



報道関係者各位

2022年11月2日(水)

ジーズアカデミーが現役エンジニア 200 名を対象に意識調査を実施 【エンジニア・インサイト白書】を公開

プログラミングスクール卒で幸福感を感じているエンジニアは 46%
年収の高さは重要ではない等の調査結果が明らかに



エンジニア・インサイト白書 -Welcome to Geekdom-

G's ACADEMY

白書公開記念イベントを 11 月 15 日 (火) に開催
(参加無料 / オンライン併用開催)

IT 関連及びデジタルコンテンツの人材養成スクール・大学・大学院を運営するデジタルハリウッド株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長兼 CEO:吉村 毅、学長:杉山 知之)が運営する、起業家・エンジニア養成スクール『G's ACADEMY』(ジーズアカデミー)は、ジーズアカデミーを含め各プログラミングスクールを卒業後エンジニア職に就く 200 名を対象としたアンケート調査結果をまとめた「エンジニア・インサイト白書」を 2022 年 11 月に公開しました。

▼「エンジニア・インサイト白書-Welcome to Geekdom-」

<https://gsacademy.jp/column/engineer-insight-whitepaper/>

■はじめに

世界中で加速するデジタル化の中で、日本国内でエンジニアの不足が叫ばれだして既に 10 年以上が経過しました。

特にエンジニアの高い年収や自由な働き方などがフォーカスされ、プログラミングスクールも多数となり、中高生へはプログラミングが必修化に至りました。



ですが、そもそも私たちはエンジニアという職業人をどこまで知っているでしょうか？

私はジーズアカデミーという社会人向けエンジニアスクールの運営をしながら日常的にエンジニアに接していますが、「高い年収や自由な働き方」はリアルなエンジニアの職業の魅力の一部に過ぎず、正確に表しているとは思えないように感じていました。

「幸せなエンジニア」とはなんなのか。

その問いを立て、広いアンケート調査で明らかにしていきたいと考え、インターネット調査会社等のご協力の元、本白書の制作に取り組みました。

本白書は、表層的なエンジニアの年収やスキル面ではなく、200名のエンジニアへのアンケート調査とヒアリングを通じてエンジニアの生き方や価値観、学習方法など、より内面に切り込んで明らかにしていく試みに挑戦しています。

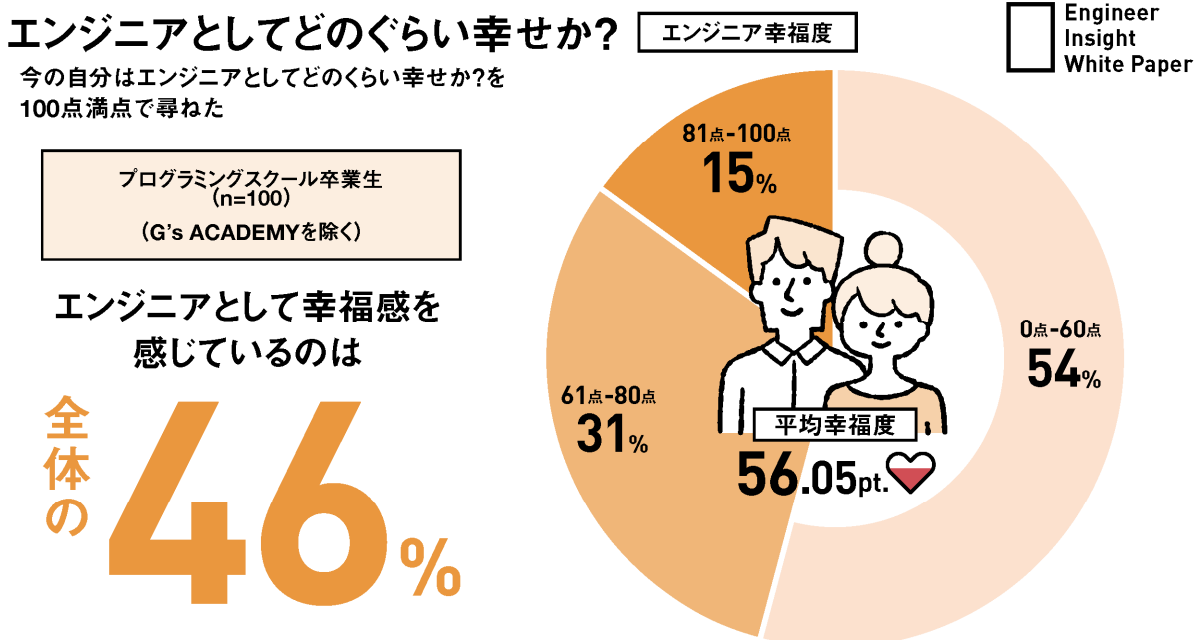
これからエンジニアを志望する方々はもちろん、官公庁、企業の経営者・採用担当の方、人材紹介・派遣業の皆様、プログラミング教育を始めたい教育機関の方々などに広くご活用いただき、エンジニアが生き生きと活躍できる教育現場・職場づくりの在り方の一助となれば幸いです。それが引いては未来の日本の在り方に貢献することを願ってやみません。

