



# **JAPAN GAMES MASTERS** **Brand Asset Guidelines**

JAPAN GAMES MASTERS ブランドアセットガイドライン

# 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
- 2.2.1 ブランドロゴ
- 2.2.2 ブランドロゴ：種類
- 2.2.3 ブランドロゴ：表示色
- 2.2.4 ブランドロゴ：背景色との関係
- 2.2.5 ブランドロゴ：クリアスペース／最小使用サイズ
- 2.2.6 ブランドロゴ：不適切な使用例
- 2.3.1 ブランドロゴ+開催年・開催地
- 2.3.2 ブランドロゴ+開催年・開催地：種類
- 2.3.3 ブランドロゴ+開催年・開催地：サイズ／書体／色／境界ライン／配置位置
- 2.3.4 ブランドロゴ+開催年・開催地：クリアスペース／最小使用サイズ
- 2.4.1 ログタイプ：種類
- 2.4.2 ログタイプ：クリアスペース／最小使用サイズ
- 2.4.3 ログタイプ+開催年・開催地：サイズ／書体／色／境界ライン／配置位置
- 2.4.4 ログタイプ+開催年・開催地：クリアスペース／最小使用サイズ

### 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 MASTERSおよびJAPAN GAMES JUNIOR & YOUTHのブランドコンセプトは  
JAPAN GAMESと共通です。

## 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”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。

JAPAN GAMES MASTERSにおいても同様に捉え、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ンメントと郷土愛のあるスポーツホスピタリティを実現。



## 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々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

## 2.1.1

### 基本デザイン要素一覧

JAPAN GAMES MASTERS 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 MASTERS ブランドを強く印象付けます。

ブランドロゴ



ロゴタイプ

**JAPAN  
GAMES  
MASTERS**

## 2.2.1

### ブランドロゴ

ブランドロゴは、JAPAN GAMES MASTERS  
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



シンボル

**JAPAN  
GAMES  
MASTERS**

ロゴタイプ

## 2.2.2

### ブランドロゴ：種類

JAPAN GAMES MASTERSのブランドロゴは、タテ組、ヨコ組、ヨコ組2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。

タテ組



ヨコ組



ヨコ組 2行



## 2.2.3

### 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、ヨコ組も同様です。

優先

フルカラー



グレースケール



モノクロ(ブラック)



フルカラー



グレースケール



モノクロ(ホワイト)

