイル本棚

図書館内を行き来することで、スタジオ活動に使ったり、 佐川町内外のガイドが選定した書籍などを展示できるモバイル本棚。



メディアスタジオ

雑誌や新聞、佐川町の情報など新しい情報が得られ、対面朗読室を 活かしてSNSなどで佐川町から世界へ発信できるメディアスタジオ。



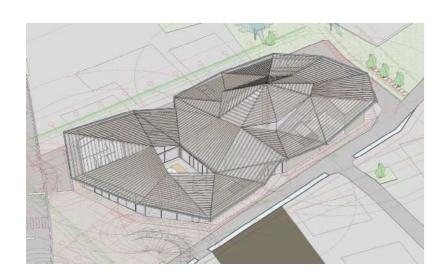
6 フォーカススタジオ

学習やテレワークなど集中して本を読んだり作業ができるスタジオ。

# 1-03 建築計画概要

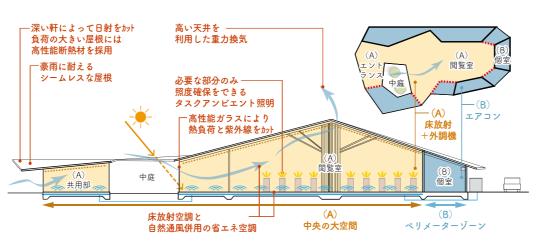


構造計画



高知県産木材をふんだんに使った木の香りが心地いい建築 県産木材を約180㎡を使用

設備・環境計画



快適で過ごしやすく地球にも優しい設備・環境計画

### ランドスケープ計画



まちとシームレスにつながるよう内外をつなぐランドスケープ

# 02-01 情報環境設計の基本方針

デジタル化の潮流をふまえ、図書館には図書(書籍や雑誌など)のみならず、地域資料や各種データベースなど、あらゆる情報の活用を支援する役割が求められています。

情報を誰もが利用できることで、情報を活用した新たな活動が生まれ、さらに新たな情報を生み出していく、このサイクルを生み出す環境を設計することを「情報環境設計」と呼んでいます。実施設計では佐川町の多様な活動の調査・分析をもとに、新たな情報環境の設計を行い、基本設計で策定した「情報環境設計の基本方針」への追記・改定を行いました。この情報環境設計においては、情報の享受のみならず、自らが情報を生産していく主体となること、それを支える人やプログラム、システム、ツールが互いに連関していくことが重要となります。

### ①情報リソースの拡充

図書資料はもちろん、多種多様な資料やデータベースなどの情報リソースを拡充し、アクセスがしやすい環境を設計します。 具体的には下記の内容を想定しています。

- ・医療や農業など暮らしや職に関わるデータベースへのア クセスができるようになる
- ・国や県、大学その他機関のデジタル資料(国会図書館デジタルコレクションや高知県電子図書館、牧野標本館データベース)に関する情報を発信する

例: 牧野富太郎の書籍がまとまったコーナーで見つけた小冊子で、牧野富太郎の植物標本データベースが公開されていることを知り、牧野公園で見た植物の標本を探してみた。

### ②情報への導き手の多様化

情報リソースの拡充に合わせて、司書、コーディネーター、 ガイドをはじめとした多様な情報への導き手が新文化拠点の 担い手になることで、レファレンス、レファラル機能を強化 します。具体的には下記の内容を想定しています。

- ・ICTスキルや教育に専門性をもつコーディネーターが 新文化拠点(仮称)に駐在し情報の検索、解析、アーカ イブなどを支援する
- ・植物やものづくりに専門性をもつガイドがさまざまな 教室やイベントを開催する

例:デジタル化された牧野富太郎の植物図や植物標本を活用した植物画教室に参加。 コーディネーターのサポートのもと、自分で書いた植物画をデータ化して、新文化 拠点(仮称)のメディアにアーカイブした。定期開催される植物画教室で制作され た植物画がたまってきたら、「みんなでつくる植物画集」をつくってみよう。

