



ゲーム開発者の生活と仕事 に関するアンケート2015 (調査結果速報)

2015年8月24日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
CEDEC運営委員会

1. 調査の趣旨・目的

商業ゲーム開発者を対象に、ゲーム開発者が働く環境および開発者のキャリアに関する意識や行動の現況を把握し、ゲーム開発者およびゲーム開発の仕事を希望する方へ、キャリア形成について考える契機となるための情報を提供することを目的とする。また、経年的に本調査を実施することにより、他産業や海外との比較なども考慮に入れ、ゲーム開発を取り巻く環境について、産官学それぞれの立場での対応に役立つ情報を提供する。

2. 調査期間 2015年7月1日～8月14日

3. 調査方法 インターネット調査

4. 調査対象

プロデューサー、ディレクター、プログラマー、グラフィッカー、テクニカルアーティスト、プランナー・ゲームデザイナー、シナリオライター、サウンドクリエイター、サーバ・ネットワーク運営エンジニア、データアナリスト、QA、テスター・デバッガー、ローカリゼーションなどの商業ゲーム開発者

5. 有効回答数 207件



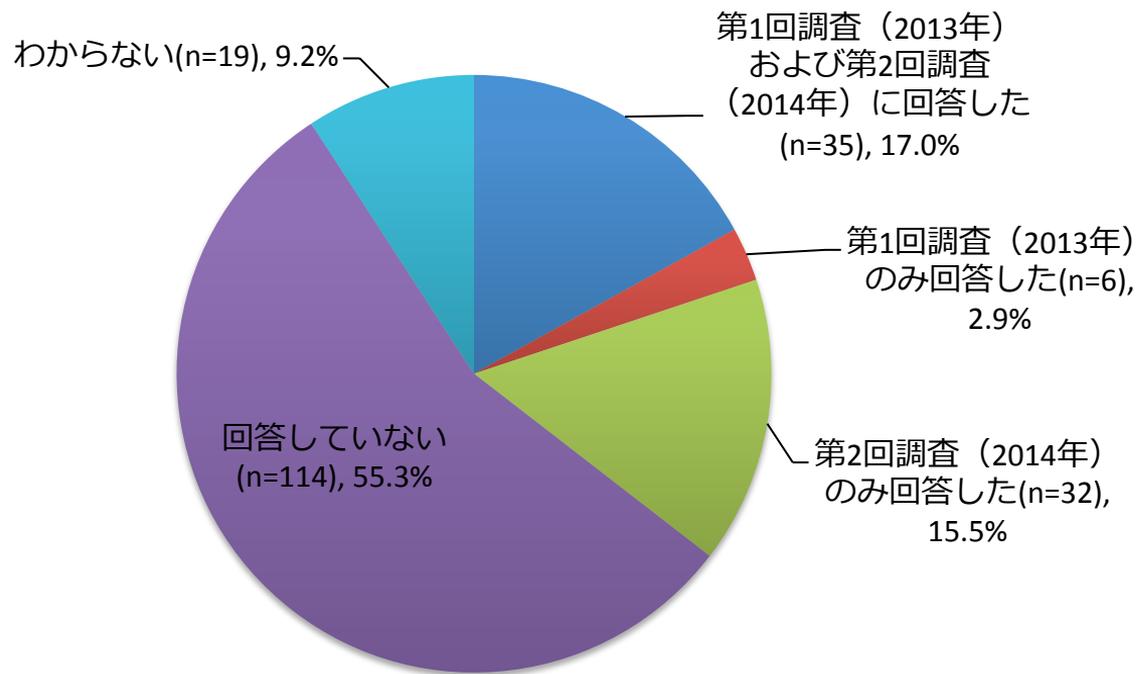
I. あなた自身について

Q1.メールアドレス【任意】



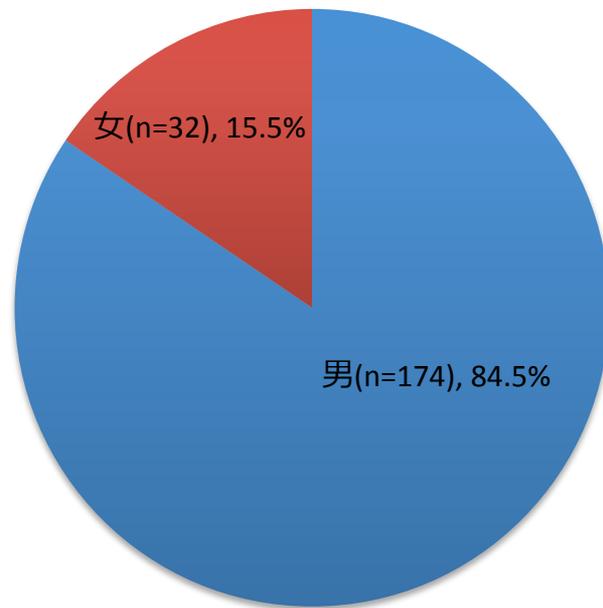
ご登録いただいたメールアドレスは、
本調査集計結果速報の送付とプレゼント当選への連絡のみに
使用させていただきます。

Q2.過年度CEDEC調査への回答状況

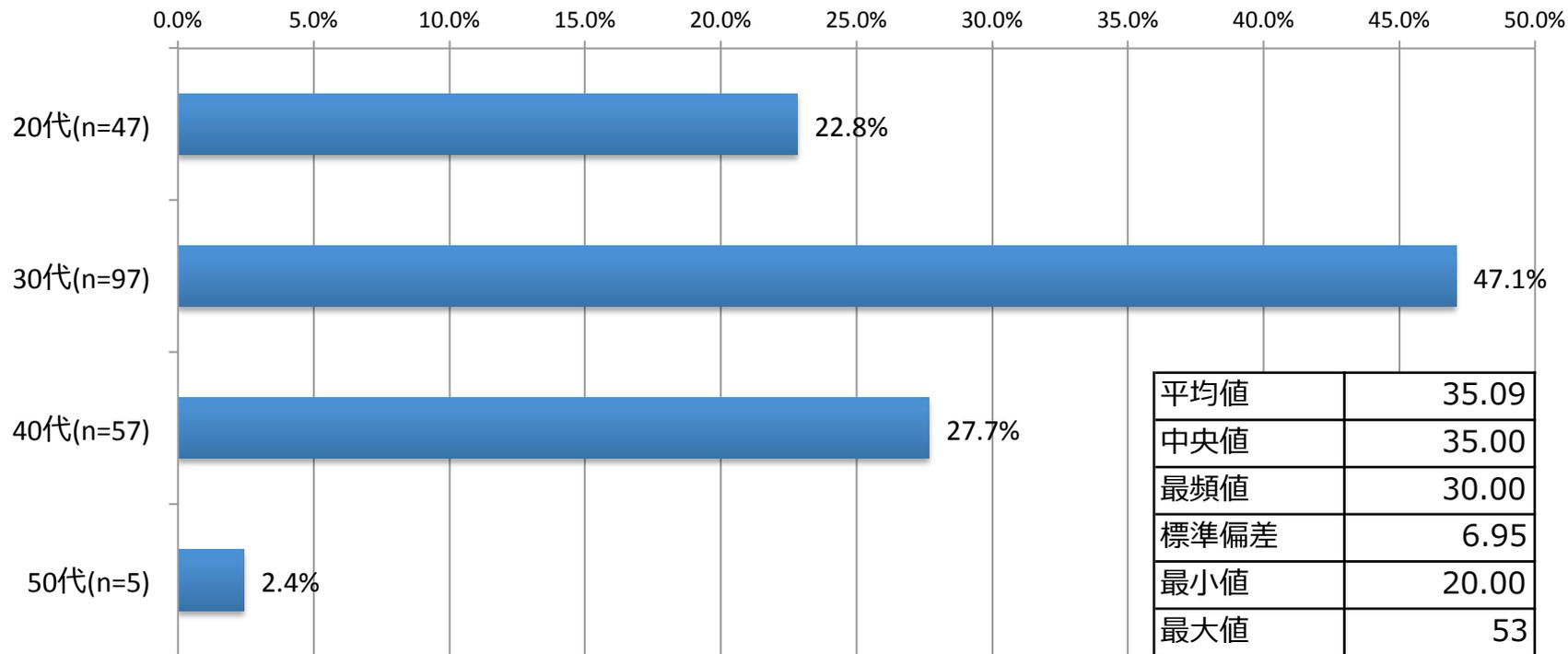


(N=206, 単一回答)

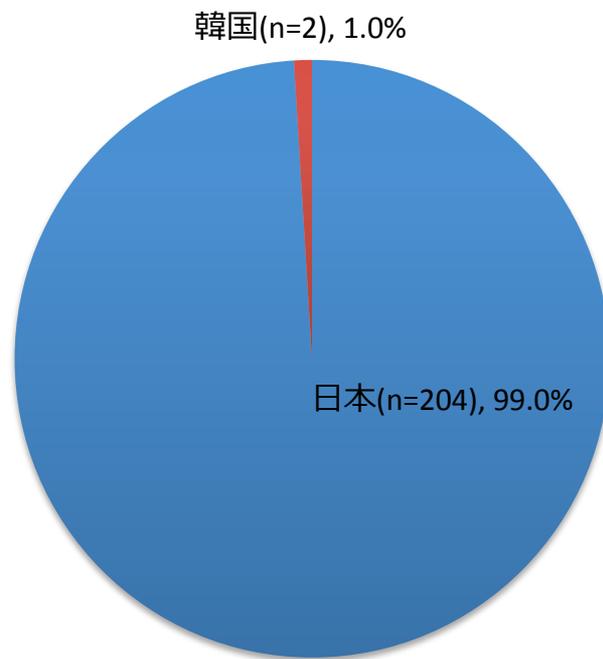
Q3.性別



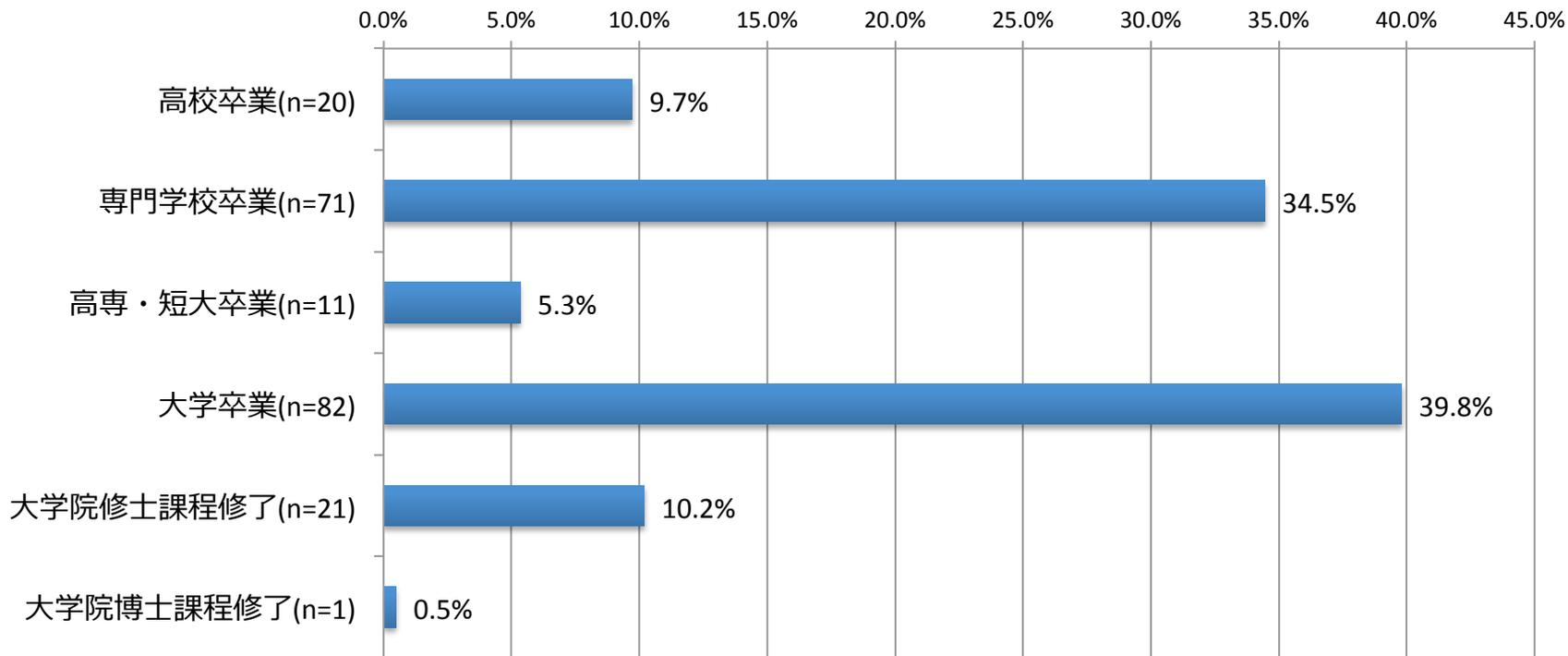
Q4.年齒



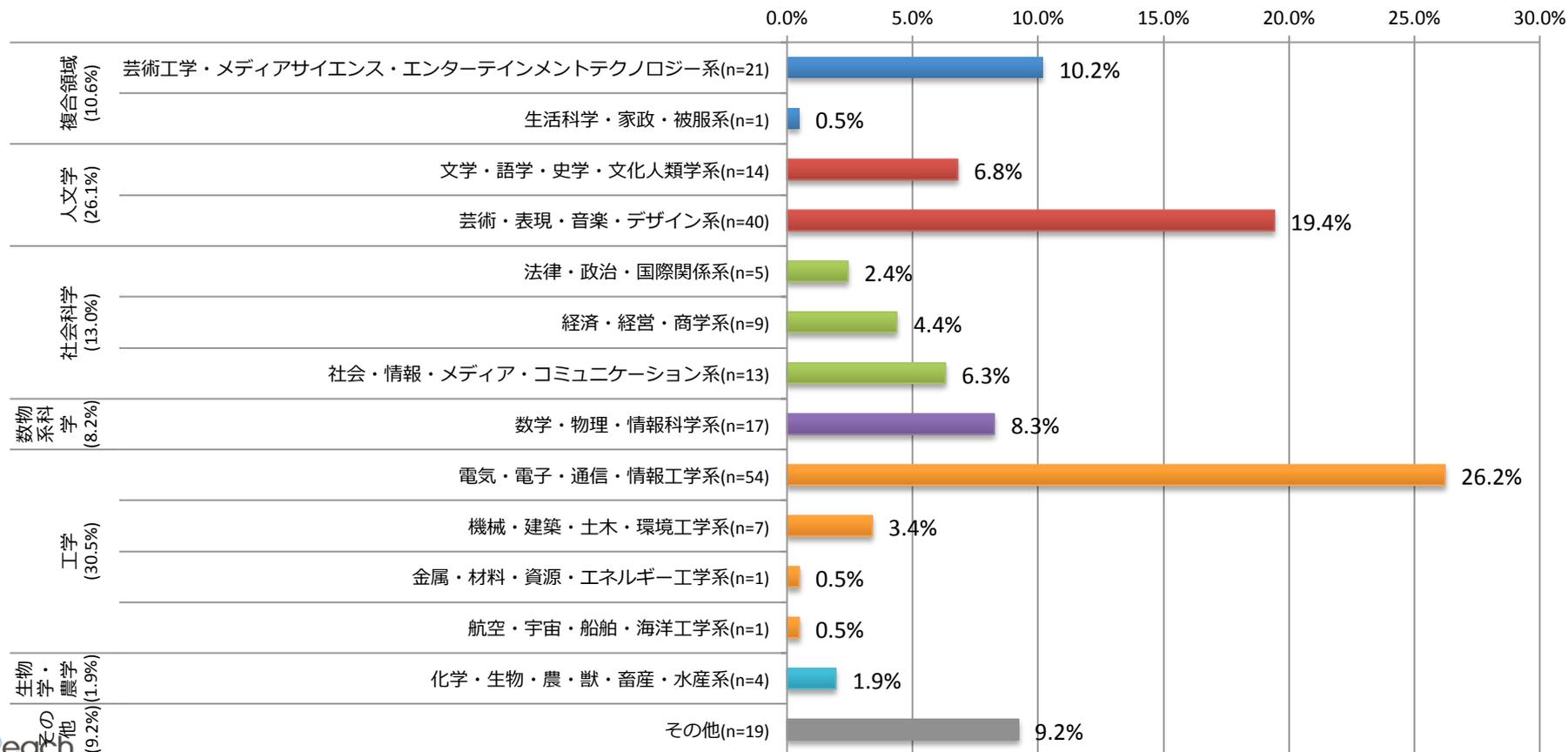
Q5.国籍



Q6.最終學歷

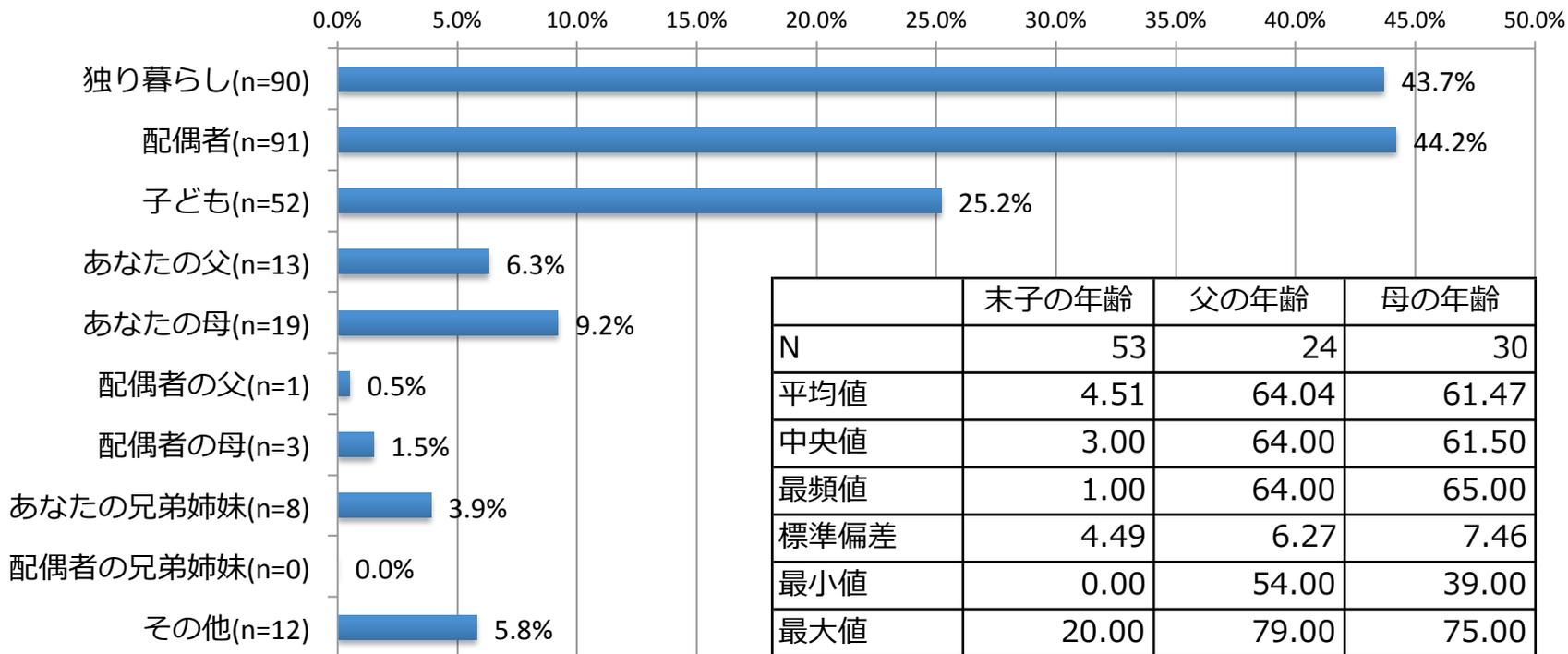


Q7.最終学歴の学問系統



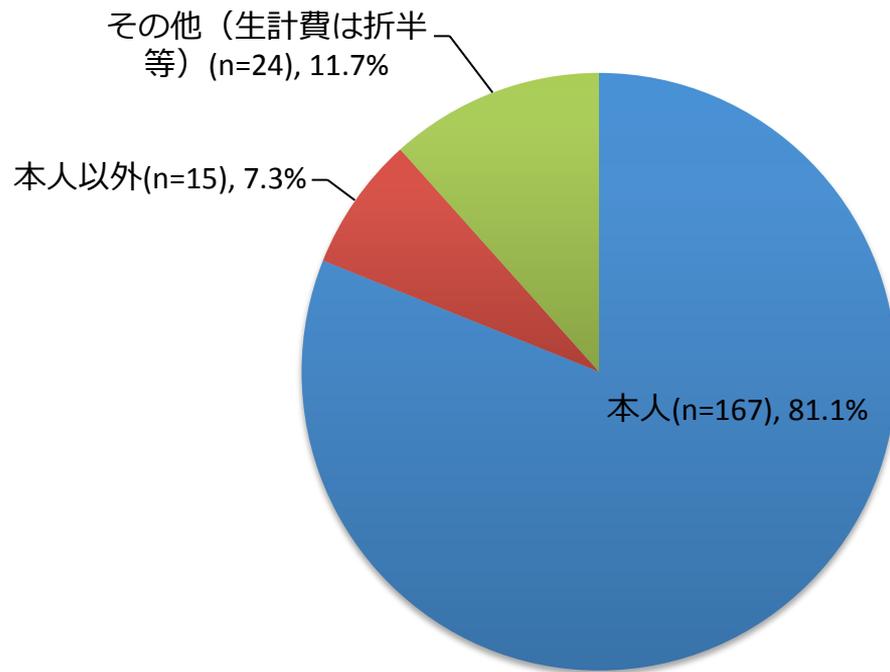
(N=206, 単一回答)

Q8.同居家族構成、末子・父・母の年齢



(N=206, 単一回答, 単位=歳)

