

生物多様性条約の中身を感じる体験型ゲームの作成と実施

川上七恵 神戸浩仲 清水雅子（水地盤環境課）

1. はじめに

2010年、愛知県で生物多様性条約の第10回締約国会議（COP10）が開催される。COP10の開催に向け、環境調査センターでは、小学生以上を対象として生物多様性条約の3つの目的を理解できるように、「貿易ゲーム」¹⁾という国際理解教育で用いられるゲームをアレンジした体験型のゲームを作成し、実施した。この発表では、ゲームを作成するうえで考慮した生物多様性条約の背景とゲーム紹介、実施した結果について報告する。

2. 考慮した生物多様性条約の背景

生物多様性条約には、以下の3つの目的がある。目的1：生物多様性の保全、目的2：生物多様性の構成要素の持続可能な利用、目的3：遺伝資源の利用から生ずる利益の公正かつ衡平な配分、である。一般に、この条約は自然保護条約と認識されやすいが、目的2の持続可能な利用は、産業や経済と関連しており、目的3の利益配分は、貧困の問題や発展途上国と先進国の格差の問題（南北問題）と関連している。つまり、生物多様性条約は、単に生物多様性を保全する条約というだけではなく、公正・衡平な取引を目指した経済の条約でもある。

3. ゲームの紹介

参加者を5つか6つのグループ（国）に分け、それぞれ、先進国（技術の国）、発展途上国（畑の国、森の国）のいずれかとする。このゲームでの勝者は、最もお金を稼いだ国とする。そのため、各国は、はさみや型紙などの道具と色紙を使って「製品」を作り、「市場」で売ってお金を稼ぐ（図1）。ゲーム開始時に渡される道具や色紙は国によって異なり、「技術の国」には、道具（＝工業技術）が多数あるが色紙（＝資源）が少なく、逆に「森の国」「畑の国」では、色紙はあるが、道具はほとんどない（表1）。これらの初期設定をもとにゲームを進めると、各国間で、道具（＝工業技術）と色紙（＝資源）のやり取り（＝貿易）が生まれる。ゲームの途中には、生物資源の喪失や保全に伴うイベント（例えば、森の乱開発によって気候変動がおり、洪水がおこる等）を設定し、生物多様性が世界全体に与える影響を感じられる展開を加えた。ゲームの終わりには、各国間に収入の「格差」が生じる。ゲーム終了後、この「格差」を疑似体験したことをふまえて、COP10での主要議題の1つとなる目的3に関連した話題の紹介や、目的3と目的1及び2との関わりを考えてもらう時間等を設けた。

4. ゲームの実施

これまで、環境調査センター一般公開等においてこのゲームを実施してきた。どのような展開になったか、また参加者の感想については、発表で述べる。

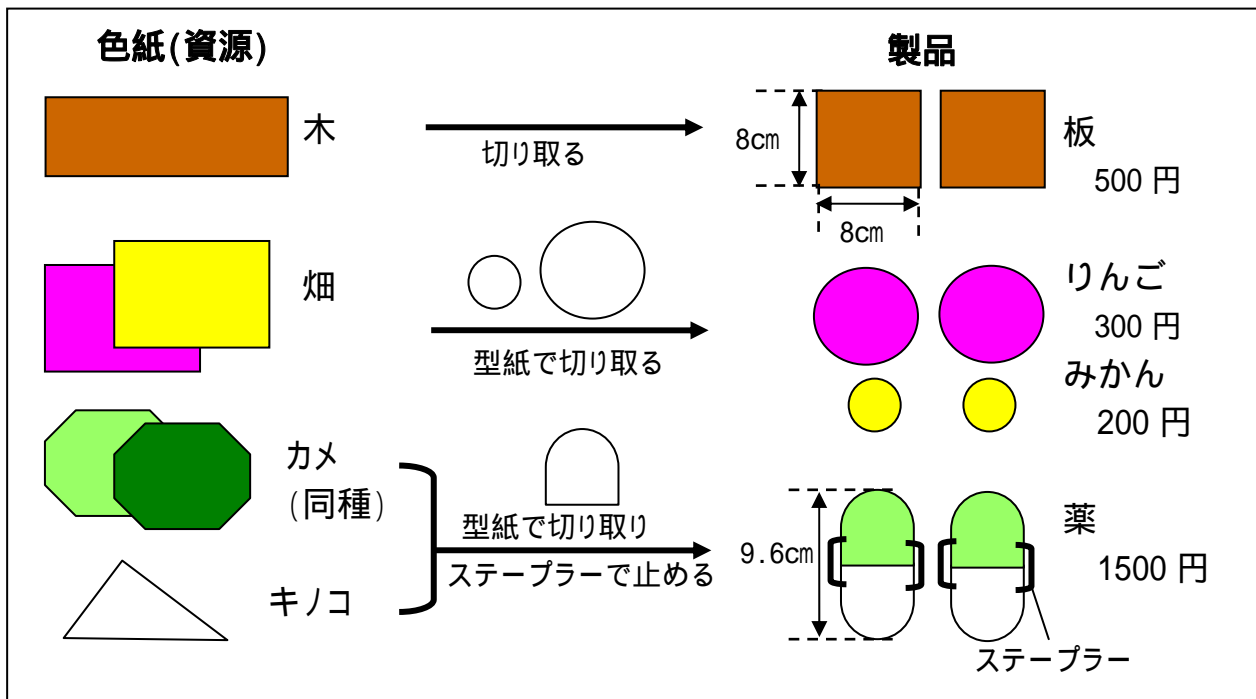


図1 ゲーム開始時の製品の作成方法と価格の例

各製品は二枚一組で市場にて販売できる。

表1 各国がゲーム開始時に渡されるもの

カッコ内は個数、枚数を表す。

| | 道具(工業技術)と資金 | 型紙 | 色紙(資源) |
|-------|---|-------------------|----------------------------|
| 技術の国1 | 切れるはさみ(2)、切れないはさみ(2)、 定規(2)、ステープラ - (2)、鉛筆(2)、 | 薬(2) | カメ(1) |
| 技術の国2 | 鉛筆削り(1)、ゴミ箱(1)、資金 1000 円 | | キノコ(1) |
| 畑の国1 | 定規(1)、削っていない鉛筆(1)、 資金 500 円 | りんご(2)、 みかん(2) | りんご畑(5)、 みかん畑(5)、キノコ(4) |
| 畑の国2 | | りんご(2) | りんご畑(10)、カメ(4) |
| 森の国1 | 削った鉛筆(2)、資金 500 円 | 無し | 木(10)、キノコ(10) |
| 森の国2 | | | カメ(10) |

【参考文献】

- 1) 開発教育協会・かながわ国際交流財団：新・貿易ゲーム - 経済のグローバル化を考える (2006)