

Vol.5

印刷女子通信

2026.7.30

ver.100

印刷女子 

仲間と未来をつなぐ情報誌：印刷女子通信

刷って、語って、つながって。

印刷女子通信は、印刷業界で働く女性たちが、経験や知見を共有しながら、学び合い、支え合うために立ち上げたメールマガジンです。

編集・発行元のGirls Who Print Japanは、仲間とのつながりが、個人の成長だけでなく、業界全体の前進にもつながると考えています。日々の仕事で得た気づきや課題、挑戦の先にある達成感を共有することで、新たな一步を踏み出す力が生まれると信じています。

本誌では、活動レポート、キャリア支援、国内外の印刷トレンドなど、幅広い情報をお届けします。

読者の皆さまが自身のキャリアや業界の未来を前向きに考えるきっかけとなれば幸いです！

目次

- (1) ダイジェスト版
- (2) 村田金箔様へのご訪問
- (3) 村田金箔様での Q&A
- (4) エプソン販売様での勉強会/交流会 概要
- (5) 参加者による自己紹介
- (6) 「Epson XaILab」ツアー
- (7) 推しアイテム:もちよって、語って、つながって
- (8) Paper Summit Japan 取材プロジェクト
- (9) 今後のイベントについて
- (10) メディアに掲載いただきました。
- (11) お問い合わせはこちら

(1) ダイジェスト版



7月10日、「印刷女子／Girls Who Print Japan 夏の勉強会・交流会 in 東京」を開催しました。

午前には村田金箔社を訪問し、伝統的な金箔技術を起点に、ホログラム箔、デジタル箔、厚盛り加工、食用素材などへ広がる加飾技術と市場動向を学びました。Q&Aでは、素材ごとの加工条件や小ロット対応の可能性に加え、企画・デザイン段階から印刷会社、加工会社、機器メーカーが連携することの重要性が共有されました。

午後はエプソン販売の「Epson XaILab」に約50名が集まり、企業・職種・世代を越えた自己紹介、施設見学、印刷体験、ワークショップを実施しました。参加者は、それぞれが大切にする「押し印刷物」を持ち寄り、7チームに分かれて、魅力の理由と新しい用途・商品・サービスへの発展可能性を議論しました。本イベントから得られた主な示唆

- 印刷の価値は、情報伝達だけでなく、記憶や感情を残すこと、会話や行動を生むこと、文化・専門性・ブランドの物語を社会へ開くことにある。
- 箔、UV印刷、活版、軟包装、特殊紙、透明素材、NFCなどを組み合わせることで、印刷は「見るもの」から「触る・使う・集める・参加する体験」へ発展できる。
- 多様な立場の女性が企業や業種の垣根を越えてつながることは、新しい企画や協働を生み、若い世代に印刷産業の可能性を伝える基盤となる。

今回の勉強会・交流会は、印刷を技術や製品として学ぶだけでなく、一人ひとりの経験や関心を起点に、その社会的・文化的価値を再発見する機会となりました。今後も「刷って、語って、つながって。」を合言葉に、学びと交流、産学・企業間連携を通じて、印刷の魅力を次世代へ開いていきます。

(1) ダイジェスト版



GirlsWhoPrint_Japan

@GirlsWhoPrint_Japan • チャンネル登録者数 1 人 • 2 本の動画

このチャンネルの詳細 ...さらに表示

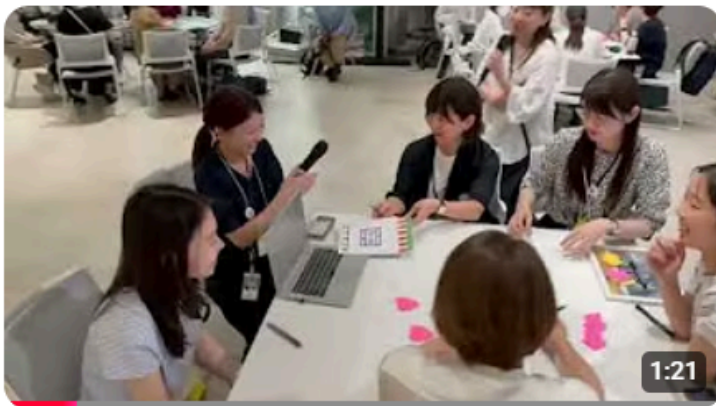
チャンネルをカスタマイズ

動画を管理

動画

再生リスト

投稿



印刷女子 勉強会/交流会 ワークショップ in
20260710「推し印刷アイテム：もちよっ...
16回視聴・22 時間前



印刷女子 勉強会/交流会 ワークショップ in
20260710「推し印刷アイテム：もちよっ...
80回視聴・22 時間前

7/10PMのワークショップの様子を、Youtubeにupいたしました。

www.youtube.com/@GirlsWhoPrint_Japan

推し印刷アイテム：もちよって、語って、つながって

(2) 村田金箔様へのご訪問



村田金箔社は、慶応元年の創業以来、純金箔や蒔絵材料の製造・販売を原点として、「光る」素材の可能性を追求してきた加飾素材メーカーです。現在は、金・銀をはじめとするメタリック箔、カラー箔、ホログラム箔、フィルム、粉体などを幅広く展開し、紙やパッケージ、書籍、カードだけでなく、プラスチック、布、アクリル、化粧品容器、食品など多様な素材への加飾に対応しています。

