

Nowtime!
is the



ゲーム開発者の 就業とキャリア形成 2016

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

ゲーム開発者の就業とキャリア形成 2016

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4回目となる2016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。

家庭用機においては、国内およびアジアでPlayStation4の販売が伸びており、好調な欧米とともに成長しています。本年3月には任天堂Switchの発売を控えており家庭用市場の復権が期待されています。

スマートフォンゲーム市場は、国内は成熟市場に入りダウンロード数が伸びない中、売上の伸びはまだ継続しています。ビジネスが成長を遂げるに従い、有料ガチャ、資金決済法、RMT等への対応を含むプレイヤーが健全に楽しめる環境が強く求められています。

VR/ARはPlayStationVRの登場によりハードが揃う一方、ハード台数の普及はまだまだ伸びず、息の長い市場になっていく模様です。AI(人工知能)活用は最近までビデオゲームのお家芸でしたが、急速にさまざまな分野に浸透が進み、今後も期待される分野でしょう。

ゲーム開発技術の多様性が増すに従い、開発者にとって新たな技術を勉強し、それがどのように、いつごろ普及するのか予想することが難しい状況は変わりありません。開発者の技能は一朝一夕に身につくものではありません。恒常的にキャリアを意識し、自分の将来の姿を描き、それを目指して自身の成長を続けることが大切です。

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。

2017年3月

CESA 技術委員会

CEDEC 運営委員会

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 最終学歴 (Q1)..... | 6 |
| 2.2 最終学歴の学問系統 (Q2)..... | 8 |
| 2.3 配偶関係・子供の有無 (Q3,4)..... | 10 |
| 2.4 現在の役職 (Q5)..... | 12 |
| 2.5 ゲーム産業の経験年数 (Q6)..... | 12 |
| 2.6 現在従事しているプラットフォーム (Q7)..... | 16 |
| 2.7 勤務先の従業員数 (Q9)..... | 17 |
| 2.8 就労形態 (Q10)..... | 18 |
| 3 2015 年収 (Q8)..... | 18 |
| 3.1 最終学歴別 2015 年収..... | 18 |
| 3.2 ゲーム産業の経験年数別 2015 年収..... | 19 |
| 3.3 職種別 2015 年収..... | 20 |
| 3.4 従事しているプラットフォーム別 2015 年収..... | 21 |
| 3.5 就労形態別 2015 年収..... | 22 |
| 4 おわりに..... | 23 |

1 調査の概要

1.1 調査の趣旨

近年のゲーム産業は、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をはじめ、クラウドコンピューティングの活用、VRシステムの採用など、新たな遊び方の提案が期待されている。また、これまでゲーム市場が開拓されていなかった国や地域についても、インターネットを介したゲーム市場が形成され始め、多種多様な形で市場が拡大しており、産業構造が大きく変化しつつある（コンピュータエンターテインメント協会，2016）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）²。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。

昨年に続いて第四回目となる本調査（ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査 2016）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最終学歴、②最終学歴の学問系統、③配偶者の有無、④子供の有無、⑤現在の役職、⑥ゲーム産業の経験年月数、⑦現在従事しているプラットフォーム、⑧2015年の収入、⑨現在勤務しているゲーム会社の従業員数、⑩就労形態の10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（2016）. 『2016CESA ゲーム白書』

² 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.

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・運営従事者に加え、役員/管理職、国内営業、海外営業/支援、広報/広告、人事、経営企画を担うスタッフが対象にされた。

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、CEDEC2016 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、CEDEC2016 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、CEDEC2016 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、2016年7月1日に、CEDEC2016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、「CEDEC2017 レギュラーパス」が5名に、「CEDEC2017 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、2016年7月1日～8月17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、1978票である。なお、有効回答数のうち、CEDEC2016への参加登録者は、1896票（95.9%）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・エンターテインメントテクノロジー系（24.5%）または電気・電子・通信・情報工学系（21.5%）を学び、大学卒業（42.5%）で、独身（62.3%）である。勤務先の従業員数は100-299人（21.5%）で、就労形態は正社員（88.1%）、役職は一般クラス（59.6%）、ゲーム産業の経験年数は平均9.0年、スマートフォン・タブレット（53.2%）や据置型ゲーム機（40.3%）の開発・運営に従事している。

2.1 最終学歴（Q1）

回答者の最終学歴をみると、「大学卒業」が最も多く42.5%、次いで、「専門学校卒業」が29.6%、「大学院修士課程修了」が16.3%、「高等学校卒業」が5.6%、「高専・短大卒業」が4.9%、「大学院博士課程修了」が0.9%、「中学校卒業」が0.2%となっている（表2-1-1）。学士以上課程を修めた回答者が59.7%を占めている。

主に北米で就業しているゲーム開発者（67.5%）が回答した「IGDA 開発者満足度調査2015」によると、「大学卒業」が最も多く39%、次いで、「大学院修了」と「単科大学卒業」がいずれも14%、「単科大学相当」が10%、「大学相当」が9%、「大学院相当」と「その他」がいずれも7%となっている。単科大学、職業学校、それ以上の学校を卒業している者が93%を占めており、ゲーム開発やゲーム研究を対象とした学術プログラムの増加を背景として、ゲーム開発者が高学歴であることが指摘されている³。

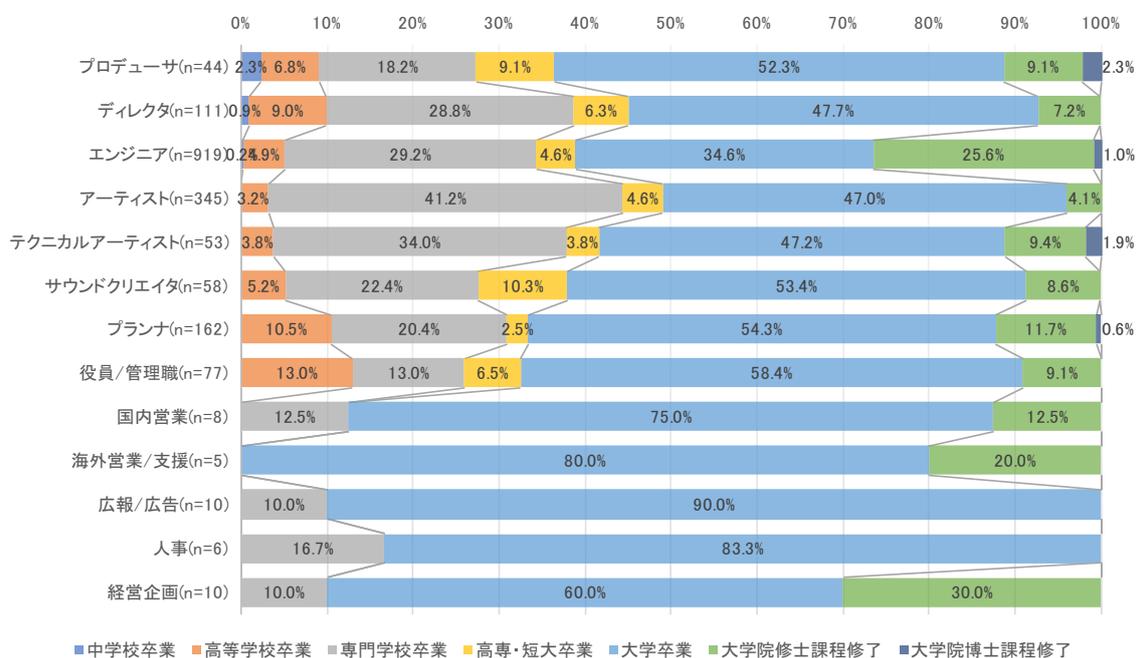
表 2-1-1 最終学歴

| CEDEC調査2015(N=1978) | | IGDA開発者満足度調査2015(N=2928) | |
|---------------------|-------|--------------------------|-----|
| 大学院博士課程修了 | 0.9% | 大学院修了 | 14% |
| 大学院修士課程修了 | 16.3% | 大学院相当 | 7% |
| 大学卒業 | 42.5% | 大学卒業 | 39% |
| 高専・短大卒業 | 4.9% | 大学相当 | 9% |
| 専門学校卒業 | 29.6% | 単科大学卒業 | 14% |
| 高等学校卒業 | 5.6% | 単科大学相当 | 10% |
| 中学校卒業 | 0.2% | その他 | 7% |

³ Weststar, J. & Legault, M. J. (2015). *Developer Satisfaction Survey 2015 Summary Report*. International Game Developers Association. p.10.

