

第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会

滋賀県開催準備委員会

広報・県民運動専門委員会

第 1 回マスコットキャラクター選定部会

会議資料



日 時：平成 28 年 10 月 14 日(金)15:00~16:30

場 所：滋賀県庁新館 4 階教育委員会室

マスコットキャラクター選定部会 部会委員名簿

(順不同・敬称略)

| | 所 属 等 | 氏 名 | 備 考 |
|---|----------------------------------|----------|-----|
| 1 | 公益社団法人びわこビジターズビューロー 事務局長 | 佐竹 吉雄 | 部会長 |
| 2 | コミュニケーション・プランニング chocomaka 代表 | 廣瀬 香織 | |
| 3 | デザインハウス グリーン グラフィックデザイナー | 田中 哲夫 | |
| 4 | 成安造形大学 イラストレーション領域 教授 | まつむら まきお | |
| 5 | グラフィックデザイナー | 山崎 一彰 | |

平成 28 年(2016 年)9 月 8 日
第 5 回広報・県民運動専門委員会決定

第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会
滋賀県開催準備委員会 広報・県民運動専門委員会 部会設置要綱

(趣旨)

第 1 条 この要綱は、第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会
滋賀県開催準備委員会専門委員会設置規程第 5 条の規定に基づき、広報・県
民運動専門委員会（以下「専門委員会」という。）の部会の設置および運営に
関し、必要な事項を定めるものとする。

(部会の名称および付託事項)

第 2 条 部会の名称および専門委員会からの付託事項は、別表のとおりとする。

(部会の役員)

第 3 条 部会に部会長を置く。

- 2 部会長は、専門委員会委員長が指名する。
- 3 部会長は、部会を代表し、会務を総理する。
- 4 部会長に事故があるときは、あらかじめ部会長が指名した部会委員がその職務を代理する。

(任期)

第 4 条 部会委員の任期は、部会の目的が達成されたときまでとする。ただし、
部会委員が就任時の機関、団体等の役職を離れたときは、その部会委員は辞任
したものとみなし、その後任者が前任者の残任期間を務めるものとする。

(会議)

第 5 条 部会の会議は、部会長が招集し、議長となる。

- 2 部会長は、付託事項の審議結果について、専門委員会に報告するものとする。

(庶務)

第 6 条 部会の庶務は、第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大
会滋賀県開催準備委員会事務局において行う。

附 則

この要綱は、平成 28 年 9 月 8 日から施行する。

別表 (第 2 条関係)

| 部会の名称 | 付託事項 |
|-----------------|-------------------------|
| マスコットキャラクター選定部会 | マスコットキャラクターの候補選定に関すること。 |

第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会 広報基本計画

第79回国民体育大会・第24回全国障害者スポーツ大会（以下「大会」と総称する。）に向けて、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基本方針に基づき、次の広報活動を積極的かつ効果的に推進する。

1 目的

大会の開催意義を広く県民に周知し、その理解を深めることにより、大会への参加意識の高揚を図り、県民総参加でつくる大会につなげるとともに、滋賀や大会の魅力を全国に発信することを目的とする。

2 広報の手法

(1) 愛称・スローガン等による広報

大会を象徴する愛称・スローガン等を策定し、普及する。

- ①愛称・スローガンの制定および普及
- ②マスコットキャラクターの制定および普及
- ③イメージソング・ダンス等の制定および普及

(2) 各種広報物品による広報

各種広報物品の作成や既存の広報誌等を活用した、積極的な広報活動を展開する。

- ①大会広報誌の発行
- ②ポスターの作成
- ③パンフレット、リーフレット、ちらしの作成
- ④広報グッズの作成
- ⑤各種ガイドブックの作成

(3) 多様なメディアによる広報

報道機関との連携およびインターネットなど多様なメディアにより、広域的かつ効果的な広報活動の展開を図る。

- ①新聞、ラジオ、テレビ等による広報活動の推進
- ②県や市町、各種団体等の広報媒体の活用
- ③専用ホームページの開設やSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）、動画共有サイト等のソーシャルメディアの活用

