

Breakthrough  
to Excellence



# ゲーム開発者の 就業とキャリア形成 2017

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 2017

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5回目となる2017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任天堂 Switch の発売が開始され、2017年の販売台数が世界で1,000万台を超えるなど、好調が続く PlayStation4 とともに、家庭用ゲーム市場の活性化が見られました。スマートフォンゲームは、国内はスピードが鈍化したものの売上げの伸びは継続しています。懸案であった資金決済法について、監督官庁とビデオゲーム業界とが向き合い、サービス運営事業者にとって明瞭かつシンプルな判断が可能になったことは大きな成果でした。

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。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将来の姿を描き、それを目指して成長を続けることが大切です。

また次世代のゲーム開発を担う人材育成も重要です。技術委員会では日本ゲーム大賞のアマチュア部門賞、また2018年から高校生以下の学生を対象に新たに設立された U18 部門賞、二つの部門賞を通じて将来のビデオゲーム開発者の育成に取り組んでいます。

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。

2018年3月  
CESA 技術委員会  
CEDEC 運営委員会



## 目 次

1 調査の概要 .....	5
1.1 調査の趣旨 .....	5
1.2 調査の対象 .....	6
1.3 調査の方法 .....	6
1.4 調査の実施期間 .....	6
1.5 有効回答数 .....	6
2 回答者の概要 .....	7
2.1 最終学歴 (Q1) .....	7
2.2 最終学歴の学問系統 (Q2) .....	9
2.3 配偶関係・子供の有無 (Q3,4) .....	11
2.4 現在の役職 (Q5) .....	13
2.5 ゲーム産業の経験年数 (Q6) .....	14
2.6 ゲーム業界での転職回数 (Q7) .....	18
2.7 現在従事しているプラットフォーム (Q8) .....	20
2.8 勤務先の従業員数 (Q10) .....	21
2.9 勤務地 (Q11) .....	22
2.10 就労形態 (Q12) .....	22
2.11 一週間あたりの就業時間 (Q13) .....	23
3 2016 年収 (Q8) .....	25
3.1 最終学歴別 2016 年収 .....	25
3.2 ゲーム産業の経験年数別 2016 年収 .....	26
3.3 職種別 2016 年収 .....	27
3.4 従事しているプラットフォーム別 2016 年収 .....	28
3.5 就労形態別 2016 年収 .....	29
4 おわりに .....	31

# 1 調査の概要

## 1.1 調査の趣旨

近年のゲーム産業においては、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の進化をはじめ、VR システムを採用したゲーム製品、AR システムを採用したゲームサービス等が次々と生み出され、多種多様な形で市場が拡大している（コンピュータエンターテインメント協会, 2017）<sup>1</sup>。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）<sup>2</sup>。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。

昨年に続いて第五回目となる本調査（ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査 2017）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ゲーム業界の転職回数、⑧現在従事しているプラットフォーム、⑨2016 年の収入、⑩現在勤務しているゲーム会社の従業員数、⑪勤務地、⑫就労形態、⑬一週間あたりの就業時間の 13 問に絞られた。

---

<sup>1</sup> コンピュータエンターテインメント協会（2017）. 『2016CESA ゲーム白書』

<sup>2</sup> 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、役員/管理職が対象にされた。

## 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、CEDEC 2017 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、CEDEC 2017 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、CEDEC 2017 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、2017 年 7 月 1 日に、CEDEC 2017 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、「CEDEC 2018 レギュラーパス」が 5 名に、「CEDEC 2018 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、2017 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、1936 票である。なお、有効回答数のうち、CEDEC 2017 への参加登録者は、1897 票（98.0%）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。文学・語学・史学・文人類学系(32.6%)や電気・電子・通信・情報工学系(21.3%)を学び、大学卒業(42.0%)で、独身(62.2%)である。勤務先の従業員数は1000人以上(41.9%)で、就労形態は正社員(87.5%)、役職は一般クラス(62.7%)、ゲーム産業の経験年数は平均10.63年、スマートフォン・タブレット(48.9%)や据置型ゲーム機(48.8%)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42.0%、次いで、「専門学校卒業」が31.9%、「大学院修士課程修了」が16.0%、「高等学校卒業」が4.5%、「高専・短大卒業」が4.3%、「大学院博士課程修了」が1.1%、「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59.1%を占めている。

主に北米で就業しているゲーム開発者(68.3%)が回答した「IGDA 開発者満足度調査2016」によると、「大学卒業」が最も多く42%、次いで、「大学院修了」が16%、「単科大学卒業」が14%、「大学院相当」と「単科大学相当」がいずれも7%、「その他」が6%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94%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<sup>3</sup>。

