

「広報・県民運動専門委員会」 第4回会議 結果概要

1 日 時

平成28年8月10日（水）15:00～17:00

2 場 所

滋賀県大津合同庁舎 7-C会議室

3 出欠状況

委員18名中17名出席

出席：井口 貢委員長、佐竹 吉雄副委員長、今井 良治委員、井用 重喜委員、
歌代 泰和委員、岡本 幹彦委員、奥山 光一委員、坂田 しのぶ委員、
殿村 美樹委員、中塚 浩委員、中山 道雄委員、廣瀬 香織委員、
村田 和彦委員、目黒 重幸委員、森山 昭裕委員、山口 昌和委員、
吉成 永部委員

欠席：堀土 昌哉委員（順不同）

4 概 要

（1）報告事項

- ① 開催に向けた平成28年度の主な取組について
- ② 第79回国民体育大会滋賀県開催準備委員会第3回常任委員会・第3回総会における決定事項について

事務局から資料1および資料2により報告。

（2）議題

- ① 大会マスコットキャラクター選定に係る選定方針（素案）について

事務局から資料3および資料4に基づき説明の後、以下のとおり発言、質疑応答があった。

<委員>

パターン3で「キャプフィー」に関連するキャラクター（以下「関連キャラ」）を追加し、セットで活用するというのは、この関連キャラは新しく作るのか、あるいは既存のキャラを起用するのか、どちらか。

<事務局>

ここでいう関連キャラは、新しく作って「キャプフィー」とセットで大会マスコットとして活用するものを考えている。

<委員>

前回の会議で様々な市や町のキャラクターを活用しては、という意見があったと思うが、大会マスコットキャラクター（以下「大会マスコット」）を選定する中ではそれらを使う余地はないということか。

<事務局>

大会マスコットとしては、国体や全国障害者スポーツ大会は県域で開催されるスポーツイベントであり、特定の地域色が出ないキャラクターを起用することとなるため、各市町のキャラクターを大会マスコットに起用することは想定していない。

ただ、それぞれの市町で競技が開催されることとなるので、各市町のキャラクターと大会マスコットとがコラボして盛り上がりをつくっていきけるような広報展開を行ってまいりたい。

<委員>

以前、意見としてお伝えしたが、県内の「ゆるキャラ」で運動会を開催し、国体開催前に「ゆるキャラ」の国体みたいなものをして、大会マスコットを決めてはどうかというような話をした。

先ほどもあったような、各市町の「ゆるキャラ」がいて、それぞれの地域で開催される競技を盛り上げるためにご当地キャラと大会マスコットがコラボするような広報活動も考えられるが、県外にPRするとなると一定の知名度が必要になると思う。

それを考えると、県内の「ゆるキャラ」で一番知名度があるのは「ひこにゃん」だと思われ、主会場も彦根であることから、「キャプフィー」と「ひこにゃん」をトップにして動かし、県内全部の「ゆるキャラ」が一緒になって滋賀の国体・全スポをPRしていくような形をつくっていきけるのではないかと。

<事務局>

委員からのご意見のとおり、滋賀県には多くの「ゆるキャラ」がいるので、それらを一同に集めてイベントを開催して盛り上げをつくっていくことは重要だと認識している。

ただ、先ほども申し上げたが、特定の地域のキャラクターを大会マスコットに起用するのは、県域で開催するスポーツイベントであることから難しい部分がある。

一方で各市町のご当地キャラは、それぞれの市町での盛り上げをつくるために活用し、

そこに大会マスコットをコラボさせて広報を展開する手法は、先催県でも実施されており、もちろん本県でも両大会を盛り上げるためには大切だと考えている。

県外向けの発信については、先ほどあった「ゆるキャラ」運動会を開催するなど、広報展開の中で出していくことも可能と考えている。

<委員>

「キャプフィー」を起用する場合、「キャプフィー」を皆に分ってもらえるような工夫が必要だと考えている。

次の滋賀県の顔となるようなキャラクターを県民みんなで選んだ、という空気を作った方が、みんなに愛されるように感じるが、そうでない場合でも「キャプフィー」をみんなから愛されるキャラにするため、色々な事をやってあげるのが良いと思う。

