

旭川市報道依頼



各報道機関 様

KJ00739041

2026年10月16日

発信課	総合政策部デザイン・マーケティング課
担当者	大野 皓平
連絡先	電 話 25-9867
	F A X 24-7833
	E-mail design_marketing@city.asahikawa.lg.jp

分 類	イベント・行事 [] 募集 [] 契約・入札 [] 会議・説明会 [] その他 [○]
日 程	令和8年10月16日
発表項目 (行事名)	「旭川市デザインシステム」がグッドデザイン賞を受賞
概 要 (趣旨・日時・ 場所・内容等を 記入すること。)	「旭川市デザインシステム」(※)が、今年度のグッドデザイン賞を受賞しました。 ※「旭川市デザインシステム」とは、市章・徽章をもとにしたデザインのルールと仕組みで、令和6年6月から運用しています。広報物、イベント、公共空間、など、旭川らしさを一貫して、誰にでもわかりやすく伝えることを目的としています。 旭川市では、令和8年1月からデザインシステム「第二章」として、市民利用も開始しており、市民・事業者の皆さんとともに、デザイン都市・旭川のさらなる発展に向けた取組を進めています。 【グッドデザイン賞 受賞概要】 ・受賞名：旭川デザインシステム ・受賞者：株式会社KESIKI 【グッドデザイン賞受賞展「GOOD DESIGN EXHIBITION 2026」】 令和8年10月31日(土)から今年のグッドデザイン賞が集まる受賞展「GOOD DESIGN EXHIBITION 2026」において、本年度受賞デザインとして出展されます。 ・期間：令和8年10月31日(土)から11月5日(木)まで ・会場：東京ミッドタウン (東京都港区赤坂 9-7-1)
添付資料	有 ☒ 無 ☐
報道(取材)に当たってのお願い	詳細についてはHPをご確認ください。 https://design-system.city.asahikawa.hokkaido.jp/ ※グッドデザイン賞を主催している公益財団法人日本デザイン振興会のHP等で公表されます。 https://www.g-mark.org/gallery/winners/37118?years=2026
備 考	

「旭川市デザインシステム」が 「2026年度グッドデザイン賞」を受賞

「旭川市デザインシステム」が、2026年度グッドデザイン賞（主催：公益財団法人日本デザイン振興会）を受賞しました。旭川市は、家具産業やクラフト文化を背景に、ユネスコ・デザイン創造都市として知られています。

一方で、行政広報が部署ごとに制作され、表現の不統一や職員の負担増加が課題となっていたことから、旭川市の徽章をモチーフとしたデザインシステムを構築しました。令和6年6月より運用が開始され、公文書、ポスター、SNS、ごみ袋、職員ユニフォームなど、様々な形で展開しています。テンプレートや生成ツールの整備、職員200名以上へのデザイン教育により、非デザイナーでも一貫した広報物を作る運用体制を実現しました。

令和8年1月には市民や地域事業者にも開放し、デザインシステムを新たな地域価値の創造へ展開しています。行政と地域が共通基盤でつながり、今も旭川らしさを更新し続けています。

◆受賞対象名

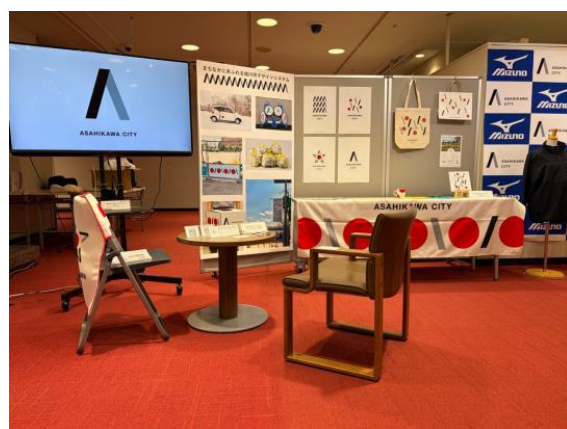
旭川デザインシステム

◆受賞者

株式会社KESIKI

◆事業主体名

旭川市



旭川の魅力発見フェア（近鉄百貨店/あべのハルカス）

◆グッドデザイン賞 審査委員の評価コメント

デザインを都市ブランドの軸に据えた意欲的なプロジェクトである。近代拡張期にデザインを重視し公共空間に取り入れた自治体はいくつか存在したが、そのトレンドは続かず、現代ではデザイン思考が都市政策の核に取り入れられることは稀である。しかし、実は情報環境が発達した2000年以降こそが、デザイン思考が地域ブランディングに大きな効力を発揮できる時代であり、旭川がデザインシステムから地域ブランドをじっくり構築していくことは、その先駆的実践として高く評価できる。国際的な水準のプロジェクトであり、今後の展開に大いに期待したい。

