



発者 生活 仕事 2014 査結果 報

2014年9月1日

一般社団法人

CEDEC 営委員会

協会

商業	調査の目的	発者	労働環境	発者	意
形成	動現況把握	発者	情報提供	発仕事希望	方
本査実施	考契機	他産業	海外比	目的	経年的
巻環境	産官学	立場	対応	考慮入	発取
				役立情報提供	

査期

2014年7月1日～8月15日

査方法

査

査対

QA

営
商業

発者

有効回答数

401件

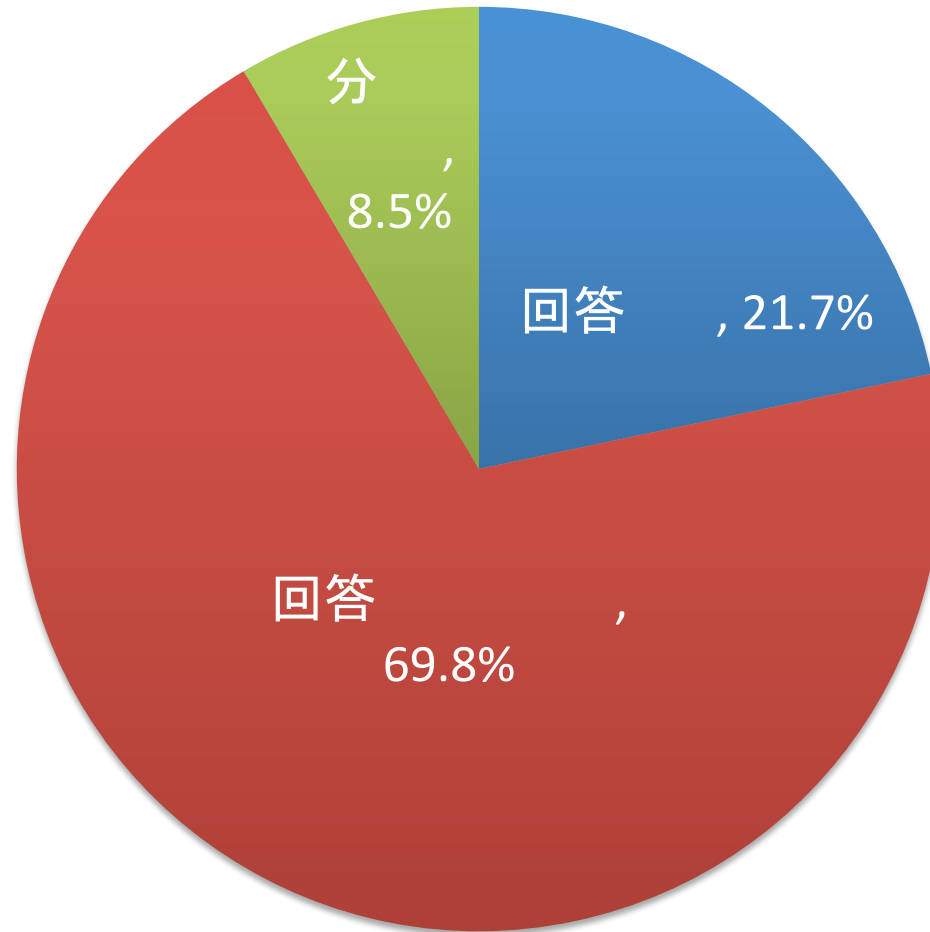
Go
for it!



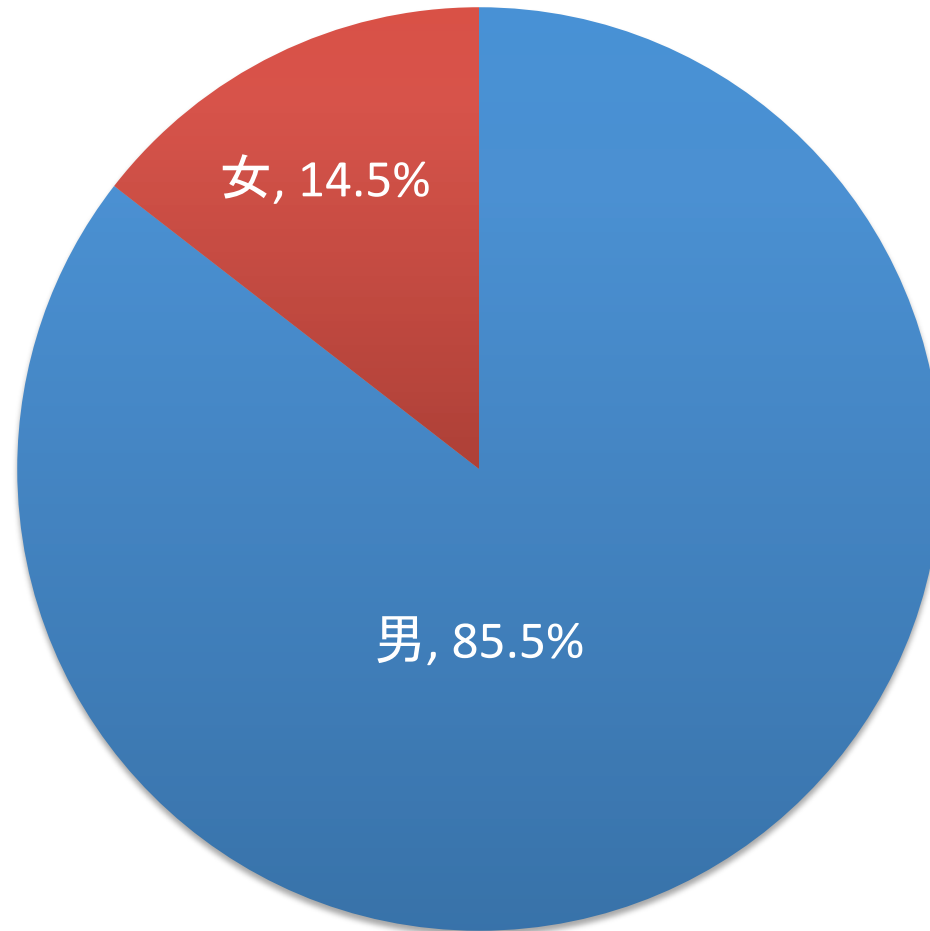
.