たくさんの「ゆるキャラ」がいる滋賀県で、かつての「キャプフィー」の人気を盛り返せるような、何か新しい付加価値をつけて再デビューさせてあげられるような仕組み、カンフル剤が必要だと考える。

<委員>

パターン1についてだが、選定作業を進めていく期間中にキャラクターを使った広報ができないのは、動きにくく、もったいないように感じる。また、パターン2では、県民の皆さんの機運醸成の機会に乏しいと思われる。そういう意味では、パターン3にもあるように、アイデアを募集することで今ある「キャプフィー」に付加価値をつけていくという方法は面白いと思う。

また、「キャプフィー」は着ぐるみの動きも軽やかで、スポーツのキャラクターとして力を発揮する方法がまだまだあるのではないかとも思うし、それに付加価値をつけて改めて活躍させることができれば、と考えている。なおかつ、パターン3では、既存のキャラクターである「キャプフィー」をすぐに使えて、ロスなく広報が行えるという意味でもうまく使っていける方針だと感じた。

<委員>

この場に「キャプフィー」の着ぐるみがあれば、もっとイメージがしやすいと思うが、他の委員方々は「キャプフィー」がどのようなものかご存知か。

<委員>

私は今年の「びわ湖の日」で初めて「キャプフィー」を知った。「キャプフィー」の認知度については、周りの若い人に聞いてもあまり知らないという意見もあり、せっかく2008年の「全国スポーツ・レクリエーション祭」で生まれ、スポーツに関連して出てきたキャラクターなら、国体・全スポの広報の中で改めて育てていって、全国区に押

し上げていくことが、滋賀が一丸となって盛り上げていくことに繋がるのではと考える。

また、選定方針で質問があるのだが、パターン2においては募集を通じた県民参画が得にくいというのがネックだとあるが、「キャプフィー」のコスチュームを大会仕様にするのは、「キャプフィー」のデザイン考案者でないとできないという部分があるのか。

例えば、競技によってコスチュームやポージングがそれぞれ違うので、それらを公募で県民から募集するといった方法も考えられると思うが、この辺りはデザイナー、あるいはデザイン考案者でないとできないというものはあるのか。

<事務局>

「キャプフィー」そのものを知っているかという点については、前回の委員会の中でイラストや誕生の背景等をご紹介させていただいているところ。

また、コスチュームの変更に関しては、資料の中では「キャプフィー」のデザイン考案者に依頼すると記載をさせていただいているが、選定パターン2の弱いところは選定過程を通じた県民参画が図りにくい点である。ただ、委員のおっしゃるとおり、大会仕様のコスチュームを公募によって選ぶという方法も考えられるので、検討する際の参考としたい。

また、デザイン考案者の方には著作権の問題は発生しないものという確認はしている。

<委員>

着ぐるみそのものは確認いただいているのか。キャラクターは立体化した動きも大切である。

<事務局>

次回の委員会でお示しさせていただきたい。

また、キャラクターのポージングに関しては、どの県でも基本的には国体・全スポで行う競技のイラストは作成されている。「キャプフィー」については、「全国スポーツ・レクリエーション祭」のときに開催した競技のイラストは既に作ってあるが、それ以外の競技に関しては、「キャプフィー」を起用する方針に決定した際には、改めてデザインすることになる。

<委員>

事務局から、県内の機運醸成に重点を置くことを前提として考えている、そして、滋賀県のイメージキャラクターである「キャプフィー」は基本的には大会後も使い続けるという話もあり、それらを考慮すると、全く新しいものを作るよりも既存のキャラを活用した方が良いのではと感じた。ただ、「キャプフィー」の認知度が十分でないということを見ると、育てていく中でストーリーや戦略をしっかりと考え、県民のみなさんにも

協力いただきながら全国区でも通じるようなキャラに育て上げていくのはどうか。

そういう意味では、パターン3で「キャプフィー」に関連するキャラを考える中で、ストーリー性とか、今後の見せ方や展開等を含めて、既存のキャラと活用できるものを作っていくのが良いと思う。また、「キャプフィー」そのものを知ってもらうために、自分自身の広報活動をする中で、キャラクターを募集していることを周知するという出し方もあるのではないかな。

