

大会マスコットキャラクター選定に向けた 方向性の検討について

国体・全スポマススコットキャラクターとは？

- マスコットキャラクターは、大会の象徴であるとともに、両大会の開催に込められた思いや開催県が目指すべき姿を体現し、それらを県民の皆さんと共有できる重要な役割を持つもの。
- 先催県においては、両大会の機運醸成に向け、親しみやすい「マスコットキャラクター」を選定し、両大会の準備・開催期間を通じ、広報や県民運動に活用されている。
- あらゆるメディアを通じた発信はもとより、“着ぐるみ”によるイベントへの参加等を通じ、大会の周知、イメージアップに欠かせない存在となっている。

大会マスコットキャラクターの活用例



競技会場の案内看板



主会場の入場ゲート



競技会場の案内看板



木製のオブジェ(主会場に設置)

大会マスコットキャラクターの活用例



着ぐるみ出演(地元小学校の夏祭り)



着ぐるみ出演(右は和歌山市のキャラクター「吉宗くん」)



きいちゃんステーション(JR和歌山駅)



花いっぱい運動(琵琶湖漕艇場)

大会マスコットキャラクターの活用例



のぼり旗(卓上)



大会広報誌



競技観戦ガイド



募金の名称や関連グッズ

大会マスコットキャラクターの活用例



LINE(携帯アプリ)のスタンプ



大会記念章



携帯アプリ(きいちゃんナビ)



賞状

先催県におけるマスコットの選定状況

【長崎県(平成26年)】

新規



がんばくん



らんばちゃん

【選定の経緯】

マスコットキャラクターの選定前に、大会愛称(「長崎かんばらんば国体」)が決定していたこともあり、デザイン募集の段階で「かんばくん・らんばちゃん」といった大会愛称にちなんだ二人組のキャラの応募があった。(採用されたのは別のデザイン。)

当初の決定は「がんばくん」単体であったが、デザインの選定過程において、専門委員会や選定部会の委員からキャラを増やしてはどうかとの意見があったため、追加での作成を決定。

「らんばちゃん」のデザインは、「がんばくん」の考案者に依頼し、愛称は事務局案を専門委員会で決定。開催3年前の決定イベントにて「らんばちゃん」を発表。

【作品コンセプト】

デザインは、県民鳥である「おしどり」がモチーフ。

明るく前向きな感じで元気が出る名前で、大会愛称のPRも可能。

募集方法：一般公募

決定日：平成22年4月(開催4年前)

先催県におけるマスコットの選定状況

【和歌山県(平成27年)】

新規



きいちゃん

【選定の経緯】

県のキャラクターは既にあったが、大会の広報戦略として毎年何らかの「目玉情報」を発信していきたいという思いから、新規で作成することに決定。

大会の顔として、デザインのしっかりしたものを作りたかったことと、着ぐるみ等で3次元化した際の見栄えや運動性能を重視し、デザイン業者によるコンペ方式を採用。

一方、愛称については大会周知や県民参加の意味合いも込め、一般公募により募集を行った。

※既存の県キャラクターとして、「わかパン」(平成23年8月決定)と「キノピー」(平成21年7月決定)があり、主に「わかパン」は観光PR、「キノピー」は森づくりのPRをメインに活動。

【作品コンセプト】
和歌山の犬である紀州犬をモチーフにしたデザインで、体の緑色のマークは、和歌山の頭文字Wと豊かな緑を表現。
愛称は「紀の国」、「紀州」から命名。

募集方法：デザイン業者によるコンペ
(ただし愛称は一般公募)

決定日：平成23年10月(開催4年前)

先催県におけるマスコットの選定状況

【岩手県（平成28年）】

既存



こくっち とふっち そばっち おもっち うにっち

わんこきょうだい

（メインキャラは「そばっち」）

【作品コンセプト】

岩手を象徴する「わんこそば」に加え、県内を4つのエリアに分け、それぞれのエリアを代表する食材を漆器のお椀に盛り付けられている。

募集方法：－

決定日：平成24年9月（開催4年前）

【選定の経緯】

平成21年（開催7年前）に「いわて・平泉観光キャンペーン」のキャラクターとして誕生し、その後、平成22年に「県イメージキャラクター」に決定。

大会マスコット選定の際には、人気があって知名度の高いキャラクターとして「わんこきょうだい」が既にいたため、それを活用する方向で専門委員会に諮り、採用となった。（県のイメージキャラクターとの違いは“炬火”の有無）

