

ユースの力～国際開発に関心のある全ての人へ～

中森葉月

「この T-BOX に拾ったゴミを入れると、ゲームが始まります。」

大文字の T を模したゴミ箱に、ゴミを入れる真似をしながらプレゼンテーションするのは、コスタリカ出身のセルジオ・ヴェネガスさんだ。彼はチーム ONE PEACE のメンバーとして、奨学金を利用し International Development Youth Forum (IDYF) に参加した。

『開発をリ・デザインせよ』と題されたこのフォーラムには 60 カ国、800 人以上のユースからの応募があった。選考をくぐり抜けたのはそのうち 50 名。彼らは 2014 年 3 月 15 日、各々の思いを抱えて明治大学リバティータワーに集った。IDYF を運営する学生団体が目標として掲げるのは、国際問題にユースの力で解決策を「つくる」こと。最終的には製品として、目に見える形にまで落とし込む。そのため参加ユースらは 6 日間の合宿で議論を重ね、この最終プレゼンテーションに臨んだ。

参加した 10 チーム中、最終プレゼンテーションまで残ったのは 3 チーム。彼らはタイのプラスチックゴミ問題、バングラデシュの水質汚染、インドのゴミ問題に対してそれぞれの提案を行った。そして NO.1 プレゼンテーションに選ばれたのが、チーム ONE PEACE の「つくった」T-BOX だった。T-BOX はインドのゴミ問題への新しい解決策だ。

世界には、解決すべき問題が山積している。原発、貧困、大気汚染、宗教問題や民族紛争など挙げ出せばきりが無い。しかしこのような問題意識は、全世界に共通のものばかりではないだろう。教育を受けてきた環境によって、この認識は大きく異なるはずである。そもそも教育を受ける機会が与えられないような場合だって想定される。

こうした状況のなか IDYF は、何を「問題」として設定するのか、というその段階からユースたちに委ねた。「私たちも、何が出来上がるかわからないんです。」と 2014 年度 IDYF の共同代表を務めた、慶應義塾大学 4 年の丸山紗季さんは笑う。

世界人口の 3 分の 1 を抱えるインドのゴミ問題は深刻だ。2000 年にゴミの収集・処理に関する法律が制定されたものの、現状効果的に機能しているとはいえない。インドでは、ゴミを分別するという意識が希薄で、ゴミの処理はカーストの最下層の仕事であるという認識も根強いようだ。

T-BOX が高く評価された理由の一つに、ビジネスモデルとして十分成り立つような持続可能性に優れた製品であった点が挙げられる。T-BOX は普通のゴミ箱とはひと味もふた味も違う。みなが競ってゴミを拾い、分別して捨てる工夫が施されているのだ。ゴミを入れるための口は二つ。ゴミの分別を促すため T の左右両端に別々に設けられている。ボックスの前面部に埋め込んだディスプレイは、T-BOX にゴミが入れられると作動し、ゴミを捨てた人がスロットなどのゲームを楽しめる仕組みになっている。そしてそれだけではない。T-BOX は会員登録制で、登録料を払うと誰でも「T カード」を作ることができる。ゴミを拾った人のカードには、そのゲーム結果に応じてポイントが加算され、貯まれば協賛企業からクーポンが受け取れる。T-BOX の設置、運営資金はこうした協賛企業からの広告収入と、T カードの会員登録費でまかなわれるというわけだ。

T-BOX が、人間はゲームにアディクテヴになるという点をうまく利用したように、世界はもっと、単純なことで変えられるのかもしれない。「明日何が起こるか分からない。だから面白いんです。」そう語る丸山さんの眼は、生き生きと輝いていた。