



ゲーム開発者の生活と仕事 に関するアンケート2014 (調査結果速報)

2014年9月1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

2014年7月1日～8月15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

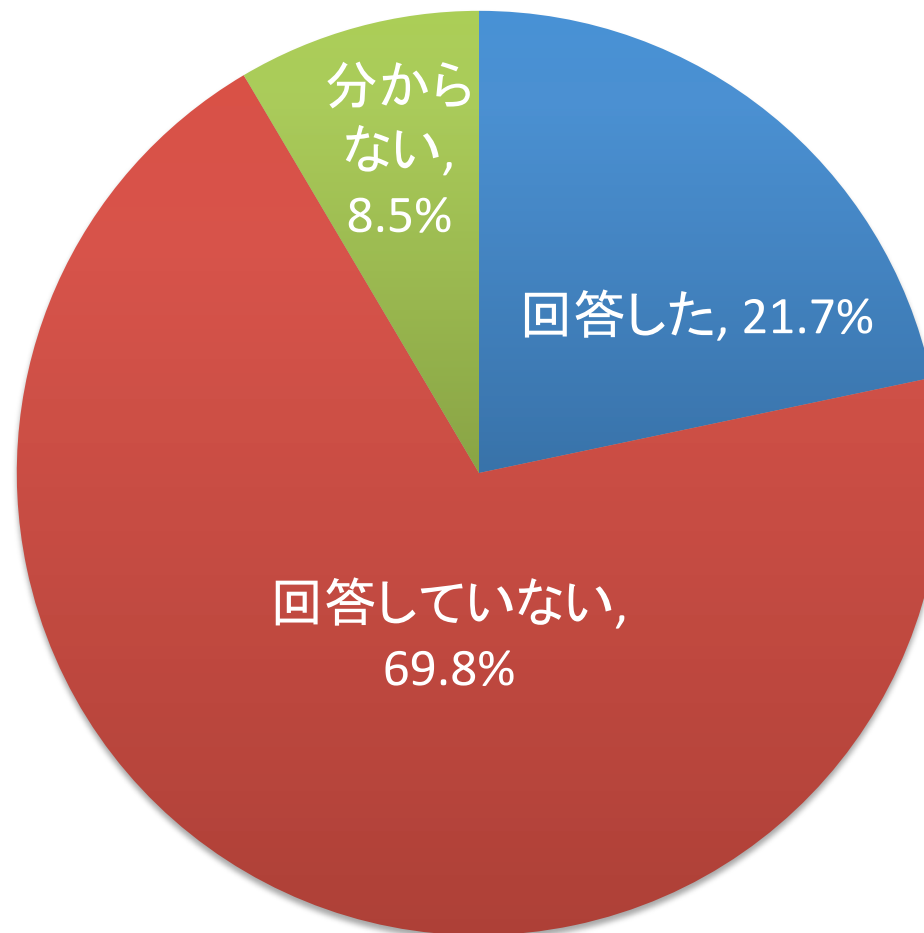
5. 有効回答数

401件

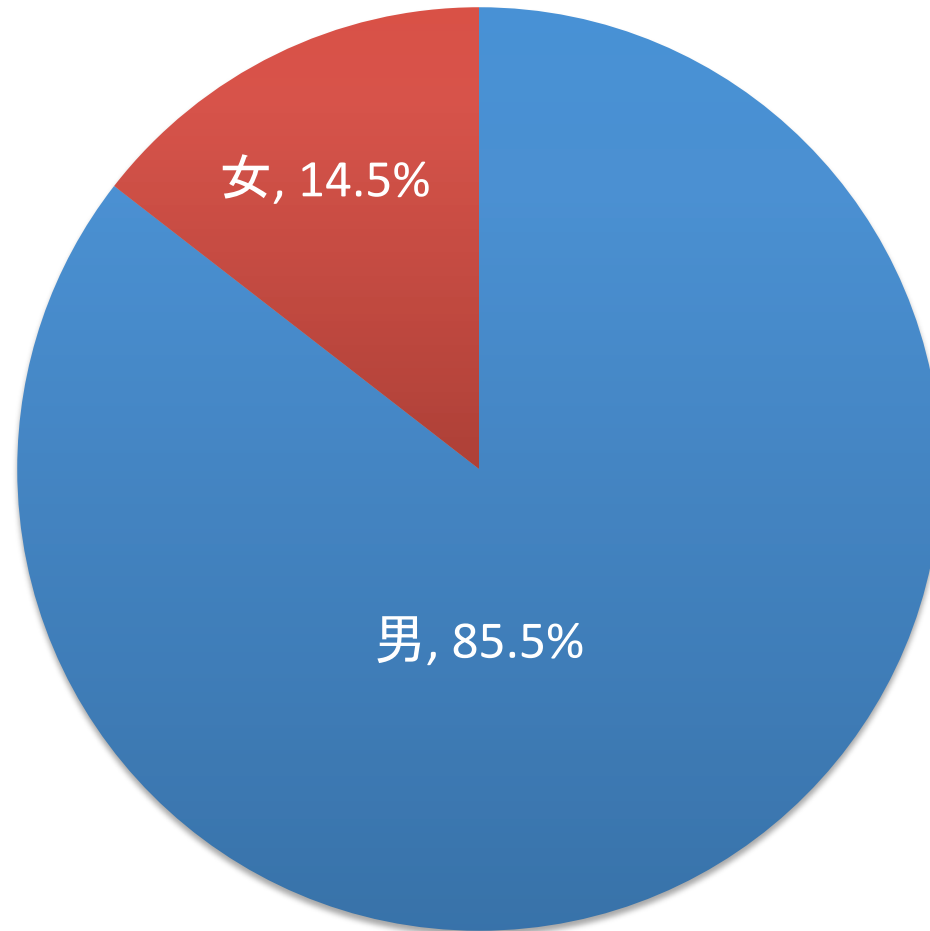


I .あなた自身について

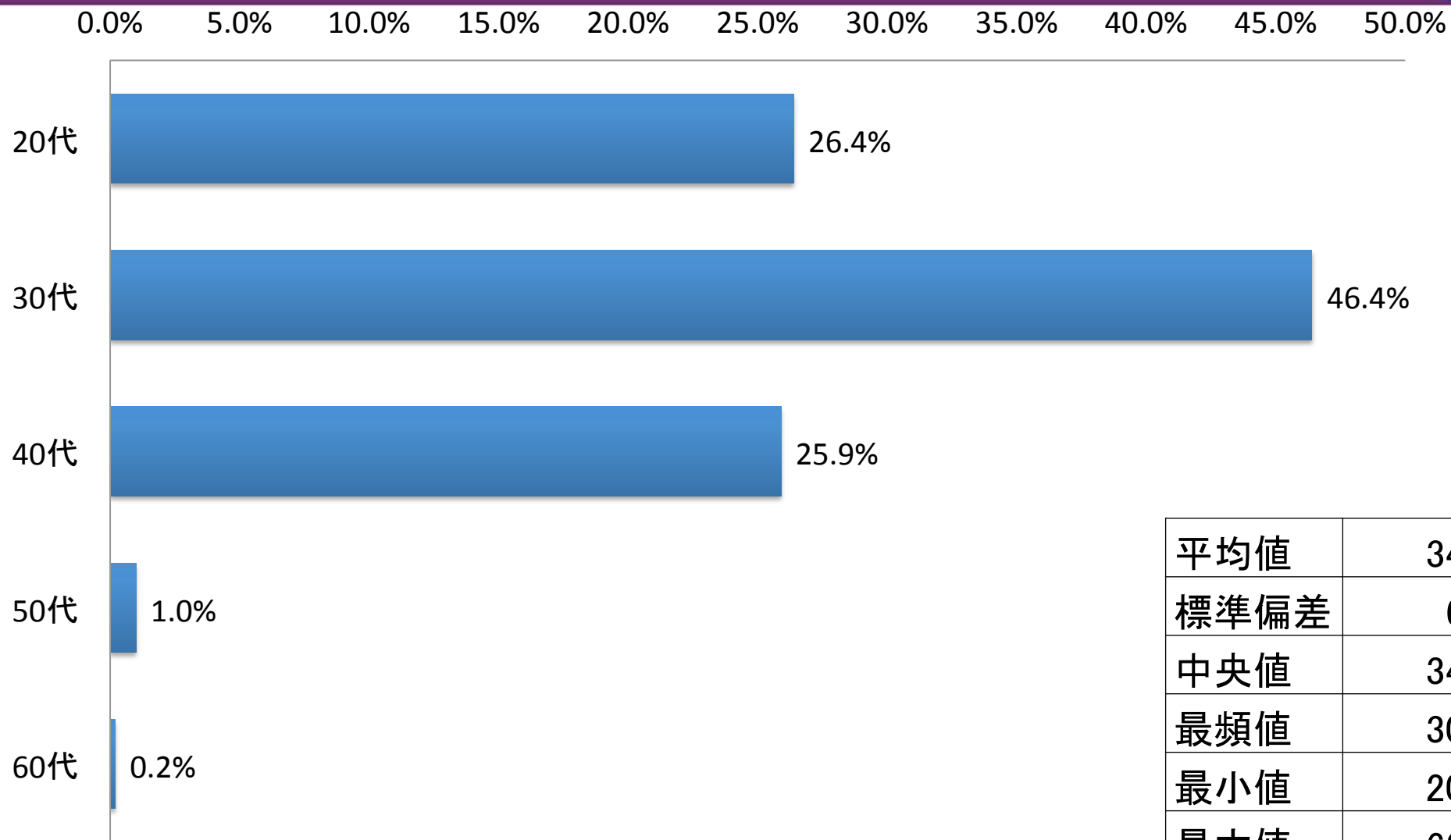
ご登録いただいたメールアドレスは、
本調査集計結果速報の送付とプレゼント当選への連絡のみに
使用させていただきます。



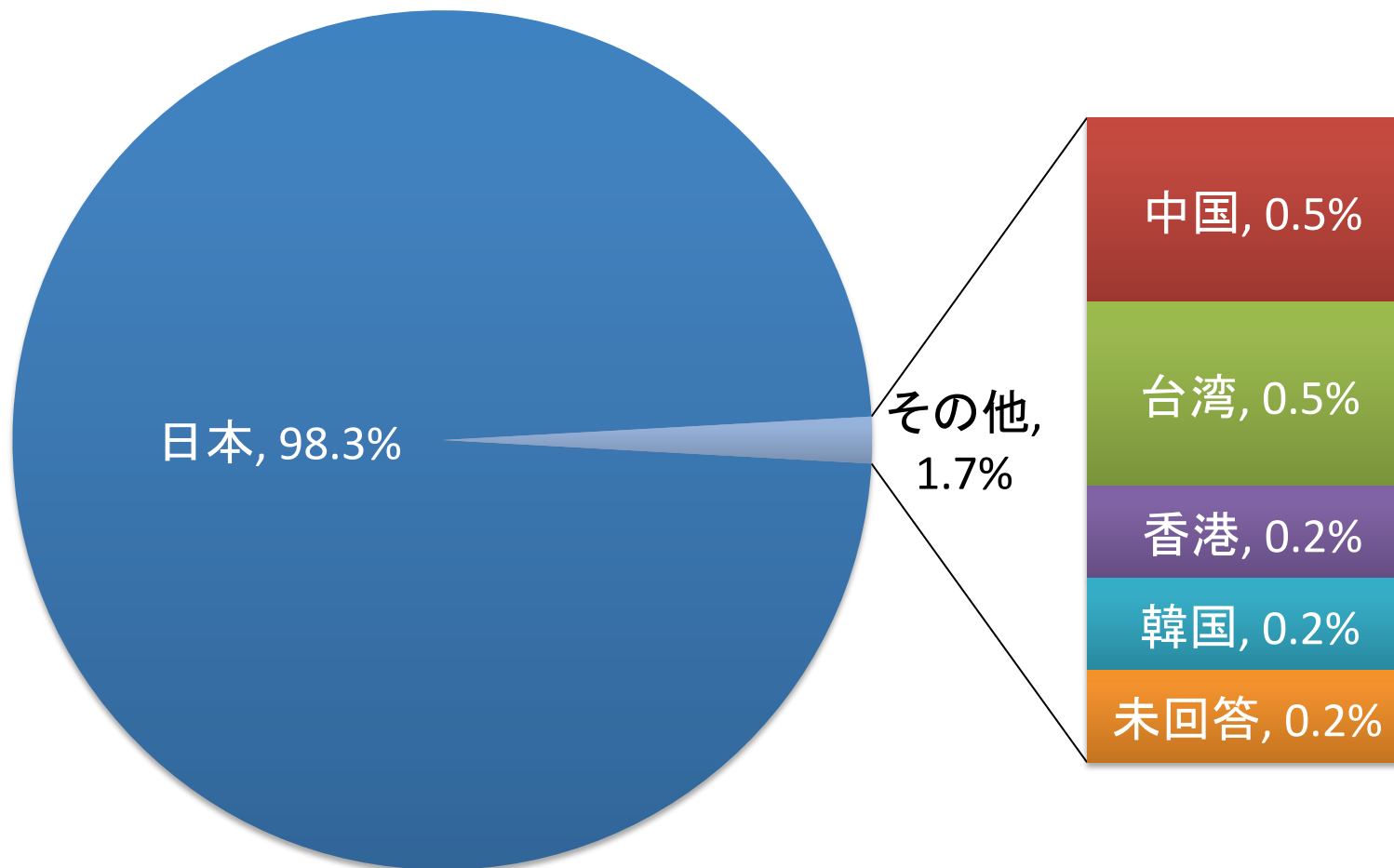
Q3.性別



Q4.年齡



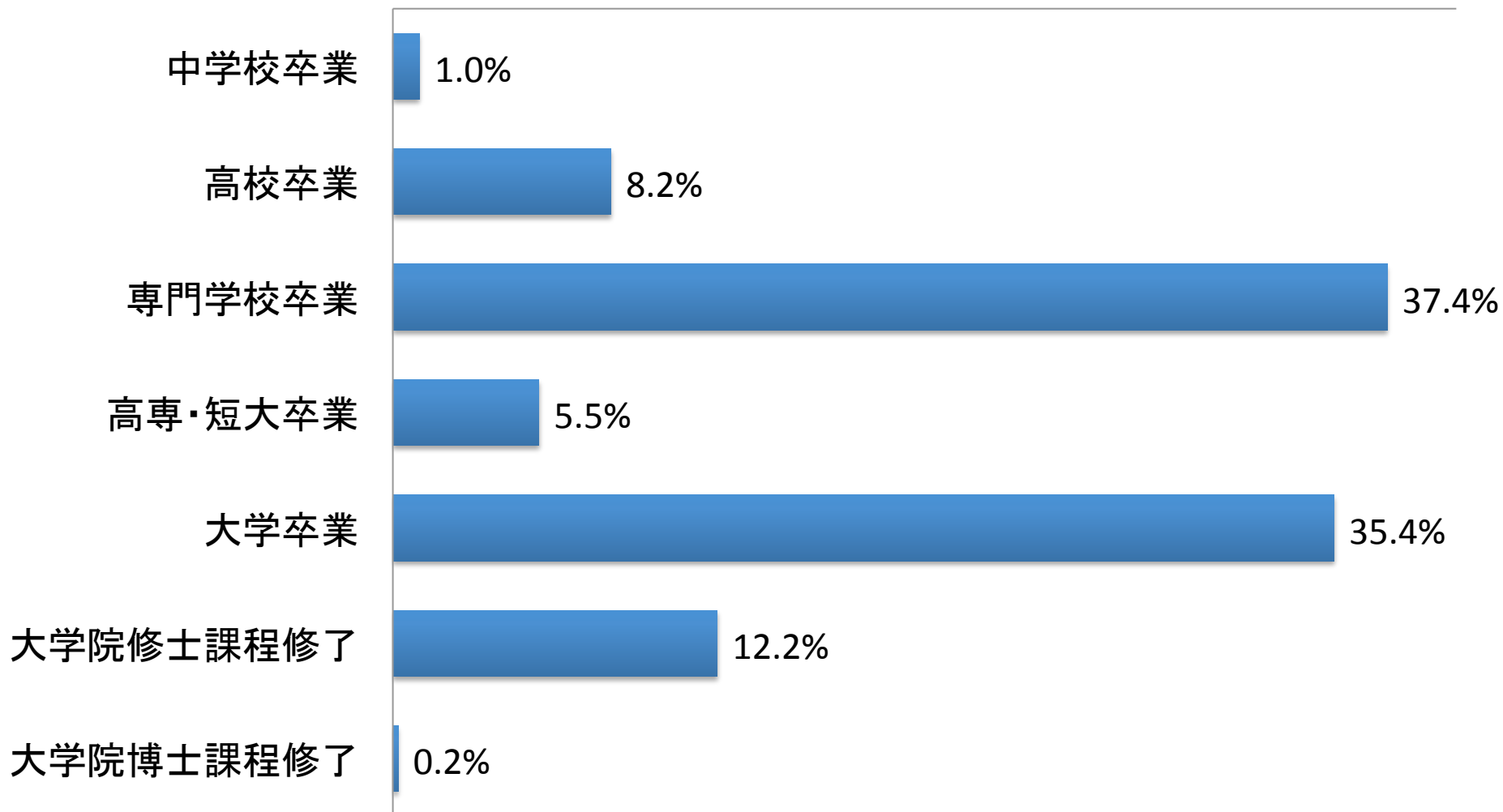
| | |
|------|-------|
| 平均值 | 34.39 |
| 標準偏差 | 6.82 |
| 中央值 | 34.00 |
| 最頻值 | 30.00 |
| 最小值 | 20.00 |
| 最大值 | 62.00 |



