

●分野ごとのこれまでの成果

都市の発展過程やそこで生まれ育った文化を見つめるための資料や作品のコレクションを収集。また、その調査研究を通じた専門性の高い企画展を実施。
 「都市と人間」を基本テーマにしながら、分野ごとに明確なねらいを持ったコレクションを保有している。コレクションをベースにした調査研究の成果は、研究紀要の論文や、企画展、図録等にまとめられており、現在の活動につながっている。

	分野	コレクションの特徴	主な企画展
博物館部門	考古	・市内各地から出土した考古遺物	・弥生の食展（1995年度） ・郡の役所と寺院（2003年度） ・川崎・縄文・一万年展（2009年度） ・郷土・川崎を掘る（2012年度）
	歴史	・市内旧家からの寄贈古文書類 ・東芝を中心とする家電製品類	・「東海道」読本（1994年度） ・池上太郎左衛門幸豊（2000年度） ・カワサキ・シティ（2013年度） ・旅する人びと（2016年度）
	民俗	・唐箕など、農機具類 ・大師河原の漁撈具 ・あかりコレクション	・妖怪展（1993年度） ・海と人生（1995年度） ・「日本の幻獣」展（1996年度） ・灯りの情景展（2009年度）
美術館部門	美術・文芸	・川崎市に所縁のある作家の作品や資料、またはコレクション ・安田靫彦	・安田靫彦 歴史画誕生の軌跡（2010年度） ・人間国宝 濱田庄司 展（2008年度）
	写真	・戦後日本の代表的な写真家100名の写真作品（オリジナル・プリント） ・国内外の優れたドキュメンタリー写真作品（1840年代以降の仏、英、米、日本、中国を中心とする重要な作家や事象の写真。同時代のオリジナル・プリント多数。モダン・プリントも含む） ・木村伊兵衛賞受賞作品（オリジナル・プリント） ・国内外のグラフ雑誌（1920～40年代）	・戦後日本写真の展開（1945-1980）展（1988年度） ・TREND'89 現代写真の動向展（1989年度） ・パウハウス/芸術教育の革命と実験（1993年度） ・木村伊兵衛写真賞の軌跡1975-1999（1999年度） ※以降5年毎に企画展を開催。 ・森山大道 1965-2003：光の狩人／開館15周年記念（2003年度）
	漫画	・江戸から現代まで日本漫画史を通観できる資料群 ・須山計一、片寄貢などの漫画史家の収集資料 ・下川凹天、穴戸左行などの作家の遺品資料 ・岡本一平、清水崑、近藤日出造、富田英三らのまとまった原画 ・ジョルジュ・ビゴーの作品群 ・19世紀からの海外の諷刺漫画雑誌群	・昭和のマンガ展(1990年度) ・日本の漫画300年（1994年度） ・現代漫画のバイオニア 没後50年岡本一平展(1995年度) ・フランスコミックアート展(2003年度) ・のらくろであります！ 田河水泡と子供マンガの遊園地<ワンダーランド>(2019年度)
	グラフィック	・アール・ヌーヴォー、アール・デコ時代の欧米のポスター ・第二次世界大戦以後の欧米の現代美術作家による版画 ・大戦期における戦意高揚を目的としたポスター ・1988年以降に購入・寄贈された日本の現代グラフィックデザイナーによるポスター ・19世紀末から1980年代までの主に欧米のグラフィック的に優れた雑誌およびマガジンカバー、書籍など	・グラフィックパワー(1989年度) ・ホイッスラーからウォーホールまで—版画にみるアメリカ美術の100年（1999年度） ・グラフィック・デザインのモダニズム（2000年度） ・街角に咲いた芸術—世紀末フランスの華麗なポスター—（2004年度） ・複々製に進路をとれ 粟津潔60年の軌跡（2009年度） ・田名網敬一の楽園 空中回廊（2019年度）
	映画	・インディペンデント映画（1950年代以降の独立プロ作品、ATG配給日本映画、松本俊夫監督作品、1990年代以降のアルゴ・プロジェクト作品など） ・希少な海外映画（ケン・ローチ監督作品、レンフィルム作品など） ・ドキュメンタリー映画（『セレベス』、亀井文夫監督作品など） ・ノンフィルム資料（ポスター、脚本、直筆原稿、久保一雄原画資料など）	・夢幻巡礼 映画美術監督木村威夫の世界(2002年度) ・特集上映『レンフィルム祭』（国際交流基金・朝日新聞社・大阪国際交流センター共同開催）（1992年度） ・特集上映『10周年コレクション上映 自由という地平1 戦後独立プロの多面性』（1998年度） ・特集上映『映画における川崎の情景』（2019年度）
	映像	・世界各国で制作された幅広い範囲に渡るビデオ ・各種コンクールで評価を得た作品群 ・ビデオアート、コンピューターグラフィックスなど新しい映像表現の可能性を追求した作品群 ・牛山純一資料 ・実相寺昭雄資料	・実相寺昭雄展-ウルトラマンからオペラ「魔笛」まで-(2011年度) ・ブラウン管の時代ビデオアート～ネット時代のビデオ(2012年度) ・映像のクリエイティビティ ナム・ジュン・パイクとシゲコクボタ(2016年度)

