

# 「広報・県民運動専門委員会」 第7回会議 結果概要

## 1 日 時

平成29年6月13日（火） 15:00～17:00

## 2 場 所

滋賀県庁北新館3階多目的室3

## 3 出欠状況

委員18名中13名出席

出席：井口 貢委員長、天川 隆男副委員長、東 登志也委員、今井 良治委員、  
岡本 幹彦委員、坂田 しのぶ委員、中山 道雄委員、廣瀬 香織委員、  
藤本 正勝委員、藤原 久美子委員、加藤 秀生委員、清水 純一郎委員、  
吉成 永部委員

欠席：井用 重喜委員、奥山 光一委員、殿村 美樹委員、堀士 昌哉委員、  
森山 昭裕委員 （順不同）

## 4 概 要

（副委員長の選出）

「専門委員会設置規程」第3条第2項の規定に基づき、委員の互選により、副委員長に天川委員が選出された。

### （1）議事

#### ①大会マスコットキャラクター選定について

##### 【デザインの決定】

事務局から資料2を説明、「最終候補アイデア（デザインリライト後）」の提示の後、以下のとおり発言、質疑応答があった。

#### <委員>

1,600件以上の応募があった割には、投票数が少ない印象。もう少し知っていただける方法があったのかもしれないと感じた。

#### <委員>

スポーツの大会なので、軽快な感じの方が良いのでは。票数を考慮せず印象だけで見ると、デザイン【A】や【D】がこの中では良いと思う。

### <委員>

実施場所によって、投票結果の傾向が異なる部分もあるが、投票の際にはどのような方法で実施したのか。

### <事務局>

イベントでの投票においては、A0サイズのパネルに各候補とキャプチャーが並んだイラストと、その隣に投票用シールの貼付欄を設けたものを掲載し、家族連れや子どもたちを中心に1人1票で投票をお願いした。

票の偏りについては、実施地域や投票者の居住地等が関係しているかは不明だが、この中から好きだと思うデザインに自由に投票してもらうように案内した。ただ、中にはグループで特定のデザインに投票いただいたケースもあったので、それも偏りの一因かもしれないと考えられる。

### <委員>

デザインについては、この投票結果も踏まうえで本委員会で決定することになるが、一定、受け手の評価として数字に表れた部分もあり、その辺りの受け止めについてはどうか。

### <委員>

「キャプチャー」は性別不明とのことだが、やはりスポーツの大会ということで、性別に関係なく、ということが表現できればと思う。デザインを見ていると、なんとなく「キャプチャー」は男性的な印象で、【B】のデザインは女性的な印象を受ける。女性活躍という面も考慮すると、ピロコオオナマズ同士で仲良く信頼感をもってやっていることを表現をするのもひとつか考える。

### <委員>

デザインを単体で見ると、セットで見るとではイメージが大きく異なるように感じた。一見して、【B】のデザインが「キャプチャー」と並べてバランスが良いように思う。

一方、単体で見るとなかなか難しいかなとも思う。「キャプチャー」は性別が不明という設定だが、【B】のデザインと並んでいるイラストを見ると、コスチュームがスカートであることも相まって、青が男性、ピンクが女性のイメージになってしまう。単体で見ると、セットで並べて見るのとでは、選び方も変わってくるようにも感じる。

### <事務局>

基本的には、両大会のマスコットキャラクター（以下「マスコット」という。）として、「キャプチャー」と共に活躍する、という位置づけで募集を行ったものであり、審査・

選考いただく際にも、その観点でご検討いただきたい。

投票の際にも、「キャプフィー」とそれぞれのデザインが2体セットで並んだイラストを示して投票いただいているところ。

デザイン【B】のキャラクターは、応募者が考案されたアイデアでは女の子という設定だったが、キャプフィーが性別不明という設定とのバランスをみて、今回提示した案ではこのキャラクターについても性別は不明としたもの。

「キャプフィー」は一見すると男の子のキャラクターとして受け止められやすい傾向にあり、デザイン【B】のキャラクターは、女の子のキャラクターと受け止められやすい部分があるかもしれないが、仮にデザイン「B」を活用するならば、設定上、明確に女の子とは位置付けずに運用する想定である。

