JAPAN GAMES

JAPAN GAMES
Brand Asset Guidelines

JAPAN GAMES ブランドアセットガイドライン

INTRODUCTION

はじめに

ブランドとは、“そのブランドならでは”の体験を提供するという揺るぎない約束であり、
確固たる品質を保証するもので、常に一貫したイメージを与えることが、強いブランドとして必要とされます。

本ブランドアセットガイドラインは、JAPAN GAMESのブランド表現の指針となるものです。
JAPAN GAMESのブランド表現に携わる方々が、このブランドアセットガイドラインを十分に理解・運用することで、
一貫したブランドイメージの展開が可能になります。

JAPAN GAMESのブランド価値を一層高めていくために、このブランドアセットガイドラインに
定められた使用方法をよく理解し、遵守の上活用してください。

ブランドロゴ等、各デザイン要素の使用にあたっては、必ずマスターデータを使用し、正しく再現してください。

お問い合わせ　日本スポーツ協会ブランド戦略部マーケティング戦略課
campaign@japan-sports.or.jp

CONTENTS
目次

1.0
Brand Concept
ブランドコンセプト

1.1 JAPAN GAMESのVision Missionとゴール
1.2 ブランドの世界観
1.3 スローガン

2.0
Basic Design Element
基本デザイン要素

2.1.1 基本デザイン要素一覧
2.1.2 ブランドロゴ
2.1.3 ブランドロゴ：種類
2.1.4 ブランドロゴ：表示色
2.1.5 ブランドロゴ：背景色との関係
2.1.6 ブランドロゴ：クリアスペース／最小使用サイズ
2.1.7 ブランドロゴ：不適切な使用例
2.2.1 ロゴタイプ
2.2.2 スローガンロゴ
2.3.1 コミュニケーションカラー：ソリッド
2.3.2 コミュニケーションカラー：グラデーション
2.4.1 グラフィックエレメント
2.5.1 指定書体
2.5.2 代替書体
2.6.1 Photo Style の考え方
2.6.2 Photo Style：人物
2.6.3 Photo Style：競技／種目
2.6.4 Photo Style：地域性
2.6.5 Photo Style：環境（スタジアム、会場）

3.0
Design Style
デザインスタイル

3.1.1 デザインスタイル：レイヤーの解説
3.1.2 デザインスタイル：トリミングの解説
3.1.3 デザインスタイル：トリミングの解説
／誤った使用例
3.2.1 デザインスタイル一覧：使用例
3.2.2 デザインスタイル1：
マルチカラー優先タイプ
3.2.3 デザインスタイル2-1：
単色カラーでの複数展開タイプ
3.2.4 デザインスタイル2-2：
単色カラーでの複数展開タイプ
3.2.5 デザインスタイル3：
グラフィックエレメントを使用しないタイプ

4.0
Brand Experience
ブランド体験づくり 展開サンプル

4.1 体験指針
4.2 体験づくりのための考え方
4.3 アイテム展開標準基準
4.4 グッズデザインサンプル：タオル
4.5 グッズデザインサンプル：マスク
4.6 グッズデザインサンプル：Tシャツ
4.7 グッズデザインサンプル：トートバッグ
4.8 グッズデザインサンプル：ウォーターボトル
4.9 グッズデザインサンプル：キャップ

Brand Concept

1.0

ブランドコンセプト

JAPAN GAMESの Vision Missionとゴール

ブランドとは、“そのブランドならでは”の体験を提供するという揺るぎない約束であり、確固たる品質を保証するもので、どの地域においても、誰の目からみても、常に一貫したイメージを与えることが、強いブランドとして必要とされます。

