



ゲーム開発者の就業 とキャリア形成 2019

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

CESA: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7回目となる2019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待遇の確保等の実施が進んでいます。本アンケートが、より一層の新しい働き方の模索と、各現場での生産性の向上のヒントとなれば幸いです。

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。

2020年2月
CESA 技術委員会 人材育成部会

目次

1 調査の概要	4
1.1 調査の趣旨.....	4
1.2 調査の対象.....	5
1.3 調査の方法.....	5
1.4 調査の実施期間.....	5
1.5 有効回答数	5
2 回答者の概要	6
2.1 性 (Q1)	6
2.2 年齢 (Q2)	6
2.3 最終学歴 (Q3)	7
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
2.10 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)	14
2.13 勤務地 (Q14)	15
2.14 就労形態 (Q15)	15
2.15 勤務形態 (Q16)	16
2.16 一週間あたりの就業時間 (Q17)	17
3 2018 年収 (Q12)	18
3.1 最終学歴別 2018 年収.....	19
3.2 ゲーム産業の経験年数別 2018 年収.....	20
3.3 職種別 2018 年収	21
3.4 従事しているプラットフォーム別 2018 年収	22
3.5 就労形態別 2018 年収.....	23
4 仕事の環境	24
4.1 仕事の量的負担度・コントロール度 (Q18)	24
4.2 上司の支援・同僚の支援 (Q19)	26
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)	28
4.4 働き方の希望 (Q21)	29
5 おわりに	30

1 調査の概要

1.1 調査の趣旨

2018年の家庭用ゲーム市場は、日本国内はハードウェアが1,710億円、ソフトウェアが1,796億円、合計で3,506億円となり、ソフトウェアのダウンロード販売は174億円に達した。また、海外の市場規模は、ハードウェアが1兆3,455億円、ソフトウェアが1兆6,909億円、合計で3兆363億円となった。（コンピュータエンターテインメント協会, 2019）※1。

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ている。

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。

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7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2019）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、CESA技術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、⑫2018年の収入、⑬現在の職場の従業員数、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仕事の量的負担度・コントロール度、⑲上司の支援・同僚の支援、⑳コンテンツ質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 コンピュータエンターテインメント協会(2019).『2019CESA ゲーム白書』

1.2 調査の対象

本調査では、プロデューサ、ディレクター、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ー、ゲームデザイナー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、CESA 技術委員会が開発したオンライン調査票を利用し、CEDEC2019 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、CEDEC2019 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。

本調査の実施にあたっては、2019 年 7 月 1 日に、CEDEC2019 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、「CEDEC2019 レギュラーパス」が 5 名に、「CEDEC2019 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、2019 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、3,007 票である。なお、有効回答数のうち、CEDEC2019 への参加登録者は、2,877 票（95.7%）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（35.3%）や電気・電子・通信・情報工学系（18.7%）を学び、大学卒業（41.7%）している。また、勤務先の従業員数は100-299人（28.2%）で、就労形態は正社員（87.9%）、役職は一般クラス（60.5%）、ゲーム産業の経験年数は平均9.61年、据置型ゲーム機（50.2%）やスマートフォン・タブレット（45.8%）の開発・運営に従事しており、2018年収は平均551.6万円である。

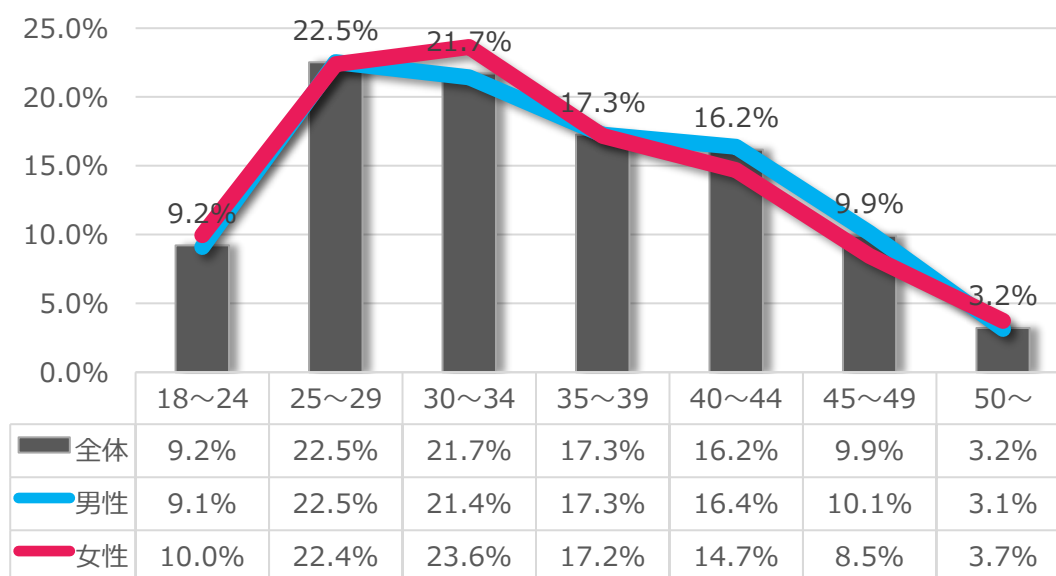
2.1 性（Q1）

回答者の性は、男性が86.6%、女性が13.4%である。

2.2 年齢（Q2）

回答者の年齢は、平均34.6歳（SD=8.05）、中央値34.0歳であり、範囲は18～67歳である。年齢階層別で見ると、25～29歳が最も多く22.5%、次いで、30～34歳が21.7%、35～39歳が17.3%と続く。女性は男性と比べて、30代前半の者が多い（図2-2-1）。

図2-2-1 年齢

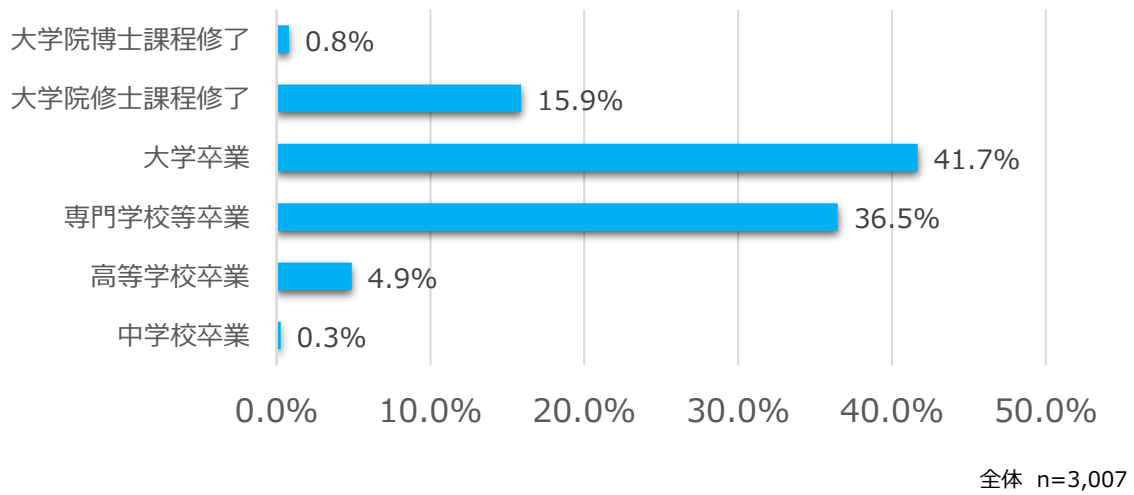


単位：歳 全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

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41.7%、次いで、「専門学校卒業」が36.5%、「大学院修士課程修了」が15.9%、「高等学校卒業」が4.9%、「大学院博士課程修了」が0.8%、「中学校卒業」が0.3%となっている。(図 2-3-1)。

