

## 国民体育大会・全国障害者スポーツ大会 マスコットキャラクターの検討状況について

### 1 経過等

- ・ 大会の広報活動や寄附募集活動への早期活用をめざし、平成27年3月から「広報・県民運動専門委員会」において“大会マスコットキャラクター”の検討に着手
- ・ 同専門委員会において次の3パターンの進め方について検討の上、マスコットキャラクターを決定し、来年の開催準備委員会第5回総会で報告後、広報活動において活用
  - ①新規作成
  - ②既存キャラを単体で使用
  - ③既存キャラに関連キャラを追加

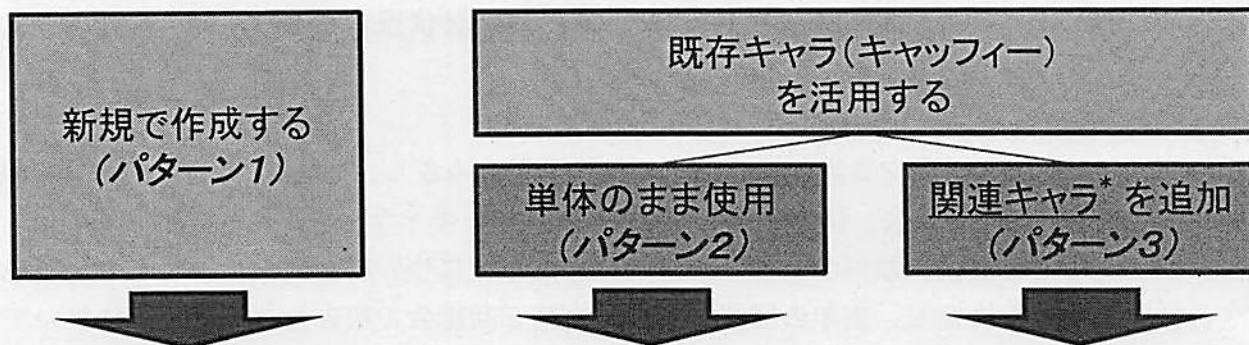
### 2 第4回広報・県民運動専門委員会(H28.8.10開催)での主な意見

- キャップフィーをそのまま使うだけでは盛り上がりには欠けるので、スポーツに関連の深いキャップフィーを使いつつ、関連キャラの展開により新たな付加価値を加えていくのもいい
- キャップフィーを使う場合でも、改めて新しい付加価値をつけて、盛り上げをつくる仕掛けが必要
- キャップフィーをそのまま使う場合でも、コスチュームを一般公募することで県民参画を得ることができるのではないか
- 関連キャラクターをつくる過程で、ストーリーをしっかりと作り、育てていくことが重要
- 県外にも知名度の高い「ひこにゃん」など、県内各地域の既存キャラクターとのコラボで広報を展開することが、県内全体での機運醸成にとっても重要
- インターネット等のメディアで、動く映像を使った周知が効果的であり、アイデア募集やその後の広報展開において活用すべき

### 3 今後の予定

- |             |                                    |
|-------------|------------------------------------|
| 平成28年9月上旬   | 第5回広報・県民運動専門委員会において、選定方針を決定        |
| 9月中旬～       | 選定作業                               |
| 平成29年3月～5月頃 | 第7回広報・県民運動専門委員会において、マスコットキャラクターを決定 |
| 6月頃         | 開催準備委員会第5回総会で報告                    |

