

Nowtime!
is the



ゲーム開発者の生活と仕事 に関するアンケート調査2016 (調査結果速報)

2016年8月23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 2016年7月1日～8月17日

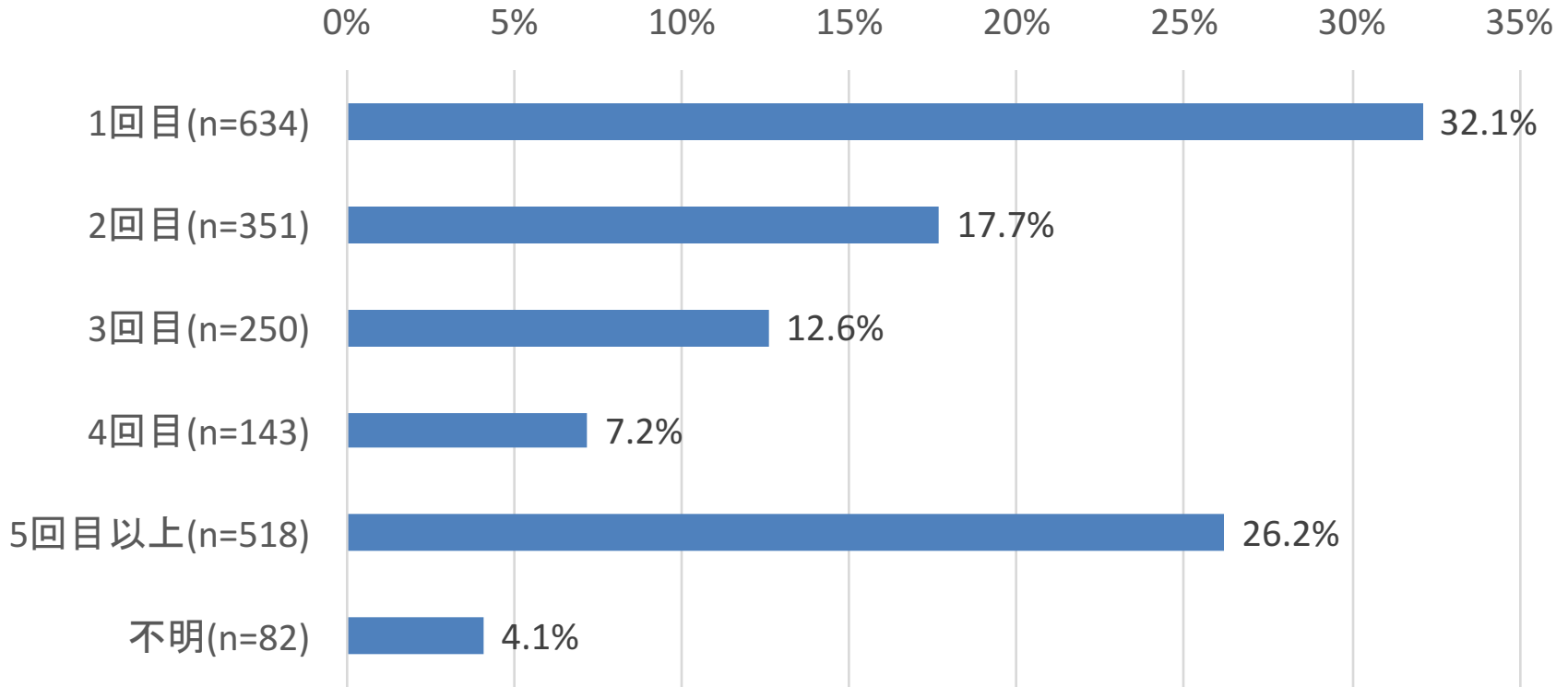
3. 調査方法 インターネット調査

4. 調査対象

プロデューサ、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、役員/管理職、国内営業、海外営業/支援、広報/広告、人事、経営企画などに従事する商業ゲーム開発者・スタッフ

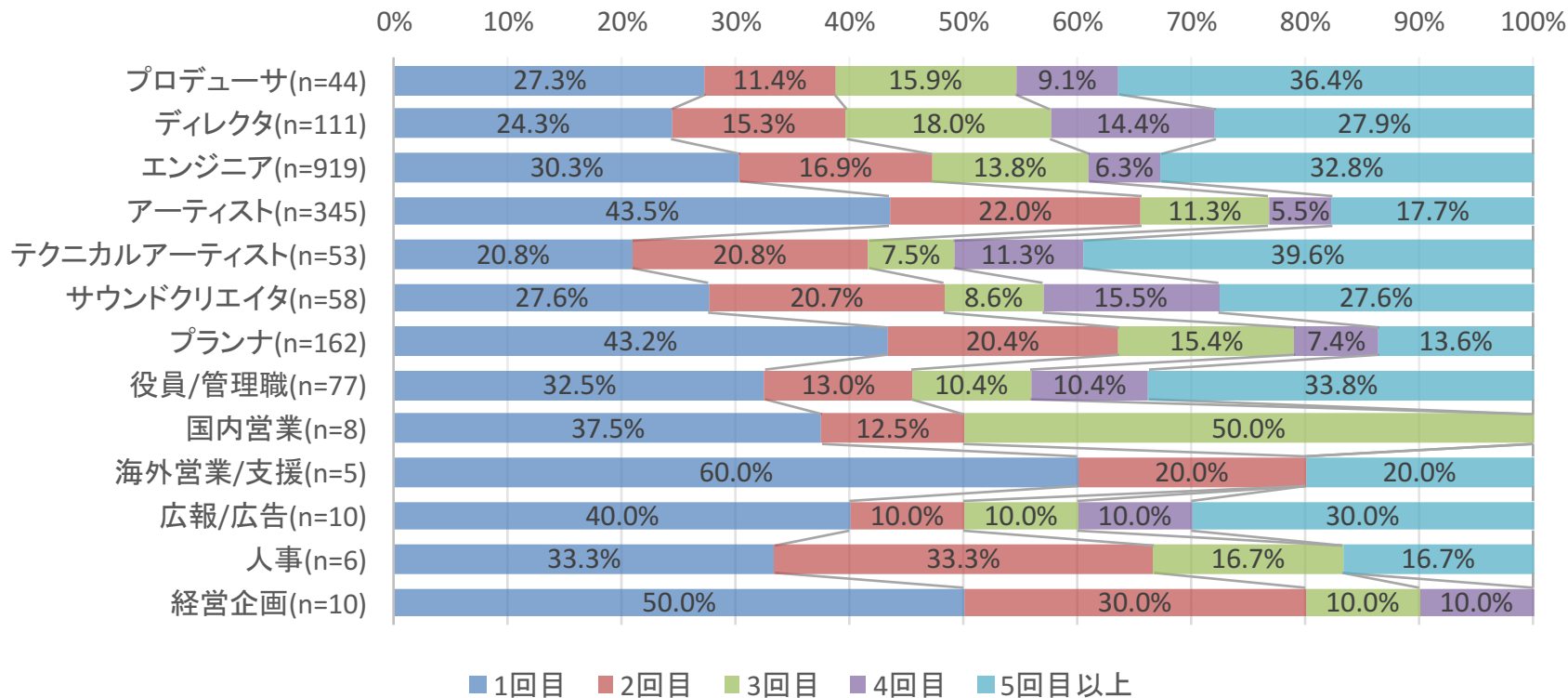
5. 有効回答数 1978件（内CEDEC参加者1896名）

CEDEC受講回数【全体】



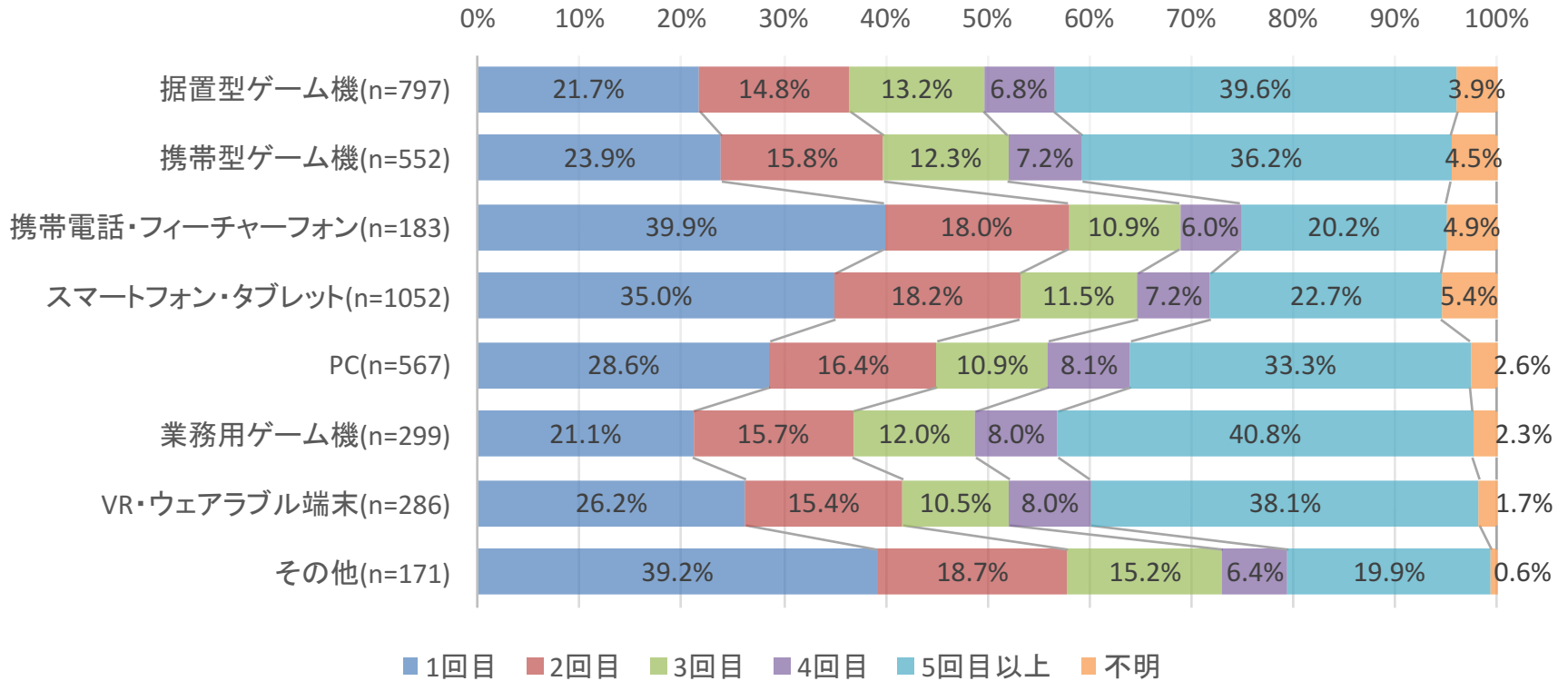
(N=1978)