(4) イベント等による広報

大会開催までの節目などにおいてイベントを開催するとともに、各種イベントや事業と連携した広報活動を実施する。

- ①開催内定イベント、開催決定イベント等の開催
- ②県や市町、各種団体等が主催するイベントにおけるPR活動等の実施
- ③「しがスポーツ大使」の参加するイベントとのタイアップ
- ④「子ども・若者参画特別委員会(通称：ジュニア・ユースチーム)」との連携
- ⑤出前講座を活用した広報

(5) 屋外広告物による広報

広告塔や横断幕等を設置して大会開催の広報に努める。

- ①のぼり、横断幕、懸垂幕の設置
- ②歓迎塔、歓迎アーチ等の設置
- ③広報看板、カウントダウンボード等の設置

(6) 映像等による広報

県民の参加意識の高揚を図るため、映像を活用した広報を実施する。

- ①先催県の大会映像等(DVD等)の貸出
- ②広報用映像の制作およびインターネット等での公開

(7) 記録映像等の制作

大会の成果を永く記録にとどめるため、記録映像等を制作する。

- ①記録映像の制作
- ②記録写真集の制作

(8) 参加章等の作成

大会の開催を記念し、大会参加章や記念章を作成する。

(9) その他広報

その他、広報基本方針に基づき、効果的な広報を実施する。

3 活動展開の指針

(1) わかりやすい広報

見る側や聞く側など、受け手に配慮した、誰にでも伝わるわかりやすい広報に努める。

(2) 媒体の特性に応じた広報

それぞれの広報媒体の強みを活かした広報に努める。

(3) 状況に応じた広報

時間や場所、タイミングに配慮した広報を実施するとともに、その時々で最も効果的な広報媒体による情報発信に努める。

(4) さまざまな主体との連携・協働

県民総参加でつくる大会に向け、大会の広報についても、県内の多様な主体と連携・協働のもとに展開する。

(5) 募金活動との連携

募金活動における取組とも連携して広報活動を実施し、相乗的な効果を生み出せるように努める。

(6) 大会後につながる広報

大会に向けた広報はもちろん、大会終了後も多くの方々が滋賀県を訪れていたように、滋賀の持つ魅力の発信にも努める。

(7) 受け手の声を反映する広報

広報活動を実施する際に、できる限り受け手の声を取り入れ、今後の広報活動や大会運営にも活かすよう努める。

4 構成員の役割

開催準備委員会の構成員は、各々の特性に応じた広報活動を行うとともに、互いに連携・協働しながら大会や滋賀の魅力を発信するよう努める。

5 基本計画の進行管理

基本計画については、取組の進捗状況等を「広報・県民運動専門委員会」において毎年検証するとともに、必要があるときは、開催準備委員会の常任委員会の議決を経て変更する。

全体スケジュール

| | H28 (2016) 8年前 | H29 (2017) 7年前 | H30 (2018) 6年前 | H31 (2019) 5年前 | H32 (2020) 4年前 | H33 (2021) 3年前 | H34 (2022) 2年前 | H35 (2023) 1年前 | H36 (2024) - |
|------------------|---|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--------------------|
| | | | | 開催内定 | | 開催決定 | | 県・州大会 | 開催 |
| 方針・計画 | 広報計画基本 | 基県本民方運針動 | 基県本民計運画動 | | | | | | |
| 大会愛称・スローガン等による広報 | マスコットキャラクターの選定 (H29年度に決定、第5回総会で報告) | | 大会愛称・スローガンの募集・決定 | | イメージソング・ダンス等の募集・決定 | | | | |
| 各種広報物品による広報 | ポスターやちらし、パンフレット、リーフレット、広報グッズの作成 | | | | | | | | |
| | 大会広報誌の発行 | | | | | | | | |
| | 各種ガイドブックの作成 | | | | | | | | |
| 多様なメディアによる広報 | 新聞、ラジオ、テレビ、インターネット等による広報活動の推進 県や市町、各種団体等の広報媒体の活用 ソーシャルメディアの活用 | | | | | | | | |
| | 県ホームページでの情報発信 | 専用ホームページの開設 | | | | | | | |