表 2-3-1 最終学歴

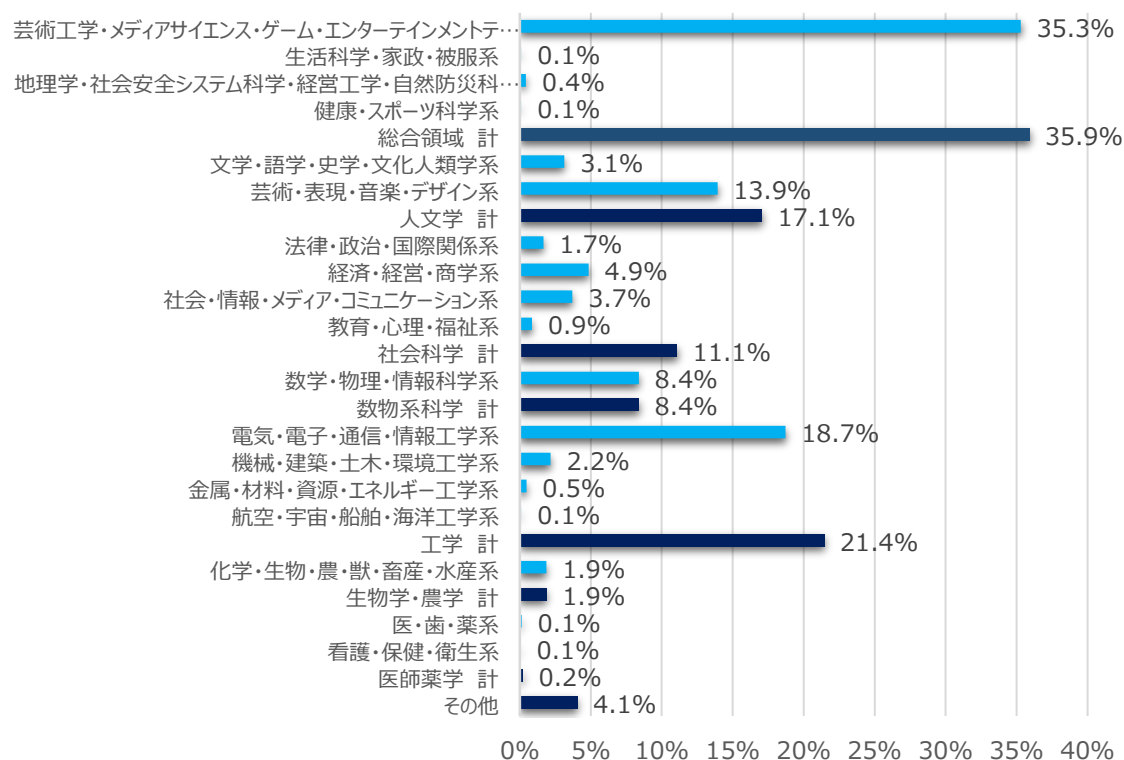


2.4 最終学歴の学問系統 (Q4)

回答者の最終学歴の学問系統をみると、「複合領域」(35.9%)が最も多く、次いで、「工学」(21.4%)、「人文学」(17.1%)、「社会科学」(11.1%)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35.3%、次いで、工学のうち「電気・電子・通信・情報工学系」が18.7%を占めており、両者を合わせると過半数に達している。最終学歴の学問系統を職種別にみると、プロデューサー、ディレクター、エンジニア、アーティスト、テクニカルアーティスト、プランナー、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。(表 2-4-1)。

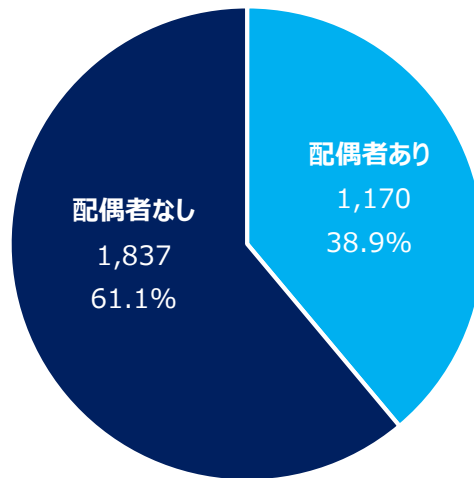
表 2-4-1 職種別最終学歴の学問系統



2.5 配偶関係・子どもの有無（Q5,6）

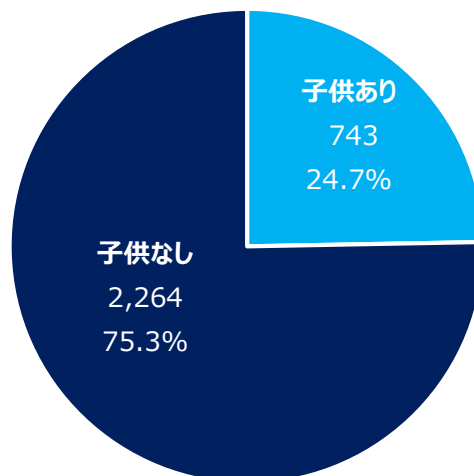
配偶関係では「配偶者なし」は 61.1%、「配偶者あり」は 38.9%となっている（図 2-5-1）。また、子どもの有無をみると、「子どもなし」が 75.3%、「子どもあり」が 24.7%となっている（図 2-5-2）。

図 2-5-1 配偶関係



全体 n=3,007

図 2-5-2 子どもの有無

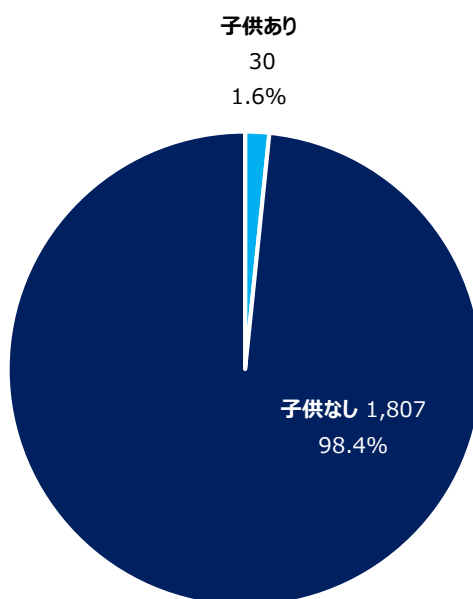


全体 n=3,007

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 98.4%、独身有子は 1.6%、既婚無子は 39.1%、既婚有子は 60.9%となっている（表 2-5-3）。

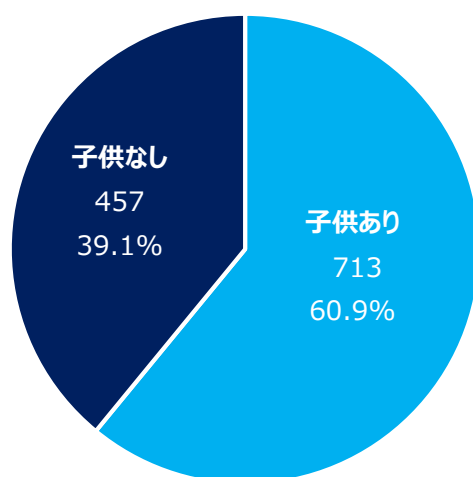
図 2-5-3 配偶関係と子どもの有無のクロス集計

配偶者なし



全体 n=3,007

配偶者あり

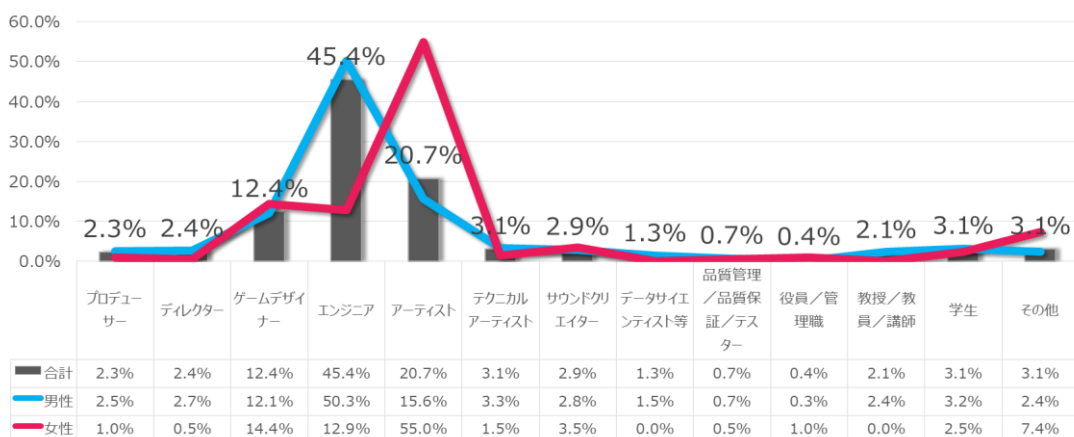


全体 n=3,007 配偶者なし n=1,837 配偶者あり n=1,170

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45.4%、次いで、「アーティスト」が20.7%、「ゲームデザイナー」が12.4%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 現在の職種