表 2-1-1 最終学歴

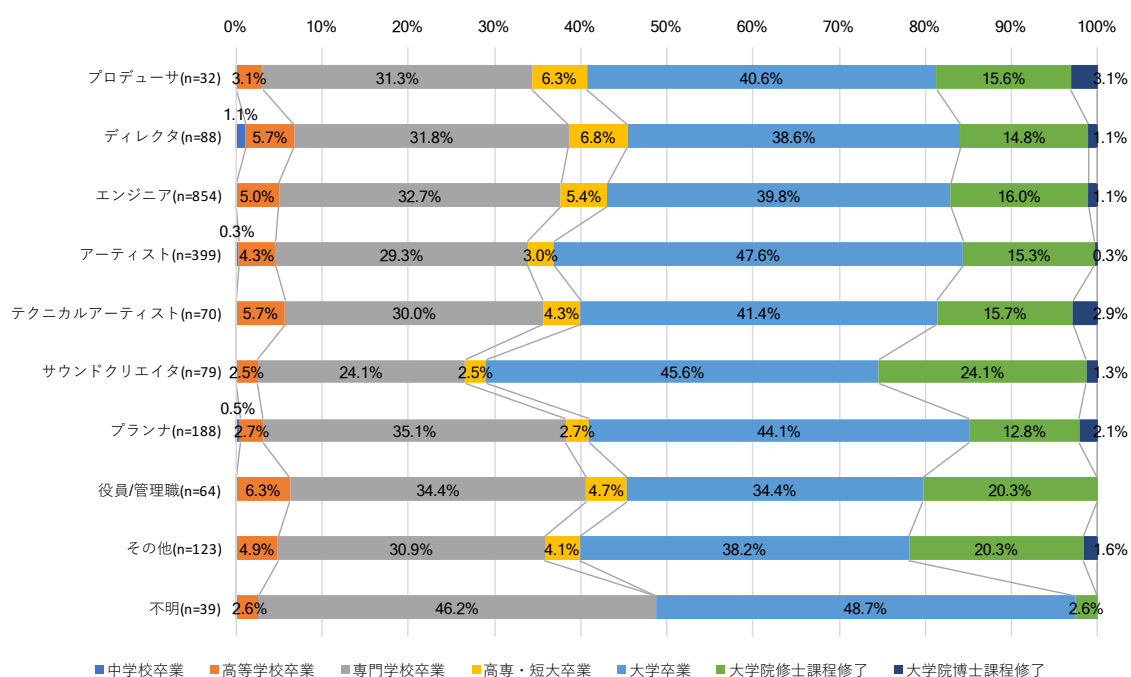
CEDEC調査2016(N=1936)		IGDA開発者満足度調査2016(N=1186)	
大学院博士課程修了	1.1%	大学院修了	16%
大学院修士課程修了	16.0%	大学院相当	7%
大学卒業	42.0%	大学卒業	42%
高専・短大卒業	4.3%	大学相当	8%
専門学校卒業	31.9%	単科大学卒業	14%
高等学校卒業	4.5%	単科大学相当	7%
中学校卒業	0.2%	その他	6%

<sup>3</sup> Weststar, J. & Legault, M. J. (2016). *Developer Satisfaction Survey 2016 Summary Report*. International Game Developers Association. p.9.



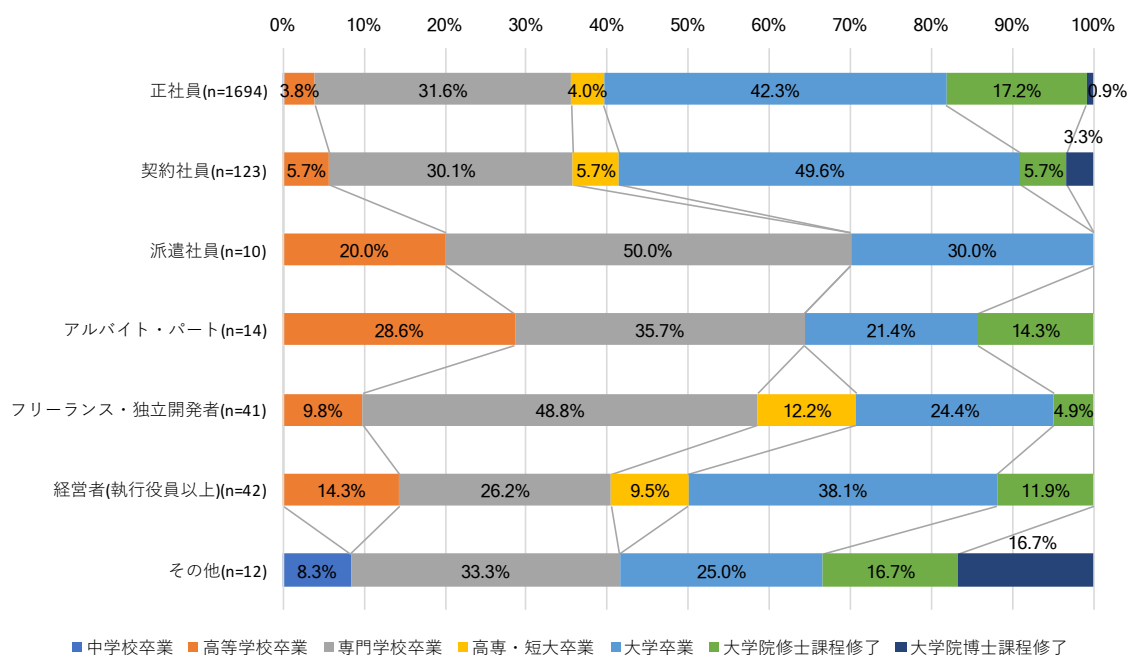
最終学歴を職種別でみると、大学院修了（修士課程・博士課程）が多いのは、「サウンドクリエイタ」（25.4%）、「役員/管理職」（20.3%）である。また、大学卒業が多い職種は、「アーティスト」（47.6%）、「サウンドクリエイタ」（45.6%）、「プランナ」（44.1%）である。専門学校卒業は、「プランナ」（35.1%）、「役員/管理職」（34.4%）、「エンジニア」（32.7%）、「ディレクタ」（31.8%）、「プロデューサ」（31.3%）、「テクニカルアーティスト」（30.0%）で3割超となっている（図2-1-1）。

