

京都国際マンガミュージアムにおけるワークショップと アーティスト・トーク

倉持佳代子

はじめに

京都国際マンガミュージアム（以下 MM）では 2006 年の開館以来、多数のワークショップ（以下 WS）やアーティスト・トークを開催してきた。手探りの中始まった MM の WS、アーティスト・トークも 10 周年を迎えようとする今、ようやくいくつかのモデルケースとしてまとまりつつある。現在、国内外でマンガ関連の企画の需要が高まり、多数の企画が生まれては消えていくが、そうした中で、文化施設として MM がマンガの WS、アーティスト・トークを発信する意義は何であるか？ 本稿では MM での具体的な方法や目的を整理し紹介するが、WS とアーティスト・トークがマンガ研究の領域における実践的な学問としてどんな可能性を孕んでいるのか？ 考える一助になれば幸いだ。

なお、開館から 5 年間の WS 事例は、「文化施設で <マンガワークショップ> をするということ——京都国際マンガミュージアムにおける実践報告から」（伊藤・小川・久保『京都精華大学紀要第 42 号』2013）によってまとめられている。筆者はこれを踏襲しつつ、以降 5 年（2011～2015 年）の事例から、その効果や課題についても言及する。

I . マンガ WS

I-1 ミュージアム WS とマンガ WS を取り巻く環境

まず、一般的なミュージアム WS を取り巻く環境と、マンガ WS が MM においてどんな位置づけであるかを確認したい。ここで論じる WS とは、「ただテキストや教材を読んだりするだけでなく、実際にそのことをやってみて感じてみようという『体験』を重視した学び方。」（中野 2001: 1）であり、参加体験型の創造的な手法のことである。日本のミュージアムでは「1980 年代以降、美術家が作品の制作の止まらず、自らの制作の過程にある発見や驚きを様々な人と共有し、交感する試み」（岡本 2005: 88-89）として盛んに行われるようになり、伴って美術教育普及の柱とする館が増えた¹。WS が特にミュージアムで重要視されるようになったのはバブル崩壊後、2001 年に制定された独立法人化と指定管理者制度の影響は大きい。より明確に市民ニーズに応える「開かれたミュージアム」が求められるようになったからだ。既存のミュージアムのあり方²に問題意識を持つ学芸員たちも増え、WS はその意識改革の一つとして採用された。つまり、一般来館者にとって敷居が高いと思われがちなアートやデザインを身近なものとして感じてもらうための手法として採用され、また違う言い方をすれば、そもそも「アートやデザインは、生活から生まれたものであり、身近なもの」（今井 2016: 2-3）であることを再認識するためであった。今日まで、各ミュージアムで

1 例えば世田谷美術館では、1986 年度より「生活と美術をどのようにして結びつけることができるかというテーマの追求」「『日常と美術』のつながりを強く意識したプログラム」（高橋 2011: 10-16）を WS の所信表明にしてきたという。

2 「好事家（こうずか）や研究者の閉鎖的オアシスにおそろおそろ足を踏み入れる緊張感…。そんな、美術館に対するイメージを人々から解き放つには、（略）意識改革が必要だった」（大月 2003:4）など、既存のミュージアムから脱却するための問題意識は、様々な学芸員達によって、たびたび語られている

は多種多様な WS が行われ、それゆえに冒頭のような定義にとどまらない解釈の館も多くなってきた。しかし、それこそが「生きている美術館の、あるいは広くワークショップの本質と可能性がある」(岡本 2005: 88) のだろう。