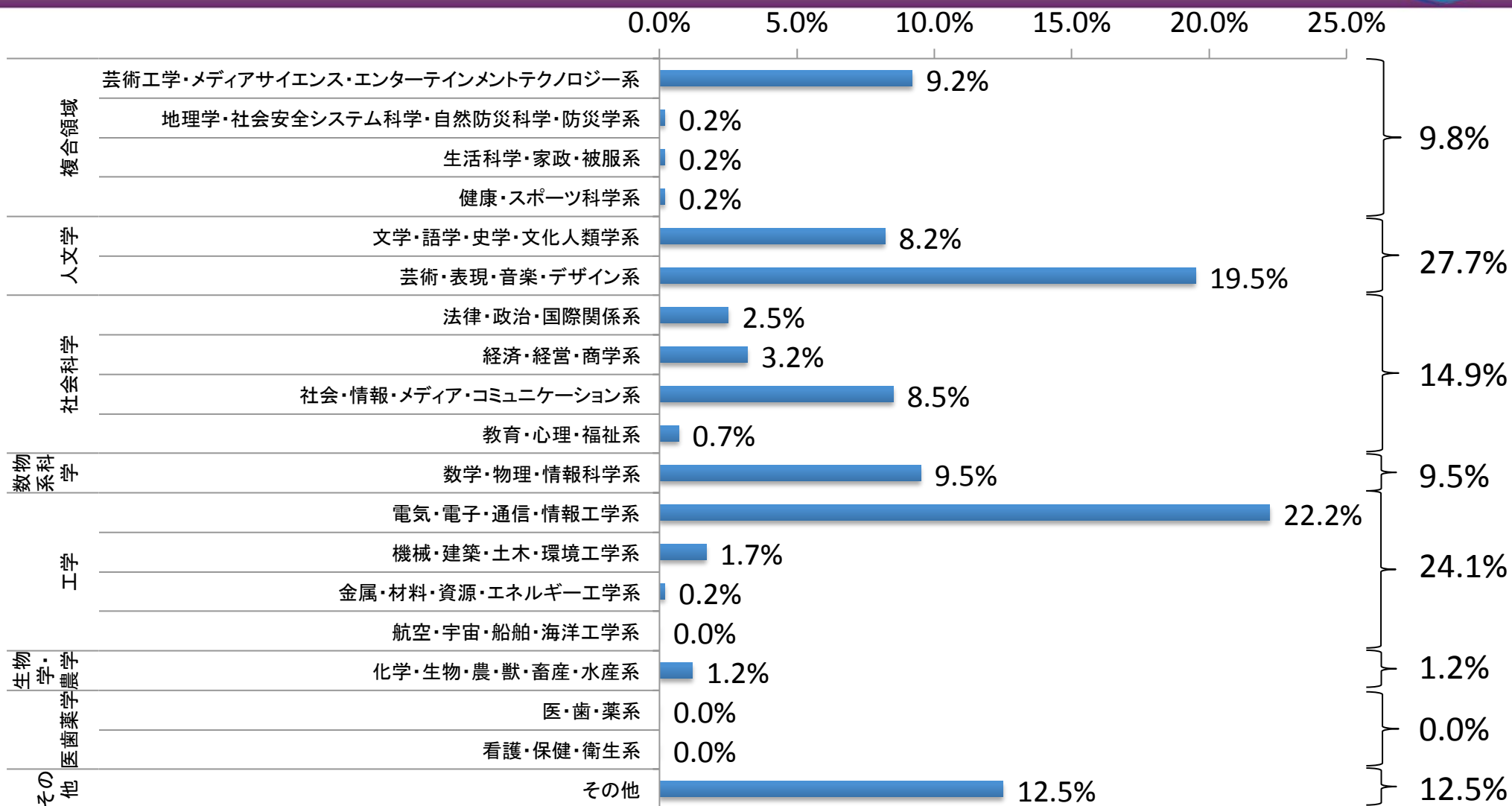
Q6.最終學歷



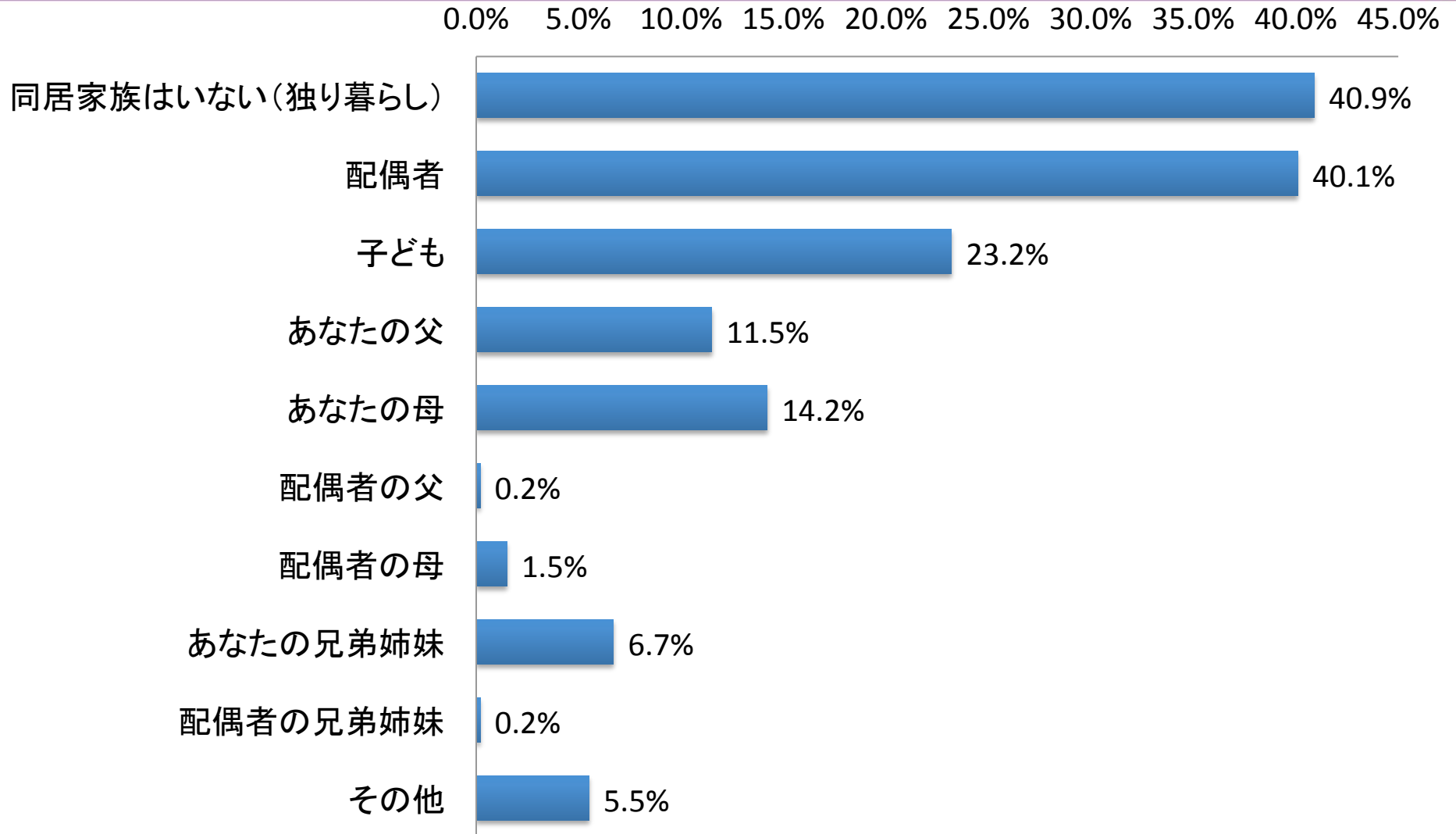
0.0% 5.0% 10.0% 15.0% 20.0% 25.0% 30.0% 35.0% 40.0%



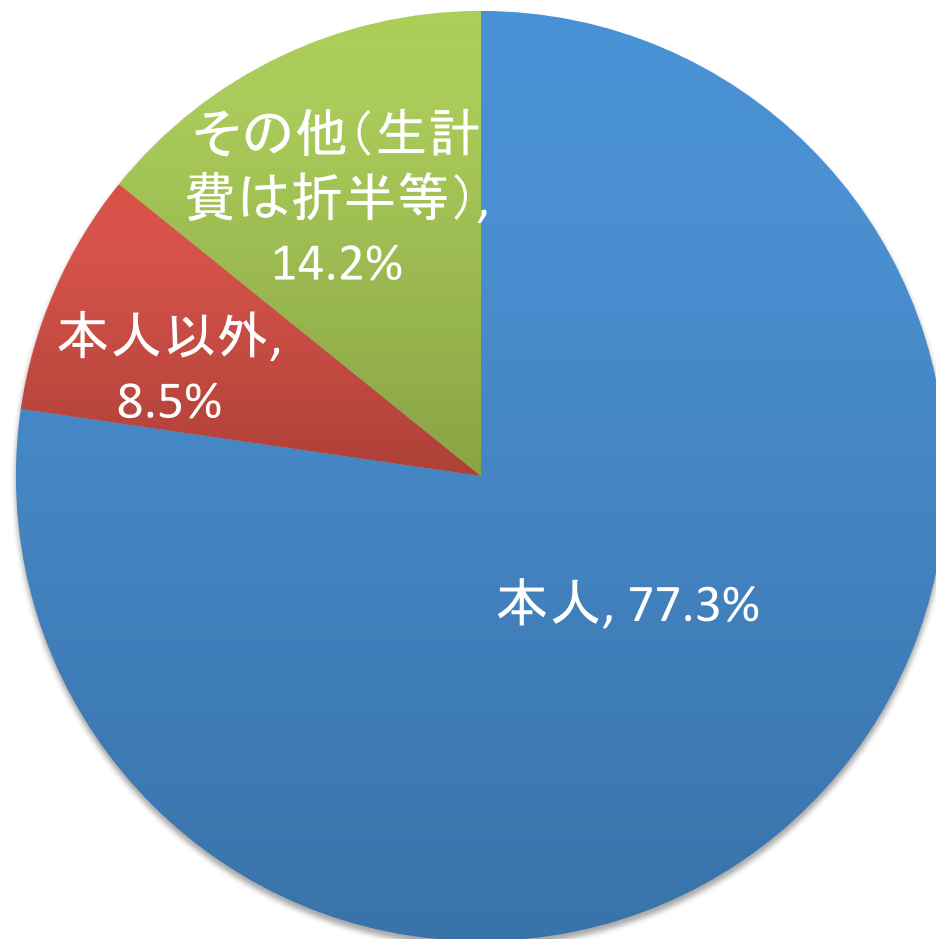
Q7.最終学歴の学問系統



Q8.同居家族構成(複数回答)



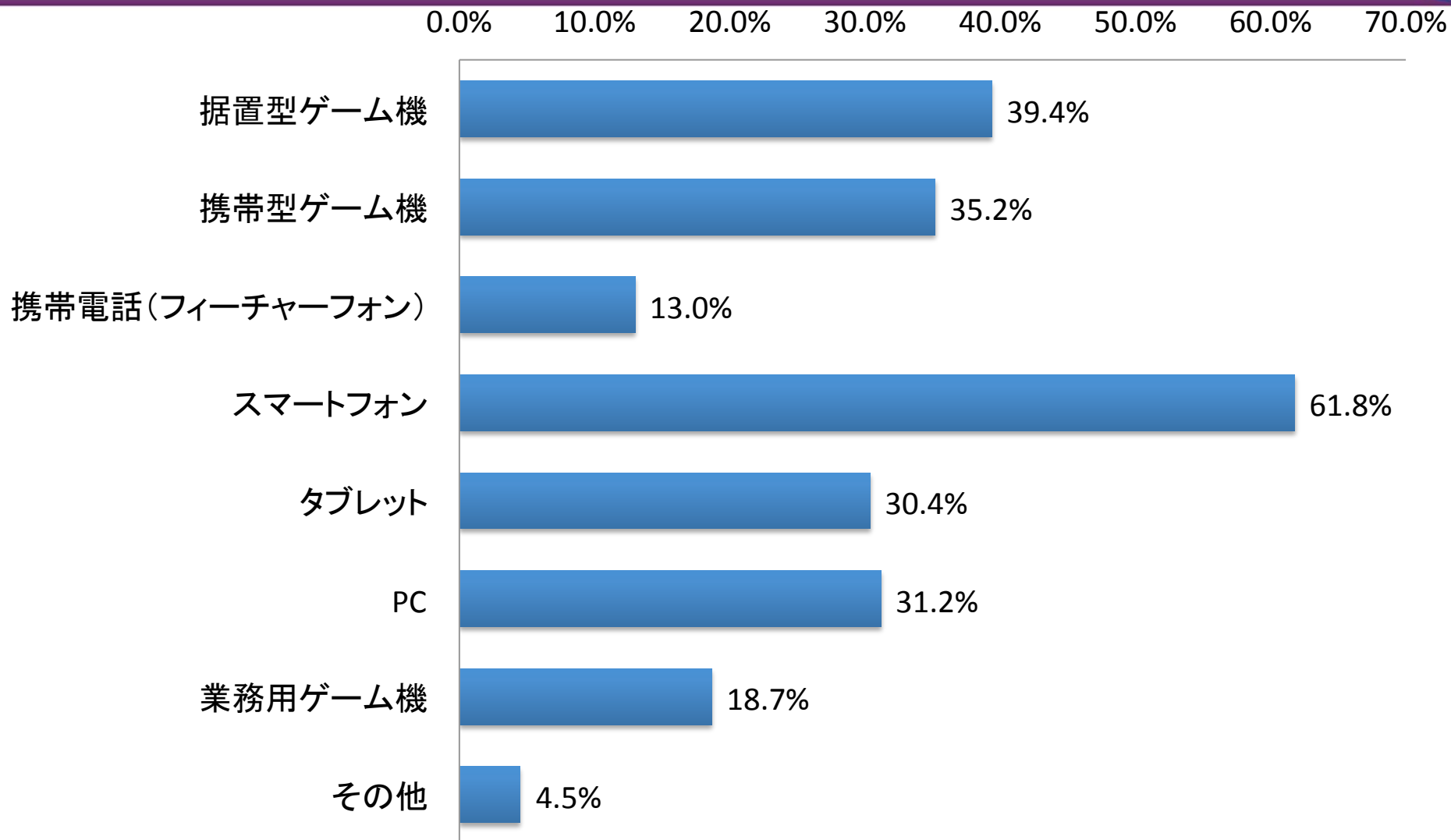
Q9.家庭での主たる生計の維持者



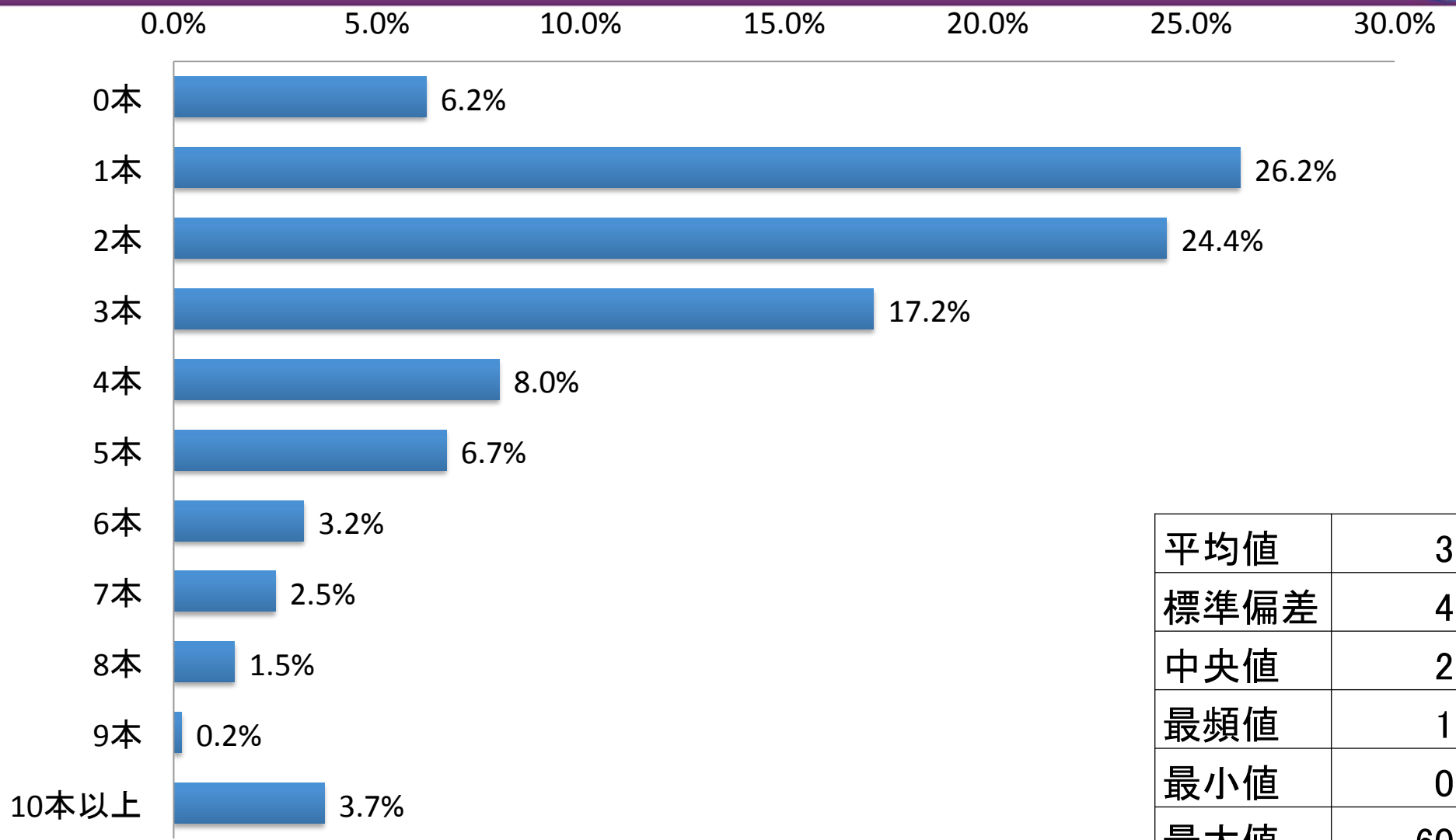


Ⅱ.仕事について

Q10.あなたが現在、開発または支援をしているプラットフォームは何ですか。(複数回答)



Q11. あなたは、2013年1月1日～12月31日の間、何タイトルのゲーム開発やサービス運営に携わりましたか。

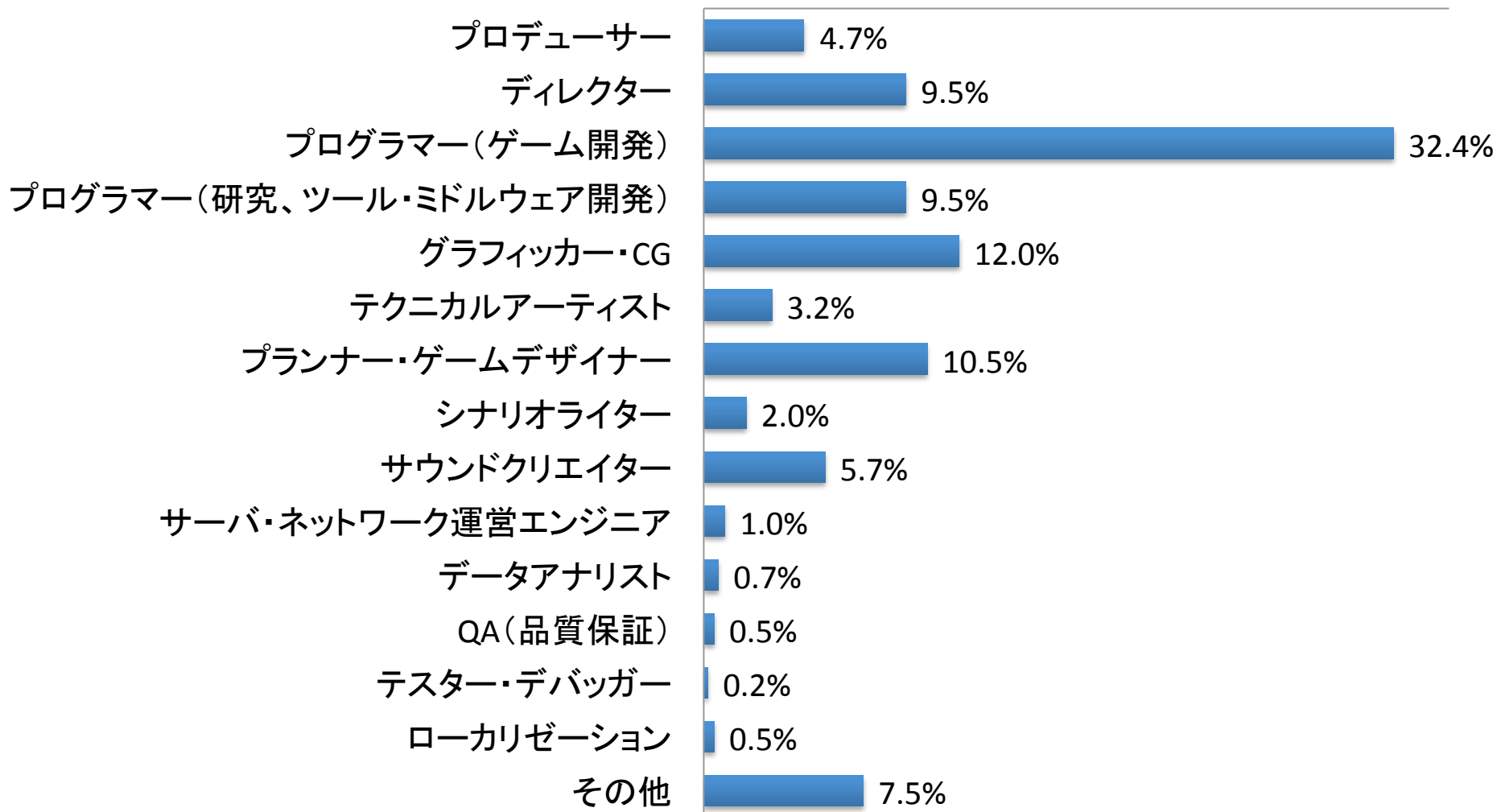


| | |
|------|-------|
| 平均値 | 3.04 |
| 標準偏差 | 4.03 |
| 中央値 | 2.00 |
| 最頻値 | 1.00 |
| 最小値 | 0.00 |
| 最大値 | 60.00 |

