

「マスコットキャラクター選定部会」 第1回会議 結果概要

1 日 時

平成28年10月14日（木） 15:00～16:30

2 場 所

滋賀県庁新館4階教育委員会室

3 出欠状況

委員5名中3名出席

出席：佐竹 吉雄部会長、田中 哲夫委員、まつむら まきお委員

欠席：廣瀬 香織委員、山崎 一彰委員 （順不同）

4 概 要

（1）経過説明

事務局から資料1～4により説明の後、以下のとおり発言・質疑応答があった。

<委員>

確認だが、マスコットキャラクターの募集で、デザインあるいは愛称のどちらかのみ
の応募があった場合の取扱いはどうなるのか。また、セットで応募された場合、デザ
インは採用されたが、愛称は別の人が考えたものが採用されることもあるということか。

<事務局>

基本的にはデザインと愛称をセットで応募いただくもの。ただし、一方のみの応募で
あっても排除はすることはしない。

採用されたデザインによりふさわしい愛称が他にあった場合は、それを採用する可能
性もある。

（2）議題

① 大会マスコットキャラクター審査要領（案）について

事務局から資料5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>

審査基準にもあるが、デザインの類似性という部分については、「キャプフィー」の
デザイン考案者である山崎委員が補作するのであれば問題はないかと思う。

また、「キャプフィー」から考えると、動物をモチーフにしたキャラクターが出てくることが想定される。

しかし、例えば「ドラえもん」と「ドラミちゃん」という組合せは見た目もモチーフも相違ないが、一方で「ドラえもん」と「のび太君」という組合せも、見た目のプロポーションや人とロボットというモチーフも全く違うがセットで使っても違和感がない。

ゆえに、デザインの類似性があることという審査基準はあまり優先する必要がないように思う。セットで並べたときの違和感よりも大会広報のツールとして使いやすいかどうか、という点から考えたほうが良い。

<委員>

選んでいくキャラクターは「キャプフィー」と同じ水に住む生き物に限らず、山の生き物やあるいは人など、幅広く考えれば良いように思う。

見た目の類似性は、補作という部分で担保されている。

<委員>

セットにした時に異質な方がストーリーは豊かになりやすい。同種の場合は調和しやすいが、物語の幅は異質なものの組合せの場合より広がりにくい。広報的な視点で考えると、予想がつくものだけではなく、何かしらの違和感があった方が面白いともいえる。

「「キャプフィー」のデザインと親和性と類似性があること」はあまり強く言わない方がいいかもしれない。

また、「キャプフィー」の設定を踏まえる中で難しいのは、性別が不明なところ。男の子であれば、女の子とのセットにするのが一番簡単だが、性別不明なキャラとの組合せのバランスからいうとペアではないのかな、という考えにも及ぶ。

審査・選定前の応募作品のカテゴリズについてだが、「キャプフィー」との関係性で分類するよりも、アイデア（例：炬火を持っている、動物等）ごとで分類分けをしてもらった方が選考を進めやすい。愛称の分類分けはもっと難しいと思う。

<事務局>

選定の流れとしては、まずはデザインを選んでそれに係るストーリーを考え、愛称は最後につくものと考えている。

<委員>

やはりデザインと愛称をセットで応募されるのなら、同じ作者の愛称が第一候補になり、他によりふさわしい愛称のアイデアがあった場合には、付け替えを検討していくものかと考える。また、その際にはそれなりの理由が必要になってくる。

<事務局>

ご指摘をいただいた部分の文言について、この場で修正させていただきたい。

2 審査基準

(1) デザイン部門

- ① 「キャッフィー」のデザインと親和性があり、関連性をイメージできること。

<委員>

事務局からの提案のとおり、一部語句の修正を行ったうえで決定することとしてよろしいか。

各委員、承認。

以上