## マスコットキャラクター選定方針（素案）



<b>選定方法</b>	<p>デザインの募集方法</p> <p>①一般公募 ②デザイン業者によるコンペ方式のいずれか。</p> <p>※愛称募集については、いずれの方法でも一般公募により実施</p>	<p>「キャッフィー」を起用。</p> <p>→県イメージキャラクターとの区別を図るため、コスチュームを大会仕様に変更。 (「キャッフィー」デザイン考案者に依頼)</p>	<p>「キャッフィー」に関連するキャラを追加し、セットで活用。</p> <p>→関連キャラのアイデア(ストーリー、デザイン、愛称)を一般から公募。</p> <p>※アイデアの完成度によっては、「キャッフィー」デザイン考案者にリライトを依頼する可能性あり</p>
<b>メリット</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選定過程を通じた大会PR、機運醸成が可能。</li> <li>・「国体・全スポのキャラ」という新鮮さがある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・既にある一定の認知度と活用実績(立体化やポージング等)を活かすことができる。</li> <li>・方針決定後、すぐに大会広報に活用が可能。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「キャッフィー」の実績や基盤を活かしつつ、新鮮なイメージを付加することができる。</li> <li>・選定過程を通じた大会PR、機運醸成が可能。</li> <li>・方針決定後、先行的に「キャッフィー」単体で大会広報に活用が可能。</li> </ul>
<b>デメリット</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・現状、既に様々なモチーフのキャラが多数存在し、キャラの乱立化に拍車がかかる。</li> <li>・マスコットが決定するまでの間、キャラクターを活用した大会広報ができない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・募集による機運醸成や県民参画が図りにくい。</li> <li>・決定時の目新しさや話題性に欠ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「キャッフィー」のキャラ設定やデザインの枠組みの中での追加となる。</li> <li>・募集内容が一見して分かりにくい。</li> </ul>
<b>(予定) 今後の活かし方</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選定過程を通じた機運醸成を図りつつ、大会マスコットとして開催まで活躍。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・開催準備期間～大会開催の間は、県イメージキャラクターとしても活用。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選定過程を通じた機運醸成を図りつつ、大会開催まで県イメージキャラクターと共存。</li> <li>・関連キャラも、大会PRに限定せず幅広い分野での活用を図る。</li> </ul>

\* 関連キャラとは… 「キャッフィー」と対になる存在であり、デザイン的にも親和性・類似性のあるキャラクター。基本的には「キャッフィー」とセットでの活用を想定。

## マスコット選定に向けた今後のスケジュール

8月10日	第4回広報・県民運動専門委員会 → 選定方針(素案)の提示
9月上旬	第5回広報・県民運動専門委員会 → マスコット選定方針決定 ※選定作業を進める上で必要な要項等の策定(ex:募集要項、選定部会設置要領(十部会員選出)等) → パターン2および3の場合、「キャプフィー」を大会PRキャラ(仮)として、広報等で活用開始



	パターン1	パターン2	パターン3
9月中旬 ～下旬	デザイン募集チラシ・ ポスター作成 (1ヶ月半)	「キャプフィー」考案者に大会 仕様のコスチュームの 考案を依頼	アイデア募集チラシ・ ポスター作成 (1ヶ月半)
10月			
11月	募集チラシ等配付・ デザイン募集		募集チラシ等配付・アイデア募集
12月	(2ヶ月)		(2ヶ月)
平成29年 1月	マスコット選定部会		マスコット選定部会
	商標登録調査(デザイン)		商標登録調査
	第6回広報・県民運動専門委員会 → デザイン決定		第6回広報・県民運動専門委員会 → 候補作品の確認
2月	募集チラシ等配付・ ポスター作成 (1ヶ月半)	第6回広報・県民運動 専門委員会 → 大会仕様コスチューム確認	※リライトが必要な 場合、「キャプフィー」 考案者による作業 (1ヶ月程度?)
			「キャプフィー」考案 者に大会仕様 の「キャプフィー」の コスチューム考案を 依頼
3月			第7回広報・県民運動専門委員会 → (採用作品+) 大会マスコット決定
4月	配付・愛称募集 (1ヶ月半)		
5月	マスコット選定部会		
	商標登録調査(愛称)		
	第7回広報・県民運動専門委員会 → (愛称+) 大会マスコット決定		
6月	開催準備委員会第5回総会 → マスコット決定報告		