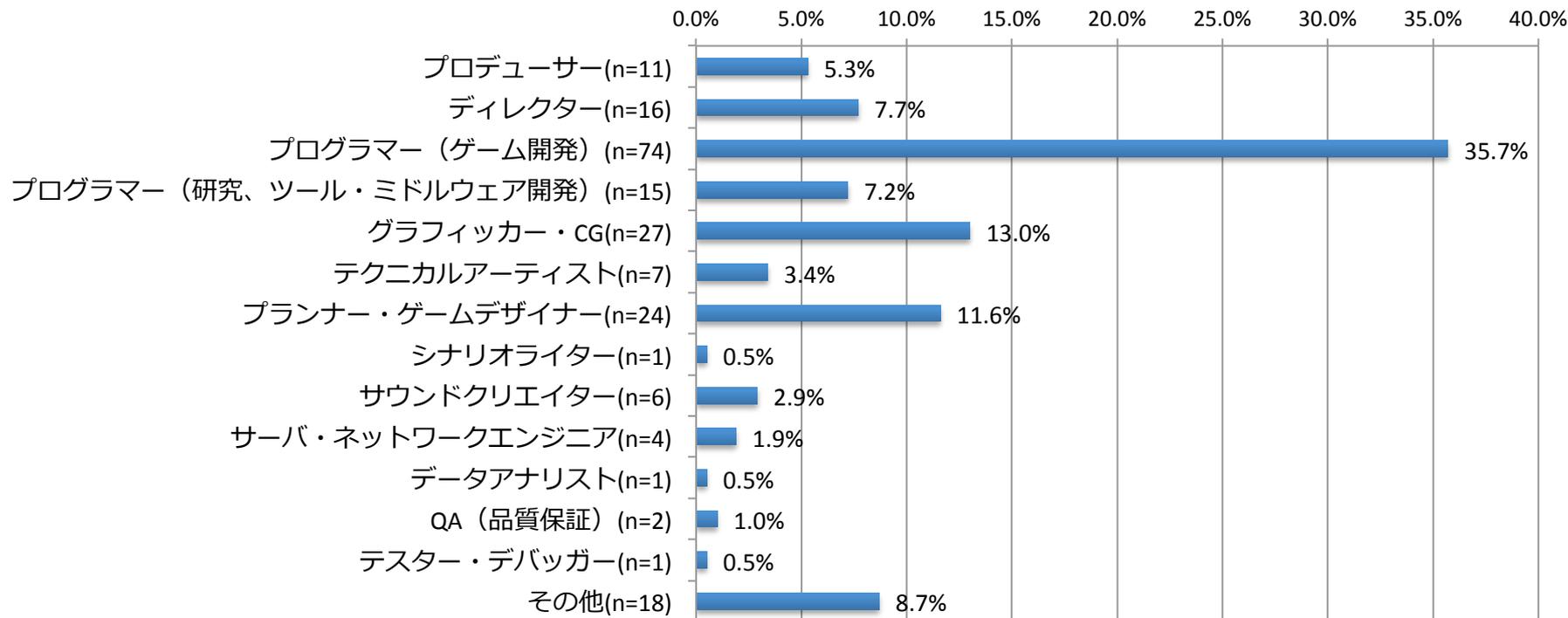
Q9.主たる生計の維持者





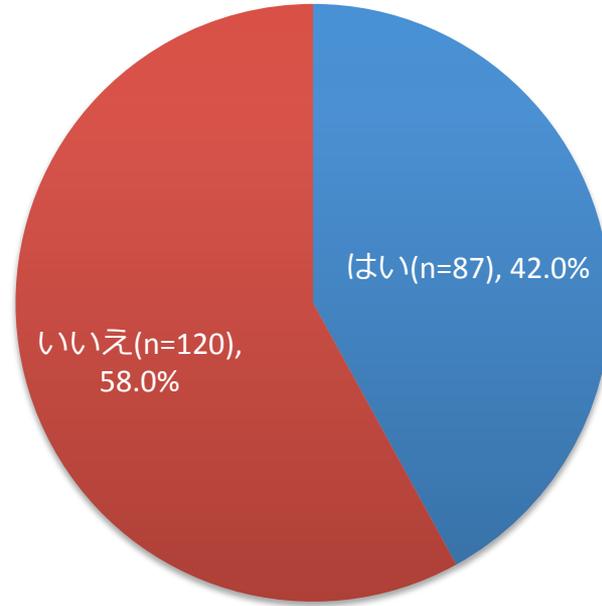
Ⅱ. 仕事について

Q10-1.あなたの現在の職種についてお伺いします。



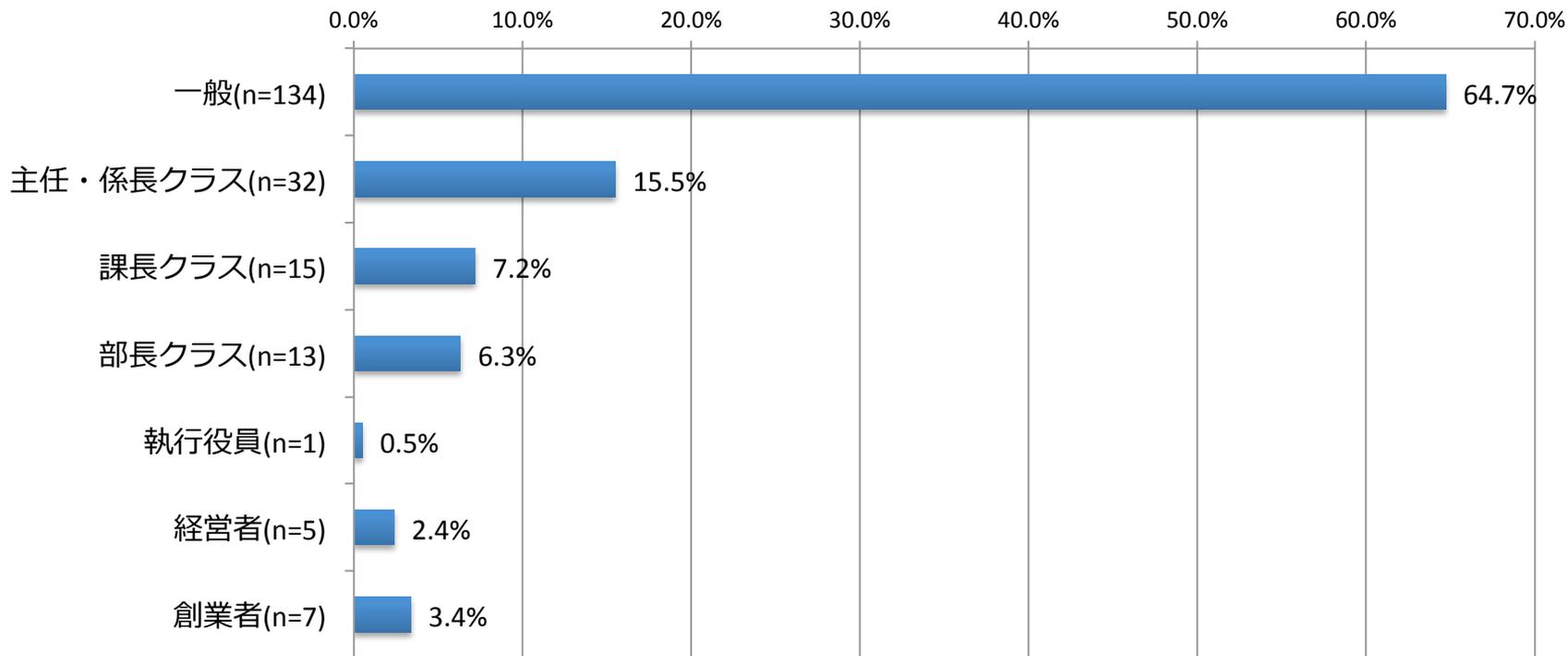
(N=207, 単一回答)

Q10-2.あなたは、現在の業務において、職種メンバーのリーダーを務めていますか。

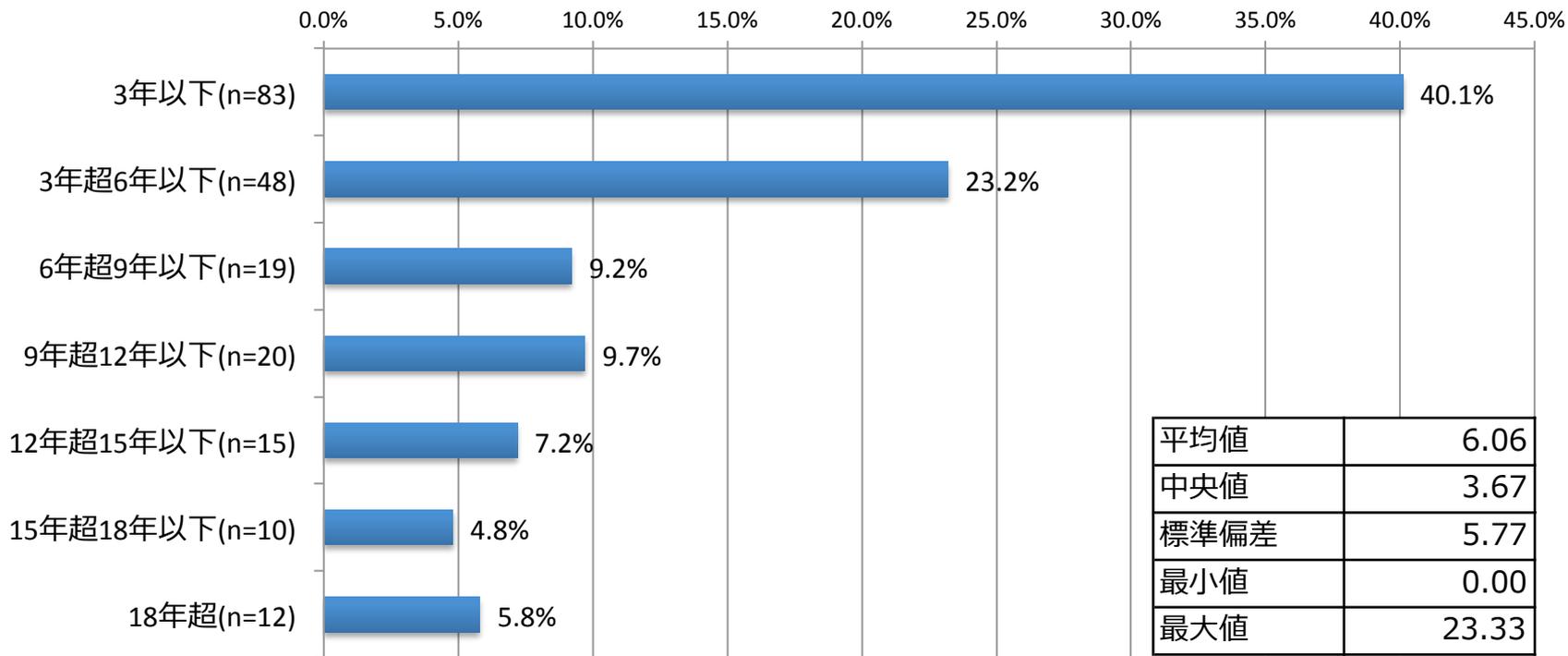


(N=207, 単一回答)

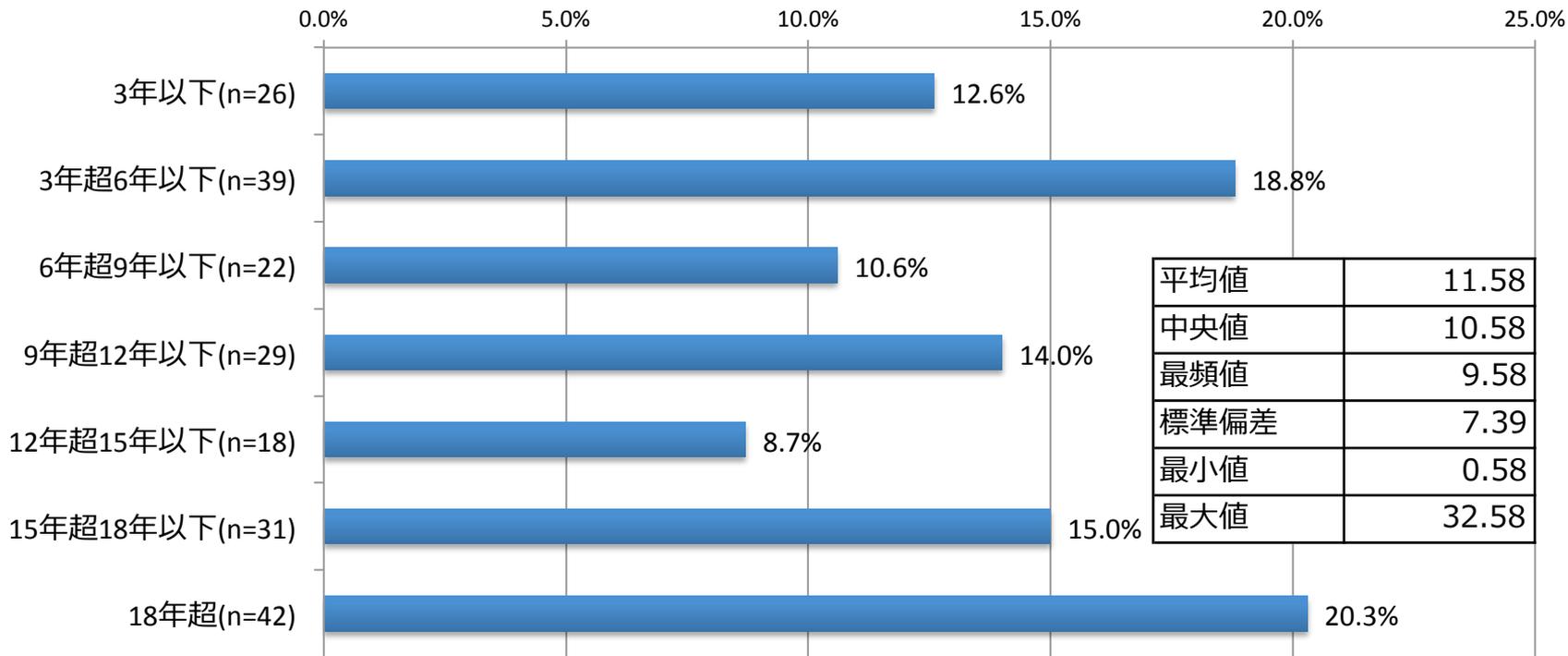
Q11.あなたの現在の役職についてお伺いします。



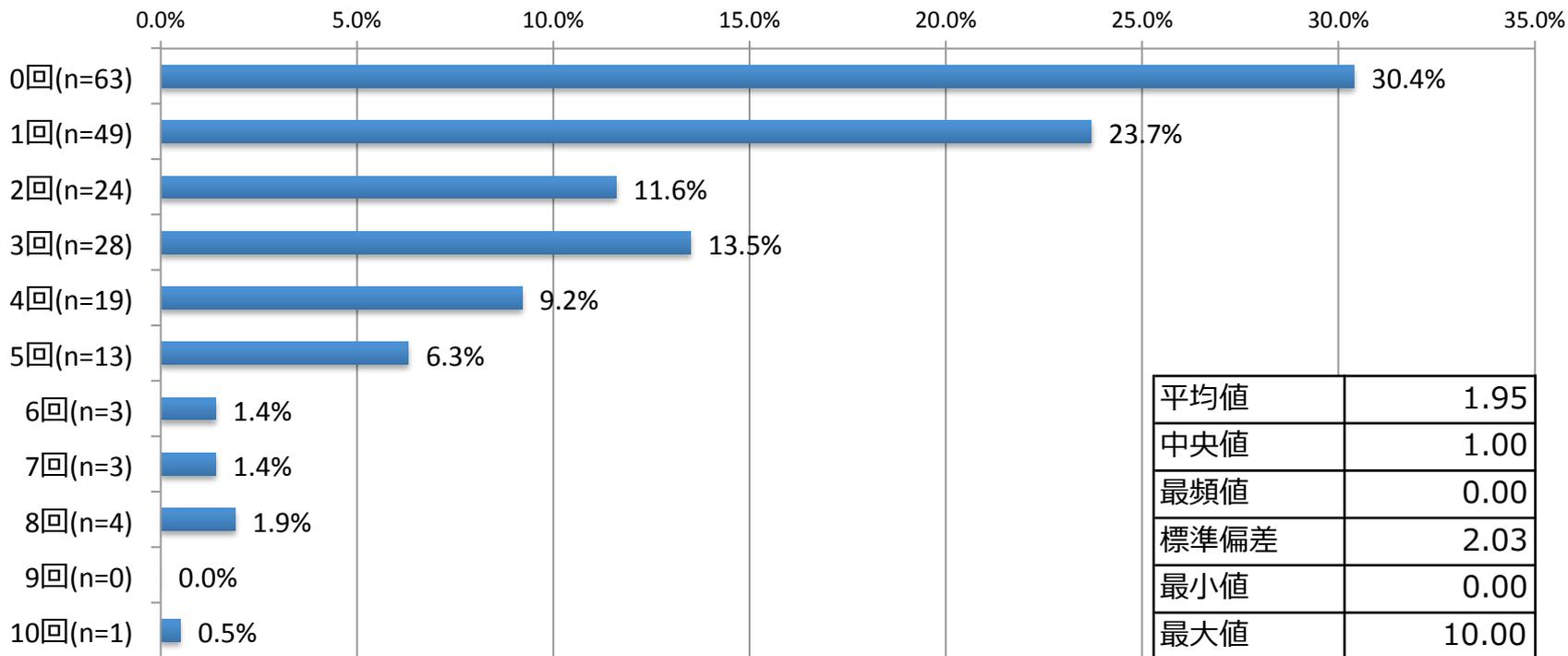
Q12.あなたが現在勤務しているゲーム会社の勤続年数をご記入ください。



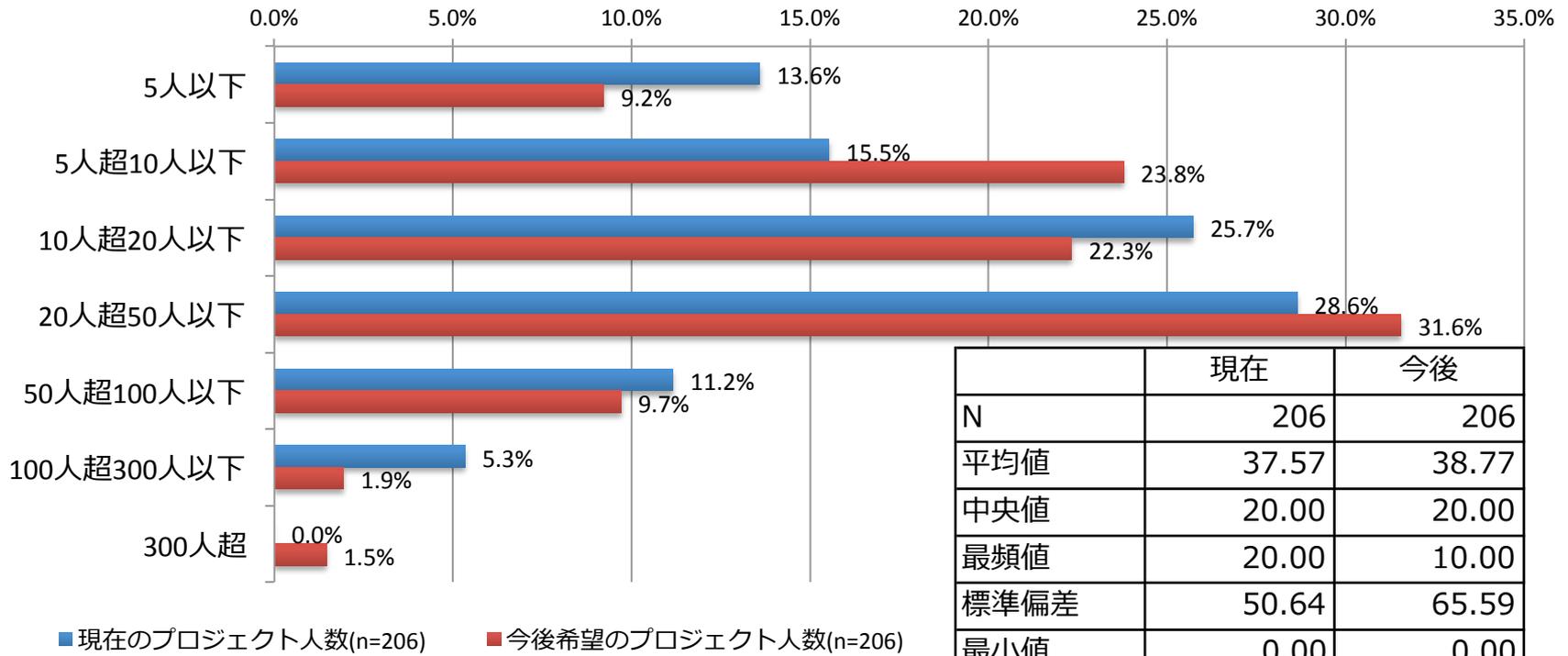
Q13.あなたのゲーム産業の経験年月数をご記入ください。



Q14.あなたの転職回数についてお尋ねします。



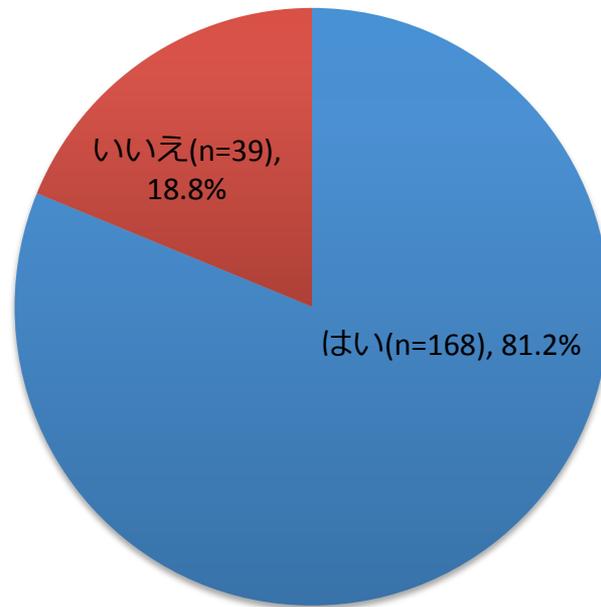
Q15.あなたは、現在、全員で何人のプロジェクトに携わっていますか。
あなたは、今後、全員で何人のプロジェクトに携わりたいと思いますか。



