

地域

地域振興 第4号

The Journal of Local Developing Vol.4

2019

振興

東日本国際大学地域振興学会

Higashi Nippon International University Society of Local Developing

地域振興 第4号 2019年

The Journal of Local Developing Vol.4, 2019

目次

〈巻頭言〉	緑川浩司	3
〈調査報告〉		
いわき市を古代エジプトテーマパークに！ AR を用いた観光促進	山下弘訓	5
全天球カメラを活用した WEB 観光ガイドに夜いわき市観光振興の試み	矢澤 健	11
子どもの権利保障のための地域アプローチ枠組みの検討に向けて —いわきにおける子ども参加と主体的な地域・居場所づくりのために—	南雲勇多	21
〈編集後記〉	吉村作治	39

巻頭言

今年第4回目となる地域振興戦略研究所の調査研究であり、7月24日にその報告会をしました。地元の皆様や日本各地からお集まりの方、福島県の行政の方、本学の教職員、学生合わせて60名ほどが聴講しました。今回は3件の調査応募があり、4月末日に3件の報告が集まりました。

応募研究者は本学から1件、学外研究員2件（2名）でテーマ的には理論研究、実態調査でした。調査発表会では例年活発な討論がなされるのですが、本年はありませんでした。

地方消滅とか地方衰退とか言われている中でそうではない自治体も少なからずあります。本学の存在するいわき市は地方活性化のためのいろいろなイベントや活動を行っていますが、すべての市民が自ら積極的にやる風土ではないところでの本学のこういった取り組みはいい刺激になったと確信しています。今後ともよろしく願います。

緑川 浩司
地域振興学会 会長

いわき市を古代エジプトテーマパークに！ AR を用いた観光促進

山下 弘訓*

1. はじめに

2017 年度の調査研究では、本学エジプト考古学研究所が所蔵している考古史料を、写真測量の技術を用いて 3D モデル化し、本研究所の WEB サイト上に公開するというを行った（図 1）。その後、そ

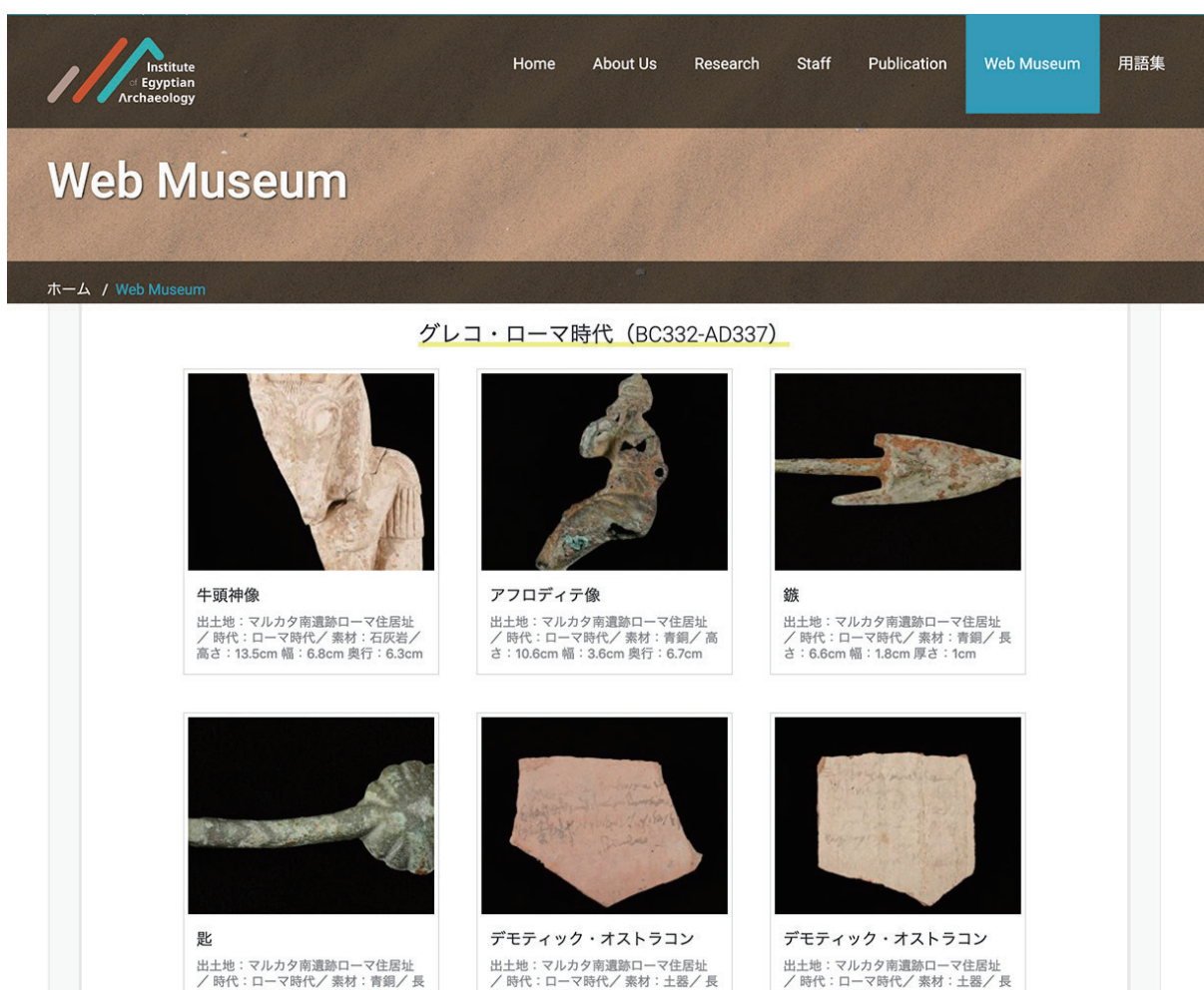


図 1 東日本国際大学エジプト考古学研究所 WEB 博物館のページ

の研究をさらに発展させ、2018 年 10 月 27・28 日に開催された鎌山祭にて「古代エジプト博物館構想 パーチャルとリアル融合展」というタイトルで展示を行った（図 2）。

通常は展示ケースの中にある考古遺物を、3D モデルを作成したことによって 360 度あらゆる角度から見ることができたり、触ることができない遺物を 3D プリンターを用いてレプリカを作成することで手に取ることができるようにした（図 3）ため、好評を博し、来場者からの反響も大きかった。

加えて、いわきの方々にもっとよくエジプトを知っていただこうと、全天球カメラを用いてエジプト各所で撮影を行い、その動画を公開し、簡易 VR ゴーグル（図 4）を用いて視聴することのできる体験型コ

* 東日本国際大学エジプト考古学研究所客員准教授・地域振興戦略研究所研究員



図2 鎌山祭のチラシ



図3 レプリカの展示の様子



図4 簡易 VR ゴーグル

コンテンツを開発したが、一般の方を始め、高校などの教育機関らの問い合わせを多数受け、2000個作成したゴーグルが瞬間に全て配布を終了した。

このように、いわきにおけるエジプトへの関心は非常に高いことから、今年度はさらに発展した研究を行うこととした。

2. 概要

昨年度の研究では、WEBサイト上に博物館を作り、PCやスマートフォンなどの端末からアクセスするというものであったが、今年度は、近年目覚ましい発展を遂げているAR (Augmented Reality: 拡張現実) の技術を応用して、サイトだけではなく、いわきのある場所に行けば、エジプトに関連した遺構や遺物などをスマートフォンなどの端末を利用して見ることができるようにするというのが目的である。

そのヒントとなったのは、2017年10月4日の記事



図5 SnapchatのARのイメージ

『「Snapchat」で世界の有名スポットに巨大なARアートが登場』¹⁾であった。この記事によれば、世界的に著名なアメリカのアーティストであるジェフ・クーンズ (Jeff Koons) 氏の彫刻作品のARデータを世界各地の特定の場所 (ニューヨークのセントラルパーク、ワシントンD.C.のナショナルモール、ロンドンのハイパーク、シドニーのシドニーオペラハウス) に配置し、スマートフォンアプリ Snapchat を通して鑑賞することができるようにするというものであった (図5)。

これをヒントにして、本研究所がこれまでに作成したデータをいわきの各所に配置し、観光の促進の一助になることができることを目的として研究を行なった。

3. 課題と実践

VRゴーグルを使用する際に注意した点として、「誰でも容易に使うことができる」体制を整えることが重要であった。そのため、VRゴーグルの取り扱い説明 (図6) にも書いているように、iPhoneの場合

※コンテンツ視聴前に、YouTubeのアプリをインストールしてください。

①



iPhoneのカメラアプリを起動します。VRゴーグル横にあるQRを読み取ると、赤枠のメッセージが出ますので、そこをタップして下さい。

②



次に、YouTubeで開きますか?と聞かれますので、「開く」を選んで下さい。

③



コンテンツの一覧が表示されますので、見たいコンテンツを選んで下さい。

④



このような画面が表示されますので、映像の部分をタップして下さい。

⑤



動画のエリア右下に、メガネのようなマークが出ます。そのマークをタップすると2画面表示になりますので、この状態でゴーグルに入れて下さい。

※Android端末をご利用の方は、YouTubeアプリに加えて、QRコードリーダーをインストールしてください。QRコードリーダーでQRを読み取ったら、上記③の手順から操作をしてください。

図6 VRゴーグル内側にある使用方法の説明

は①事前にYouTubeアプリをインストール、②VRゴーグル側面のQRコードを「カメラ」アプリで読み取る、③VRゴーグルアイコンをタップ、という3ステップで視聴ができる²⁾というように、使いやすさを最優先にして開発を行なった。しかし、それでもスマートフォンを日常的に使い慣れていない方々に対してはそれなりの誘導が必要であることを、鎌山祭の2日間の展示を通して痛感することになった。とはいえ、これ以上の簡略化は現時点では困難と考えたため、VRと同等かそれ以上の使いやすさを求めて開発することにした。

上述したSnapchatを使う場合は、①Snapchatをインストール、②氏名を登録、③生年月日を登録、④ユーザーIDを登録、⑤パスワードを設定、⑥携帯電話番号を入力、⑦認証コードを入力という段階を経てようやくアプリが使えるようになり、ここまでやった上でようやく当該の場所に行ってアプリを起動すれば見ることができるという手順になっている。(図7)

Snapchatを通してARデータを見ることができるというアイデアは確かに秀逸だと思うが、そもそもSnapchatは「写真共有アプリ」で、送った写真の閲覧時間を過ぎると閲覧できなくなるという特徴がある。コミュニケーションの手段の一つとして人気があるが、その人気は限定的で、2017年のニュースでは「アメリカでは12歳から17歳までの80%以上がスナップチャットを利用しており、依然若者層からの高い支持を受けている。」³⁾というアプリである。使用していない人間にとってはこれらの説明を読んでも何



図7 Snapchat インストールまでの流れ

のためのアプリが分からないにも関わらず、使うためにはよく分からないままに様々な情報を登録しなければならない点を考えると、このアプリを通してARを公開しても普及することは困難なことが容易に予想された。

そのため、今回は①QRコードを「カメラ」アプリで読み取る、②ARマーカースマートフォンで読み込むという2ステップで体験できるようなシステムを開発した。

現時点で、本学1号館1階にあるエジプト考古学研究所展示室『メル』内に6つのARマーカースを設置している。本研究所が所蔵している遺物の展示棚(図8)では、展示してある遺物の3Dモデルを見ることが出来る(図9)。また、壁面と床面に設置しているマーカース(図10)を読み込むと、本学の調査隊が発見したが、現在はエジプトから日本に持ってくる事ができない遺物(セバクハトの人型木棺(図11)、ウイアイの人型木棺(図12)、セヌウの木棺(図13)の実物大モデルを見ることが出来るようになっている。



