

「広報・県民運動専門委員会」 第3回会議 結果概要

1 日 時

平成28年3月16日（水）10:00～12:00

2 場 所

滋賀県大津合同庁舎 7-A会議室

3 出欠状況

委員18名中11名出席

出席：井口 貢委員長、堀士 昌哉委員、中山 道雄委員、大澤 崇委員、
吉成 永部委員、中塚 浩委員、歌代 泰和委員、殿村 美樹委員、
廣瀬 香織委員、今井 良治委員、村田 和彦委員

欠席：佐竹 吉雄副委員長、友次 康裕委員、坂田 しのぶ委員、
吉田 幸太郎委員、森山 昭裕委員、奥山 光一委員、村田 忠彦委員（順不同）

4 概 要

（1） 議題

① 広報基本計画（案）について

事務局から資料1-1および資料1-2に基づき説明。質疑応答はなく、「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（案）」が原案どおり承認さ
れた。

② 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

事務局から資料2および資料2（参考）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>

福井県の主要駅のプラットホームのベンチに大会マスコットキャラクター（以下「マ
スコット」という。）が1体ずつ座っていた。JRとの連携による恐竜王国福井として
のイメージアップ、そして国体に向けての雰囲気醸成を目指した取組であると感じ
た。

<委員>

県イメージキャラクターである「キャプティン」や「うおーたん」の認知度は一定あ
るという点についてだが、認知度は低いように思う。

滋賀県は「ゆるキャラ」の先進地とも言われている一方で、県のキャラクターは知ら

れていない状況である。マスコットを大会後も県のキャラクターとして活用する場合、それは滋賀県を表しているものになるが、現存の県のキャラクターだと滋賀県を表しにくいのではないか。

もう一つ考えられるのは、せっかく「ゆるキャラ」ブームでこれだけ催し物が開かれているのであれば、「選ぶ」という作業自体が県民への周知や理解の促進に加え、全国への周知につながるのではないか。例えば、「ゆるキャラグランプリ」と合わせて選定すれば、全国的に注目もされているイベントであり、見た人に滋賀のキャラクターを知ってもらえる。そういった機会を逃さないようにしながら選んでいくことが大切ではないか。

先催県の事例では、キャラクターに炬火を持たせたりしている例があったが、炬火を持って車椅子には乗ることができない。全国障害者スポーツ大会と国民体育大会が一体的に行われるという時代の中で、手に何かを持って車椅子に乗っていることへの疑問の声もある。

既存のキャラクターに、キャラクターを追加する等、複数のキャラクターの活用する事例があるとのことだが、2007年に開催された秋田国体のマスコットである「スギッチ」は、実は他に2体ほどキャラクターがいたが、「スギッチ」しか誰も覚えていない。大会に参加する人の中には様々な人がいる。弱視であったりするとなんとなくは分かるが、何体かいると何が何か分からない。バリアフリーの面から考えると1体に集中した方がいいのではないか。

<事務局>

ご指摘のとおり、新規で作る場合も既存を活用する場合もマスコットを選定する取組自体が両大会の周知に繋がるという視点は、事務局としても重要であると認識している。

また、マスコットのデザインの展開形を検討する際には実態に則したものを作るようにしたい。

<委員>

機運を高めるというのは、ターゲットが県内なのか全国的なのかを決めないと分からなくなる。県内の機運を高めるのであれば既存で十分だと思うが、県外で全国的にブームを作っていくのであれば、滋賀県のイメージとして「キャプティ」のモチーフであるナマズは分かりにくい。例えば、今注目されている「石田三成」であるとか「浅井三姉妹」であるなど、滋賀県のイメージとすでに結びついているものでないと県外の方からは分からないと思う。

また、インターネットの普及により情報量が増えている中で、新しいものを滋賀県内での価値観で考え、それを全国に向けて出していくことは難しいのではないか。県内か県外か、どちらの機運を高めるのかをまず決めてから、マスコットを既存にするのか新規にするのかを決めた方が良い。

<事務局>

重要な視点であり、今後、選定方針の検討を進めるにあたってはその点を十分考慮しながら考えてまいりたい。

<委員>

私も県内から機運を高める方が良いと思う。全国的に著名なキャラクターを活用するというのは同感だが、特定の地域色が出ないように留意しながら、マスコットの選定を進められたいと考える。