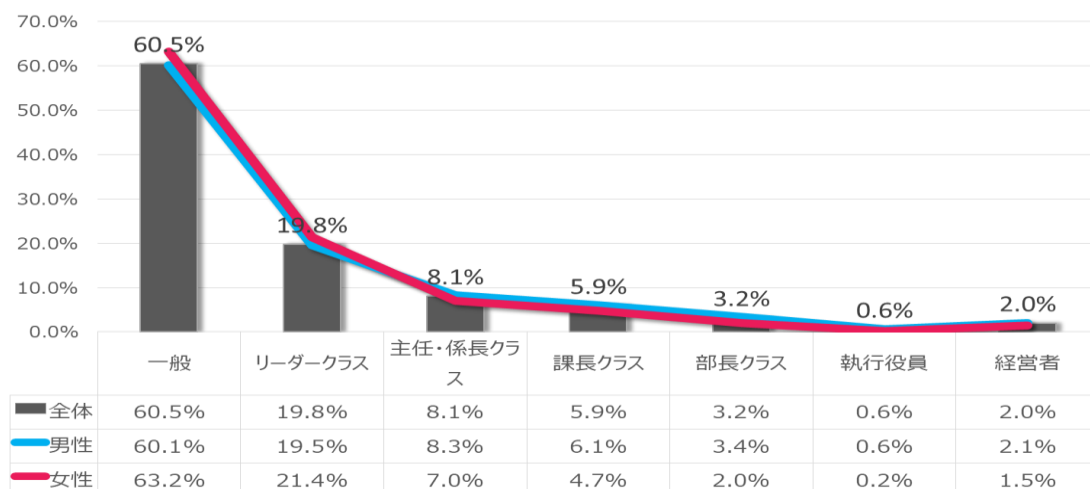


全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

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60.5%、次に「リーダークラス」が19.8%、「主任・係長クラス」が8.1%、「課長クラス」が5.9%、「部長クラス」3.2%、「経営者」が2.0%、「執行役員」が0.6%となっている。性別では、女性は男性と比べて、「一般」が3.1ポイント多い（図2-7-1）。

図2-7-1 役職

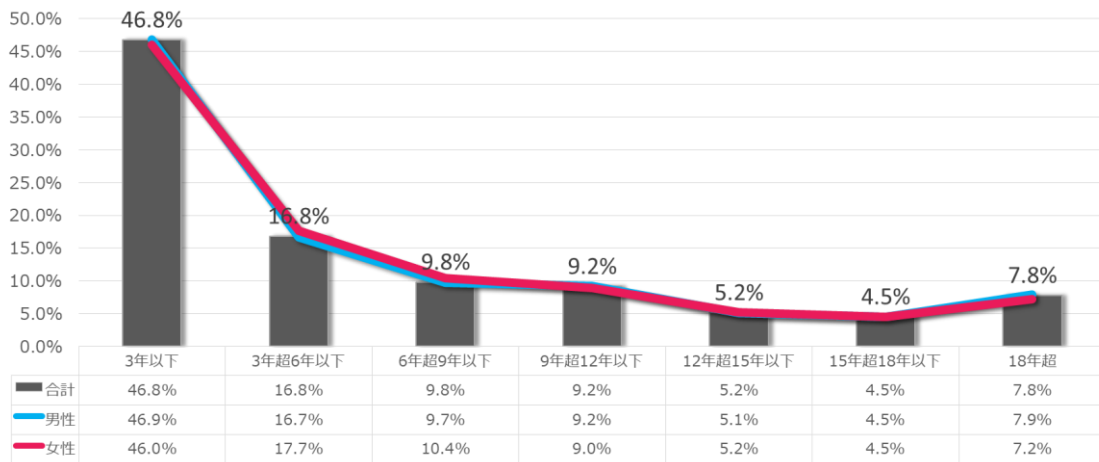


全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

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、3年以下が46.8%と最大で、男女による差はみられない。次いで、3年超6年以下が16.8%、6年超9年以下が9.8%。18年超も7.8%見られ、男性7.9%、女性7.2%と男性の方が上回った。

図 2-8-1 現在の職場での就業年数

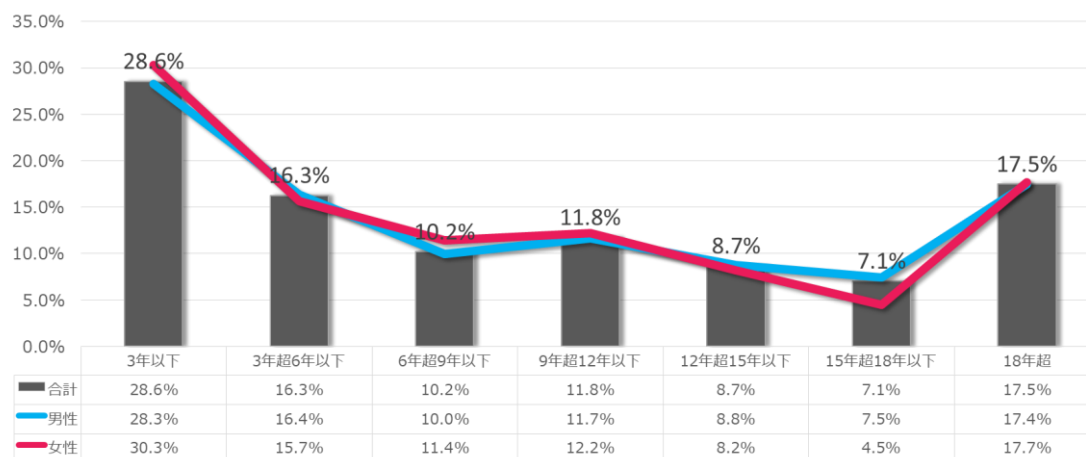


全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

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 9.61 年 (SD=7.90) である。ゲーム産業の経験年数を性別にみると、男性は平均 9.65 年 (SD=7.89)、女性は平均 9.38 年 (SD=7.95) であり、男性は女性と比べて 0.27 年長い。

図 2-9-1 ゲーム産業の経験年数

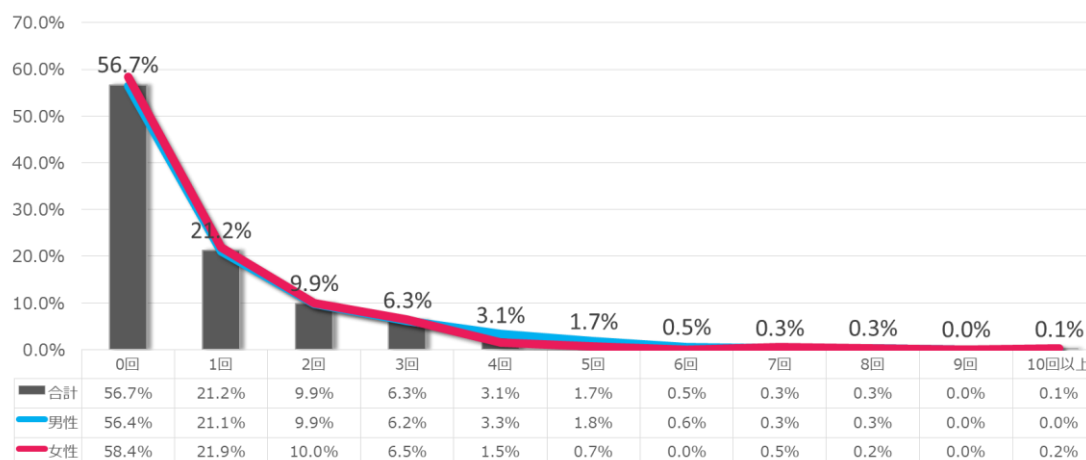


全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

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 56.7%、次いで、1 回が 21.2%、2 回が 9.9%と続く (図 2-10-1)。

図 2-10-1 ゲーム産業での転職回数

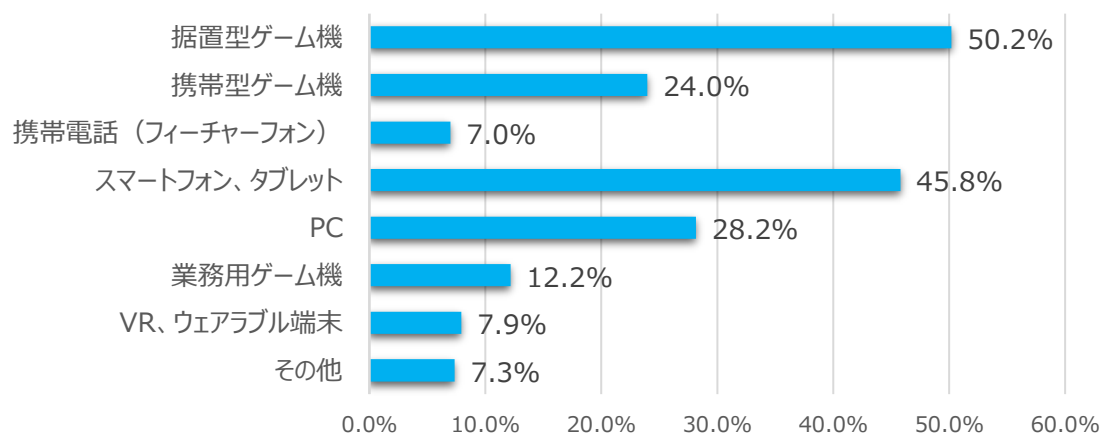


全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

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50.2%、次いで、「スマートフォン、タブレット」が45.8%、「PC」が28.2%と続く（図 2-11-1）。昨年を境に、「据置型ゲーム機」が「スマートフォン、タブレット」を上回る傾向が続く。