| | H28 (2016) 8年前 | H29 (2017) 7年前 | H30 (2018) 6年前 | H31 (2019) 5年前 | H32 (2020) 4年前 | H33 (2021) 3年前 | H34 (2022) 2年前 | H35 (2023) 1年前 | H36 (2024) - |
|--|----------------------|----------------------|----------------------|-------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--------------------------|
| | | | | 開催内定 | | 開催決定 | | 川-州大会 | 開催 |
| イベントによる広報 | | | | 開催内定 イベント | | 開催決定 イベント | | 開催1年前 イベント | 開催直前 イベント |
| 各主体が主催するイベント等における広報活動、「しがスポーツ大使」の参加イベントとのタイアップ、「子ども・若者参画特別委員会」との連携、出前講座を活用した広報 | | | | | | | | | |
| 屋外広告物による広報 | | のぼり、横断幕、懸垂幕の設置 | | | | | | | |
| | | | | | | 広報看板、カウントダウンボード等の設置 | | | |
| | | | | | | | | 歓迎塔、歓迎アーチ等の設置 | |
| 映像等による広報 | 先催県の大会映像等の貸出 | | | | | | | | |
| | | | | 広報用映像の制作およびインターネット等での公開 | | | | | |
| 記録映像等の制作 | | | | | | | | | 大会記録映像や記録写真集の制作 (大会後) |
| 参加章等の作成 | | | | | | | | 参加章、記念章の作成 | |

平成 28 年(2016 年)9 月 8 日
第 5 回広報・県民運動専門委員会決定

第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会 マスコットキャラクター選定方針

1 選定方針

本県での国民体育大会および全国障害者スポーツ大会のマスコットキャラクター(以下「大会マスコットキャラクター」という。)については、県イメージキャラクターとして活用実績のある「キャプフィー」を大会マスコットキャラクターとして活用するとともに、「キャプフィー」と一緒に活躍する関連キャラクターを新たに公募し、追加する。

2 選定方針の考え方

- (1) 「キャプフィー」は、県イメージキャラクターとして、県広報をはじめ県政の様々なPRの場で活用されており、その実績や、着ぐるみや既存のイラスト等の基盤を活用できる。
- (2) 「キャプフィー」は、2008 年 10 月に滋賀県で開催された「第 21 回全国スポーツ・レクリエーション祭」のマスコットキャラクターとして誕生した、スポーツと親和性のあるキャラクターであり、その設定を活かすことができる。
- (3) 「関連キャラクター」を新たに一般から公募・選定することで、「キャプフィー」のキャラクターを活かしつつ、新鮮さや新たなイメージを付加することができる。
- (4) 「関連キャラクター」の募集を通じ、選定過程での県民参画や、大会開催の周知および機運醸成につなげることができる。
- (5) 選定過程における「キャプフィー」の活用を通じ、大会の周知を早期より行うことができ、かつ「キャプフィー」自体の認知度向上を図ることができる。

3 関連キャラクター選定方法

関連キャラクターについては、そのデザイン等のアイデアを県内外から広く募集することとし、子どもから大人まで気軽に参加できる一般公募方式とする。

また、「キャプフィー」についても、デザイン考案者に依頼し、大会仕様にコスチューム変更を行う。

4 審査・決定

関連キャラクターの選定については、広報・県民運動専門委員会に設置する部会の審査を経て、同専門委員会において決定する。なお、審査に係る要領等は、部会において決定する。

