

ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2018

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

COMPUTER ENTERTAINMENT SUPPLIER'S ASSOCIATION

まえがき

CEDEC (Computer Entertainment Developers Conference)では、ゲーム開発者のキャリアに関する意識や行動の現況を明らかにすることを目的とし、2013年より、ゲーム開発者を対象とするアンケート調査の実施を始めました。第6回目となる2018年のアンケート調査の報告書をまとめ、ここに報告させていただきます。

国内で広く「働き方改革」が浸透していく中、ゲーム開発においても長時間労働の是正、多様で柔軟な働き方の実現、雇用形態にかかわらずの待遇の確保等の実施が進んでいます。本アンケートにおいて、通常期における一週間の就業時間は平均35.68時間と、全産業を下回る数字となっています。一方、繁忙期における平均は45時間程度です。いわゆるクランチタイムという開発締切りの直前時期に労働時間が長くなる傾向には変わりありませんが、生産性の向上や業務の平準化への取組が進んでいる様子が見て取れます。

ゲームの遊び方を取り巻く環境も変化しています。2018年6月に世界保健機構(WHO)は新たな国際疾病分類として「Gaming disorder (ゲーム障害)」を加えました。ゲームに没頭し日常生活に大きな支障がある状態が一年以上に渡り続く場合、ゲーム障害に該当する可能性があるとされています。ゲームが社会にネガティブな影響を与えることを抑え、人々が豊かな生活を送ることの出来る健全なエンタテインメントであり続けるには、ゲーム産業だけでなく、関係する幅広い方面との協調と連携が求められます。

CEDECは、ゲーム開発者同士が課題や問題意識を共有し、互いに切磋琢磨して成長するさまざまな機会を提供して参りました。本アンケート調査の報告がゲーム開発者のみならず、広くゲーム産業に関わる方々にとって有益な情報となりますよう、今後とも関係各位のご指導ご鞭撻をお願いいたします。

2019年3月
CESA 技術委員会
CEDEC 運営委員会

目 次

1 調査の概要	5
1.1 調査の趣旨	5
1.2 調査の対象	6
1.3 調査の方法	6
1.4 調査の実施期間	6
1.5 有効回答数	6
2 回答者の概要	7
2.1 性 (Q1)	7
2.2 年齢 (Q2)	7
2.3 最終学歴 (Q3)	8
2.4 最終学歴の学問系統 (Q4)	8
2.5 配偶関係・子どもの有無 (Q5,6)	9
2.6 現在の職種 (Q7)	11
2.7 現在の役職 (Q8)	11
2.8 現在の職場での就業年数 (Q9)	12
2.9 ゲーム産業の経験年数 (Q9)	13
2.10 ゲーム産業での転職回数 (Q10)	13
2.11 現在従事しているプラットフォーム (Q11)	14
2.12 勤務先の従業員数 (Q13)	15
2.13 勤務地 (Q14)	15
2.14 就労形態 (Q15)	16
2.15 勤務形態 (Q16)	17
2.16 一週間あたりの就業時間 (Q17)	17
3 2017年収 (Q12)	19
3.1 最終学歴別 2017年収	20
3.2 ゲーム産業の経験年数別 2017年収	21
3.3 職種別 2017年収	22
3.4 従事しているプラットフォーム別 2017年収	23
3.5 就労形態別 2017年収	24
4 仕事の環境	25
4.1 仕事の量的負担度・コントロール度 (Q18)	25

4.2	上司の支援・同僚の支援 (Q19)	27
4.3	コンテンツの質向上のために就業時間が長くなること (Q20)	29
4.4	働き方の希望 (Q21)	30
5	おわりに	30

1 調査の概要

1.1 調査の趣旨

2017年の家庭用ゲーム市場は、日本国内はハードウェアが1,924億円、ソフトウェアが1,942億円、合計で3,867億円となり、ソフトウェアのダウンロード販売は168億円に達した(コンピュータエンターテインメント協会, 2018)¹。また、近年、家庭用ゲーム機やスマートフォンといったプラットフォームの進化をはじめ、VRシステムを採用したゲーム製品、ARシステムを採用したゲームサービス等が次々と生み出され、多種多様な形で市場が拡大している(コンピュータエンターテインメント協会, 2017)²。このように、ゲームの領域が拡張され、産業構造が大きく変化するなかで、ゲーム開発者を取り巻く環境も変容しつつあり、その実情と照らし合わせ、自らのキャリアを省察し、展望しながら、変化する環境に適応させていくことが、より一層重要となってきた。また、ゲーム開発者について理解を深めることは、開発者の叡智や情熱の結晶であるゲームそのもののみならず、それを介して接続される人々、社会、コミュニティ、産業、文化の持続可能な発展にとって重要である。

そこで、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 (Computer Entertainment Developers Conference) 運営委員会は、2013年よりゲーム開発者が働く環境およびキャリアに関する意識や行動の現況を把握することを目的として、商業ゲーム開発者を対象にしたインターネット調査を開始した(CEDEC 運営委員会・藤原, 2014)³。本調査は、第一に、現役のゲーム開発者および将来のゲーム開発の担い手へ、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、第二に、経年的な調査により、他産業や海外との比較などを考慮に入れ、ゲーム開発を取り巻く環境について、産官学それぞれの対応に役立つ情報を提供することを目指している。

昨年に続いて第六回目となる本調査(ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査 2017)では、過年度の調査と比較検討が可能となるように属性的質問を踏襲し、CEDEC 運営委員会内で質問内容が精査された。その結果、①性、②年齢、③最終学歴、④最終学歴の学問系統、⑤配偶者の有無、⑥子供の有無、⑦現在の職種、⑧現在の役職、⑨就業年月数、⑩ゲーム業界での転職回数、⑪現在従事しているプラットフォーム、⑫2017年の収入、⑬現在の職場の

¹ コンピュータエンターテインメント協会(2018).『2018CESA ゲーム白書』

² コンピュータエンターテインメント協会(2017).『2017CESA ゲーム白書』

³ CEDEC 運営委員会・藤原正仁.(2014).『ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2013』コンピュータエンターテインメント協会.

従業員数、⑭勤務地、⑮就業形態、⑯勤務形態、⑰一週間あたりの就業時間、⑱仕事について該当するもの、⑲周りの方々について該当するもの、⑳コンテンツ向上のために就業時間が長くなること、㉑働き方の希望の 21 問に絞られた。

1.2 調査の対象

本調査では、プロデューサ、ディレクタ、エンジニア、アーティスト、テクニカルアーティスト、サウンドクリエイタ、プランナを担う商業ゲーム開発・運営従事者、役員/管理職が対象にされた。

1.3 調査の方法

本調査では、CEDEC 運営委員会が開発したオンライン調査票を利用し、CEDEC2017 への参加登録時期に合わせて、インターネット調査が実施された。インターネット調査終了後、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会が、CEDEC2017 への参加登録者の職種情報とオンライン調査票の集計結果とを統合し、そのデータが分析の対象とされた。なお、CEDEC2017 への不参加者から得られたオンライン調査票の集計結果については、職種情報が「不明」として処理され、分析の対象とされた。

本調査の実施にあたっては、2017 年 7 月 1 日に、CEDEC2017 の公式ウェブサイトならびにメールマガジンで告知されるとともに、メディア関係者等へプレスリリースが配信され、インターネット記事などでも告知された。

調査回答者への謝礼として、「CEDEC2018 レギュラーパス」が 5 名に、「CEDEC2018 シール」が 20 名に抽選で配付された。

1.4 調査の実施期間

本調査期間は、2018 年 7 月 1 日～7 月 31 日である。

1.5 有効回答数

上記の期間に回収された調査データ（有効回答数）は、2454 票である。なお、有効回答数のうち、CEDEC2018 への参加登録者は、2322 票（94.6%）となっている。

2 回答者の概要

本調査の典型的な回答者は、次のとおりである。芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系（34.5%）や電気・電子・通信・情報工学系（19.9%）を学び、大学卒業（41.0%）している。また、勤務先の従業員数は100-299人（25.7%）で、就労形態は正社員（88.8%）、役職は一般クラス（61.1%）、ゲーム産業の経験年数は平均10.25年、据置型ゲーム機（50.6%）やスマートフォン・タブレット（46.0%）の開発・運営に従事しており、2017年収は平均537.2万円である。

2.1 性（Q1）

回答者の性は、男性が85.0%、女性が15.0%である。

2.2 年齢（Q2）

回答者の年齢は、平均34.5歳（SD=7.78）、中央値34.0歳であり、範囲は20～66歳である。年齢階層別で見ると、30～34歳が最も多く22.6%、次いで、25～29歳が20.8%、35～39歳が18.2%と続く。性別で見ると、男性は平均35.1歳（SD=7.84）、女性は平均30.93歳（SD=6.38）であり、女性は男性と比べて、20代から30代前半の者が多い（図2-2-1）。

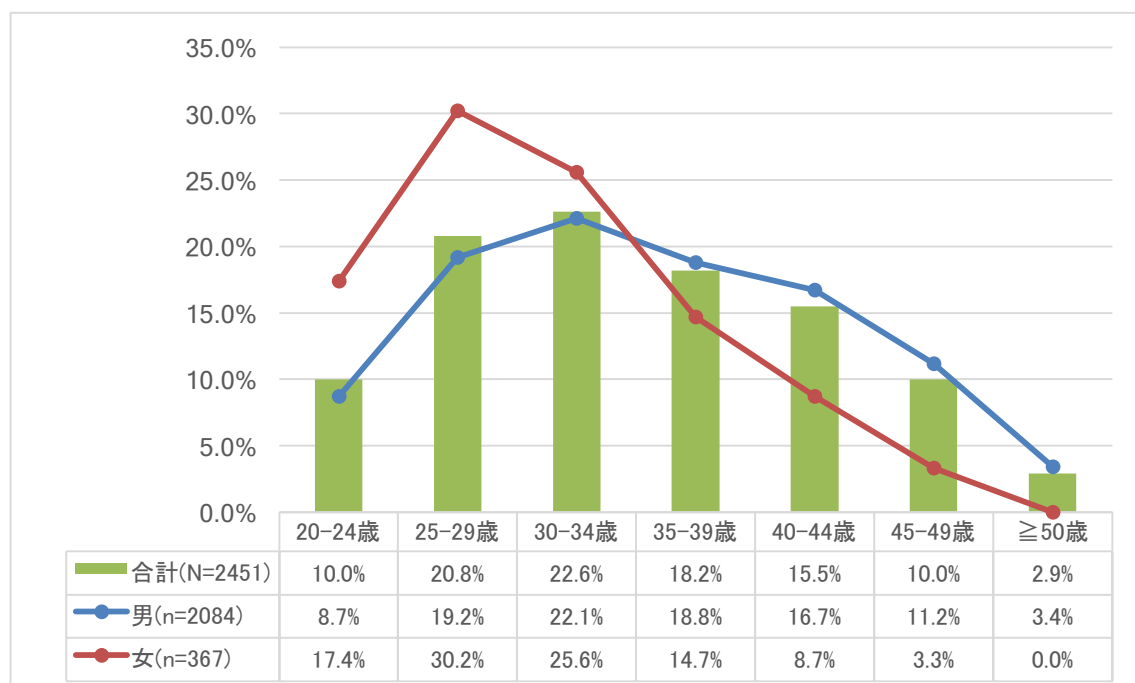


図 2-2-1 年齢

2.3 最終学歴 (Q3)

回答者の最終学歴は、「大学卒業」が最も多く 41.0%、次いで、「専門学校卒業」が 37.2%、「大学院修士課程修了」が 16.3%、「高等学校卒業」が 4.4%、「大学院博士課程修了」が 0.7%、「中学校卒業」が 0.5%となっている。性別でみると、女性は男性と比べて、大学卒業の割合が多い (図 2-3-1)。