CEDEC受講回数【職種別】



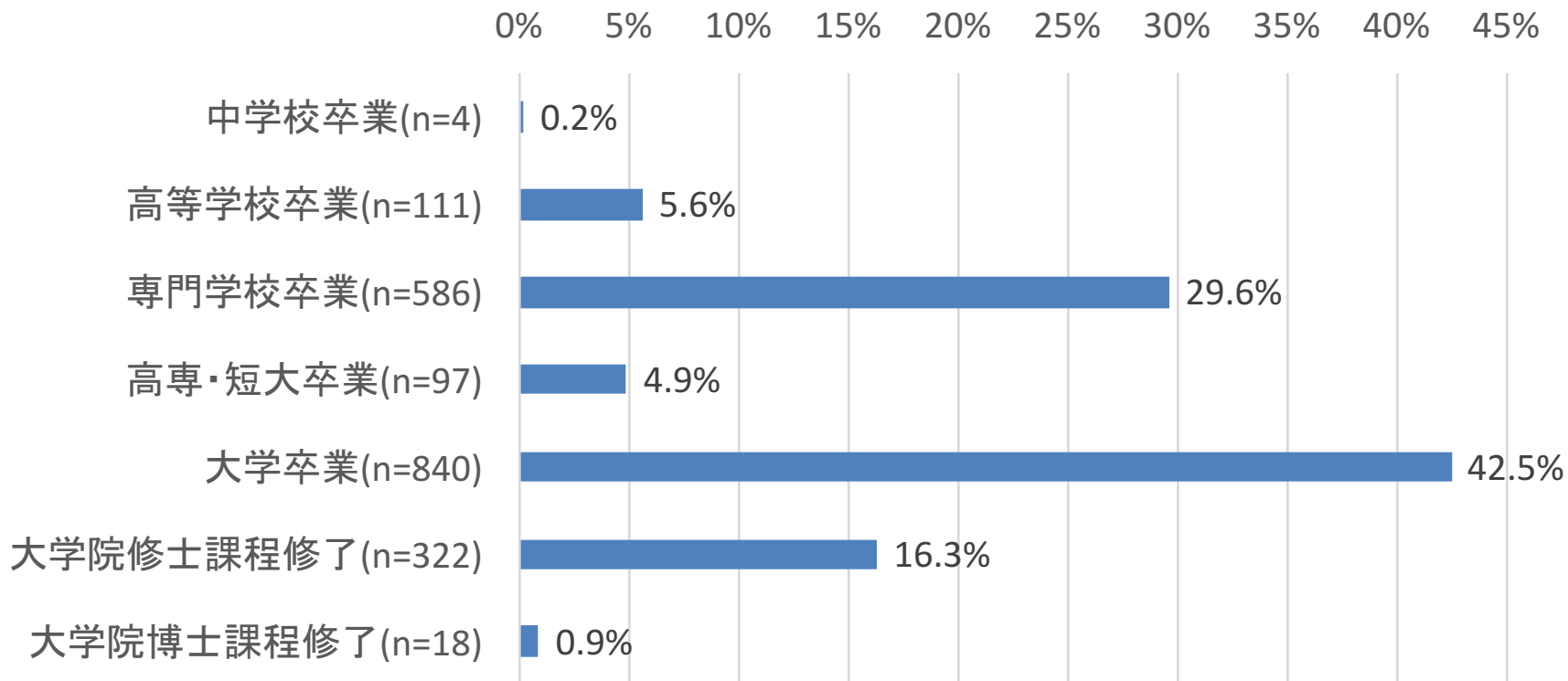
(N=1808)

CEDEC受講回数【プラットフォーム別】



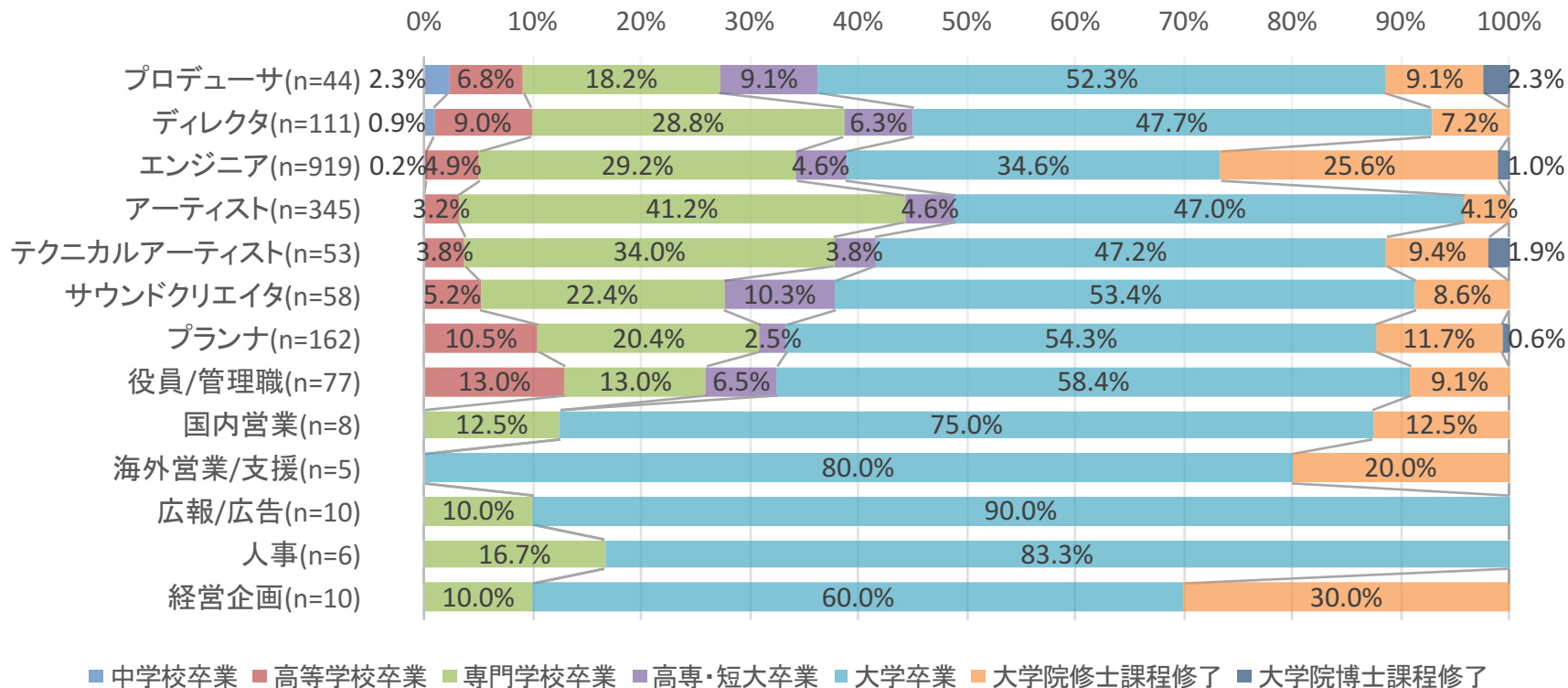
(N=1978)

Q1.最終學歷【全体】



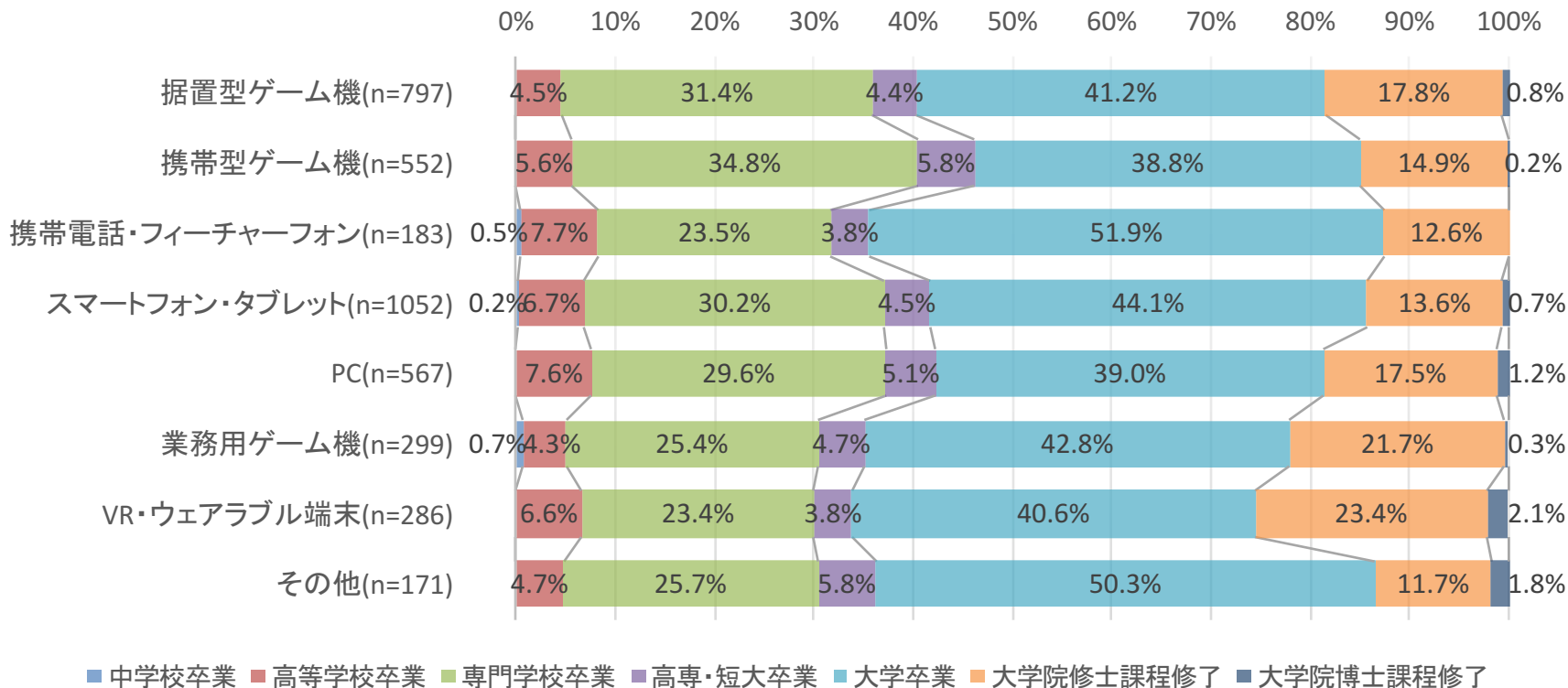
(N=1978)

Q1.最終学歴【職種別】



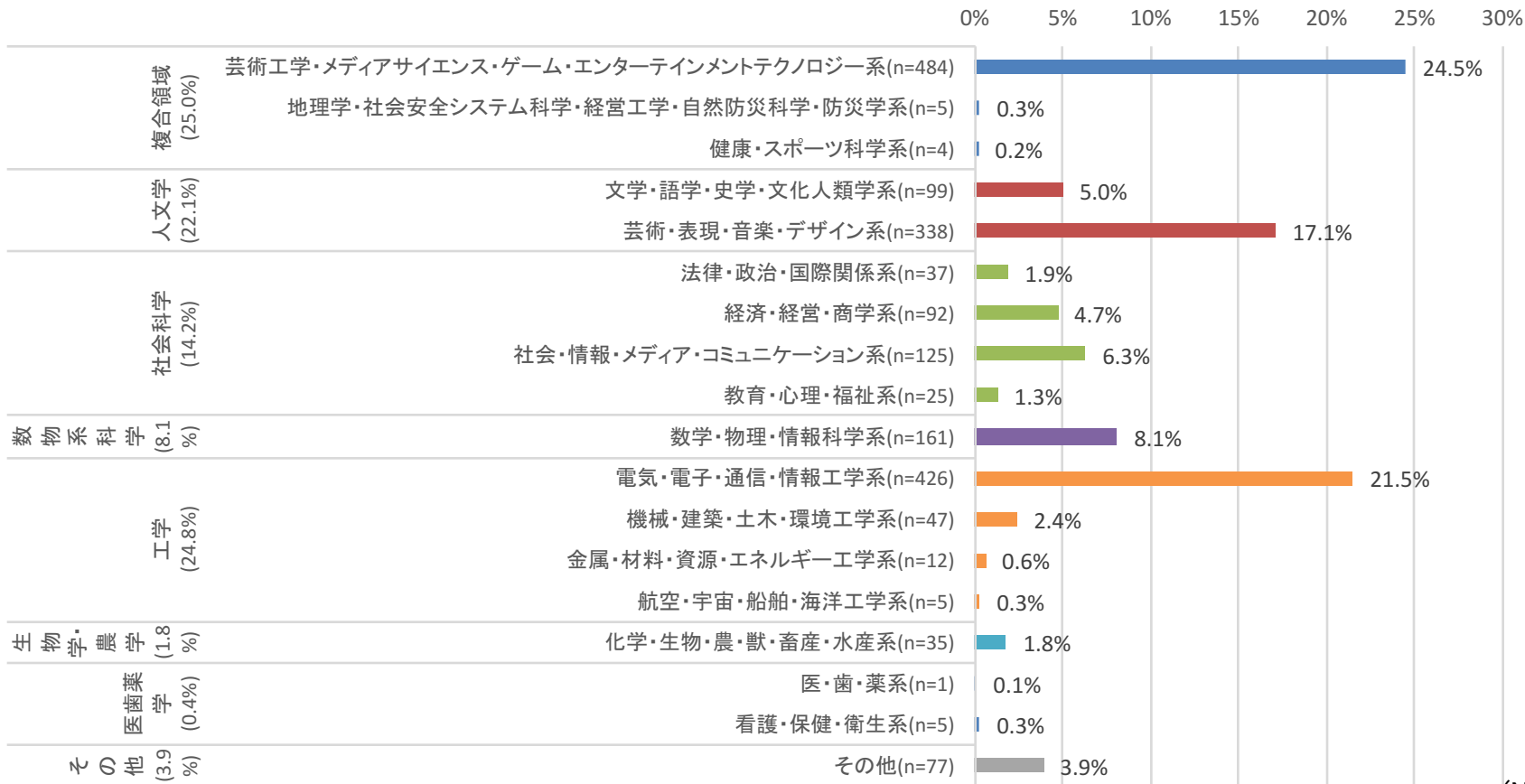
(N=1808)