さらに、デジタル箔、厚盛り加工、精細な模様表現、偽造防止用途、食用金箔や食用ホログラムなど、新しい技術や市場にも積極的に取り組んでいます。伝統的な金箔技術を基盤としながら、商品の高級感や特別感、ブランドの識別性、触覚や視覚による体験価値を高める「付加価値創造企業」として、印刷、パッケージ、エンターテインメント、観光、食品、クラフトなど幅広い分野に提案を広げています。

(3) 村田金箔様での Q&A - 1/2



会社説明後のQ&Aでは、最近の箔市場の動向、素材ごとの加工上の難しさ、デジタル箔の可能性、印刷会社や機器メーカーとの連携などについて意見交換が行われました。

最近の売れ筋としては、落ち着いた光沢を持つ消し金、特殊な色味を表現するスペシャルメタリックカラー、継ぎ目が目立ちにくいシームレスホログラムが挙げられました。また、シルク印刷やインクジェットによる厚盛り表現と箔を組み合わせ、見た目だけでなく触感も楽しめる加飾が注目されています。用途では、トレーディングカードが特に多く、推し活関連商品、ファンシーシール、DVD・CDパッケージ、書籍、各種パッケージなど、エンターテインメントやコレクション分野で需要が伸びているとの説明がありました。

新しい技術としては、インクジェット機と連携したデジタル箔が紹介されました。ニスや接着層をインクジェットで形成し、UVで硬化させながら箔を転写するため、従来の箔版が不要です。版代を抑えられることから、小ロット品や同人誌などに適しています。一方、使用できる箔の種類には制約があり、今後はカラー展開や表現の幅を広げることが課題とされています。さらに、今後取り組みたい分野として、菓子袋やシャンプーの詰め替えパウチなど、グラビア印刷を用いた軟包装への箔加工が挙げられました。

(3) 村田金箔様での Q&A - 1/2



紙以外への箔押しでは、素材ごとに温度、圧力、治具を細かく調整する必要があります。特に、熱で伸縮する素材、革、布、曲面、凹凸のある成形品は難易度が高く、革や布は厚みや表面状態が一枚ずつ異なるため、専門的なノウハウが求められます。紙についても、平滑性、表面コーティング、凹凸、繊維、厚みが仕上がりに影響します。平滑な光沢紙では箔の輝度が高まり、ラフな紙では紙の質感を拾って、やや落ち着いた光沢になります。和紙や深い凹凸のある紙、特殊コーティング紙では事前テストが重要です。

最後に、印刷会社や機器メーカーへの要望として、新しい印刷機、用紙、インク、表面加工に関する情報を早い段階で共有してほしいとの意見がありました。また、細すぎる線や小さな文字など、箔では再現が難しいデザインもあるため、入稿後ではなく企画・デザイン段階から相談することが重要だと説明されました。早期に連携することで、箔の選定やデザイン修正、加工条件の検証ができ、品質と生産性の両方を高められるという点が、Q&A全体を通じた重要な示唆でした。

(4) エプソン販売様での勉強会/交流会 概要



午後の部は、リコーの小林さんとセントラル印刷の関野さんによる挨拶で始まりました。小林さんからは、この交流会を毎回、新しい出会いや刺激を得られる機会として楽しみにしていること、初参加者を含む一人ひとりが、新たな気づきやつながりを持ち帰ってほしいという期待が語られました。

続いて関野さんは、印刷会社、メーカー、メディア、業界団体など、企業や業種の垣根を越えて女性が集まることに、この会の大きな意義があると説明しました。長い歴史を持つ印刷産業が、ここから新しく変化していくためには、多様な立場の人がつながり、自由に意見を交わすことが重要であると強調。また、印刷業界にはデザインやものづくりなど、女性が力を発揮できる領域が多く、将来は若い世代が印刷の可能性を感じ、起業や海外への挑戦につながる場にしたいとの展望も示されました。

その後、会場を提供したエプソン販売への感謝が述べられ、運営スタッフの紹介、プリント体験や見学ツアー、ワークショップなど午後のプログラムが案内されました。参加者同士の交流を促す、前向きで温かな雰囲気オープニングとなりました。

(5) 参加者による自己紹介 - 1/2



約50名の参加者が一人ずつ前に立ち、約1分間で自己紹介を行うことから始まりました。

参加者の構成

参加者は、印刷会社、印刷機・プリンターメーカー、販売会社、インクメーカー、展示会主催会社、業界団体、印刷関連メディア、大学・学生など、印刷業界を中心とした幅広い分野から集まりました。担当業務も、経営、営業、商品企画、マーケティング、広報、デザイン、開発、印刷オペレーション、技術サポート、総務・人事など多岐にわたります。また、新入社員や若手社員から、長年業界を支えてきた経営者・専門家まで、年齢や経験も非常に多様でした。

自己紹介の内容

各参加者は、所属企業や仕事内容に加え、自社の特徴、これまでのキャリア、最近の異動、新たに挑戦している業務などを紹介しました。さらに、旅行、カフェ巡り、スポーツ、音楽、推し活、ものづくり、ペットなど、趣味やマイブームも披露されました。仕事だけでなく、子育てやライフステージ、異業種からの転職経験なども率直に語られ、参加者一人ひとりの人柄が伝わる内容となりました。

(5) 参加者による自己紹介 - 2/2



参加目的

特に多く聞かれたのは、普段接点のない他社・異職種の女性と交流したい、印刷業界全体への理解を深めたい、他社の事例や考え方から新たな視点を得たいという声でした。男性の多い職場で働く参加者からは、他の女性がどのように働き、キャリアを築いているのかを知りたいという期待も示されました。また、印刷の価値や可能性を再発見し、今後の仕事や情報発信、キャリア形成につなげたいという意欲も共通していました。