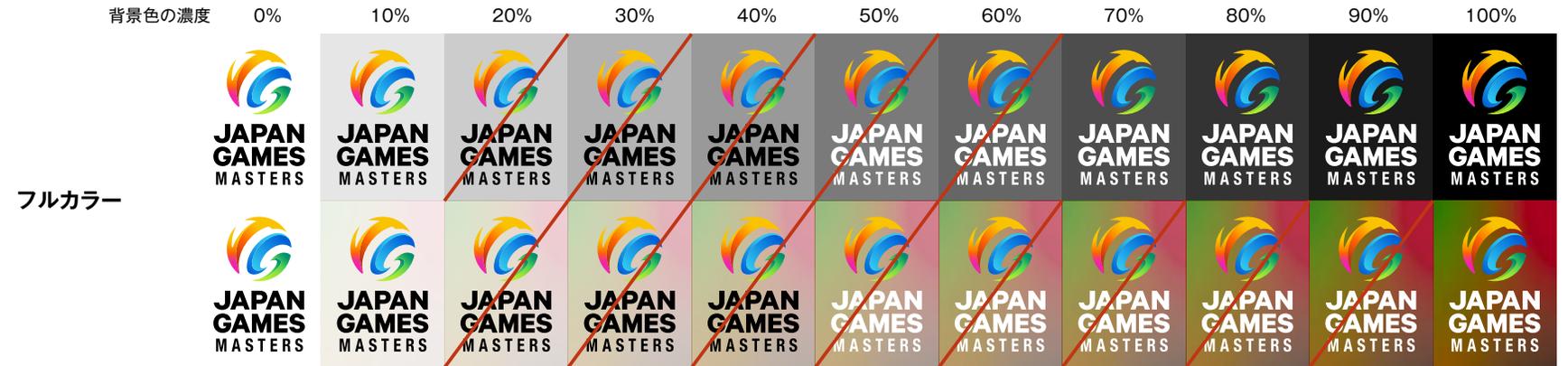


## 2.2.4

### 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。



## 2.2.5

### 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。

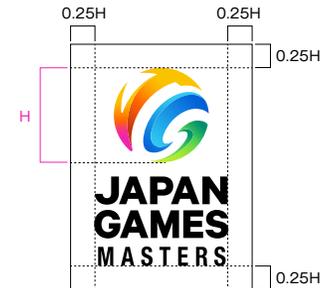
#### 最小使用サイズ

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

タテ組



ヨコ組



ヨコ組 2行



#### 最小使用サイズ

##### 印刷用

タテ組



ヨコ組



ヨコ組 2行



##### デジタル媒体用

タテ組



ヨコ組



ヨコ組 2行



## 2.2.6

### 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

## 2.3.1

### ブランドロゴ+開催年・開催地

ブランドロゴに合わせて開催年・開催地を表示する場合、ブランドロゴと開催年・開催地の間に境界ラインを配置します。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



シンボル

**JAPAN  
GAMES  
MASTERS**

ロゴタイプ

境界ライン

**20XX TOKYO**

開催年・開催地

## 2.3.2

### ブランドロゴ+開催年・開催地：種類

ブランドロゴ単体の場合と同様に、開催年・開催地を表示する場合も、タテ組、ヨコ組、ヨコ組2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。

タテ組+開催年・開催地



ヨコ組+開催年・開催地



ヨコ組 2行+開催年・開催地



## 2.3.3

### ブランドロゴ+開催年・開催地： サイズ/書体/色/境界ライン/配置 位置

#### 開催年・開催地の文字サイズ

ブランドロゴに対して開催年・開催地の一定の存在感が確保されるように、文字サイズを規定しています。ブランドロゴの表示サイズに合わせて、文字サイズを変えて表示してください。

#### 開催年・開催地の書体/色

開催年・開催地の表示には規定の書体/色を使用し、規定の文字間隔を設定してください。ヨコ組、タテ組、ヨコ組2行いずれも同様です。

#### 境界ライン

開催年・開催地を表示する場合は、ブランドロゴの下に境界ラインを配置してください。また境界ラインの横軸の長さは、ブランドロゴの横幅に合わせることを基本としますが、開催年・開催地名がブランドロゴよりも長い場合は、開催年・開催地の横幅に合わせてください。

#### 開催年・開催地の配置位置

開催年・開催地は、境界ラインから規定の距離をとって配置してください。

### 開催年・開催地の文字サイズ

タテ組



ヨコ組



ヨコ組 2行



書体/色



Helvetica Neue Condensed Bold  
V/A(文字間隔) 123

K 100%  
R 0% G 0% B 0%

### 境界ライン

境界ラインの横軸の長さは、ブランドロゴの横幅に合わせることを基本とします。

タテ組



ヨコ組



ヨコ組 2行



開催年・開催地の横幅がブランドロゴよりも長い場合は、開催年・開催地の横幅に合わせてください。

例



### 開催年・開催地の配置位置

タテ組



ヨコ組



ヨコ組 2行



## 2.3.4

### ブランドロゴ+開催年・開催地： クリアスペース/最小使用サイズ

#### クリアスペース

ブランドロゴ単体の場合と同様、開催年・開催地を表示する場合も、ブランドロゴが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

ブランドロゴ単体の場合と同様、開催年・開催地を表示する場合も、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

タテ組



ヨコ組



ヨコ組 2行



### 最小使用サイズ

#### 印刷用

タテ組

16.5mm



ヨコ組

30mm



ヨコ組 2行

39mm



#### デジタル媒体用

タテ組

46px



ヨコ組

85px



ヨコ組 2行

110px



## 2.4.1

### ロゴタイプ: 種類

ロゴタイプはブランドロゴと同様に JAPAN GAMES MASTERS 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特に名称を強く印象づけたいときにロゴタイプを単独で使用することができます。