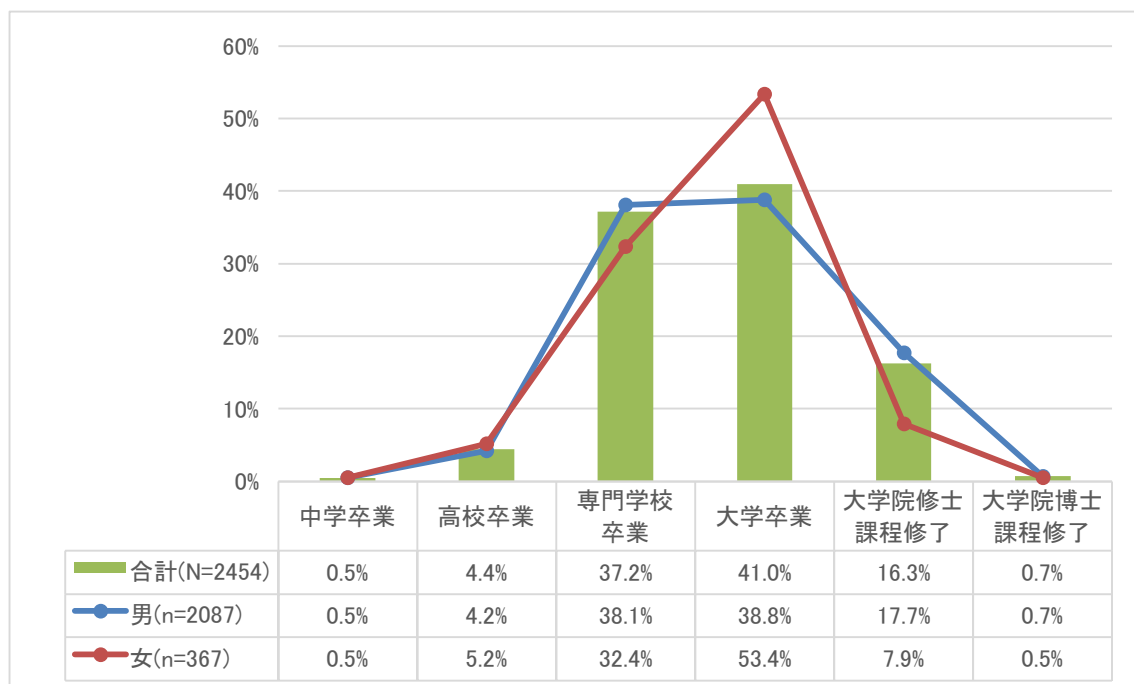


表 2-3-1 最終学歴

2.4 最終学歴の学問系統 (Q4)

回答者の最終学歴の学問系統をみると、「複合領域」(34.7%)が最も多く、次いで、「工学」(22.8%)、「人文学」(17.8%)、「社会科学」(10.3%)と続く。

複合領域の中でも「芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系」が最も多く 34.5%、次いで、工学のうち「電気・電子・通信・情報工学系」が 19.9%を占めており、両者を合わせると過半数に達している (図 2-4-1)。

最終学歴の学問系統を職種別にみると、プロデューサ、ディレクタ、エンジニア、アーティスト、テクニカルアーティスト、プランナ、役員/管理職は「芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系」が最も多くなっている。サウンドクリエイタは「芸術・表現・音楽・デザイン

系」が 40.4%と最も多い（表 2-4-1）。

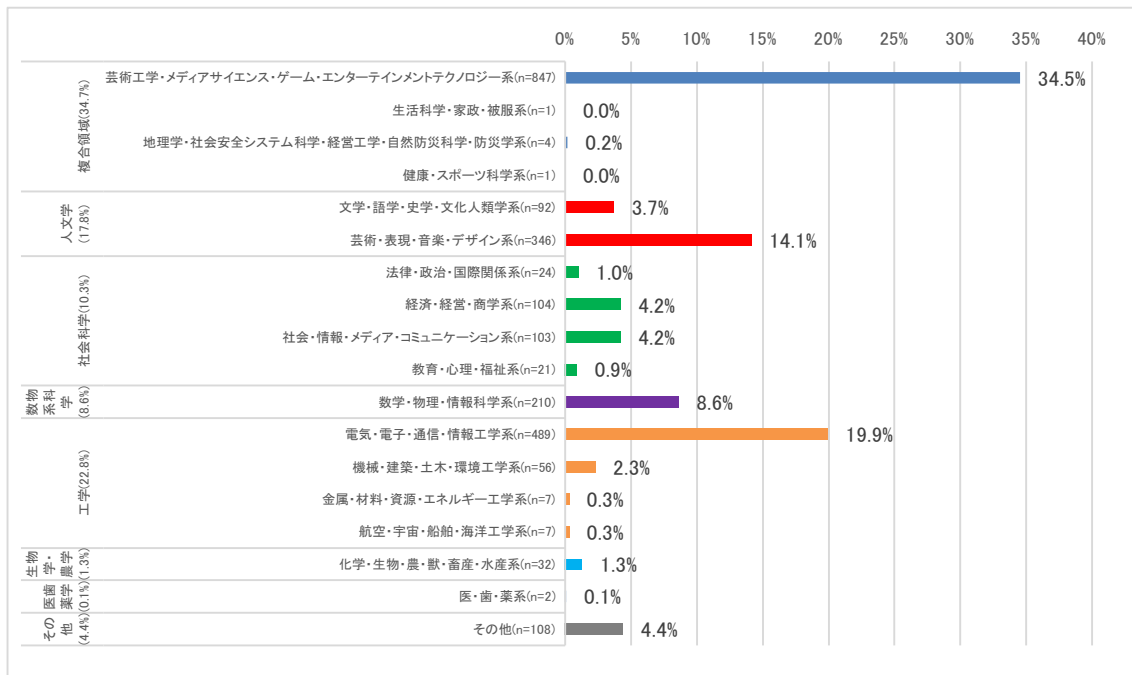


図 2-4-1 最終学歴の学問系統

表 2-4-1 職種別最終学歴の学問系統

職種	最も多い最終学歴の学問系統
プロデューサー(n=66)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(18.2%)
ディレクター(n=128)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(28.1%)
エンジニア(n=1107)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(35.5%)
アーティスト(n=508)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(43.3%)
テクニカルアーティスト(n=90)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(56.7%)
サウンドクリエイター(n=89)	芸術・表現・音楽・デザイン系(40.4%)
プランナー(n=280)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(27.1%)
品質管理(QC)、品質保証(QA)、テスター、デバッガー(n=34)	電気・電子・通信・情報工学系(32.4%)
役員/管理職(n=79)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(30.4%)
その他(n=73)	芸術・表現・音楽・デザイン系(24.7%)

2.5 配偶関係・子どもの有無 (Q5,6)

回答者の配偶関係をみると、「配偶者なし」は 62.7%、「配偶者あり」は 37.3%となっている（図 2-5-1）。

また、子どもの有無をみると、「子どもなし」が 76.3%、「子どもあり」が 23.7%となっている（図 2-5-2）。

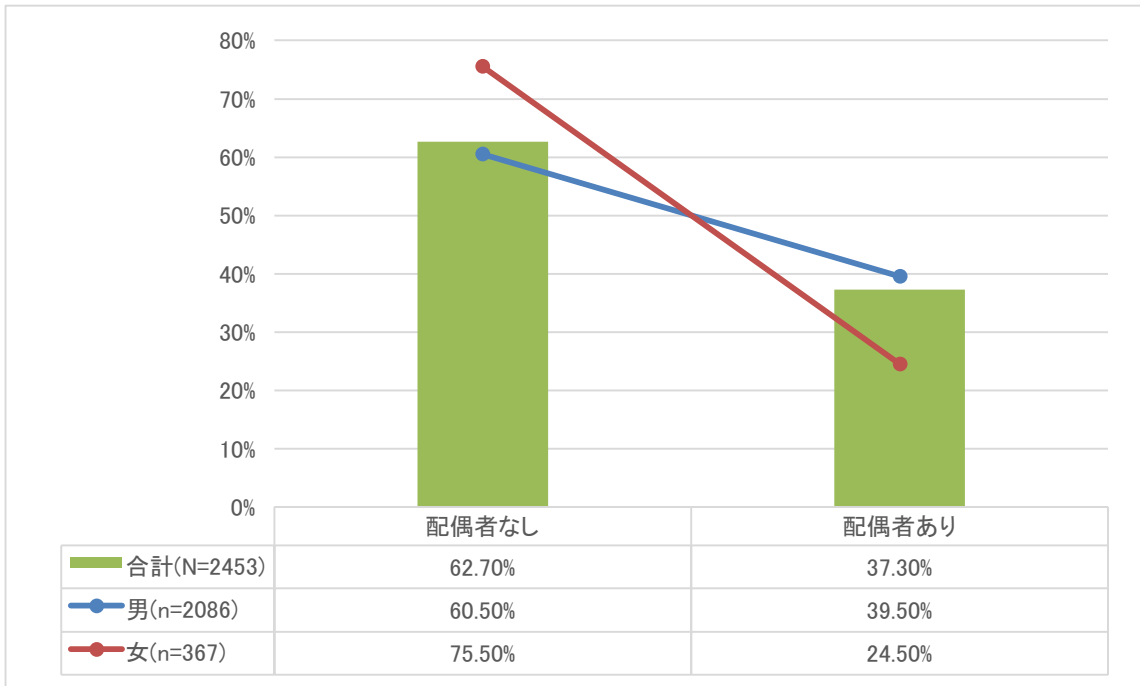


図 2-5-1 配偶関係

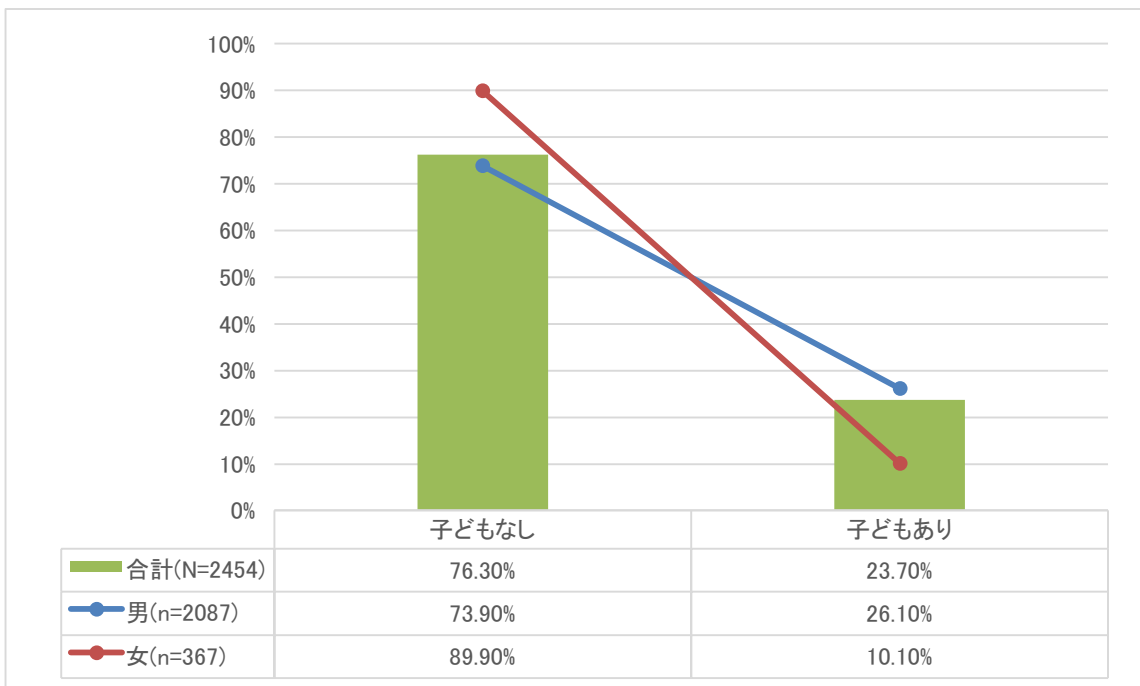


図 2-5-2 子どもの有無

配偶関係と子どもの有無をクロス表でみると、独身無子は 98.9%、独身有子は 1.1%、既婚無子は 38.3%、既婚有子は 61.7%となっている（表 2-5-1）。

表 2-5-1 配偶関係と子どもの有無のクロス表

	子どもなし	子どもあり	合計
配偶者なし	1521 98.9%	17 1.1%	1538 100.0%
配偶者あり	350 38.3%	565 61.7%	915 100.0%

2.6 現在の職種 (Q7)

回答者の現在の職種は、「エンジニア」が最も多く 45.1%、次いで、「アーティスト」が 20.7%、「プランナ」が 11.4%と続く。性別で見ると、男性はエンジニア、女性はアーティストが顕著に多い (図 2-6-1)。