会場の雰囲気

自己紹介は終始、明るく親しみやすい雰囲気で進みました。異動直後の戸惑いや趣味の話題をユーモアを交えて語る場面もあり、笑いや共感が自然に生まれていたことがうかがえます。参加者同士が後の交流につなげやすい話題を積極的に示しており、緊張感よりも「互いを知り、話しかけるきっかけをつくる」ことを重視した、開かれた自己紹介セッションとなりました。

(6) 「Epson XaILab」ツアー



Epson XaILabは、2026年1月に
新宿ミライナタワーに開設される、法人向
けの共創型ソリューションラボです。

詳細はこちら：

<https://www.epson.jp/showroom/solution-center/epson-xailab/>



(7) 推しアイテム:もちよって、語って、つながって



当ワークショップは、参加者一人ひとりが、自分にとって魅力を感じる「推し印刷物」を持ち寄り、その理由を言葉にすることで、印刷の価値や今後の可能性を考えることを目的に実施しました。

「推し印刷物」は、自社製品や高度な技術を使った印刷物に限りません。仕事に関わったもの、日常で愛用しているもの、思い出の品、推し活グッズ、パッケージ、本、写真、ステッカーなど、本人が「面白い」「大切にしたい」「紹介したい」と感じるものを幅広く対象としました。

■ ワークショップのねらい

- ・ 印刷の魅力を、具体的なアイテムを通して言語化する
- ・ 所属や職種の異なる参加者同士で、多様な視点を共有する
- ・ 技術だけでなく、感情、思い出、体験、文化、ブランドの価値を見つける
- ・ 既存の印刷物や技術を、新しい用途や商品・サービスへ発展させる

(7) 推しアイテム:もちよって、語って、つながって

参加者は少人数の7チームに分かれ、次の流れで話し合いました。

1. 自己紹介と推し印刷物の紹介

各自が持参したアイテムについて、選んだ理由、魅力、思い出、使う人に与える価値などを紹介しました。実物がない場合は、写真や事例、アイデアでの参加も可能としました。

2. チームで1点を選定

全員の発表後、さらに可能性を考えたいアイテムを1点選びました。完成度だけでなく、別用途への展開、新しい利用者、他技術との組み合わせなどの「発展性」を重視しました。

3. 発展アイデアの検討

選んだアイテムについて、用途、素材、形状、商品化、サービス化、イベントや教育との連携など、価値を高める案を付箋に書き出しながら話し合いました。

4. 全体発表

最後に、選ばれたチームが、取り上げたアイテム、その魅力、発展の方向性を全体に共有しました。

■ ワークショップから見えてきたこと

7チームの議論から、印刷には、情報を伝えるだけでなく、

- ・ 思い出を残す
- ・ 好きなものを身近に置く
- ・ 人と人の会話を生む
- ・ 文化やブランドの物語を伝える
- ・ 見る、触る、集める、作る楽しさを生む
- ・ デジタル上の作品を、手元に残る物へ変える

といった幅広い価値があることが見えてきました。

次ページより、各チームについて、参加者が紹介した推し印刷物とその魅力、チームで選ばれたアイテム、発展の方向性を整理します。

(7) Team 1 - 1/2



チーム1は、家庭用プリンターで作る同人誌や押し活グッズ、ステッカー、ホログラム加工、本、名刺などを通じて、印刷が趣味や思い出、自己表現、創作活動と深く結びついていることを共有しました。

■ 各参加者が持ち寄ったアイテムと魅力

Aさん:好きな写真を手軽に印刷して残すアイデア

- ・ 推しやペットの写真を紙に出力し、手元に残す価値を紹介しました。紙の利用が減る中でも、好きな存在を形にして持ちたいという需要は続くという意見でした。

Bさん:家庭用プリンターで作る同人誌

- ・ トレーシングペーパーやOHPシートを使い、キラキラした素材と重ねて光沢感のある表紙を表現。家庭用プリンターでも、素材の工夫で完成度を高められる点が魅力です。

Cさん:ホログラム加工されたゴルフバッグ

- ・ ゴルフ未経験でも「このバッグが欲しいから始めたい」と感じるほど印象的なアイテムでした。印刷や加飾が、新しい行動を生み出す力を持つことが注目されました。

Dさん:ロックバンドのDVDに付属していたステッカー

- ・ ラベル印刷工場を見学したことで、オフセット印刷の美しさや職人技を再認識。制作工程を知ることで、身近な印刷物の見え方が変わる点が魅力です。

Eさん:自ら制作・出版した本

- ・ 紙の種類や厚みを選び、印刷現場と相談しながら制作した一冊です。完成品だけでなく、制作過程そのものが思い出につながっています。

Fさん:将来の事業をイメージして作った名刺

- ・ 将来実現したいVR教育・訓練事業を、ブランド名とともに先に形にした名刺です。印刷物によって夢や目標を可視化できる点が魅力です。

Gさん:写真をクリスタルプレートに挟んだ押し活グッズ

- ・ 家庭用プリンターで印刷した写真を透明プレートに挟み、マスキングテープで装飾したものです。身近な材料で作れる一方、市販品のような完成度があり、自分だけの特別な飾り物にできる点が評価されました。

発表を通じて、印刷には、好きなものへの思いを形にする、夢を可視化する、思い出を残す、制作を楽しむ、新しい行動を生み出すといった価値があることが確認されました。また、透明素材やホログラム、紙の種類などを組み合わせることで、家庭用プリンターでも表現の幅を広げられることが共有されました。