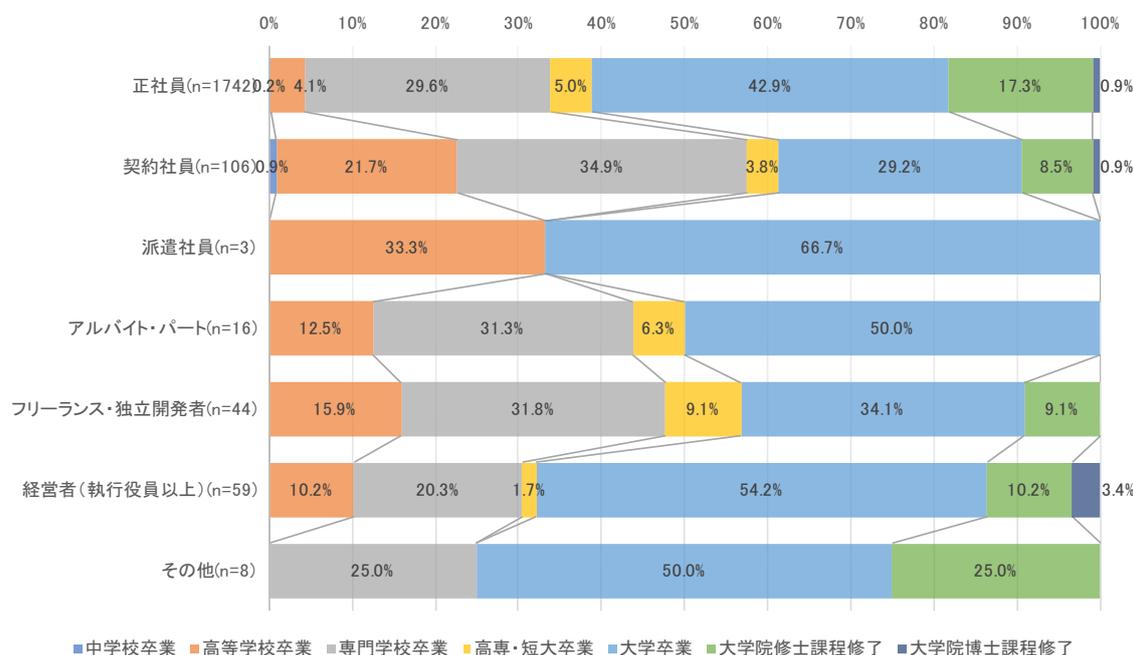
最終学歴を職種別で見ると、大学院修了（修士課程・博士課程）が多いのは、「経営企画」（30.0%）、「エンジニア」（26.6%）、「海外営業/支援」（20.0%）である。また、大学卒業が過半数の職種は、「広報/広告」（90.0%）、「人事」（83.3%）、「海外営業/支援」（80.0%）、「国内営業」（75.0%）、「経営企画」（60.0%）、「役員/管理職」（58.4%）、「プランナ」（54.3%）、「サウンドクリエイタ」（53.4%）、「プロデューサ」（52.3%）である。専門学校卒業は、「アーティスト」（41.2%）、「テクニカルアーティスト」（34.0%）で3割超となっている（図2-1-1）。

図 2-1-1 職種別最終学歴



最終学歴を就労形態別にみると、大学卒業が最も多いのは、「派遣社員」（66.7%）、「経営者（執行役員以上）」（54.2%）、「アルバイト・パート」（50.0%）、「正社員」（42.9%）、「フリーランス・独立開発者」（34.1%）である。「契約社員」は、専門学校卒業が34.9%と最も多くなっている（図2-1-2）。

図 2-1-2 就労形態別最終学歴



2.2 最終学歴の学問系統 (Q2)

回答者の最終学歴の学問系統をみると、「複合領域」が 25.0%、「工学」が 24.8%と拮抗しており、「人文学」が 22.1%、「社会科学」が 14.2%、「数物系科学」が 8.1%、「生物学・農学」が 1.8%、「医歯薬学」が 0.4%となっている。

「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」が最も多く 24.5%、次いで、「電気・電子・通信・情報工学系」が 21.5%、「芸術・表現・音楽・デザイン系」が 17.1%であり、これらを合わせると、63.1%に達している (図 2-2-1)。

最終学歴の学問系統を職種別にみると、プロデューサは「経済・経営・商学系」が 18.2%、ディレクタとプランナは「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」がそれぞれ 25.2%、18.5%、エンジニアは「電気・電子・通信・情報工学系」が 35.6%、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は「芸術・表現・音楽・デザイン系」がそれぞれ 58.0%、30.2%、43.1%と最も多くなっている (表 2-2-1)。

すなわち、プロデューサ、ディレクタ、プランナ、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は、教育機関での学修と職種とに関連性を見出すことができる。

図 2-2-1 最終学歴の学問系統

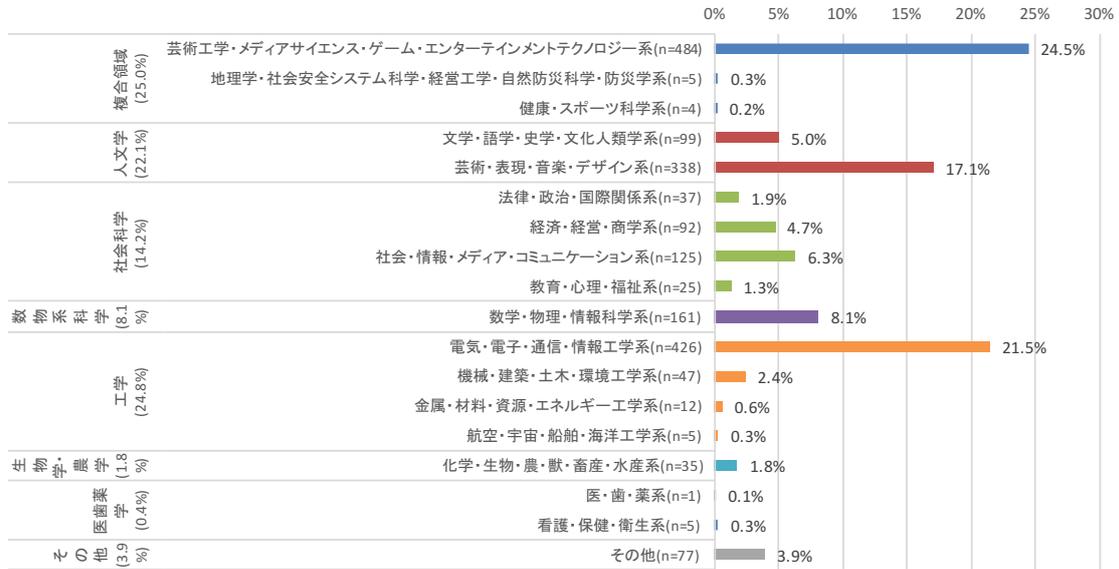


表 2-2-1 職種別最終学歴の学問系統

| 職種 | 最も多い最終学歴の学問系統 |
|-------------------|---|
| プロデューサ(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%) |