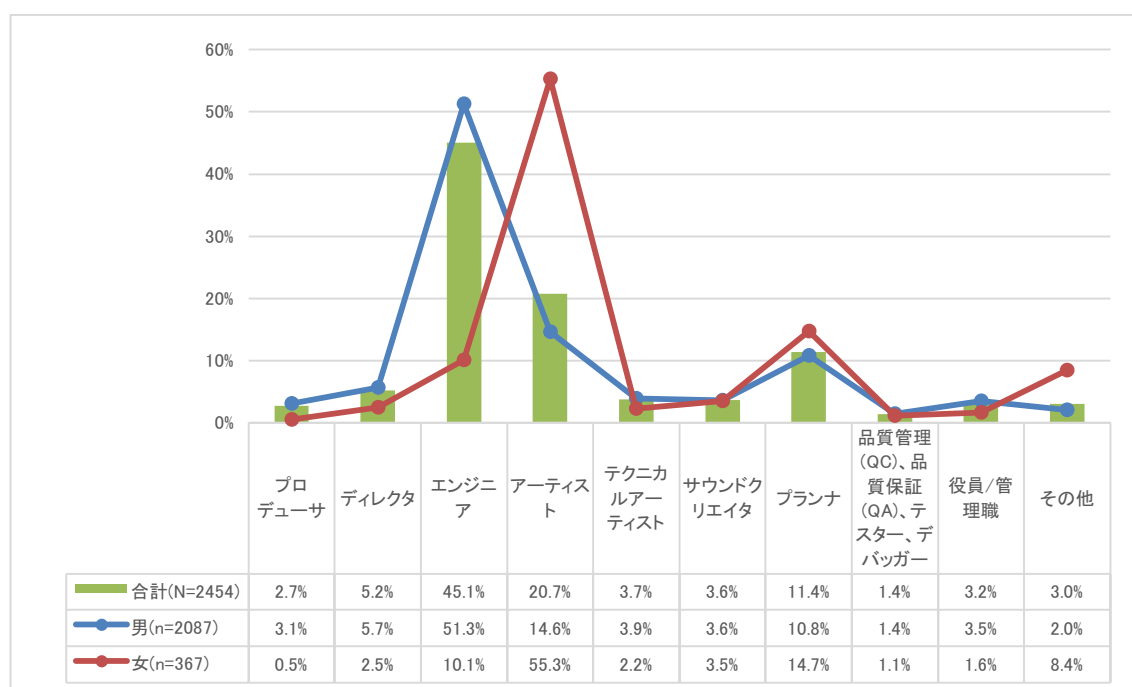


図 2-6-1 職種

2.7 現在の役職 (Q8)

回答者の現在の役職をみると、「一般」が最も多く 61.1%、次いで、「リーダークラス」が 18.7%、「主任・係長クラス」が 7.7%、「課長クラス」が 6.1%、「部長クラス」3.4%、「経営者」が 2.1%、「執行役員」が 0.9%となっている。性別で見ると、女性は男性と比べて、「一般」が 21.9 ポイント多い (図 2-7-1)。

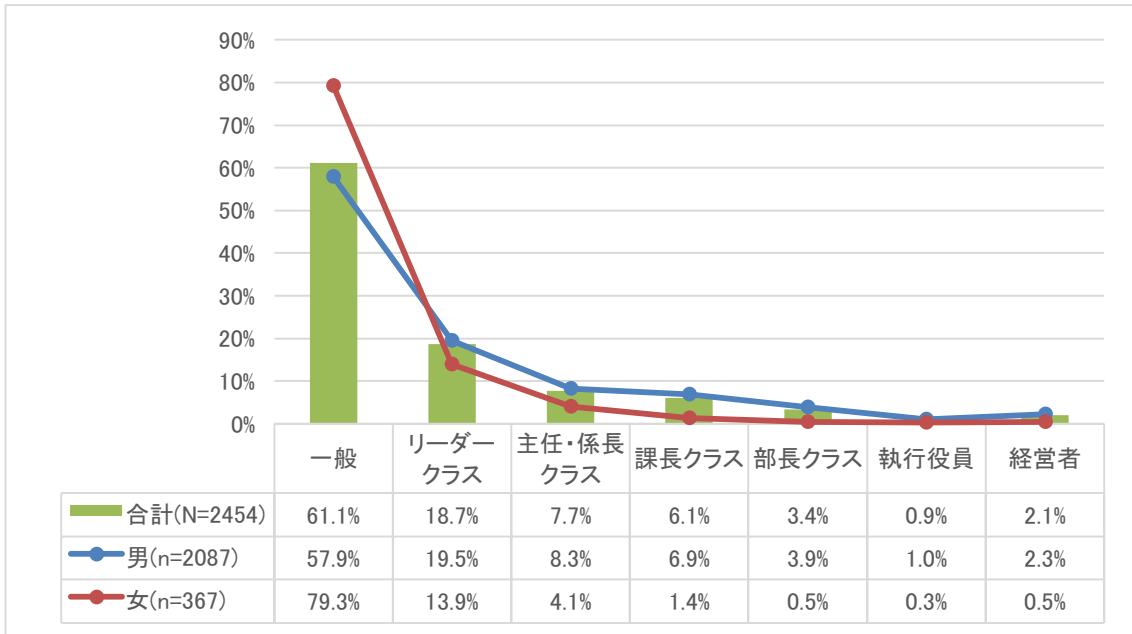


図 2-7-1 役職

2.8 現在の職場での就業年数 (Q9)

回答者の現在の職場での就業年数は、平均 6.8 年 (SD=6.51) であり、範囲は 0.08~38.83 年となっている。現在の職場での就業年数を性別にみると、男性は平均 7.12 年 (SD=6.69)、女性は平均 4.93 年 (SD=5.0) であり、男性は女性と比べて 2.19 年長い。

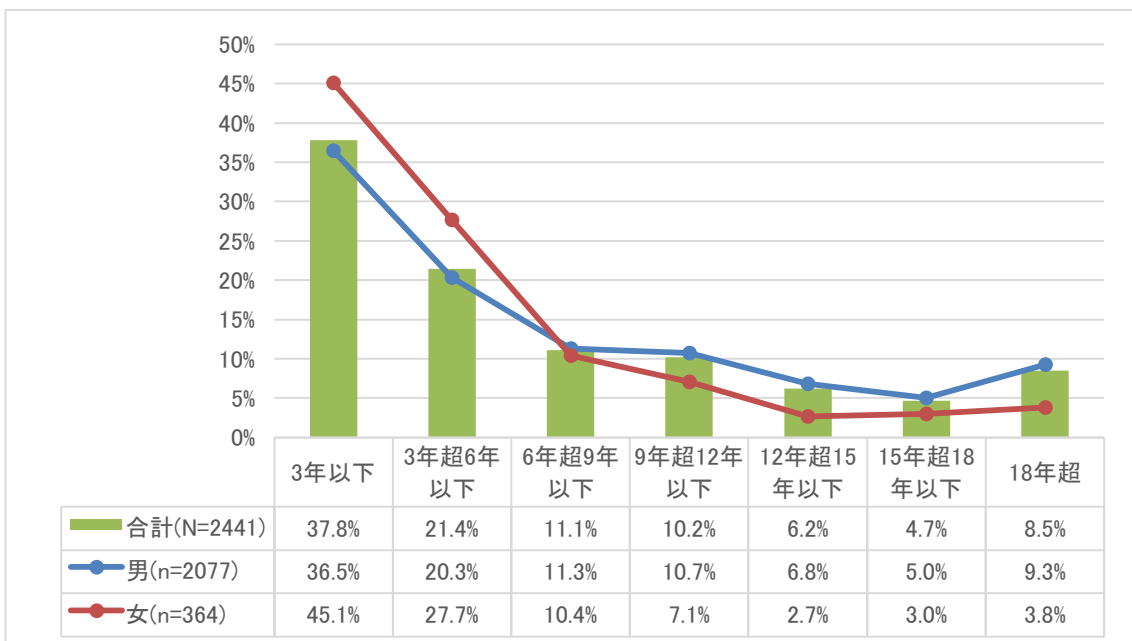


図 2-8-1 現在の職場での就業年数

2.9 ゲーム産業の経験年数 (Q9)

回答者のゲーム産業の経験年数は、平均 10.25 年 (SD=7.73) であり、範囲は 0.10~38.80 年となっている。ゲーム産業の経験年数を性別にみると、男性は平均 10.80 年 (SD=7.87)、女性は平均 7.19 年 (SD=6.05) であり、男性は女性と比べて 3.61 年長い。

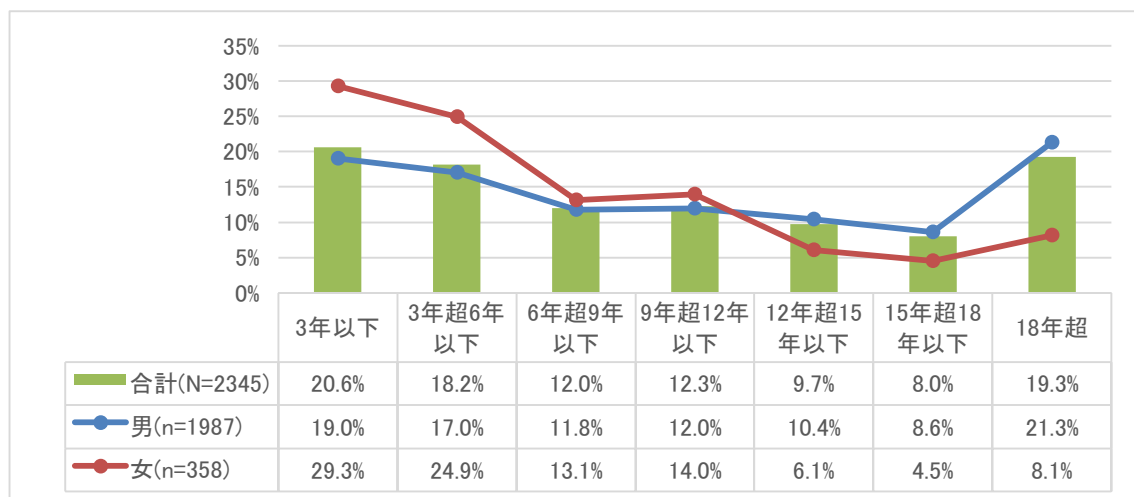


図 2-9-1 ゲーム産業の経験年数

2.10 ゲーム産業での転職回数 (Q10)

回答者のゲーム産業での転職回数は、0回が最も多く 59.0%、次いで、1回が 19.8%、2回が 9.0%と続く (図 2-10-1)。

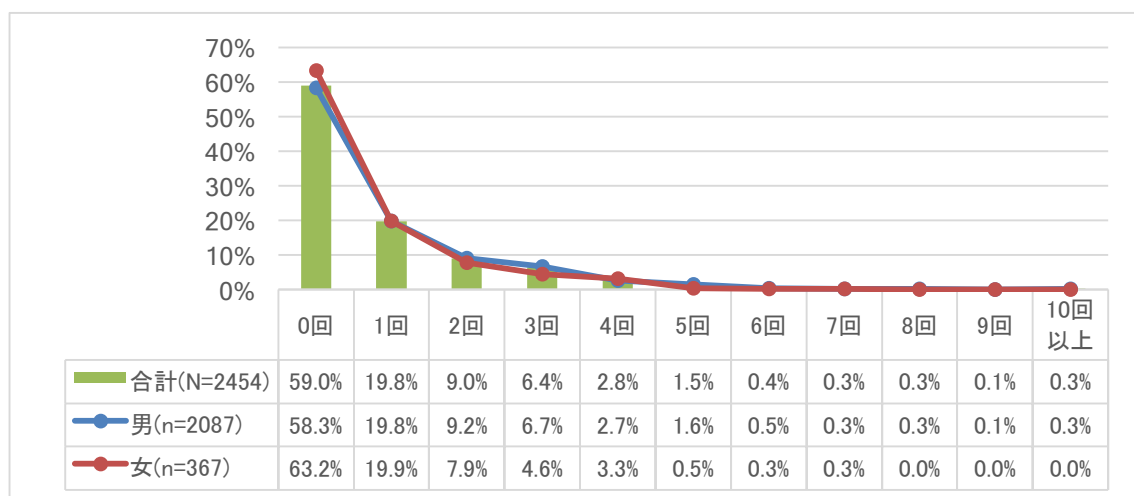


図 2-10-1 ゲーム産業での転職回数

2.11 現在従事しているプラットフォーム（Q11）

回答者が現在従事しているプラットフォームは、「据置型ゲーム機」が最も多く 50.6%、次いで、「スマートフォン、タブレット」が 46.0%、「PC」が 26.2% と続く（図 2-11-1）。昨年は「スマートフォン、タブレット」（48.9%）と「据置型ゲーム機」（48.8%）が拮抗していたが、今年は「据置型ゲーム機」が「スマートフォン、タブレット」を凌駕した。

「IGDA 開発者満足度調査 2017」では、将来重要なプラットフォームを尋ねている。その結果、「PC」が 74%と最も多く、次いで、「家庭用ゲーム機」が 67%、「Android」が 52%、「iOS」が 51%、「アナログゲーム」が 32%、「Mac」が 22%、「ウェブベースアプリ」が 22%、「パーベイシブゲーム」が 21%、「ソーシャルネットワークゲーム」が 19%、「専用携帯型ゲーム」が 19%となっている⁴。

また、GDC（2019）の調査では、現在携わっているプラットフォームについて尋ねている。その結果、「IGDA 開発者満足度調査 2017」と同様に、「PC」が最も多く 66%、次いで、「スマートフォン/タブレット」が 38%、「プレイステーション 4/Pro」が 31%、「Xbox One/X」が 28%、「Mac」が 20%、「Nintendo Switch」が 18%、「VR ヘッドセット」が 17%と続く⁵。