#### <委員>

すでに前からいる「キャプフィー」に、突然、恋人のような存在のようにみえるキャラクターが登場すると、「キャプフィー」ファンの中には、よく思われたい方も出てくるかもしれないので、デザイン【B】は売り出し方に配慮すべきだと考える。恋人のような存在、立ち位置のキャラクターにならないよう、友達や幼なじみの関係にするなど、その辺りを注意した方が良いと思う。

#### <委員>

資料はカラーで印刷されているが、モノクロでの展開はあるのか。

#### <事務局>

基本はカラーでの使用を前提に考えているが、先催県ではポロシャツ等に単色でプリントして使用されている例もある。色彩の設定については、決定後にデザインマニュアル（色の割合などが細かく指定されたもの）を作成し、その中で指定していくことになると考えている。

#### <委員>

他の委員のご指摘を伺っていると、デザイン【B】は設定上は性別不明でも女の子的に見えるかな、という印象。昨今、女の子はピンク、男の子は水色、という固定観念を押しつけない方がいいという風潮の中では、例えば「キャプフィー」が水色でオレンジのコスチュームを着ているので、商標登録等の面で課題があるかもしれないが、デザイン【B】のキャラクターは体が暖色系ならば、青色系統のコスチュームに補正をして並べるとバランスがとれるのかなと感じた。

#### <委員>

このような微修正は可能か。

### <事務局>

「キャプフィー」は元々、スポーツ・レクリエーション祭のマスコットとして誕生したキャラクターで、マスコットとして活用するにあたって、国体・全スポ仕様にコスチュームの変更を行うことをお示しさせていただいているところ。

「キャプフィー」のコスチューム変更を行うのなら、「関連キャラクター」もそれに追従する形で変更する可能性もあるが、デザイン【B】のキャラクターのコスチュームは、「キャプフィー」とお揃いで考えられているものであることも考慮する必要がある。

### <委員>

デザイン【B】は、スカートを身に着けているから女の子にみられやすいのでは。パンツルック等にして、見た目で性別が判断されうる要素を薄めた方が良いのではないか。

### <事務局>

最終候補デザインの5点は、応募デザインをもとに「キャプフィー」のデザイン考案者に「キャプフィー」のイラストとのタッチや雰囲気を合わせるためにリライトしていただいている。リライト後のデザインで県民の皆様から投票していただいたので、そこから大きくコスチュームが変わると、「なぜリライトをした段階で変えておかなかったのか。」というご指摘を受ける可能性もあり、また、投票していただいた方からも「投票したときのデザインと違う。」という印象を持たれるかもしれないという懸念があるため、大きな変更を加えるのは難しいと考える。

また、男女の役割という部分でのご指摘やご意見を伺っているが、他のキャラクターにしても、これまでは女性的なキャラクターがサポートの役割をするような使われ方が多かったが、仮にデザイン【B】になった場合には、一方に固定的な役割を与えず、男女を対等な存在として動かしていく配慮が必要だと考えている。この点はイラストだけでなく、着ぐるみ等を作成する際にも基本的なデザインを崩さない範囲で、工夫しながら進めていきたい。

### <委員>

前回の会議で出たかもしれないが、デザイン【B】の考案者の思いはどのようなものだったのか。

### <事務局>

女の子という設定を除いているが、ストーリー案に記載されているとおり、「キャプフィー」と同じビワコオオナマズをモチーフにした、昔からの幼なじみで仲のいい友達であるということは、このアイデアに対する考案者の思いとして活かしている。

また、先ほどいただいたご意見に関連するが、デザイン【B】のキャラクターのコスチューム以外にも、スポーツイベントのキャラクターとして展開していく上で修正すべ

き箇所等があればご意見をいただきたい。

考案者の思いもあるが、一定リライトという形で修正が入ることについても、募集要項等に明記しており、その点は了承の上で応募いただいている。

両大会の大事なマスコットなので、違和感等はできるだけなくしておきたいと考える。

#### <委員>

そもそも、なぜ「キャプフィー」は性別不明なのか。色味や服装で悩むのであれば、この際、性別を決めてしまった方が説明がつきやすいとも思う。

#### <委員>

登場したときは1体だったため、その点を決めきれなかったのかと思われるが、この辺りの経過はどうか。

#### <事務局>

詳しい経過は不明だが、委員長のご認識のとおりではないかと推察される。ただ、一人称に「ボク」を使うという点は公式の設定とされている。

#### <委員>

前回の委員会で、一般の方々からの投票結果を踏まえるということについて委員の皆様にも了解いただいているが、その受け手の評価が投票数として数字に現れている部分を大切にしたいという点も踏まえ、得票数の最も多いデザイン【B】をデザイン部門の最優秀賞としてはどうかと考えるが、いかがか。

