

*Be Bold!*



# ゲーム開発者の生活と意識に 関するアンケート2013 (調査結果速報)

2013年8月19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

2013年7月1日～7月31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、データアナリスト、サウンド、QA、サーバ・ネットワーク運営エンジニアとして、商業ゲーム開発に携わる者

## 5. 有効回答数

473件

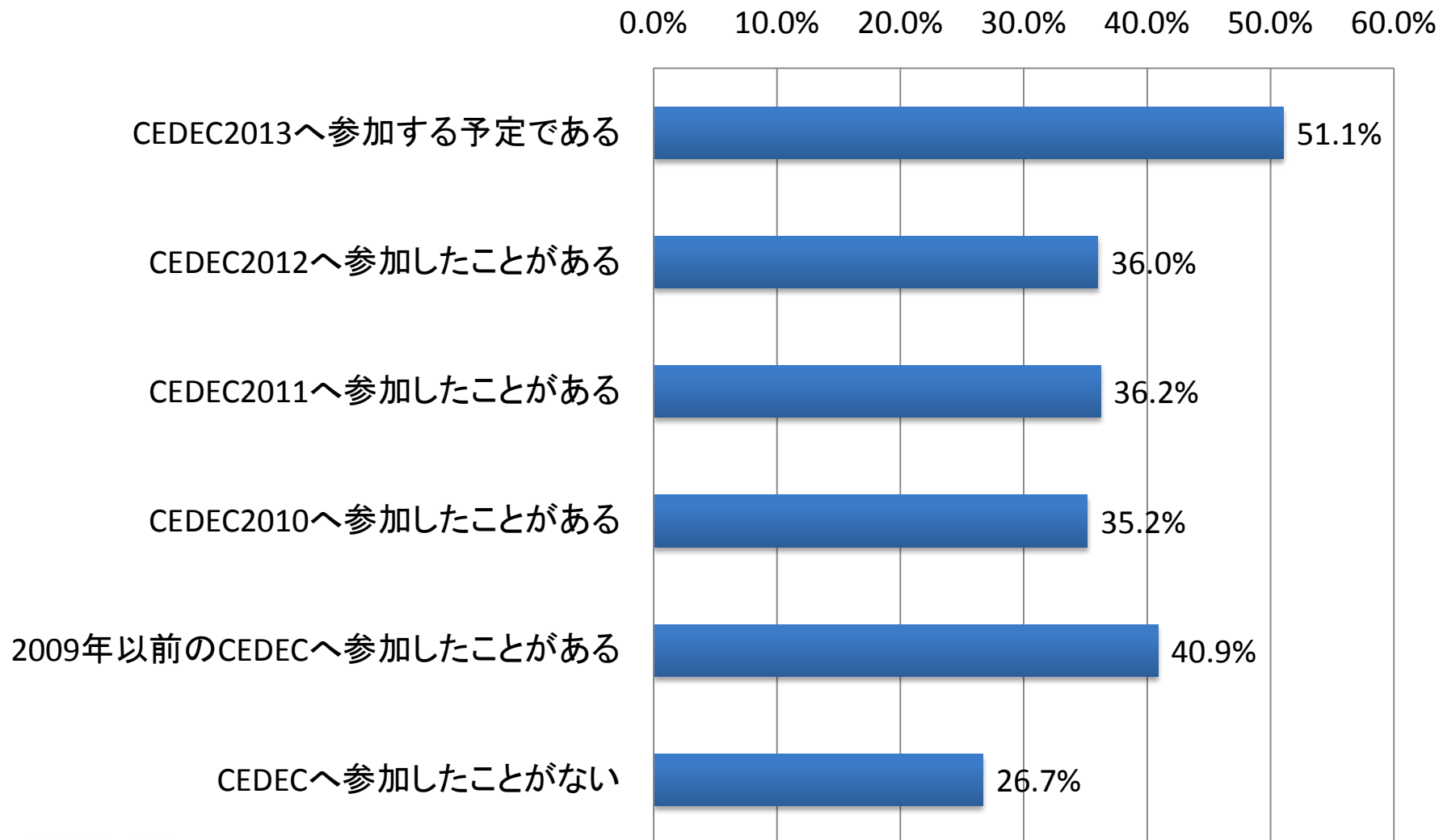
*Be Bold!*



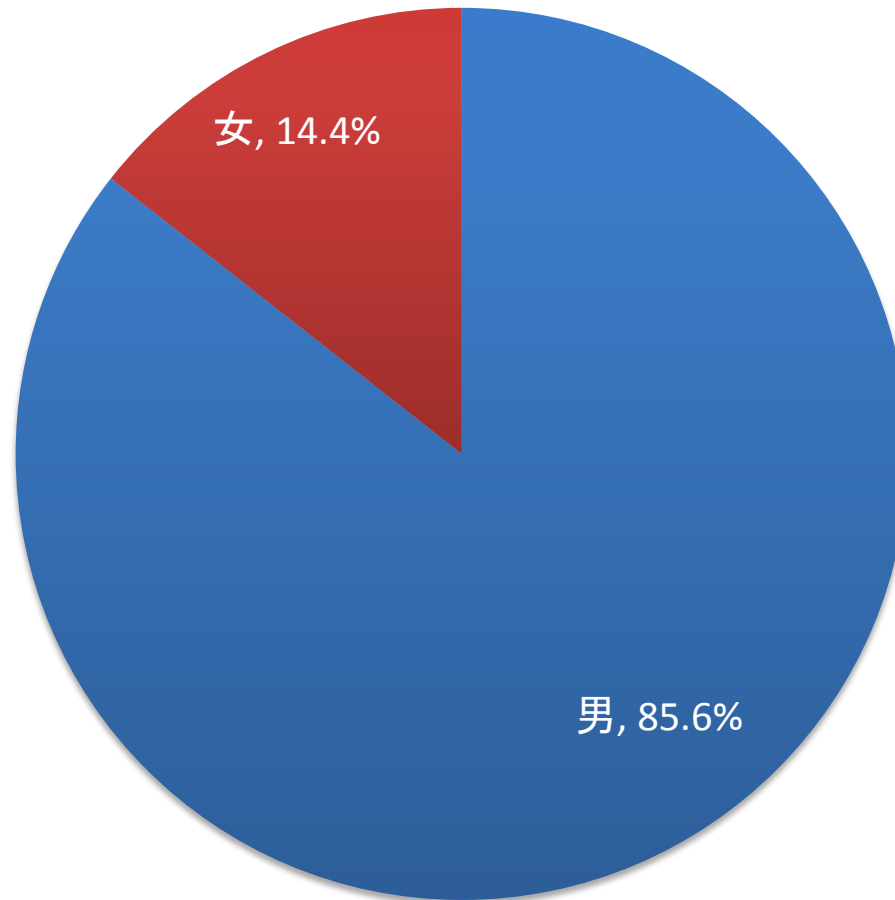
# I .あなた自身について

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のみに使用させていただきます。

# Q2.CEDECへの参加状況



# Q3.性別

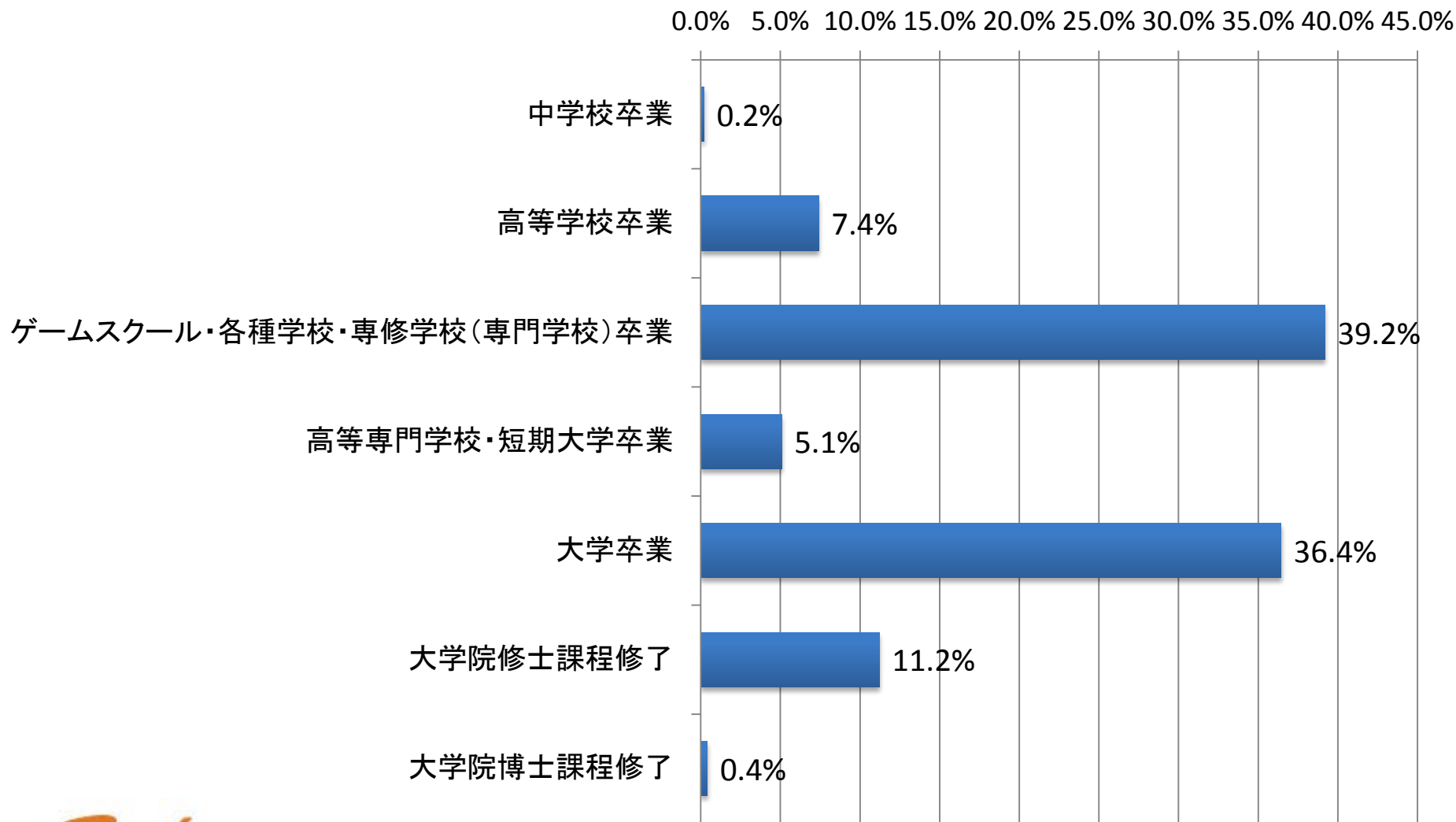


平均(歲)	33.64
標準偏差	6.25

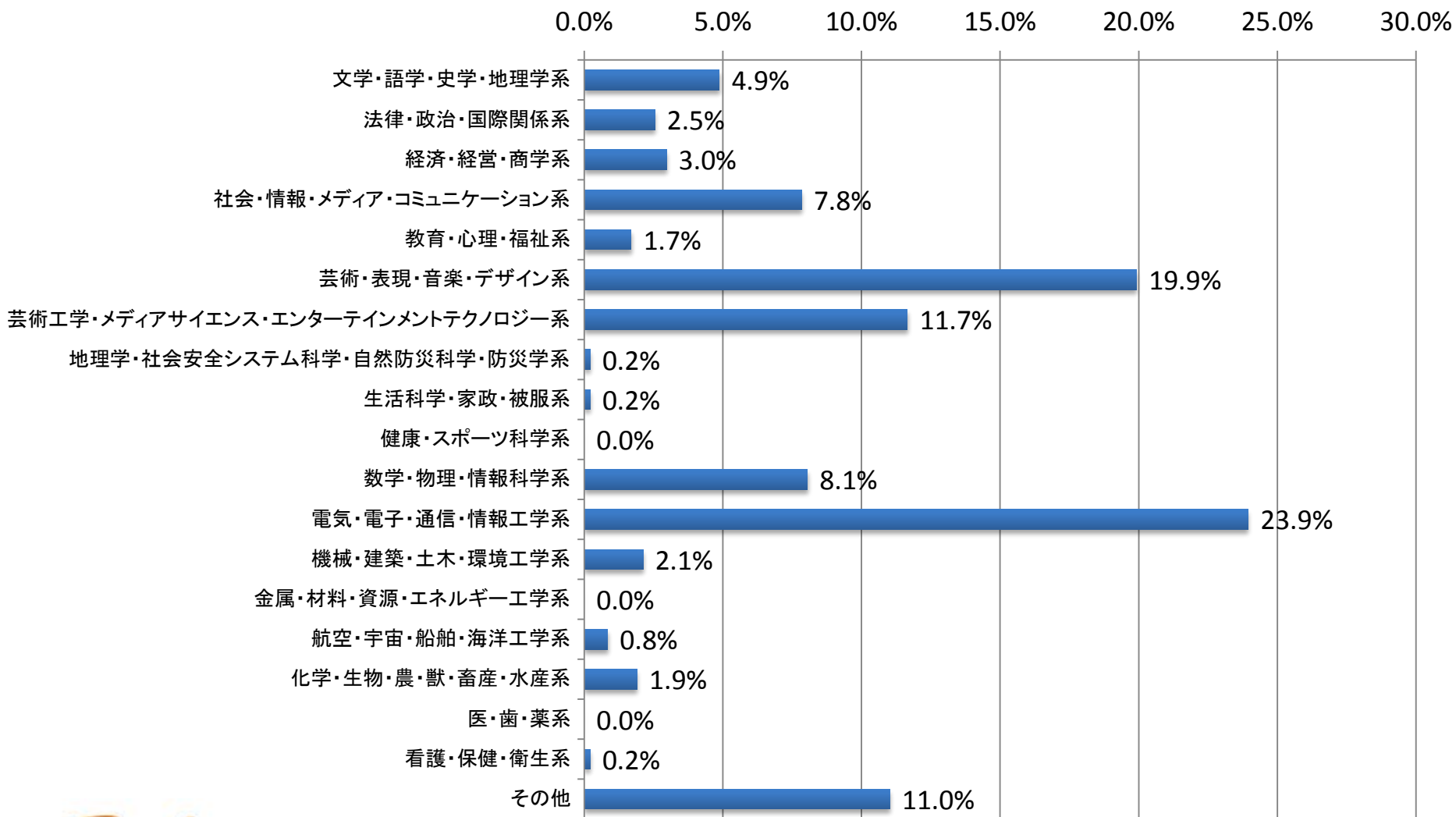