国際的に、PC や据置型ゲーム機向けの開発が増加していることが窺える。

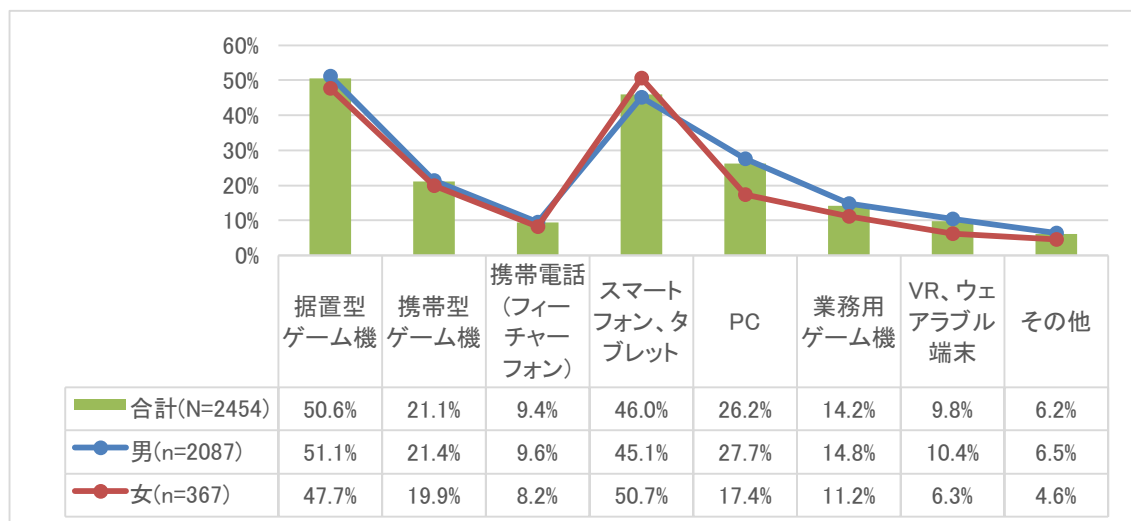


図 2-11-1 現在従事しているプラットフォーム

⁴ Weststar, J., O'Meara, V. & Legault, M. J. (2018). *IGDA Developer Satisfaction Survey 2017 Summary Report*, p.16.

⁵ GDC (2019). *STATE OF THE GAME INDUSTRY 2019*, p.11.

2.12 勤務先の従業員数 (Q13)

回答者の勤務先の従業員数は、「中小企業」が 50.2%、「大企業」が 49.8%となっている。「100-299 人」が最も多く 25.7%、次いで、「1000-1999 人」が 22.5%、「2000 人以上」が 15.6%と続く (図 2-12-1)。

「IGDA 開発者満足度調査 2017」によると、被雇用者の 30%が従業員「101-500 人」の企業で働き、18%が従業員「500 人以上」の企業で就業している。同様に、22%が従業員「11-50 人」の中規模スタジオで働き、18%が従業員「10 人未満」の企業で就業している⁶。

本調査は、「IGDA 開発者満足度調査 2017」のサンプルと比べると、大企業で就業している回答者が多い。

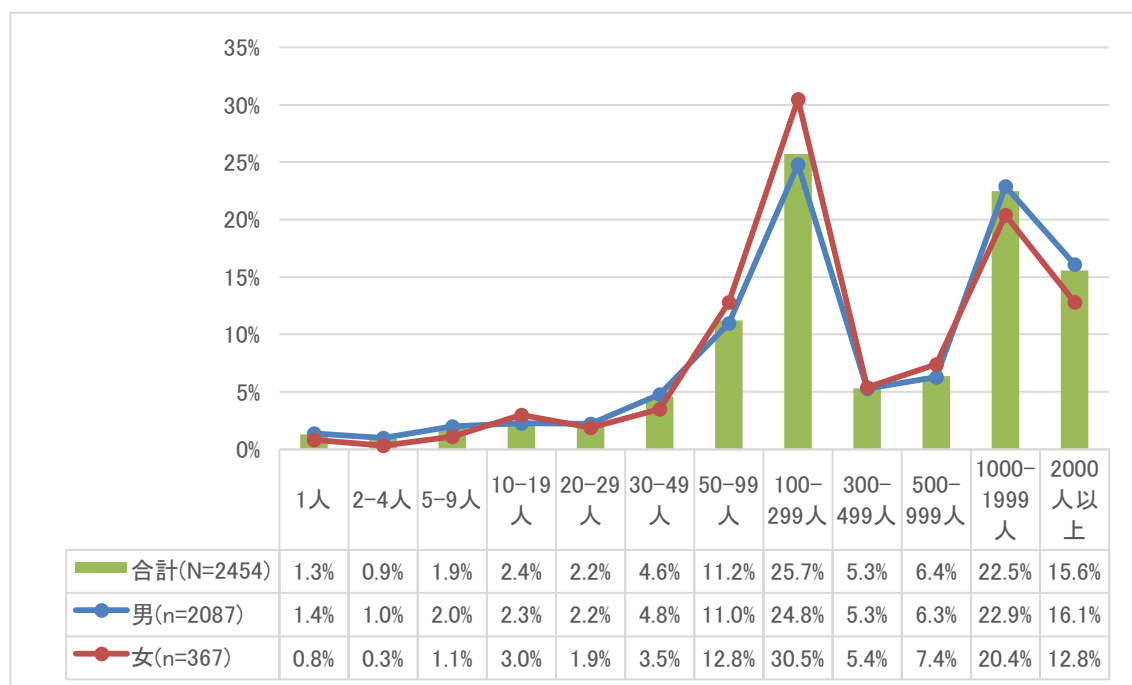


図 2-12-1 勤務先の従業員数

2.13 勤務地 (Q14)

回答者の勤務地は、「関東」が顕著に多く 83.6%、次いで、「近畿」が 12.0%となっており、両者を合わせると 9 割を超える (図 2-13-1)。

⁶ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2018), p.21.

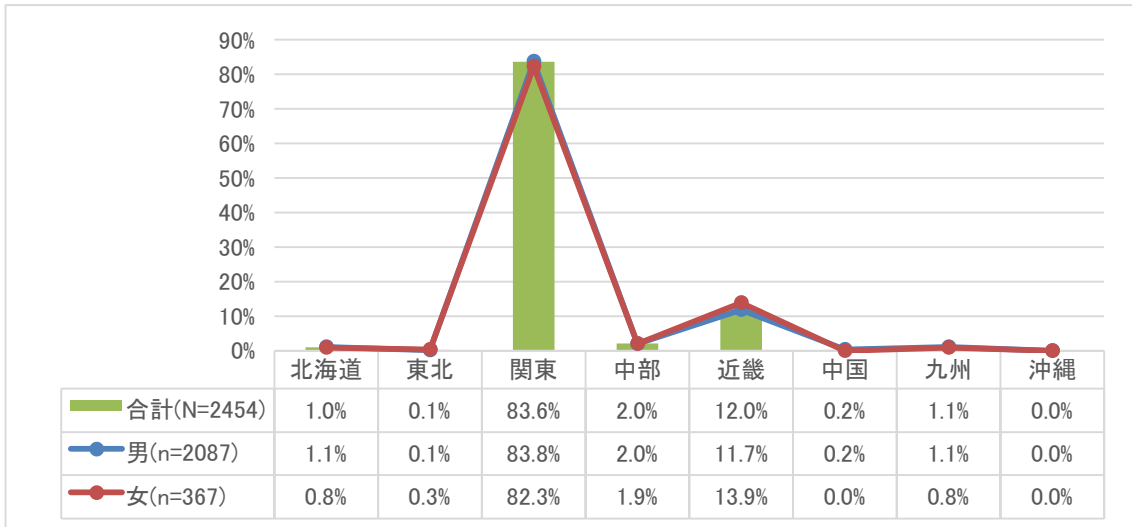


図 2-13-1 勤務地

2.14 就労形態（Q15）

回答者の就労形態をみると、「正社員」が顕著に多く 88.8%となっている。「契約社員」はわずか 5.8%、「派遣社員」は 0.3%、「アルバイト・パート」は 0.9%、「フリーランス・独立開発者」は 2.1%、「経営者（執行役員以上）」は 2.0%となっている（図 2-14-1）。

なお、「IGDA 開発者満足度調査 2017」では、回答者の 70%が正社員、3%が非正規社員、19%が自営業、8%がフリーランス・独立請負となっている⁷。

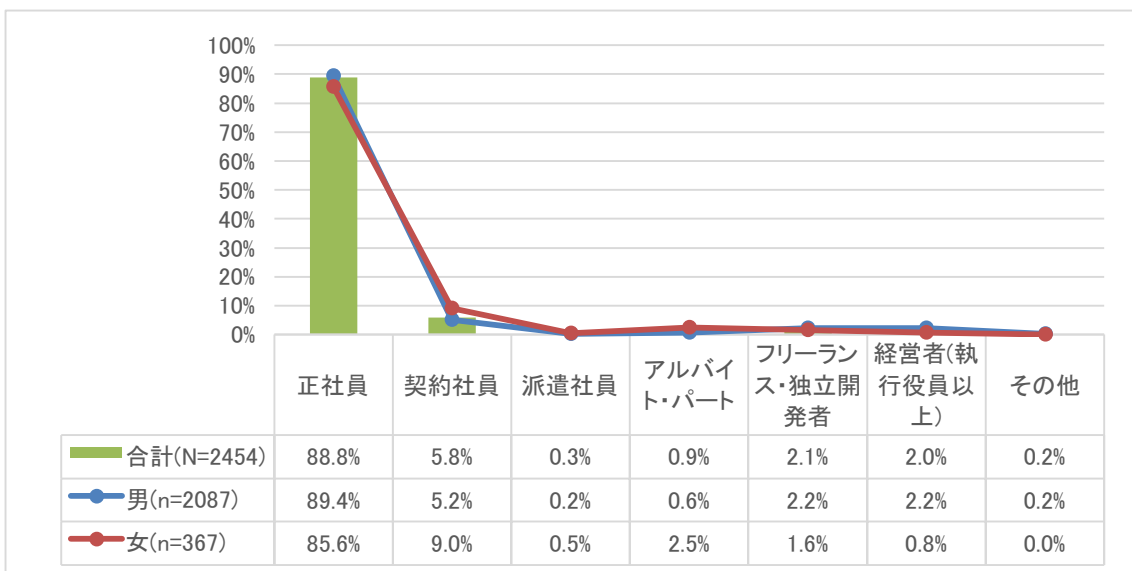


図 2-14-1 就労形態

⁷ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2018), p.19.

2.15 勤務形態（Q16）

回答者の勤務形態は、「裁量労働制」が最も多く 36.6%、次いで、「フレックスタイム制度」が 30.0%、「始・終業時間が一定している通常の勤務時間制度」が 28.0%となっており、柔軟な働き方が制度として導入されている（図 2-15-1）。

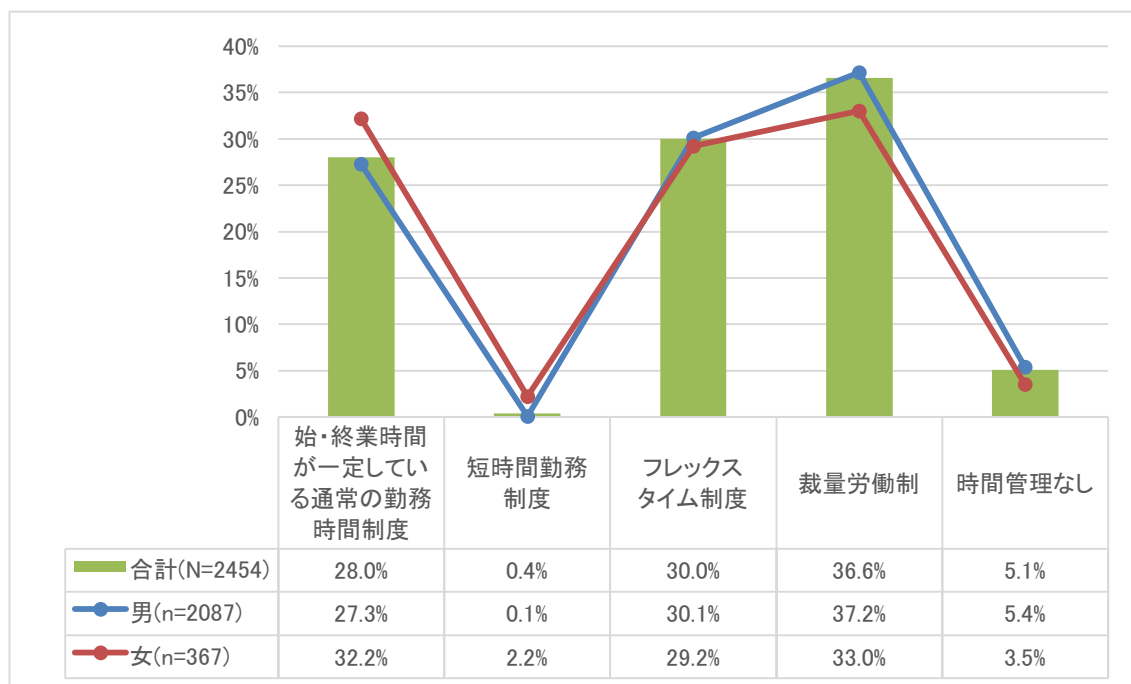


図 2-15-1 勤務形態

2.16 一週間あたりの就業時間（Q17）

回答者の一週間あたりの就業時間（通常期）は、平均 35.68 時間（SD=18.95）となっている。総務省統計局「平成 30 年労働力調査」⁸によると、2018 年平均週間就業時間は全産業で 38.1 時間となっている。