G's ACADEMY Founder 児玉浩康

【エンジニア・インサイト サマリー】

■エンジニアとしての幸福度

エンジニアとしてどのぐらい幸せかを聞いたところ、エンジニアとして幸福感を強く感じている(81-100点)人は全体の15%で、やや感じている(61-80点)のは31%、あまり感じていない(0-60点)人は54%となりました。エンジニアとして幸福感を感じているのは、全体の46%になります。



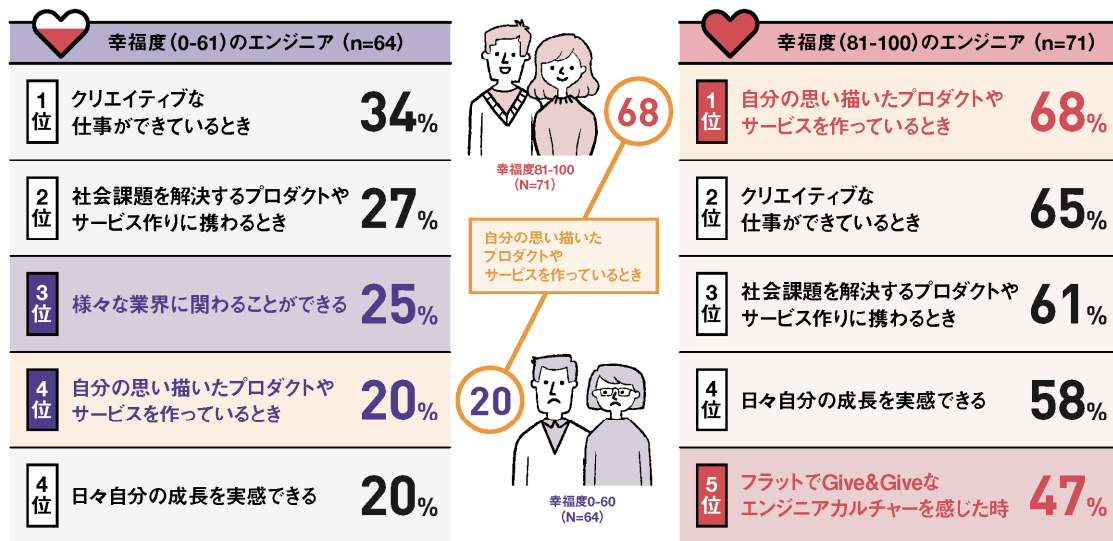
■エンジニアとしてやりがいや楽しさを感じるのはどんな時？

前項で集計した、幸福感を強く感じているエンジニア(81-100)と幸福感をあまり感じていないエンジニア(0-61)に、エンジニアとして働くうえでやりがいや楽しさを感じる瞬間について聞きました。

エンジニアは幸福度にかかわらず、クリエイティビティが発揮できた時に幸せを感じるようになりました。また幸福度が高いエンジニアほど、クリエイティビティを発揮して生み出したいプロダクトやサービスを具体的に思い描いており、自らの手で創ることを重視しているという結果が出ました。

エンジニアとしてやりがいや楽しさを感じるのはどんな時？

Engineer
Insight
White Paper



・幸福度(0-61, N=64)のエンジニアが考えるやりがいや楽しさは、

- 1位 クリエイティブな仕事ができているとき 34%
- 2位 社会課題を解決するプロダクトやサービス作りに携わるとき 27%
- 3位 様々な業界に関わることができる 25%
- 4位 自分の思い描いたプロダクトやサービスを作っているとき 20%

・幸福度(81-100 N=71)のエンジニアが考えるやりがいや楽しさは

- 1位 自分の思い描いたプロダクトやサービスを作っているとき 68%
- 2位 クリエイティブな仕事ができているとき 65%
- 3位 社会課題を解決するプロダクトやサービス作りに携わるとき 61%
- 4位 日々自分の成長を実感できる 58%

■プログラミングスクールで学んでおきたかったことのGAPは？

プログラミングスクール卒業生エンジニア(G's ACADEMY 卒業生を除く)100名に尋ねました。

・スクール入学前に求めていたこと

- 1位 プログラミングの効率的なスキル習得 32%
- 2位 プロダクトやサービスを作るのに必要な知識 27%
- 3位 プロダクトやサービスを作るのに必要な仲間や支援者(投資家・メンター)との出会い 27%