また、震災の影響もあり、開催準備の簡素化を進める状況にあったことも、既存キャラを活用することとした一要因とのこと。

※県のイメージキャラクターとしては、県内外のイベント（観光PR）等での着ぐるみの活用や、商品化（お椀等）などで活躍。

先催県におけるマスコットの選定状況

【愛媛県（平成29年）】

既存



みきゃん

【作品コンセプト】

愛媛の名産品である「愛媛みかん」がモチーフ。愛称は、みかんの「み」と子犬の鳴き声の「キャン」を合わせている。

募集方法：一般公募（県イメージアップキャラクターとして）

決定日：平成24年3月（開催5年前）

【選定の経緯】

平成23年（開催6年前）に県のイメージアップキャラクターとして、募集のうえ選定。

（※その時点で、国体・全スポの開催は決まっており、大会マスコットとして「みきゃん」を活用することを想定していた。）

専門委員会では県のキャラとの違いをどのように設けるかを審議し、“炬火”と“Tシャツ”のデザインを追加のうえ、開催準備委員会常任委員会において、平成24年（開催5年前）に決定。

※県のイメージアップキャラクターとしては、ミカンの包装紙にイラストが描かれたり、市販のお菓子の商品パッケージに記載されるなどして活躍。

先催県におけるマスコットの選定状況

【福井県（平成30年）】

新規



さとりゅう すぼりゅう はぴりゅう はなりゅう たべりゅう

Dinoはぴねす

（メインキャラは「はぴりゅう」）

【作品コンセプト】

福井の代表的ブランドである恐竜がモチーフで、
ジャージ姿はスポーティーさを表現。
「はぴりゅう」の愛称は、大会愛称にある「し
わせ」＝「ハピネス」から命名。

募集方法：一般公募

決定日：平成25年12月（開催5年前）

【選定の経緯】

選定前に県の公式キャラクターがおらず、新規で作成する方針で進めていた。（県のキャラクターは大会マスコットとは別で、ほぼ同時期に作成。）

公募を通じた大会の周知に繋げる意図で一般公募による募集を行った。

決定当初は、「はぴりゅう」1体のみ。キャラを増やす話は、近年の多人数アイドルグループの流行を受け、マスコットの選定と並行して事務局で独自に進められていた。

追加キャラは、「はぴりゅう」の考案者から了解を得て事務局職員でデザイン・名称を作成し、決定。

※県の公式恐竜ブランド「Julatic」のキャラクターとして「ラプト」が誕生。（平成26年2月）

「ラプト」は福井県全体のPRを行い、「Dinoはぴねす」は国体・全スポの広報PRを行うことと区別されている。

先催県におけるマスコットの選定状況

【茨城県（平成31年）】

新規



いばラッキー

【選定の経緯】

県のPRキャラクターとして、全国健康福祉祭（ねんりんピック）で誕生した「ハッスル黄門」がいるが、スポーツイベントである国体・全スポの趣旨と一致しなかったため、新規で作成することに決定。

大会開催の周知や、県民の応募を通じた大会参加を目的として一般公募による募集を行った。

募集は全国公募として広く募集し、県外のデザイン業者や美術系の大学にも呼びかけを行い、多数の応募があったとのこと。（デザイン応募数は2,830件で、近年では最多。）

※「ハッスル黄門」は引き続き、茨城空港や国民文化祭等のPRマスコットとして活躍。

【作品コンセプト】

はるか未来のラッキー星の住人で、名前が似ている地球の茨城（イバラキ）にやってきた。頭のアンテナで幸運の届け先を探して、背中の翼でどこへでも届ける。

募集方法：一般公募

決定日：平成26年10月（開催5年前）

先催県におけるマスコットの選定状況

【鹿児島県(平成32年)】 **既存**



ぐりぶー あそぶー まなぶー ゆゆぶー さくら
かごぶー らぶぶー すなぶー ほしぶー

ぐりぶーファミリー

メインキャラは「ぐりぶー」

【作品コンセプト】

鹿児島の名産「かごしま黒豚」がモチーフ。「ぐりぶー」の愛称の由来は、緑化の緑（グリーン）とぶたの鳴き声（ぶー）から命名。子ども達は、鹿児島の魅力（「砂蒸し風呂」や「種子島宇宙センター」）を体現している。