<委員>

マスコットは商業利用を目的として民間にも開放して使ってもらえるようにするのか。また、複数のキャラクターが必要とされる理由やメリットは何か。加えて、既存を活用する場合、どの程度の拡張を想定しているのか。追加のキャラクターを作成する場合、元々のキャラクターのモチーフから離れてしまうと、新規で作るケースに近くなる。単に持ち物を変えたり色を変えるくらいなのか。

あるいは、いくつかの既存キャラクターを組み合わせるグループとするのはどうか。

<事務局>

例えば企業協賛制度で、自社の商品にマスコットや大会標章を使用できるという特典を付与することは先催県でも行われており、本県でも実施する予定である。国体・全スポをビジネス面で活用していただくことに加え、その取組が大会周知や啓発にもつながることからも民間での利活用も視野に入れている。

二点目の複数利用のメリットについてであるが、その辺りは、まさにこの委員会でご意見をいただく中で考えてまいりたい。

一般論として申し上げるなら、複数体でのマスコットを作られている先催県では、場を賑やかにできることに加え、個々のキャラクターで異なる性格付けを設定することで、単体ではできない広報発信ができるという考えのもと、複数体で活用されているのではないかと考えている。

また、三点目の既存キャラクターの具体的なイメージについて、現時点では先催県の選定事例などから選定の選択肢を紹介させていただいている段階であるので、こちらについてもこの委員会ですべての視点からご意見をいただきたいと考えている。

<委員>

県内の機運を高めるのであれば既存でも十分との意見もあったが、それでも新しいものを決めていく方がより機運が高まるのではないかと。また、「キャプティン」と「うおーたん」がこれまで様々な所で活躍しているのを見てきているが、やはり一部のみにし

か知られていないように感じる。マスコットを決めるという取組を通じて県民に改めて県のキャラクターとして定着させるのも良いのではないか。

<委員>

県内の機運を高めるのに新規で作成するのも一理あるかもしれないが、まずはその目的を決めたうえで既存キャラクターである「キャプフィー」や「うおーたん」がどれだけ人気があるかを確かめられる段階が必要なのではないか。

<委員>

「キャプフィー」は元々、スポーツ・レクリエーション祭で誕生したキャラクターの割に、様々なジャンルのイベントに登場していることが、かえって「キャプフィー」のキャラクター性が理解されにくい要因かもしれない。改めて活用例を見ると、特にスポーツ事業に特化している訳ではなく、使われやすいキャラクターであったのではないかなと思う。

とはいえ、誕生したときから県民に親しみあるキャラクターでもあり、「キャプフィー」に新しいキャラクターを加えてPRするような広報戦略の組み立てであれば、親しみやすいキャラクターとして、基盤のある「キャプフィー」の良さを活かせるのではないか。

<委員>

庁内ワーキングでの意見としては既存のキャラクターで良いのではないかという声が多いとのことだが、個人的には新しいキャラクターを県民みんなで選んでいくという過程がPRになるのではないかと思う。また、滋賀県には「アール・ブリュット」なども推進されており、そういったものをアピールするようなキャラクターも良いのではないか。

<委員>

県庁外の人が想像する以上にそれぞれの部署で色々な取組をされており、県のキャラクターが乱立しているという指摘もある。そういう意味では、新しいものを作るというのは王道で理想的であるとは思いますが、外部から指摘の声が上がるのが懸念される。

その点を踏まえて言えば、既存のキャラクターに国体・全スポの性格付けをしていくのが良いのではないかと考える。

<委員>

個人的には新規の方が良いと思う。資料にも「キャプフィー」の成り立ちはスポーツ・レクリエーション祭で、役割としてはスポーツ振興のPRとあるが、多方面の事業やイベントに出ている状況であることから、国体・全スポを契機にスポーツ振興に特化したキャラクターを改めて作ってはどうか。

キャラクターというのはいわば営業マンであり、県内向け、県外向け、その二面性があると思う。県外向けであれば、全国中継される甲子園や東レアローズの試合などにおいてキャラクターが応援に出ていくと、テレビ中継で全国的に紹介できる。県内向けであれば、各市町で開催されるスポーツ大会の場に出ていくという利活用が必要ではないか。

また、不思議に思ったのが、各県がマスコットを作っておられ、イラストや写真を見ると、県によっては服に開催年が書かれているが、それ以外の県はいつ開催されるのかが分からない。県内で活動する分には良いかもしれないが、県外向けのPRを考えると、デザインの格好悪くなるかもしれないが、開催年や「滋賀」というのが分かるようにすべきではないか。ポスターなどの広報物ではそれらを表記したり、着ぐるみにはプラカードなどを持たせていれば別だが、キャラクターだけでは何なのか分からない。