# の情 す。 ファ ファクショップ・ イベント 情報の享受 情報の生産 (表現・制作・探求) システム ポータルサイト・ データベース

### ③情報へのタッチポイントのアップデート

現代の多様な情報リソースにアクセスしやすいICT環境、機材や設備設計により、情報へのタッチポイントをアップデートします。具体的には下記の内容を想定しています。

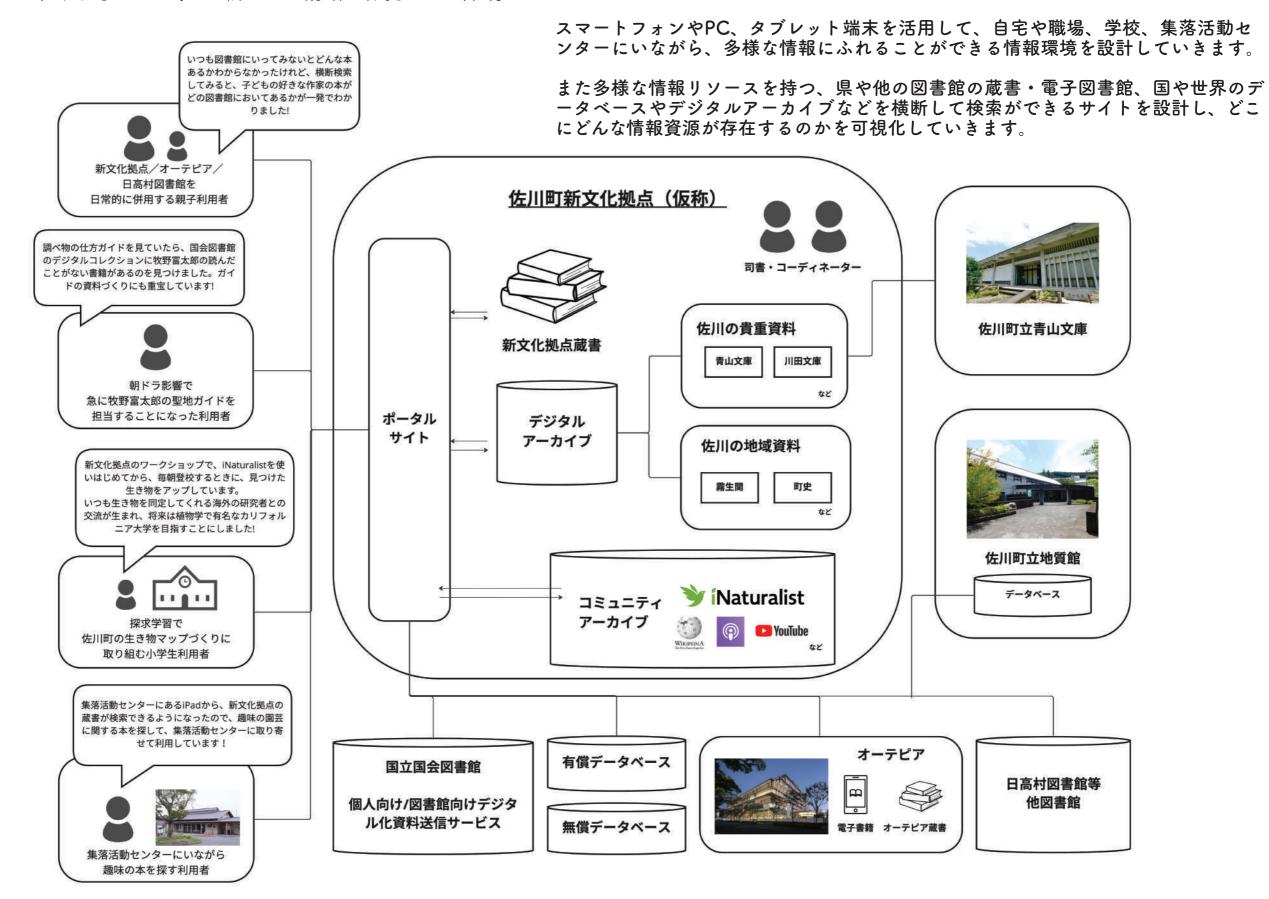
- ・館内にWiFiを完備することで自分のスマートフォンや PC、貸し出しのタブレット端末からインターネットにアク セスできる
- ・web-OPACを導入することで新文化拠点(仮称)の中でも外でも、図書館にある資料を検索することができる
- ・図書館に関するあらゆる情報にポータルサイトからスムー ズにアクセスできる
  - 例:新文化拠点(仮称)の植物画教室に参加すると、iPadが手渡された。みんなで周辺にある植物の写真をiPadで撮影したり、その場で植物を見ながら写生会をしたり、教室の最後には自分で撮影した写真や絵をスマートフォンに送信して、持ち帰った。

