

連携先ミュージアム：京都国際マンガミュージアム 京都国際マンガミュージアム魅力アップ企画

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

氏名（50音順）で記載してください。

井成 和実（平安女学院大学・国際観光学部・3年生）、小田 陽亮（京都精華大学・マンガ学部・3年生）、ガン ジョンウ（京都精華大学・デザイン学部・3年生）、コ ジャクセツ（京都精華大学・マンガ学部・4年生）、清水 ま心（立命館大学・文学部・2年生）、ジョ ヨンス（京都精華大学・デザイン学部・4年生）、土田 千夏（京都精華大学・芸術学部・3年生）、那須 千裕（京都産業大学・外国語学部・3年生）、林 公望（京都精華大学・芸術学部・3年生）、福田 光祐（立命館大学・国際関係学部・2年生）、ムン ジェウ（京都精華大学・デザイン学部・3年生）、ユン ソンミン（京都精華大学・デザイン学部・2年生）、リン ギョクシュウ（京都精華大学・マンガ学部・4年生）

■担当教員

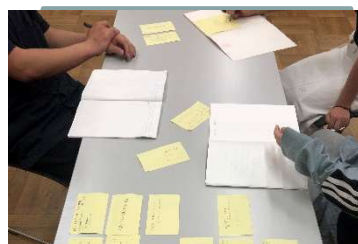
葉山 勉（京都精華大学・デザイン学部・教授）、伊藤 遊（京都精華大学・国際マンガ研究センター・特任准教授）

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年に誕生したこの施設（登録有形文化財）は、日本最大級のマンガ文化施設であり、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（2019年度）。また、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、研究施設としての価値と、地域住民へのサービスおよび来訪者の満足度を上げるための方策の企画提案を行うことが期待されています。



◆主な活動

2023.5.21 ①インタビュートレーニング ②ガイダンス ③マンガミュージアム見学

2023.6.10 ①講義聴講（マンガが「ミュージアム」と出会う）②テーマの設定

2023.6.17 ①ゲスト講義聴講（ミュージアムを「経営」する）②事例調査各自発表 ③グループ討議・作業、提案書の作成作業

2023.6.24 ①ゲスト講義聴講（ミュージアムを「地域」にひらく）②中間発表

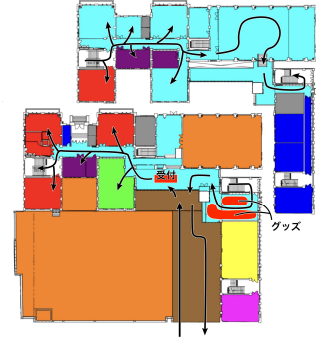
2023.7.8 ①ゲスト講義聴講（ミュージアムを「広報」する）②事例調査各自発表 ③グループ討議・作業、提案書の作成作業

2023.7.22 ①プレゼン最終準備、提案書最終確認 ②マンガミュージアム関係者に向けての発表

活動の成果

1. マンガミュージアム マップの見直し 担当:小田、ジョ、土田

マンガミュージアムの手狭に感じられる部分、あるいはデッドスペースなどを調査し、それらを合理的かつ有効に活用するためのマップや動線の見直しを提案した。



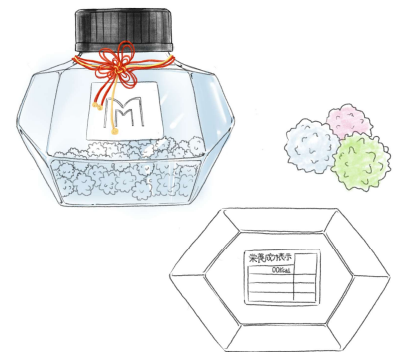
2. マンガ神社の創建 担当:コ、ユン、林、福田

マンガミュージアムに新たな経験の場、イベントスペースを提供するために、同館の「グラウンド」の一部に、「マンガ神社」の創建を提案した。



3. オリジナルグッズの制作 担当:井成、清水、ガン

マンガミュージアムの「名物」となるような、マンガミュージアムらしさ+京都らしさ、ということをテーマにしたオリジナルグッズを提案した。



4. 多言語翻訳版日本マンガの比較展示の制作 担当:那須、ムン、リン

日本人だけでなく、外国人にも研究施設としてのマンガミュージアムを楽しんでもらうために、様々な言語に翻訳された日本のマンガ作品を比較する展示を提案した。



活動を振り返って

・ 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、始まってみると、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。

活動資料

【7.22マンガミュージアム関係者に向けての提案会における、関係者の講評より】

〈1. マンガミュージアム マップの見直し〉

- ・今回、これを企画するにあたって、事務所の職員・スタッフへのヒアリングはしたのか？
現状がなぜこうなっているかを知ったうえで企画をたてるとスタートラインも違ってくると思う。
- ・改装するとき、どのくらいの時間と経費が必要かを計画で算出したり、改装期間中に入館者数が少なくなることへの考慮などがあると更に良いと思う。
- ・エレベーターの使用への考慮も取り入れてほしい。

〈2. マンガ神社の創建〉

- ・来た人がどんなストーリーを作るかが大事。そのストーリーをさらに二次創作化するとかいいかもしれない。
- ・高知県には牧野圭一先生アイディアのマンガ神社があり、鎌倉には清水崑が関係するかっぱ筆塚（荏柄天神社内）があるので、参考になるだろう。
- ・悪乗りするのならとことんやってほしい
- ・（マンガミュージアムにある）マンガ家の石膏手型をご神体にして、三十三間堂のように千体にして祀ってはどうか。

〈3. オリジナルグッズの制作〉

- ・特に外国人は、インク瓶や組紐がそもそも何かがわからないので紹介文が書かれたリーフレット（日本語、英語）を商品につけた方がいいかもしれない。
- ・組紐とインク瓶の親和性をもっと掘り下げた方がいい。

〈4. 多言語翻訳版日本マンガの比較展示の制作〉

- ・なぜこうしたかの意図を示すのは重要。
- ・事例を、別途ワークショップを企画して集めてはどうか。