募集方法：－

決定日：平成27年5月（開催5年前）

【選定の経緯】

平成21年（開催11年前）に「第28回全国都市緑化かごしまフェア」のマスコットキャラクターとして誕生。

最初は「ぐりぶー」のみであったが、ファンの後押しにより平成26年（開催6年前）に「さくら」との結婚や、子どもが誕生するなどしてキャラが追加された。

平成27年（開催5年前）に「ぐりぶーファミリー」として大会マスコットとすることを常任委員会で決定。人気キャラクターであったため、大会マスコット選定の際には、これらを活用する方向で進められたが、キャラの追加は大会マスコットの選定を契機としたものではない。（県のイメージキャラクターとの違いは“炬火”および“Tシャツ”の有無）

※県のPRキャラクターとしては、地元局で放送するドラマに登場するなどして活躍。

先催県におけるマスコットの選定状況

【三重県（平成33年）】

新規



愛称は現在募集中

【作品コンセプト】

県の魚に指定され、三重を代表するブランドである「伊勢えび」がモチーフ。

額の形は三重「M」の文字を表し、Tシャツ半ズボン姿は活動的で元気な印象をアピール。

募集方法：一般公募

決定日：平成28年（開催5年前）

【選定の経緯】

選定前に県の公式キャラクターがおらず、大会後の活用も視野に入れ、新規で作成する方針で進められていた。

開催6年前である平成27年度は「募集の1年」と位置づけ、募集を通じた大会広報を目的に大会愛称やスローガンの選定にあわせ、大会マスコットも募集（一般公募）を行われている。

平成28年（開催5年前）に決定。（平成28年1月にデザインを決定、同年7月に愛称を決定予定。）

先催県におけるマスコットの選定状況

【新規でマスコットを作成】

- ◆ 長崎、和歌山、福井、茨城、三重で採用。
 - 広報活動の目玉として、大会マスコットの募集や決定などを通じ、大会開催を戦略的に発信。
 - 大会終了後も県のキャラクターとして活用。（長崎、和歌山）

【既存のキャラクターを活用】

- ◆ 岩手、愛媛、鹿児島で採用。
 - 県のキャラクターとして、知名度が高く人気があるキャラを大会マスコットとして活用（岩手、鹿児島）
 - 既存キャラクターを選定する際に、大会マスコットとしての活用も念頭に置いていた。（愛媛）

先催県におけるマスコットの選定状況

まとめ

- ① いずれの県においても、大会の機運醸成に欠かせない存在として、マスコットを選定・活用。
- ② 新規・既存に関わらず、県域全体を代表するキャラクターとして選定。
- ③ 近年は複数体でマスコットとされているケースもある。（長崎、岩手、福井、鹿児島）
- ④ 既存キャラを活用する場合、コスチュームを変えるなどして違いを設けたり、元のキャラにちなんだ関連キャラ（家族等）を作るというケースも存在。

滋賀県のキャラクター

滋賀県のイメージキャラクター

うおーたん

キャッフィー

その他の滋賀県ゆかりのキャラクター

県庁内の各所属で独自に作られているキャラクター

市町で作られているキャラクター

その他民間で作られているキャラクター

滋賀県のイメージキャラクター

【うおーたん】



誕生の経緯

- 湖国21世紀記念事業のイメージキャラクターとして1999年に誕生。
- みんなから愛される琵琶湖の水の妖精として、滋賀をアピールする様々なメッセージを発信する。

プロフィール

- 頭は水滴のかたちで、体はきれいな水に映った森の緑。輪っかは透き通った琵琶湖の水面を表現している。
- 胸には、いのちの営みを表す「オレンジの輪」、自然を象徴する木々の「緑の輪」、水をあらわす「青の輪」のマーク。
- 性別はなし。男の子でも女の子でもありません。
- 得意技は、ヨット、ウィンドサーフィン。分身の術などの忍術も得意。

最近の主な活躍の場

- びわ湖放送 テレビ滋賀プラスワン、Tudo Bem! SHIGA
- インターネットTVしが（県庁が配信）
- 県政e新聞や県広報誌 滋賀プラスワンで登場

滋賀県のイメージキャラクター

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。

プロフィール

- 出身地は琵琶湖の竹生島付近。
- 性別は不明ですが、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旺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プロ」に登場
- 道の駅 アグリ郷栗東にて顔をかたどった焼き菓子「キャッフィー焼き」の販売
- 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】



県庁の各所属で独自に作られているキャラクター

<p>ビワエンくん (防災危機管理局)</p>	<p>ジンケンダー (人権施策推進課)</p>	<p>ビーナスちゃん ビナちゃん (事業課)</p>	<p>ボズー (森林政策課)</p>	<p>しがのハグ しがのクミ (医療保険課)</p>
				
