

ゲーム開発者の生活と仕事 に関するアンケート調査2017 (調査結果速報)

2017年8月29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

調査の概要

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 2017年7月1日～7月31日

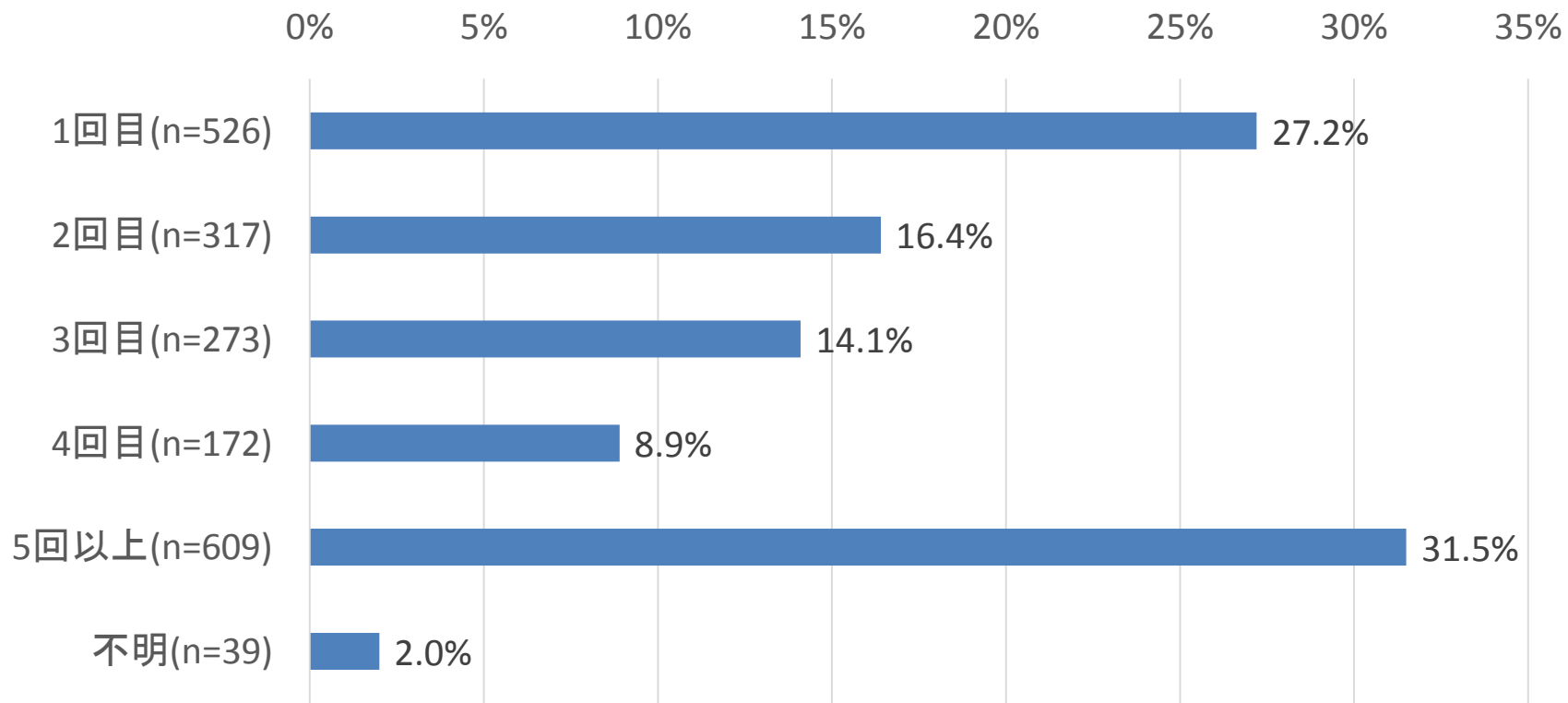
3. 調査方法 インターネット調査

4. 調査対象

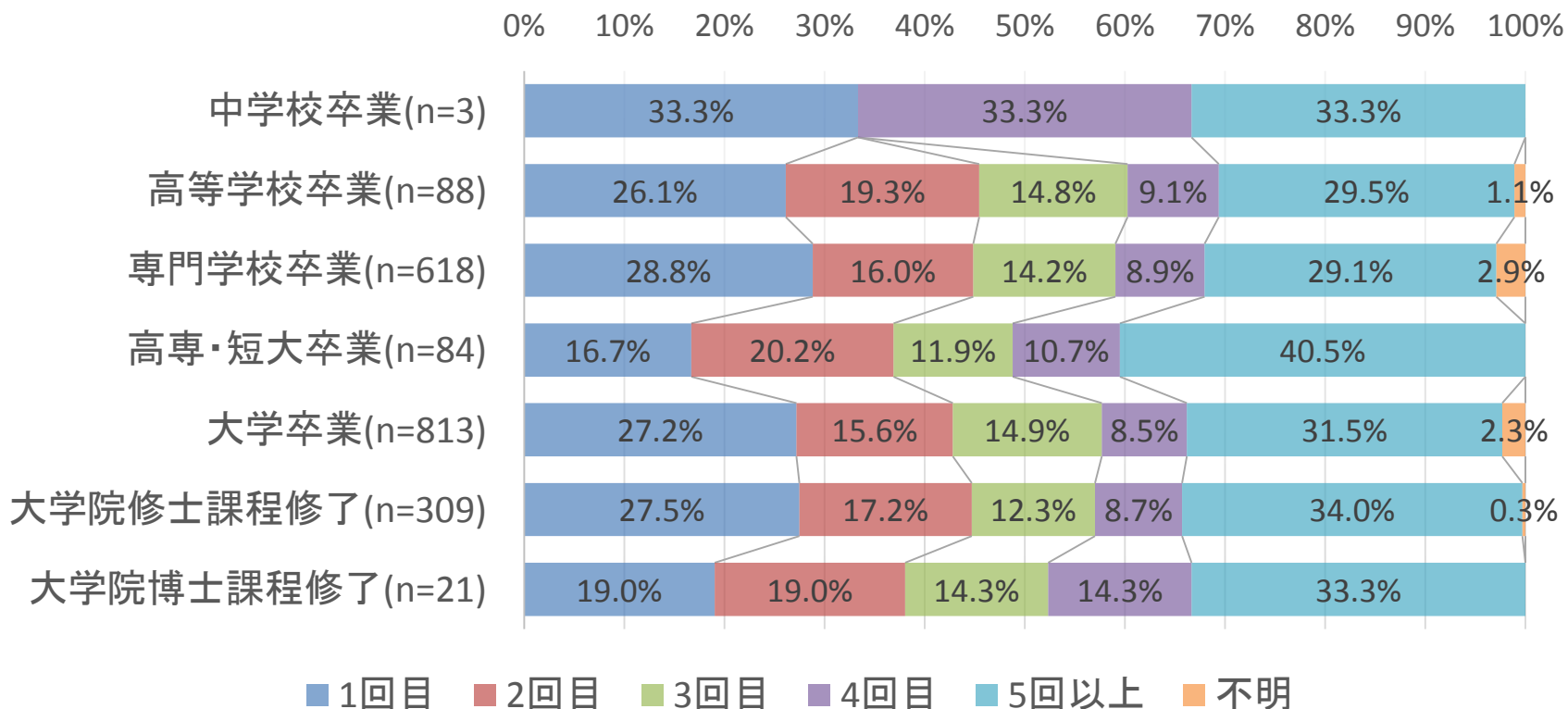
プロデューサ、ディレクタ、エンジニア、アーティスト、テクニカルアーティスト、サウンドクリエイタ、プランナ、役員/管理職などに従事する商業ゲーム開発者・スタッフ