各委員の異議なく、デザイン【B】のアイデアがデザイン部門最優秀賞に決定された。

併せて、最優秀賞に決定したデザイン【B】以外の最終候補デザイン4点が、デザイン部門優秀賞に決定された。

#### 【ストーリーの決定】

採用作品に選ばれたデザイン【B】（以下「採用デザイン」という。）のストーリーに関して、事務局から資料5を説明の後、以下のとおり発言、質疑応答があった。

#### <事務局>

先ほどのマスコットのデザインに関して補足させていただく。何名かの委員からご指摘をいただいている採用デザインのコスチュームについて、資料のイラストではスカートをはいているが、スポーツをするのに適した衣装であるかという観点や、従来の役割分担にとらわれないという観点から、「キャプフィー」のコスチュームを大会仕様に変更する際に、併せて変更する方向で検討したい。

#### <委員>

設定を読んでいて不思議に思ったのが、「陸でのスポーツが苦手なキャプティンに教えてもらっている」と言いつつ、「お手本を見せようと頑張っている」とあるが、教えてもらっているのにお手本を見せるというのはどういうことか。

#### <事務局>

採用デザインのストーリーは、泳ぐことは得意だが陸でのスポーツは少し苦手なので、「キャプティン」に教えてもらっているという設定になる。また、世話焼きであるというキャラクター性から、「キャプティン」の公式設定にある「どんくさい」姿に、色々なところでお手本を見せたがるような面を持つ反面、「キャプティン」と同じように失敗してしまうこともあるという二面性を持った設定になっている。

確かに分かりにくい部分があるため、文言を変える等により修正を検討したい。

#### <委員>

スポーツ万能の「キャプティン」に対して「お手本をみせる」というと、よほどスポーツが得意じゃないといけませんが、よく聞いてみると、どんくさい「キャプティン」のフォローをしようと頑張るとか、そのような言い回しの方が良いのではないかと。「お手本をみせる」だと、相手よりものすごくできるイメージ。「少しどんくさいキャプティンのフォローをするけど、たまに空回りをしますよ」という感じがいいのではないかとと思う。

#### <事務局>

ご指摘のとおり、意味が通りやすい表現に文言の修正をさせていただく。

委員の提案をもとに一部修正することについて、各委員了解。

#### 【愛称の決定】

採用デザインの愛称に関して、事務局から資料6を説明の後、以下のとおり発言、質疑応答があった。

#### <委員>

「キャプティン」は呼び捨てが基本だが、採用デザインについても呼び捨てで使用するのを念頭に愛称を考えていくということで良いか。

#### <事務局>

委員のご認識のとおりである。「キャプティン」同様、仮にデザイン考案者の考えた

アイデアで例えるなら、「チャッフィー」と読んでいくことになる。受け手の側が愛着を持って“ちゃん”や“さん”のような接尾語をつけて呼ばれることも出てくるとは思うが、運用していく立場としては、基本的には呼び捨てで使っていきたいと考えている。

採用デザイン考案者のアイデアである「チャッフィー」が、愛称部門最優秀賞として決定された。

#### <委員>

「キャッフィー」の設定で「スポーツ万能」という話があったように思うが、その文言がプロフィールに記載がない一方で、「どんくさい」という設定は明文化されている。

そうすると、逆に「チャッフィー」の方がスポーツ万能なイメージにとれてしまうような気がするが、「キャッフィー」と「チャッフィー」を活用する上での相互の設定や関係性についてはどう考えているか。

#### <事務局>

スポーツ・レクリエーション祭から使ってきた名残から、どんなスポーツにも挑戦するスポーツ好きなキャラクターとして運用してきた経過がある。

また、「どんくさい」という設定も着ぐるみを運用している中で定着したもので、失敗しても憎めないキャラクター性を付与していったと伺っている。

スポーツが得意ではない、万能でないから「どんくさい」ということでは無く、失敗をポジティブに演出させる、フォローするための設定であると認識している。

今回ご決定いただいた「チャッフィー」も、「キャッフィー」をフォローしようと頑張るという設定もあるように、相互にフォローしながら連携して、お互いがお互いを支えるというような使い方で活かしていければと考えている。