ロゴタイプを単独で使用する際は、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。

#### 3行タイプ

**JAPAN  
GAMES  
MASTERS**

#### 3行タイプ

**JAPAN  
GAMES  
MASTERS**

#### 2行タイプ

**JAPAN GAMES  
MASTERS**

#### 2行タイプ

**JAPAN GAMES  
MASTERS**

## 2.4.2

### ロゴタイプ： クリアスペース／最小使用サイズ

#### クリアスペース

ロゴタイプが象徴性を持って表現されるために、ロゴタイプ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。

※余白の数値は、同スケールでブランドロゴを表示した場合のシンボルの高さを基準値にして規定しています。

#### 最小使用サイズ

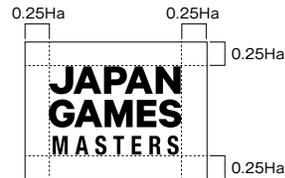
ロゴタイプは、常に読みやすく明瞭に表示されなければなりません。ロゴタイプのサイズは、右記の最小使用サイズを下回らないようにしてください。

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



#### 3行タイプ



#### 2行タイプ



### 最小使用サイズ

#### 印刷用

##### 3行タイプ



##### 2行タイプ



#### デジタル媒体用

##### 3行タイプ



##### 2行タイプ



## 2.4.3

### ロゴタイプ+開催年・開催地： サイズ/書体/色/境界ライン/配置 位置

#### 開催年・開催地の文字サイズ

ロゴタイプに対して開催年・開催地の一定の存在感が確保されるように、文字サイズを規定しています。ロゴタイプの表示サイズに合わせて、文字サイズを変えて表示してください。

※文字サイズは、同スケールでブランドロゴを表示した場合のシンボルの高さを基準値にして規定しています。

#### 開催年・開催地の書体/色

開催年・開催地の表示には規定の書体/色を使用し、規定の文字間隔を設定してください。3行タイプ、2行タイプいずれも同様です。

#### 境界ライン

開催年・開催地を表示する場合は、ロゴタイプの下に境界ラインを配置してください。また境界ラインの横軸の長さは、ロゴタイプの横幅に合わせることを基本としますが、開催年・開催地名がロゴタイプよりも長い場合は、開催年・開催地の横幅に合わせてください。

#### 開催年・開催地の配置位置

開催年・開催地は、境界ラインから規定の距離をとって配置してください。

#### 開催年・開催地の文字サイズ



#### 3行タイプ



#### 2行タイプ



#### 書体



Helvetica Neue Condensed Bold  
V/A(文字間隔) 123

K 100%  
R 0% G 0% B 0%

#### 境界ライン

境界ラインの横軸の長さは、ロゴタイプの横幅に合わせてを基本とします。

#### 3行タイプ



#### 2行タイプ



開催年・開催地の横幅がロゴタイプよりも長い場合は、開催年・開催地の横幅に合わせてください。

#### 例



#### 開催年・開催地の配置位置

#### 3行タイプ



#### 2行タイプ



## 2.4.4

### ロゴタイプ+開催年・開催地： クリアスペース/最小使用サイズ

#### クリアスペース

ロゴタイプ単体の場合と同様、開催年・開催地を表示する場合も、ロゴタイプが象徴性を持って表現されるために、ロゴタイプ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。

※余白の数値は、同スケールでブランドロゴを表示した場合のシンボルの高さを基準値にして規定しています。

#### 最小使用サイズ

ロゴタイプ単体の場合と同様、開催年・開催地を表示する場合も、ロゴタイプは常に読みやすく明瞭に表示されなければなりません。ロゴタイプのサイズは、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



3行タイプ



2行タイプ



#### 最小使用サイズ

#### 印刷用

3行タイプ



2行タイプ



#### デジタル媒体用

3行タイプ



2行タイプ



Design Style

3.0

## デザインスタイル\*

\*JAPAN GAMES MASTERSおよびJAPAN GAMES JUNIOR & YOUTHのデザインスタイルはJAPAN GAMESと共通です。

\*デザインはJAPAN GAMESの場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERSに置き換え使用してください。