5. 有効回答数 1936件（内CEDEC参加者1897名）

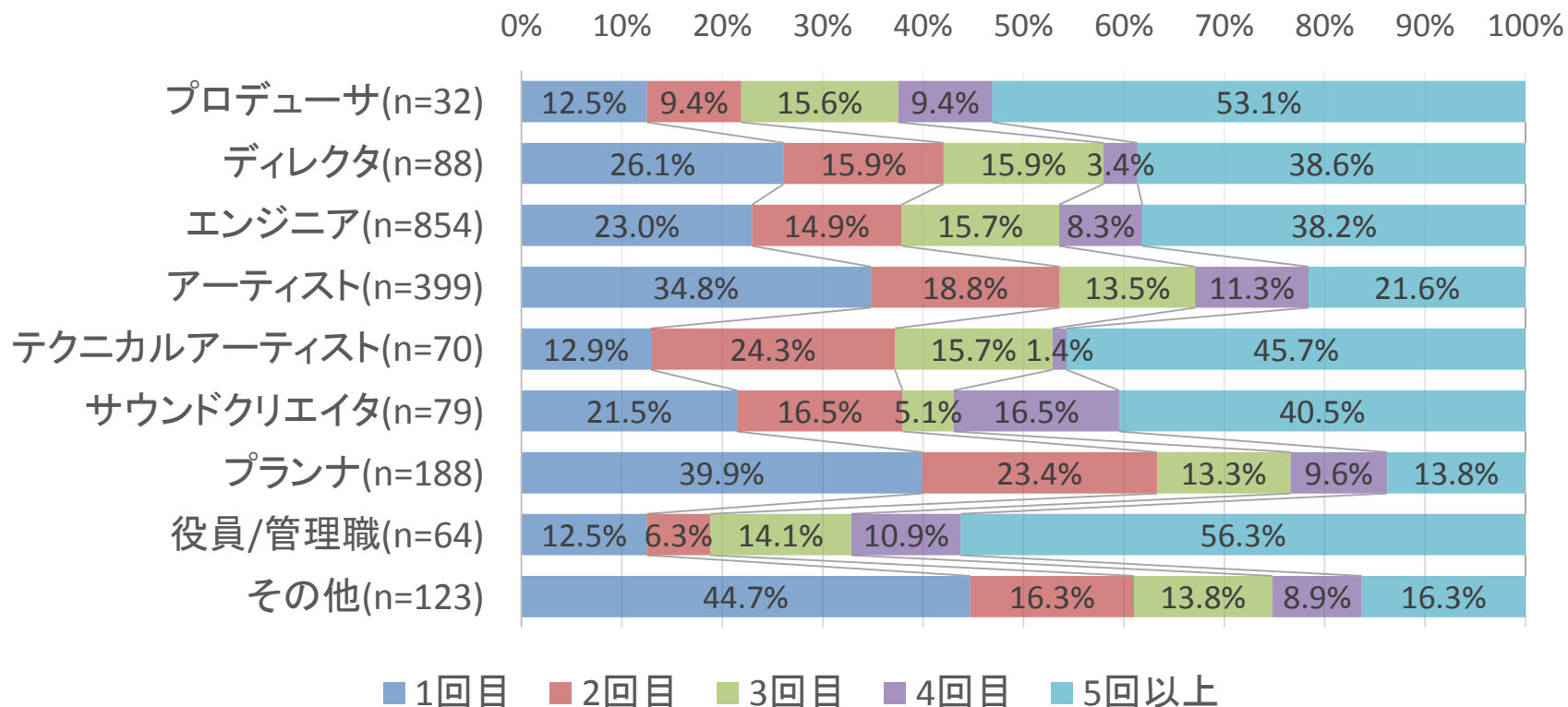
CEDEC受講回数



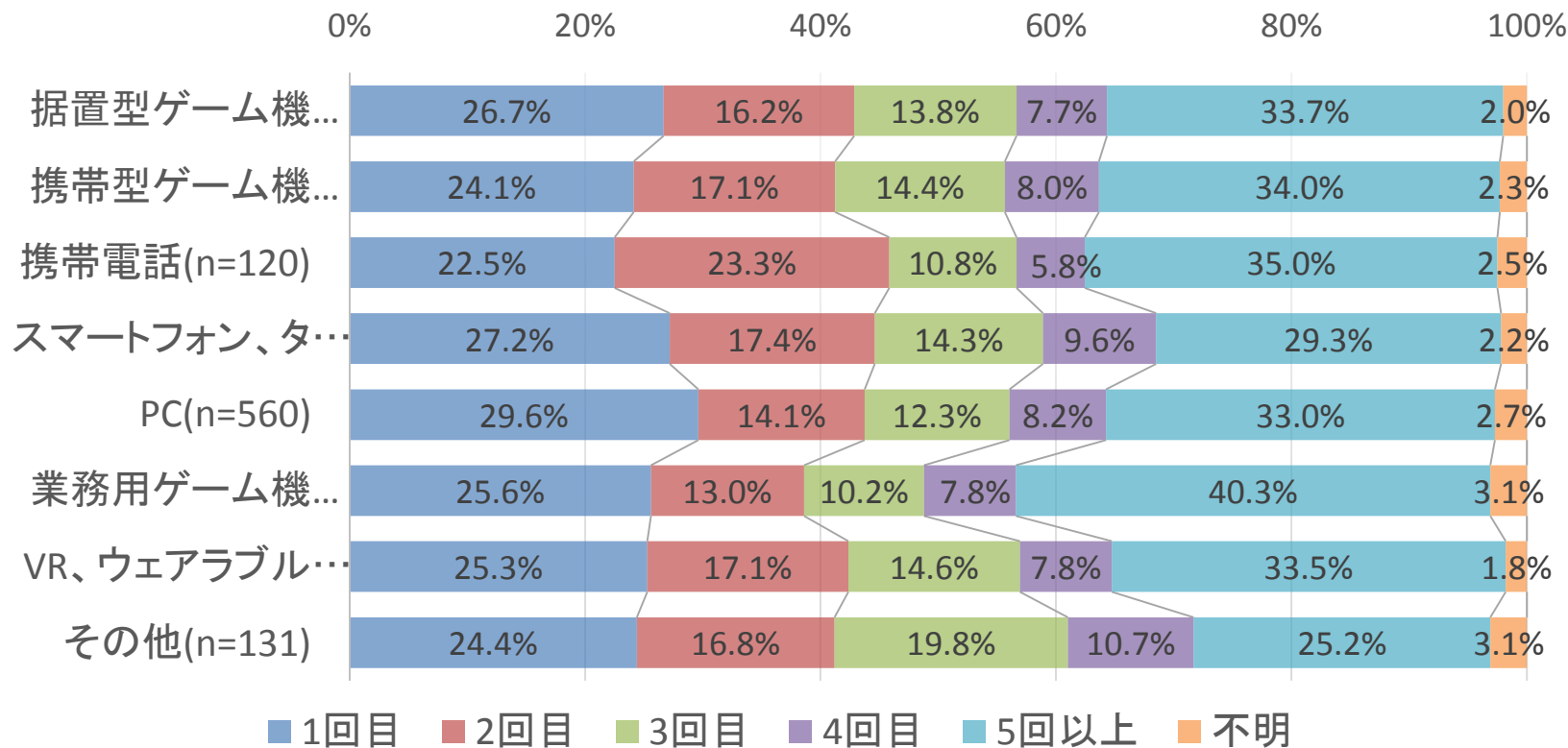
CEDEC受講回数【最終学歴別】



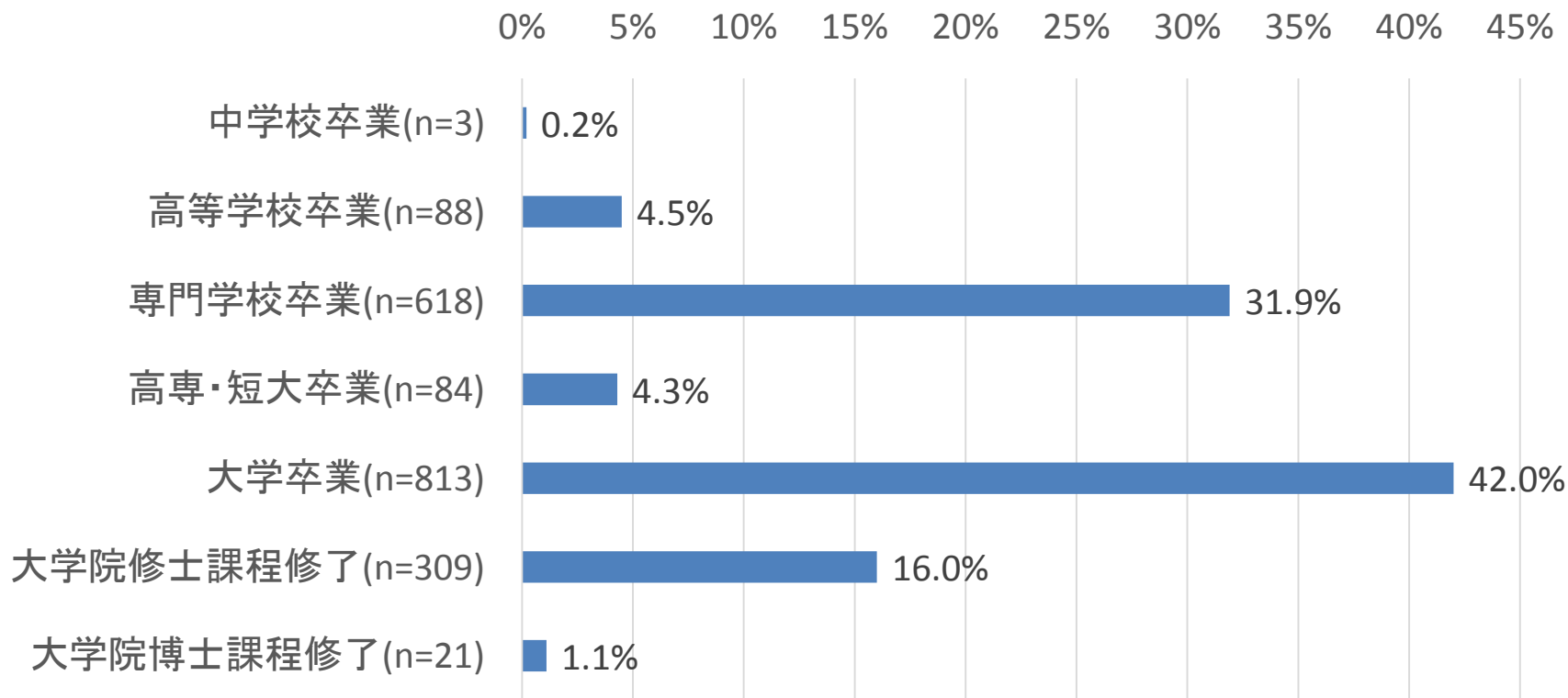
CEDEC受講回数【職種別】



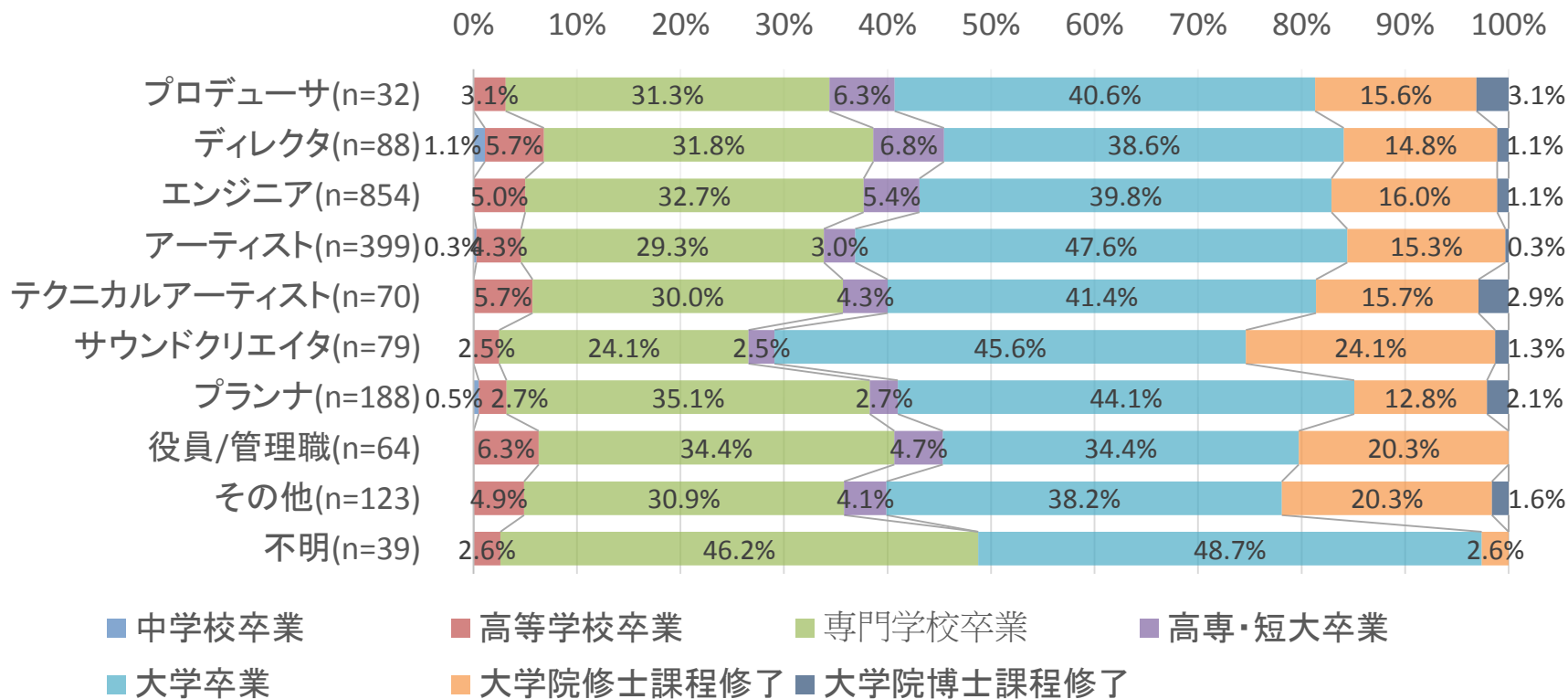
CEDEC受講回数【プラットフォーム別】



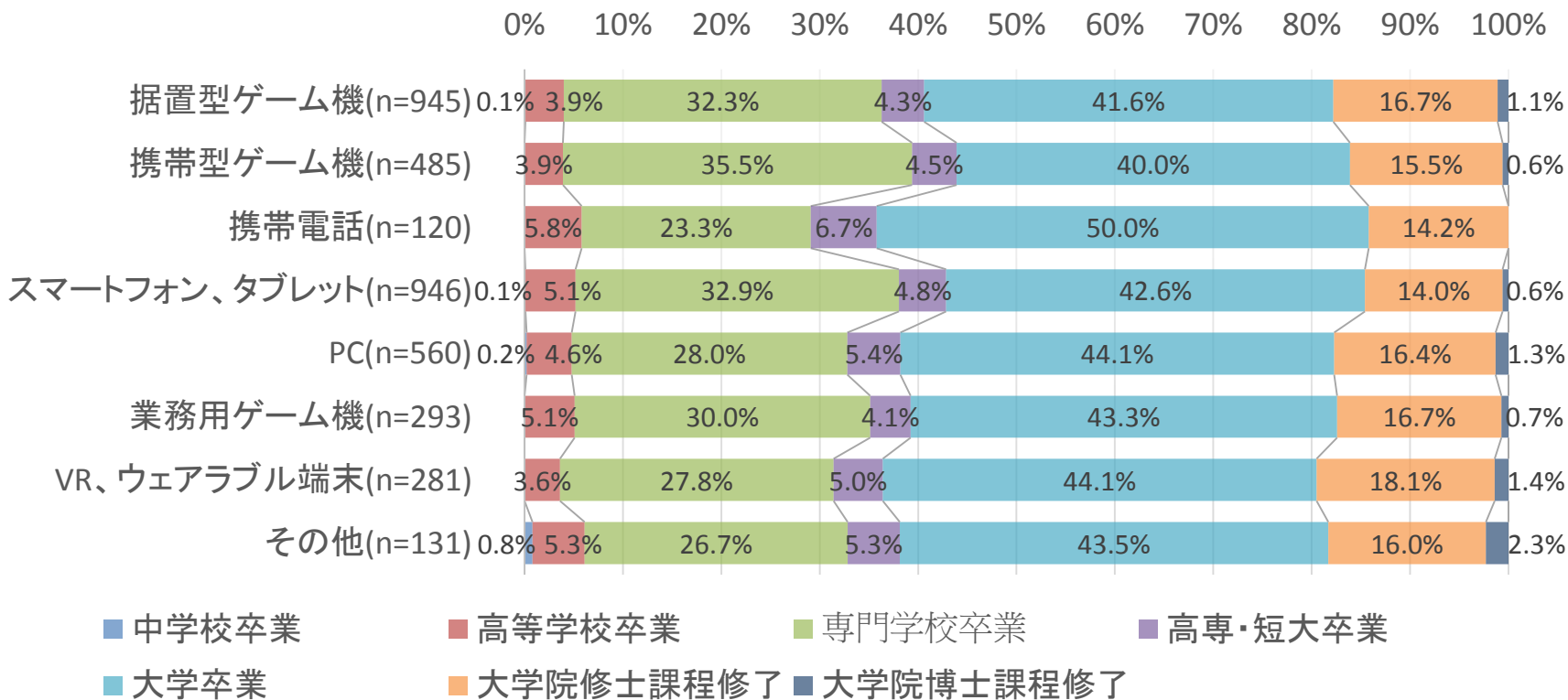
Q1.最終學歷



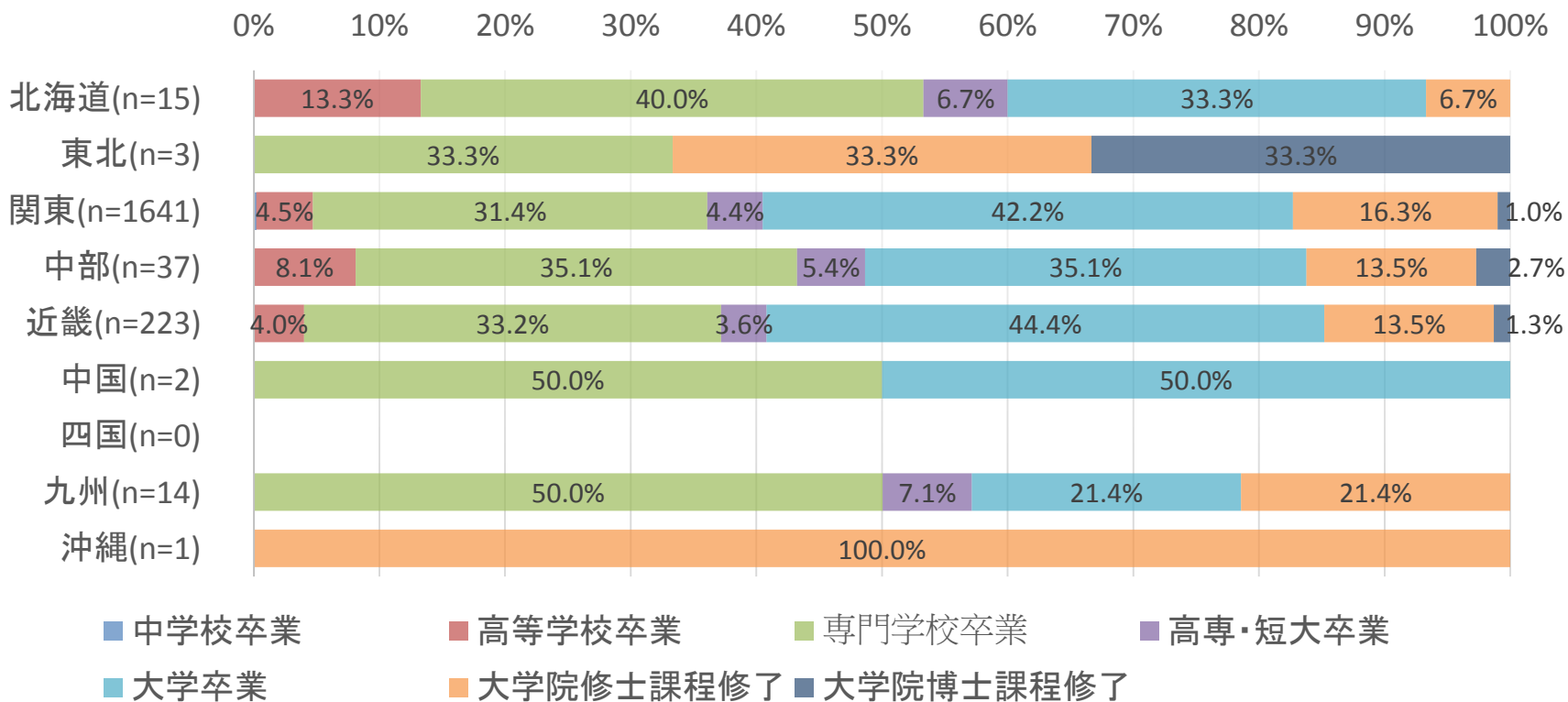
最終学歴【職種別】



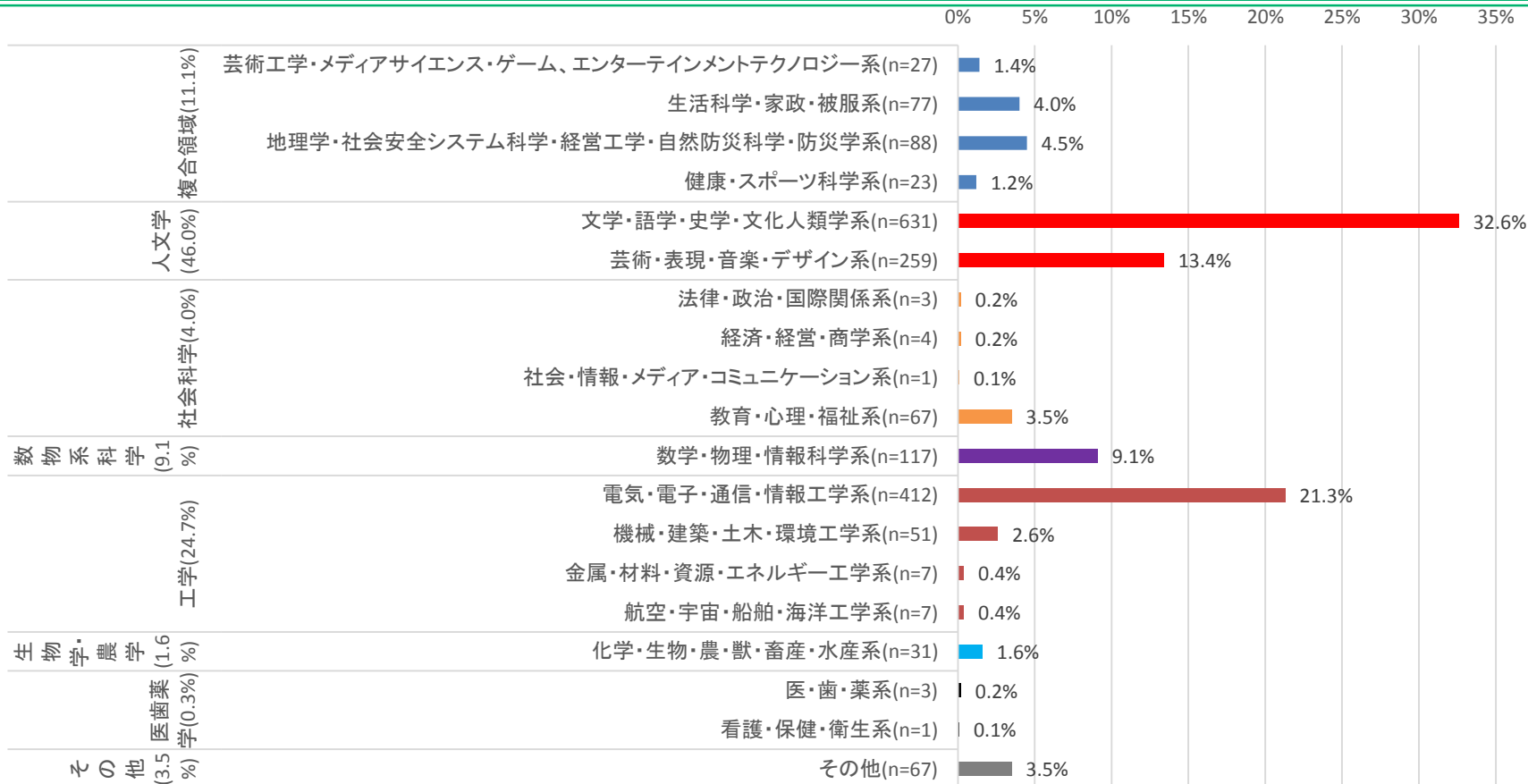
最終学歴【プラットフォーム別】



最終學歷【勤務地別】



Q2.最終学歴の学問系統

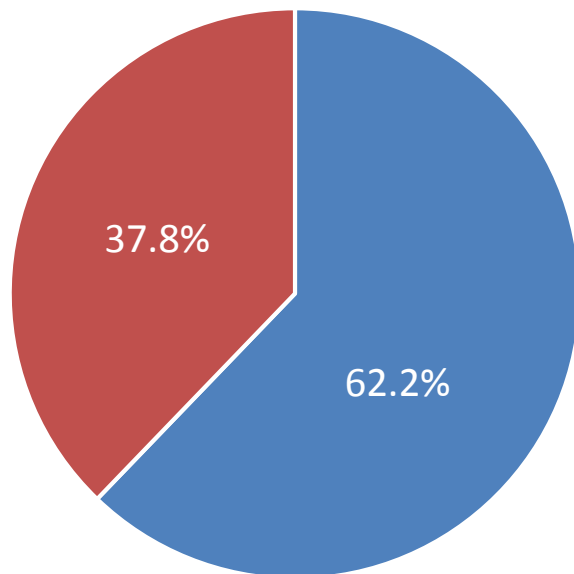


(N=1936)

最終学歴の学問系統【職種別】

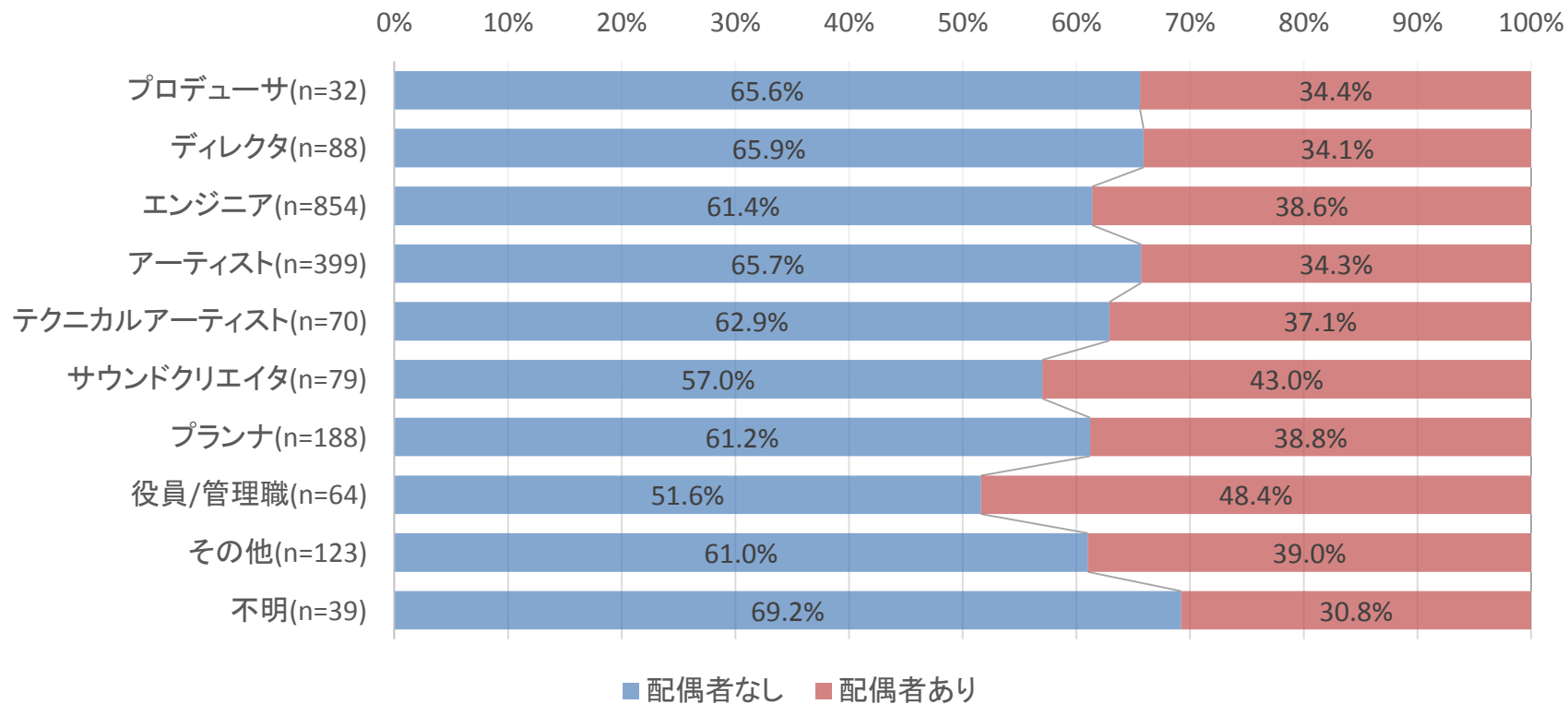
職種	最も多い最終学歴の学問系統
プロデューサ(n=32)	文学・語学・史学・文化人類学系(34.4%)
ディレクタ(n=88)	文学・語学・史学・文化人類学系(39.8%)
エンジニア(n=854)	文学・語学・史学・文化人類学系(32.9%)
アーティスト(n=399)	文学・語学・史学・文化人類学系(31.6%)
テクニカルアーティスト(n=70)	文学・語学・史学・文化人類学系(34.3%)
サウンドクリエイタ(n=79)	電気・電子・通信・情報工学系(30.4%)
プランナ(n=188)	文学・語学・史学・文化人類学系(31.9%)
役員/管理職(n=64)	文学・語学・史学・文化人類学系(31.3%)

Q3.配偶者の有無

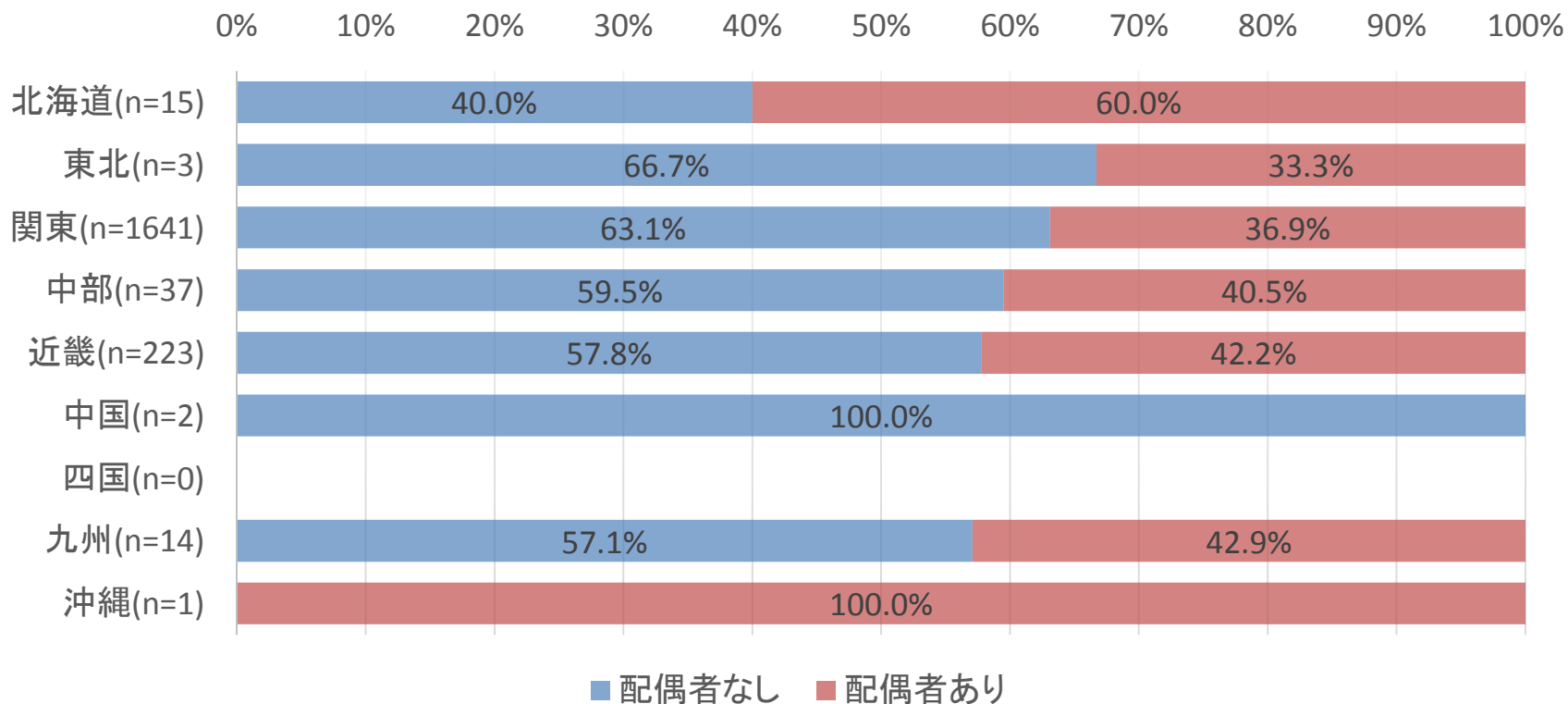


■ 配偶者なし(n=1204) ■ 配偶者あり(n=732)