日本	99.8%
日本以外	0.2%



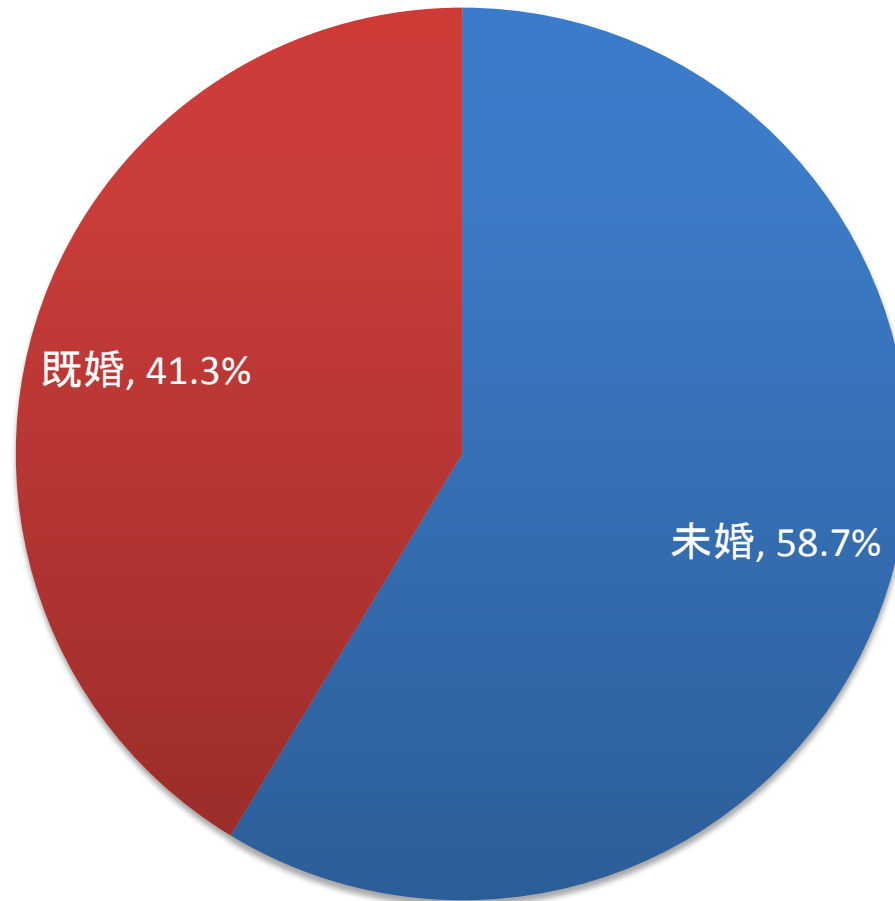
# Q6.最終学歴



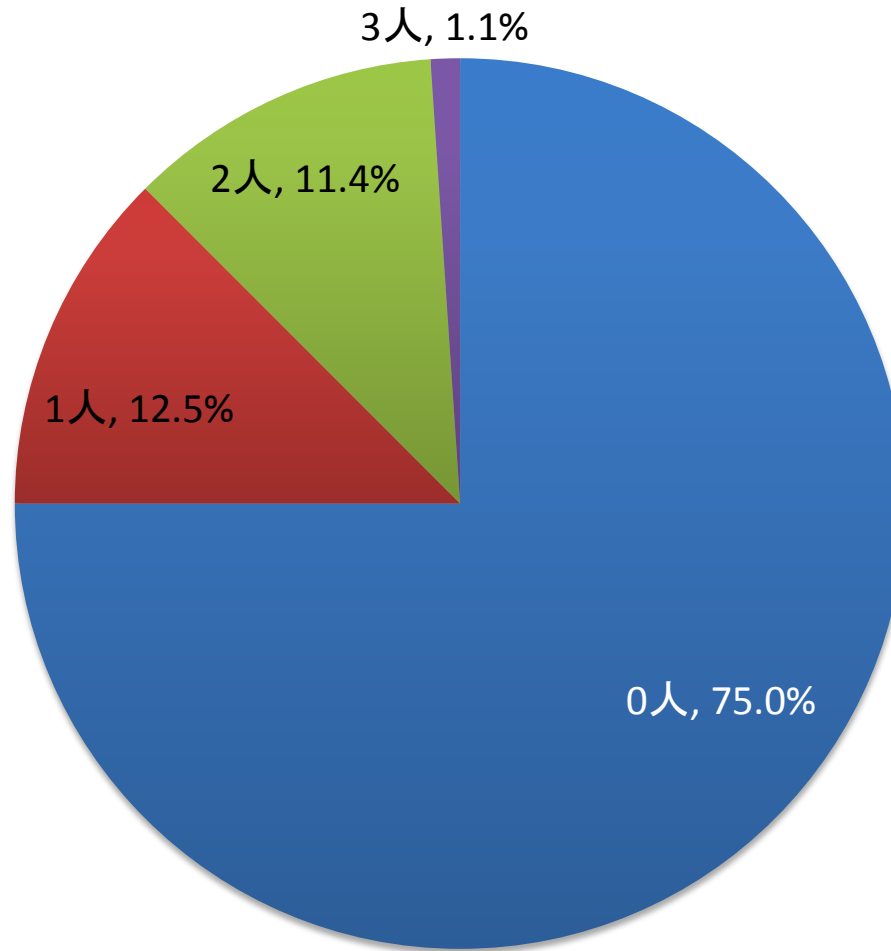
# Q7.最終学歴の学問系統



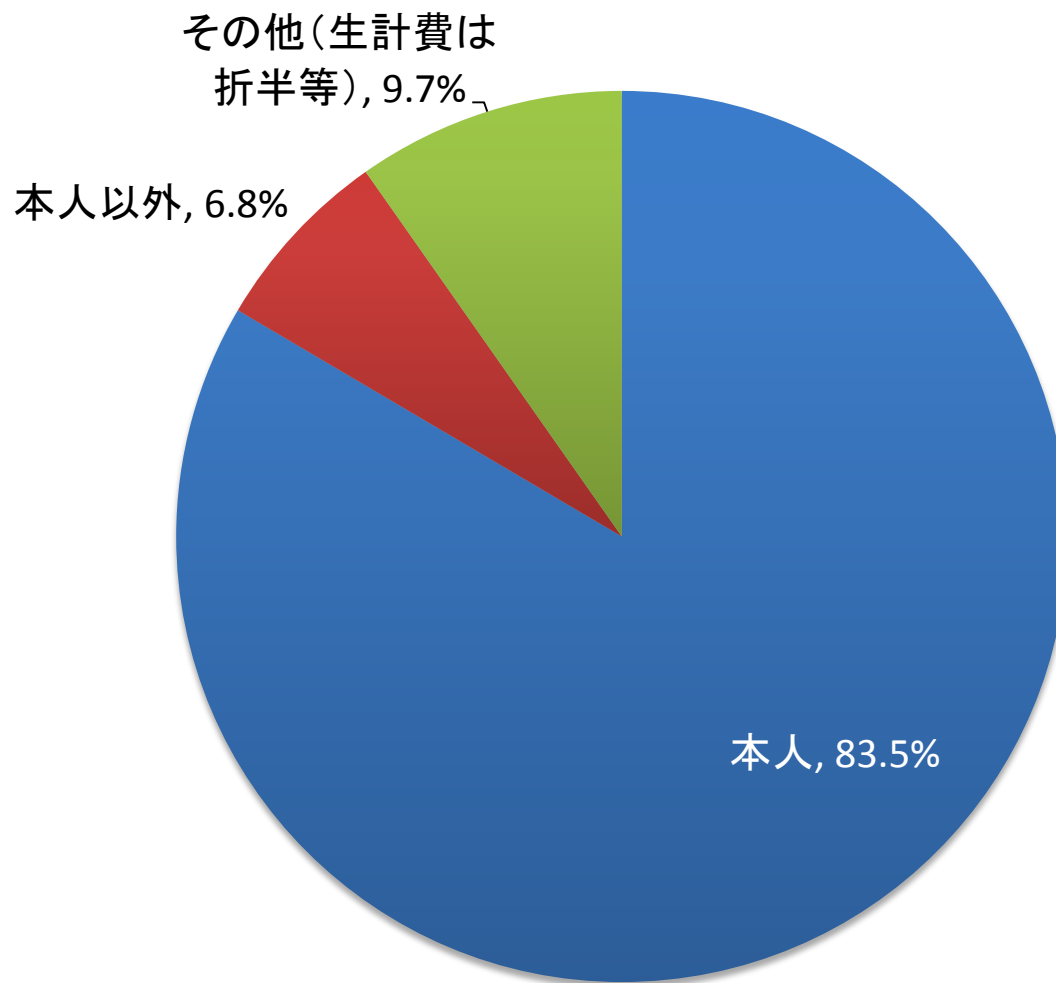
# Q8.配偶關係



# Q9.子どもの人数



# Q10.家庭での主たる生計の維持者

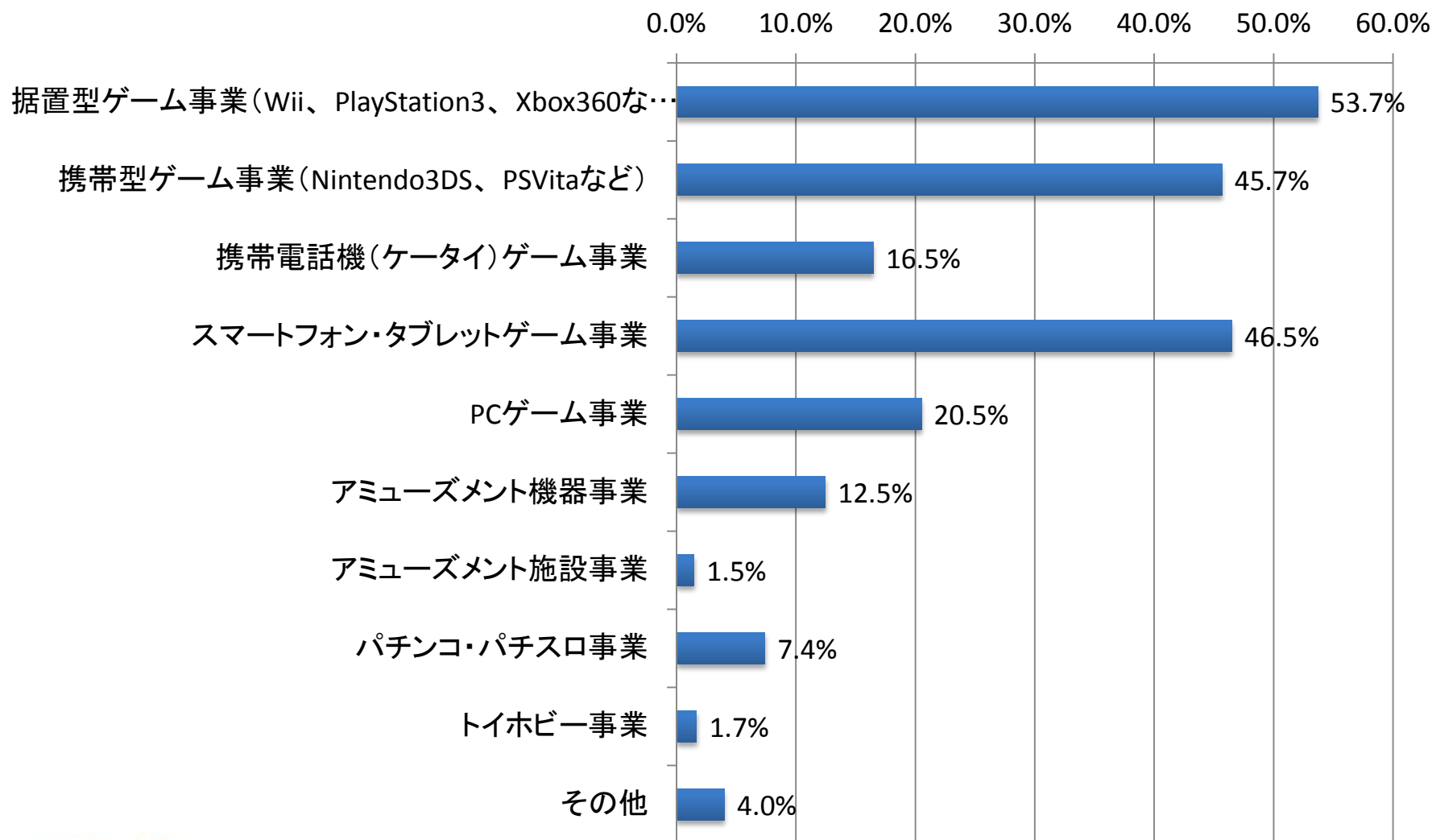


*Be Bold!*

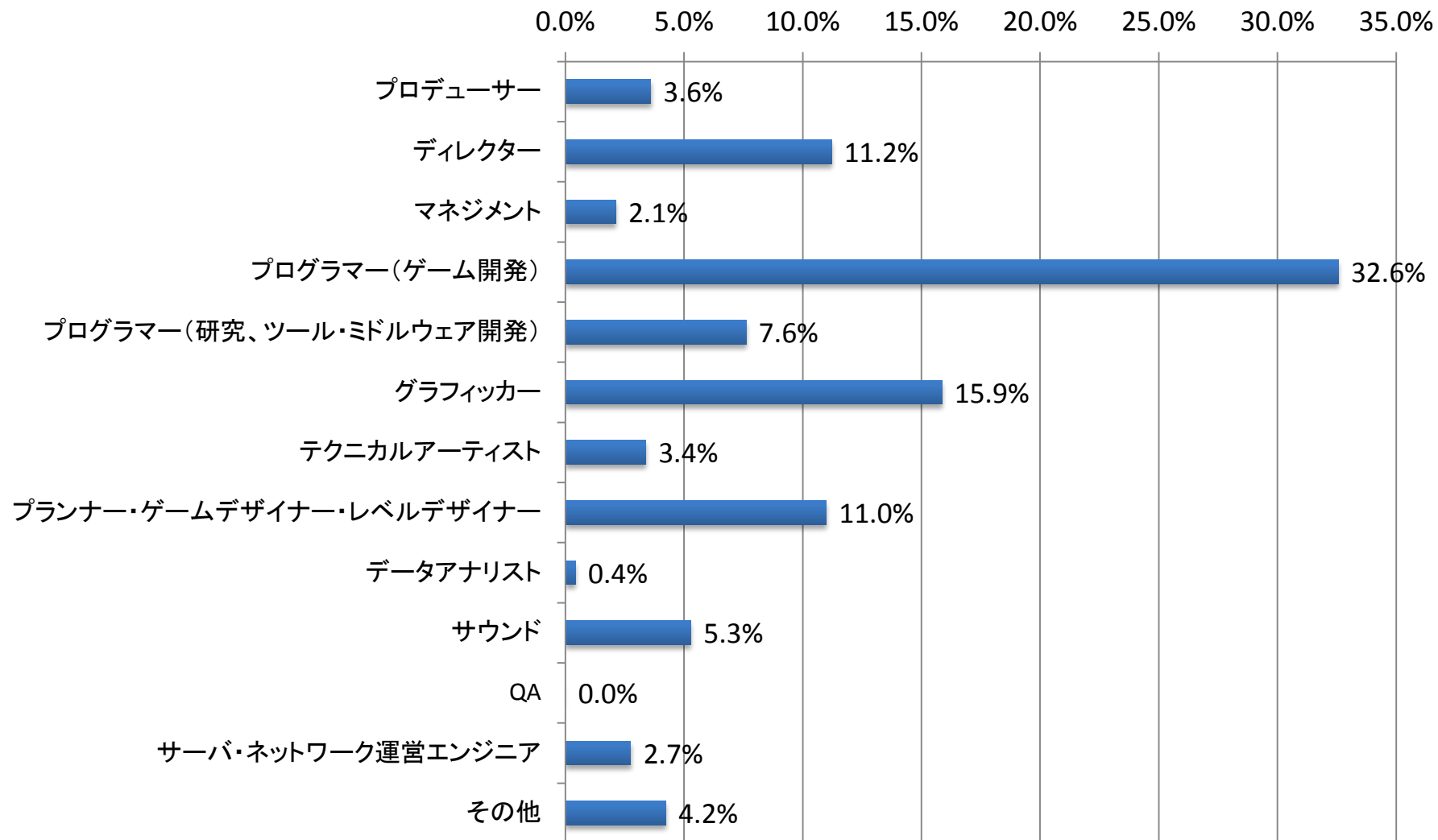


## Ⅱ.仕事について

# Q11.あなたは現在どのような事業に関わっていますか。

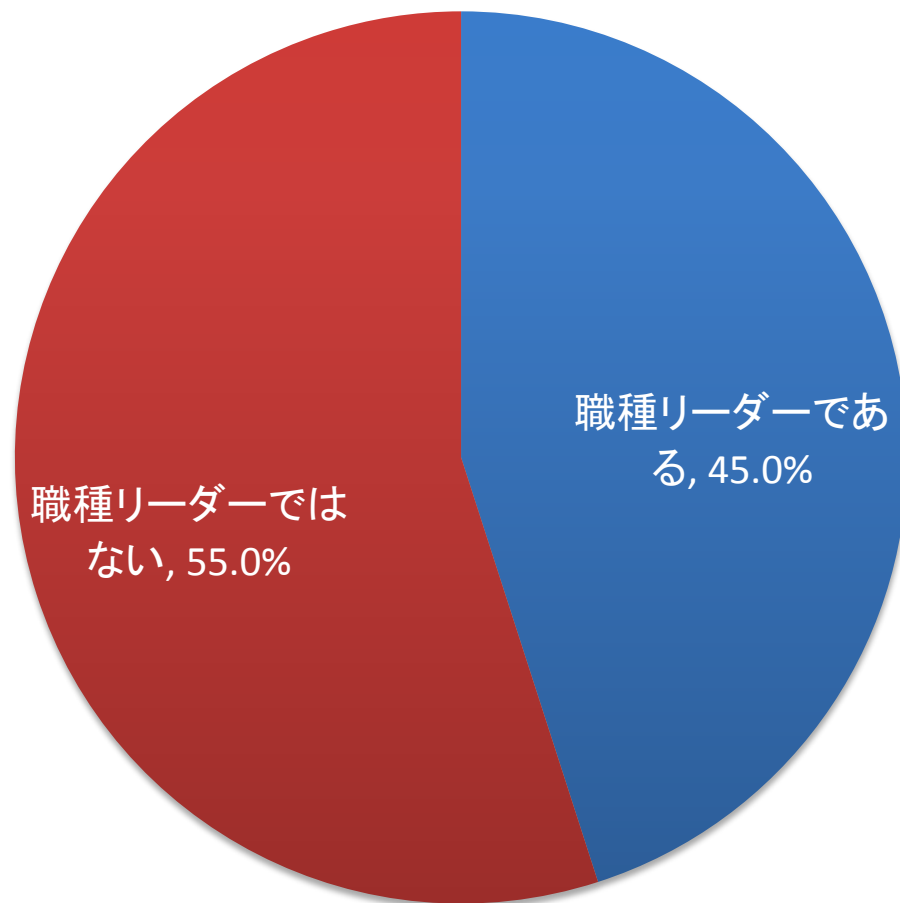


# Q12. あなたの現在の職種についてお伺いします。

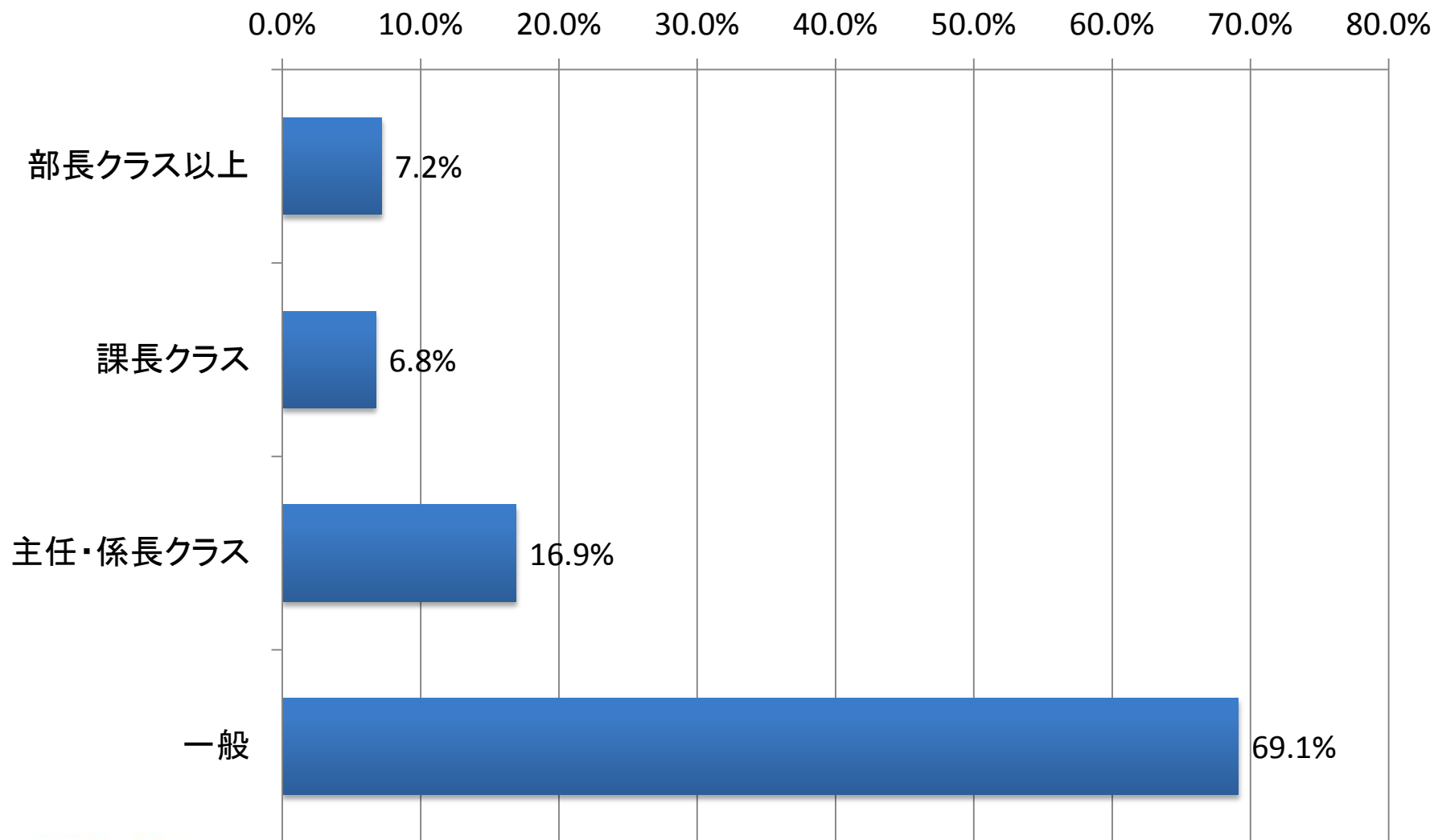




# Q13.現在の業務において、あなたは職種メンバーのリーダーを務めていますか。



# 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  
勤続年月数をご記入ください。