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、大学院修了（修士課程・博士課程）が多いのは、「正社員」（18.1%）である。また、大学卒業が最も多いのは、「契約社員」（49.6%）、次いで、「正社員」（42.3%）、「経営者（執行役員以上）」（38.1%）である。専門学校卒業が多いのは、「派遣社員」（50.0%）と「フリーランス・独立開発者」（48.8%）である（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、「人文学」(46.0%)が最も多く、次いで、「工学」(24.7%)、「複合領域」(11.1%)、「数物系科学」(1.6%)と続く。

人文学の中でも「文学・語学・史学・文化人類学系」が最も多く 32.6%、次いで、工学のうち「電気・電子・通信・情報工学系」が 21.3%を占めており、両者を合わせると過半数に達している(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、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、プランナ、役員/管理職は「文学・語学・史学・文化人類学系」が最も多くなっている。サウンドクリエイタは「電気・電子・通信・情報工学系」が 30.4%と最も多い(表 2-2-1)。

図 2-2-1 最終学歴の学問系統

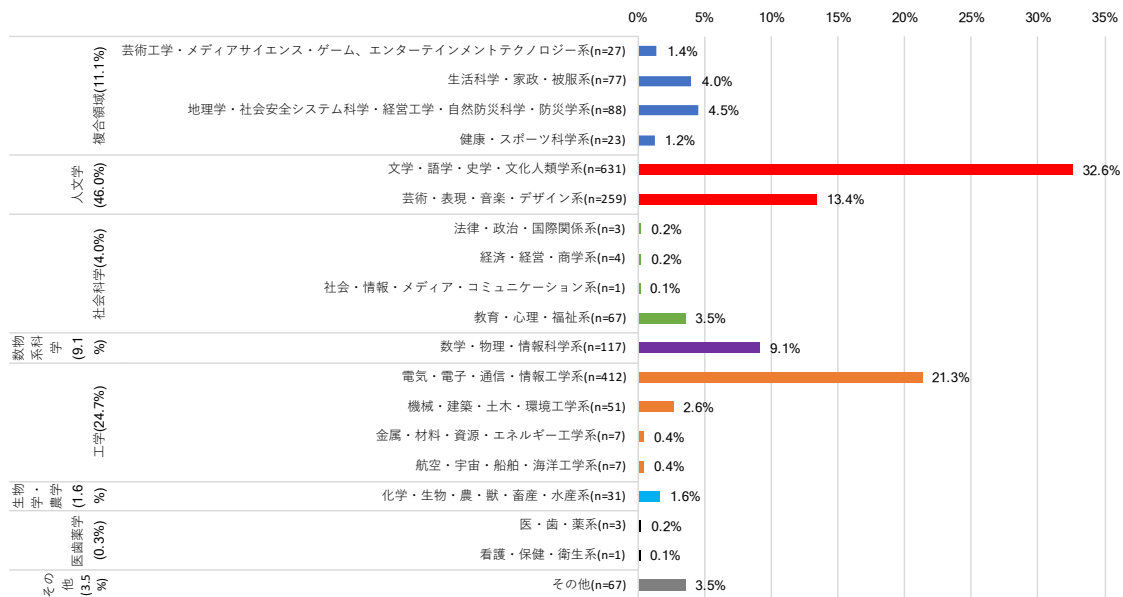


表 2-2-1 職種別最終学歴の学問系統

職種	最も多い最終学歴の学問系統
プロデューサ(n=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%)

単純比較はできないが、「IGDA 開発者満足度調査 2016」によると、調査回答者の 1/3 以上 (36%) がゲーム開発に何らかの関連がある専門学位を有しており、32%がゲーム開発に直接関連した学位を持っている。19%がゲーム開発に関連していないという教育的背景を持っており、13%が質問に該当しないという結果になっている<sup>4</sup>。

Weststar and Legault (2016) が指摘するように、本調査においても、多くの回答者が、ゲーム開発の教育と職業の接続に直接的に関連していないが、多