Q1.最終学歴【プラットフォーム別】



(N=1978)

Q2.最終学歴の学問系統【全体】



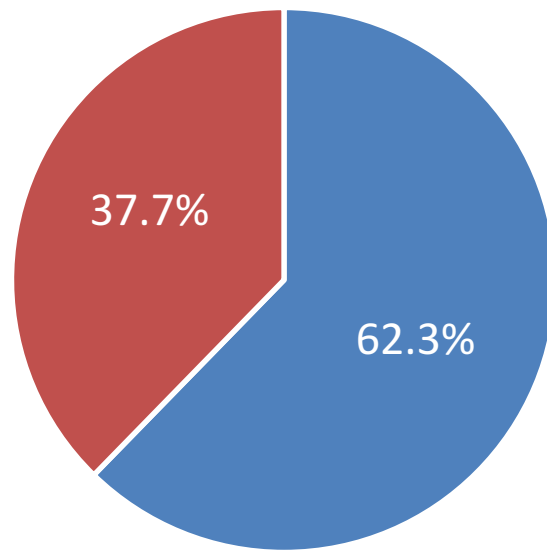
(N=1978)

Q2.最終学歴の学問系統【職種別】



| 職種 | 最も多い最終学歴の学問系統 |
|-------------------|---|
| プロデューサ(n=44) | 経済・経営・商学系(18.2%) |
| ディレクタ(n=111) | 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(25.2%) |
| エンジニア(n=919) | 電気・電子・通信・情報工学系(35.6%) |
| アーティスト(n=345) | 芸術・表現・音楽・デザイン系(58.0%) |
| テクニカルアーティスト(n=53) | 芸術・表現・音楽・デザイン系(30.2%) |
| サウンドクリエイタ(n=58) | 芸術・表現・音楽・デザイン系(43.1%) |
| プランナ(n=162) | 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(18.5%) |
| 役員/管理職(n=77) | 電気・電子・通信・情報工学系(23.4%) |
| 国内営業(n=8) | 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/文学・語学・史学・文化人類学系/教育・心理・福祉系(各25.0%) |
| 海外営業/支援(n=5) | 文学・語学・史学・文化人類学系/経済・経営・商学系(各40.0%) |
| 広報/広告(n=10) | 文学・語学・史学・文化人類学系(30.0%) |
| 人事(n=6) | 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/文学・語学・史学・文化人類学系/法律・政治・国際関係系/経済・経営・商学系/社会・情報・メディア・コミュニケーション系/電気・電子・通信・情報工学系(各16.7%) |
| 経営企画(n=10) | 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/芸術・表現・音楽・デザイン系/経済・経営・商学系(各20.0%) |

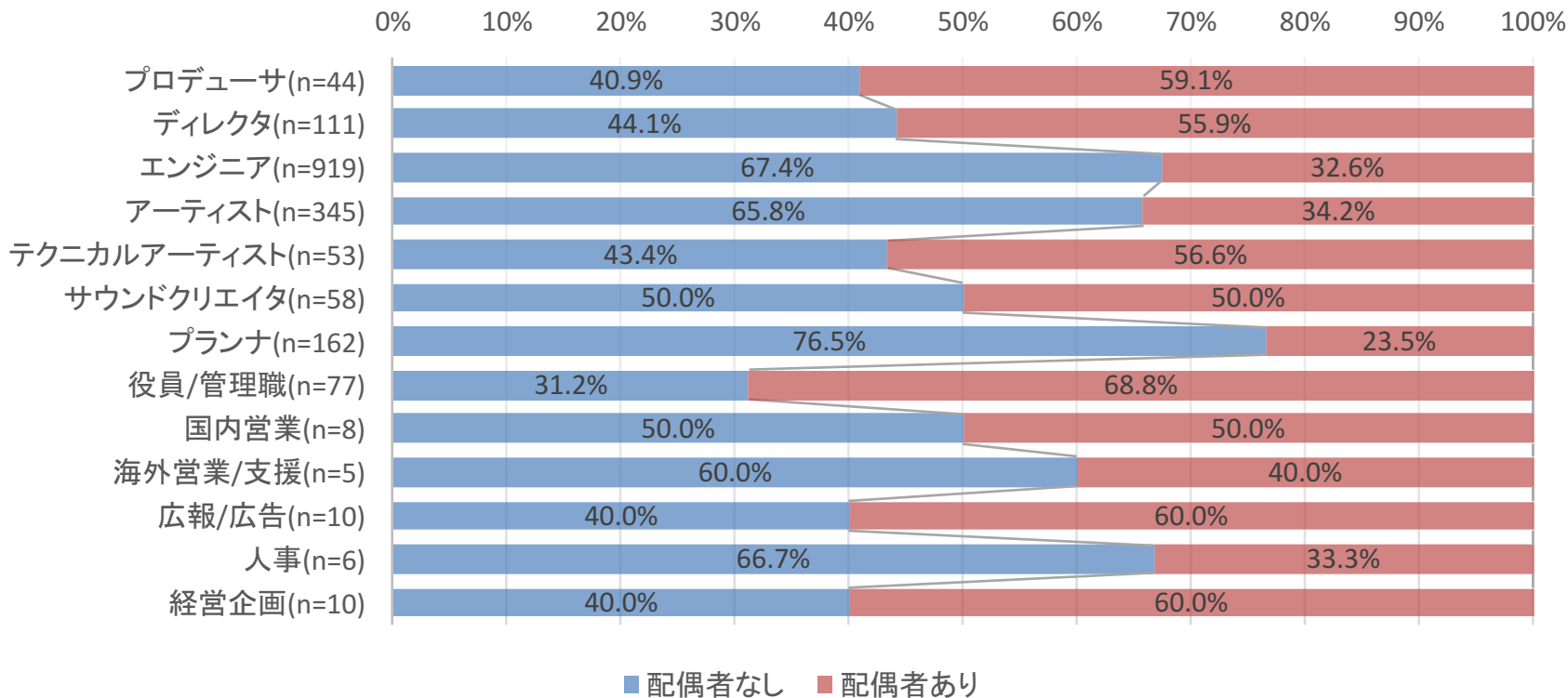
Q3.配偶者の有無【全体】



■ 配偶者なし(n=1232) ■ 配偶者あり(n=746)

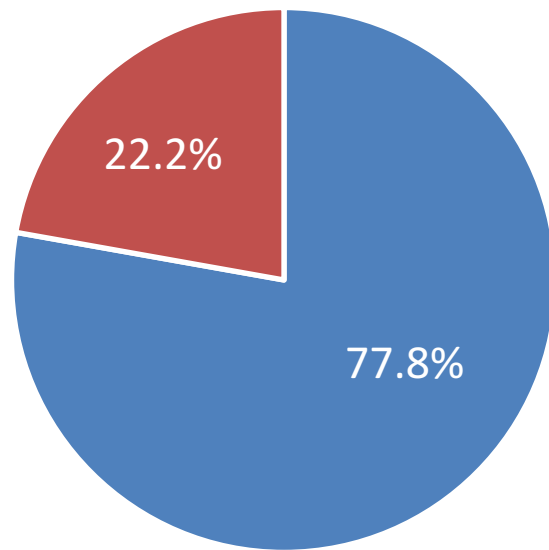
(N=1978)

Q3.配偶者の有無【職種別】



(N=1808)

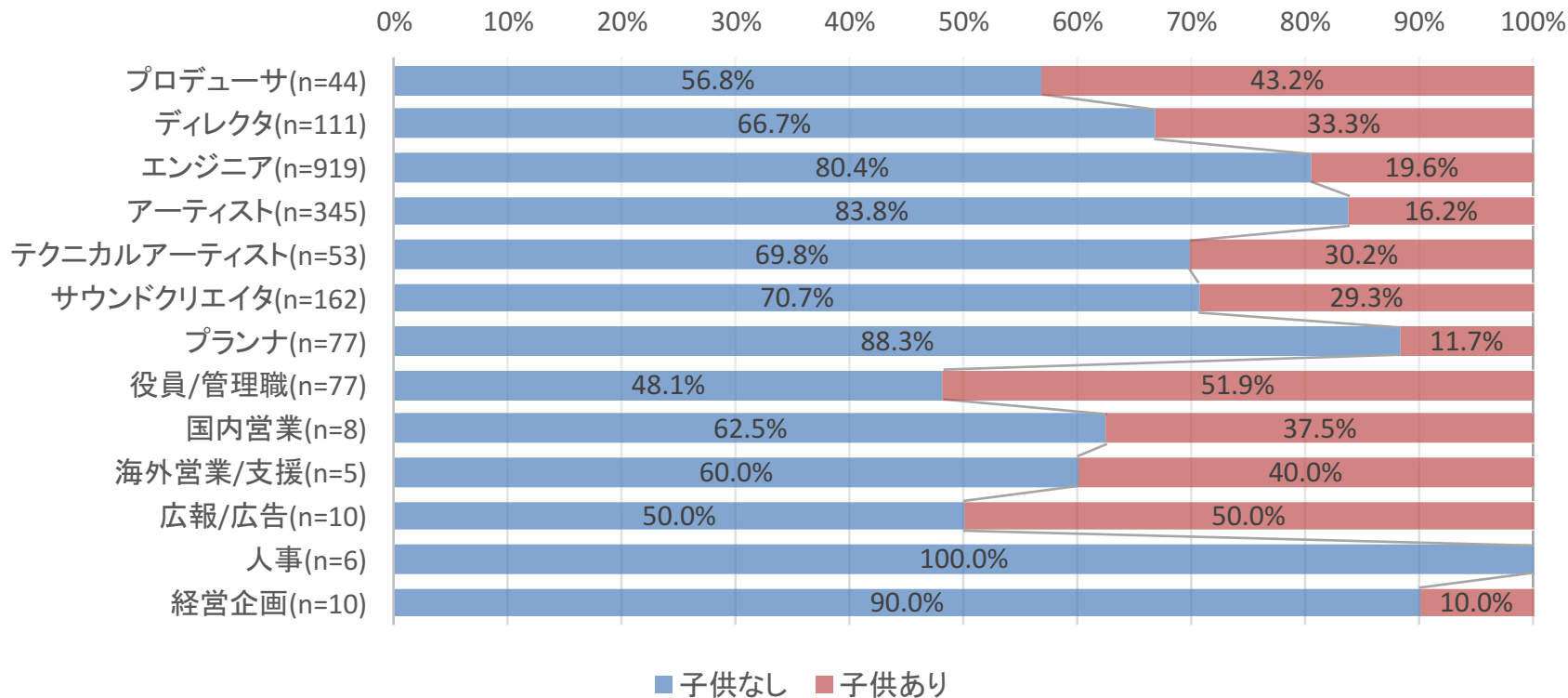
Q4.子供の有無【全体】



■ 子供なし(n=1538) ■ 子供あり(n=440)