右記は、JAPAN GAMESブランドの考え方を、ブランドを取り巻く全ての方へ伝えるための指針です。

右記をよく理解し、JAPAN GAMESについての理解を深めてください。

■ Vision（どのような世界を実現したいのか）

スポーツが誰にとってもオモシロクなり、幅広い世代でスポーツが身近にある生涯を送ることができる社会を実現。

■ Mission（目指す世界を実現するために何をするのか）

→「みる」ことも、「ささえる」ことも
→ 人づくりも、地域を育むことも
→ スポーツの可能性をもっと広く
→ 地域に根差して、スポーツ文化の土台を担うことを

■ JAPAN GAMESのゴール（大会イメージ）

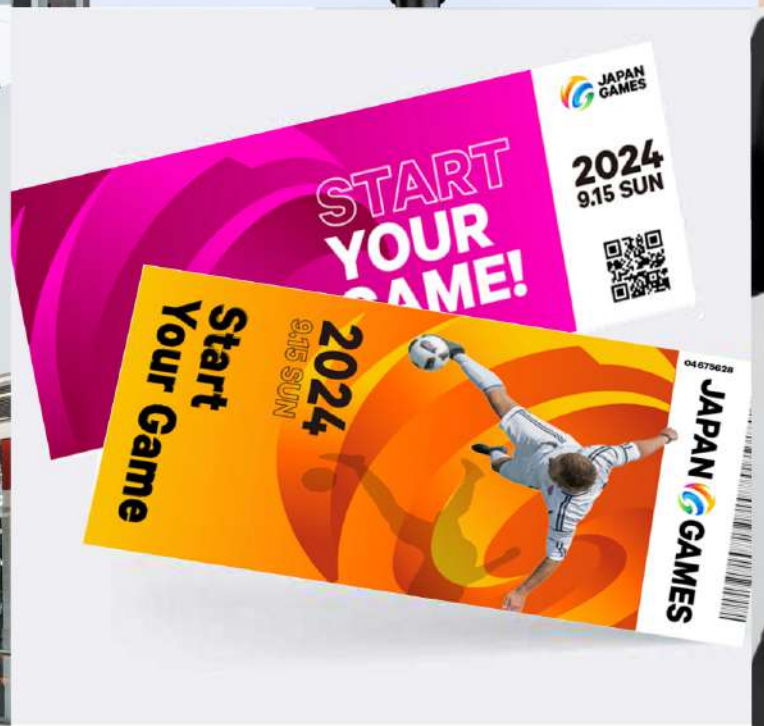
5つの新たな視点	説明
「みる」ことも、「ささえる」ことも	「JAPAN GAMES」で、スポーツの新たなオモシロさを見つけられる幅広い体験を提供。
人づくりも、地域を育むことも	「JAPAN GAMES」で、あなたの地元やふるさとの新たな魅力を発見。
地域に根差して、スポーツ文化の土台を担うことを	「JAPAN GAMES」で、あなたの地元やふるさとに新たなスポーツ文化の種を蒔くことが可能。
幅広い世代でスポーツが身近にある生涯を	「JAPAN GAMES」は、誰もが楽しめる大会。様々な楽しみ方を通じて、あなたのライフスタイルをもっと豊かに創造。
スポーツの可能性をもっと広く	「JAPAN GAMES」で、スポーツDXによる新たなエンターテイメントと郷土愛のあるスポーツホスピタリティを実現。