5 公表

採用者については、県ホームページ等で公表するとともに、開催準備委員会総会の場において表彰する。

6 大会マスコットキャラクターの活用方法

両大会の広報活動や県民運動、各種イベント等、大会の周知・啓発を行うものに幅広く活用する。

- (1) ポスターやパンフレットなどの各種印刷物への活用
- (2) インターネットやテレビなどの多様なメディアへの活用
- (3) 広告塔、横断幕、のぼり旗など、屋外広告物への活用
- (4) 着ぐるみやぬいぐるみ等、立体化させた活用
- (5) 企業や団体等による使用の協力 等

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



「キャッフィー」デザイン考案者

山崎 一彰 氏
やまざき かずあき

- 新潟県出身のグラフィックデザイナー
- 現在、新潟県非公式イメージキャラクター「ササダンゴン」を生み育て、新潟県を応援する活動を多方面で展開中



ササダンゴン

マスコット選定に向けた今後のスケジュール

| | |
|------|---|
| 9月8日 | 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（+選定部会設置要綱の決定および部会委員の選出、募集要項の決定） ※「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 |
|------|---|



| 時期 | 選定作業 | 備考 |
|-------------|---|---|
| 9月中旬 ～下旬 | 募集チラシ・ポスター 作成(1ヶ月半) | |
| 10月 | ↓ 第1回マスコット選定部会 →審査要領の決定 | |
| 11月 | ↓ 配付(11月～) | |
| 12月 | ↓ アイデア募集 (10月中旬～12月末頃) | |
| 平成29年 1月 | 応募アイデアの事前確認 (部会委員) | 部会開催までに、各部会委員が応募 アイデアから数点を選定 →候補作品集として、その中から部会 で候補作品(5点程度)を選定する。 |
| | 第2回マスコット選定部会 →応募作品の審査、候補作品の選定 | |
| | 商標登録調査 | |
| 2月 | 第6回広報・県民運動専門委員会 →候補作品の確認 | 部会で選定した候補作品を確認いた だき、アイデアの組合せ等を審議。 |
| 3月 | 「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 | 候補作品のデザイン画を、ストーリーや 愛称のニュアンスを考慮しつつ、 「キャプフィー」の雰囲気と合致するよう リライトを行う。 |
| | ※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?) | |
| 4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 | リライト後のデザイン画をふまえ、候補 作品を再度確認。→採用作品を選定 |
| 5月 | | |
| 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

平成 28 年(2016 年)9 月 8 日
第 5 回広報・県民運動専門委員会決定

第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会 マスコットキャラクターアイデア募集要項

1 趣旨

第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会滋賀県開催準備委員会（以下「開催準備委員会」という。）では、2024 年に開催される第 79 回国民体育大会および第 24 回全国障害者スポーツ大会（以下「両大会」という。）を、県民の皆さんが夢や感動、連帯感を共有し、滋賀をより一層元気にする大会となるよう様々な取組を進めています。

その一環として、両大会の開催に向けた機運を盛り上げるべく、県内外の多くの人に愛される「マスコットキャラクター」を設けることとしました。

そこで、2008 年に滋賀県で開催された「全国スポーツ・レクリエーション祭」で誕生し、現在も滋賀県イメージキャラクターとして活躍を続ける「キャプフィー」を「マスコットキャラクター」とするとともに、「キャプフィー」と一緒に活躍する「関連キャラクター」を新たに設けることとし、そのアイデアを募集します。

2 募集内容

- (1) 「キャプフィー」と一緒にマスコットキャラクターとして活躍する「関連キャラクター」のアイデア（“デザイン” “愛称”）を募集します。

関連キャラクターとは… 「キャプフィー」とともに両大会を盛り上げる存在であり、デザインの的にも親和性・類似性のあるキャラクターです。基本的には「キャプフィー」とセットでマスコットキャラクターとして活用します。