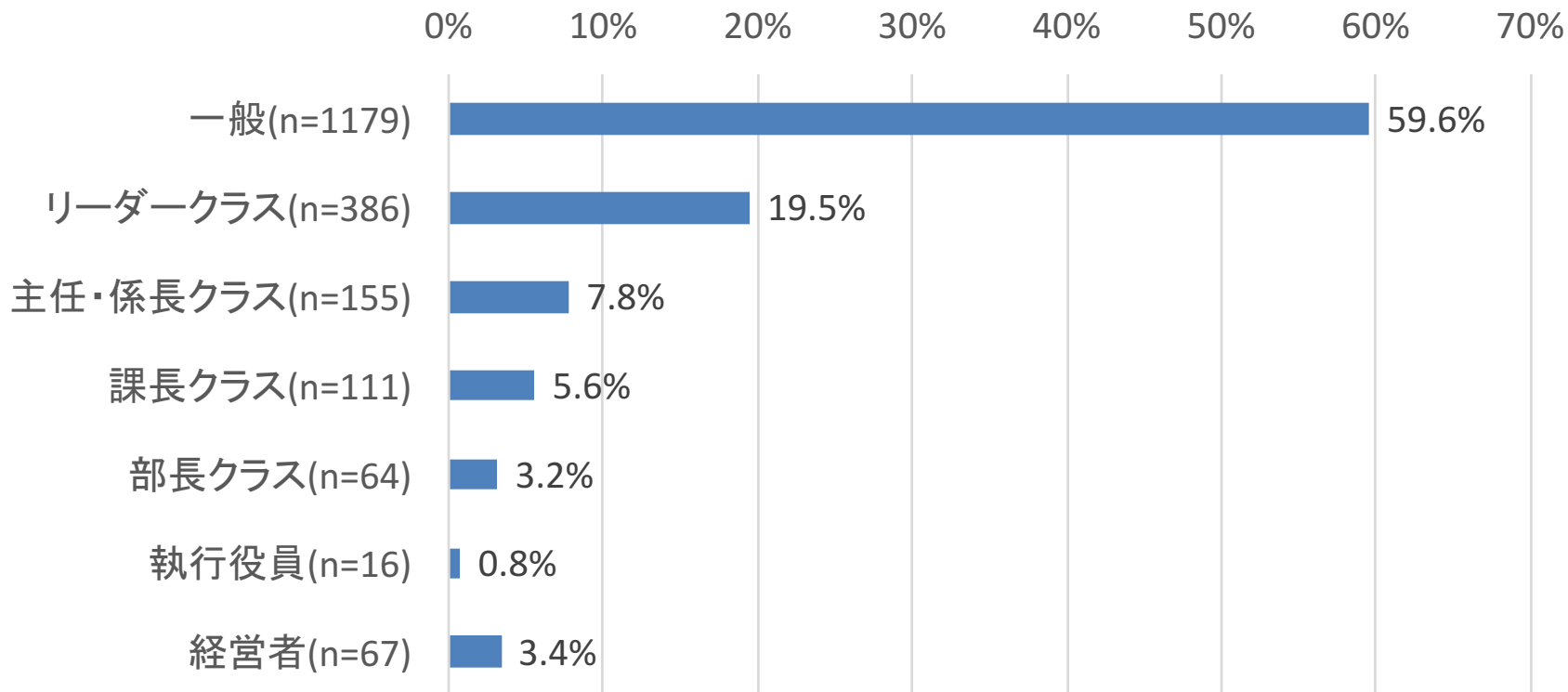
(N=1978)

Q4.子供の有無【職種別】



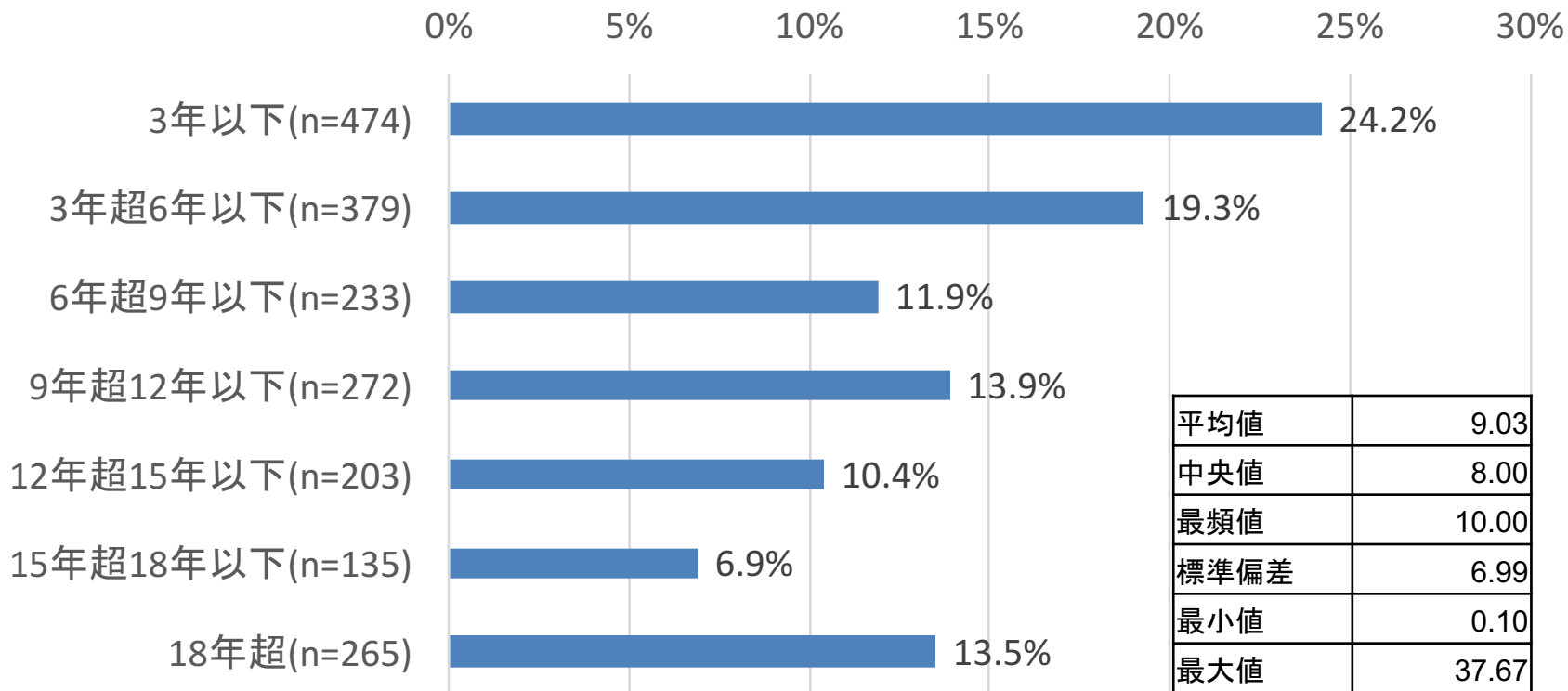
(N=1808)

Q5.現在の役職



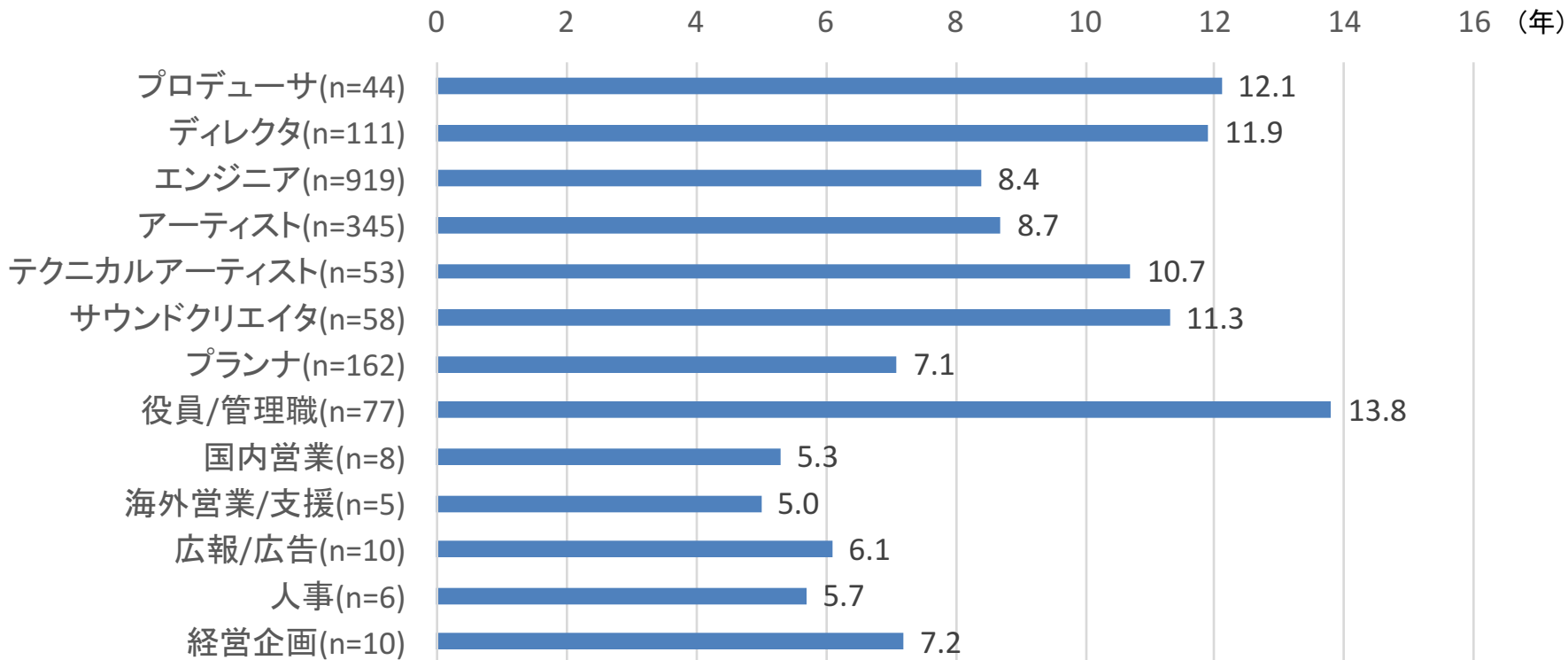
(N=1978)