● 分野間連携のこれまでの成果

「都市と人間」を基本テーマに開館当初から現在まで、博物館部門と美術館部門の各分野の強みを連携させた企画展を実施。
 特定のテーマについて、博物館部門の歴史や民俗の視点と、美術館部門の表現の視点から、内容を掘り下げて紹介していく企画展が実施されている。また、博物館部門の資料と美術館部門の作品を組み合わせる展示を構成する試みが実施されている。

【主な連携の成果】 ※過去の年報より抜粋

- 1989（平成元年）**
 ・教育普及事業・漫画部門「漫画家が描き、語る川崎の風景」
 講師の漫画家たちに事前に川崎を見てもらい、その印象を描いてもらった作品をもとに川崎の個性、川崎の現在について語ってもらった。
- 1992（平成4年）**
 ・教育普及事業・考古部門「原初の造形をもとめて」
 原初の造形の意味を探ろうと試みた。
- ・教育普及事業・歴史部門「絵画資料にみる中世社会」
 絵画資料に描かれた中世社会を絵解き風に解説し、中世という時代を身近なものとして考える機会とした。
- 1993（平成5年）**
 ・「漫画に記録された関東大震災」展
 漫画家が参加して描いた「関東大震災図絵」を中心に雑誌や写真を展示し、大震災がどう記録されていったかを紹介。
- 1994（平成6年）**
 ・「川崎市市制70周年記念プロジェクト カワサキ・モニュメント」展
 当時の最前線の写真家11名に川崎の記録を委託し、その作品を展示した。
- 1996（平成8年）**
 ・「日本の漫画300年」展
 江戸時代を今日の漫画文化興隆の原点と捉え、300年にわたる漫画文化の広がりを歴史的に紹介。
- 1998（平成10年）**
 ・「ミュージアムコレクション」展（2部構成）
 I部では、「メディアと大衆」と題し、ポスターや漫画、写真などの複製芸術のメディアが、社会の大衆化が進行していった近代社会にどのような内容を伝え、表現していったのかを紐解く。
 II部では「博物館の眼」と題し、考古・歴史・民俗部門の収蔵品から、造形や意匠、表現という観点に立って展示。
- 2000（平成12年）**
 ・「一都市と社会の100年—新世紀元年1901/2001 20世紀を迎えた人たちが夢見た未来は実現したのだろうか」展
 現代から100年前まで時間を遡りながら、私たちの暮らしの背景や、20世紀がどのような時代であったのかを所蔵品から振り返る。ポスターや産業資料、民具、写真、歴史資料などを展示。
- 2005（平成17年）**
 ・「メイド・イン・カワサキ」展（2部構成）
 第1部で産業都市川崎のあゆみを産業製品から紹介し、第2部では都市・川崎の過去・現在・未来を表現する現代美術作品を公募・審査・展示した。関連展示として、ギャラリー展示で川崎をテーマに制作された美術作品や写真、漫画を紹介。
- 2008（平成20年）**
 ・「オキナワ/カワサキ—二つの地をつなぐ人と文化—」展
 沖縄の美術工芸品や写真、川崎市のコレクションの陶芸品、岡本太郎作品などを紹介しながら、沖縄と川崎市の歴史的な関係を紐解いている。
- 2009（平成21年）**
 ・「安田靫彦展—歴史画誕生の軌跡—」展
 安田靫彦が歴史に触れる中で行ってきた創作活動の軌跡を紹介。
- 2013（平成25年）**