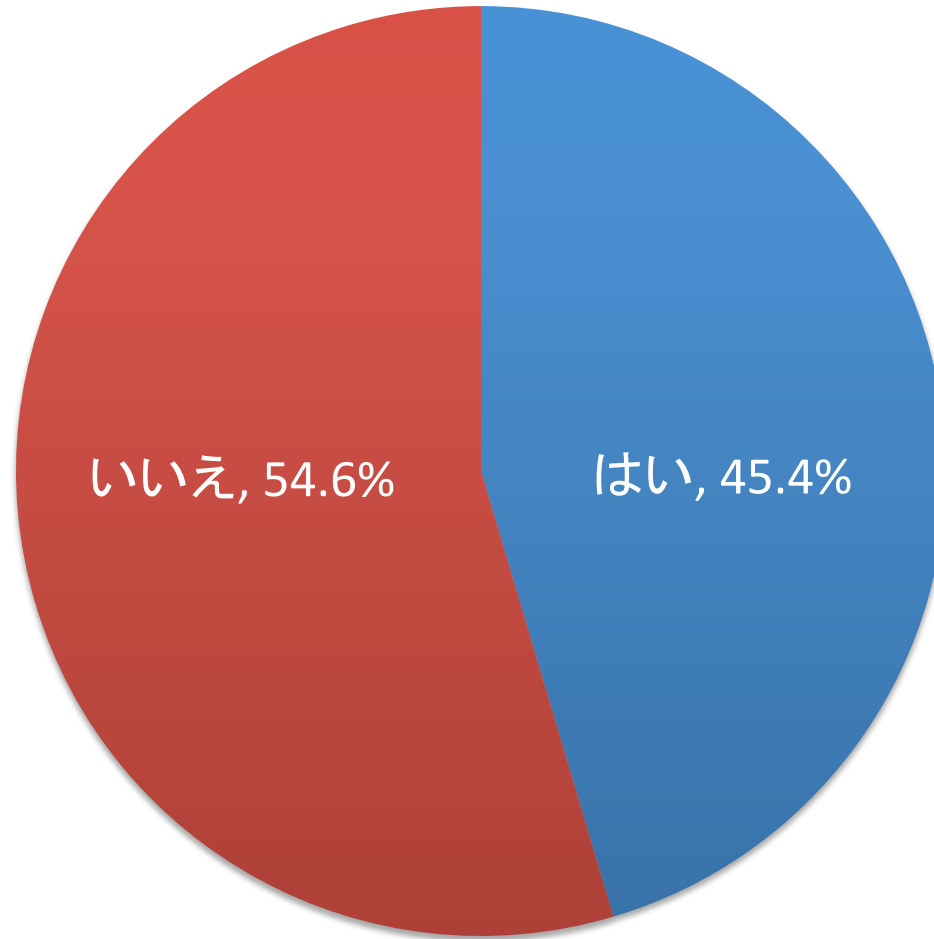
Q12.あなたの現在の職種についてお伺いします。



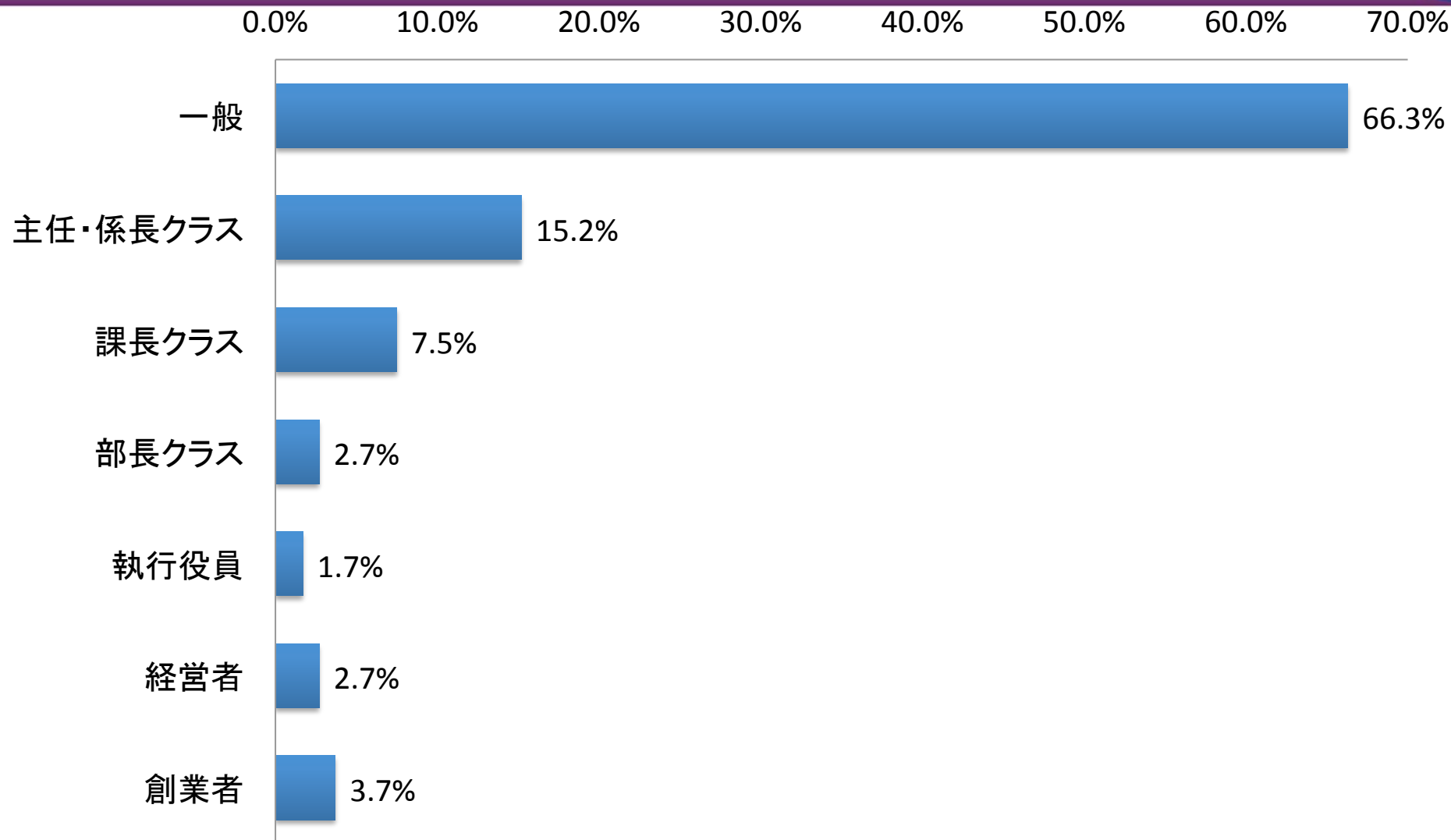
0.0% 5.0% 10.0% 15.0% 20.0% 25.0% 30.0% 35.0%



Q13.現在の業務において、あなたは職種メンバーのリーダーを務めていますか。



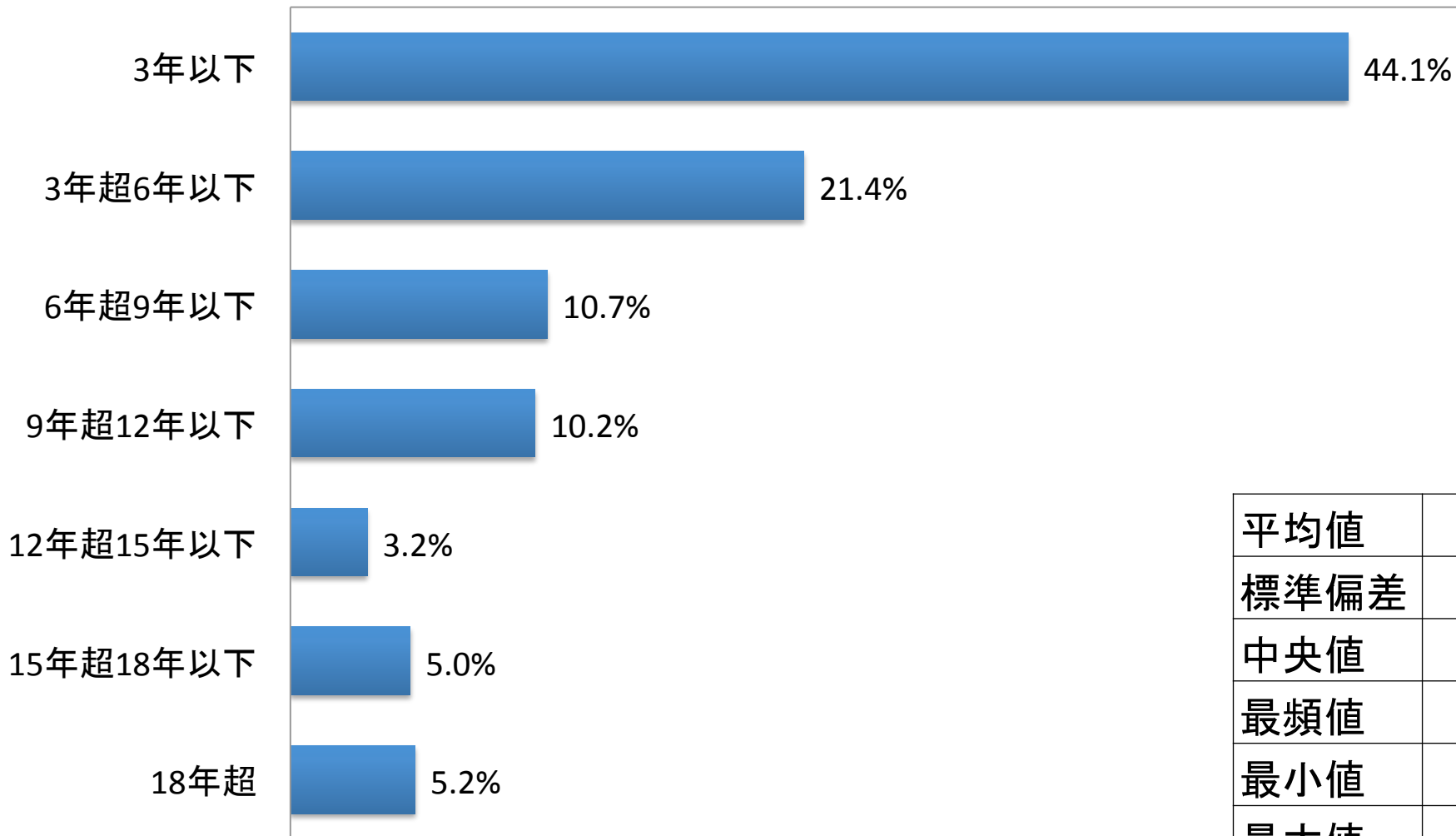
Q14.あなたの現在の役職についてお伺いします。



Q15.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。



0.0% 5.0% 10.0% 15.0% 20.0% 25.0% 30.0% 35.0% 40.0% 45.0% 50.0%

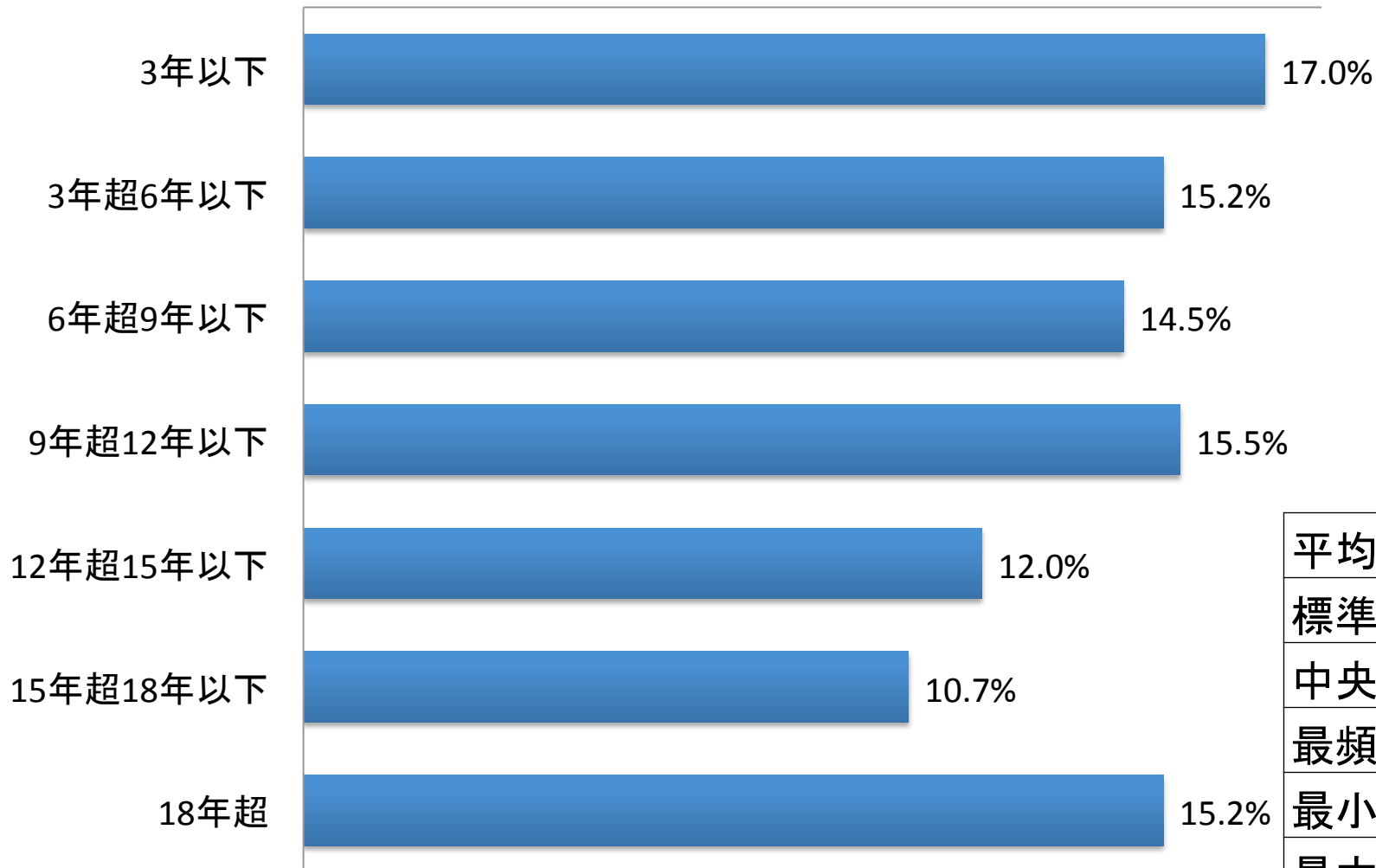


| | |
|------|-------|
| 平均値 | 5.78 |
| 標準偏差 | 5.95 |
| 中央値 | 3.50 |
| 最頻値 | 1.00 |
| 最小値 | 0.08 |
| 最大値 | 33.00 |

Q16.あなたのゲーム産業の経験年月数をご記入ください。

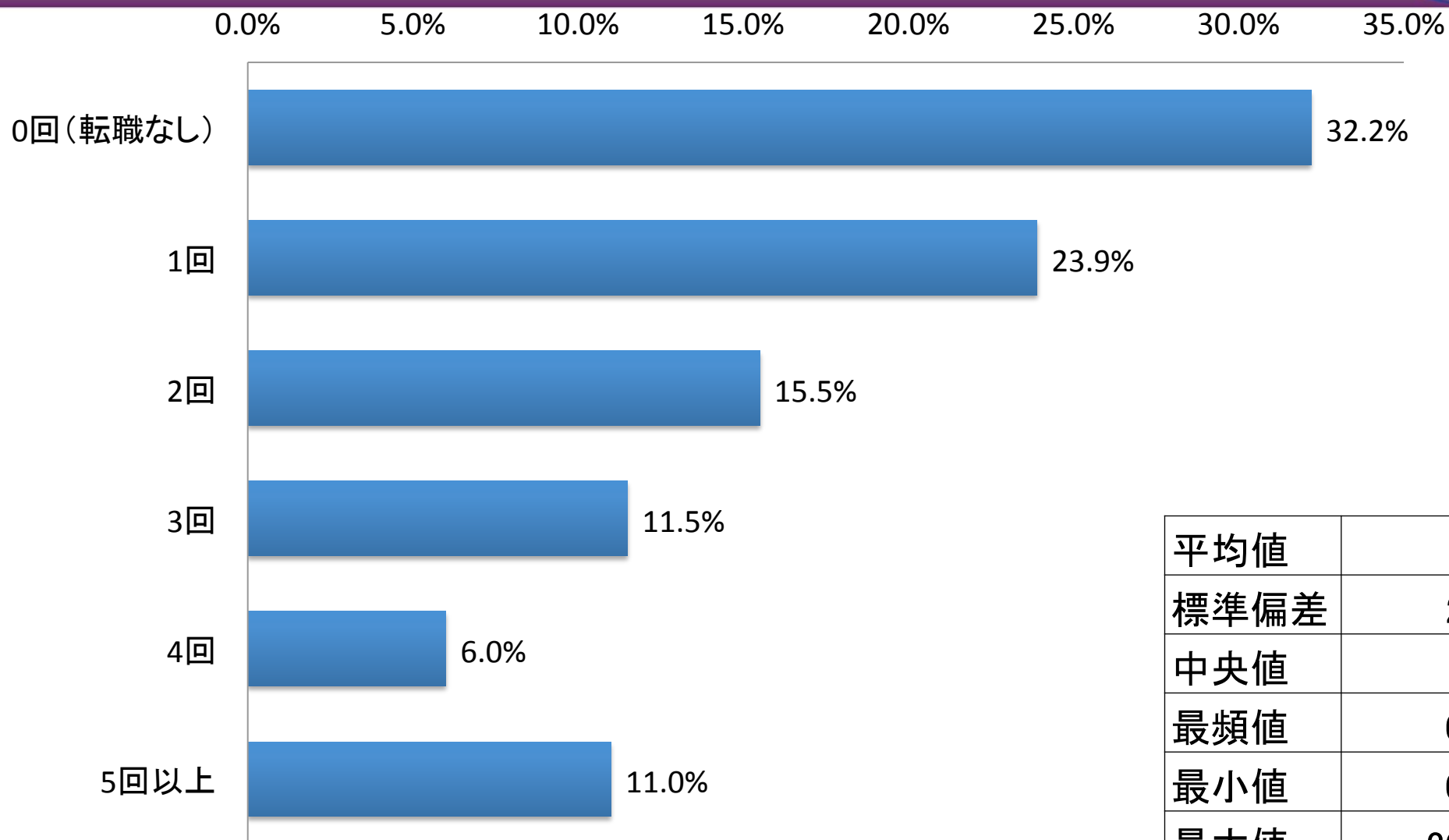


0.0% 2.0% 4.0% 6.0% 8.0% 10.0% 12.0% 14.0% 16.0% 18.0%



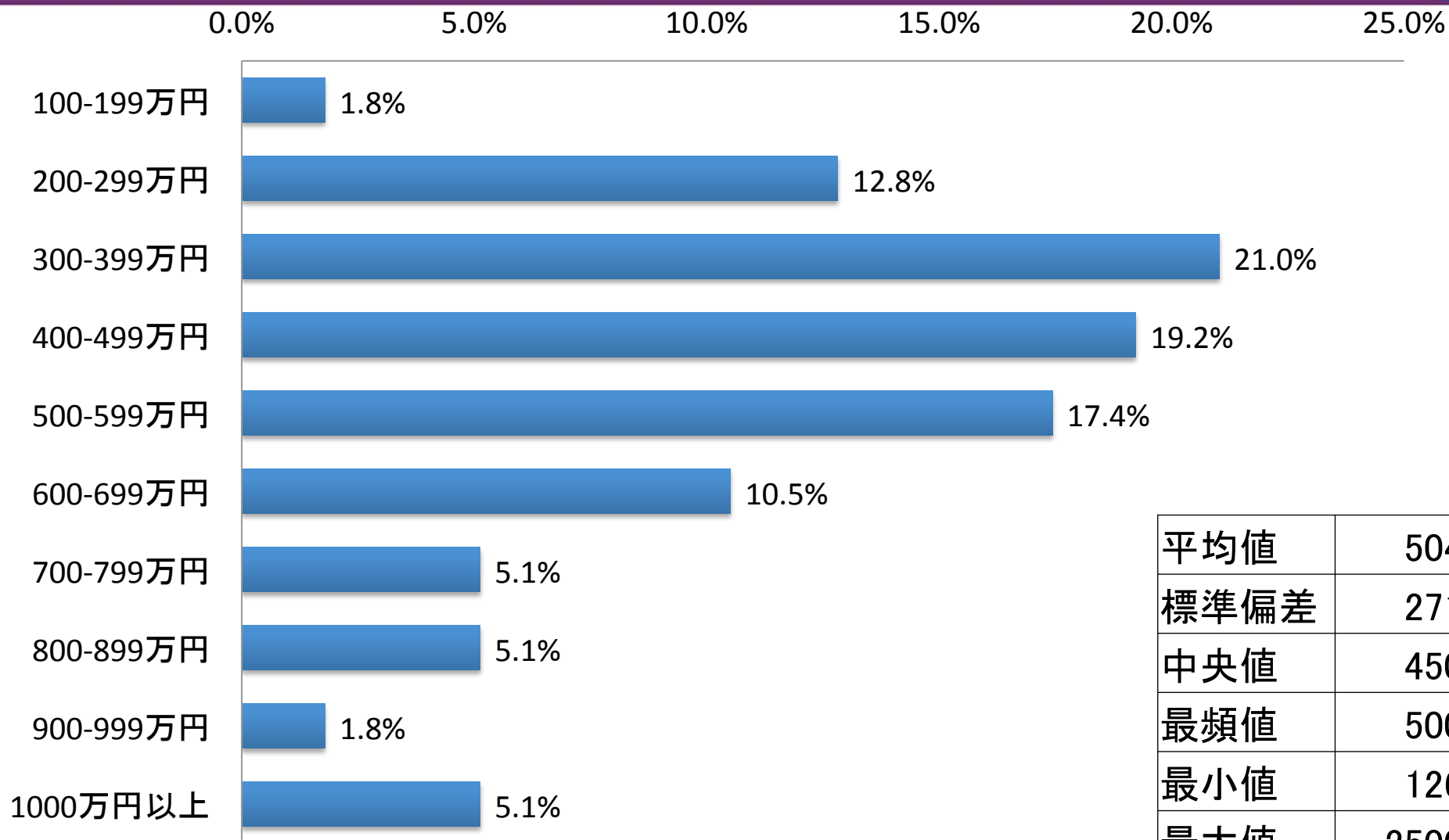
| | |
|------|-------|
| 平均値 | 10.36 |
| 標準偏差 | 7.03 |
| 中央値 | 10.00 |
| 最頻値 | 15.25 |
| 最小値 | 0.17 |
| 最大値 | 33.00 |

