

**附録2 【調査A】ゲーム会社等における外国人雇用及び海外進出に関する実態調査「I.これまでの外国人材活用」質問項目(14)、(28)、「II.今後の外国人材雇用」質問項目(9)の回答一覧**

(14) 貴社が現在雇用している外国人材に関して、課題等がございましたらご記入ください。

- ・外国人だからという理由での問題はない。普通の若者です。エンジニアなので技術課題はあるけどそれだけです。
- ・国文化が異なるため、統一が必須。
- ・日本の外注先（パートナー）や日本のゲーム作りと、中国での作り方（ビジネスにおいても）に異なる点があり、準備する資料に差異が出る。
- ・日本語の学習。
- ・帰属意識の向上。

(28) (27)でご回答された項目について、可能な範囲で具体的にご記入ください。

- ・ 日常の習慣やマナーについての常識に違いがあり、社内的に軋轢があった。
- ・ 残業に関する意見の違い。
- ・ 給与額の調整。
- ・ 他社（日本）との作業の仕方が違う点。
- ・ 日本語が完全に理解できないことにより、事務手続きの不備、連絡内容が伝わっていないなど。
- ・ 多くの外国人材の社員は日本における上下関係に抵抗感を持つようだが、特段トラブルにまでは発展しない。
- ・ 会話が日本人に比べるとスムーズにいかない場合、仕様伝達にやや慎重に時間をとる、など。（日本人でも会話能力が低い人、理解力が足りない人では同様の問題が起こるため、外国人だから比較のおきやすいかもしれない、という程度の違い）

(9) 今後、外国人材を活用するにあたり、どのような課題がありますか。可能な範囲でご記入ください。

- ・ 言語・慣習・文化。
- ・ 採用のタイミングを日本人の新卒と同時期、同媒体で行わざるを得ない点。
- ・ 受け入れ側に対する知識、環境整備等。
- ・ 文化の違いからくる、センスの違い、コミュニケーションなど。
- ・ コミュニケーション。
- ・ コミュニケーションの問題。
- ・ 採用面接のポイント ・ ビザなどの手続き。
- ・ どの国の外国人を想定しているのか、このアンケートで見えないのですが、そもそも問題としてゲーム開発ではニュアンスの理解や伝達、表現するものが日本の文化の中で培われている共通認識からくるものも多いです。なので、どの国でも問題はありませんが、日本で開発している以上「日本語」の読み書き、「日本的な」ものの考え方、あとは同僚に合わせる工夫は必要です。ただし、最近の若い学生を見ていると、昔より生活や家庭の在り方が多様化してきたこともあり、昔は共通していたはずのこの辺りの文化背景が割とバラバラだったりします。（昔も貧富の差など、おかれている家庭

環境での違いでももちろんあったと思いますが、今はそもそも家に帰っても小さいころから家族で食卓を囲む習慣が一切ない家庭があったりするなど、親子からしてかかわり方が全く違う家庭もあります。その是非はさておき、単にその家ではそういうものだったので、そこで育った子供からすればそれが常識であり日常になるわけです。) 何人でも構いませんが、エンタメを作っている以上自分の育ってきた常識以外の常識や価値観が存在することを受け入れ、理解しようとする姿勢がないと物を作る仕事は厳しいです。外国人の場合、最初からその価値観がお互い違うよね、という認識から始まるので、「どう合わせていく？」をうまく扱えるならむしろ楽しくできるのではないかと思います。

- ・ VISA 関係の知識。
- ・ 日本人ですら現在雇用枠がない。