

「広報・県民運動専門委員会」 第6回会議 結果概要

1 日 時

平成29年2月16日（木）10:00～12:00

2 場 所

滋賀県庁北新館3階中会議室

3 出欠状況

委員18名中16名出席

出席：井口 貢委員長、佐竹 吉雄副委員長、井用 重喜委員、歌代 泰和委員、
岡本 幹彦委員、坂田 しのぶ委員、殿村 美樹委員、中山 道雄委員、
廣瀬 香織委員、藤本 正勝委員、堀土 昌哉委員、村田 和彦委員、
目黒 重幸委員、森山 昭裕委員、山口 昌和委員、吉成 永部委員
欠席：今井 良治委員、奥山 光一委員（順不同）

4 概 要

（1）報告

大会マスコットキャラクター選定 部会における選考結果について

事務局から資料1に併せ、マスコットキャラクター選定部会における選考結果を報告。

（2）議事

大会マスコットキャラクター選定 第二次候補アイデアについて

事務局から資料2を説明、「第二次候補アイデア（部会候補）」の提示の後、以下のとおり発言、質疑応答があった。

<委員>

審査基準に「他のキャラクターと類似していないこと」とあるが、どこまで似ていれば類似していると考えられるか。今回提示された候補はその点をクリアしたもののか。

<事務局>

デザインの類似性については個々の主観の部分もあるが、商標権の調査を行う際の「類似性」の考え方としては、あるデザインを見た人が別の場所で違うデザインを見たときに「さっき見たものと似ているのでは。」と思うような印象を持つものは類似性があると評価されると伺っている。

ただ、モチーフに同じものが使われているからといって、その点で類似性が認められ

るものではなく、デザインのシルエットや色味等で判断される。

<委員>

今の段階では、調査はされていないということによいか。

<事務局>

商標権等の調査は今回の委員会で選定いただいた後で実施を予定している。

加えて、皆様にもご確認いただき、既存のキャラクターを連想させるようなものがあるれば、この場でご指摘いただいたいと考えている。

<委員>

キャラクターの設定で自ら発語するキャラかどうか元々の応募アイデアの設定で盛り込まれていたり、選定部会でその点の議論がされたりしたか。

<事務局>

選定部会での議論の中ではそのような議論はなかった。「キャプフィー」は自ら話すキャラクターではなく、代弁してもらって意思表示をするキャラクターである。「キャプフィー」が話せない代わりに、「関連キャラクター」は話せるようにすると展開として面白いかもしれないが、着ぐるみの演者を固定する必要がある。その辺りの課題等を踏まえながら検討したい。

<委員>

個人的な見解だが、キャラクターは基本的にはユニセックスで考えるべきではないか。主観になるが、「キャプフィー」は男の子のキャラクターという印象があるけれども、設定上は性別不明となっている中、明確に男の子のキャラクターというのは「キャプフィー」とセットにしにくい部分があると思う。

<委員>

大会開催がまだ7年先であり、日々価値観が変わりゆく時代において、今の価値観で作ったものを継続的に使っていく中で、どのような問題が出るか分からない部分もあるので、「this is 滋賀」といえる色々な使い方ができるキャラクターが良いのではと思う。

<事務局>

中長期的な時間軸の中、その時々で効果的な広報発信を行うという視点は重要であると認識している。

一方で、7年先の両大会に向けてマスコットをこのタイミングで決めるということも、

この7年間で機運を盛り上げていきたいという思いでスタートさせていただいているところ。今回のマスコットキャラクター選定を通じて、滋賀で開催されることのPRも一定できたのではないかと考えている。

開催までの7年間で、マスコットキャラクターを育てながら、それらを活かして両大会の周知や滋賀の魅力発信を行ってまいりたい。

<委員>

アイデアの愛称の差し替えは可能か。

また、類似キャラクターの調査にあたっては、全国に多数キャラクターがいる中で、商標調査と併せて過去の国体マスコットキャラクターは最低限押さえるべきと考える。

<事務局>

基本的にはデザイン・愛称・ストーリーはセットで応募いただくものとして募集を行ったが、選定する中で既に似ているものがあったり、選ばれたデザインによりふさわしい愛称が他の応募アイデアにあった場合は、差し替えも想定しており、募集する段階でもその点は明示している。

商標等の調査にあたっては、すでに商標として登録されている類似デザインの調査に加えて、商標登録がされていないものについても著作権法上の権利が発生するので、全てを網羅的に調べることは難しいが、並行して調査を実施する予定である。