平均(年)	6.92
標準偏差	4.69

平均(月)	5.33
標準偏差	2.70

Q16.あなたのゲーム産業の経験年月数をご記入ください。



平均(年)	10.61
標準偏差	4.34

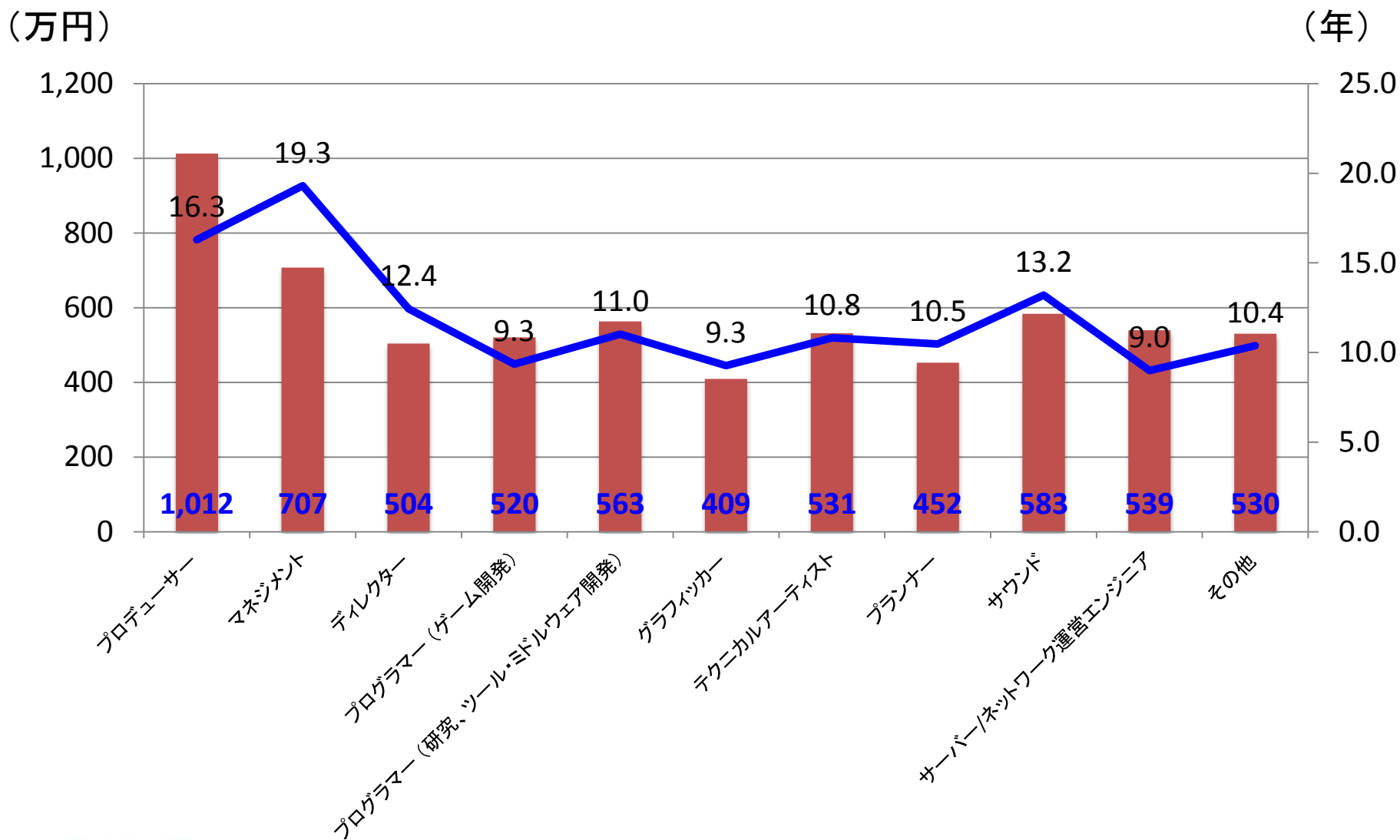
平均(月)	6.25
標準偏差	2.30

Q17①.あなたの2012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(万円)	522
標準偏差	301

# Q17②.あなたの2012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】



■ 平均年収    — 平均就業年数\*  
\* ゲーム産業での経験年数

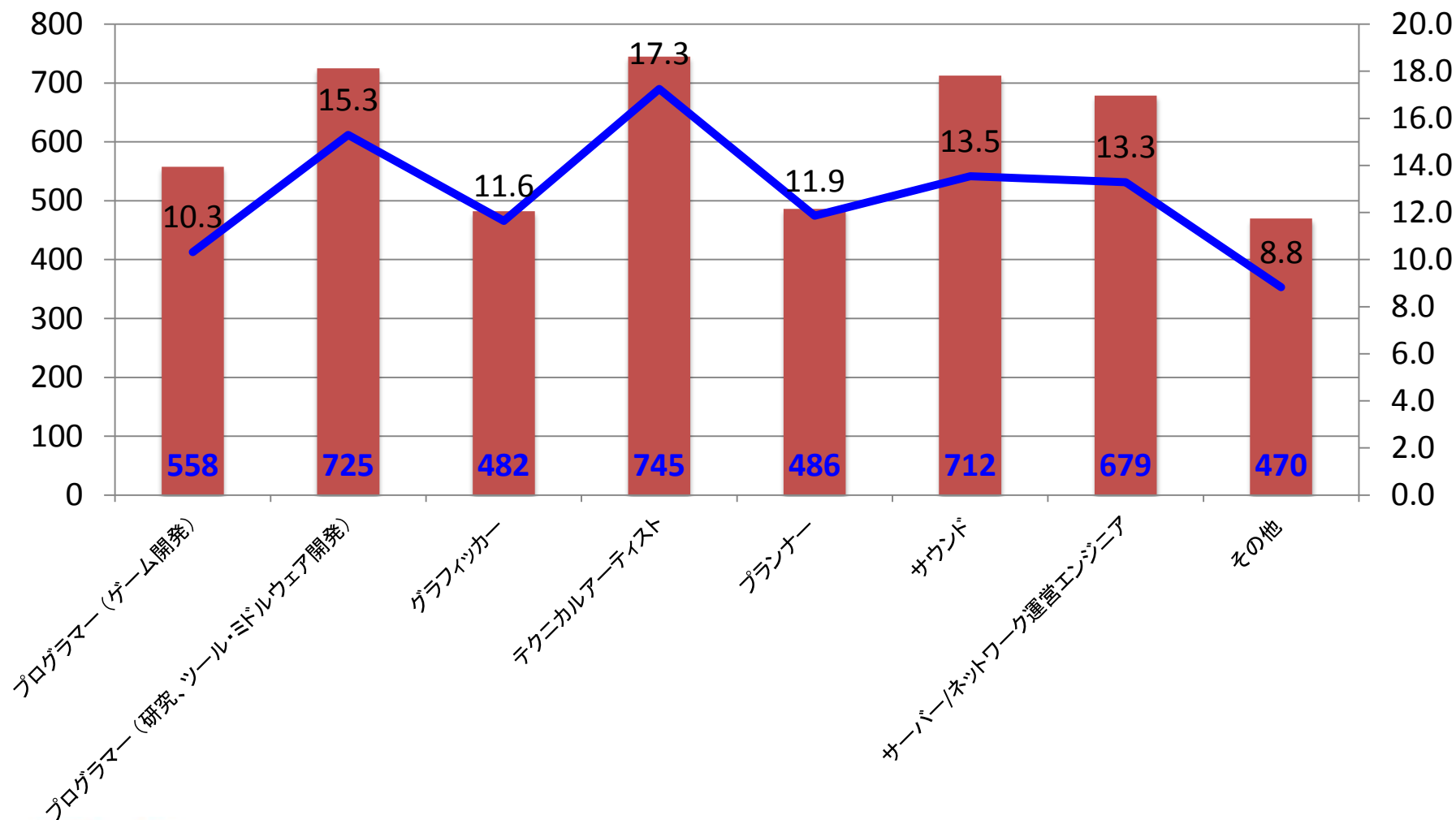
注:「データアナリスト」および「QA」は有効な回答数が得られなかったため除いています。

# Q17③.あなたの2012年1月1日～12月31日の 年収(税込額)をご記入ください。【リード】



(万円)

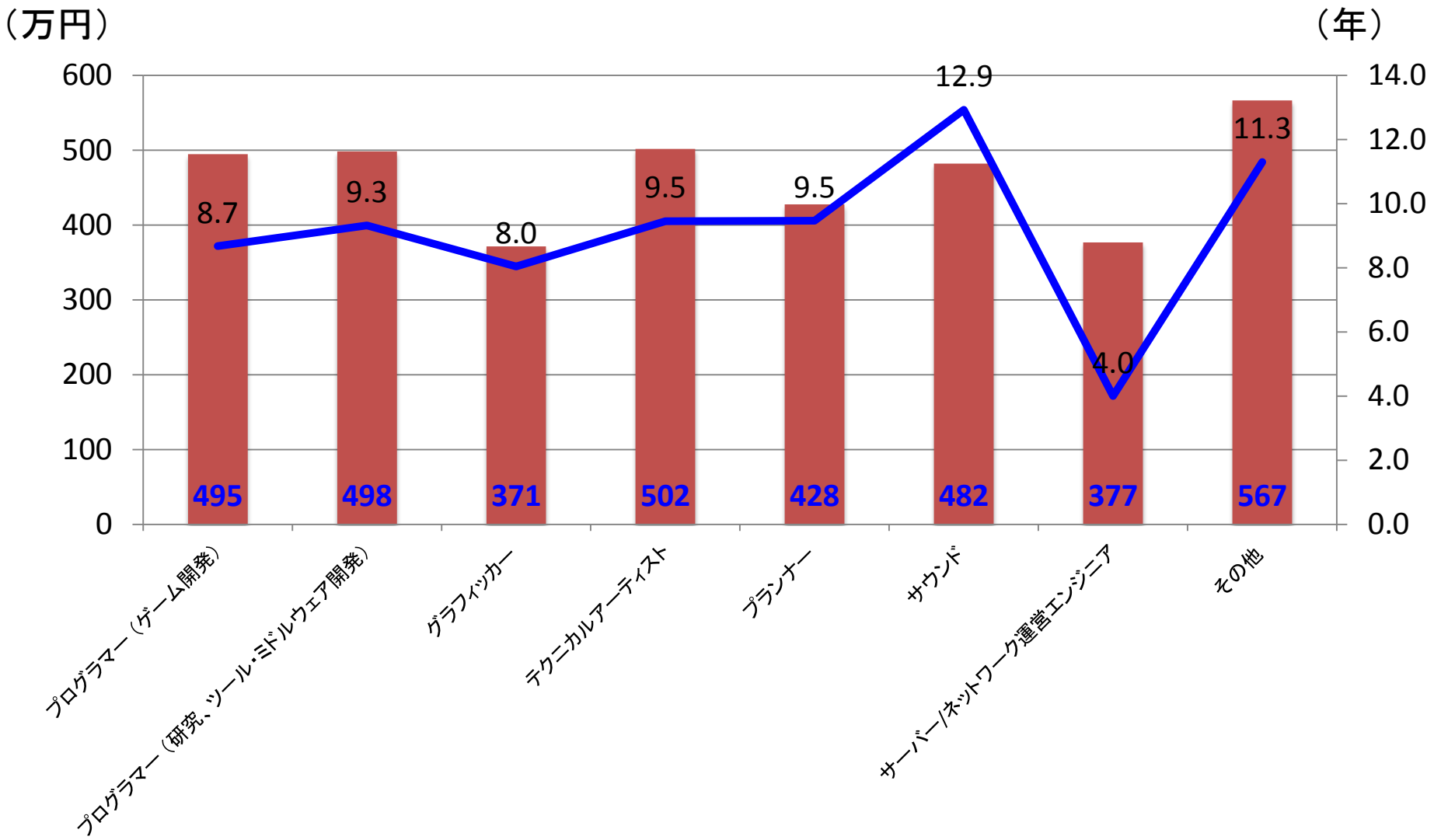
(年)