図8 遺物展示の様子



図9 3Dモデル

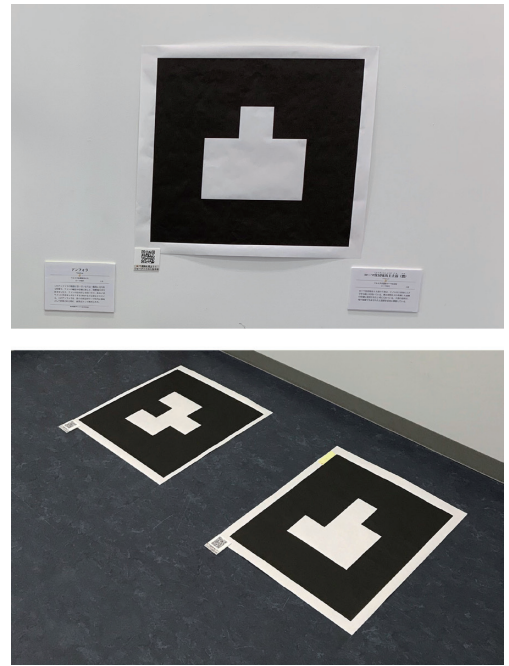


図10 展示室内のAR マーカー



図11 セバクハトの人型木棺



図12 ウイアイの人型木棺



図13 セヌウの箱型木棺

4. 今後の展望

現状、エジプト考古学研究所展示室『メル』内にいくつかの遺物のデータを展示しているに過ぎない。今回の調査の一環で、いわき市内を回って設置する候補地を選定した。例えば、本学の中庭にちょうど

収まるサイズのラムセス2世の巨像を配置したり(図14)、大畑貝塚公園のような広い敷地内に大ピラミッドを配置するといったように、いわきの各所に我々が誇る古代エジプト関連のARデータを設置し、エジプトのことを学びながら、同時にいわきのことにも関心を持ってもらえるような仕組みを作ることを考えている。幸い、本研究所が行っている「大ピラミッド探査プロジェクト」では、2019年2月と4月に行った調査で、世界でも類を見ない大ピラミッドの超精密な3次元データを作成している。(図15) これらの情報を適切に公開することで、確実に観光の促進につながる事が期待される。

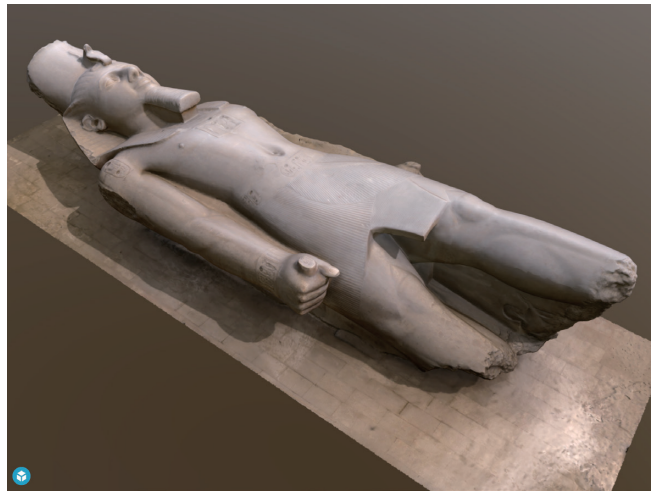


図14 ラムセス2世の巨像の3Dモデル

また今後は簡単に使えるスタンプラリーについても開発を行い、全点踏破した場合には何か特典を用意するような仕組みについてもいわき市の関係各所と相談の上、実現に向けた取り組みをしていきたいと考えている。

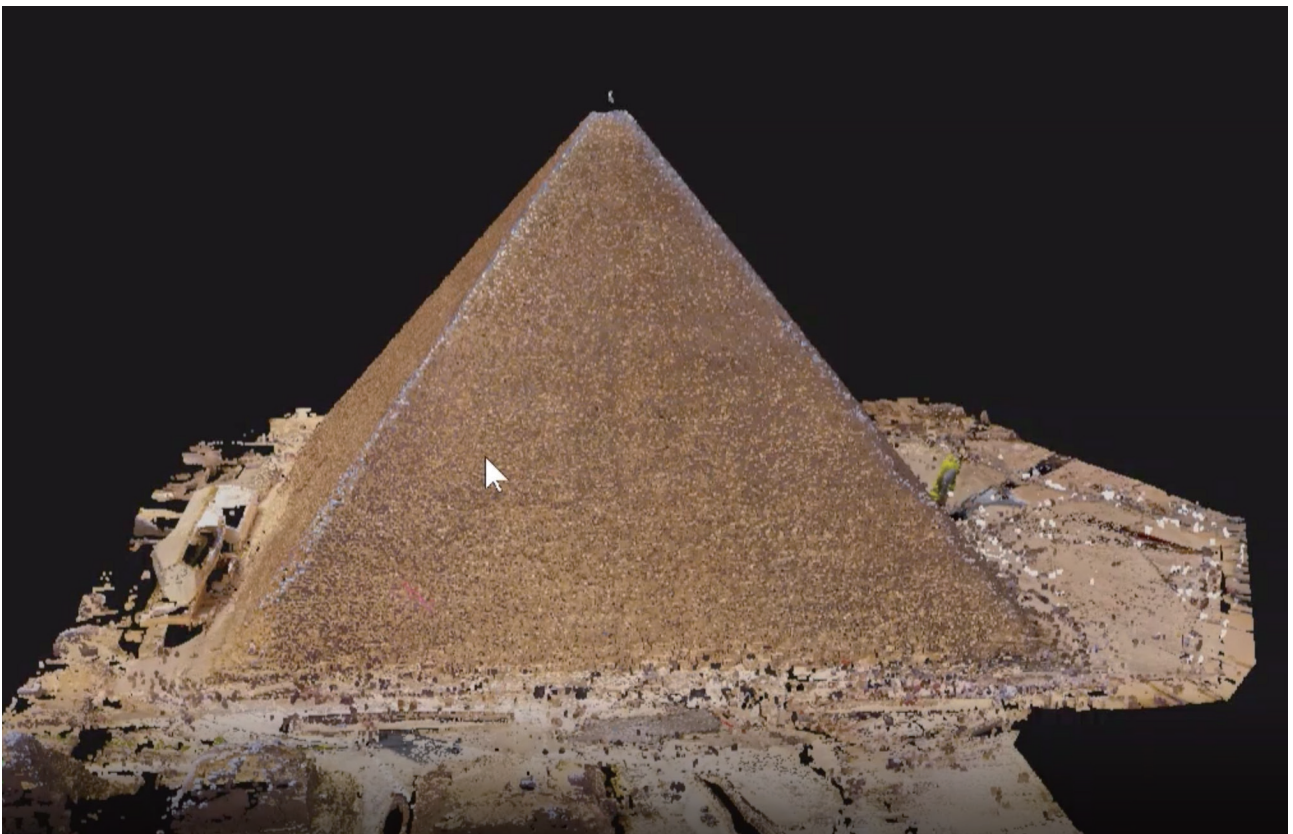


図15 大ピラミッドの3Dモデル

脚注

- 1) <https://japan.cnet.com/article/35108258/>
- 2) アンドロイド端末の場合は、「QRコードリーダー(※ほぼ全てのQRコードリーダーが対応)」を事前にインストールする必要がある。
- 3) <https://oneboxnews.com/articles/another-viewpoint-of-snap-q1-2017-5>

全天球カメラを活用した WEB 観光ガイドによる いわき市観光振興

矢澤 健*

1. はじめに

いわき市の観光交流人口は 2010 年度まで 1000 万人を超えていたが、東日本大震災の影響で 2011 年には約 368 万人に激減しており、2012 年には約 734 万人に持ち直したものの、その後 2018 年まで約 800 万人で推移している（図 1：いわき市 HP、市内観光交流人口を参照）。

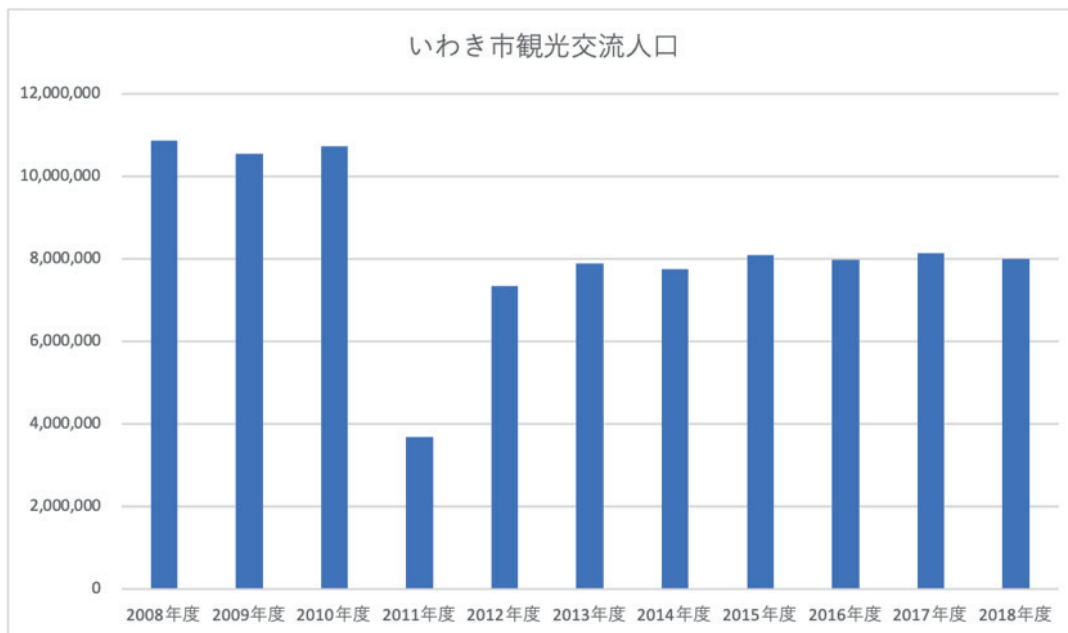


図 1 いわき市の観光交流人口（いわき市 HP より）

震災前と比較して 200 万人以上少ない状態が続いていることになり、いわき市観光を復興するためには新たな取り組みやコンテンツが必要と考えられる。また、情報通信の技術、特にインターネットの普及とともに人々の観光行動は大きく変化しつつある。

本報告は、地域振興戦略研究所山下研究員の報告（「いわき市を古代エジプトテーマパークに！ AR を用いた観光促進」）とともに、こうした状況に対応した 1 つの施策として、新たな観光情報の提供方法を提案するものである。

2. インターネット時代の観光スタイル

20 世紀後半の高度経済成長とともに日本の観光産業は大きく発展した。1980 年代からバブル崩壊前の 1990 年代前半にかけての観光では、団体旅行客をターゲットにした旅行代理店によるパッケージ商品が主流となった。しかしバブル崩壊に伴い、国内旅行者数は頭打ちとなり、団体旅行から個人旅行へのシフトが進んだ。

* 東日本国際大学エジプト考古学研究所客員教授・地域振興戦略研究所研究員

観光の基本的な要素は、顎（食事）、足（交通手段）、枕（宿）と（観光対象となる）場と言われる。図2に示しているように、従来のパッケージツアー型の観光スタイルでは、観光客は観光情報誌などで目的地の情報を収集し、具体的なプランは旅行代理店が発行するパンフレットや店舗で情報を得ることが多い。旅行代理店が提供するパッケージツアーでは移動手段や宿は代理店が手配し、食事もツアーの中に含まれている。旅行中は添乗員が同行し、観光地の情報も添乗員やガイドが解説を行う。お土産を購入する店舗もツアーのルートに含まれていることがあり、全体的に画一的な内容が従来型観光の特徴と言える。この場合、観光地そのものの魅力だけでなくパッケージ全体の期待満足度、コストパフォーマンスが重要視される傾向にある（観光情報学会編 2015「観光情報学入門」近代科学社）。