JAPAN GAMES
START YOUR GAME
2024
スポーツは、もっとオモシロイ。

JAPAN GAMES
スポーツは、もっとオモシロイ。
JAPAN GAMES

JAPAN GAMES
JAPAN GAMES

JAPAN GAMES
JAPAN GAMES
JAPAN GAMES


JAPAN GAMES
START YOUR GAME!
2024
9.15 SUN
JAPAN GAMES
2024
9.15 SUN
Start
Your Game
JAPAN GAMES

JAPAN GAMES
JAPAN GAMES

スローガン

スローガンはこれからの時代に向けたJAPAN GAMESの想いや決意を社内外に表明するメッセージです。

スポーツをより多くの人が身近な存在として感じ、心から楽しみ、喜びを分かち合える。

日本をそんなスポーツ文化が根付く国にしていきたいと願っています。

スポーツは、もっとオモシロイ。

Basic Design Element

2.0

基本デザイン要素

Basic Design Element

2.1.1

基本デザイン要素一覧

JAPAN GAMESブランドのコミュニケーションにおける基本デザイン要素の一覧です。

様々なタッチポイントで一貫性のあるコミュニケーションを図ることにより、JAPAN GAMESブランドを強く印象付けます。

ブランドロゴ

JAPAN GAMES

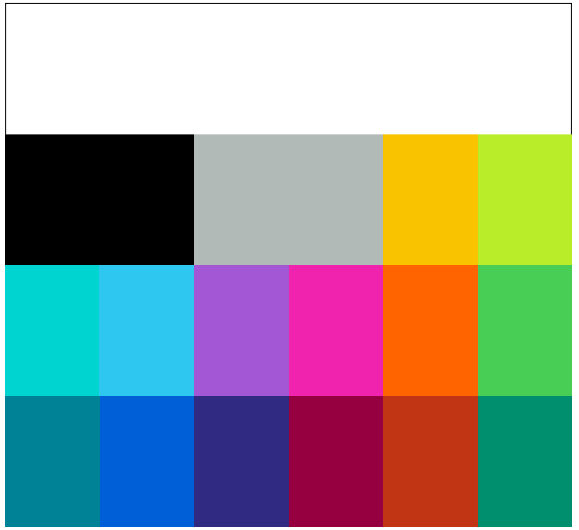
ロゴタイプ

JAPAN GAMES

スローガン

スポーツは、もっとオモシロイ。

カラー



グラフィックエレメント

書体

ABab

あア亜

写真

ブランドロゴ

ブランドロゴは、JAPAN GAMESブランドを象徴する最も重要な役割を担います。

ブランドロゴは、シンボルとロゴタイプで構成されています。以降の頁に示す規定を遵守し、ブランドロゴを正しく表示してください。

※ブランドロゴは、必ずマスターデータを使用し、正しく再現してください。

ブランドロゴ

ブランドロゴ：種類

JAPAN GAMESのブランドロゴは、ヨコ組＋スローガン、タテ組、ヨコ組、ヨコ組1行タイプがあります。

ブランドロゴが常に明瞭に表示されるよう、視認性を確保し、用途に合わせて使用してください。

※ブランドロゴは、必ずマスターデータを使用し、正しく再現してください。

ヨコ組＋スローガン　優先

※CMのエンドロールや会見時のエンドロール、ロゴのみ単体で表示される際に使用します。

ヨコ組

タテ組

ヨコ組 1行

ブランドロゴ：表示色

ブランドロゴは、フルカラーでの表示を基本とし、白背景のフルカラーのブランドロゴを優先使用します。

ブランドロゴは、常に明瞭に表示されるよう、ブランドロゴと背景色とのコントラストを保ち、視認性を確保してください。

単色の印刷物等は、グレースケールやモノクロで表示します。また、型押しや箔押し等の特殊加工には、モノクロで表示してください。

※ブランドロゴは、必ずマスターデータを使用し、正しく再現してください。

右記はタテ組で表示していますが、ヨコ組みも同様です。

優先 フルカラー

グレースケール

ブラック

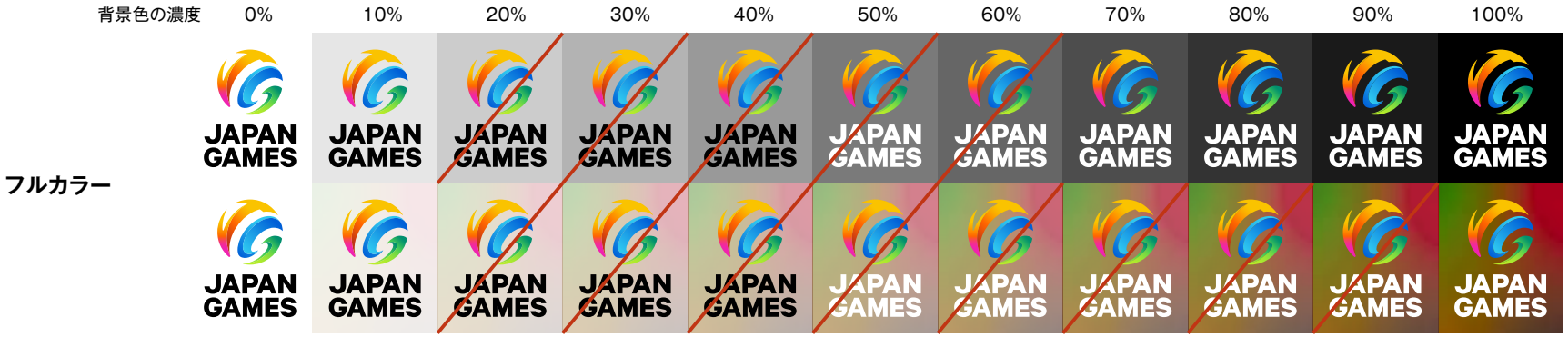
フルカラー

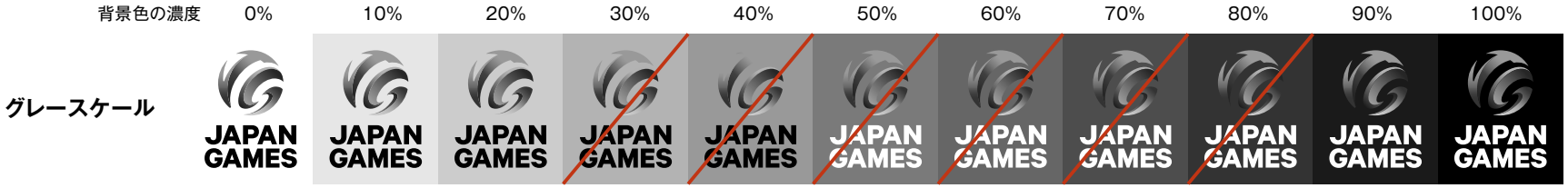
グレースケール

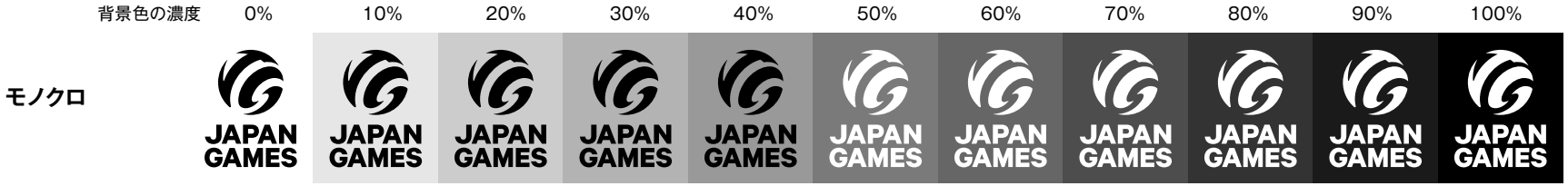
ホワイト

ブランドロゴ：背景色との関係

右記は、背景色の濃度に応じたブランドロゴの見え方を示したものです。
ブランドロゴが常に明瞭に表示されるよう、右記を参考に、ブランドロゴと背景色に、一定のコントラストを保って表示してください。







ブランドロゴ：クリアスペース／最小使用サイズ

クリアスペース

ブランドロゴが常に象徴性を持って表現されるために、ブランドロゴと他の要素との間に一定の余白を設定しています。クリアスペース内に他の要素を表示することはできません(グラフィックエレメントと組み合わせて使用する際はこの限りではありません)。

※マスターデータの周囲にはあらかじめクリアスペースが透明のラインで配置されています。

最小使用サイズ

ブランドロゴは、常に読みやすく明瞭に表示されなければなりません。ブランドロゴのサイズは、右記の最小使用サイズを下回らないようにしてください。

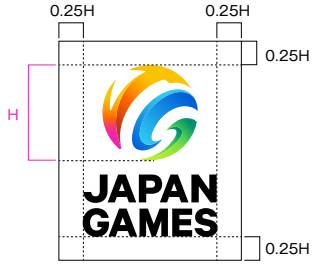
また、印刷方法等によって最小使用サイズを確保していても明瞭に表示できない場合は、最小使用サイズに関わらず、最適なサイズで表示してください。