Q17.あなたの転職回数についてお伺いします。



| | |
|------|-------|
| 平均値 | 1.89 |
| 標準偏差 | 2.32 |
| 中央値 | 1.00 |
| 最頻値 | 0.00 |
| 最小値 | 0.00 |
| 最大値 | 20.00 |

Q18①.あなたの2013年1月1日～12月31日の 年収(税込額)をご記入ください。【全体】



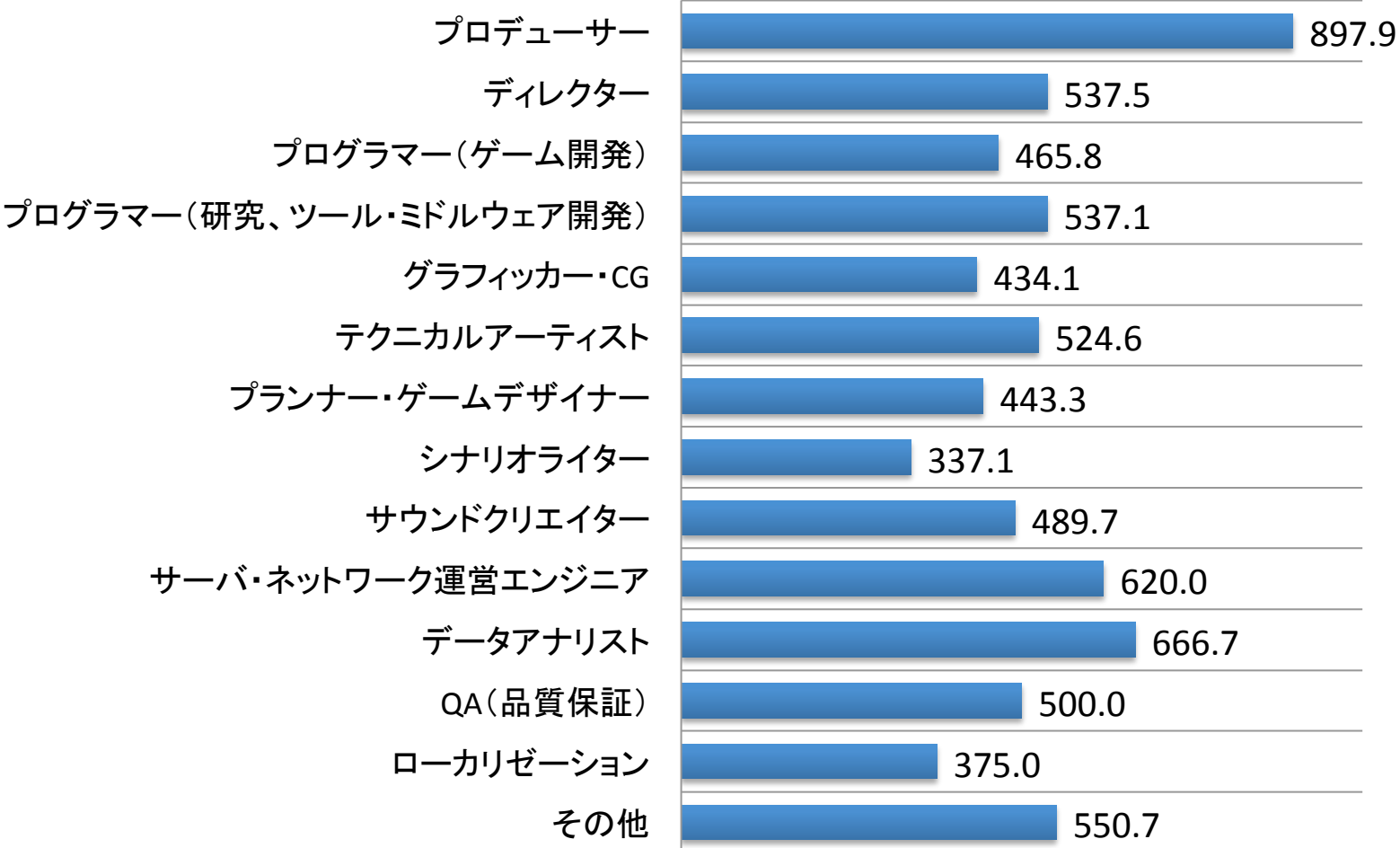
| | |
|------|---------|
| 平均値 | 504.50 |
| 標準偏差 | 271.78 |
| 中央値 | 450.00 |
| 最頻値 | 500.00 |
| 最小値 | 126.00 |
| 最大値 | 2500.00 |

Q18②.あなたの2013年1月1日～12月31日の 年収(税込額)をご記入ください。【職種別全体】



(万円)

0.0 200.0 400.0 600.0 800.0 1000.0



| 平均年齢 | 勤続年数 | 産業年数 | n |
|------|------|------|-----|
| 38.8 | 4.5 | 15.2 | 19 |
| 36.3 | 7.1 | 11.4 | 38 |
| 32.3 | 4.4 | 8.7 | 130 |
| 34.1 | 7.1 | 10.5 | 38 |
| 34.3 | 6.5 | 11.0 | 48 |
| 34.2 | 8.4 | 11.4 | 13 |
| 31.1 | 3.1 | 7.2 | 42 |
| 35.9 | 4.3 | 10.0 | 8 |
| 37.6 | 8.1 | 14.9 | 23 |
| 36.8 | 7.7 | 11.8 | 4 |
| 34.3 | 5.6 | 6.3 | 3 |
| 38.0 | 11.8 | 11.8 | 2 |
| 38.0 | 4.6 | 4.6 | 2 |
| 39.5 | 2.7 | 13.5 | 30 |

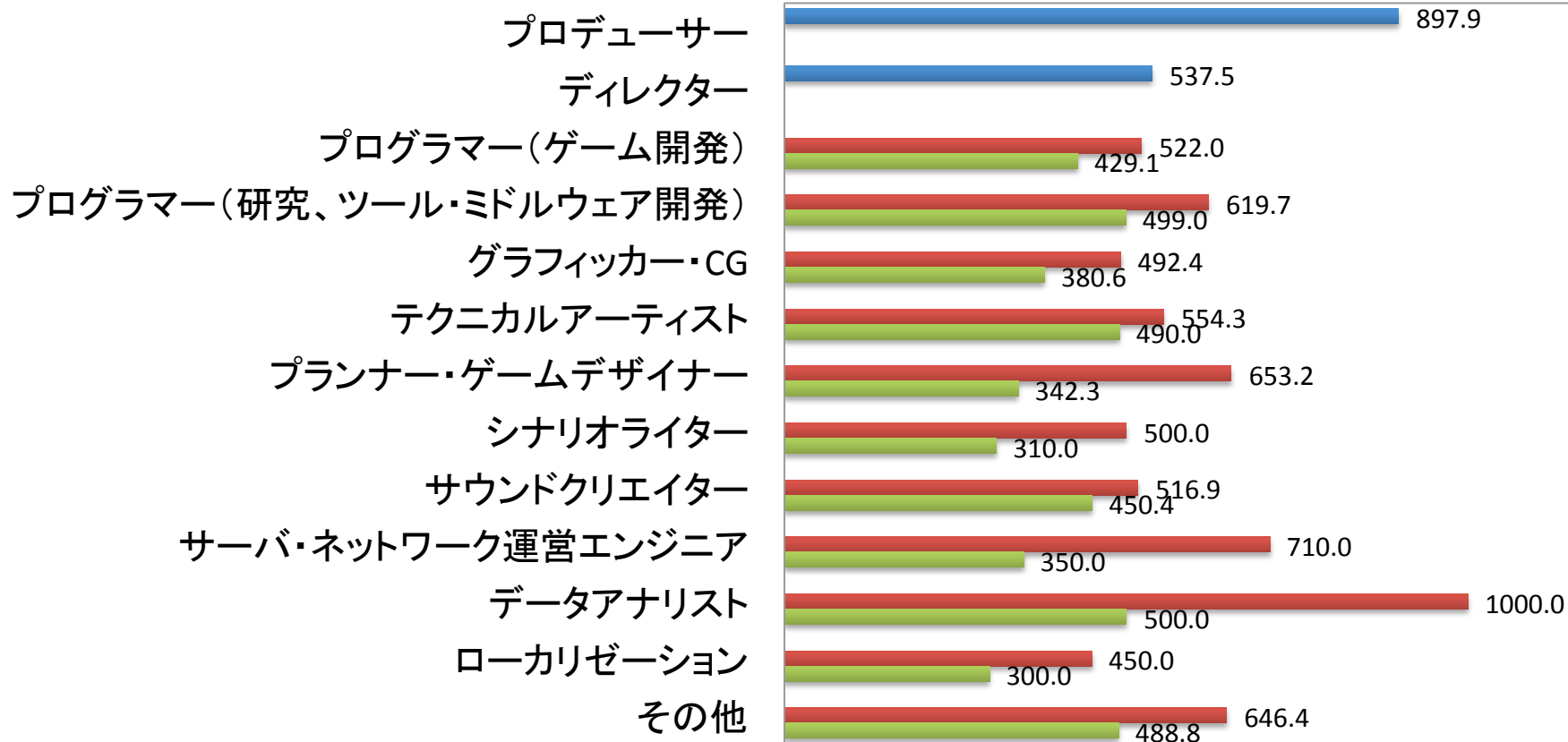
(n=400,「テスター・デバッガー」は有効回答数が少ないため除いています。)

Q18③.あなたの2013年1月1日～12月31日の 年収(税込額)をご記入ください。【職種別リード別】



(万円)

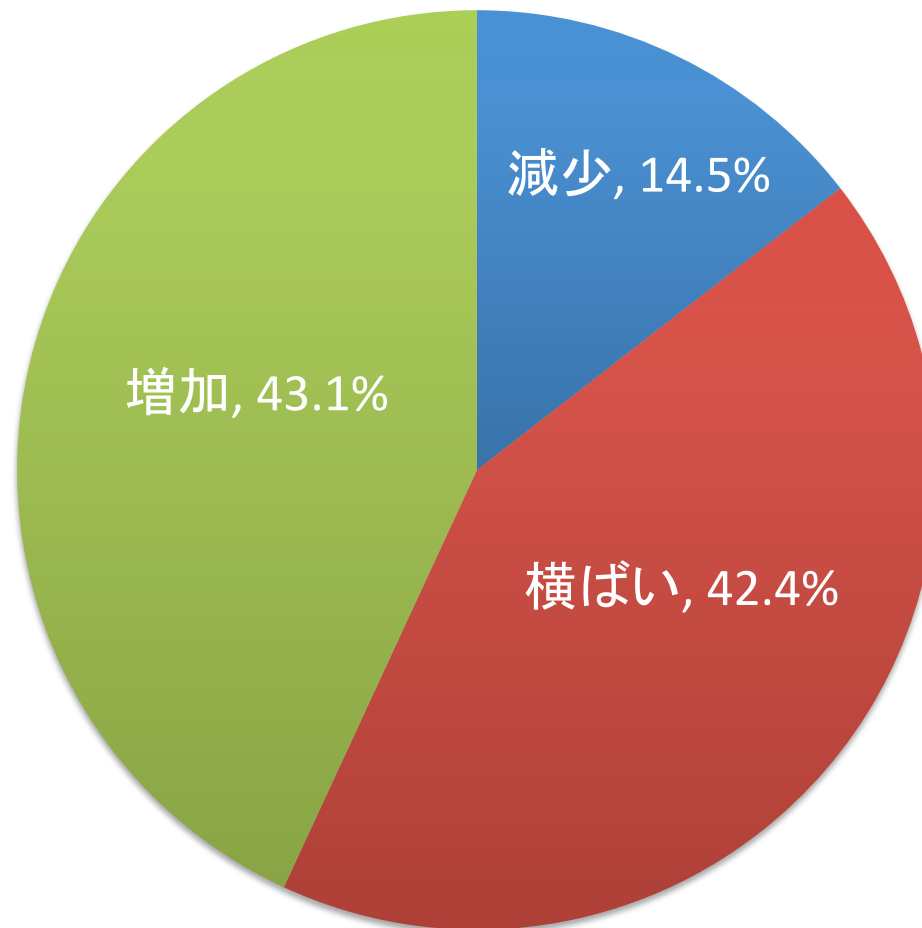
0.0 200.0 400.0 600.0 800.0 1000.0 1200.0



■ 全体 ■ リード ■ リード以外

(n=398,「QA」と「テスター・デバッガー」は有効回答数が少ないため除いています。)

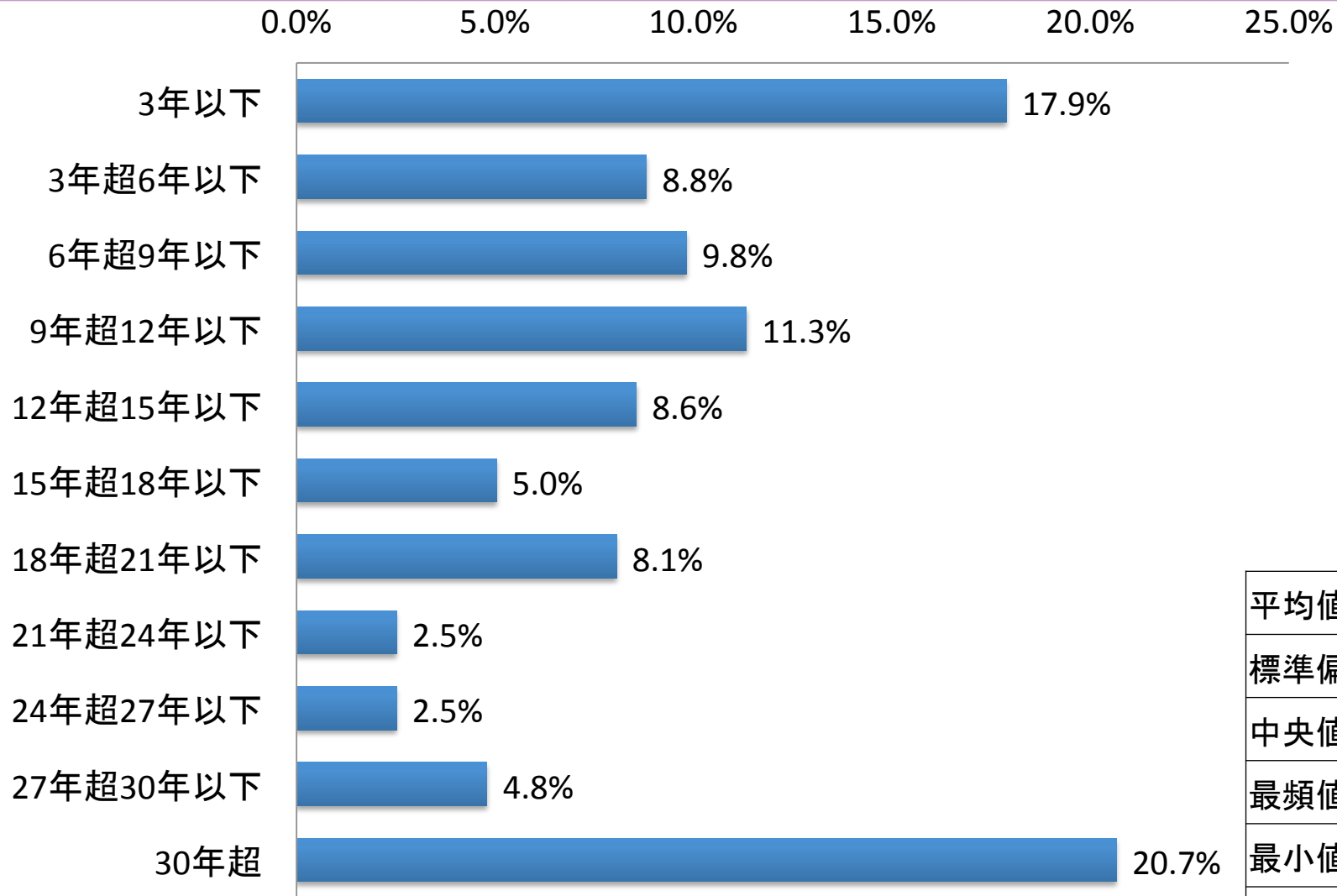
Q19.あなたの2013年1月1日～12月31日の年収(税込額)は、前年と比べてどのように変化しましたか。





