

我が国における政策デザインの在り方等に係る調査支援及び実証事業

デザイン・アート系人材調査

社会のあらゆる場所でのデザイン・アート系人材
活躍に向けて

調査概要

■ 回答期間

2021年12月～2022年1月

■ 調査方法

インターネット調査

■ 調査対象者

美術系・芸術系大学生 311名

■ 調査協力

株式会社ユウクリ

■ 調査目的

美術系・芸術系大学における学生の進路の実態を調査し、今後の公共課題解決におけるデザインアプローチの担い手としての可能性を把握し、必要な措置を講じる

〔注〕本文中の「ユウクリ社調査」は、「2022年度版 美術系学生 就職活動実態調査報告（ユウクリ社）＊」をさす。なお、今回の調査は同調査の一環としてユウクリ社の協力を得て実施した。

＊ <https://www.y-create.co.jp/CWL/?p=754>

質問項目一覧

- 問1 就活開始当初に、進路として考えていた業界を教えてください
- 問2 今後、キャリアを積む上で携わりたい業界を教えてください
- 問3 自身のキャリア観を広げた（これまで志望していた職種・業界とは異なるところを意識した）きっかけはありましたか？
- 問4 学校で学んだどのような力が内定先で活かせそうだと思いますか
- 問5 自身が大学・大学院で学んだスキル・内容は企業の中でどのようなことに役に立ちそうだと思いますか？
- 問6 就活の反省点がありますか
- 問7 現在の大学（デザインアート系学科）を選択した理由を教えてください

JAPAN+D 社会のあらゆる場所でのデザイン・アート系人材活躍に向けて

調査結果のポイント

【調査の概要】

目的：美術系・芸術系大学における学生の進路の実態を調査し、今後の公共課題解決におけるデザインアプローチの担い手としての可能性を把握し、必要な措置を講じる

方法：美術系・芸術系大学生に インターネット調査を実施、311名の回答結果を集計・分析

結果①：美術・芸術系学生のフィールド拡大の可能性

- 美術系大学生には、学んだことを課題解決に活かせる自信がある
- 入学目的として、アートではなく、社会・ビジネスを指向する学生も相当数存在

結果②：美術・芸術系学生のフィールド拡大における課題

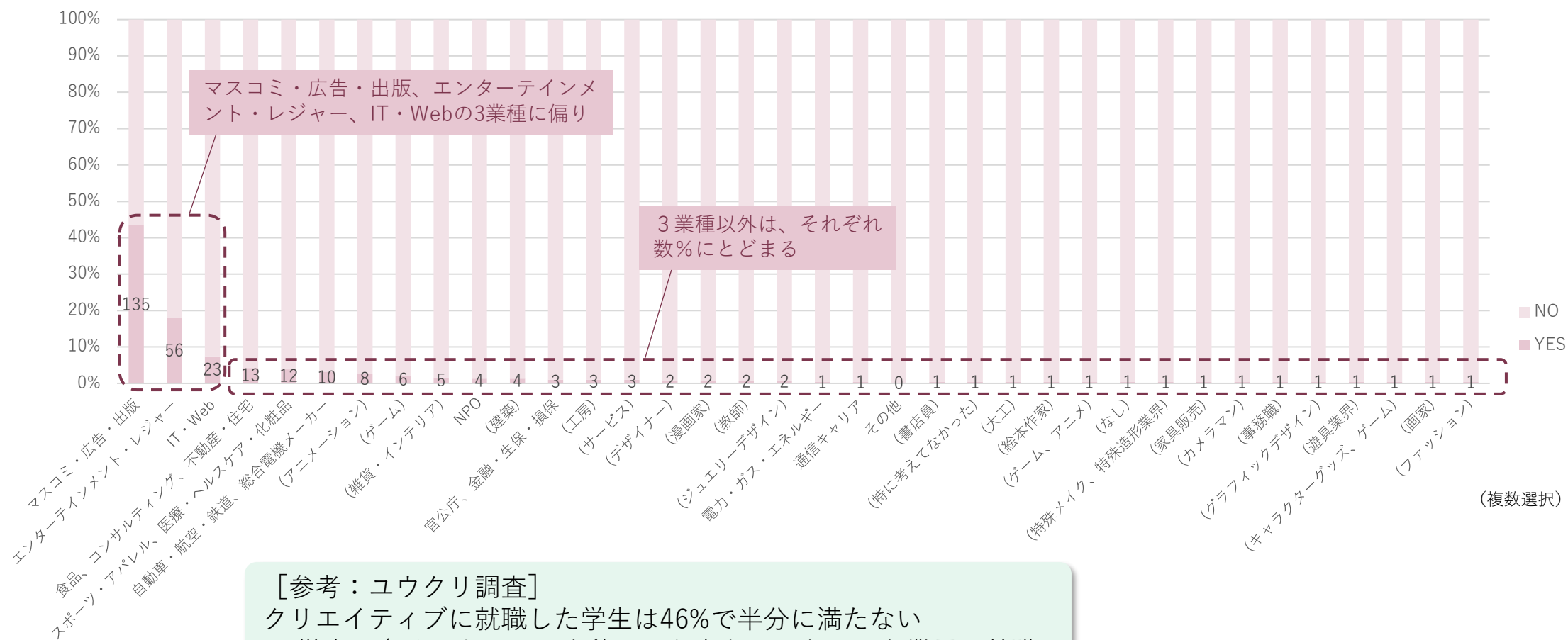
- クリエイティブ層が主力となっていない業界では、キャリアを積めると考えられていない
- 就職後のキャリアについての検討が不十分のまま就活を始めている
- キャリア観を広げるきっかけが十分に与えられていない
- 学生は大学において、ビジネス系のスキルを身に付けられていない
- 就活時点では、クリエイティブが主力となっていない業界は選択肢になっていない