<p>滋賀県のカエルちゃん (女性活躍推進課)</p>	<p>お茶々ちゃん お江ちゃん お初ちゃん (観光交流局)</p>	<p>スマッシー (農村振興課)</p>	<p>湖楠(うみな) (学校教育課)</p>	
				
<p>けいたくん (県警本部)</p>				
				

P-20～P-22

著作権の関係上、省略

県イメージキャラクターの着ぐるみ稼働実績

キャラクター	年 度	貸出し件数	合 計
うおーたん	平成24年度	26件	128件
	平成25年度	28件	
	平成26年度	35件	
	平成27年度	39件	
キャッフィー	平成24年度	113件	550件
	平成25年度	117件	
	平成26年度	156件	
	平成27年度	164件	

(広報課およびスポーツ健康課の貸出し実績より)

県におけるキャラクターの活用実態および 県庁内でのキャラクター活用に関する意見

マスコットキャラクター選定にむけた庁内ワーキンググループの設置

メンバー：広報課、企画調整課、障害福祉課、観光交流局、スポーツ健康課、
国体準備室

開催実績：平成28年2月22日

県イメージキャラクターの活用状況等の実態調査（庁内アンケート） の実施

実施期間：平成28年2月24日から3月10日

結果の取りまとめは、別紙「資料2(参考)」のとおり

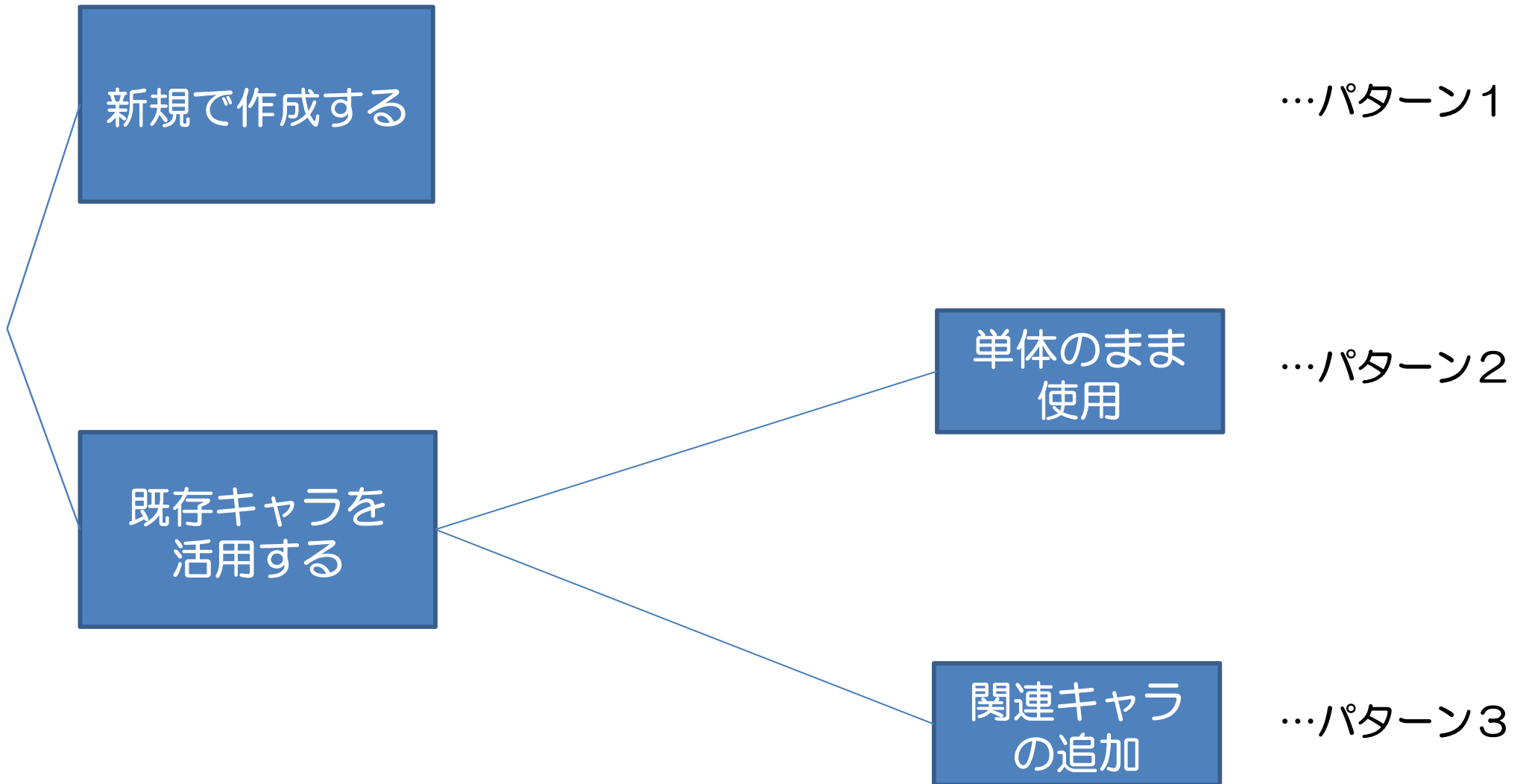
庁内ワーキンググループでの主な意見

- 人気があるキャラを作るのであれば、デザインは凝ったものを作るべき。
- キャラクター自身が独り立ちするようなレベルまで育てるとなると、広告代理店などに入ってもらい、戦略的な広報が必要となるが、当たり外れのある世界である。
- 選定する上ではその後(大会後)の使い方も考える必要がある。
- 一定の認知度と着ぐるみの稼働率のある既存のキャラクターがいる中で、新たに作る場合は理屈の整理が必要。
- コンセプトが近い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と後々の説明が厳しいように思う。

庁内ワーキンググループでの主な意見

- キャラクターの乱立は今でも言われているので、さらに増えると指摘の声はかなり出てくると思う。
- 大きなことに一丸となって取り組むという点では、何か一つ愛着の湧くものを作った方が良くかもしれない。
- 既存キャラに新たな要素を付加するののも一つの方法だが、増やす場合もストーリーはほしいところ。
- 数を増やし過ぎると、運用する際の負担が大きくなるのではないか。

マスコットキャラクター選定の進め方 事務局(素案)



マスコットキャラクター選定の進め方