- (2) 「参考」に記載の「キャプフィー」のイラストやプロフィール、誕生の経緯を参考に、「関連キャラクター」のアイデアを考えてください。
- (3) 「関連キャラクター」は「キャプフィー」同様、滋賀県にゆかりのあるキャラクターで、両大会の発信はもとより、滋賀県の魅力を発信できるキャラクターとします。
- (4) デザインについては、次の 3 点に適するものとします。
- ① 競技やボランティアなど、様々なポーズへの平面的なデザイン展開ができること。
 - ② ぬいぐるみの製作など、立体化を想定したデザインであること。
 - ③ 着ぐるみを製作した場合、ダンスや体操などの動きができること。
- (5) 愛称については、分かりやすく親しみの持てるものを考えてください。
- (6) デザインおよび愛称の説明や、そのキャラクターが「キャプフィー」とどういう関係のキャラクターであるのか、そのキャラクターがどんな経緯で登場することとなったかなどの「ストーリー」についても、併せて考えてください。

3 応募資格

制限はありません。

4 募集期間

平成 28 年 10 月 17 日（月）～平成 28 年 12 月 26 日（月）※当日消印有効

5 応募方法

- (1) アイデアは、指定の応募用紙の所定の欄に、“デザイン”“愛称”を記入し、提出してください。ただし、デザインについては、別でA 4判(縦 297 mm×横 210 mm)の白紙を縦長に使用して応募いただいても結構です。
- (2) “デザイン”“愛称”と併せて、そのキャラクターが「キャプティフイー」とどういう関係のキャラクターであるのか、そのキャラクターがどんな経緯で登場することとなったかなどについては、応募用紙の「ストーリー」の欄に記入し、提出してください。
- (3) デザインの彩色は自由です。ただし、グラデーション（色を段階的に変化させること）は不可とします。
- (4) 次のいずれかの方法により、下記「9 応募・問合せ先」へ応募してください。
なお、応募に係る費用は、応募者の負担とします。
 - ① 郵送・持参
※デザインを応募いただく場合は、折れ曲がらないように注意してください。
 - ② 電子メール
※Word形式またはPDF形式で、サイズは5MB以内としてください。
- (5) 応募の際、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職種（学生は学校名、学年）を明記してください。
- (6) アイデアは、自作かつ未発表のもので、応募者本人のオリジナルのものに限ります。また、同一アイデアを他のコンテストに応募したり、各種媒体に使用したりしないものとします。
- (7) 一人何点でも応募できます。ただし、それぞれ異なるアイデアに限ります。
- (8) デザインをデジタルデータで作成している場合は、そのデータの提出をお願いすることがあります。

6 審査および発表

- (1) 開催準備委員会広報・県民運動専門委員会において審査し、採用アイデアを決定します。
採用者は直接本人に通知するほか、報道機関などに発表します。
- (2) 決定は平成 29 年 4 月頃を予定しています。また、表彰については、開催準備委員会総会
の場で行う予定ですが、別途採用者に通知します。
- (3) 応募いただいたアイデアは、加筆・修正等を行った上で、採用する場合があります。
- (4) 審査の過程において、デザインとセットで応募いただいた愛称と異なる愛称を採用することがあります。

7 賞

(1) デザイン部門 最優秀賞 15万円(1点)

優秀賞 3万円(数点)

(2) 愛称部門 最優秀賞 5万円(1点)

※愛称部門では、同一のアイデアがあった場合、抽選で最優秀賞を決定します。ただし、デザイン部門の最優秀賞受賞者の考案した愛称が採用となった場合は、同一人物の2部門受賞とし、抽選は行いません。

※採用者が中学生以下の場合には、賞金に代えて賞金相当額の図書カードを贈呈します。

8 その他

(1) 採用したアイデアの著作権(著作権法第27条および第28条に規定する権利を含む。)、商標権その他一切の権利は、開催準備委員会または滋賀県に帰属します。また、応募者は、採用されたアイデアに対し、著作者人格権に基づく権利行使は行わないこととします。

