

植生遷移ゲーム Virtual ECOSYSTEM

1. 全く何も手を加えないで、遷移の進行を見る

- ・ 陽樹林、極相林の成立、アチーブメント達成のときの植生を、チェック
- ・ 時間経過 植生のようす(何年ぐらいで、どんな植生が成立しているか)を、互いに比較してみる

--

2. 植物図鑑の完成とアチーブメントの達成を目指す

- ・ 特に「ヤマザクラ」「イタヤカエデ」のアチーブメントをどのように達成するか工夫
- ・ どのような条件を作れば各アチーブメントが達成できるか、考えを出し合う
- ・ アチーブメント達成の時の植生のようすを互いに比較してみる

--

3. 「多様性Rank:A」の達成を目指す

- ・ どのような植生が「ランクA」になるか
- ・ ランクA達成にはどのような介入が必要か
- ・ 「ランクAを達成するような介入」とは、自然界ではどのようなことがあてはまるか
- ・ ゲーム内での「伐採」「種まき」は実際にはどのようなことに相当するのかを考える

--

4. 気づいたこと・学べたこと・感想

--

1年	組	番
----	---	---

Virtual ECOSYSTEM



遷移の進行と極相林の状態を知る
伐採と植樹で介入(適度なく乱)
6種類のアチーブメントの達成
植物図鑑の完成
多様性 Aランクの達成



<http://edu.ecoeipi.jp>

立木 佑弥 助教
東京都立大学
理学研究科生命科学専攻
植物生態学研究室

Webベースのアプリ :

ほとんどのPCやスマホ、タブレットのweb ブラウザ上で実行可能
生態学の理論の基づいた森林、樹木成長シミュレータ

* Virtual ECOSYSTEM.edu (<http://edu.ecoeipi.jp>) は東京都立大学発ベンチャー Science Groove!により設計、構築されました