回答者を性別にみると、男性は平均 36.12 時間（SD=18.63）、女性は平均 33.16 時間（SD=20.52）であり、女性は男性よりも約 3 時間短い。階層別にみると、「40-45 時間未満」が最も多く 39.1%、次いで、「40 時間未満」が 30.0%、「45-50 時間未満」が 17.4%と続く（図 2-16-1）。

しかし、一週間あたりの就業時間（繁忙期）は、平均 45.82 時間（SD=22.38）であり、通常期（35.68 時間）と比べて、約 10 時間長くなっている。性別にみると、男性は平均 46.53 時間（SD=22.16）、女性は平均 41.78 時間（SD=23.24）

⁸ 総務省統計局「平成 30 年労働力調査」基本集計 第 II-11-1 表 産業，職業別平均週間就業時間 全産業

であり、女性は男性よりも約 5 時間短い。階層別にみると、「40 時間未満」が最も多く 24.9%、次いで、「50-55 時間未満」が 21.3%、「60-65 時間未満」が 19.6%と続く（図 2-16-2）。

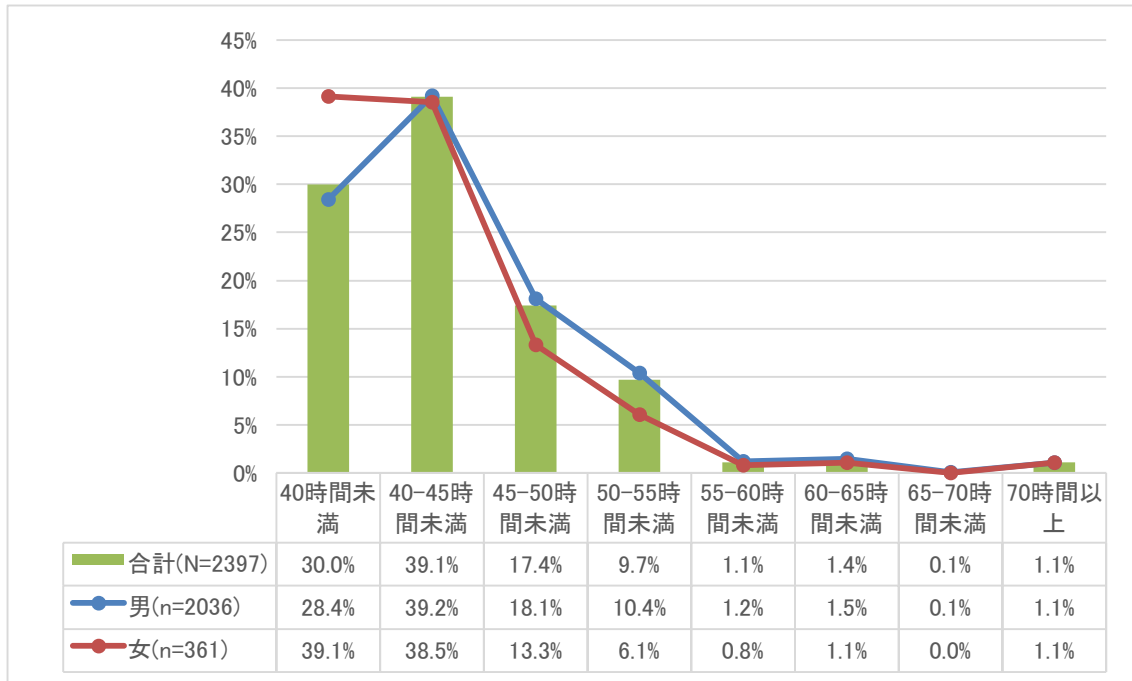


図 2-16-1 一週間あたりの就業時間（通常期）

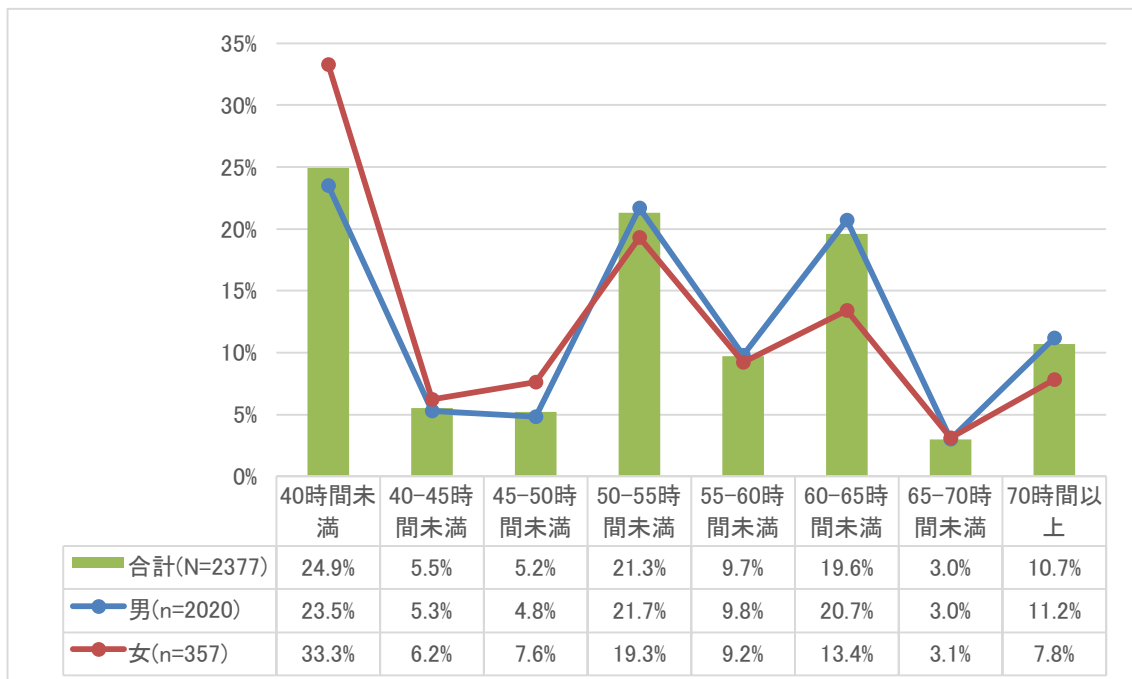


図 2-16-2 一週間あたりの就業時間（繁忙期）

約 4000 人のゲーム業界の専門家が回答した GDC (2019) によると、回答者の 44%が平均 40 時間以上就業している。最も一般的な労働時間は、週 36~40 時間であるとし、回答者の 24%はそれが平均であると答えている。回答者の 21%は、週平均 41~45 時間就業し、17%は週平均 0~20 時間就業している。回答者の 3%は、週平均 60 時間以上就業しており、5%は 51~60 時間就業している⁹。

本調査でも、就業時間については、GDC (2019) の回答者と同様の傾向がみられる。

3 2017 年収 (Q12)

回答者の 2017 年 1 月~12 月の年収は平均 537.24 万円 (SD=248.09) (勤続年数平均 6.8 年、平均 34.5 歳) である。性別にみると、男性は平均 559.32 万円 (SD=254.79) (勤続年数平均 7.1 年、平均 35.1 歳)、女性は平均 412.17 万円 (SD=155.37) (勤続年数平均 4.9 年、平均 30.9 歳) となっている。国税庁長官官房企画課 (2018) の調査結果と比べると、本調査回答者は平均給与が約 105 万円高い¹⁰。本調査回答者の年収を階層別でみると、「400-499 万円」が最も多く 19.4%、次いで、「500-599 万円」が 19.0%、「300-399 万円」が 17.5%と続く (図 3-1-1)。

⁹ 前掲, GDC (2019), p.11.

¹⁰ 国税庁長官官房企画課 (2018) 「平成 29 年分民間給与実態統計調査結果について」によると、2017 年の給与所得者の平均給与は 432.2 万円 (平均年齢 46.0 歳、平均勤続年数 12.1 年)、男性 531.5 万円 (平均年齢 45.9 歳、平均勤続年数 13.5 年)、女性 287.0 万円 (平均年齢 46.2 歳、平均勤続年数 10.1 年) である。

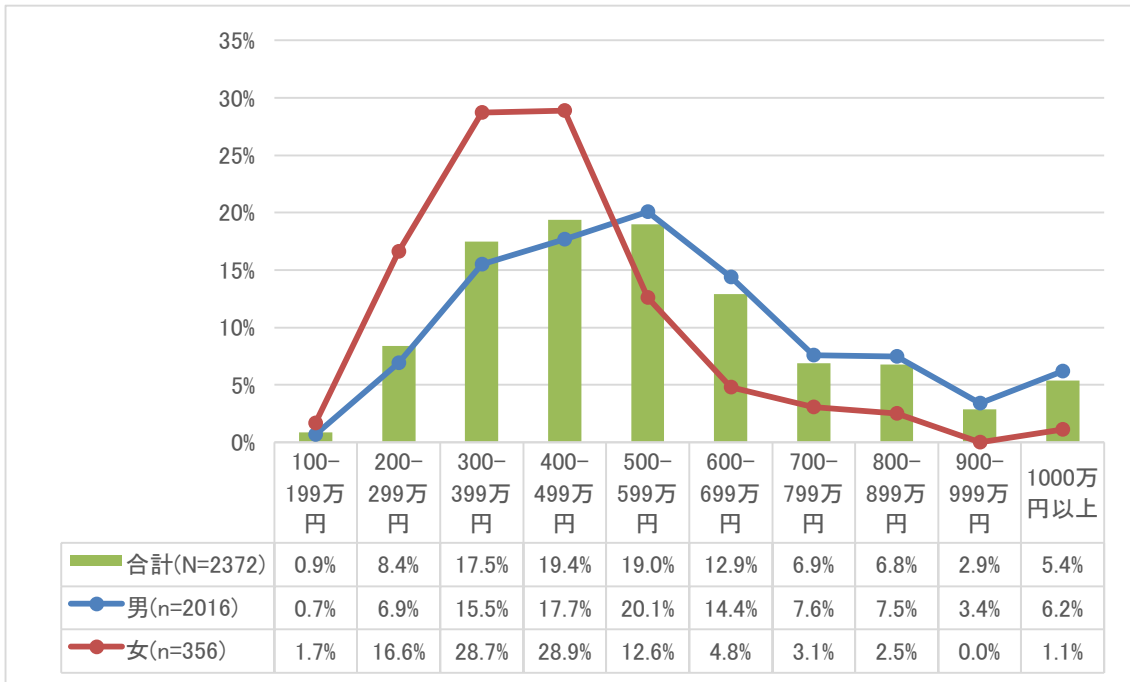


図 3-1-1 2017 年収

3.1 最終学歴別 2017 年収

2017 年収を最終学歴別（平均値）で見ると、「大学院博士課程修了」が最も高く 710.3 万円、次いで、「中学卒業」が 626.3 万円、「大学院修士課程修了」が 578.6 万円、「大学卒業」が 553.4 万円、「高校卒業」が 540.9 万円、「専門学校卒業」が 497.0 万円となっている。回答者全体の 2017 年収平均値（537.2 万円）を上回っているのは、「大学院博士課程修了」、「大学院修士課程修了」、「大学卒業」、「高校卒業」、「中学卒業」である（表 3-1-1）。