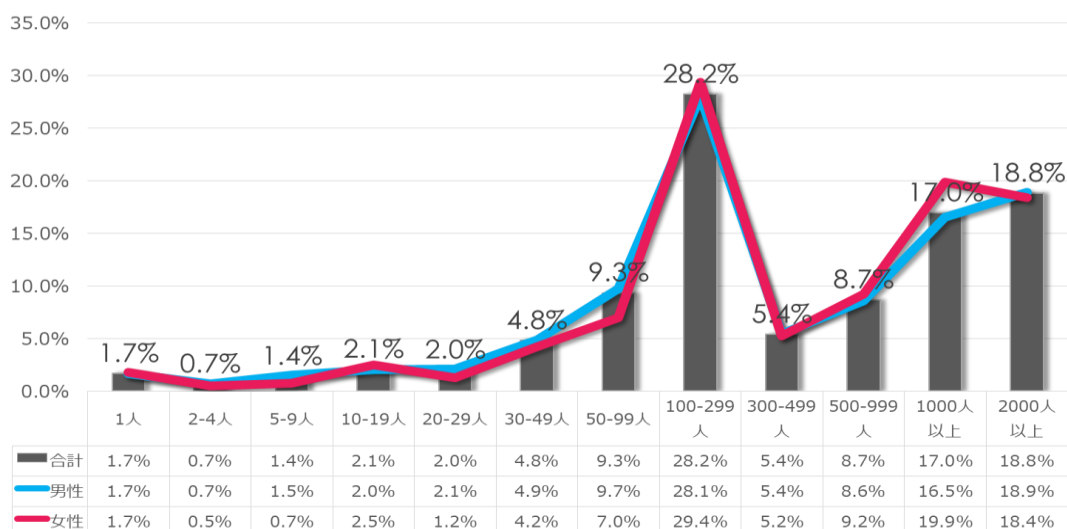
図 2-11-1 現在従事しているプラットフォーム



2.12 勤務先の従業員数（Q13）

回答者の勤務先企業の従業員数は、従業員数300名未満の「中小企業」が50.2%、300名以上の「大企業」が49.9%となっている。中でも、「100-299人」が最も多く28.2%、次いで、「2,000人以上」が18.8%、「1,000-1,999人」が17.0%と続く（図 2-12-1）。

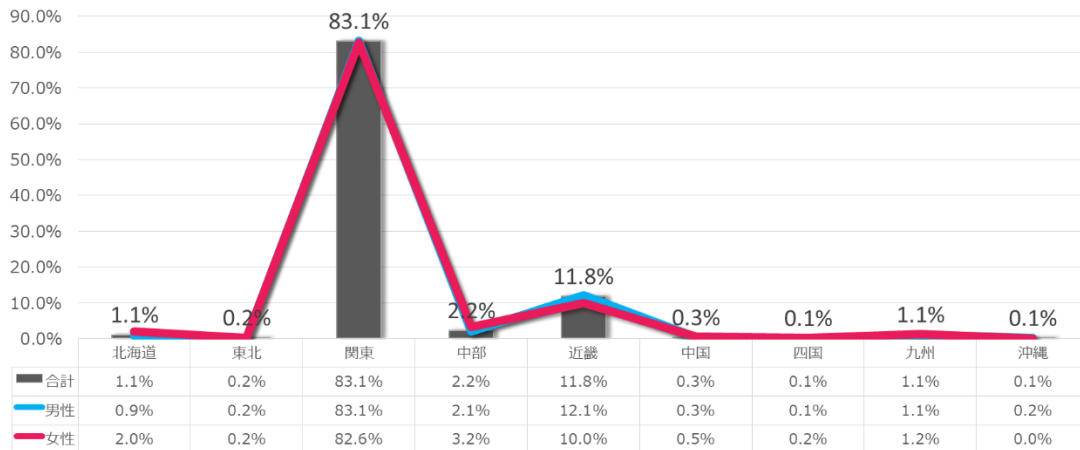
図 2-12-1 勤務先の従業員数



2.13 勤務地 (Q14)

回答者の勤務地は、「関東」が顕著に多く83.1%、次いで、「近畿」が11.8%となっており、両者を合わせると9割を超える(図2-13-1)。

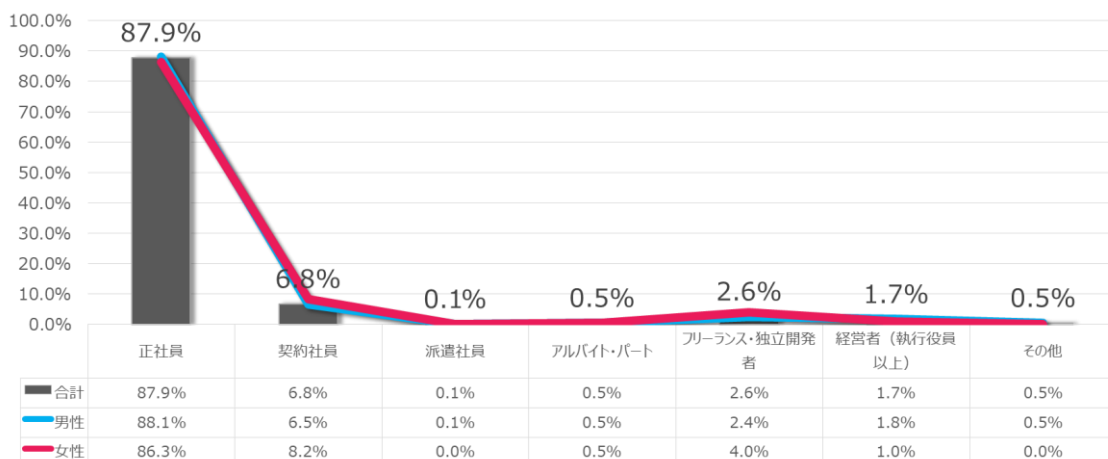
図2-13-1 勤務地



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87.9%となっている。「契約社員」はわずか6.8%、「派遣社員」は0.1%、「アルバイト・パート」は0.5%、「フリーランス・独立開発者」は2.6%、「経営者(執行役員以上)」は1.7%となっている(図2-14-1)。

図2-14-1 就労形態

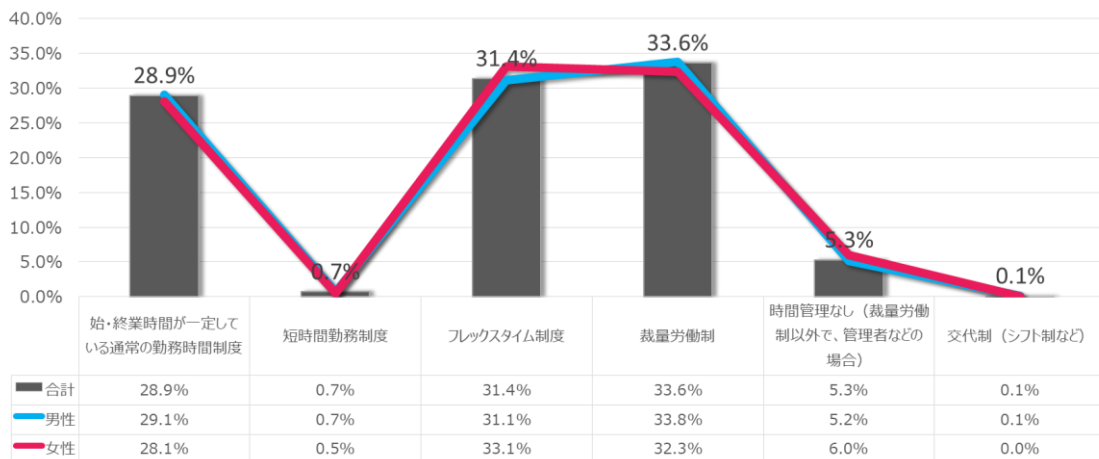


全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

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 33.6%、次いで、「フレックスタイム制度」が 31.4%、「始・終業時間が一定している通常の勤務時間制度」が 28.9%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