Ⅲ.所属企業について

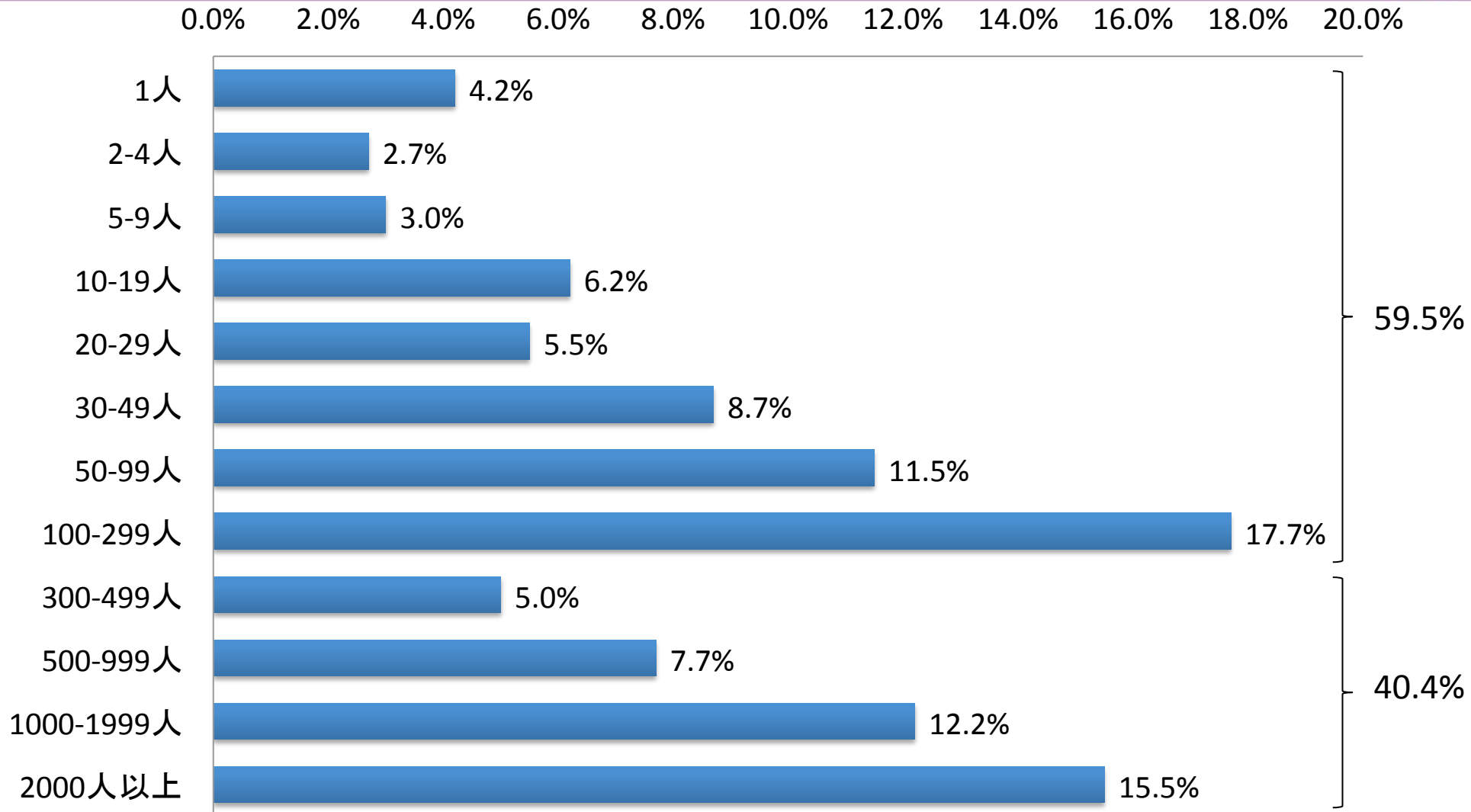
Q20.あなたが現在勤務しているゲーム会社の創業年数 をご記入ください。



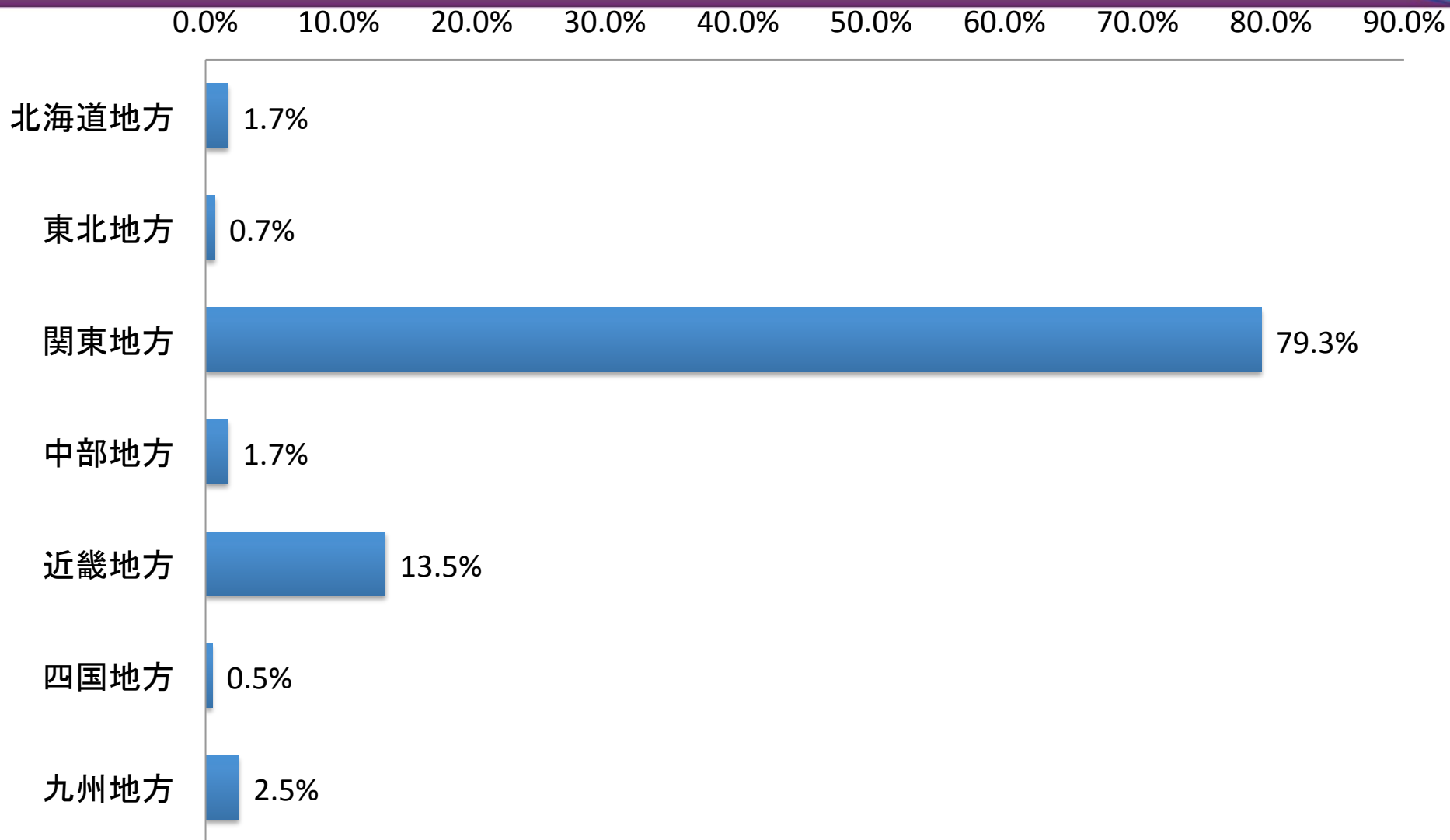
| | |
|------|--------|
| 平均値 | 20.11 |
| 標準偏差 | 20.18 |
| 中央値 | 14.00 |
| 最頻値 | 10.00 |
| 最小値 | 0.00 |
| 最大値 | 125.00 |

(n=397, 「400年以上」を外れ値として除いています。)

Q21.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。



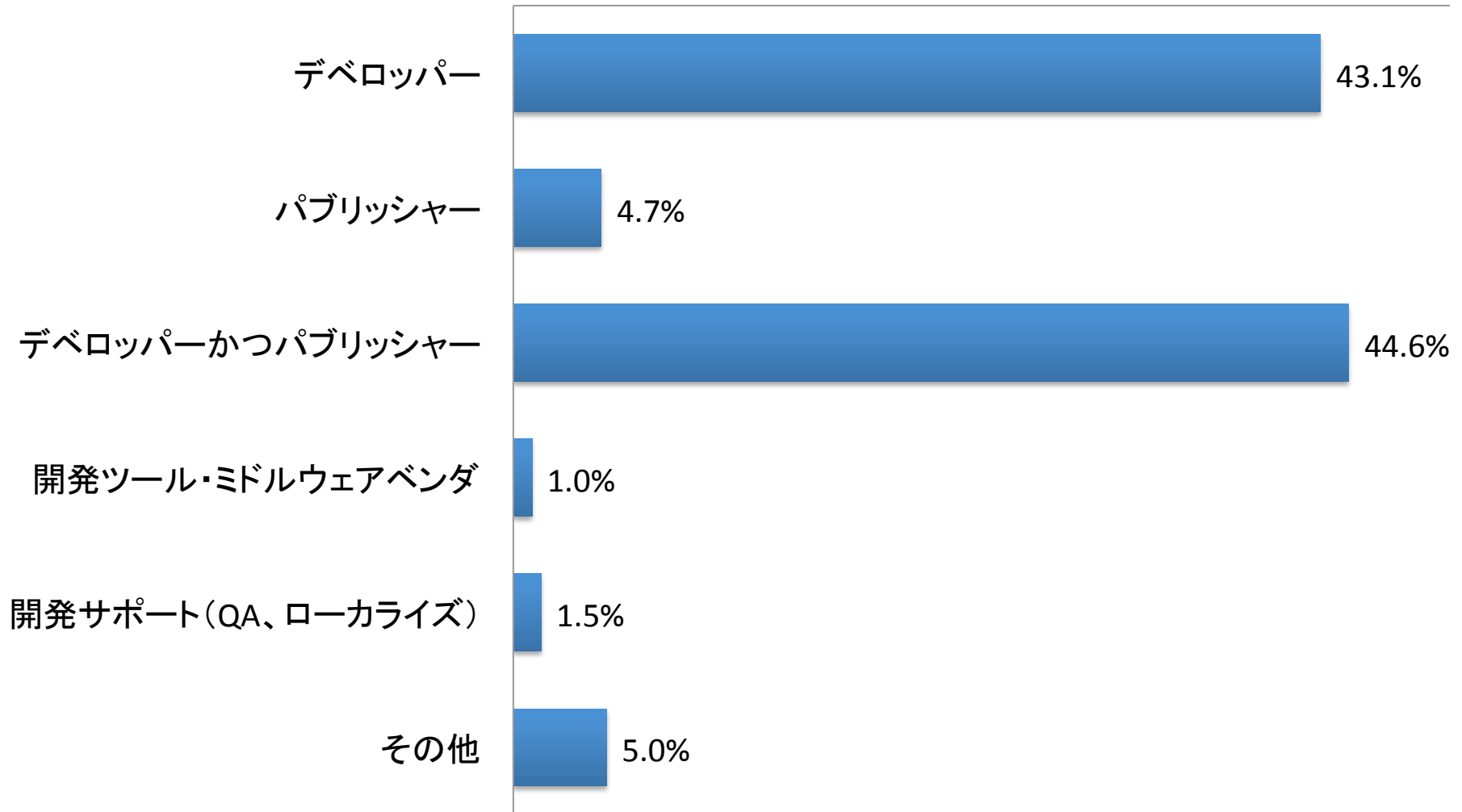
Q22.あなたの現在の勤務地についてお伺いします。



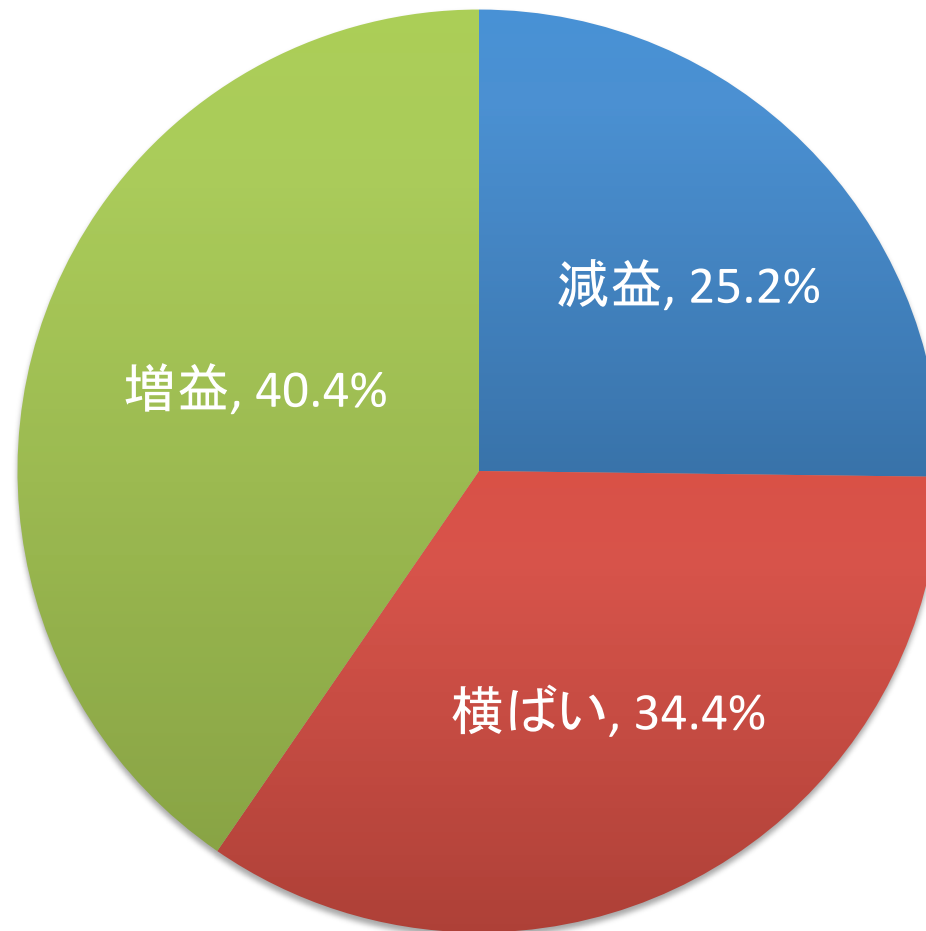
Q23.あなたが現在勤務しているゲーム会社の事業についてお伺いします。(複数回答)



0.0% 5.0% 10.0% 15.0% 20.0% 25.0% 30.0% 35.0% 40.0% 45.0% 50.0%



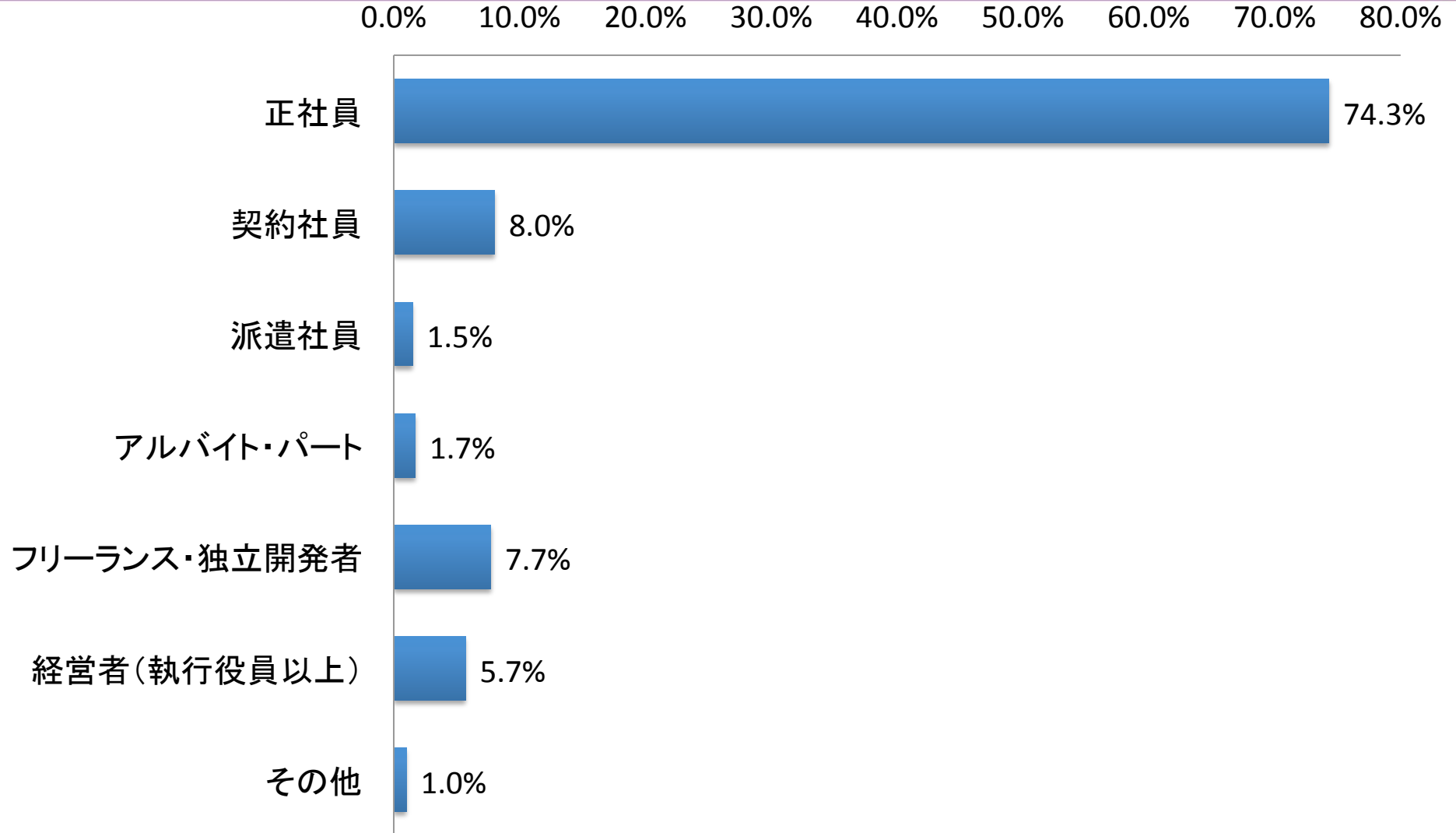
Q24.あなたが現在勤務しているゲーム会社の業績は、前年度と比べてどのように推移していますか。