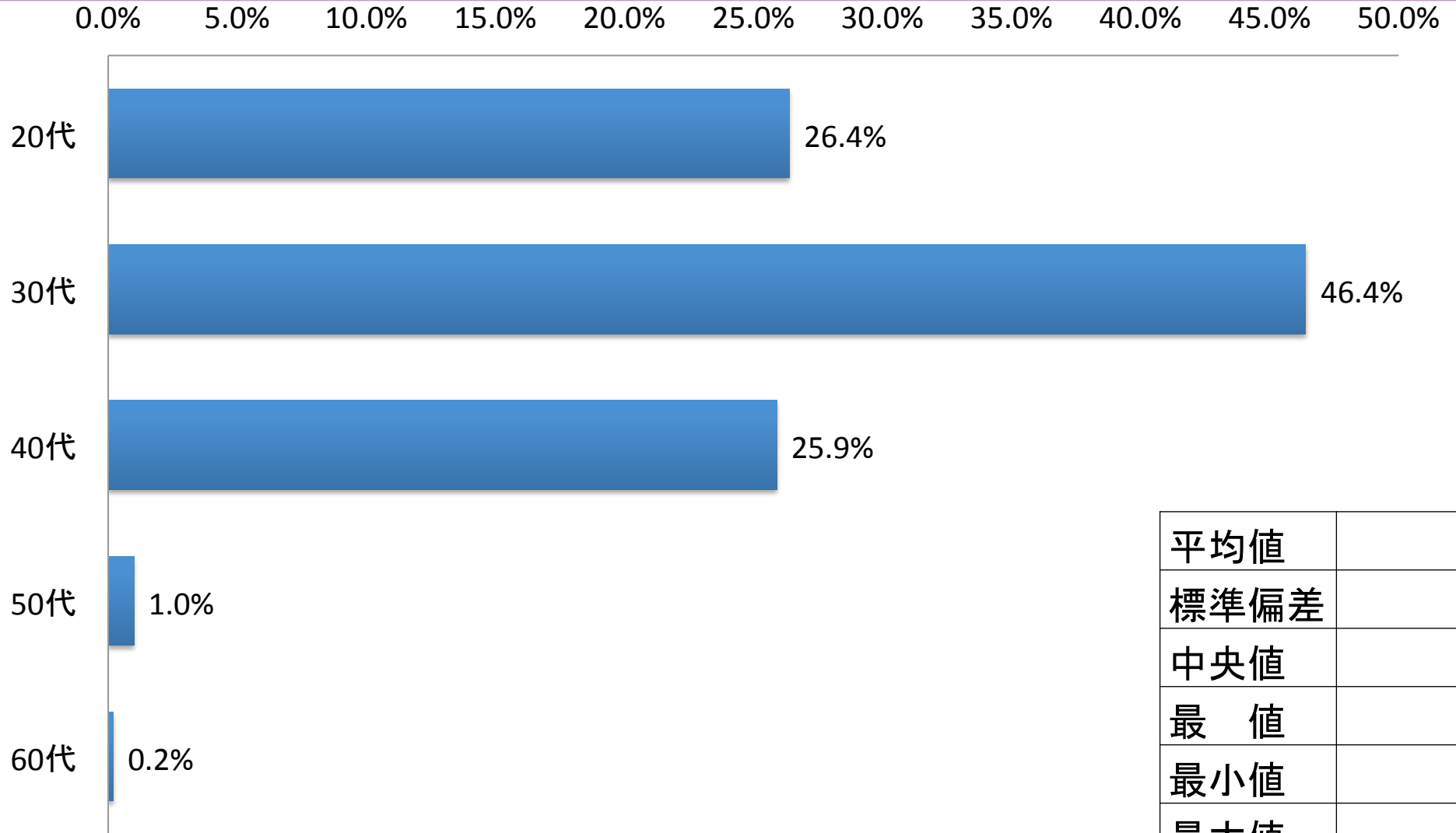


本 査 登 報 付 当 絡
結果 使用

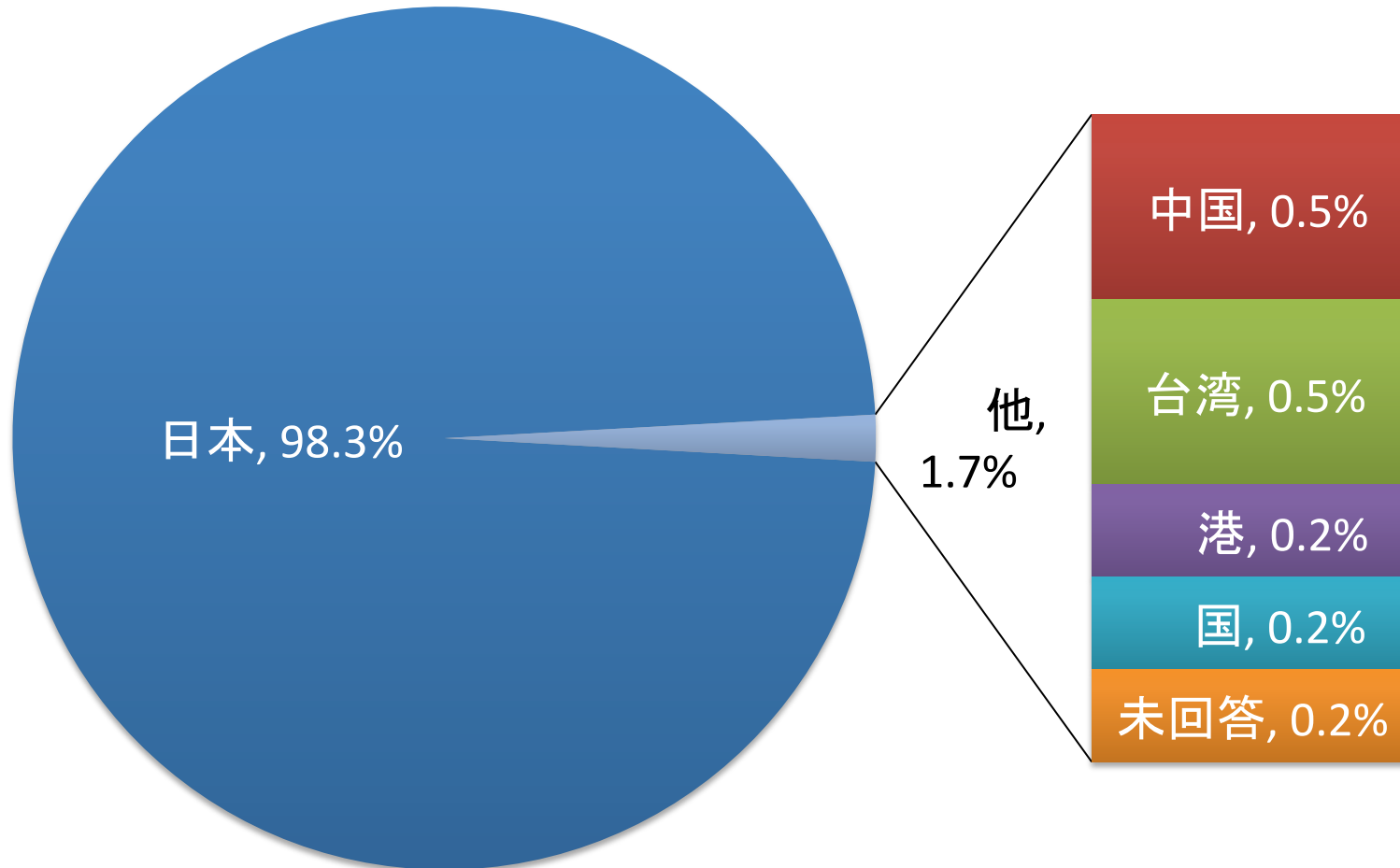


Q3.性別





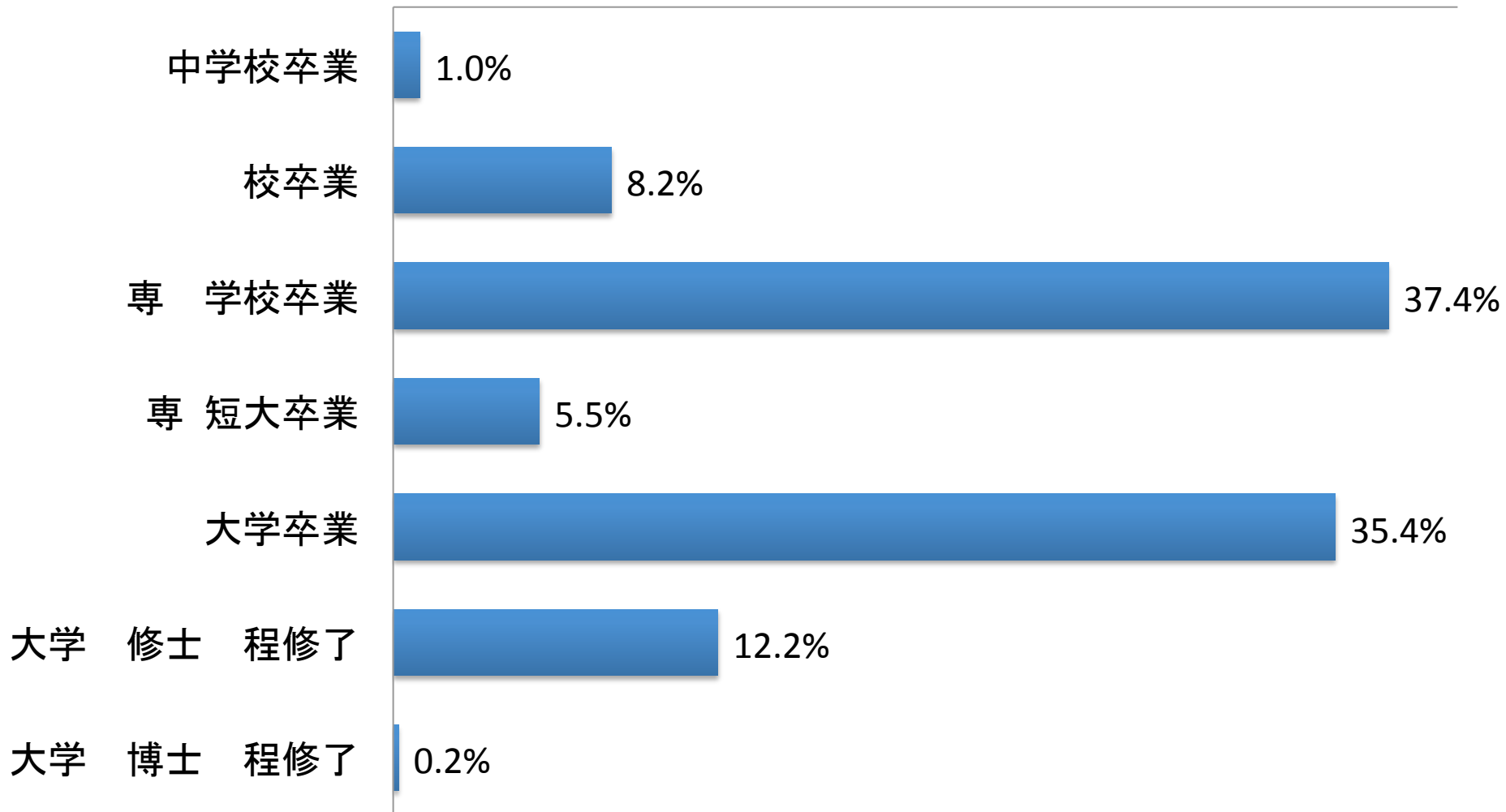
平均值	
標準偏差	
中央值	
最 值	
最小值	
最大值	



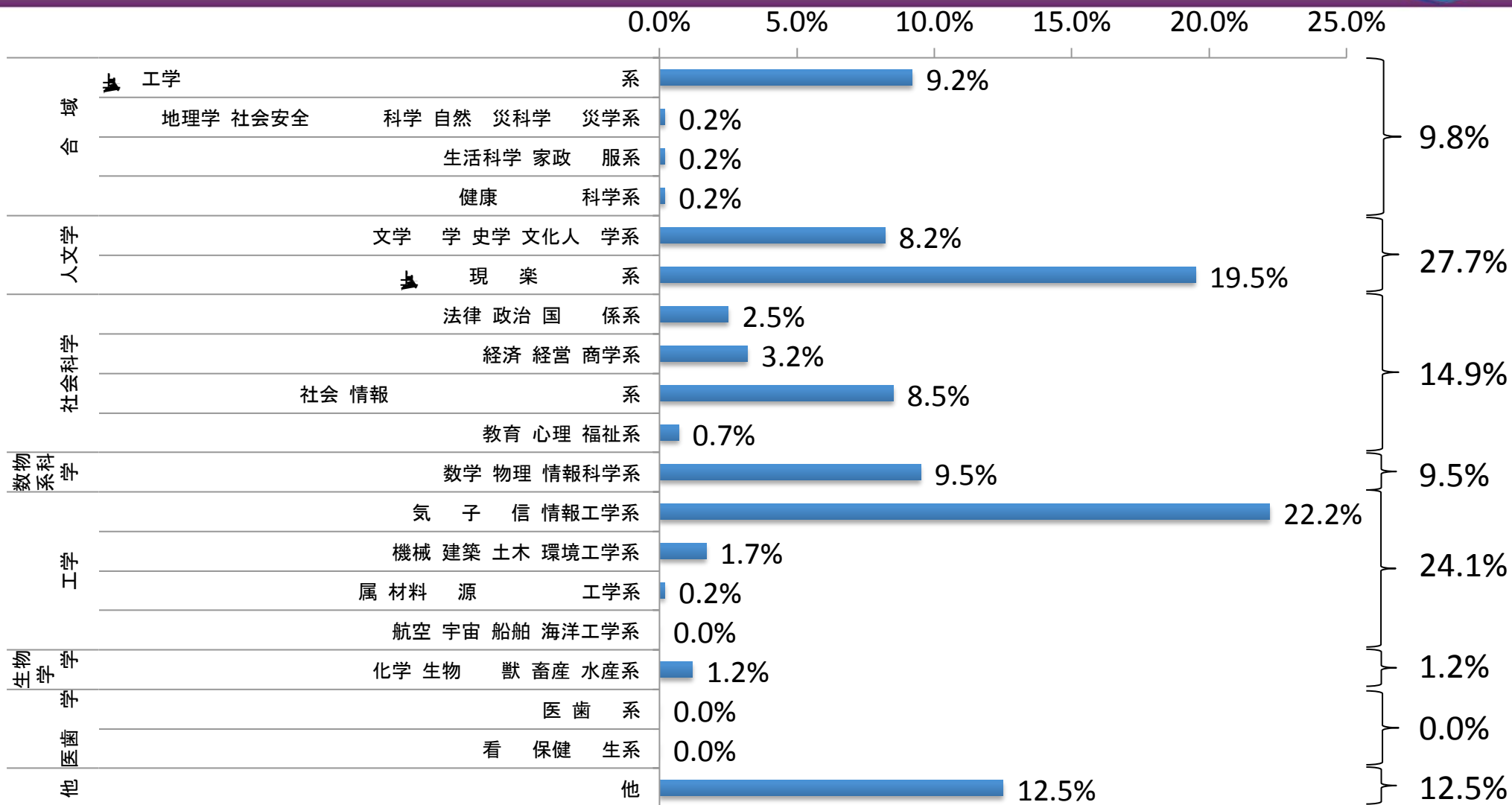
Q6.最終学歴



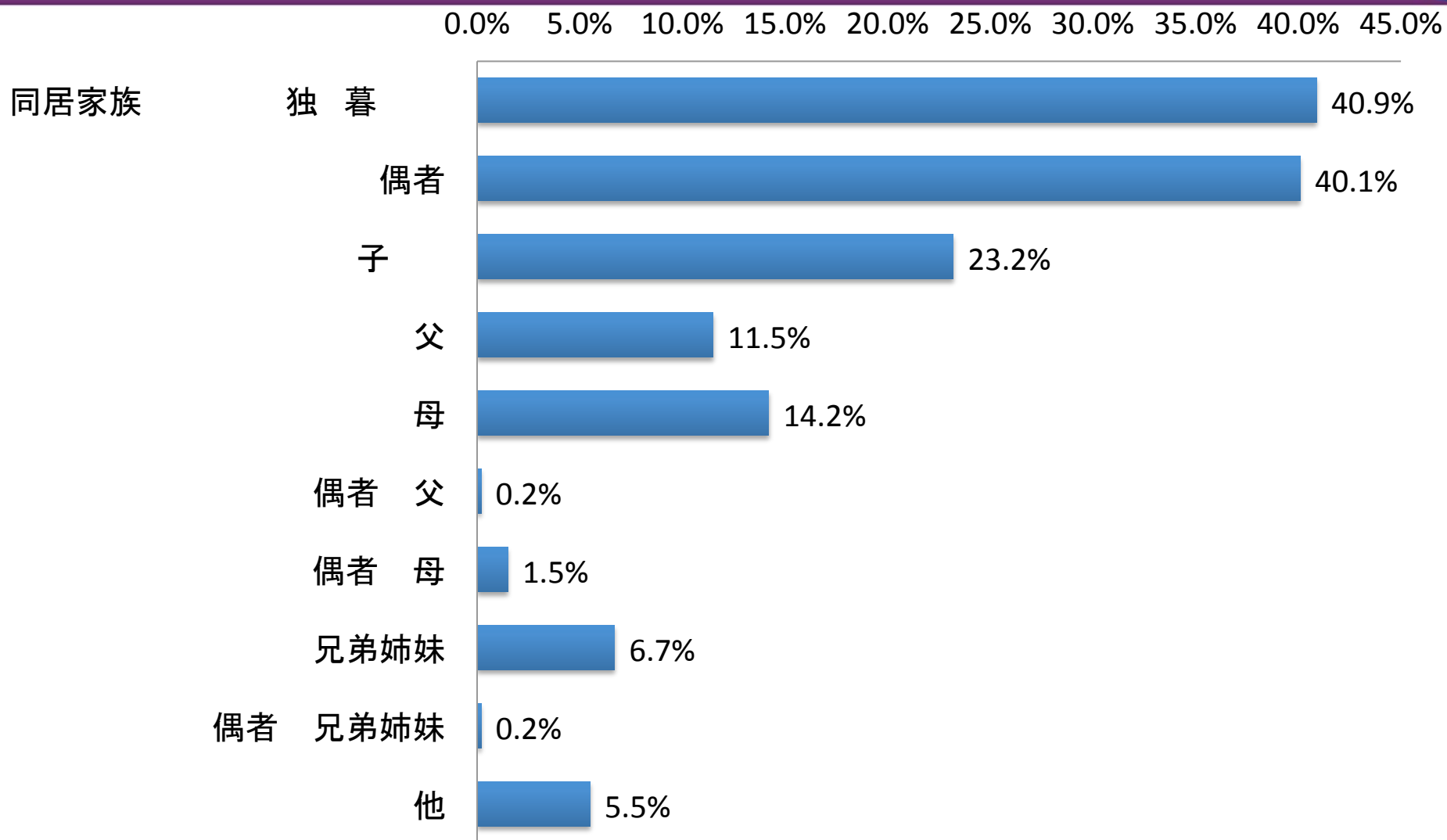
0.0% 5.0% 10.0% 15.0% 20.0% 25.0% 30.0% 35.0% 40.0%



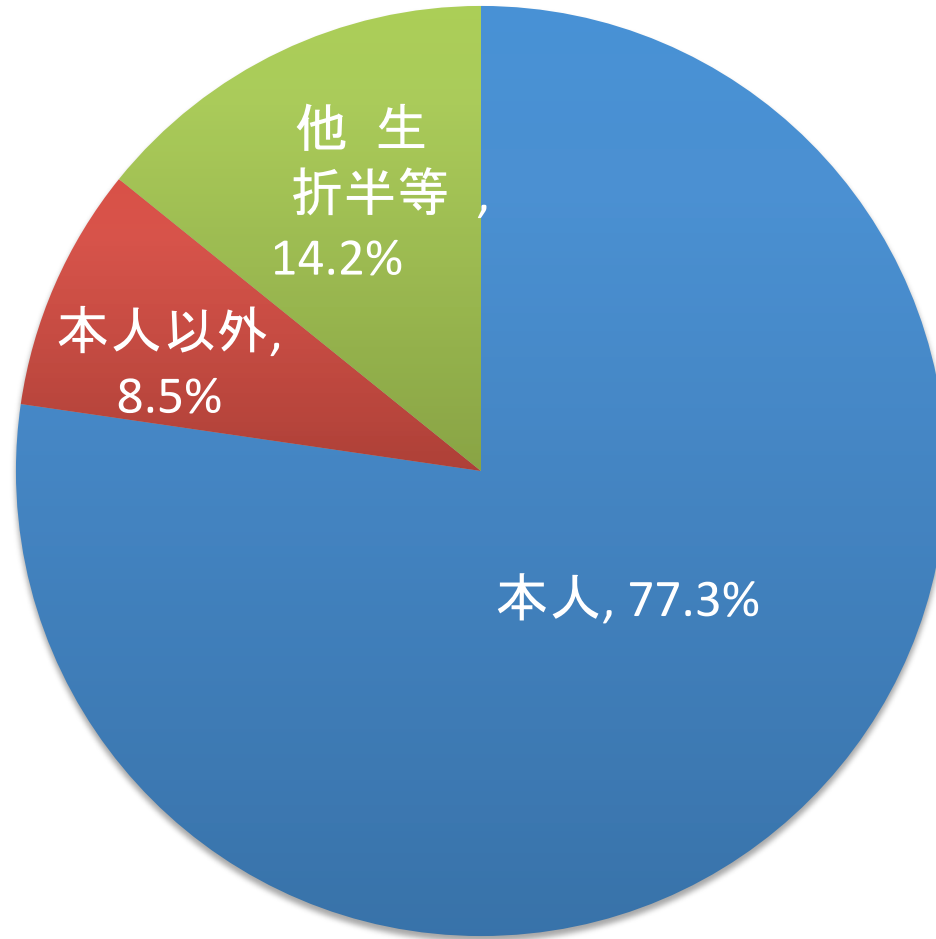
Q7.最終学歴の学問系統



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



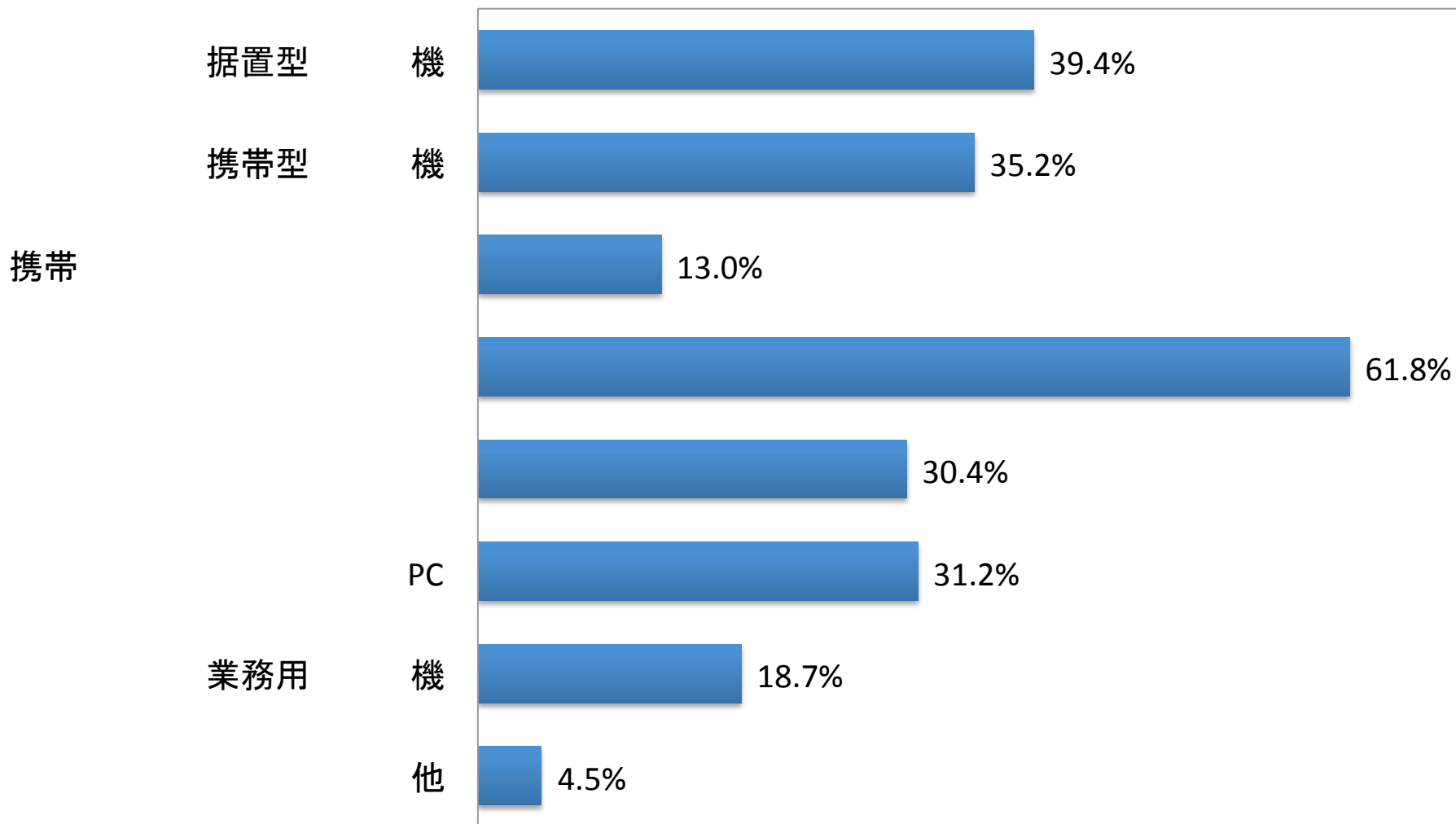


.仕事

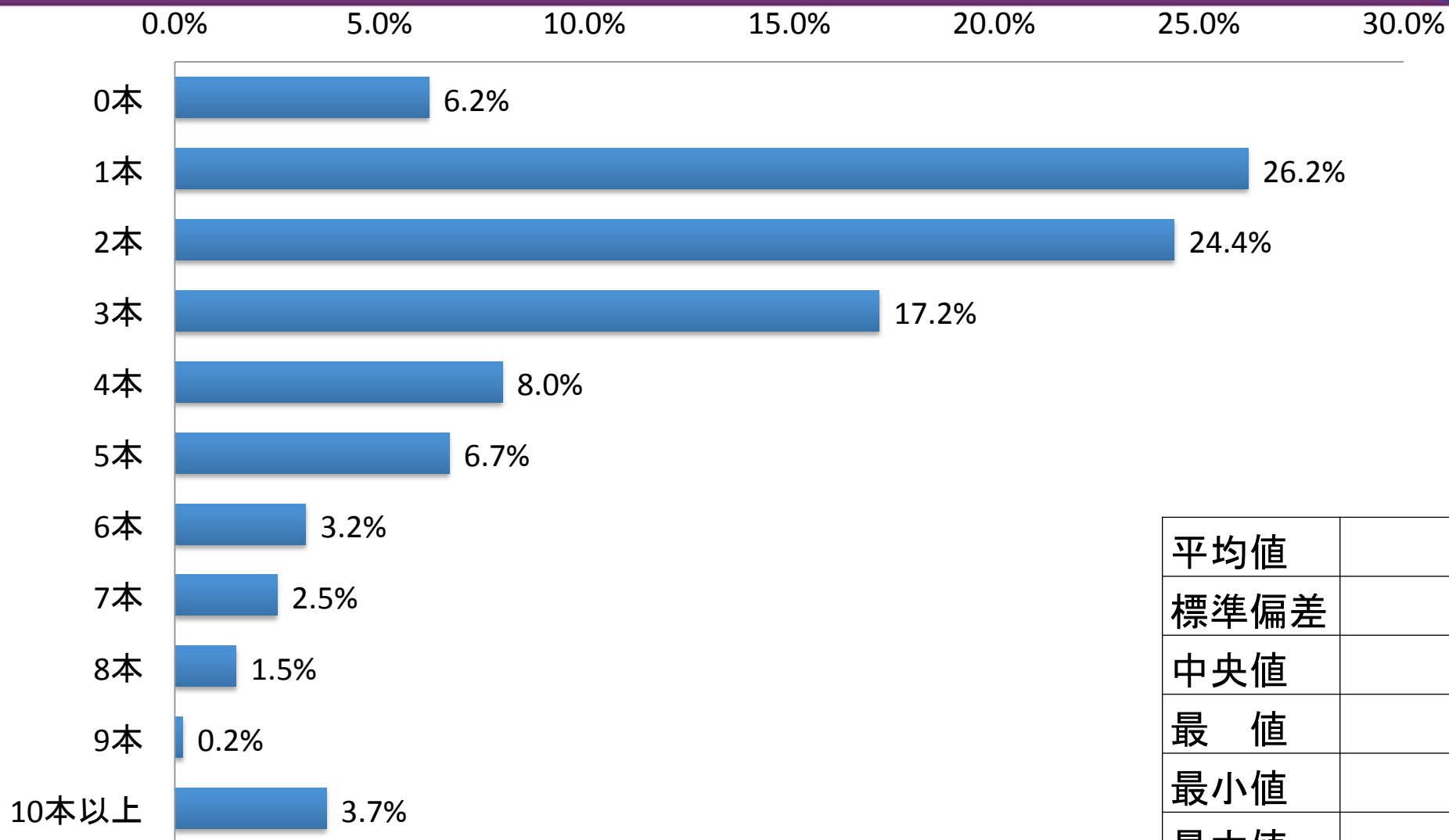
Q10.あなたが現在、開発または支援をしているプラットフォームは何ですか。(複数回答)