単純比較はできないが、「IGDA 開発者満足度調査 2015」によると、調査回答者の 1/3 以上 (38%) がゲームデザインや開発に何らかの関連がある専門学位を有しており、26%がゲーム開発に直接関連した学位を持っていることが報告されている⁴。2014年7月に、ゲームの産学官連携の推進を通じて、科学技術リーダーの育成と国際競争力強化を目指す戦略的提携を担う組織として、「高等

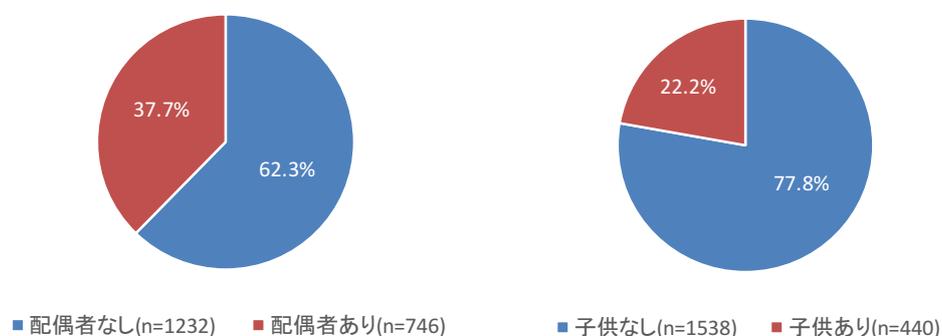
⁴ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2015), p.10.

教育ビデオゲーム連合」(HEVGA: Higher Education Video Game Alliance)が設立された。とくに、米国の加盟校は141校に達しており、ゲームの分野における学校から職業への移行や産学官連携は今後も推進されていくことだろう⁵。

2.3 配偶関係・子供の有無 (Q3,4)

回答者の配偶関係をみると、「配偶者あり」は62.3%、「配偶者なし」は37.7%となっている。また、子供の有無をみると、「子供なし」が77.8%、「子供あり」が22.2%となっている(図2-3-1)。

図2-3-1 配偶関係・子供の有無



配偶関係と子供の有無をクロス表でみると、独身無子は97.9%、独身有子は2.1%、既婚無子は44.5%、既婚有子は55.5%となっている(表2-3-1)。

表2-3-1 配偶関係と子供の有無のクロス表

| | 子供なし | 子供あり | 合計 |
|-------|-------|-------|--------|
| 配偶者なし | 97.9% | 2.1% | 100.0% |
| n | 1206 | 26 | 1232 |
| 配偶者あり | 44.5% | 55.5% | 100.0% |
| n | 332 | 414 | 746 |

配偶関係を職種別にみると、配偶者ありが過半数を占める職種は、「役員/管理職」(68.8%)、「広報/広告」(60.0%)、「経営企画」(60.0%)、「プロデューサー」(59.1%)、「テクニカルアーティスト」(56.6%)、「ディレクタ」(55.9%)、「サウンドクリエイタ」(50.0%)である(図2-3-2)。

⁵ <https://hevga.org/about/> (2017年1月現在)

また、子供の有無を職種別にみると、子供ありが過半数を占める職種は、「役員/管理職」(51.9%)と「広報/広告」(50.0%)である(図 2-3-3)。

図 2-3-2 職種別配偶関係

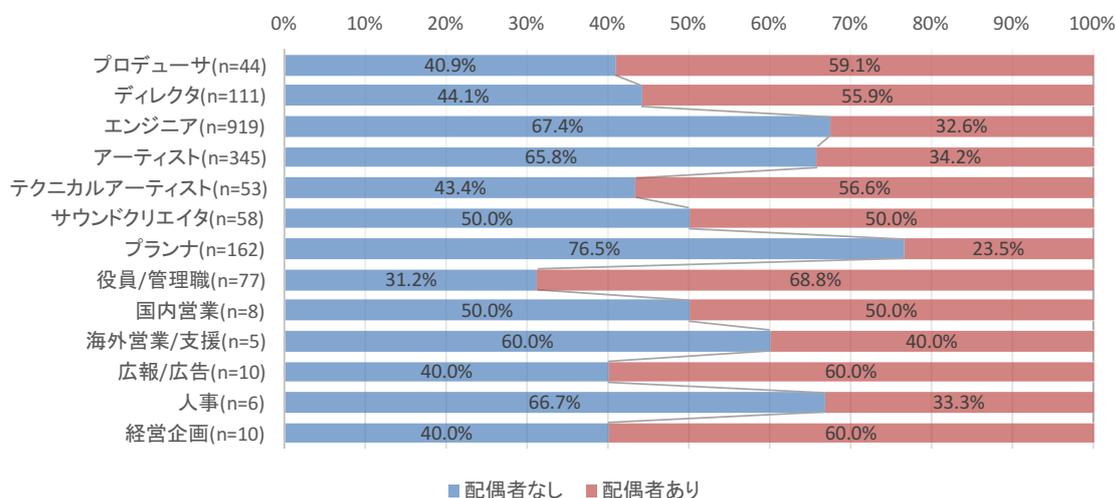
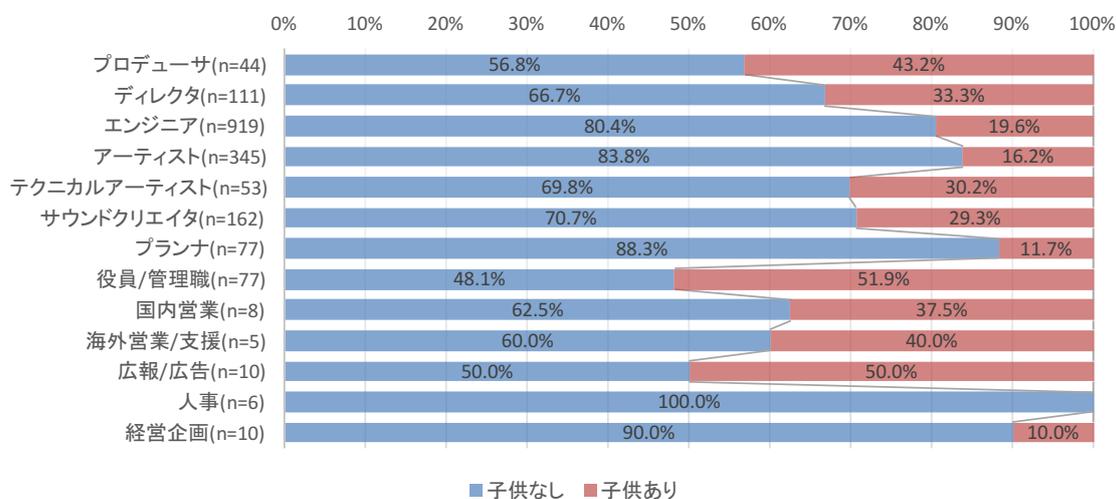


図 2-3-3 職種別子供の有無



配偶関係を役職別にみると、配偶者ありが過半数を占める役職は、「課長クラス」(78.4%)、「部長クラス」(71.9%)、「主任・係長クラス」(56.1%)、「リーダークラス」(50.3%)である(図 2-3-4)。