・エンジニアになってから、スクールで身に付けておきたかったと思ったこと

- | | | |
|----|---|-----|
| 1位 | プロダクトやサービスを作るのに必要な仲間や支援者(投資家・メンター)との出会い | 41% |
| 2位 | プロダクトやサービスを作るのに必要な知識 | 36% |
| 3位 | プログラミングの効率的なスキル習得 | 31% |

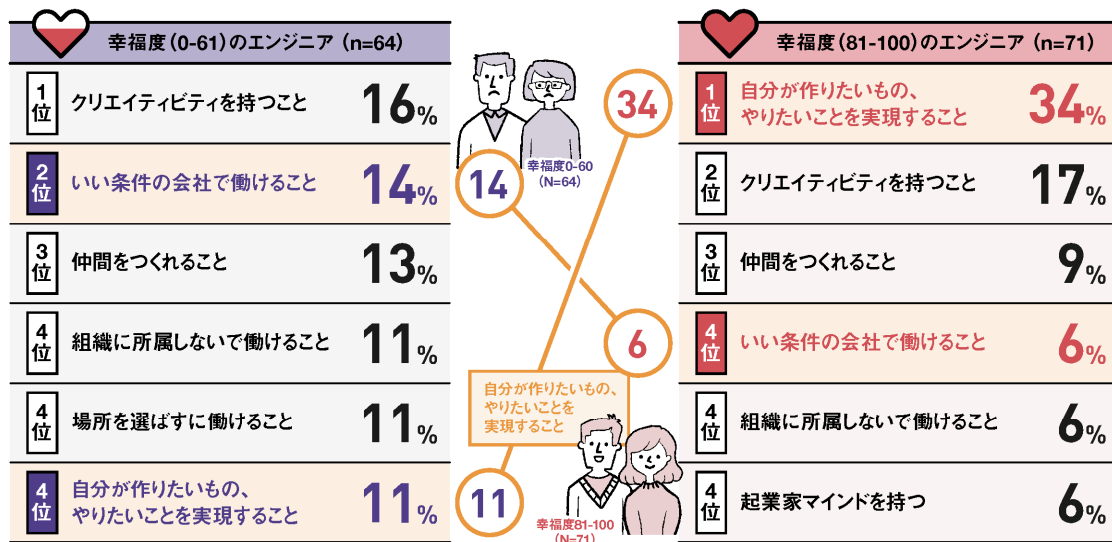
入学前に求めていたことの3位「プロダクトやサービスを作るのに必要な仲間や支援者(投資家・メンター)との出会い」が、実際にエンジニアになってからは身に付けておきたかったことの1位となっています。

■エンジニアが大切にしていること

エンジニアとして働く上で大切にしていることについて聞きました。

エンジニアは幸福度にかかわらず「クリエイティビティ」を大切にしており、また幸福度が高いエンジニアは、収入の重視度は高くないことがわかります。

エンジニアとして最も大事にしていること



・幸福度(0-61, N=64)のエンジニアが大切にしていることは

- | | | |
|----|----------------|-----|
| 1位 | クリエイティビティを持つこと | 16% |
| 2位 | いい条件の会社で働けること | 14% |
| 3位 | 仲間をつくれること | 13% |

・幸福度(81-100 N=71)のエンジニアが大切にしていることは

- | | | |
|----|-------------------------|-----|
| 1位 | 自分が作りたいもの、やりたいことを実現すること | 34% |
| 2位 | クリエイティビティを持つこと | 17% |
| 3位 | 仲間をつくれること | 9% |

■どのようなエンジニアが求められているか

投資家、起業家、技術企業役員の方々に、エンジニア像に関する意見調査を実施しました。





エンジニアには、技術力と共に自分で成長する力と意欲、業界の課題や顧客の要望を踏まえて価値を提供するプロダクトへの指向が求められています。

どんなエンジニアと働きたい？



技術力・成長力

- ・スキルは一定基準以上であることが大前提
- ・会社の外にインプット・アウトプットの場を持ち成長できる
- ・学習の原則を理解しており、自己成長できる。サバイバル能力が高い
- ・ライブラリのドキュメントやQAサイトを見ながらエラーをひとりで解決できる
- ・どんな分野でも良いので技術に興味を持って最新情報を自分から取りにいける
- ・設計力と自走力

マインド

- ・ビジョンとミッションを共有できる
- ・一緒に働いて楽しい、オープンマインドでワイワイいながら開発できる
- ・自分のやるべきことや顧客に対して素直に向き合える
- ・新しいことに積極的に取り組む
- ・お金のためではなく好きだからやっている
- ・己の無力を知り、常に成長を模索しつづけられる
- ・新しい価値を世の中に提供するために貪欲に新しい知識を身につけられる
- ・指示待ちにならず自らボールを拾いに行く
- ・人に優しい