➡ 美術・芸術系大学生には、早い段階で多様なキャリア検討のきっかけを提供していくことが重要。特に社会課題解決フィールドでスキルを活用できるポテンシャルあり。

問1. 就活開始当初に、進路として考えていた業界を教えてください

- マスコミ・広告・出版、エンターテインメント・レジャー、IT・Webの3業種に集中

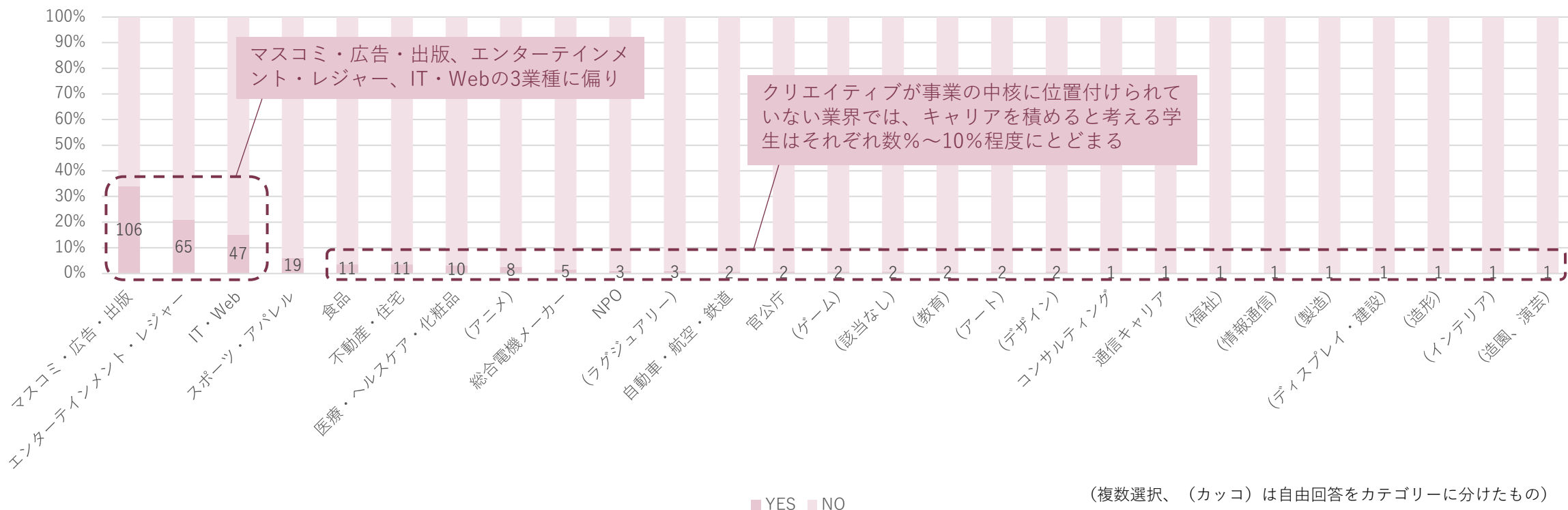
➡ 就活開始当初は、クリエイティブが事業の中核に位置づけられていない業界は選択肢に入っていない