また、子供の有無を役職別にみると、子供ありが過半数を占める役職は、「部長クラス」(57.8%)、「課長クラス」(55.0%)である(図 2-3-5)。

管理職に子供を持つ者が増加すれば、ファミリーフレンドリーな職場環境が

より一層整備・拡充されていくことが期待される。

図 2-3-4 役職別配偶関係

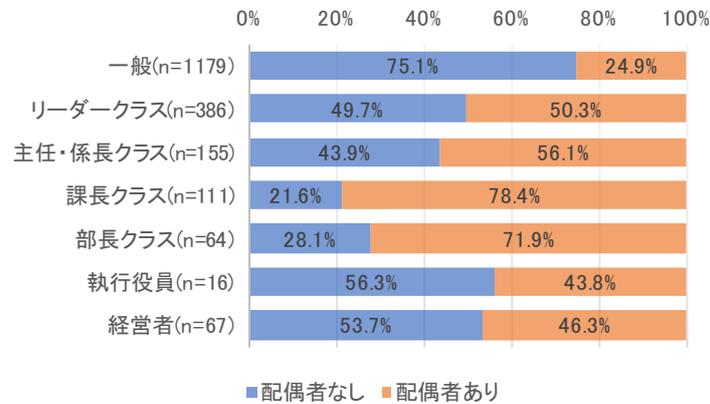
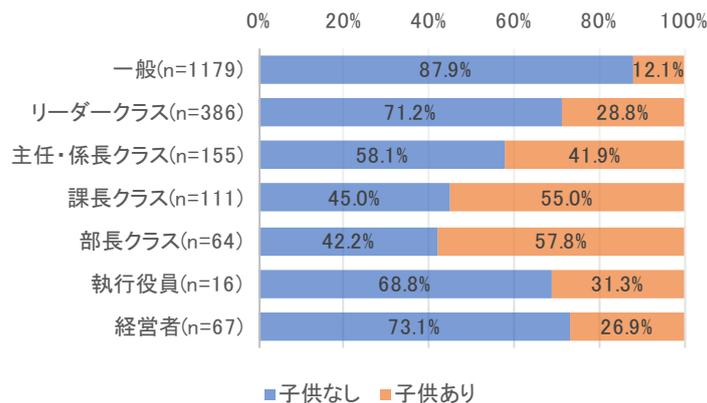


図 2-3-5 役職別子供の有無



2.4 現在の役職 (Q5)

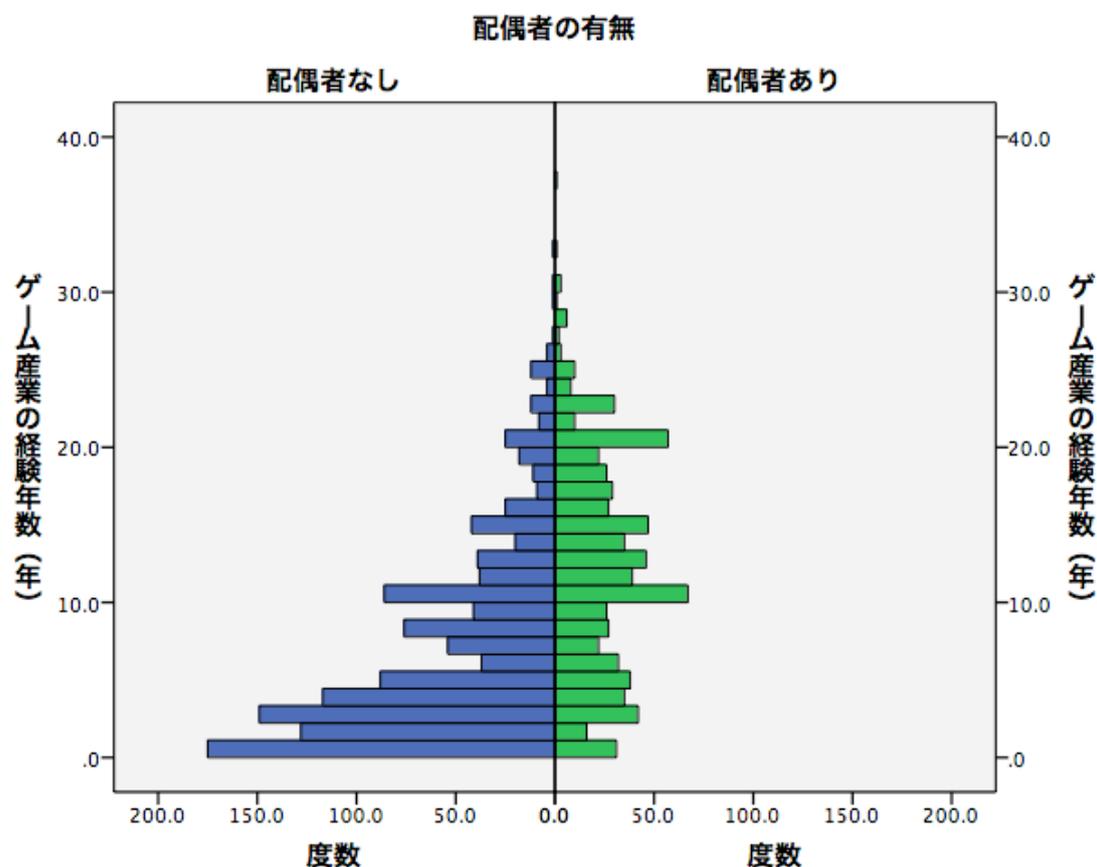
回答者の現在の役職をみると、「一般」が最も多く 59.6%、次いで、「リーダークラス」が 19.5%、「主任・係長クラス」が 7.8%、「課長クラス」が 5.6%、「部長クラス」が 3.2%、「経営者」が 3.4%、「執行役員」が 0.8%となっている。

2.5 ゲーム産業の経験年数 (Q6)

回答者のゲーム産業の経験年数は、平均 9.03 年 (SD=6.99) であり、範囲は 0.10~37.67 年となっている。配偶関係別にゲーム産業の経験年数をみると、「配

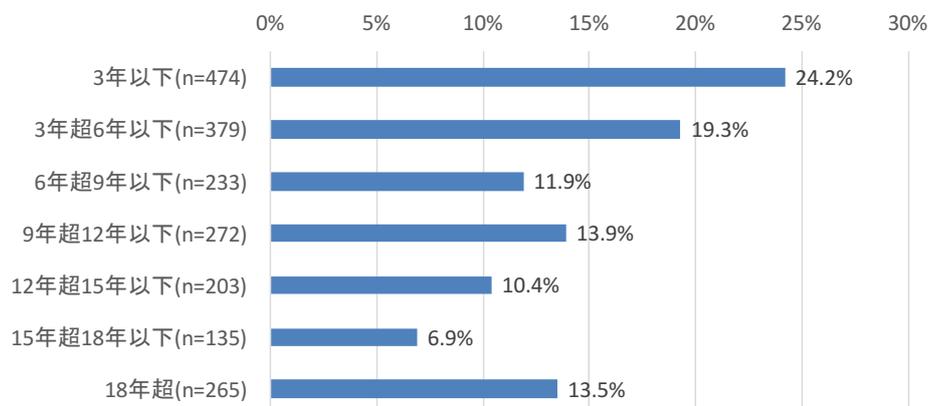
偶者なし」は平均 7.1 年、「配偶者あり」は平均 12.3 年であり、後者のほうが前者と比べて 5.2 年長く、また、長期勤続者の割合が多くなっている（図 2-5-1）。

図 2-5-1 配偶関係とゲーム産業の経験年数



ゲーム産業の経験年数を階層別にみると、「3年以下」が最も多く 24.2%、次いで、「3年超 6年以下」が 19.3%、「9年超 12年以下」が 13.9%、「18年超」が 13.5%と続く（図 2-5-2）。

図 2-5-2 ゲーム産業の経験年数



ゲーム産業の経験年数を最終学歴別にみると、「中学校卒業」が最も長く平均 12.2 年、次いで、「高等学校卒業」が平均 10.4 年、「専門学校卒業」が平均 9.6 年、「高専・短大卒業」が平均 9.5 年、「大学卒業」が平均 9.2 年、「大学院修士課程修了」が平均 7.0 年、「大学院博士課程修了」が平均 5.5 となっている（図 2-5-3）。「中学校卒業」、「高等学校卒業」、「専門学校卒業」、「高専・短大卒業」、「大学卒業」は、全体平均値（9.03 年）を上回っている。