■ 平均年収    ■ 平均就業年数\*  
\* ゲーム産業での経験年数

注:「データアナリスト」および「QA」は有効な回答が得られなかったため除いています。

# Q17④.あなたの2012年1月1日～12月31日の 年収(税込額)をご記入ください。【リード以外】



■ 平均年収    — 平均就業年数\*  
\* ゲーム産業での経験年数

注:「データアナリスト」および「QA」は有効な回答が得られなかったため除いています。



*Be Bold!*

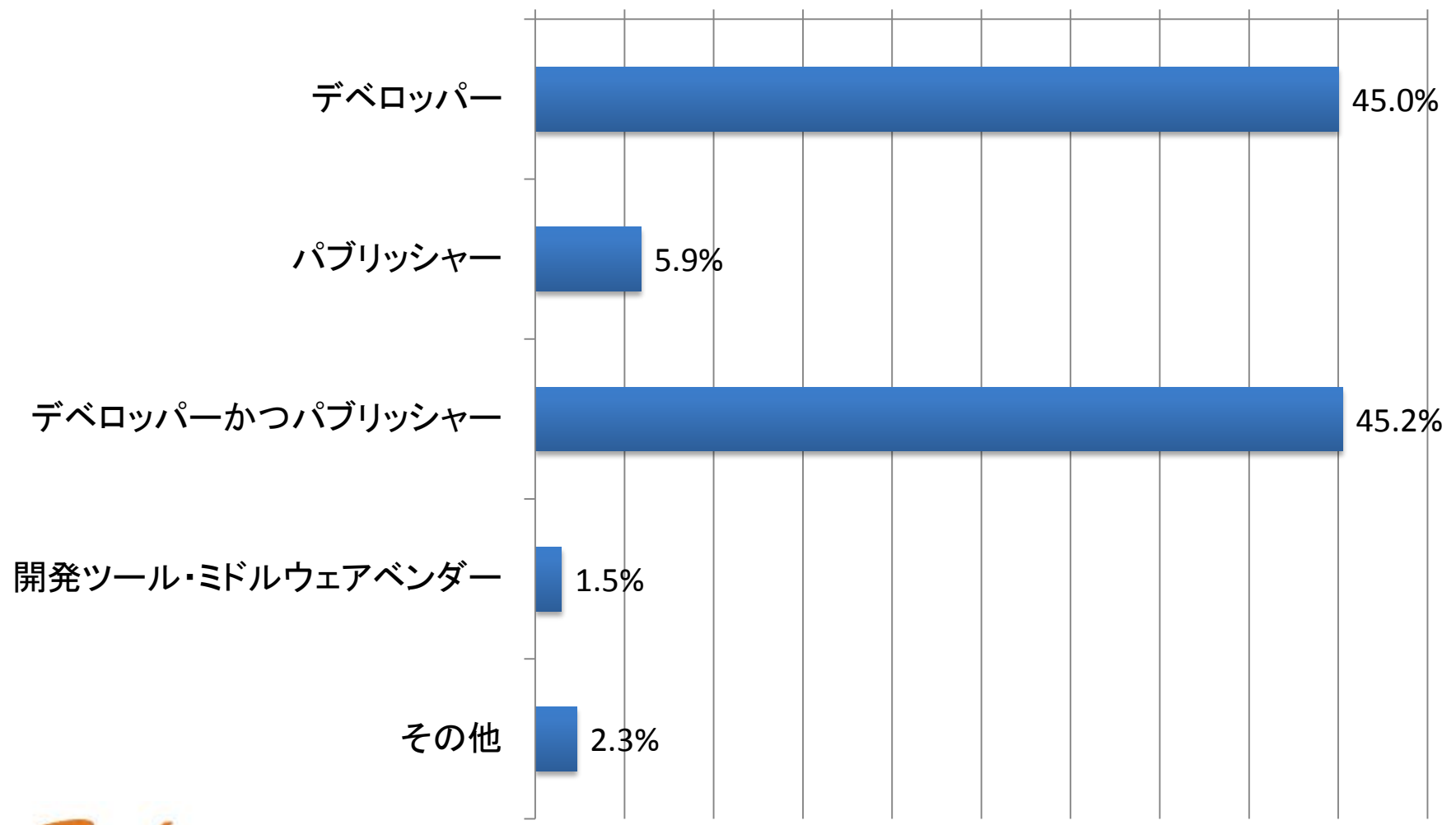


## Ⅲ.所属企業について

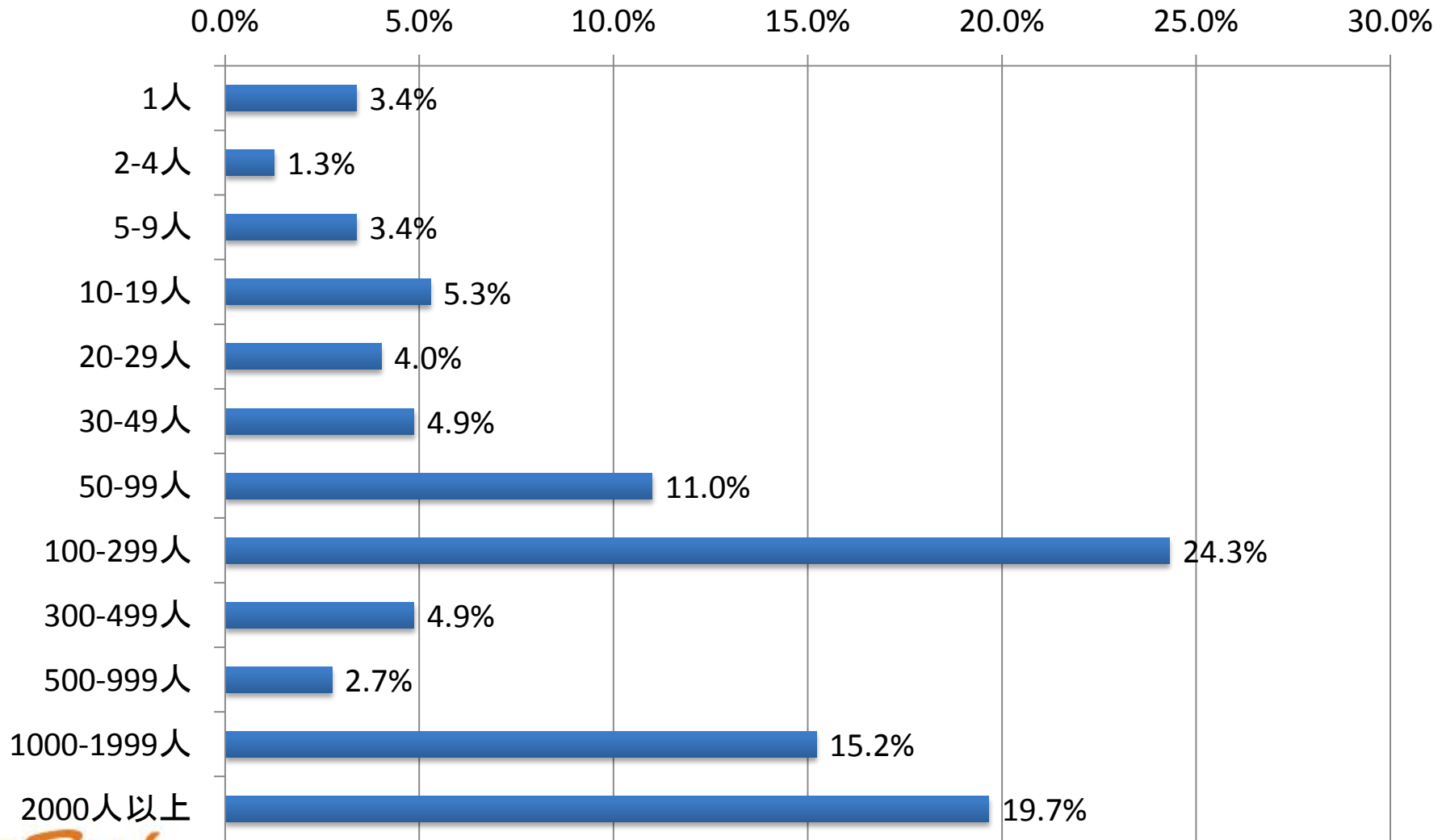
# Q18.あなたが現在勤務しているゲーム会社の事業についてお伺いします。



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



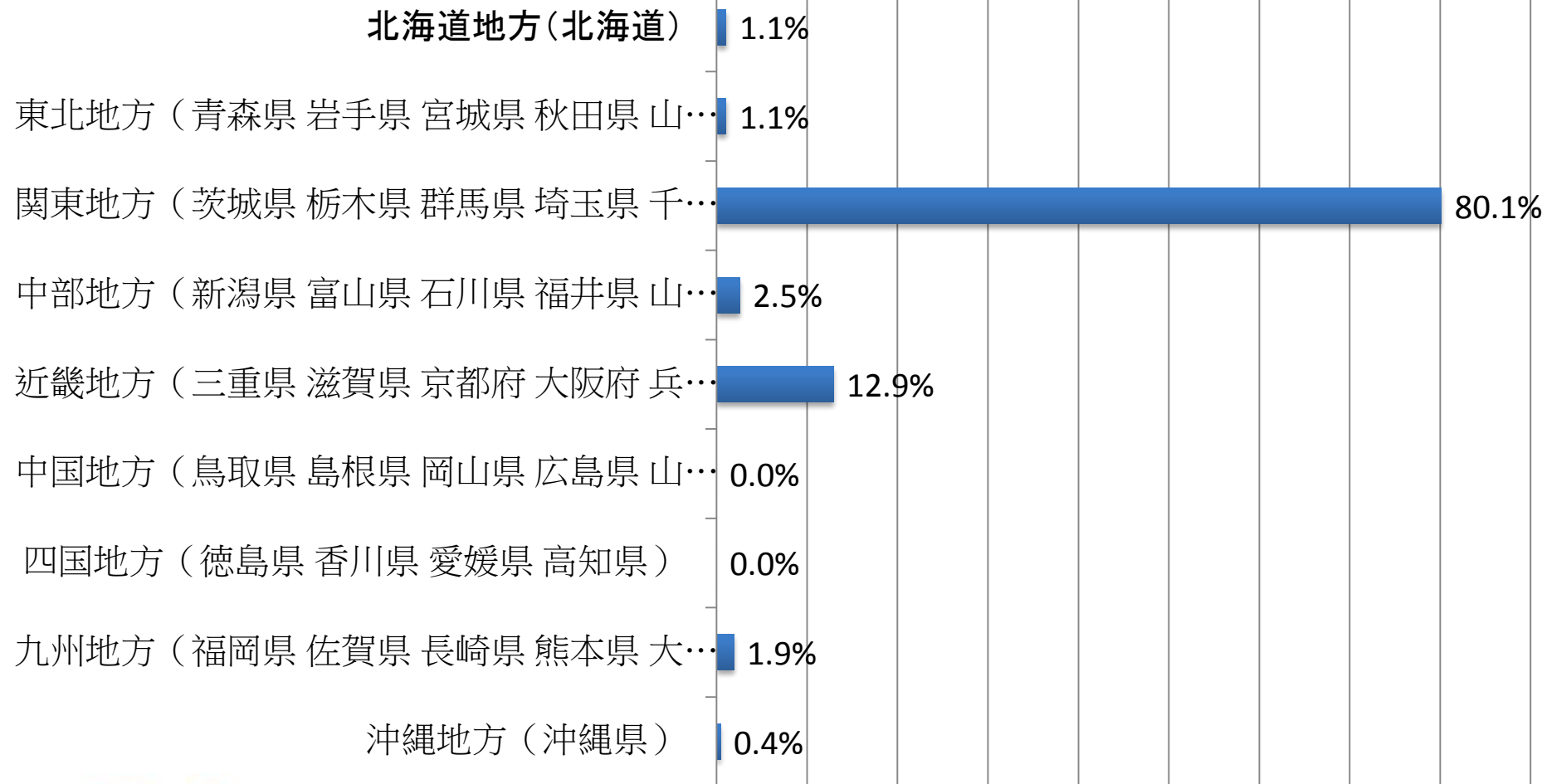
# Q19.あなたが現在勤務しているゲーム会社の従業員数についてお伺いします。



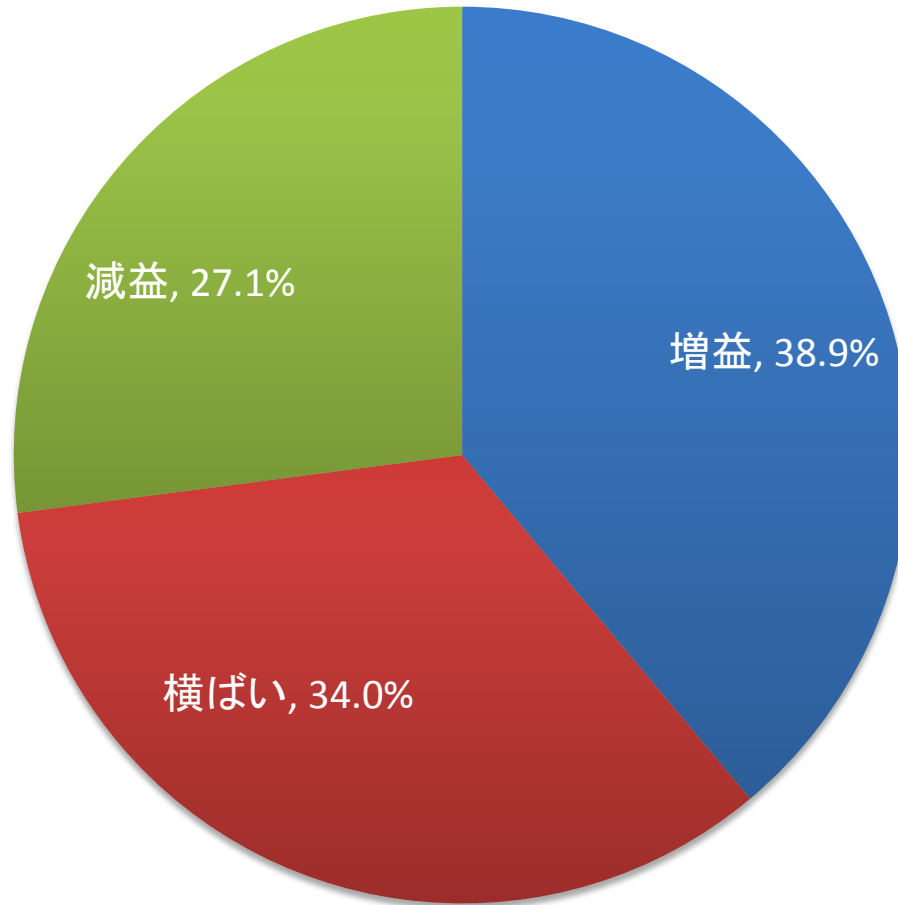