問2. 今後、キャリアを積む上で携わりたい業界を教えてください

- ・ マスコミ・広告・出版、エンターテインメント・レジャー、IT・Webの3業種に集中
- ・ ただし、就活開始時期当初よりも10ポイント程度減少しており、一定数はキャリアを見直している

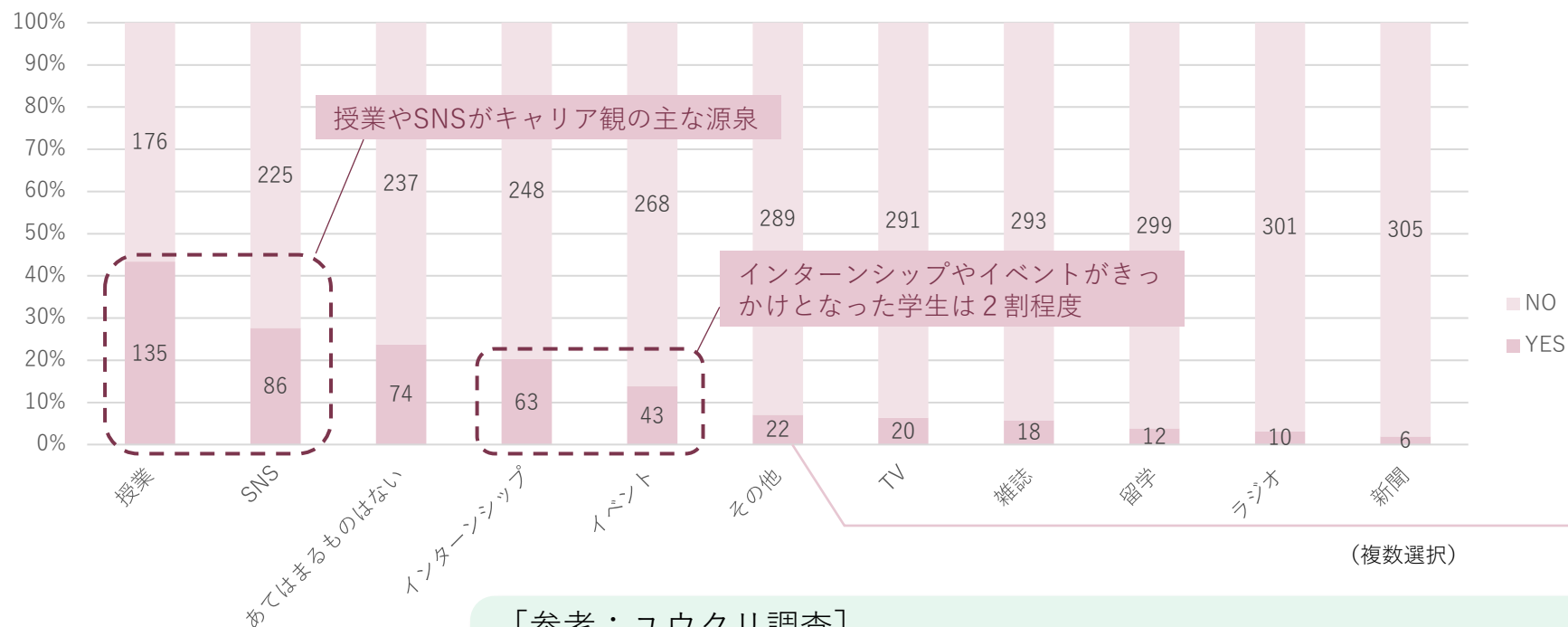
➔ 就職活動を通じて、ステレオタイプのキャリア観はある程度、見直されるが、クリエイティブが事業の中核に位置づけられていない業界では、やはりキャリアを積み则认为られていない傾向