表 3-1-1 2017 年収（全体・最終学歴別）

	全体	最終学歴					
		中学	高校	専門学校	大学	修士	博士
100-199万円	0.9%	0.0%	4.8%	1.1%	0.6%	0.0%	0.0%
200-299万円	8.4%	0.0%	7.7%	12.0%	7.2%	3.9%	0.0%
300-399万円	17.5%	25.0%	13.5%	20.0%	15.6%	17.6%	12.5%
400-499万円	19.4%	25.0%	18.3%	20.4%	19.2%	18.1%	6.3%
500-599万円	19.0%	0.0%	17.3%	18.4%	18.7%	21.8%	18.8%
600-699万円	12.9%	25.0%	15.4%	12.2%	13.6%	12.2%	12.5%
700-799万円	6.9%	12.5%	9.6%	5.3%	7.7%	8.0%	0.0%
800-899万円	6.8%	0.0%	3.8%	4.3%	9.0%	7.0%	25.0%
900-999万円	2.9%	0.0%	1.9%	2.3%	3.1%	3.6%	12.5%
1000万円以上	5.4%	12.5%	7.7%	4.0%	5.3%	7.8%	12.5%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	2372	8	104	884	974	386	16
平均値(万円)	537.2	626.3	540.9	497.0	553.4	578.6	710.3
標準偏差(万円)	248.1	383.5	264.9	227.2	247.5	273	242.8
中央値(万円)	500	500	500	460	500	500	715
最頻値(万円)	500	400		500	500	500	550
ゲーム産業経験年数(年)	10.25	5.79	12.53	10.38	10.86	7.82	9.32
年齢(歳)	34.5	34.7	37.3	33.6	35.4	33.4	38.6
通常期週就業時間(時間)	35.7	24.7	34.4	35.1	36.3	35.9	39.4
繁忙期週就業時間(時間)	45.8	32.5	44.7	44.6	47	45.9	52.2
2017年調査平均値(万円)	539.1	525.0	588.4	497.1	538.1	602.7	651.9

3.2 ゲーム産業の経験年数別 2017 年収

2017 年収をゲーム産業の経験年数別（平均値）で見ると、「18 年超」が最も高く 730.5 万円、次いで、「15 年超 18 年以下」が 623.1 万円、「12 年超 15 年以下」が 616.4 万円、「9 年超 12 年以下」が 545.6 万円、「6 年超 9 年以下」が 531.9 万円、「3 年超 6 年以下」が 465.3 万円、「3 年以下」が 355.6 万円となっている。回答者全体の 2017 年収平均値（537.2 万円）を上回っているのは、「18 年超」、「15 年超 18 年以下」、「12 年超 15 年以下」、「9 年超 12 年以下」である（表 3-1-2）。

表 3-2-1 2017 年収（ゲーム産業の経験年数別）

	ゲーム産業の経験年数						
	3年以下	3年超 6年以下	6年超 9年以下	9年超 12年以下	12年超 15年以下	15年超 18年以下	18年超
100-199万円	3.0%	1.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.6%	0.2%
200-299万円	29.1%	7.8%	2.6%	2.2%	1.4%	2.2%	0.7%
300-399万円	36.3%	26.5%	18.6%	12.6%	2.7%	5.5%	1.8%
400-499万円	18.3%	28.0%	27.0%	23.0%	19.6%	13.8%	7.6%
500-599万円	6.4%	18.7%	21.2%	31.7%	26.9%	28.7%	14.7%
600-699万円	2.3%	7.1%	13.9%	15.1%	22.4%	16.6%	22.9%
700-799万円	1.1%	4.6%	4.4%	5.8%	7.8%	15.5%	13.8%
800-899万円	2.3%	2.9%	6.2%	3.6%	7.3%	10.5%	16.3%
900-999万円	0.6%	1.2%	1.5%	2.2%	5.5%	3.3%	6.9%
1000万円以上	0.6%	2.2%	4.7%	4.0%	6.4%	3.3%	15.1%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	471	411	274	278	219	181	436
平均値(万円)	355.6	465.3	531.9	545.6	616.4	623.1	730.5
標準偏差(万円)	145	179.6	223.7	194.8	213.9	284.7	270.6
中央値(万円)	307	430	500	500	570	582	700
最頻値(万円)	300	400	500	500		500	600
ゲーム産業経験年数(年)	1.41	4.4	7.43	10.44	13.54	16.51	22.56
年齢(歳)	26.5	29.9	32.6	34.5	37.4	39.7	45.3
通常期週就業時間(時間)	32.5	34.7	34.9	36.1	37.1	40.2	37.6
繁忙期週就業時間(時間)	39.7	45.1	47.6	46.8	49.6	48.8	47.9
2017年調査平均値(万円)	384.6	462.2	509.8	547.7	578.6	645.9	699.2

3.3 職種別 2017 年収

2017 年収を職種別（平均値）で見ると、「プロデューサ」が最も高く 862.4 万円、次いで、「役員/管理職」が 835.1 万円、「ディレクタ」が 602.9 万円、「エンジニア」が 552 万円、「テクニカルアーティスト」が 547.7 万円、「サウンドクリエイタ」が 518.6 万円、「アーティスト」が 474.6 万円、「品質管理、品質保証、テスター、デバッガー」が 465 万円、「プランナ」が 432.5 万円となっている。回答者全体の 2017 年収平均値（537.2 万円）を上回っているのは、「プロデューサ」、「ディレクタ」、「エンジニア」、「テクニカルアーティスト」、「役員/管理職」である（表 3-3-1）。

表 3-3-1 2017 年収（職種別）

	職種									
	プロデュー サ	ディレクタ	エンジニア	アーティスト	テクニカル アーティスト	サウンドク リエイタ	プランナ	品質管理 (QC)、品質 保証(QA)、 テスター、 デバッガー	役員/管理 職	その他
100-199万円	0.0%	0.8%	0.7%	0.4%	0.0%	0.0%	2.9%	3.0%	0.0%	2.9%
200-299万円	0.0%	1.6%	6.8%	12.2%	5.7%	8.0%	15.0%	12.1%	0.0%	10.0%
300-399万円	0.0%	12.0%	16.8%	18.7%	13.6%	20.5%	28.2%	18.2%	2.7%	20.0%
400-499万円	4.8%	23.2%	17.3%	25.5%	23.9%	14.8%	19.4%	24.2%	9.3%	21.4%
500-599万円	9.7%	20.0%	20.5%	17.9%	22.7%	20.5%	17.2%	18.2%	10.7%	18.6%
600-699万円	19.4%	10.4%	13.7%	12.2%	15.9%	19.3%	7.7%	15.2%	14.7%	11.4%
700-799万円	9.7%	8.0%	7.2%	6.9%	5.7%	4.5%	5.1%	3.0%	10.7%	7.1%
800-899万円	14.5%	10.4%	8.7%	3.7%	5.7%	6.8%	1.8%	3.0%	9.3%	5.7%
900-999万円	6.5%	4.0%	2.8%	1.6%	2.3%	4.5%	1.5%	0.0%	13.3%	1.4%
1000万円以上	35.5%	9.6%	5.4%	0.8%	4.5%	1.1%	1.1%	3.0%	29.3%	1.4%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	62	125	1067	491	88	88	273	33	75	70
平均値(万円)	862.4	602.9	552	474.6	547.7	518.6	432.5	465	835.1	479.2
標準偏差(万円)	358.4	285.6	238.9	167.6	226.8	187.7	208.9	174.1	389.5	187.5
中央値(万円)	800	500	500	450	506	500	400	480	800	450
最頻値(万円)	600	500	500		400	600	300	500	1000	500
ゲーム産業経験年数(年)	16.51	12.26	9.86	10.01	10.3	12.01	7.53	12.79	18	7.46
年齢(歳)	42.2	37.1	34.2	33.6	34.5	36.2	31.3	38	43	33.7
通常期週就業時間(時間)	36.6	42.8	35.5	34.9	37.3	36.4	33.8	36.3	37.2	31.9
繁忙期週就業時間(時間)	46.4	55.3	46.3	44.1	43.5	49.5	43.6	42.7	46.6	40.7
2017年調査平均値(万円)	536.2	539.6	536.5	532.4	538	576.4	552.7	-	591.6	-

3.4 従事しているプラットフォーム別 2017 年収

2017 年収を従事しているプラットフォーム別（平均値）で見ると、「VR・ウェアラブル端末」が最も高く 625.1 万円、次いで、「携帯電話」が 590.0 万円、「携帯型ゲーム機」が 581.9 万円、「業務用ゲーム機」が 568.8 万円、「PC」が 566.8 万円、「据置型ゲーム機」が 555.3 万円、「スマートフォン、タブレット」が 540.9 万円となっている。

また、2017 年収に従業員数別（平均値）で見ると、「大企業（300 人以上）」は 573.6 万円、「中小企業（300 人未満）」は 500.4 万円となっており、「大企業（300 人以上）」は回答者全体の 2017 年収平均値（537.2 万円）を 36.4 万円上回っている（表 3-4-1）。

表 3-4-1 2017 年収（プラットフォーム・従業員数別）

	従事しているプラットフォーム								従業員数	
	据置型 ゲーム機	携帯型 ゲーム機	携帯電話	スマート フォン、タ ブレット	PC	業務用 ゲーム機	VR、ウェア ラブル端末	その他	中小企業	大企業
100-199万円	0.7%	0.4%	0.0%	0.8%	0.8%	0.9%	0.4%	2.0%	1.50%	0.30%
200-299万円	7.5%	7.2%	4.6%	7.8%	5.6%	8.0%	3.9%	5.4%	11.80%	5.00%
300-399万円	17.4%	16.3%	17.4%	17.0%	17.9%	13.4%	13.0%	14.3%	21.80%	13.20%
400-499万円	17.6%	17.7%	18.8%	19.8%	17.7%	16.3%	15.2%	16.3%	19.90%	18.80%
500-599万円	19.1%	16.9%	16.5%	17.9%	17.6%	21.1%	17.0%	17.7%	17.00%	20.90%
600-699万円	13.3%	13.7%	11.9%	14.0%	13.1%	12.5%	14.8%	17.0%	11.70%	14.20%
700-799万円	7.2%	8.0%	8.3%	7.4%	8.5%	7.1%	8.7%	4.8%	5.70%	8.10%
800-899万円	7.0%	7.2%	12.8%	6.6%	9.0%	11.6%	10.0%	10.2%	3.40%	10.10%
900-999万円	3.5%	3.4%	1.4%	3.0%	3.5%	3.0%	4.3%	4.8%	1.60%	4.10%
1000万円以上	6.5%	9.3%	8.3%	5.6%	6.1%	6.2%	12.6%	7.5%	5.50%	5.30%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.00%	100.00%
n	1207	503	218	1086	620	337	230	147	1178	1194
平均値(万円)	555.3	581.9	590.9	540.9	566.8	568.8	625.1	606	500.4	573.6
標準偏差(万円)	260.4	291	294.3	243.6	263.6	253	279	362	261.9	228.1
中央値(万円)	500	520	510	500	511	530	600	500	450	540
最頻値(万円)	500		500	500	500	500	500	500	300	500
ゲーム産業経験年数(年)	11.34	12.09	10.93	10.26	11.33	12.64	12.42	11.02	9.59	10.92
年齢(歳)	35.3	36.2	35.7	34.8	35.6	36.4	37	35.9	33.7	35.3
通常期週就業時間(時間)	35.6	35.4	34	36.3	36.5	35.9	38.3	36.9	35.2	45.7
繁忙期週就業時間(時間)	47	46.3	44.4	45.9	47.6	44.9	49.5	47.4	36.2	46
2017年調査平均値(万円)	575.5	601.7	550.7	538.6	567.1	580.6	642.9	592.4	491.7	580.2

3.5 就労形態別 2017 年収

2017 年収を就労形態別（平均値）で見ると、「経営者（執行役員以上）」が最も高く 896.9 万円、次いで、「フリーランス・独立開発者」が 541.9 万円、「正社員」が 535.8 万円、「契約社員」が 488.3 万円、「派遣社員」が 407.4 万円、「アルバイト・パート」が 258.9 万円となっている（表 3-5-1）。

「IGDA 開発者満足度調査 2017」によると、被雇用者（54%）の年収は\$50,000 以上（2016 年間平均レート 109.84 円/USD をもとに日本円に換算＝549.2 万円以上）であり、最も一般的な給与は年収\$75,000-\$100,000（同＝823.8 万円-1,098.4 万円）（15%）または\$50,000-\$75,000（同＝549.2 万円-823.8 万円）（15%）となっている¹¹。また、フリーランスは半数以上（63%）が年収\$15,000 未満（同＝164.8 万円）で、わずか 6%が\$50,000（同＝549.2 万円）を超えている¹²。さらに、自営業者の 45%は、ゲーム関連の仕事で得た年収が\$15,000（同＝164.8 万円）未満と回答している¹³。

単純比較はできないが、本調査結果と「IGDA 開発者満足度調査 2017」にお

¹¹ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2018), p.22.

¹² 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2018), p.25.

¹³ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2018), p.30.