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

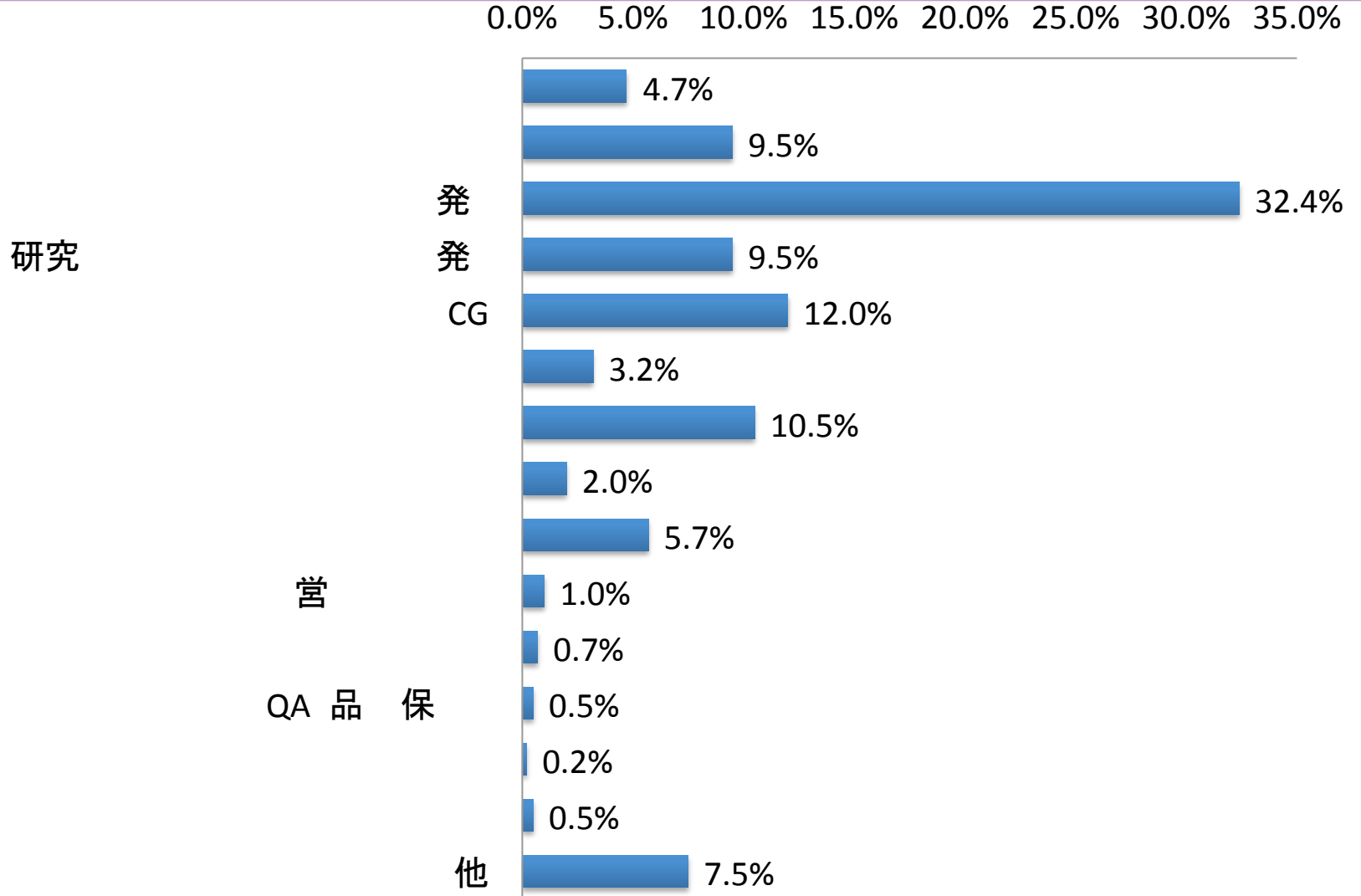


Q11. あなたは、2013年1月1日～12月31日の間、
何タイトルのゲーム開発やサービス運営に携わりましたか。

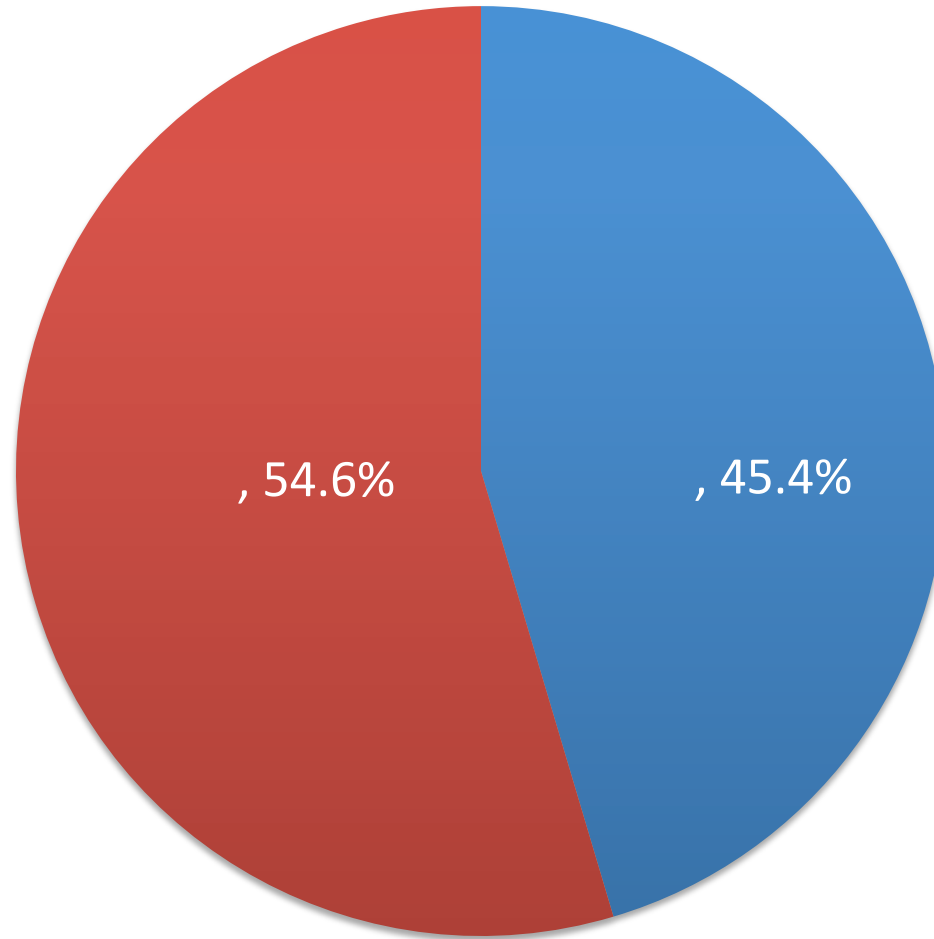


平均値	
標準偏差	
中央値	
最 値	
最小値	
最大値	

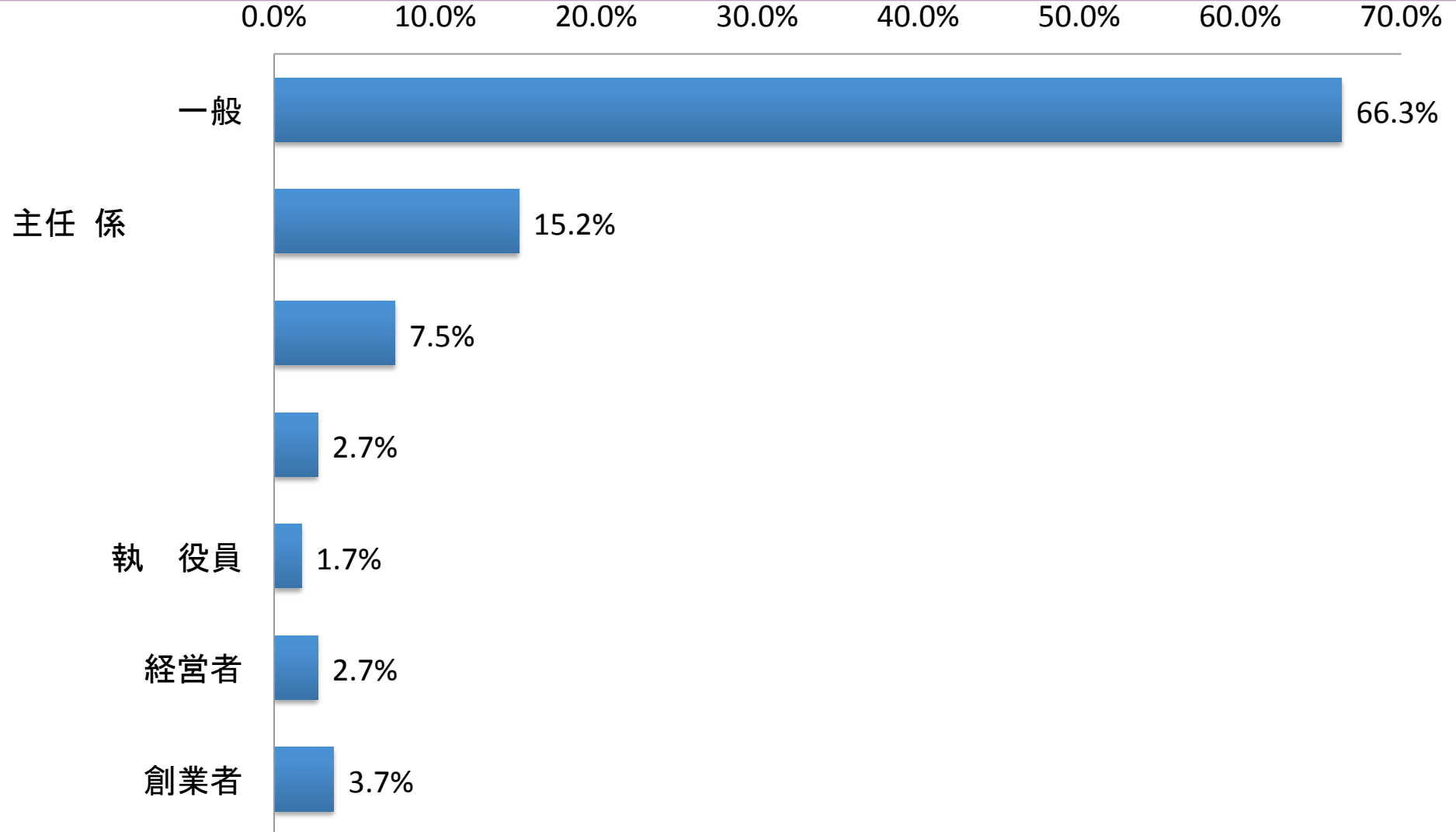
Q12.あなたの現在の職種についてお伺いします。



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。



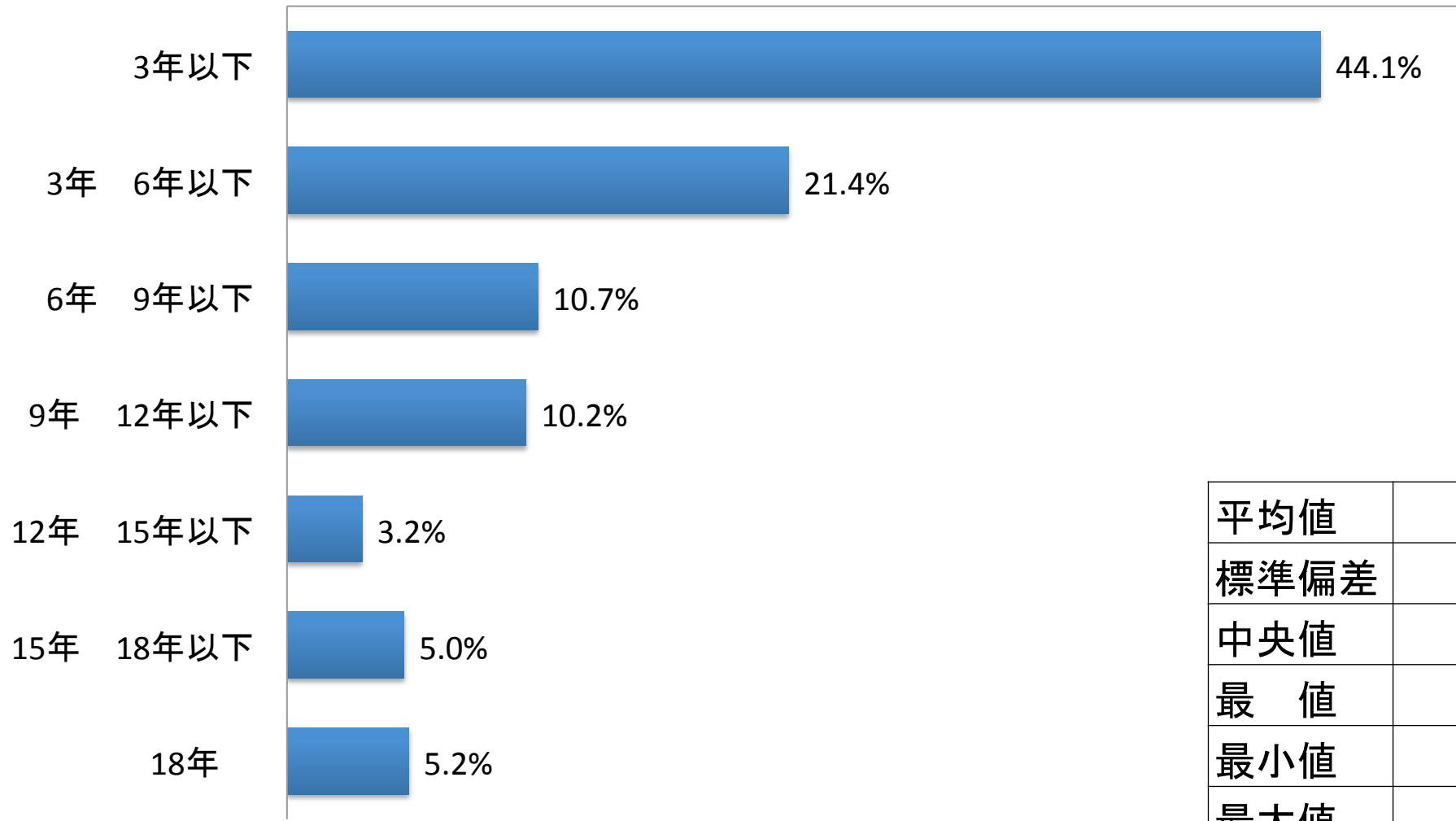
Q14. あなたの現在の役職についてお伺いします。



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	
標準偏差	
中央値	
最 値	
最小値	
最大値	

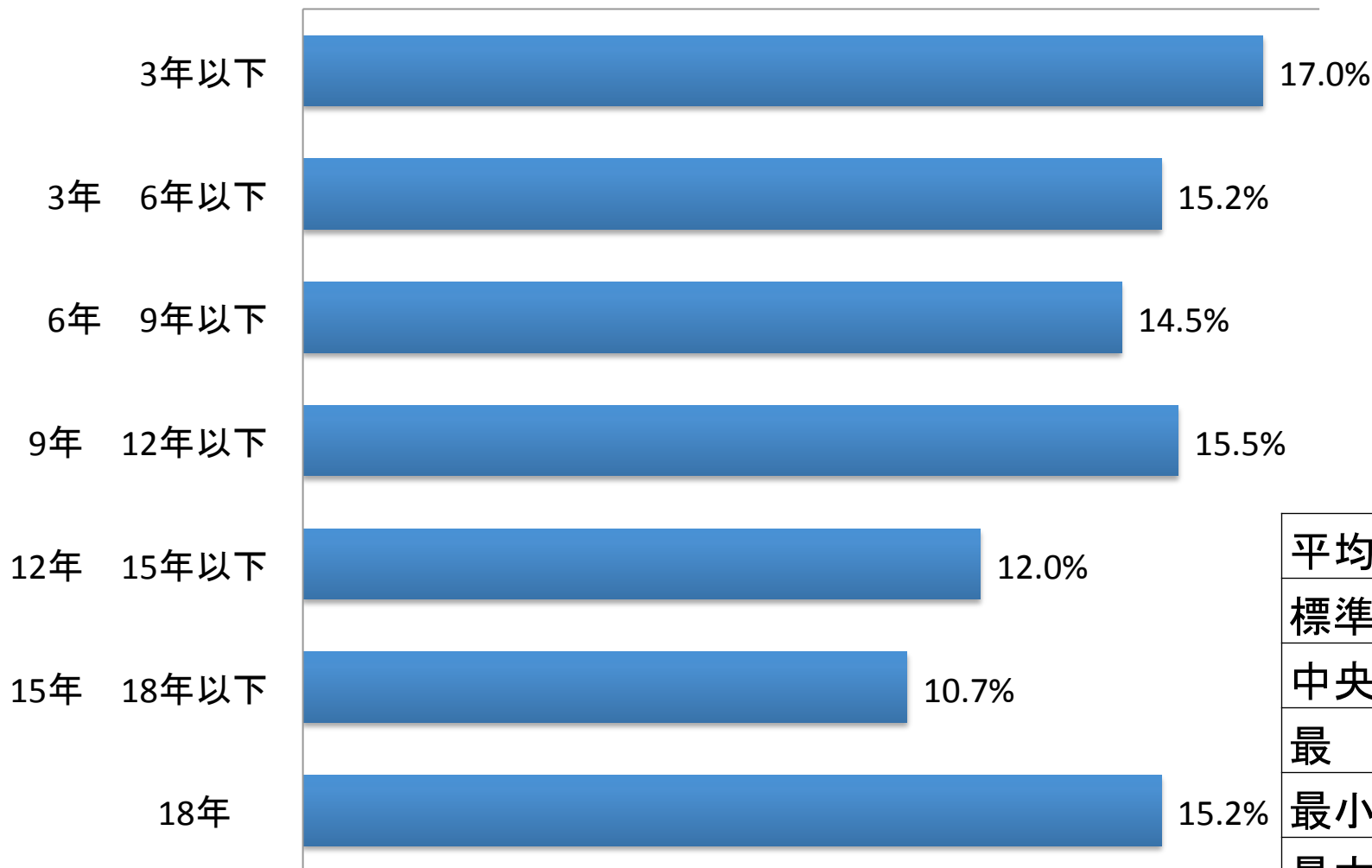


(n=401)