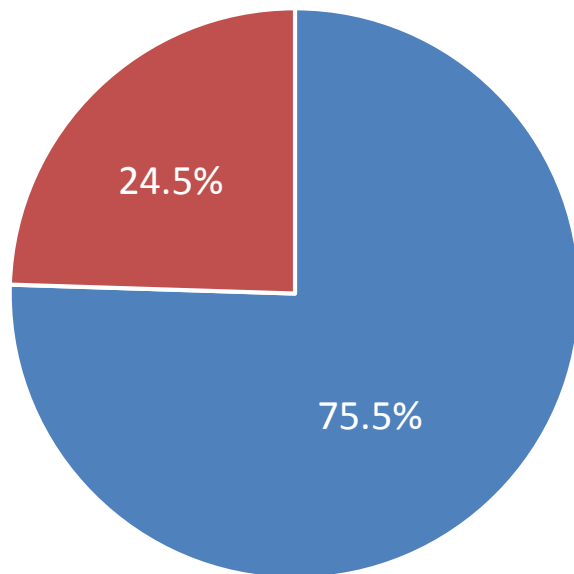
配偶者の有無【職種別】



配偶者の有無【勤務地別】



Q4.子どもの有無

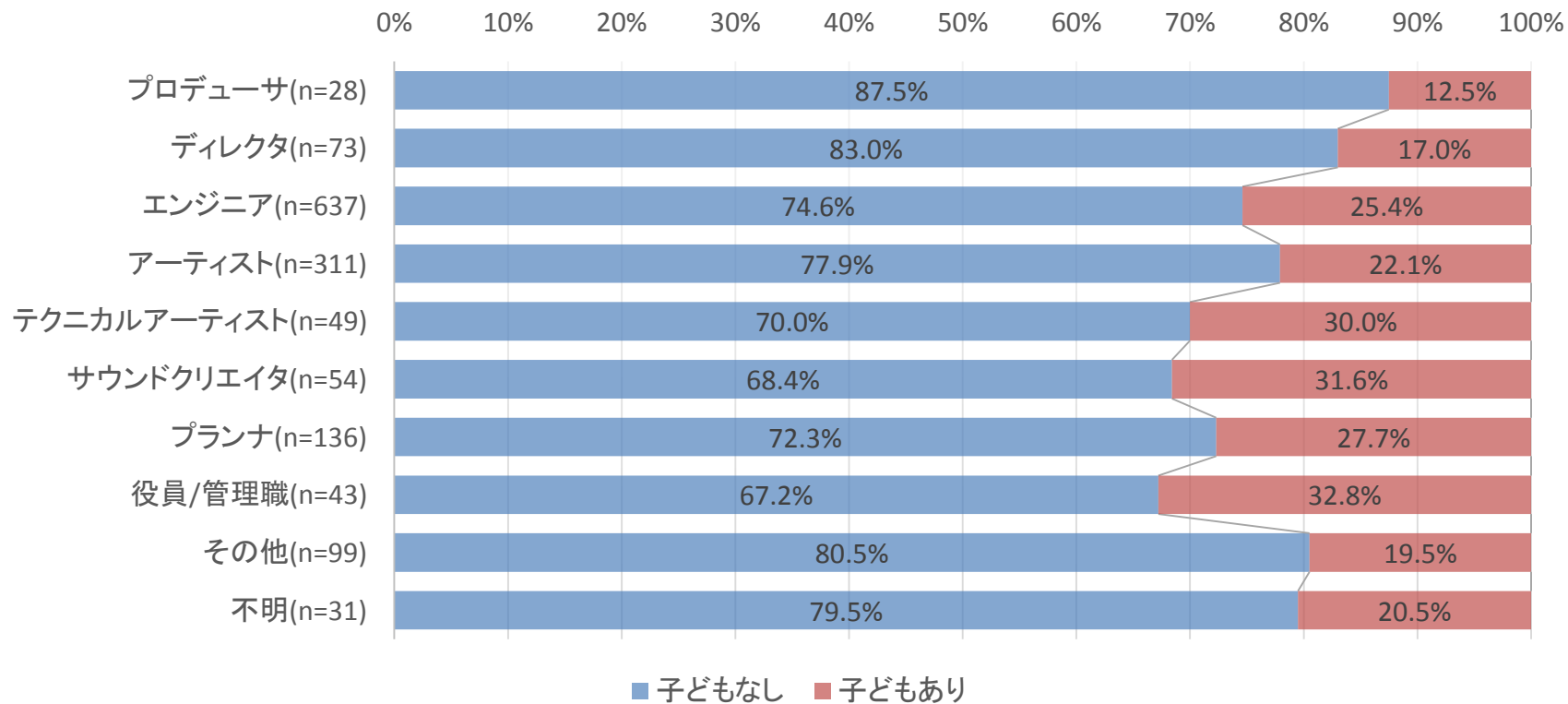


■ 子どもなし(n=1461) ■ 子どもあり(n=475)

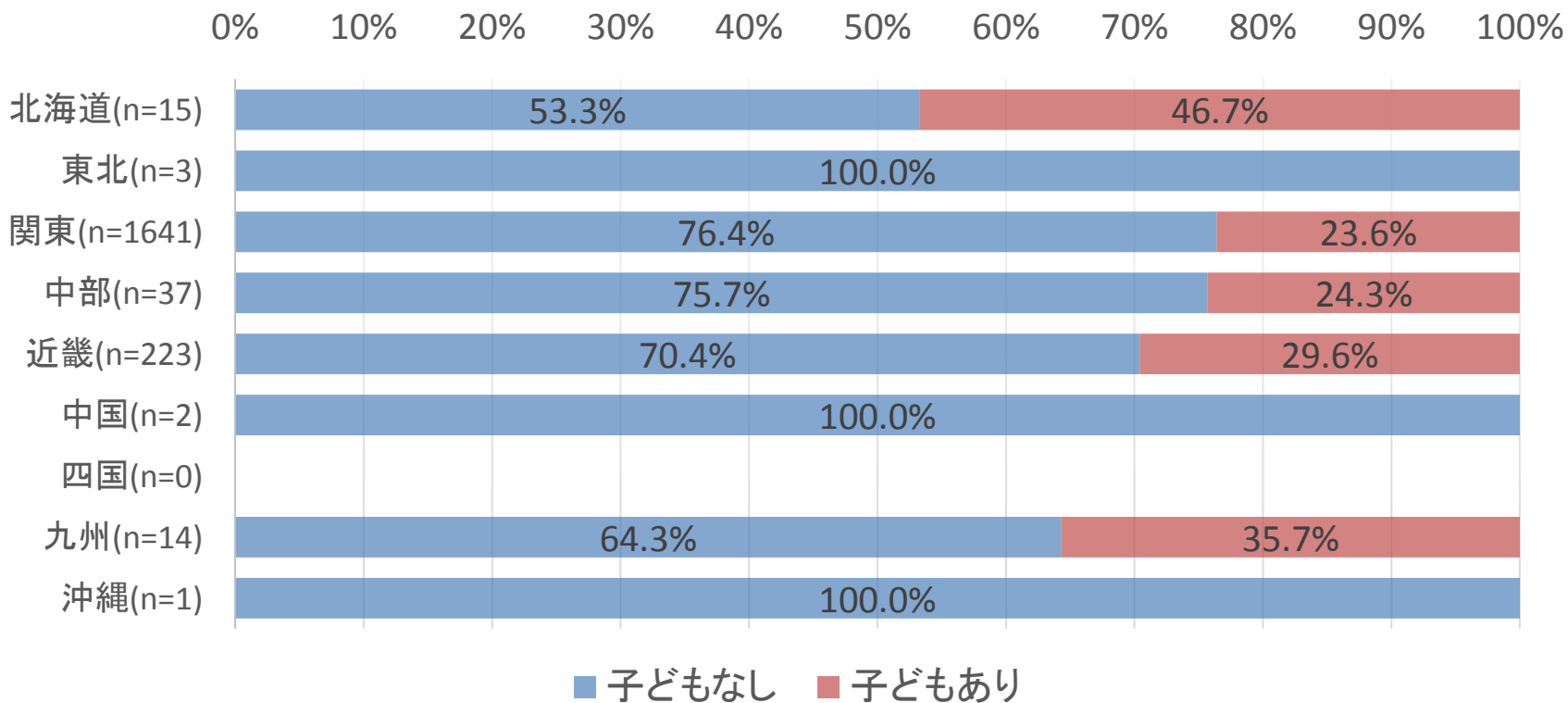
配偶者の有無×子どもの有無

	子どもなし	子どもあり	合計
配偶者なし	96.7%	3.3%	100.0%
n	1164	40	1204
配偶者あり	40.6%	59.4%	100.0%
n	297	435	732