クリアスペース

ヨコ組+スローガン

ヨコ組

タテ組



ヨコ組 1行

最小使用サイズ

印刷用

ヨコ組+スローガン

ヨコ組

タテ組

ヨコ組 1行

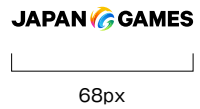
デジタル媒体用

ヨコ組+スローガン

ヨコ組

タテ組

ヨコ組 1行



ブランドロゴ：不適切な使用例

ブランドロゴの不適切な表示例です。ブランドロゴを誤った形で表示することで、意図するブランドの印象が正しく伝わらない恐れがあります。

右記のような表示はしないでください。

また、右記の例は、主にタテ組を使用していますが、他の種類の場合も同様です。

※ブランドロゴは、必ずマスターデータを使用し、正しく再現してください。

変形しない

回転しない

組み方を変更しない

要素のバランスを変更しない

規定以外の色で表示しない

書体を変更しない

任意の形で囲みをつけない

影などの効果をつけない

他の要素と組み合わせない

クリアスペース内に他の要素を表示しない

複雑な背景の上に表示しない

フチをつけない

ロゴタイプ

ロゴタイプはブランドロゴと同様にJAPAN GAMESを象徴する重要なデザイン要素のひとつです。

コミュニケーションアイテムでJAPAN GAMESであることを強く打ち出すときにロゴタイプを使用することができます。

ロゴタイプを使用する際は、必ず同一面にブランドロゴも掲載してください。

※ロゴタイプは、必ずマスターデータを使用し、正しく再現してください。

2行タイプ

1行タイプ

2行タイプ

1行タイプ

スローガンロゴ

スローガンは、JAPAN GAMESの想いや決意を社内外に伝えるためのコミュニケーション用のフレーズです。

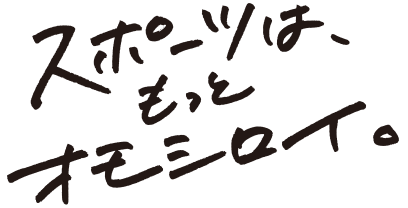
JAPAN GAMESのスローガンロゴは、ベーシックと手書きがあります。

※スローガンロゴは、必ずマスターデータを使用し、正しく再現してください。

ベーシック

スポーツは、もっとオモシロイ。

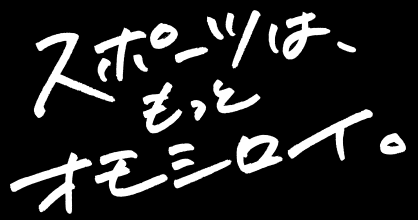
手書き



ベーシック

スポーツは、もっとオモシロイ。

手書き



コミュニケーションカラー：ソリッド

コミュニケーションカラーは、JAPAN GAMESブランドを表現する上で重要な要素です。

ホワイト

C0 M00 Y00 K00
R255 G255 B255
#FFFFFF

ブラック

C0 M0 Y0 K100
R0 G0 B0
#000000

80% 60% 40% 20%

グレー
Pantone 442C
C20 M10 Y15 K25
R178 G186 B183
#B2BAB7

80% 60% 40% 20%

イエロー
Pantone 4008C
C0 M35 Y100 K0
R250 G195 B0
#FAC300

80% 60% 40% 20%

ライム
Pantone 2290C
C35 M0 Y100 K0
R186 G237 B41
#BAED29

80% 60% 40% 20%

エメラルド
Pantone 3255C
C65 M0 Y30 K0
R0 G212 B209
#00D4D1

80% 60% 40% 20%

ライトブルー
Pantone 311C
C70 M0 Y0 K0
R46 G199 B240
#2EC7F0

80% 60% 40% 20%

パープル
Pantone 265C
C55 M70 Y0 K0
R164 G87 B213
#A457D5

80% 60% 40% 20%

ピンク
Pantone 232C
C0 M85 Y0 K0
R240 G35 B175
#F023AF

80% 60% 40% 20%

オレンジ
Pantone 1655C
C0 M75 Y100 K0
R255 G100 B0
#FF6400

80% 60% 40% 20%

グリーン
Pantone 2270C
C60 M0 Y80 K0
R72 G205 B85
#48CD55

80% 60% 40% 20%

モス
Pantone 7712C
C100 M35 Y40 K0
R0 G130 B150
#008296

80% 60% 40% 20%

ブルー
Pantone 285C
C95 M50 Y0 K0
R0 G95 B215
#005FD7

80% 60% 40% 20%

ネイビー
Pantone 2746C
C95 M95 Y0 K20
R48 G42 B131
#302A83

80% 60% 40% 20%

ボルドー
Pantone 221C
C50 M100 Y60 K10
R150 G0 B64
#960040

80% 60% 40% 20%

ダークオレンジ
Pantone 7597C
C10 M90 Y100 K0
R193 G53 B20
#C13514

80% 60% 40% 20%

ダークグリーン
Pantone2242C
C90 M10 Y80 K0
R0 G143 B110
#008F6E

80% 60% 40% 20%

コミュニケーションカラー：グラデーション

コミュニケーションカラーは、JAPAN GAMES ブランドを表現する上で重要な要素です。

ブラック
C0 M0 Y0 K100
R0 G0 B0
#000000

ブラック
55%〜10%

グレー
Pantone 442C
C20 M10 Y15 K25
R178 G186 B183
#B2BAB7

グレー
Pantone 442C
30%〜10%

ダークオレンジ
Pantone 7597C
C10 M90 Y100 K0
R193 G53 B20
#C13514

オレンジ
Pantone 1655C
C0 M75 Y100 K0
R255 G100 B0
#FF6400

イエロー
Pantone 4008C
C0 M35 Y100 K0
R250 G195 B0
#FAC300

ダークグリーン
Pantone2242C
C90 M10 Y80 K0
R0 G143 B110
#008F6E

グリーン
Pantone 2270C
C60 M0 Y80 K0
R72 G205 B85
#48CD55

ライム
Pantone 2290C
C35 M0 Y100 K0
R186 G237 B41