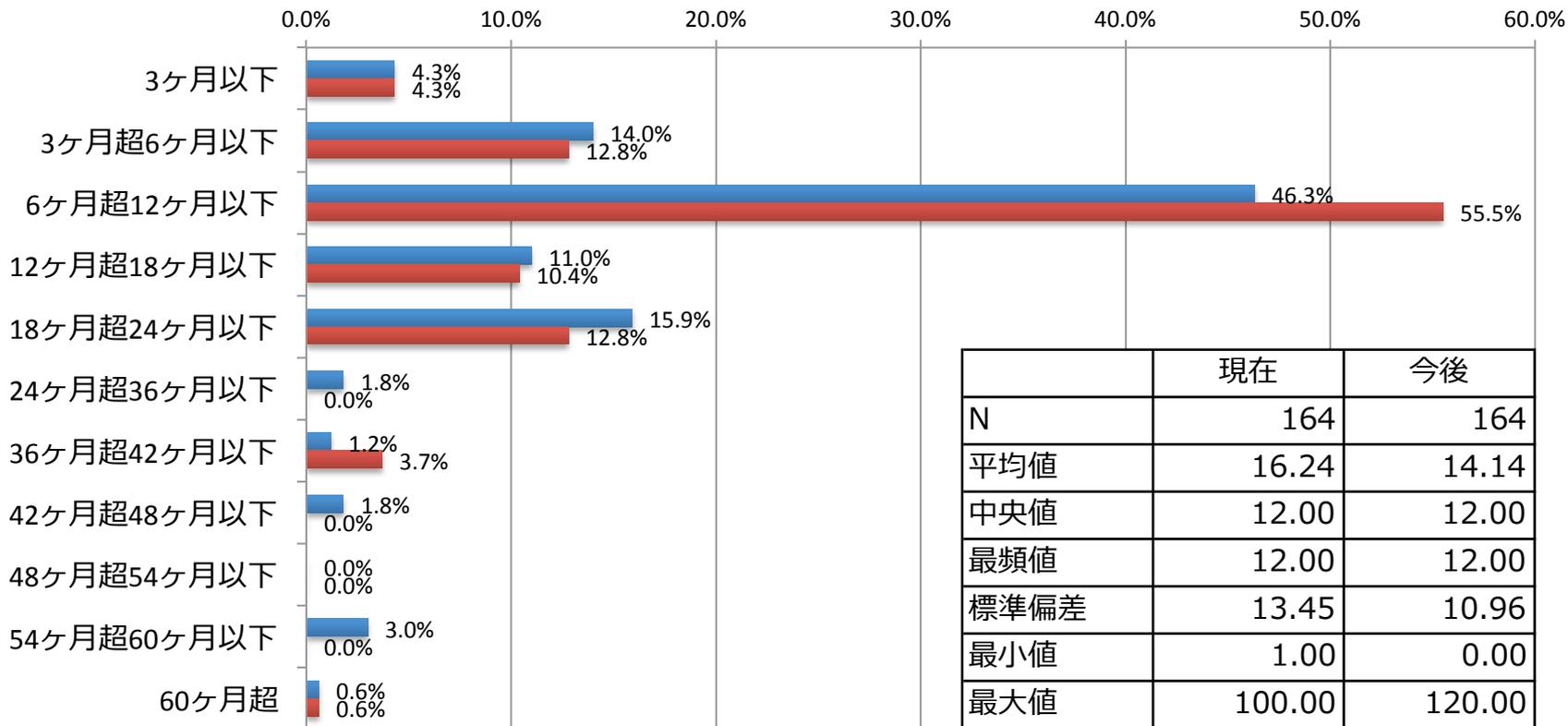
	現在	今後
N	206	206
平均値	37.57	38.77
中央値	20.00	20.00
最頻値	20.00	10.00
標準偏差	50.64	65.59
最小値	0.00	0.00
最大値	300.00	500.00

(N=206, 数字を記入, 単位=人)

Q16.あなたは、現在、タイトルの開発・運営に関わっていますか。



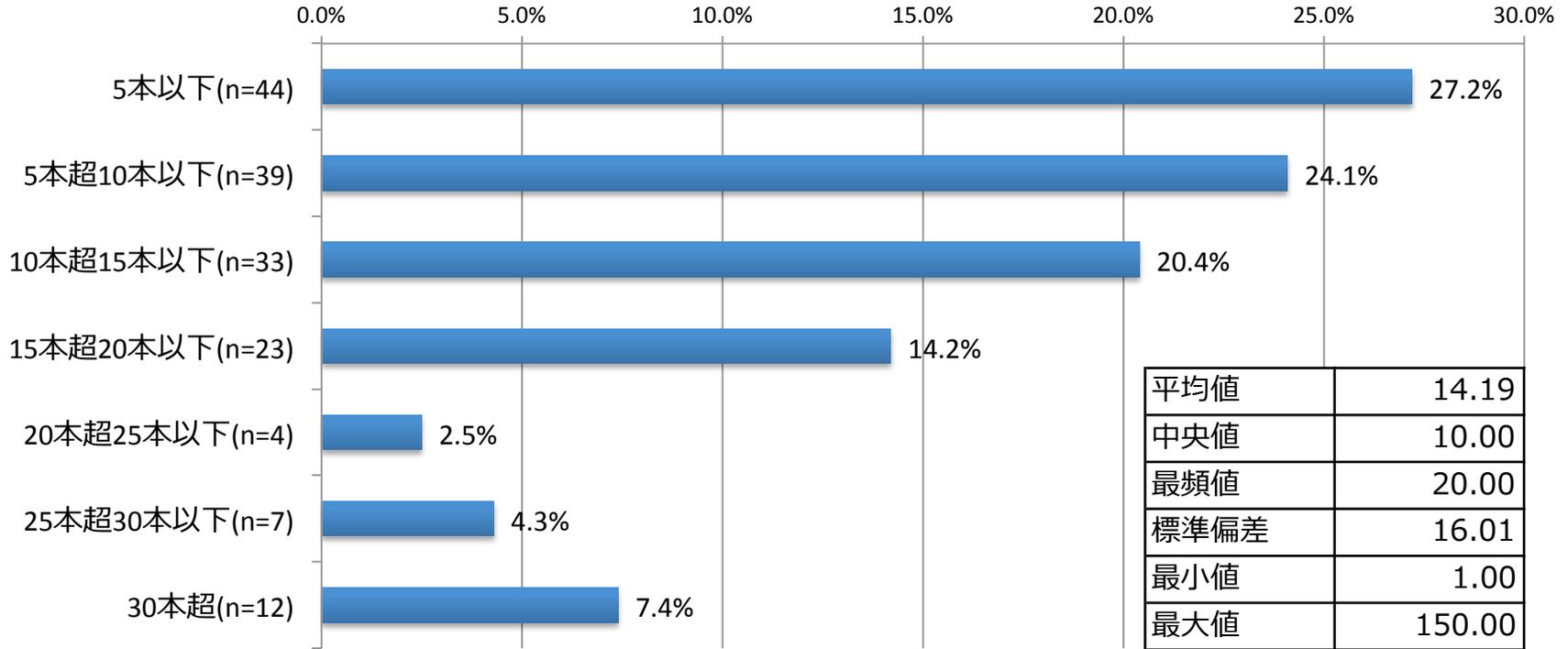
Q17.あなたは、現在、どれくらいのサイクルで一つのゲームに携わっていますか。
あなたは、今後、どれくらいのサイクルで一つのゲームに携わりたいと思いますか。



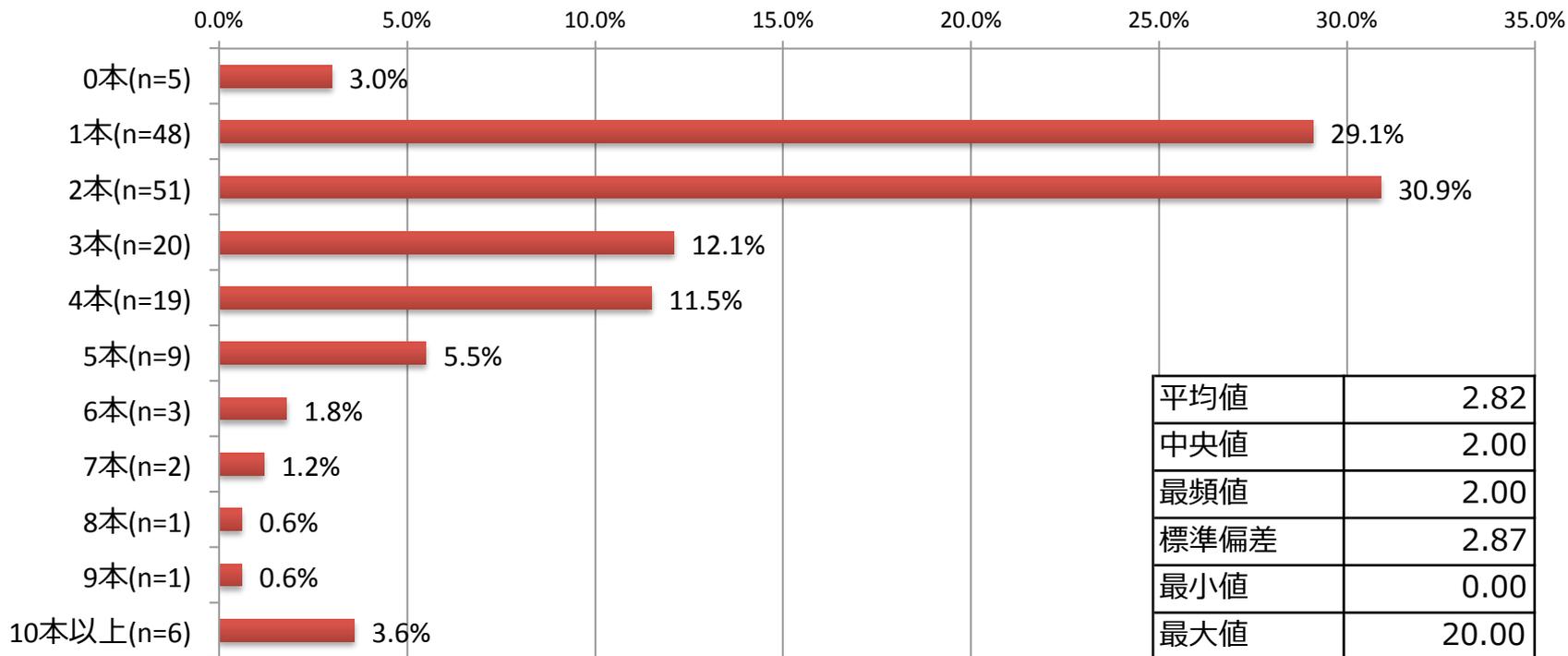
■現在のタイトルサイクル(n=164) ■今後希望のタイトルサイクル(n=164)

(N=164, 数字を記入, 単位=月)

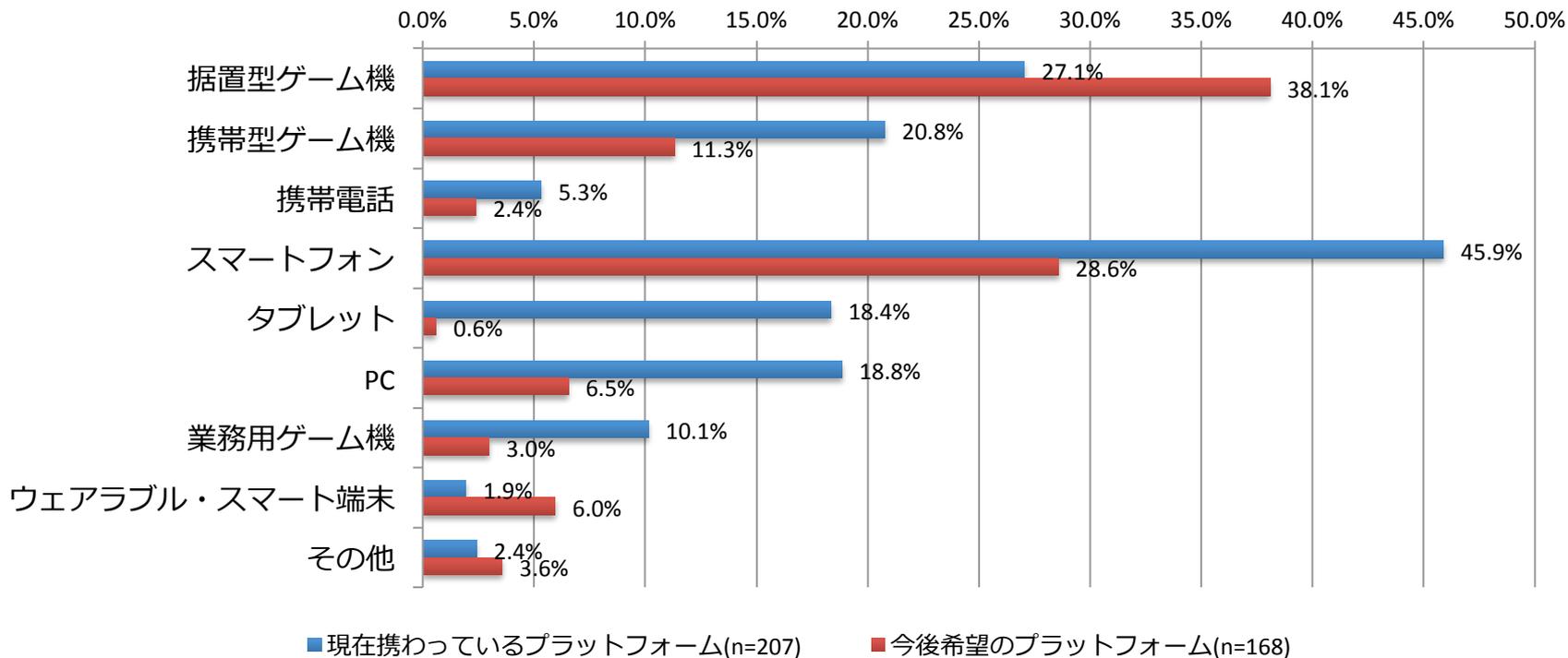
Q18-1.あなたがゲーム開発やサービス運営の仕事に就いてから、 これまでに、何本のゲームに携わりましたか。



Q18-2.あなたは、2014年1月1日～12月31日に、何本のゲーム開発やサービス運営に携わりましたか。

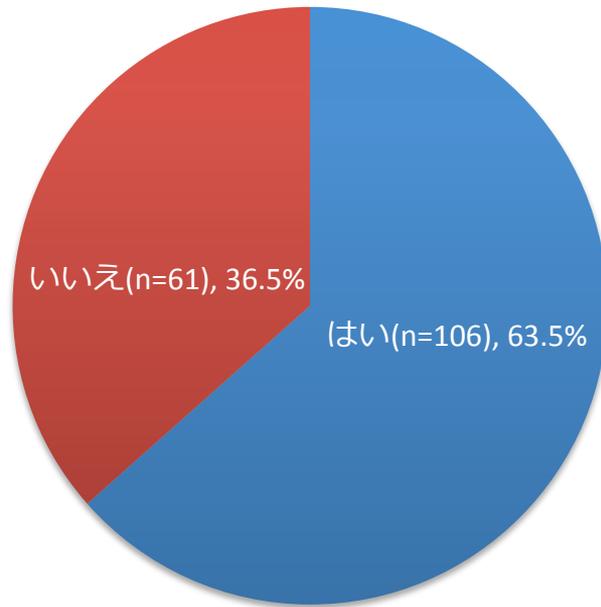


Q19.あなたは、現在、どのようなプラットフォームに携わっていますか。
あなたは、今後、どのようなプラットフォームに携わりたいと思いますか。



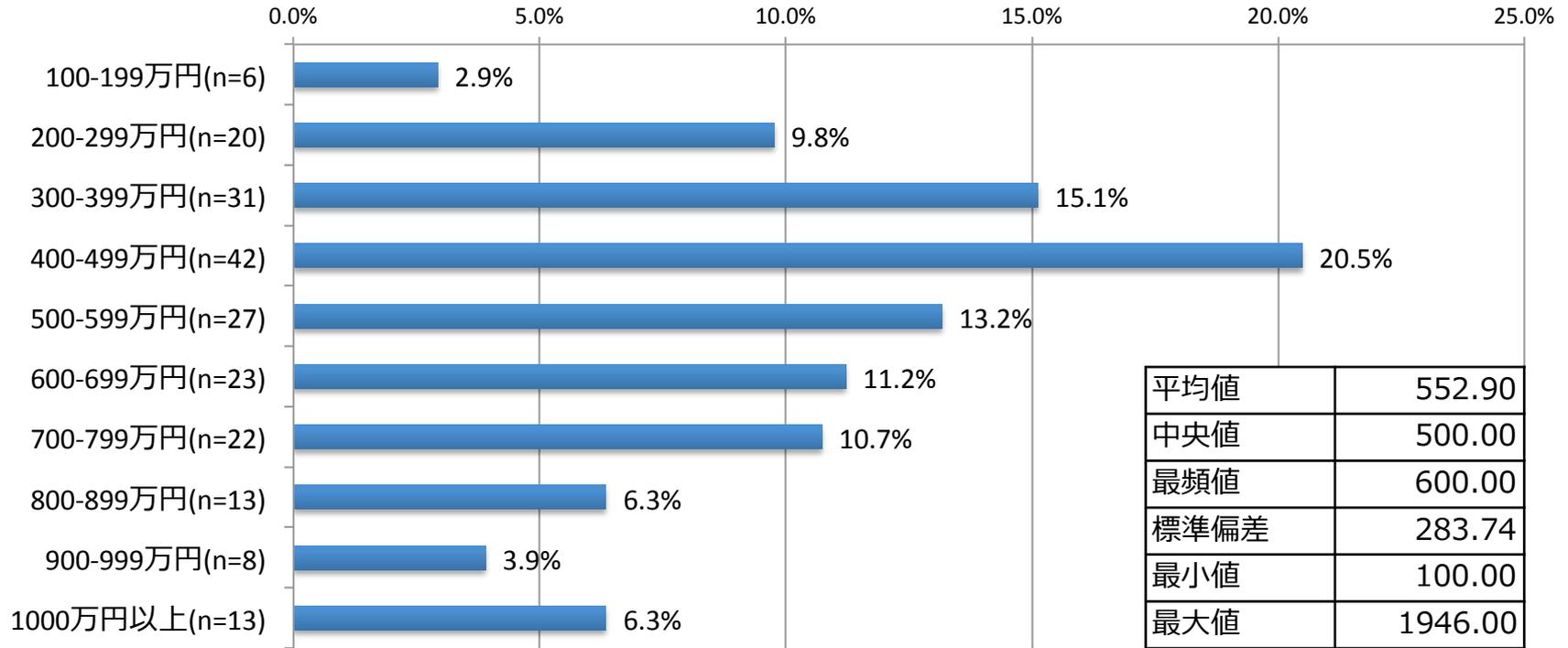
(数字を記入, 現在=複数回答, 今後=単一回答)

Q20.あなたが現在、携わっているゲームは、サービス運営型ですか。

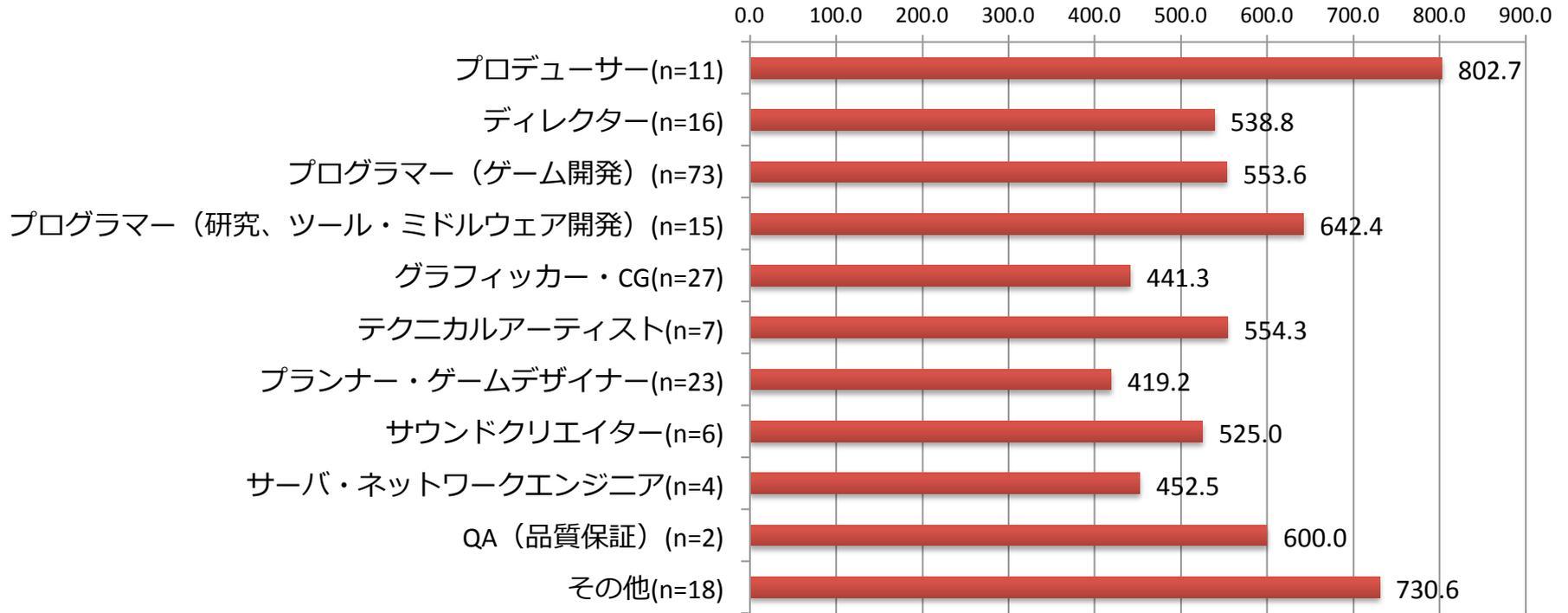


(N=167, 単一回答)