Q6. ゲーム産業の経験年月数【全体】



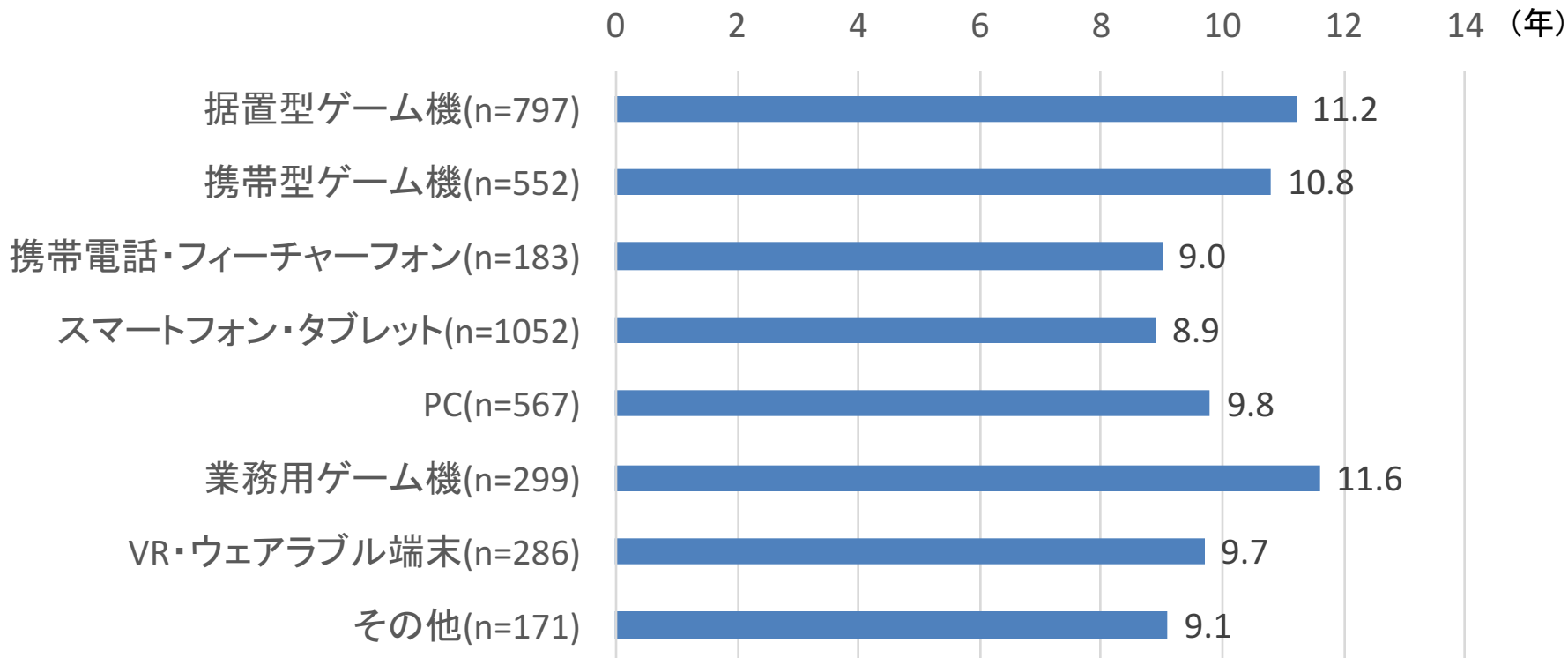
(N=1961, 単位=年)

Q6. ゲーム産業の経験年月数【職種別平均】



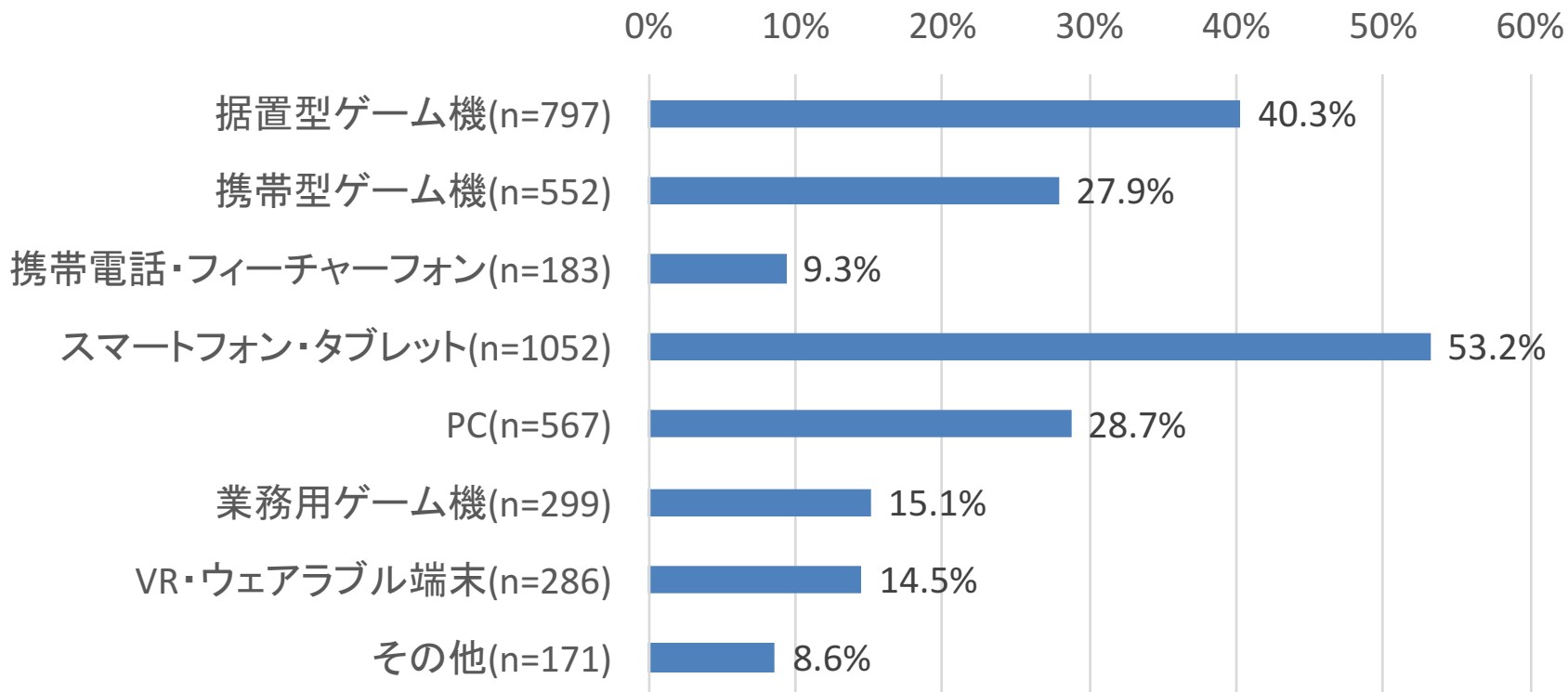
(N=1808)

Q6.ゲーム産業の経験年月数【プラットフォーム別平均】



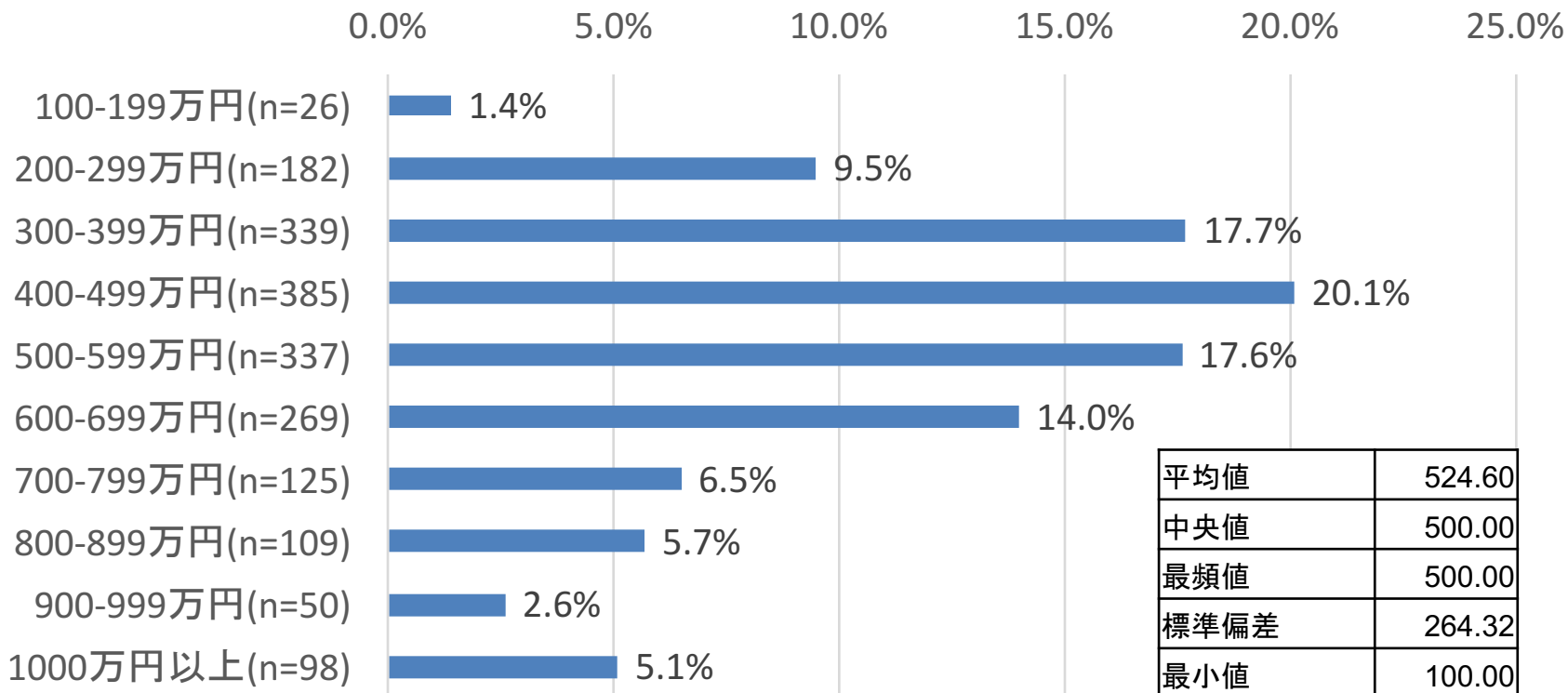
(N=1978)

Q7.現在從事しているプラットフォーム



(N=1978)

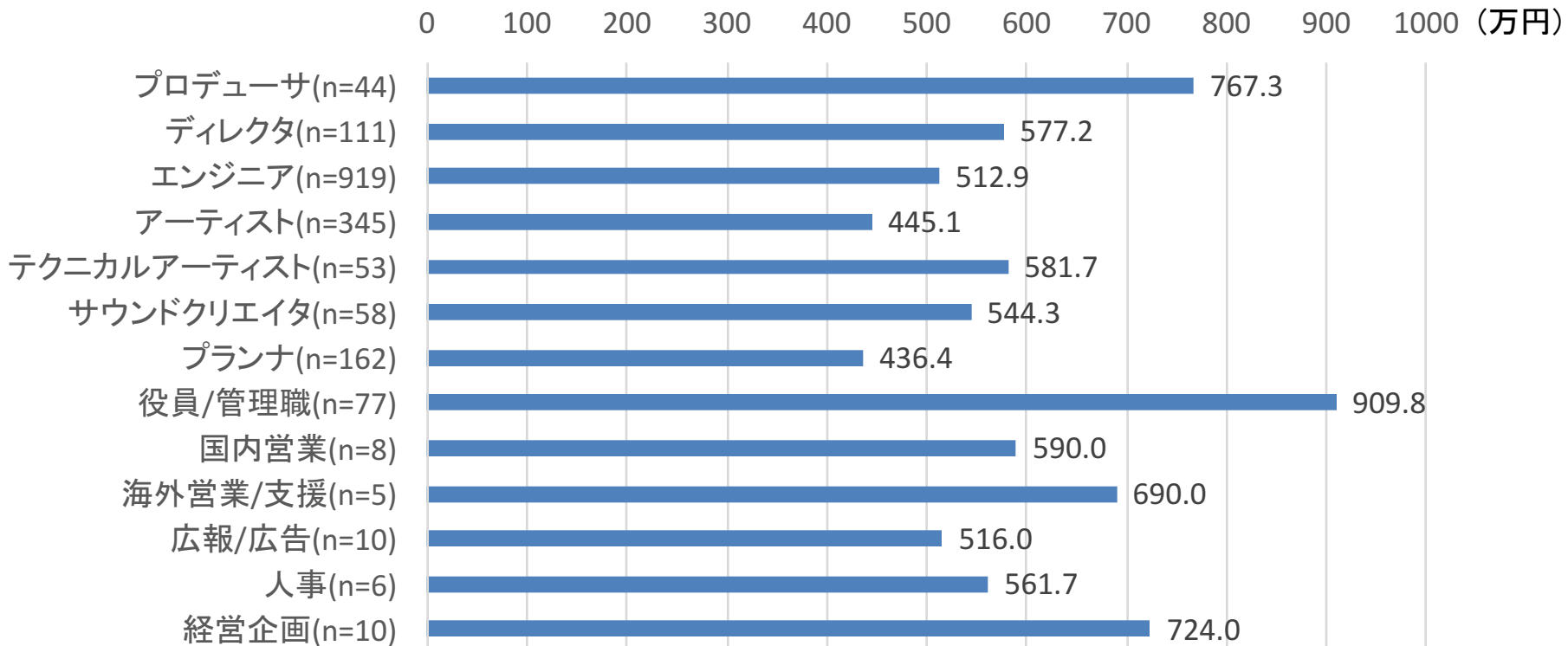
Q8.2015年収【全体】



| | |
|------|---------|
| 平均値 | 524.60 |
| 中央値 | 500.00 |
| 最頻値 | 500.00 |
| 標準偏差 | 264.32 |
| 最小値 | 100.00 |
| 最大値 | 6000.00 |