全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

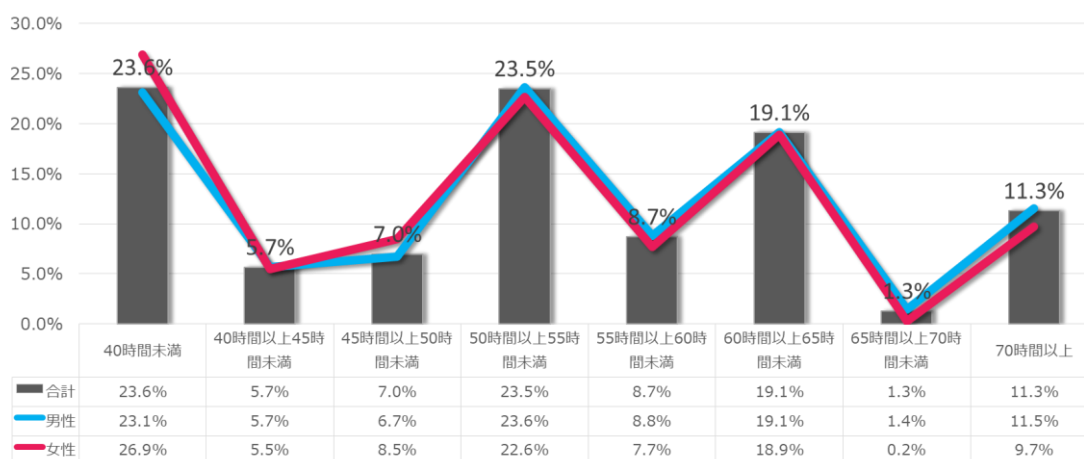
2.16 一週間あたりの就業時間（Q17）

回答者の一週間あたりの就業時間（通常期）は、40 時間以上 45 時間未満が一番多く 40.6%。繁忙期でも、40 時間未満との回答が、23.6%、次いで、50 時間以上 55 時間未満の回答 23.5%、60 時間以上 65 時間未満が 19.1%と分散する傾向にあった。働き方改革などの影響により、職場により、繁忙期の残業に対する環境のばらつきが大きくなっていると考えられる。

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）

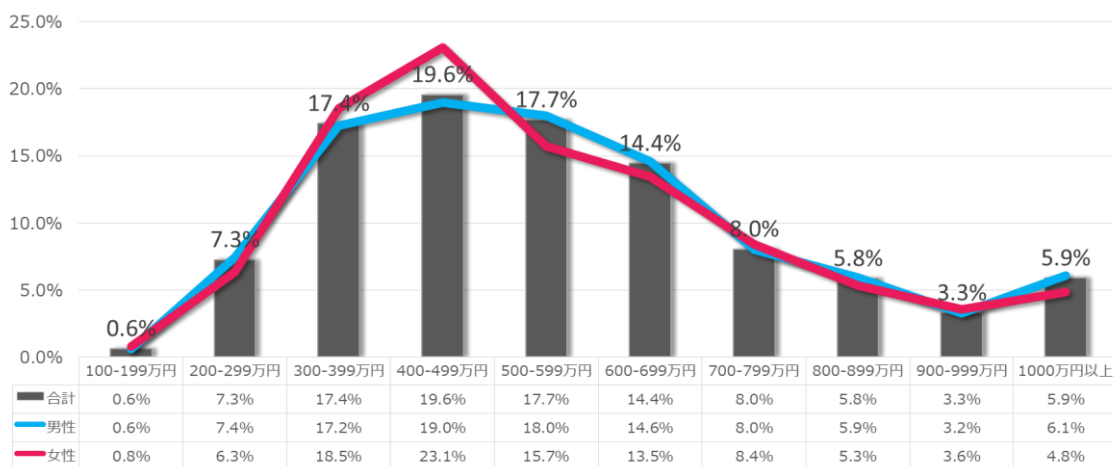


全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

3 2018 年収 (Q12)

回答者の 2018 年 1 月～12 月の年収は平均 551.65 万円 (SD=265.16) (産業従事年数平均 9.61 年、平均 34.63 歳) である。性別にみると、男性は平均 552.58 万円 (SD=263.73) (産業従事年数平均 9.65 年、平均 34.68 歳)、女性は平均 545.68 万円 (SD=274.10) (産業従事年数平均 9.38 年、平均 34.28 歳) となっている。

図 3-1-1 2018 年収



全体 n=3,007 男性 n=2,605 女性 n= 402

3.1 最終学歴別 2018 年収

2018 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 794.0 万円、次いで、「高校卒業」が 637.9 万円、「大学院修士課程修了」が 574.1 万円、「大学卒業」が 572.9 万円、「中学卒業」が 467.5 万円、「専門学校卒業」が 502.1 万円となっている。回答者全体の 2018 年収平均値（551.6 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」である（表 3-1-1）。

表 3-1-1 2018 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
100万円未満	2.8%	0.0%	4.1%	2.2%	2.8%	3.3%	8.3%
100-199	0.6%	0.0%	1.4%	0.8%	0.3%	0.6%	0.0%
200-299	7.1%	0.0%	5.4%	10.0%	5.8%	4.4%	0.0%
300-399	16.9%	25.0%	11.6%	19.2%	16.0%	16.1%	4.2%
400-499	19.0%	37.5%	13.6%	22.0%	17.4%	18.6%	4.2%
500-599	17.2%	0.0%	14.3%	17.7%	17.5%	16.3%	20.8%
600-699	14.0%	25.0%	17.7%	13.1%	14.4%	14.2%	8.3%
700-799	7.8%	12.5%	7.5%	6.3%	8.4%	9.4%	16.7%
800-899	5.7%	0.0%	8.8%	3.4%	7.2%	6.3%	4.2%
900-999	3.2%	0.0%	3.4%	1.9%	3.9%	4.0%	8.3%
1000万円以上	5.7%	0.0%	12.2%	3.4%	6.3%	6.7%	25.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	3,007	8	147	1,097	1,253	478	24
平均値(万円)	551.6	467.5	637.9	502.1	572.9	574.1	794.0
標準偏差(万円)	265.2	149.6	349.4	231.1	272.4	264.9	320.8
ゲーム産業従事年数(年)	9.61	12.67	13.25	10.23	9.70	6.98	9.25
年齢(歳)	34.6	33.5	39.1	33.7	35.2	33.5	43.0
通常期の週あたり就業時間(時間)	42.0	27.8	38.7	38.3	39.0	60.3	39.0
繁忙期の週あたり就業時間(時間)	83.3	39.0	50.0	49.2	51.0	258.8	54.1
前年調査平均値(万円)	537.2	626.3	540.9	497.0	553.4	578.6	710.3

3.2 ゲーム産業の経験年数別 2018 年収

2018 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 749.3 万円、次いで、「15 年超 18 年以下」が 637.0 万円、「12 年超 15 年以下」が 644.5 万円、「9 年超 12 年以下」が 567.4 万円、「6 年超 9 年以下」が 572.3 万円、「3 年超 6 年以下」が 497.9 万円、「3 年以下」が 407.8 万円となっている。回答者全体の 2018 年収平均値（551.6 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」、「6 年超 9 年以下」である（表 3-1-2）。

表 3-2-1 2018 年収（ゲーム産業の経験年数別）

	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
100万円未満	3.5%	2.9%	2.7%	0.9%	2.2%	1.7%	2.7%
100-199	1.3%	0%	0%	0.9%	0%	0.6%	0.7%
200-299	17.4%	7.2%	1.1%	0.9%	0.4%	0.6%	1.8%
300-399	35.5%	20.1%	11.1%	8.7%	4.5%	3.9%	2.0%
400-499	21.5%	28.8%	24.8%	21.2%	16.1%	9.4%	6.3%
500-599	8.9%	17.0%	21.0%	25.5%	24.7%	29.3%	16.7%
600-699	5.2%	12.0%	19.1%	20.6%	19.3%	22.7%	17.6%
700-799	2.4%	4.1%	8.8%	9.7%	13.0%	13.8%	13.8%
800-899	1.2%	3.6%	5.3%	5.3%	7.2%	7.7%	15.4%
900-999	1.1%	1.4%	1.5%	2.8%	4.9%	3.3%	7.6%
1000万円以上	2.1%	2.9%	4.6%	3.4%	7.6%	7.2%	15.4%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	753	417	262	321	223	181	448
平均値(万円)	407.8	497.9	572.3	567.4	644.5	637.0	749.3
標準偏差(万円)	186.5	224.8	261.9	175.2	266.4	202.4	325.3
ゲーム産業従事年数(年)	1.3	4.9	7.9	10.8	14.2	17.0	22.9
年齢(歳)	28.1	30.4	33.5	35.4	38.4	39.9	45.8
通常期の週あたり就業時間(時間)	36.1	38.6	77.4	39.2	40.5	40.9	40.1
繁忙期の週あたり就業時間(時間)	45.3	50.1	432.5	51.6	53.5	57.5	52.0
前年調査平均値(万円)	355.6	465.3	531.9	545.6	616.4	623.1	730.5