IV.働き方と職場について

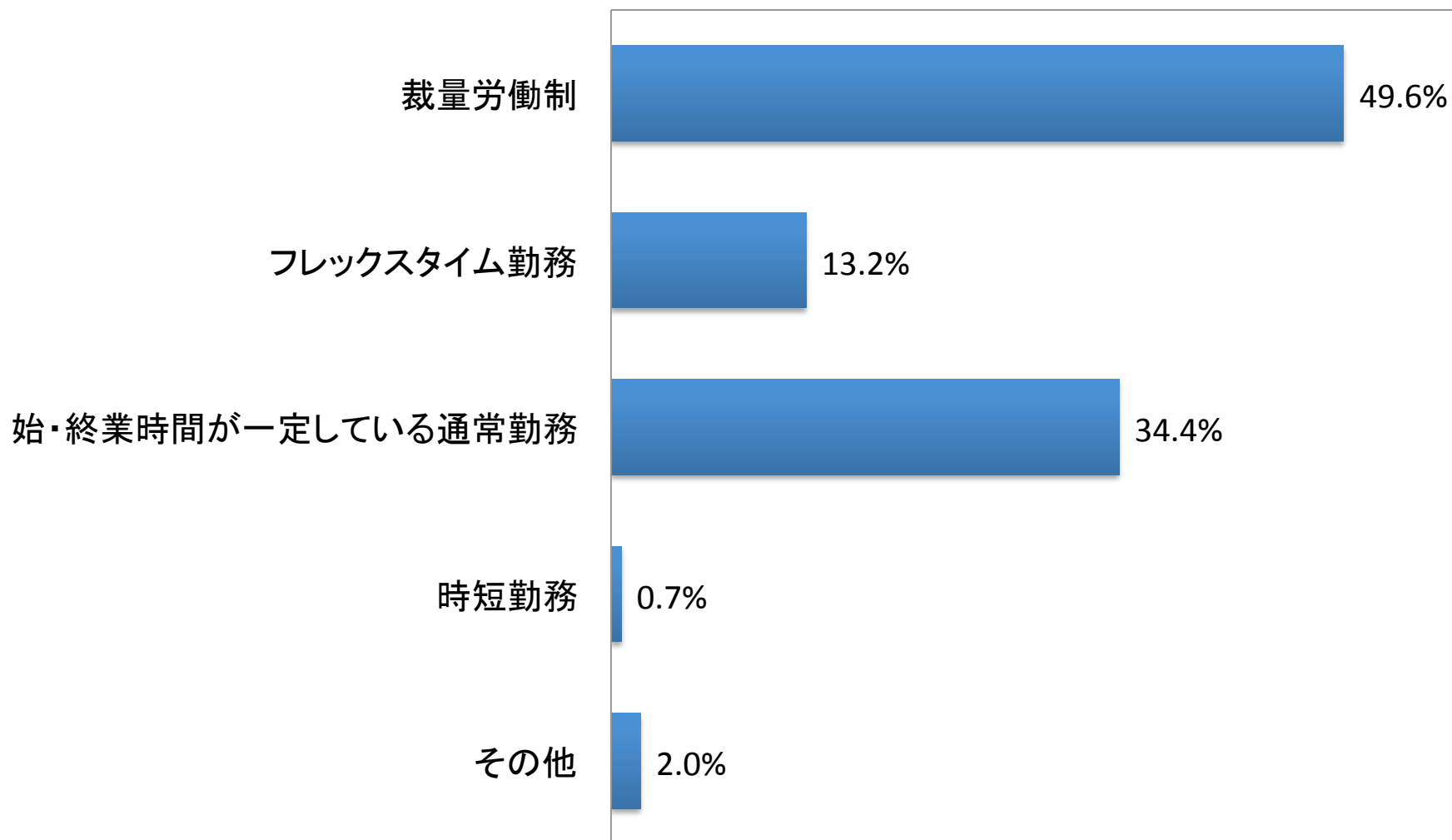
Q25.あなたの現在の就労形態についてお伺いします。



Q26①.あなたの現在の勤務形態は、次のうちどれに近いですか。



0.0% 10.0% 20.0% 30.0% 40.0% 50.0% 60.0%

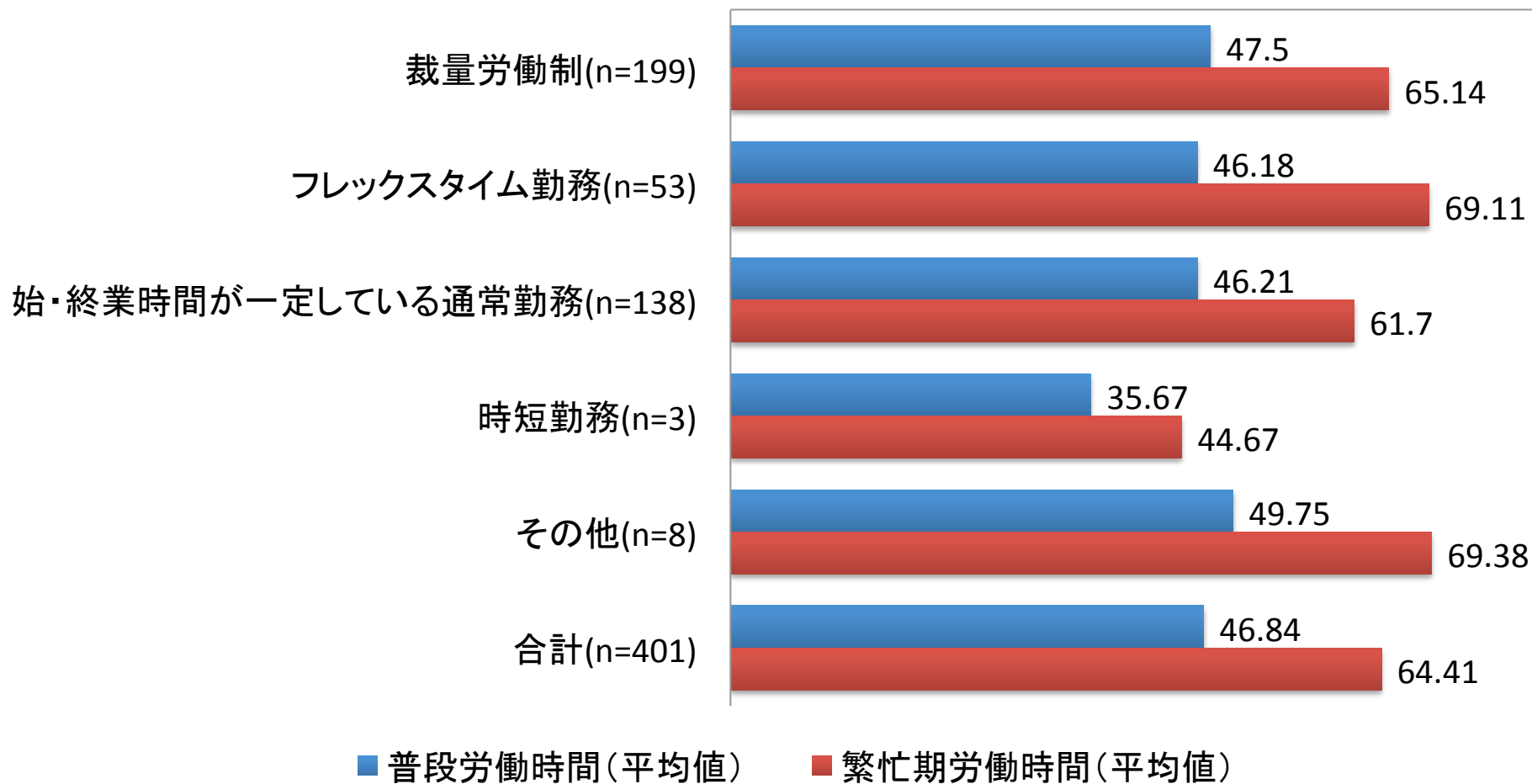


Q26②.あなたの現在の勤務形態は、次のうちどれに近いですか。【労働時間別】

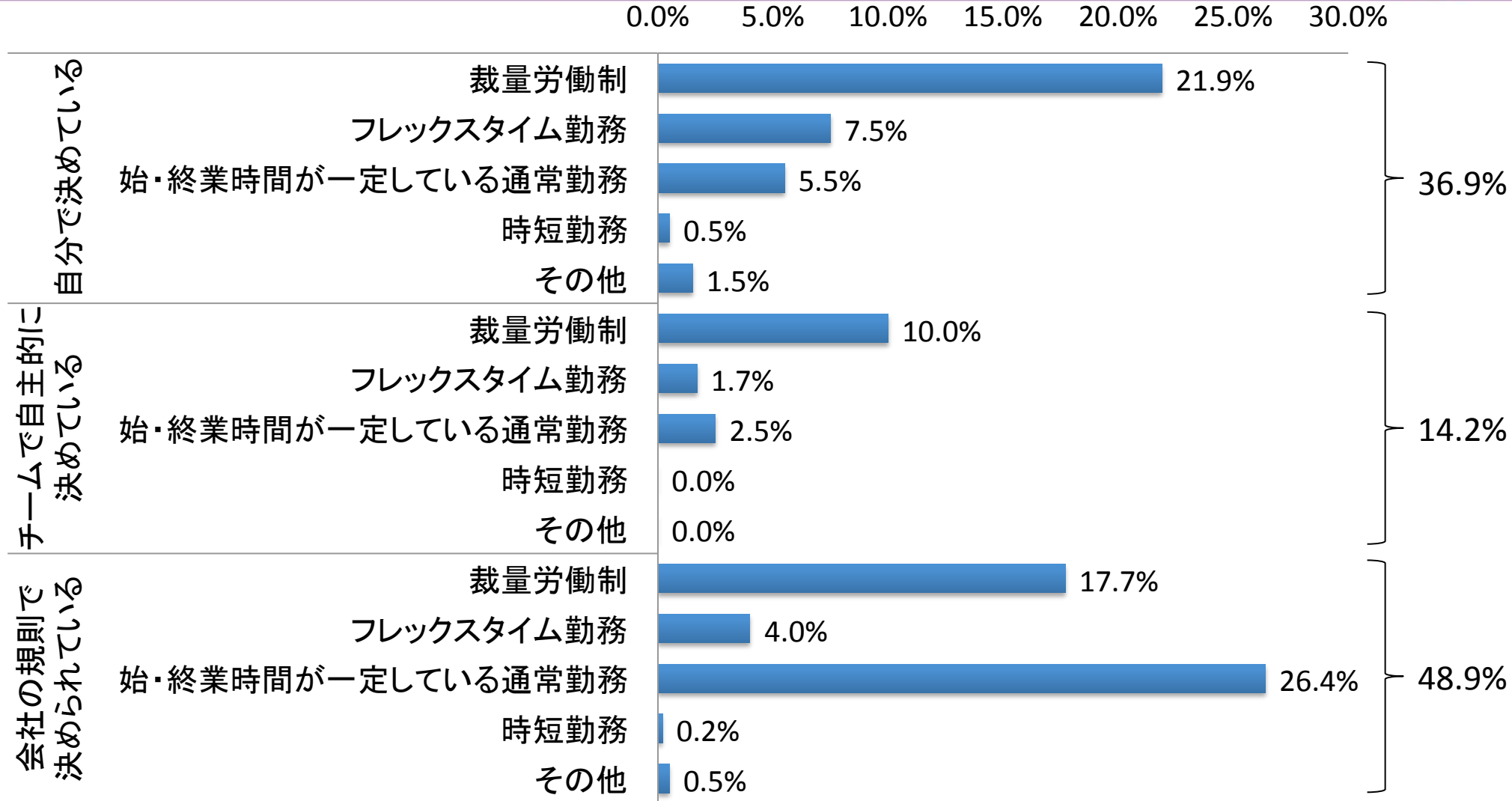


(時間/週)

0 10 20 30 40 50 60 70 80



Q27①.あなたの現在の仕事の始業・終業の時間は、主に誰が決めていきますか。【勤務形態別】

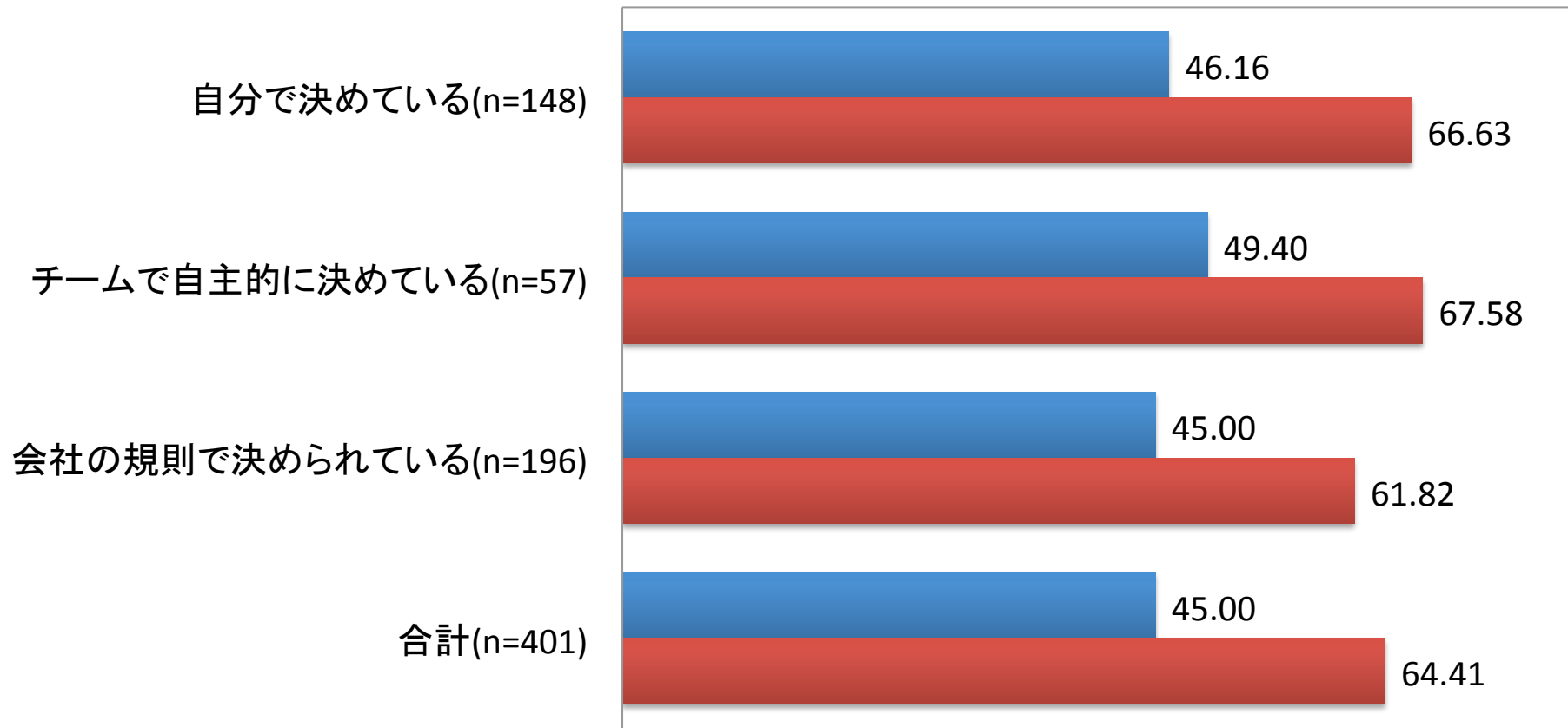


Q27②.あなたの現在の仕事の始業・終業の時間は、主に誰が決めていますか。【労働時間別】



(時間/週)

0.00 10.00 20.00 30.00 40.00 50.00 60.00 70.00 80.00



■ 普通労働時間(平均値) ■ 繁忙期労働時間(平均値)

Q28①.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。また、その時間をどのように感じていますか。



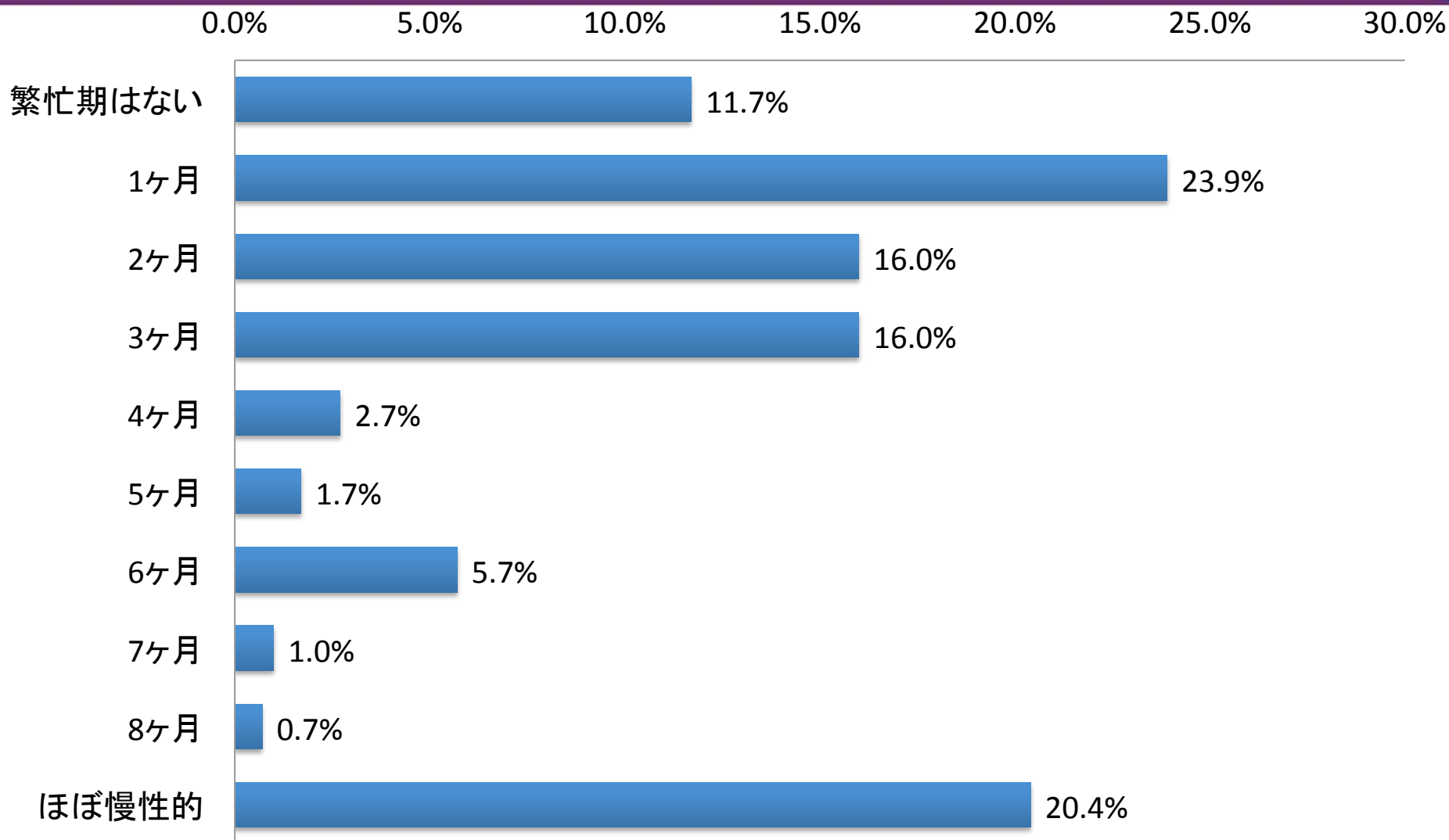
| | 平均値 | 標準偏差 | 中央値 | 最頻値 | 最小値 | 最大値 | n | % |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|--------|
| とても短い | 44.03 | 12.34 | 45.00 | 50.00 | 18.00 | 70.00 | 33 | 8.2% |
| やや短い | 44.97 | 9.04 | 45.00 | 40.00 | 20.00 | 65.00 | 44 | 11.0% |
| 適切である | 44.78 | 8.35 | 45.00 | 40.00 | 4.00 | 80.00 | 179 | 44.6% |
| やや長い | 49.37 | 8.96 | 50.00 | 50.00 | 10.00 | 70.00 | 115 | 28.7% |
| とても長い | 55.23 | 9.02 | 55.00 | 60.00 | 40.00 | 70.00 | 30 | 7.5% |
| 合計 | 46.84 | 9.53 | 45.00 | 50.00 | 4.00 | 80.00 | 401 | 100.0% |

Q28②.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。また、その時間をどのように感じていますか。

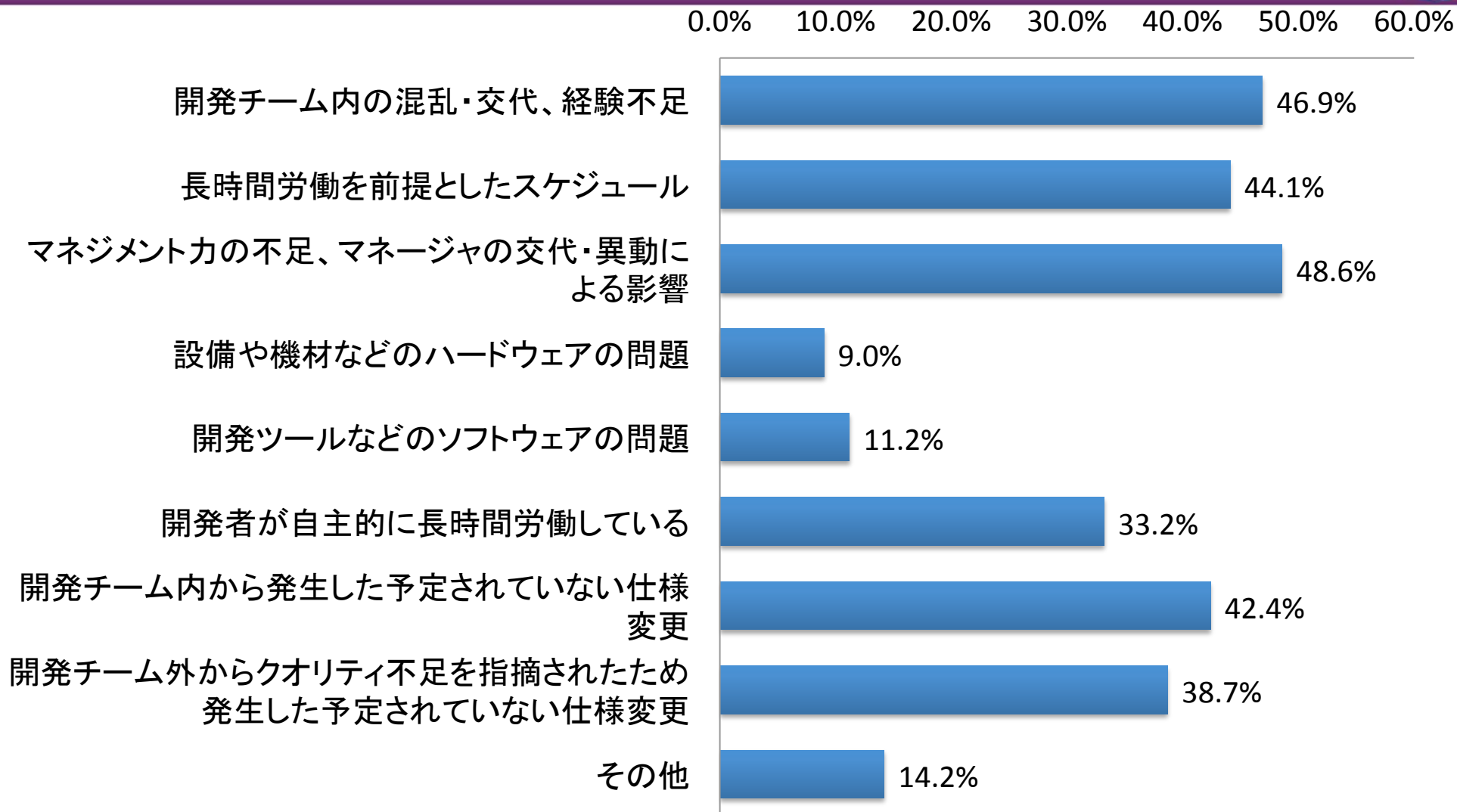


| | 平均値 | 標準偏差 | 中央値 | 最頻値 | 最小値 | 最大値 | n | % |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-----|--------|
| とても短い | 63.39 | 22.50 | 60.00 | 60.00 | 10.00 | 120.00 | 38 | 9.5% |
| やや短い | 62.33 | 22.38 | 60.00 | 60.00 | 40.00 | 144.00 | 21 | 5.2% |
| 適切である | 53.42 | 12.43 | 50.00 | 50.00 | 12.00 | 90.00 | 72 | 18.0% |
| やや長い | 60.08 | 11.24 | 60.00 | 60.00 | 12.00 | 100.00 | 117 | 29.2% |
| とても長い | 73.44 | 26.14 | 70.00 | 60.00 | 11.00 | 300.00 | 153 | 38.2% |
| 合計 | 64.41 | 21.32 | 60.00 | 60.00 | 10.00 | 300.00 | 401 | 100.0% |