# Q20.あなたの現在の勤務地についてお伺いします。



0.0% 10.0% 20.0% 30.0% 40.0% 50.0% 60.0% 70.0% 80.0% 90.0%



Q21.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。

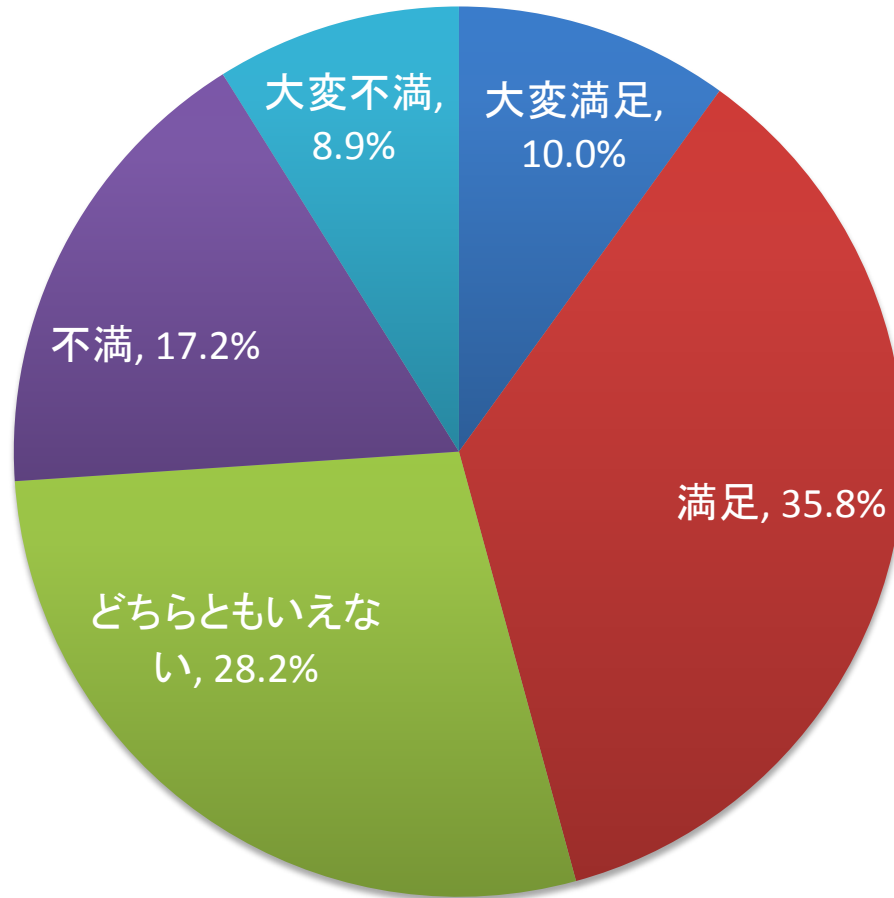


*Be Bold!*

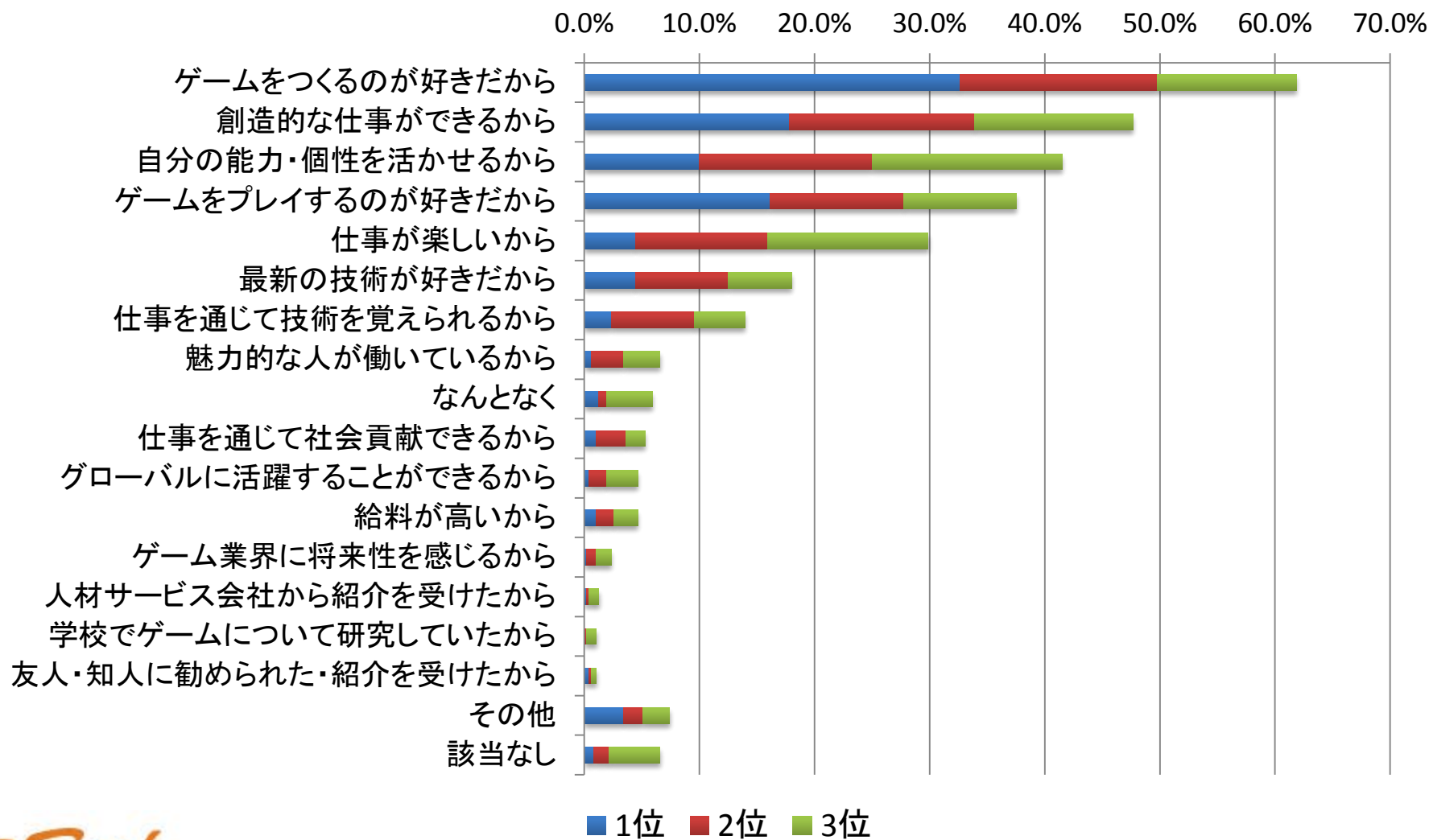


## IV.就職・転職について

# Q22.あなたの現在の仕事について 全体の満足度をお伺いします。

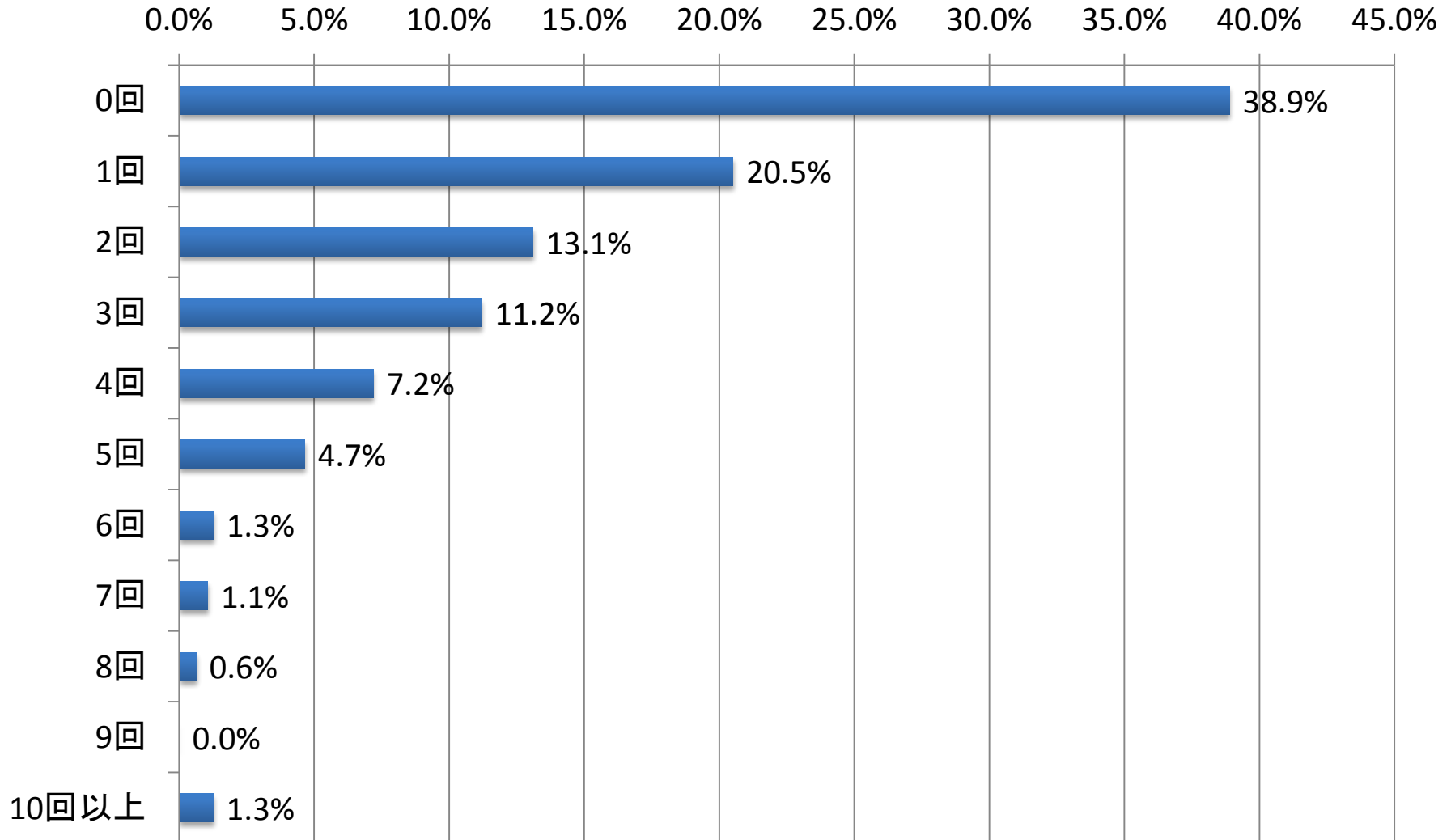


# Q23.あなたはなぜゲーム開発を仕事として選んでいますか。

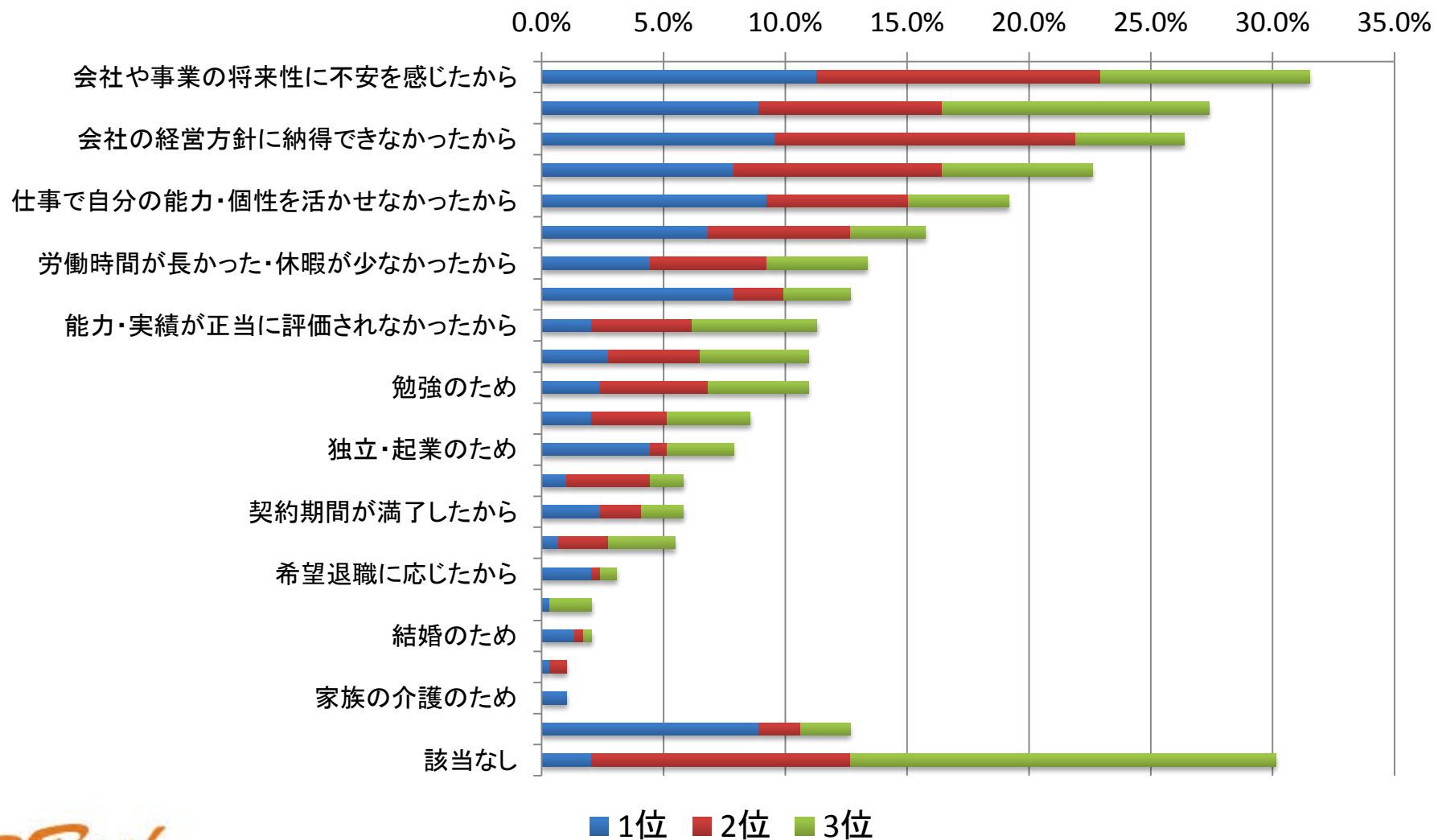




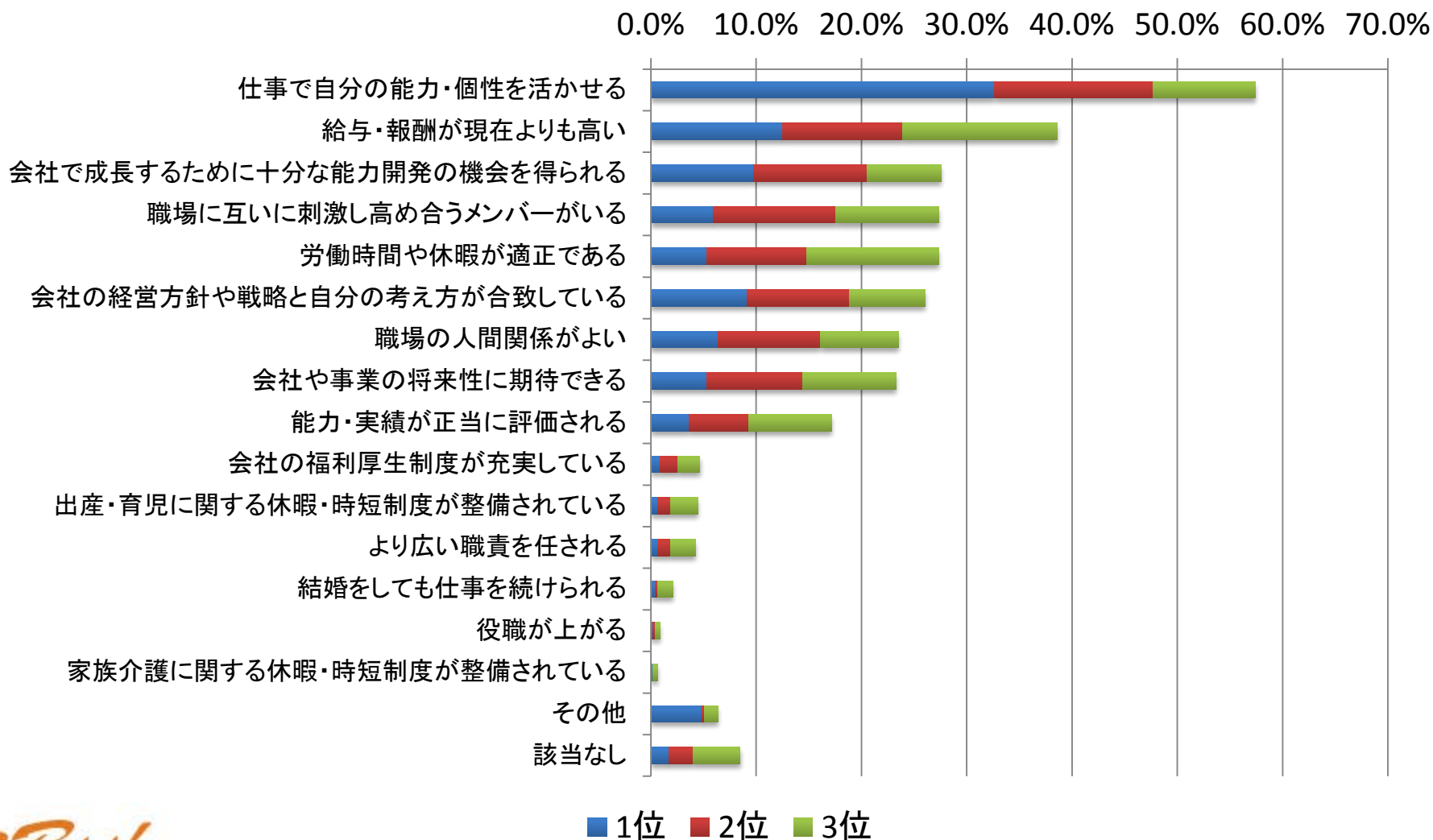
# Q24.あなたの転職回数についてお尋ねします。



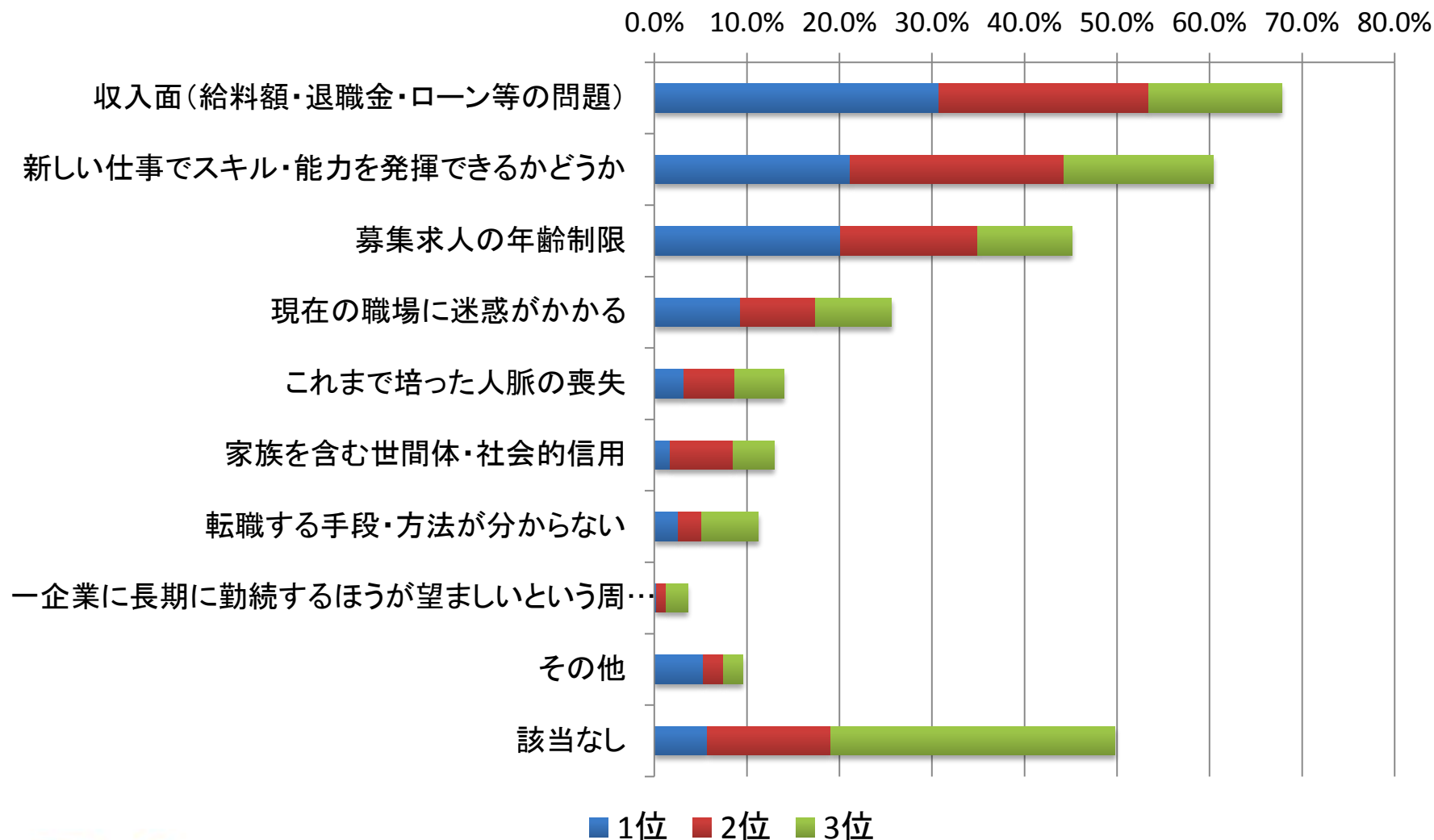
# Q25. 転職したことがある方のみにお尋ねします。 あなたはなぜ転職しましたか。