Q16. あなたのゲーム産業の経験年月数をご記入ください。

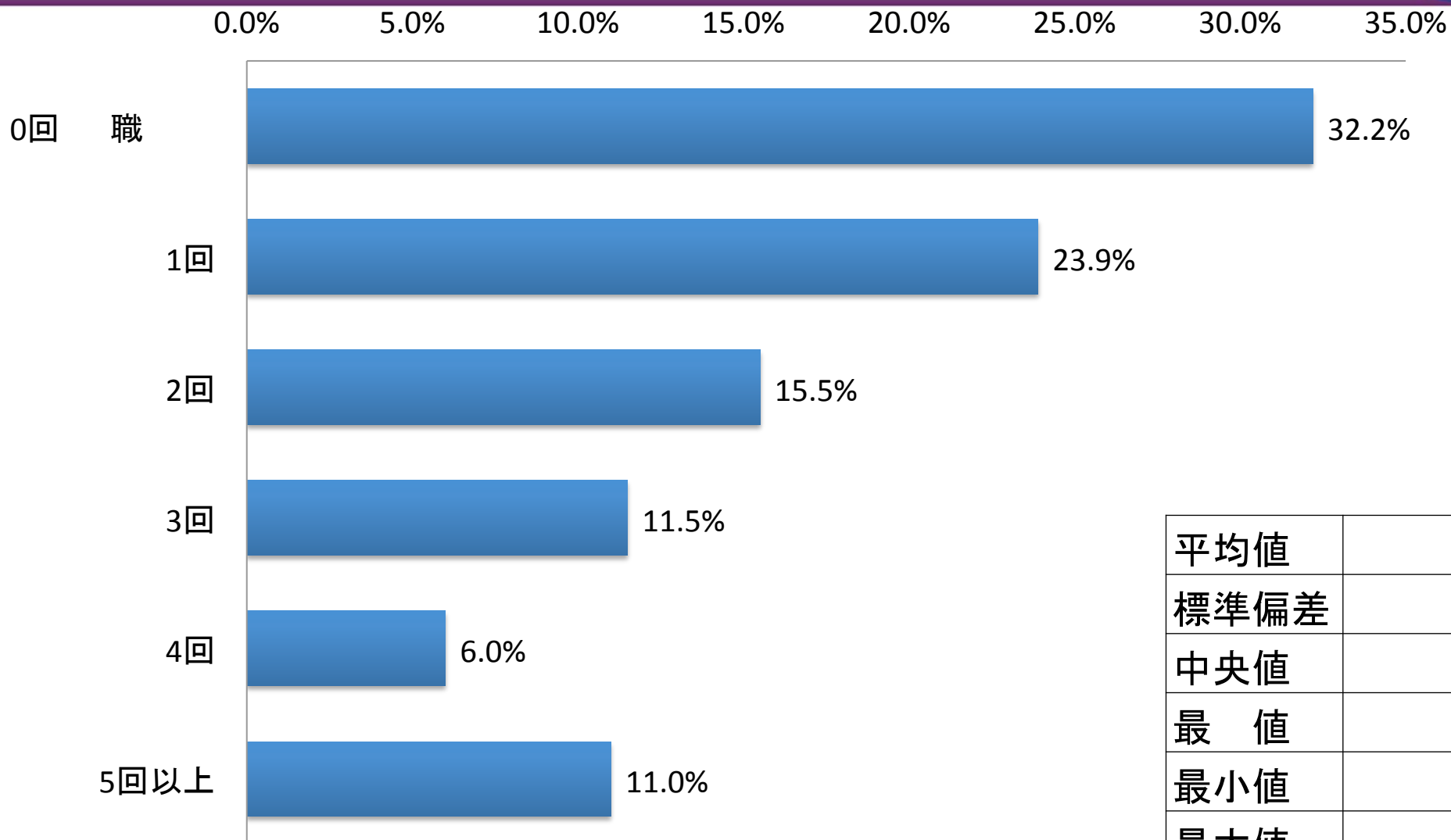


0.0% 2.0% 4.0% 6.0% 8.0% 10.0% 12.0% 14.0% 16.0% 18.0%



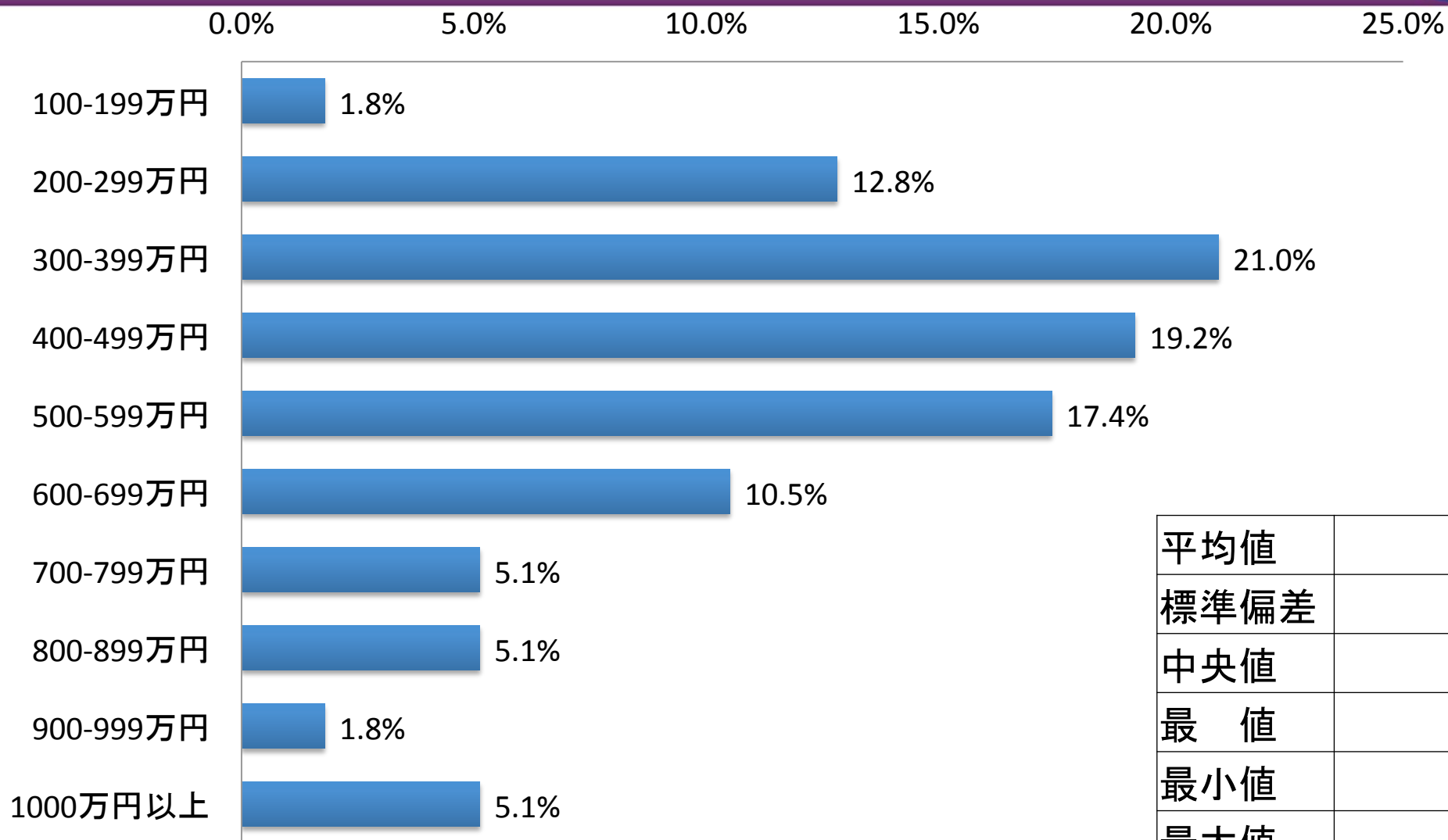
平均値	
標準偏差	
中央値	
最 値	
最小値	
最大値	

Q17.あなたの転職回数について伺います。



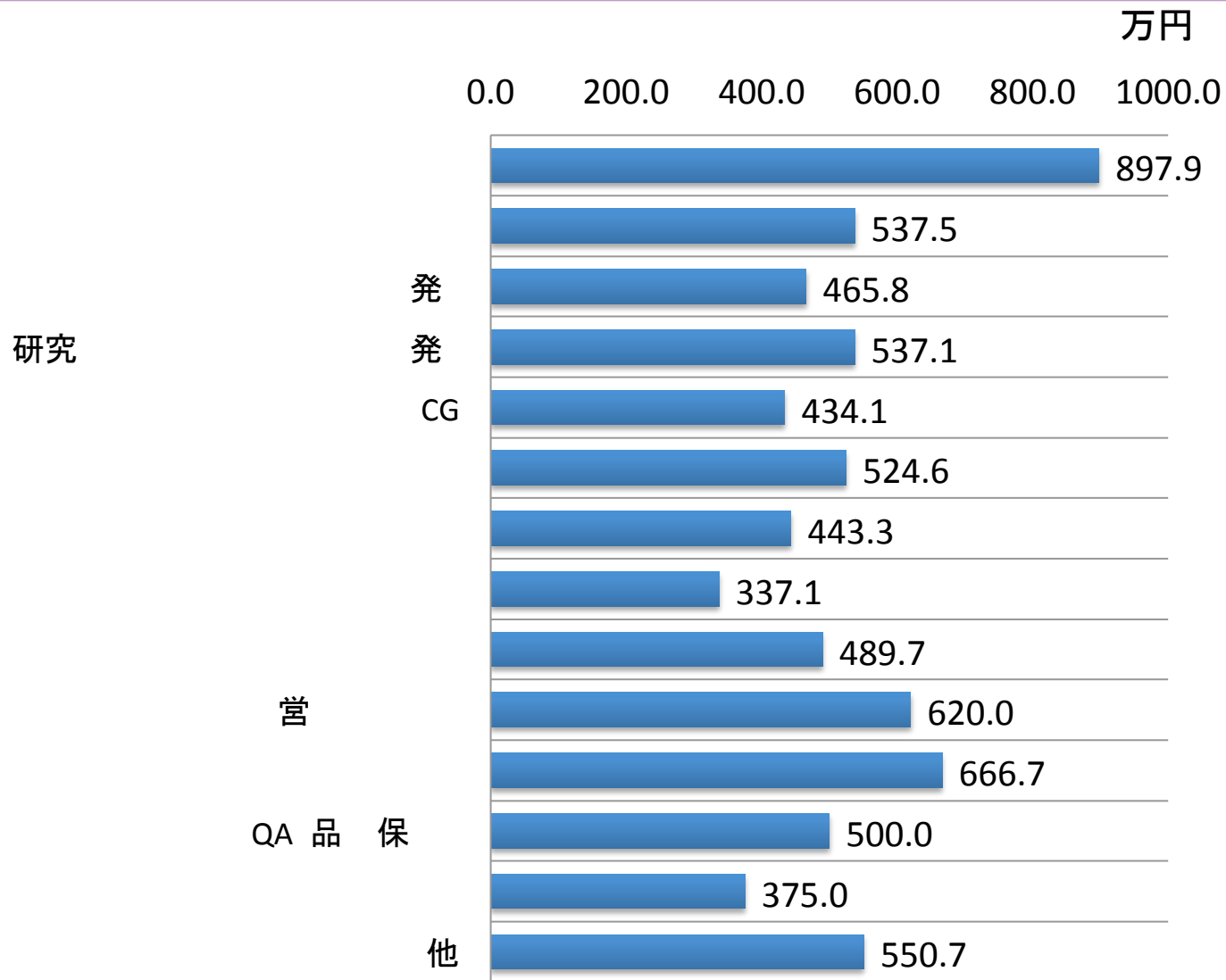
平均値	
標準偏差	
中央値	
最 値	
最小値	
最大値	

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	
標準偏差	
中央値	
最 値	
最小値	
最大値	

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】



平均年	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,

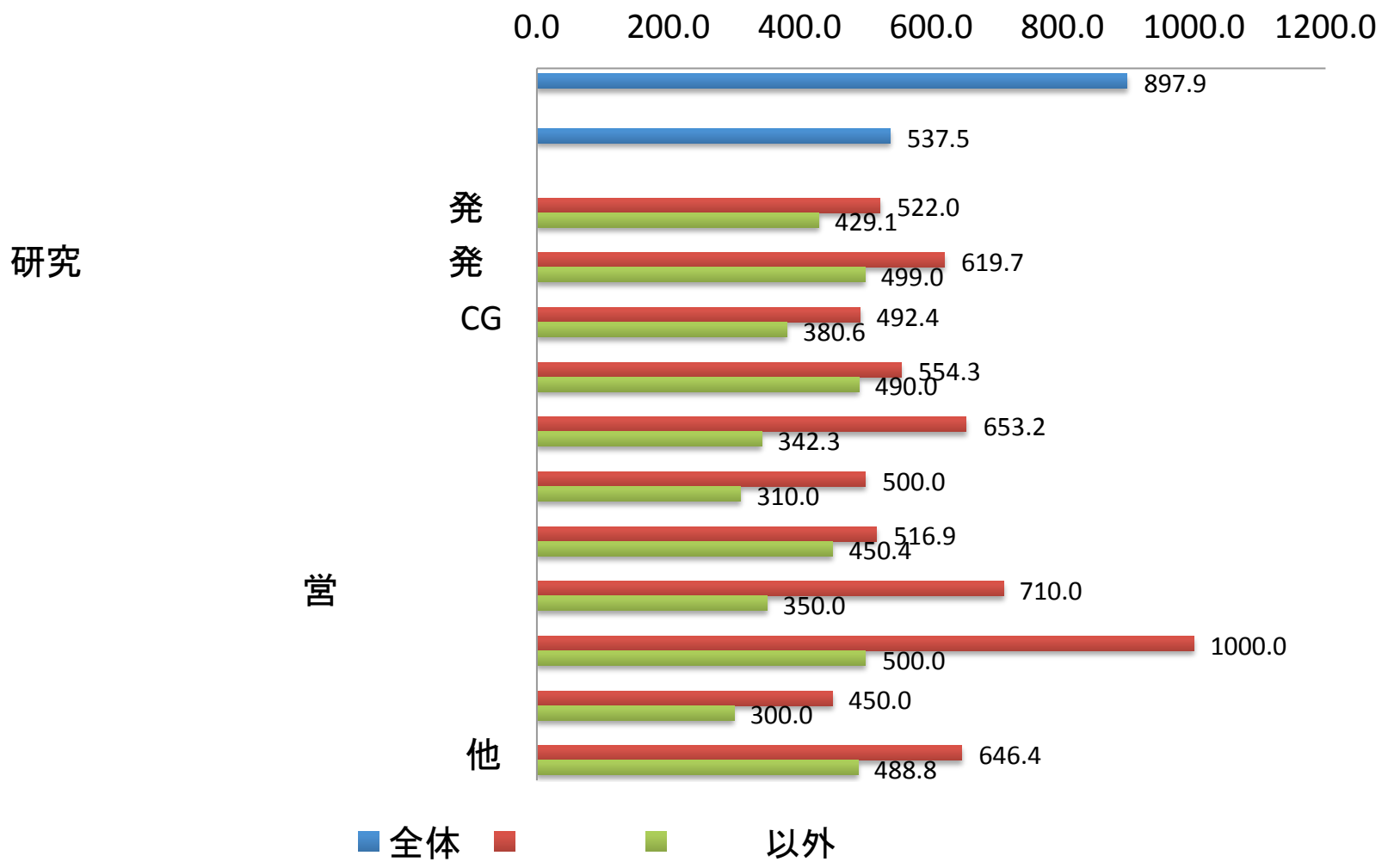
有効回答数 少

)

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



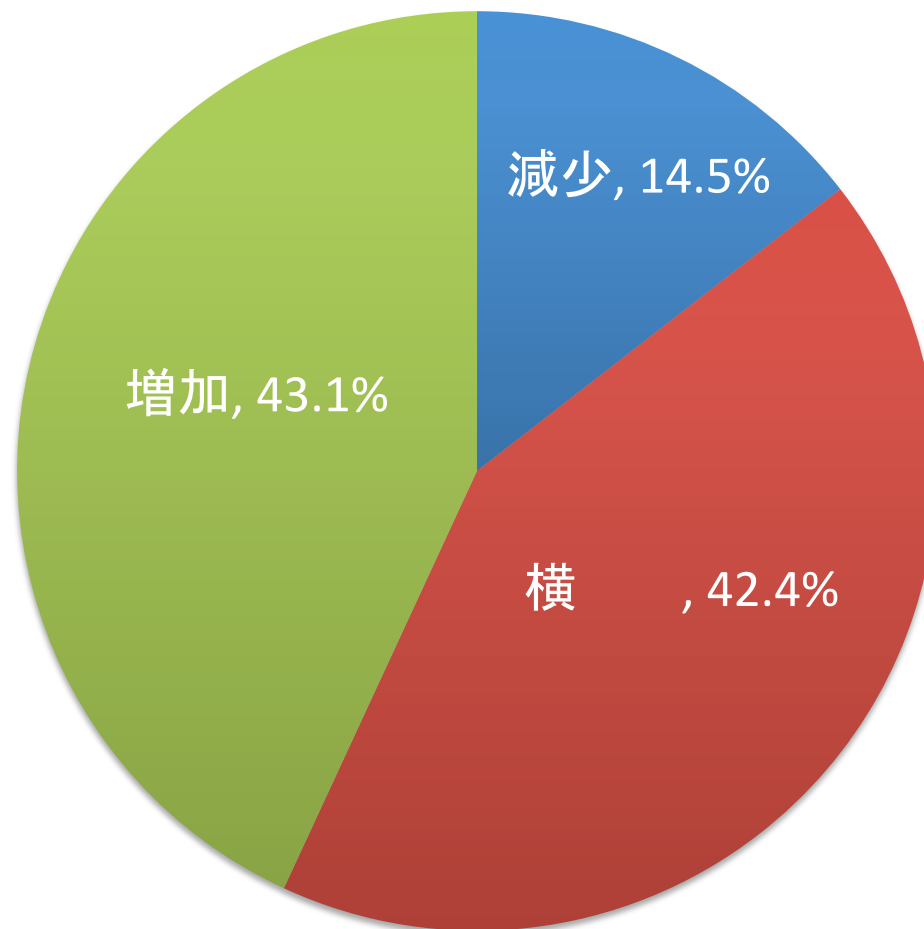
■ 全体 ■ 以外

(n=398, QA

有効回答数 少)