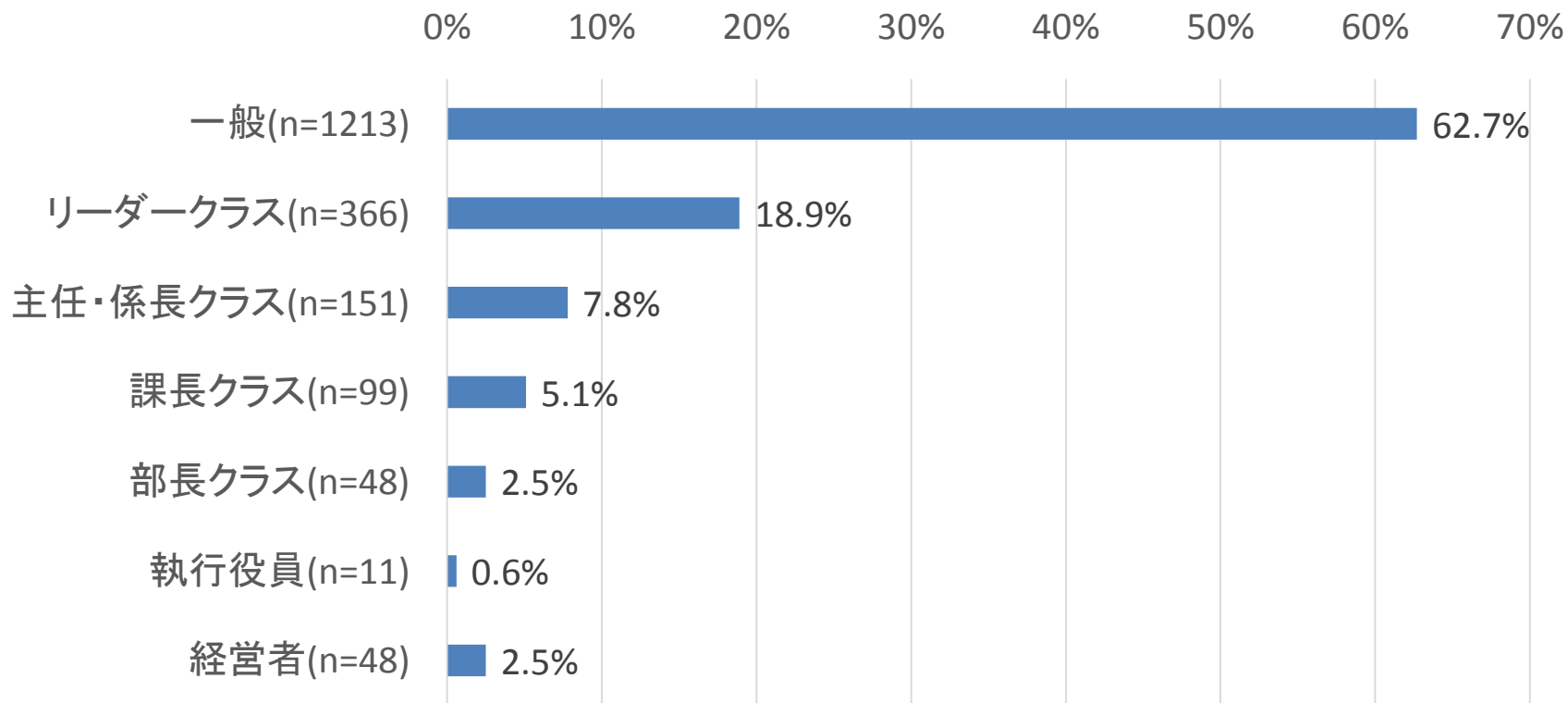
子どもの有無【職種別】



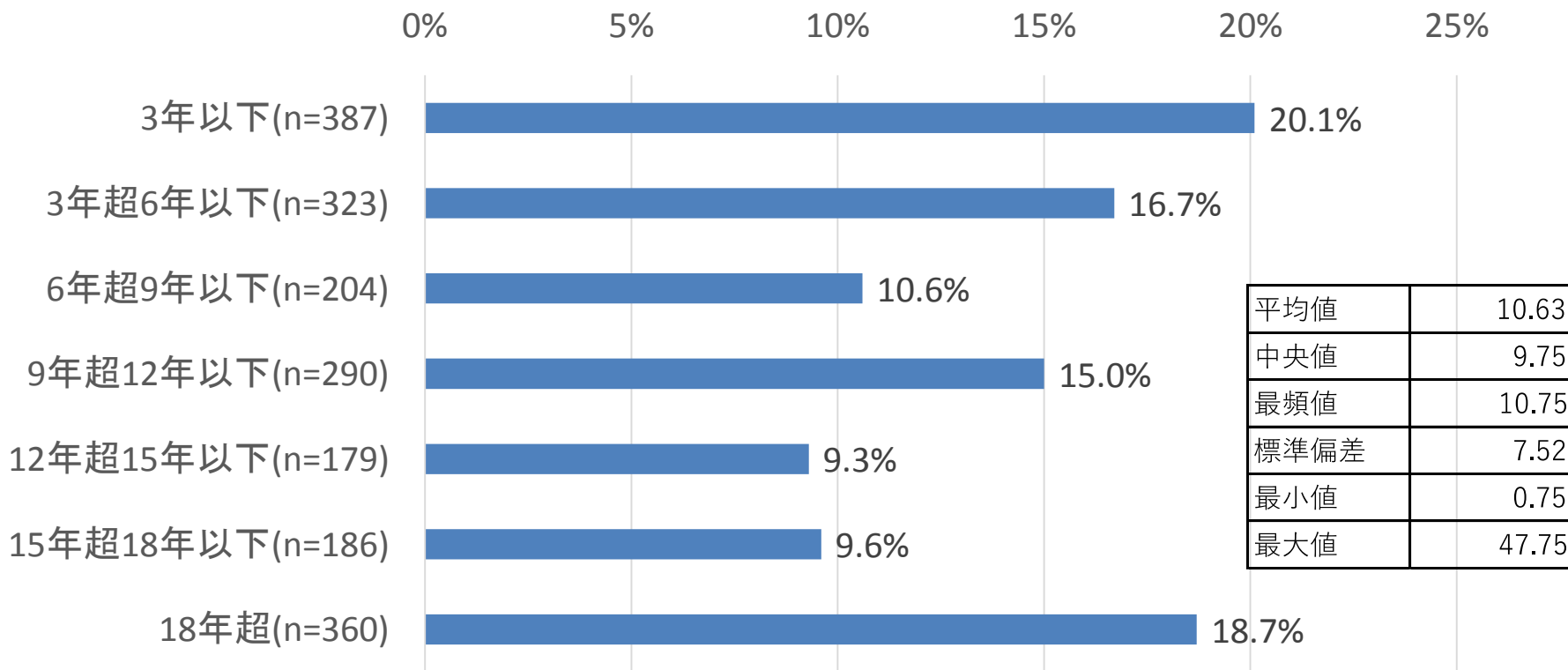
子どもの有無【勤務地別】



Q5.現在の役職

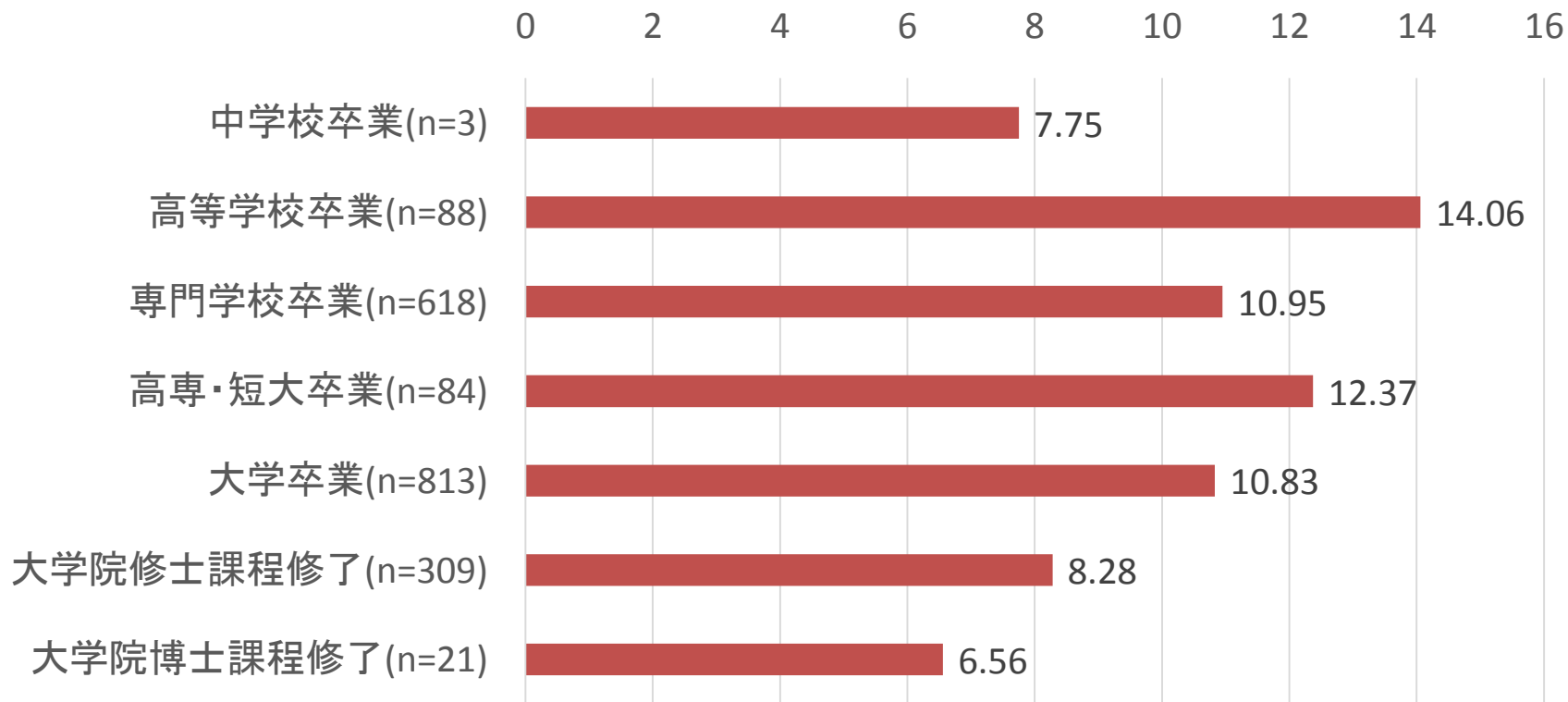


Q6.ゲーム業界の就業年数

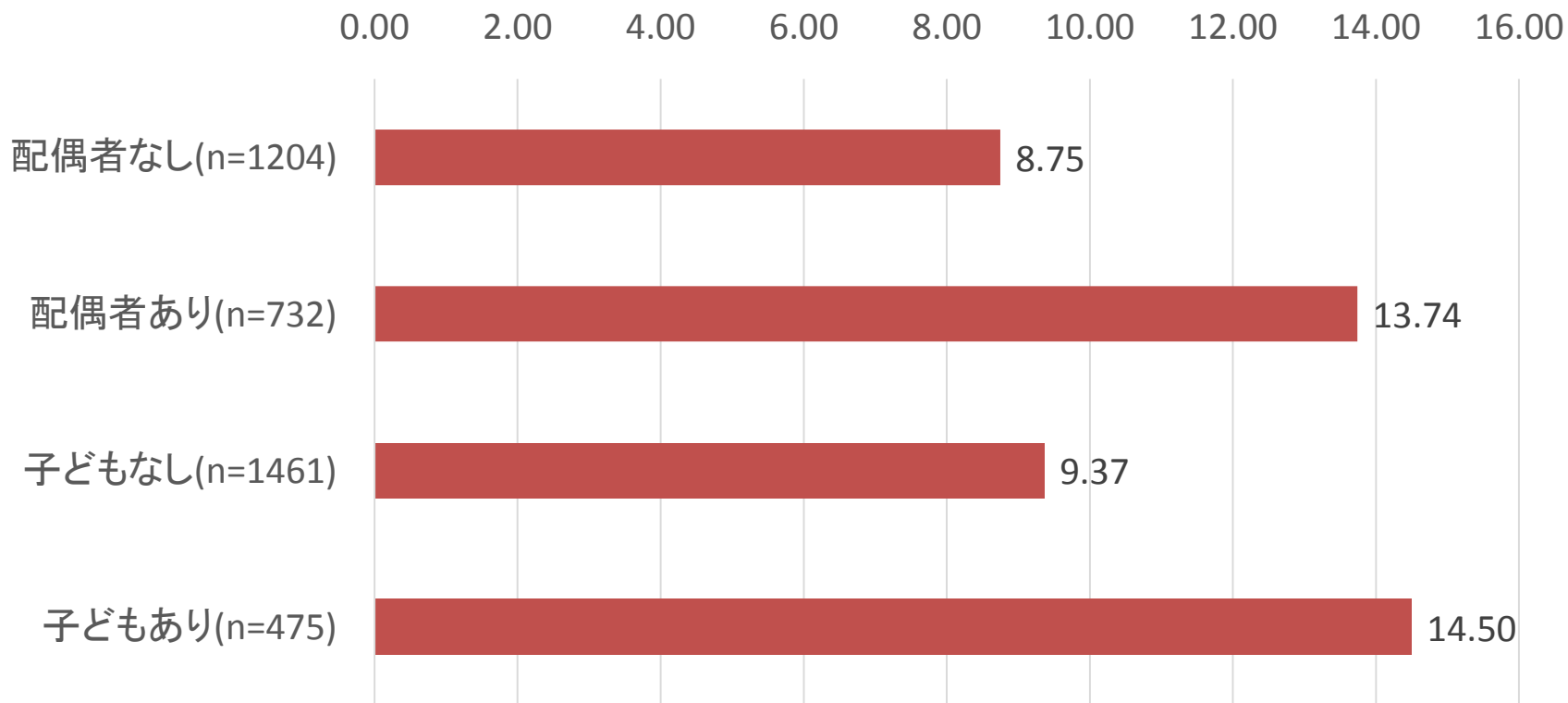


(N=1929, 単位=年)

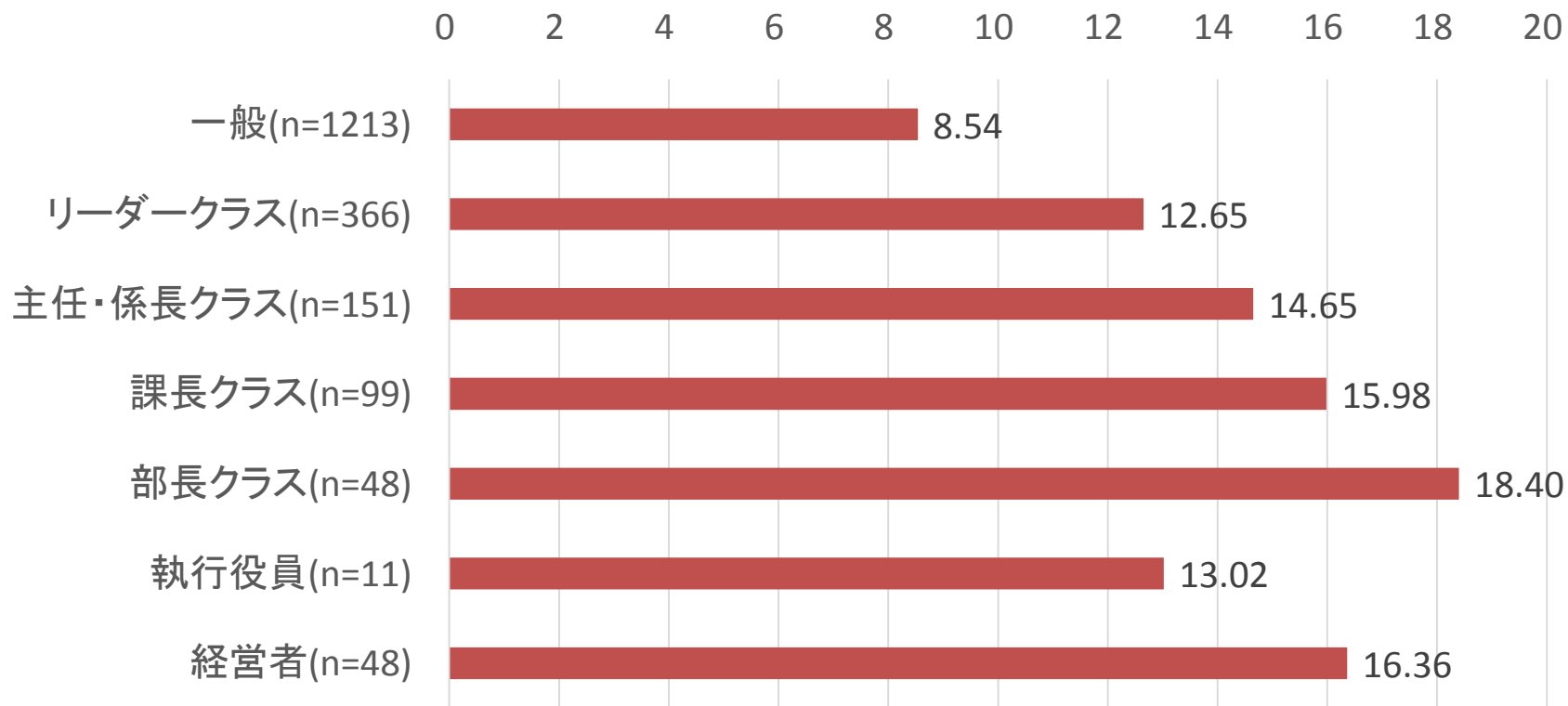
ゲーム業界の就業年数【最終学歴別】



ゲーム業界の就業年数【配偶者・子どもの有無別】

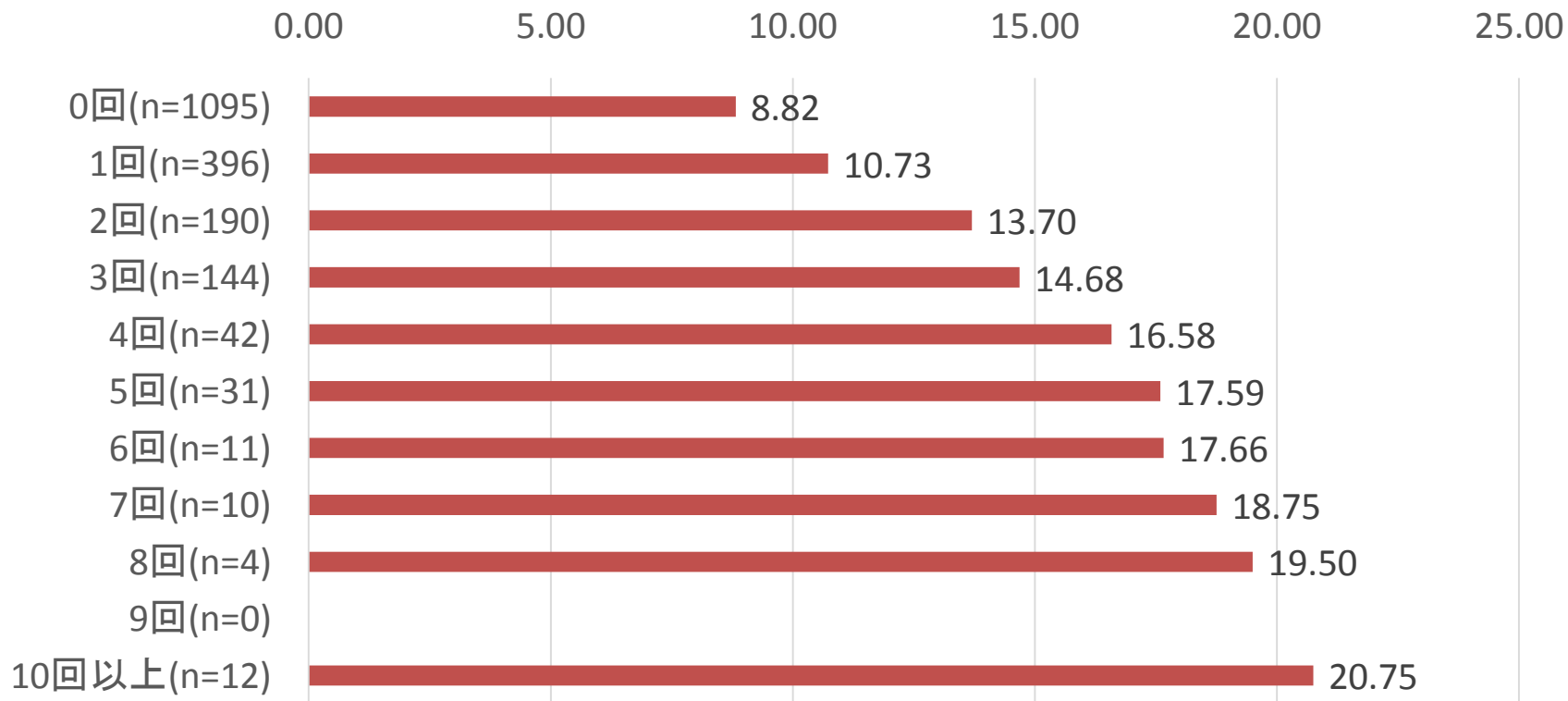


ゲーム業界の就業年数【役職別】

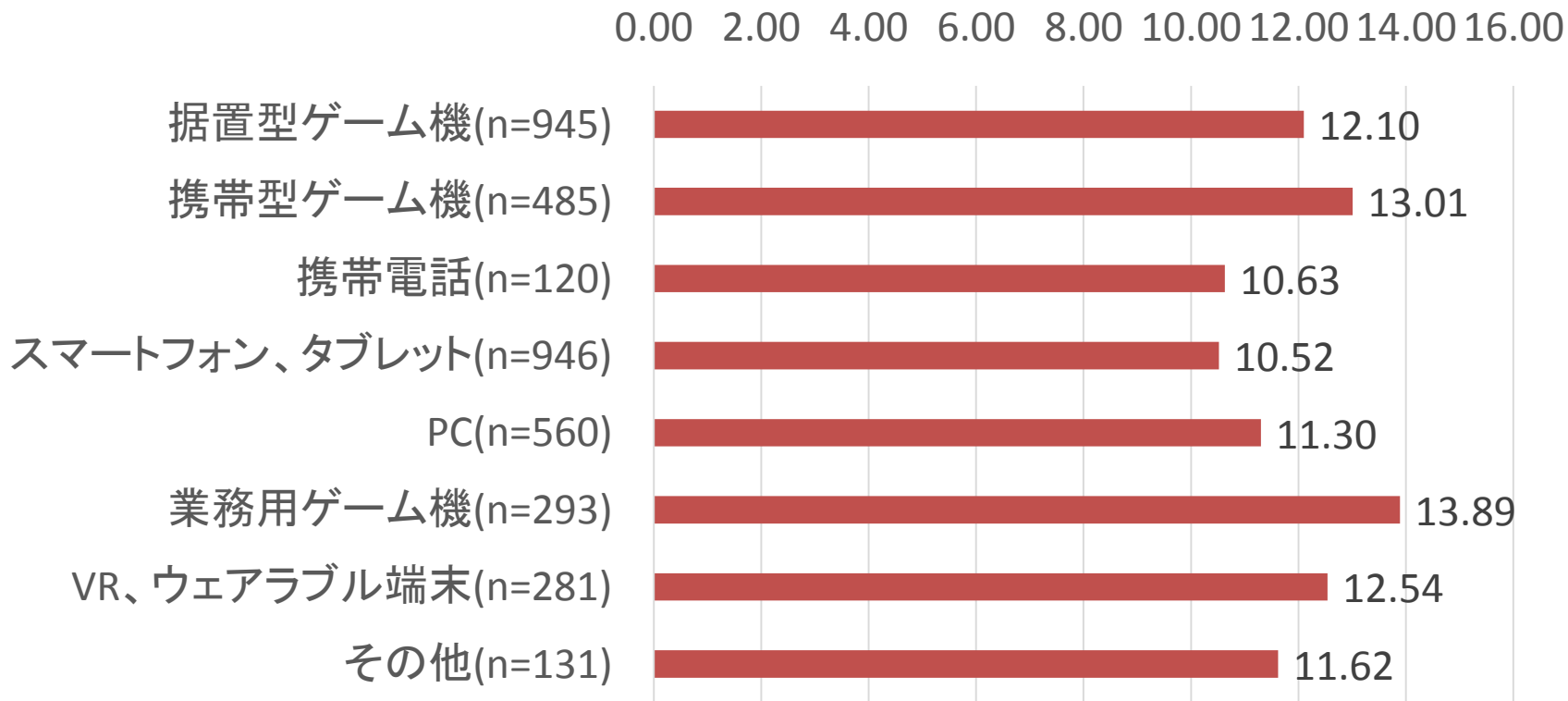


(N=1936, 単位=年, 平均値)