# Q26.あなたが転職を考える場合に、 どのようなことが重要ですか。



# Q27.あなたが転職するとしたら、 どのようなことが転職の障害になると思いますか。

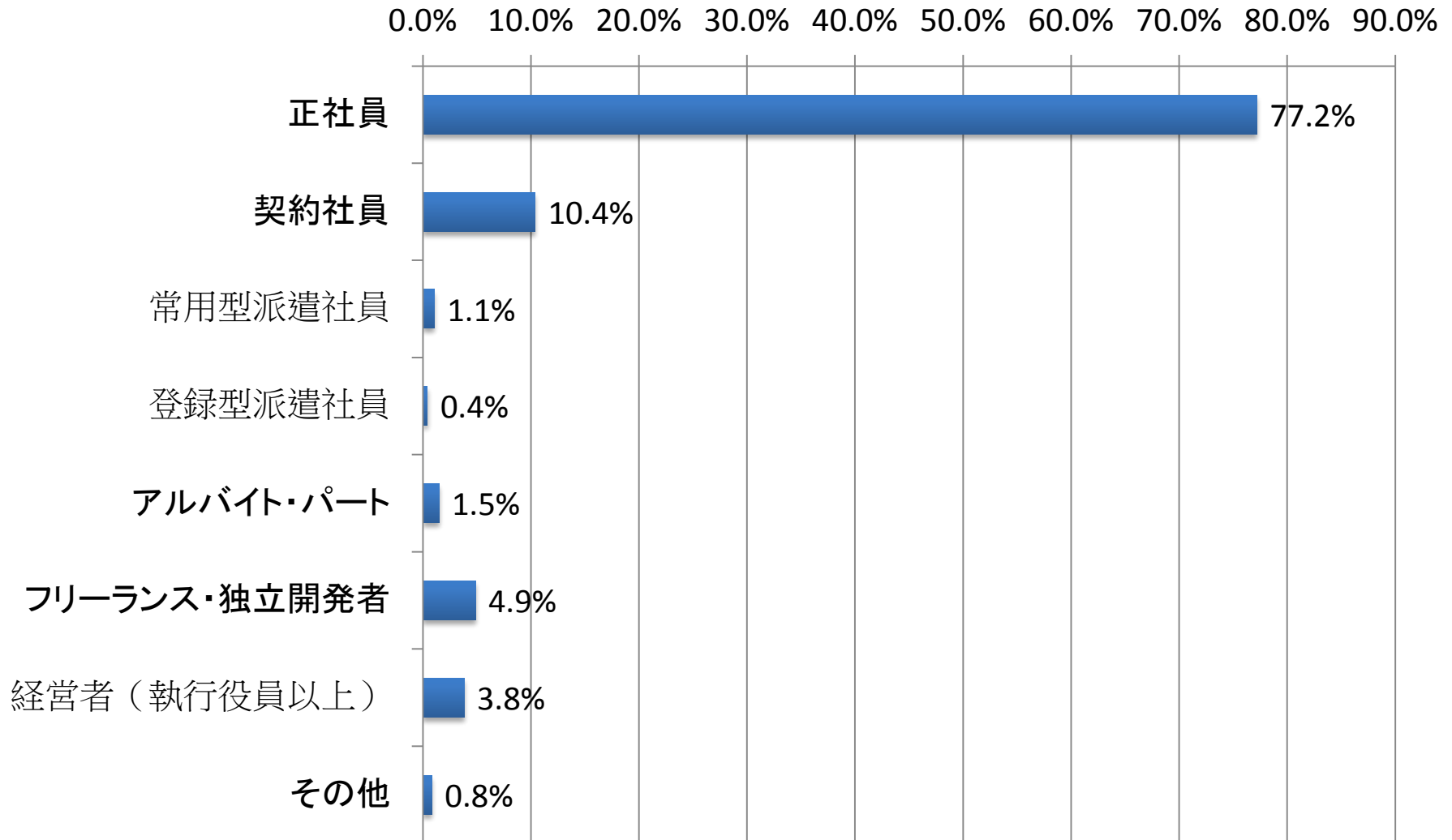


*Be Bold!*



## V.働き方と職場について

# Q28.あなたの現在の就労形態についてお伺いします。



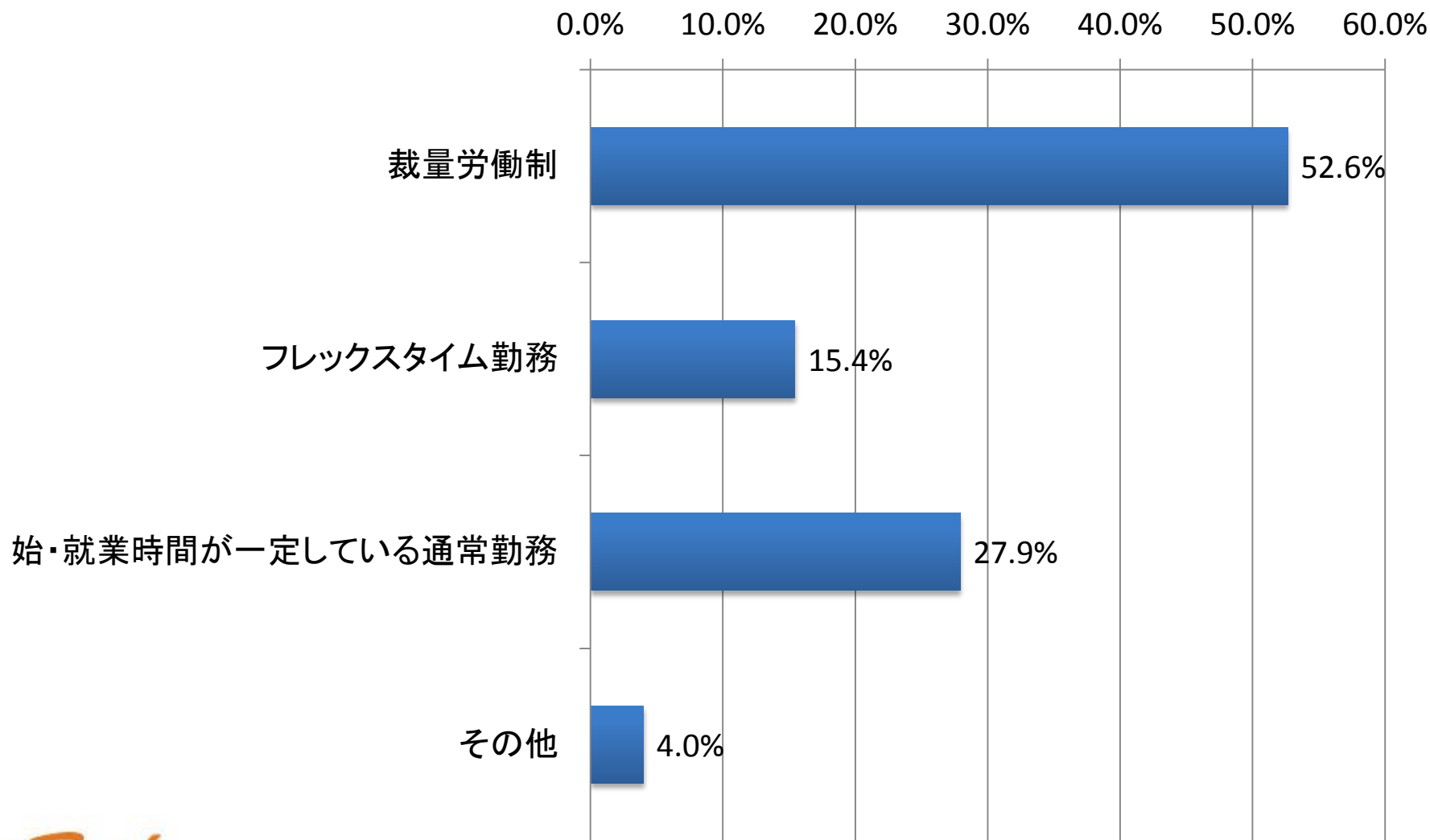
Q29. Q28で回答した就労形態を  
あなたはどのくらいの期間続けていますか。



平均(年)	7.56
標準偏差	4.40

平均(月)	5.76
標準偏差	2.51

# 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。





Q31.あなたは、普段および繁忙期に一週間でどのくらいの時間働いていますか。



普段平均(時間)

46.70

標準偏差

10.37

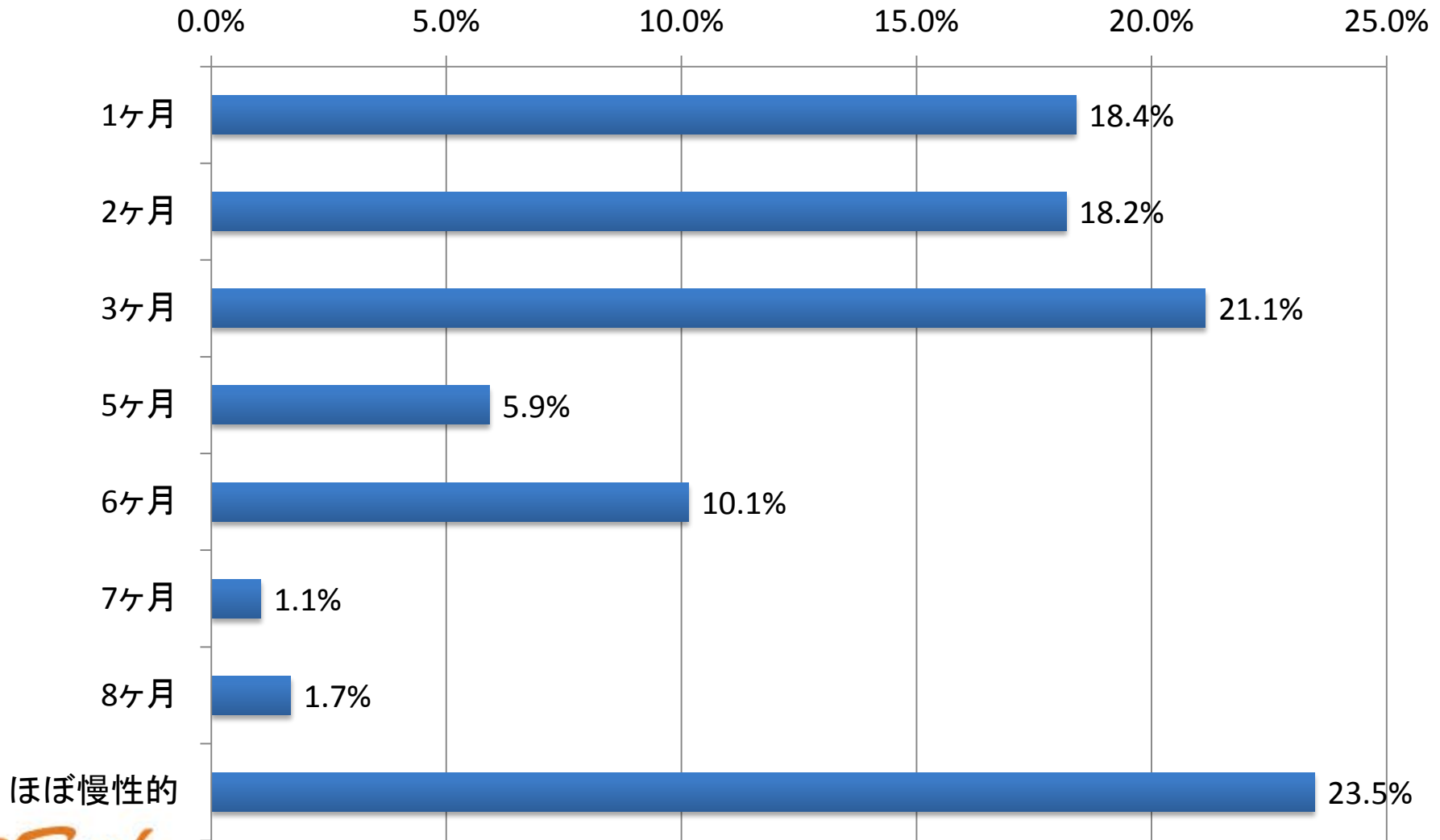
繁忙期平均(時間)

