

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス CEDEC 2013

『ゲーム開発者の生活と意識に関するアンケート調査』速報 日本のゲーム開発者の平均的実像が明らかに。

**男性で、年齢は 34 歳、4 割が既婚。
中堅のゲーム会社に正社員として勤務し、勤続 7 年。年収は 522 万円。
自身の仕事の成果が上げられるか、成果を公正に評価されるかが不安で、
ストレスを感じつつも、現在の仕事には、おおむね満足。
何よりもゲーム好きで、生涯ゲーム開発者でありたいと願う“生真面目な職人気質”**



CEDEC 2013

会 期:2013年8月21日(水)~23日(金) 会場:神奈川県「パシフィコ横浜」
テーマ:「BE BOLD! (バイ・ポールド)」

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス『コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2013(CEDEC 2013)』が、いよいよ、今週8月21日(水)から23日(金)まで、「パシフィコ横浜」(神奈川県横浜市)において開催されます。

CEDEC 運営委員会では、CEDEC 2013 の開催に先駆けて、7月1日(月)~31日(水)に、開発に携わる皆さんのキャリア形成やスキルアップのためのノウハウの共有を意図して、ゲーム開発者の生活と意識を調査するアンケート調査を実施しました。このほど、有効回答数 473 件を集計した結果、日本のゲーム開発者の平均的な実像が明らかになりました。

日本のゲーム開発者は、おもに男性で、年齢は 34 歳、4 割が既婚。中堅のゲーム会社に正社員として勤務し、勤続 7 年。年収は 522 万円。自身の仕事の成果を上げられるか、成果を公正に評価されるかが不安で、ストレスを感じつつも、現在の仕事には、おおむね満足。何よりもゲーム好きで、生涯ゲーム開発者でありたいと願う“生真面目な職人気質”であることが分かりました。

速報の概要は、次ページの通りです。速報内容については、CEDEC 公式ウェブサイト (<http://cedec.cesa.or.jp/>) でご覧いただくことができます。また、データ分析を踏まえた詳細な報告書を、数カ月をめどに公開する予定です。

本調査は、CEDEC 運営委員会が、専修大学ネットワーク情報学部の藤原正仁講師とともに、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に実施しています。今後も、経年的に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資料となることを目指します。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL. 050-3593-2069 FAX. 050-3730-3968 e-mail cedec-press2013@publicity-bur.co.jp

●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 (株式会社コンベンション リンケージ 内) TEL. 03-3263-8694 FAX. 03-3263-8687 e-mail info@cedec.jp

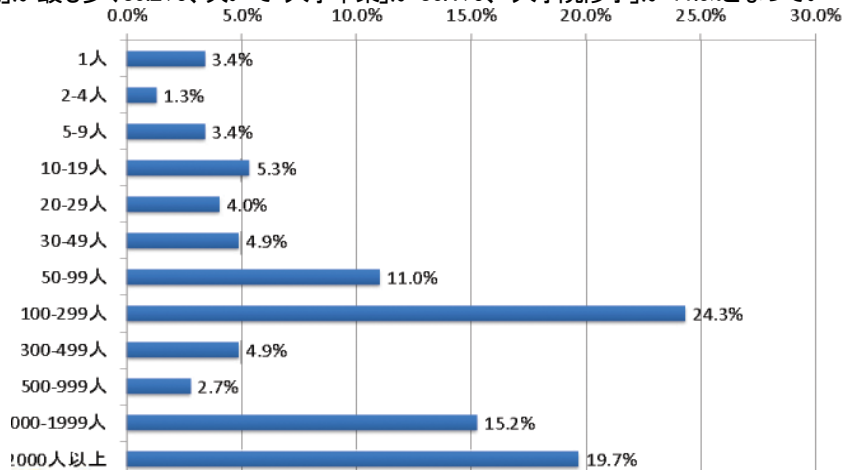
『ゲーム開発者の生活と意識に関するアンケート調査』結果概要

<属性>

性別は、「男性」が 85.6%、「女性」が 14.4%。平均年齢は、約 34 歳。国籍は、「日本」が 99.8%。「未婚」が 58.7%、「既婚」が 41.3%。

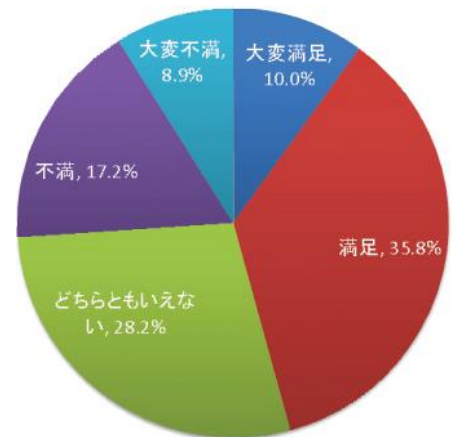
最終学歴は、「ゲームスクール・専門学校卒業」が最も多く 39.2%、次いで「大学卒業」が 36.4%、「大学院修了」が 11.6%となっています。学問系統では、「電気・電子・通信・情報工学系」が最も多く 23.9%、次いで「芸術・表現・音楽・デザイン系」が 19.9%となっています。

勤務先の従業員規模では、100-299 人が最も多い 24.3%。これに、従業員 100 人以下の 33.3%を合わせると、半数を超える 57.6%が中堅・中小のゲーム会社に勤務しています。