#BAED29

ボルドー
Pantone 221C
C50 M100 Y60 K10
R150 G0 B64
#960040

ピンク
Pantone 232C
C0 M85 Y0 K0
R240 G35 B175
#F023AF

ブルー
Pantone 285C
C=95 M=50 Y=0 K=0
R=0 G=95 B=215
#005FD7

ライトブルー
Pantone 311C
C70 M0 Y0 K0
R46 G199 B240
#2EC7F0

モス
Pantone 7712C
C100 M35 Y40 K0
R0 G130 B150
#008296

エメラルド
Pantone 3255C
C65 M0 Y30 K0
R0 G212 B209
#00D4D1

ネイビー
Pantone 2746C
C95 M95 Y0 K20
R48 G42 B131
#302A83

パープル
Pantone 265C
C=55 M=70 Y=0 K=0
R=164 G=87 B=213
#A457D5

2.4.1

グラフィックエレメント

グラフィックエレメントはJAPAN GAMESの世界観を表現する上で、JAPAN GAMESブランドのコミュニケーションに活力を与え、表現の幅を広げます。

グラフィックエレメントの表示方法および規定については、3.0 デザインスタイルの項を参照してください。

※グラフィックエレメントは、必ずマスターデータを使用し、正しく再現してください。

マルチカラー

グレースケール

単色（カラー）

モノクロ

指定書体

指定書体は、JAPAN GAMESブランドに合わせて、一般書体から選定されています。

指定書体を使用することで、コミュニケーションの一貫性が保たれます。

英文

Calibre

ABab

Light	ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn 012345678&%$#
Semibold	**ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn** **012345678&%$#**
Bold	**ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn** **012345678&%$#**
Black	**ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn** **012345678&%$#**

和文

A-OTF ゴシックMB101 Pro

あア亜

L	あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&
R	あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&
M	あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&
DB	**あいうえおアイウエオ亜意右江尾** **1234567890!#$%&**
B	**あいうえおアイウエオ亜意右江尾** **1234567890!#$%&**
H	**あいうえおアイウエオ亜意右江尾** **1234567890!#$%&**
U	**あいうえおアイウエオ亜意右江尾** **1234567890!#$%&**

代替書体

代替書体は、制作環境上指定フォントが使用できない場合や、Microsoft Office環境で作成する社内資料などに使用するフォントです。

英文

Noto Sans CJK JP

ABab

Light	ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn 012345678&%$#
DemiLight	ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn 012345678&%$#
Regular	ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn 012345678&%$#
Medium	**ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn 012345678&%$#**
Bold	**ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn 012345678&%$#**
Black	**ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmn 012345678&%$#**

和文

Noto Sans CJK JP

あア亜

Light	あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&
DemiLight	あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&
Regular	あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&
Medium	**あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&**
Bold	**あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&**
Black	**あいうえおアイウエオ亜意右江尾 1234567890!#$%&**

Design Style

3.0

デザインスタイル

Design Style

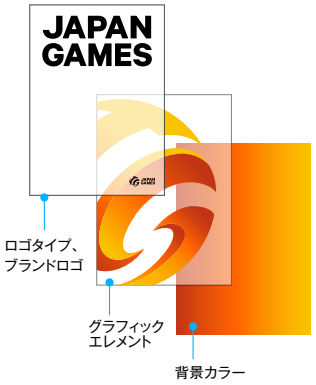
3.1.1

デザインスタイル：
レイヤーの解説

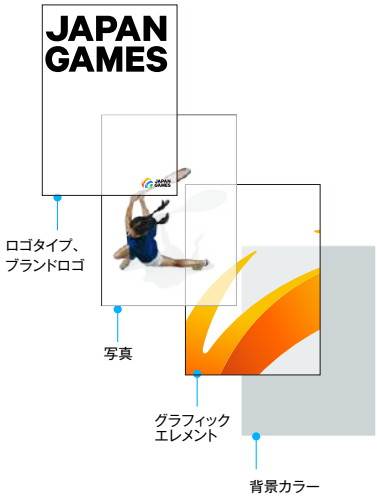
紙面はグラフィックエレメントと背景とをレイヤーで分解したものを組み合わせ、構成してください。背景は規定のグラデーションやベタ面背景、写真など、組み合わせは自由です。

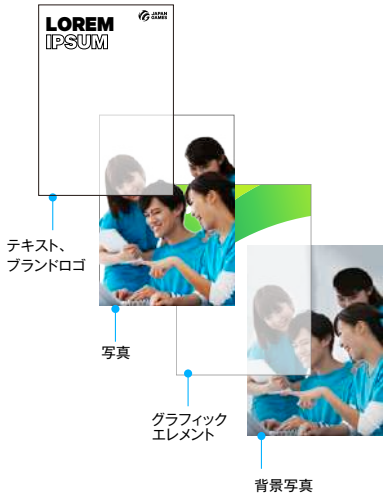
次項以降のサンプルデザイン等も参考に躍動感のあるJAPAN GAMESの世界観を構築してください。

