

## 市民の責務に関する規定について

### 委員意見

市民は、恒久の平和と安全が保たれるよう努めます。

### 【解説等】

恒久平和は日本国憲法前文や川崎市核兵器廃絶平和都市宣言で謳われています。平和概念は単に戦闘がない状態(消極的平和)ではなく、人権が尊重され、飢餓・貧困がなくなり、環境保護が進められている等の条件を広く捉えられるようになってきており(積極的平和)豊かさ、秩序、安全、正義、公平、自由、平等、民主主義、人権尊重などがその基本的要素とされています。市民自治の前提として、恒久平和や安全が確立されなければなりません。そのため、市民は、それぞれの立場で恒久平和と安全の実現に努めなければならないと考えました。また、市はその責務として、この市民の平和的生存権を守るために、今後、川崎市をジュネーブ条約追加第一議定書「国際的武力紛争の犠牲者の保護に関する議定書」による「無防備地域」とすることを市政の視野に置きます。

「無防備地域」とは、紛争時に手段のいかに問わず攻撃が禁止される地域で、すべての戦闘員ならびに移動兵器及び移動軍用設備が撤去されていること、固定した軍用の施設又は営造物が敵対的目的に使用されていないこと、軍事行動を支援する活動が行われていないことが条件とされています。

### 私の思い(解説等の解説)

市民自治と言っても、平和で良好な環境が無い限り市民自治などありえないと考えます。では、平和はどのようにして守っていったら良いのでしょうか。これは国だけの仕事では無く、たとえば異なる国の民間の個々人がお互いを知り、互いに連携しあうことで平和な世界をつくっていかうとする、そんなことだって平和の作り方でしょうし、また、戦争のことを語り継ぐことも平和の作り方だと思います。国だけに国民(あえて国民と言いますが)の安全を守る責務があるのでしょうか。戦争への反対運動だけが平和活動ではありません。市民全体でかかわっていけるような恒久の平和の作り方を模索すること自体も、平和を作っていく一つのやり方です。責務なしの権利だけって言うのは、いいっぱなしの無責任な権利だともいえます。

権利だけで書き込むということは、市の側として権利を保障しないということにもなります。権利に規定された包括的な権利をどうやって保障したらいいのでしょうか。市も市民も協働でこれからの自治をつくっていかうとしているのなら、平和に関しても「協働」で作っていく姿勢が必要だと思います。

カンボジアに二年前に行ってきました。銃撃戦がなくなって5年もたっているのに、地雷の被害を受けた人々や、舗装されていない道路、不安そうな目をした人々が大勢いることを見てきました。戦争はその街並みや家々のみならず、人々の生活や心まで、何もかもすべて破壊してしまいます。市民自治を育み、より豊かなものにしていくためには、その前提として平和と環境は欠かせないものだと考えています。

### 小島先生からのアドバイスから

先日、小島先生からアドバイスをいただきました。平和概念は自治を考える上でもとても大切なものであり、何らかの言及があっても良いだろう、それを市民の責務として書き込むのは厳しいのなら、憲法25条のように、市の責務として書いてみることを検討してみてもはとお話でした。

憲法25条は生存権として、「すべての国民は、健康で文化的な最低限度の生活を営む権利を有する」と国民の権利を規定し、同時に「国は、すべての生活部面について、社会福祉、社会保障及び公衆衛生の向上及び増進に努めなければならない」と国の責務を規定しています。自治基本条例では、市長その他の執行機関の責務を規定しています。そこで、9ページの で「市長は、あらゆる施策を通じて平和で良好な環境のもとで市民生活と自治を守り…」とするのも一つの考え方だと思います。次の 執行機

関の箇所でも同様の表現をします。

また、平和と環境は密接不可分のものであり、市民の責務として書くのなら、環境と一緒に書くという選択肢も考えられます。5ページの市民の責務 で「...のちの世代に引き継ぐ環境を保全し、平和を守る責務を持ちます」とする案です。

ですから...

このペーパーにあるような当初の案  
市民の責務として環境と一緒に書き込む  
市の責務として書き込む

の三つの選択肢を考慮していただけると幸いです。皆様のご議論をよろしくお願いいたします。

<参考>

仮称多治見市自治体基本条例要綱案（2004年5月13日）

第2編市政の原則と制度 第5章政府間関係 第26条無防備地域

市は、国際的武力紛争に関し、1949年8月12日のジュネーブ諸条約に追加される国際的武力紛争の犠牲者の保護に関する議定書第59条第2項に規定する無防備地域の条件を満たした場合は、無防備地域に相当する旨の宣言を行うことができます。