一般的なミュージアム WS が、アートやデザインの世界を身近に感じてもらう架け橋であるなら、マンガ WS の役割は何だろうか。マンガはすでに多くの人々の日常であり、身近な存在である。ここ数年、マンガ WS も含めたマンガの企画が様々なミュージアムで開催されているが、それは前述したような「開かれたミュージアム」のための効果的な方法として、マンガが博物館運営の観点から注目されたからだろう。さらに言えば、「2000 年代、国や行政によって、国際的な経済競争に耐えうるソフトコンテンツとして”再発見”」(伊藤 2003)されたからである。マンガをミュージアムの中で文化として位置づけていこうという流れの一方、単に集客を目的としたエンターテインメントとして位置づける人も多いのも事実だ。しかし、そもそもマンガの企画は、どんなものでも必ず人が集まるかといえば、決してそうではない。読者にとって習慣的にマンガを手にとって読む行為と展覧会や WS に参加する行為とでは大きな隔りがあるようだ。それは MM の来館者の動向を見ても顕著で、年間約 27 万人の入場者のうち、企画展入場者は全体の 10% ほどで、WS の参加率は 5% 以下³だ。博物館的な機能を目的に来る人は実は多くはない。MM 入場者の大多数は、マンガを「読む」ことを第一目的に来館しているのだ。それはマンガの正しい姿ではあるが、文化施設としてマンガを扱う意義としては、「読む」だけでなく、マンガに対して新しい視点を来館者にもたらし、マンガを通して新たな学びの場を与えることである。MM の WS は、集客目的で実施されるエンターテインメントとしての位置づけではなく、文化施設の意義を果たす一つの方法として、研究的、教育的なアプローチが意識されている。

I-2 MM のマンガ WS の方法と目的 - 事例紹介

では、具体的にはどんなアプローチがあるのか。事例を述べる前にこの 5 年間における MM の WS の運営体制を説明しておきたい。図 1 の通り、MM は京都精華大学が運営する施設であるが、展示や WS などのコンテンツを作っているのは主に「国際マンガ研究センター(以下 IMRC)」である。IMRC には、「エデュケーター⁴」の役割を果たすワークショップ担当の研究員が属し、WS の企画監修に関わり、現場スタッフの育成に取り組む構造になっている。現場スタッフは、WS における「ファシリテーター⁵」役を担うが、作画を扱う WS が多いことから、京都精華大学のマンガ学部の卒業生や美大出身者などの人材が採用されることが多い。この体制下で、「期間限定ワークショップ」、「グループワークショップ」、「特別ワークショップ」と呼ばれる 3 種の WS が実施されている。

「期間限定ワークショップ」は、最も気軽に受けられる常設的な WS である。館内の人通りの多い 1 階の吹き抜けで、料金は基本的には無料、通りすがりの来館者に参加を呼びかける形で、土日祝日に(夏休みは毎日)開催している。内容はその時々によって変わり、年間 4~5 つの企画をそれぞれ 2~3 ヶ月間実施している。一日平均 40~50 人くらいが参加し、その多くが「子ども」で、海外の来館者も多い。そのため、どの企画も「子ども」が主な対象として設定されており、言語は基本的にすべて英語翻訳の対応がなされている。過去 10 年では、現在(2016 年 1 月)までに 60 の企画がなされてきたが、これらをベースとし、WS 運営は成り立ってきた。今回はこの「期間限定ワークショップ」から事例をピックアップする。5 年の内容は別添表 1 にもまとめ、各 WS のレポートも脚注にリンクを入れている。それぞれの詳しい概要、数字などはそちらを参照してほしい。

3 別添表を参照のこと。

4 【educator】:美術館や博物館において教育・普及活動を行う専門家のこと。各種の教育プログラムなどに携わり、来館者の学習を支援する。
[参考:大辞林 第三版]

