

4. 参考資料

4-1. ゲーム産業におけるキャリアに関する英語文献

北米を中心とする英語圏では、ゲーム開発に関する書籍やゲームビジネスに関する書籍が多数刊行されている。同様に、ゲーム開発者のキャリアに関する文献も決して少なくない。以下に代表的な文献を掲げるので参照されたい。なお、ここに掲出した順番は、ゲーム開発者のキャリアに関する記述の比重や度合いに応じて並べている。

書名	著者名	出版社名	出版年	ISBN
Break into the Game Industry: How to Get A Job Making Video Games ※	Ernest Adams	McGraw-Hill/Osborne	2003	0-07-222660-9
Get in the Game! CAREERS IN THE GAME INDUSTRY ※	Marc Mencher	New Riders	2003	0-7357-1307-3
CAREERS IN THE COMPUTER GAME INDUSTRY	Dave Gerardi & Peter Suci	Rosen	2005	1-4042-0252-8
Game Creation and Careers	Marc Saltzman	New Riders	2004	0-7357-1367-7
GAME DEVELOPER'S MARKET GUIDE	Bob Bates	Premier Press	2003	1-59200-104-1
CORPORATE SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT	Lechy Thompson	CHARLES RIVER MEDIA	2005	1-58450-385-8
The GAME PRODUCTION HANDBOOK	Heather Chandler	CHARLES RIVER MEDIA	2006	1-58450-416-1
SOFTWARE ENGINEERING FOR GAME DEVELOPERS	John P.Flynt	THOMSON COURSE TECHNOLOGY	2005	1-59200-155-6
SECRETS of the GAME BUSINESS Second Edition	Francois Dominic Laramée	CHARLES RIVER MEDIA	2005	1-58450-399-8
GAME DEVELOPMENT and PRODUCTION	Erik Bethke	Wordware Publishing	2003	1-55622-951-8
The INDIE GAME DEVELOPMENT SURVIVAL GUIDE	David Michael	CHARLES RIVER MEDIA	2003	1-58450-214-2
THE GAME PRODUCER'S HANDBOOK	Dan Irish	THOMSON COURSE TECHNOLOGY	2005	1-59200-617-5
INTRODUCTION to GAME DEVELOPMENT	Steve Rabin	CHARLES RIVER MEDIA	2005	1-58450-377-7

※本章の執筆に際して、とくに利用した文献。米国のゲーム開発者のキャリアやスキルレベルについて詳述している。

4-2. ゲーム産業におけるキャリアに関するサイトとキャリアに関するコーナーを設けている国際的なゲームのトレードショー

前節に掲げた参考文献以外にも、ゲーム開発者のキャリアやジョブに関するサイトが公開されている。また世界のゲームトレードショーにおいて、ゲーム開発者のキャリアコーナーを設けているところがある。これらには求人やそのための広告としての機能が濃いが、それにとどまることなく関連情報を掲載し提供している。激しく移り変わるゲーム産業において、文献資料はすぐに古くなってしまいう傾向があるが、これらのサイトやコーナーでは最新情報が提供されているので、前節の文献とともに参照されたい。

サイト名	説 明	URL
Gamasutra	CMP が運営する世界最大級のサイト	http://www.gamasutra.com
Game Industry Biz	ビジネス情報の中に人材管理などを含む	http://www.gamesindustry.biz
Game Industry News Job Site	開発者に最新情報を提供	http://www.gignews.com/jobs
GameJobs	求人サイト	http://www.gamejobs.com
Game Recruiter	求人サイト	http://www.gamerecruiter.com
GameCareerGuide.com	求人ほか多様な情報を提供	http://www.gamecareerguide.com
Video Game Yellow Pages	ゲーム産業界の情報が豊富	http://www.vgyellowpages.com
トレードショーなどの名称	説 明	URL
Game Developers Conference	2007 年には Career Pavilion を開設した	http://www.gdconf.com
G★(G-Star)	2006 年には Game Job Festival を設けた	http://www.gstar.or.kr/jap2/main/main.asp
London Game Career Fair	London Games Festival の一部を構成する	http://www.gamecareerfair.com

4-3. 我が国のゲーム開発会社の人材マネジメント参考文献

生稲史彦（2003）「ソフト開発の内製・外製とパフォーマンス」新宅純二郎・田中辰雄・柳川範之編『ゲーム産業の経済分析—コンテンツ産業の構造と戦略』pp.207-223（第9章）、東洋経済新報社

生稲史彦・新宅純二郎・田中辰雄（1999）「家庭用ゲームソフトにおける開発戦略の比較—開発者抱え込み戦略と外部制作者活用戦略—」東京大学ディスカッションペーパー、CIRJE-J-11.

石原直子・大久保幸夫（2006）「人材ポートフォリオと組織デザイン」樋口美雄・八代尚宏・日本経済研究センター『人事経済学と成果主義』pp.87-111、日本評論社

金井壽宏（2002）『働くひとのためのキャリア・デザイン』PHP 研究所

国税庁長官官房企画課（2006）『平成 17 年分民間給与実態統計調査—調査結果報告—』

小橋麗香（1993）「家庭用テレビゲームソフト産業の戦略と組織」『BUSINESS INSIGHT』、No.1(3)、pp.74-90

- 小橋麗香（1998）「日本のゲームソフト会社の人材マネジメント」『国際研究論叢』12(4)、pp.1-22
- 新宅純二郎・田中辰雄・生稲史彦（2000）「家庭用ビデオゲーム開発企業に関する実態調査—製品戦略、製品開発、人的資源管理における3つの企業類型—」東京大学 ITME Discussion Paper、No.47
- 馬場章・藤原正仁（2006）「コンテンツ産業における人材育成の現状と課題」『コンテンツ分野における人材育成に関する調査研究報告書』（特定非営利活動法人映像産業振興機構委託「コンテンツ人材育成総合プログラム」に関する調査・研究）、pp.107-136
- 三宅浩二（2002）「クリエイターのキャリアと組織に関する研究」、神戸大学大学院経営学研究科修士論文
- リクルートワークス研究所（2000）『事業戦略と人材ポートフォリオ研究報告—勝ち組み企業ヒアリング調査結果から考察—』（研究報告書 2000 Vol.1）
- （2001）『Works』No.48、リクルートワークス研究所

本報告書内の商標記載について

本報告書に掲載している商品名、団体名などは一般に各社の商標または登録商標です。

以上