問3. 自身のキャリア観を広げた（これまで志望していた職種・業界とは異なることを意識した）きっかけはありましたか？

- キャリア観を広げるきっかけとなった主な要因は授業、次いでSNS
- インターンシップやイベントがキャリア観を広げるきっかけとなったとの回答は2割にとどまる

➡ キャリア観を広げるきっかけが十分に与えられていない



[参考：ユウクリ調査]

- インターンシップ参加割合は、21年度が68%、22年度が50%に及ぶ
- ➡ 今のインターンシップはキャリア観を広げることには繋がっていない

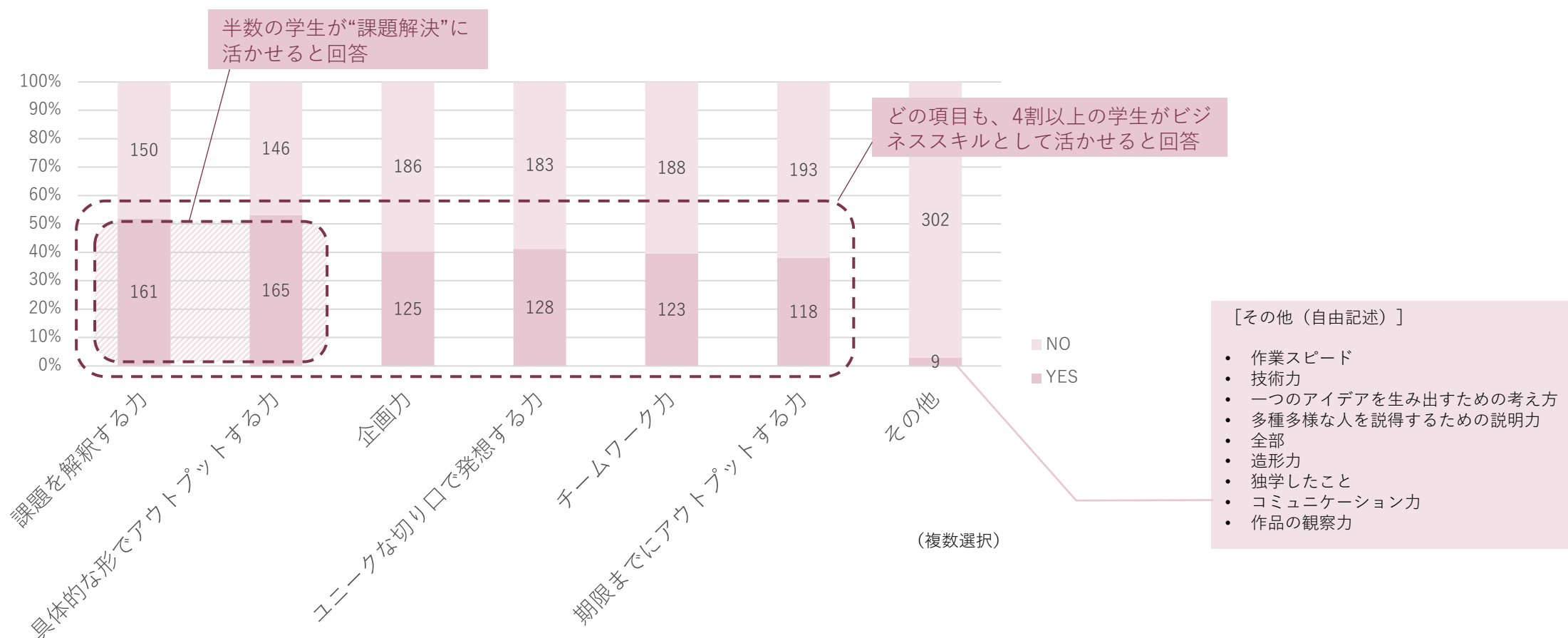
[その他（自由記述）]