5 【facilitator】:参加者の話し合いや体験がスムーズに進行するように補助をする役回り。

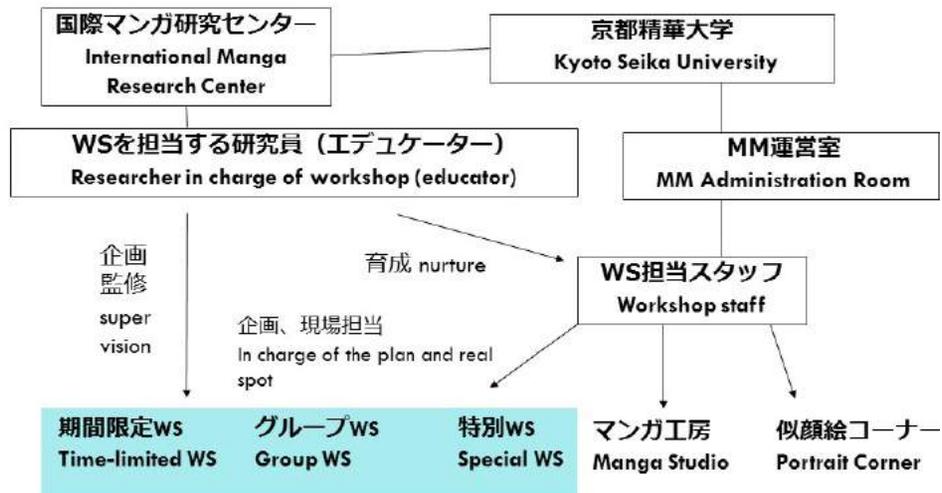


図1 MMワークショップの運営体制

(1) マンガの作画体験

「マンガの作画体験」はMMの中で最多のWSで、基本とも言える。例えば、「ペン入れをしよう！」⁶は、Gペンや筆ペンなど、マンガの道具を使うシンプルな作画体験だ(図2)。あらかじめスタッフが体験用紙(図3)を用意し、そこに描かれた絵の青線をペンでなぞるものである。このWSの目的は作画を通して、マンガ家という仕事そのものへの理解を深めること、また、自ら描くことでマンガ表現の独自性に気づく機会を作ることである。そのため、体験用紙にはセリフやオノマトペ、効果線などは極力青線で描き入れていない。自ら描くことで、マンガの構造や記号性を改めて認識してもらいたい狙いがあるからだ。



図2

6 <http://imrc.jp/workshop/regular/2013/06/-part1-part2.html>



図3 「ペン入れをしよう part2」上：体験用紙 下：完成版サンプル

(2) マンガのキャラクターを作る

作画体験と並んで多く実施されているのが、「キャラクター」を作るWSだ。目的としては、参加者の創造性を養うこと、アイデアをいかにまとめ形にしていくかのプロセスを学ぶことである。例えば、「アイデアいろいろキャラクターできるかな」では、予め用意された体験用紙にそって、擬人化キャラクターを作る内容だ。真っ白な紙だけ与え、ゼロからキャラクターを作るのは難しいので、やはりここでも予めスタッフが用意した体験用紙の存在がキーとなる。身近にある文房具をキャラクター化することを一つのテーマにしている、スタッフの描いた鉛筆の擬人化キャラクターがサンプルとして提示された。実施場所にはその他のキャラサンプルや参加者の作品も掲示され、これらからも参加者がヒントを得られるようにした。また、現場スタッフが参加者と細やかな対話を繰り返すことで、魅力的なキャラクターが生まれることも多い(図4)。

「顔の描き方をマスターしよう」では、キャラクターを構成するパーツの代表例をまとめた一覧表(図5)を参考に、オリジナルキャラクターを作る内容だ。これも、(1)と同様に、マンガのキャラクターの記号性を知るきっかけを与える意図がある。



図4 「アイデアいろいろキャラクターできるかな」実施風景。スタッフは参考資料などを見せてアドバイスしている。



図5 「顔の描きかたをマスターしよう」にて配布されたキャラクター構成パーツ一覧表

(3) マンガの表現論、マンガ史を学ぶ

マンガの表現論そのものをより意識的に学ばせる目的のWSもある。例えば、「音を聞いてマンガ音を描こう」は、普段何気なく耳にしている色々な「音」をマンガ的な表現（オノマトペ）にするもので、スタッフが色々な音を鳴らし、スタンダードなオノマトペから、参加者が自由に発想したオノマトペまで描き、後々発表し合うといった内容であった（図6）。

また、「マンガを学ぶクイズラリー」では、MM という場全体を使ってクイズを解いていく内容だが、中には常設展示を見ることで解けるクイズも出題されていた。メディアとしてのマンガがどのように発展したか、世界のマンガ文化、産業としてのマンガ… 幅広い視点でマンガを学ぶ機会を作るのが目的だ。この WS は夏休みの小学生の自由研究にしてもらおう意図もあり、狙い通り多数の子どもたちが参加した。(図 7)