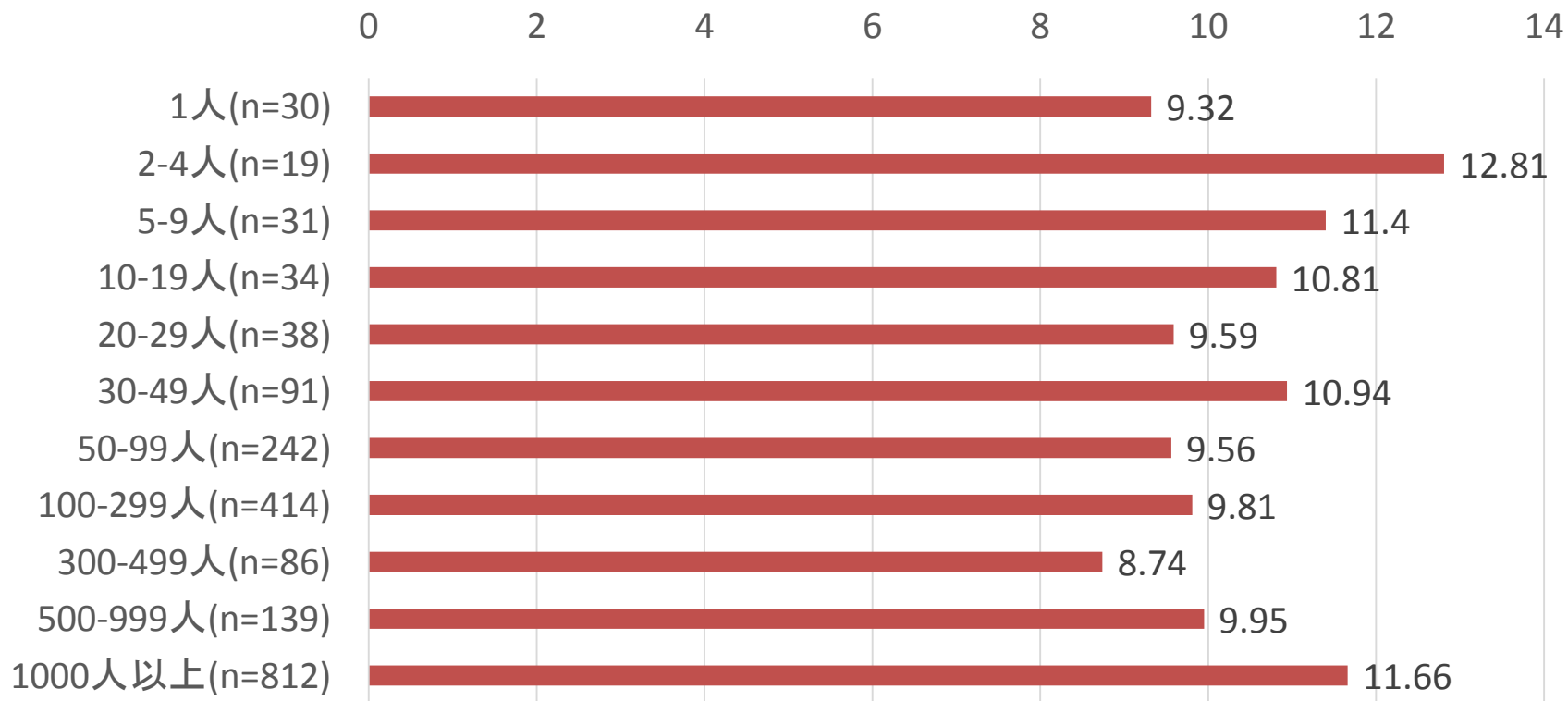
ゲーム業界の就業年数【転職回数別】



ゲーム業界の就業年数【プラットフォーム別】

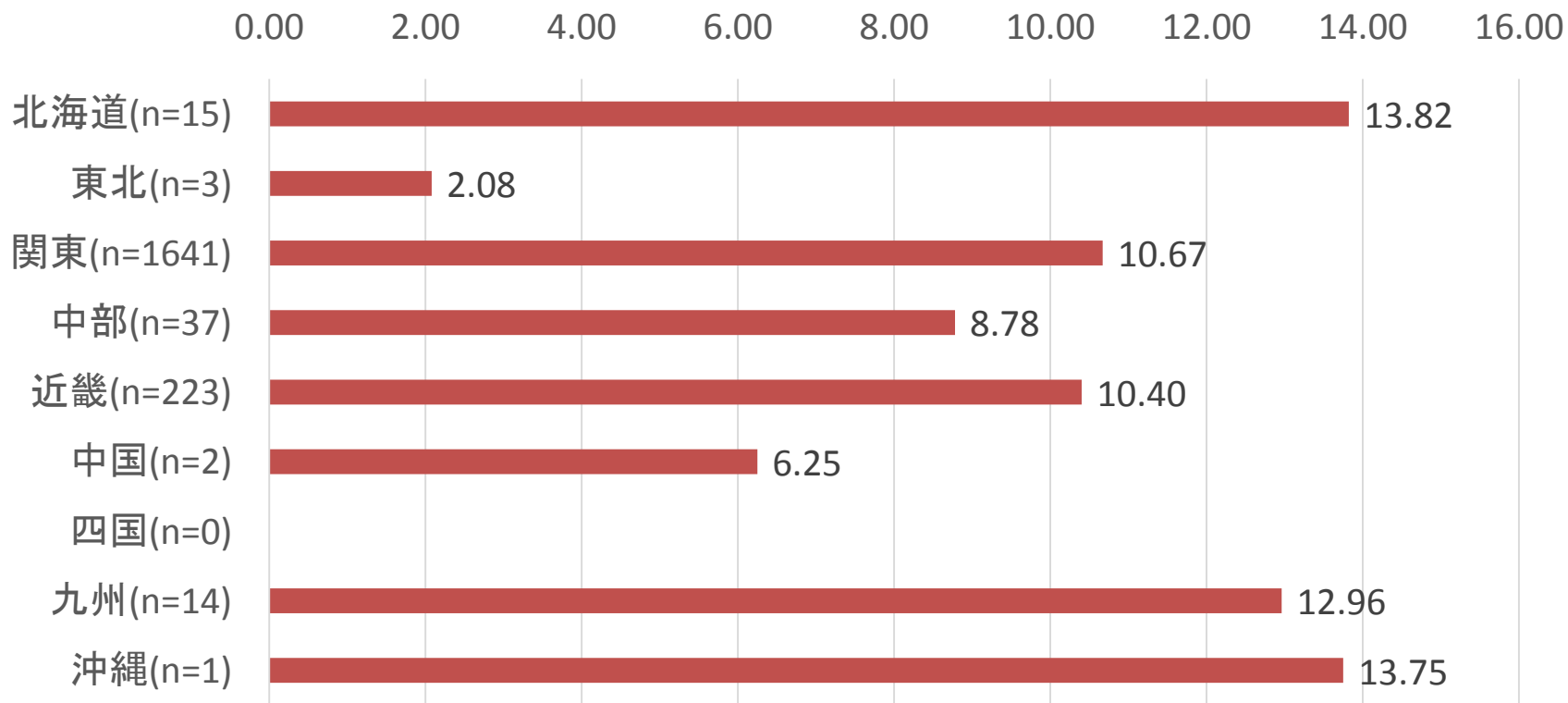


ゲーム業界の就業年数【従業員数別】

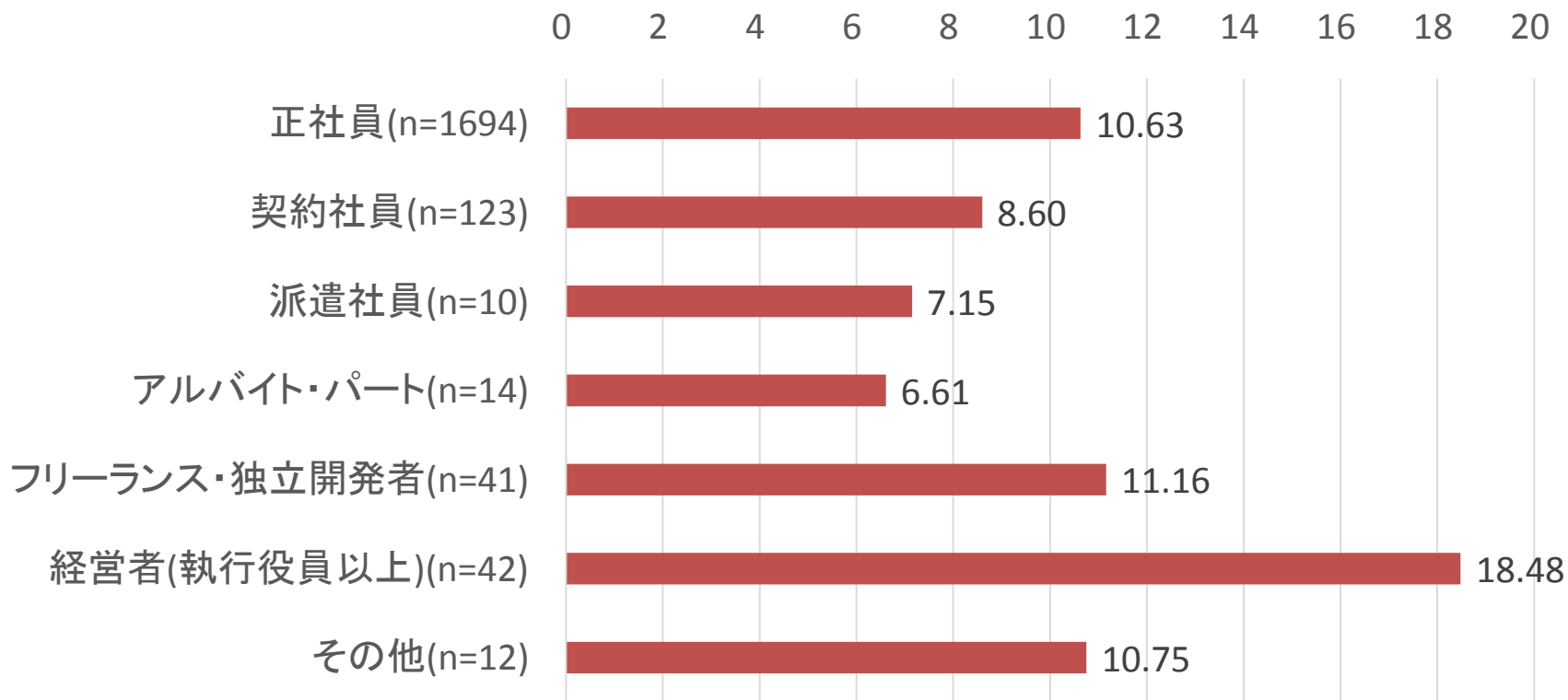


(N=1936, 単位=年, 平均値)

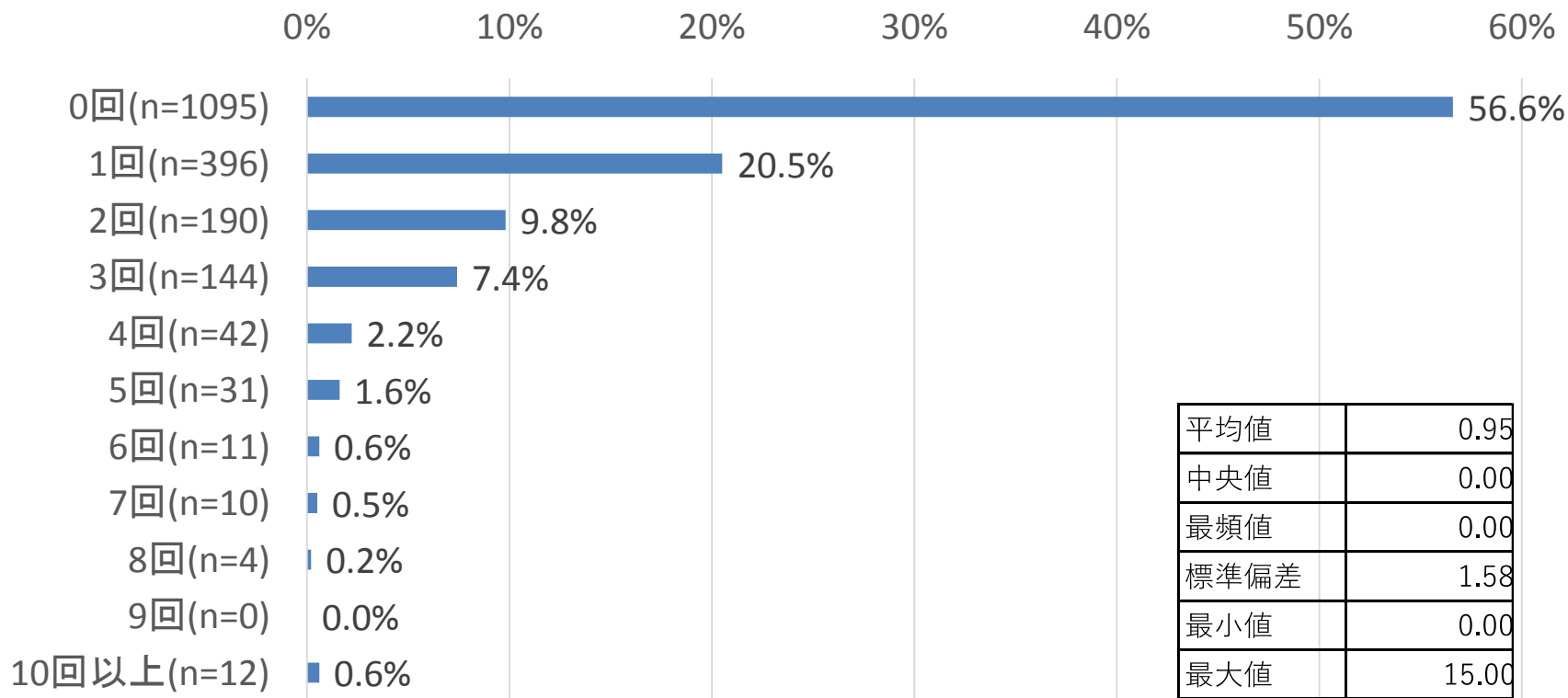
ゲーム業界の就業年数【勤務地別】



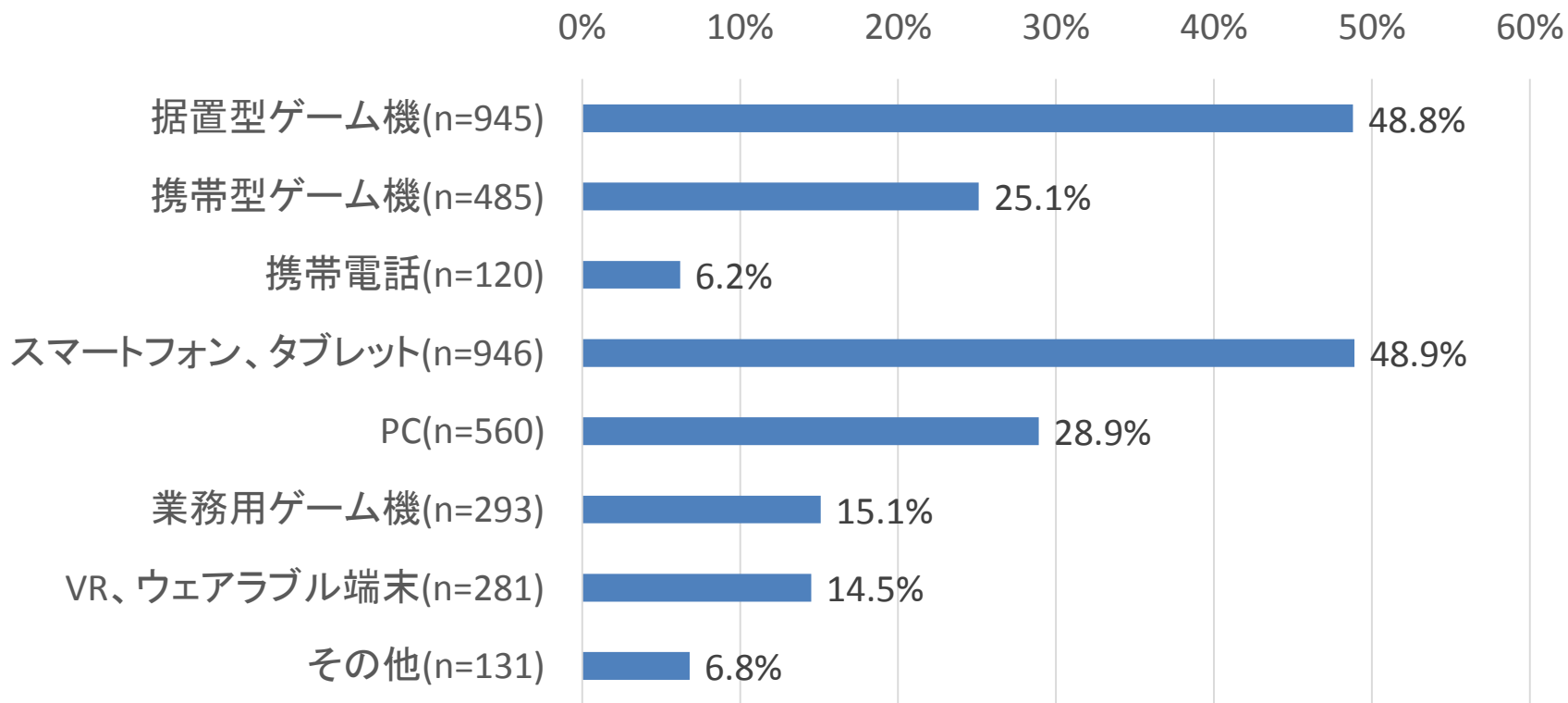
ゲーム業界の就業年数【就労形態別】



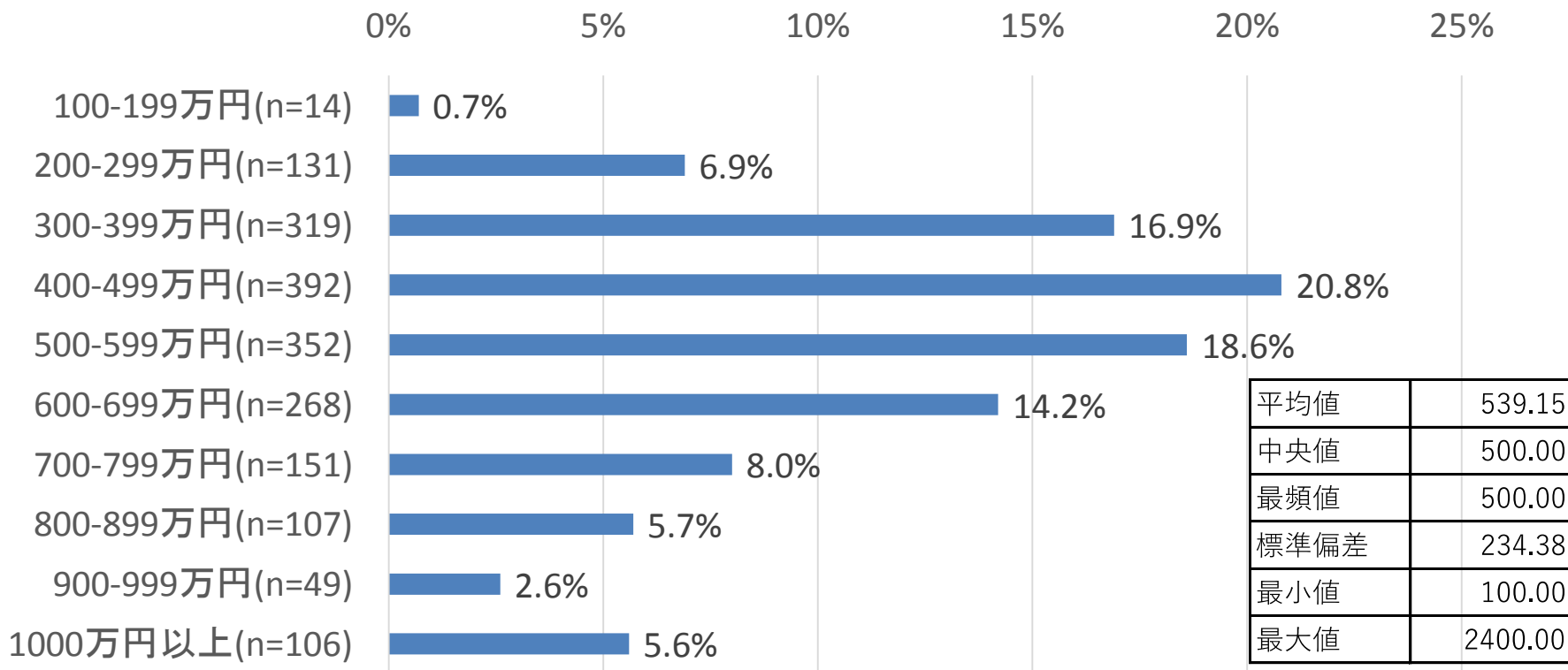
Q7.ゲーム業界での転職回数



Q8. 従事しているプラットフォーム

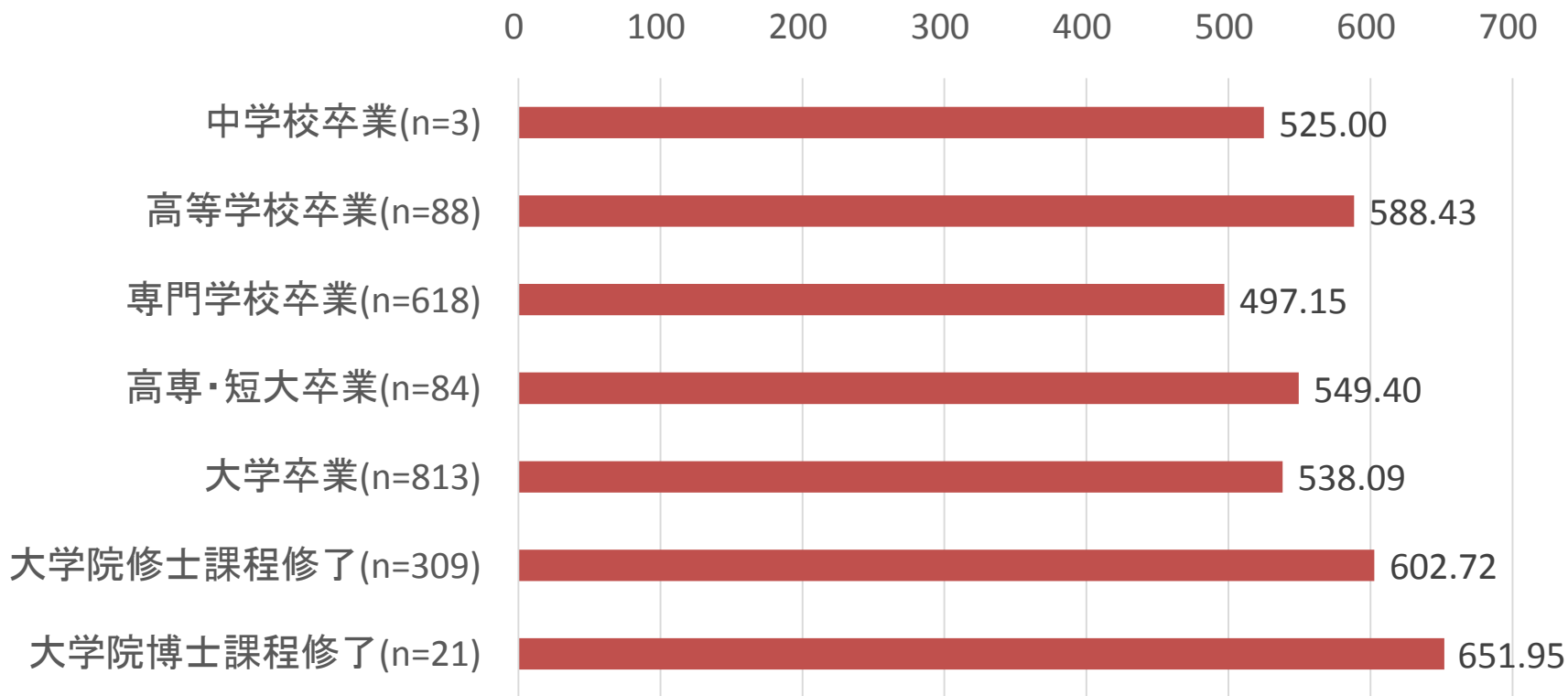


Q9.2016年収

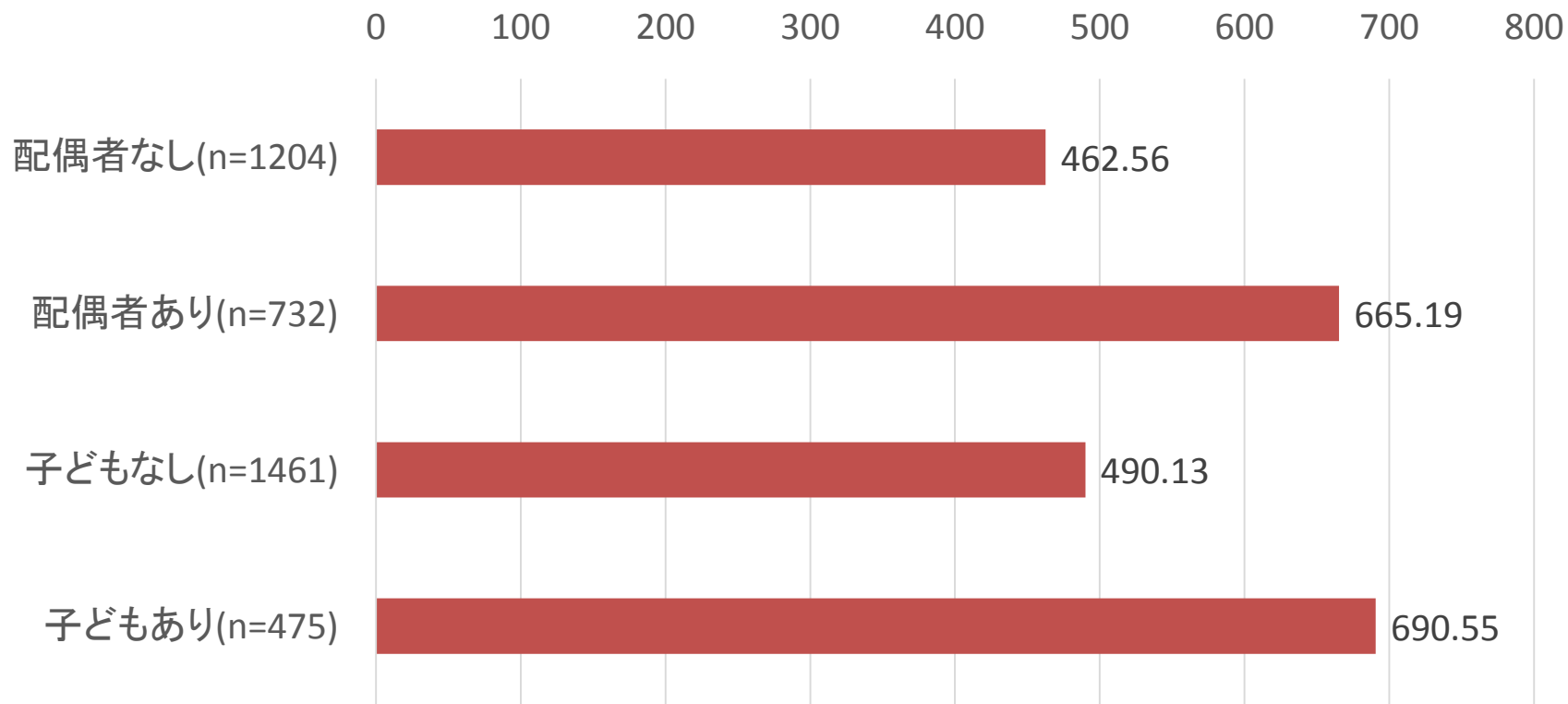


(N=1889, 単位=万円)