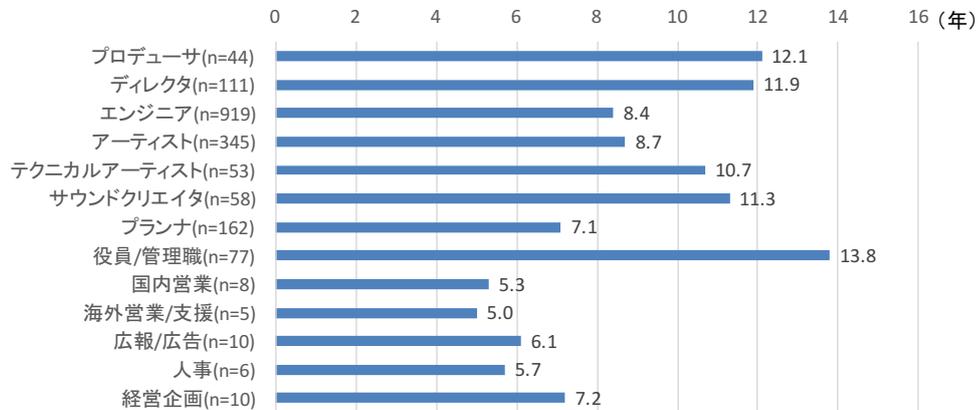
図 2-5-3 最終学歴別ゲーム産業経験年数



ゲーム産業の経験年数を職種別にみると、「役員/管理職」が最も長く平均 13.8 年、次いで、「プロデューサ」が平均 12.1 年、「ディレクタ」が平均 11.9 年、「サウンドクリエイタ」が平均 11.3 年、「テクニカルアーティスト」が平均 10.7 年となっており、これらは全体平均値（9.03 年）を上回っている（図 2-5-4）。これらの職種は、熟練を要する役割を担っており、外部調達ではなく、内部育成

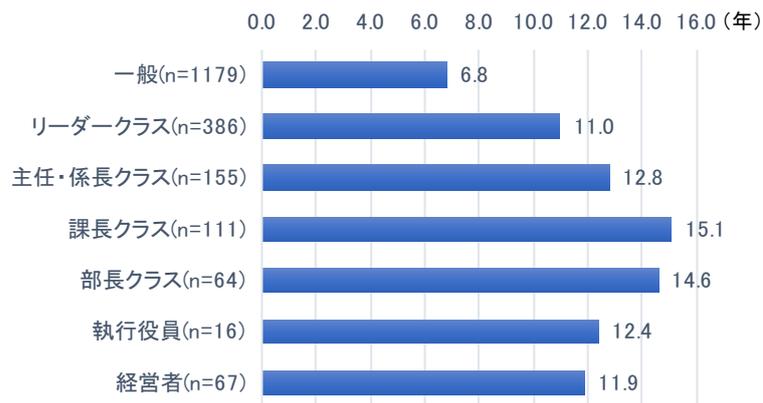
されていることが示唆される。

図 2-5-4 職種別ゲーム産業経験年数



ゲーム産業経験年数を役職別にみると、「一般」は平均 6.8 年、「リーダークラス」は平均 11.0 年、「主任・係長クラス」は平均 12.8 年、「課長クラス」は平均 15.1 年、「部長クラス」は平均 14.6 年、「執行役員」は平均 12.4 年、「経営者」は平均 11.9 年となっている（図 2-5-5）。「一般」を除く役職は、いずれも全体平均値（9.03 年）を上回っている。

図 2-5-5 役職別ゲーム産業経験年数



ゲーム産業経験年数を従業員数別にみると、「300 人未満（中小企業）」は平均 8.5 年、「300 人超（大企業）」は平均 9.6 年となっている（図 2-5-6）。平均値

(9.03年)を上回っているのは、「1人」(平均11.6年)、「20-29人」(平均9.4年)、「500-999人」(平均9.2年)、「1000-1999人」(平均10.9年)である。

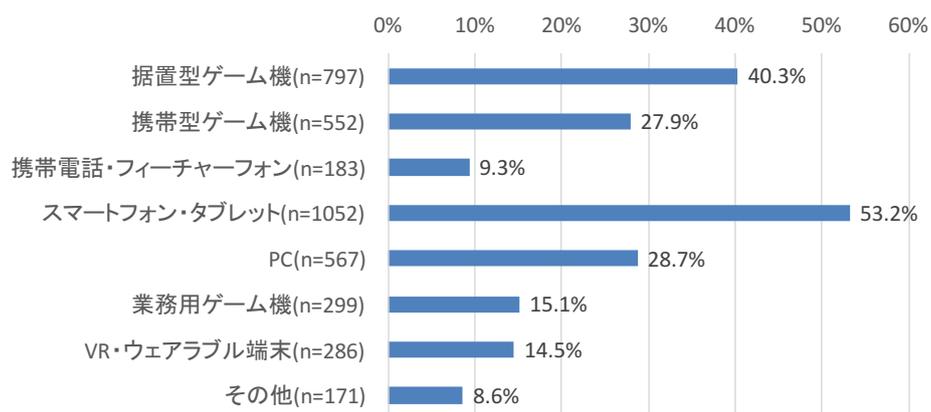
図 2-5-6 従業員数別ゲーム産業経験年数



2.6 現在従事しているプラットフォーム (Q7)

現在従事しているプラットフォームは、「スマートフォン・タブレット」が53.2%と最も多く、次いで、「据置型ゲーム機」が40.3%、「PC」が28.7%、「携帯型ゲーム機」が27.9%と続く(図2-5-1)。

図 2-6-1 現在従事しているプラットフォーム



「IGDA 開発者満足度調査 2015」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75%と最も多く、次いで、「家庭用ゲーム機」が

57%、「Android」が47%、「iOS」が46%、「著作権のあるプラットフォーム」が33%、「Mac」が26%、「ウェブベースアプリ」が25%となっている⁶。

また、GDC が調査した「ゲーム業界の状況 2017」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 2015」と同様に、「PC/Mac」が最も多く53%、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」が27%、「VR ヘッドセット」が24%、「Xbox One/Scorpio」が22%となっている⁷。

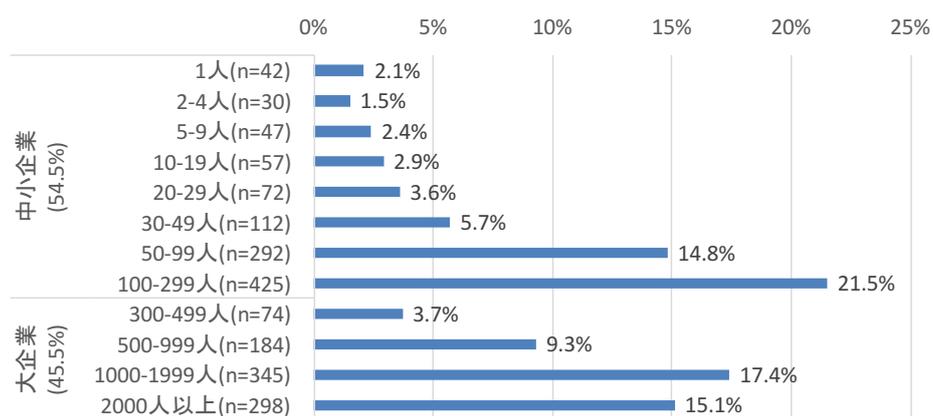
したがって、国際的な観点からゲームビジネスを捉えた場合、今後、「PC」向けのゲーム開発・運営が重要となってくる可能性がある。

2.7 勤務先の従業員数 (Q9)

回答者の勤務先の従業員数は、「中小企業」が54.5%、「大企業」が45.5%となっている。「100-299人」が最も多く21.5%、次いで、「1000-1999人」が17.4%、「2000人以上」が15.1%、「50-99人」が14.8%であり、中規模・大規模の企業で勤務している者がそれぞれ3割程度となっている(図2-7-1)。

「IGDA 開発者満足度調査 2015」によると、被雇用者の26%が従業員「101-500人」の企業で働き、27%が従業員「500人以上」の企業で就業しており、従業員が「10人未満」の企業で働いていると答えた者はわずか15%となっている⁸。この結果は、本調査結果と同様の傾向にあることを提示している。

図 2-7-1 勤務先の従業員数



⁶ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2015), pp.14-15.

