

CEDEC 2015 「ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート2015」調査 速報

ゲーム開発者の熱心な仕事振りがより鮮明に
38人の開発チームの一員として、16カ月をかけて1タイトルを開発
9割が自分の仕事に誇りを持ち、72%が専門職を、28%がマネジメント職を志向
今後携わりたいプラットフォームは、据置型ゲーム機が38%、スマートフォンが29%



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 2015(CEDEC 2015)
テーマ:「Reach Next Level !」
会期:2015年8月26日(水)~28日(金)
会場:パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)

CEDEC運営委員会では、CEDEC 2015の開催に先駆けて、ゲーム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仕事に関するアンケート2015」を実施しました。対象は、ゲーム開発に携わるプロデューサー、ディレクター、プログラマー、グラフィッカー、プランナー・ゲームデザイナーなど。7月1日(月)から8月14日(金)の間に、インターネットを通じて、207件の有効回答を得ました。

3回目を迎える今回の調査結果からは、仕事に取り組む姿勢や将来のキャリア志向において、2013年の第1回の調査以降、依然として高い意識が維持され、ゲーム開発者の熱心な仕事振りがより鮮明になりました。

＜速報版のデータはCEDEC公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/> で公開しています＞

■開発者の28%がマネジメント職のキャリアを志向

仕事環境では、自己が所属する開発チームの人員は平均38人で、1タイトルの開発・運営に16カ月を要しています。90%が仕事に誇りを持ち、72%が専門職を志向し、第1回の調査結果で鮮明になった「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」に変わりはないものの、一方で、28%がマネジメント職のキャリアを志向していることも明らかになりました。

■熱心な仕事振りが、より鮮明に

普段の平均的な就業時間は、おおよそ午前10時から午後8までで週46.4時間。全産業の平均週間就業時間である39.1時間(総務省統計局平成26年労働力調査^{※1})を約7時間上回っています。有給休暇取得日数は、全産業平均の9日(厚生労働省平成26年就労条件総合調査結果^{※2})とほぼ同じ平均8日です。また、平均的な通勤時間は45分間と、90%以上が首都圏等関東地域に勤務する割には通勤の便に配慮が見られ、ゲーム開発者の熱心に仕事に取り組む姿勢が際立つ結果となっています。

※1「平成26年労働力調査年報 I-A-第12表」(総務省統計局)

<http://www.stat.go.jp/data/roudou/report/2014/index.htm> (2015年8月22日に利用)

※2「平成26年就労条件総合調査結果の概況:結果の概要(1 労働時間制度)第5表」(厚生労働省)

<http://www.mhlw.go.jp/toukei/itiran/roudou/jikan/syurou/14/gaiyou01.html> (2015年8月22日に利用)

■今後、関わりたいプラットフォーム、据え置き型ゲーム機38%

昨年の調査では、今後3年間のゲーム産業の成長に重要なプラットフォームとしてスマートフォンと回答した割合は90%以上でした。今回調査の「今後、開発に関わりたいプラットフォーム」では、据え置き型ゲーム機が38%で、スマートフォンの29%を10ポイント近く上回る結果となりました。

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准教授の藤原正仁氏とともに、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としています。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ものです。

以上

「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.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968
e-mail press@cedec.jp

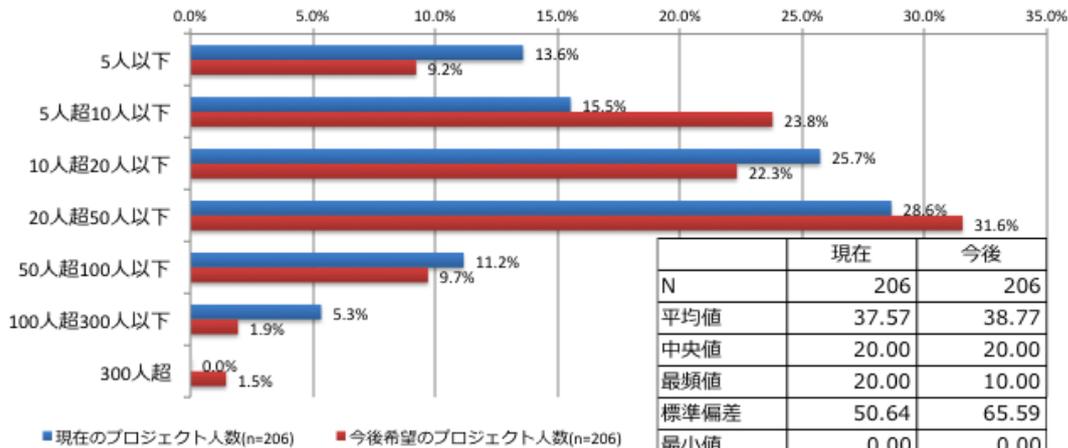
●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC事務局 TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362 e-mail info@cedec.jp

「ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート 2015」調査 速報(抜粋)