ける年収をみると、海外（主に北米）では、とくに、「フリーランス・独立開発者」の収入の低さが顕著である。

表 3-5-1 2017 年収（就労形態別）

	就労形態						
	正社員	契約社員	派遣社員	アルバイト・パート	フリーランス・独立開発者	経営者(執行役員以上)	その他
100-199万円	0.7%	0.7%	0.0%	14.3%	6.4%	0.0%	0.0%
200-299万円	7.8%	13.9%	0.0%	61.9%	4.3%	2.2%	0.0%
300-399万円	17.1%	27.0%	42.9%	19.0%	21.3%	0.0%	0.0%
400-499万円	20.0%	19.7%	42.9%	0.0%	6.4%	6.5%	50.0%
500-599万円	19.8%	12.4%	0.0%	4.8%	17.0%	10.9%	25.0%
600-699万円	12.8%	10.9%	14.3%	0.0%	21.3%	21.7%	25.0%
700-799万円	7.2%	5.1%	0.0%	0.0%	4.3%	8.7%	0.0%
800-899万円	7.0%	4.4%	0.0%	0.0%	10.6%	4.3%	0.0%
900-999万円	2.9%	1.5%	0.0%	0.0%	4.3%	4.3%	0.0%
1000万円以上	4.8%	4.4%	0.0%	0.0%	4.3%	41.3%	0.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	2110	137	7	21	47	46	4
平均値(万円)	535.8	488.3	407.4	258.9	541.9	896.9	475
標準偏差(万円)	233.9	274.5	119.4	82.7	268.1	439.3	95.7
中央値(万円)	500	420	412	250	518	775	450
最頻値(万円)	500	300			600		400
ゲーム産業経験年数(年)	10.16	9.1	6.03	5.94	10.89	18.53	19.2
年齢(歳)	34.4	33.9	30.7	28.6	35.1	42.6	44.8
通常期週就業時間(時間)	36	32.7	28.1	32.3	28.5	40.1	29.7
繁忙期週就業時間(時間)	46.1	41.7	38.3	39.7	41.8	51.3	60
2017年調査平均値(万円)	537.5	476.5	312	345.6	543.4	890.7	593.8

4 仕事の環境

回答者の仕事の量的負担度・コントロール度、上司の支援、同僚の支援について明らかにするために、職業性ストレス簡易調査票¹⁴を用いて回答を求めた。

4.1 仕事の量的負担度・コントロール度（Q18）

回答者の仕事の量的負担度は、「非常にたくさんの仕事をしなければならない」、「時間内に仕事が処理しきれない」、「一生懸命働かなければならない」と

¹⁴ 下光輝一(2005).「職業性ストレス簡易調査票を用いたストレスの現状把握のためのマニュアル：より効果的な職場環境等の改善対策のために」

いう設問により求めた。素点換算表に基づくと、男性は平均 6.51、女性は平均 7.02 であり、いずれも仕事の量的負担度は「普通」であった。

「非常にたくさんの仕事をしなければならない」について「そうだ」「まあそうだ」と回答した者は、男性が 75.9%、女性が 59.9%となっており、男性は女性と比べて 16 ポイント高い。「時間内に仕事が処理しきれない」について「そうだ」「まあそうだ」と回答した者は、男性が 48.7%、女性が 42.3%となっている。「一生懸命働かなければならない」について「そうだ」「まあそうだ」と回答した者は、男性が 84.7%、女性が 80.4%といずれも高い結果となっている（図 4-1-1）。

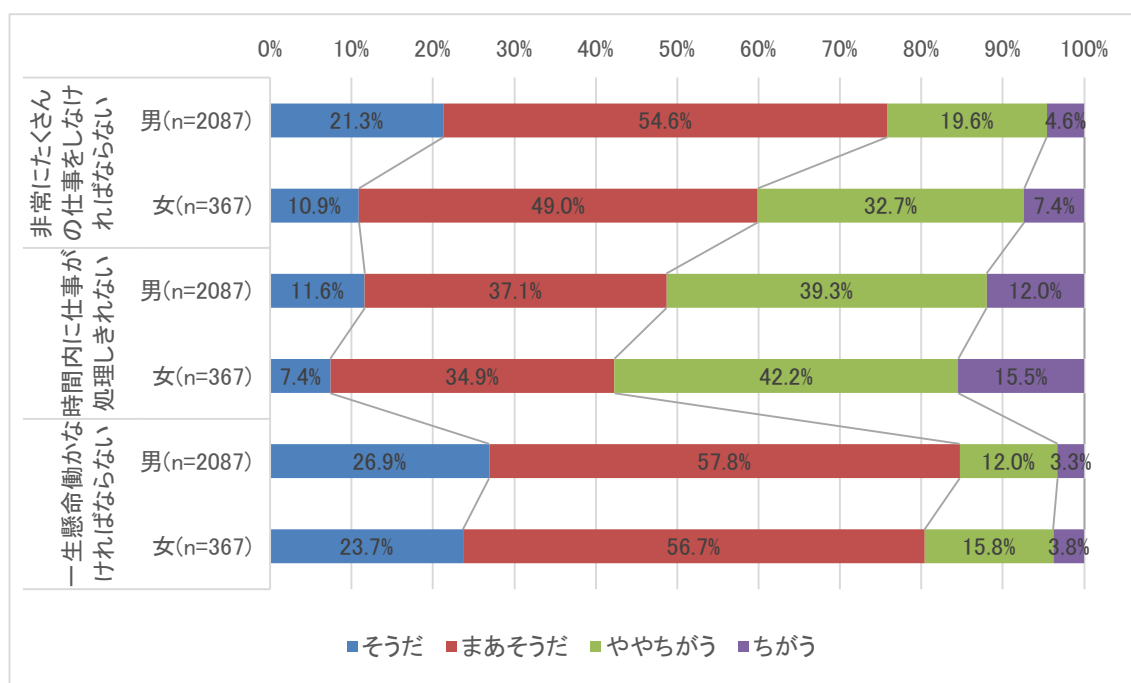


図 4-1-1 仕事の量的負担度

回答者の仕事のコントロール度は、「自分のペースで仕事ができる」、「自分で仕事の順番・やり方を決めることができる」、「職場の仕事の方針に自分の意見を反映できる」という設問により求めた。素点換算表に基づくと、男性は平均 5.85、女性は平均 6.26 であり、仕事のコントロール度はいずれも「やや高い」に該当した。

「自分のペースで仕事ができる」について「そうだ」「まあそうだ」と回答した者は、男性が 81.3%、女性が 80.7%となっている。「自分で仕事の順番・やり方を決めることができる」について「そうだ」「まあそうだ」と回答した者は、

男性が 85.5%、女性が 75.4%となっており、男性は女性と比べて 10.1 ポイント高い。「職場の仕事の方針に自分の意見を反映できる」について「そうだ」「まあそうだ」と回答した者は、男性が 81.9%、女性が 71.7%となっており、男性は女性と比べて 10.2 ポイント高い（図 4-1-2）。

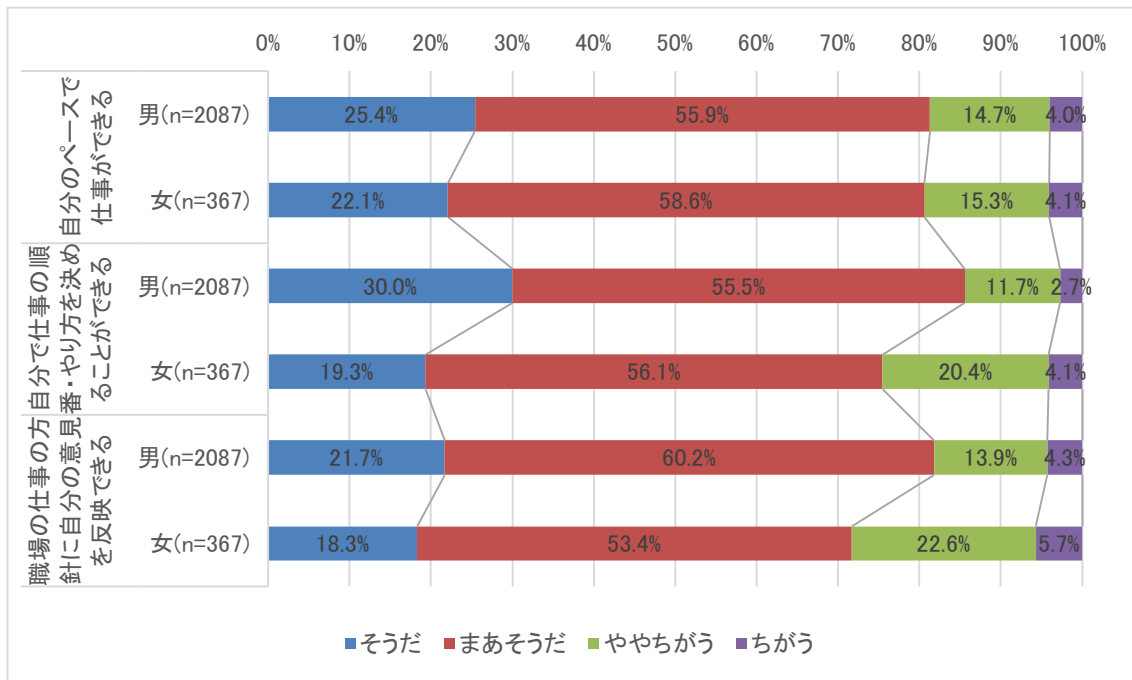


図 4-1-2 仕事のコントロール度

4.2 上司の支援・同僚の支援 (Q19)

回答者の上司の支援は、「上司とはどのくらい気軽に話せますか」、「あなたが困った時、上司はどのくらい頼りになりますか」、「あなたの個人的な問題を相談したら、上司はどのくらい聞いてくれますか」という設問により求めた。素点換算表に基づくと、男性は平均 6.64、女性は平均 7.00 であり、いずれも上司の支援は「やや高い」に該当した。

「上司とはどのくらい気軽に話せますか」について「非常に」「かなり」と回答した者は、男性が 67.1%、女性が 57.8%となっており、男性は女性と比べて 9.3 ポイント高い。「あなたが困った時、上司はどのくらい頼りになりますか」について「非常に」「かなり」と回答した者は、男性が 62.6%、女性が 58.8%となっている。「あなたの個人的な問題を相談したら、上司はどのくらい聞いてくれますか」について「非常に」「かなり」と回答した者は、男性が 58.3%、女性が 51.2%となっている（図 4-2-1）。

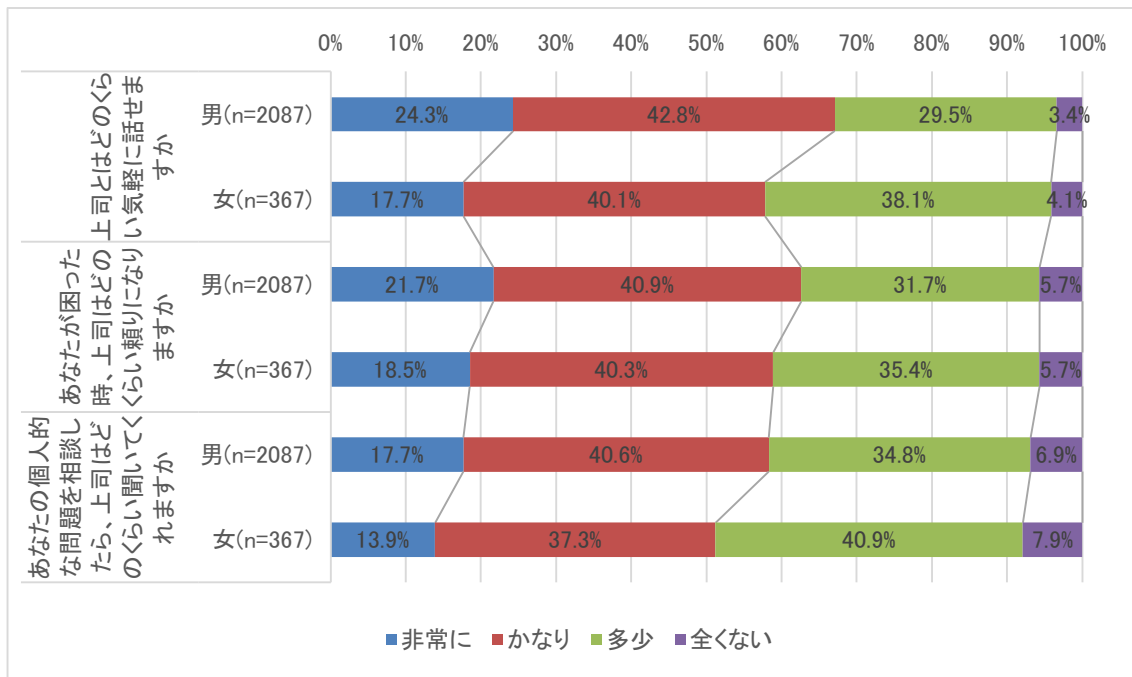


図 4-2-1 上司の支援

回答者の同僚の支援は、「職場の同僚とはどのくらい気軽に話せますか」、「あなたが困った時、職場の同僚はどのくらい頼りになりますか」、「あなたの個人的な問題を相談したら、職場の同僚はどのくらい聞いてくれますか」という設問により求めた。素点換算表に基づく、男性は平均 6.54、女性は平均 6.83 であり、いずれも同僚の支援は「普通」に該当した。