Q21-1①.あなたの2014年1月1日～12月31日の年収（税込額）を ご回答ください。【全体】



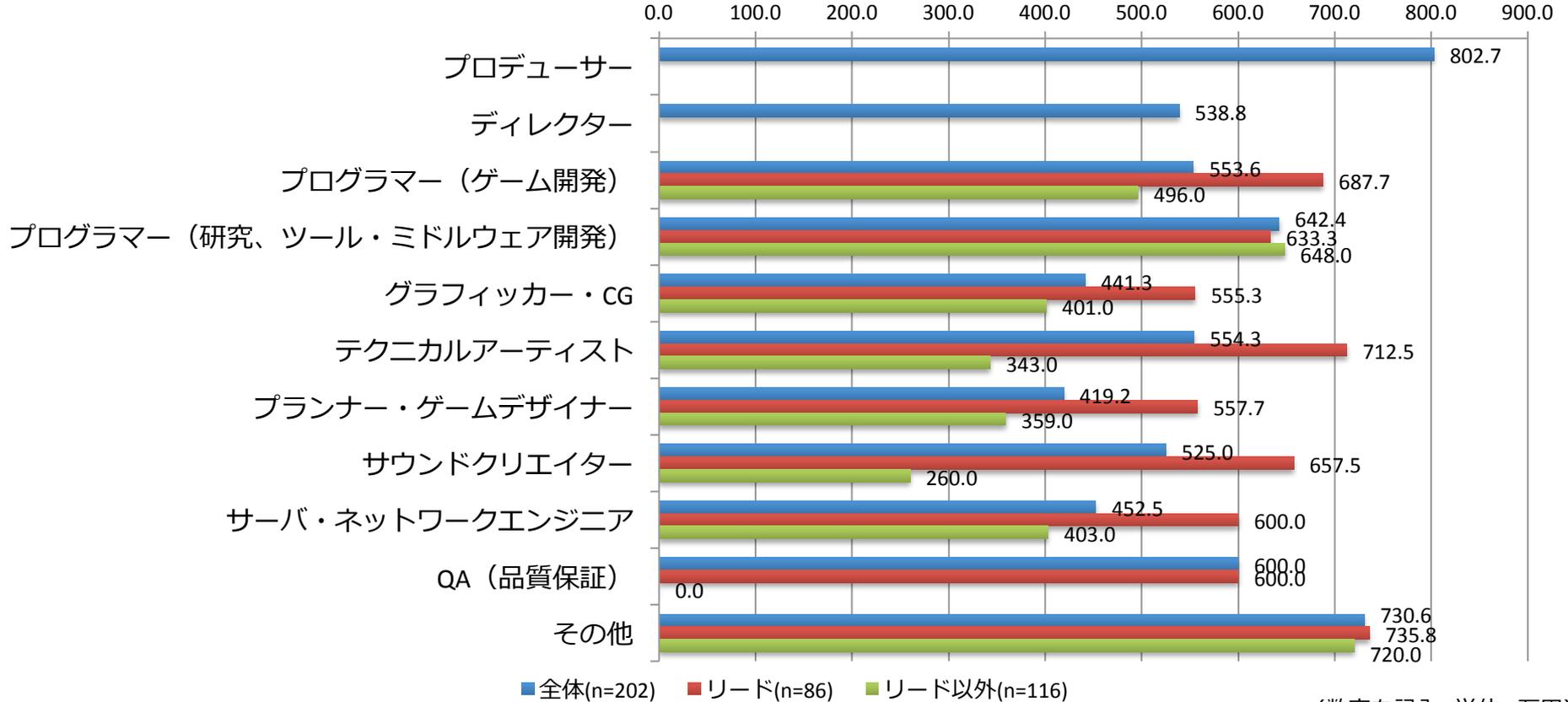
Q21-1②.あなたの2014年1月1日～12月31日の年収（税込額）を ご回答ください。【職種別全体】



(N=202, 数字を記入, 単位=万円)

有効回答数が少ないシナリオライター(n=1), データアナリスト(n=1), テスター・デバッガー(n=1), ローカリゼーション(n=0)を除く。

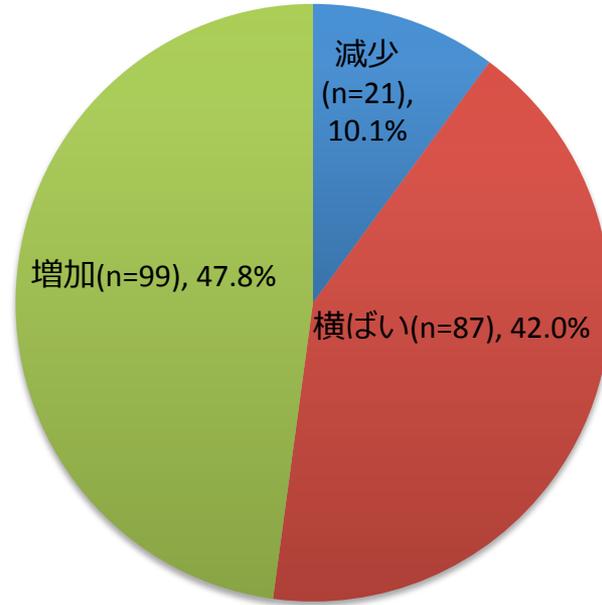
Q21-1③.あなたの2014年1月1日～12月31日の年収（税込額）を ご回答ください。【職種別リード別】



(数字を記入, 単位=万円)

有効回答数が少ないシナリオライター(n=1), データアナリスト(n=1), テスター・デバッガー(n=1), ローカリゼーション(n=0)を除く。

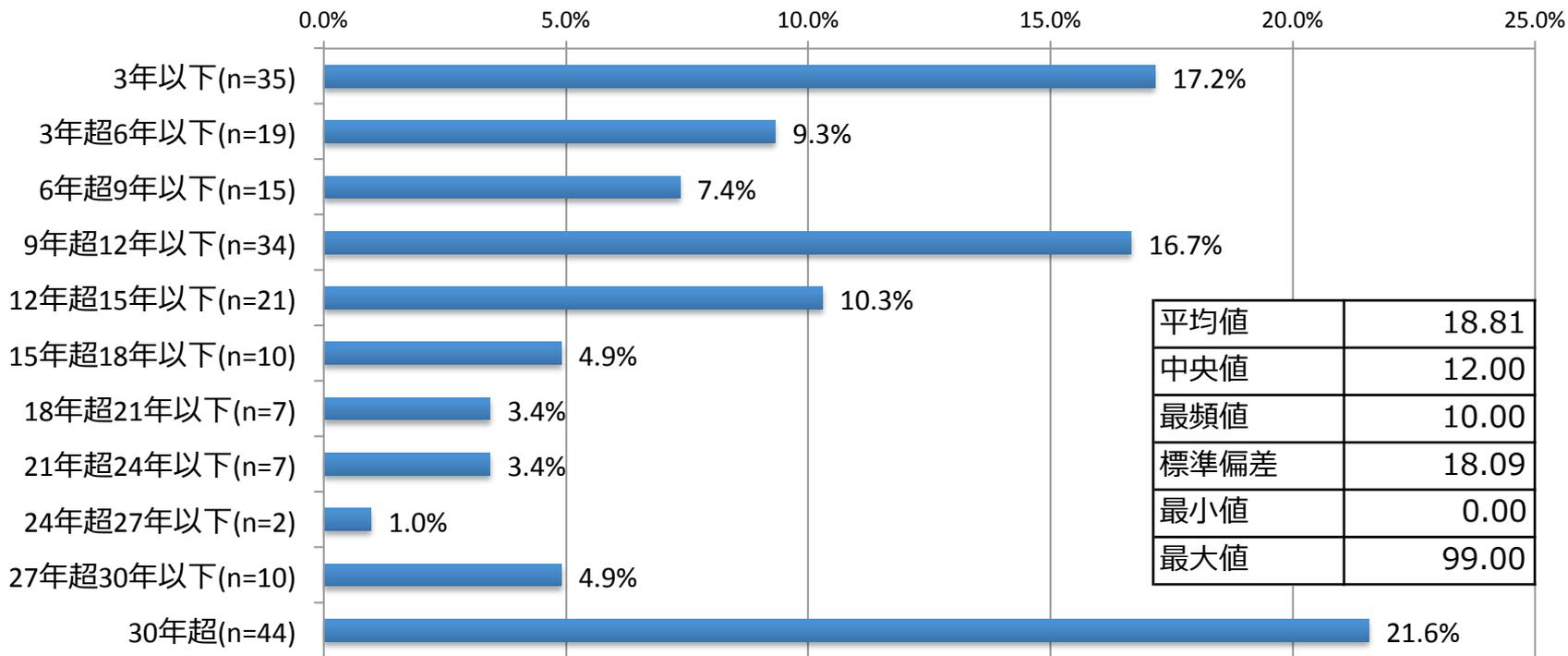
Q21-2.あなたの2014年1月1日～12月31日の年収（税込額）は、前年と比べてどのように変化しましたか。



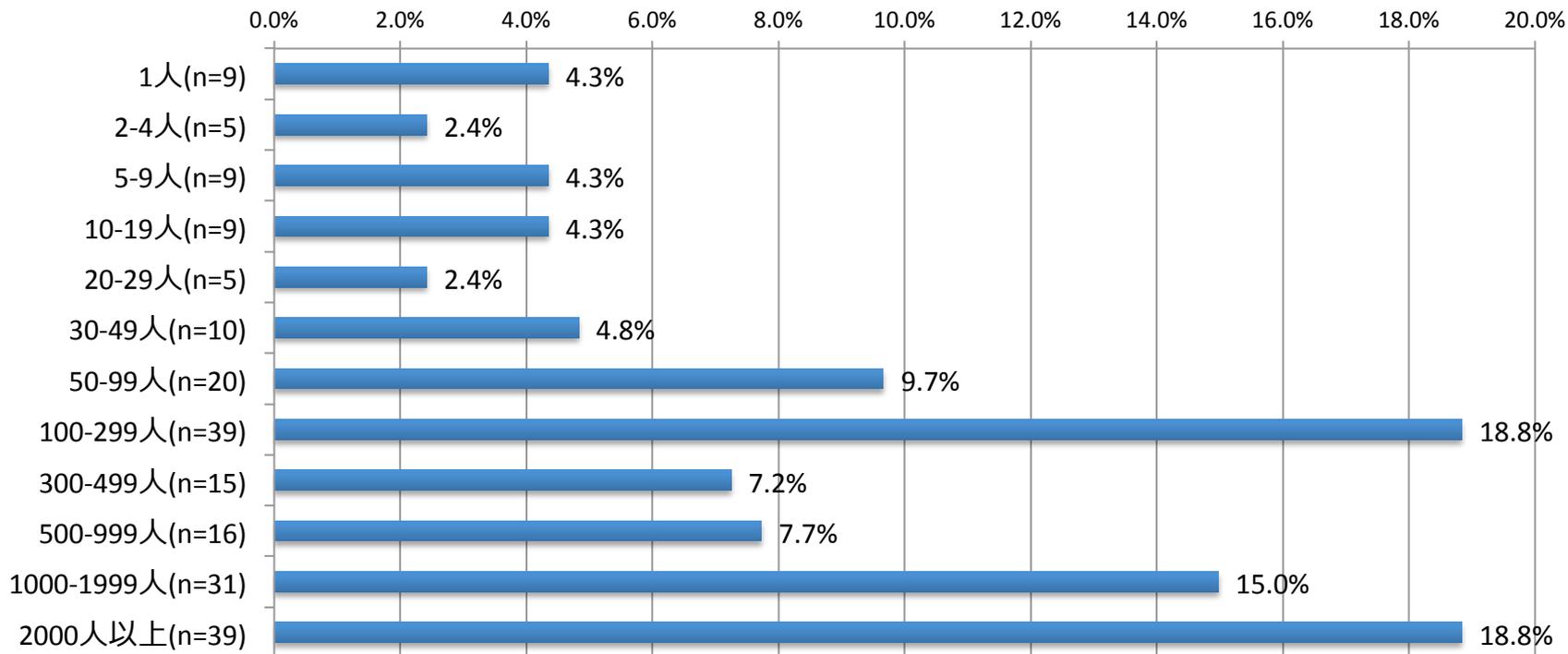
(N=207, 単一回答)

Ⅲ. 所属企業について

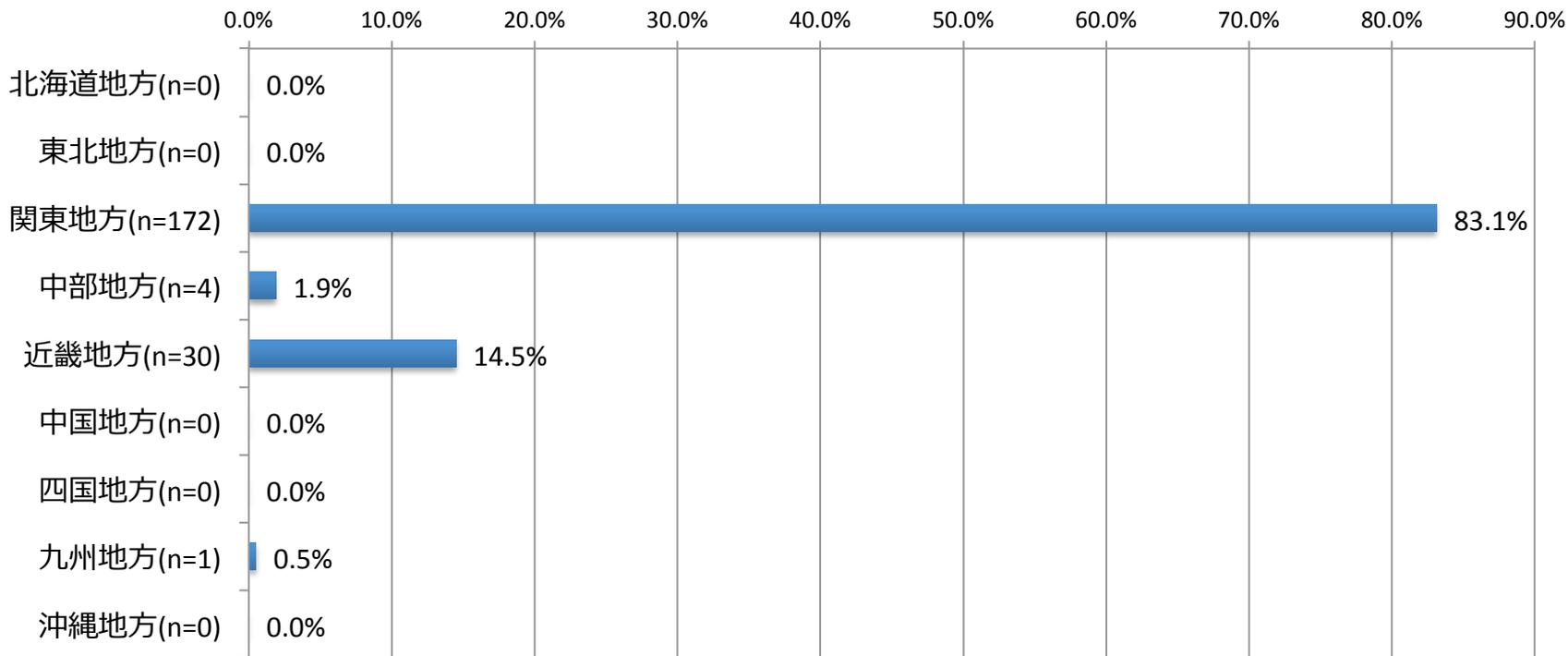
Q22.あなたが現在勤務しているゲーム会社の創業年数をご回答ください。



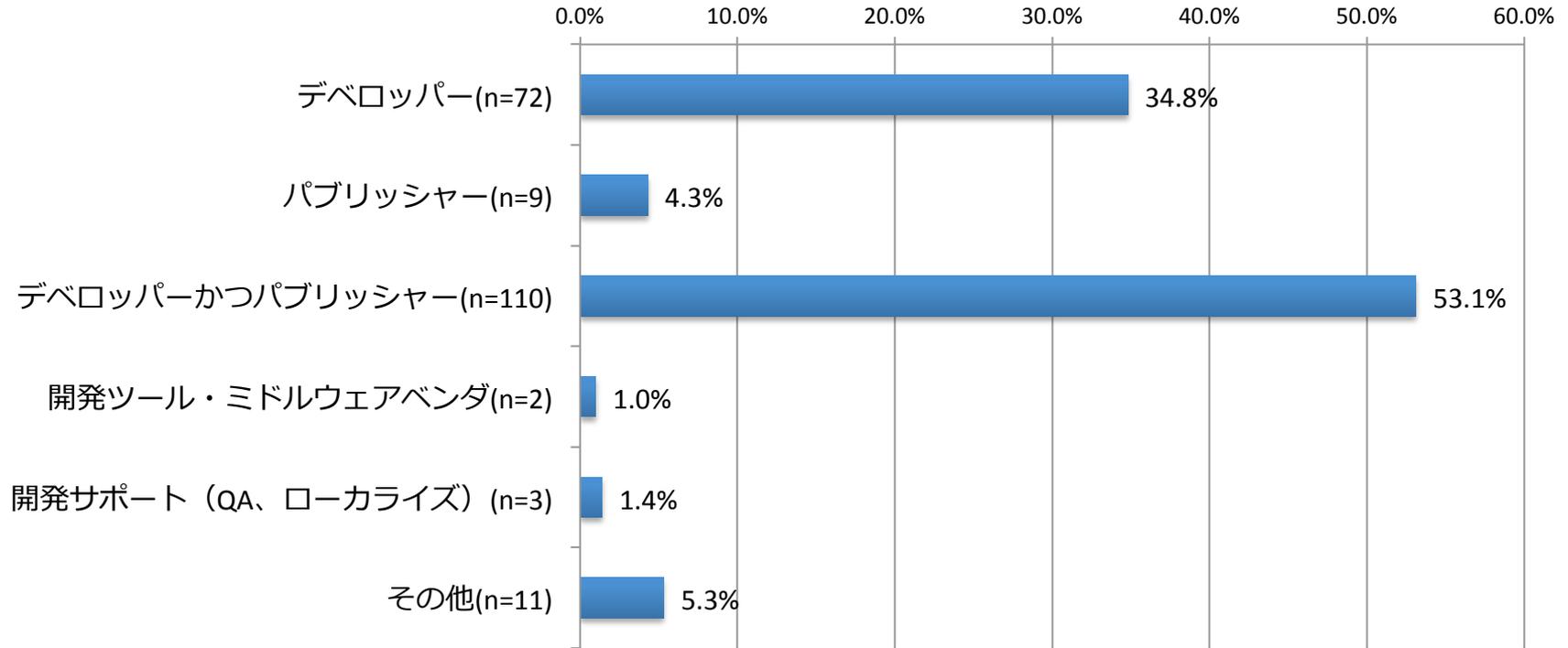
Q23.あなたが現在勤務しているゲーム会社の従業員数についてお伺いします。



Q24.あなたの現在の勤務地についてお伺いします。

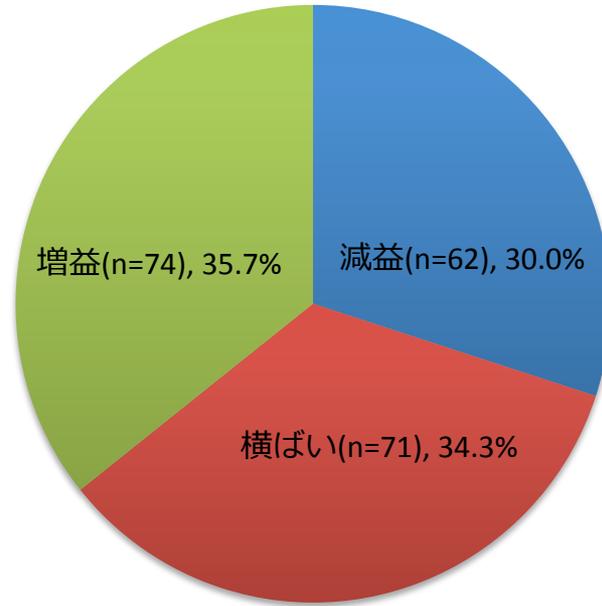


Q25.あなたが現在勤務しているゲーム会社の事業について、該当する番号を1つだけ選択してください。



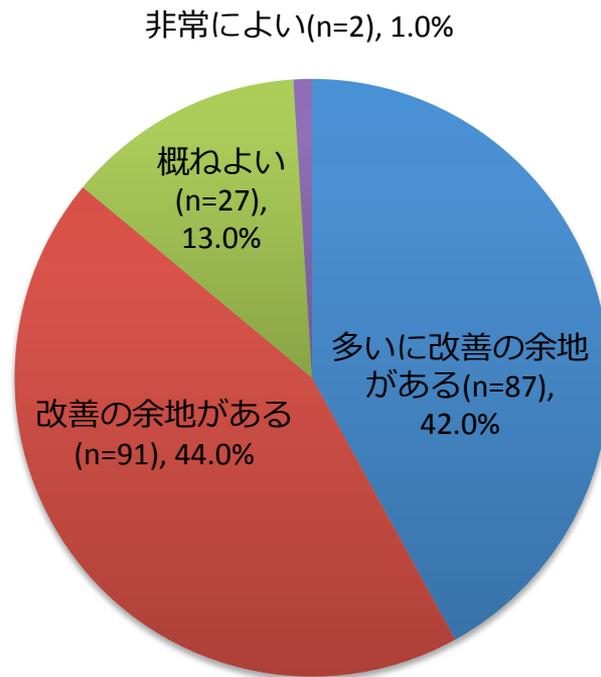
(N=207, 単一回答)

Q26.あなたが現在勤務しているゲーム会社の業績は、前年度と比べてどのように推移していますか。



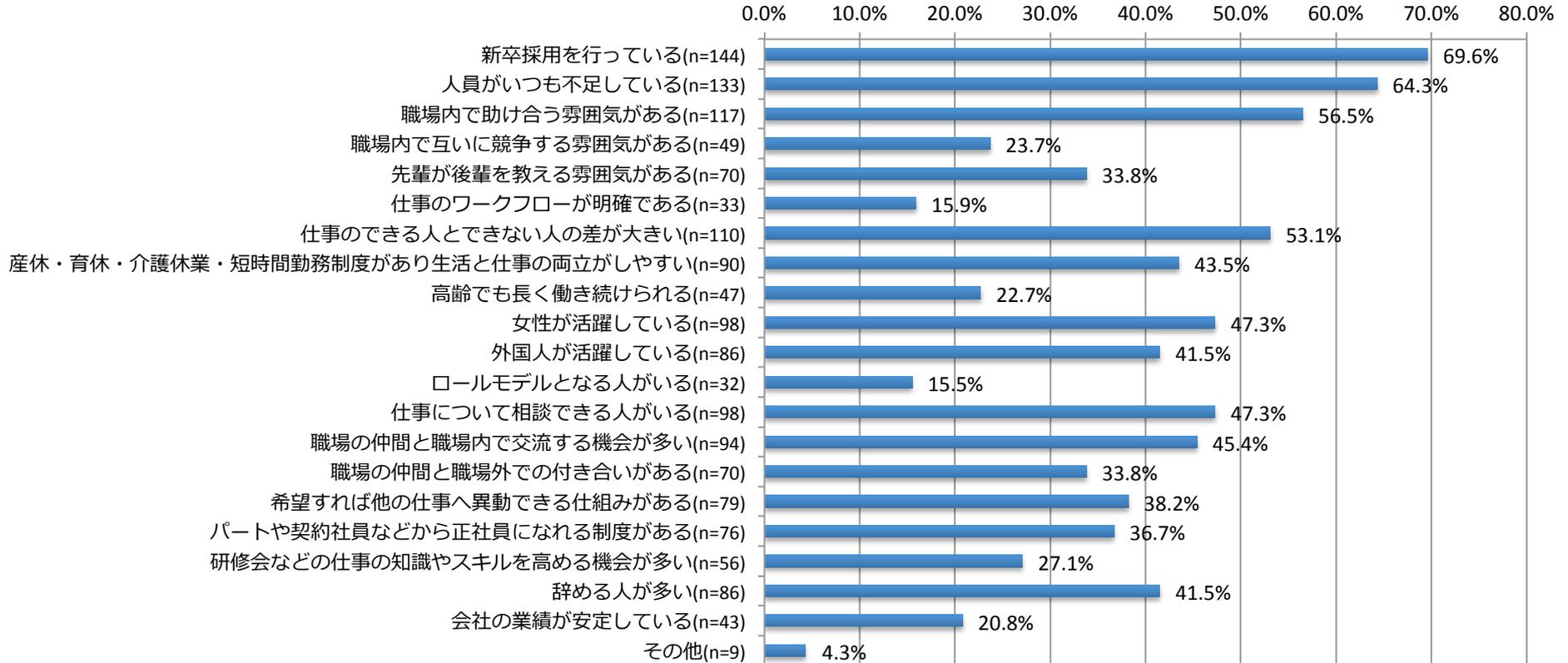
(N=207, 単一回答)