<開発プロジェクト人員>

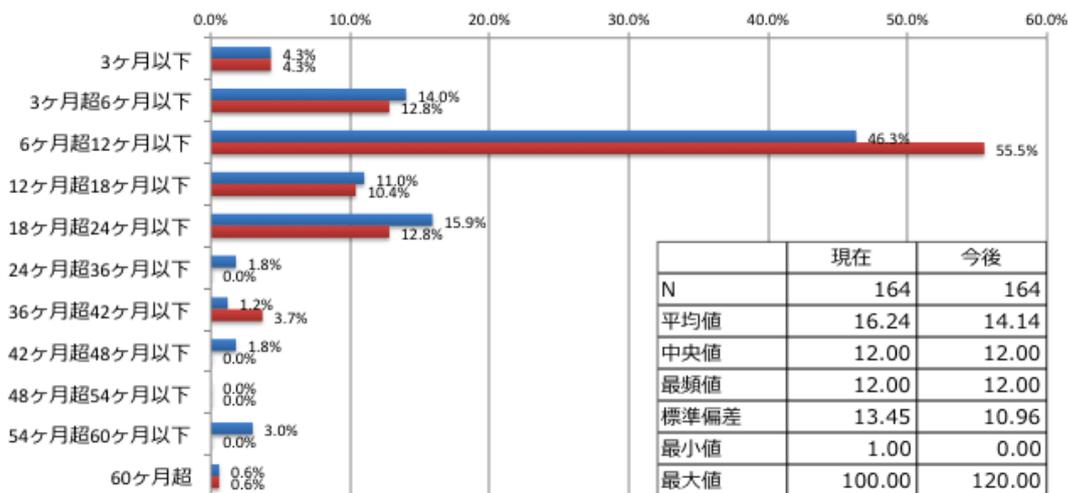
Q15.あなたは、現在、全員で何人のプロジェクトに携わっていますか。
あなたは、今後、全員で何人のプロジェクトに携わりたいと思いますか。



(N=206, 数字を記入, 単位=人)

<ゲーム開発期間>

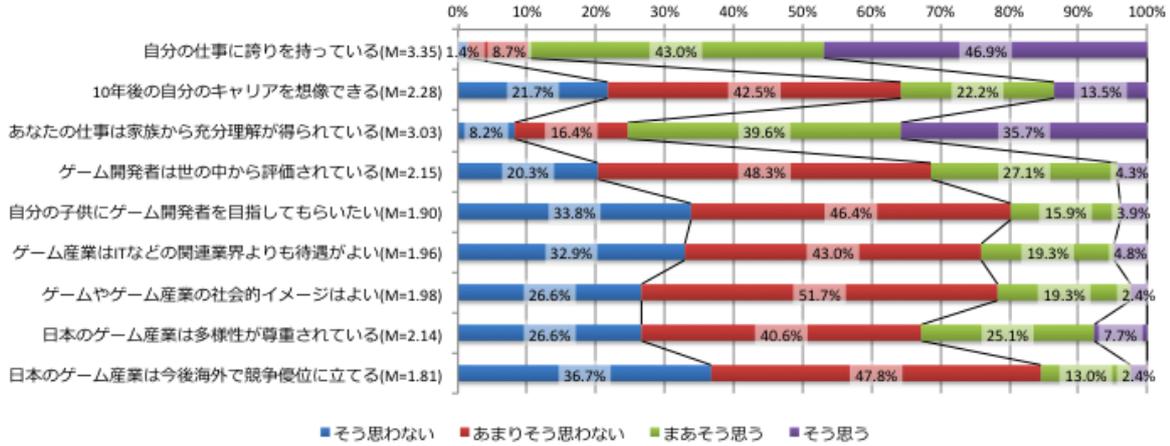
Q17.あなたは、現在、どれくらいのサイクルで一つのゲームに携わっていますか。
あなたは、今後、どれくらいのサイクルで一つのゲームに携わりたいと思いますか。



(N=164, 数字を記入, 単位=月)