#### <事務局>

今回ご決定いただいたマスコットについて、いくつか提案させていただきたい。

まず、マスコットの決定については、この直後、本委員会の審議と並行して別室にて速報のプレスリリースを実施させていただきたいと考えている。

もう一点、「キャッフィー」を大会仕様にコスチューム変更を行うことと、それに伴い「チャッフィー」のコスチュームに関しても、2体のデザインの親和性が保てるよう修正をさせていただきたい。なお、変更後のコスチュームについては、7月31日開催予定の開催準備委員会総会の場における、マスコットの決定報告と併せて、お示しできるようにしたいと考えている。

最後に、「チャッフィー」の着ぐるみについて、クラウドファンディングという形で制作経費に対する寄附金募集の実施も検討しつつ、今秋頃にお披露目できるよう制作したいと考えている。

上記、事務局から提案事項について、各委員了解。

※「チャッフィー」のコスチュームについては、委員の意見を踏まえながら、事務局一任で変更を行うことを了解。

### ②第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会広報・啓発活動 平成 28 年度取組実績（案）について

事務局から資料 7 に基づき説明。質疑応答はなく、原案どおり承認された。

### ③第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会広報・啓発活動 平成 28 年度取組計画（案）について

事務局から資料 8 を説明の後、以下のとおり、発言・質疑応答があった。

#### <委員>

(6) で、「びわこ国体」と併せて「びわこ大会」（現・全国障害者スポーツ大会（当時は「全国身体障害者スポーツ大会」として開催、平成 13 年に「全国知的障害者スポーツ大会」と統合。）も開催されており、障害者スポーツも加えていただきたい。一般の方々もあまり見る機会が少ないと思うので、車椅子のスラロームやボッチャ等、障害者独自の競技を紹介することは効果的と考える。

#### <事務局>

国体と全国障害者スポーツ大会の両方の広報を推進・展開することが目的である。委員ご指摘の点については、全国障害者スポーツ大会も含めた表現に文言を修正させていただく。

#### <委員>

記憶媒体が古いが、県障害者スポーツ協会に「びわこ大会」の映像が残っているので、是非活用していただきたい。また、日本障がい者スポーツ協会も全国障害者スポーツ大会の PR 映像を作っているのので、それらを公開することによって、障害者スポーツの理解が広まる。

#### <委員>

先ほどマスコットが決まり、これから活用するにあたって、色々と展開の手法はあると思うが、愛称の表記をカタカナだけでなく、英文字も決めておいた方が汎用性のある使い方ができるのではないか。英文字の方がおしゃれな印象があり若い世代からの受け止めも良いと思う。



#### <事務局>

「キャプフィー」も公式で設定されていなかったと思うが、委員ご指摘のとおり、幅広い世代に対して効果的に広報を進めるため、英数字での表記も検討したい。

#### <委員>

県広報誌「滋賀プラスワン」にもマスコット決定の記事を載せれば、より県民に浸透するのではないかと考える。

#### <事務局>

県広報誌を含め、様々な発信媒体を活用して発信していきたい。

原案を委員の提案をもとに一部修正し、委員長と協議の上、各委員に確認いただく旨、各委員了解。

### (2) その他

#### <委員>

議題の中で性別の話が出たが、ビワコオオナマズとしての生態的特徴がマスコットにも表現されていると、ビワコオオナマズそのものにも県民の方々が関心を持っていただく機会にもできるのでは。マスコットの性別を明確にするなら、モチーフの生態的特徴を根拠にすれば分かりやすいと考える。

#### <委員>

コスチュームの変更を行うにあたって、「キャプフィー」の胸のマークの「S」はそのままなのか。

#### <事務局>

「キャプフィー」の胸にある「S」は、スポーツと滋賀の「S」である。

また、以前委員会において、「滋賀で大会がいつ行われるかが、マスコットを見て一目で分かると良いと思う。」というご意見いただいたところ。

どのような形でコスチューム変更を行うかはこれからの検討だが、例えば胸の「S」を「2024」に変えて開催年を分かりやすくするといったことも考えられる。元々のデザインを、そのままを活かせる部分と、変えた方が分かりやすくなる部分があるので、それらを総合的に検討してまいりたい。

以上