

ゲーム開発者のキャリア形成に関する研究



専修大学 ネットワーク情報学部
准教授 藤原 正仁

1. はじめに

ゲームが産業として飛躍的に拡大していく中で、ゲーム開発者への関心も高まりつつある。北米のゲーム開発者が多く回答している国際ゲーム開発者協会による調査研究では、ゲーム開発者の属性、仕事や生活の満足度、雇用の状況、労働時間などの現況が明らかにされている (Weststar & Legault, 2016 など)。また、日本においてもゲーム開発者の生活と仕事に関する調査研究が実施され、ゲーム開発者の意識や行動の現況について知見が蓄積されつつある (CEDEC 運営委員会・藤原, 2016 など)。しかし、それらはゲーム開発者の就業に関する現況把握に留まっている。

CEDEC 運営委員会・藤原 (2014) によると、ゲーム開発者の年齢構成は、20代 (26.4%)、30代 (46.4%)、40代 (25.9%) であり、平均年齢が 34.4 歳のキャリア中期にあたる者が多く活躍しているが、「若者のうちにキャリアを築いても、年老いてなおそれを生かせるようになるのが非常に難しい」、「40 歳以降のキャリアパスが見えにくい」、「ゲーム産業以外の職種と比べて歴史が浅いので、キャリアの見通しが悪く、目標を立てにくい」など、将来のキャリア展望に不安を抱える声も聞かれる。すなわち、加藤 (2004) がキャリア・ミストと指摘するように「自己の将来キャリアにかんする不透明感」を感じている者が存在する。

このように、ゲーム開発者の中長期的なキャリア形成に関する研究課題が残されている。そこで、本研究は、キャリア中期から後期のゲーム開発者に焦点を当て、キャリア形成の特徴について明らかにすることを目的とする。

2. 研究の方法

本研究の対象は、ゲーム産業で 10 年以上の就業年数を有するゲーム開発者とした。10 年以上の就業年数としたのは、第一は、ゲーム開発者のゲーム産業での就業年数が平均 10.4 年であり、これを一つの客観的なキャリア・トランジション (キャリアの節目) と捉えることができるため、第二は、キャリア中期からキャリア後期に該当するため、第三は、熟成した自己概念が形成されているためである。本研究では、調査実施者から対象者に直接連絡を取るだけでなく、紹介を受けて、合計 50 名の調査協力者を

得た。そして、1対1の半構造化面接調査を、2017年3月～2018年1月に実施した。そのうち、ゲーム産業で10年以上の就業年数を有する44名を本研究の対象とした。

調査は短いもので約51分、長いもので約105分に及んだが、一人あたり平均では約70分であった。これらは、個人名や企業名、タイトルなどが特定されない配慮を行い、匿名性を確保した形で公表を行うことを事前にインタビューで説明し、承諾を得た後、ICレコーダーに録音した。後日に全ての記録を記述し、この文書データを分析対象とした。なお、文書データは字数にして約86万文字となった。

3. 結果・考察

3.1 ゲーム産業への関心醸成

職業としてゲーム産業に関心を持った時期は、幼稚園が1名、小学生が1名、中学生が6名、高校生が8名、高専・専門学校が3名、大学・大学院が18名、社会人が4名であった。卒業後の進路を考える時に、ゲーム産業への関心が高まっている者が多く、就職種別が変換機となっている者は11名であった。また、子どもの頃からプログラミングをしていた者は9名、絵を描いていた者は4名など、ゲームに関連する創作種別がゲーム開発という職業につながっている者もいた。他方で、偶然求人を見て応募した者は6名であったが、ゲーム産業で参入後、自ら培ってきた知識や技能をゲーム開発の仕事で役立てている者もいた。

多くの対象者が、ゲーム産業への参入前に、ゲームをプレイした経験を有しており、ゲームが好きな者が多かった。キャリア中期の者は、幼稚園から小学生の頃に家庭用ゲーム機をプレイしており、キャリア後期の者は、小学生から大学生の頃にゲームセンターでゲームをプレイしていた。

これらより、子どもの頃に、消費者としてゲームに触れるだけでなく、創作者として関わることも、ゲーム開発というキャリアを選択する上で重要であることが示唆される。

3.2 キャリア・トランジションとその特徴

ゲーム開発者は、プラットフォームの変化、要求される技術の

変遷、ビジネスモデルの変容など、環境の変化が激しい状況に置かれている。そこで、キャリア・トランジションに着目したところ、意味づけられた最も大きなキャリアの節目は、昇進が12名、転職が9名、人事異動が5名、転職を考えた時が2名で、希望の職務に就けない、海外への赴任、現在の仕事に至る契機となった先輩との出会い、専門職または管理職の選定など、仕事生活の節目が多く挙げられていた。また、スマートフォンや新しい技術の登場など、市場の変化を挙げる者もいた。他方で、出産や健康問題という人生の節目を挙げる者もいたが、少数であった。

