

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

豊田 大晟 (京都精華大学 ポピュラーカルチャー学部)、佐々木 彩乃 (京都精華大学 芸術学部)、山崎 明日海 (京都精華大学 人文学部)、松田 くるみ (京都精華大学 デザイン学部)、原 玄亮 (立命館大学 経営学部)、北川 紗帆 (京都精華大学 デザイン学部)、藤岡 真依子 (京都教育大学 教育学部)、崎濱 凜 (京都精華大学 マンガ学部)、カク セイ (京都精華大学 マンガ学部)、リョウ シセン (京都精華大学 マンガ学部)、オ ジョンファ (京都精華大学 マンガ学部)、リー ツーシエン (京都精華大学 デザイン学部)、

■ 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

授業時間:

2コマ3時間、3コマ4.5時間

- 2022.05.22 ガイダンス、(インタビュートレーニング)
- 2022.05.28 見学、ヒアリング調査、研究テーマの設定
- 2022.06.11 各自発表、グループ討議、グループ作業
- 2022.06.25 中間発表会
- 2022.07.02 グループ討議、企画書作成作業
- 2022.07.09 提案書作成、最終確認、発表
- 2022.12.11 (成果発表会)

活動の成果

1. マミュー・プロデュース 担当:豊田 大晟、佐々木 彩乃

人気や知名度のない、マスコット・キャラクターを見直し、デザイン等の作戦を提案する。



2. 見知った世界の解体 担当:山崎 明日海、松田 くるみ

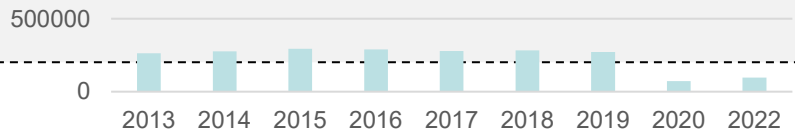
漫画の構造分析の展示とそれに連動するワークショップの提案



3. マンガの学園祭 担当:原 玄亮、北川 紗帆、藤岡 真依子、崎濱 凜

『京都国際マンガミュージアムイベント実習』の授業を開講し、イベント等の企画・運営を実施する提案。

入場者数の推移



4. 原画活用 担当:カク セイ、リョウ シセン

マンガの原画に焦点をあて、展示方法、活用方法について提案。



5. メインギャラリー×REST UP 担当:オ ジョンファ、リー ツーシエン

館内のステージ、家具、壁について、快適な時間を過ごすことのできる仕組みやデザインを提案。



活動を振り返って

- ・ 多様な人が集まり良い観点を共有できてよかったとしても勉強になりました。後からもっと頑張っていればよかったと思いました。そしてもっと考える力や上手くプレゼンする技術を身につけたいと強く思いました。とてもいい経験になりました。
- ・ 自分の大学にはこうした実学できたなプログラム授業が無いので楽しかったです。また、多様な学問多様な大学で学んでいる人と会えて自分にとっても刺激になりました。
- ・ まず、PBLという授業形態が初めてで、最初は緊張していたが、問題解決のために仲間と協力をし、物事を調べたりスライドを作成していく中で、チームで行動することの楽しさや難しさを知れた。加えて、条件に合った提案や施設側とのコラボレーションにおけるコミュニケーションの難しさが分かった。最初はインタビューの方法という授業に始まり、徐々に施設側とコミュニケーションを取りながら問題解決に向かって協力するという普段は出来ない経験をさせていただいた。短い期間だったが、どの班も、マンガミュージアムが抱えている問題を真摯にとらえ、それぞれの最適案を出せたと思う。
- ・ 総じてこの授業を取って良かった！！という感想に尽きます。実際の施設で課題を発見・解決する案を考え、施設の方に発表するという経験はなかなかできません。また、他大学単位互換授業という形態のおかげで様々な学びや発見、出会いがありました。コロナ禍で対面授業や課外活動が十分に行えず、こういった機会は例年よりも減っており本当に貴重でした。授業を取って良かったと思った理由は大きく二点あります。一つ目は他大学の学生や先生方との交流で多くの学びがあったからです。私は、クリエイティビティがなく自分独自のものを生み出せないことや、頭が硬く逆転の発想ができないというのが弱みだと感じていたからです。そのため精華大学や普段交流の機会のない他大生から何かヒントを学べないかと考えていたからです。実際、どの班の発表を聞いていても、問題の発見や着眼点が優れていて、その方法があったか！そんな問題があったか！という発見がありました。どうすれば独創性のあるアウトプットを出せるのかを聞くことができ、有意義な時間でした。加えて、精華大学の先生方は、私の凝り固まった頭をほぐしてくださいました。私は就活のグループディスカッションで使うような課題解決フレームワークを使って、提案はコストも考慮し実現可能性のあるものを、という思考が強い人間でした。しかし芸術系大学の教授でおられるからか、コストも実現可能性も考えずにアイデアを出していこう、バックキャストिंगで考えてみてもよい、というような柔軟な思考をお持ちだったからです。二点目は、社会の複雑さや厳しさを実感したからです。授業が始まる前は、京都国際マンガミュージアムといった有名な施設は、コロナで来場者が減ったこと以外にそれほど問題はないのではないかと考えていました。しかし実際に局長のお話を聞いたり館内を見学したりして、有名であっても数多くの問題を抱えていることがわかりました。加えて、ステークホルダーの存在や施設の特質上解決したくてもできないこと、収益の問題などもあり、社会の複雑さと厳しさを実感しました。マンガに限らずエンタメは絶えず多様化しており、古いものは淘汰される危険もあります。それについて、今後もアンテナを高く持ち、考え続けていきたいと思いました。短い期間でしたが、この授業を履修して、本当に良かったと思います。

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、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。

限られた授業回数の中、さまざまな提案を考えてプレゼンテーションすることができたと思います。スペースの有効活用、来館者へのサービス、魅力度アップなど、すべての提案が現在のマンガミュージアムに求められている内容になりました。

3大学7学部の学生が集まった今回の授業は、授業運営の心配もしていましたが、始めてみると、学生達は積極的にコミュニケーションすることができ、安心しました。考え方や発想が異なるアイデアが出たこと背景には、異なった価値観を持っている学生達が集まったことのプラス効果があったと思います。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。

2022 京都ミュージアムPBL科目

京都国際マンガミュージアム



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



提案内容・メンバー

豊田 大晟
佐々木 彩乃
山崎 明日
松田 くるみ
原 玄亮
北川 紗
藤岡 真依子
崎濱 凜
カク セイ
リョウ シセン
オ ジョンファ

KSU 音楽
KSU 版画専攻
KSU 人文
KSU ライフクリエーション
立命館大学 経営学科
KSU 建築
京都教育大学 教育学部
KSU キャラクターデザイン
KSU ストーリーマンガ
KSU ストーリーマンガ
KSU アニメーション

マミュー・プロデュース

見知った世界の解体

マンガの学園祭

原画活用

REST UP

授業担当教員：
京都精華大学デザイン学部
葉山勉

● 授業風景



ミュージアムスタッフへのヒアリング



グループ作業



グループ発表準備



中間発表会



ミュージアム関係者への最終発表会・講評会



集合写真