- 就活がうまく進まなくなったから
- アニメーション作品
- 先生、本
- 両親
- 周りの人との会話
- アルバイトでの経験
- 直接店舗見学をした
- 合同説明会でのブース説明
- 就活エージェントによる紹介
- もともと興味はあった
- キャリアカウンセラーとの面談
- 就職情報サイトの適性診断の結果
- 日々の様々な情報の波を通して
- 大学のキャリア相談
- 友人から就職の話を聞いて
- youtube
- エージェントと一緒にいった自己分析
- 没頭するほど好きなゲームが出来た瞬間
- インターネット
- コンペ
- 大学時代の経験
- サークル活動

問4. 学校で学んだどのような力が内定先で活かせそうだと思いますか

- 学んだことは幅広くビジネススキルとして活かせると捉えられている
- 特に、「課題を解釈する力」「具体的な形でアウトプットする力」と回答した学生は5割を超える

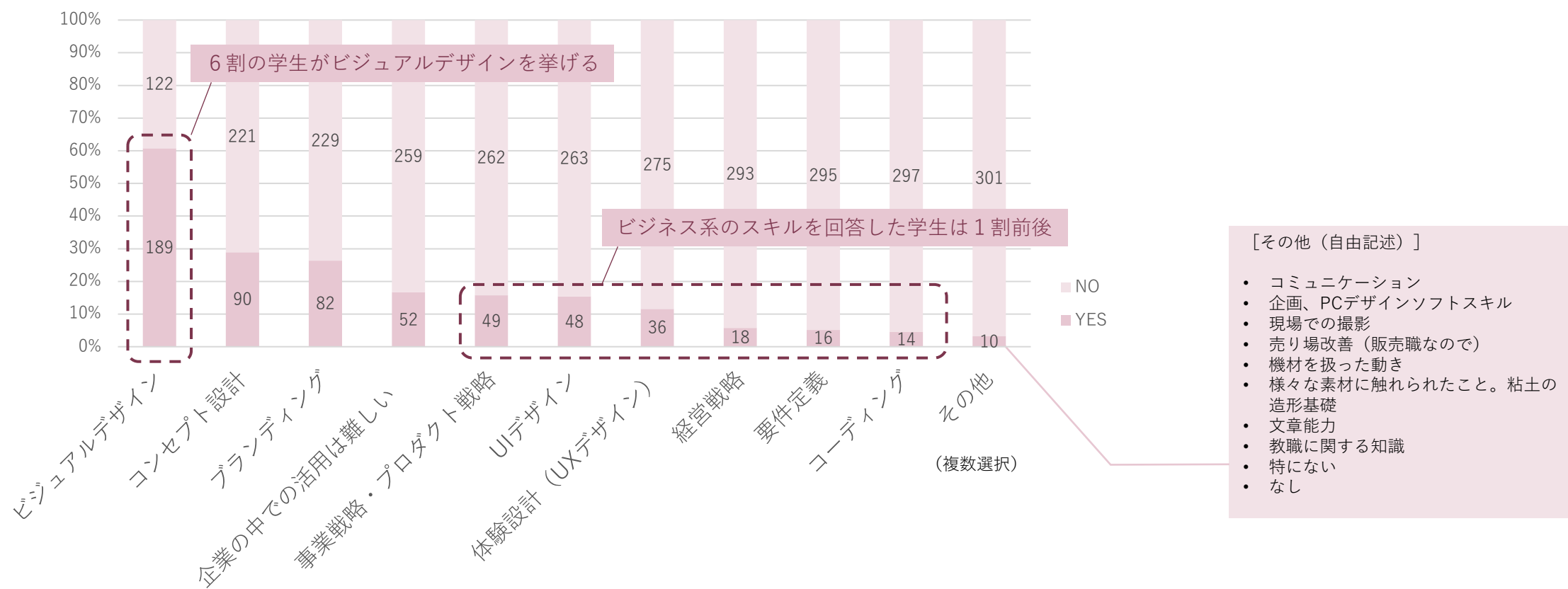
→美術系大学生には、学んだことを課題解決に活かせる自信がある



問5. 自身が大学・大学院で学んだスキル・内容は企業の中でどのようなことに役に立ちそうだと思いますか？

- 学んだことで役立てることができるスキルとして、6割の学生がビジュアルデザインを挙げる