図 6 「音を聞いてマンガ音を描こう」の参加シート、完成版サンプル



図 7 「マンガを学ぶクイズラリー」

(4) 展示とのコラボレーション企画

時々展示と連動した WS も多数開催されている。展示連動の WS は、展示内容へのより深い理解を促すこと、または、展示の導入としての効果を目的としている。例えば、企画展「バレエ・マンガ——永遠なる美しさ」では、「モビールをつくろう」という WS が連動したが、バレエの基本的なポーズを切り絵にし、モビールにする内容(図 8)であった。実施場所にはバレエのポジションを学べるコーナーも併設し、より体験的にバレエを知ること、バレエ・マンガの世界を知ってもらおうとした。美しいモビールは手土産的な要素も果たし、参加者に喜ばれたようだ。

また、「江戸からたどる大マンガ史展」と連動した WS 「めざせマンガ博士！ 江戸戯画から学ぶマンガのひみつ」では、展示の内容を参考に作った小冊子(図 9)をもとに、出題されたクイズを解いていく形式だ。無料で本がもらえるという手土産の要素に加え、クイズに正解したら「マンガ博士」としての認定書がもらえる仕組みになっていた。参加意欲を引き立てる工夫として、認定書はたびたび WS で採用している。例えば、先に紹介した「マンガを学ぶクイズラリー」でも同様の試みを行った。



図8 「モバイルをつくろう」



図9 ワークショップで配られたミニ冊子

I—3 MMのマンガWSにおける効果・課題

以上、MMのWSを4つにわけて方法を紹介したが、MMのマンガWSは、参加者にどんな学びを与えることができたのだろうか。効果をまとめると、

- ・作画体験を通じたマンガ家の仕事への理解、興味の促進
- ・日本マンガの表現の特殊性の発見
- ・世界のマンガに目を向けるきっかけ、またその比較
- ・マンガ産業への理解、興味の促進
- ・マンガを通じた他分野への理解の深まり、興味の広がり

などが挙げられる。これらの内容は常設展示「マンガって何? (What is Manga?)」でも、マンガを歴史や社会・産業等、各分野別に理解できる体感型展示場としてほぼ同様のことを伝えているが、子ども向けの内容としては少し難しいという点と言語の問題(日英のみ)がある。WSはそもそもの対象者を「子ども」に設定してあること、そして体験的な企画が多いので、展示に比べると難しい説明がいらぬ。知識としてではなく、WSという体験を通して伝えられる情報は大きい。

現在、特にニーズのあるWSは(1)の作画体験である。これらは、「グループワークショップ⁷⁾」と「特別ワークショップ⁸⁾」という形でも実施され、予約制の有料WSで、内容は受講側のレベルに合わせて展開している。例えば、学校の課外授業や修学旅行の一貫で教員から依頼を受けるケース、本格的な作画の向上を目指す人などが多い。「プレミアムコース」と呼ばれる個別指導コースは、他のコースと比べると高額だが、真剣にマンガ家を目指す人の作画レベルアップの一翼を担っている⁹⁾。これらのWSは、館内だけでなく、国内外のあらゆる施設から依頼が相次いでおり、「出張ワークショップ」という形で対応、現在までにおよそ100回を開催している。「明らかにニーズとして求められているマンガ教育は、日本スタイルのマンガの技術習得ができる『マンガの描き方教室』である。」(小川2012:109)と指摘されている通り、「期間限定ワークショップ」で展開されているヴァリエーションに対し、ニーズのあるWSの形態は画一的とも言える。ニーズに応えつつ、MMで蓄積のある様々な学びに対応したWSを他の施設でもいかに応用していく、あるいはされていくかは、これからの課題だ。

II アーティスト・トーク

II-1 MMのアーティスト・トークの方法と目的-事例紹介

MMにおけるアーティストとは、「マンガ家」を指すが、それだけがイコールの存在ではない。「編集者」であり、「書店員」であり、また「ファン」でもある。なぜなら、マンガは通常の美術作品と違い、「表現物」としてだけではなく、「商品」でもあるからだ。マンガ家だけではなく、その周辺にいる様々な人から話を聞くことで、マンガ文化へのより深い理解が促せる。では、どんな方法で開催されているのか。いくつか事例を紹介する。

■ 「うえやまとちのマンガクッキング」2008年～(毎年4月開催)