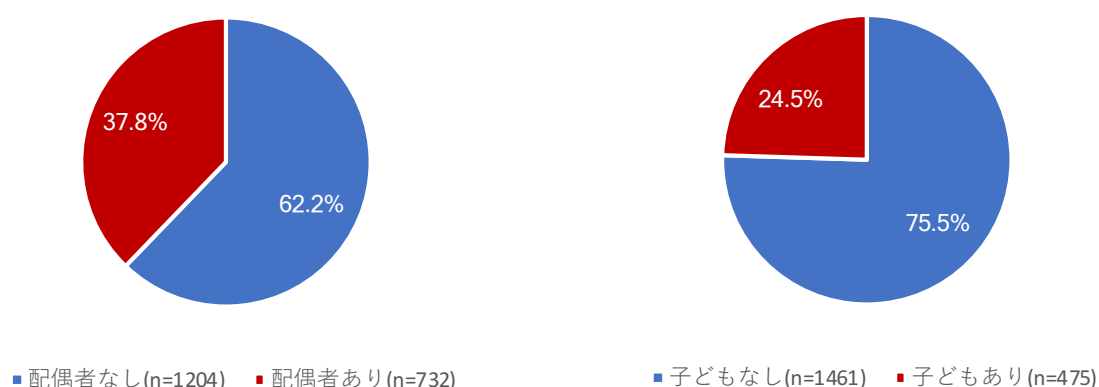
<sup>4</sup> 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2016), p.9.

様な学問領域がゲーム業界で活かされていることが窺える。

### 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 62.2%、「配偶者なし」は 37.8% となっている。また、子供の有無をみると、「子供なし」が 75.5%、「子供あり」が 24.5%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 96.7%、独身有子は 3.3%、既婚無子は 40.6%、既婚有子は 59.4%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	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

配偶関係を職種別にみると、配偶者ありが最も多い職種は「役員/管理職」(48.4%)、次いで、「サウンドクリエイタ」(43.0%)、「プランナ」(38.8%)、「エンジニア」(38.6%)、「テクニカルアーティスト」(37.1%)、「プロデューサ」(34.4%)、「アーティスト」(34.3%)、「ディレクタ」(34.1%)である (図 2-3-2)。

また、子供の有無を職種別にみると、子供ありが最も多い職種は「役員/管理職」(32.8%)、次いで、「サウンドクリエイタ」(31.6%) と続く (図 2-3-3)。

図 2-3-2 職種別配偶関係

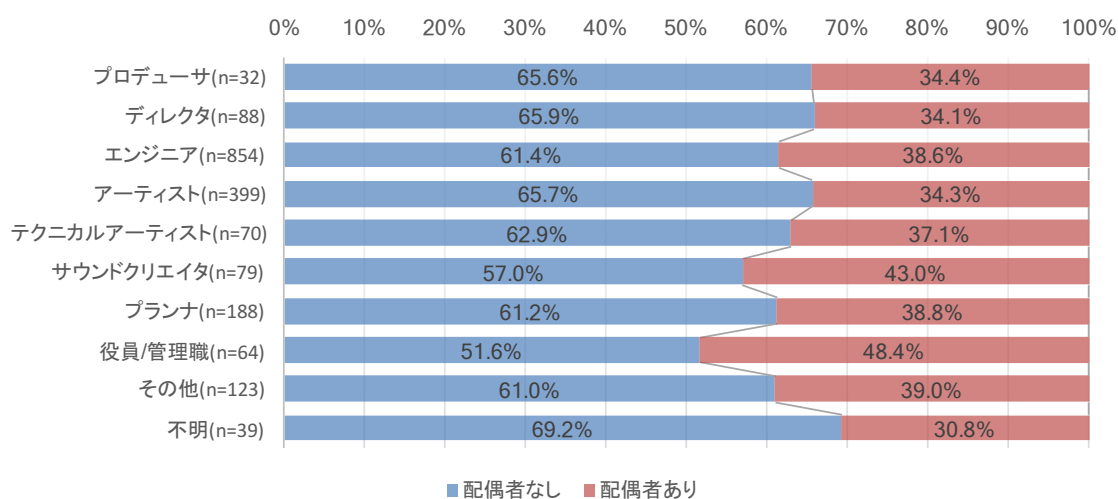
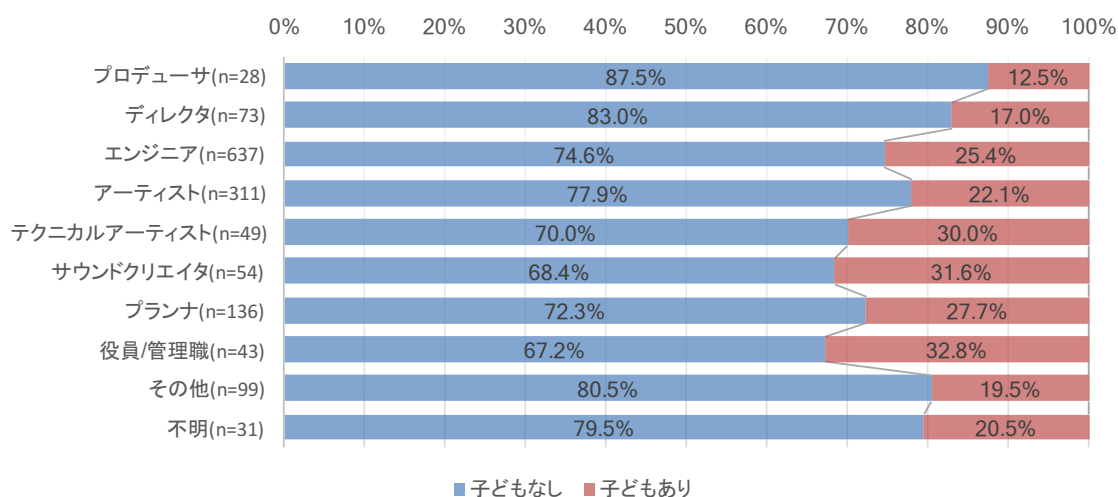