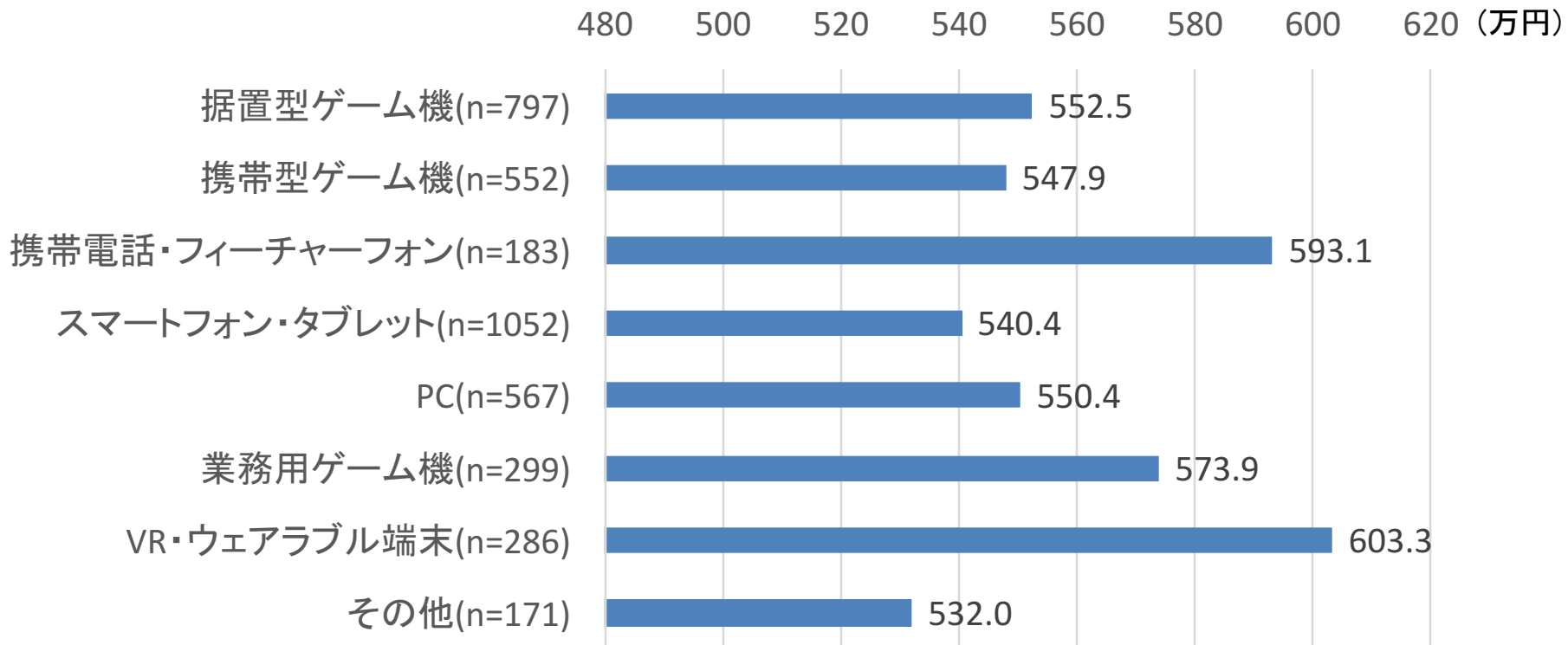
(N=1920, 単位=万円)

Q8.2015年収【職種別平均】



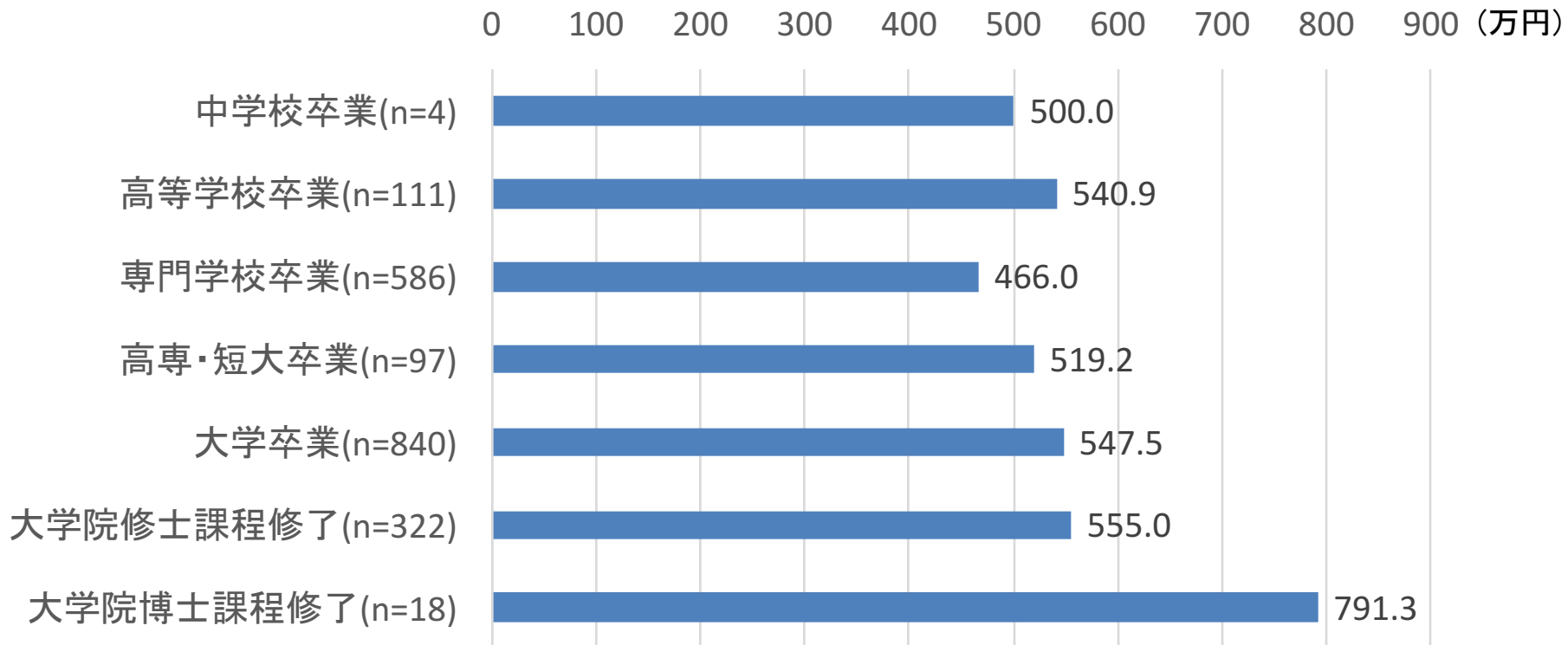
(N=1808)

Q8.2015年収【プラットフォーム別平均】



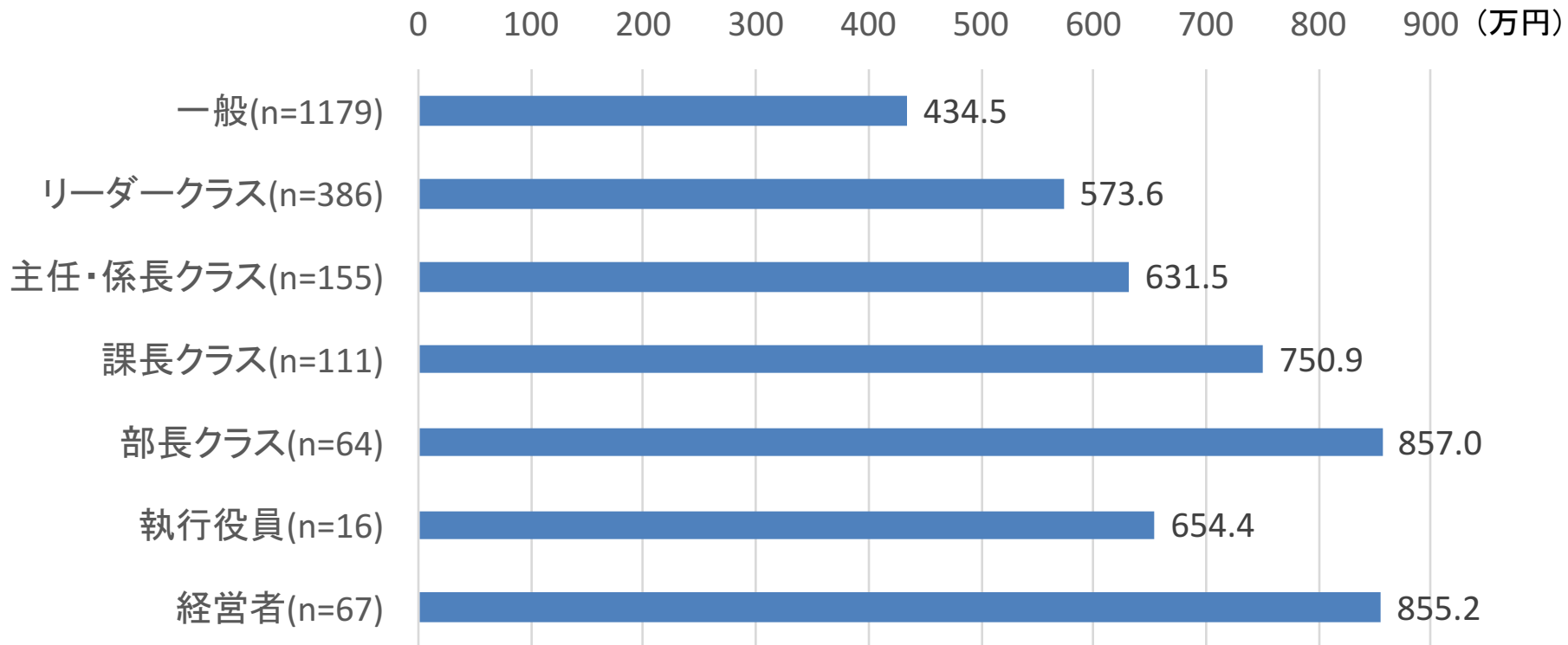
(N=1978)