キャリア・トランジションの遭遇は、早い者で入社2年目、遅い者で22年目であったが、対象者のうち30名が入社後10年以内だった。このことから、比較的若い時期にキャリアの節目を感じる出来事や遭遇し、新たな状況に適応すべく自らの考え方や行動を変容させて順応していることが示唆される。そのため、ゲーム開発者には、早期から新たな状況への移行に対する心理的、技術的な準備が求められていると言える。

3.3 変化する環境への適応と能力開発

ゲーム産業は、概ね5年周期でプラットフォームが変遷しており、ゲーム開発者を取り巻く環境変化が激しい側面を有する。そこで重要となってくるのが、変化する環境に適応するための能力開発である。本研究では、主に、仕事の経験と独学によって、仕事に必要な技能を身につけていることが明らかにされた。

仕事の経験を通じて、その時々に必要な技能を身につけていた者は26名に達した。現場の仕事に真摯に取り組むことで、求められる技能が個人の内面化する場合もあれば、プロジェクトで要求される技能の水準を客観的に捉え、組織的に技能が向上されている場合もある。また、うまい人のやり方を見て、観察することで技能を習得したり、スキルが高い人に聞いたり、上司から指導を受けるなど、組織内部において人的ネットワークを構築し、他者から評価を受けることで、自ら判断ができるような職務遂行能力を涵養している。

独学によって技能を習得している者は21名であった。チュートリアルを見てツールを触って覚えたり、他者が書いたソースコードを見て学んだり、雑誌や本を読むという方法で知識を得ている。また、学習したことを他者に教えたり、自ら目標を設定して考えて実践し、知識を外化することで技能形成に結びつけている。

その他、職場を「サークル」や「学校」というメタファーで捉えている者もあり、職場が互いに技能を研鑽する場として意味づけられていることが把握された。

以上のように、自己に完結した経験や実践の内省と、他者（とりわけ上司部下あるいは先輩・後輩）との関係性の中で拓かれた内省の両面がみられた。

3.4 キャリア形成に資する人的ネットワーク

本研究では、ゲーム開発者は、仕事の経験や独学を通じて技能を形成するだけでなく、さまざまな人的ネットワークを通じてキャリアを形成していることが確認された。キャリアを形成する上で影響を与えられた人は、社長が7名、先輩・上司が17名、同僚が3名、社外の開発者が3名であった。その他、転職の際に、人的ネットワークが重要な役割を果たしており、ゲーム産業におけるキャリア形成に結実していた。

このように、個人で技能を形成するだけでなく、社長、先輩・上司、同僚などのさまざまな社会的相互作用によりキャリアを形成していることから、人的ネットワークの構築の重要性が窺える。

3.5 ゲーム開発者のキャリア展望と課題

ゲーム開発者のキャリア展望を明らかにするために、今後どのようにキャリアを形成していきたいのかを尋ねた。

その結果、今後も現場でゲーム開発者になりたいと考えている者は12名であり、キャリア中期の開発者に多かった。一方で、現在、管理職に就いている者の多くが、組織や現場の開発者の成長への貢献を志向していた。また、後進の育成に携わりたいという者は10名であり、自らの経験や知識、技能を伝えていきたいという意志が窺える。ゲーム開発への関わり方を変容させつつ、組織との関係の中で、自らのキャリアを形成しようとしている。

しかし、開発職から管理職への移行を葛藤を抱えている者、将来のキャリアに不安を感じている者、将来のキャリアが見えていない者、定年後のキャリアを検討している者も存在しており、「キャリア中期の危機（Schein, 1978）の克服が課題となっている。

そのため、個人が自律的にキャリアを形成してだけでなく、組織において多様なキャリアを支援していくことが重要である。

4 おわりに

本研究では、キャリア中期から後期のゲーム開発者のキャリア形成の特徴について、定性的データに基づき分析した。その結果、ゲーム開発者は、子どもの頃消費者や創作者としてゲームに関わり、仕事の経験や独学によって、その時々で求められる技能を身につけ、人的ネットワークを構築し、環境変化に適応しながらキャリアを形成していることが明らかにされた。これは、ゲーム産業に長く従事している者の多くに共通する姿と言える。

しかし、将来のキャリア展望について不安や不透明感を抱いている者もいることから、さまざまなゲーム開発者の姿を提示し、共有していくことが重要であろう。また、ゲーム開発の経験は、教育や研究などの分野にも拓かれつつあるため、ゲーム産業のみならず、その隣接領域でのキャリア形成についても、今後研究を深めていくことが有益であると思われる。