Q30.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。



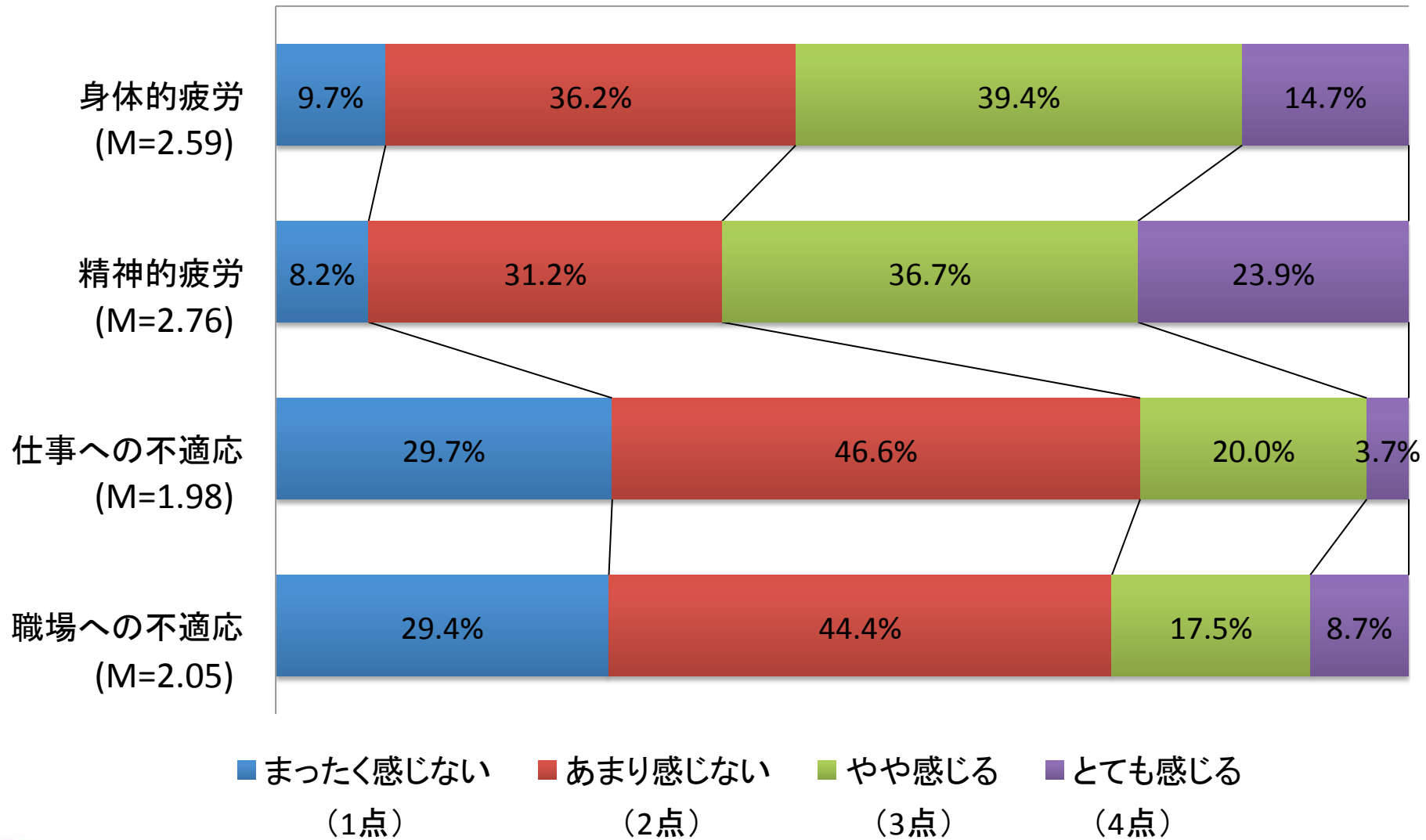
Q31.あなたが現在勤務している会社で、 繁忙期が生じる理由は何ですか。(複数回答)



Q32①.あなたの現在の生活や仕事の状況についてお伺いします。



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



(n=401, M=平均値)

Q32②.あなたの現在の生活や仕事の状況について お伺いします。【性別】



| | 男 | | 女 | | t 値 |
|--------|------|------|------|------|------------------|
| | M | SD | M | SD | |
| 身体的疲労 | 2.53 | 0.85 | 2.95 | 0.83 | 3.49 *** |
| 精神的疲労 | 2.71 | 0.92 | 3.05 | 0.78 | 2.96 ** |
| 仕事への不応 | 1.93 | 0.81 | 2.24 | 0.73 | 2.72 ** |
| 職場への不応 | 2.03 | 0.91 | 2.22 | 0.88 | 1.55 <i>n.s.</i> |

** $p < .01$, *** $p < .001$

Q32③.あなたの現在の生活や仕事の状況について お伺いします。【ゲーム産業経験別】

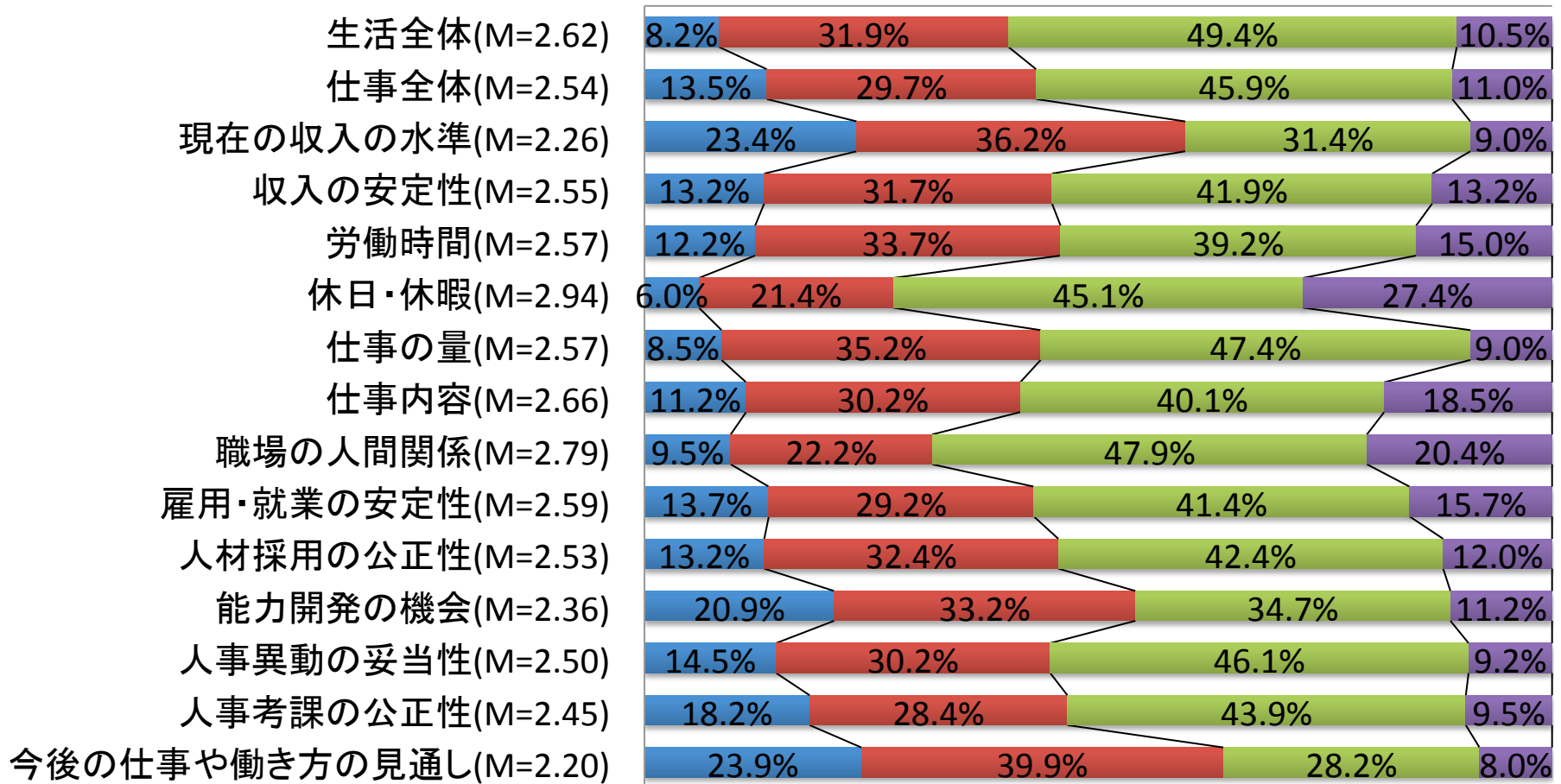


| | 10年以下 | | 10年超 | | t 値 |
|--------|-------|------|------|------|-----------|
| | M | SD | M | SD | |
| 身体的疲労 | 2.55 | 0.84 | 2.63 | 0.87 | 0.97 n.s. |
| 精神的疲労 | 2.74 | 0.87 | 2.79 | 0.95 | 0.55 n.s. |
| 仕事への不応 | 2.01 | 0.80 | 1.94 | 0.81 | 0.95 n.s. |
| 職場への不応 | 2.07 | 0.90 | 2.04 | 0.91 | 0.40 n.s. |

Q33①.あなたの現在の生活や仕事の満足度についてお伺いします。



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



■ とても不満 (1点)
 ■ やや不満 (2点)
 ■ やや満足 (3点)
 ■ とても満足 (4点)



(n=401, M=平均値)

Q33②.あなたの現在の生活や仕事の満足度について お伺いします。【性別】



| | 男 | | 女 | | t 値 |
|---------------|------|------|------|------|------------------|
| | M | SD | M | SD | |
| 生活全体 | 2.64 | 0.78 | 2.52 | 0.80 | 1.09 <i>n.s.</i> |
| 仕事全体 | 2.55 | 0.87 | 2.50 | 0.80 | 0.42 <i>n.s.</i> |
| 現在の収入の水準 | 2.27 | 0.93 | 2.21 | 0.85 | 0.47 <i>n.s.</i> |
| 収入の安定性 | 2.56 | 0.90 | 2.48 | 0.80 | 0.64 <i>n.s.</i> |
| 労働時間 | 2.57 | 0.88 | 2.55 | 0.94 | 0.16 <i>n.s.</i> |
| 休日・休暇 | 2.95 | 0.85 | 2.90 | 0.89 | 0.42 <i>n.s.</i> |
| 仕事の量 | 2.58 | 0.76 | 2.48 | 0.86 | 0.92 <i>n.s.</i> |
| 仕事内容 | 2.68 | 0.91 | 2.53 | 0.90 | 1.13 <i>n.s.</i> |
| 職場の人間関係 | 2.82 | 0.86 | 2.66 | 0.95 | 1.30 <i>n.s.</i> |
| 雇用・就業の安定性 | 2.62 | 0.91 | 2.45 | 0.92 | 1.28 <i>n.s.</i> |
| 人材採用の公正性 | 2.55 | 0.87 | 2.40 | 0.86 | 1.28 <i>n.s.</i> |
| 能力開発の機会 | 2.37 | 0.92 | 2.31 | 1.01 | 0.45 <i>n.s.</i> |
| 人事異動の妥当性 | 2.50 | 0.86 | 2.48 | 0.80 | 0.18 <i>n.s.</i> |
| 人事考課の公正性 | 2.45 | 0.91 | 2.41 | 0.82 | 0.30 <i>n.s.</i> |
| 今後の仕事や働き方の見通し | 2.23 | 0.89 | 2.03 | 0.92 | 1.54 <i>n.s.</i> |

(男:n=343, 女:n=58, M=平均値, SD=標準偏差)

Q33③.あなたの現在の生活や仕事の満足度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 | |
| 生活全体 | 2.60 | 0.79 | 2.64 | 0.78 | 0.45 <i>n.s.</i> |
| 仕事全体 | 2.56 | 0.89 | 2.53 | 0.83 | 0.40 <i>n.s.</i> |
| 現在の収入の水準 | 2.14 | 0.89 | 2.38 | 0.94 | 2.60 ** |
| 収入の安定性 | 2.48 | 0.87 | 2.62 | 0.89 | 1.60 <i>n.s.</i> |
| 労働時間 | 2.56 | 0.92 | 2.58 | 0.86 | 0.30 <i>n.s.</i> |
| 休日・休暇 | 2.99 | 0.83 | 2.89 | 0.88 | 1.10 <i>n.s.</i> |
| 仕事の量 | 2.60 | 0.78 | 2.54 | 0.76 | 0.82 <i>n.s.</i> |
| 仕事内容 | 2.67 | 0.89 | 2.64 | 0.92 | 0.30 <i>n.s.</i> |
| 職場の人間関係 | 2.79 | 0.93 | 2.79 | 0.81 | 0.02 <i>n.s.</i> |
| 雇用・就業の安定性 | 2.58 | 0.93 | 2.60 | 0.90 | 0.15 <i>n.s.</i> |
| 人材採用の公正性 | 2.56 | 0.90 | 2.51 | 0.84 | 0.58 <i>n.s.</i> |
| 能力開発の機会 | 2.43 | 0.97 | 2.29 | 0.90 | 1.51 <i>n.s.</i> |
| 人事異動の妥当性 | 2.52 | 0.84 | 2.48 | 0.87 | 0.50 <i>n.s.</i> |
| 人事考課の公正性 | 2.51 | 0.86 | 2.38 | 0.93 | 1.41 <i>n.s.</i> |
| 今後の仕事や働き方の見通し | 2.23 | 0.91 | 2.17 | 0.88 | 0.69 <i>n.s.</i> |

** $p < .01$

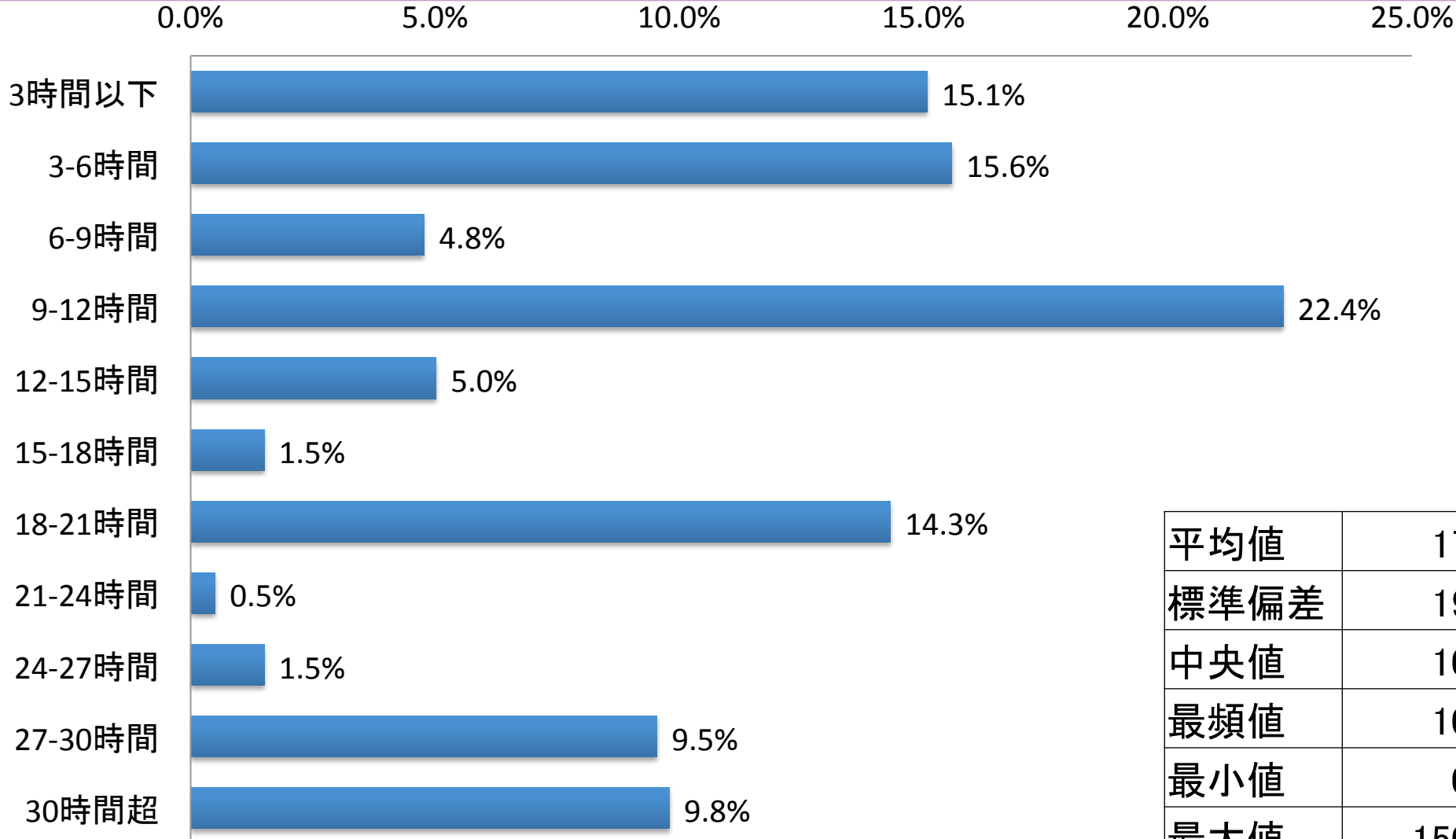


(ゲーム産業経験10年以下:n=207, ゲーム産業経験10年超:n=194, M=平均値, SD=標準偏差)



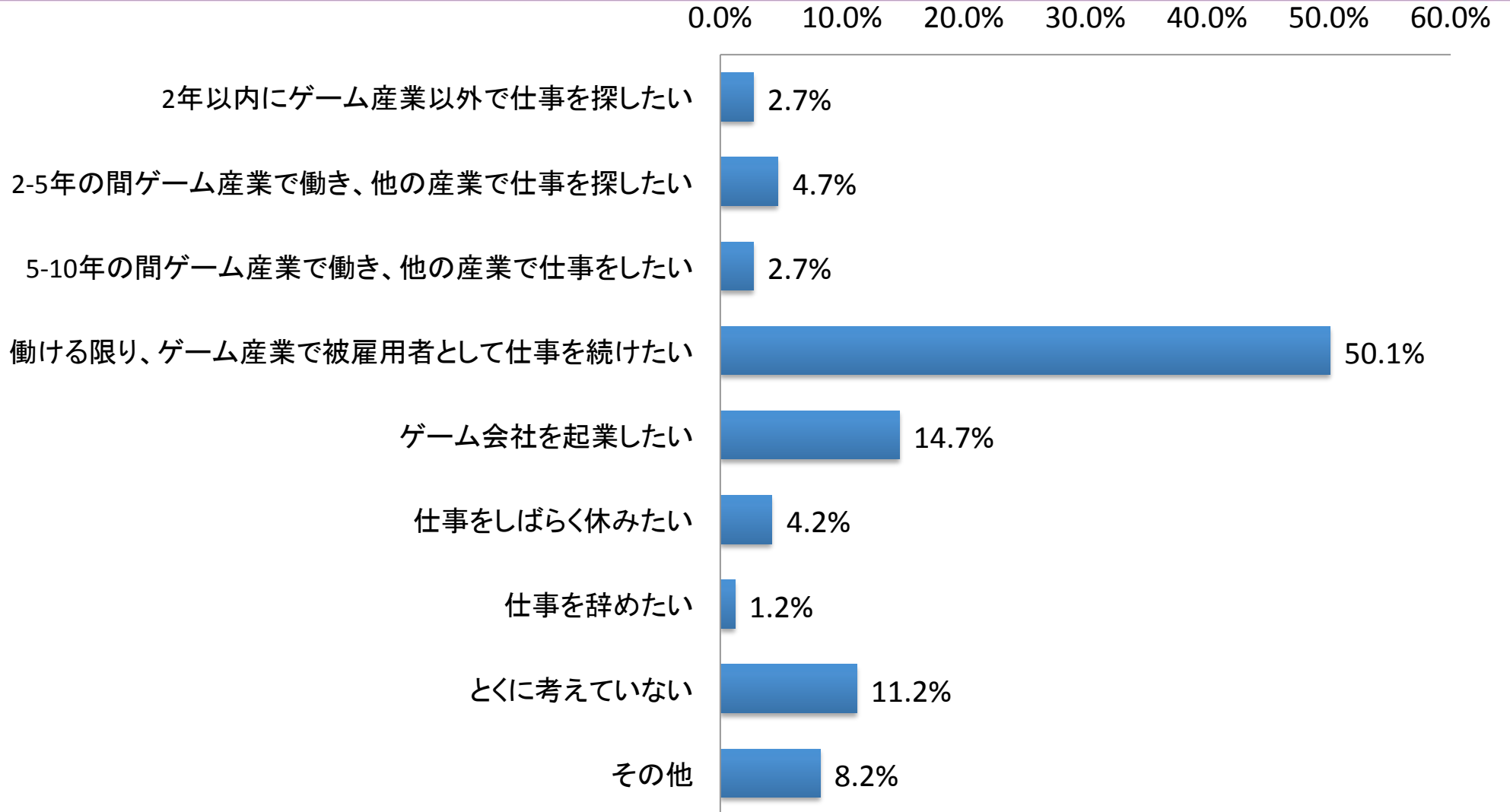
V. 今後のキャリアとゲーム産業 について

Q34.あなたは、勤務時間以外に、1ヶ月でどのくらいの時間を自己研鑽に費やしていますか。



| | |
|------|--------|
| 平均値 | 17.02 |
| 標準偏差 | 19.81 |
| 中央値 | 10.00 |
| 最頻値 | 10.00 |
| 最小値 | 0.00 |
| 最大値 | 150.00 |