Q27.あなたが現在勤務しているゲーム会社のマネジメントについてどのように思いますか。



(N=207, 単一回答)

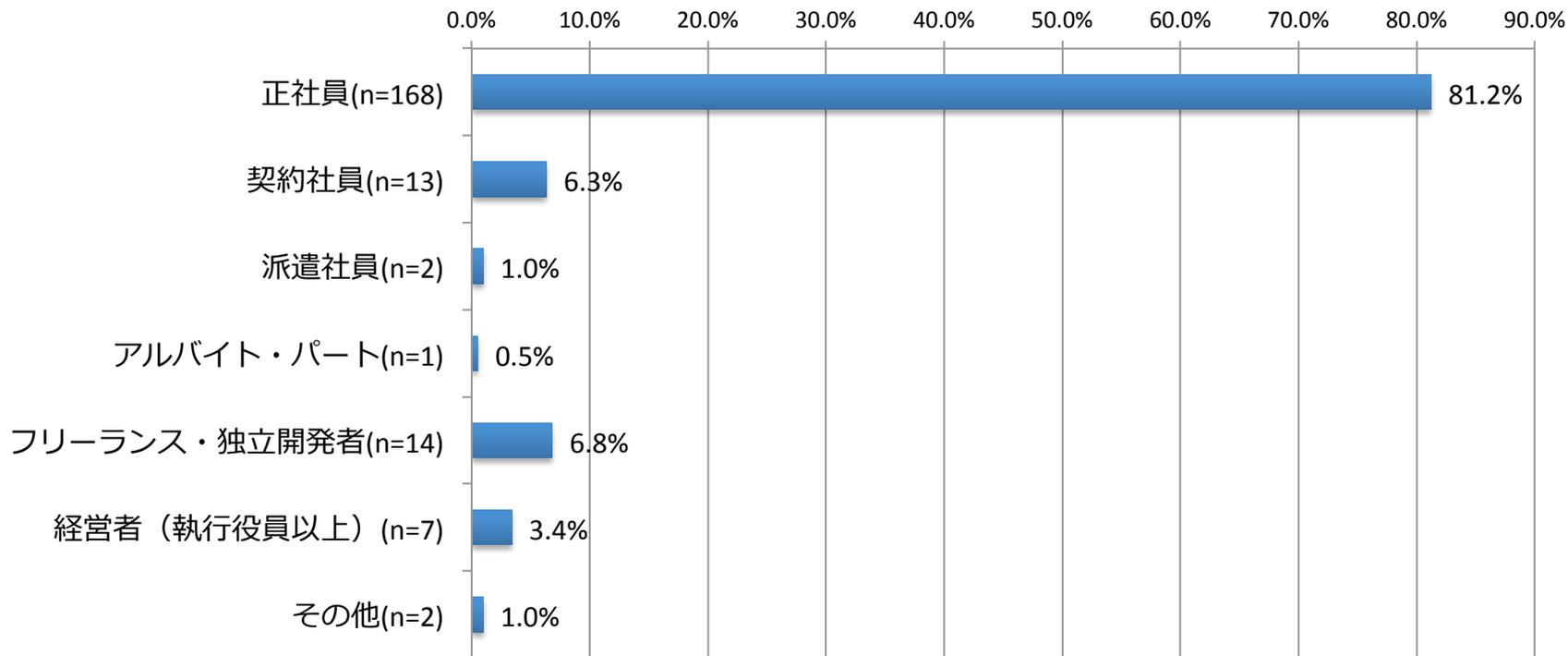
Q28.あなたが現在勤務しているゲーム会社の特徴についてお伺いします。



(N=207, 複数回答)

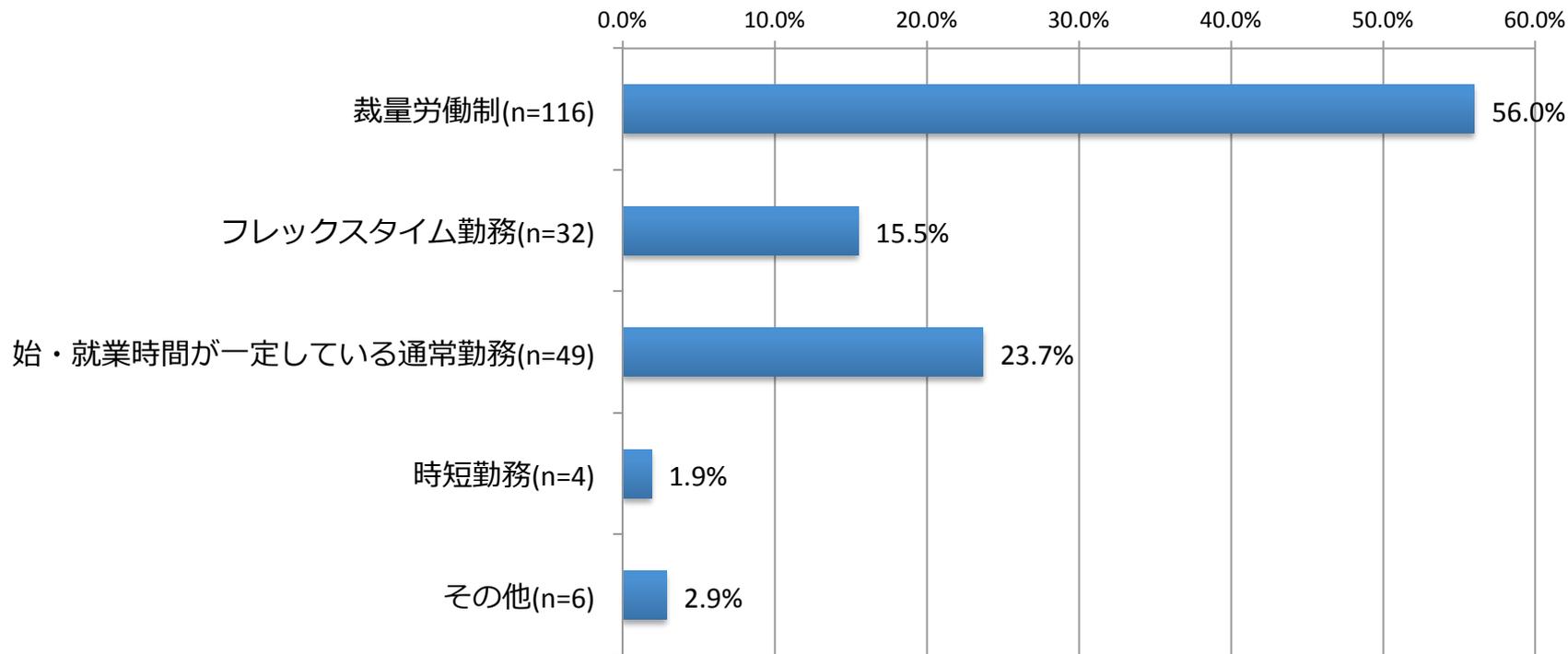
IV. 働き方について

Q29.あなたの現在の就労形態についてお伺いします。



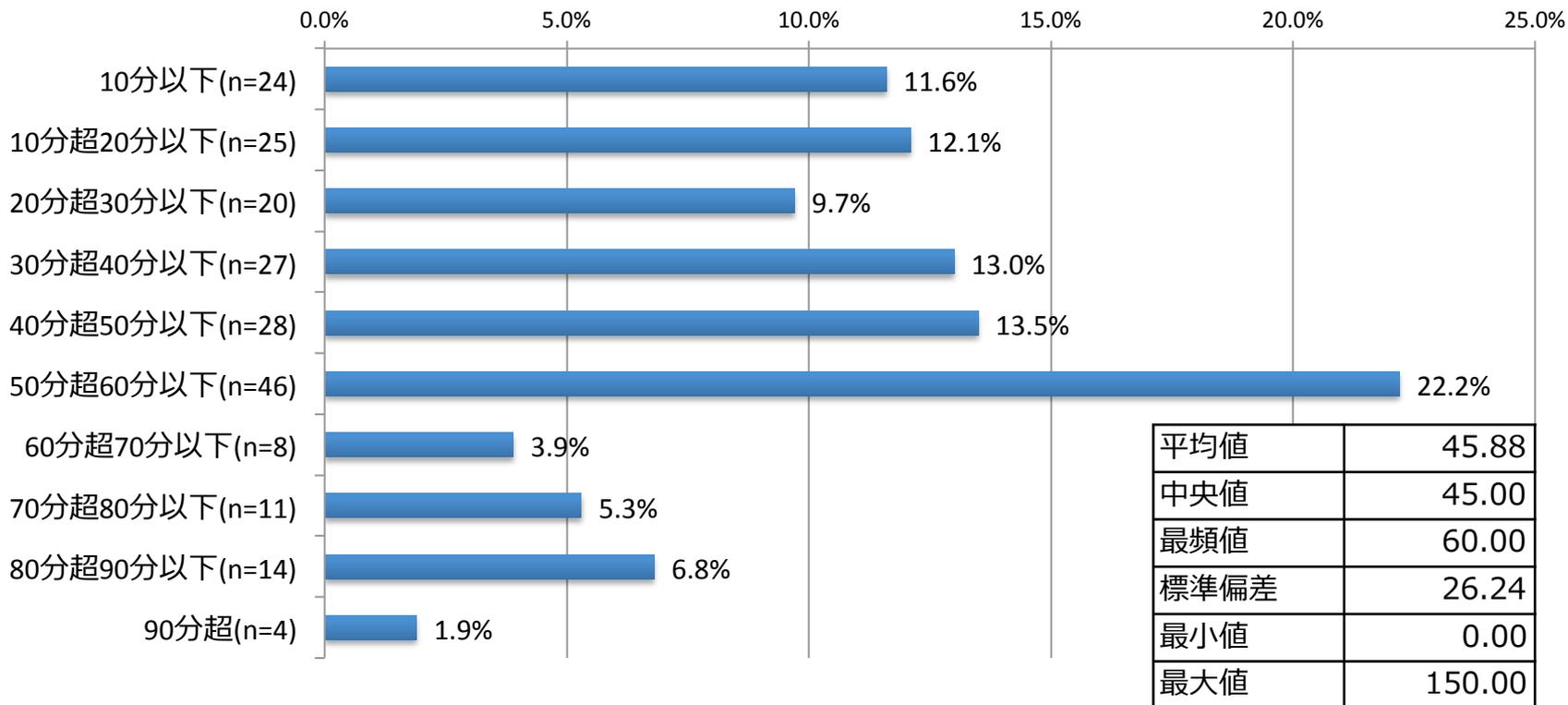
(N=207, 単一回答)

Q30.あなたの現在の勤務形態は、次のうちどれに近いですか。



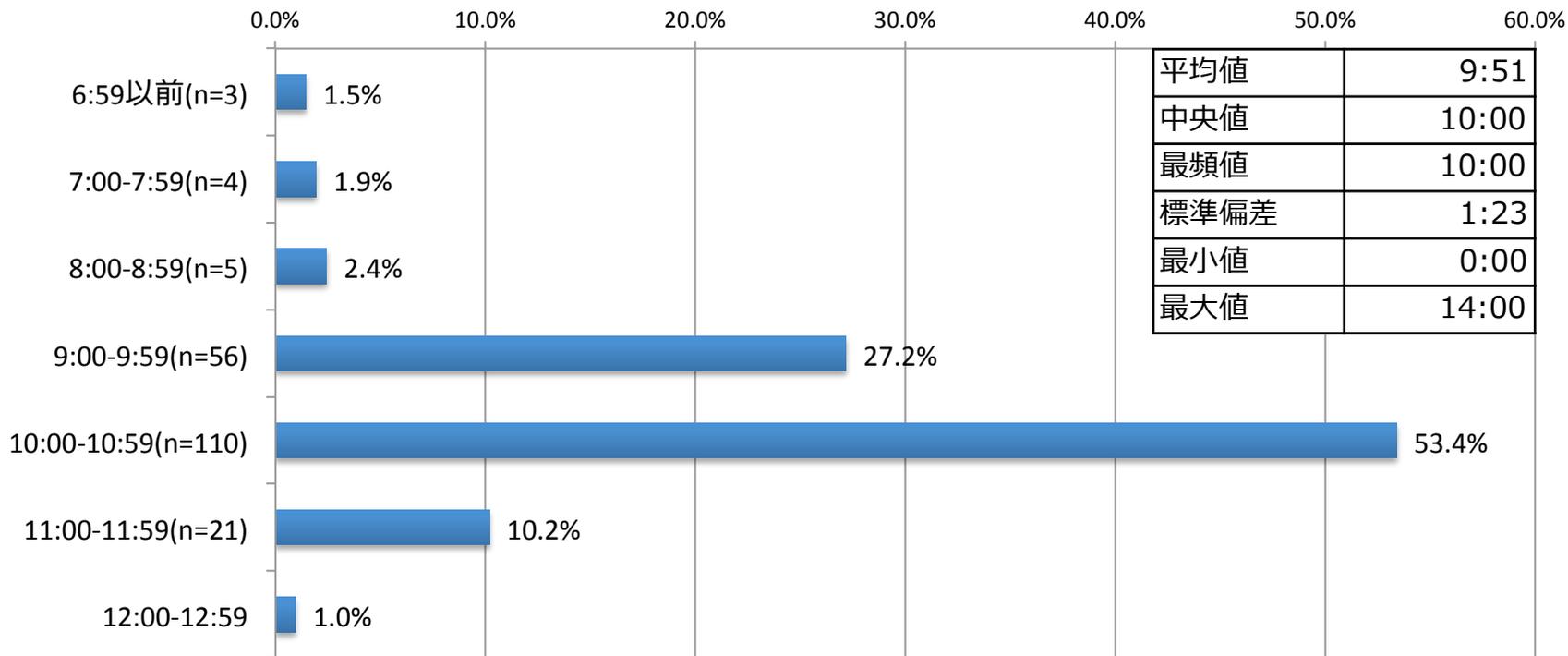
(N=207, 単一回答)

Q31.あなたの片道の通勤時間は何分ですか。

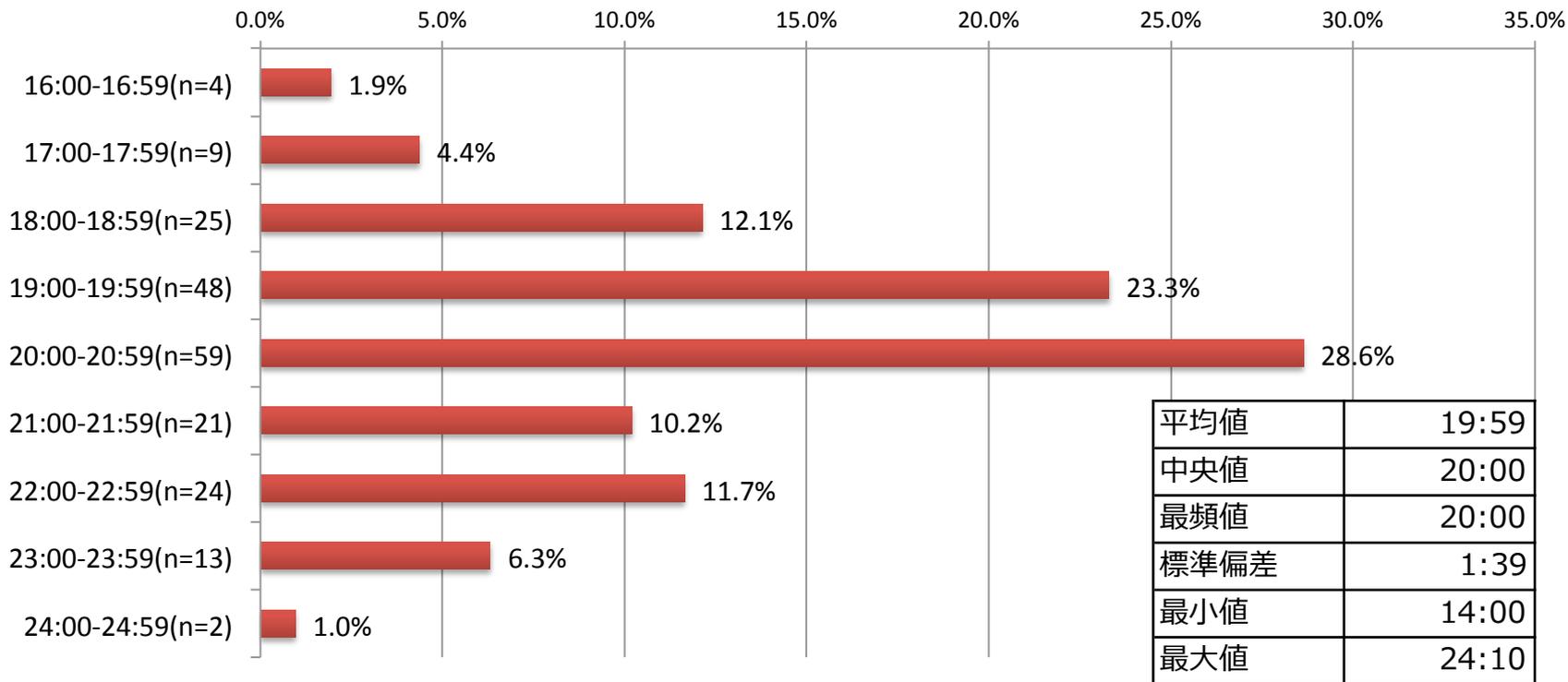


(N=207, 数字を記入, 単位=分)

Q32-1.あなたは、普段、仕事を何時何分から始めていますか。

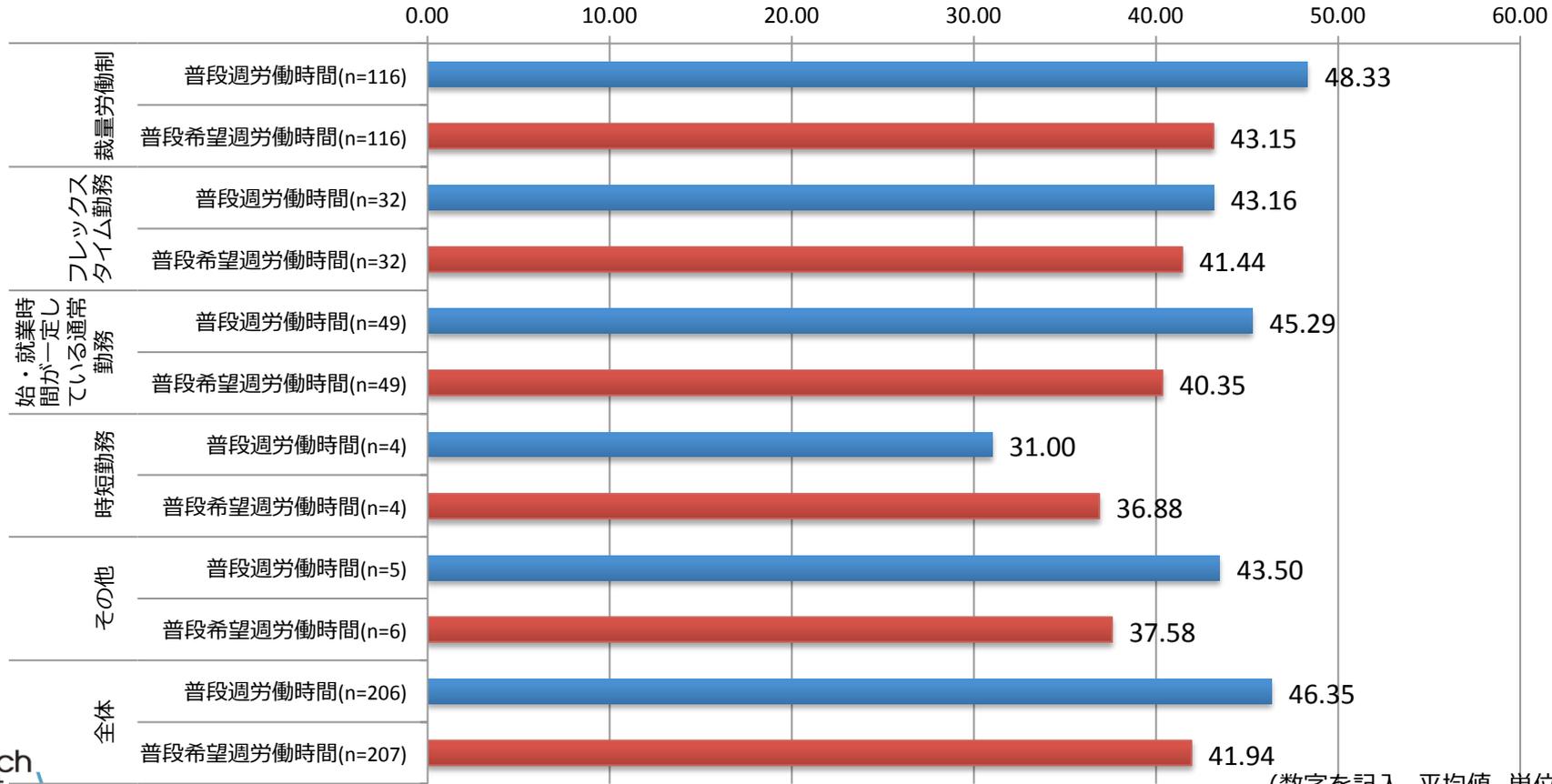


Q32-2.あなたは、普段、仕事を何時何分に終わっていますか。



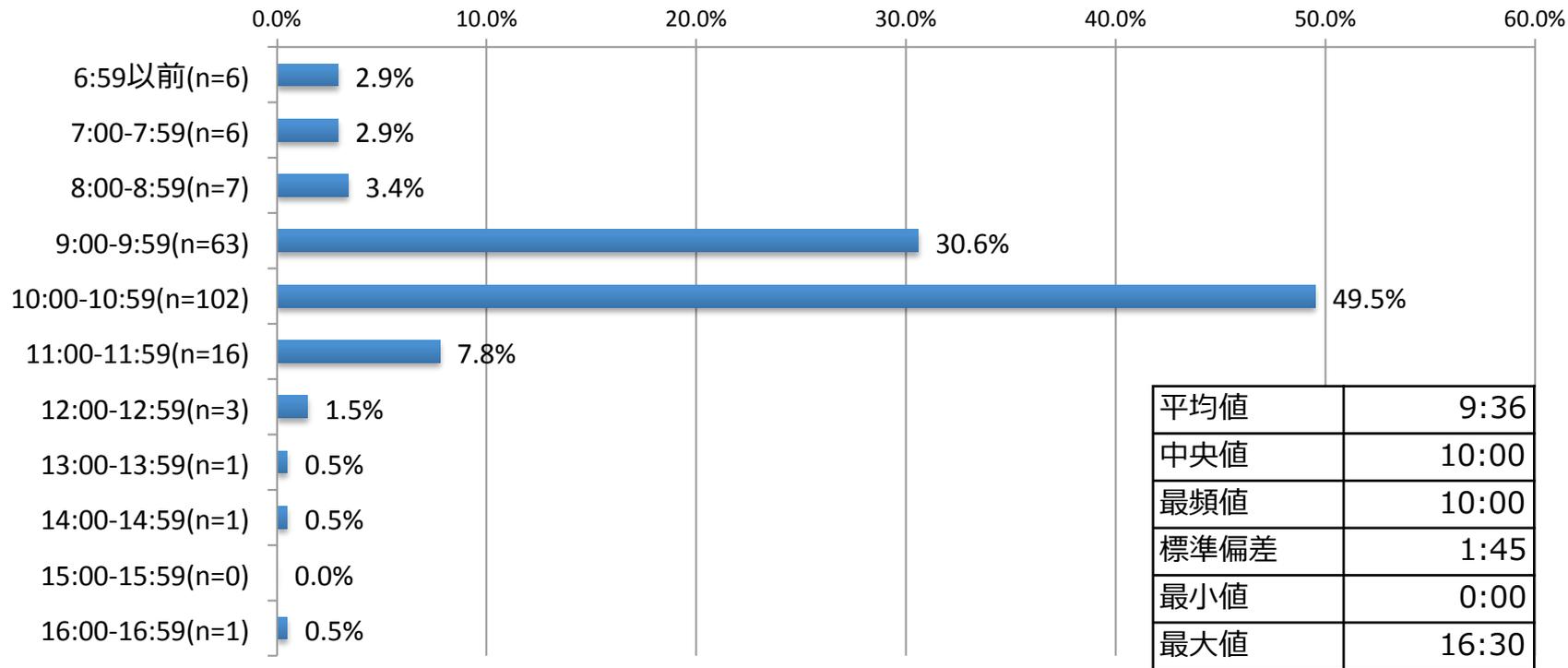
(N=206, 数字を記入, 単位=時:分)