行動	従来型の観光スタイル（ツアー）	近年の観光スタイル
情報収集	旅行代理店の店舗 パンフレット 観光情報誌	インターネット (観光情報サイト、ブログ、SNS)
移動手段	代理店手配	個人手配（ネット、ナビ利用）
宿	代理店手配	個人手配（ネット利用）
食事	代理店手配	個人がネットで検索
その他	添乗員、ガイドが同行 お土産購入もツアーの一部	携帯端末を活用した現地での情報収集

図2 観光スタイルの変化

一方、個人旅行化が進んだ近年の観光スタイルでは、インターネットが大きな役割を果たしている。観光客は観光情報が書かれたWEBサイトや、個人のブログ、SNSなどの口コミを通して情報を収集する。宿や電車、飛行機などの交通機関についても今はインターネット上のサービスで簡単に手配することができ、現地の詳細情報や食事場所なども検索で分かるため、旅行プランも自分で作成することが十分可能である。またスマートフォンなど携帯端末の普及によって、現場で観光情報を収集することができるため、観光プランの自由度が高まっている。こうした観光行動の背景には、動機の多様化が大きな役割を果たしている。例えば、映画やアニメの舞台になった場所、聖地巡礼、ゲームに関連するもの、あるいは旅行自体をゲーム化するもの（ゲーミフィケーション）、健康に関連するもの（ヘルスツーリズム）、エコツーリズム、廃墟巡りなど特定の趣味嗜好に基づく対象だけを選択するもの（萌え）など、多岐に及んでいる。このような他にはない特別な体験を求める志向を満足させるためには、画一化されたパッケージは不十分である。こうした観光行動の変化を可能にしたのは、情報通信技術の発展であり、特にスマートフォンに代表される携帯端末の技術革新は観光行動に莫大な影響を与えていると考えられる。

3. インターネット、携帯端末を用いた新しい観光情報提供の試み

携帯端末の進化に合わせて、携帯端末を利用した観光情報の提供方法が考案されている。アプリ、あるいはWEBブラウザを活用して、観光地に設置されたQRコードを読み取ることで、観光対象の情報を取得する仕組みや、拡張現実（AR）あるいは複合現実（MR）と呼ばれる技術を用いて、特殊なヘッドマウントディスプレイやスマートフォンを通して対象を見ることで、CGや文字情報が現実の空間に付加されるものなどがある。これらは、通常の観光では得られないような体験を提供するだけでなく、様々なメリットがある。例えば、アプリやWEBの情報は看板などの情報提供方法に比べて情報の更新にコストがかからず（新しく看板を作り直す必要がない）、多言語対応も比較的容易である。多数の情報を現地に表示す

るには看板の乱立につながってしまうが、携帯端末による情報表示ならばこうした状況を避けることができ、観光地の景観保全、文化財の保全とリッチな情報提供を並立させることができる。携帯端末を持っていない人は利用できない、ネット接続が悪いと動作しないなどの問題はあがるが、スマートフォンが爆発的に普及していることや（総務省「平成 29 年版情報白書」より）、携帯ネットワークの普遍化・高速化が進行していることを考慮すると、いずれは解消される問題と言える。

本稿では、こうした状況を踏まえ、ICT、特に全天球カメラによる写真・動画を活用した観光情報提供方法を提案する。全天球カメラによる写真・動画（360 度写真・動画としばしば呼称される）は上下左右全方位の映像であり、PC でのマウス操作、スマートフォンの場合はフリック操作、あるいは端末を写真の見た方向へ動かすことによって閲覧する方位を自由自在に変えることができる。全方位のリアルな映像は閲覧者に写真・動画が撮られた場所にいるような、没入感のある映像体験を提供することができる。さらに VR ゴーグル(図 3)を併用することで、没入感をより高めることが可能である。「百聞は一見に如かず」の通り、いくら言葉による説明を加えても伝わらない様子を即座に直感的に理解させることができる。以下では、文化財を対象とした実装案について、具体的な例を挙げながら説明していきたい。



図 3 スマートフォンを利用した VR ゴーグル

4. 全方位画像による WEB 観光ガイド「iWAKI 360」

インターネット時代の観光スタイルにおける消費者の行動を旅行前、旅行中、旅行後に整理したものが図 4 である。

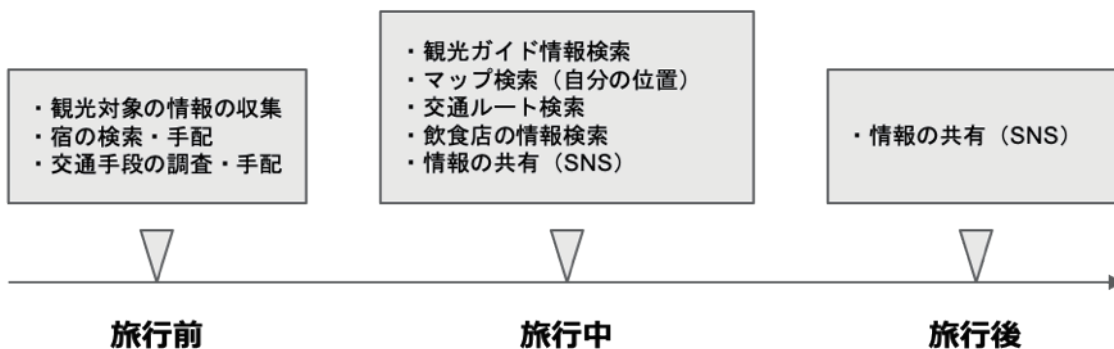


図 4 インターネット時代の旅行前・中・後の観光スタイル

WEB 観光ガイド「iWAKI 360」はこれまでの携帯端末を利用した情報表示方法のように旅行中での観光ガイドとして機能するだけでなく、旅行前の情報収集においても活用され、リアルな全方位画像による体験を通して潜在的な観光客に対して実際の行動を誘発させるような仕組みを目指している。

全方位画像による WEB 観光ガイドを実装するサイトの全体構成を図 5 に示した。

文化財を対象とした全方位画像とそのメタデータはデータベースになっており、TOP ページから「地図」、「時代」、「種類」によってデータベースをソートして表示する仕組みになっている。この内「地図」の例のテストサイトを構築した。以下の URL よりアクセスできるようになっている（2019年5月30日現在）。

<https://shk-ac.sakura.ne.jp/iwaki/iwaki/map.html>

図6にサイトの画面コピーを掲載した。地図には Google の Maps JavaScript API を利用した。この地図は PC でのマウス操作やタブレット・スマートフォンでのフリック操作、ピンチイン・ピンチアウトなどによって視点の移動・拡大・縮小ができる。また、上部のトグルから航空写真と通常の地図の切り替えが可能である。地図上には全方位写真・動画のある箇所にアイコンを配置した。アイコンは文化財の種類（寺、神社、遺跡、祭）によって異なるものを使用した。アイコンは位置を把握

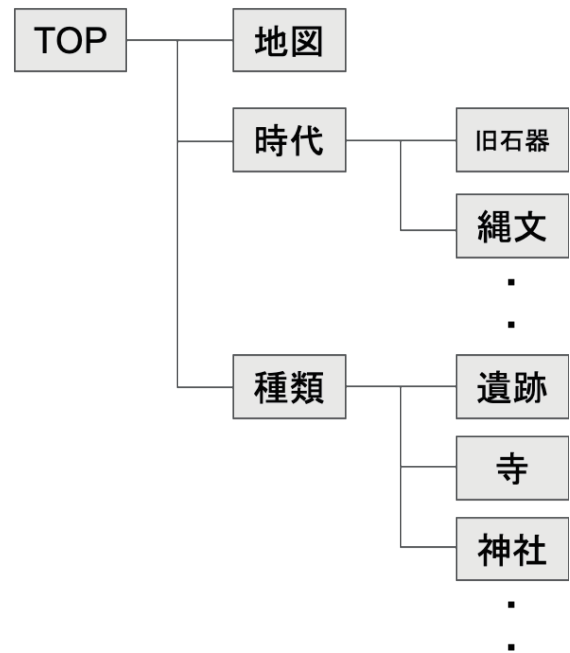


図5 iwaki 360 サイト構成

しやすいように、上下にバウンスするようになっている。アイコンをクリックあるいはタップすると吹き出しのウィンドウが立ち上がり、そこに文化財の名前、概要と、全方位写真・動画へのリンクが記載されている。地図画面の左上にはメニューボタンがあり、クリック/タップすることでメニューウィンドウが画面左側から表示される。メニューには地図にある文化財の一覧が表示され、各文化財の名前をクリック/タップすると、該当の文化財を中心に地図が拡大表示される。

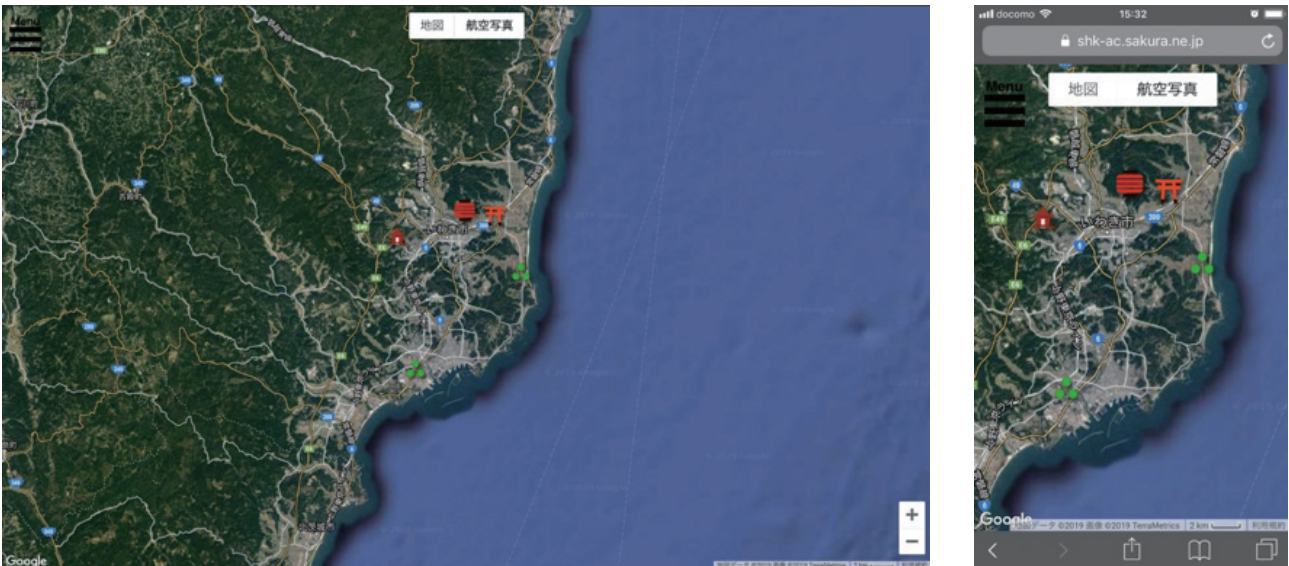


図6 地図画面（左：PC版、右：スマートフォン版）

次に、全方位写真・動画の表示について、4つのケースを元に解説する。

①白水阿弥陀堂

全方位写真の表示画面の構成を図7に示した。全方位写真が表示されると、自動で写真が回転される仕組みになっている。クリック/タップによって回転は止まる。

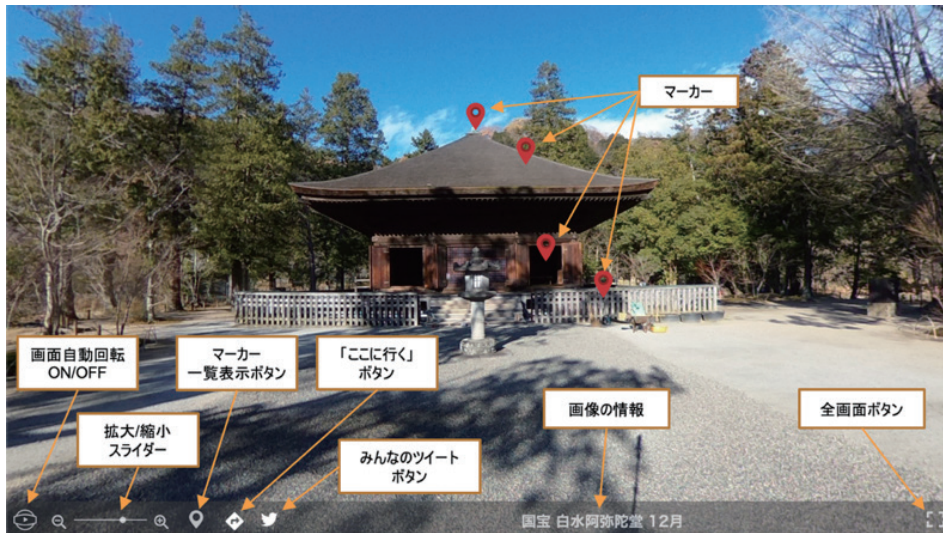


図7 全方位写真の画面構成

写真の中にはマーカーを各所に配置しており、マーカーをクリック/タップすると詳細情報を表示したウィンドウが画面右側から挿入される(図8)。詳細情報ウィンドウには文字情報だけでなく写真や動画、音声による解説など、マルチメディアを利用した説明が可能である。