また、単にマスコットということではなく、営業マンとして国体・全スポが終わってからも色々なスポーツ大会にキャラクターが出ていって、滋賀のスポーツ振興を県内の人にも県外の人にもPRするために活用して行ってほしい。

<委員>

マスコットをここで決めるのであれば、大会後も滋賀の顔として使えるキャラクターを決めるべきであるとする。時代が流れてもキャラクターを見た瞬間に滋賀県を表現できるものが理想的である。キャラクターが持っている性質を考え、滋賀のキャラクターを一つにまとめるぐらいの気持ちで決めた方が良い。その方が滋賀県と国体・全スポを一緒に覚えてもらえるのではないか。

<委員>

「キャプフィー」が生まれたときにも、「うおーたん」との関係性は話題に出ていたように記憶している。関係を整理するのはなかなか難しい部分があると思う。

メリット・デメリットやキャラクターの一本化という話も出ているが、新規作成であっても既存を活用するのであっても、それぞれにメリット・デメリットはある。やはり新しいキャラクターで滋賀県をアピールしていくのが国体・全スポを目指す我々としてはふさわしいのではないか。

<委員>

いっそのこと、「ゆるキャラ」のグループで大会マスコットキャラクターとしてはどうか。資料に載っている滋賀ゆかりのキャラクターを数えてみると77体もいる。その中から1体メインキャラクターを決めて、他のキャラクターの中から観光担当や産業PR担当、おもてなし担当などを決めてはどうか。さらに、開会式で各都道府県に1体ずつキャラクターを割り振ったり、競技ごとに担当キャラを決めるなどしたら面白いのではないか。

10月頃が大会の会期なので彦根のご当地キャラ博とちょうど同じ時期になる。こ

のイベントが8年後まであるか分からないが、2日間で10万人くらいの来場がある。閉会式や開会式とこのイベントがタイアップできれば、全国から来た人が「自分の県のキャラクターが会場にいる」と盛り上がるのではないかな。

色々な国体・全スポを見てきたが記憶に残っているマスコットはいない。一生懸命作ったのだろうが、広報展開していく仕掛けが足りなかったということである。滋賀県では他県とは趣向を変えた手段を取っても良いのではないかなと思う。

<委員>

1988年に開催された京都国体のときには「未来くん」というマスコットがおり、印象的だったのが「未来くん」が各競技によって競技の格好をしていた。どんなキャラクターでもいいが広報戦略が非常に大事だと思う。せっかく「うおーたん」や「キャプフィー」がいるので、それらにサッカーや野球の格好をさせてなるべく印象付けられるような広報PRをすることが大切である。どんな形でも良いので、スポーツ振興のために後世でも使えて印象深く残るものとしたい。

<委員>（欠席委員から事前にいただいた以下の意見を事務局が代読）

ゆるキャラ王国とも言われる滋賀県において、すでにたくさんのゆるキャラがいる中で、新しいキャラクターを作る必要性はないと思う。これから国体・全スポが開かれる他県の新しいキャラクターも、かわいいと思えるものは個人的にあまりない。そんな中、来年の国体開催地である愛媛県は、県のキャラクター「みきゃん」がマスコットも務め、県のPR＝国体のPRと連動した宣伝を行っている。

滋賀県も、わざわざ高いお金をかけてキャラクターや着ぐるみを作るよりも、今ある宝を使う方が、滋賀県らしいのではないかな。

ではどのキャラクターをとということになるが、話題性という意味では、県内のキャラで国体盛り上げ隊宣伝部長になりたいキャラを募り、運動会みたいなもので優勝者を宣伝部長に決めるというのも面白いと思う。かつ、その優勝者（宣伝部長）を中心に、それぞれ会場市町の地元キャラクターと一緒にその開催競技をPRし、メイン会場である彦根のゆるキャラ「ひこにゃん」には、ゆるキャラ滋賀国体盛り上げ隊隊長になってもらい、宣伝部長が具体的に動くなど、県内のゆるキャラたちがみんな一緒になって滋賀国体を盛り上げようと一生懸命に動いているという形をとるのがいいのではないかな。

<事務局>

今回の委員会では、本日いただいたご意見に加え、本日ご欠席の委員からも今回の議事概要をお伝えする過程でご意見等を頂戴し、それらを踏まえた上で事務局内、県庁内で検討し、マスコット選定に係る選定方針の事務局案をお示ししたいと考えている。

以上