⁷ GDC (2017). *STATE OF THE GAME INDUSTRY 2017*, pp.2-4.

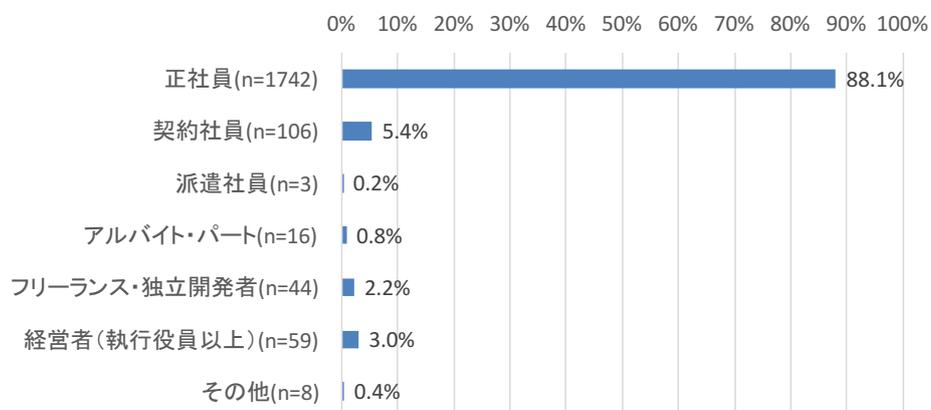
⁸ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2015), p.20.

2.8 就労形態 (Q10)

回答者の就労形態をみると、「正社員」が顕著に多く 88.1%となっている。「契約社員」はわずか 5.4%、「派遣社員」は 0.2%、「アルバイト・パート」は 0.8%、「フリーランス・独立開発者」は 2.2%、「経営者（執行役員以上）」は 3.0%となっている（図 2-8-1）。

なお、「IGDA 開発者満足度調査 2015」では、回答者の 65%が正社員であり⁹、本調査と比較すると、23 ポイント低い。このことから、海外（主に北米）では雇用形態が多様化していることが示唆される。

図 2-8-1 就労形態



3 2015 年収 (Q8)

回答者の 2015 年 1 月～12 月の年収は平均 524.6 万円（ゲーム産業平均経験年数 9.0 年）である。国税庁長官官房企画課（2016）の調査結果と比べると、本調査回答者は平均給与が 104.2 万円高い¹⁰。階層別で見ると、「400-499 万円」が最も多く 20.1%、次いで、「300-399 万円」が 17.7%、「500-599 万円」が 17.6%と続く。

3.1 最終学歴別 2015 年収

2015 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

⁹ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2015), p.18.

¹⁰ 国税庁長官官房企画課（2016）「平成 27 年分民間給与実態統計調査：調査結果報告」によると、2015 年の給与所得者の平均給与は 420.4 万円（平均年齢 45.6 歳、平均勤続年数 11.9 年）、男性 520.5 万円（平均年齢 45.4 歳、平均勤続年数 13.3 年）、女性 276.0 万円（平均年齢 45.8 歳、平均勤続年数 9.8 年）である。

高く 791.3 万円、次いで、「大学院修士課程修了」が 555.0 万円、「大学卒業」が 547.5 万円、「高校卒業」が 540.9 万円、「高専・短大卒業」が 519.2 万円、「中学卒業」が 500.0 万円、「専門学校卒業」が 466.0 万円となっている。回答者全体の 2015 年収平均値 (524.6 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 2015 年収 (全体・最終学歴別)

| | 全体 | 最終学歴 | | | | | | |
|-----------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 中学 | 高校 | 専門学校 | 高専・短大 | 大学 | 修士 | 博士 |
| 100-199万円 | 1.4% | 0.0% | 1.8% | 2.1% | 1.1% | 1.1% | 0.3% | 6.3% |
| 200-299万円 | 9.5% | 0.0% | 5.4% | 13.1% | 11.6% | 9.6% | 3.9% | 0.0% |
| 300-399万円 | 17.7% | 25.0% | 19.8% | 19.6% | 17.9% | 16.3% | 17.0% | 12.5% |
| 400-499万円 | 20.1% | 25.0% | 13.5% | 24.7% | 16.8% | 17.4% | 22.8% | 0.0% |
| 500-599万円 | 17.6% | 25.0% | 18.9% | 17.8% | 20.0% | 17.5% | 15.8% | 18.8% |
| 600-699万円 | 14.0% | 0.0% | 18.0% | 10.3% | 15.8% | 15.9% | 14.8% | 0.0% |
| 700-799万円 | 6.5% | 0.0% | 7.2% | 5.1% | 4.2% | 7.0% | 8.0% | 12.5% |
| 800-899万円 | 5.7% | 25.0% | 8.1% | 3.0% | 2.1% | 5.9% | 9.6% | 12.5% |
| 900-999万円 | 2.6% | 0.0% | 2.7% | 1.2% | 2.1% | 3.2% | 3.5% | 6.3% |
| 1000万円以上 | 5.1% | 0.0% | 4.5% | 3.1% | 8.4% | 6.0% | 4.2% | 31.3% |
| 合計 | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% |
| n | 1920 | 4 | 111 | 572 | 95 | 811 | 311 | 16 |
| 平均値 (万円) | 524.6 | 500.0 | 540.9 | 466.0 | 519.2 | 547.5 | 555.0 | 791.3 |
| 標準偏差 (万円) | 264.3 | 216.0 | 213.9 | 190.8 | 239.1 | 314.2 | 224.0 | 473.4 |
| 中央値 (万円) | 500.0 | 450.0 | 500.0 | 447.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 750.0 |
| 最頻値 (万円) | 500.0 | 300.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 600.0 | 500.0 |
| ゲーム産業の経験年数 (年) | 9.0 | 12.2 | 10.4 | 9.6 | 9.5 | 9.2 | 7.0 | 5.5 |
| 2015年調査平均値 (万円) | 552.9 | - | 558.6 | 483.4 | 637.7 | 597.2 | 582.2 | - |

3.2 ゲーム産業の経験年数別 2015 年収

2015 年収をゲーム産業の経験年数別 (平均値) でみると、「18 年超」が最も高く 731.6 万円、次いで、「15 年超 18 年以下」が 698.7 万円、「12 年超 15 年以下」が 585.7 万円、「9 年超 12 年以下」が 533.3 万円、「6 年超 9 年以下」が 486.4 万円、「3 年超 6 年以下」が 478.9 万円、「3 年以下」が 380.9 万円となっている。回答者全体の 2015 年収平均値 (524.6 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」である (表 3-1-2)。

