

## 連携先ミュージアム： 京都国際マンガミュージアム

### MM魅力アップ企画

世界中から来訪者を集めている本施設の魅力を高めることによって、来訪者の満足度を上げ、集客力を高めることを狙いとした企画の立案

#### ■受講生

岡島 三奈(京都精華大学(以下、KSU)・芸術学部・4年生)、奥田 大紀(KSU・デザイン学部・2年生)、河合 陽菜(KSU・マンガ学部・2年生)、坂井 杏(KSU・芸術学部・2年生)、セツコウ(KSU・デザイン学部・2年生)、テイイチダク(KSU・マンガ学部・2年生)、林 希穂 (KSU・デザイン学部・2年生)、村井 優花(KSU・デザイン学部・3年生)、水谷 希(KSU・芸術学部・4年生)、山形 瑠音(KSU・マンガ学部・2年生)、リジュン(KSU・芸術学部・2年生)、リョウ ヨウブン(KSU・マンガ学部・2年生)

#### ■担当教員

葉山 勉 (京都精華大学・デザイン学部・教授)

### 活動目的・概要

京都国際マンガミュージアムにおいて、ミュージアムが抱える問題点を解決し、またミュージアムの魅力を高めるための企画を考えます。

京都市内の歴史ある番組小学校をリノベートし、2006年に誕生したこの博物館(登録有形文化財)は、日本最大のマンガ博物館であり、年間数十万人の入館者があり、その内の3割は海外からの訪問者です。

地元住民の社会資産を活用し、京都の新しい魅力を国内外に発信してきました。

マンガを日本を代表する文化として位置づけ、地域住民へのサービスと来訪者の満足度を上げるための方策の企画提案を行います。具体的には展示企画、イベント企画、インテリアデザイン、資料アーカイブの活用企画、情報発信方法企画、などが期待されています。



#### ◆主な活動

( ) 以外は、2コマ 3時間授業

- 2020.10.10 ガイダンス、見学
- 2020.10.18 (プレゼンテーショントレーニング)
- 2020.10.25 各自作業
- 2020.10.31 各自発表、グループ討議、グループ分け
- 2020.11.07 中間発表会
- 2020.11.21 グループ討議、企画書作成作業
- 2020.11.29 グループ作業
- 2020.12.05 提案のまとめ作業
- 2020.12.13 (成果発表会)
- 2020.12.18 ミュージアム関係者との振り返り

## 活動の成果

### 1. フォトスポット 担当:坂井 杏, セツコウ

来訪者が、自分の願いを吹き出しに記入し、記念撮影を行うためのオリジナルな場所、「マンガの壁」をデザインし、実物制作しました。ミュージアム館内の新しいフォトスポットです。



### 2. のれんと椅子 担当:奥田 大紀, 林 希穂

マンガを廊下で読みやすく、かつ通りやすい空間の確保を目的とし、居心地が良くなる効果、感染症対策効果を期待するものとして、椅子の配置計画と「のれん」の設置を提案し、実物を制作して実験しました。



### 3. マンガミュージアム マガジン 担当:山形 瑠音

マンガミュージアムが発行するマガジンです。内容は、ミュージアムが所蔵する貴重な資料の紹介、マンガ投稿の掲載、イベント案内などで、ミュージアムの魅力を、社会に発信していきます。



### 4. 漫画読書会 担当:テイイチダク, 村井 優花, 岡島 三奈

漫画研究会という任意団体を、京都精華大学生+漫画好きな一般の方でつくります。この研究会は、マンガミュージアムを拠点に活動する団体です。

マンガ研究会を開催し、情報の交換、等の活動を行うことによって、ミュージアムの魅力度アップし、交流者人口の増加を図ります。

#### メリット

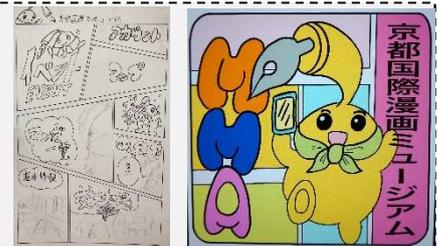
参加者にとってプレゼン力を鍛える。  
 漫画好きの人と出会える。  
 新しい漫画を知れ、漫画の話を深くできる  
 ミュージアムにとって  
 漫画好きの人が集まる場所を作れる。  
 宣伝となり、より多くの来訪者を呼べる。