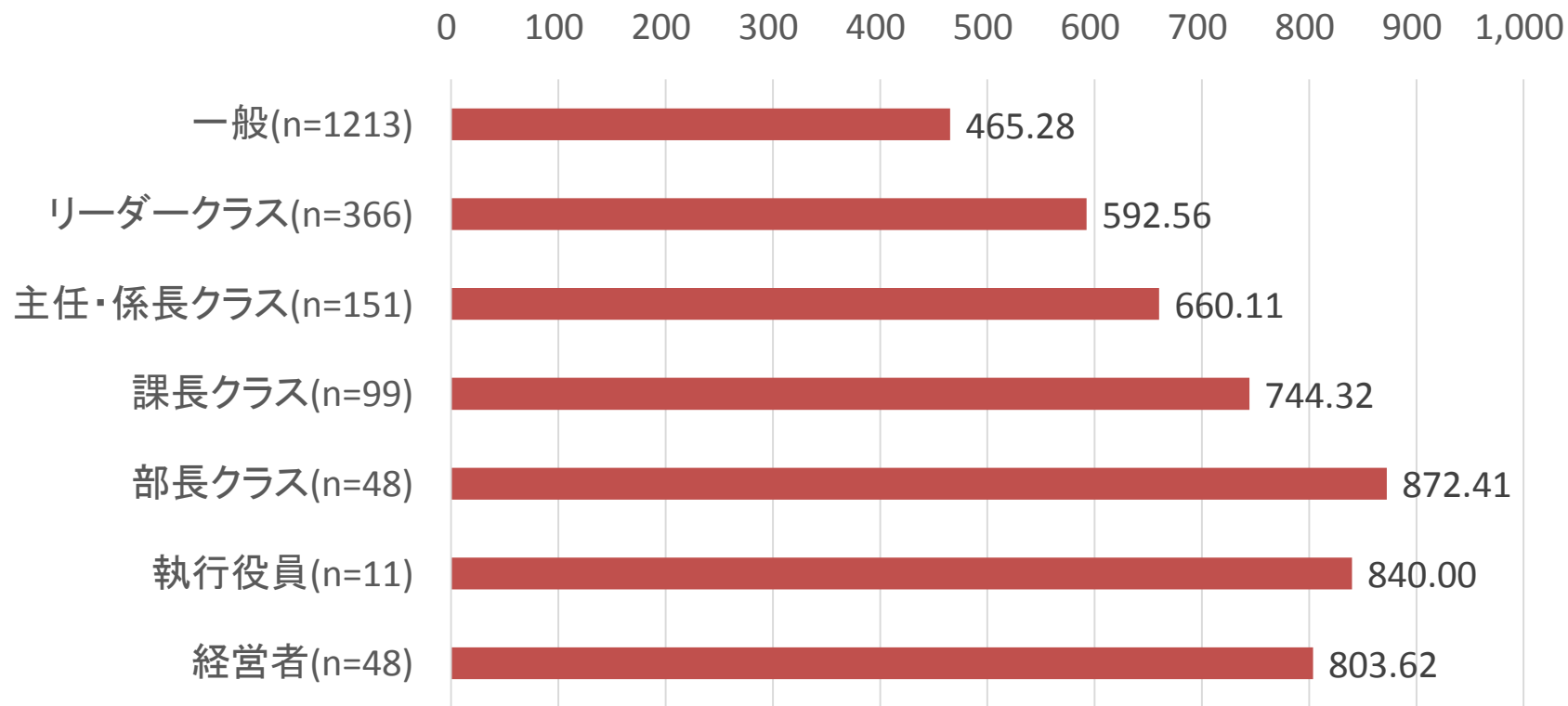
2016年収【最終学歴別】



2016年収【配偶者・子どもの有無別】

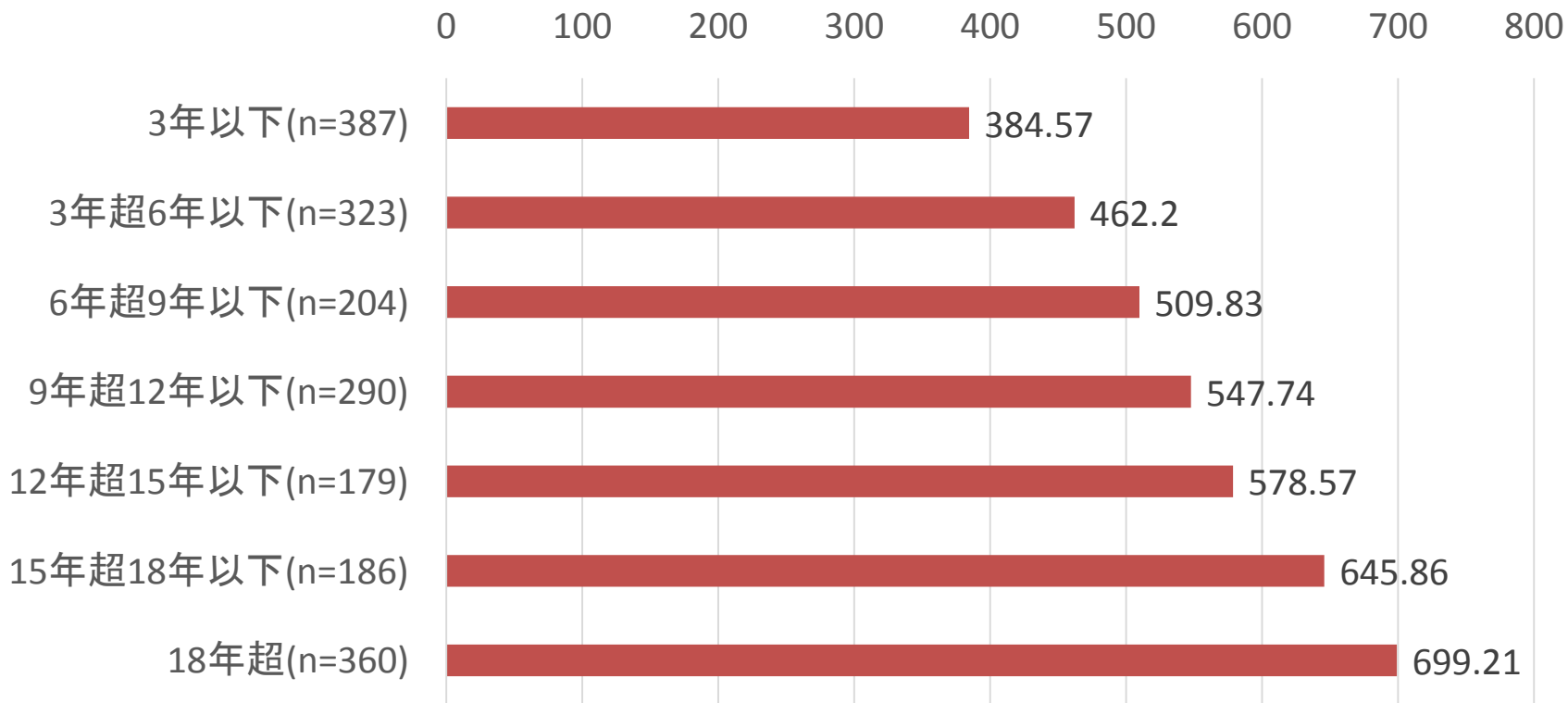


2016年収【役職別】

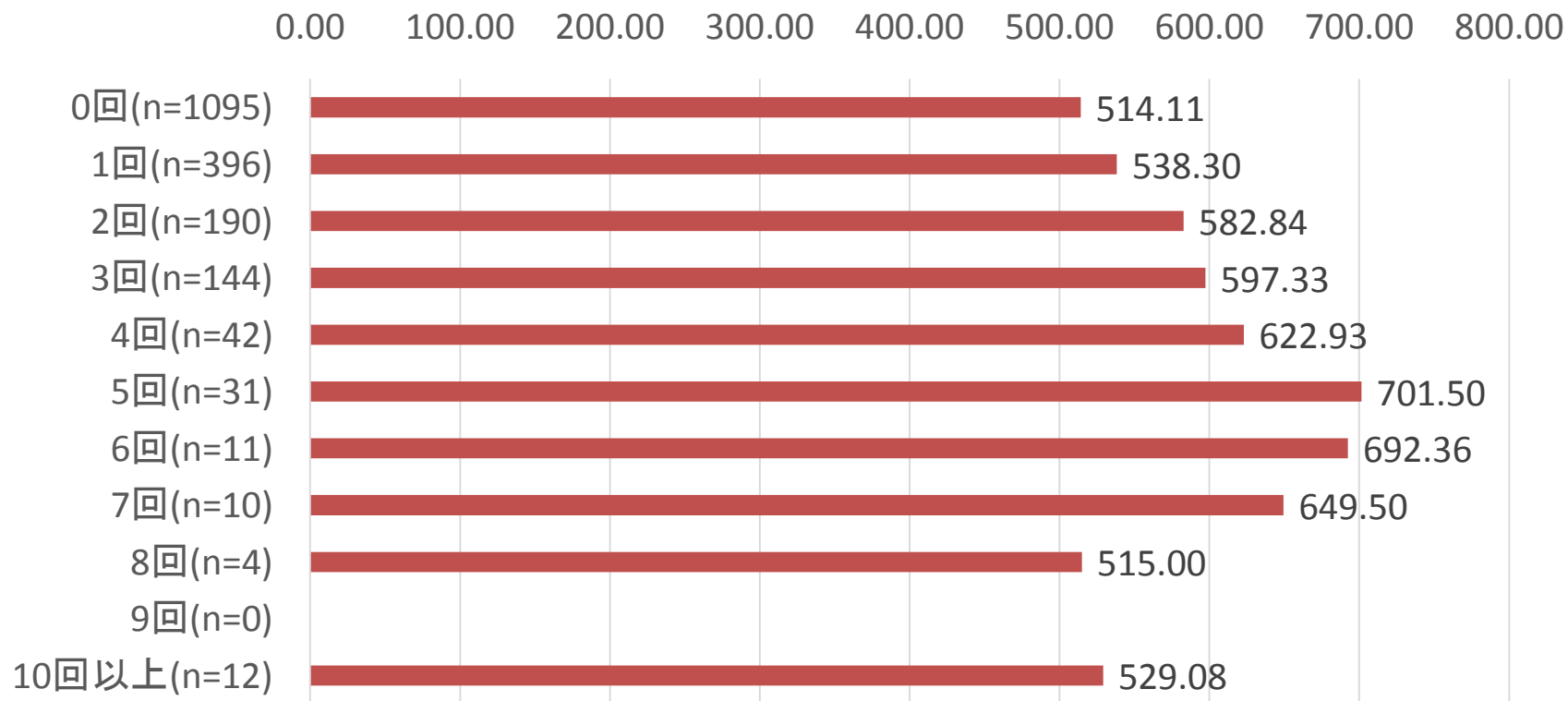


(N=1936, 単位=万円, 平均値)