なお、2015 年収とゲーム産業の経験年数の間には、中程度の正の相関がみられる ($r = .444, p < .001$)。

表 3-2-1 2015 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 | 4.0% | 0.5% | 0.4% | 1.1% | 0.5% | 0.0% | 0.0% |
| 200-299万円 | 26.9% | 8.9% | 4.4% | 1.9% | 1.0% | 2.3% | 0.4% |
| 300-399万円 | 31.9% | 23.3% | 22.9% | 11.5% | 4.5% | 2.3% | 2.7% |
| 400-499万円 | 16.0% | 26.8% | 26.0% | 25.2% | 21.7% | 14.4% | 9.0% |
| 500-599万円 | 7.4% | 17.6% | 24.2% | 25.6% | 27.8% | 22.0% | 12.1% |
| 600-699万円 | 5.0% | 10.0% | 12.8% | 19.5% | 21.2% | 19.7% | 23.4% |
| 700-799万円 | 2.7% | 6.5% | 3.1% | 7.6% | 7.6% | 10.6% | 12.5% |
| 800-899万円 | 2.5% | 2.2% | 3.5% | 3.8% | 9.1% | 12.9% | 14.1% |
| 900-999万円 | 0.8% | 1.6% | 0.9% | 1.1% | 3.0% | 6.1% | 8.2% |
| 1000万円以上 | 2.7% | 2.4% | 1.8% | 2.7% | 3.5% | 9.8% | 17.6% |
| 合計 | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% |
| n | 476 | 369 | 227 | 262 | 198 | 132 | 256 |
| 平均値（万円） | 380.9 | 478.9 | 486.4 | 533.3 | 585.7 | 698.7 | 731.6 |
| 標準偏差（万円） | 202.0 | 198.4 | 180.3 | 176.5 | 197.4 | 516.9 | 244.7 |
| 中央値（万円） | 320.0 | 440.0 | 460.0 | 500.0 | 550.0 | 600.0 | 700.0 |
| 最頻値（万円） | 300.0 | 400.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 600.0 | 600.0 |
| ゲーム産業の経験年数（年） | 1.4 | 4.4 | 7.7 | 10.4 | 13.7 | 16.4 | 21.8 |
| 2015年調査平均値（万円） | - | - | - | - | - | - | - |

3.3 職種別 2015 年収

2015 年収を職種別（平均値）で見ると、「役員/管理職」が最も高く 909.8 万円、次いで、「プロデューサ」が 767.3 万円、「経営企画」が 724.0 万円、「海外営業/支援」が 690.0 万円、「国内営業」が 590.0 万円、「テクニカルアーティスト」が 581.7 万円、「ディレクタ」が 577.1 万円、「サウンドクリエイタ」が 544.3 万円、「広報/広告」が 516.0 万円、「エンジニア」が 512.9 万円、「アーティスト」が 445.1 万円、「プランナ」が 436.4 万円となっている。回答者全体の 2015 年収平均値（524.6 万円）を上回っているのは、「役員/管理職」、「プロデューサ」、「経営企画」、「海外営業/支援」、「国内営業」、「テクニカルアーティスト」、「ディレクタ」、「サウンドクリエイタ」である（表 3-3-1）。

表 3-3-1 2015 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 エータ | プラン ナ | 役員/管 理職 | 国内営業 | 海外営業/ 支援 | 広報/告 白 | 経営企画 |
| 100-199万円 | 0.0% | 0.0% | 0.9% | 2.1% | 0.0% | 0.0% | 2.0% | 0.0% | 12.5% | 0.0% | 0.0% | 0.0% |
| 200-299万円 | 4.7% | 0.9% | 9.2% | 16.9% | 2.0% | 5.2% | 17.6% | 0.0% | 0.0% | 0.0% | 0.0% | 0.0% |
| 300-399万円 | 7.0% | 11.9% | 17.4% | 20.7% | 9.8% | 13.8% | 28.8% | 0.0% | 37.5% | 20.0% | 30.0% | 20.0% |
| 400-499万円 | 14.0% | 18.3% | 21.4% | 20.4% | 19.6% | 27.6% | 21.6% | 1.4% | 0.0% | 20.0% | 10.0% | 10.0% |
| 500-599万円 | 16.3% | 20.2% | 18.8% | 17.8% | 9.8% | 20.7% | 13.7% | 6.8% | 0.0% | 0.0% | 30.0% | 0.0% |
| 600-699万円 | 14.0% | 22.0% | 14.1% | 12.4% | 35.3% | 12.1% | 8.5% | 17.8% | 12.5% | 0.0% | 20.0% | 10.0% |
| 700-799万円 | 2.3% | 11.9% | 6.2% | 4.4% | 11.8% | 3.4% | 1.3% | 17.8% | 12.5% | 0.0% | 0.0% | 20.0% |
| 800-899万円 | 11.6% | 3.7% | 5.8% | 3.3% | 7.8% | 8.6% | 2.0% | 19.2% | 0.0% | 20.0% | 0.0% | 20.0% |
| 900-999万円 | 2.3% | 6.4% | 2.5% | 0.9% | 2.0% | 3.4% | 2.0% | 8.2% | 0.0% | 20.0% | 0.0% | 0.0% |
| 1000万円以上 | 27.9% | 4.6% | 3.7% | 1.2% | 2.0% | 5.2% | 2.6% | 28.8% | 25.0% | 20.0% | 10.0% | 20.0% |
| 合計 | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% |
| n | 43 | 109 | 892 | 338 | 51 | 58 | 153 | 73 | 8 | 5 | 10 | 10 |
| 平均値（万円） | 767.3 | 577.1 | 512.9 | 445.1 | 581.7 | 544.3 | 436.4 | 909.8 | 590.0 | 690.0 | 516.0 | 724.0 |
| 標準偏差（万円） | 439.9 | 187.5 | 209.8 | 176.9 | 184.7 | 208.3 | 231.9 | 655.8 | 436.5 | 300.8 | 205.1 | 380.6 |
| 中央値（万円） | 650.0 | 550.0 | 500.0 | 420.0 | 600.0 | 500.0 | 400.0 | 800.0 | 450.0 | 800.0 | 500.0 | 700.0 |
| 最頻値（万円） | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 600.0 | 500.0 | 300.0 | 600.0 | 300.0 | 300.0 | 500.0 | 700.0 |
| ゲーム産業の経験年数（年） | 12.1 | 11.9 | 8.4 | 8.7 | 10.7 | 11.3 | 7.1 | 13.8 | 5.3 | 5.0 | 6.1 | 7.2 |
| 2015年調査平均値（万円） | 802.7 | 538.8 | - | 441.3 | 554.3 | 525.0 | 419.2 | - | - | - | - | - |

3.4 従事しているプラットフォーム別 2015 年収

2015 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 603.3 万円、次いで、「携帯電話・フィーチャーフォン」が 593.1 万円、「業務用ゲーム機」が 573.9 万円、「据置型ゲーム機」が 552.5 万円、「PC」が 550.4 万円、「携帯型ゲーム機」が 547.9 万円、「スマートフォン・タブレット」が 540.4 万円となっている。いずれのプラットフォームも、回答者全体の 2015 年収平均値（524.6 万円）を上回っている。

2015 年収に従業員数別（平均値）で見ると、「大企業（300 人以上）」は 571.1 万円、「中小企業（300 人未満）」は 485.6 万円となっており、「大企業（300 人以上）」は回答者全体の 2015 年収平均値（524.6 万円）を 46.5 万円上回っている（表 3-4-1）。

