

ふじのくにグローバル人材育成事業 報告書

参加した コース	ふじのくに地域探究コース (静岡と世界をつなぐマイプロジェクトコース)		訪問国	カナダ	
学校名	沼津工業高等専門学校	氏名	高橋英寿	学年	2

1 目的・応募理由

留学の目的は、ゲーム開発能力の向上、カナダの異文化に触れて様々な場所を回るという2つでした。僕は小学五年生からゲームプログラミングを始め、高校生になってから本格的にUnityでゲーム開発をするようになりました。しかしコンテストではあまり勝つことはできず、今年初めて県の大会で賞をいただいた位の実績しかありませんでした。次第になぜ勝てないのかについて考える機会が増え、自分なりの答えを出した結果、興味を引くようなアイデアを生み出せるレベルの経験が不足、コーディングなどの技術力も不足しているからだと考えました。そこでゲーム産業が発展しているカナダで技術を学びながら日本にいただけでは体験することのできない様々な経験を積むことを目的に留学しました。

2 研修内容等（語学研修等の授業日程、休日の過ごし方、ホストファミリーなど）

僕は平日は語学学校に通っていました。基本的には午前中から午後の早い段階で授業が終わるため、イベントや観光地に行くこととの両立をはかることができました。学校には日本人がおよそ半数ほどいたのですが、日本人とは殆ど話さず他国の人と関わるようにしました。僕が話す英語は拙いため、相手から何を言っているのかわからないという顔をされることも珍しくありませんでしたが、互いに理解しようとしたことで良い関係を作ることができたと思っています。

休日は基本的に外出していました。ホームステイ先のお父さんが休日、家にいないことが多かったため、一人で外出して自然を満喫してました。

探究活動は、計画の段階ではゲーム会社を訪問する予定でしたが、100件近くのメールをすべて断られてしまったため、実施することが叶いませんでした。そこで第2のプランとしてSIGGRAPH2025という技術やCGの世界規模のイベントに参加したり、Full Indie Meetupというインディーゲームの開発をしている人が集まるイベントに参加したりしました。どちらのイベントでもすべての企業の方に質問をし、技術を実際に体験することで、技術に対する知見を広げることができたり、どの分野が研究されているのかについて、少しですが学ぶことができました。また、ゲーム開発のイベントでは、事前に用意していた質問をして、開発の能力の上げ方を知ることができました。他の人のゲームを遊んだり、プレゼンテーションを聞くことで、全く気にしたことのないような詳細な部分のデザインなどについても学ぶこともできました。

また、バンクーバーに住んでいる、シリコンバレーでインターンシップをしている知り

合いに連絡を取り、大学で学んでいることやカナダでのゲーム産業の立ち位置などについて幅広い話を聞くことができました。UBCの研究室のような部屋にも入らせてもらうことができ、通常では体験することのできないことを多く経験できました。



3 感想など

僕は飛行機に乗ったこともなければ海外に行ったこともありませんでした。そのため外国に対する偏見や恐怖があり、留学先でも勇気を持って行動できるのか不安でした。しかしトビタテ留学 JAPAN で知り合った仲間や家族、学校の先生方、現地の友達に支えてもらうことで多くの良い経験をすることができました。日本にいただけでは殻を破れていなかったと思います。

今回の探求のテーマは、ゲーム制作能力の向上 でしたが、技術以外にも、カナダの文化や風習、語学、どの分野の研究が盛んなのか、自然のあり方など、書ききれないほど多くのことを学ぶことができました、とても良い経験をすることができました。

現在でも留学中にできた友達やインディーゲームを開発している方と連絡を取り続けており、留学後にも良い影響を与えてもらっています。

留学をしたことによって本当に良い経験をすることができました。今後も機会があれば異文化に触れて学びを増やしていきたいです。