(7) Team 1 - 2/2



■ グループで選んだアイテム

グループでは、家庭用プリンターで印刷した写真を透明なクリスタルプレートに挟んだ押し活グッズを選び、その魅力をさらに高める方法について話し合いました。

透明素材と装飾を組み合わせることで、写真に高級感や立体感を加えられます。また、完成品として販売するだけでなく、利用者が自分で作るDIY体験にも展開できる点が評価されました。

■ 発展の方向性案

- 制作キットにする
- 透明プレート、写真用紙、装飾パーツ、説明書などをセットにする。
- プレート自体に加飾する
- 箔、ホログラム、ラメ、ロゴ、サインなどを加え、公式グッズとしての価値を高める。
- 形状を展開する
- ハート、星、円形、キャラクターやアーティストのロゴ型などに広げる。
- 写真を形状に合わせて印刷する
- プレートの形に合わせたテンプレートやシールを用意し、作りやすくする。
- ライブ会場で制作する
- 当日の写真を選び、その場で印刷・制作して持ち帰れるサービスにする。
- 公式グッズと組み合わせる
- ロゴやライブ名入りのプレートと写真をセットで販売する。
- 完成品とDIY版を用意する
- 手作りを楽しみたい人と、完成品を求める人の両方に対応する。
- SNSで作例を紹介する
- 飾り方や組み合わせ例を発信し、制作意欲や利用方法を広げる。

チーム1では、家庭で生まれた手作りアイデアを、特殊加工、形状の工夫、ライブ会場での体験、公式グッズとの連携によって、自分だけの推しを特別な形で残せる商品・サービスへ発展させる方向が示されました。

(7) Team 2 - 1/2



チーム2では、技術的な驚きのある印刷物から、日常の癒やし、文化や物語を伝えるものまで、幅広い「押し印刷物」が紹介されました。印刷が、素材や用途を超えて、人の感情や行動に関わっていることが共有されました。

■各参加者が持ち寄ったアイテムと魅力

Aさん:UV印刷の亚克力キーホルダー

- 入社後の最初の外出先で制作した記念品です。紙以外の亚克力にも直接印刷できることへの驚きと、仕事を始めた時期の思い出が残る点が魅力です。

Bさん:伸縮するUVインキの印刷サンプル

- 約3倍まで伸びるインキを使い、曲面や変形する素材にも対応。白インキを重ねることで、凹凸や立体感を表現できる点が評価されました。

Cさん:大切にしている聖書

- 人の思いや思想を、印刷によって多くの人に届けられるという、印刷本来の価値を示す一冊です。

Dさん:デジタル印刷による軟包装パッケージ

- 同じ形の袋でも、言語や絵柄を変えて印刷でき、小ロットやパーソナライズに対応できる点が魅力です。

Eさん:食品・飲料と組み合わせるキャラクターグッズ

- アイスに差すピックやカップに取り付けるグッズです。小さな印刷物でも、写真撮影や収集、会話を生む体験につながります。

Fさん:愛犬の写真を入れたスマートフォンケース

- 家庭用プリンターで印刷した写真をケースに入れ、毎日大切な存在を身近に感じられる点が押しポイントでした。

Gさん:日本酒一合缶のラベル

- 小容量の缶によって試しやすさや持ち運びやすさを高め、ラベルで酒蔵や商品の物語を伝える事例です。地域の酒や造り手の思いを届ける媒体として評価されました。

発表を通じて、印刷には、思い出を残す、気持ちを癒やす、文化や思想を伝える、ブランドの物語を表現するといった幅広い価値があることが確認されました。また、紙以外の素材への印刷、伸縮や凹凸、小ロット・多品種への対応など、技術面の可能性にも注目が集まりました。

(7) Team 2 - 2/2



■グループで選んだアイテム

グループでは、デジタル印刷による軟包装パッケージを選び、価値をさらに広げる方法について話し合いました。軟包装は、商品を包むだけでなく、絵柄や言語を一つずつ変えたり、中身を見せたりできるメディアです。小規模な店舗や個人でも、オリジナル包装を作りやすい点も評価されました。

■発展の方向性案

- 透明部分を生かす
- アクリルスタンド、フィギュア、写真、カードなどを見せて飾れるパッケージにする。
- 背景印刷と中身を組み合わせる
- 袋の背面に風景や舞台を印刷し、中のグッズと一体で世界観を表現する。
- 中身で絵柄が完成する仕掛けにする
- お菓子や人形などを、印刷されたデザインの一部として活用する。
- 推し活向けに可変印刷する
- メンバーごとの色、名前、写真、ロゴを変え、限定品や収集商品にする。
- 小規模店舗向けに提供する
- 店舗ロゴや季節柄、顧客名を入れた袋を、小ロットで作れるサービスにする。
- 形状や触感を工夫する
- ハート型やキャラクター型に加工したり、UVインキで凹凸を加えたりする。
- 製造工程を効率化する
- 印刷、切断、チャック付け、製袋などを統合し、小ロットでも作りやすくする。

チーム2では、軟包装を均一な袋ではなく、中身を見せ、個人ごとにデザインを変え、店舗や推しの世界観を表現できるメディアへ発展させる方向が示されました。産業用途の技術を、個人や小規模事業者にも開いていくことが、新しい価値につながるというまとめになりました。

(7) Team 3 - 1/2



チーム3では、布への転写、透明素材を生かしたグッズ、偽造防止印刷、ニスによる質感表現、壁紙の再利用などを通じて、印刷が見ただけでなく、触感、参加性、実用性、環境配慮にもつながることを共有しました。