顧客志向

- ・自分の思いだけでなく顧客、ユーザーにどういった価値を提供するかを考えられる
- ・ビジネスのニーズを解ろうとする

プロダクト志向

- ・技術はあくまでツール(手段)の1つにすぎないということを理解している
- ・サービス全体、プロダクト全体のことを考えた実装ができる

23

< 技術力・成長力 >

- ・会社の外にインプット・アウトプットの場を持ち成長できる
- ・学習の原則を理解しており、自己成長できる。サバイバル能力が高い
- ・ライブラリのドキュメントや QA サイトを見ながらエラーをひとりで解決できる

< マインド >

- ・ビジョンとミッションを共有できる
- ・自分のやるべきことや顧客に対して素直に向き合える
- ・新しい価値を世の中に提供するために貪欲に新しい知識を身につけられる
- ・指示待ちにならず自らボールを拾いに行く

< 顧客志向 >

- ・自分の思いだけでなく顧客、ユーザーにどういった価値を提供するかを考えられる

< プロダクト志向 >

- ・技術はあくまでツール(手段)の1つにすぎないということを理解している

「エンジニア・インサイト白書」全体の内容はこちらをご覧ください

<https://gsacademy.jp/column/engineer-insight-whitepaper/>

■ 調査概要

調査 1: プログラミングスクールとエンジニアとしての意識に関するアンケート

調査方法: インターネットアンケート(クロスマーケティング)

調査期間: 2022年10月

対象者: 社会人になってからプログラミングスクールで学んだことがある人 100名





調査 2: プログラミングスクールとエンジニアとしての意識に関するアンケート(G's ACADEMY 卒業生・在籍者向け)

調査方法: ウェブアンケート

調査期間: 2022 年 10 月

対象者: G's ACADEMY 卒業生・在籍生 101 名

調査 3: エンジニアに関する意見調査

調査方法: インタビュー / アンケート(自由回答方式)

調査期間: 2022 年 10 月

対象者: 投資家、起業家、技術系企業役員など 13 名

※データ・画像を引用する場合は、下記 URL を出典として明記していただくようお願いいたします。

<https://gsacademy.jp/column/engineer-insight-whitepaper/>

【白書公開記念イベントを 11/15 に開催】

「エンジニア・インサイト白書」を題材にしたイベントを開催します。

ジーズアカデミー学校長の山崎大助先生と、ジーズアカデミー卒業生の現役エンジニア大森有貴さん、鈴江元尚さんをゲストにお迎えし、エンジニアのキャリアの重ね方や、充実のさせ方について語ります。

学校長を含め、異業種からエンジニアに転職したメンバーが揃うイベントです。

エンジニアになりたい方、エンジニアとしての生き方に関心がある方はぜひご参加ください。

イベントタイトル: 「G's オープンセミナー | 現役エンジニアとジーズアカデミー学校長が語る、エンジニアとしての生き方とは？」

日時: 2022 年 11 月 15 日(火) 19:00~20:30

ゲスト: フリーランスエンジニア 大森 有貴さん、エンジニア 鈴江 元尚さん、ジーズアカデミー学校長 山崎大助

開催方法: オフライン(G's ACADEMY TOKYO)、オンライン(Zoom)

費用: 無料

イベント申込 URL: <https://gs-openseminar-221115.peatix.com>

【G's ACADEMY(ジーズアカデミー)について】

<https://gsacademy.jp/>

「G's ACADEMY」は「セカイを変える GEEK を養成する」をテーマに、2015 年 4 月にデジタルハリウッド株式会社が設立したエンジニア・起業家養成スクールです。このコンセプトが共感を呼び、入学者の約 80% が起業志望者またはベンチャー企業への就職希望者となっています。

入学時は全くのプログラミング初心者だった方々が、卒業時にはサービスを次々と立ち上げ、卒業間もなく VC からの資金調達に成功するなど奇跡的なストーリーを生み出し、現在は約 1,800 名の起業家 × エンジニアコミュニティに成長しています。(2022 年 11 月現在)





PRESS RELEASE

Digital Hollywood 2022



G's ACADEMY

<https://gsacademy.jp/>



また、多くの起業志望者に対応すべく、最大 500 万円までの投資が可能なインキュベート機関「D ROCKETS」を設立。「D ROCKETS」は G's TOKYO BASE に併設されており、起業家とエンジニアの化学反応を引き起こし「セカイを変えるようなサービスを日本から生み出すこと」に貢献しています。

なお、運営母体であるデジタルハリウッド大学では、大学発ベンチャーの設立数が全国 12 位（令和 3 年度実績）となっており、多数の起業家を輩出しています。

【当プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室：川村

mail: press@dhw.co.jp

TEL: 03-5289-9241

デジタルハリウッド公式サイト : <https://www.dhw.co.jp/>

過去のプレスリリース: <https://www.dhw.co.jp/press-release/>

