



# HOKKAIDO UNIVERSITY

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; HADA, kazuto; 山之内, 海映//コンポーネントデザイン 他
Description	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」.
Issue Date	2022-03-31
Doc URL	<a href="https://hdl.handle.net/2115/84645">https://hdl.handle.net/2115/84645</a>
Type	learning object
File Information	05_CoSTEPgame_slides.pdf, e-対話スライド資料



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

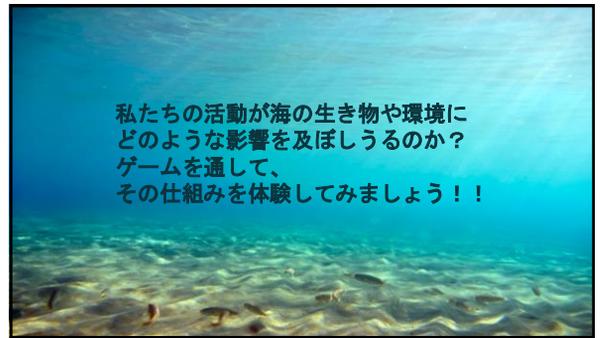


8

### 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

### ゲーム「ギョギョバトル」！！

※今回はゲームの都合上、生態ピラミッドを簡略化しています  
ご了承ください

11

### 私たちからのメッセージ

海、陸、魚、そしてヒトも生態系の中でつながった関係。  
だからこそ、ヒトの利己的な選択が生態系のバランスを崩してしまう。  
私たちは対話をする事で、より良く付き合っていけるのでは

本日はご参加いただき、ありがとうございました！

12