図 2-3-3 職種別子供の有無



配偶関係を役職別にみると、配偶者ありが最も多い役職は「部長クラス」(68.8%)、次いで、「課長クラス」(68.7%)、「経営者」(64.6%)、「主任・掛長クラス」(63.6%)である。「一般」は独身(73.0%)が多い(図 2-3-4)。

また、子供の有無を役職別にみると、子供ありが最も多い役職は「部長クラス」(62.5%)、次いで、「課長クラス」(51.5%)、「主任・係長クラス」(49.0%)、「経営者」(45.8%)と続く(図 2-3-5)。

図 2-3-4 役職別配偶関係

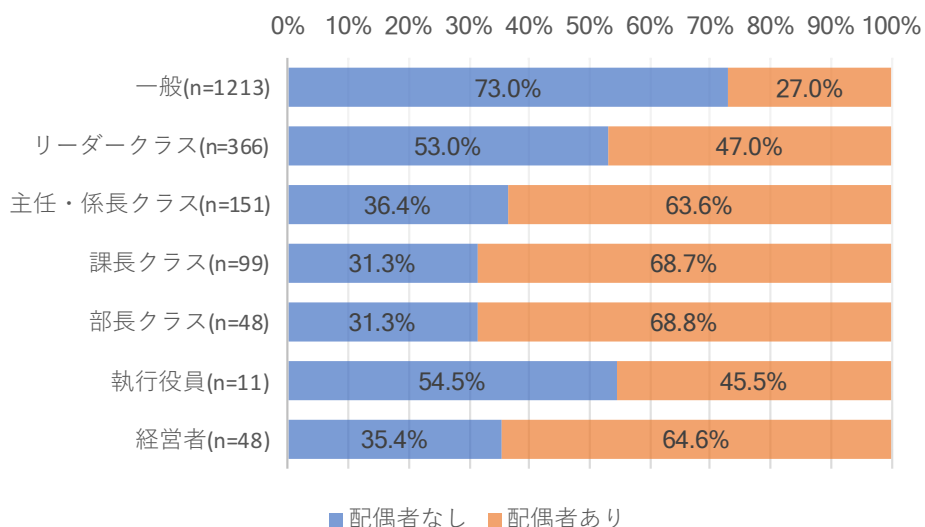
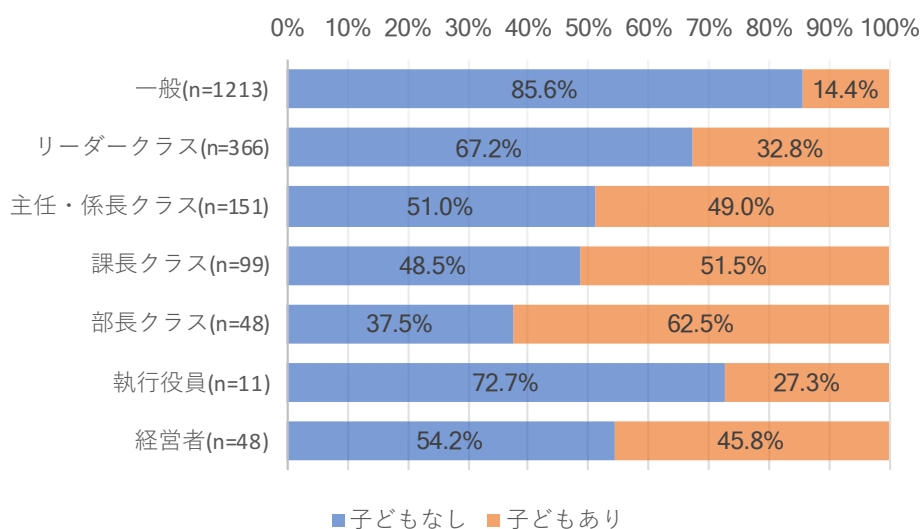