■ 各参加者が持ち寄ったアイテムと魅力

Aさん:イチゴ柄を転写したハンカチ・タオル

- スキャンした柄を転写紙に印刷し、熱プレスで布へ転写したものです。短時間で制作でき、衣類やメガネ拭き、マグカップなどにも応用できる点が魅力です。

Bさん:中身によって絵柄が完成するハニワの透明ポーチ

- 透明なポーチに輪郭だけを印刷し、中に入れる物の色でハニワの見え方が変わります。使う人が完成に参加できる仕掛けが評価されました。

Cさん:コピーすると文字や模様が現れる偽造防止印刷

- 原本では目立たない文字がコピーすると現れたり、微細文字が消えたりする技術です。偽造防止という実用性に加え、隠れた情報が現れる面白さにも注目が集まりました。

Dさん:ニスで凹凸や触感を表現した印刷サンプル

- ツルツル、ザラザラ、凹凸などをニスで表現し、触って楽しめる印刷物にしたものです。印刷と加工を一度で行えるため、傷や位置ずれを抑えられる点も魅力です。

Eさん:壁紙サンプルを再利用した手帳カバー

- 丈夫で質感のある壁紙を、透明カバーに入れて再利用したものです。廃棄される素材を日用品へ変える、アップサイクルの発想が評価されました。

発表を通じて、印刷には、素材や用途を越えて展開する、使う人が完成に参加する、触感を生む、不正を防ぐ、廃材に新しい価値を与えるといった幅広い役割があることが確認されました。

(7) Team 3 - 2/2



■ グループで選んだアイテム

グループでは、コピーすると文字や模様が現れる偽造防止印刷を選び、より楽しく身近な用途へ発展させる方法を話し合いました。

本来は不正コピーを防ぐ技術ですが、「コピーすると隠れていたものが現れる」という特徴を生かし、コピーする行為そのものを楽しむ仕掛けへ転換する方向で議論が進みました。

■ 発展の方向性案

- コピー版のおみくじにする
- コピーすると運勢やメッセージ、絵柄が現れる仕掛けにする。
- 教育教材に応用する
- 宿題や教材をコピーすると、応援や評価のメッセージが現れるようにする。
- 答案返却に活用する
- コピーした答案に、先生からのコメントや励ましを表示する。
- チラシを持ち帰る仕掛けにする
- 「家でコピーすると秘密の絵柄が出る」と案内し、販促物の保存率を高める。
- 漫画や物語に使う
- 結末、答え、犯人、隠しメッセージなどをコピーで表示する。
- 結婚式や記念日に活用する
- 感謝の言葉や未来への手紙などを、コピーによって現れる演出にする。
- 限定グッズに展開する
- 観光地、アーティスト、キャラクターの絵柄が現れるポストカードなどにする。
- 扇子やうちわに応用する
- 錯視やドット表現を生かし、見方やコピーによって模様が変わる商品にする。

チーム3では、偽造防止印刷を、単に「コピーされないための技術」ではなく、コピーによって驚きや発見が生まれる体験型印刷へ発展させる方向が示されました。教育、イベント、販促、物語、記念日などに応用することで、新しい楽しみ方や商品価値を生み出せるというまとめになりました。

(7) Team 4 - 1/2



チーム4では、立体物や厚い素材へのUV印刷、シルクスクリーンの見本帳、家庭用プリンターで作る押し活グッズ、風合いのある紙に印刷したカードや書籍などを通じて、印刷の多様な価値を共有しました。議論から、印刷には情報を載せるだけでなく、素材の質感を生かす、触って楽しめる表現を作る、好きなものを身近に持ち歩く、デザイナーの発想を広げるといった役割があることが見えてきました。

■ 各参加者が持ち寄ったアイテムと魅力

Aさん:UVプリンターで立体物や厚い素材に印刷したサンプル

- 木板、段ボール、キャンバス、ボードなどに直接印刷したものです。白インクの積層で凹凸を作り、カラーやニスで光沢を加えるなど、紙以外の素材に立体的な表現を施せる点が魅力です。

Bさん:シルクスクリーン表現をまとめたカタログ

- 同じモチーフを使い、紙、色、印刷順序、フロッキー、感温印刷、クリア加工などの違いを比較できる見本帳です。技術の違いが分かりやすく、デザイナーの発想を刺激する点が評価されました。

Cさん:家庭用プリンターで作った押し活用の写真カード

- 好きなK-POPアイドルとキャラクターの画像を組み合わせで印刷したものです。公式グッズにはない自分だけの組み合わせを形にし、スマートフォンケースに入れて持ち歩ける点が魅力です。

Dさん:風合いのある紙に印刷したカードと書籍

- コットン紙やエンボス紙に水性インクジェットで印刷したものです。紙の手触りや凹凸を残しながら印刷でき、低温印刷によって波打ちが少なく、断裁や製本などの後加工にも適している点が紹介されました。

発表を通じて、印刷には、素材の特徴を引き出す、触覚や立体感を生み出す、自分らしい表現を可能にする、制作する人の発想を支えるといった価値があることが確認されました。

(7) Team 4 - 2/2



■グループで選んだアイテム

グループでは、UVプリンターで立体物やさまざまな素材に直接印刷したサンプルを選び、用途をさらに広げる方法について話し合いました。UV印刷は、木、段ボール、キャンバス、ボードなどに直接印刷でき、白インクの積層やニスによって凹凸や光沢も表現できます。この特徴を生かし、家具、住空間、教育、防災、日用品など、生活に近い用途へ広げる方向で議論が進みました。