グッドデザイン賞とは

1957年創設のグッドデザイン商品選定制度を継承する、日本を代表するデザインの評価とプロモーションの活動です。国内外の多くの企業や団体が参加する世界的なデザイン賞として、暮らしの質の向上を図るとともに、社会の課題やテーマの解決にデザインを生かすことを目的に、毎年実施されています。受賞のシンボルである「Gマーク」は優れたデザインの象徴として広く親しまれています。

<https://www.g-mark.org/>



デザインの力で 旭川に自律的・創造的な 変化を生み出し愛される 地域ブランドを育む

ASAHIKAWA DESIGN SYSTEMは、
単なるビジュアルの整備ではありません。

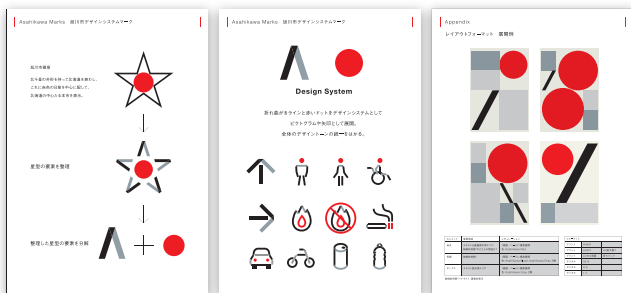


使う人と活動が増えるほど旭川らしさが育ち、
まちへの愛着と誇りが広がる、
自律的・創造的な都市ブランドを育む仕組みです。
市の徽章から生まれた誰もが使える「旭川ブランドの共通言語」を核に、
市民が自ら地域の課題解決を行う実践と、地域行政が創造性を
発揮し続ける人材・組織づくりが連動。魅力的なブランドを
地域自らが生み出す基盤と土壌をデザインしています。

1 使われるほど育ち広がるブランドコミュニケーション

一貫性と自由を両立する、旭川ブランドの共通言語

市の徽章を起点に、マーク、色、書体、レイアウトなどを共通のルールと
ツールとして体系化。媒体を越えて旭川らしさを一貫して伝えながら、
使い手が目的に合わせて組み合わせ、創造性を発揮できる余白を残しています。



ASAHIKAWA Visual Guideline

公開することで、使い手と表現が育っていく

ルールや素材をWebで公開し、2026年1月から市民・事業者・団体も申請・許可を
経て無償で利用できるように。地域の人々が日々の発信や商品、活動に取り入れることで、
旭川らしい表現とブランドとの接点が自律的に広がっていきます。



2 市民自身がまちの可能性を見つけ形にする

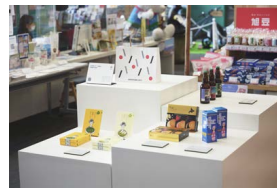
旭川「地域デザインプロデューサー」 育成事業

旭川地域デザインプロデューサー育成事業(ADP)では、
地域のデザイナー、事業者、行政などがデザインの
考え方や実践を学習。フィールドワークから問いの設定、
事業のプロトタイピングを実践し、地域の中に変化を
生み出す担い手を育てました。



市民が課題と機会を見つける 「ビジョン機会map」

市民自ら課題発見と機会創造を行うツール、ビジョン
機会Mapを導入し多分野に展開。食分野では生産者・
事業者・市職員がアイデアを共創。Asahikawa Design
Weekのイベント「あさいち」やお土産のブランディング
プロジェクトへと発展しました。



3 行政が自ら創造し続ける組織へ

道具と働き方から、 職員の創造性をひらく

研修やツール導入など行政内部にもデザインを通じ職員が
自分らしく、楽しく創造性を発揮できる働き方を育て
ます。「デザインジェネレーター」はどんな職員でも文字を
入力するだけで、デザインルールに沿ったチラシや資料を
作れるシステムです。



デザインを、一過性の施策から 行政の中核機能へ

2026年4月、自治体内に「デザイン・マーケティング課」が
新設。デザインの視点と実践を通じ、部署を横断する
課題解決、政策立案、デザインシステムの活用促進を
担います。