Q8.2015年収【最終学歴別平均】



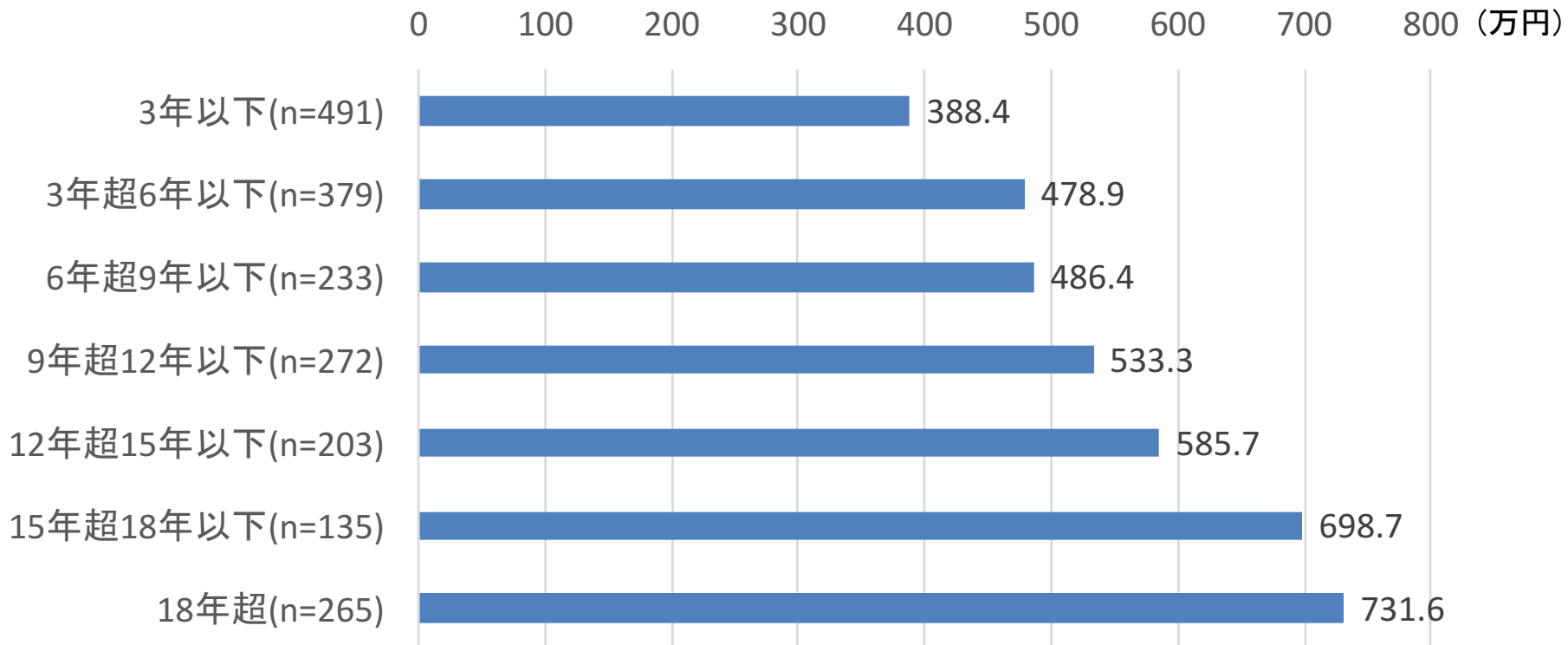
(N=1978)

Q8.2015年収【役職別平均】



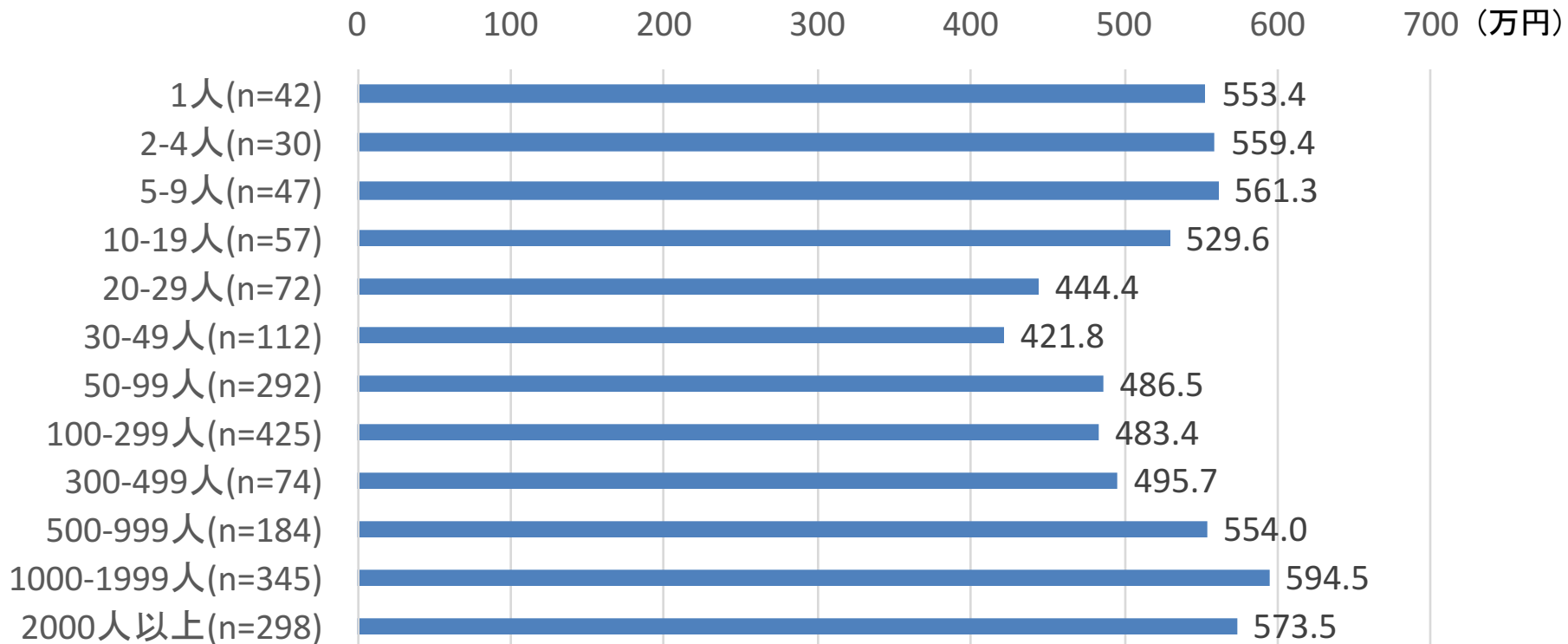
(N=1978)

Q8.2015年収【ゲーム産業経験年数別平均】



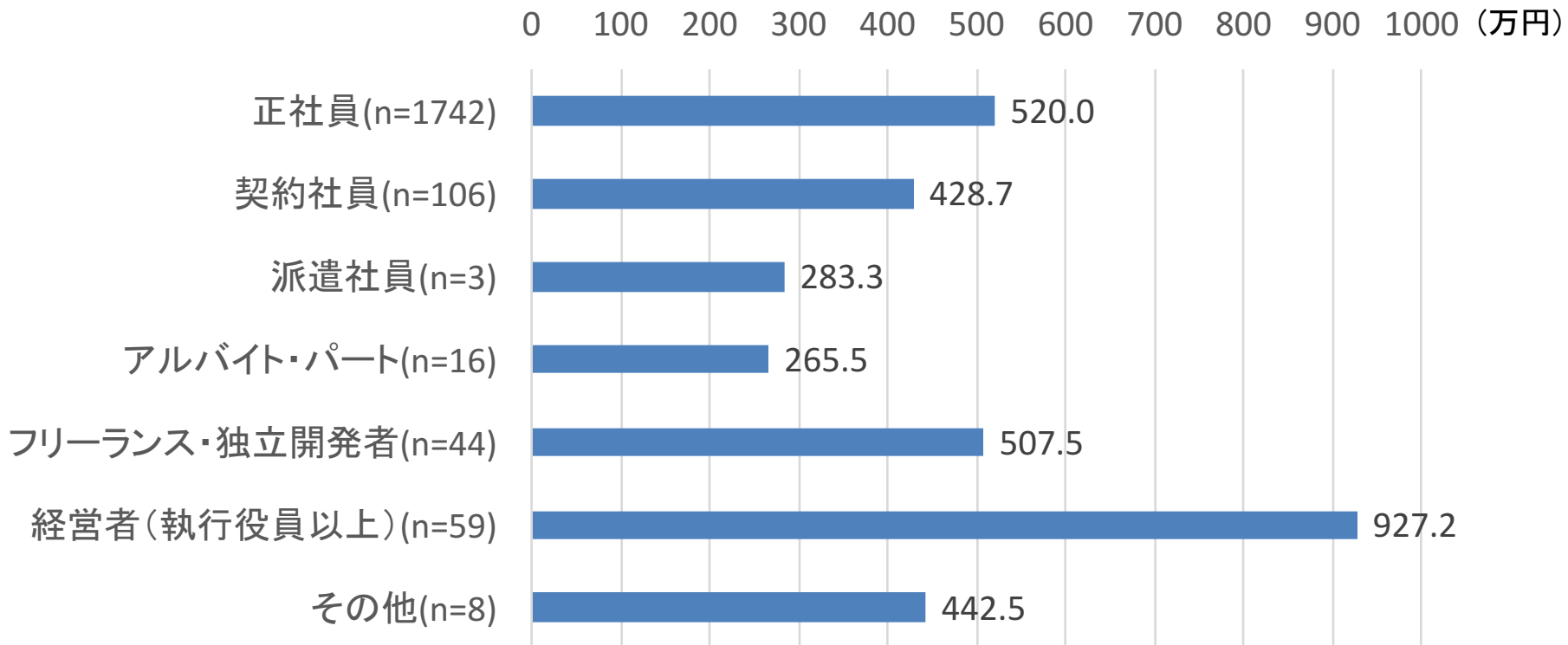
(N=1978)

Q8.2015年収【従業員数別平均】



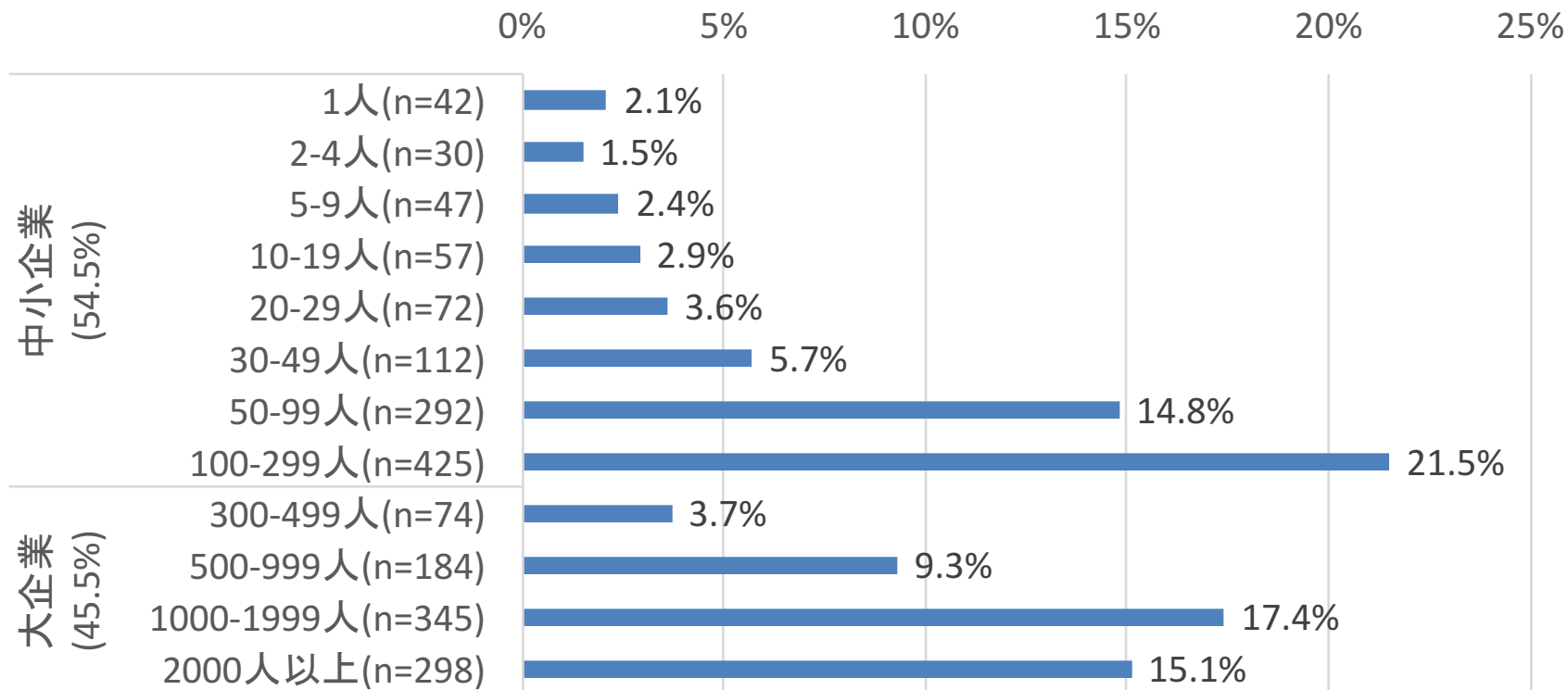
(N=1978)