図 2-3-5 役職別子供の有無



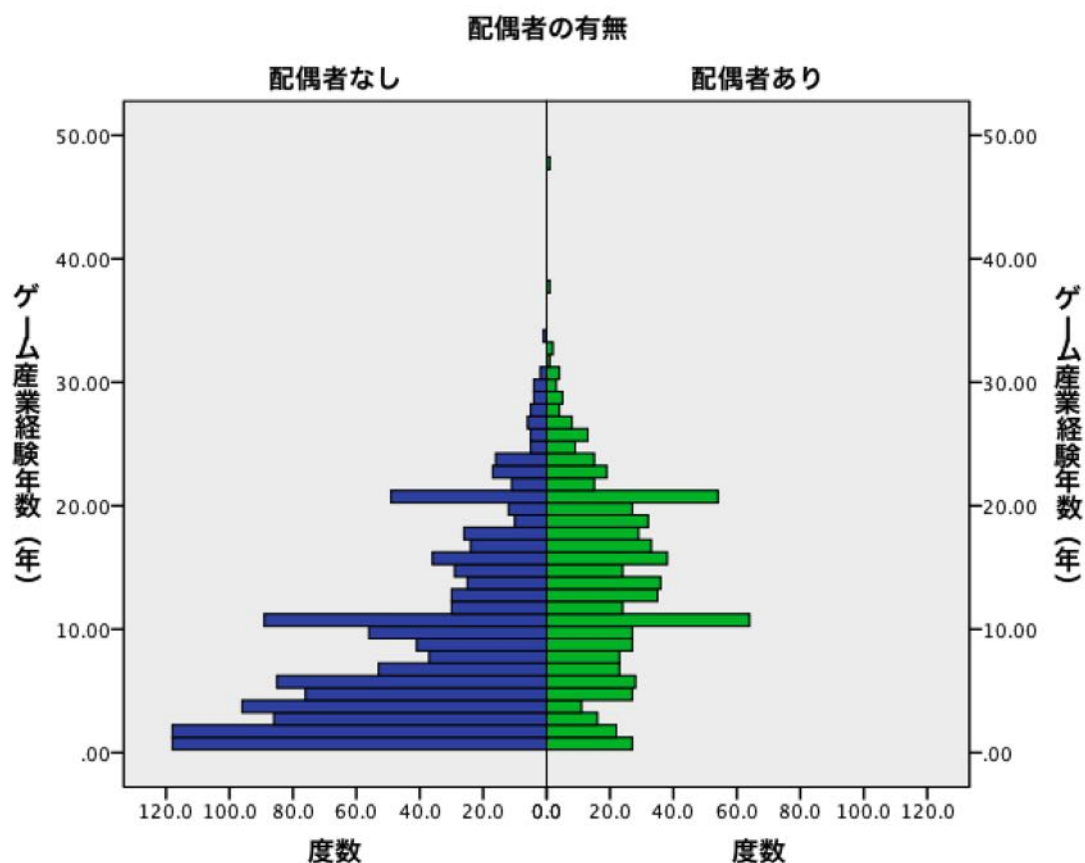
## 2.4 現在の役職 (Q5)

回答者の現在の役職をみると、「一般」が最も多く 62.7%、次いで、「リーダークラス」が 18.9%、「主任・係長クラス」が 7.8%、「課長クラス」が 5.1%、「部長クラス」と「経営者」がいずれも 2.5%、「執行役員」が 0.6%となっている。

## 2.5 ゲーム産業の経験年数 (Q6)

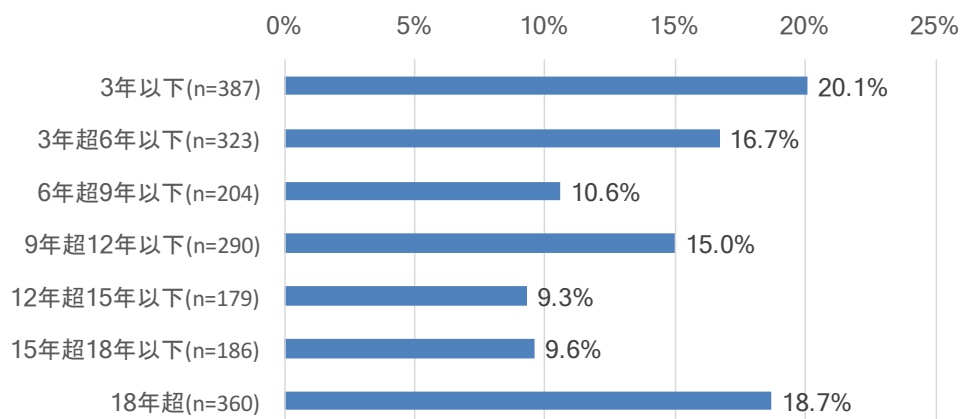
回答者のゲーム産業の経験年数は、平均 10.63 年 (SD=7.52) であり、範囲は 0.75~47.75 年となっている。配偶関係別にゲーム産業の経験年数をみると、「配偶者なし」は平均 8.4 年、「配偶者あり」は平均 13.6 年であり、後者のほうが前者と比べて 5.2 年長く、また、長期勤続者の割合が多くなっている (図 2-5-1)。

図 2-5-1 配偶関係とゲーム産業の経験年数



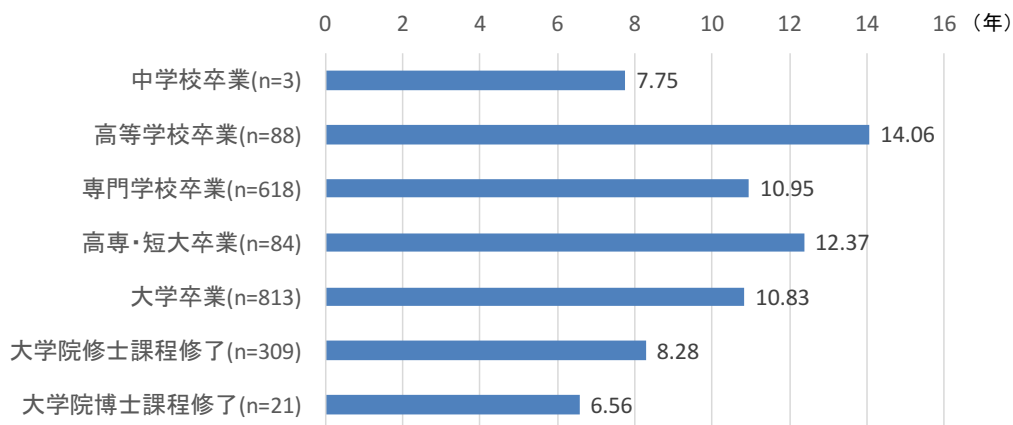
ゲーム産業の経験年数を階層別にみると、「3年以下」が最も多く 20.1%、次いで、「18年超」が 18.7%、「3年超 6年以下」が 16.7%、「9年超 12年以下」が 15.0%と続く (図 2-5-2)。

