



Title	e-対話：ゲームで考える海の生態系
Author(s)	波田, 和人//ゲーム制作; 山之内, 海映//コンポーネントデザイン; 阿部, 悠//テストプレイ; 田中, 文佳//テストプレイ; 千葉, 泰史//テストプレイ・英語翻訳; 種村, 剛//監修
Issue Date	2022-03-31
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/84645
Type	learningobject
Note	2021年度対話の場の創造実習. 実施日: 2022年2月6日10:30~12:30. 「e-対話：ゲームで考える海の生態系」で実施したオンラインで実施した海の生態系に与える人間の影響を主題にしたボードゲーム「ギョギョバトル」.
Additional Information	There are other files related to this item in HUSCAP. Check the above URL.
File Information	05_CoSTEPgame_slides.pdf (e-対話スライド資料)



[Instructions for use](#)

本日は、お越しいただきありがとうございます。10:30開始までお待ちください

2022.02.06

e - 対話

ゲームで考える
海の生態系

名前の初めの番号は消さずに、ニックネームに変更してください(例: 2たねたろう)

1

本日の流れ

- 🐟 10:35~ 海について知ろう
- 🐟 10:45~ ゲーム (ブレイクアウトルーム)
 - ①チュートリアル
 - ②本番Ⅰ
一作戦会議タイムー
 - ③本番Ⅱ
- 🐟 12:00~ 対話タイム
- 🐟 12:20~ 全体クロージング

2

海からの恵みと聞いてどんなものを思い浮かべますか?
ぜひチャット欄へ記入をお願いします!!

3

海には様々な生き物が生息しています
登録されている種: 約24万種
(World Register of Marine Species)

4

生態系

個体群

生物群集

水や光など
周りの
生息環境

5

食物連鎖: 食う-食われるの関係

(イラストAD)

6



7

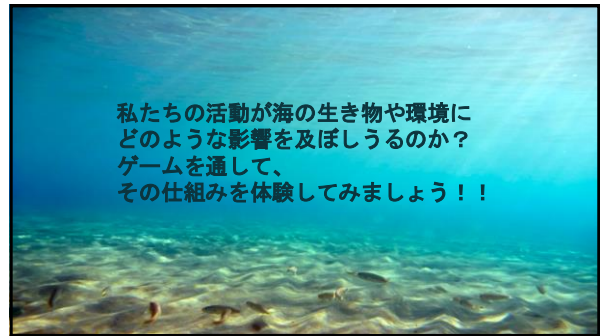


8

水産資源の危機

- 年間約800万トンのプラスチックゴミが流出
(Eliminating single-use plastic: lessons and experiences from countries" UN Environment report (2018))
- 世界の水産資源の割合
十分に利用できる→6.2%
獲り過ぎ→34.2%
限界までの利用→59.6%
(The State of World Fisheries and Aquaculture (2020))

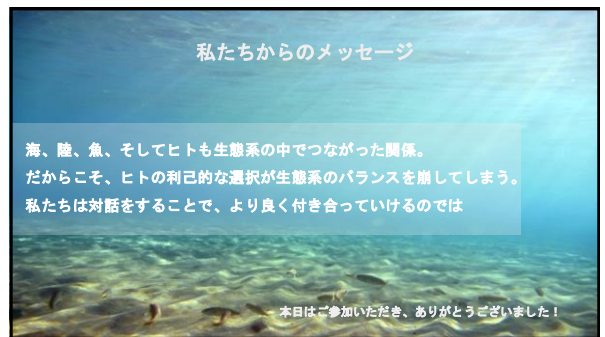
9



10



11



12

