

「マスコットキャラクター選定部会」 第2回会議 結果概要

1 日 時

平成29年1月28日（土）13:00～16:30

2 場 所

滋賀県庁北新館3階中会議室

3 出欠状況

委員5名中5名出席

出席：佐竹 吉雄部会長、廣瀬 香織委員、田中 哲夫委員、
まつむら まきお委員、山崎 一彰委員（順不同）

4 概 要

（1）報告事項

大会マスコットキャラクター募集の応募結果について

事務局から資料1により報告。

（2）議題

大会マスコットキャラクター 第二次候補アイデアの選定について

事務局から「第一次候補アイデア集」を提示。

■選定を進める中で挙げた主な観点・意見

- ・ 特定の地域性の色合いが強いものではなく、県全体のキャラクターとしてイメージ付けられること。
- ・ 着ぐるみにした際に、一定の運動性能が確保できること。
- ・ 関連キャラクターとして、「キャプフィー」の横に並べてセットで活用していくことを念頭に置くべき。
- ・ 「キャプフィー」と一緒に動かしていくときに、どのような展開が考えられるかが重要。「キャプフィー」と関連キャラクターとの位置づけやセットでの動かし方をよく踏まえた上で考えるべき。
- ・ キャラクターはまず見た目の印象が第一。ストーリーや設定を作り込んでも、受け手はキャラクターそのものしか見ない場合がほとんどなので、そういう目線で考えるべき。
- ・ 両大会の趣旨を考えると、応援するだけのキャラではなく、自分も当事者であるこ

とを象徴できるようなキャラクターを選ぶべき。

- 今後の展開を考えると、県内の様々なキャラクターとのコラボも当然出てくるので、県内にすでにあるキャラクターと似すぎていると使いにくい。
- 地域が限定されるものは控えたいが、県外からの滋賀に対するイメージを考えると一考の余地もあるのでは。
- 「キャプフィー」のキャラクターとの、すみ分けをすることで活用の展開の幅も広がるのでは。
- デザインの親和性は、リライトすることで一定担保できる。

協議の結果、広報・県民運動専門委員会に報告する「第二次候補アイデア」を選定。

以上