写真を使用しない場合



写真を使用する場合





デザインスタイル：
トリミングの解説

グラフィックエレメントは、様々なメディアに応じて柔軟に対応できるように、最適な箇所をトリミングして使用することができます。

紙面いっぱいにダイナミックにトリミングしたり、背景の余白を生かすなどして、スポーツの楽しさやオモシロさが、生き生きと伝わるように、テキストや写真を組み合わせて躍動感のある表現を目指してください。

トリミング例

ベーシックなトリミング

背景の余白を生かしたトリミング

背景の余白を生かしたトリミング

ダイナミックなトリミング

ダイナミックなトリミング

グラフィックエレメントの回転

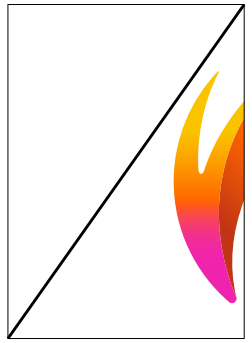
複数紙面で分割して使用

グラフィックエレメントの一部を抜き出した使用
（写真イメージを組み合わた
場合のみ、一部を取り出すことが可能）

デザインスタイル：
トリミングの解説／誤った使用例

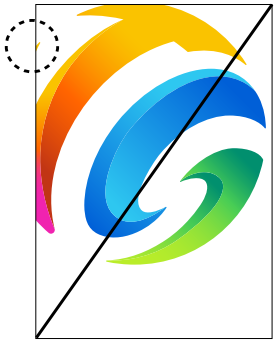
右記に示すのは、グラフィックエレメントをトリミングする際の誤った使用例です。

誤った使用例

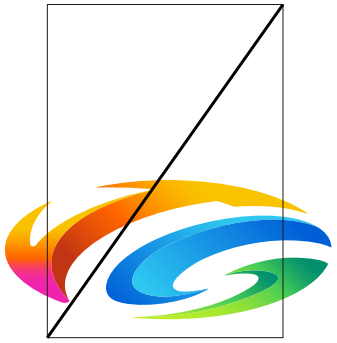


極端に少ない面積での使用

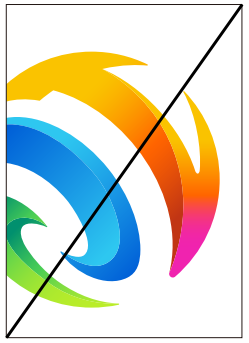
外形が紙面の端の
ギリギリでの使用



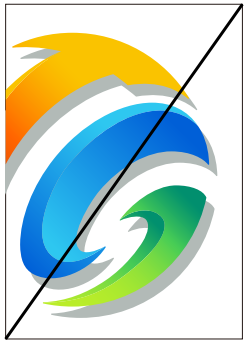
中途半端にグラフィック
エレメントが残るトリミング



変形して使用



反転して使用



影をつけて使用

形状を変更

規定以外の色を使用

写真と組み合わせず
一部を抜き出して使用

写真の中心となる部分が
隠れるような使用

デザインスタイル一覧：使用例