■発展の方向性案

- 災害用家具に活用する
- 段ボールに柄や案内表示を印刷し、簡易ベッド、椅子、収納家具などに展開する。
- 組み立て式家具やインテリアにする
- 印刷した段ボールやボードを、棚、テーブル、間仕切りとして使えるようにする。
- 交換できる内装材にする
- キッチンなどに貼り、汚れたら交換できるボードとして活用する。
- 日用品に展開する
- コースター、トレイ、収納用品、デスク用品などに好きな柄を印刷する。
- 畳や木材への印刷を広げる
- 素材感を残しながら、住宅や店舗の内装、家具に活用する。
- 触って学べる教材にする
- 動物の皮膚、植物、地形などを凹凸で表現し、図鑑や教材に展開する。
- 触覚で分かる案内表示にする
- 盛り上げ印刷で文字や図形を表現し、指で確認できるようにする。
- 立体的なカードや記念品にする
- 板やボードに直接印刷し、厚みや存在感のある商品にする。
- 耐水性を高める。表面加工や素材選定を工夫し、キッチン用品などにも使えるようにする。

チーム4では、UV印刷を単に「紙以外に印刷できる技術」としてではなく、素材、形、厚み、凹凸を生かし、暮らしの中で使える物へ発展させる技術として捉え直しました。印刷を、見るものから、使う、触る、組み立てるものへ広げられるというまとめになりました。

(7) Team 5 - 1/2



チーム5では、絵本、結婚式のペーパーアイテム、収集したくなる箱や缶、技術見本帳、ステッカー、印刷会社とアーティストの協働作品などを通じて、印刷の多様な価値を共有しました。印刷には情報を伝えるだけでなく、物語を親しみやすく届ける、自分らしさを表現する、集めたくなる気持ちを生む、異なる技術や素材から新しい表現を作るといった役割があることが見えてきました。

■ 各参加者が持ち寄ったアイテムと魅力

Aさん:視点を生かした冊子と、自立援助ホームを紹介する絵本

- ひよこの視点から見える景色を表現した冊子と、社会的なテーマを親しみやすく伝える絵本です。本という形が、難しい内容を手に取りやすくする点が評価されました。

Bさん:結婚式で手作りしたペーパーアイテム

- 家庭用プリンターで封筒や装飾を自作し、好きなキャラクターやデザインを取り入れました。自分らしさと来場者への感謝を形にできる点が魅力です。

Cさん:集めたくなる菓子箱と限定デザインの缶

- 中身が同じでも、印刷された絵柄によって何度も購入したくなり、使用後も小物入れとして再利用できます。印刷が購買意欲、収集性、再利用につながっています。

Dさん:印刷をテーマにしたオリジナルトランプ

- 通常のトランプとして遊べるほか、カードごとの言葉や問いを使って会話や研修のきっかけを作れます。印刷物が人と人をつなぐ道具になる事例です。

Eさん:印刷技術を比較できるサンプルブック

- 白インキの重ね刷り、ニスによる質感、油性印刷とUV印刷の違いなどを実験的にまとめた一冊です。印刷だけでどこまで表現できるかを示し、技術者やデザイナーの発想を広げます。

Fさん:スマートフォンなどに貼るステッカー

- 好きなキャラクターやイベントのステッカーを組み合わせ、身近な物を自分らしく装飾します。小さく手軽でありながら、趣味や個性を強く表現できる点が魅力です。

Gさん:70社と70人のアーティストによる協働作品

- 70人の作品を、70社の印刷会社が異なる紙、色、印刷技法、加工で仕上げたプロジェクトです。特色、蛍光色、白インキ、エンボス、金銀の紙などを通じて、印刷の面白さを幅広く伝えていきます。

(7) Team 5 - 2/2



発表を通じて、印刷には、物語や社会的テーマを伝える、自分らしさや感謝を形にする、収集したくなる魅力を生む、人と人の会話を促す、技術や素材の違いから新しい発想を生むといった価値があることが確認されました。

■ グループで選んだアイテム

グループでは、70社の印刷会社と70人のアーティストによるコラボレーション作品を選びました。すべて異なる紙、印刷技法、印刷順序、加工で作られており、紙の色や質感、インキ、ニスなどによる見え方や触り心地の違いを、一度に体験できる点が評価されました。

■ 発展の方向性案

- 印刷会社を巡るスタンプラリーにする
- 各社に作品を置き、来場者が訪問して集める仕組みにする。
- 回遊型イベントにする
- 専用台紙や冊子を用意し、御朱印のように作品やサンプルを集められるようにする。
- カード形式でコレクション化する
- サイズを統一し、紙や技法の違いを比較しながら楽しめるようにする。
- 技法の解説を付ける。紙、インキ、印刷順序、加工方法を記載し、学べる教材にする。
- 工場見学と組み合わせる
- 若者や学生が制作現場を訪れ、機械や職人の仕事を見た上で作品を受け取れるようにする。
- 共同制作を継続する
- 毎年テーマを変え、作家、学生、地域のクリエイターが参加できる企画にする。
- 贈れる印刷物にする
- ポストカードや手紙として使える形にし、鑑賞だけでなく贈る用途を加える。
- デジタル作品を物質化する
- 画面上で活動するクリエイターに、紙や印刷技術を選んで作品化する機会を提供する。