3.3 職種別 2018 年収

2018 年収を職種別（平均値）で見ると、「役員/管理職」が最も高く 800.0 万円、次いで、「プロデューサー」が 683.9 万円、「ディレクター」が 615.9 万円、「エンジニア」が 566.9 万円、「テクニカルアーティスト」が 522.5 万円、「サウンドクリエイター」が 540.0 万円、「アーティスト」が 560.2 万円、「品質管理、品質保証、テスター、デバッガー」が 457.0 万円、「ゲームデザイナー」が 548.5 万円となっている。回答者全体の 2018 年収平均値（551.6 万円）を上回っているのは、「プロデューサー」、「ディレクター」、「エンジニア」、「役員/管理職」である（表 3-3-1）。

表 3-3-1 2018 年収（職種別）

	プロデューサー	ディレクター	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ー	ゲームデザイナー	品質管理／品質保証	役員／管理職	その他
100万円未満	2.8%	2.6%	2.5%	1.9%	0.0%	6.7%	3.1%	9.1%	0.0%	6.3%
100-199	0.0%	0.0%	0.6%	0.3%	0.0%	0.0%	0.5%	9.1%	0.0%	0.0%
200-299	5.6%	13.2%	7.5%	7.4%	8.3%	8.9%	9.3%	0.0%	0.0%	10.4%
300-399	13.9%	13.2%	16.0%	17.0%	18.8%	15.6%	14.5%	18.2%	33.3%	16.7%
400-499	19.4%	7.9%	18.2%	18.9%	22.9%	20.0%	18.7%	18.2%	0.0%	25.0%
500-599	16.7%	15.8%	17.4%	16.4%	20.8%	15.6%	15.5%	27.3%	16.7%	14.6%
600-699	11.1%	26.3%	13.4%	15.5%	4.2%	13.3%	17.6%	9.1%	16.7%	6.3%
700-799	11.1%	5.3%	8.3%	8.4%	12.5%	6.7%	6.7%	0.0%	0.0%	10.4%
800-899	8.3%	5.3%	5.5%	4.6%	2.1%	0.0%	6.2%	9.1%	16.7%	4.2%
900-999	8.3%	2.6%	3.2%	2.8%	2.1%	4.4%	2.1%	0.0%	0.0%	4.2%
1000万円以上	2.8%	7.9%	7.3%	6.8%	8.3%	8.9%	5.7%	0.0%	16.7%	2.1%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	16	37	690	317	48	42	187	10	3	67
平均値(万円)	683.9	615.9	566.9	560.2	522.5	540.0	548.5	457.0	800.0	506.6
標準偏差(万円)	181.7	451.3	286.6	269.4	208.3	238.6	259.3	170.3	163.3	382.2
ゲーム産業従事年数(年)	13.80	12.39	10.37	10.31	8.68	7.29	9.12	7.25	17.00	10.35
年齢(才)	40.1	36.4	35.1	35.2	32.9	33.3	34.3	33.8	45.3	34.1
通常期の週あたり就業時間(時間)	42.2	51.7	38.2	36.7	44.3	263.2	39.5	41.8	41.3	43.9
繁忙期の週あたり就業時間(時間)	52.2	64.5	49.9	47.6	57.1	2,274.9	51.0	54.8	50.0	55.2
前年調査平均値(万円)	862.4	602.9	552	474.6	547.7	518.6	432.5	465	835.1	479.2

3.4 従事しているプラットフォーム別 2018 年収

2018 年収を従事しているプラットフォーム別（平均値）でみると、「VR・ウェアラブル端末」が最も高く 692.7 万円、次いで、「業務用ゲーム機」が 597.7 万円、「携帯型ゲーム機」が 578.2 万円、「PC」が 576.4 万円、「据置型ゲーム機」が 569.9 万円、「スマートフォン、タブレット」が 555.5 万円となっている。

また、2018 年収を従業員数別（平均値）でみると、「大企業（300 人以上）」は 598.4 万円、「中小企業（300 人未満）」は 505.4 万円となっており、「大企業（300 人以上）」は回答者全体の 2018 年収平均値（551.6 万円）を 46.8 万円上回っている（表 3-4-1）。

表 3-4-1 2018 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								所属企業の従業員数	
	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、ウエ アラブル 端末	その他	大企業 300名以 上	中小企業 300名未 満
100万円未満	3.0%	3.7%	2.9%	2.5%	2.5%	2.7%	4.6%	3.2%	3.0%	2.5%
100-199	0.6%	0.6%	0.5%	0.6%	0.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%	1%
200-299	6.6%	5.1%	7.1%	7.0%	4.8%	4.6%	3.4%	9.0%	2.3%	11.7%
300-399	16.6%	16.6%	15.7%	17.3%	16.6%	10.9%	8.8%	14.0%	11.2%	22.6%
400-499	17.5%	18.7%	21.4%	19.3%	18.4%	15.6%	13.4%	14.5%	17.7%	20.4%
500-599	16.8%	17.1%	21.9%	17.1%	17.4%	22.4%	16.4%	20.4%	18.9%	15.5%
600-699	14.0%	13.0%	13.3%	13.4%	14.6%	16.1%	12.6%	13.1%	16.7%	11.3%
700-799	8.5%	6.8%	6.2%	7.4%	8.0%	7.1%	10.1%	6.8%	10.7%	4.9%
800-899	6.2%	7.1%	3.8%	6.0%	6.0%	8.5%	6.7%	6.3%	7.9%	3.5%
900-999	3.5%	3.3%	1.9%	3.3%	4.3%	4.6%	6.7%	3.2%	4.7%	1.7%
1000万円以上	6.7%	7.9%	5.2%	6.1%	7.0%	7.4%	17.2%	9.5%	6.2%	5.2%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	1,509	721	210	1,377	847	366	238	221	1,499	1,508
平均値(万円)	569.9	578.2	528.1	555.5	576.4	597.7	692.7	596.2	598.4	505.4
標準偏差(万円)	289.9	291.6	227.6	274.6	277.9	266.3	359.2	346.8	236.0	283.7
ゲーム産業従事年数(年)	11.15	11.53	9.80	9.68	10.34	13.30	10.41	8.17	10.36	8.86
年齢(歳)	35.3	35.7	34.2	34.5	35.8	37.2	37.9	36.5	35.6	33.7
通常期の週あたり就業時間(時間)	39.5	38.5	38.4	46.9	38.7	41.6	39.0	37.0	47.1	37.0
繁忙期の週あたり就業時間(時間)	51.5	49.9	48.9	123.5	49.6	53.7	50.2	48.9	119.0	47.8
前年調査平均値(万円)	555.3	581.9	590.9	540.9	566.8	568.8	625.1	606.0	500.4	573.6

3.5 就労形態別 2018 年収

2018 年収を就労形態別（平均値）でみると、「経営者（執行役員以上）」が最も高く 883.5 万円、次いで、「フリーランス・独立開発者」が 580.6 万円、「正社員」が 552.6 万円、「契約社員」が 470.8 万円、「派遣社員」が 351.3 万円、「アルバイト・パート」が 278.2 万円となっている（表 3-5-1）。

表 3-5-1 2018 年収（就労形態別）

	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
100万円未満	2.3%	3.0%	0.0%	7.1%	2.6%	11.5%	50.0%
100-199	0.5%	1%	0.0%	0%	2.6%	2%	0%
200-299	6.5%	11.3%	0.0%	64.3%	7.7%	1.9%	0.0%
300-399	17.3%	18.7%	100.0%	14.3%	9.0%	1.9%	14.3%
400-499	18.7%	28.6%	0.0%	7.1%	20.5%	1.9%	14.3%
500-599	17.6%	15.3%	0.0%	7.1%	15.4%	13.5%	7.1%
600-699	14.7%	9.9%	0.0%	0.0%	11.5%	9.6%	0.0%
700-799	8.2%	4.9%	0.0%	0.0%	7.7%	5.8%	0.0%
800-899	5.8%	3.4%	0.0%	0.0%	5.1%	11.5%	7.1%
900-999	3.1%	2.0%	0.0%	0.0%	10.3%	5.8%	0.0%
1000万円以上	5.4%	1.5%	0.0%	0.0%	7.7%	34.6%	7.1%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	2,643	203	3	14	78	52	14
平均値(万円)	552.6	470.8	351.3	278.2	580.6	883.5	559.3
標準偏差(万円)	261.6	197.7	22.9	89.8	255.8	423.2	233.3
ゲーム産業従事年数(年)	9.58	7.94	3.00	3.82	10.92	18.09	4.13
年齢(歳)	34.6	33.2	32.3	29.1	36.4	41.6	31.0
通常期の週あたり就業時間(時間)	42.7	37.9	29.7	59.8	35.2	38.5	16.1
繁忙期の週あたり就業時間(時間)	88.2	46.8	36.3	66.4	49.1	51.6	19.3
前年調査平均値(万円)	535.8	488.3	407.4	258.9	541.9	896.9	475.0