# 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。

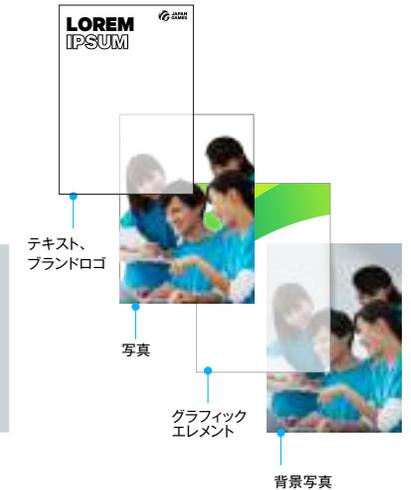
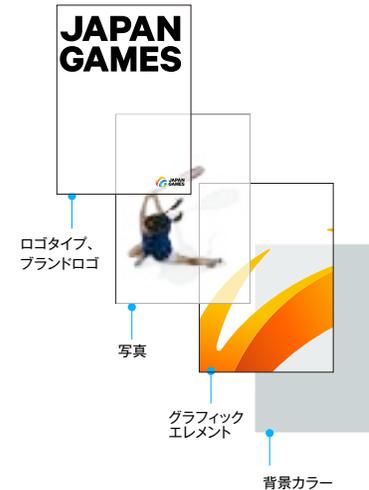
次項以降のサンプルデザイン等も参考に躍動感のある JAPAN GAMES MASTERS の世界観を構築してください。

※右記は JAPAN GAMES の場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERS の場合も同様です。

### 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せた場合のみ、一部を取り出すことが可能)

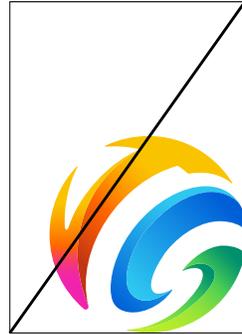
## デザインスタイル： トリミングの解説／誤った使用例

右記に示すのは、グラフィック要素をトリミングする際の誤った使用例です。

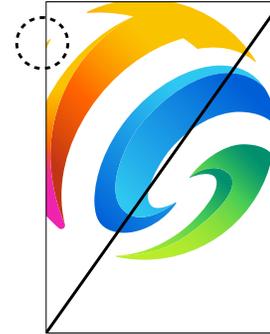
### 誤った使用例



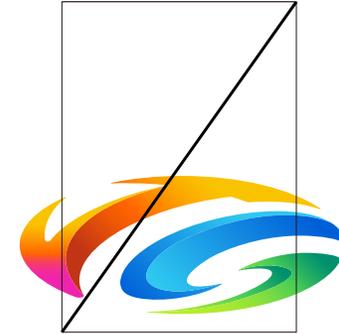
極端に少ない面積での使用



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 MASTERS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。

※右記はJAPAN GAMESの場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERSの場合も同様です。

### スタイル1：マルチカラー優先タイプ

- ・JAPAN GAMES MASTERSを強く訴求
- ・1枚でJAPAN GAMES MASTERSを訴求
- ・JAPAN GAMES MASTERS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 MASTERS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 MASTERS をブランドロゴのみで訴求。使用例：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。

強

JAPAN GAMES 新求

弱

	写真なし		写真あり	
			切り抜き写真	背景写真
デザインスタイル 1	<p>優先</p>  <p>サブ展開(グッズ展開で使用)</p> 		<p>する みる ささえる</p>  <p>シリーズ展開</p> 	<p>する みる ささえる</p> 
デザインスタイル 2	<p>2-1</p> 		<p>2-1</p> <p>する みる ささえる</p>  <p>シリーズ展開</p> 	
デザインスタイル 3				<p>2-2</p> <p>する みる ささえる</p>  <p>する みる ささえる</p> 

## 3.2.2

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 MASTERS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 MASTERS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。