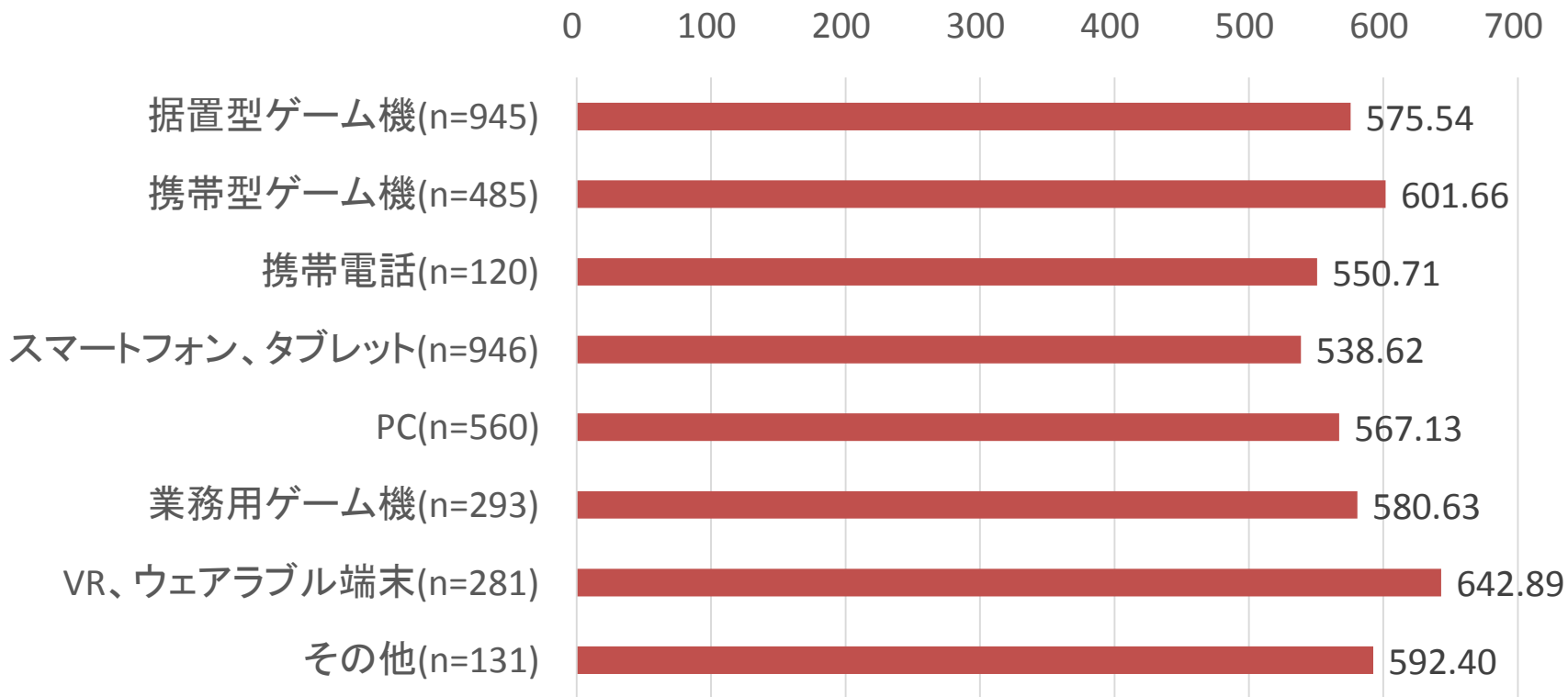
2016年収【ゲーム産業の就業年数別】



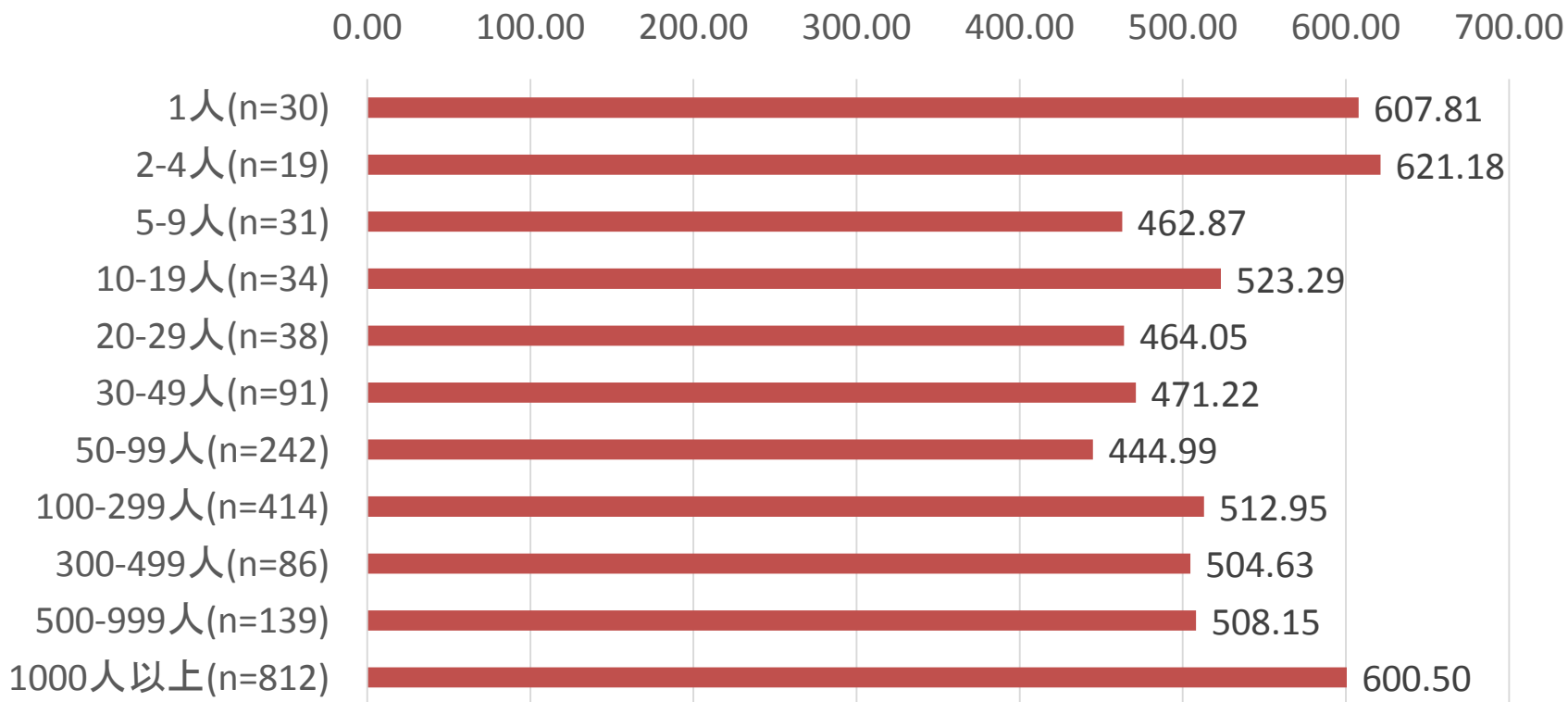
2016年収【転職回数別】



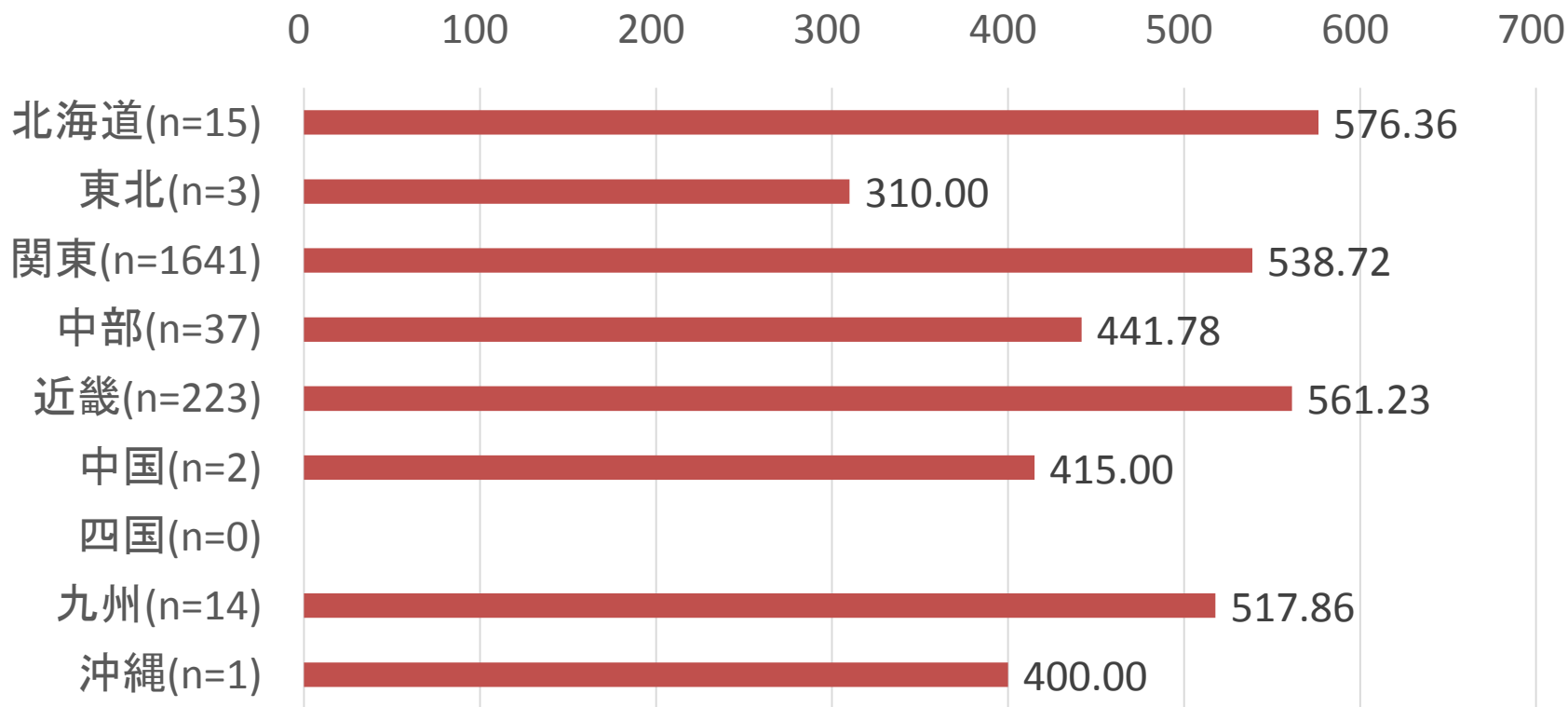
2016年収【プラットフォーム別】



2016年収【従業員数別】

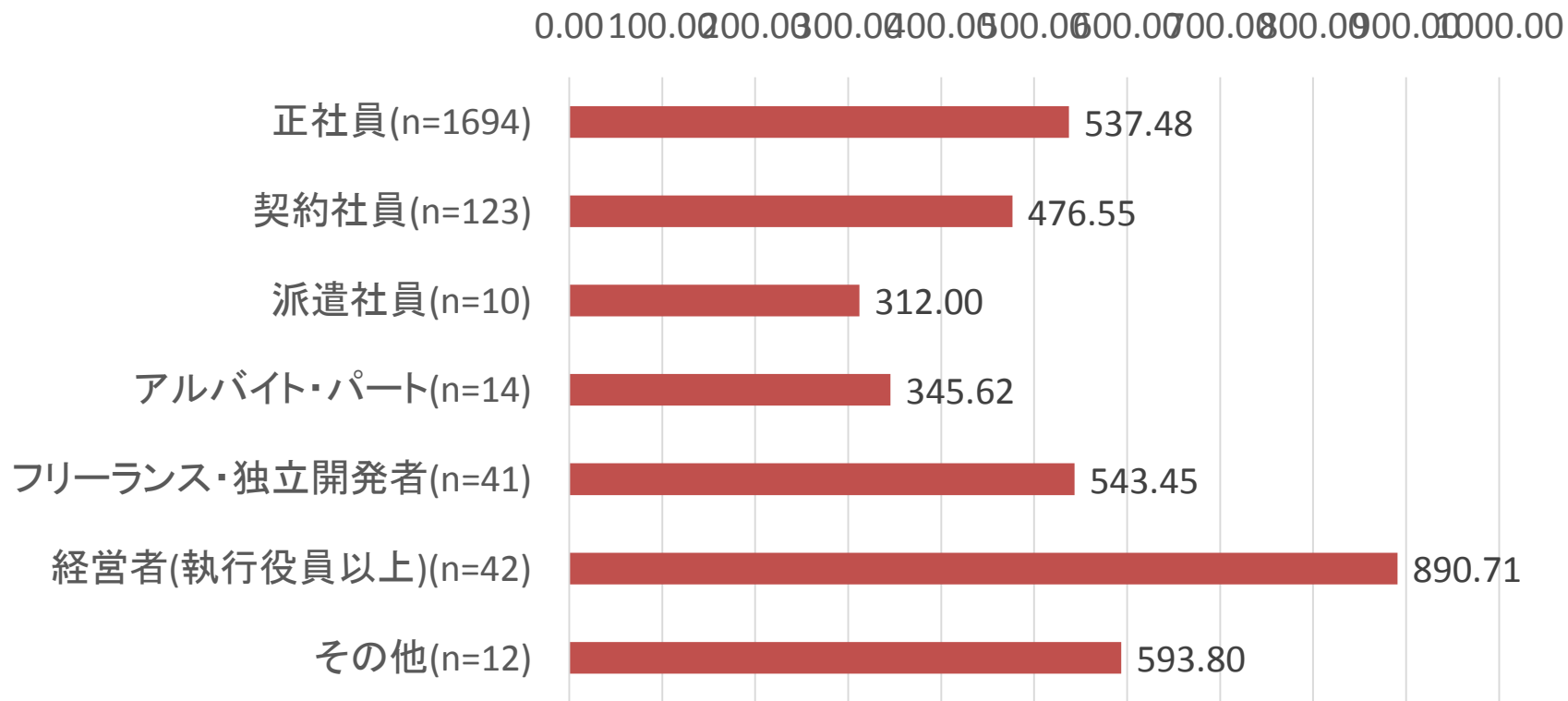


2016年収【勤務地別】

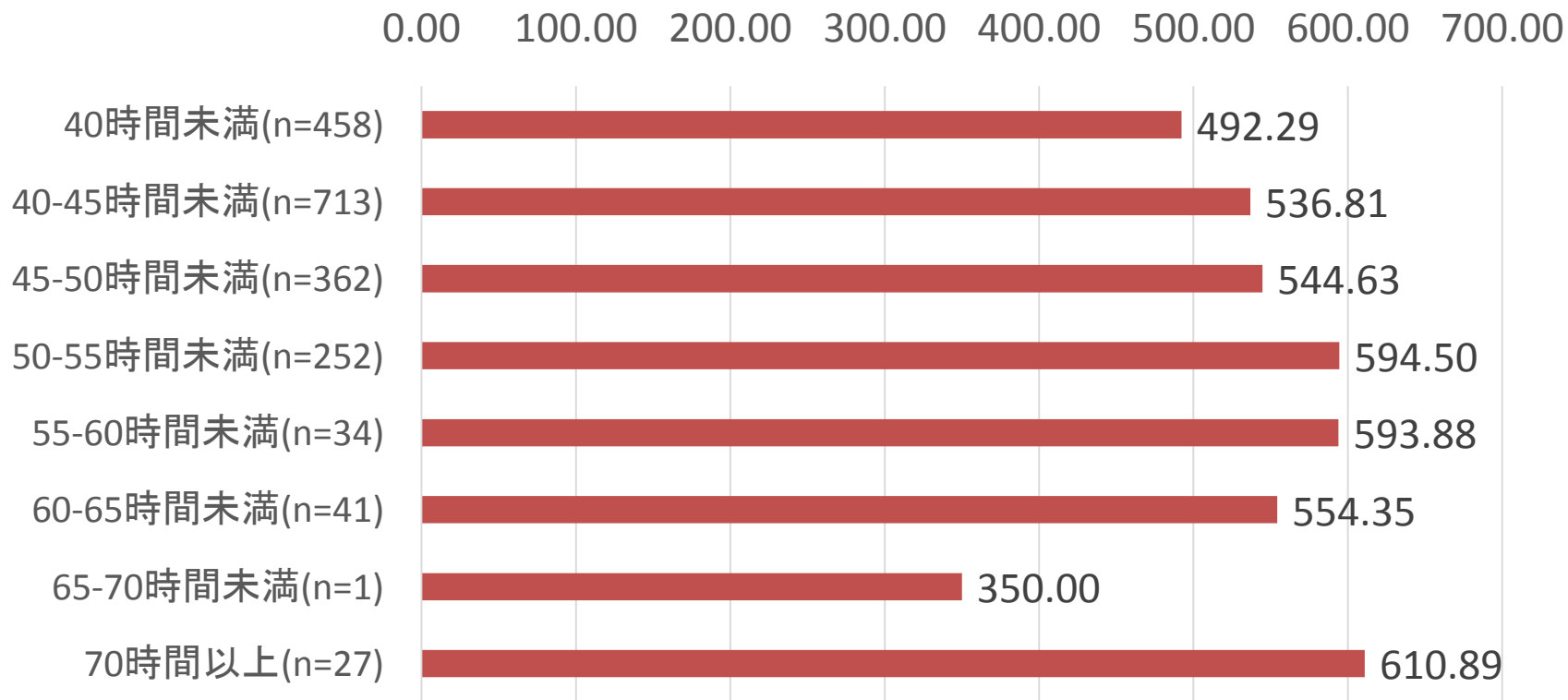


(N=1936, 単位=万円, 平均値)