<委員>

キャラクターをゼロから作っていくのは本当に大変な作業である。国体・全スポそのものの広報も大変であるし、県民参加を呼び掛けるのも大変である。キャラクターを作る過程で県民に呼び掛けるという方法もあるが、なかなかこちらを向いてもらえないケースもある。

最近滋賀県が行った例でいうと、石田三成の動画配信はすごくインパクトがあった。あそこまで徹底してできれば良いが、まだ8年先のイベントであり、大会マスコットを先に作って、その認知・浸透が十分にできない間に本番が迫ってきて、大会そのものの広報もやらないといけない、という事態になるとなかなか大変だという感じがする。

<委員>

確認だが、パターン3は「キャプフィー」に新たなキャラを追加してセットで活用するものとあって、県民にアイデアの募集をする場合に、全く新しいものを作るパターン1とパターン3とでは、募集のかけ方も違うと思うが、どのような形で募集をかけられるのか。「キャプフィー」を知らないような人にも、「キャプフィー」と対になるキャラを考えてほしいと呼び掛けなくてはならないが、その辺りはどう考えているか。

<事務局>

一つの考え方としては、募集チラシや応募用紙等に「キャプフィー」のイラストとあわせて「キャプフィーと一緒に国体と全スポをPRするキャラクターを募集しています。」というようなフレーズを記載し、チラシを手にとっていただいた方に、募集している内容が分かりやすいような工夫をしていきたいと考えている。

<委員>

関連キャラは公募により募集し、選定していくというのは分かったが、「キャプフィー」のコスチューム変更については、デザイン考案者に依頼するというイメージでよいかな。

<事務局>

事務局で想定しているのは、関連キャラのアイデア募集という形で、ストーリーやデザイン、愛称を考えていただくが、デザインのクオリティによってはデザイン考案者に補作を依頼することも考えている。関連キャラは基本的に「キャプフィー」とセットで動かしていくものであり、ある程度「キャプフィー」のデザインと類似性・親和性が必要があり、絵のタッチや顔つきなどを似せるためには、デザイン考案者にリライトを依頼することを考えている。

<委員>

皆さんの意見を聞きながら疑問に思った点があるのだが、大会愛称やスローガンがマスコットを決めた後に議論されることになるが、先に決まる大会マスコットのイメージで大会愛称やスローガンも決まってくるだろうし、「キャプフィー」の横に並ぶキャラクターを募集すると本当に多様なものが出てくると思う。

それを選定するにあたり、どのような基準で選ぶのかというのが、大会愛称やスローガンがまだ決まっていない中では、すごく影響されると考える。

デザインやイベントを考える際には、コンセプトがあった上で組み立てていくと思うが、その順序が今回は逆になっているのではないか。

大会愛称・スローガンがあってこそその大会マスコットの選定なのかなと思うが、大会マスコットを先に決めて、それを見ながら大会・愛称スローガンを決めていくという方向性に疑問を感じた。

<事務局>

現在、本県においては、大会開催は内々定という状態であり、開催5年前に主催の日本体育協会から内定をいただけることとなっている。大会愛称やスローガンについては、その内定をいただいた後に日本体育協会から承認いただくというプロセスを経る必要がある。

先催県では、おおむね開催5年前、内定があったタイミングで大会マスコットを選定されている。その際、大会愛称・スローガンと合わせて決められるケースが多く、その場合は大会のコンセプトをみながら大会マスコットを選んでいけるので、確かにやりやすい部分はあるかとは思いますが、本県では少しでも早く機運醸成に努めたいという思いから前倒しで動いている部分がある。

また、大会愛称やスローガンは、大会を一言で表すものを考える必要があるが、大会のコンセプトについては、開催基本方針の中で定めており、新規ないしは「キャプフィー」の関連キャラを募集して選定していく場合での選考にあたっては、この開催基本方針を念頭に置きながら選んでいただきたいと考えている。

<委員>

全国的に流行しているスマートフォンのアプリの中で、ご当地キャラを登場させてほしいと開発者に要望した自治体があると新聞で話題になっていたが、そういう流行に乗ったアクションを起こすことで、新聞記事になってPRができたり、利用者にも知ってもらえるきっかけにもつながると思う。