図8 情報ウィンドウの表示例



図9a 経路検索結果の表示 (PC版)

画面下の「ここに行く」ボタンは、クリック/タップすると閲覧者の現在位置から表示中の文化財への経路検索結果が別ウインドウで立ち上がる（図 9a、9b）。スマートフォンやタブレットの場合は Google Map アプリと連動し、経路検索結果に加えて目的地へのナビゲーションを開始することができる。

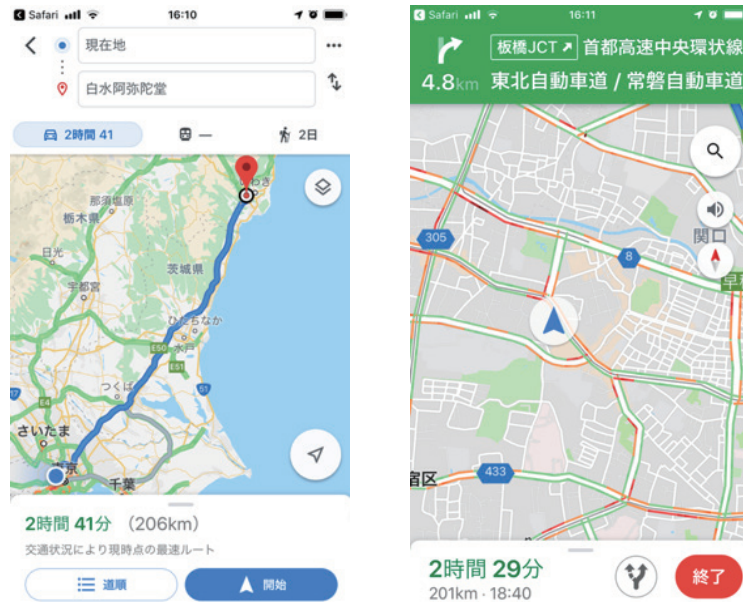


図 9b スマートフォンの経路検索結果（左）とナビ画面（右）

さらに、画面下にある「みんなのツイートボタン」はクリック/タップすると画面右側からウインドウが挿入され、表示されている文化財に関する Twitter のツイート、この場合は白水阿弥陀堂といわき市というキーワードにヒットするツイートが表示される（図 10）。ツイートは閲覧時から 1 週間前までの期間のものであり、文化財に関する最新の様子や口コミ情報を提供することを狙っている。1 週間以内は Twitter の API による制限だが、もっと過去の情報も知りたい場合は「Twitter でより詳しく見る」というリンクがウインドウにあり、Twitter のサイトまたはアプリに移動し古いツイートも見ることができる。



図 10「みんなのツイート」表示画面

白水阿弥陀堂は平安時代の末期に建立されており、昭和 27 年に国宝に指定された。浄土信仰の隆盛に伴って極楽を表した浄土式庭園を伴う阿弥陀堂が当時各地に建てられたが、東北地方で現存しているのは岩手県の中尊寺金色堂、宮城県の高蔵寺阿弥陀堂とこの白水阿弥陀堂だけであり、貴重な文化財となっている。阿弥陀堂の中には、本尊の阿弥陀如来像を始め国指定重要文化財の仏像 5 体が安置されている。阿弥陀堂そのものの重要性もさることながら、その周辺の浄土庭園もこの文化財の普遍的価値を示す要素で

あり、庭園の景観そのものが重要と言える。この場合、庭園内に詳しい情報を表示しようとして看板を乱立させてしまつては景観を乱してしまい、かえつて文化財の価値を損なうものになってしまう。また阿弥陀堂の中は決して広いとは言えず、情報を表示するような看板などを配置するには手狭である。このような場合でも、現地で全方位写真による解説があれば、看板を設置する必要がなく多くの情報を埋め込むことができる。

多数の情報を埋め込むことができるので、通常の看板やガイドブックでは触れられないような、ミクロな情報を付加することが可能である。例えば、阿弥陀堂は元々茅葺き屋根だったが、明治 37 年の解体修理の時に桁葺きに変更されている。また阿弥陀堂の基礎部分には亀腹と呼ばれる平安時代から使用されるようになった装飾がある。全方位写真の中で、マーカーを前者ならば屋根の部分に、後者ならば基礎の近くに配置し、それらをクリック/タップすることでこうした細かい情報が表示される。また、ガイドブックなどでは説明がどの場所を指しているのかわかりにくい記述があるが、全方位写真の中に表示されたマーカーの場合は一目瞭然である。

白水阿弥陀堂のように、景観への配慮と詳細な情報提供を両立できるという点が、本情報提供方法の優れた点の 1 つである。

②中田横穴

中田横穴には 5 基の古墳時代の横穴墓があり、その中の 1 号横穴は壁に施された赤色の連続する三角紋の装飾が鮮やかに残った遺跡であり、国の史跡に指定されている。6 世紀後半の築造と推定され、特異な装飾を有する複室の横穴として稀少な遺跡であり、装身具・武器武具・馬具・珠文鏡・青銅製の蓋など多数の副葬品が発見され、高い学術的価値を有する。出土遺物の一部はいわき市考古資料館で展示されている。

残念ながら内部の全方位写真を撮影することはできず、iWAKI 360 で表示しているのはその外観のみである（図 11）。遺跡内部は現在一般公開されていない。壁画装飾は極めて文化的価値の高いものとして、保存の観点から公開がなされていないと考えられる。例えばもし、全方位カメラを使って内部を撮影することができれば、全方位写真によって内部の様子を高いリアリティをもって表示することができる。前述のように、全方位写真を使った遺跡表示方法は、臨場感のある疑似体験が可能であり、中田横穴のような保存状態の問題から公開できない遺跡の情報提供に、本システムはうってつけの方法と言える。現在は中田横穴に来て中を見ることはできないが、内部を疑似体験できる仕組みがあれば、遺跡に来る価値も高まるだろう。



図 11 史跡中田横穴の外観（全方位画像）

③大畑貝塚

小名浜湾の西に位置する大畑貝塚（泉町下川）には、縄文時代の中期から後期にかけて捨てられた貝塚が3メートルもの厚さで堆積していた。1970年から1972年に発掘が行われ、竪穴住居跡や貯蔵穴、埋蔵人骨やイヌの埋葬とともに、多数の遺物が発見された。ここに昔ダイダラボーという大きな男がいて、毎日、湯の丘にすわり、手を伸ばして昭島近辺から貝を採り、食べていた。その貝殻を捨てたものが積もりに積もって塚となったという伝説が、大畑貝塚の周辺では今でも語り伝えられている。

現在では「大畑貝塚公園」という公園が作られており、その周辺には畑が広がっている。発掘報告書にある住所を確認すると、発掘が実施されたのは畑のほうであり、全方位写真が撮影されているのは報告書のC地点付近である（図12）。写真で見てわかるように、現在のC地点付近に遺跡の面影は一切なく、畑ばかりである。全方位写真の方では、ダイダラボーの魅力的なストーリーや、この地点の発掘された遺構・遺物の写真を表示することで、現地で本来そこにあった遺跡の姿を想像することができる。発掘調査の図面などを地図上にオーバーレイとして配置し、遺構が元々あった場所を現地で正確に特定するという楽しみ方もあるだろう。もし発掘調査中や完掘後の状況を全方位カメラで撮影できれば、全方位写真で遺跡の様子を伝えることができることや、遺跡の復元VRを全方位画像で閲覧するようなコンテンツも可能である。遺物は通常博物館などでしか閲覧できないが、発掘された場所で遺物の画像を閲覧できることも、WEB観光ガイドの強みである（図13）。



図12 大畑貝塚C地点の全方位写真と解説

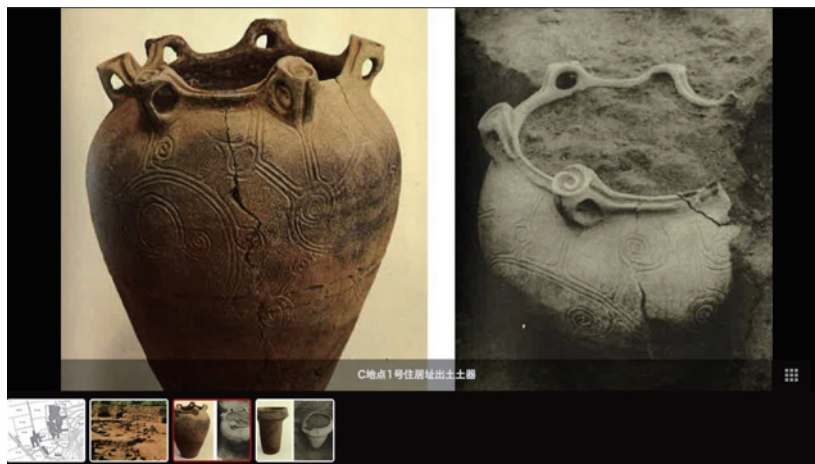


図13 大畑貝塚出土遺物の閲覧画面

大畑貝塚だけでなく、数多くの遺跡がいわき市にはあるが、多くは現代の建物や田畑に隠されてしまっていることができない。遺跡が過去にあった場所に全方位写真を配置し、情報を表示することで、今は見ることができなくなってしまう文化財の存在を知り、昔ここに住んでいた遠い祖先とのつながりに想いを馳せるきっかけを提供できる。

④鎌山祭のエジプト展示

これまでは有形の文化財を対象としてきたが、全方位写真・動画では無形の文化財についても情報を提供することが可能である。例えば祭りはその典型であり、全方位写真・動画による海外の人向けの日本の祭り紹介サイトを、報告者は過去に作成した（「お祭りストリーム」<https://www.matsuri-stream.jp>）。海外の人へ日本の祭りの様子を言葉でいくら説明しても、なかなか伝わるものではない。全方位動画によって祭りの雰囲気を実感的に体験してもらい、日本へのインバウンド観光を促進しようというのが、サイトのメインコンセプトである。

祭りはその神事の構成は変わらないが、出来事は一回性のもので、2度と同じものはない。全方位動画を利用することで、こうしたイベントを完全ではないにしろ再度実感的に体験できる仕組みを提供することができる。そのコンセプトを示す1つの例として、東日本国際大学の2018年鎌山祭におけるエジプト考古学研究所の展示をここでは提示した。イベントでは1号館1階の大教室内中央にピラミッドの模型が配置され、その周囲に遺跡の説明が書かれたパネル、研究会の動画、遺跡の全方位動画体験コーナー、遺物の3Dモデル閲覧スペースなどが配置された。これらのパネルや動画はすべて、この全方位写真の中に配されたリンクから閲覧することができるようになっている（図14）。