<キャリアやゲーム産業に関する意識>

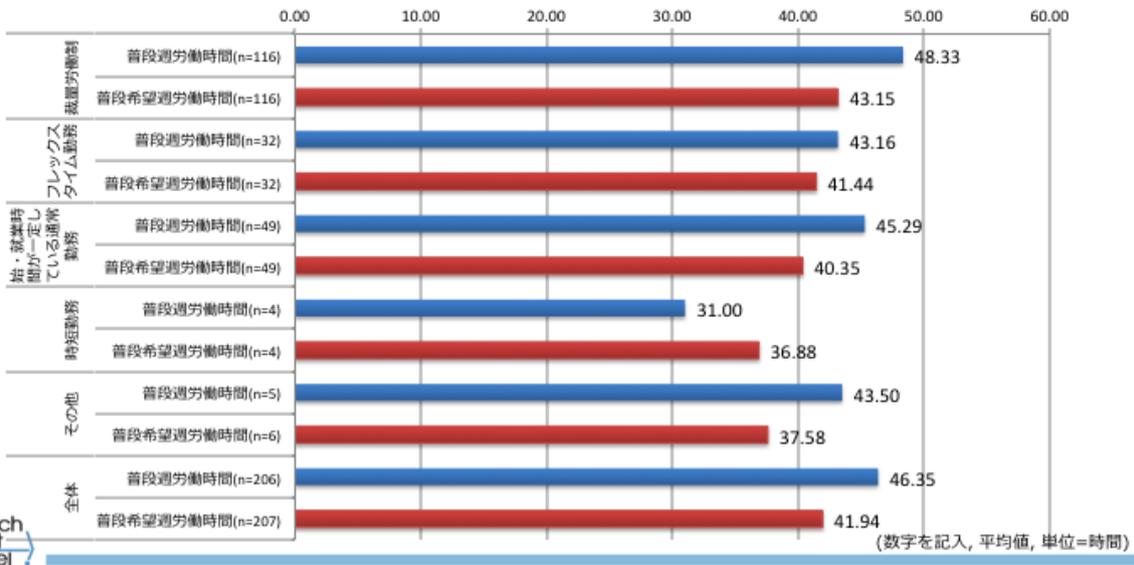
Q47. キャリアやゲーム産業に関することについてお伺いします。



(N=207, それぞれ単一回答, M=平均値)

<一週間の労働時間>

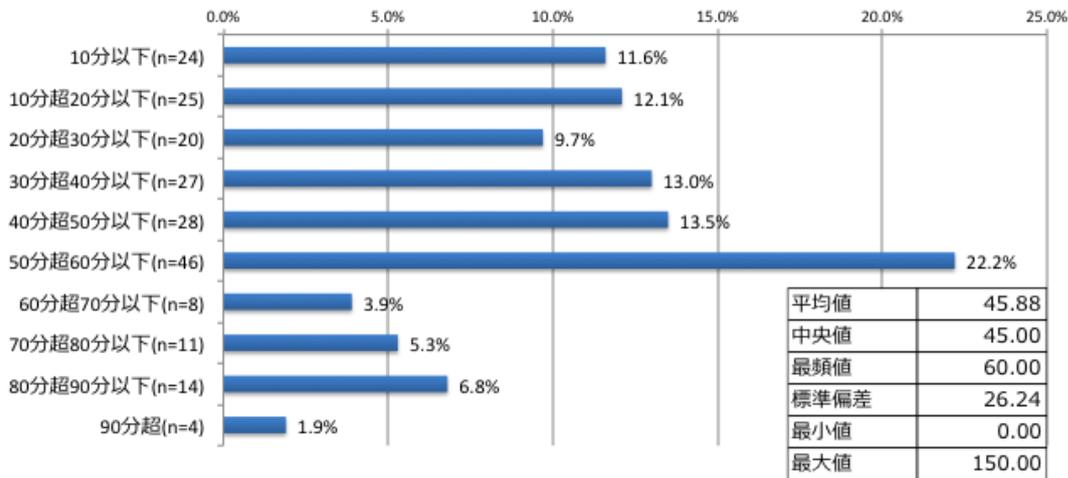
Q33. あなたは、普段、一週間でどのくらいの時間働いていますか。
あなたは、普段、一週間でどのくらい働きたいと思いますか。



(数字を記入, 平均値, 単位=時間)

<片道の通勤時間>

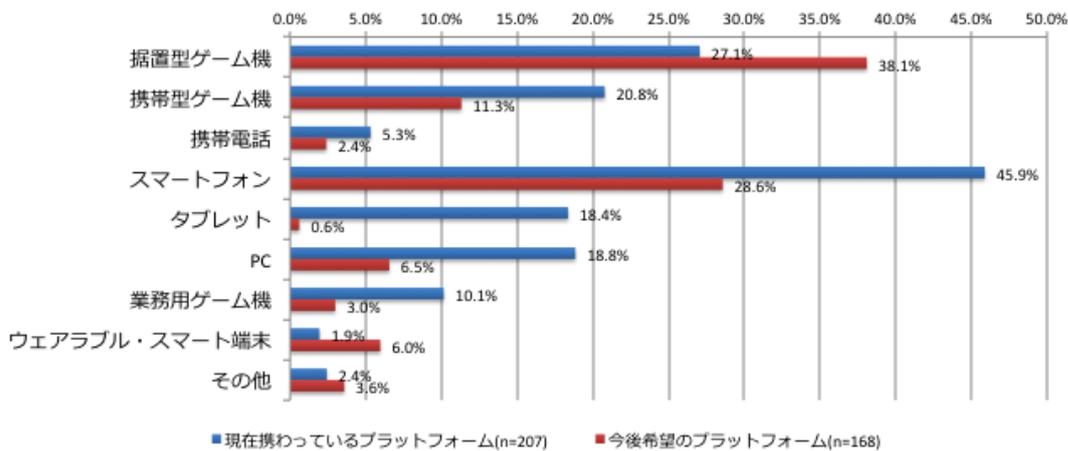
Q31.あなたの片道の通勤時間は何分ですか。



(N=207, 数字を記入, 単位=分)

<今後関わりたいプラットフォーム>

Q19.あなたは、現在、どのようなプラットフォームに携わっていますか。
あなたは、今後、どのようなプラットフォームに携わりたいと思いますか。



(数字を記入, 現在=複数回答, 今後=単一回答)