「クッキングパパ」を連載しているうえやまとち氏とIMRCのセンター長・吉村和真との対談。作品に対するより深い理解を目的にしているが、うえやま氏にはトークの傍ら、マンガの中の料理を実際に作ってもらう点で、一般的なトークイベントと違う。最後に試食ができるとあって、毎年人気を博している(図10)。うえやま氏は、実際に本作を描く前に必ず登場の料理の試作をするとのことで、氏の制作のプロセスを再現するものでもある。漂ってくる料理の匂い、音、味を体験することで、それらがマンガの中でいかに表現されているか、描き手の工夫を改めて見直す機会となるはずだ。



図10

7 <https://www.kyotomm.jp/workshop/>

8 <http://www.kyotomm.jp/HP2016/workshop/sws2016.html>

9 海外の富裕層の来館者が記念に受けていくケースも最近では増えているようだ。

■「ライブ・ペインティング・イベント 山田章博：世界を生み出す魔法の筆」¹⁰（2011年5月5日）

同時期に開催した山田章博氏の展覧会と連動したマンガ家のトークイベント。プロのマンガ家の作画行程を公開することで、マンガ家本人、作品の背景に迫る目的で開催された。話を聞きつつ、下描きから線画、着彩まで一枚のイラストを完成させ（図11）、後進作家にとってこれ以上のない学びの機会を与えた。絵を志していない人も実演でしか味わえない作画の緊張感を体験し、作品の新たな魅力発見につながったはずである。



図11

●「フランスと日本のマンガ家たちによるコラボレーショントークショー ペネロープ・バジュー×この史代×ロマン・ユゴートークショー」¹¹（2014年11月16日）

海外のアーティストを呼んだイベントも毎年MMでは欠かさず開催している。これはそのうちの一つで、アンスティチュ・フランセ関西（旧 関西日仏学館）との共同企画として開催したものである。日本作家と海外作家を組み合わせることで、それぞれの国の文化比較、共通点、また、表現における新たな発見などを見出すことを目的としている。

●「シンポジウム：マンガ原画のアーカイブを考える 1万8千枚の土田世紀のマンガ原稿をどうする？！」（2014年8月31日）

アーティスト・トークが、マンガ家によるものだけではなくと前述したが、土田世紀氏の展覧会「土田世紀全原画展——43年、18,000枚。」の関連イベントとして開催されたこのシンポジウムでは、まさにその事例の一つ。すでに亡くなった土田氏の原画を今後どう扱っていくのかをテーマに、当時の担当編集者や遺族の視点で作品や作家について語られる。マンガ家本人から聞いただけではわからない作品の制作背景をうかがうことは大きな目的であるが、本イベントでは、「原画をいかにアーカイブしていくか」といったマンガ文化全体が抱える切実な問題を改めて浮き彫りにした。

II-2 MMのアーティスト・トークの効果と課題

いくつかの事例を紹介したが、これらはファンサービスとしての単なるエンターテインメントではなく、あくまで来館者にその作品や背景をより理解してもらうためであり、「オーラル・ヒストリー」を兼ねる意味で開催されている¹²。その成果を形にした例が、図録『少女マンガの世界 原画'（ダッシュ）10年の軌跡』（図12）である。原画'（ダッシュ）¹³とは、原画の情報をそのままアーカイブする目的で作られた複製原画のことで、京都精華大学で10年以上続

10 当日はUstreamで配信。現在はMMのYouTubeアカウントにてアーカイブされている。<https://www.youtube.com/watch?v=K8MeyB-RM3g> ちなみに、「うえやまとのマンガクッキング」についても同様のアカウントで公開されている。

11 <http://imrc.jp/lecture/2014/11/post-16.html>

12 MMで開催されているイベントのほとんどは、映像あるいは音声、写真などにより記録されている。

13 <http://imrc.jp/project/>

けている研究だ。プロジェクトリーダーを務めるのは同大学の学長・竹宮恵子氏で、現在までに21名のマンガ家の600点以上の原画’（ダッシュ）を制作し、国内外の展覧会で活用されている。そして、それらの展覧会では必ず出展作家による座談会が開催されているが、この図録はその座談会の文字起こしを、2011年までのものをまとめたものだ。