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、「高等学校卒業」が最も長く平均 14.06 年、次いで、「高専・短大卒業」が平均 12.37 年、「専門学校卒業」が 10.95 年、「大学卒業」が平均 10.83 年、「大学院修士課程修了」が平均 8.28 年、「中学校卒業」が平均 7.75 年、「大学院博士課程修了」が平均 6.56 年となっている（図 2-5-3）。「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（10.63 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

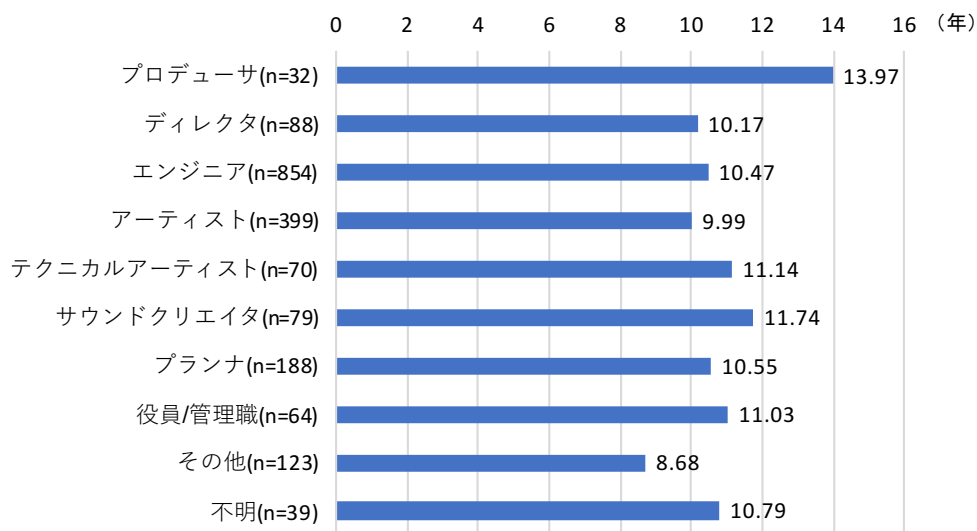


ゲーム産業の経験年数を職種別にみると、「プロデューサ」が最も長く平均 13.97 年、次いで、「サウンドクリエイター」が平均 11.74 年、「テクニカルアーティスト」が平均 11.14 年、「役員/管理職」が平均 11.03 年、「プランナ」が平均 10.55 年、「エンジニア」が平均 10.47 年、「ディレクタ」が平均 10.17 年、「ア



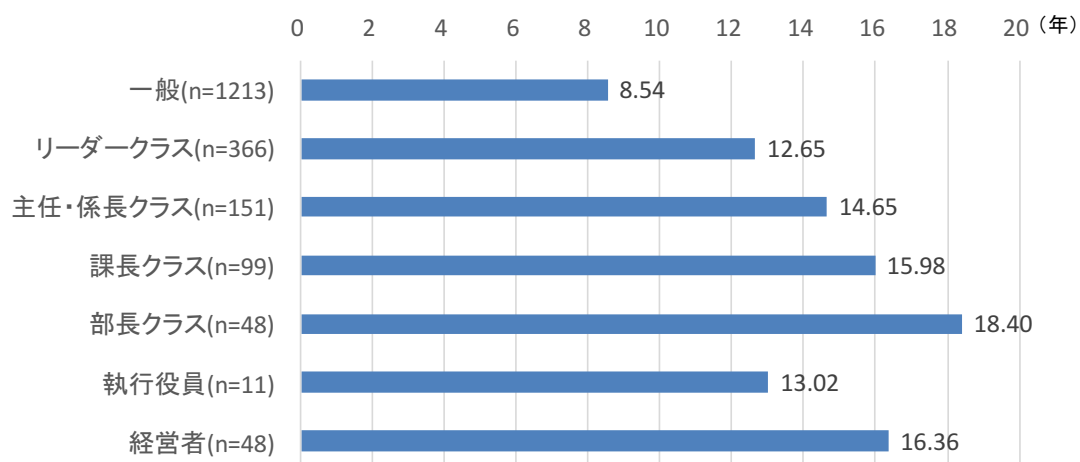
アーティスト」が平均 9.99 年となっている（図 2-5-4）。「プロデューサ」、「サウンドクリエイタ」、「テクニカルアーティスト」は、全体平均値（10.63 年）を上回っており、ゲーム産業に定着している者が多いことが窺える。