- 他方で、ビジネス系のスキルを回答した学生は1割前後にとどまっている

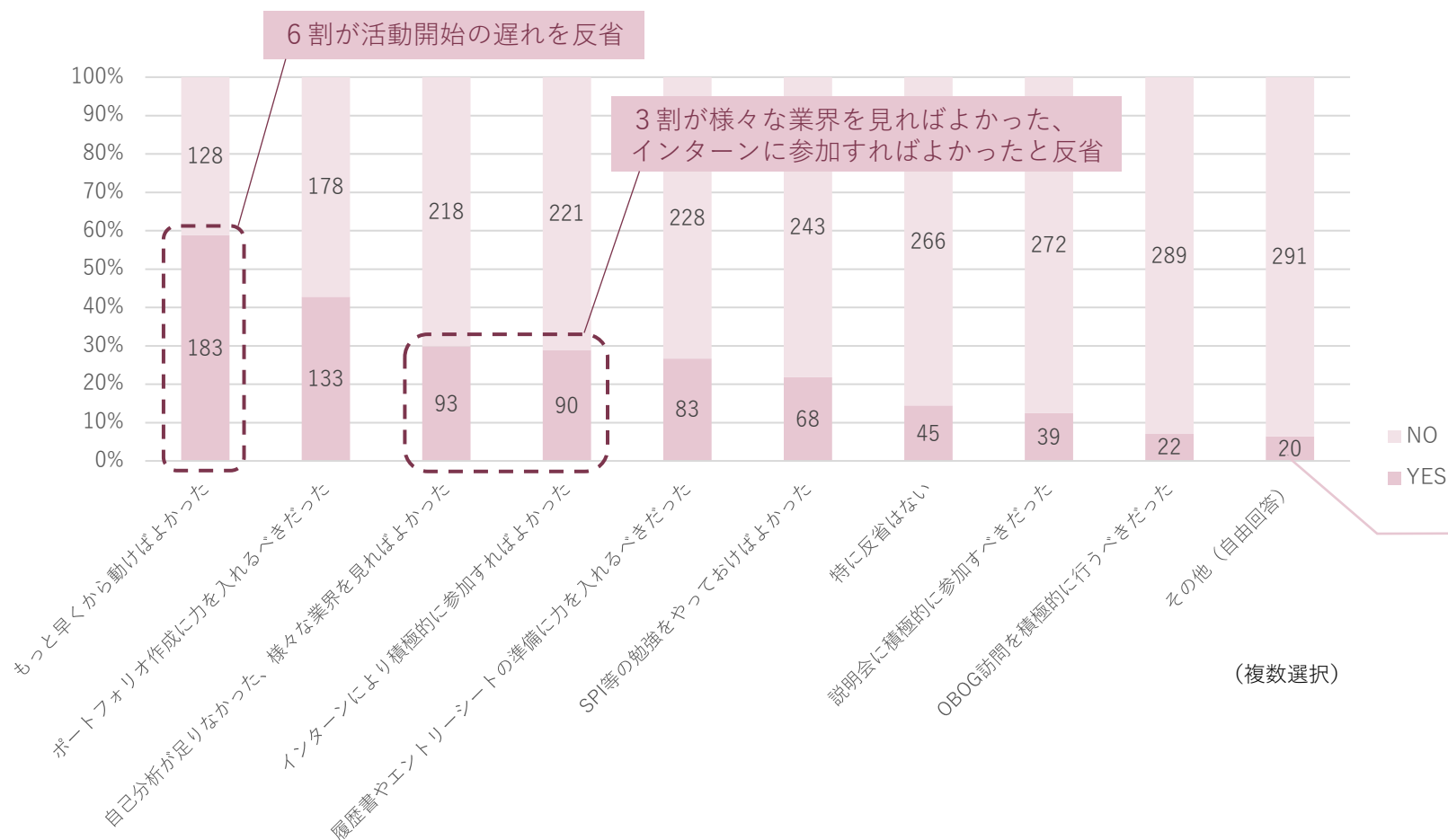
→学生は大学において、ビジネス系のスキルを身に付けられていない



問6. 就活の反省点がありますか

- 6割の学生が活動開始の遅れを反省
- 様々な業界を見ればよかった、インターンに参加すればよかった、とする学生が3割存在

➔ 就職後のキャリアについての検討が不十分なまま就活を始めている



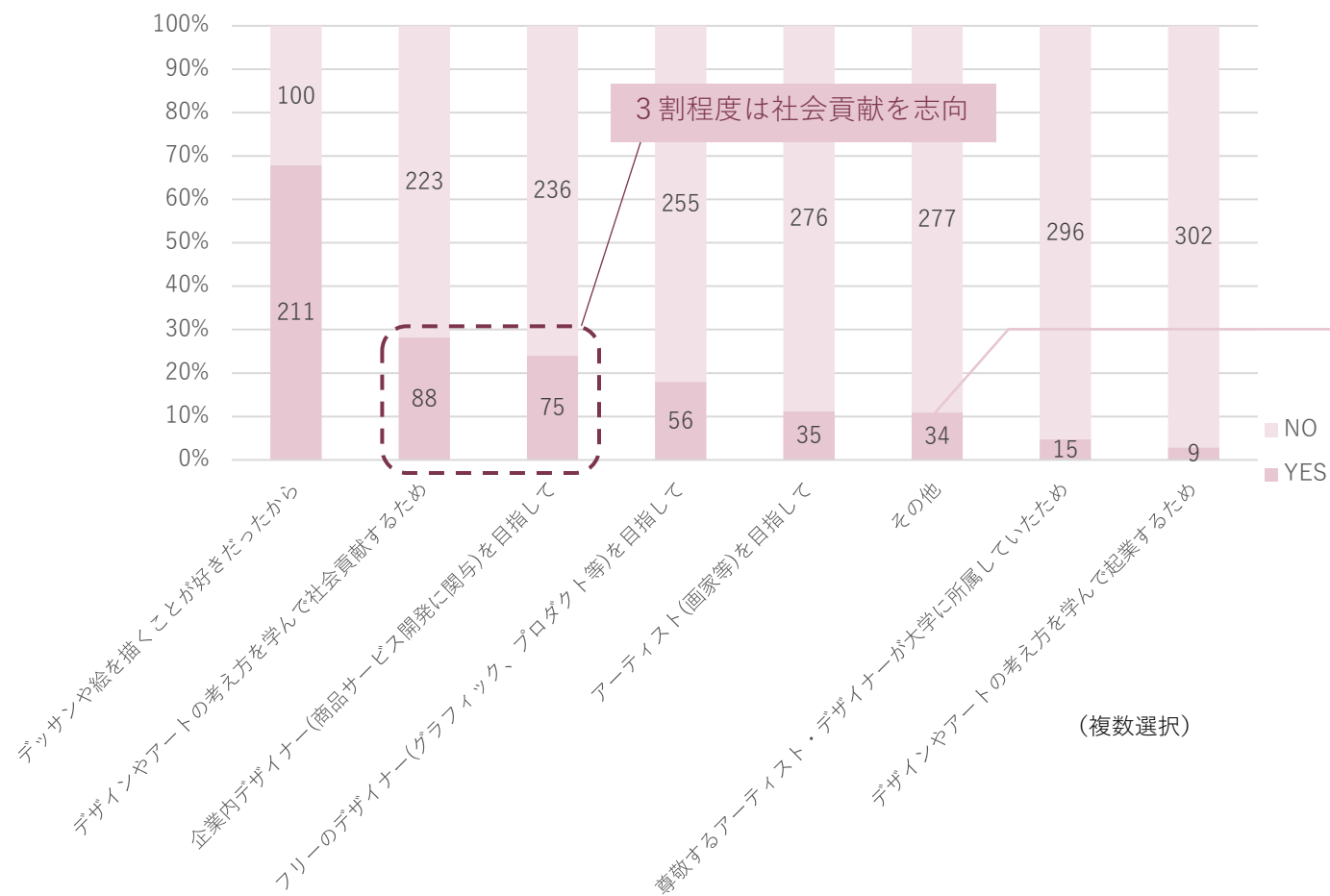
[その他 (自由記述)]