例えば、松本かつぢの「くるくるクルミちゃん」の原画には大きな破れがある。見ただけではそれがなぜ破られたのか分からないが、座談会の場で、遺族から作家自身が破いて処分しようとしていた話が語られた¹⁴。この事実から、その時代においては、マンガがあくまで版下であり、原画を残すという認識がなかったこと、印刷が終われば捨ててしまうことが常であった状況をうかがい知ることができる。また、高橋真琴氏の座談会では、原画に残されたシミについて、本物の頬紅を使ったら後でその油がシミになってしまったことが語られている¹⁵。作家の画材についての様々な挑戦がうかがえるエピソードだ。現存の原画の情報をそのまま残すのが「原画’（ダッシュ）」であるが、そこに残された情報が、何を意味するのかは作者や著作権者の声を記録することが大切である。これらの記録は後世になればなるほど価値を持つはずだ。

「オーラル・ヒストリー」は、ポピュラーカルチャーの分野において蓄積が少ないという課題があるが、ここ最近では、文化庁のメディア芸術カレントコンテンツのプロジェクトの中でも取り組まれつつある。アニメやゲームの分野における報告や、当館の既存のイベントについての文字起こしの整理などの試みがなされた。MMの蓄積をいかに公開していくかは今後も引き続いての課題である。



図 12



図 13

おわりに

図 13 は、2012年2月にフランスのパリ・ポンピドゥーセンターで開催された作画WSの様子である。ポンピドゥー側が企画した「マンガプラネット」¹⁶の一貫として、現地の子どもたちを対象にしたマンガの描き方WS、原画’（ダッシュ）による少女マンガの展示、竹宮恵子氏、こうの史代氏のアーティスト・トークが開催された。3つが一体となり、MMの蓄積を活かすこの試みは、海外からの依頼に対する望ましい形として、以後、応用されている。例えば、2015年では、イギリスのケンダル「The Lakes International Comic Art Festival 2015」の中で、原画’（ダッシュ）による少女マンガ展、マンガの描き方WS、波津彬子氏のアーティスト・トークの3つを実施した。この5年はこうした海外からの依頼が特に相次ぎ、現在もその流れが続いている。これらを一過性の流れにしないためには、研究的、教育的な観点からアプローチからマンガを扱うこと、新たなマンガへの視点や学びを与えることはますます重要であり、海外展開でも同じく意識していくべきである。海外に向けたモデルケースの制作、整理は今後進めていく上で必須事項だ。また、そうした展開を検討していく上で、エドゥケーター・ファシリテーター・コーディネーターの存在はま

14 図録『少女マンガの世界 原画’（ダッシュ）10年の軌跡』p. 76

15 同上 p. 65

16 <http://imrc.jp/exhivision/2012/02/lunivers-des-mangas-pour-adolescentesplanete-manga-in-centre-pompidou.html>

すます大きな役割を果たすはずだ。しかし、雇用条件などの面から、この分野のプロフェッショナルを育成するのが難しく、これを改善する土壌を整えることは切実な課題である。

以上、MM が重ねてきた 5 年の蓄積をいくつかのモデルケースとして紹介し、この章では全体の課題をまとめたが、その多さや大きさからも分かる通り、この分野はまだ途上である。今後の 5 年でさらに蓄積を重ねるとともに、他館の試みなども検証していくべきだろう。

謝辞

本稿執筆にあたっては、現在（2016 年）、WS を担当する研究員の石田葉月氏、現場を担当するスタッフの坂田朱子氏にご助力をいただいた。この場を借りて感謝の意を示したい。