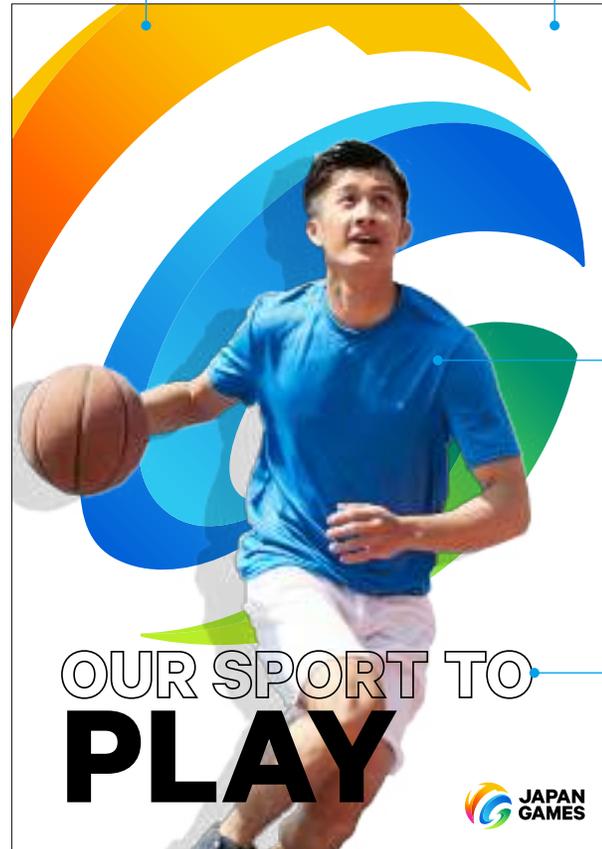
スタイル1はJAPAN GAMES MASTERS全体を表現するものであることから、切り抜き写真などを使用する場合は、特定の競技のみの印象を与えないようにバリエーション展開するなど、右記を参考に構成してください。

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。

※右記はJAPAN GAMESの場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERSの場合も同様です。

グラフィックエレメント:フルカラー

背景:白

切り抜き写真:  
(グラフィック  
エレメント上に配置)テキスト/ロゴタイプ:  
書体 Calibre Bold

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 パナー



## 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

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2-1で使用するグラフィック要素は、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要素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2-1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。

※右記は JAPAN GAMES の場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERS の場合も同様です。

グラフィック要素:単色カラー

背景:グラフィック要素と同系色のグラデーション



切り抜き写真:  
(グラフィック  
要素上に配置)

テキスト/ロゴタイプ:  
書体 Calibre Bold

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

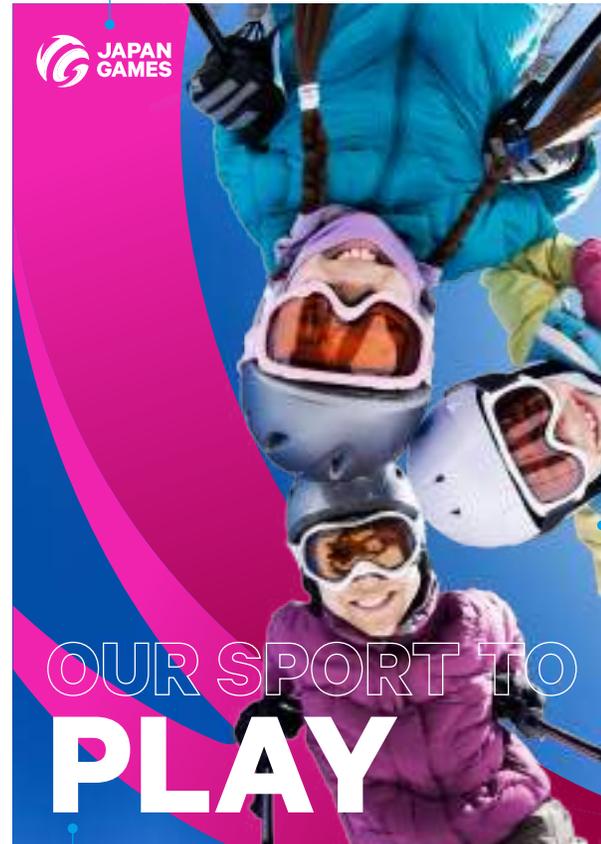
スタイル2-2は、JAPAN GAMES MASTERSとプレーヤー、観客、スポーツに関係する全ての人々との繋がりを写真を使用して表現するスタイルです。

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。

※右記はJAPAN GAMESの場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERSの場合も同様です。

グラフィックエレメント:単色カラー



テキスト/ロゴタイプ:書体 Calibre Bold

背景:全面背景写真  
(一部グラフィック  
エレメント上に配置)