4 仕事の環境

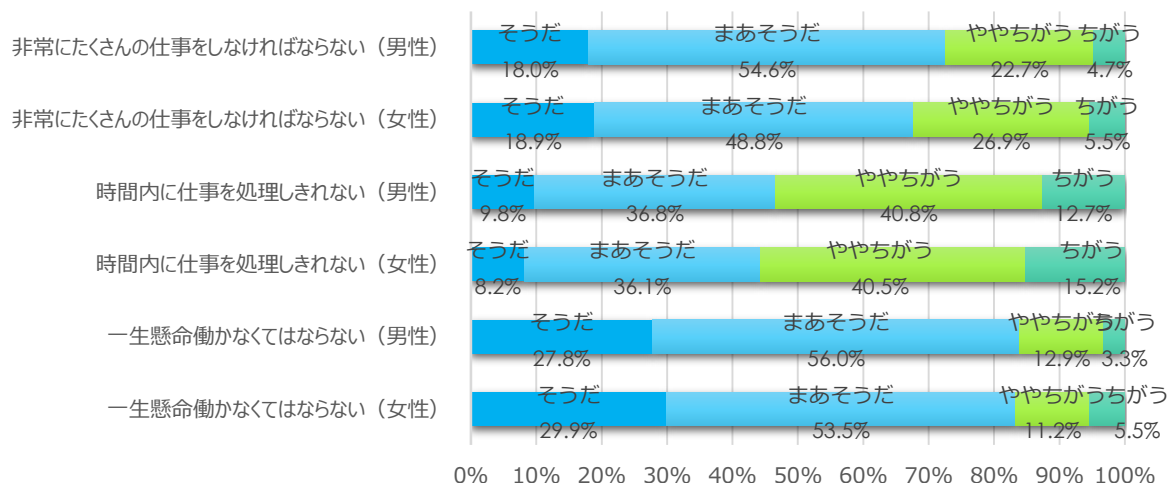
回答者の仕事の量的負担度・コントロール度、上司の支援、同僚の支援について明らかにするために、職業性ストレス簡易調査票 14 を用いて回答を求めた。

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。

「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 77.9%、女性が 67.7%となっており、男性は性と比べて 10.2 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 46.6%、女性が 44.3%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 83.8%、女性が 83.4%といずれも高い結果となっている（図 4-1-1）。

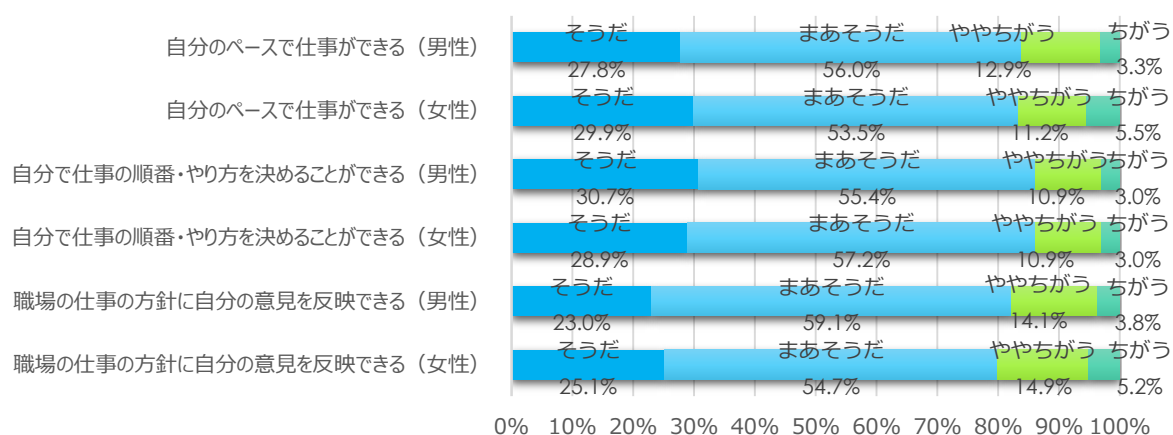
図 4-1-1 仕事の量的負担度



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。

「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 83.8%、女性が 83.4%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 86.1%、女性が 86.1%となっており、性別による差はない。「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 82.1%、女性が 79.8%となっており、男性は女性と比べて 2.3 ポイント高い（図 4-1-2）。

図 4-1-2 仕事のコントロール度

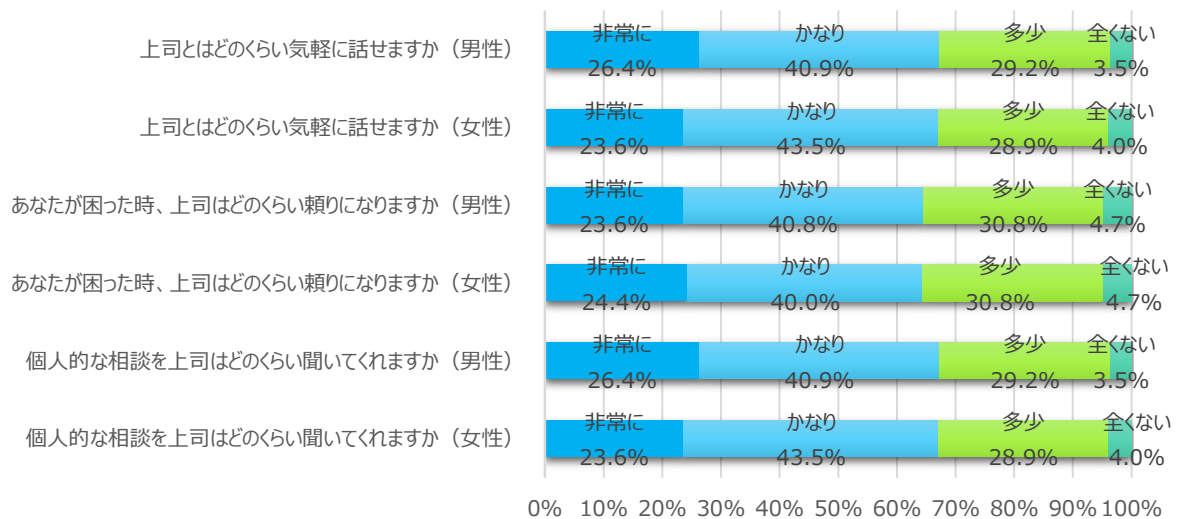


4.2 上司の支援・同僚の支援（Q19）

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。

「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67.3%、女性が67.1%となっており、男性は女性と比べて0.2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64.4%、女性が64.4%と同数となっている。「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67.3%、女性が67.1%となっている（図4-2-1）。

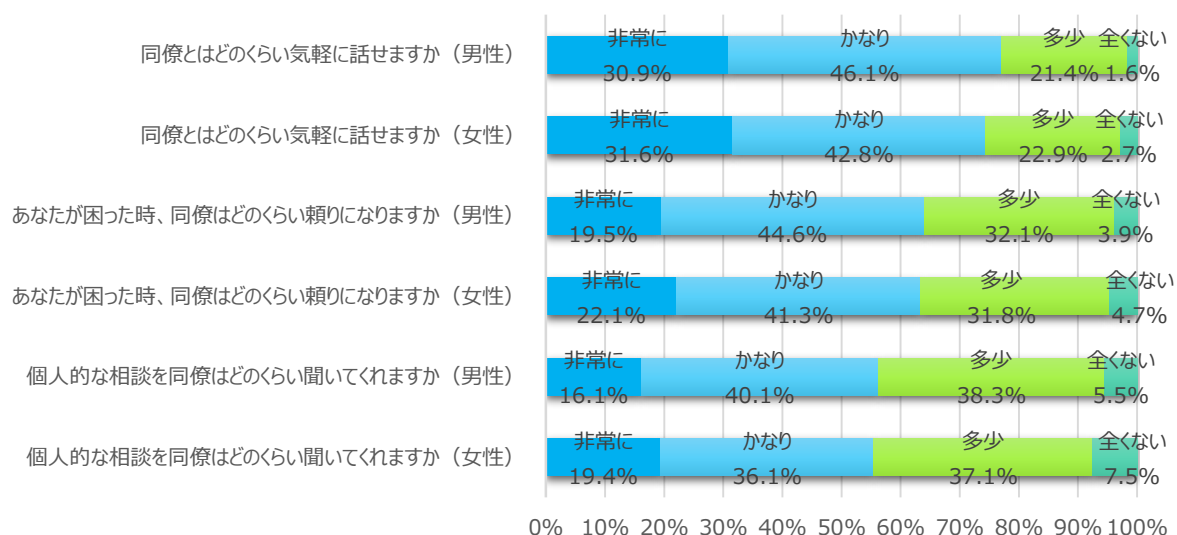
図 4-2-1 上司の支援



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。

「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77.0%、女性が74.4%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64.1%、女性が63.4%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56.1%、女性が55.5%とほぼ同数である（図4-2-2）。