(2) 応募いただいたアイデアについて、著作権等に関わる問題が生じた場合は、全て応募者の責任となります。

(3) 応募いただいたアイデアは返却しません。

(4) 住所、氏名、電話番号等の個人情報については、本事業実施に関わる事務以外には使用しません。

なお、入賞者の氏名および住所(市区町村名)、職種については原則公表します。

(5) 募集の規定に違反したものは、審査の対象となりません。後日違反が判明した場合には、入賞を取り消すことがあります。

(6) アイデアを応募した時点で、この募集要項の記載事項に同意したものとします。

9 応募・問合せ先

〒520-8577 滋賀県大津市京町四丁目1番1号

第79回国民体育大会・第24回全国障害者スポーツ大会滋賀県開催準備委員会事務局

(滋賀県県民生活部スポーツ課国体・全国障害者スポーツ大会準備室内)

マスコットキャラクター募集係

電話：077-528-3321 e-mail：kokutai@pref.shiga.lg.jp

参考

(1) 県イメージキャラクター「キャッピー」

【プロフィール】

- ・ 出身地は琵琶湖の竹生島付近。
- ・ 仕事は「滋賀県」と「滋賀のスポーツ振興」のPR。
- ・ 性別は不明だが、自分のことを「ぼく」と呼ぶ。
- ・ 子ども好きで人を楽しませることが大好き。
- ・ 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。
- ・ タンクトップの『S』は「滋賀県」「スポーツ」の頭文字。



【誕生の経緯】

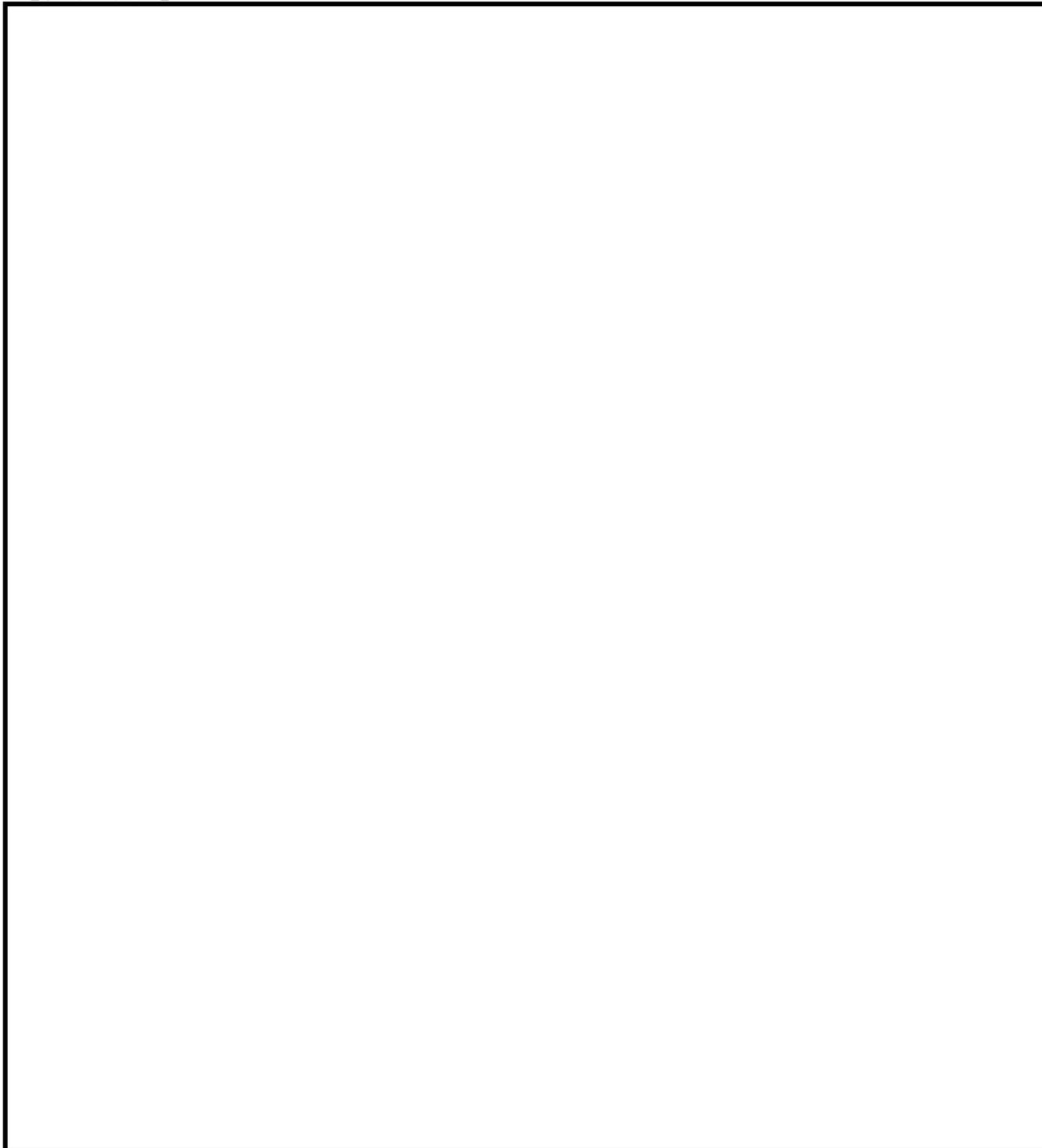
- ・ 2008年10月に滋賀県で行われた「第21回全国スポーツ・レクリエーション祭『スポレク滋賀2008』」のマスコットとして誕生。
- ・ 琵琶湖固有種であるビワコオオナマズをモチーフにしたもので、ナマズの英名『キャットフィッシュ』から命名。