 ・「開館25周年記念教育普及事業「柴川敬之 2000年度の今に触れる☆プロジェクト」
 「2000年後に発掘された現代社会」をテーマとした展覧会やWSを実施。
- 2014（平成26年）**
 ・「日清・日露戦争とメディア」展
 日清・日露戦争に関わる錦絵、漫画、写真、ポスター、雑誌、歴史資料などの作品・資料を総合的に展示し、二つの戦争でメディアが果たした役割を紹介。
- 2015（平成27年）**
 ・「古鏡—その神秘のカー—」展（運動展示）
 弥生・古墳時代の鏡を紹介した企画展と、会期をほぼ同じくして、アートギャラリーにて「鏡—Reflected Images」展を開催。「鏡」をテーマに、ビデオ・アート・写真作品の中から、反射や鏡面を表現に用いた作品を展示。
- 2019（令和元年）**
 ・「開館30周年「都市と人間」コレクション展—都市×モニュメント×カストロフィ—」
 大災害などのカストロフィによって幾度となく壊され、作り上げられてきた川崎・パリ・東京のモニュメントに焦点を当て、都市風景を描いた版画・写真・ポスター作品、ニュース映像や歴史資料から、カストロフィと都市について迫る。



1994「カワサキ・モニュメント」：現代の川崎市の姿を、写真家のまなざしを通して切り取って提示した。



2005「メイド・イン・カワサキ」：川崎の産業の歴史と、川崎の歴史・未来を表現した現代美術作品を合わせて展示した。



2008「オキナワ/カワサキ」：川崎と沖縄の関わりの中で、館所蔵の陶芸作品や作者がどのように影響を受けたかを、関係性の歴史を追いながら追及した。



2014「日清・日露戦争とメディア」：戦争時のメディアの役割を、歴史資料と多様な媒体の作品から検討し、戦争と表現性の歴史を追いながら追及した。



2015「古鏡展」：ギャラリー展で「鏡」や「反射」の表現を扱い、考古の企画展と対で考えさせる取組み。



2019「都市×モニュメント×カストロフィ」：都市が経験してきたカストロフィを多様な媒体の作品と歴史資料から検討した。

● 市民連携・地域連携・観光振興に関するこれまでの成果（2004年以降）

■ 地域連携の成果

学校連携事業が充実。公共施設との連携も多い。多国籍文化を反映した事業も散見。

2007

・「第10回野外ライブ「エスニック夏祭り！」にてベトナム料理など多国籍料理店が出店。

2008

・「川崎ぐるっと博物館」アートガーデン川崎や各区の市民ギャラリーを巡回。総入場者数5000人以上。

2009

・多摩美術大学・川崎総合科学高等学校との連携で巨大オブジェを制作公開「キラメキ☆夢のペットスター」

・川崎・エジプト親善協会に会場を提供し、「エジプトの児童画と悠久6000年のエジプト写真展」開催

・日韓現代美術展実行委員会に会場を提供し、「日韓現代美術展」開催

2012～

・横浜国立大学との連携による「アートツール・キャラバン」を実施。教育人間科学部美術教育ゼミナールが開発したアートツールを使用した造形WS。

2012

・「つながるとどろきーアーティストと町工場、モノづくりの現場」プログラムの中で、夏休みの小学生を対象に、現代美術作家2組と等々力工業会の廃材を利用した共同制作WSを実施。