### 5. アプリケーション 担当:河合 陽菜, 水谷 希, リョウ ヨウブン

館内から、アプリケーションを通じた情報発信を行います。目的と効果は、マンガミュージアム内の漫画の検索が手軽にしやすくなり、来訪者の検索時間への負担が減ります。

また、イベント情報を伝えやすく、スマホアプリにすることで普段から目にすることができ、結果としてマンガミュージアムに足を運ぶ来館者数が増えることが期待されます。



## 活動を振り返って

- ・ここまでやってこれて良かったです。楽しかったです。
- ・アイデアをかんがえることと、進級制作を両立することが大変でした。チームメンバーとの交流や意見もなかなか違って、不安になりました。
- ・会社に就職して新しい企画を提案したり、実行するときにはどうすれば良いのかを知ることができました。取材の仕方や、アイデアをまとめる方法などはとても参考になりました。
- ・今回の授業でプレゼンの方法や、インタビューの方法を習いました。これからのアイデアづくりやリサーチにも使えると思います。また、他の学部の人と一緒に参加することによって、新しい考えや視点を発見しました。やわらかい思考は今後も使えると思います。
- ・マンガミュージアムの知られていない魅力をたくさん知ることができ、良かったです。こうした企画をここまでしっかり考えたことがなかったので、とてもいい機会をいただけたと思います。いろいろとトラブルはありましたが、無事に終わって良かったです。
- ・企画をするのに、イラレを使ったのですが、ほとんど初めて使ったので、半泣きで作りました。
- ・ただアイデアを出すのではなく、実現可能なものに推敲していく過程がとても面白かったです。ミュージアムの方々もとても協力的で良いものをつくりたいという意思を授業参加者全員に感じました。とても意義のある授業に参加できたと思います。
- ・私はのれんづくり苦労しましたが、パワーポイントの作成、発表など、グループメンバーがやってくれたので、自分の役割として皆で助け合い分担することが大事だと学びました。
- ・いくつも出た提案は、どれも良い案で、絞るのが難しかったです。また、実際に形にすることの大変さを学ぶことができました。
- ・チームで協力して1つのことを成し遂げることの難しさと楽しさを知りました。
- ・マンガミュージアムのような大事な場所を、いかに世間に認識してもらい、広く発信していけたら良いかを考える貴重な機会を、この授業でもらえて大変うれしかったです。今後、自分のマンガを描くのにも参考になったと思います。

## 担当教員からのコメント

京都国際マンガミュージアムのスタッフの皆様が、日頃より円滑な運営や、来訪者への魅力度をアップさせていくことに熱心に取り組んでおられる中、学生たちと共に考えて、どのような提案をすることができるか、不安な状況でのスタートでしたが、スタッフの皆様とのヒアリングや意見交換、さらには制作への熱心な協力も得たプロセスを経て、今回の提案をまとめることができました。

提案内容によっては、デザインしたアイデアの実物制作を行い、実際にミュージアム館内に設置して、来訪者の反応を見たりすることができたことは、学生たちにとって、手ごたえを感じたことになったと思います。

残念なことは、試作や実験した結果を、さらに改良して、現実に発信するアイデアとして実現させる事までができなかったことです。今後の大学と京都国際マンガミュージアムとの関係で、進めていくことができればと思っています。

学生たちからの振り返りのアンケート結果からは、学部学科を超えたプロジェクトであったので、学生個人個人へ新しい視点が生まれたことや、チームで制作した経験が、これからの彼らの学習生活への刺激になったことが伺えますので、本授業を開講した意義はあったと判断しています。

活動資料

# 京都ミュージアムPBL科目

京都国際マンガミュージアム  
×  
京都精華大学 2020



ミッション：ミュージアムの魅力を強化する

- ・来訪者への満足度
- ・来訪者の増加



## 提案

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| 1 フォトスポット案           | 坂井 杏, セツコウ            |
| 2 のれんと椅子             | 奥田 大紀, 林 希穂           |
| 3 マンガミュージアムマガジン(MMM) | 山形 瑠音                 |
| 4 漫画読書会              | テイイチダク, 村井 優花, 岡島 三奈  |
| 5 アプリケーション           | 河合 陽菜, 水谷 希, リョウ ヨウブン |

担当教員：京都精華大学デザイン学部 葉山 勉

## 1. フォトスポット案 SNSへ発信可能な展示物

### 提案とコンセプト

思い出作り・SNS発信の場を設ける  
→来館されたお客様の満足度向上・情報や魅力の拡散



## 2. のれんと椅子

- ・目的: 読みやすく通りやすい空間の確保
- ・効果: 居心地が良くなる、感染症対策

現状写真



アイデアスケッチ



### 3. マンガミュージアム マガジン



### 4. 漫画読書会

#### 漫画研究会

精華大生＋漫画好きな一般の方  
マンガミュージアムを拠点に活動する団体

#### メリット

##### 参加者にとって

- プレゼン力を鍛える
- 漫画好きの人と出会える→新しいコミュニティができる
- 新しい漫画を知れる
- 漫画の話を深くできる

##### ミュージアムにとって

- 漫画好きの人が集まる場所を作る
- 宣伝となり、より多くのお客さんを呼べる

## 5. アプリケーション

### 目的と効果

マンガミュージアム内の漫画の検索が手軽にしやすい  
お客様の負担が減る  
イベント情報を伝えやすい  
スマホアプリにすることで普段から目にする  
マンガミュージアムに足を運ぶ回数が増える

準備・実施 精華生、今の私たちのグループ



アプリアイコン

### 作業風景



学生各自からの意見



意見交換・方向性検討



ヒアリング・意見交換会



中間発表会



グループ検討



グループ制作作業



最終発表準備