(2) 先催県の大会マスコットキャラクター

| | | | |
|-------------|---|---|---|
| 開催県 | 岩手県 | 愛媛県 | 福井県 |
| 開催年 | 2016年 | 2017年 | 2018年 |
| マスコットキャラクター |  わんこきょうだい |  みきゃん |  Dinoはびねず |
| 開催県 | 茨城県 | 鹿児島県 | 三重県 |
| 開催年 | 2019年 | 2020年 | 2021年 |
| マスコットキャラクター |  いばラッキー |  ぐりぶーファミリー |  とこまる |

第79回国民体育大会・第24回全国障害者スポーツ大会 マスコットキャラクター アイデア応募用紙

【デザイン】



【愛称】



【ストーリー】（”デザイン” や”愛称” の説明のほか、「キャプフィー」とどう関係のキャラクターなのか、そのキャラクターがどんな経緯で登場することとなったかなどを記入してください。）

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

【注意事項】

- ・アイデアは、加筆・修正等を行った上で、採用する場合があります。
- ・審査の過程において、デザインとセットで応募いただいた愛称と異なる愛称を採用することがあります。

■以下の項目にご記入ください。

| | | | |
|------|---|----|---|
| お名前 | | 年齢 | 歳 |
| ご住所 | 〒 - | | |
| 電話番号 | () | | |
| ご職業 | 小学生以下 ・ 中学生 ・ 高校生 ・ 大学生 ・ 社会人 ・ その他 (いずれかに○をつけてください。) 職種または学校名・学年 () | | |

【応募・問合せ先】

〒520-8577 滋賀県大津市京町四丁目1番1号

第79回国民体育大会・第24回全国障害者スポーツ大会滋賀県開催準備委員会事務局
(滋賀県 スポーツ課 国体・全国障害者スポーツ大会準備室内) マスコットキャラクター募集係

