

# ワクワク留学体験記

## ユトレヒト芸術大学 Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

深見夏輝（九州大学）



farewell party にて

### 1. はじめに

筆者はこの度、2011年2月～2012年1月の期間に、オランダ王国ユトレヒト市に交換留学生として滞在した。この体験記では、1年間を通して参加した大学でのチームプロジェクトの内容を中心に、オランダ生活の様子などもご紹介する。

### 2. 留学のきっかけ

オランダへの留学に踏み切ったきっかけは、1年次の夏に参加した、九州大学カリフォルニアオフィスの主催する、シリコンバレー英語研修への参加であった。1ヶ月サンノゼでホームステイしながら、日本とは全く異なる開放的な空気に1ヶ月どっぷり浸かった。1週間もたつと、「海外でもなんとか生活できそうだ。」という自信ができていた。帰国後、その体験をもとに、それなら今度はちゃんと留学生として海外に長期滞在してみたいという安直な好奇心が芽生え、3年次に芸術工学府の交換留学提携校の一つである、ユトレヒト芸術大学 アート、メディア&テクノロジー学部に留学を志願した。筆者がここを選んだ理由は、以前から同校に留学されていた先輩から、チームプロジェクトの質の高さや、それを通してインタラクティブデザインを学べる機会が多くあるということを知っていたからである。

幸いその年は希望者が私ともう1人しかいなかったのので、面接試験を経て、スムーズに留学の推薦を頂くことができた。

### 3. 大学でのチームプロジェクト

1月末にオランダに入国して間もなく、大学でチームプロジェクトが始動した。プロジェクトは半年間で、4

～6人でチームが生まれ、チームの受け持つクライアントからの依頼に応えるべく、約4ヶ月間プロトタイプ制作に奮闘する。何を依頼されるかは、ゲームであったり、スマートフォンのアプリケーションであったりクライアントによって異なった。

1期目のプロジェクトでは我々のチームにはクライアントにユトレヒト大学の考古学研究室がつき、小学生を対象に簡単な経済の仕組みを学習させる教育用ゲームの制作を依頼された。私はゲームの操作性を向上させるために、インターフェースのデザインを考案した。が、はっきり言ってこの4ヶ月間はチームメイトたちの流暢な英語のディスカッションについて行くだけで精一杯だった。当時の変な日本人的プライドから今自分が何をしたらいいのかも聞き出せず、いざリーダーに「What are you doing?」と聞かれると「・・・」。結局自分への腹立たしさがつのるばかりであった。

2期目のプロジェクトでは、メンバーが一新し、今度はクライアントに遊具の制作大手である株式会社コンパン KOMPAN がクライアントについた。KOMPANからの依頼は、インタラクティブで言語学習効果のある公園遊具を設計するというものであった。筆者は、インタラクティブデザイナーとして、遊具のデザインからシステムのプログラミングまで幅広く関わらせてもらった。

特に頭をしばったのは、遊具を設計する段階で、公園遊具としての運動促進機能と、言語学習機能をどううまく組み合わせるかという点である。様々なコンセプトを考案した結果、ゲームを通してモンスターをモチーフにした遊具と子どもが直接簡単な会話をするという方法を採用した。この利点は、まず言語学習の方法を完全にデジタル化してしまうことで、学習コンテンツの改良、更

新が簡単にできるということである。またもう一つの利点は、遊具と直接コミュニケーションをとることで、遊具（モンスター）に対し愛着心が芽生えるといった、精神的成長も促す効果を期待できる点である。実際、試作品でユーザテストを行った際に、遊具との会話は支離滅裂であっても遊具に対して被験者は好感をもった。メンテナンスの面で技術的な問題はあるものの、一つの実用的な案として提示できたことはよかったと思う。

#### 4. オランダでの生活

滞在先のユトレヒトでは、留学生寮での生活だった。部屋は2人でのルームシェアであったので、多少プライバシーには気がつかったものの、各部屋が天井も高く広々としていて、なかなか快適であった。寮の留学生はアジアからヨーロッパまでまさに世界各国から集っており、その国での彼らの流行や、学生生活の様子などを知れたのは面白かった。また気まぐれに同じフロアの住人同士でパーティを開き、その度に他国の料理を堪能できたのは非常においしい体験であった。

授業のない週末には、電車でロッテルダムや、アムステルダム等を訪れ、博物館や美術館を散策した。ゴッホやフェルメールの作品が電車で20～30分でいつでも鑑賞できるのは大変贅沢な環境であった。とりわけ筆者が気に入ったのは、クレラー＝ミュラー美術館である。美術館は広大なデ・フォーフェ・フェルウェ自然公園の中に建っていて、公園の一角が屋外美術館にもなっている。普段では教科書でしかお目にかかれないような彫刻作品がそこかしこに屋外展示されており、まるで家の庭で作品を独り占めしているかのような贅沢を味わうことができた。

そしてなにより、オランダ生活の楽しみとして特筆したいのは、国中をあげて行われる大規模なお祭りである。4月30日のQueen's Day（女王の日）では、女王の誕生日を祝うため、オランダ各地からアムステルダムにオレンジ色の服衣裳を身にまとった人々が大集合し、街全体がオレンジ色に染まった。運河にはデコレーションされた無数のボートが出現し、船上では大音量の音楽を流しながらのどんちゃん騒ぎであった。一方、アート・デザイン系のイベントも盛んで、PHILIPSの本社があるEindhovenでは、Dutch Design Week が毎年10月に開催され、街のあちこちで展示・ワークショップが行われていた。テオ・ヤンセンなど、オランダのアーティスト、デザイナーのセンス溢れる作品に出会うことが出来た。

また昨年は、関東大震災の発生に伴い、日本人に



アムステルダムの Queen's day



オランダの家庭の味スタンポッド

よるチャリティーイベントも各地で催された。筆者もfacebookを通じてイベントのコミュニティに参加し、ピラ配りや募金活動を行った。なお今日もオランダでの復興支援活動は続けられている（5月12日現在）。

#### 5. おわりに

まず、ご報告させて頂ける機会を頂けたことに、竹田先生、本稿の関係者の皆様に感謝申し上げたい。

そして、留学先で出会った個性豊かな仲間達にも、この場をお借りしてもう一度お礼を言いたい。1年間本当にありがとう！ Dank U wel!

#### 【著者略歴】

深見夏輝 1DS09202P@s.kyushu-u.ac.jp

九州大学 芸術工学部 芸術情報設計学科 4年