図14 鎌山祭の全方位写真表示画面

このように、イベントは常時行われているものではないが、それをいつでも疑似体験できるというのが、このシステムの利点である。例えば、いわき市の祭りを全方位動画で公開することで、祭りの疑似体験を通して魅力を知ってもらい、祭りを対象とした観光を誘発することにも繋がる可能性がある。

5. まとめと今後の展望

以上、全方位写真・動画を用いた WEB 観光ガイドについて、4つのケースを述べてきた。これらのケースで焦点が当てられた WEB 観光ガイドの特徴は、①景観の保全と詳細な情報提供の両立、②公開することができない遺跡の疑似体験、③今は見ることができない隠れた文化財の掘り起こし、④一回性のイベント（無形文化財を含む）の疑似体験、の4点である。また、常時 WEB で公開されているため、旅行中の情報提供やナビゲーションだけでなく、旅行前の情報収集においても役立つことがこの仕組みの特徴である。冒頭で述べたように、近年の観光スタイルはインターネットでの情報収集が基本であり、観光振興にはインターネット経由の情報発信力や、人を惹きつける仕組みが重要になっている。また、一見何もないように見える場所でも、大畑貝塚のように魅力的な伝説や重要な考古学的成果が隠れている場所があり、それを観光資源化することができるのも、本システムの魅力だろう。

本報告の段階ではテストとして少数の文化財しか設置されていないが、本格的な実装の際には数多くの

文化財を撮影し、データベースに付加していく。また、サイトの多言語化による海外観光客対応も今後検討したい。その他、WEBサイトであるため、アクセス履歴から観光客の行動パターンや人気スポットの動向などの統計解析を実施するというマーケティングのツールとしての発展も考えられ、今後の課題としたい。

子どもの権利保障のための 地域アプローチ枠組みの検討に向けて

—いわきにおける子ども参加と主体的な地域・居場所づくりのために—

南雲 勇多¹

1. 研究課題設定の背景と研究目的

1) 研究課題設定の背景

都市への人口流出や経済の変動に加え、東日本大震災の影響もあり、他の東北地域同様、このいわき市でも地域の変化は顕著となっており、その変化に伴い、様々な課題が浮かび上がってきている可能性があるといえ、それらの課題として、たとえば、子どもの権利保障に関わる、子どもの貧困、地域における居場所の喪失や地域に対する肯定感の低下など、他の地域でも明らかになっているような子どもと地域を取り巻く状況の困難さが予想される。

実際に、市内の某高校の生徒からは「地域に自分たちの遊ぶ場所、たまる場所がない」という声があがっていることを耳にした。これらは子どもにとって、子ども期の遊びの権利や育ちの権利を奪われていること、また、その地域で主体的に過ごす機会の喪失につながる。また、その地域にとっては、子ども・若者の地域への「見方」や「想い」がネガティブなものになっていくことや、地域から離れ（首都圏などへ行き）たがる子ども・若者が増えることなど、自治体が懸念している事象へと連鎖していくことが想定できる。おそらくこのような、その地域に暮らす子どもの目線からの発言を通してみえてくる課題は、いわき市内の他の地域においても類似したものがあると推測させうる。

他の地域同様、このいわき市内においても、子どもたちが普段の生活や通学のなかで活用できる「場」の存在が求められている。しかし、このような子どもの地域における居場所に関する課題は、行政や企業がいわゆる「箱物」としての建物をたて、サービスを整えたところで上手くいかないケースも多く、ハードを準備し、ソフトを整えるためにも、またその取り組みの持続可能性を保障するためにも、当事者目線からの課題を把握し、その解決のプロセスを進めていく必要があるといえる。しかしながら、子どもの当事者の目線からの課題発見・把握、課題提起、課題解決を行うためには多くの実践的困難の明確化とその解決、また、仕組み・制度の枠組みづくりの必要性などが挙げられる。

そこで、一つの試論的提示として、その当事者目線からの課題発見・把握、課題提起、課

¹ 東日本国際大学経済経営学部特任講師、認定 NPO 法人国際子ども権利センター理事

題解決と、子どもによる主体的な地域・居場所づくりへつなげるため、その基盤として、子どもの権利条約の視点とその実現に関わる地域の仕組み・枠組みづくりの取り組みから学び、子どもの当事者目線と主体的参加が発揮されうる子どもの権利保障のための地域アプローチ枠組みの検討を目指していく必要があると考える。

2) 研究目的

本研究では、いわき市内の子どもによる主体的な地域・居場所づくりとその支援へつなげることを想定し、当事者としての子どもの目線から、地域で主体的に過ごすため、また、関係性を構築するための居場所をつくる、その軸となる子ども参加のプロセスを実現するために、その基盤としての子どもの権利保障を目指した地域アプローチ枠組みの検討に向けた課題と視点を基礎研究として明らかにすることを目的としている。

なお、この度の研究成果報告は地域振興戦略研究所平成 29 年度課題の「いわき市内の子ども・若者による主体的な地域・居場所づくりとその支援へ向けた地域課題研究」を継ぐかたちで平成 30 年度助成課題「いわき市内の子ども・若者による主体的な地域・居場所づくりとその支援へ向けた地域課題研究」をもとに子どもの権利保障のための地域アプローチ枠組みの検討のための要素を提案・提示するかたちをとっている。

3) 本研究の軸となる視点とその支えとなる理念

本研究では、軸となる視点を「子ども主体」とし、その支えとなる理念を「国連子どもの権利条約 (United Nations Convention on the Rights of the Child)」²にみる子ども観を基盤とする。

地域課題に対する当事者の目線の尊重や「生の声」を聴き取っていくことの重要性・必要性はこれまであらゆる場面で明示されてきた。しかし、本研究の対象としている「子ども」³は、そのような当事者という枠組みからは「子どもだから」、また、時には「子どものくせに」という、子どもを「未熟」な存在として捉えるまなざしが前提となり、外されてしまうことも少なくない。地域や子どもが関わるコミュニティについての話し合いの場では、子どもも直接関わる課題が議題になっている時でさえも、そこには子どもの姿がなく、おとなたちだけで話し合われる。それは、「学校」という場において、例えば問題が起きたときの話し合いや校則を決める過程で、子どもの声を取り入れられる事例はきわめて少なく、基本的

² 「国連子どもの権利条約」の原題（英語）の日本語訳については、現在、財団法人日本ユニセフ協会抄訳（訳名「子どもの権利に関する条約」）、国際教育法研究会訳（訳名「子どもの権利に関する条約」）、外務省ホームページ（訳名「児童の権利に関する条約」）の3つが主流となっている。本稿では、「児童」と訳すことで、教育学的に児童が初等教育の年齢相当の子どもを指し、子どもの権利条約が子どもを18歳未満と規定していることと矛盾するため、「子どもの権利」と表記することとする。

³ 本稿では国連子どもの権利条約第1条に則り、18歳未満のすべての者と捉える。

には教職員や保護者といったおとなだけで話し合われることが多いことなどにも現れている。

また、地域についての施策に影響を与える自治体の選挙でも、18歳未満の子どもは選挙権を持たないため、自身の「声」を反映することが難しい状況におかれている。

そのように、子どもの主体性の重要性が主張される場面が多い現在の状況の一方で、それに反した当事者の枠組みからの子どもの目線や声の「置き去り」な状況を批判的に検討する必要がある。本研究では、「子どもから見る地域の課題」、「地域における居場所についての課題」を明らかにしていくための枠組みづくり・仕組みづくりにつなげていくために、子どもを主体者として捉えなおす必要があると考える。

そこで、子どもを主体者として捉える子ども観の基盤として、「国連子どもの権利条約」にみる子ども観に準拠することとする。条約では、これまで子どもは権利を保護される対象、つまり客体的な存在として子どもを捉えていた子ども観から、子ども自身が自身の子どもの権利を主張し、行使していく存在、つまり権利行使の主體的な存在であることを、理念的に、また、条約をもとにした多くの実践で実証してきた。

本研究では、今回の研究目的の先に、対象となる子ども自身による主體的な地域・居場所づくりとその支援へつなげることを想定していることをふまえ、子どもが地域の課題をうったえ、明確化し、解決していく子ども参加のプロセスを実現すること、そのための仕組み・枠組みづくりを進めること、換言すれば、自分自身の権利を行使し、自身の生活・環境を改善していく主体として位置づけ、パートナーシップを描く基盤を醸成することを目指し、そのための基礎研究として行うものである。そのことによって、子ども当事者本人からしか見えてこない課題のあり方やその解決の仕方が浮かび上がり、より本質的なアプローチもまた実現可能となると考える。

2. 国連子どもの権利条約と子ども観

まず本稿の「子ども主体」の視点を支える基盤としての「国連子どもの権利条約」をみていき、「子ども観」や子どもの「参加の権利」の概念について明らかにしていく。

1) 子どもの権利条約と4つの柱

1989年、国連総会にて「国連子どもの権利条約」が満場一致で採択され、各国・地域と国際社会が連携・協力をとりながら子どもの権利が保障される社会の実現へ向けて取り組むことが確認された。現在、未締約国は1995年2月に署名したまま国内の多様な政治や（宗教）文化背景がまとまっていないアメリカ合衆国1カ国のみで、それ以外の196の国・地域が締約国・地域となっている⁴。

国際的な動きとして、第一次世界大戦における子どもたちの多大な犠牲を二度と起こさ

⁴ 公益財団法人日本ユニセフ（UNICEF）協会 HP「子どもの権利条約 締約国」
https://www.unicef.or.jp/about_unicef/about_rig_list.html(2019年5月31日最終閲覧)

ないために国際連盟が1924年に「子どもの権利に関するジュネーブ宣言」を採択し、国際社会が差別なくあらゆる子どもに最善を尽くすことを掲げたにも関わらず、第二次世界大戦時に同じ過ちを人類が起こしてしまったことを反省して条約成立の流れができていった。発展途上国などの貧困問題だけでなく、先進国を含めたすべての子どもの権利保障について掲げられている。

日本政府も条約に対し1990年9月21日、国連で109番目に署名し、1994年4月22日によろやく158番目の批准国となった。この数字は日本政府、また、日本社会の子どもの権利に対する重要性の認識や期待度の低さを示しているといえる。

2019年の本年は国連で条約が成立してから30周年、日本政府が批准してから25周年の節目でもあり、市民活動団体や政府・行政などは子どもの権利・普及活動のキャンペーンなどもはかっている。

国連子どもの権利条約は、前文と54条の条文からなり、前文には肌の色、使っている言葉、家族などあらゆる理由によっても差別されず、国際社会が子どもとその生命、子どもの生活とその環境などあらゆる子どもの権利を保障するために協力関係を発揮しながら取り組んでいくことが掲げられている。これらは子ども固有の権利も含みつつ、国連憲章で宣言された平和、尊厳、寛容、自由、平等などの精神が基盤となっている。

そして、子どもを権利の保護の対象だけではなく、権利行使の主体として、つまり、子どもの権利の実現の主体として（おとなのパートナーとして）位置づけたのである。これは、従来の子ども観を転換したものである。

ユニセフ（UNICEF）は、子どもの権利を包括的に示すとともに、条約は「生存する権利（生きる権利）」「発達する権利（育つ権利）」「保護される権利（守られる権利）」「参加する権利」といった柱となる4つの特徴を持つとしている。⁵

次のものは柱となる4つの特徴それぞれの趣旨として示されているものである。

① 生きる権利

- ・ 防げる病気などで命をうばわれないこと。
- ・ 病気やけがをしたら治療を受けられることなど。

② 育つ権利

- ・ 教育を受け、休んだり遊んだりできること。考えや信じることの自由が守られ、自分らしく育つことができることなど。

③ 守られる権利

- ・ あらゆる種類の虐待（ぎゃくたい）や搾取（さくしゅ）などから守られること。
- ・ 障がいのある子どもや少数民族の子どもなどはとくに守られることなど。

⁵ 同 HP「子どもの権利条約について」「『子どもの権利条約』が定めている権利」
[https://www.unicef.or.jp/kodomo/kenri/\(2019年5月31日最終閲覧\)](https://www.unicef.or.jp/kodomo/kenri/(2019年5月31日最終閲覧))