Q33.あなたは、普段、一週間でどのくらいの時間働いていますか。 あなたは、普段、一週間でどのくらい働きたいと思いますか。



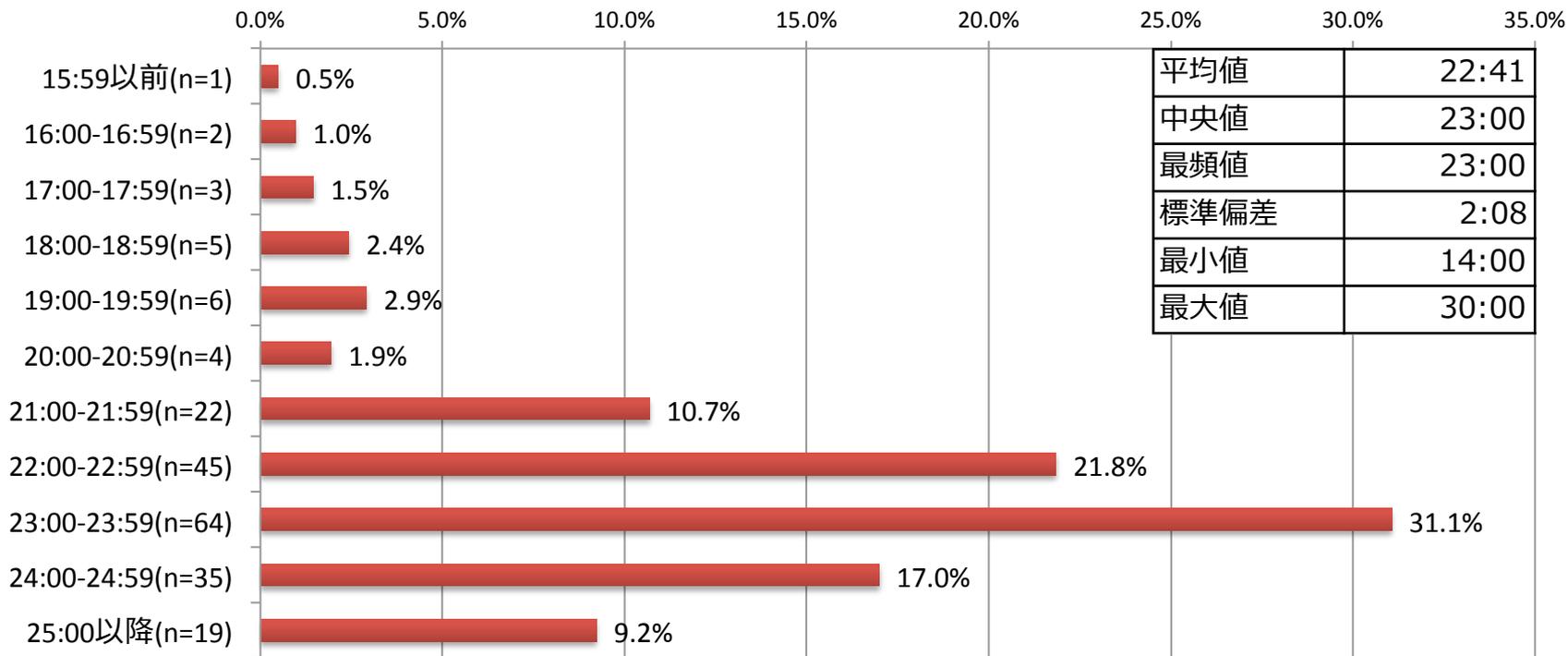
(数字を記入, 平均値, 単位=時間)

Q34-1.あなたは、繁忙期に、仕事を何時何分から始めていますか。

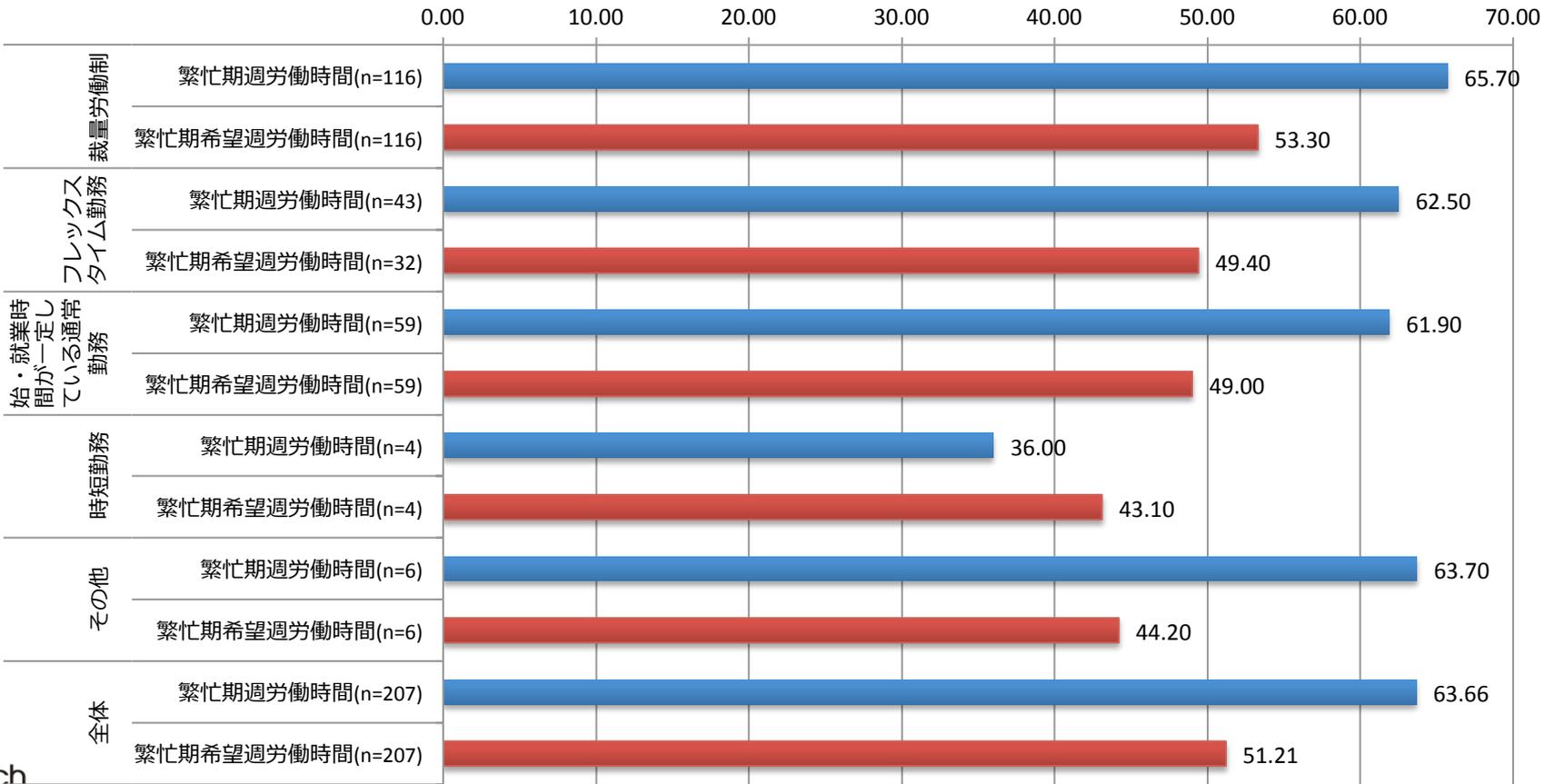


(N=206, 数字を記入, 単位=時:分)

Q34-2.あなたは、繁忙期に、仕事を何時何分に終わっていますか。

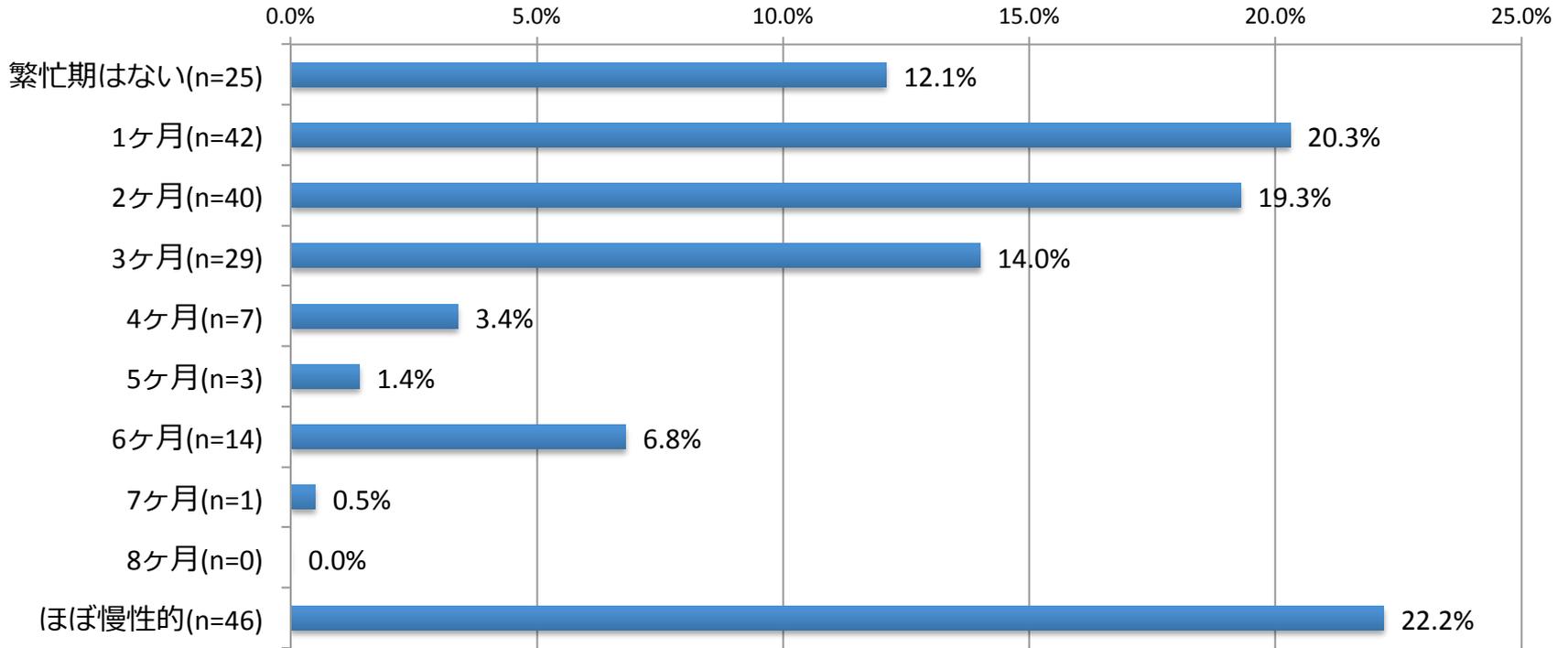


Q35.あなたは、繁忙期に、一週間でどのくらいの時間働いていますか。 あなたは、繁忙期に、一週間でどのくらいの時間働きたいと思いますか。



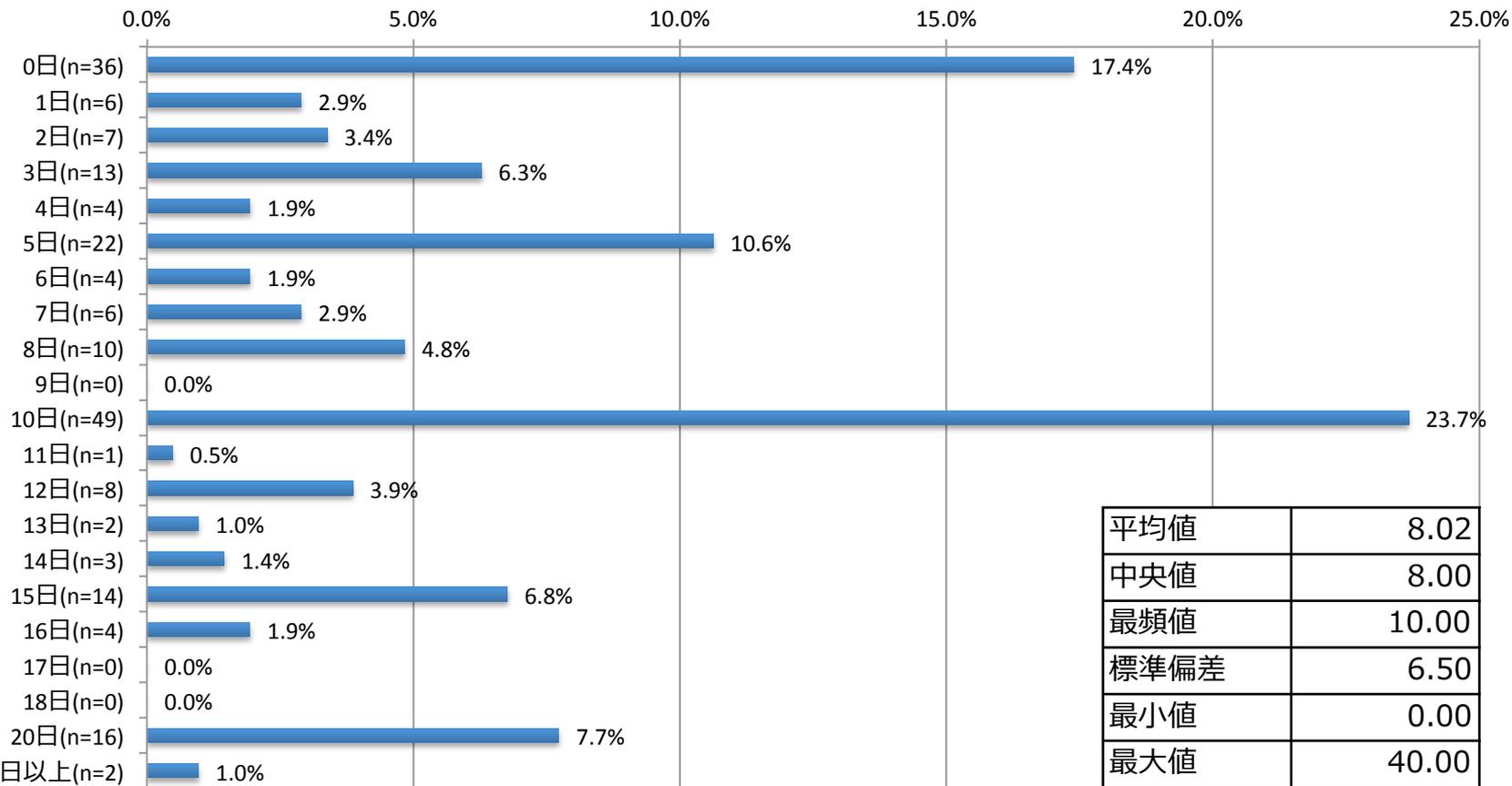
(数字を記入, 平均値, 単位=時間)

Q36.あなたが関わった直近のプロジェクトでは、どのくらいの長さの繁忙期がありますか。



(N=207, 単一回答)

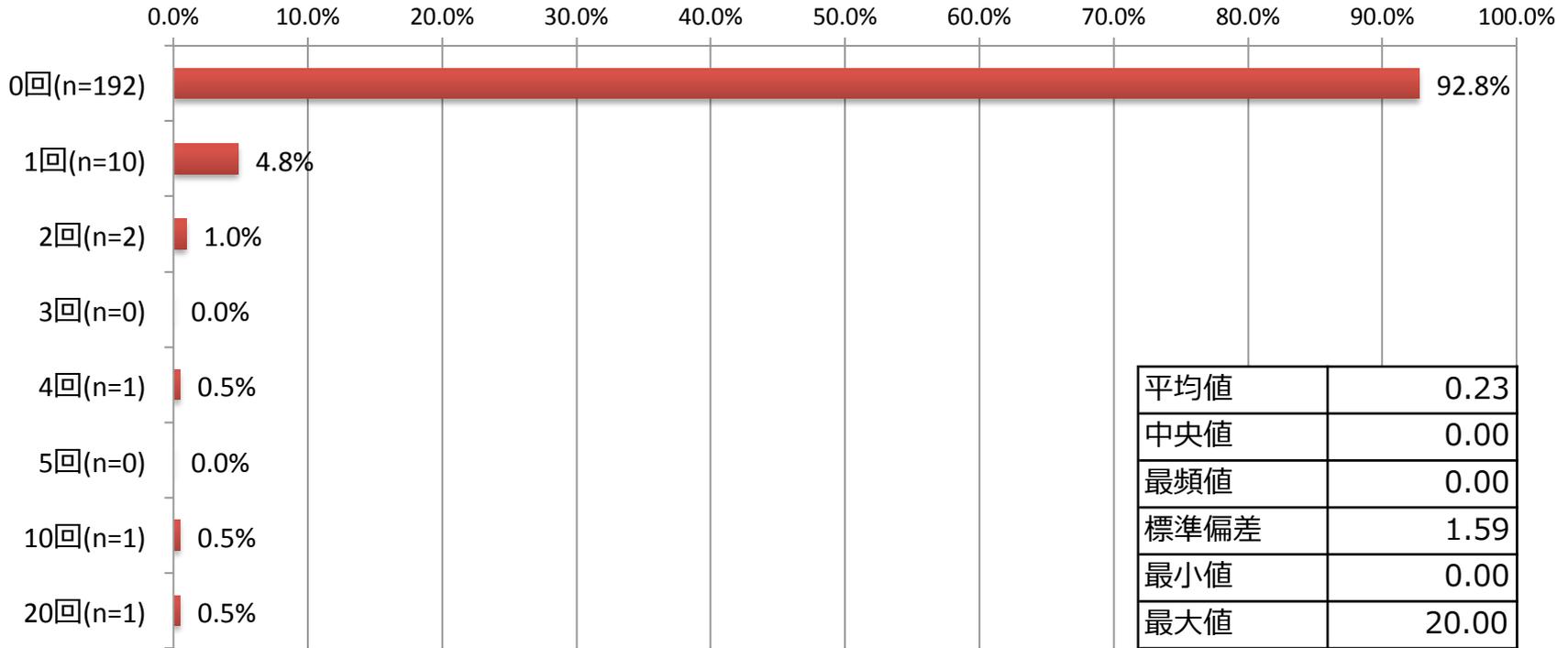
Q37-1.あなたは、一年あたり、有給休暇を何日取得していますか。



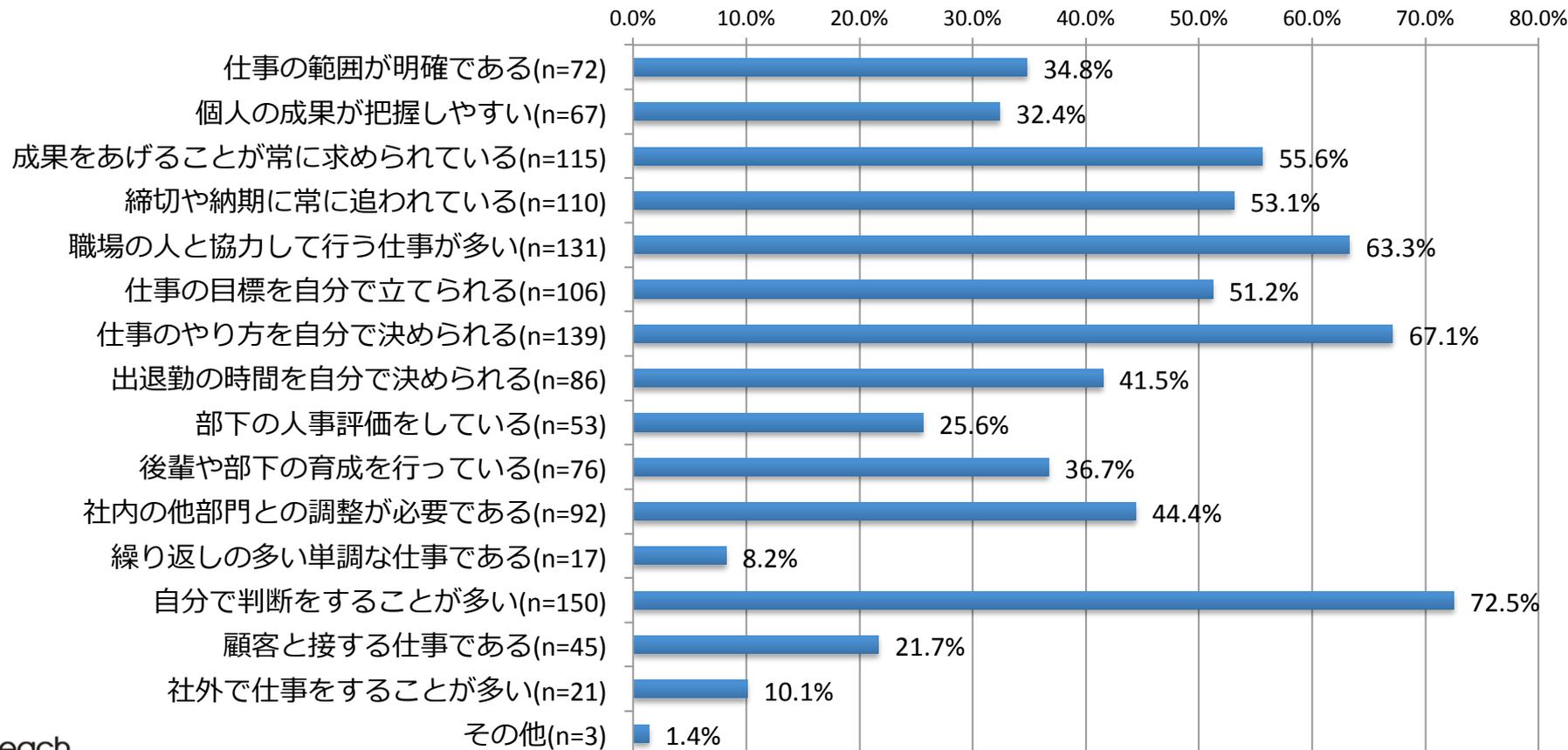
平均値	8.02
中央値	8.00
最頻値	10.00
標準偏差	6.50
最小値	0.00
最大値	40.00