JAPAN GAMESの世界観を表現するデザインスタイルの一覧です。表現内容によって3つのスタイルを設定しています。

スタイル1：マルチカラー優先タイプ

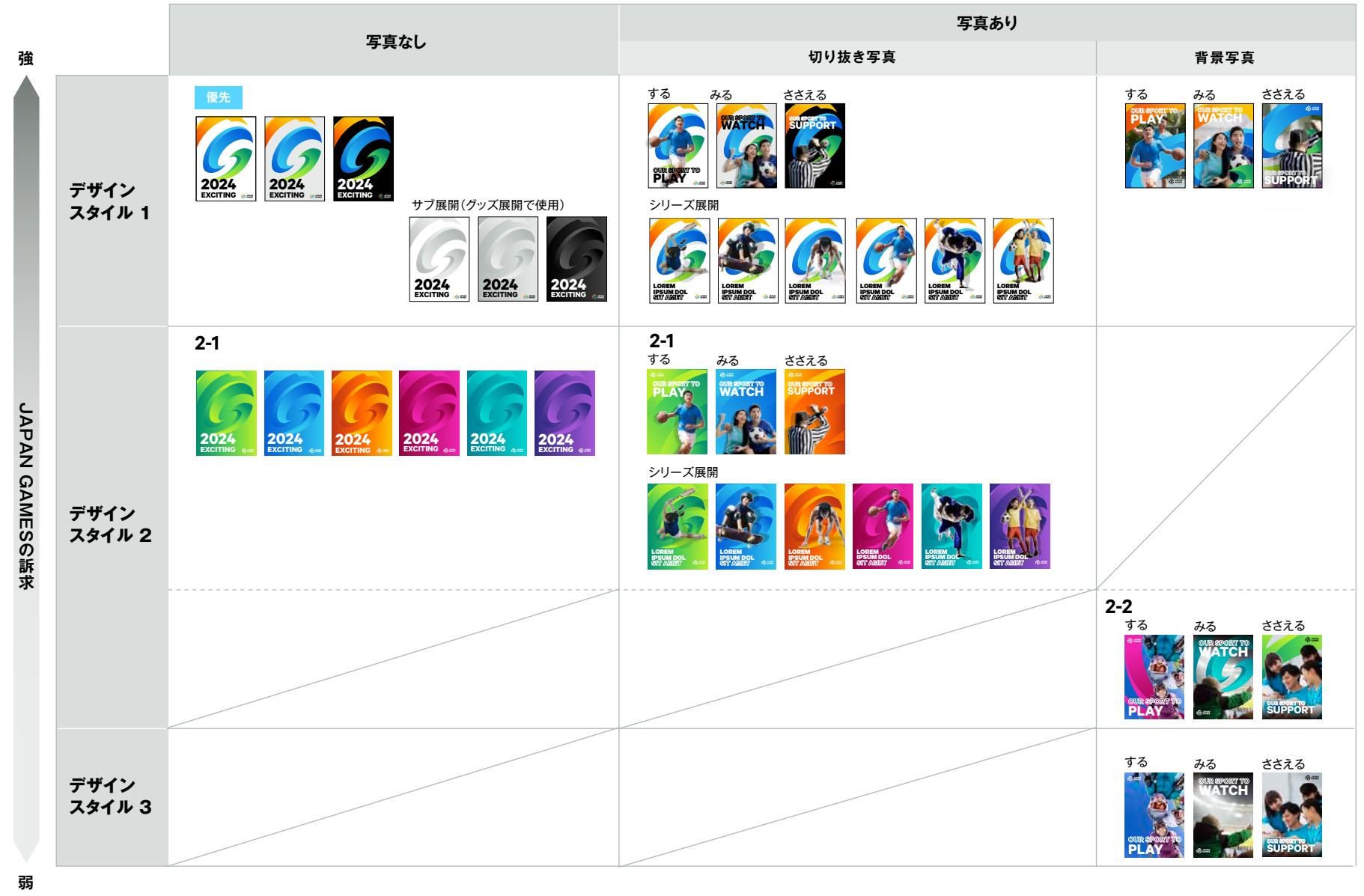
・JAPAN GAMESを強く訴求
・1枚でJAPAN GAMESが訴求できる
・JAPAN GAMES全体を表現する際に使用
※使用例：協会が発信する告知に使用。
大会の予告広告などに展開（ex.2年～3年）

スタイル2：単色カラーでの複数展開タイプ

・複数展開でJAPAN GAMESを訴求
・個別の競技や、識別が必要な際に使用
※使用例：各県の大会告知に使用。
大会が近づいたタイミングで展開（ex.1年内）

スタイル3：グラフィックエレメントを使用しないタイプ

・JAPAN GAMESをブランドロゴのみで訴求。スポンサーや開催県のカラーを全面的に打ち出す際等に使用します。



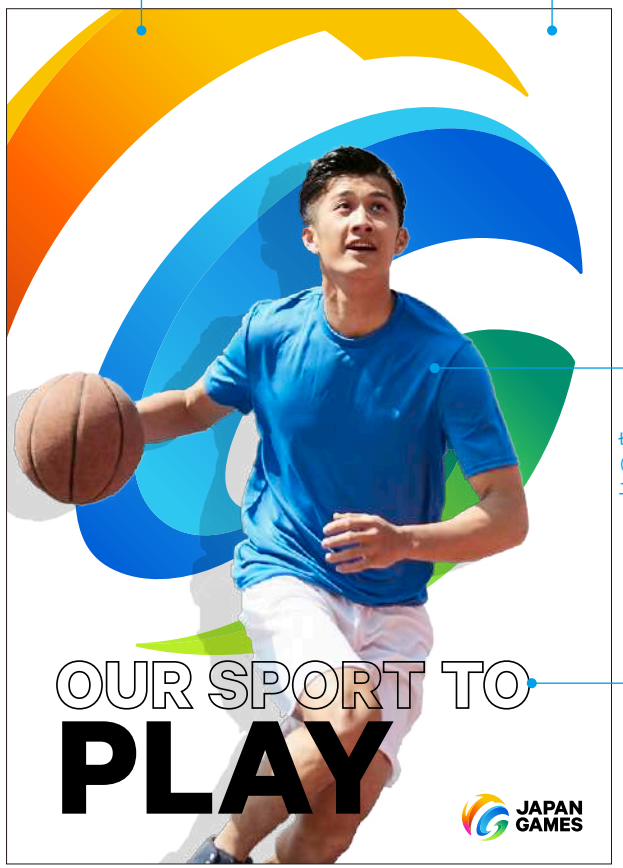
デザインスタイル1：
マルチカラー優先タイプ

スタイル1は、JAPAN GAMESを強く訴求する際に使用します。1枚でマルチカラーを表現し、JAPAN GAMES全体を表現するスタイルです。

スタイル1で使用するグラフィックエレメントは、フルカラーを基本とし、モノクロはオリジナルグッズ等のサブ展開のみ使用可能です。背景色は、白、グレー、黒を使用します。

スタイル1はJAPAN GAMES全体を表現するものであることから、切り抜き写真などを使用する場合は、特定の競技のみの印象を与えないようにバリエーション展開するなど、右記を参考に構成してください。

背景に写真を使用する場合は、写真の一部をグラフィックエレメント上にのせることもできます。グラフィックエレメントは、適切なトリミングやレイアウトで使用してください。