		メリット	デメリット
新規 (パターン1)		<ul style="list-style-type: none"> • 新たに作るという取組自体が大会広報としてPRできる。 • 「国体・全スポのキャラ」という新鮮さがある。 	<ul style="list-style-type: none"> • 大会後も活用する場合、県イメージキャラクターとの関係を整理する必要がある。
既存	単体のまま使用 (パターン2)	<ul style="list-style-type: none"> • 既にある一定の認知度と活用実績を活かすことができる。 • 立体化やポージングの等の蓄積がある。 	<ul style="list-style-type: none"> • 募集による機運醸成や県民参画ができない。 • 決定時の話題性に欠ける。(飛び抜けて知名度の高い既存キャラがない。)
	関連キャラを追加 (パターン3)	<ul style="list-style-type: none"> • 上記に加え、新鮮なイメージを付加することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> • 既存のキャラクターの性格やデザインの枠組みの中での追加となる。

マスコット選定に向けたスケジュール(案)

3月16日

第3回広報・県民運動専門委員会

・マスコットキャラクター選定に向けた方向性の検討

4月～6月上旬

事務局において選定方針(案)の検討

・第2回庁内ワーキンググループでの検討

7月頃

第4回広報・県民運動専門委員会

・マスコットキャラクター選定の方針を決定(事務局案を提示)

新規で作成

既存を活用

(パターン1)

- ◆ マスコットデザイン募集
- ◆ 第1回マスコットキャラクター選定部会(広報・県民運動専門委員会内に設置)
 - ・応募作品からデザイン候補作品を選定
- ◆ 第5回広報・県民運動専門委員会
 - ・デザイン(案)の選定
- ◆ マスコット愛称募集
- ◆ 第2回マスコットキャラクター選定部会
 - ・応募作品から愛称候補作品を選定
- ◆ 第6回広報・県民運動専門委員会
 - ・愛称(案)の選定

(パターン2)

- ◆ コスチューム等の変更をデザイン考案者に依頼

(パターン3)

- ◆ 既存キャラの考案者に関連キャラの作成を依頼
- ◆ 第5回広報・県民運動専門委員会
 - ・追加キャラのデザインの決定
- ◆ マスコット愛称募集
- ◆ 第6回広報・県民運動専門委員会
 - ・愛称採用作品の選定

大会マスコットキャラクター決定

(平成29年度5～6月開催予定の開催準備委員会第5回総会において報告)