参考文献

- 小川剛・久保直子・伊藤遊『文化施設で<マンガワークショップ>をすること』京都精華大学紀要、2013 年
- 小川剛「マンガ教育の国際化に向けて」京都精華大学紀要、2012 年
- 中野民夫『ワークショップ——新しい学びと創造の場』岩波書店、2001 年
- 高橋直裕「世田谷美術館のワークショップ 25 年間の軌跡」『美術館のワークショップ 世田谷美術館 25 年間の軌跡』2011 年、武蔵野美術大学出版、p. 7-16
- 大月ヒロ子『新わくわくミュージアム』SS コミュニケーションズ、2003 年
- 岡本康明「ミュージアム・ワークショップ」『美術フォーラム 21』醍醐書房、2005 年 11 号、p. 88-89
- 今井良朗『ワークショップのはなしをしよう 芸術文化がつくる地域社会』武蔵野美術大学出版局、2016 年
- 暮沢剛巳「21 世紀のミュージアム人とは？」『ミュージアムの仕事』平凡社、2008 年、p. 12-21
- 表智之、金沢韻、村田麻里子『マンガとミュージアムが会おうとき』臨川書店、2009 年
- 竹宮恵子監修・国際マンガ研究センター編『少女マンガの世界——原画'（ダッシュ）10 年の軌跡』京都精華大学国際マンガ研究センター、2011 年