2013

・「カワサキ・シティ日本を牽引する街」展の展示品として、明治大学理工学部建築学科の作品を展示。西丸子小学校とまちづくりWSを実施。

・「開館25周年記念教育普及事業「柴川敬之 2000年度の今に触れる☆プロジェクト」にて川崎市立養護学校・川崎市立聾学校、西中原中学校と制作WSを実施。成果は「ABCアート・ブック・クラブ」の本としてまとめた。

・開館25周年記念フェスティバル「食とアートと音楽と」を開催。ライブドローイングやアートパフォーマンス、コンサート、写真展、映画上映などを実施。地元の食品サンプル企業によるWSを開催。

2014～

・市役所第三庁舎にて「川崎の歴史と文化」をテーマとしたサテライト展示を実施。

2014

・「第19回 JAALA国際交流展」でJAALA美術家会議事務局と連携。

2015～

・川崎市立川崎病院にて収蔵品や展示に関連したWSを共同で実施。

2016

・東海大学課程資格教育センターとの連携によりユニバーサル・ミュージアムの実現を目指すWSを実施。

継続事業

「フロンターレ展」、「川崎ジュニア文化賞受賞作品展示」、「川崎市立中学校造形展」、「創造する子ども展」「川崎市中学校理科作品展」、社会科教育推進事業（川崎市の小学生を対象に二ヶ領用水の歴史等を学ぶプログラム）は平成4年以降継続的に実施。



市内小中学校とは、継続的に展示や教育連携事業を展開。



「創造する子ども展」



2013
明治大学理工学部建築学科の作品を企画展で展示。



2016
東海大学課程資格教育センターと行ったWS。

■ 市民連携の成果

多様な立場の市民に配慮した事業や、作家連携・市美展など美術系部門の事業が目立つ。

2011

・「カワサキ・ティーンズ・プロジェクト2012『つながるインスタレーション』アーティストと10代の参加者がWSを通じて共同でインスタレーション作品を制作し発表。

2012～

・高齢者福祉プログラムを実施。（回想法プログラム、対話による鑑賞会など）

2012

・「郷土・川崎を掘るー川崎考古学研究所の活動の軌跡ー」にて、川崎考古学研究所（市民により私設）からの寄贈資料を一堂に紹介。

2013～

・障がい者福祉プログラムの一環として、視覚障がい者とともに美術鑑賞WSを実施。H26ダンスWS。

2013

・「新世代アーティスト展 in Kawasaki セカイがハンテンし、テイク」にて8組の現代美術家の作品を館内・館外各所で展示。若手作家の支援に重点を置き、新たな川崎ゆかりのアーティストを創出する活動へとつなげる。滞在制作プログラムも併せて実施。

・「開館25周年記念教育普及事業「柴川敬之 2000年度の今に触れる☆プロジェクト」にて川崎市立養護学校・川崎市立聾学校、西中原中学校と制作WSを実施。

2014

・「ABCアート・ブック・クラブ」にて中高生を対象に、収蔵分野の技法を使った本を制作するWSを実施。

・「アートとあそぼう プラバ2014ーかわさきアートフェスティバルー」…「BRA-BA」という団体の会員と市民ミュージアムが協力して実施。※WSやトークショー、コンサート、展示、フードマルシェ、物産展など