ポスター



## デザインスタイル3: グラフィック要素を使用しないタイプ

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

※右記は JAPAN GAMES の場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERS の場合も同様です。

(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要素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。)

グラフィック要素:使用しない



テキスト/ロゴタイプ:書体 Calibre Bold

背景:全面背景写真

ポスター



Brand Experience

4.0

## ブランド体験づくり 展開サンプル\*

\*JAPAN GAMES MASTERS および JAPAN GAMES JUNIOR & YOUTH におけるブランド体験づくりについての考え方は JAPAN GAMES と共通です。

## 体験指針

JAPAN GAMES MASTERSのゴールを達成するには、スポーツのオモシロさ、身近さを、様々な接点で伝えることが必要とされます。

右記は、JAPAN GAMESの体験を通じて、感じて欲しい価値を、ブランドを取り巻く全ての方へ伝えるための指針です。JAPAN GAMES MASTERSにおいても同様に捉えてください。

## (体験指針) スポーツを「する」「見る」「ささえる」人々が、JAPAN GAMESを通じて、スポーツを心から楽しめる体験を提供する

JAPAN GAMESでの体験を通じて、人々にどのように思ってもらいたいのか？

そのためにJAPAN GAMESと人々とのタッチポイントはどうあるべきか？

その結果  
その感じてほしい価値とは？

### 競技者の皆様にとって

誰もが憧れる舞台として、真に目指すべき目標だと思える。自分のためにあるものだと思える。



最高のコンディションで臨め、参加することが誇らしいと思ってもらえる環境や仕組み。



be proud of  
誇り

### 観戦、サポートして下さる皆様にとって

自らもJAPAN GAMESに参加する一員であると感じ、いつでも、共にスポーツを楽しんでいると思える。



各地域の食材をはじめとした食事や、エンターテインメント性がありスポーツを自らも楽しめるような場。日常生活の中にJAPAN GAMESが常に存在している状態。



be always on  
常に繋がっている

### 協会職員にとって

JAPAN GAMESの理念に共感し、常に人々がスポーツを楽しめる最高の体験を提供したいと思える。



職員の定期的な意見の吸い上げや、考え方の共有ができる状態にあり、判断軸が明確になっている状態。



be inclusive  
みんなで作り上げる

具体的に計測することができる目標を設定する

## 体験づくりのための考え方

JAPAN GAMES MASTERSの活動は、競技の素晴らしさを伝えつつ、スポーツをエンターテインメント化、大会をアミューズメント化していく必要があります。

スポーツのオモシロさを心から楽しんでいただくために、JAPAN GAMES MASTERSのオリジナルグッズは重要なタッチポイントとなります。

右記の図は、JAPAN GAMESにおけるオリジナルグッズの方向性を決定する上での選定クライテリアです。JAPAN GAMES MASTERSにおいても同様に捉え、ブランドにふさわしい印象を構築するためにクライテリアを確認し、グッズ開発をおこなってください。

## グッズ展開を通じて、感じてもらいたい印象やブランド体験を構築するために



スポーツは競技だけじゃない。を体験していただくために。

# スポーツは、もっとオモシロイ。

## グッズ選定クライテリア

- JAPAN GAMESにふさわしい品質感を伝えるため、製品やデザインのクオリティは高いと感じられるか
- アイテム選定において、スポーツとの繋がりが感じられるか
- 多様性や楽しさが伝わる、マルチカラーの表現になっているか
- スポーツシーンだけでなく、日常的に使えるファッション性や機能性が感じられるか
- 幅広いターゲットに受け入れられるシンプルでモダンな印象になっているか

## 4.3

### アイテム展開表現基準

右記はアイテムへの展開におけるブランドロゴや、グラフィックエレメントの表現基準です。

JAPAN GAMES MASTERSをアイテムに展開する際は、JAPAN GAMES MASTERSブランドロゴの表示はフルカラーを優先的に使用します。アイテムの特性や、印刷条件に制限がある場合は、グレースケールまたはモノクロを使用します。

デザインの制作の際に右記の4タイプの中から、上から順に展開可能か検討してください。

※右記はJAPAN GAMESの場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERSの場合も同様です。