決定報告を行う(第5回総会)までの間は、「キャプフィー」単体を大会広報等で活用

決定報告を行う(第5回総会)までの間は、「キャプフィー」単体を大会広報等で活用



## 滋賀県イメージキャラクター「キャッフィー」



### 誕生の経緯

- 2008年10月に滋賀県で行われた「第21回全国スポーツレクリエーション祭『スポレク滋賀2008』」のマスコットとして誕生。
- 琵琶湖固有種であるビワコオオナマズをモチーフにしたもので、ナマズの英名『キャットフィッシュ』から命名。

※デザイン・愛称ともに全国から公募

### プロフィール

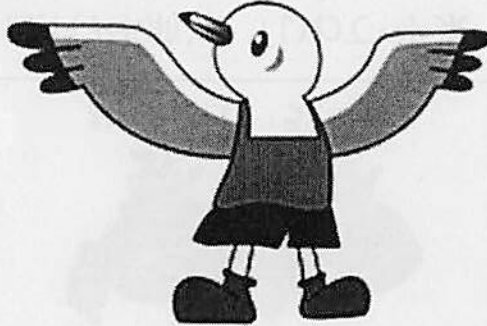

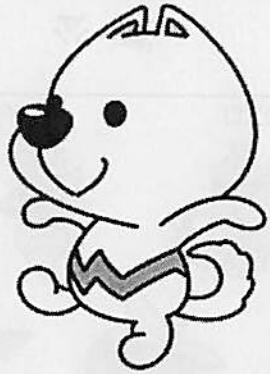
- 出身地は琵琶湖の竹生島付近。
- 性別は不明だが、自分のことを「ぼく」と呼ぶ。
- 仕事は「滋賀県」と「滋賀のスポーツ振興」のPR。
- 性格は、どんくさいわりにチャレンジ精神がおう盛で何事にも一生懸命。
- 子ども好きで人を楽しませることが大好き。
- タンクトップの『S』は「滋賀県」「スポーツ」の頭文字。

### 最近の主な活躍の場

- 国勢調査2015の啓発イベント（大阪）での着ぐるみ出演
- 消防本部が実施する啓発事業の配付グッズ等でのイラスト掲載
- 県庁ブログ「キャッフィーのびわブロ」に登場
- 開催準備委員会の事業（ジュニア・ユースチーム）で活用




# マスコットキャラクター

※日本体育協会への報告が必要

開催県		東京都 (平成25年)	長崎県 (平成26年)	和歌山県 (平成27年)
マスコット		<p>ゆりーと</p> 	<p>がんばくん</p>  <p>らんばちゃん</p>	<p>きいちゃん</p> 
デザイン	方法	公募	公募	デザイン業者によるコンペ
	募集期間	H21.11.16～H22.1.15 (4年前)	H21.9.1～10.31 (5年前)	H23.1.17～3.11 (4年前)
呼称	方法	公募	公募	公募
	募集期間	H22.7.31～9.30 (3年前)	H21.12.22～H22.1.21 (5年前)	H23.6.8～8.19 (4年前)

# マスコットキャラクター

※日本体育協会への報告が必要

開催県		岩手県 (平成28年)	愛媛県 (平成29年)	福井県 (平成30年)
マスコット		<p>わんこきょうだい</p>  <p>こくっち とふっち そばっち おもっち うにっち</p>	<p>みきゃん</p> 	<p>はぴりゅう</p>  <p>たべりゅう さとりゅう すぼりゅう はなりゅう</p>
デザイン	方法	H21.21(7年前)に「いわて・平泉観光キャンペーン」で誕生	公募 (県のイメージキャラクターとして)	公募
	募集期間		H23.4.20～6.8 (6年前)	H25.1.25～3.22 (5年前)
呼称	方法		公募	公募
	募集期間		H24.12(4年前)に大会マスコットキャラクターを務めることが発表	H23.8.11～9.8 (6年前)

※茨城県(平成31年)は、公募(デザインはH26.2～4、呼称はH26.7～9)で、「いばラッキー」を選定