

「ふくおかめ」について

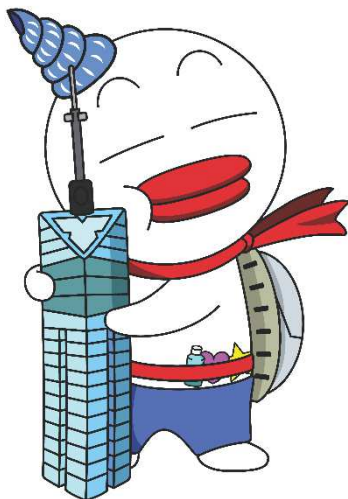
1 ふくおかめ誕生経緯

「未来こどもチャレンジ応援プロジェクト」の一環で、令和7年10月から11月に県内の4カ所で、小中学生100人が参加した「みんなでデザインチャレンジワークショップ」を実施。その日初めて出会ったこともたちが、グループ内で話し合い、考え、検討を重ねた結果、マスコットキャラクターの「ふくおかめ」が生まれました。

2 マスコットキャラクター外観及び情報（以下のとおり）

基本コンセプト

- (1) 名前：ふくおかめ
- (2) 性格・くせ：巨大いつもねむい、やさしい、人はなかなか触ることができない
- (3) 好きなこと：寝ること
- (4) 苦手なこと：起きること
- (4) 特技・趣味：寝ること、ふくおかのさんぽ
- (5) 住んでいる場所：空



基本スペックと設定（語呂合わせと由来）

身長	横幅	体重
294m 語呂合わせ： 「ふくよか(294)」・「福(29)岡」 「博多井のよか(4)」 タワーを頭ひとつ分 上回る巨大さ！ 福岡タワー 234m	129m 語呂合わせ： 「良い(1)福(29)岡」 黄金比フォルム (約2.3～2.5頭身)	29g 語呂合わせ： 「福(29)岡」 衝撃の軽さ！ 「雲」のようなふわふわ感 あまおう約1個分

福岡県 未来子どもチャレンジ応援プロジェクト 新キャラクター「ふくおかめ」設定資料

【コンセプト】

圧倒的なスケールの「巨大さ」×ふわふわ浮かぶ「軽やかさ」のギャップ

☁・福岡タワーの高さを超える大きさ

☁・実体は「空気」「雲」に近い妖精

【デザインモチーフ】

福岡の魅力を凝縮



1. 「巨大」の具体的な定義

- とにかくおおきい（ツノ含めて福岡タワーの倍（ $234\text{m} \times 2 = 468\text{m}$ ））が、小さくなったりもできる。（背中のだームも同様）

2. 人はふくおかめには「触れない」のニュアンスについて

- 消えることもできる。ふくおかめはなかなか触れないが、ふくおかめが了解すれば触れる。※普段から巨大な形で存在していると威圧的であるし、消えたり出現したりすることも含めて自由なものとする。

3. ドームと腰のアイテムの機能性：

- キャラクターの背後のドーム⇒鉄骨風で着脱可能。内部は、客席とグラウンドがあり、遊ぶことができる
- 開閉機構の有無とその方法⇒自動ドア
- キャラクターの動きにどう影響するか⇒取り外せるほか、服を着ると見た目上は消える。
- 腰にあるアイテムの具体的な機能、効果⇒こけし型ボトル（青）＝エナジードリンク（元気注入）
ハート（赤）＝ケガをしたり落ち込んだりするのを治す
星（白）＝奇跡が起きる（起きなかったりもする）
※どれもつるつるした質感
※アイテムはふくおかめにとってお守り。何回でも使用可
※着脱可能で、使用するときピカッと光る

4. 「寝ること」の表現：

- いつもねむい、という性格は、どのように表現されるべきか
⇒半目、あくび、ゆっくりとした動きなどで表現。
- 寝ている時のポーズ
⇒立って寝るときはタワーに、横になって寝るときは雲を抱き枕にしていることが多い。

5. 「ふくおかのさんぽ」の具体的な描写：

- どのような「さんぽ」か
⇒体験活動のキャラなので、福岡全域を歩きながら、いろんなチャレンジやチャレンジしているこどもたちを探している。巨大なときはふわふわ（軽い）。小さくなると、ちゃんと地面を歩ける。

6. 「空」に住むという設定：

- どのような「空」なのか（雲の上、宇宙空間、別の次元など）⇒雲の上
- どのようにして「空」にいるのか（飛行能力、浮遊、特定の乗り物など）⇒浮いている。雲の上に乗れる

7. 容姿の詳細：

- 目について⇒面白いチャレンジ（体験活動）やチャレンジしている子どもを見つけると光る。
眉は浮いている。
- 口について（質感、構造）⇒ぷっくりとした、たらこくちびる
- ツノについて（色、質感、硬度）⇒固い。つやつや。
- 首のスカーフについて⇒ヒーローにあこがれて巻いている。布っぽくて伸び縮みする。
- 体色、質感について⇒白くてもちもちしている。

8. コミュニケーション手段:

- 言葉話すか、テレパシーか、鳴き声か、仕草か。⇒うーん、しか言わない。でも、なんとなくわかる。
※動画の進行上、言葉を発するキャラにするかどうかについては、変更可。

9. 食生活:

- 摂取方法⇒口から食べる。
- 好み⇒福岡の地元グルメが好き。

10. 弱点:

- 身体的、精神的な弱点、苦手なこと以外に恐れるもの。⇒特になし

11. 能力・力:

- 持っている特殊能力⇒ふわふわと浮遊できる。着脱品含め自由に体のサイズを変えられる。

12. 感情表現:

- 怒り、悲しみ、喜びなどをどのように表現するか。⇒基本的には眉と口で表現。覚醒時、目が光る。

13. 目的・目標:

- 何を求めて行動しているのか、人生の（あるいは存在意義の）目標。
⇒こどもが楽しめる体験活動を見つける。

14. 環境適応能力:

- 妖精・精霊のようなものなので、高温、低温、水中、宇宙空間など、どのような環境にも耐えられる。