#### TYPE\_1

- ・1~2種類展開の場合
- ・4色印刷



Sample Photo



TBD

Sample Photo

背景がグレースケールの際は、ブランドロゴはフルカラーで表示

#### TYPE\_2

- ・カラー展開が可能な場合
- ・2色印刷



Sample Photo

#### TYPE\_3

- ・カラー展開が可能な場合
- ・1色印刷



Sample Photo

#### TYPE\_4

- ・1~2種類展開の場合
- ・1色印刷



Sample Photo



Sample Photo

## 4.4

### グッズデザインサンプル： タオル

タオルのデザインサンプルです。

4.2頁のクライテリアに沿って制作してください。

※カラー、デザインについては一例です。JAPAN GAMES ブランドアセットガイドラインの2.3.1、2.3.2、2.4.1頁を参考に展開してください。

※右記はJAPAN GAMESの場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERSの場合も同様です。

### TYPE\_1

4色印刷



Sample  
Photo

### TYPE\_2

2色印刷



TBD

Sample  
Photo

### TYPE\_3

1色印刷



Sample  
Photo

### TYPE\_4

1色印刷



Sample  
Photo

**グッズデザインサンプル：  
マスク**

マスクのデザインサンプルです。

4.2頁のクライテリアに沿って制作してください。

※カラー、デザインについては一例です。JAPAN GAMES ブランドアセットガイドラインの2.3.1、2.3.2、2.4.1頁を参考に展開してください。

※右記はJAPAN GAMES の場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERS の場合も同様です。

TYPE\_1  
4色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_4  
2色印刷



TBD

Sample  
Photo

TYPE\_3  
1色印刷



Sample  
Photo

## 4.6

### グッズデザインサンプル： Tシャツ

Tシャツのデザインサンプルです。

4.2頁のクライテリアに沿って制作してください。

※カラー、デザインについては一例です。JAPAN GAMES ブランドアセットガイドラインの2.3.1、2.3.2、2.4.1頁を参考に展開してください。

※右記はJAPAN GAMESの場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERSの場合も同様です。

### TYPE\_1

4色印刷



Sample  
Photo

### TYPE\_2

2色印刷



TBD

Sample  
Photo

### TYPE\_3

1色印刷



Sample  
Photo

### TYPE\_4

1色印刷



Sample  
Photo

グッズデザインサンプル：  
トートバッグ

トートバッグのデザインサンプルです。

4.2頁のクライテリアに沿って制作してください。

※カラー、デザインについては一例です。JAPAN GAMES ブランドアセットガイドラインの2.3.1、2.3.2、2.4.1頁を参考に展開してください。

※右記はJAPAN GAMES の場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERS の場合も同様です。

TYPE\_4  
4色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_4  
1色印刷



TBD

Sample  
Photo

TYPE\_3  
1色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_3  
1色印刷



Sample  
Photo

**グッズデザインサンプル：  
ウォーターボトル**

ウォーターボトルのデザインサンプルです。

4.2頁のクライテリアに沿って制作してください。

※カラー、デザインについては一例です。JAPAN GAMES ブランドアセットガイドラインの2.3.1、2.3.2、2.4.1頁を参考に展開してください。

※右記はJAPAN GAMES の場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERS の場合も同様です。

TYPE\_1  
4色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_4  
1色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_4  
1色印刷



TBD

Sample  
Photo

TYPE\_2  
2色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_2  
2色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_2  
2色印刷



Sample  
Photo

**グッズデザインサンプル：  
キャップ**

キャップのデザインサンプルです。

4.2頁のクライテリアに沿って制作してください。

※カラー、デザインについては一例です。JAPAN GAMES ブランドアセットガイドラインの2.3.1、2.3.2、2.4.1頁を参考に展開してください。

※右記はJAPAN GAMES の場合の展開例ですが、JAPAN GAMES MASTERS の場合も同様です。

TYPE\_4  
1色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_4  
1色印刷



TBD

Sample  
Photo

TYPE\_3  
1色印刷



Sample  
Photo

TYPE\_3  
1色印刷



Sample  
Photo