(N=207, 数字を記入, 単位=日)

Q37-2.あなたは、これまでに、産前産後休業、育児休業、介護休業を何回取得していますか。



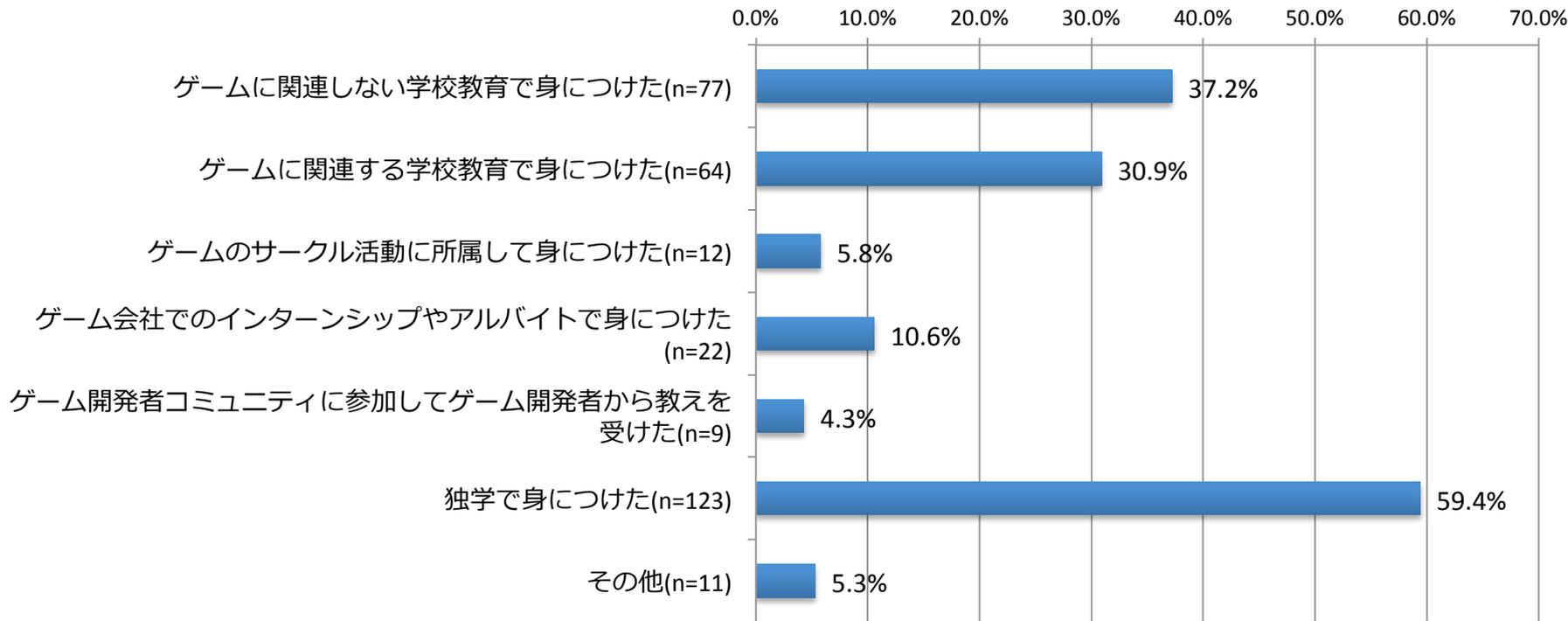
Q38.あなたの現在の仕事についてお伺いします。



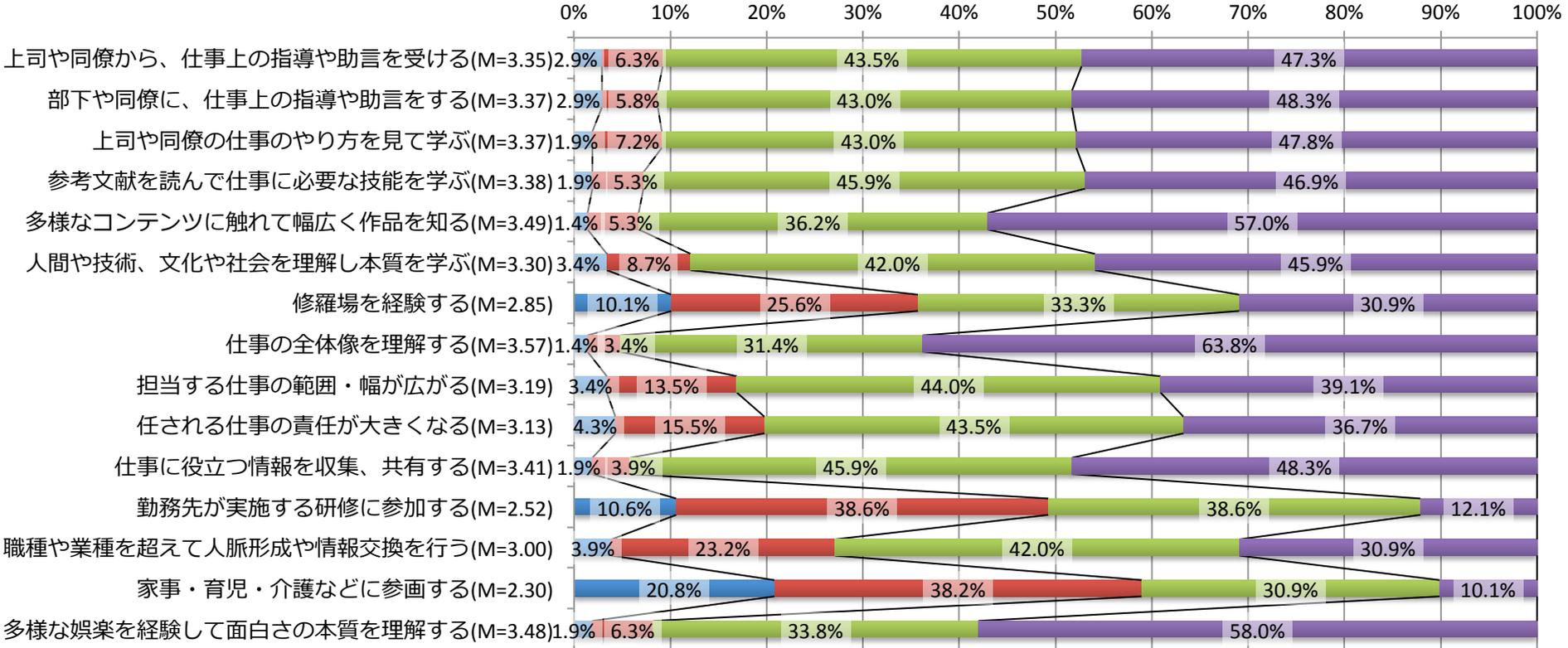
(N=207, 複数回答)

V. キャリアとゲーム産業 について

Q39.あなたは最初のゲーム会社に就職する際に、必要な技能をどのようにして身につけましたか。



Q40①.あなたが仕事に関する能力を高めるためには、 どのようなことが役立つと思いますか。



■ そう思わない ■ あまりそう思わない ■ まあそう思う ■ そう思う

(N=207, それぞれ単一回答, M=平均値)

Q40②.あなたが仕事に関する能力を高めるためには、 どのようなことが役立つと思いますか。【ゲーム産業経験年数別】



	10年以下		10年超		t 値
	M	SD	M	SD	
上司や同僚から、仕事上の指導や助言を受ける	3.44	0.67	3.27	0.78	1.73 <i>n.s.</i>
部下や同僚に、仕事上の指導や助言をする	3.37	0.64	3.36	0.80	0.11 <i>n.s.</i>
上司や同僚の仕事のやり方を見て学ぶ	3.42	0.62	3.31	0.78	1.10 <i>n.s.</i>
参考文献を読んで仕事に必要な技能を学ぶ	3.42	0.59	3.33	0.76	0.94 <i>n.s.</i>
多様なコンテンツに触れて幅広く作品を知る	3.63	0.53	3.35	0.76	3.02 **
人間や技術、文化や社会を理解し本質を学ぶ	3.28	0.74	3.32	0.80	0.37 <i>n.s.</i>
修羅場を経験する	2.84	0.96	2.86	0.99	0.10 <i>n.s.</i>
仕事の全体像を理解する	3.59	0.57	3.56	0.69	0.30 <i>n.s.</i>
担当する仕事の範囲・幅が広がる	3.12	0.76	3.26	0.82	1.27 <i>n.s.</i>
任される仕事の責任が大きくなる	2.97	0.83	3.28	0.80	2.70 **
仕事に役立つ情報を収集、共有する	3.51	0.54	3.30	0.75	2.25 *
勤務先が実施する研修に参加する	2.55	0.86	2.50	0.82	0.46 <i>n.s.</i>
職種や業種を超えて人脈形成や情報交換を行う	3.16	0.78	2.85	0.86	2.70 **
家事・育児・介護などに参画する	2.30	0.87	2.30	0.96	0.01 <i>n.s.</i>
多様な娯楽を経験して面白さの本質を理解する	3.56	0.57	3.40	0.80	1.63 <i>n.s.</i>

** < .01, * < .05

(ゲーム産業経験10年以下:n=105, ゲーム産業経験10年超:n=102, M=平均値, SD=標準偏差)

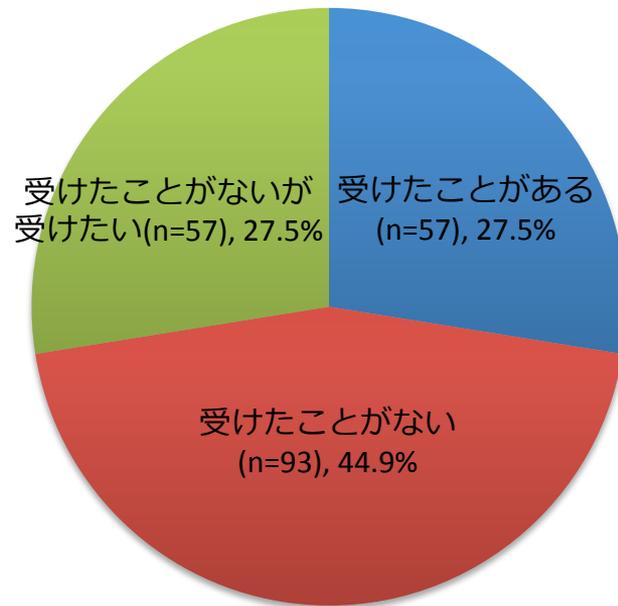
Q40③.あなたが仕事に関する能力を高めるためには、 どのようなことが役立つと思いますか。【従業員数別】



	300人以下		300人超		t 値
	M	SD	M	SD	
上司や同僚から、仕事上の指導や助言を受ける	3.28	0.79	3.43	0.65	1.41 <i>n.s.</i>
部下や同僚に、仕事上の指導や助言をする	3.32	0.79	3.42	0.65	0.94 <i>n.s.</i>
上司や同僚の仕事のやり方を見て学ぶ	3.33	0.78	3.41	0.62	0.78 <i>n.s.</i>
参考文献を読んで仕事に必要な技能を学ぶ	3.42	0.69	3.34	0.67	0.83 <i>n.s.</i>
多様なコンテンツに触れて幅広く作品を知る	3.45	0.65	3.52	0.69	0.77 <i>n.s.</i>
人間や技術、文化や社会を理解し本質を学ぶ	3.32	0.76	3.29	0.78	0.31 <i>n.s.</i>
修羅場を経験する	2.84	0.93	2.86	1.03	0.16 <i>n.s.</i>
仕事の全体像を理解する	3.62	0.59	3.52	0.67	1.11 <i>n.s.</i>
担当する仕事の範囲・幅が広がる	3.18	0.81	3.20	0.78	0.17 <i>n.s.</i>
任される仕事の責任が大きくなる	3.05	0.88	3.21	0.77	1.40 <i>n.s.</i>
仕事に役立つ情報を収集、共有する	3.43	0.68	3.38	0.65	0.63 <i>n.s.</i>
勤務先が実施する研修に参加する	2.47	0.82	2.57	0.86	0.88 <i>n.s.</i>
職種や業種を超えて人脈形成や情報交換を行う	3.00	0.87	3.00	0.80	0.00 <i>n.s.</i>
家事・育児・介護などに参画する	2.25	0.92	2.37	0.90	0.95 <i>n.s.</i>
多様な娯楽を経験して面白さの本質を理解する	3.46	0.69	3.50	0.72	0.34 <i>n.s.</i>

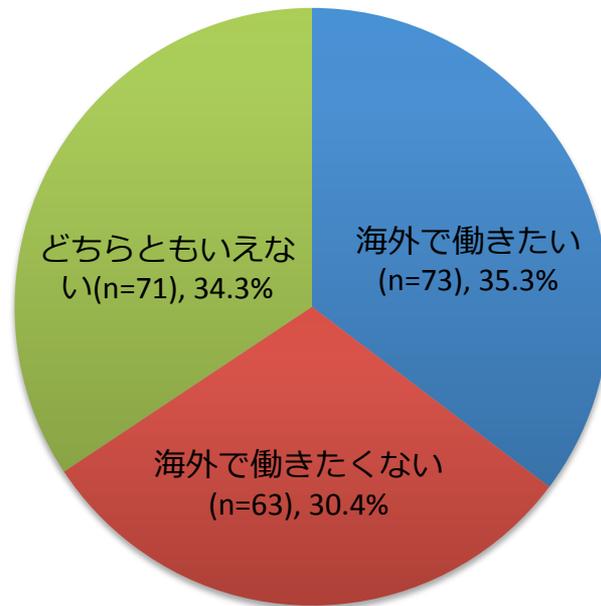
(従業員数300人以下:n=106, 従業員数300人超:n=101, M=平均値, SD=標準偏差)

Q41.あなたはマネージャとしての研修を受けたことがありますか。



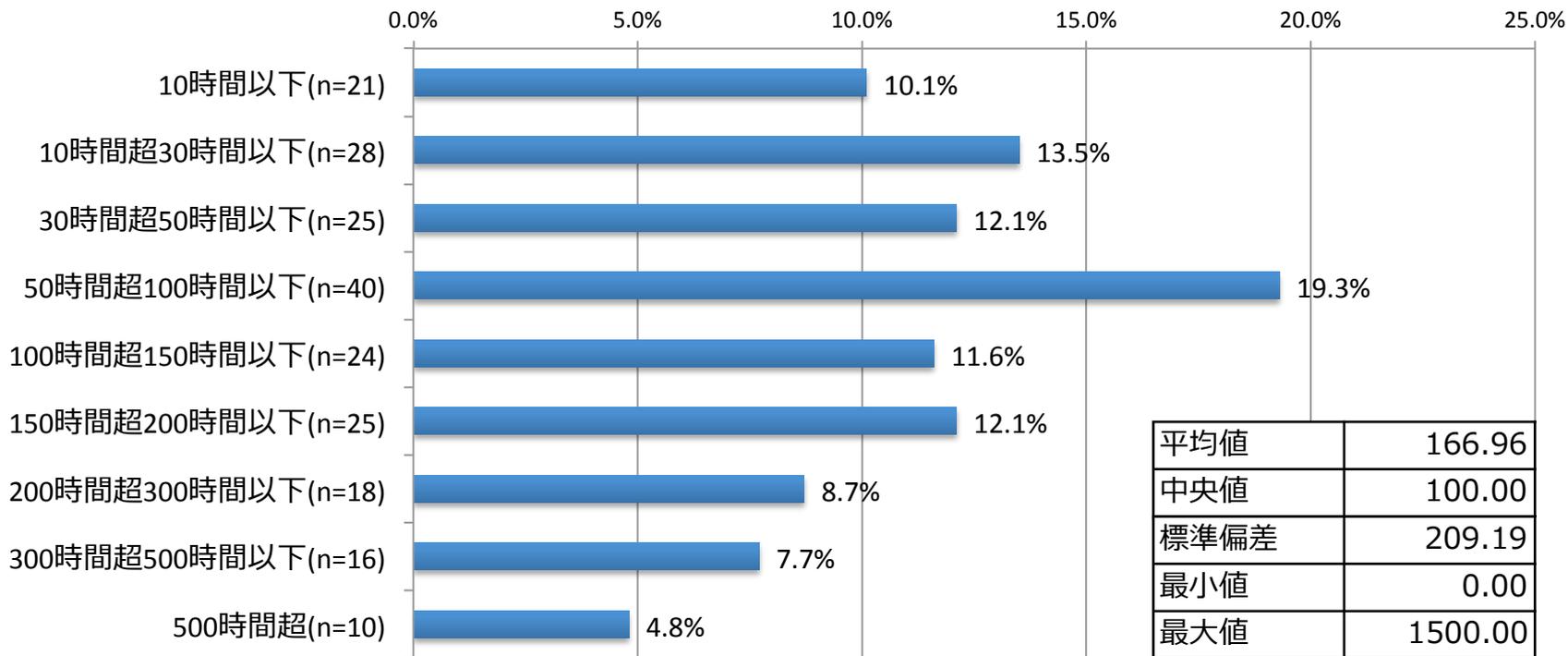
(N=207, 単一回答)

Q42.あなたは海外で働きたいと思いますか。

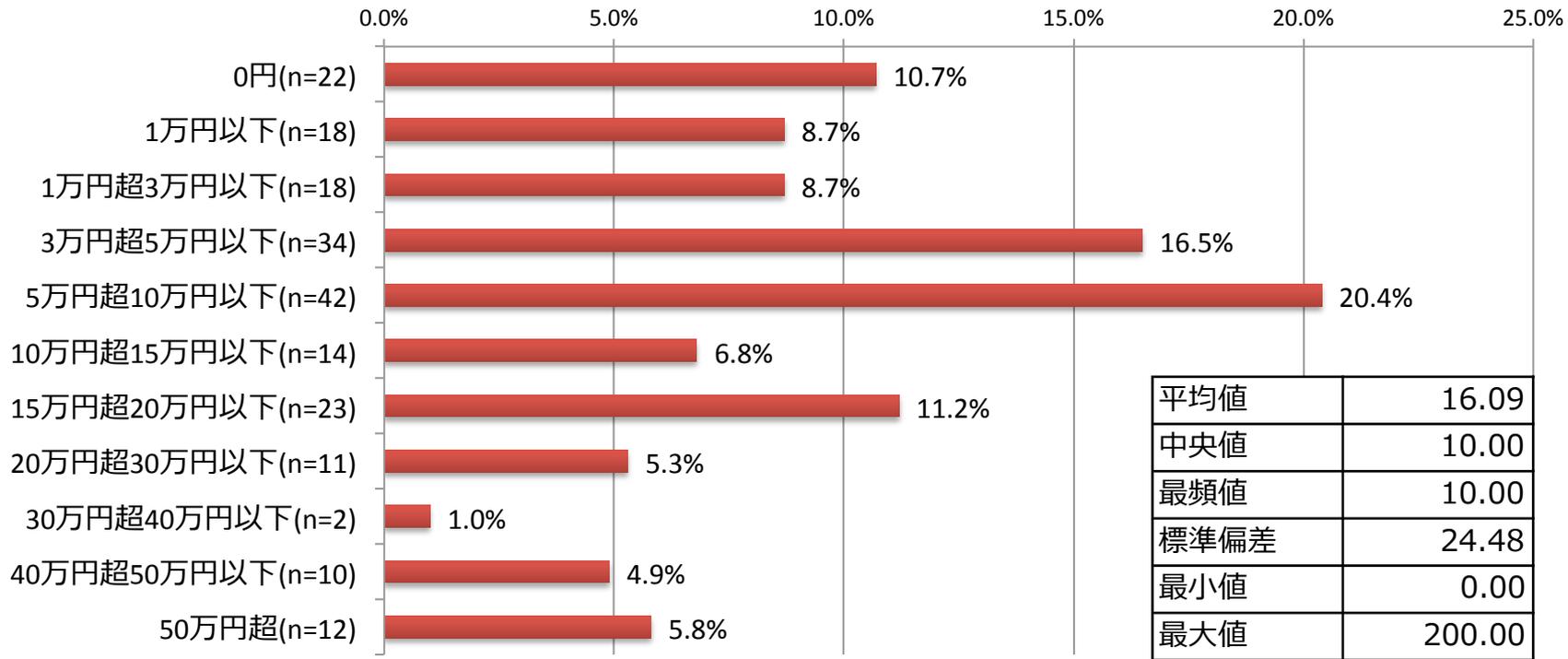


(N=207, 単一回答)