表 3-4-1 2015 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 | 0.8% | 1.7% | 0.6% | 1.5% | 0.9% | 0.3% | 0.7% | 1.2% | 2.0% | 0.6% |
| 200-299万円 | 7.9% | 8.5% | 7.3% | 7.6% | 8.6% | 7.5% | 7.4% | 7.4% | 13.2% | 5.0% |
| 300-399万円 | 15.0% | 16.5% | 14.1% | 17.9% | 17.8% | 10.9% | 11.3% | 15.4% | 21.3% | 13.4% |
| 400-499万円 | 18.8% | 19.5% | 18.6% | 20.2% | 16.2% | 19.5% | 18.0% | 22.2% | 22.0% | 17.7% |
| 500-599万円 | 18.3% | 18.2% | 19.2% | 18.4% | 16.9% | 20.5% | 16.5% | 17.3% | 15.0% | 20.5% |
| 600-699万円 | 16.9% | 14.3% | 11.9% | 13.2% | 15.5% | 14.7% | 12.7% | 13.6% | 11.8% | 16.7% |
| 700-799万円 | 5.9% | 5.6% | 10.7% | 7.4% | 6.1% | 6.5% | 9.9% | 8.0% | 4.7% | 8.7% |
| 800-899万円 | 7.5% | 6.1% | 8.5% | 4.6% | 7.9% | 9.6% | 8.8% | 8.0% | 4.5% | 7.1% |
| 900-999万円 | 3.2% | 3.2% | 2.3% | 2.8% | 3.1% | 4.8% | 3.9% | 3.1% | 1.7% | 3.7% |
| 1000万円以上 | 5.7% | 6.5% | 6.8% | 6.4% | 6.8% | 5.8% | 10.9% | 3.7% | 3.7% | 6.7% |
| 合計 | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% |
| n | 775 | 539 | 177 | 1025 | 555 | 293 | 284 | 162 | 1044 | 876 |
| 平均値（万円） | 552.5 | 547.9 | 593.1 | 540.4 | 550.4 | 573.9 | 603.3 | 532.0 | 485.6 | 571.1 |
| 標準偏差（万円） | 297.0 | 338.0 | 487.0 | 300.0 | 253.5 | 240.6 | 284.6 | 225.0 | 290.0 | 221.3 |
| 中央値（万円） | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 550.0 | 500.0 | 430.0 | 527.5 |
| 最頻値（万円） | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 500.0 | 400.0 | 500.0 |
| ゲーム産業の経験年数（年） | 11.2 | 10.8 | 9.0 | 9.0 | 9.9 | 11.6 | 9.9 | 9.4 | 8.5 | 9.6 |
| 2015年調査平均値（万円） | 609.0 | 508.8 | 524.6 | - | 537.1 | 623.1 | - | - | 488.8 | 620.2 |

3.5 就労形態別 2015 年収

2015 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 927.2 万円、次いで、「正社員」が 520.0 万円、「フリーランス・独立開発者」が 507.5 万円、「契約社員」が 428.7 万円、「アルバイト・パート」が 265.5 万円となっている（表 3-5-1）。

「IGDA 開発者満足度調査 2015」によると、被雇用者（67%）の年収は\$50,000 以上（2014 年間平均レート 106.85 円/USD をもとに日本円に換算＝534.3 万円以上）であり、\$50,000-\$75,000（同＝534.3 万円-801.4 万円）が最も多くなっている（20%）¹¹。また、フリーランスは被雇用者よりも大幅に低い給与であり、37%が年収\$15,000 未満（同＝160.3 万円）で、次いで、\$30,000-\$40,000（同＝320.6 万円-427.4 万円）（12%）となっている¹²。さらに、自営業者の 49%は、ゲーム関連の仕事で得た 2014 年収が\$15,000（同＝160.3 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 2015」における年収をみると、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。

¹¹ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2015), p.20.

¹² 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2015), p.23.

¹³ 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2015), p.26.

表 3-5-1 2015 年収（就労形態別）

| | 就労形態 | | | | | |
|----------------|--------|--------|-----------|--------------|-------------|--------|
| | 正社員 | 契約社員 | 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 | 1.1% | 1.9% | 20.0% | 4.7% | 0.0% | 0.0% |
| 200-299万円 | 9.1% | 17.5% | 46.7% | 2.3% | 0.0% | 0.0% |
| 300-399万円 | 16.9% | 30.1% | 26.7% | 20.9% | 12.1% | 50.0% |
| 400-499万円 | 21.1% | 18.4% | 0.0% | 11.6% | 3.4% | 25.0% |
| 500-599万円 | 18.2% | 13.6% | 0.0% | 20.9% | 10.3% | 0.0% |
| 600-699万円 | 14.2% | 10.7% | 0.0% | 20.9% | 12.1% | 25.0% |
| 700-799万円 | 6.5% | 2.9% | 6.7% | 9.3% | 12.1% | 0.0% |
| 800-899万円 | 5.5% | 2.9% | 0.0% | 7.0% | 17.2% | 0.0% |
| 900-999万円 | 2.8% | 0.0% | 0.0% | 2.3% | 3.4% | 0.0% |
| 1000万円以上 | 4.7% | 1.9% | 0.0% | 0.0% | 29.3% | 0.0% |
| 合計 | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% |
| n | 1694 | 103 | 15 | 43 | 58 | 4 |
| 平均値（万円） | 520.0 | 428.7 | 265.5 | 507.5 | 927.2 | 442.5 |
| 標準偏差（万円） | 217.8 | 195.4 | 133.1 | 184.8 | 800.1 | 128.2 |
| 中央値（万円） | 500.0 | 400.0 | 220.0 | 500.0 | 775.0 | 435.0 |
| 最頻値（万円） | 500.0 | 300.0 | 200.0 | 500.0 | 800.0 | 300.0 |
| ゲーム産業の経験年数（年） | 9.0 | 7.8 | 7.1 | 10.4 | 12.4 | 10.8 |
| 2015年調査平均値（万円） | - | - | - | - | - | - |

4 おわりに

第四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、属性的質問をもとに把握することを目的として実施され、これまでの調査と比べて質問数を大幅に減らすことによって、多くの回答（1978票）を得られた。しかしながら、本調査回答者の95.9%がCEDEC2016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・エンターテインメントテクノロジー系または電気・電子・通信・情報工学系を学び、大学を卒業している。また、勤務先の従業員数は100-299人で、就労形態は正社員、役職は一般クラス、ゲーム産業の経験年数は平均9.0年、スマートフォン・タブレットや据置型ゲーム機の開発・運営に従事しており、2015年収は平均524.6万円である。

回答者の最終学歴が大学卒業以上の者が約6割という結果は、「IGDA 開発者満足度調査」と符合しているが、「アーティスト」と「テクニカルアーティスト」は専門学校卒業者が多く活躍している（それぞれ41.2%、34.0%）。特筆すべきは、最終学歴の学問系統といくつかの職種との間に関連性がみられることである。プロデューサは「経済・経営・商学系」、ディレクタとプランナは「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」、エンジニアは「電気・電子・通信・情報工学系」、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は「芸術・表現・音楽・デザイン系」を修めた者が多く活躍している。国際的観点からも、学校から職業への移行や産学官連携が推進されていることから、今後もゲームに関する学問領域と職業分野がより近接していく可能性がある。

当然のことながら、生活面からみると、配偶者がいる場合、ゲーム産業での経験年数が独身者と比べて長く、また、長期勤続者の割合が多いことから、中長期的なキャリア形成支援やワーク・ライフ・バランスの推進が求められている。

就労形態は、「正社員」が顕著に多く、「フリーランス・独立開発者」はわずか2.2%であったが、多様な働き方を推進していくことも、豊かな創造性や多彩な才能を組織的に活かしていく上で重要である。

また、本調査には、ゲーム産業の経験年数が短い者が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。

現在従事しているプラットフォームは、時代の流行を反映して、「スマートフォン・タブレット」が最も多いが、家庭用ゲーム機の普及などによって、今後変化していくことが推察される。国際的な観点からは、「PC」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。

2015 年収は、平均 524.6 万円（中央値 500 万円）であり、国税庁長官官房企画課（2016）の調査結果と比べると、本調査回答者は平均給与が 104.2 万円高い。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、給与水準は全般的に低くはない。

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。今回の調査では、年齢や性別、地域などの属性を把握することができなかつたため、今後の課題として受け止め、関連する調査研究などを参考にしつつ、改善していきたい。

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 2016

発行年月日 2017年3月31日

編集 CEDEC 運営委員会・藤原正仁（専修大学）

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

TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362