- もっと早く人を頼るべきだった
- 面接練習にもっと力を入れたらよかった
- もっと人に聞いたりしたほうがよかった
- ポートフォリオにのせられる作品をたくさん作るべきだった。写真もきちんと撮るべきだった
- 自分の可能性に見切りをつけずにデザイン系にも挑戦すればよかったかもしれないが、おおむね満足してる
- 通院や体調不良などは、就活が忙しくなる前に行く
- 面接練習に力を入れるべきだった
- 同じ業種でも複数社を丁寧に比較するべきだった。焦っており、企業研究をするベースが掴めなかった
- もう少し早めに人に頼るべきだった
- 最初から非クリエイティブ職に的を絞るべきだった
- 自身の年齢が30歳を超えていた
- 資格取得をすること
- 初めから就活を意識しすぎた制作をしてしまったがもっと好きなものを作って自分を表現するべきだった
- 就職希望している工房が出している養成学校に来年1年通う予定なので反省することにたどりついていない
- 面接対策をいくらしても、緊張でうまくいかなかった
- 自分を信じてよかった
- 他の学生と比較してしまい、焦ってしまった。
- wantedlyをつかって厳しいデザイン事務所でスキルを積むことになったが、あまり自分には合わなかった
- 他の就活生と腹を割って話し合う機会が欲しかった
- 希望する業種と自分が学んできた専攻が違いすぎてそもそも大学の進路選択を誤った
- OGとのつながりが欲しかった

問7. 現在の大学（デザインアート系学科）を選択した理由を教えてください

- 6割の学生はデッサンや絵を描くことが好きで美術系に進学
- 他方で、社会貢献に関心を持つ学生も3割程度存在

➔ 入学目的として、デザインそのものというより社会貢献を指向する学生も相当数存在



【その他（自由記述）】

- アニメ作りたかったから
- 多様性に満ちていたから
- ものを作りたかったから
- キャラクターデザインをやりたいから
- たまたま受かったから
- 写真を仕事にしたかった
- クリエイティブ外の知識が、一般大で勉強するより広く浅く手に入るから
- 言語化できるような理由ではない
- 当初はエンジニア志望だったが何を作るかを考えたと思ったから
- それしか道がないと盲信していたから
- やりたいことをやれると思った
- 専門技術を学びたかったから
- とくにない
- なんとなく
- 金属工芸をもっと学びたかった
- 考えることが好きだった
- ものづくりが好きだったから
- なんとなく
- 特になし
- インタラクティブなメディアで表現したいことがあったから
- デザインが好きだったから
- 特殊メイクのアーティストになるため。
- やりたい授業(アニメーションなどの映像系)があったから
- 憧れていたクリエイターの分野を学びたいと感じたから
- 体験授業が面白かったから
- デザインに興味があったから
- コンテンツビジネスに欠かせないものだから。
- 小学生の時に、姉の真似をしてエスカレーター式の美術大学に入学した。
- 近かったから
- 他に道がなかった(と当時思っていた)
- 教員免許を取るため
- 手を動かすことが好きだったから
- 工芸の魅力をもっと知りたかったから
- デザインアート系の大学ではない