電話:077-528-3321(直通) / e-mail:kokutai@pref.shiga.lg.jp

第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会 マスコットキャラクター審査要領（案）

1 趣旨

この要領は、第 79 回国民体育大会・第 24 回全国障害者スポーツ大会のマスコットキャラクターとして、滋賀県イメージキャラクター「キャプフィー」（以下「キャプフィー」という。）とともに活躍する「関連キャラクター」の最優秀賞および優秀賞を選定するために必要な事項を定める。

2 審査基準

「関連キャラクター」の選考にあたっては、次の事項を基準として審査するものとする。

（1）デザイン部門

- ① 「キャプフィー」のデザインと親和性・類似性があること。
- ② 「キャプフィー」の設定（プロフィールや誕生の経緯等）を踏まえていること。
- ③ 両大会の広報に加え、滋賀県の魅力を発信できるキャラクターであること。
- ④ 競技やボランティアなど、様々なポーズへの平面的なデザイン展開ができること。
- ⑤ むいぐるみの製作など、立体化を想定したデザインであること。
- ⑥ 着ぐるみを製作した場合、ダンスや体操などの動きができること。
- ⑦ 分かりやすく親しみの持てるデザインであること。
- ⑧ 他のマスコットキャラクター等と類似していないこと。

（2）愛称部門

- ① 選定するデザインにふさわしい愛称であること。
- ② 分かりやすく親しみの持てる愛称であること。
- ③ 他のマスコットキャラクター等と類似していないこと。

3 審査方法

審査は、事務局による整理の後、マスコットキャラクター選定部会（以下「部会」という。）および広報・県民運動専門委員会（以下「専門委員会」）により以下のとおり行う。

（1）事務局による整理

- ① 事務局は、全応募アイデア（デザイン、愛称）について、アイデアの類型ごとに分類するなどの整理を行い、部会委員に提示する。

（2）部会委員による第一次選定

- ① 各部会委員は、事務局より提示のあった応募アイデア（デザイン）の中から、優れていると思われるものを 5 点程度選定し、その結果を事務局に報告する。
- ② 事務局は、①で選定されたアイデアに、事務局内部で検討・選定したアイデアも加えて「第一次候補アイデア集」を作成する。

(3) 部会による第二次選定

- ① 部会を開催し、「第一次候補アイデア集」をもとに部会委員相互の意見交換を行う。
- ② 各部会委員は、「第一次候補アイデア集」の中から優れていると思われるものを順位を付けて5点選定する。
- ③ 上記②の結果をもとに部会で協議を行い、「第二次候補アイデア」として5点程度を選定する。
- ④ 「第二次候補アイデア」それぞれについてストーリーを検討し、適宜、部会で協議の上、補作・修正を行う。

(4) 類似商標等の確認

事務局は、「第二次候補アイデア」のデザインについて、弁理士等による類似商標等の調査を行い、他の商標に類似するものがあれば除外する。

(5) 専門委員会による確認・審査

- ① 専門委員会を開催し、部会における選考過程を報告のうえ、「第二次候補アイデア」を確認する。
- ② それぞれのアイデアのデザインやストーリー（プロフィール）に対し、修正や補作の必要性等について意見交換を行うとともに、各アイデアにふさわしいと思われる愛称を検討する。

(6) デザインの補作

事務局は、「第二次候補アイデア」のデザインについて、「キャプチャー」デザイン考案者に補作を委託する。

4 決定等

- (1) 専門委員会は、「キャプチャー」デザイン考案者によるデザイン補作後の「第二次候補アイデア」を再度確認を行い、「関連キャラクター」のデザインを決定（最優秀賞1点）するとともに、優秀賞（数点）を決定する。その上で、「関連キャラクター」のストーリー（プロフィール）について、適宜、専門委員会で協議し、補作・修正を行い決定する。
- (2) 専門委員会は、「関連キャラクター」のデザインやストーリー（プロフィール）にふさわしい愛称（最優秀賞1点）を決定する。
- (3) 専門委員会は、審査結果について常任委員会に対し報告する。