<委員>

今回行う選定は、この場での議論で決めるのか。あるいは投票等を行って決めるのか。

<委員>

委員相互の意見交換の上、合議のもと選定を行う予定である。

<委員>

両大会のマスコットキャラクターであるならば、出来てからは様々なスポーツイベントでも使われることが想定される。そういう意味では、着ぐるみにしたときに動けるようなデザインのキャラクターにすることが必要だと思うので、着ぐるみの動きやすさという点を重視した方が良いのではないかと。

<事務局>

事務局としても、着ぐるみの動きやすさというのは重要だと考えているところ。委員からご指摘のあったように、動きやすいシルエットはもちろん、物が掴めるかという点等も競技を実演する際に重要になってくる部分である。

<委員>

基本的には原画を尊重しつつ、その辺りの修正はリライトで補完できるということによいか。

<事務局>

委員のご認識のとおりである。イラストと、着ぐるみなど三次元化したときの印象が異なるとキャラクターとしてのイメージが変わってくるので、リライトをする際には立体化することも踏まえながら行いたい。

<委員>

審査要領にあるデザインの審査基準で、①から③は滋賀県のPRの部分を想定したもので、④から⑧は製作上の観点である。大会開催時に来県される方々に滋賀がPRしたいもの、滋賀の魅力が見て取れるような「滋賀」を表すキャラクターであることが必要だと考えると、審査基準の①から③に重きをおいて検討し、その上で製作上の観点をみていくべきでは。

<委員>

滋賀県のPRにつながるキャラクターというのであれば、「キャプフィー」が持っていない要素を持ったキャラクターを選んでいくのが良いのではと考える。県外に向けた発信という意味では、例えば県産品を表したキャラクターなどが挙げられる。

<委員>

部会の選定候補の中からさらに絞る中で、選定基準を狭めると選定に無理が生じてくると思う。審査基準にある項目全てを総合的に勘案して選定する方が良いのでは。

<委員>

様々な観点での意見があるが、やはり一目で滋賀と分かってもらえるものが良いと考える。滋賀を連想するものを取り入れたキャラクターの方が、大会のPRと併せて滋賀の魅力発信に使いやすい。

また、先ほども意見として挙げたが、「キャプフィー」が持っていない要素を「関連キャラクター」に持たせるという観点も検討材料の一つと考える。

協議の結果、委員会で「第二次候補アイデア（最終候補）」を選定。

- ① 最終候補アイデアのストーリーの検討
→特に意見無し。

② 最終候補アイデアの愛称の検討

→候補を事務局で選定の上、次回委員会で議論いただく旨、委員了承。

③ 選定に向けた今後のスケジュール

→事務局が資料3を説明の後、以下のとおり発言、質疑応答があった。

<委員>

最終決定をする専門委員会までに、一般の方の評価を確認するようなプロセスもあった方が良いのでは。

<事務局>

委員からご提案いただいたとおり、一般の方からの評価を確認する機会を設けるのは重要なことだと考える。

ただ、マスコットキャラクターを運用する立場として押さえておきたいポイントあるので、選定する上での参考としてその結果を踏まえるという形で取り扱うものとさせていただきます。

実施のタイミングとしては、リライト作業や商標調査の後、次回の専門委員会までの間で可能かと考えるが、具体的な部分については一度事務局でも検討させていただきたい。

具体的な手法等については委員長と協議し、委員からの承認のうえ行う旨、委員了承。

(3) その他

<委員>

両大会に向けた広報発信の一つとして、県スポーツ課や県体育協会とタイアップしたラジオ番組がスタートしている。両大会に関する情報だけでなく、県のスポーツ全般を取り扱う幅広い番組であり、マスコットキャラクターの選定然り、県内の機運を盛り上げていく取組に、この委員会の方々にも関わっていただきながら広げていければと思う。

<委員>

先ほど他の委員からもあったとおり、7年後の両大会に向けたマスコットキャラクターの選定をする上では、若い方々からの意見を聞いていくことが大切だと考える。

<委員>

最終候補には完成度の高いものが残ったが、応募状況をみると子ども達からの応募が多かった。次回の委員会で採用作品である最優秀賞を含め、入賞作品を決定することになるが、7年後の中心になる子ども達の関わりに対しても何らかのアクションが必要ではないかと考える。

<事務局>

委員からいただいたご意見のとおり、たくさん子ども達がマスコットキャラクターの選定に関わっていただいたところ。両大会の開催時に主役となる、子ども達の関わりやその声は大切にしたいと考えている。

以上