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。



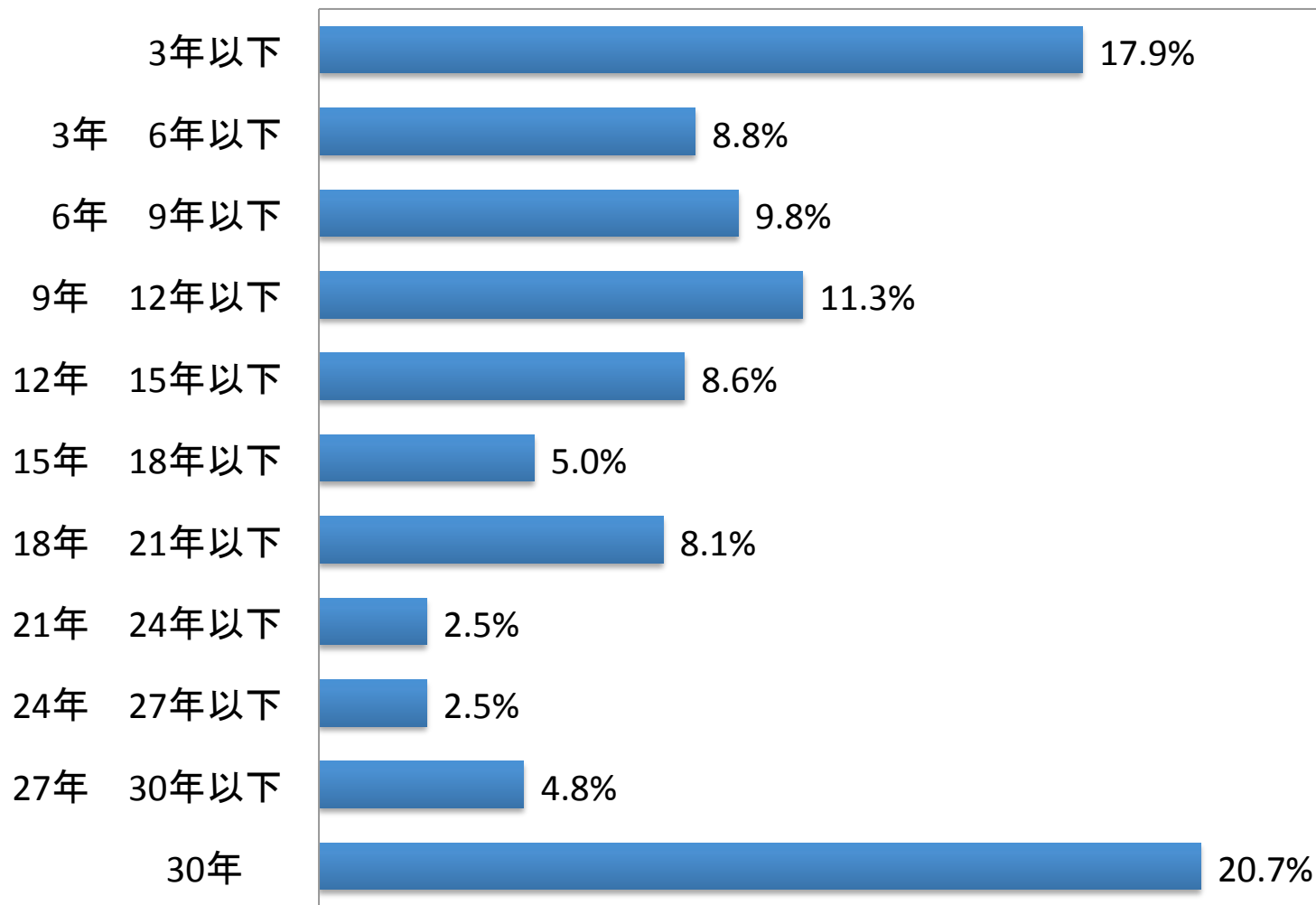


.所属企業

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。



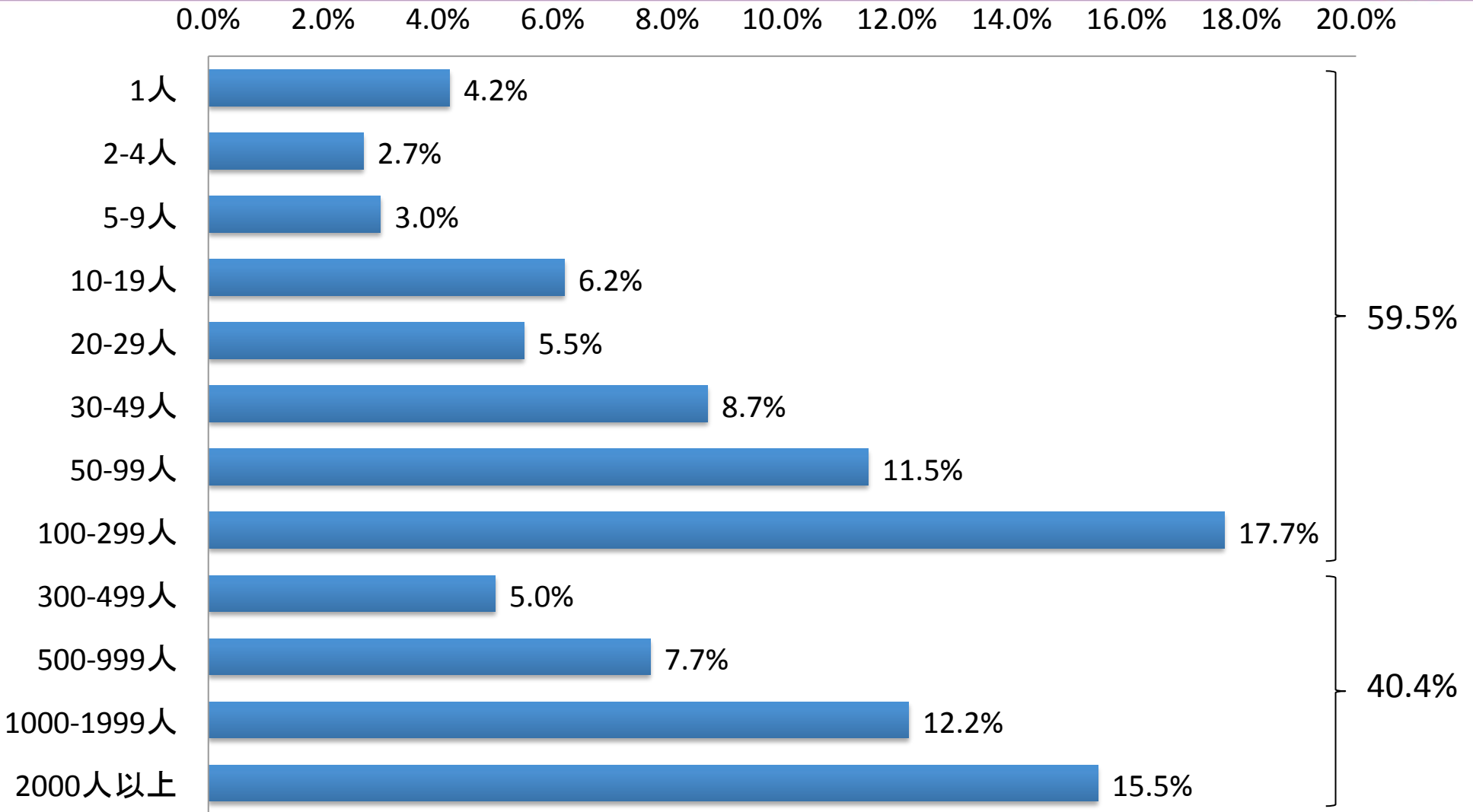
0.0% 5.0% 10.0% 15.0% 20.0% 25.0%



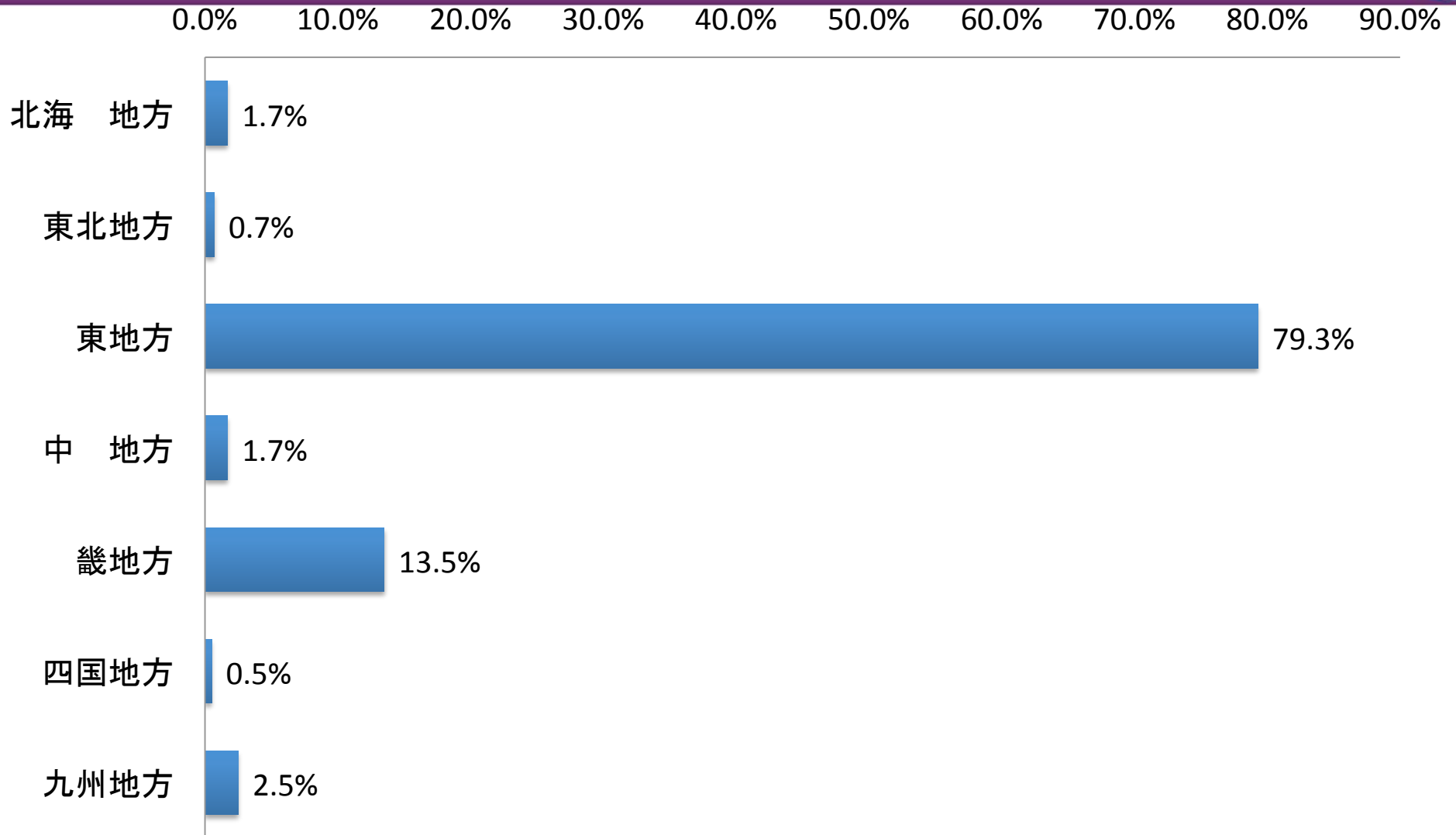
平均値	
標準偏差	
中央値	
最 値	
最小値	
最大値	

(n=397, 400年以上 外 値)

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伺います。



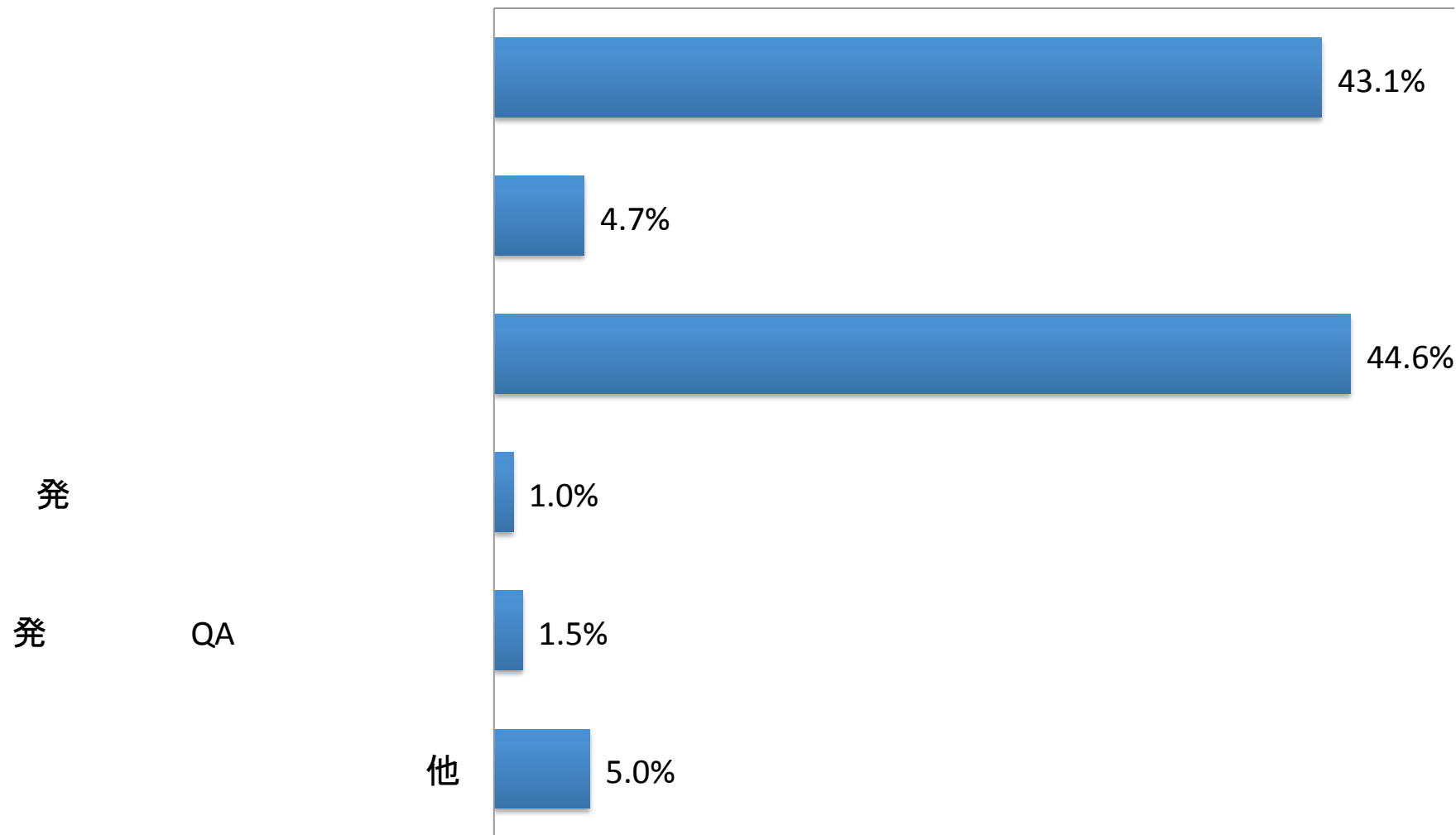
Q22.あなたの現在の勤務地について伺います。



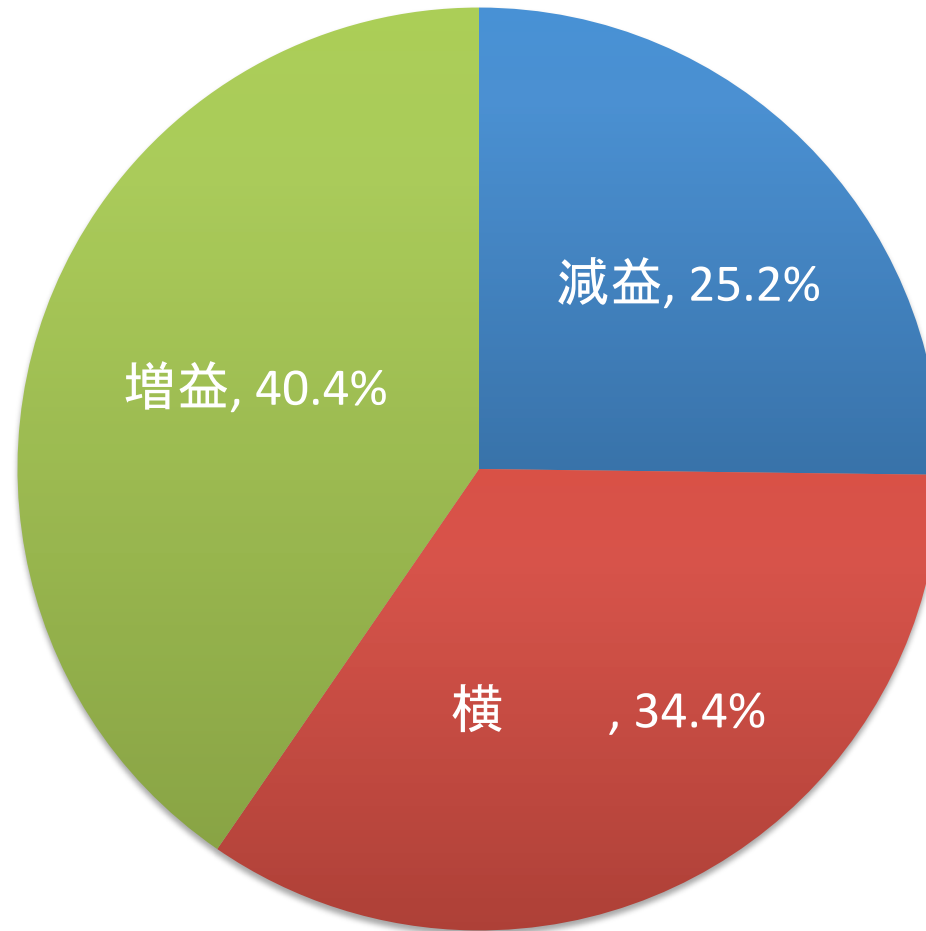
Q23.あなたが現在勤務しているゲーム会社の事業について伺います。(複数回答)



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



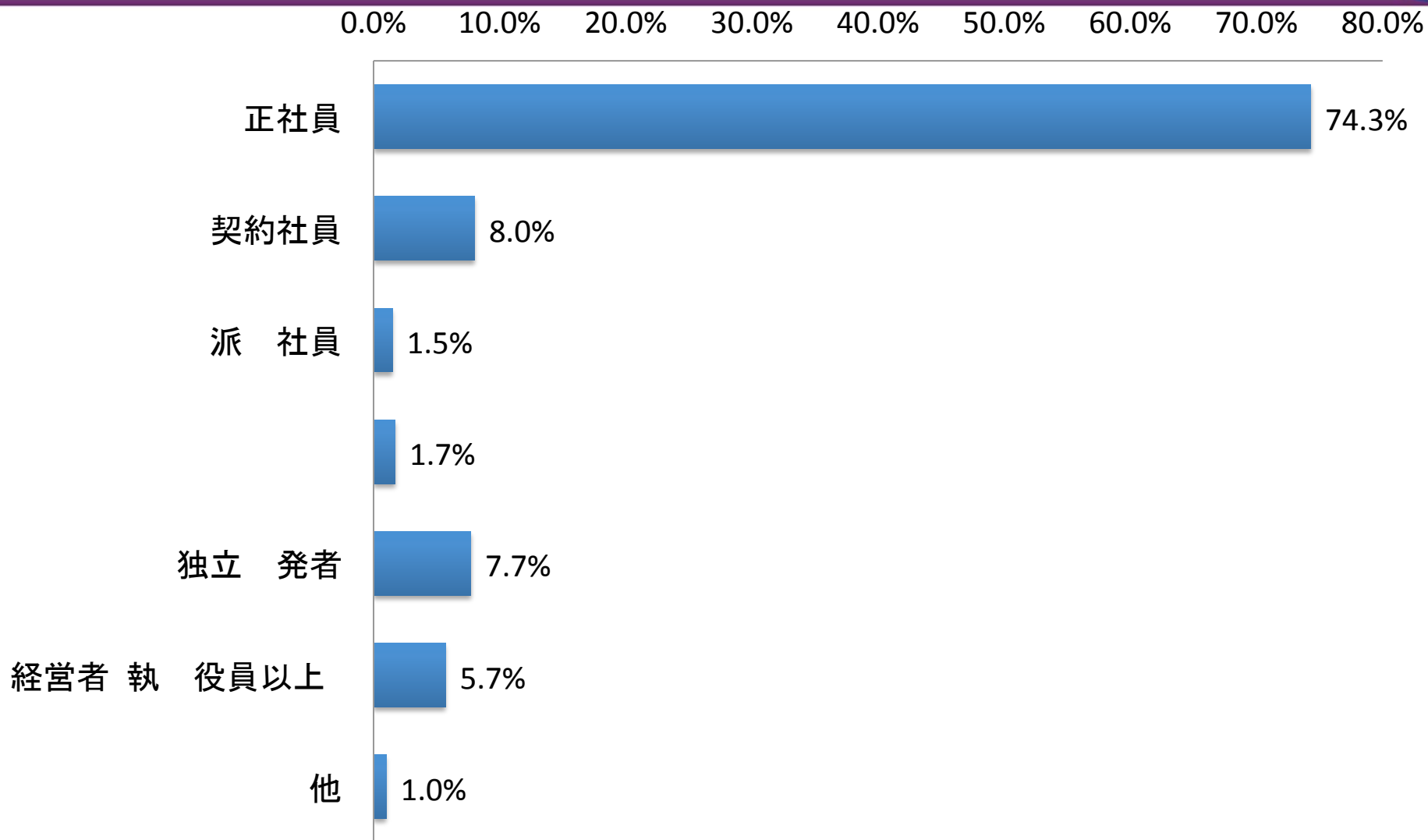
Q24.あなたが現在勤務しているゲーム会社の業績は、前年度と比べてどのように推移していますか。