■ チーム5では、印刷物の魅力は、紙、インキ、技法、加工の違いを実際に見て、触って、集められる**「物質としての豊かさ」**にあると整理されました。協働作品を、展示だけでなく、回遊、収集、学びの体験へ発展させることで、印刷会社とクリエイター、生活者をつながられるというまとめになりました。

(7) Team 6 - 1/2



チーム6では、写真、NFC機能を組み込んだボードゲーム、赤ちゃん向け絵本、和紙ラベル、家族のための冊子、活版印刷、レシートプリンターなど、多様な「押し印刷物」が紹介されました。印刷には、思い出を残す、デジタル技術と組み合わせて新しい遊びを生む、親子の時間を豊かにする、人と人の会話を促す、素材や手触りによって価値を高めるといった役割があることが共有されました。

■各参加者が持ち寄ったアイテムと魅力

Aさん：A4サイズに印刷した写真

- ・ スマートフォンで見るだけでなく、飾る、渡す、見返すことができ、思い出を手元に残せる点が魅力です。

Bさん：NFC機能を使ったボードゲーム

- ・ 印刷カードにICチップを組み込み、スマートフォンをかざして遊ぶゲームです。早押し要素を加えた、デジタルとアナログの融合が特徴です。

Cさん：ホログラムを使った赤ちゃん向け絵本

- ・ 強い色やキラキラしたホログラムによって、視力が発達途中の赤ちゃんにも興味を持ってもらえる絵本です。親子の時間や発達を支える点が評価されました。

Dさん：和紙に印刷した日本酒ラベル

- ・ 新しいインクによって、通常の和紙にも耐水性のある印刷を可能にしたラベルです。和の質感を生かしながら、小ロット・低コストで制作できる点が魅力です。

Eさん：両家顔合わせのために作った冊子

- ・ 挨拶や写真、二人の紹介をまとめた冊子です。初対面の家族同士の会話を生み、場を和ませるコミュニケーションツールになりました。

Fさん：凹凸と手触りを生かした活版印刷物

- ・ 紙に版を押し込むことで凹みを作り、見た目だけでなく触覚でも魅力を感じられる印刷物です。単色や特色による素朴な表現も特徴です。

Gさん：スマートフォンと連携するレシートプリンター

- ・ 写真やメモ、買い物リストを細長い紙に出力できる小型プリンターです。データをすぐ紙にし、切り取る行為そのものを楽しめます。

発表を通じて、印刷には、思い出を残す、親子や家族の時間を豊かにする、会話を生む、デジタル体験に手触りを加えるといった幅広い価値があることが確認されました。また、NFCやアプリとの連携、耐水インク、紙の凹凸や質感の活用など、従来技術と新技術を組み合わせる可能性にも注目が集まりました。

(7) Team 6 - 2/2



■グループで選んだアイテム

グループでは、凹凸と手触りを生かした活版印刷を選び、その技術をどのように残し、発展させるかを話し合いました。活版印刷は、実際に触れることで初めて分かる魅力があり、一般的な平面印刷にはない付加価値があります。一方で、対応する会社や設備が減少しているため、名刺やポストカード以外の新しい用途や、体験として伝える方法が必要だという意見も出ました。

■発展の方向性案

- 書籍の表紙や帯に使う
- タイトルや模様凹凸を付け、手に取った時の印象を高める。
- 観光商品に展開する
- 和紙や地域の図柄と組み合わせ、限定カード、しおり、はがきにする。
- 体験イベントを開く
- 小型印刷機を使い、来場者が自分でカードや記念品を作れるようにする。
- 柔らかい紙と組み合わせる
- 和紙などを使い、凹凸をよりはっきり感じられる商品にする。
- 写真をレトリックに表現する
- 粗い網点を生かし、昔の新聞のような風合いに仕上げる。
- 包装に応用する
- 紙袋やパッケージのロゴに凹凸を付け、触覚でブランドを伝える。
- 教材や案内に使う
- 指でたどれる図形や模様、触って分かるカードに展開する。
- 重ね刷りで表現を広げる
- インキを重ねたり色を組み合わせたりして、厚みや立体感を高める。
- 現代的なデザインと組み合わせる
- 若いデザイナーやアーティストの作品に取り入れ、新しい見せ方を提案する。

チーム6では、活版印刷の価値は、古い技術であることではなく、紙を押し、凹凸を作り、触覚を通じて印刷を感じられることにありと整理されました。書籍、観光、包装、教育、体験イベントなどに広げることで、現代の生活や表現に新しい価値を加えられるというまとめになりました。

(7) Team 7 - 1/2



チーム7では、美術館のポストカード、箔加工を使った動物グッズ、仕掛けのあるメッセージカード、黑板アートの保存作品、同人誌などを通じて、印刷の多様な価値を共有しました。

議論から、印刷には、記憶を残す、感情を伝える、作品を保存する、個人の強い関心や専門性を社会に開くといった役割があることが見えてきました。

各参加者が持ち寄ったアイテムと魅力

- Aさん: 博物館や美術館で購入したポストカード
- 展示作品を自宅に持ち帰り、飾ったり見返したりできる点が魅力です。拡大して見ると、網点や表面加工など、カードごとの印刷表現の違いも楽しめます。
- Bさん: 箔加工を使った動物グッズ「キラキラZOO」
- 切り絵のデザインとホログラム箔を組み合わせた商品です。動物ごとに異なる箔や模様を使い、視覚的な楽しさと高級感を生み出しています。
- Cさん: 皮をむくように開くメッセージカード
- 果物の形をしたカードで、周囲をめくるとメッセージが現れます。読むまでの行為そのものが体験となり、短い言葉にも特別感を加えられます。
- Dさん: UV印刷で保存した黑板アート
- 消されてしまう黑板アートを撮影し、黑板に近い凹凸や質感を付けて印刷したものです。作品を、その手触りや雰囲気まで含めて残せる点が評価されました。
- Eさん: 布や生活空間へ展開する印刷表現
- 写真やデザインをクッションや布へ転写し、生活空間を自分好みに変える事例です。見る角度で絵柄や奥行きが変わるレンチキュラー印刷にも注目が集まりました。
- Fさん: Excelをテーマにした同人誌
- Excelの使い方や歴史、個人的なこだわりを扱った専門的な同人誌です。商業出版では扱いにくいテーマでも、強い関心を持つ個人が自由に形にできる点が魅力です。