66.44

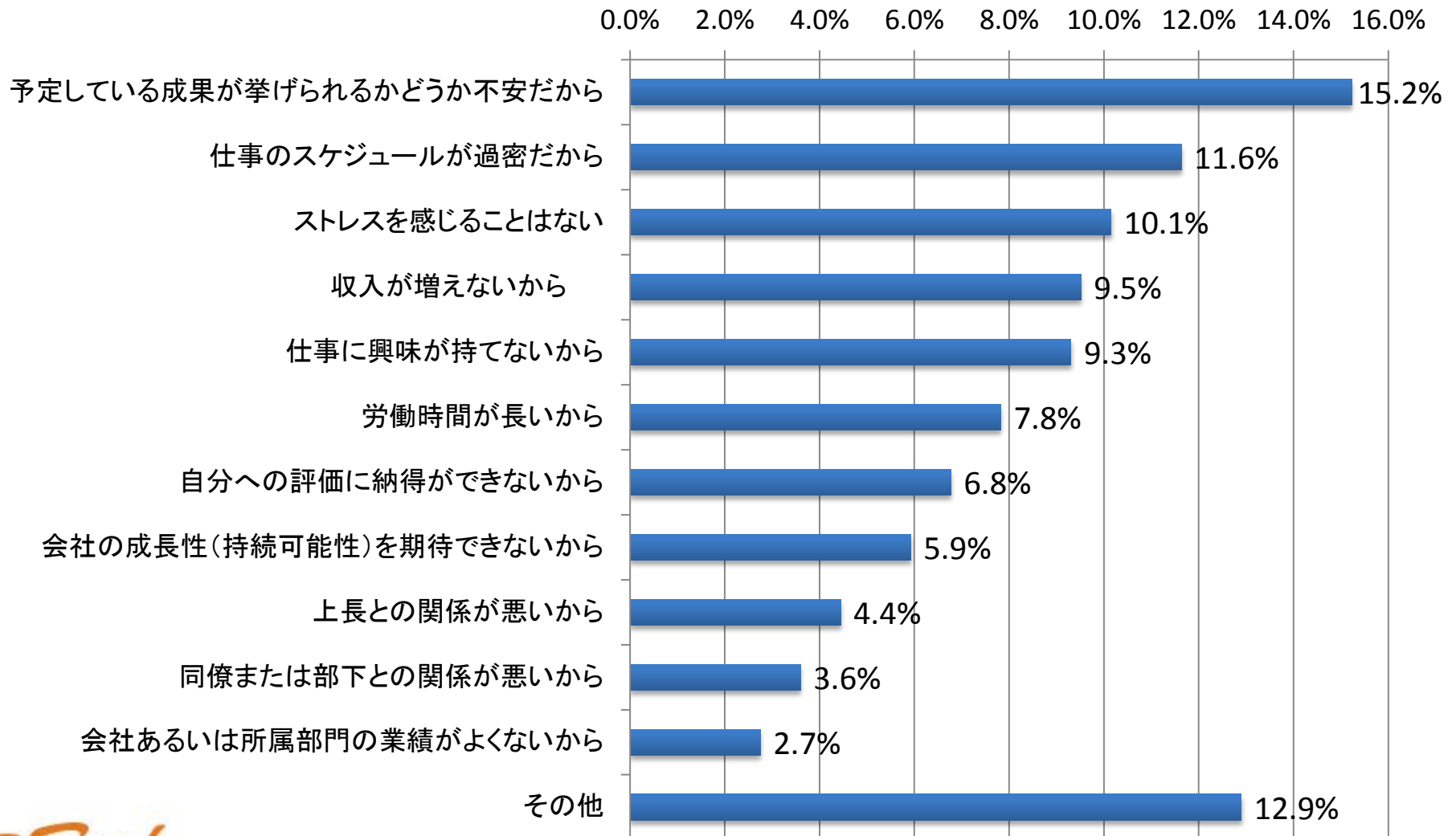
標準偏差

18.09

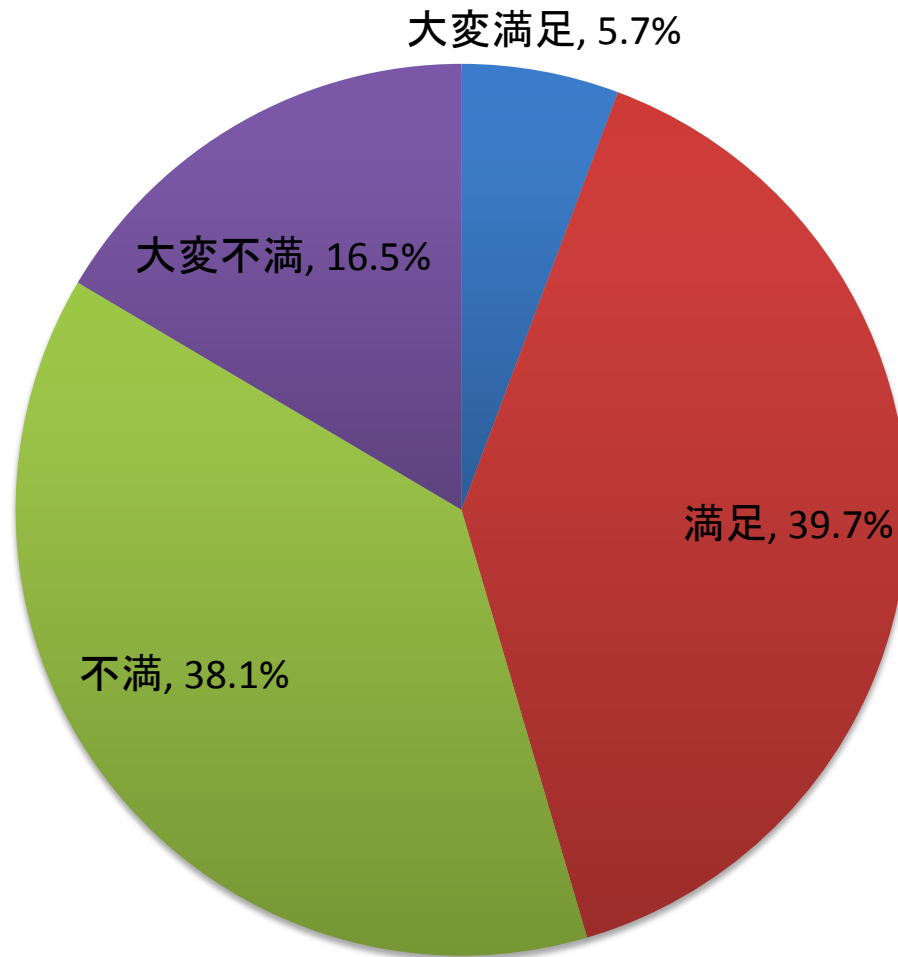
# Q32.あなたが関わった直近のプロジェクトでは、どのくらいの長さの繁忙期がありますか。



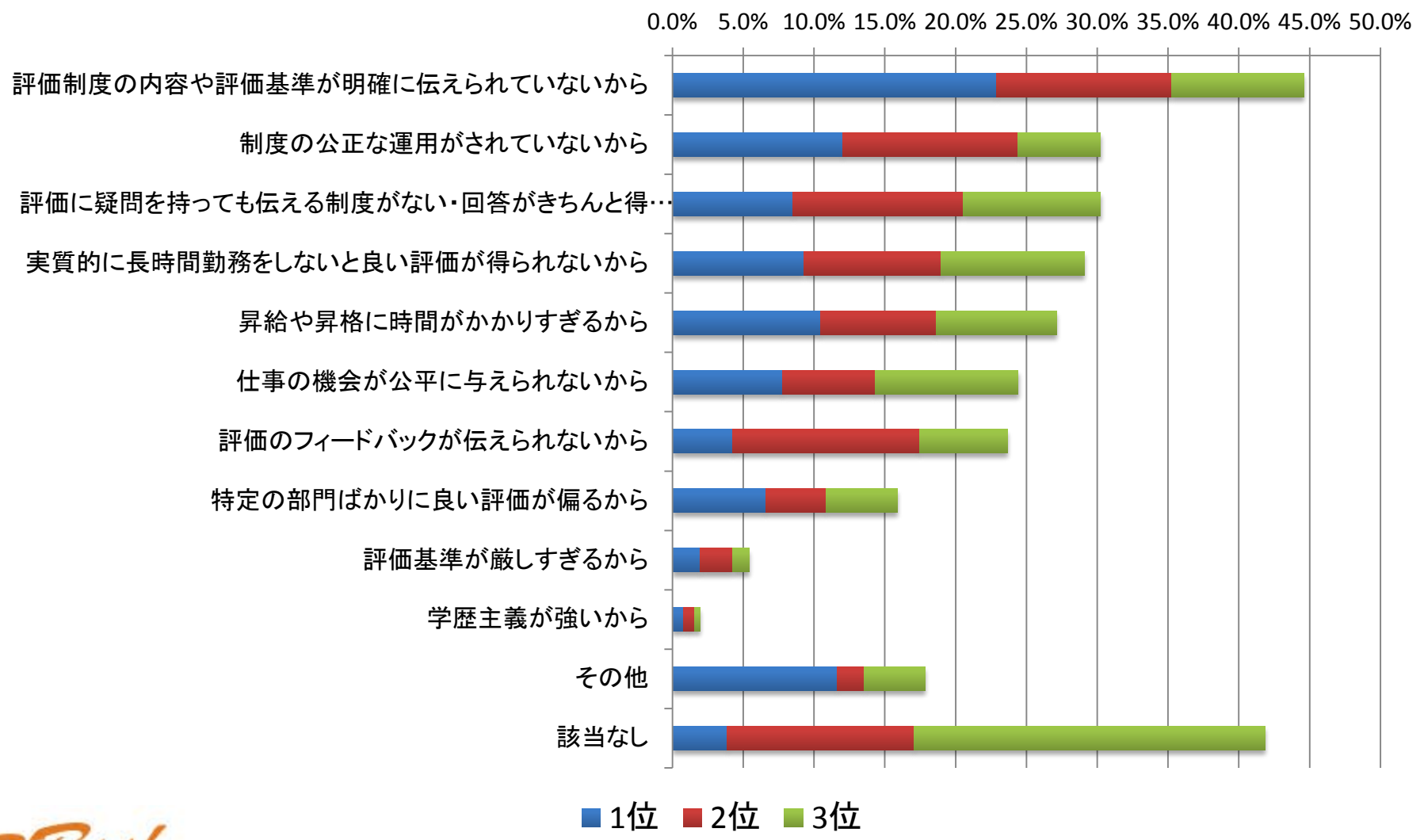
# Q33.あなたが現在の職場でストレスを感じる ことがある場合、その原因は何ですか。



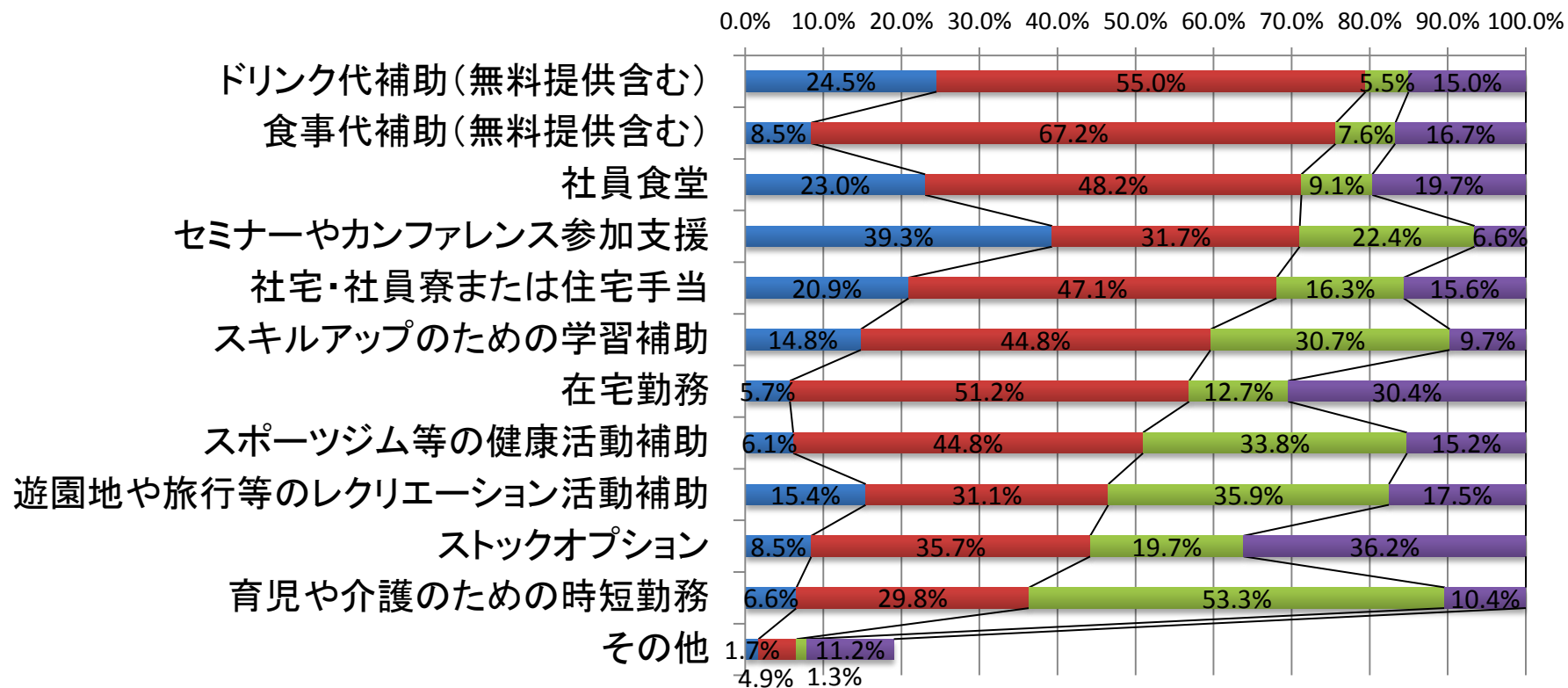
# Q34.現在のゲーム会社での人事・評価制度について、あなたの満足度をお伺いします。



# Q35.「不満」「大変不満」と回答された方のみにお伺いします。あなたが不満と感じる原因は何ですか。



# Q36.あなたが現在勤務しているゲーム会社の福利厚生についてお伺いします。



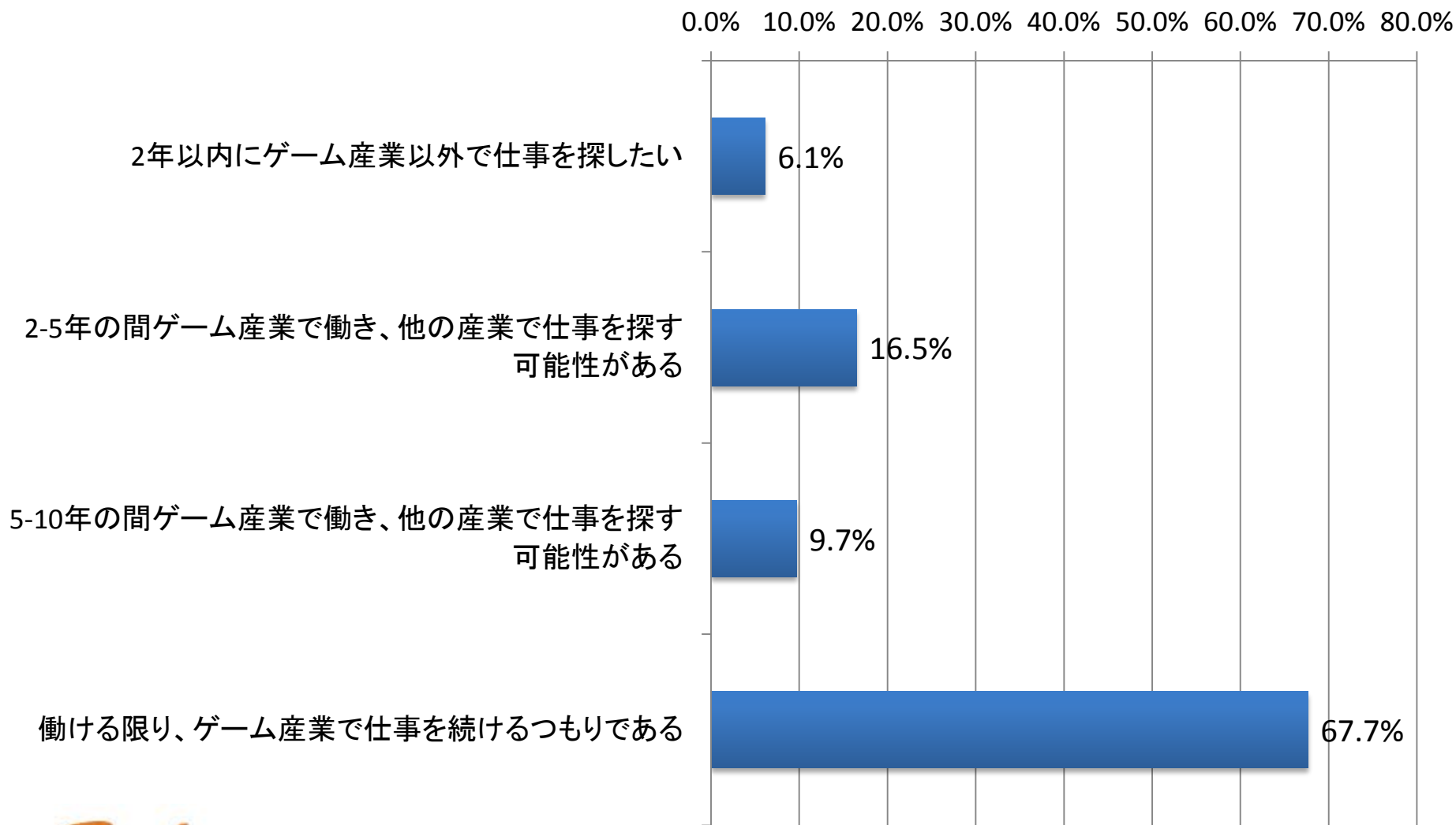
- 制度があり利用している(利用したことがある)
- 制度はないが利用したい
- 制度はあるがほとんど利用していない
- 制度はなく利用したいと思わない