④ 参加する権利

- ・ 自由に意見をあらわしたり、集まってグループをつくったり、自由な活動をおこなったりできることなど

ここで挙げられている「参加の権利」こそ、子どもを権利行使の主体として捉えなおした大きな特徴であるといえる。子ども自身が子どもに関わるものごとに参加する権利をもつ。さらには、子どもだけでなくおとなを含めた社会全体（つまり、子どもも属している社会）に関するものごとに対して参加する権利を有するという意味をもつ。

2) 子ども観とその転換

前述の通り、条約のもっとも重要な意義の一つに、子ども観の転換について社会に示したことが挙げられる。先の4つの柱の1つとして示された「参加する権利」に見られるように、これまでは子どもが守られるべき「弱き」存在、「未熟な」存在と捉え、子どもを権利保護の対象としてのみ捉えられていたことに対し、一人の人間として、意見（views）、気持ち（feelings）、願い（wishes）をもち、権利を行使していく主体的存在として捉え方を転換する契機をもたらした。要するに、この条約は一人ひとりが固有の子ども期に生きる存在とともに、権利行使を行う主体として子どもを捉え直したのである。（安部、2010、喜多ほか、2009）

しかし、一人の人間として尊重することと、社会的責任などのおとなと同様・同質の責任や義務を求めること、「押しつけられる」「強いられる」ことを区別する必要性は考慮されなければならない。子どもの主体性を尊重することと、子どもに「主体性」の行使や発揮を「押しつける」こととは異なることをおとなは認識しておく必要がある。

加えて、条約が提示する子ども観は、人格をもつ一人の人間として尊重し、権利行使の主体として捉えるだけでなく、「子ども」としての存在、つまりは発達過程にあり身体的また社会的な「弱さ」を兼ねる存在として、また、発達過程にあるため、健康、遊び、学びなどの人間（の発達）にとって重要な要素をより必要とする存在として位置づけてもいる。つまり、発達段階であり、また、大人社会の中で弱い立場におかれてしまう脆弱性と、一人の人間として尊重することとが同時に求められるといえる。これはこれまでの大人社会の目線では相反すると思われてきた子どもへのまなざしを同時に持つことが求められる。

たとえば、滋賀県の人権施策推進課（2001）発行の人権学習ブックレット『もっと知りたい！子どもの権利条約』ではこのような条約が提示する権利行使の主体としての子どもの観の大きな特徴について、次のように2点説明している。

この条約は54条からなりますが、その大きな特徴は、子どもを人権の主人公として尊重する考え方を明確にしていることです。つまり、子どもにも大人と同じ人

間としての価値を認めているのです。今まで、「まだ子どもだから」と、子どもの行動は制限を加えられがちでしたが、この条約は、子どもを大人から管理される対象としてではなく、独立した人格をもつ権利の主体としてとらえ、子どもの人権を保障しているのです。

条約のもう一つの大きな特徴は、子どもを発達する存在としてとらえていることです。子どもは、まだ心も体も発達し成長する過程にありますから、大人の社会のなかでは弱い存在であり、特別に保護されることが必要です。同時に、子どもは、その発達をさまざまな面で親や大人に支援され、援助されなければなりません。「子どもの権利条約」では、子どもが発達する存在であるという面から、さまざまな子どもの人権を保障しているのも特徴です。

このように、条約は「大人の社会のなかでは弱い存在であり、特別に保護されることが必要」な存在として子どもは保護される権利をもち、また、発達を支援してもらう権利をもつとともに、「独立した人格をもつ権利の主体」として、意見表明権などをもつ存在でもあると捉えられる重要性を示しているといえる。

条約第2条の「差別の禁止」が示すとおり、「あらゆる子ども」が、その子ども観の対象となる。また、第3条にうたわれる「子どもの最善の利益 (the best interests : ベストインタレスト)」を最大限に考慮し、またされながら、子どもの権利を実現していく主体として尊重していく必要があることが示されている。

3) 子どもの「参加の権利」

先述したユニセフ (UNICEF) が言う子どもの権利条約の柱の中に、生きる (生存の) 権利、育つ (発達の) 権利、守られる (保護の) 権利とともにあるのが「参加する権利」である。子どもの「参加の権利」は、条約が子ども観を転換し、権利を保護される客体的な立場から権利行使の主体であると子どもを捉え直した1つの象徴的な権利であるといえる。

しかし、誤認されている場合もあるが、条約の中に参加の権利そのものをうたった条文があるわけではない。あくまで、例えば下に挙げるような子どもの「意見表明権」などに見られる、権利行使の主体としての子ども観を反映した象徴的な権利の総称的な提示として概念化されているものである。

子どもの参加の権利の代表的な権利として、以下の子どもの意見表明権がある。

第12条 (意見表明権)

1. 締約国は、自己の見解をまとめる力のある子どもに対して、その子どもに影響を与えるすべての事柄について自由に自己の見解を表明する権利を保障する。その際、子どもの見解が、その年齢および成熟に従い、正当に重視される。

2. この目的のため、子どもは、とくに、国内法の手続規則と一致する方法で、自己に影響を与えるいかなる司法的および行政的手続においても、直接にまたは代理人もしくは適当な団体を通じて聴聞される機会を与えられる。

その他にも特に、第13条「表現・情報の自由」、第14条「思想・良心・宗教の自由」、第15条「結社・集会の自由」、第16条「プライバシー・通信・名誉の保護」、第17条「適切な情報へのアクセス」、第31条「休息・余暇、遊び、文化的・芸術的生活への参加」など、おとなが持つとされている権利同様のものが、条約では子どもにとっても保障されるべき権利として明記されており、子どもの「参加の権利」を中心的に支えるものとなっている。

次に、子どもの「参加の権利」と他の子どもの権利の関連を見ていく。

第一に、子どもの参加の権利とそこに連なる子どもの意見表明権は、条文の他の条項に記載されている各権利を子ども自身が行使し、実現していくことにつながるものであることが挙げられる。

これは子どもの権利を実現していくために当事者である子ども自身がその主体となるべきであること、子ども参加を経ないで子どもの権利の本質的な実現はなしえないことを意味しているものであるといえる。

第二に、子どもの「参加の権利」が重要ではあるが、その保障を支えるために、例えば上記の子どもの意見表明権など、参加の権利として結びついていく条文の各条項に加え、条約すべての条項に示される権利もまた、それぞれが保障・実現されていく必要があり、そのことによって「参加の権利」のための基盤づくりと促進が為しえるといえる。

つまり、「参加の権利」とその他の子どもの権利の実現は、必要不可欠な相互作用関連をもつのである。

4) 子どもの権利実現へ向けての実践的課題

教育協力NGOネットワーク(jnne)は『子どもの参加を促すガイド』(2009:7)の中で、多くの実践者の実践知などを集めて構成したそのガイド本の作成を行った背景について、冒頭の「子どもに関わるプログラムを実施しているみなさんへ」にて次のように説明している。

「子ども参加」は、今日、取り組むべき大きな柱の一つです。「理念に、子どもの権利、子ども参加を掲げていますか？」と問えば、多くの団体が「掲げている」と答えるのではないのでしょうか。

「どのように子ども参加が行われていますか？」と問えば、「子どもたちが学校づくりに参加している」「子どもの意見をイベントに反映させている」「子どもたちが地域の問題に取り組んでいる」などなど、さまざま挙がることでしょう。

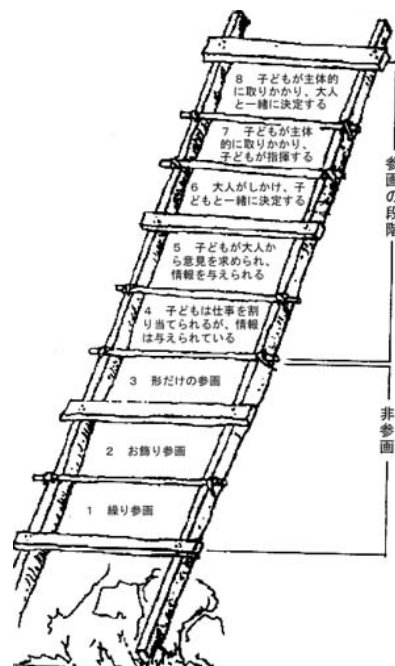
「その参加と、理念で掲げる参加との間にギャップはありませんか？」との間には、

どうでしょう。本ガイドの制作に携わったメンバーの多くは「あります」と、自らが所属するNGOについて答えています。

理念では掲げているが、現実には十分でない。この差を縮めたい。

上記が示すように、子ども参加の重要性が認知されているにも関わらず、各々が示す参加とは何かについては文脈によって異なり、また、それぞれが示す参加の「度合い」も様々なかたちで存在することを意味する。そして、この引用が示す重要な点は、「理念で掲げる参加との間にギャップ」があることを多くの現場関係者が語っている点にある。

子どもの参加の権利が子どもの権利の実現において非常に重要かつ不可欠なものでありつつ、実践現場でそれをどのように認識・判断し、また、実践的にその保障の機会をつくりあげながら子どもの権利の実現へアプローチしているのか、さらなる実践研究ならびにそこで抽出される理論研究の蓄積と、それを可能にするための実践者および研究者のネットワーキングが必要になってくる。



さらに、子ども参加を支援する際に気をつけておくべきこととして、図1にあるように、ロジャーハートが指摘しているような、おとなが子どもを「使い」まちづくりを進めよう、また、子どもを「とりあえず」参加させておこうといった、大人の意図による子ども参加の「非参加」化である。子どもがそこにおいて、身体は参加しているように見えながら、実は「形だけの参加」「お飾りの参加」「操りの参加」になることを、おとなの支援者は自省的に、継続的に確認をし、図1『子どもの参加』（ハート、2000）より議論を重ねていく必要があるといえる。

5) 子どもに関わる課題認識への当事者としての子どものまなざし

子どもを取り巻く問題は、社会との関係においてこれまでも多種多様に論じられてきた。子どもをどう定義するか、また、子ども自身が抱える問題とは何か、それぞれの社会状況が抱える問題が及ぼす子どもへの影響とはどのようなものかなど、変遷する時代と各々の社会背景をふまえながら議論されてきた。そして、子どもと社会の関係において子どもを取り巻く問題が論じられ、定義され、対応がとられてきたり、時には見過ごされたりしてきた。そして、それを誰が論じ、定義し、対応するのかといった主体もその時代背景の中で多様に変化してきた。それらの議論の基盤には、文化的な要素が深く関わり、子どもをどうみるかといった“子どもへのまなざし”が大きく影響を及ぼし、そして、“子どもへのまなざし”に

どのように向き合うかの判断につながっていたといえる。

そのような子どもに対する多様な文化的まなざしと時代の変遷のなかで、先述のように国連子どもの権利条約が成立し、子どもの権利を包括的に示すとともに、子ども観を転換した。条約は「生存する権利（生きる権利）」「発達する権利（育つ権利）」「保護される権利（守られる権利）」「参加する権利」といった柱となる4つの特徴を持ちながら、基本原則として、条約第3条に記された「子どもの最善の利益（the best interests）」を子どもの権利保障の際の「まなざし」の軸とし、子どもが保障されるべき各権利が記載されている。そして、一人ひとりが固有の子ども期に生きる存在であるとともに、一人の人間として、意見（views）、気持ち（feelings）、願い（wishes）をもち、権利を行使していく主体として捉え方を転換したのである。（安部、2010、喜多ほか、2009）

このことは、子どもに関わる課題とその解決を「おとな」が一方的に定義するのではなく、子どもの当事者性を、子どもの意見（views）、気持ち（feelings）、願い（wishes）に耳を傾けながら設定していくことが重要であるとの示唆につながる。つまり、「おとな」が設定した問題について、子どもに意見を聴くのではなく、問題・課題とその解決のプロセスの設定の段階にも子ども参加を保障することが重要であり、かつ、子どもはその参加権を行使しながら当事者としてのまなざしから、課題を発見・設定し、また解決へのアプローチをつむいでいく主体性を有すると捉えることが重要となる。