Q43-1.あなたが、2014年1月1日～12月31日に、勤務時間外に行った自己研鑽の時間は、1年間でどのくらいでしたか。

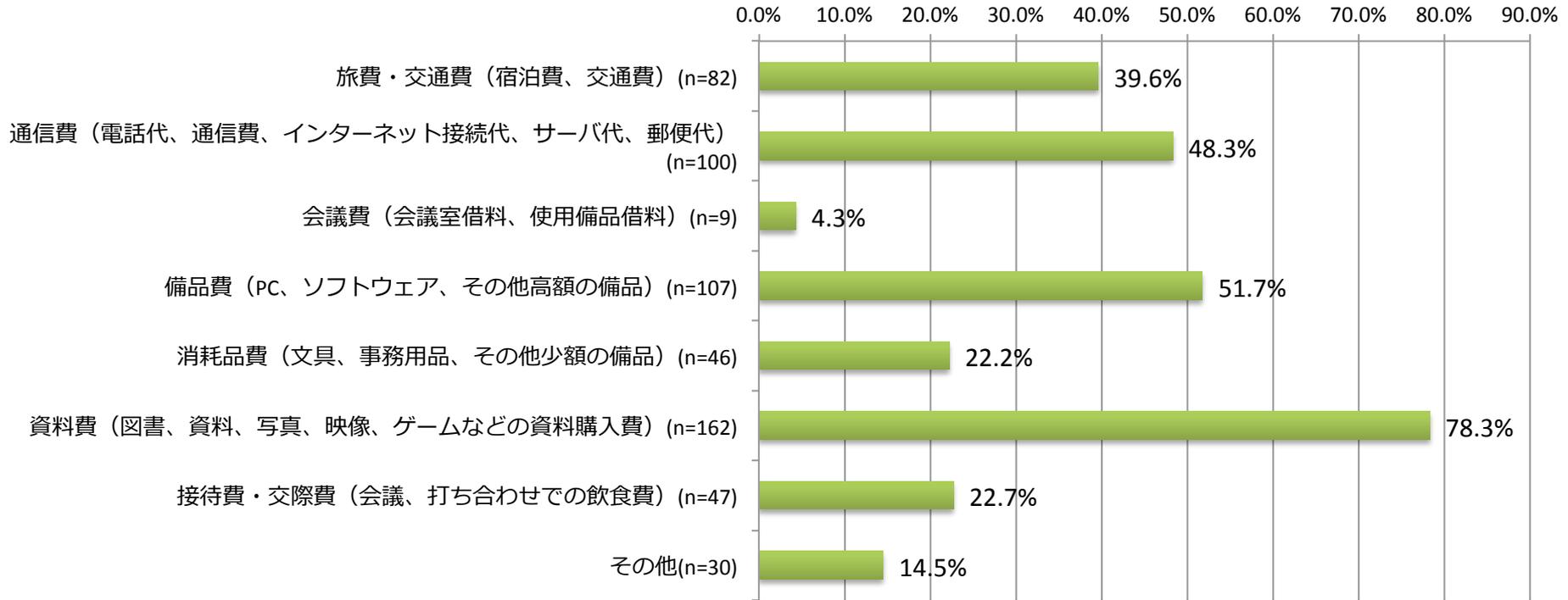


Q43-2.あなたが、2014年1月1日～12月31日に、自己研鑽にかかった費用のうち、自己負担で支払った金額は、どのくらいでしたか。



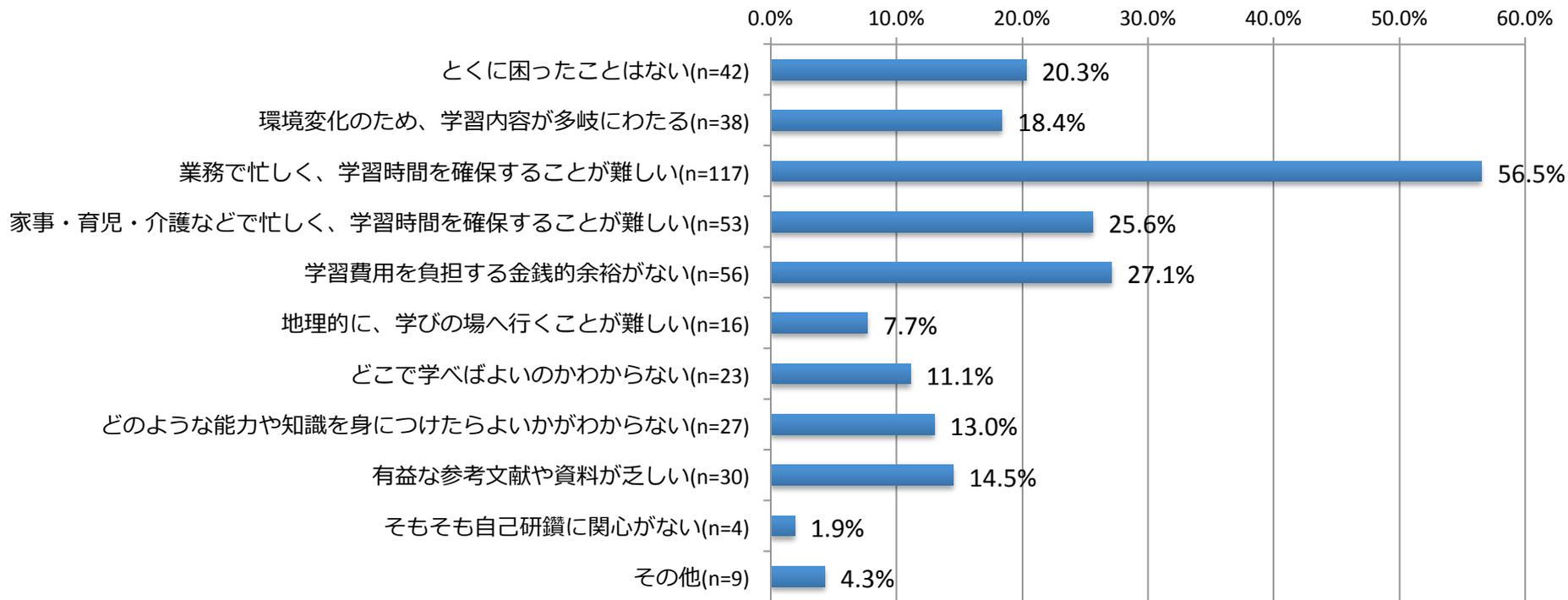
平均値	16.09
中央値	10.00
最頻値	10.00
標準偏差	24.48
最小値	0.00
最大値	200.00

Q43-3.あなたが、2014年1月1日～12月31日に、自己研鑽にかかった費用のうち、自己負担で支払ったものは何ですか。



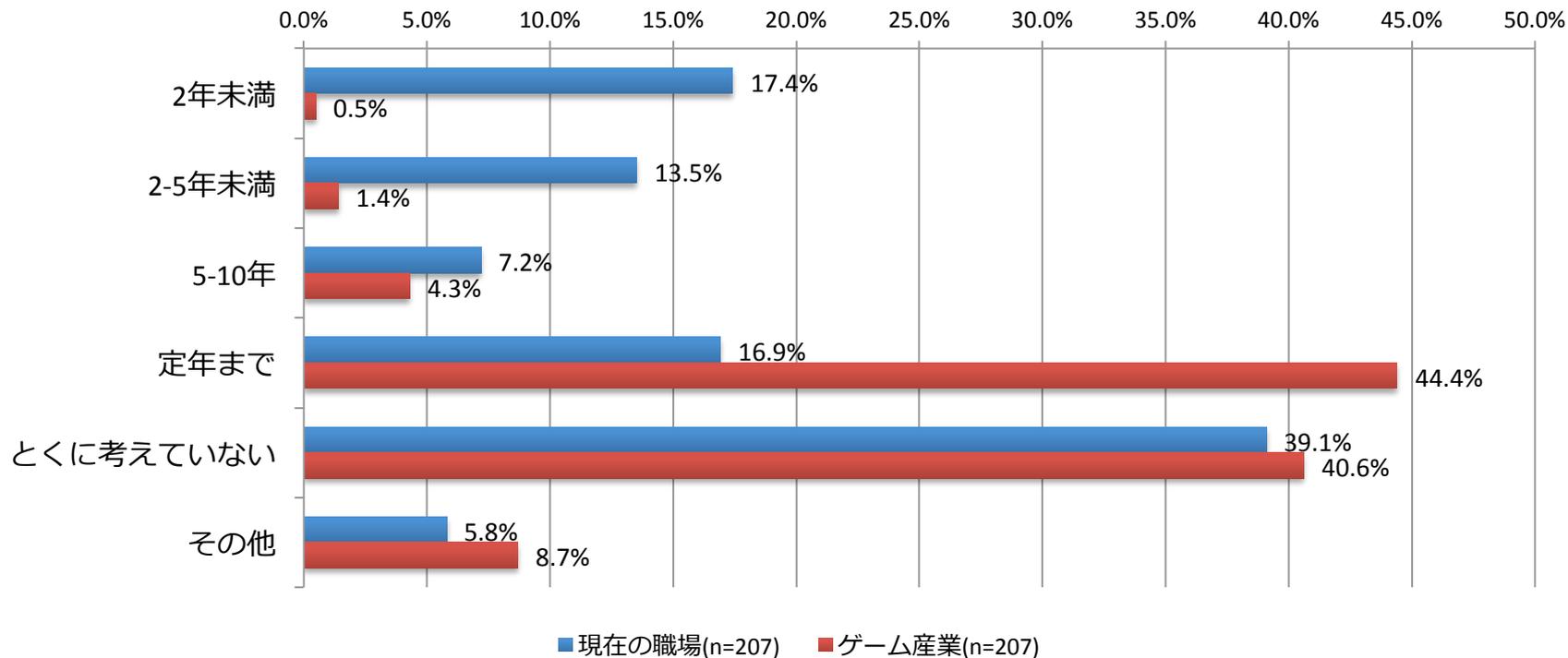
(N=207, 複数回答)

Q44.あなたが現在、自己研鑽を行うとしたら、 次のような問題点がありますか。

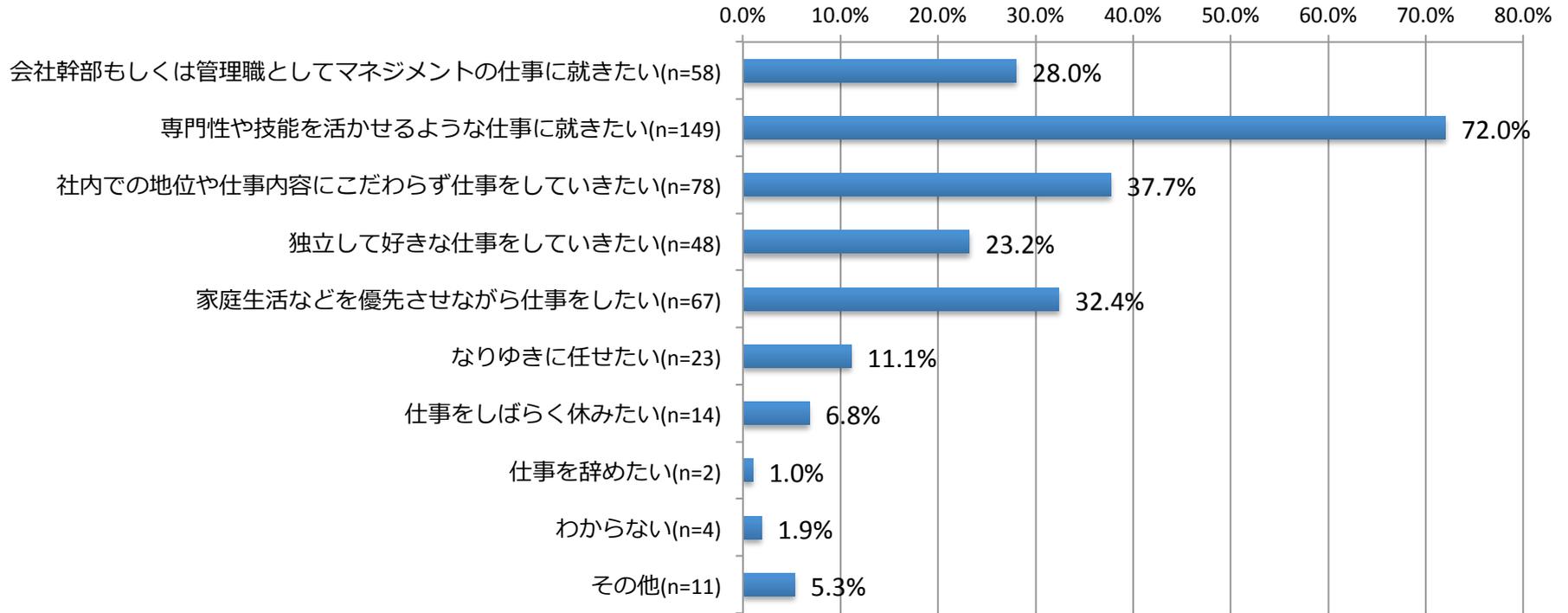


(N=207, 複数回答)

Q45.あなたは現在の職場でどのくらい仕事を続けたいと思いますか。 あなたはゲーム産業でどのくらい仕事を続けたいと思いますか。

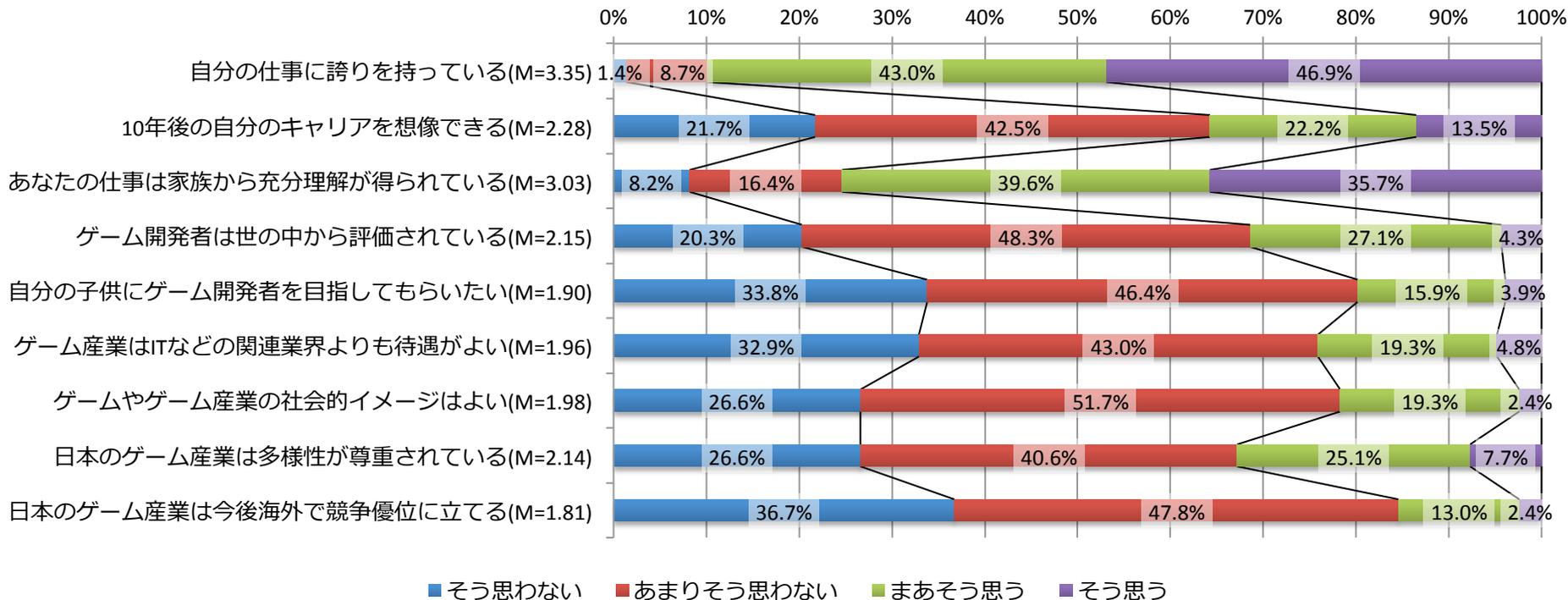


Q46.あなたが現在勤務している会社に限らず、転職した場合も含めて、あなたは今後どのように仕事をしたいと思いますか。



(N=207, 3つまで回答)

Q47①. キャリアやゲーム産業に関することについてお伺いします。



(N=207, それぞれ単一回答, M=平均値)

Q47②. キャリアやゲーム産業に関することについてお伺いします。 【ゲーム産業経験別】



	10年以下		10年超		t 値
	M	SD	M	SD	
自分の仕事に誇りを持っている	3.25	0.73	3.45	0.67	1.99 *
10年後の自分のキャリアを想像できる	2.13	0.91	2.42	0.98	2.22 *
あなたの仕事は家族から充分理解が得られている	2.92	0.91	3.13	0.93	1.66 <i>n.s.</i>
ゲーム開発者は世の中から評価されている	2.09	0.72	2.22	0.86	1.19 <i>n.s.</i>
自分の子供にゲーム開発者を目指してもらいたい	1.83	0.77	1.96	0.83	1.15 <i>n.s.</i>
ゲーム産業はITなどの関連業界よりも待遇がよい	1.94	0.79	1.98	0.90	0.34 <i>n.s.</i>
ゲームやゲーム産業の社会的イメージはよい	1.89	0.73	2.06	0.76	1.60 <i>n.s.</i>
日本のゲーム産業は多様性が尊重されている	2.18	0.92	2.10	0.89	0.57 <i>n.s.</i>
日本のゲーム産業は今後海外で競争優位に立てる	1.75	0.73	1.88	0.77	1.26 <i>n.s.</i>

* < .05

Q47③. キャリアやゲーム産業に関することについてお伺いします。 【従業員数別】

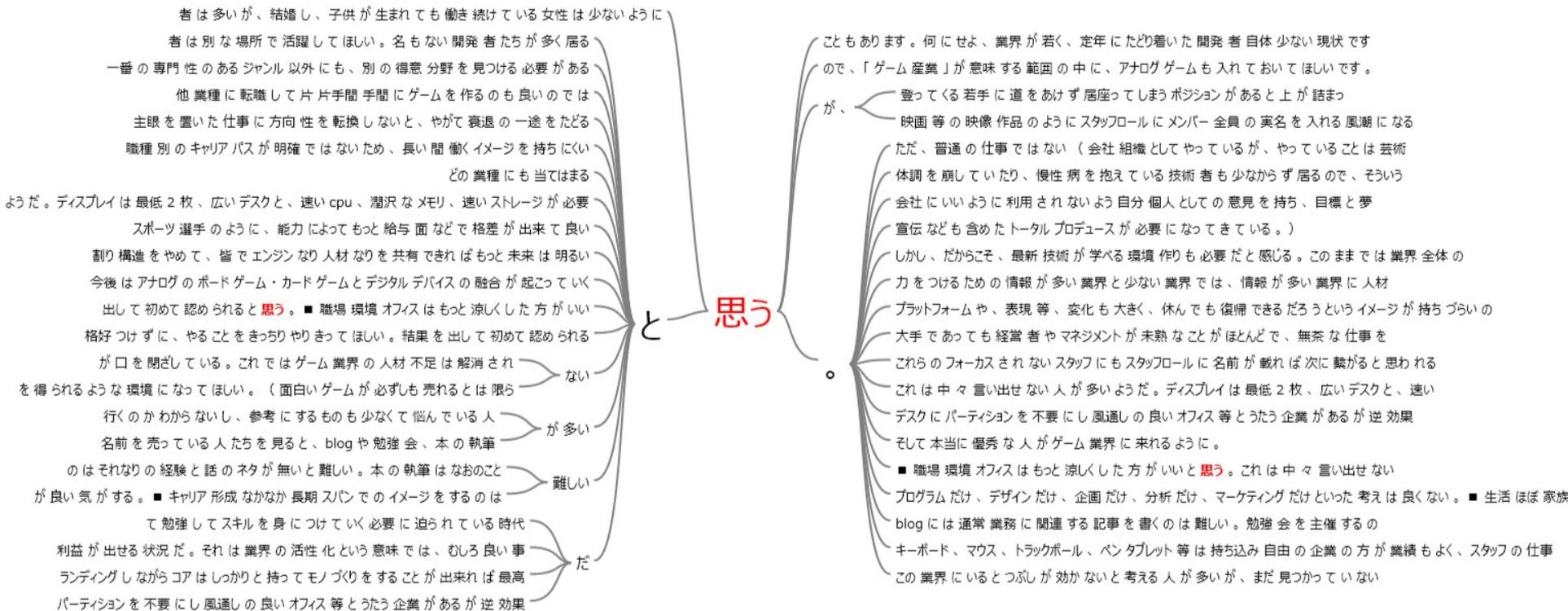


	300人以下		300人超		t 値
	M	SD	M	SD	
自分の仕事に誇りを持っている	3.32	0.71	3.39	0.69	0.67 <i>n.s.</i>
10年後の自分のキャリアを想像できる	2.17	0.88	2.39	1.02	1.63 <i>n.s.</i>
あなたの仕事は家族から充分理解が得られている	2.87	0.93	3.20	0.90	2.61 **
ゲーム開発者は世の中から評価されている	2.08	0.78	2.24	0.80	1.48 <i>n.s.</i>
自分の子供にゲーム開発者を目指してもらいたい	1.79	0.81	2.01	0.78	1.96 <i>n.s.</i>
ゲーム産業はITなどの関連業界よりも待遇がよい	1.85	0.80	2.08	0.88	1.97 *
ゲームやゲーム産業の社会的イメージはよい	1.93	0.76	2.02	0.74	0.83 <i>n.s.</i>
日本のゲーム産業は多様性が尊重されている	2.09	0.89	2.19	0.91	0.75 <i>n.s.</i>
日本のゲーム産業は今後海外で競争優位に立てる	1.73	0.70	1.90	0.79	1.68 <i>n.s.</i>

** < .01, * < .05

VI. ご意見やご提案について

ゲーム開発者が「思う」こと。



調査メンバー

CEDEC運営委員会
藤原正仁（専修大学）

発行

2015年8月24日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1 小田急第一生命ビル18階
TEL: 03-6302-0231