*Be Bold!*



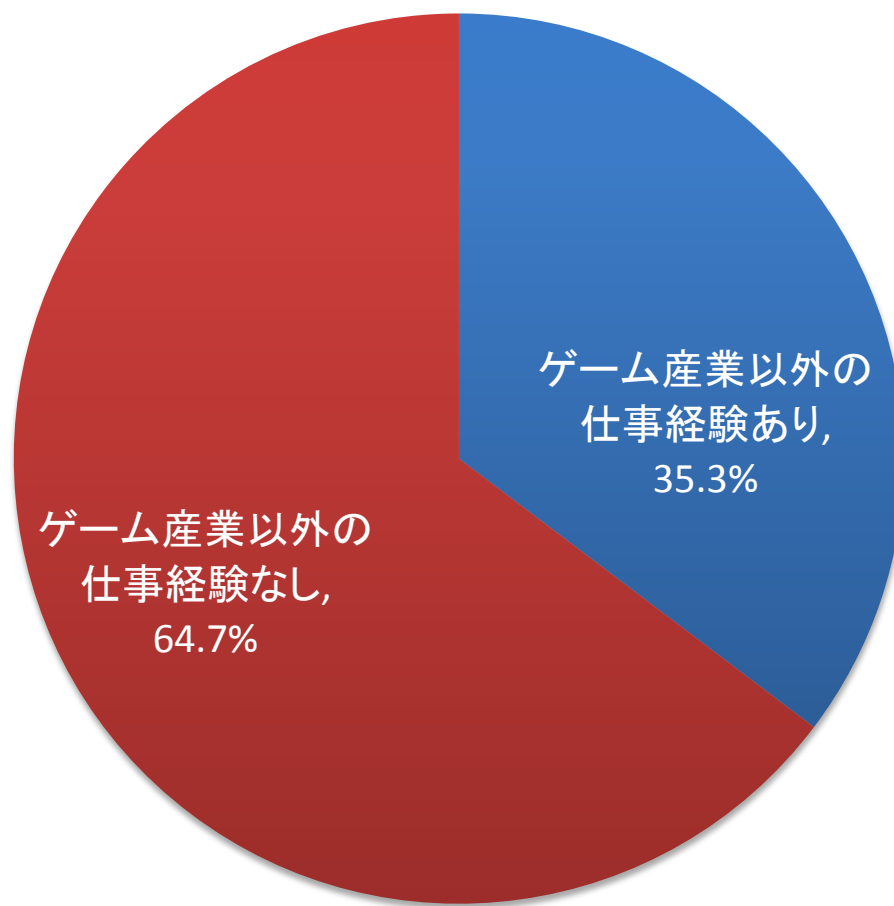
# VI.現在と将来のキャリア について

# Q37.あなたはどのくらいの期間、ゲーム産業で仕事をする計画ですか。





# Q38.あなたはゲーム産業以外の仕事に就いた経験 はありますか。

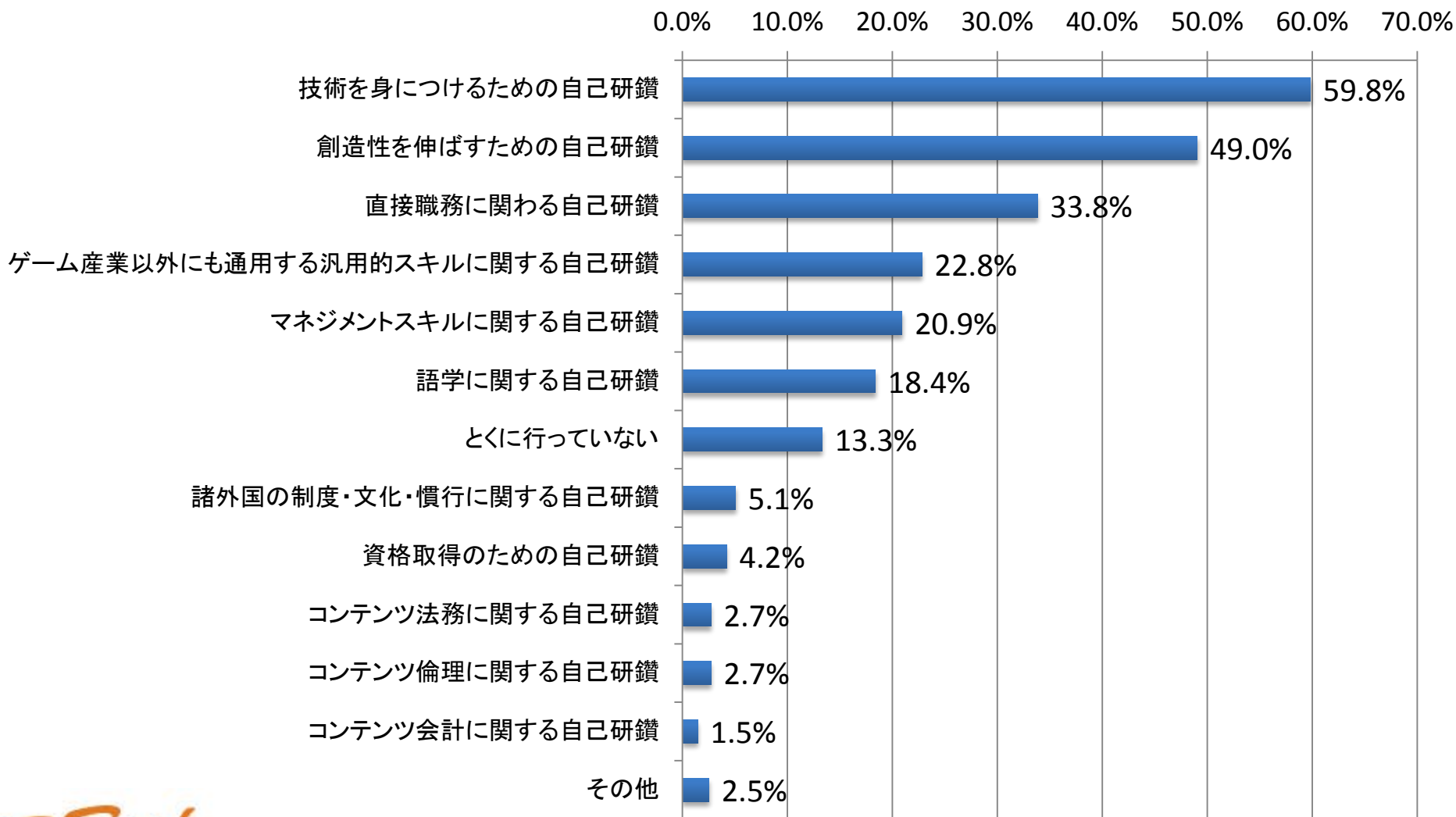


Q39.あなたは、勤務時間以外に、1ヶ月で  
どのくらいの時間を自己研鑽に費やしていますか。

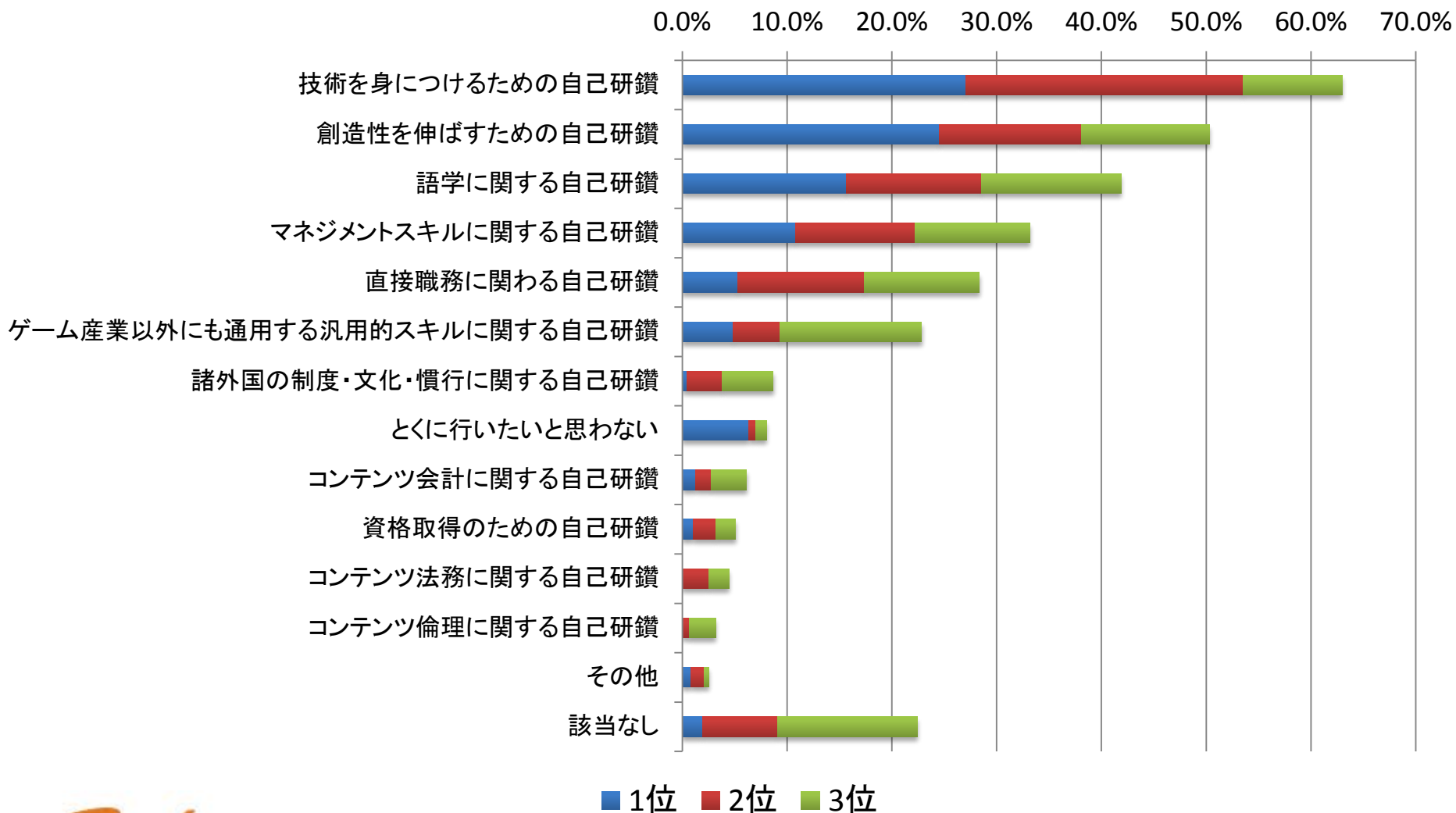


平均(時間)	18.03
標準偏差	22.17

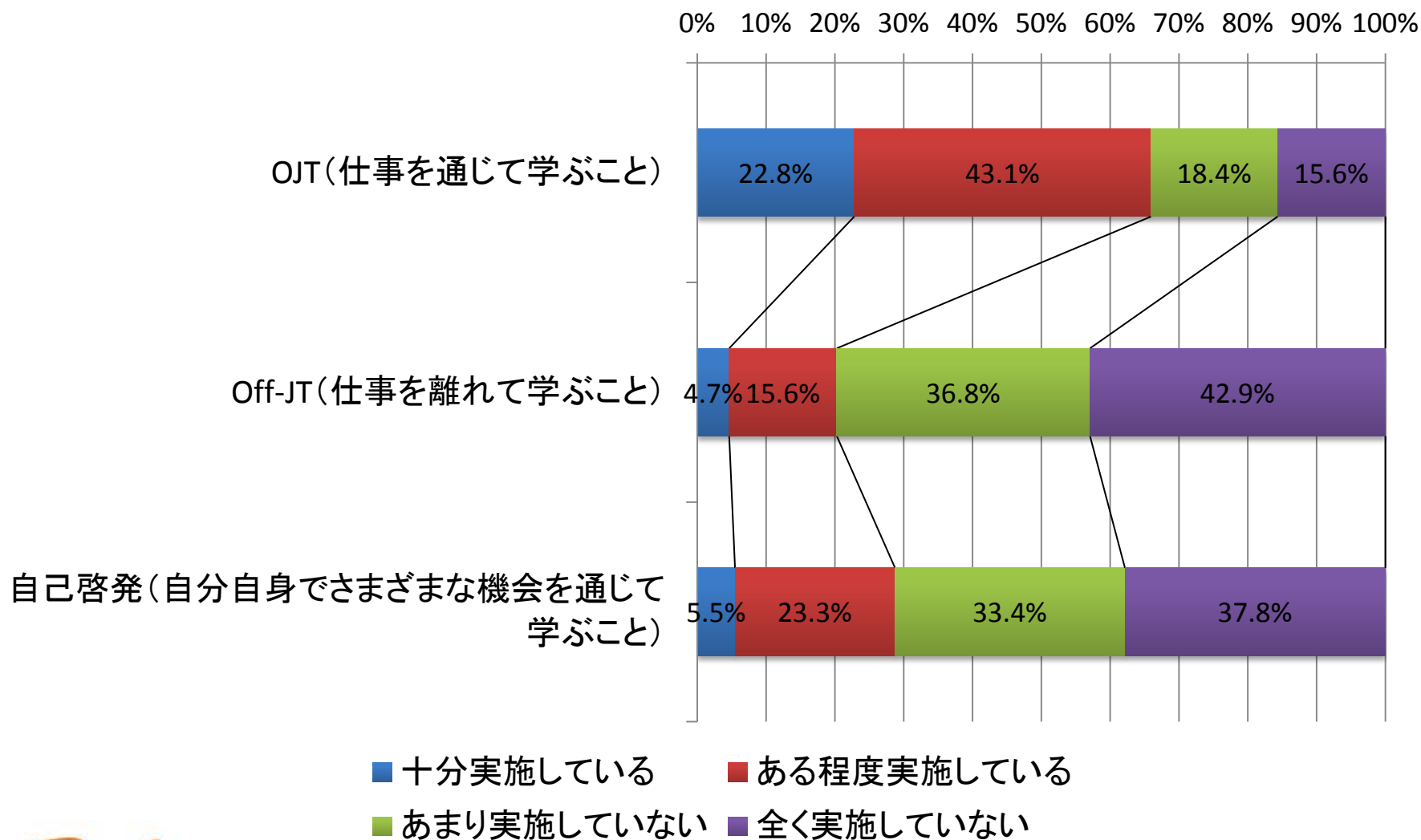
# Q40.あなたは現在どのような自己研鑽を行っていますか。



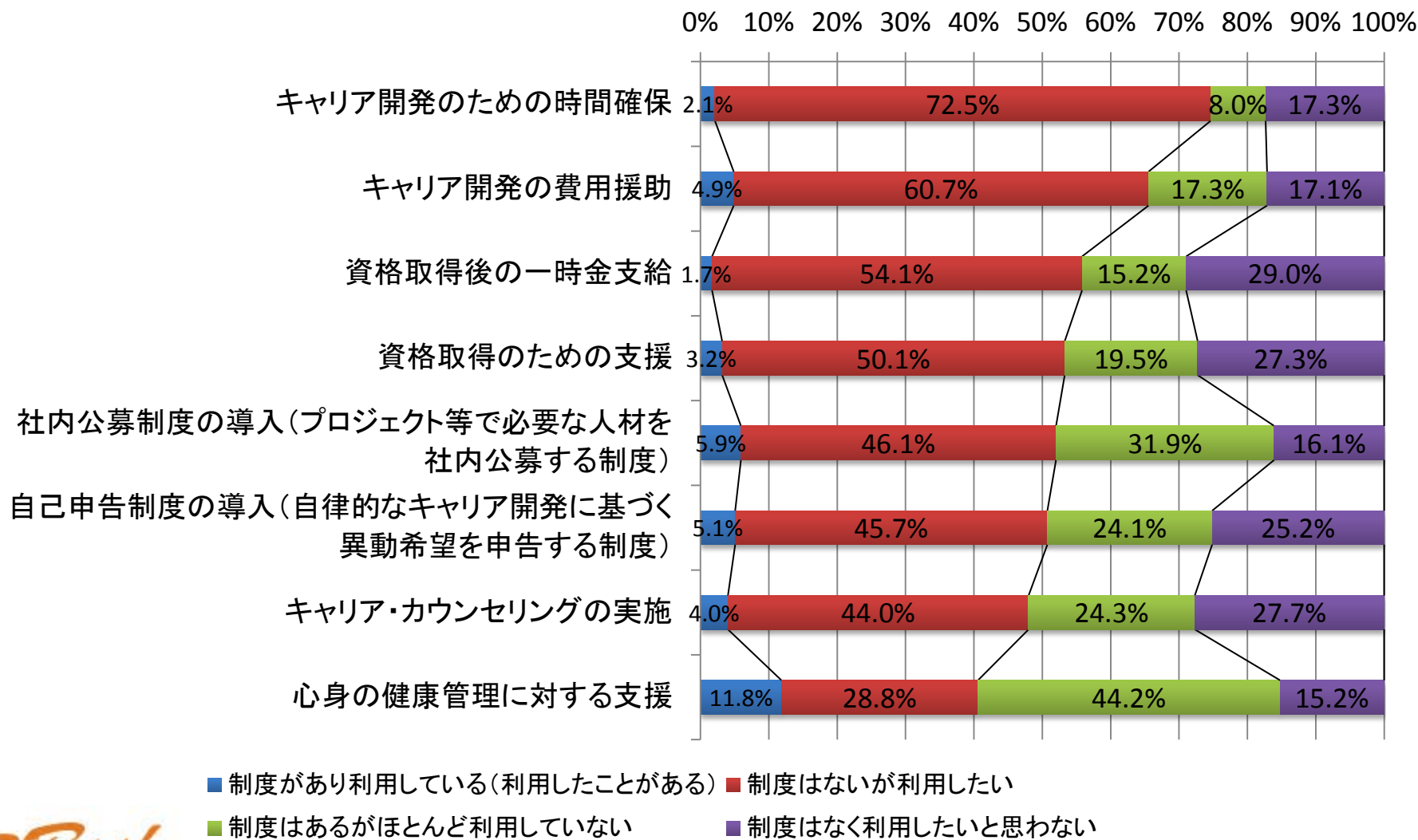
# Q41.あなたは今後どのような自己研鑽を行いたいと思いますか。



# Q42.あなたが現在所属しているゲーム会社では、開発者の育成をどの程度実施していますか。



# Q43.現在のゲーム会社では、開発者のキャリアをどのように支援しているとあなたは感じますか。



## 調査メンバー

CEDEC運営委員会

藤原正仁(専修大学 ネットワーク情報学部 講師)

## 発行

2013年8月19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