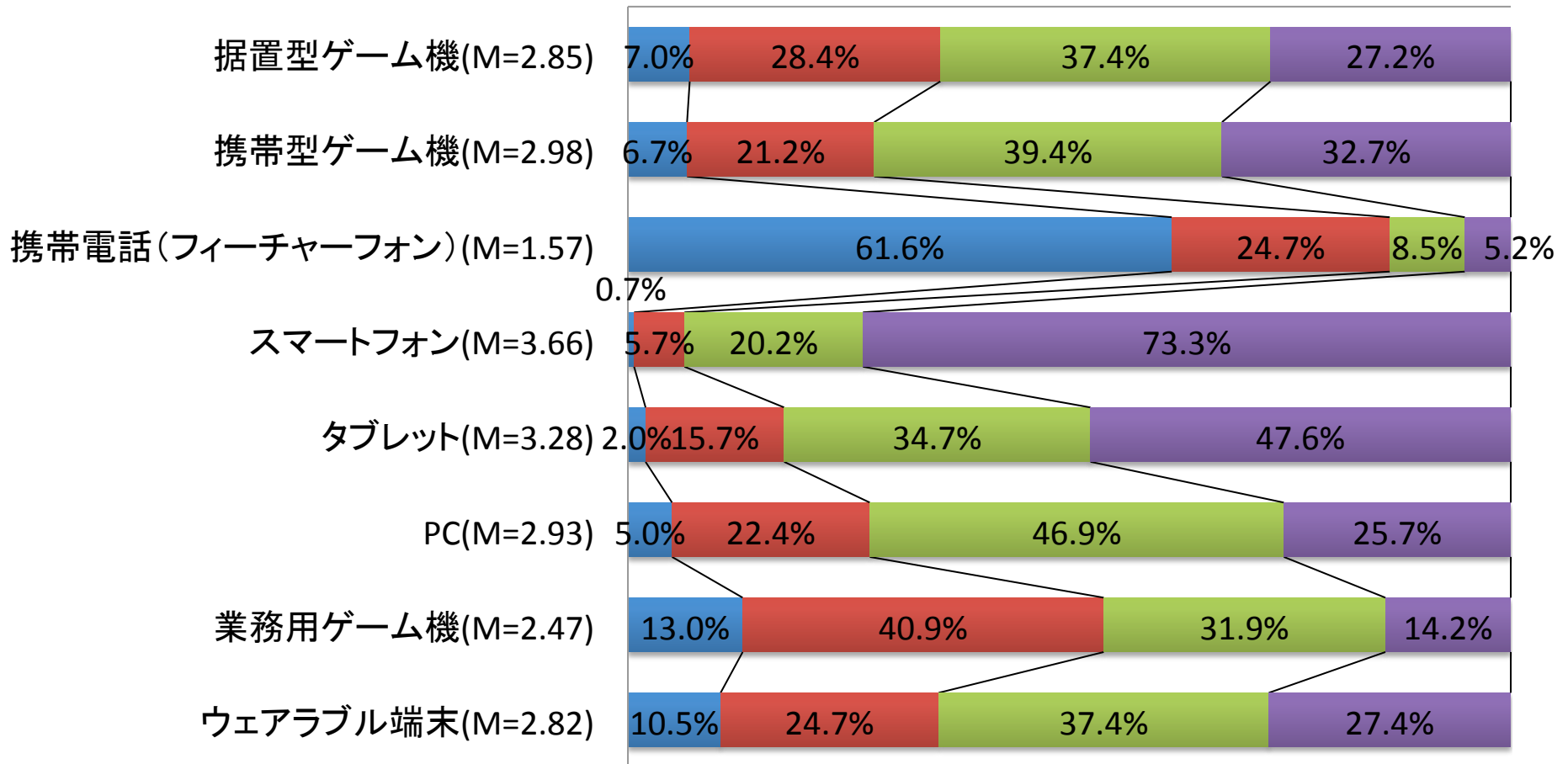
Q35.あなたは今後どのように仕事をしたいと思いますか。



Q36①. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、あなたが重要だと思うプラットフォームについてお伺いします。



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



■ まったく重要ではない (1点) ■ あまり重要ではない (2点) ■ やや重要である (3点) ■ とても重要である (4点)



(n=401, M=平均値)

Q36②. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、あなたが重要だと思うプラットフォームについてお伺いします。【性別】



| | 男 | | 女 | | t 値 |
|-----------------|------|------|------|------|------------------|
| | M | SD | M | SD | |
| 据置型ゲーム機 | 2.85 | 0.93 | 2.81 | 0.74 | 0.40 <i>n.s.</i> |
| 携帯型ゲーム機 | 2.96 | 0.92 | 3.10 | 0.79 | 1.13 <i>n.s.</i> |
| 携帯電話(フィーチャーフォン) | 1.55 | 0.85 | 1.69 | 0.86 | 1.12 <i>n.s.</i> |
| スマートフォン | 3.67 | 0.63 | 3.59 | 0.59 | 0.99 <i>n.s.</i> |
| タブレット | 3.28 | 0.82 | 3.28 | 0.70 | 0.04 <i>n.s.</i> |
| PC | 2.94 | 0.83 | 2.88 | 0.77 | 0.53 <i>n.s.</i> |
| 業務用ゲーム機 | 2.47 | 0.89 | 2.50 | 0.88 | 0.24 <i>n.s.</i> |
| ウェアラブル端末 | 2.90 | 0.95 | 2.34 | 0.87 | 4.17 *** |

*** $p < .001$

Q36③. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、あなたが重要だと思えるプラットフォームについてお伺いします。【ゲーム産業経験別】

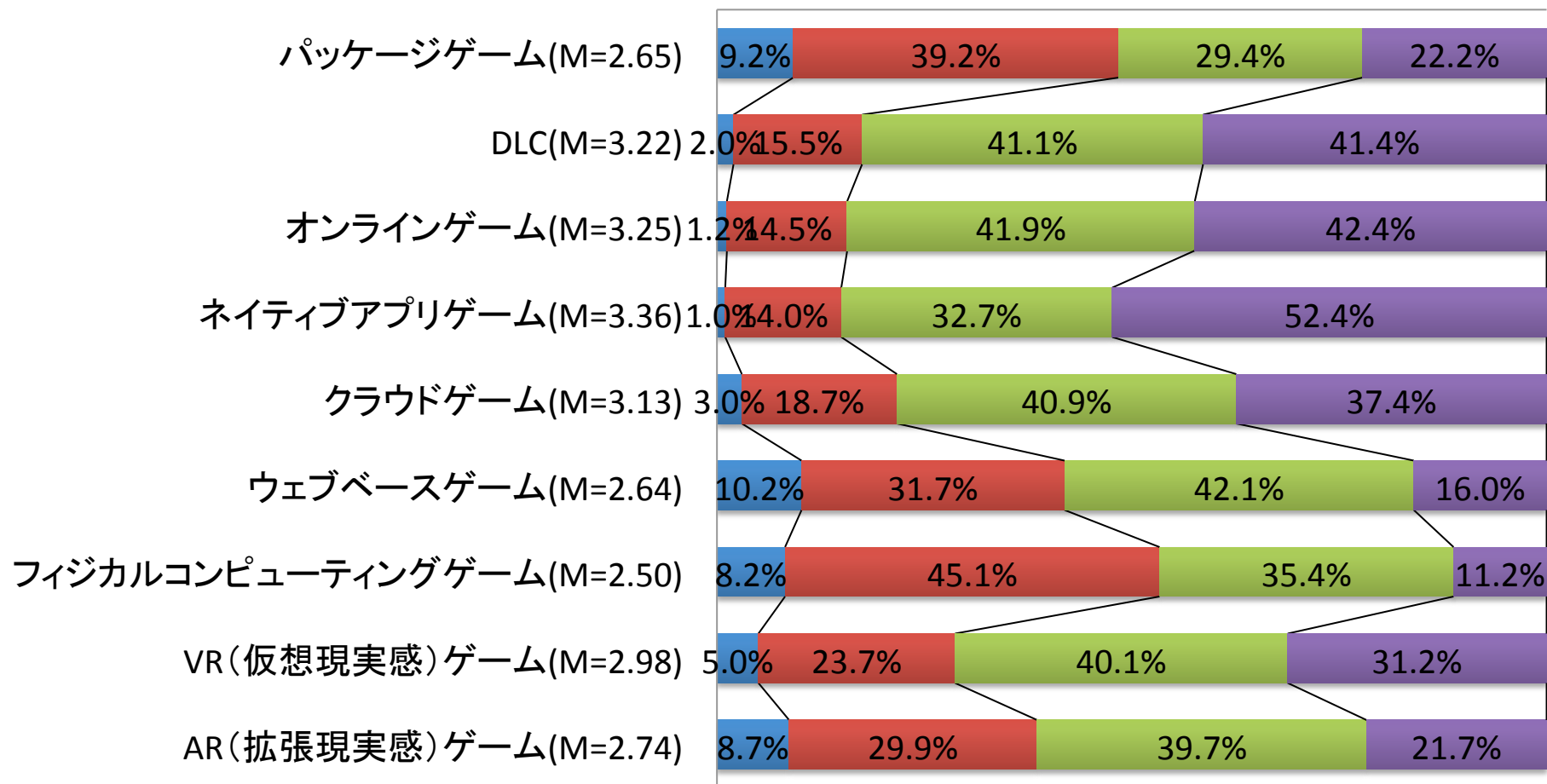


| | 10年以下 | | 10年超 | | t 値 |
|-----------------|-------|------|------|------|------------------|
| | M | SD | M | SD | |
| 据置型ゲーム機 | 2.86 | 0.90 | 2.84 | 0.91 | 0.17 <i>n.s.</i> |
| 携帯型ゲーム機 | 2.98 | 0.94 | 2.98 | 0.86 | 0.01 <i>n.s.</i> |
| 携帯電話(フィーチャーフォン) | 1.57 | 0.84 | 1.58 | 0.87 | 0.20 <i>n.s.</i> |
| スマートフォン | 3.62 | 0.65 | 3.70 | 0.59 | 1.26 <i>n.s.</i> |
| タブレット | 3.23 | 0.83 | 3.34 | 0.77 | 1.36 <i>n.s.</i> |
| PC | 2.98 | 0.82 | 2.89 | 0.83 | 1.09 <i>n.s.</i> |
| 業務用ゲーム機 | 2.45 | 0.91 | 2.50 | 0.88 | 0.57 <i>n.s.</i> |
| ウェアラブル端末 | 2.87 | 0.96 | 2.76 | 0.95 | 1.23 <i>n.s.</i> |

Q37①. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、あなたが重要だと思うゲームについてお伺いします。



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



■ まったく重要ではない (1点) ■ あまり重要ではない (2点) ■ やや重要である (3点) ■ とても重要である (4点)



(n=401, M=平均値)

Q37②. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、
あなたが重要だと思うゲームについてお伺いします。【性別】



| | 男 | | 女 | | t 値 |
|-------------------|------|------|------|------|------------------|
| | M | SD | M | SD | |
| パッケージゲーム | 2.62 | 0.94 | 2.81 | 0.83 | 1.61 <i>n.s.</i> |
| DLC | 3.20 | 0.78 | 3.33 | 0.76 | 1.15 <i>n.s.</i> |
| オンラインゲーム | 3.26 | 0.76 | 3.22 | 0.68 | 0.36 <i>n.s.</i> |
| ネイティブアプリゲーム | 3.39 | 0.75 | 3.19 | 0.81 | 1.91 <i>n.s.</i> |
| クラウドゲーム | 3.11 | 0.82 | 3.21 | 0.81 | 0.80 <i>n.s.</i> |
| ウェブベースゲーム | 2.66 | 0.87 | 2.48 | 0.84 | 1.48 <i>n.s.</i> |
| フィジカルコンピューティングゲーム | 2.51 | 0.80 | 2.41 | 0.82 | 0.85 <i>n.s.</i> |
| VR(仮想現実感)ゲーム | 2.98 | 0.88 | 2.95 | 0.80 | 0.26 <i>n.s.</i> |
| AR(拡張現実感)ゲーム | 2.72 | 0.91 | 2.86 | 0.83 | 1.17 <i>n.s.</i> |

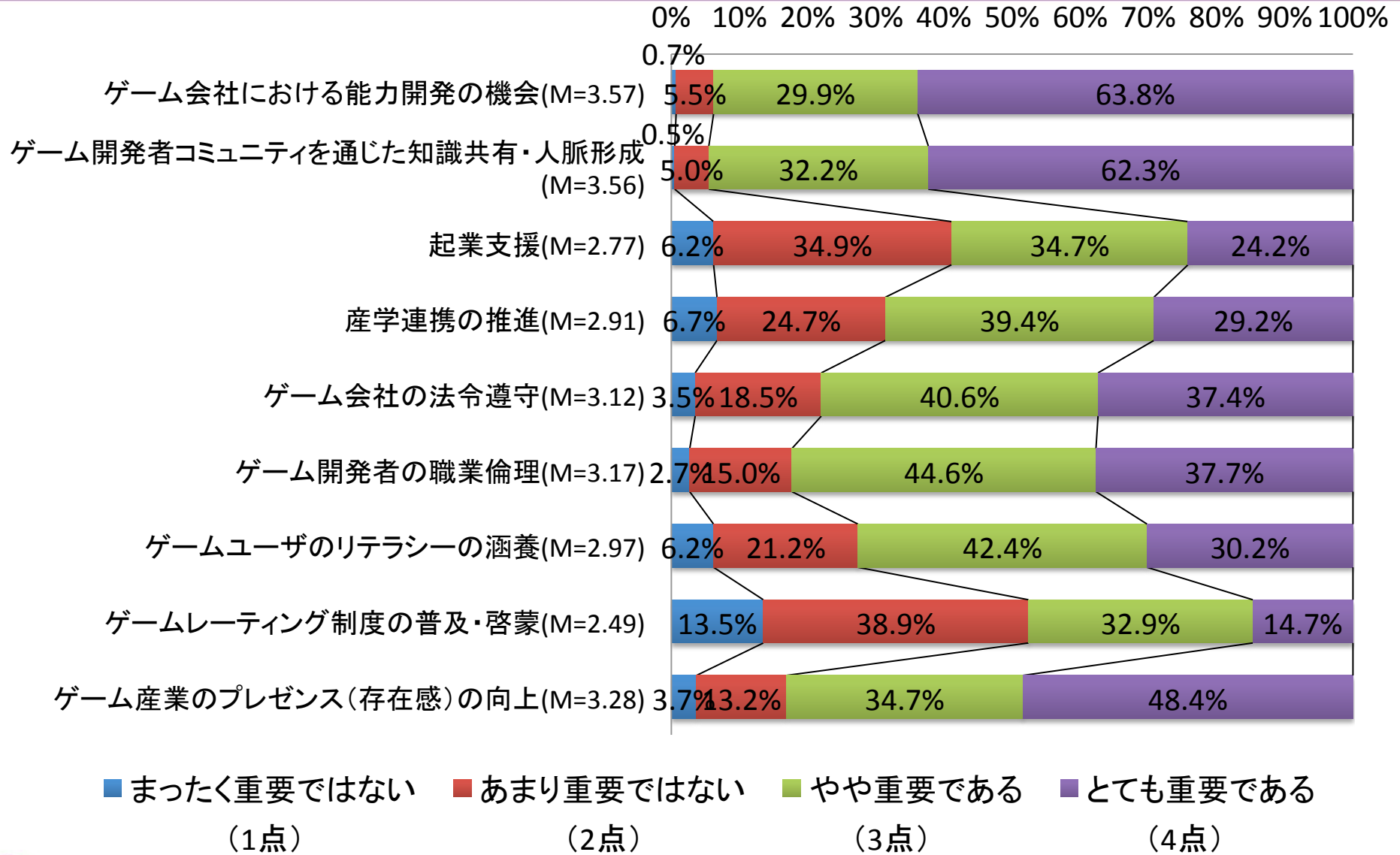
Q37③. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、あなたが重要だと思うゲームについてお伺いします。【ゲーム産業経験別】



| | 10年以下 | | 10年超 | | t 値 |
|-------------------|-------|------|------|------|------------------|
| | M | SD | M | SD | |
| パッケージゲーム | 2.71 | 0.91 | 2.58 | 0.94 | 1.33 <i>n.s.</i> |
| DLC | 3.14 | 0.81 | 3.31 | 0.73 | 2.26 * |
| オンラインゲーム | 3.23 | 0.75 | 3.28 | 0.75 | 0.76 <i>n.s.</i> |
| ネイティブアプリゲーム | 3.34 | 0.73 | 3.39 | 0.78 | 0.71 <i>n.s.</i> |
| クラウドゲーム | 3.06 | 0.85 | 3.20 | 0.78 | 1.64 <i>n.s.</i> |
| ウェブベースゲーム | 2.57 | 0.86 | 2.72 | 0.88 | 1.75 <i>n.s.</i> |
| フィジカルコンピューティングゲーム | 2.56 | 0.80 | 2.43 | 0.79 | 1.66 <i>n.s.</i> |
| VR(仮想現実感)ゲーム | 3.10 | 0.87 | 2.85 | 0.85 | 2.93 ** |
| AR(拡張現実感)ゲーム | 2.81 | 0.91 | 2.68 | 0.87 | 1.47 <i>n.s.</i> |

* $p < .05$, ** $p < .01$

Q38①. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、あなたが重要だと思う人材育成や、ゲームと社会との関わりについてお伺いします。



(n=401, M=平均値)

Q38②. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、あなたが重要だと思う人材育成や、ゲームと社会との関わりについてお伺いします。【性別】



| | 男 | | 女 | | t 値 |
|-------------------------------|------|------|------|------|------------------|
| | M | SD | M | SD | |
| ゲーム会社における能力開発の機会 | 3.58 | 0.63 | 3.52 | 0.68 | 0.67 <i>n.s.</i> |
| ゲーム開発者コミュニティを通じた 知識共有・人脈形成 | 3.58 | 0.61 | 3.48 | 0.63 | 1.09 <i>n.s.</i> |
| 起業支援 | 2.78 | 0.90 | 2.71 | 0.82 | 0.57 <i>n.s.</i> |
| 産学連携の推進 | 2.88 | 0.89 | 3.07 | 0.90 | 1.46 <i>n.s.</i> |
| ゲーム会社の法令遵守 | 3.10 | 0.83 | 3.22 | 0.82 | 1.04 <i>n.s.</i> |
| ゲーム開発者の職業倫理 | 3.16 | 0.77 | 3.22 | 0.82 | 0.55 <i>n.s.</i> |
| ゲームユーザのリテラシーの涵養 | 2.94 | 0.88 | 3.09 | 0.82 | 1.14 <i>n.s.</i> |
| ゲームレーティング制度の普及・啓蒙 | 2.45 | 0.90 | 2.69 | 0.90 | 1.84 <i>n.s.</i> |
| ゲーム産業のプレゼンス(存在感)の向上 | 3.27 | 0.84 | 3.29 | 0.82 | 0.16 <i>n.s.</i> |

Q38②. 今後3年間におけるゲーム産業の成長にとって、あなたが重要だと思う
 人材育成や、ゲームと社会との関わり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 | |
| ゲーム会社における能力開発の機会 | 3.58 | 0.68 | 3.56 | 0.58 | 0.36 <i>n.s.</i> |
| ゲーム開発者コミュニティを通じた 知識共有・人脈形成 | 3.63 | 0.62 | 3.49 | 0.60 | 2.18 * |
| 起業支援 | 2.85 | 0.88 | 2.69 | 0.89 | 1.81 <i>n.s.</i> |
| 産学連携の推進 | 2.90 | 0.90 | 2.92 | 0.89 | 0.16 <i>n.s.</i> |
| ゲーム会社の法令遵守 | 3.12 | 0.87 | 3.12 | 0.79 | 0.09 <i>n.s.</i> |
| ゲーム開発者の職業倫理 | 3.16 | 0.81 | 3.19 | 0.75 | 0.34 <i>n.s.</i> |
| ゲームユーザのリテラシーの涵養 | 3.02 | 0.88 | 2.91 | 0.87 | 1.29 <i>n.s.</i> |
| ゲームレーティング制度の普及・啓蒙 | 2.49 | 0.92 | 2.48 | 0.89 | 0.09 <i>n.s.</i> |
| ゲーム産業のプレゼンス(存在感)の向上 | 3.32 | 0.79 | 3.23 | 0.88 | 1.17 <i>n.s.</i> |

* $p < .05$

Q39. ゲーム開発の仕事、働き方、職場環境、キャリア形成、生活、ゲーム産業のことなどについて、ご意見やご提案などございましたら自由にご記入ください。



(n=131, 最低単語長=2, 1761語より上位のキーワードを抽出)

調査メンバー

CEDEC運営委員会
藤原正仁(専修大学)

発行

2014年9月1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
〒105-0003 東京都港区西新橋1-22-10 西新橋アネックス3F
TEL: 03-3591-9151