2017

・「かわさきマイスター20年展」にて川崎市が認定するかわさきマイスターの優品展示やワークショップ実演を実施。

2020

・「昔のくらしと家庭の道具2019」展に合わせ、宮内祭囃子保存会等を講師とした伝統芸能講座を実施。

継続事業

「ママカフェ」、「ベビーカートゥー」、「おやじ de ミュージアム」、「かわさき市美術展」、ボランティア活動支援

■ 観光振興の成果

映像分野に絡んだイベントにより、「映像のまち・かわさき」「音楽のまち・かわさき」に貢献。

2003～2008

・「カワサキ・ティーンズ・プロジェクトティーンズ弾き語りコンサート『I STAND ALONE』」公募で選ばれた10代がオリジナル曲を弾き語り。星野源や曾我部恵一等がゲストとして共演している。

2004

・「KAWASAKIしんゆり映画祭」の新たな試みとしてジュニア映画制作WSに協力

2006

・「かわさきデジタルショートフィルムフェスティバル」の上映会場となる

2009

・夏の夕涼みの野外ライブ『夏まつり！ サンセットライブ』開催。

2016

・「映像のまち・かわさき」連携上映

2019

・「映画における川崎の情景 開館30周年記念 「映像のまち・かわさき」フェスティバル2018連携」上映プログラム

継続事業

・逍遥展示空間にて市内アーティストや若者を集めた音楽イベントやパフォーマンスを定期的実施
・映像ホールでの各種映画上映



2013～
視覚障がい者と作るWS。



2013
「セカイがハンテンし、テイク」展で若手作家の滞在型プログラムを実施。



2009
「サンセットライブ」を開催し、若手ミュージシャンを支援。

● 直面している課題

美術館

1. 各分野の専門ミュージアムの台頭
漫画や写真、映像などを中心に、その分野だけを扱う専門のミュージアムが出来ている。開館当初に注目されていた分野の真新しさが薄れてきている。



東京都写真美術館 ※公式HPより転載 SKIPシティ ※公式HPより転載 京都国際マンガミュージアム ※公式HPより転載

美術館

2. 表現手法の多様化

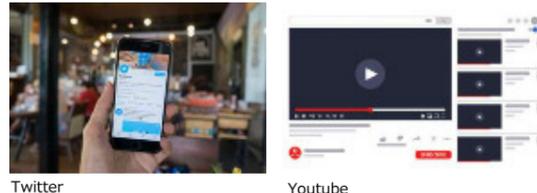
スマートフォンで読むことを前提にした漫画や、最新デジタル技術を使ったメディアアート、場所に依存して成立するインスタレーションアートやストリートアート、一般市民が見出す工場夜景アート等、これまでの分野の垣根を越えた芸術作品が登場。新たな枠組みでの捉え方が必要になってきている。



美術館

3. 「大衆芸術」の変化

SNSやオンライン対話等の普及により、誰もが表現者・発信者になれる時代となり、一般市民とアーティストの区別が曖昧になりつつある。開館当時は、時代を反映するものとしての「複製芸術」・「大衆芸術」を対象として計画されたが、現在は、著名作家に注目しているだけでは「大衆芸術」の実態を捉えきれなくなっている。



博物館

4. 扱うべきテーマの変化

時代の経過とともに、平成を含めた近現代史の調査研究展示が必要となっている。また、地球環境の変化に伴い大規模自然災害が頻発するようになってきており、災害史についても検討が必要になってきている。



※江戸東京博物館HPより転載



美術館 博物館

5. 多様性への配慮

社会的包摂が重要視される時代となり、ユニバーサルミュージアムへの取り組みが求められ、多様な立場の方に配慮した展示やプログラムの検討が必要になってきている。

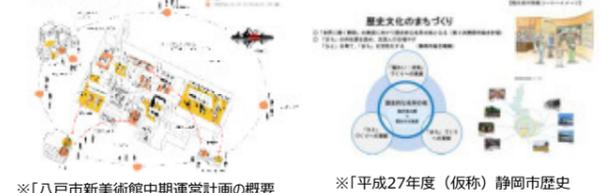


※川崎市文化財団HPより転載 ※徳島県立美術館HPより転載 「あるがままのアート」展 ※インターネットミュージアムHPより転載

美術館 博物館

6. ミュージアムに求められる役割の変化

これまでの博物館・美術館の基本機能に加え、地域連携や市民連携により、地域を活性化したり、まちづくりに寄与できるミュージアムとなることが求められるようになってきている。