<事務局>

何がきっかけで広まるか予想できない部分が広報にはあると思うので、多様なメディアを活用して積極的に情報発信を行いつつ、そういった可能性にも期待したい。

<委員>

色々なご意見を聞いていて、キャラクターを世に出すには色々なものの力があるな、と感じた。

パターン3を採用する場合、例えば愛媛県でいう「みきゃん」に、「ダークみきゃん」加わるようなイメージになるが、逆にややこしくなるのかなと感じる。

県内には、すでに認知度があって人気のあるキャラクターがいるので、それらを活用して助太刀キャラという位置付けで動かしていくのが良いと思う。地域のご当地キャラももちろんだが、県内の企業や団体のキャラクターの中にも認知度が高いキャラクターいる。子どもに聞くと、「キャプフィー」は知らないが、「野洲のおっさん(カイツブリ)」はみんな知っている。

全国的にみると、「ひこにゃん」の次に知名度のある滋賀県のキャラクターは「とびたくん」だと聞く。そのような、企業のキャラも含めて広く受け入れ、助太刀キャラとして活用しながら相乗効果を期待するのも良いと考える。

<委員>

これまで委員から様々な意見があったところだが、マスコットキャラクターの選定方針に関して事務局の考えはあるか。

<事務局>

事務局においても、庁内の関係課でワーキンググループを立ち上げ、県の広報や観光担当も交え様々な観点から検討を重ねた。

まず、大会を開催するのは我々滋賀県民であり、また、大会マスコットキャラクターは大会を開催する県民の皆さんに受け入れていただきながら、様々な情報を発信していくためのものと考えている。

県内には、ご当地キャラや県域で活躍するキャラクターも多数いる中、また、既に「県イメージキャラクター」がいる中で新たにキャラクターを作ることは、キャラクターの

乱立に拍車をかける部分があると、委員からもご意見をいただいております、事務局としても、今あるものを活かすという視点を大切にしたいと考えています。

その上で、選定プロセスや大会マスコットを育てていく過程で、多くの方の参画を得て、盛り上がりをつくっていくことが望ましいと考えています。

そういう意味では、「全国スポーツ・レクリエーション祭」を契機に作られて以降、多様な使われ方をして、一定の基盤がある「キャプフィー」を活かしながら、かつ、新しい盛り上がりをつくっていくという意味で、「アイデア募集」という形で県民の参画を図り、その過程で「キャプフィー」そのものの認知度も高めていけるのではないかと考えています。なおかつ、関連キャラの追加によって新鮮さや新たなイメージが付加できるという意味で、選定パターン3の「関連キャラを追加」することが望ましいのではないかと考えています。

県のイメージキャラクターとして、既に様々な分野で活用されている「キャプフィー」のポジションを変える想定はない中、新たに追加する関連キャラと並列で動かすのではなく、「キャプフィー」に関連付け、連携する中で動かしていくことで、相乗効果の発揮も期待できると考えています。

<委員>

「キャプフィー」の関連キャラとは家族なのか、あるいは彼女やライバルなのか、どのようなイメージのものをいうのか。

<事務局>

前回の会議でもご指摘のあった点であるが、募集の際にはそれも含めてアイデア募集という形を想定している。募集の際に「キャプフィーの友達募集」というような出し方をすると、発想の幅が狭まる可能性があるため、あえて限定はしない方向も想定している。

<委員>

関連キャラが追加されるとすると、各会場地市町のご当地キャラクターと「キャプフィー」、そして関連キャラの3体で動かすことになるのか。

<事務局>

手法としては、マスコットキャラクターと各市町のキャラクターとをコラボさせた広報物を作ったり、着ぐるみに競技をさせるなどして大会の広報を展開させていくことが考えられる。

<委員>

大会開催に関する情報は県の広報誌等で広報はされているのか。定期的に発行される広報物で情報を発信していくのも効果的と考える。

<事務局>

全庁的に広報事項が多い中でどれだけ出していけるかという部分もあるが、積極的に活用したい発信媒体であり、適時に新鮮な広報ができるよう努めてまいりたい。

<委員>

動画を使った広報発信をもっと積極的に行っていくべきであると考え。キャラクターを実際に動かしてPRしていく方が良いと思う。

※ 本日の議論を踏まえ、次回委員会において事務局よりマスコットキャラクター選定方針（案）を提示、決定を行う旨、了承を得る。

以上