発表を通じて、印刷には、作品や思い出を保存する、贈る相手に特別な体験を提供する、素材や加工によって表現を広げる、個人の趣味や専門性を社会に届けるといった価値があることが確認されました。

(7) Team 7 - 2/2



■ グループで選んだアイテム

グループでは、マニアックなテーマを自由に形にできる同人誌を選び、さらに広げる方法について話し合いました。同人誌は漫画や小説に限らず、Excel、歴史、IT、評論など、商業出版では成立しにくい内容も冊子にできます。読者が多くなくても、そのテーマに強い関心を持つ人にとっては高い価値があります。また、サイズ、形、紙、加工を工夫することで、物としての魅力も高められます。

■ 発展の方向性案

- ・ 専門的で意外性のあるテーマを掘り下げる
- ・ Excel、IT、歴史、仕事上のこだわりなどを、徹底的に深掘りする。
- ・ 形状を工夫する
- ・ 超短編、手のひらサイズ、変形判など、内容と形を連動させる。
- ・ 初心者向けの制作支援を用意する
- ・ テンプレート、入稿支援、少部数プランを整え、初めてでも作りやすくする。
- ・ デジタル印刷で小ロット対応する。在庫や費用を抑え、数十部からでも出版できるようにする。
- ・ 専門分野別のイベントを開く
- ・ Excel、IT、歴史、評論など、特定テーマに限定した即売会や交流会を開催する。
- ・ オンラインとリアルを組み合わせる
- ・ 即売会、通販、デジタル告知を活用し、国内外の読者へ届ける。
- ・ 海外向けに展開する
- ・ 翻訳版、越境EC、海外イベントなどを通じて、日本の同人誌文化を発信する。
- ・ グッズや展示へ広げる
- ・ 冊子のキャラクターや世界観を、ステッカー、カード、Tシャツ、展示へ展開する。
- ・ 紙や加工で魅力を高める
- ・ 箔、蛍光色、発光加工、特殊紙などを活用し、内容と印刷表現を組み合わせる。
- ・ 参加型の文化も発信する
- ・ 売り手と買い手を分けず、参加者全員でルールやマナーを共有する文化も含めて紹介する。

チーム7では、同人誌の価値は、商業出版では拾われにくい強い関心や専門性を、紙の冊子として共有することにあると整理されました。少部数印刷、専門イベント、オンライン販売、海外展開を組み合わせることで、個人的な趣味から、文化、コミュニティ、ビジネスへ広げられるというまとめになりました。

(8) Paper Summit Japan 取材プロジェクト

次回の印刷女子通信/メルマガで、詳細をお伝えいたします！



(9) 今後のイベントについて

(i) 次回の定期勉強会/交流会は、11月の予定です。

印刷女子通信/メルマガで詳細を配信いたします。

登録はこちら → [印刷女子.style/newsletter](https://shyuu-joshi.style/newsletter)

(ii) 女子中高生夏の学校2026 ポスターセッション

- ・8/9のポスターセッションに出展いたします。
- ・中学生・高校生の女性たちに、印刷業界で働く魅力をつたえる展示ができればと思います。



(10) メディアに掲載いただきました。

IT Media様

企業や業種の垣根を越えるコミュニティ「印刷女子」が提示する、
“推し”から始まる新しい価値創造と印刷ビジネスの可能性

<https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/2607/20/news006.html>

ニュープリネット様

印刷女子「夏の勉強会＆交流会 in 東京」レポート:「村田金箔」とエプソン販売の最新ショールーム「EPSONXaILab」を巡る 50名超の印刷女子が参加、業界の女性活躍推進へ着実な歩み

[詳細はこちら](#)

日刊工業新聞様

ガールズ・フー・プリント、印刷業界の女性が交流 「推しグッズ」共感

[詳細はこちら](#)

総合報道様

7月10日、「印刷女子／Girls Who Print Japan 夏の勉強会・交流会 in 東京」が開催されました。

[詳細はこちら](#)

(11) お問い合わせはこちら

印刷女子通信(メルマガ)へのご登録はこちら

→ Googleで検索「印刷女子.style」 or 下のQRコードから



 080-4799-2960 (Keypoint / 清水祐介)

 yusuke.shimizu@keypointintelligence.com

 <http://印刷女子.style/>

Girls Who Print Japan 事務局



小林 可奈

株式会社リコー



永嶋 ゆり

株式会社 日本HP



青木 理恵

株式会社
SCREEN
グラフィック
ソリューションズ



関野 里美

セントラル印刷
株式会社
全日本
印刷工業組合
連合会 理事



加藤 三紀子

一般社団法人
日本印刷産業連合会



築山万里子

アサヒ精版株式会社
大阪府
印刷工業組合



清水 祐介

キーポイント
インテリジェンス
株式会社