



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	<a href="http://hdl.handle.net/2115/84645">http://hdl.handle.net/2115/84645</a>
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	06_CoSTEPgame_flyer.pdf (e-対話フライヤー)



[Instructions for use](#)

e-対話

ゲームで考える  
海の生態系

2022.02.06  
ONLINE

対話  
day

参加無料／先着20名  
参加には事前登録が必要です。



e-対話は、オンラインで  
“いい対話”を生み出すイベントです。

今回は、ゲームを楽しみながら、  
海について一緒に考えてみましょう。

島国である日本に住む私たちは、海からたくさんの恩恵を受けています。  
魚、貝、海藻といった海の幸をはじめ、美しい景色、海洋エネルギーや鉱物  
資源など、海の恵みはとても豊かです。

しかし近年、この海に異変が起きています。例えば、赤潮による北海道での  
漁業被害、海水の酸性化、海洋プラスチックによる生物への影響などが問題に  
なっています。海と私たちとの関係が、大きく変化しているように思えます。

これらの海をめぐる地球規模の課題は、一人で立ち向かうにはちょっと大きき  
ざると感じることはありませんか？

そこで私たちはゲームの力を借りることにしました。海の恵みをめぐるゲームを  
通して対話できたら、問題解決のヒントが得られると考えたのです。

今回、私たちが作ったゲームの舞台はもちろん海。  
ゲーム「ギョギョバトル」を楽しみながら、海について、地球について、一緒に考えてみましょう。



主催：北海道大学CoSTEP 対話の場の創造実習  
問い合わせ：tanemura@open-ed.hokudai.ac.jp