カラー展開

サブ展開（グッズ展開で使用）

ポスター

のぼり

横断幕

Web バナー

デザインスタイル2-1：
単色カラーでの複数展開タイプ

スタイル2-1は個別の競技等、様々な展開において識別が必要な際やカラーのバリエーション展開によってスローガンの「スポーツは、もっとオモシロイ。」に込められた想いを、エモーショナルに表現するスタイルです。

スタイル２で使用するグラフィックエレメントは、単色（カラー）です。単色カラーは、６色存在します。背景色は、同一紙面で使用しているグラフィックエレメントと同系色のソリッド、またはグラデーションを使用します。

写真は切り抜きで使用し、被写体をクローズアップして展開します。

スタイル2は、様々なカラーを使用した表現ですが、ひとつのカラーに偏らず全体でマルチカラーとなるように展開してください。

カラー展開

ポスター

のぼり

Web バナー

デザインスタイル2-2：
単色カラーでの複数展開タイプ

スタイル2-2は、JAPAN GAMESとプレイヤー、観客、スポーツに関係する全ての人々との繋がりを写真を使用して表現するスタイルです。

スタイル2-2で使用するグラフィックエレメントは、単色（カラー）です。単色カラーは、６色存在します。背景は、人物の活動するシーンなどの写真イメージを使用します。

写真イメージは、角版で背景として使用しますが、写真の一部をグラフィックエレメント上にのせることもできます。グラフィックエレメントは、適切なトリミングやレイアウトで使用してください。

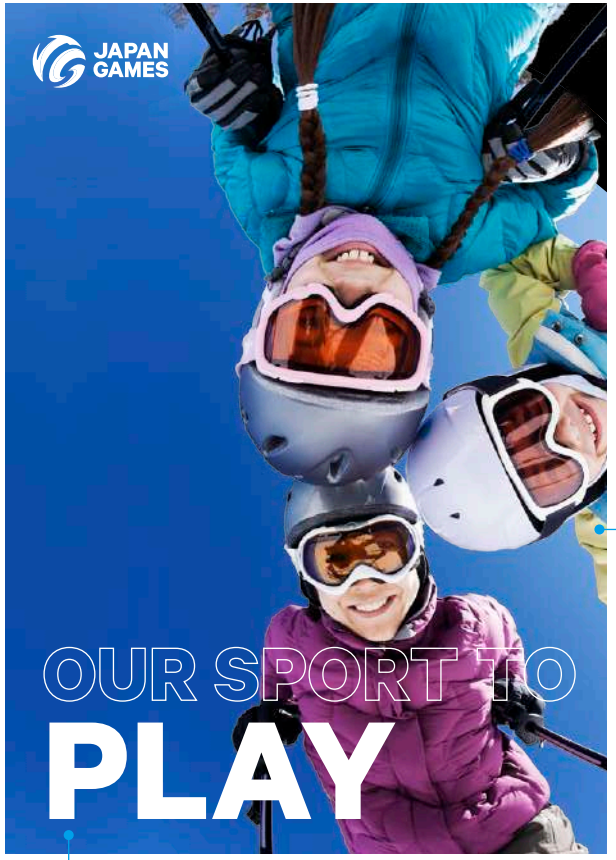
ポスター

デザインスタイル3：
グラフィックエレメントを使用しないタイプ

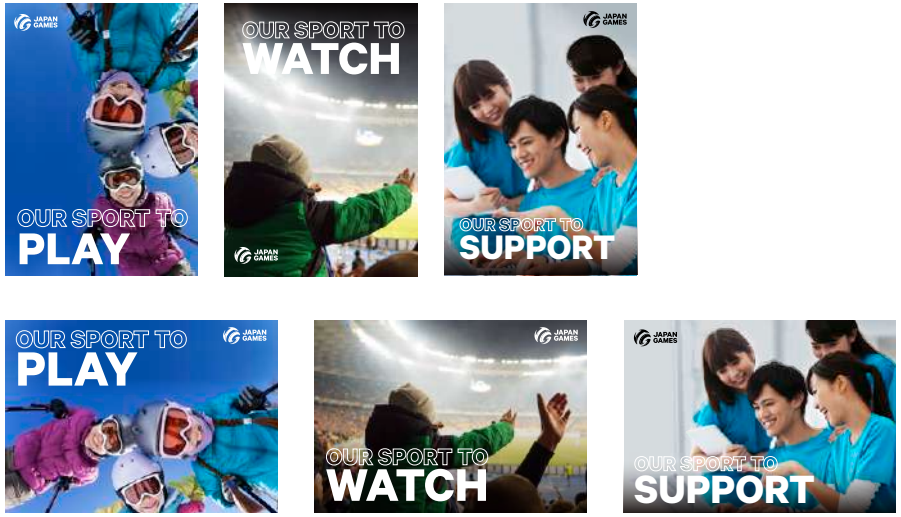
JAPAN GAMESをブランドロゴのみで訴求。スポンサーや開催県のカラーを全面的に打ち出す際等に使用します。

（スタイル1やスタイル2の複数パターンをシリーズ展開する際、全体構成の中でグラフィックエレメントの連続使用が重くなりすぎるときに、スタイル3を組み合わせて使用することも可能です。その場合、原則としてスタイル3単体での使用はできません。）

グラフィックエレメント：使用しない



背景：全面背景写真

テキスト/ロゴタイプ：書体 Calibre Bold

ポスター