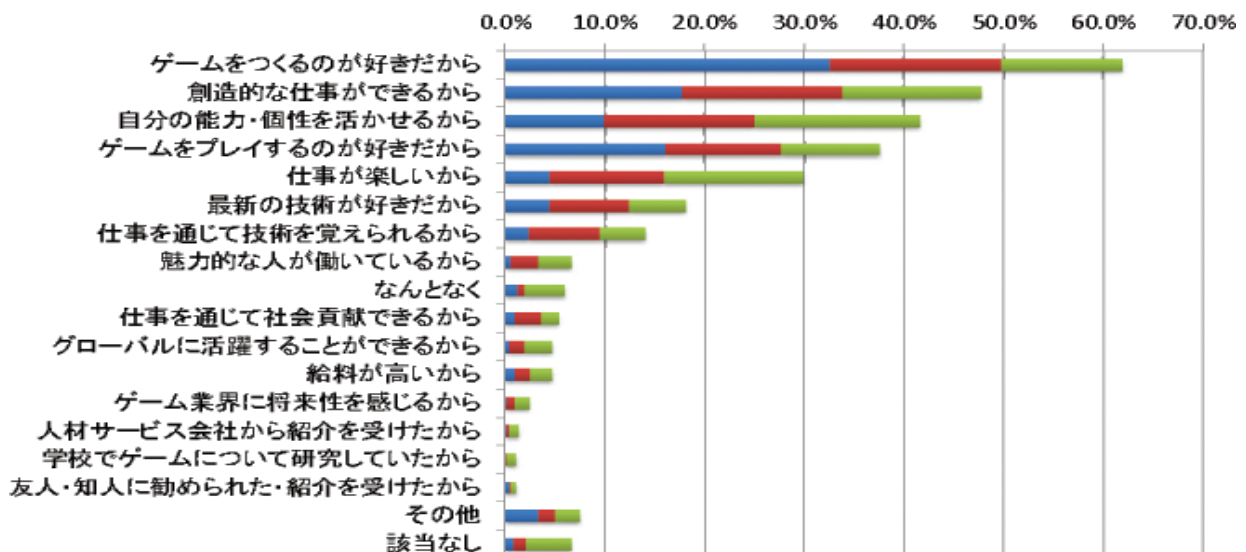


<仕事に対する満足度>

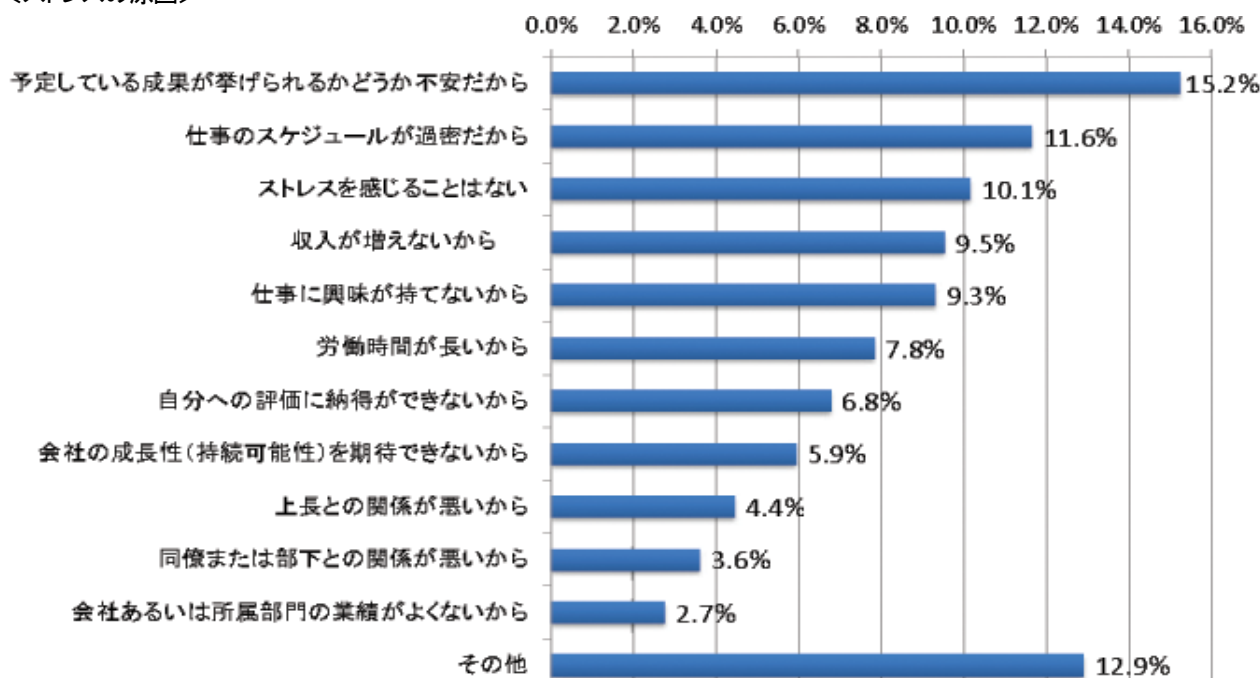
大変満足が 10.0%、満足 35.8%を合わせて、45.8%が現在の仕事に「満足」しています。不満を持っている開発者が 26.1%であることを考慮すると、おおむね満足しているといえます。



<ゲーム開発者になった理由>



<ストレスの原因>



<将来>