3. 子どもに関わる課題と権利侵害・権利保障（子どもの貧困から）

子どもに関わる課題であり、かつ、子どもの権利保障の実現が阻まれている背景ともなりえる1つの要因として貧困を取り上げ、課題と権利保障の関連および、権利保障実現のためのアプローチについて考えていく。

1) 子どもに関わる課題

国際社会において、また、日本国内において実現に向けて取り組まれるべき子どもの権利の保障であるが、その実態は中々難航しているのが現状である。（子どもの権利保障に対してその役割を担っている各責務履行者（duty-bearer）の認識や取り組みの不十分さなどに関する議論は本稿では紙幅の関係でしておくこととする。）例えば、ユニセフ（2012）の調べでは日本の子どもの貧困率は調査対象となった先進国20カ国のなかでワースト4位の14.9%という数字が示されている。このような子どもの貧困や、自己肯定感の低下などのその他の問題は、他の先進国と比べて著しく低い割合を示し、日本の子どもを取り巻く過酷な状況が現実存在することを映し出す。18歳未満の子どもが、本人の意図に反し、社会的に不当な仕組みから、人身取引などの人権侵害に巻き込まれている事例の報告が増加している。例えば、子ども・若者が不当に労働を強いられ、搾取されるような“ブラックバイト”の問題、また、JKビジネス、女子高生産業と言われるような子どもの人身取引、買春の問題（仁藤、2014）などが挙げられている。そして、自己肯定感の低下や高校卒業時の非正規

雇用や失業率など、多くの課題が浮き彫りにされている。(甲斐田ほか、2016)

これらは、その権利侵害の背景にある複雑に絡み合った社会的要因をふくめ、解決への取り組みが急務となる社会的な問題である。そして、これら子どもに関わる問題の解決のためには、政治、経済、教育、福祉などの多角的かつ包括的なアプローチが必要とされている。(喜多ほか、2013)

2) 子どもの課題としての貧困と権利侵害

日本における「子どもの貧困」は、かつての高度経済成長による経済的・物質的發展を経て先進国として享受したかのように見えた豊かさに対する「信頼」が崩れた今、その深刻さを広く認知されている子どもに関する社会問題の1つである。この子どもの貧困に関しては、阿部彩の「子どもの貧困」に関する研究(2008、2014)をはじめ、多くの研究・調査が提示されている他、マスメディアの報道などによっても広く認知されるようになった。

子どもの貧困に限らず、貧困の定義やその判断指標は多元的に議論されている。経済的な貧困についても、絶対的な貧困から相対的な貧困までを想定し、また、人と人のつながりなどに視点をおいた関係性の貧困、自己肯定感や満足感の低下などにみる精神的貧困などが様々な概念が提示されている。また、物質的な欠乏や他者との関係性の希薄化、精神的な充足感の不足のみならず、それらの根底に共通して起因する要因として、この社会の様相を反映した時間的貧困などの概念も台頭し、その背景にある経済格差や働き方の仕組みとの関連、時間的余裕のなさからくる精神面の影響など、他の貧困概念とのつながりも述べられている。貧困という概念を、多元的な視点から定義される概念を包括的に含むものとして広義に捉えなおす総体として捉えることが重要となる。

このような貧困に関する社会の様相は、その社会に暮らす一員としての子どもにそのまま降りかかる場合もあれば、子どもに関わる大人が貧困状態に陥り、子どもにその影響が及ぶということもある。特に親の経済的貧困などは子どもに影響し、そのまま子どもが共に貧困状態におかれてしまいやすくなる。例えば、子どもの貧困と同様にその貧困の深刻さが問題視されている非正規雇用者やシングルマザーの貧困は、その状態におかれた親を持つ子どもにも深刻な影響を与え、進学の実現や、さらには、1日を1食ですまさないような、食事を取ることも難しいといった生存権が脅かされる状況にまで陥っているケースも多く報告されており、解決が求められている。(湯澤ほか、2009)

3) 子どもの貧困と権利侵害との関係と解決へのアプローチ

子どもの貧困を子どもの権利と関係づけて捉え直すと、次のようなことがいえる。1つに、子どもの貧困状態は、その子どもによる様々な権利行使の可能性を制限したり剥奪したりするため、権利保障を阻害することにつながる可能性があることである。2つに、子どもの権利が保障されておらず、権利行使が十分にできない状況は、その子どもの尊厳が身体的、物質的、精神的な何らかのかたちで尊重されていないため、貧困状態に陥る可能性があるこ

とである。

要するに、貧困状態と権利が保障されない状況は連鎖するものであり、コインの表裏のように一体的なものであると捉えることができる。換言すれば、貧困状態におかれた場合は、本来、守られるはずの、また、行使できるはずの権利が侵害されることとなり、また、権利侵害を受ける状況に追いやられれば、そこから何らかの貧困につながる可能性があるということである。

先述のように、権利保障が実現されない状況と貧困状態とは連鎖する関係にあり、表裏一体のような関係にある。つまりは、権利が保障されるような変化を起こすことと、貧困状態を脱するためにその状態に変化を起こすことは、その問題ある状況を好転させて脱していくプロセスとして、その変化も連鎖すると考えることができ、換言すれば、権利保障の実現と貧困状態の改善へのアプローチはお互いに影響し合い、その効果を共有しながら一体的に課題解決へ向かうといえる。

この権利保障とその貧困の関係を、本稿の主題である子どもの権利保障の実現という目的を軸に整理すると、子どもの権利の保障を進めることと権利が侵害されている問題状況を解決していくことがまずは必要であり、アプローチの主でありつつも、貧困問題の解決へのアプローチは、権利侵害の状況が生まれるその背景や要因を別の次元から捉え、解消していくアプローチとして位置づけることができる。

4. 子どもの権利実現への地域アプローチ枠組みの検討のための視点

1) 地域アプローチ枠組みの検討のための視点

子どもの権利保障のための地域アプローチ枠組みの検討を考えるにあたり、まず、日本国内の「子どもの権利条例」策定の取り組みが挙げられる。

各自治体における「子ども条例」の制定を鑑み、子どもの権利条例について荒牧重人・半田勝久・喜多明人（2012：1）は次のように説明している。

すなわち、条例とは

- ① 子どもの権利条約を子ども支援やまちづくりに活かすことを主要目的の一つとし、
- ② 従来進められてきた子育て支援や青少年育成の子ども施策のなかにある子どもの権利の視点を盛り込むとともに、
- ③ 子ども施策やまちづくりを総合的かつ継続的に推進していくための法的根拠となる

とし、3つの要素を取り出して説明を試みている。「このような特徴と性格をもつ子ど

もの条例は、日本の1,700を超える自治体のなかではまだ少数」であるが、「現在も着実に増加中」であり、上記のような視点をもとに子どもの権利保障ための地域枠組みづくりが進められている。

また、国連「子どもの権利条約」の推進と子どもの権利が実現され、子どももおとなも住みやすい地域をつかっていくためのプロジェクトとして国連児童基金（UNICEF・ユニセフ）が進める「子どもにやさしいまち（Child-Friendly City：CFC）」⁶プロジェクトがある。もともと、「子どもにやさしい”まち”」については、1996年の第2回国連人間居住会議において提唱された。

Child-Friendly City という英語標記から「子どもにやさしいまち」と訳語が使われているが、その実践基盤のレベルに応じ、学校や地域・居場所に合わせてChild-Friendly Schoolとして子どもにやさしい学校、Child-Friendly Community 子どもにやさしいコミュニティとして各実践的文脈に応じてそのコンセプトが用いられる。

ユニセフはこの「子どもにやさしいまち（CFC）」プロジェクトの推進のために、認証制度を設けている。そして現在、23カ国で約900の自治体が子どもにやさしいまちとして認証されている⁷。以下は、ユニセフがその認証の基準として提唱した「子どもにやさしいまちの9つの基本的な構造」である。

「子どもにやさしいまちの9つの基本的な構造」

- ① 子どもの参画：子どもの意見を聞きながら、意思決定過程に加わるように積極的参加を促すこと。
- ② 子どもにやさしい法的枠組み：子どもの権利を遵守するように法制度的な枠組みと手続きを保障すること。
- ③ 都市全体に子どもの権利を保障する施策：子どもの権利条約に基づき、子どもにやさしいまちの詳細な総合計画と行動計画を定めて実施すること。
- ④ 子どもの権利部門または調整機構：子どもたちの将来を見据えて、地方自治体の中に優先すべきことを保障する永続的仕組みを構築すること。
- ⑤ 子どもへの影響評価：子どもに関わる法律や施策、そして事業について実施前、実施中そして実施後に子どもへの影響を評価する制度化された手続きが保障されること。
- ⑥ 子どもに関する予算：子どものために適当な資源と予算が使われているかが調査されることを保障すること。
- ⑦ 子どもの報告書の定期的発行：子どもたちと子どもの権利についての実情につ

⁶日本ユニセフ（UNICEF）協会 HP「ユニセフの子どもにやさしいまち事業」
<https://www.unicef.or.jp/cfc/cfc/>（2019年5月31日最終閲覧）

⁷日本ユニセフ（UNICEF）協会 HP <https://www.unicef.or.jp/cfc/cfc/>（2019年5月31日最終閲覧）

いて十分なモニタリングとデータ収集が保障されること。

- ⑧ 子どもの権利の広報：大人や子どもの間に子どもの権利について気づくことを保障すること。
- ⑨ 子どものための独自の活動：子どものオンブズマン、子どものコミッショナーなど、子どもの権利を促進するために活動している NGO や独立した人権団体の支援をすること。

上記の9つのはじめには子ども参加・参画が掲げられ、子ども参加によるまちづくりが重要視されている。

そして、子どもの権利保障の市民活動実践および研究に取り組んできた甲斐田万智子(2019:29)は子どもにやさしいまちづくりに取り組んでいる自治体は、「子どもの権利を満たすために積極的にこれらの仕組みをつくろうとしているまちだといえる」とし「それらの仕組みが整備されれば、子どもの参加が促進され、子ども一人一人が下記の事を行えるようになる」として、次のことを示している。

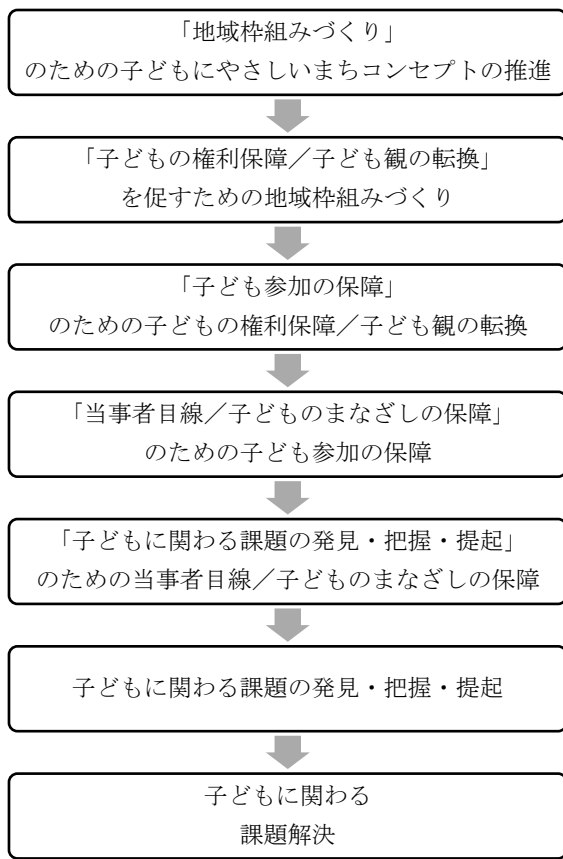
- ・ 子どもがまちの決定に影響を与えることができる
- ・ 子どもたちが望む"まち"の在り方に関して意見を言うことができる
- ・ 家族に、コミュニティ、社会生活に関わる
- ・ 教育や保健などの基礎的サービスを受けられる/安全な水や衛生施設を使うことができる
- ・ 搾取、暴力、虐待から守られる/まちを安全に歩くことができる
- ・ 友達と会い、遊ぶことができる
- ・ 民族、宗教的理由、あるいは収入の多い少ない、性別、そして障害のあるなしに関わらず、その町の平等な一員としていかなるサービスも受けることができる