.働 方 職場

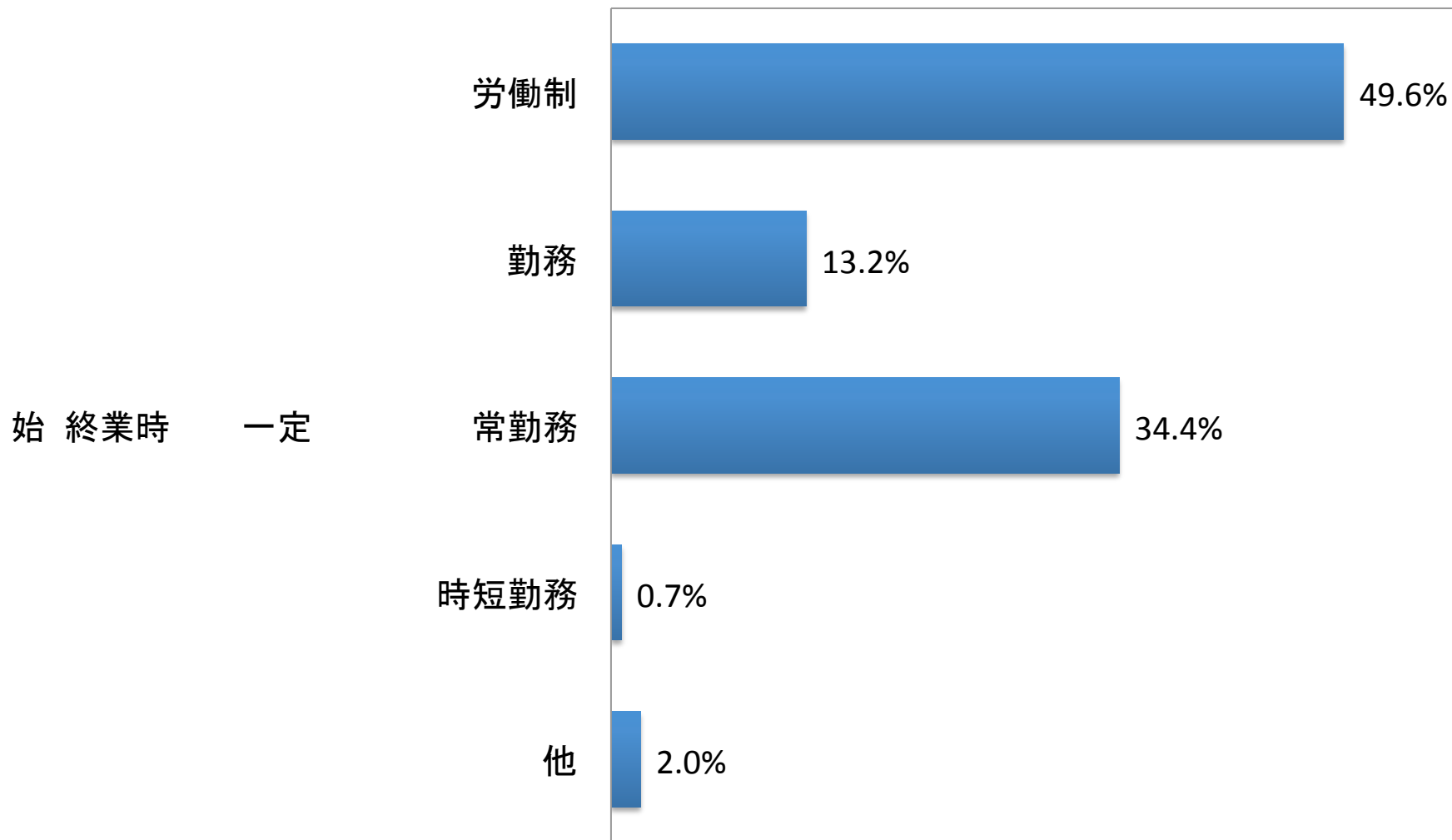
Q25.あなたの現在の就労形態についてお伺いします。



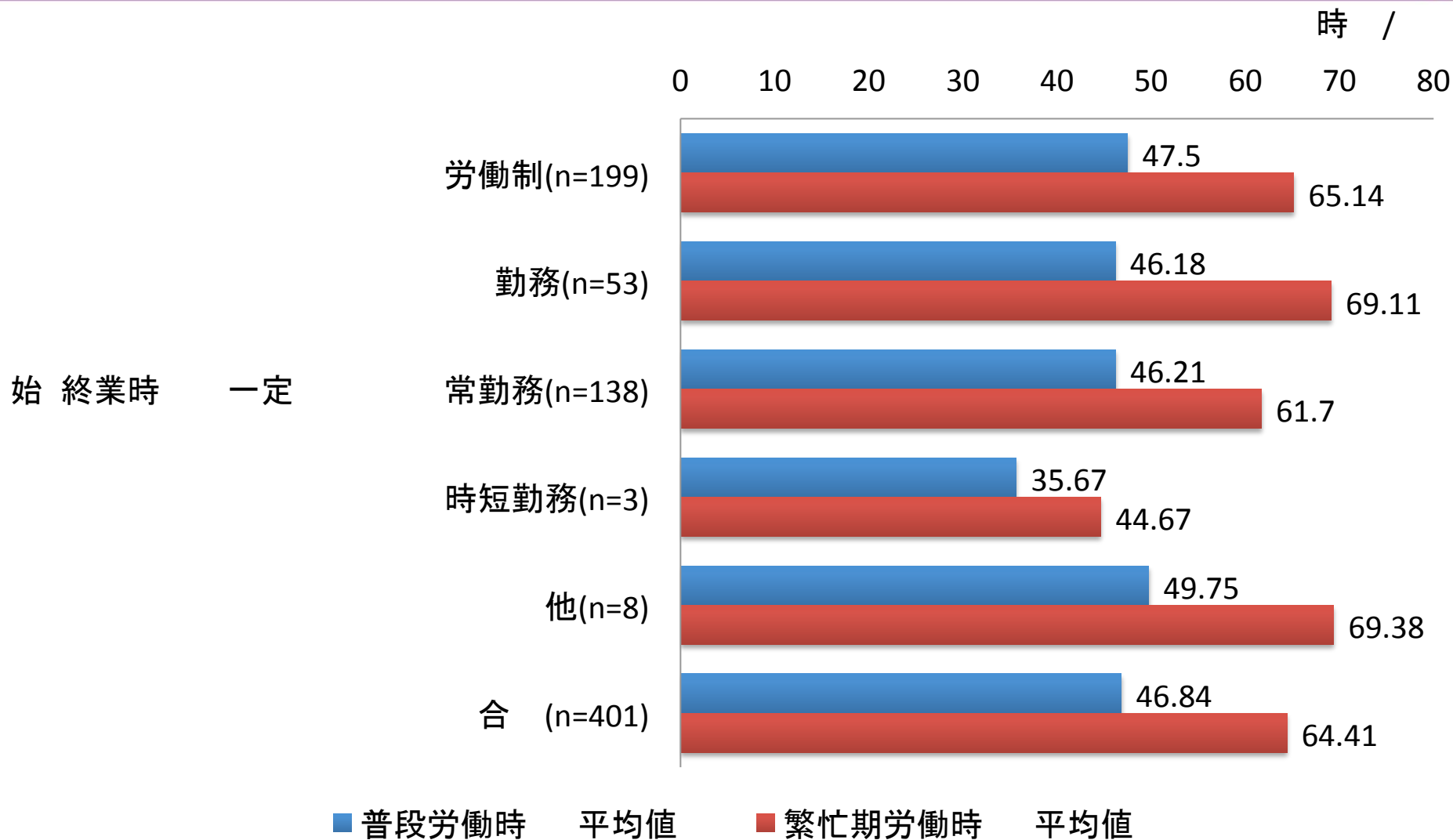
Q26①.あなたの現在の勤務形態は、次のうちどれに近いですか。



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



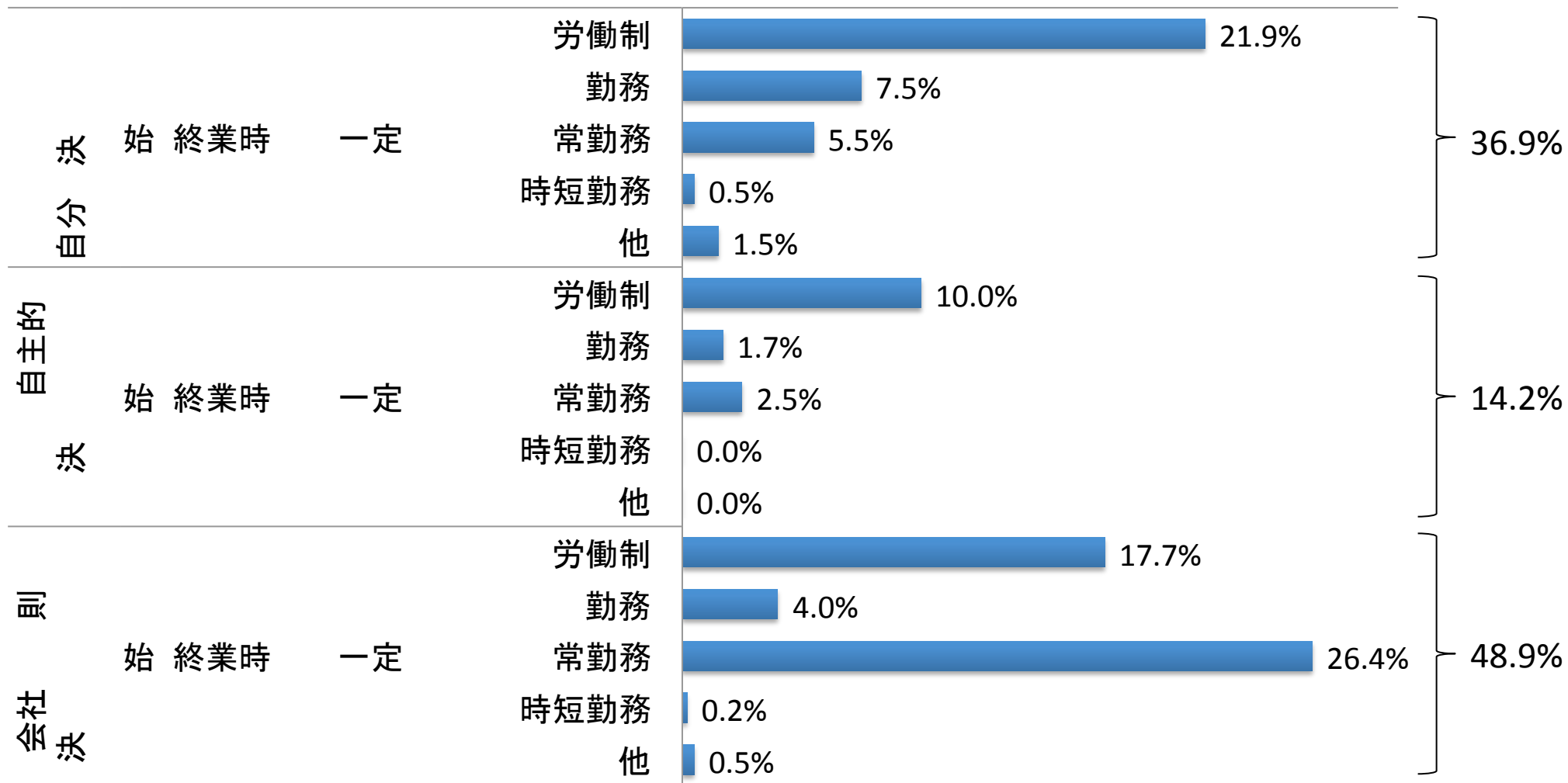
Q26②.あなたの現在の勤務形態は、次のうちどれに近いですか。【労働時間別】



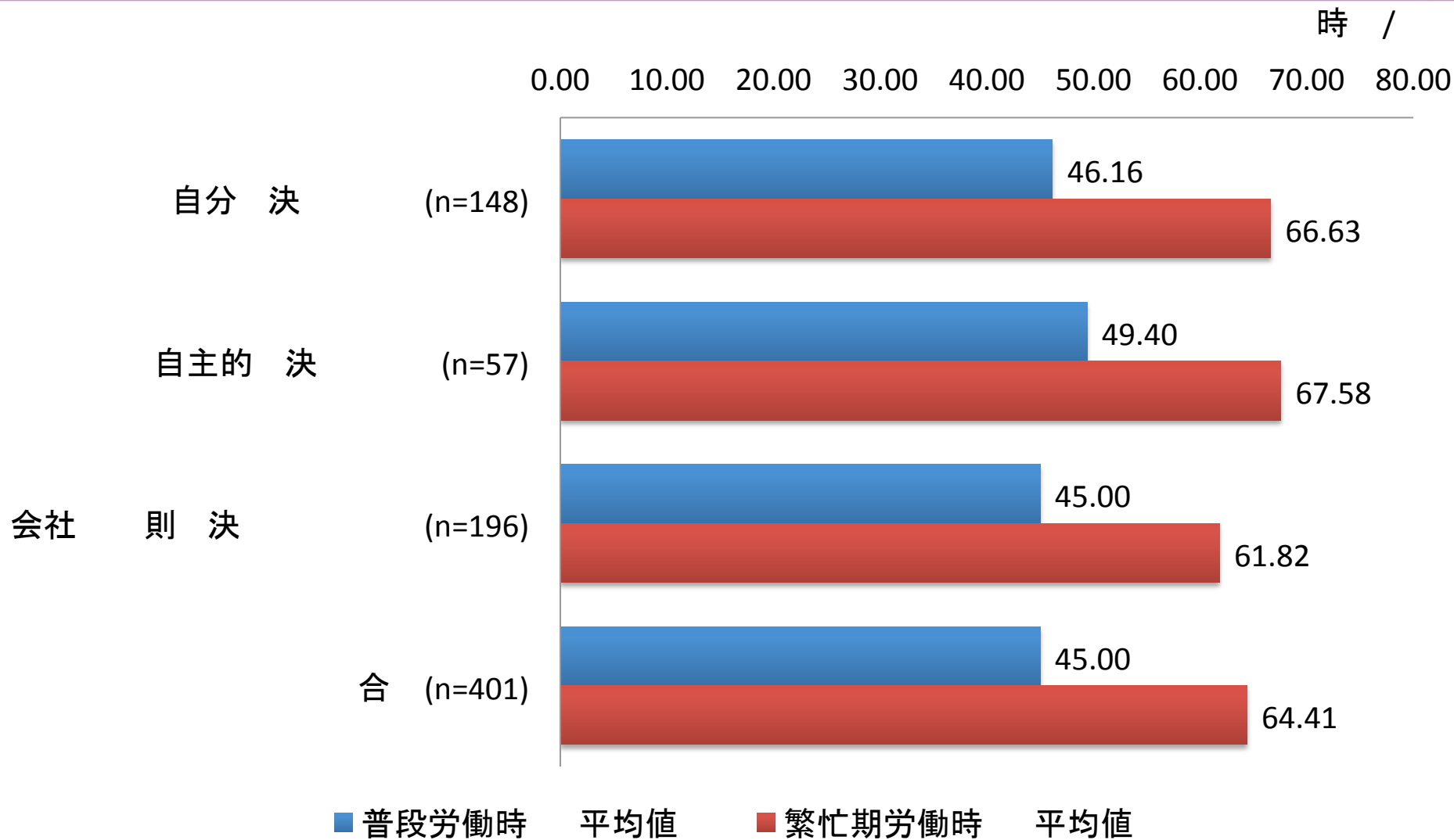
Q27 ①. あなたの現在の仕事の始業・終業の時間は、主に誰が決めていますか。【勤務形態別】