Q8.2015年収【就労形態別平均】



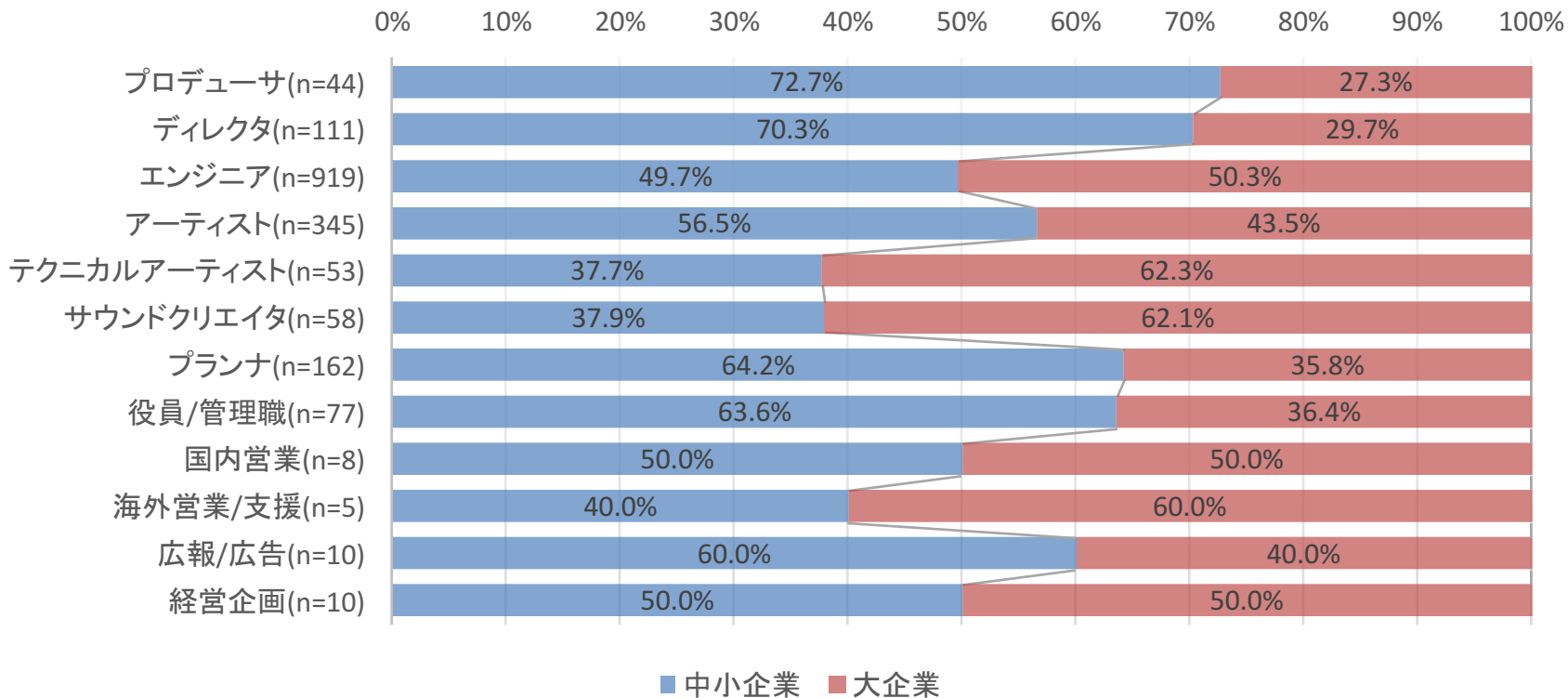
(N=1978)

Q9.勤務先の従業員数【全体】



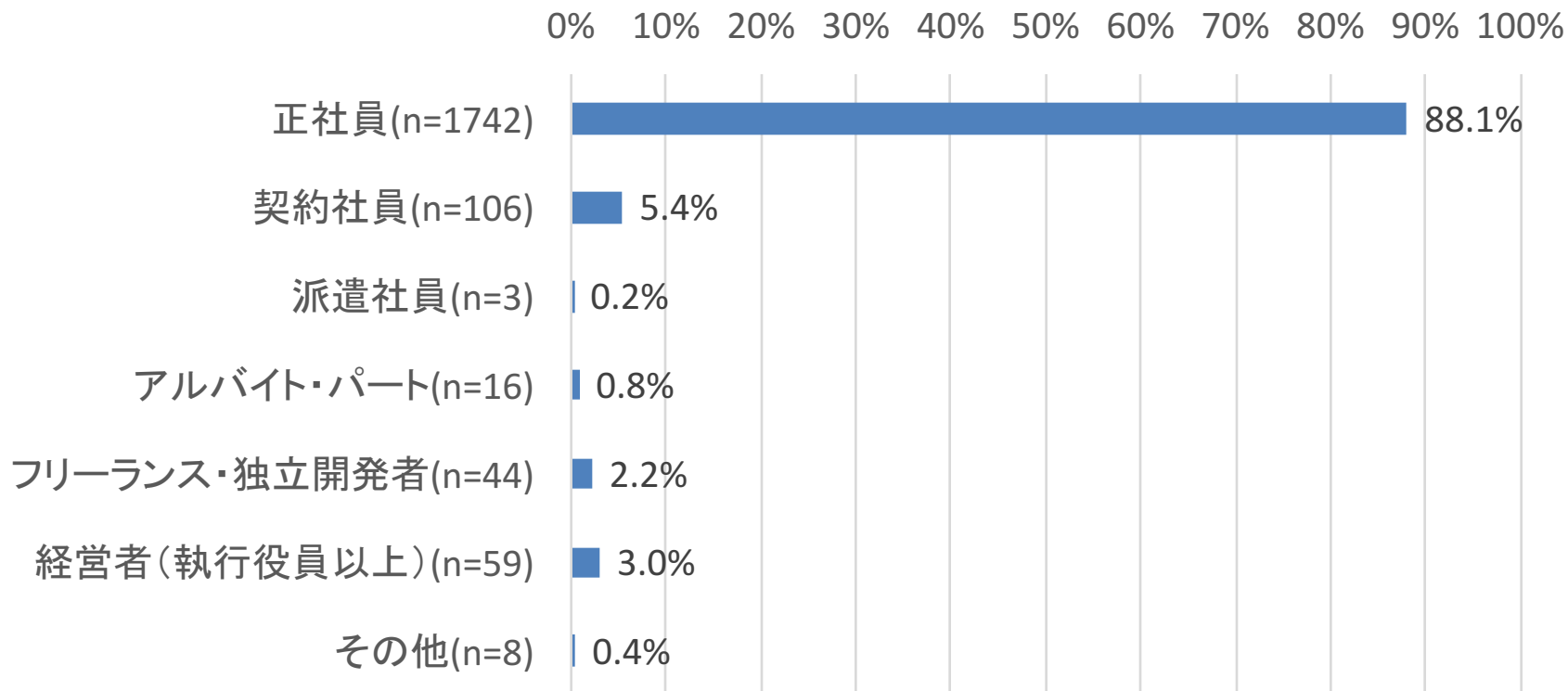
(N=1978)

Q9.勤務先の従業員数【職種別】



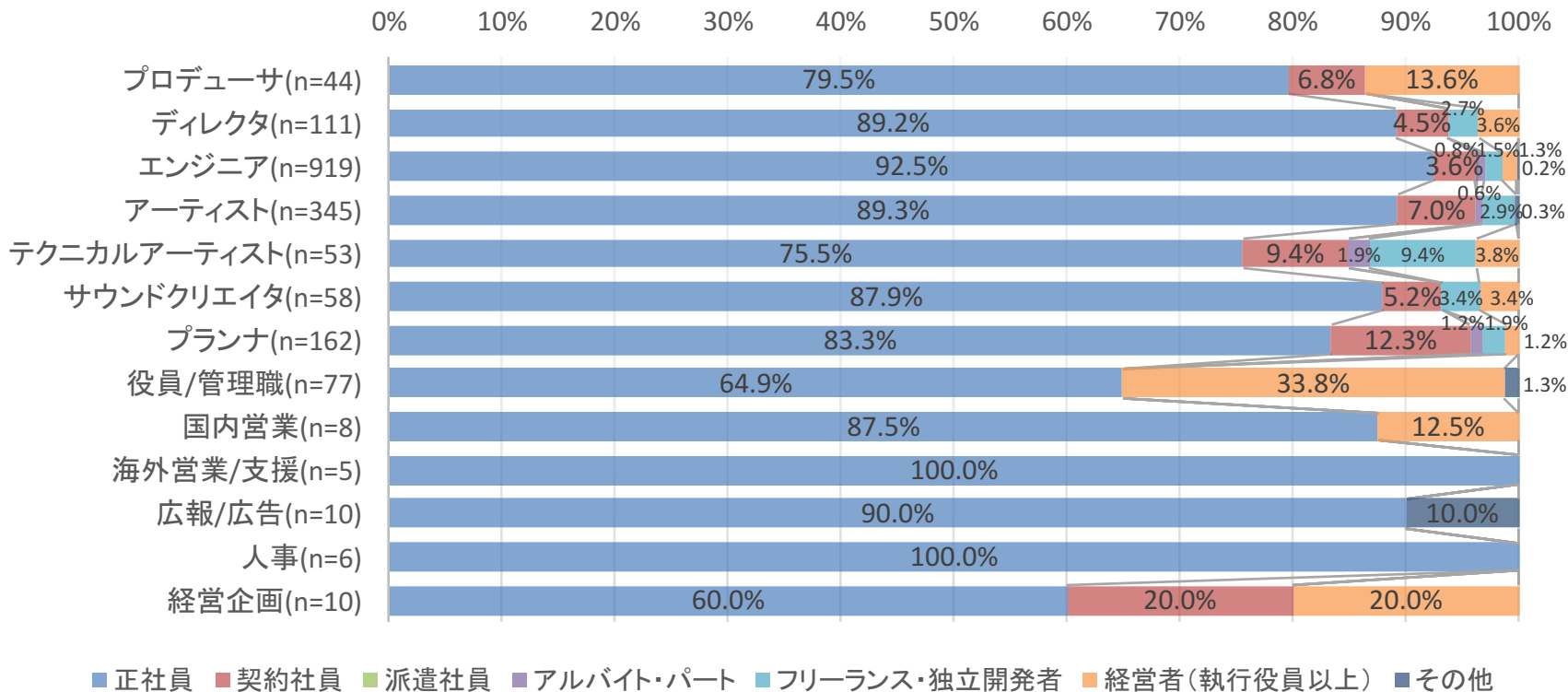
(N=1808)

Q10.就労形態【全体】



(N=1978)

Q10.就労形態【職種別】



(N=1808)

調査メンバー

CEDEC運営委員会
藤原正仁（専修大学）

発行

2016年8月23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
〒163-0718 東京都新宿区西新宿2-7-1 小田急第一生命ビル18階
TEL: 03-6302-0231