「職場の同僚とはどのくらい気軽に話せますか」について「非常に」「かなり」と回答した者は、男性が 77.2%、女性が 68.6%となっている。あなたが困った時、職場の同僚はどのくらい頼りになりますか」について「非常に」「かなり」と回答した者は、男性が 61.7%、女性が 58.9%となっている。「あなたの個人的な問題を相談したら、職場の同僚はどのくらい聞いてくれますか」について「非常に」「かなり」と回答した者は、男性が 54.0%、女性が 53.7%とほぼ同数である（図 4-2-2）。

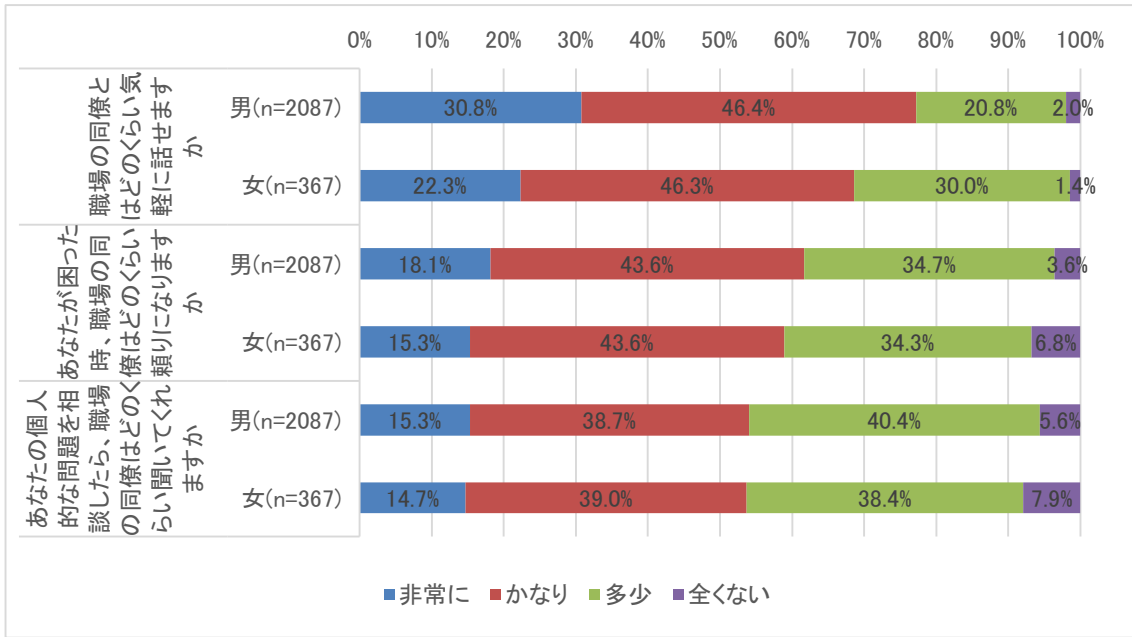


図 4-2-2 同僚の支援

4.3 コンテンツの質向上のために就業時間が長くなること (Q20)

回答者に、コンテンツの質を向上させるために、就業時間が長くなることについて尋ねた。その結果、「賛成」「どちらかといえば賛成」は 41.1%、「どちらともいえない」は 35.9%、「どちらかといえば反対」「反対」は 23.0%であった (図 4-3-1)。

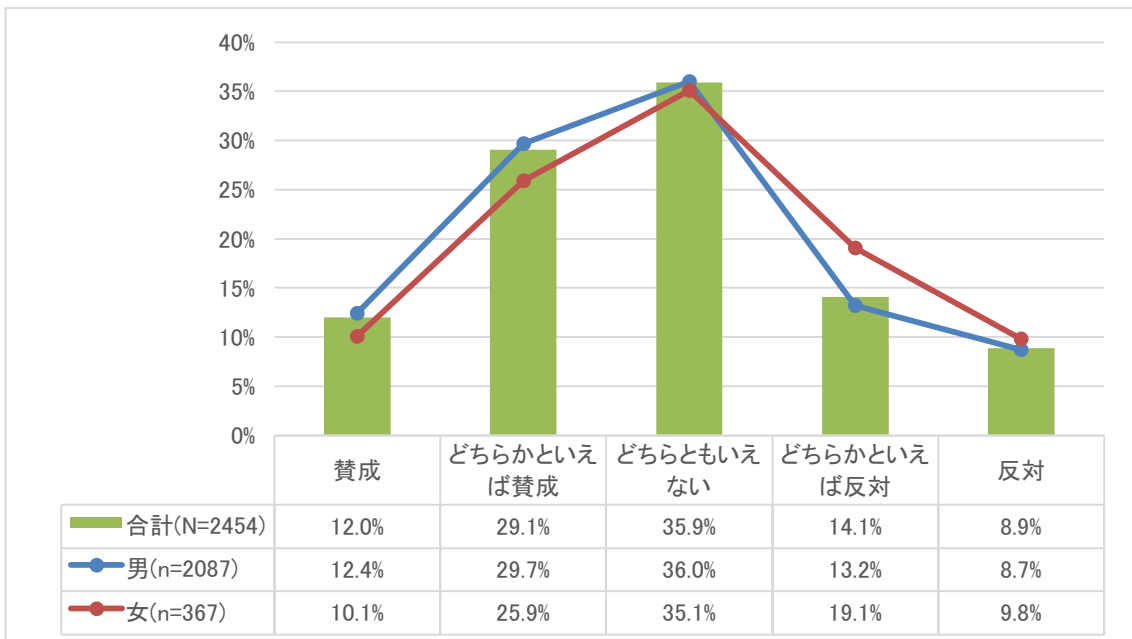


図 4-3-1 コンテンツの質向上のために就業時間が長くなること

4.4 働き方の希望 (Q21)

回答者に、次のような働き方が実現したら希望するかを尋ねた。その結果、「朝型勤務」を希望する者は、男性が23.0%、女性が25.3%であり、希望しない者の割合がいずれも上回っている。「在宅勤務」を希望する者は、男性が50.5%、女性が54.5%であり、いずれも過半数を超えている。「短時間勤務制度」を希望する者は、男性が39.7%、女性が45.8%であり、女性は男性と比べて6.1ポイント多い。「フレックスタイム制度」を希望する者は、男性が30.8%、女性が36.8%となっているが、男性は既に適用されている者の割合が多くなっている。「裁量労働制」を希望する者は、男性が18.7%、女性が13.1%とわずかであるが、いずれも既に適用されている者の割合が高くなっている。

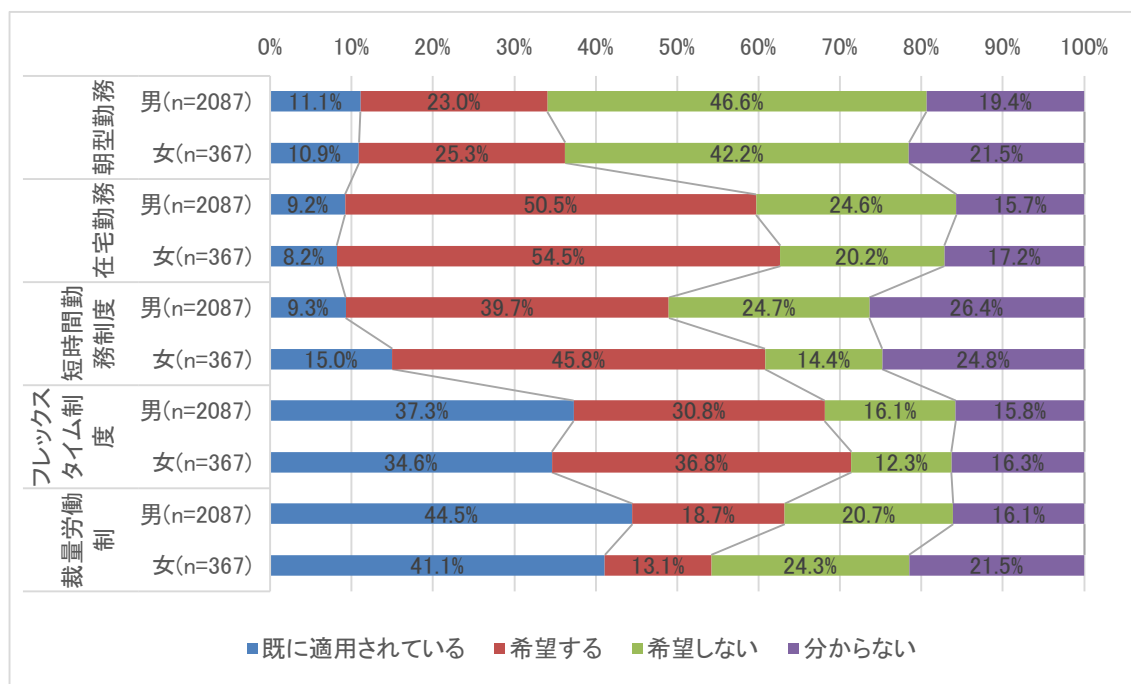


図 4-4-1 働き方の希望

5 おわりに

第六回目となる本調査では、ゲーム開発者の仕事と生活の現況について、属性的質問と働き方を中心に把握することを目的として実施され、多くの回答(2454票)を得られた。しかしながら、本調査回答者の94.6%がCEDEC2018への参加登録者であることを考慮に入れる必要がある。

本調査の典型的な回答者は、冒頭で提示したように、芸術工学・メディアサ

イエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系（34.5%）や電気・電子・通信・情報工学系（19.9%）を学び、大学卒業（41.0%）している。また、勤務先の従業員数は100-299人（25.7%）で、就労形態は正社員（88.8%）、役職は一般クラス（61.1%）、ゲーム産業の経験年数は平均10.25年、据置型ゲーム機（50.6%）やスマートフォン・タブレット（46.0%）の開発・運営に従事しており、2017年収は平均537.2万円である。

現在従事しているプラットフォームは、2014年以降、「スマートフォン・タブレット」が最も多い状況が続いてきたが（2014年：61.8%、2015年：45.9%、2016年：53.2%、2017年：48.9%、2018年：46.0%）、今回の2018年調査では「据置型ゲーム機」が50.6%に達し、「スマートフォン・タブレット」を上回った。国際的な観点からは、「PC」や「据置型ゲーム機」が将来重要なプラットフォームとして挙げられていることから、今後はPC向けのゲーム開発・運営も重要となってくるだろう。

2017年収は、平均537.2万円（中央値500万円）となっており、勤続年数や年齢、性別、就業時間、就労形態などを考慮する必要があるが、国税庁長官官房企画課（2018）の調査結果と比べると、本調査回答者は平均給与が約105万円高い。

一週間あたりの就業時間（通常期）は、平均35.68時間であり、総務省統計局「平成30年労働力調査」の調査結果（全産業）と比べると、2.42時間短い。しかし、一週間あたりの就業時間（繁忙期）は、平均45.82時間であり、「70時間以上」が10.7%となっていることから、さらなる改善が求められる。

仕事の量的負担度は、男性が平均6.51、女性が平均7.02であり、いずれも「普通」である。仕事のコントロール度は、男性が平均5.85、女性が平均6.26であり、いずれも「やや高い」。上司の支援は、男性が平均6.64、女性が平均7.00であり、いずれも「やや高い」。同僚の支援は、男性が平均6.54、女性が平均6.83であり、いずれも「普通」である。これらより、回答者の仕事のコントロール度と上司の支援はやや高いことが把握できる。

働き方については、男女とも「在宅勤務」を希望する者が過半数に達しており、ニーズが高いことが窺える。次いで、「短時間勤務制度」を希望する者が多く、とくに女性のニーズが高い（45.8%）。しかし、約4割が既に適用されている「裁量労働制」は、希望する者よりも希望しない者の割合が多くなっており、改善が求められている。

本調査には、ゲーム産業の経験年数が短い者も多く回答しているため、職場

や CEDEC などのゲーム開発者コミュニティにおいて、熟練者などと多様な関係性を構築していくことにより、技能継承や暗黙知の共有にも結実していくことが期待される。

以上のとおり、ゲーム開発者の仕事と生活の現況について、「IGDA 開発者満足度調査」などと比較しながら、その属性的特徴が明らかにされた。しかしながら、依然として、ゲーム開発者が置かれている環境変化が激しい状況が続いているため、継続的に知見を蓄積し、課題を共有しつつ、それを改善していくことが重要である。

ご多忙の中にもかかわらず、本調査にご支援・ご協力をいただいた皆様に、感謝申し上げます。

ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2018

発行年月日 2019年3月31日

編集 CEDEC 運営委員会・藤原正仁

発行 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