### 4年川町独自のデジタルアーカイブ

町の貴重資料や地域資料、町民が新たに生み出した制作物などをデジタル化し、公開・アーカイブしていきます。 具体的には下記の内容を想定しています。

- ・青山文庫や川田文庫、霧生関や町史などの資料を デジタル化し、公開する佐川町独自のデジタルアー カイブ
- ・既存のプラットフォームを活用し、町民参加型でデジタルデータを作成・持ち寄り、公開するコミュニティアーカイブ
- ・上記2つのアーカイブを、町民の表現・制作・探求 に持続的に活用し続けるためのワークショップやプログラムを展開する
- 例:佐川高校の授業で、さかわーくを使って、自分の探求したいテーマを考える。 佐川町独自のデジタルアーカイブの使い方についてのレクチャーを受けた後で、 学校のPCを使って検索してみると、これまで所在がわからなかった資料が見つ かった。実際の資料のデジタルデータを分析して、発表した。

# 02-02 佐川町における新たな情報環境の全体像



# 02-03 ポータルサイトの画面イメージ案

### トップ画面イメージ



### 詳細検索画面イメージ



### カテゴリ検索画面イメージ



### 検索結果画面イメージ



# 02-04 情報の生産プログラムの指針とイメージ

新文化拠点における「情報の生産」にあたっては、コーディネーターやガイドと協働し、町民の方々が自ら情報を生産する振る舞いを身につけるプログラムの展開が必要となります。

プログラムの検討にあたっては下記の事項を重視しています。

- ・新しい情報環境に対応した表現・制作・探求を主眼としている
- ・プログラムを通して、ツールの使い方やリテラシーを身につけることができる
- ・プログラムやツールを通して、町内外のより広いコミュニティとつながることができる

また、こうしたプログラムについて、設計・施工の段階から試行してみることで、新文化拠点が竣工後にも、持続的にプログラムが展開できるよう支援を行っていきます。

具体的には2024年度春に、右のようなプログラムの試行を予定しています。

「『みんなでつくる植物図鑑』をつくろう!」は、植物にくわしいガイドのもと、佐川町にある植物をみんなで探索し、佐川町のデジタル植物図鑑を作成するワークショップです。ゲストによるレクチャーで、植物調査の仕方やデータのつくり方・使い方などについて学び、牧野公園をめぐって植物や生き物を調査し、植物図鑑と植物マップを作成します。

佐川町で進む、図書館を基盤にデジタルを活用した学び合いの場「佐川町新文化拠点(仮称)」の整備。このワークショップは同施設から生まれる新たな活動を描き出す試みです。子どもから大人まで、植物にくわしい方もそうでない方もぜひご参加ください!



会場:牧野公園 花見棟 参加費:無料

定員:先着20名/要申込(受付期間○月○日(○)~○月○日(○))

### プログラム

17:00 終了

14:00 趣旨説明・ミニレクチャー 14:45 植物や生き物を探して撮影しよう 15:55 植物を同定してみよう 16:45 つくった植物図鑑を見てみよう お申し込み: 佐川町教育委員会 © 0000-00-0000 08:30~17:15(土・日・祝日除く) \*定員になり次第、お申し込みを締め切らせ いただきます。



iNaturalistというアプリを使います。使い 方は当日ご説明しますが、スマートフォンを ご持参ください。ご持参が難しい場合には お申込み時にお伝え下さい。

### 企画・運営チーム

地域学習コーディネーター(元佐川町地域おこし協力隊)大道剛 oriori(佐川町新文化拠点(仮称)ランドスケープ担当) リ・パブリック(佐川町新文化拠点(仮称)情報環境設計担当) ハウジング・森下大右・ishibashinagara設計共同企業体

植物 鑑 を

#1

# 3-01 事業スケジュール