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



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】



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 値 最小値 最大値

短

短

切

合

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 値 最小値 最大値

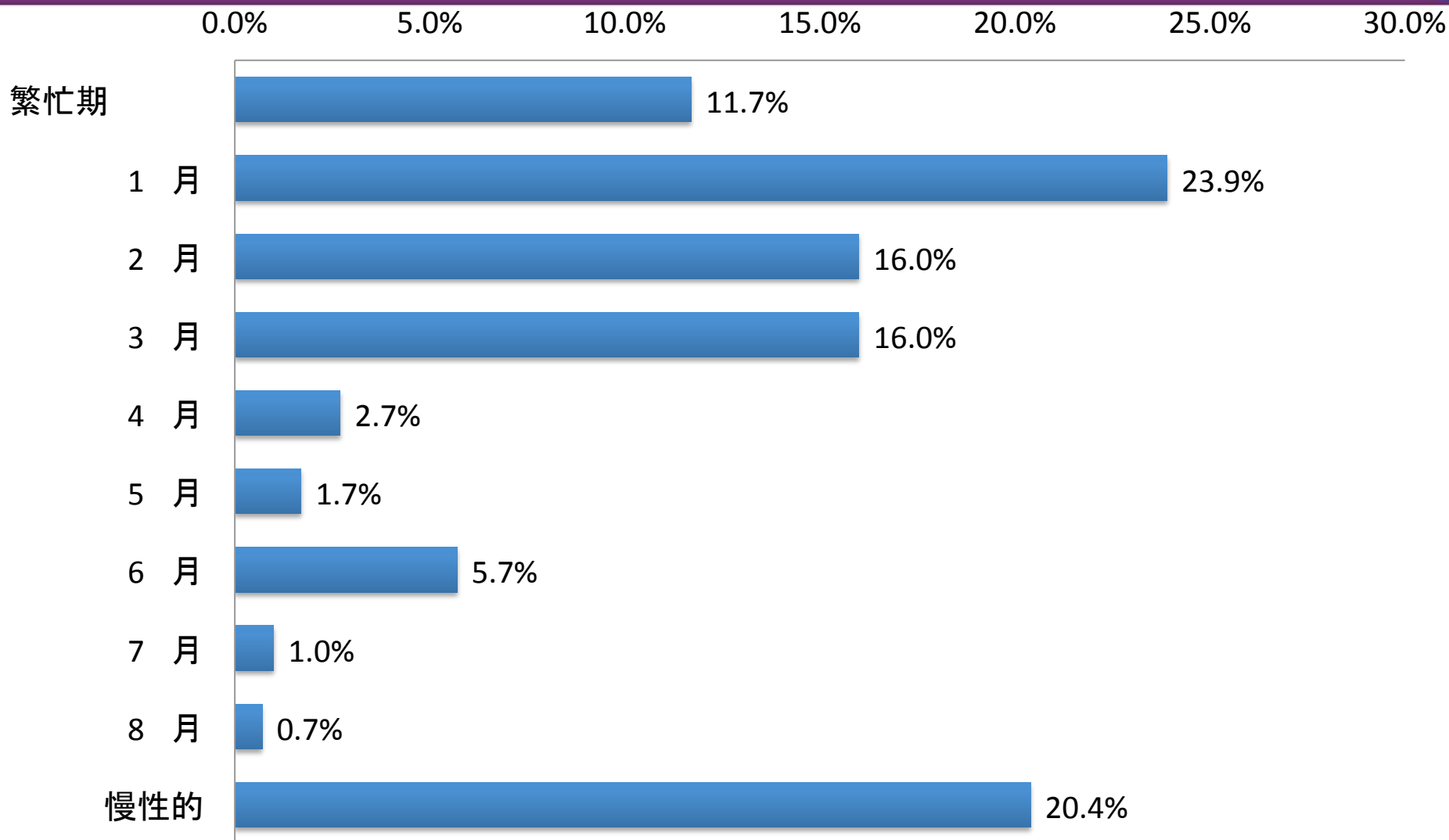
短

短

切

合

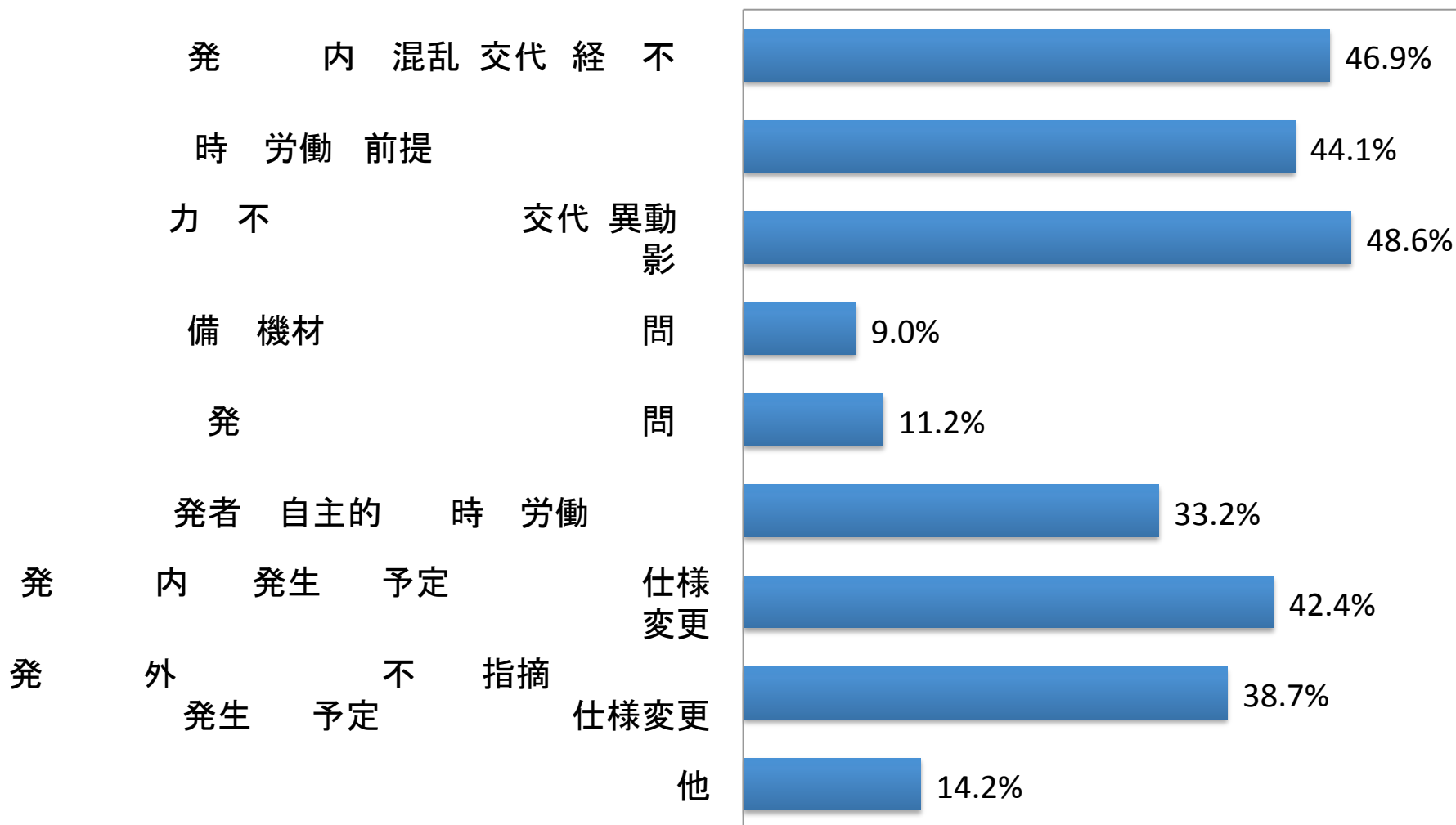
Q30. あなたが関わった直近のプロジェクトでは、どのくらいの長さの繁忙期がありますか。



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)



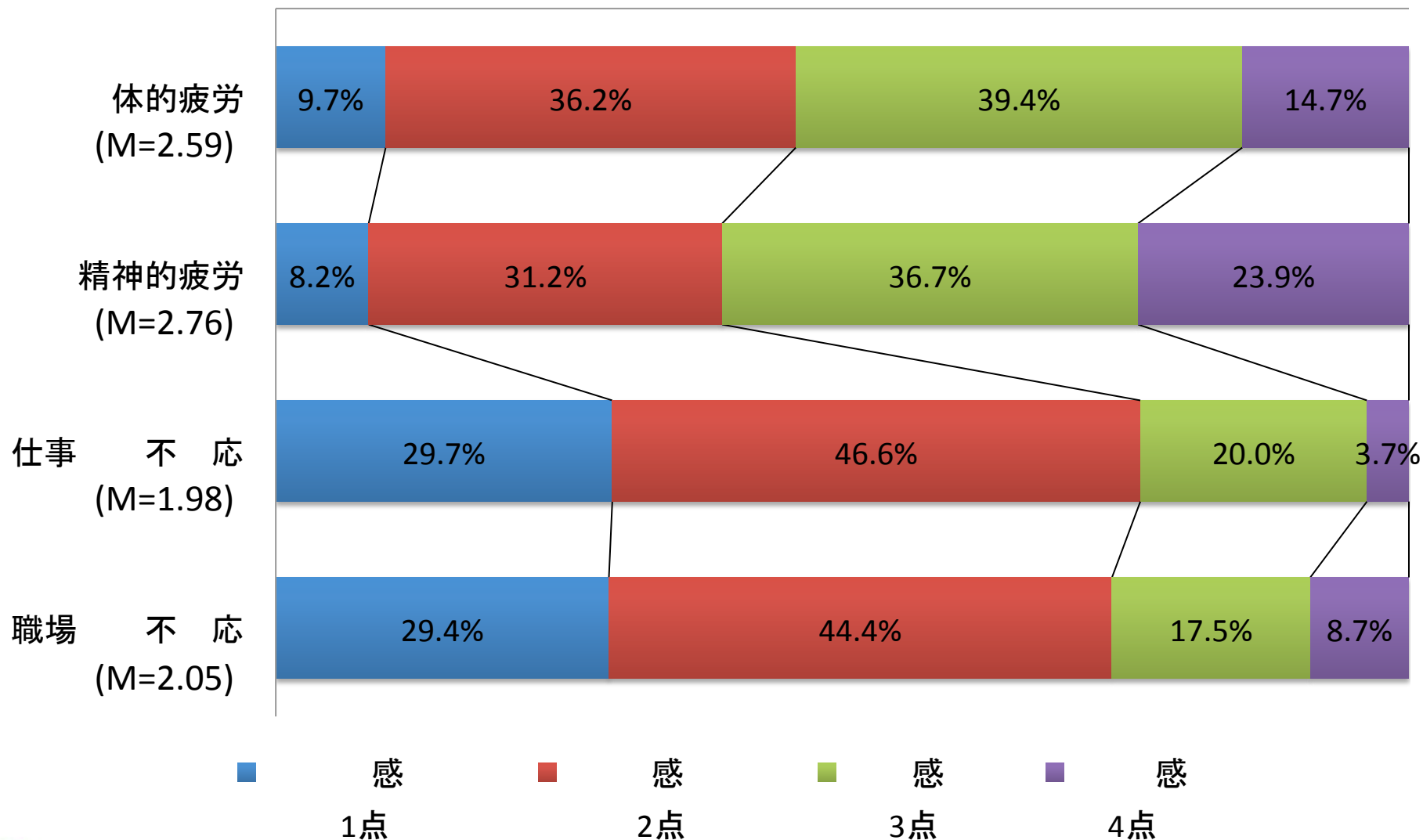
0.0% 10.0% 20.0% 30.0% 40.0% 50.0% 60.0%



Q32 ①. 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%



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	
体的疲労					
精神的疲労					
仕事 不 応					
職場 不 応					n.s.
	<i>p</i>	<i>p</i>			

Q32 ③. 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】

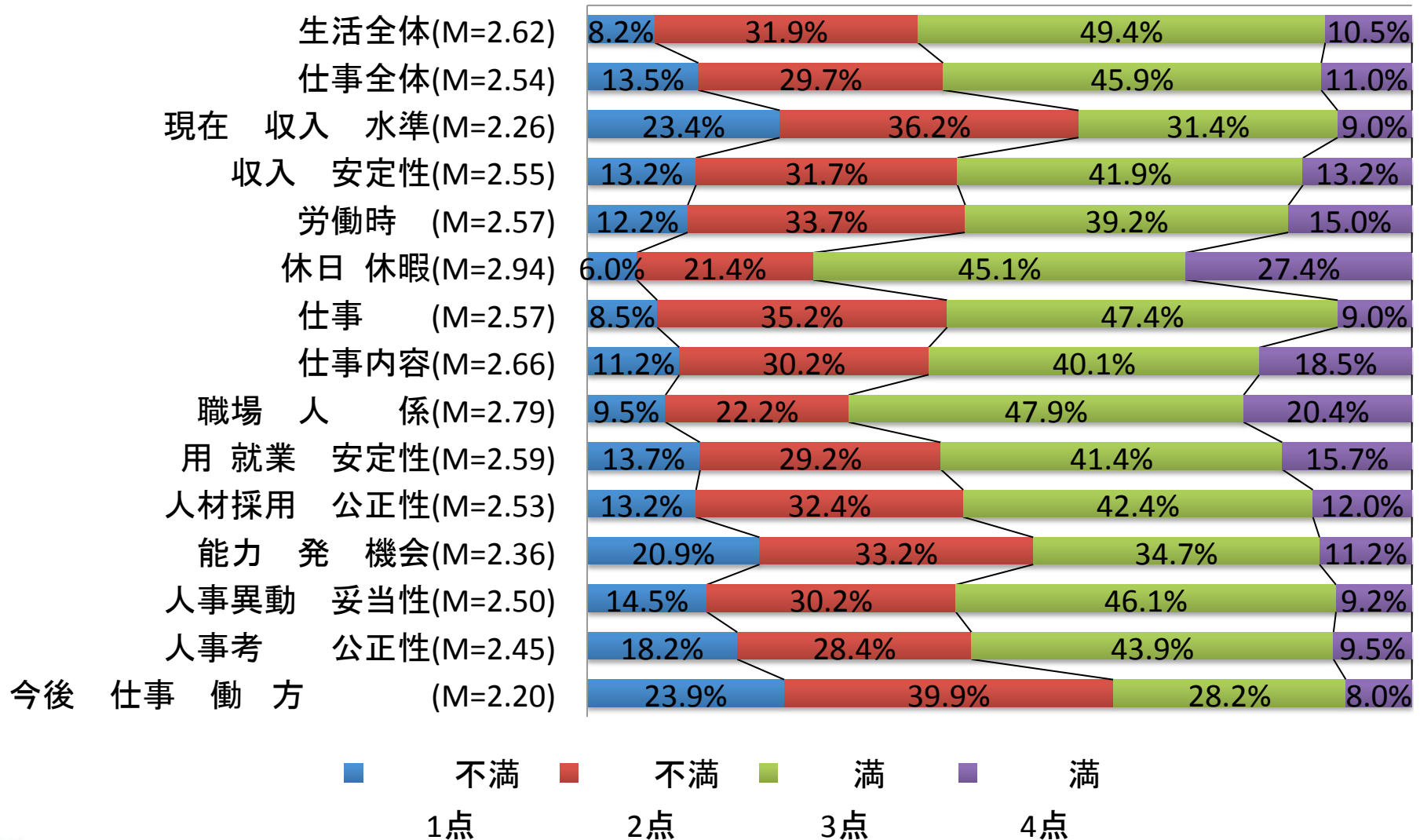


	年以下		年		t 値
	M	SD	M	SD	
体的疲労					n.s.
精神的疲労					n.s.
仕事 不 応					n.s.
職場 不 応					n.s.

Q33 ①. 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%



(n=401, M=平均値)

Q33 ②. 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					n.s.
仕事全体					n.s.
現在 収入 水準					n.s.
収入 安定性					n.s.
労働時					n.s.
休日 休暇					n.s.
仕事					n.s.
仕事内容					n.s.
職場 人 係					n.s.
用 就業 安定性					n.s.
人材採用 公正性					n.s.
能力 発 機会					n.s.
人事異動 妥当性					n.s.
人事考 公正性					n.s.
今後 仕事 働 方					n.s.

Q33 ③. 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】



	年以下		年		t 値
	M	SD	M	SD	
生活全体					n.s.
仕事全体					n.s.
現在 収入 水準					
収入 安定性					n.s.
労働時					n.s.
休日 休暇					n.s.
仕事					n.s.
仕事内容					n.s.
職場 人 係					n.s.
用 就業 安定性					n.s.
人材採用 公正性					n.s.
能力 発 機会					n.s.
人事異動 妥当性					n.s.
人事考 公正性					n.s.
今後 仕事 働 方					n.s.

p



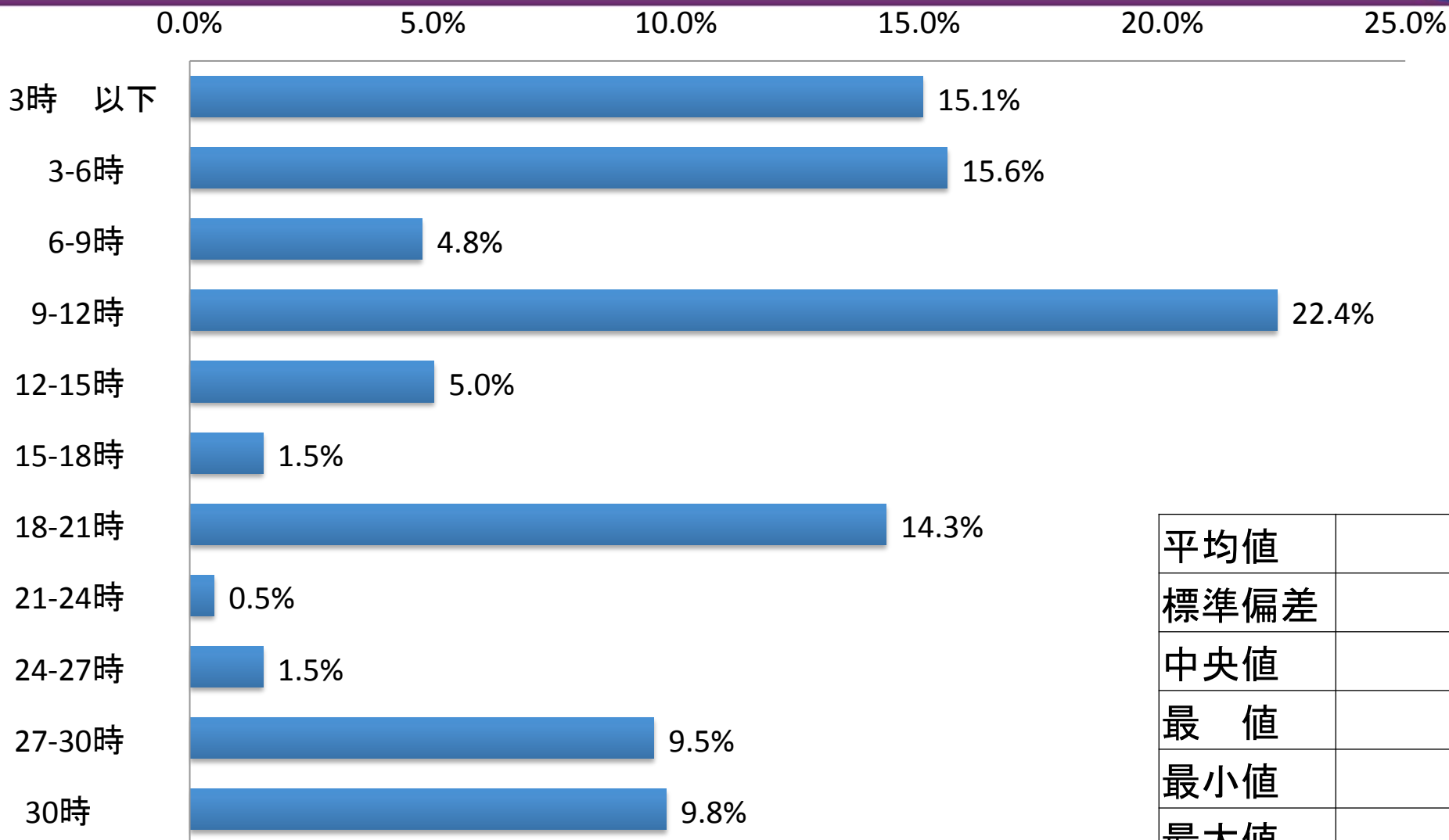
(産業経 10年以下:n=207, 産業経 10年 :n=194, M=平均値, SD=標準偏差)