※「八戸市新美術館中期運営計画の概要について」より図を転載

※「平成27年度（仮称）静岡市歴史文化施設建設基本計画」より図を転載

● 時代の変化について

開館時（1988年頃）の状況

美術館

- **社会的背景** ※「常設展示図録」「現代映像文化センター（仮称）基本計画報告書」「同基本構想報告書」を参考
 - ・油絵や彫刻を中心とした静的な美術から、**コマーシャルと結びついた様々な「複製芸術」の時代への変化。**
 - ・美術に対する権威主義、名作主義の傾向から、**あらゆる人に開かれた芸術への変化。**
 - ・大型・高画質テレビやビデオテープ、ホームビデオ等の映像機器が一般に普及。
 - **当時の「大衆芸術」** ※「現代映像文化センター作品収集報告書」を参考
 - ・ポスター、グラフィック・デザイン、イラストレーション、版画 …マス・メディアの発達と並行して普及・発展。
 - ・漫画 …印刷物をメディアとする大衆文化の代表。映像など他のメディアと結合し、マスメディア全体に影響。
 - ・写真 …記録媒体であると同時に、大衆芸術、現代芸術の一分野を形成するメディアに変化。
 - ・ビデオ …テレビ放送をはじめ様々なメディアを通じ、報道、教育、娯楽などの目的で利用されるように。
 - ・映画 …市民の余暇・文化活動のための身近な手段の一つへとなる。
- 「複製芸術」を「大衆文化の典型」と定義（基本構想報告書「現代文化と大衆文化」より）

博物館

- **社会的背景** ※「常設展示図録」を参考
 - ・川崎市は、**人口増加に伴う伝統的な自然風景や生活スタイルの変化**など、激しい変貌の時期であった。
 - ・共同体の役割が行政へ移ってきて、無機質な都市空間のなかで、**共同体の意識が消えようとしていた。**
 - ・川崎市では、**高度経済成長の過程において生じた公害の問題**に対して、解決の施策が展開されていた。
- **当時のテーマ** ※「常設展示図録」を参考

「水と共同体」…通史ではなく、テーマによる展示構成。

 - ・民俗…「村の水」（農村部の暮らし）
 - ・考古…「水と生活」（現在と違う自然環境の中での生活）・「川と墓と文化」（古墳文化や仏教寺院）、
 - ・歴史…「多摩川と村」（流域の地形ごとの特徴）・「宿場と旅」（川崎宿の歴史）・「都市と水」（現代都市と水との関係、京浜工業地帯）

現在（2020年頃）の状況

美術館

- **社会的背景**
 - ・スマートフォンが一般に普及し、**WEBを通じて誰もがどこでも作品をアップ・ダウンロードできるように。**
 - ・少子高齢化への対応としての地方創生や、インバウンド需要が高まり、**文化芸術が観光資源として注目。**
 - ・テクノロジーの急激な発達により、**メディアミックス作品や新しいデバイスや技術を使ったジャンルが登場。**
- **現在考えられる「大衆芸術」**
 - ・**メディア芸術（漫画、アニメ、ゲーム等）**…オタク文化から発達。海外から注目される日本の大衆芸術。
 - ・**テクノロジーアート**…多様なメディアとテクノロジーが結合した新しいアート体験が誕生し、エンタメ化。
 - ・**サイトスペシフィックアート**…脱ホワイトキューブの流れから誕生。全国各地で芸術祭が誕生し観光資源に。
 - ・**キャラクターデザイン**…プロダクトや広報、コミュニケーション、観光等多様な分野で普及。
 - ・**3DCGアート**…3Dモデリング技術を用いた複製芸術。3Dプリンタやホログラム技術の発達で今後普及。
 - ・**WEBメディアとしての写真、映像（動画）**…スマートフォンの普及により爆発的に大衆化が進む。…etc.