これらが「子どもにやさしいまち」事業の理念が示す視点である。

「子ども条例」制定、また「子どもにやさしいまち」事業の取り組みは、条約の具体的な実現のために地域を単位とし、あらゆるステイクホルダーが関わり、協働しながら子どもの権利保障とそのプロセスで子ども参加を保障していく相関性のもった取り組みである。この枠組みのなかで、また、枠組みを活用し、子どもは自身の権利を普及・実現していくプロセスを創造していく。両取り組みの背景、理念および先進事例の分析・応用による子どもの権利保障への地域枠組みの検討の意義は大きい。今後の事例分析を続け、いわき地域における枠組みづくりへのつなげていく必要がある。

2) 地域アプローチ枠組みとその視点から子ども自身による課題解決へのプロセス

地域アプローチ枠組みとその視点が子どもの権利保障、子ども参加による当事者の課題



解決へ向かうための1つのプロセスの例を図2に示す。また、地域における子どもの権利保障／子ども観の転換を部分的に位置づけているが、プロセス全体を通しての保障の実現可能性が存在することには留意が必要である。また、直線型で示してはいるが、常に地域における子どもの権利保障は、例えば自身による課題解決を通して、セルフエスティーム（自己肯定感）を高めた子どもがさらにその地域づくりや権利保障の取り組みにさらに参加をして当事者による「子どもにやさしいまちコンセプトの推進」に貢献する可能性が生まれるなど、循環的であるともいえる。

図2 筆者作成、2019年5月

5. おわりに

いわきにおける子ども参加と主体的な地域・居場所づくりを目指し、子どもの権利保障のための地域アプローチ枠組みの検討に向けた基礎研究として、子どもの権利条約にみる子ども観、子ども参加などの理念を考察するとともに、子どもを取り巻く課題と権利保障の関連、そして子ども参加を保障するための地域枠組みを検討するための要点について示した。

今後の研究課題として、地域アプローチの枠組みの先進事例分析と、いわき市の条例づくりの制度をふくめた現実の制度分析をふまえ、可能性のプロセスを探るとともに、これまで重要視して挙げていた「子ども参加」をそのプロセスの議論に保障していくことが挙げられる。

加えて、子どもの権利に関わる動向を調査し、その実現を考える上で最も重要なことの1つとして浮かび上がってくるのが、将来に親世代となる子どもたちの「今」を充実させることに視点におくことである。子どもの「今」を支え、大切にすることであり、換言すれば、「今」いる子どもの人格と子ども期を尊重することといえる。

2019年は国連子どもの権利条約が国連総会で満場一致で採択されて30周年、また、日本政府が批准して25周年となる記念すべき年でもある。これまでその国際的な取り組みの一環として、2002年の国連子ども特別総会では、参加した子どもたちによって世界のおとなたちに向けられたメッセージ『A World Fit for Us (わたしたちにふさわしい世界)』が発表された。その文末には次のようにある。

「あなたたちはわたしたちを未来と呼びます。けれどもわたしたちは、『今』でもあるのです」

子どもを「未来の宝」としてみるのが間違いではないといえるが、その視点だけで子どもを見ても不十分であり、むしろ、子どもが「今を生きる一人の人格」として尊重されることがその子どもの人権にとって重要である。

また、「今」を大切にされた子どもの「今」が将来につながってくると考える。

その子どもの「今」を支えるために、子どもの権利条約などにみる柱の1つであり、また、各地域の活性化の事例につながっていると報告されているような、「子どもの参加の権利」「意見表明権」の保障と充実をはかるとともに、それを支えるための人や環境・仕組みをさらに充実させていくことが重要であると考えられる。

加えて、持続可能な開発目標 (SDGs) と連動させていくことが重要となる。2030年を目指し2016年から始まった国連「持続可能な開発目標 (Sustainable Development Goals)」(以下、SDGs) の取り組みでは、貧困、人権、環境などに関わる17の解決目標を定め、先進国を含む世界のあらゆるレベルの地域(本研究で対象とする地域単位を含む)における課題解決への動きをはじめた。それらの目標の中には、子どもの権利の実現に関連した事項も並んでいるだけでなく、それらの目標達成・課題解決のプロセスへ「子ども・若者の参加」の必要性が主張されている。

現在、国際社会や国内、そして県内においても取り組みが広がりつつある国連持続可能な開発目標 (SDGs) にみる理念である「世代内の公正」と「世代間の公正」の視点ももちいて、“子ども”の枠に、様々な背景をもつ多様な子どもの誰もが“置き去りにされない”で包摂されること、また、少子高齢化の中でマイノリティによりなりがちな子どもの課題が後回し

にされずに「子どもの最善の利益」を考慮されるような仕組みづくりが重要であり、それらの世代内と世代間の格差を越えた取り組みが、県づくりを30年後により価値的なものへとつなげていくと考える。

このような子どもの権利条約と子ども参加の推進は、地域への派生的な効果として、その子どもの地域づくりへの参加を通して、その地域づくりや、そのための課題発見・把握・提起・解決がより多面的な視点をもって進められるだけでなく、そこに暮らすおとなの参加や関係性の活性化にもつながりうることを期待できる。

さらには、子ども参加を通じた他の多くの実践によって示されているように、子どもの主体性の発揮とその貢献を受け、周囲のおとなの子どもを観るまなざし、子ども観の変容へつながるきっかけとなることも期待される。

参考文献

- 浅見直輝（2018）『居場所がほしい：不登校生だったボクの今』岩波書店
- アジア太平洋人権情報センター、ヒューライツ大阪編（2018）『人権ってなんだろう？』解放出版社
- 阿部彩（2008）『子どもの貧困—日本の不公平を考える』岩波書店
- 阿部彩（2014）『子どもの貧困Ⅱ—解決策を考える』岩波書店
- 安部芳絵（2010）『子ども支援学研究の視座』学文社
- 荒牧重人、半田勝久、喜多明人編（2012）『解説 子ども条例』三省堂
- 泉房穂（2019）『子どものまちのつくり方：明石市の挑戦』明石書店
- 甲斐田万智子、南雲勇多（2019）「子どもの権利実現における開発途上国と先進国の協働の可能性：子どもにやさしい社会づくりに焦点をあてて」『文京学院大学総合研究所紀要』vol. 19、pp. 25-46
- 甲斐田万智子、南雲勇多（2016）「子どもと若者」田中治彦他編著『SDGs と開発教育』学文社、pp. 214-234
- 開発教育協会、田中治彦、三宅隆史、中村絵乃編（2017）『SDGs ハンドブック：持続可能な開発目標を学ぶ』開発教育協会
- 川端浩平、安藤丈将（2018）『サイレント・マジョリティとは誰か：フィールドから学ぶ地域社会学』ナカニシヤ出版
- 川端浩平（2013）『ジモトを歩く：身近な世界のエスノグラフィ』御茶の水書房
- 木附千晶、福田雅章著、CRC 日本監修（2016）『子どもの権利条約ハンドブック』自由国民社
- 喜多明人（2015）『子どもの権利—次世代につなぐ』エイデル研究所
- 喜多明人、荒牧重人、森田明美、内田塔子、半田勝久編（2013）『子どもにやさしいまちづくり第2集』日本評論社

- 喜多明人、広沢明、荒牧重人、森田明美編 (2009) 『逐条解説 子どもの権利条約』 日本評論社
- 教育協力NGOネットワーク (JNNE) (2009) 『子どもの参加を促すガイド』 教育協力NGOネットワーク
- 小松理虔 (2018) 『新復興論』 株式会社ゲンロン
- 佐藤真久、広石拓司 (2018) 『ソーシャル・プロジェクトを成功に導く 12 ステップ：コレクティブな協働なら解決できる！SDGs時代の複雑な社会問題』 みくに出版
- 滋賀県企画県民部人権施策推進課 (2001) 『もっと知りたい！子どもの権利条約(人権学習ブックレット)』 滋賀県
- 田中治彦、枝廣淳子、久保田崇編 (2019) 『SDGs とまちづくり：持続可能な地域と学びづくり』 学文社
- 田中治彦、三宅隆史、湯本浩之編 (2016) 『SDGs と開発教育—持続可能な開発目標のための学び』 学文社
- 中野光、小笠毅 (1996) 『ハンドブック 子どもの権利条約』 岩波書店
- 日能研教務部編 (2017) 『SDGs 国連 世界の未来を変えるための 17 の目標：2030 年までのゴール』 みくに出版
- 仁藤夢乃 (2014) 『女子高生の裏社会—「関係性の貧困」に生きる少女たち』 光文社新書
- 日本ユニセフ協会 (2018) 『知っていますか?SDGs』 さえら書房
- 野口裕二 (2018) 『ナラティブと共同性：自助グループ・当事者研究・オープンダイアログ』 青土社
- ハート、ロジャー著、木下勇、田中治彦、南博文監修 (2000) 『子どもの参画：コミュニティづくりと身近な環境ケアへの参画のための理論と実際』 萌文社。
- 早瀬昇 (2018) 『「参加の力」が創る共生社会：市民の共感・主体性をどう醸成するか』 ミネルヴァ書房
- 東雅宏 (2013) 「白山市 子どもの権利の広報・啓発」 喜多明人、荒牧重人他編 『子どもにやさしいまちづくり 第2集』 日本評論社、pp. 225-228
- ヒューマンライツナウ編 (2009) 『人権で世界を変える 30 の方法』 合同出版
- 堀正嗣編 (2018) 『独立子どもアドボカシーサービスの構築に向けて：児童養護施設と障害児施設の子どもと職員へのインタビュー調査から』 解放出版社
- 堀正嗣編 (2011) 『イギリスの子どもアドボカシー：その政策と実践』 明石書店
- 堀正嗣、栄留里美 (2009) 『子どもソーシャルワークとアドボカシー実践』 明石書店
- 堀正嗣、子ども情報研究センター (2013) 『子どもアドボカシー実践講座：福祉・教育・司法の場で子どもの声を支援するために』 解放出版社
- 山野良一 (2008) 『子どもの最貧国・日本』 光文社
- 湯浅誠 (2011) 『どんとこい、貧困!』 イースト・プレス
- 湯浅誠 (2008) 『反貧困—「すべり台社会」からの脱出』 岩波書店

湯澤直美ほか編（2009）『子どもの貧困白書』明石書店

Think the Earth 著、蟹江憲史監修（2018）『未来を変える目標：SDGs アイデアブック』紀伊國屋書店

編集後記

今回の調査発表はテーマが理論的なものと実践的なものがあってよかったのですが、応募者数が3名と少なかったのが残念でした。

私は地域活性化に一番適しているのは「お祭り」と思っていますが、今のところ4年目でもそのテーマは出ていません。「お祭り」にはいろいろな要素が含まれていて、毎年1回やるのが精いっぱいというのがほとんどです。しかし日本の無形文化財で、演ずる人たちがボランティアでなおかつ自前のお金を出す行事は祭りだけです。それが地元をうるおすとともに経済の動きを活発化し、地元民による地域の活性化を行うことになっているので重要なんです。

私はエジプト文明を日本から世界へ発信する場所としていわきをその中心にしようと思っていますが、エジプト文明博物館のような研究もあっていいと思います。そういう意味で今回の目玉、「いわき市を古代エジプトテーマパークに！ ARを用いた観光促進」という提言（本学エジプト考古学研究所客員教授山下弘訓）はすぐにでも実現しそうないい提言となっていました。ともあれ2020年はオリンピックの年ですし、素晴らしい企画が出ることを望んでいます。

吉村 作治
地域振興戦略研究所所長