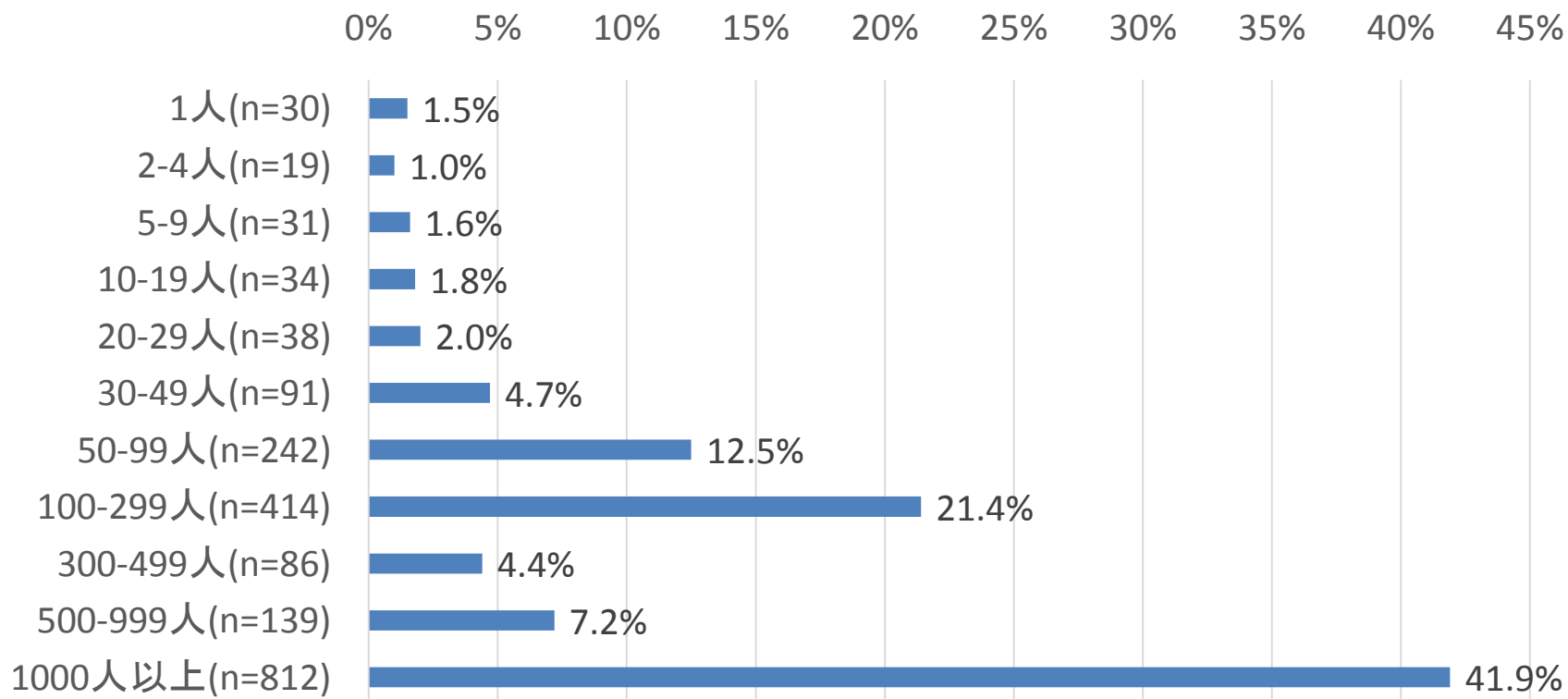
2016年収【就労形態別】



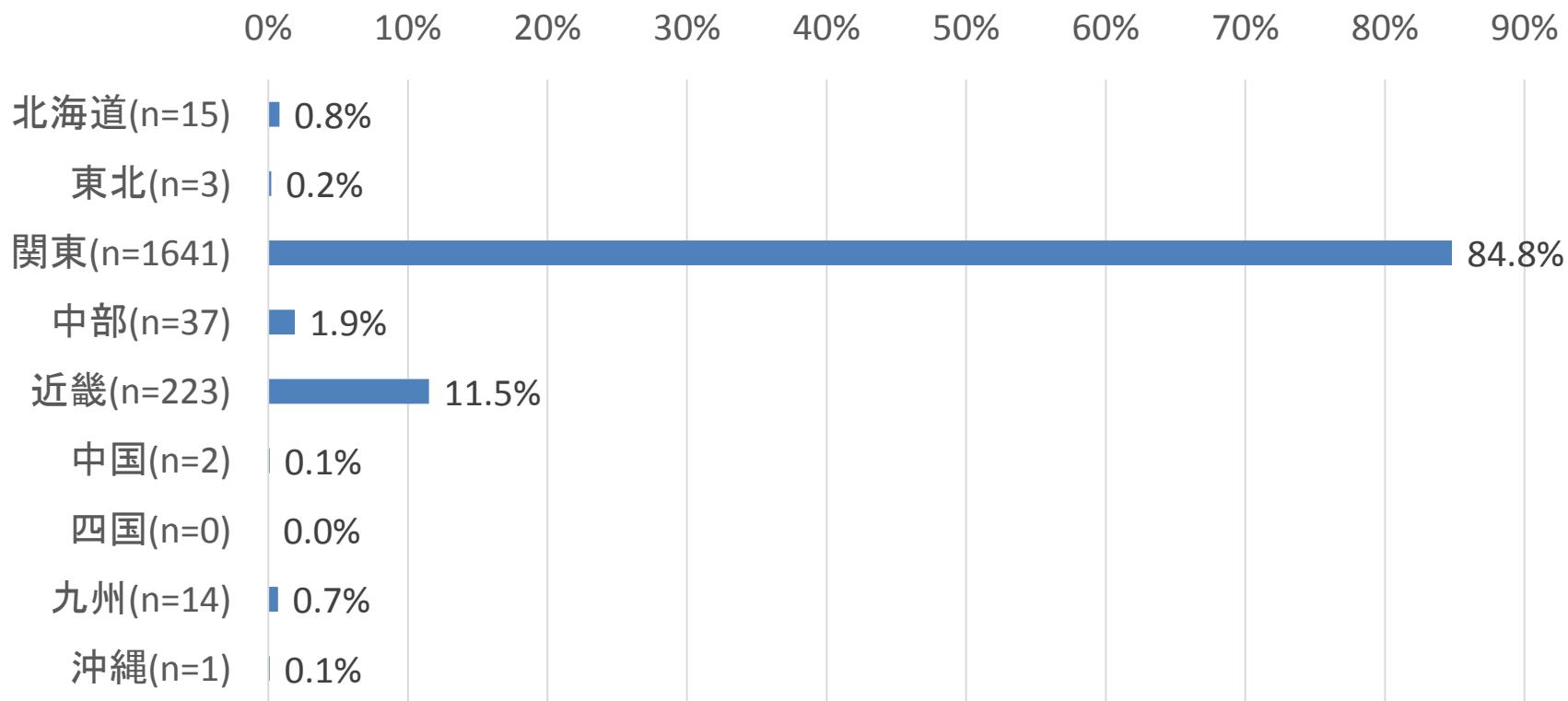
2016年収【通常期：就業時間/週別】



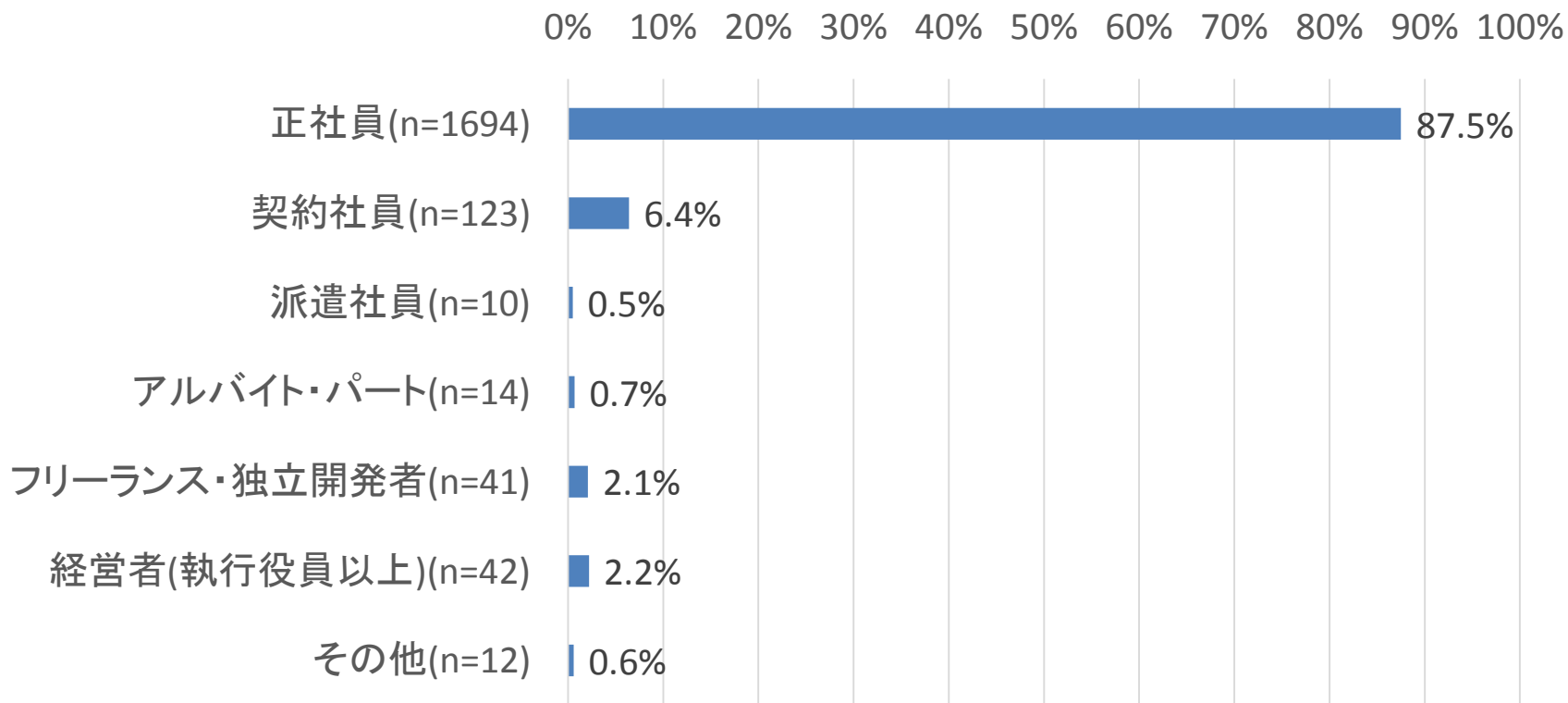
Q10.従業員数



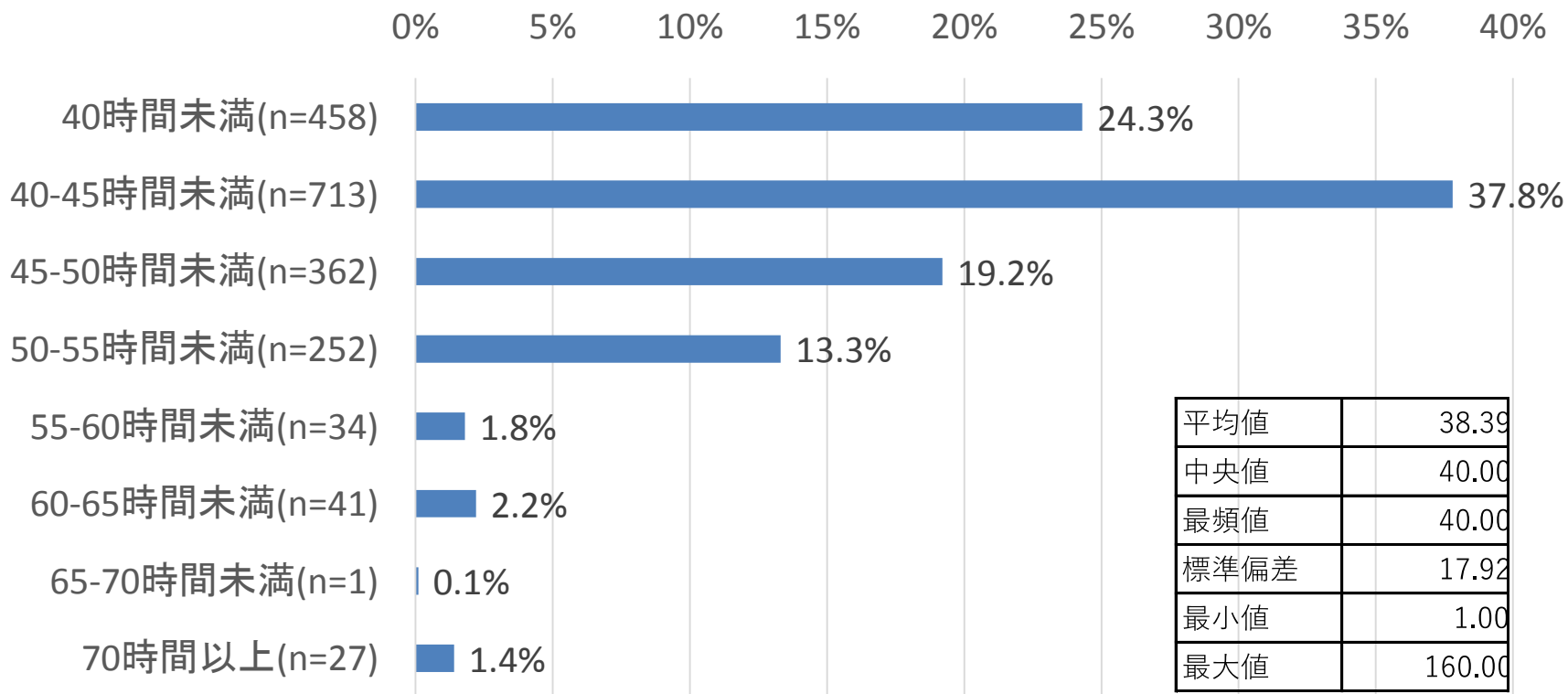
Q11.勤務地



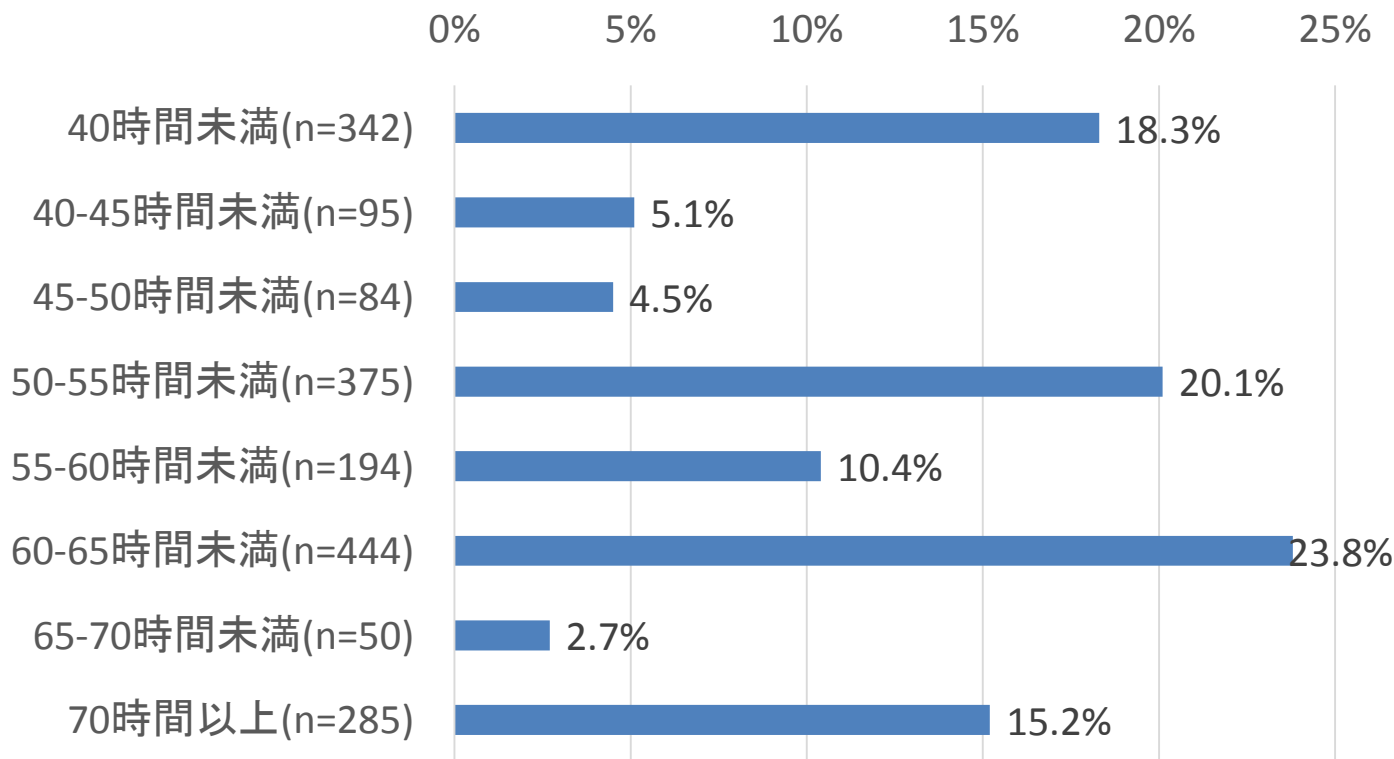
Q12.就労形態



Q13.一週間あたりの就業時間(通常期)

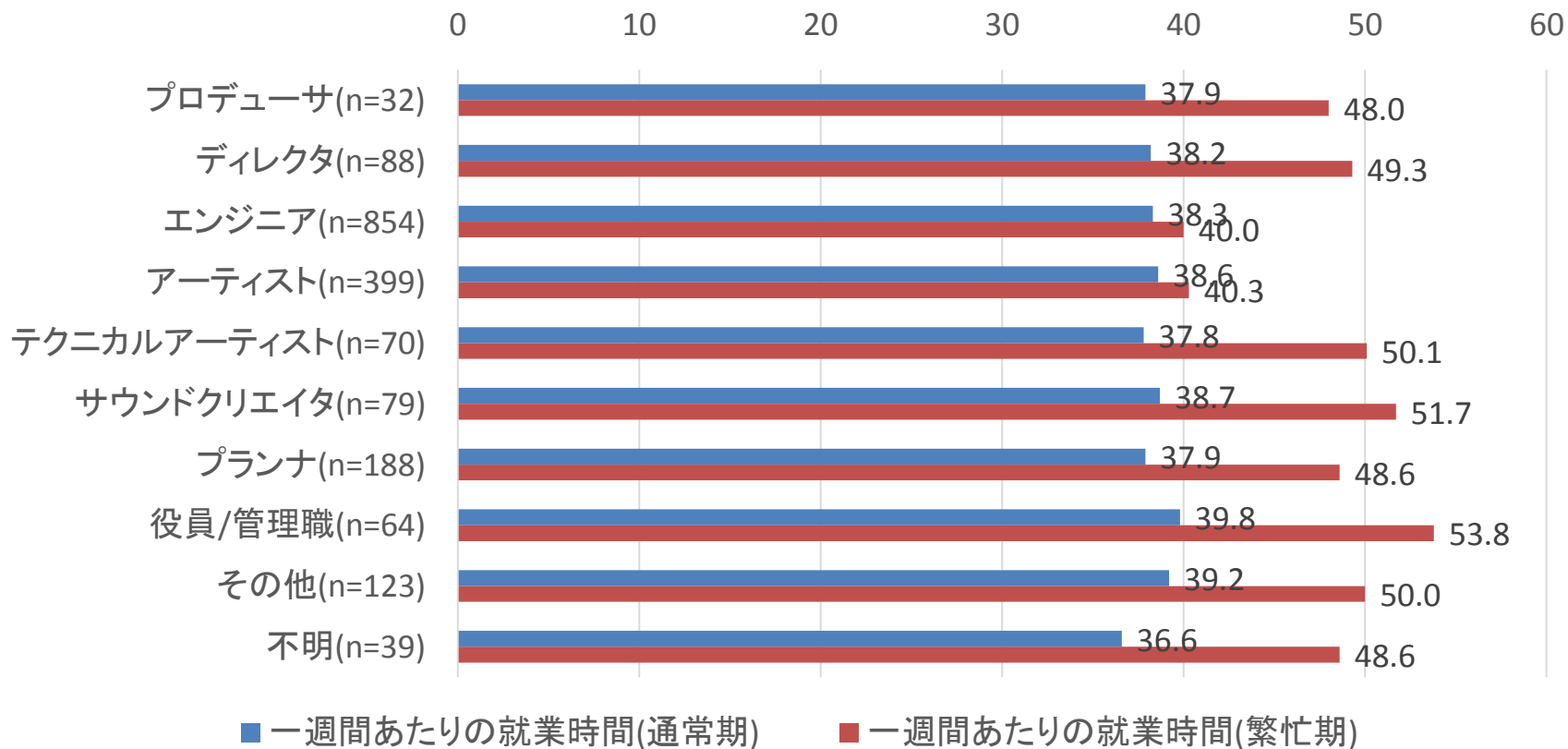


Q13.一週間あたりの就業時間(繁忙期)

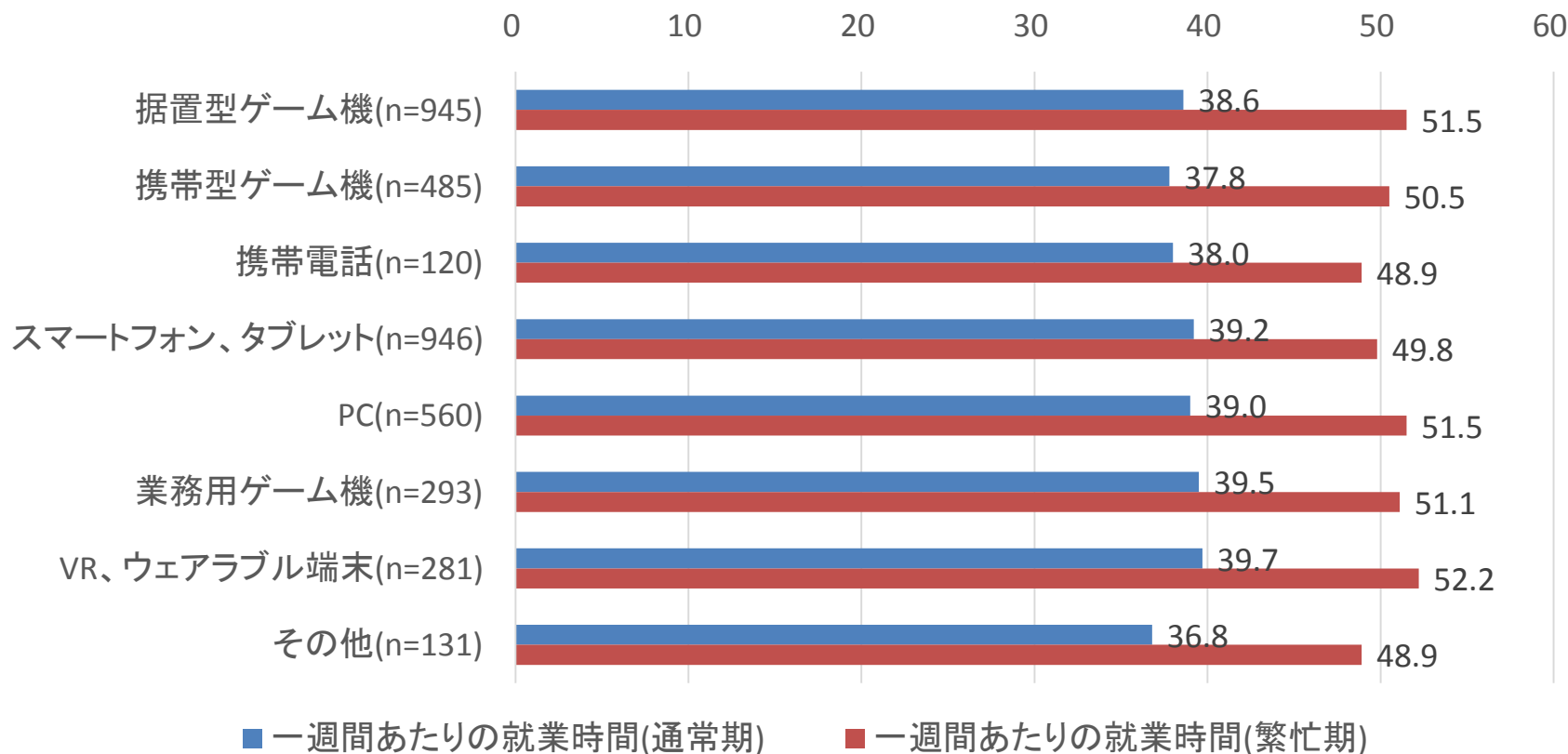


平均値	50.02
中央値	55.00
最頻値	60.00
標準偏差	21.33
最小値	1.00
最大値	160.00

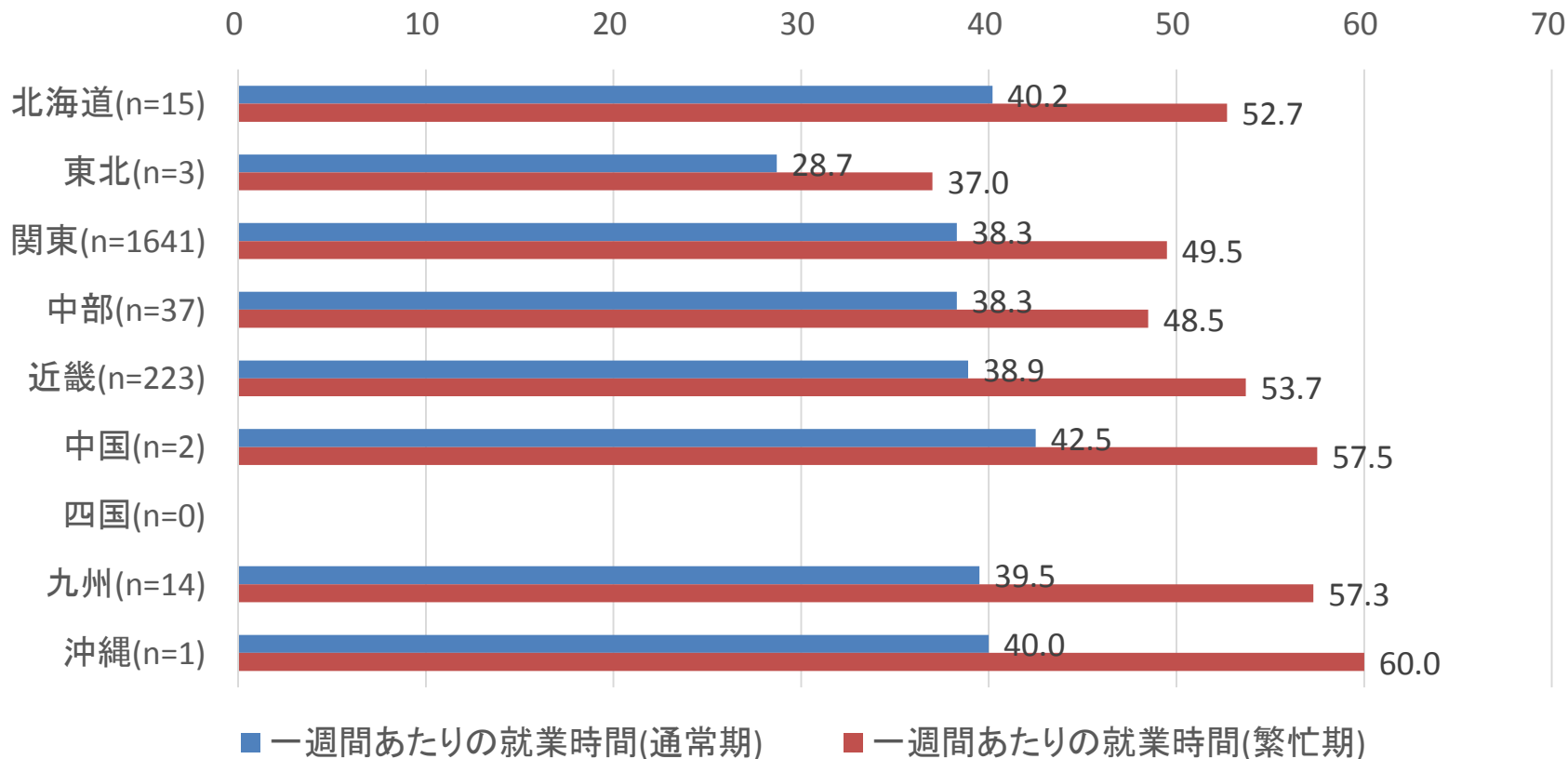
一週間あたりの就業時間【職種別】



一週間あたりの就業時間【プラットフォーム別】



一週間あたりの就業時間【勤務地別】



奥付

調査メンバー

CEDEC運営委員会
藤原正仁（専修大学）

発行

2017年8月29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