博物館

- **社会的背景**
 - ・**人口減少、超高齢化**への対策が重要課題となる。
 - ・地球環境の変化により、水害も含めた**大規模な自然災害が頻発**するようになる。
 - ・川崎市は、**環境先進都市**として、公害を克服する過程で得られた、再生可能エネルギーなどの高い環境技術を蓄積。**持続可能な社会の実現**を目指す。
- **現在のテーマ** ※平成19年度・令和元年度年報を参考

※現状の常設展示は、平成19年にリニューアルし、**川崎市の歴史と文化**を時系列に沿ってわかりやすく紹介するために、**川崎市域の通史展示に変更**している。分野やテーマ別ではなく、民俗、原始、古代、中世・近世1、近世2、近代・現代の時代別の6室の構成に変更。

●美術館・博物館の検討ポイント

美術館

1. 大衆芸術の変化からの分野の検討
2. 市内文化施設や他都市の専門ミュージアムとの棲み分け

※参考 これまでの経緯 平成17年「川崎市市民ミュージアム改革基本計画」における指摘

「市民ミュージアムの美術部門においては、メディア芸術、ポップ・カルチャーへの特長・専門性があり、これを中心とした取り組みを行うことにより、全国への発信が可能となる。」

→その後、企画展の内容に反映。

博物館

1. 全体の展示テーマの見直し
2. 今後扱うべき新たなテーマの検討（災害史・産業史・平成史など）

※参考 これまでの経緯 平成17年「川崎市市民ミュージアム改革基本計画」における指摘

「博物館部門においても、京浜工業地帯の歴史など川崎市を全国にアピールする取り組みが可能である。」
→その後、平成24年に「近・現代」のコーナーを新設。川崎市域の近代化、それに伴う交通網や工業、経済の発展に関する資料を展示。（明治の鉄道網の発展、京浜工業地帯の形成、川崎大空襲、戦後復興など）

美術館・博物館共通

1. 地域連携活動のあり方
2. 市民連携活動のあり方
3. 観光振興への寄与のあり方

※参考 現在の川崎市のポテンシャル

1. 交通・物流の利便性

羽田空港との近接性、川崎港を通じた海外とのつながり、充実した鉄道網・路線バスネットワーク、高度に集積した都市機能など

2. 先端産業・研究開発機関の集積等

約400の研究開発機関、高付加価値化が進んだ臨海部の重化学工業・素材産業、環境・エネルギー等の先端産業、殿町地区（キングスカイフロント）を中心とする生命科学・医療分野の企業・研究機関の集積、市内に立地する多様な大学との連携など

3. 豊富な文化・芸術資源等

「ミュージアムシンフォニーホール」を中心とした音楽のまちづくり、市内に数多く存在する映像資源を活用した映像のまちづくり、「川崎フロンターレ」をはじめとする「かわさきスポーツパートナー」等との連携によるスポーツのまちづくりなど

4. 水と緑の豊かな自然環境

本市の自然、産業、歴史、文化等に深くかわりのある多摩川、伝統文化、科学、芸術など個性豊かな施設を有する生田緑地など

「川崎市総合計画第2期実施計画（2018.3）」より

ブランドメッセージ



「多彩な魅力を持つ川崎の多様性を包含するイメージ」を打ち出すため、赤、緑、青という光の三原色で「川」の字を構成し、川崎市の多彩な魅力を現すとともに、交じり合うことでどんな色でも作り出すことができる多様性も表現するものとなっている。平成28年7月15日から使用開始。東京オリンピック・パラリンピックや平成36年の市制100周年を見据えて活用していくことを想定している。