参考サイト

京都国際マンガミュージアム WEB サイト <http://www.kyotomm.jp/>

国際マンガ研究センター WEB サイト <http://imrc.jp/>

表1

2011～2015年度までに開催した「期間限定ワークショップ」実施一覧

イベント企画名	英語タイトル	開催期間 (基本的には期間中の土日祝日開催)	開催数		一日平均参加者数	この期間の全体MM入場者	一日平均入場者数	全体の参加率	協力・備考
			開催数	参加者数					
「コミポ! でマンガを作ろう!」	Related event The first MM Comipo!® Competition	2011年1月8日(土)～3月13日(日)	20	440	22	37,039	1,852	1.18794	協力:株式会社ウェブテクノロジーコム「コミポ! 製作委員会」
特別展「ベルサイユのばら原画」展 運動企画 「ベルばらキャラ 愛のきせかえ」	La Rose de Versailles Paper Doll Dress Up	2011年3月19日(土)～5月8日(日)	21	1,500	71	53,148	2,531	2.82231	特別協力:池田理代子プロダクション 協力:株式会社集英社
「音とマンガ～音を聴いてマンガ音を描こう～」	LET'S CREATE AND DRAW "MANGA SOUNDS" OF WHAT YOU HEAR!!	2011年5月14日(土)～7月10日(日)	14	332	24	27,885	1,992	1.1906	
特別展「仮面ライダー アートギャラリー」展 運動企画 「仮面ライダー」ビニール焼き	Kyoto International Manga Museum Special Exhibition "Kamen Rider Art Gallery Exhibition" Baking vinyl Kamen Rider pictures	2011年7月16日(土)～9月11日(日)	42	1,008	24	54,710	1,303	1.84244	※8月中のみ全日開催
企画展「対決! まんが王国! ～高知VS鳥取～」展 運動企画 「ゆるキャラをつくろう!」	Kyoto International Manga Museum Exhibition "Manga Kingdom Battle! Kochi VS. Tottori" Integrated Project: MM Workshop Let's create a "Yuru kyara"!	2011年9月17日(土)～10月10日(月・祝)	10	444	44	16,902	1,690	2.62691	
特別展「赤塚不二夫 マンガ大学」展 運動企画 「ハカ田大学の模試なのだ」	Fujio Akatsuka exhibition related Workshop	2011年10月29日(土)～12月25日(日)	22	676	31	35,870	1,630	1.88458	協力:フジオ・プロ、講談社、go passion
「顔の描きかたをマスターしよう!」	Let's learn how to draw a face!	2012年1月7日(土)～3月11日(日)	19	1,611	85	30,451	1,603	5.29047	
特別展「100人の絵師 京都篇」展 運動企画 「めざせ☆イラストレーター」	Passing on coloring techniques!"Become an illustrator"	2012年3月17日(土)～7月8日(日)	35	880	25	81,284	2,322	1.08262	定員制
「マンガを学ぶクイズラリー」	A tour of the museum; "Let's become MM grand masters!" A quiz rally to learn about manga	2012年7月12日(木)～9月17日(月・祝)	52	3469	67	60,632	1,166	5.7214	※7月、8月は全日開催
特別展「ガイナックス流アニメ作法」展 運動企画 「キャラクター道場 押忍!」	Conjunction Project MM Workshop The Theory of Gainax Animation "Let's create anime characters!"	2012年9月22日(土・祝)～12月24日(月・祝)	30	1693	56	52,890	1,763	3.20098	
「カレンダーをつくろう!」	Let's make a calendar!	2013年1月5日(土)～3月3日(日)	18	1098	61	31,066	1,726	3.53441	※2/23・24は卒業のため開催無
「スケッチトラベル:ワークショップ」	SKETCHTRAVEL: Workshop	2013年3月9日(土)～6月2日(日)	34	1201	35	73,249	2,154	1.63961	定員制
マンガ作画体験「ペン入れをしよう!」	Let's learn Manga drawing techniques!	2013年6月22日(土)～7月7日(日)	6	289	48	9,803	1,634	2.94808	定員制
「バレエ・マンガ」展 運動企画「モバイルを作ろう!」	"Ballet Manga ~Leap above the beauty~" "MM Workshop" related workshop Let's make a mobile	2013年7月13日(土)～9月23日(月・祝)	50	1677	34	73,455	1,469	2.28303	※7月20日～8月25日は全日開催
マンガ作画体験「ペン入れをしよう!」Part2	Let's learn Manga drawing techniques! Part2	2013年9月28日(土)～12月1日(日)	21	730	35	39,451	1,879	1.8504	※10月13日(日)は休館
特別展 「絵師100人展 02 京都篇」×MMWS×(株)コスバ 運動企画 「グラフィックを作ろう!」	Eshi 100 - Contemporary Japanese Illustration in Kyoto Part 3 & MM Workshop & Cospa Corporation Joint workshop Let's make a Graphig! Draw and color on the blank Graphig, and make your very own original Graphig!	2013年12月7日(土)～2014年2月11日(日)	24	1287	54	30,734	1,281	4.18754	協力:株コスバ
手から手へ展 運動企画「みんなで作る未来の街」	Let's make the city of the future, all together	2014年3月1日(土)～2014年5月18日(日)	28	705	25	66,432	2,373	1.06124	最初7回は定員有その後随時受入
なかよしフェスタ 運動企画「自分だけのキャラクターを創ろう!」	Nakayoshi Fest & MM Workshop collaborative project vol.1 Create your very own manga character!!	2014年5月24日(土)～2014年7月13日(日)	16	680	43	28,558	1,785	2.38112	
なかよしフェスタ 運動企画「プチマンガ家体験」	Nakayoshi festa & MM Workshop collaborative project vol.2 Mini-Manga Artist Experience	2014年7月19日(土)～2014年9月28日(日)	54	2251	42	80,055	1,483	2.81182	定員制、7月8日は全日開催
「マミューのグリーティングカードを作ろう!」	Let's make a pop-up greeting card of Mamyu!!	2014年10月3日(土)～2014年12月23日(火・祝)	27	1111	41	53,652	1,987	2.07075	10/12(日)体育祭休
「オリジナルブックカバーを作ろう!」	Let's make an original book jacket!!	2014年12月27日(土)～2015年2月15日(日)	17	833	49	25,305	1,489	3.29184	
[アイディアいろいろ! キャラクターできるかな?]	So Many Ideas! Can You Build Your Own Character?!	2015年2月28日(土)～2015年5月10日(日)	26	1201	46	73,552	2,829	1.63286	※5/2～6日は全日開催
「ぶちマンガ家体験2」	Mini-Manga Artist Experience 2	2015年5月16日(土)～2015年7月12日(日)	18	611	34	39,358	2,187	1.55242	
「カードで作ろう! とびだす絵日記」	Let's create a pop-up diary!	2015年7月18日(土)～2015年9月6日(日)	47	2385	51	65,881	1,402	3.62016	※7/18～8/31日は全日開催
「ポップ作りに挑戦～おしえて! あなたのおすすめマンガ～」	Let's make a recommendation card!	2015年9月12日(土)～2015年11月8日(日)	22	649	30	47,193	2,145	1.3752	
江戸からたどる大マンガ史展 運動WS「めざせマンガ博士江戸戯画から学ぶマンガのひみつ」	"Great Manga History Traces from Edo" "MM Workshop" related workshop Go for your manga PhD! The secret of manga traced from Edo giga	2015年11月14日(土)～2016年2月14日(日)	30	712	24	35,853	1,195	2	