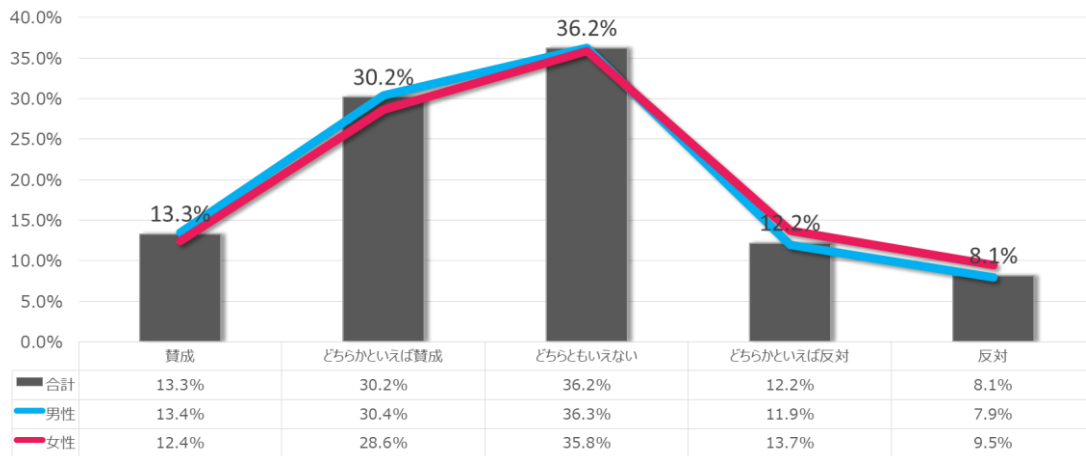
図4-2-2 同僚の支援



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 43.5%、「どちらともいえない」は 36.2%、「どちらかといえば反対」「反対」は 20.3%であった（図 4-3-1）。

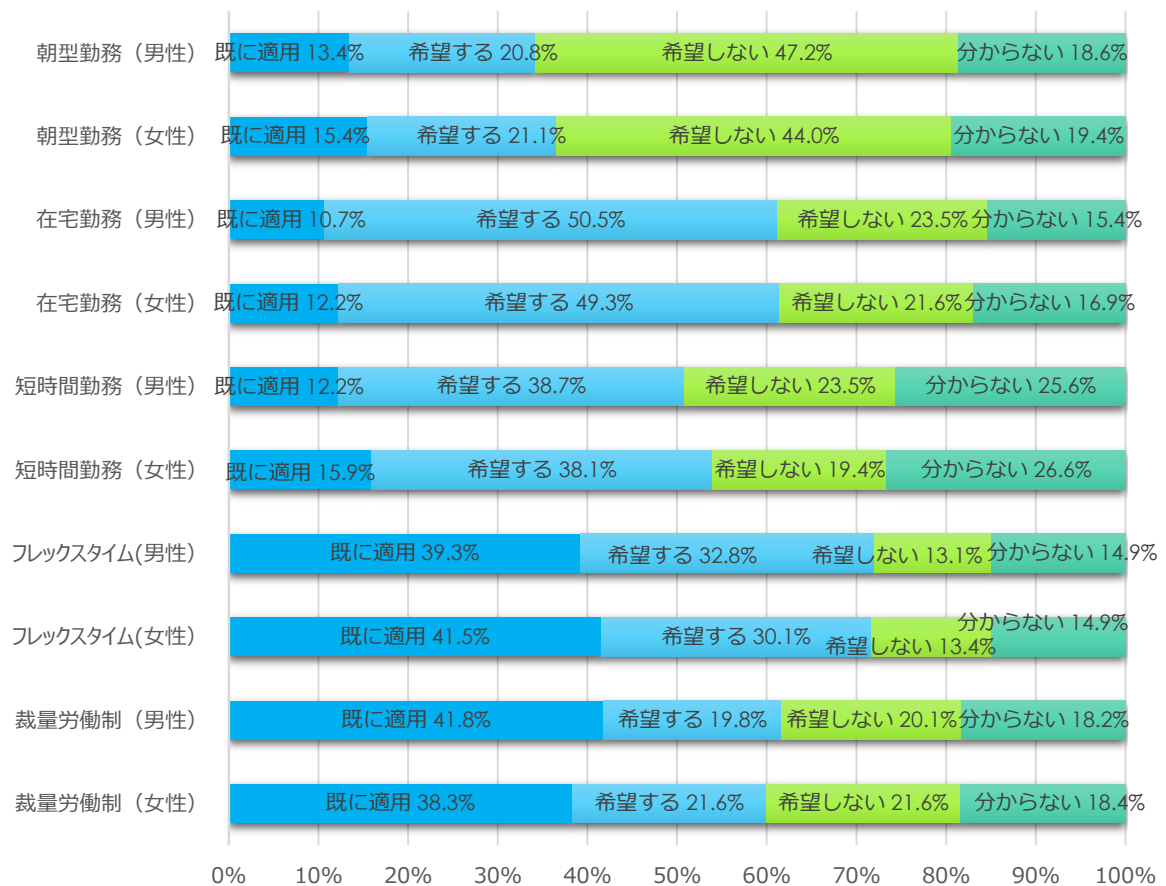
図 4-3-1 コンテンツの質向上のために就業時間が長くなること



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 20.8%、女性が 21.1%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 49.3%であり、既に適用されているも含めるといずれも 6割を超えている。「短時間勤務制度」を希望する者は、男性が 38.7%、女性が 38.1%でありほぼ同数だが、女性の方が既に適用されている比率も高く、既に適用されているものも含め 5 割を超える。「フレックスタイム制度」を希望する者は、男性が 32.8%、女性が 30.1%となっている。「裁量労働制」を希望する者は、男性が 19.8%、女性が 21.6%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7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（3,007票）を得られた。しかしながら、本調査回答者の95.7%がCEDEC2019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（35.3%）や電気・電子・通信・情報工学系（18.7%）を学び、大学卒業（41.7%）している。また、勤務先の従業員数は100-299人（28.2%）で、就労形態は正社員（87.9%）、役職は一般クラス（60.5%）、ゲーム産業の経験年数は平均9.61年、据置型ゲーム機（50.2%）やスマートフォン・タブレット（45.8%）の開発・運営に従事しており、2018年収は平均551.6万円である。

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%、2019年45.8%）、前回の2018年調査に「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」を上回り、今回でも50.2%とその傾向を継続した。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。

2018年収は、平均551.6万円となっており、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（2019）の調査結果（平均給与441万円）と比べると、本調査回答者は平均給与が約110万円高い。

「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」を参考にすると、仕事の量的負担度は、男性が平均6.61、女性が平均6.71であり、いずれもこの因子から受けるストレス度は「普通」である。仕事のコントロール度については、男性が平均9.24でこの因子から受けるストレス度は「やや低い」、女性は平均9.19で「普通」であることがわかる。上司からの支援は、男性が平均8.64、女性が平均8.58であり、いずれも「普通」。同僚からの支援は、男性が平均8.53、女性が平均8.51であり、いずれもこの影響でのストレス度は「やや低い」。これらより、仕事を自分自身でコントロールことができ、同僚からのサポートが得られるため、ストレス度が低い環境であることが把握できる。

働き方については、男女とも「フレックスタイム」を既に実施されているおよび導入を希望する者の合計が7割を超え、「在宅勤務」、「裁量労働」についても、既に実施されているおよび導入を希望する者の合計が6割に達しており、ニーズが高いことが窺える。また、「短時間勤務制度」についても、既に実施されているおよび導入を希望する者の合計が5割に達している。一方、「朝方勤務」については、男性

47.2%、女性 44.0%が希望しておらず、導入に対する本人の意思の尊重が必要だと考えられる。いずれにしても、「フレックスタイム」および「裁量労働」については、既に 4 割の職場で導入されており、働き方の多様性が広がっている環境であることが窺える。

今年度の調査結果の全体的な印象としては、昨年度調査の傾向から継続しており、ゲーム開発者の仕事環境は、比較的自身の裁量で仕事ができ、同僚からの支援も得やすく、フレックスタイムや裁量労働などの新しい働き方が導入されていることがわかった。

また、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。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。

最後に、ご多忙の中にもかかわらず、快く本調査にご支援・ご協力をいただいた皆様のゲーム業界をよりよくしていこうという気概に敬意を払うと同時に、感謝を申し上げたい。

ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2019

編集：CESA 技術委員会 人材育成部会

発行年月：2019年2月

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

〒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