.今後

産業

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。

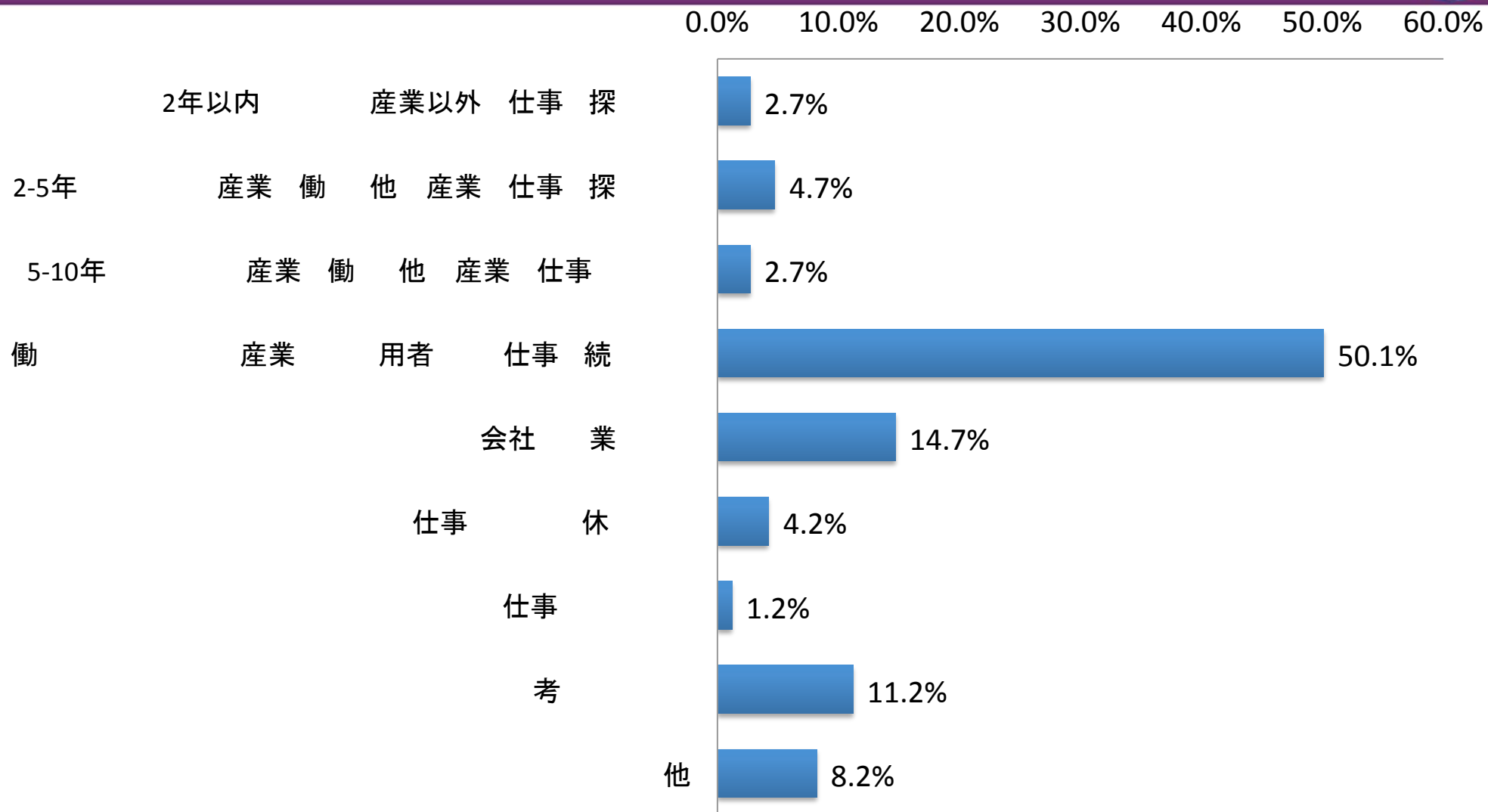


平均値	
標準偏差	
中央値	
最 値	
最小値	
最大値	



(n=398, 2 欠損値 350時 外 値)

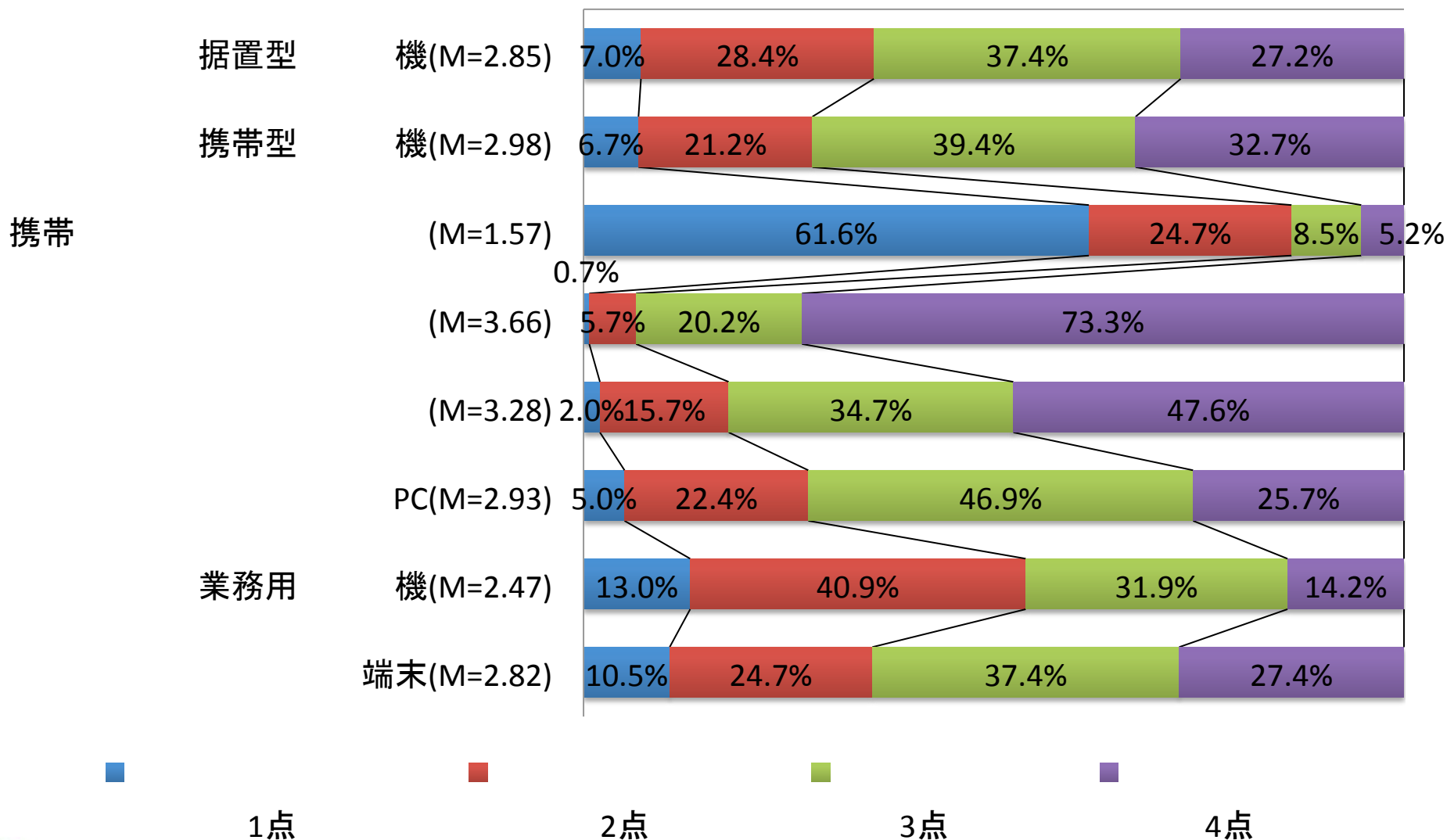
Q35.あなたは今後どのように仕事をしたいと思いますか。



Q36 ①. 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伺います。



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



1点



2点



3点



4点

Q36 ②. 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伺います。【性別



		男		女		t 値
		M	SD	M	SD	
据置型	機					n.s.
携帯型	機					n.s.
携帯						n.s.
						n.s.
						n.s.
業務用	機					n.s.
	端末					n.s.

p

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ふプラットフォームについて伺います。【ゲーム産業経験別】



		年以下		年		t 値
		M	SD	M	SD	
据置型	機					n.s.
携帯型	機					n.s.
携帯						n.s.
						n.s.
						n.s.
業務用	機					n.s.
	端末					n.s.

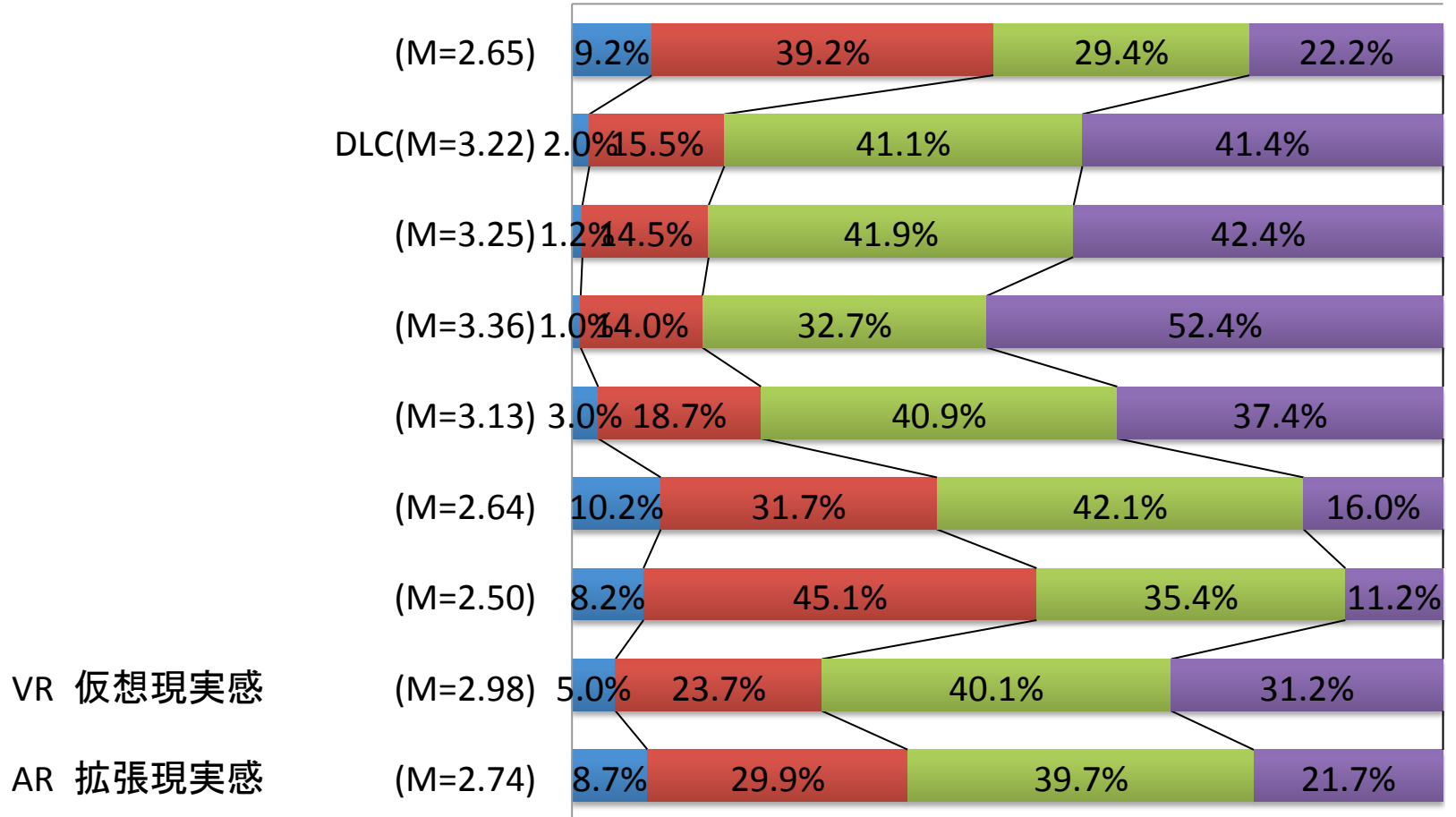


(産業経 10年以下:n=207, 産業経 10年 :n=194, M=平均値, SD=標準偏差)

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伺います。



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



■ 1点 ■ 2点 ■ 3点 ■ 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ふゲームについて伺います。【性別】



	男		女		t 値
	M	SD	M	SD	
					n.s.
					n.s.
					n.s.
					n.s.
					n.s.
					n.s.
仮想現実感					n.s.
拡張現実感					n.s.

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伺います。【ゲーム産業経験別】

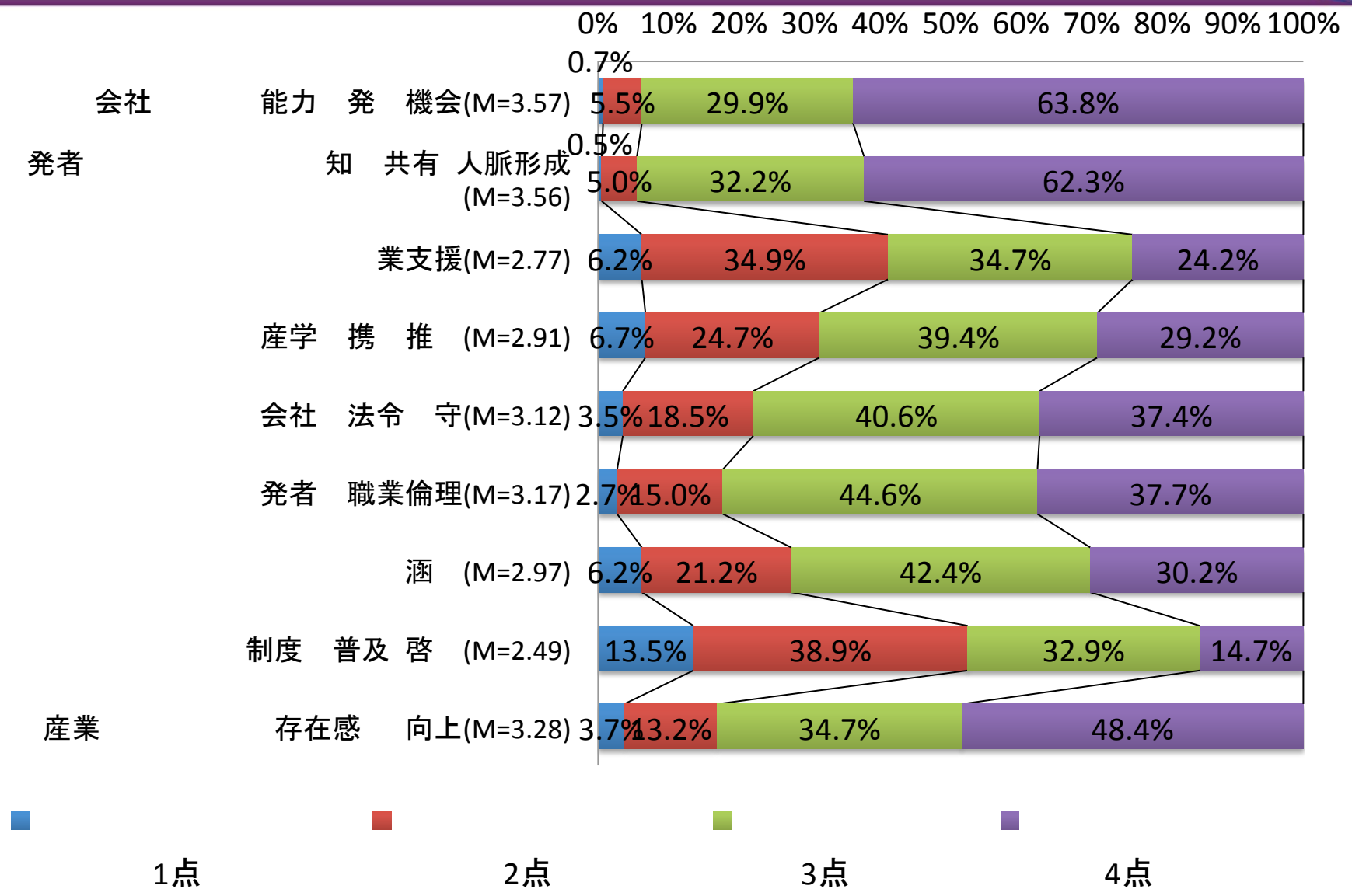


	年以下		年		t 値
	M	SD	M	SD	
					n.s.
					n.s.
					n.s.
					n.s.
					n.s.
					n.s.
仮想現実感					n.s.
拡張現実感					n.s.
<i>p</i>	<i>p</i>				



(産業経 10年以下:n=207, 産業経 10年 :n=194, M=平均値, SD=標準偏差)

Q38 ①. 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伺います。



(n=401, M=平均値)

Q38 ②. 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伺います。【性別



	男		女		t 値
	M	SD	M	SD	
会社 能力 発 機会					n.s.
発者					n.s.
知 共有 人脈形成					n.s.
業支援					n.s.
産学 携 推					n.s.
会社 法令 守					n.s.
発者 職業倫理					n.s.
涵					n.s.
制度 普及 啓					n.s.
産業 存在感 向上					n.s.

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伺います。【ゲーム産業経験別】



	年以下		年		t 値
	M	SD	M	SD	
会社 能力 発 機会					n.s.
発者					
知 共有 人脈形成					
業支援					n.s.
産学 携 推					n.s.
会社 法令 守					n.s.
発者 職業倫理					n.s.
涵					n.s.
制度 普及 啓					n.s.
産業 存在感 向上					n.s.

p



(産業経 10年以下:n=207, 産業経 10年 :n=194, M=平均値, SD=標準偏差)

査

CEDEC 営委員会
原正仁 専修大学

発

2014年9月1日

一般社団法人
105-0003 東京 港区 新橋1-22-10 新橋 協会 3
TEL: 03-3591-9151