図 2-5-4 職種別ゲーム産業経験年数



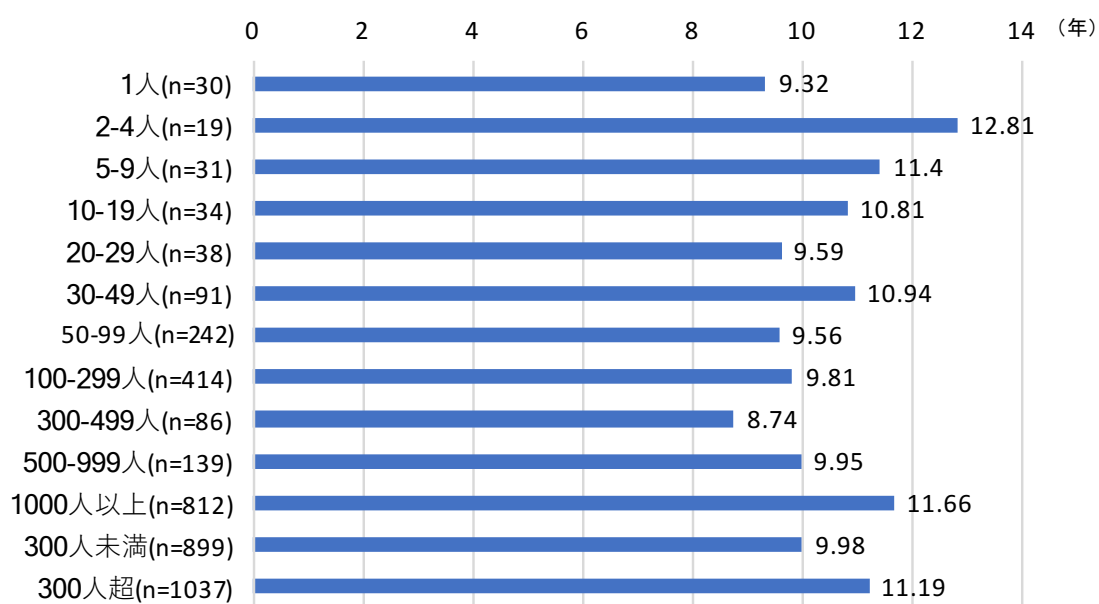
ゲーム産業経験年数を役職別にみると、「一般」は平均 8.54 年、「リーダークラス」は平均 12.65 年、「主任・係長クラス」は平均 14.65 年、「課長クラス」は平均 15.98 年、「部長クラス」は平均 18.40 年、「執行役員」は平均 13.02 年、「経営者」は平均 16.36 年となっている（図 2-5-5）。「一般」を除く役職は、いずれも全体平均値（10.63 年）を上回っている。

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 9.98 年、「300 人超（大企業）」は平均 11.19 年となっている（図 2-5-6）。平均値（10.63 年）を上回っているのは、「2-4 人」（平均 12.81 年）、「5-9 人」（平均 11.4 年）、「10-19 人」（平均 10.81 年）、「30-49 人」（平均 10.94 年）、「1000 人以上」（平均 11.66 年）である。

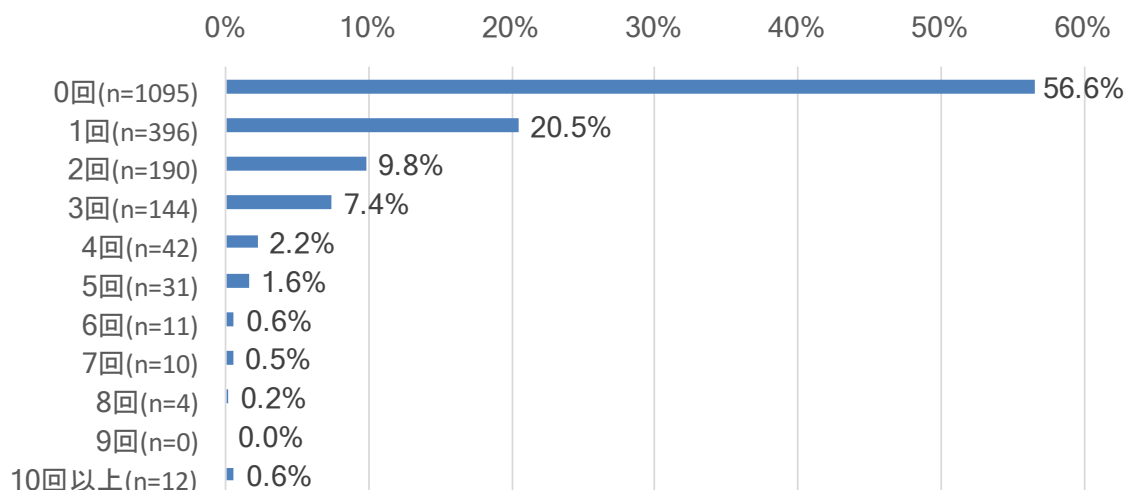
図 2-5-6 従業員数別ゲーム産業経験年数



## 2.6 ゲーム業界での転職回数 (Q7)

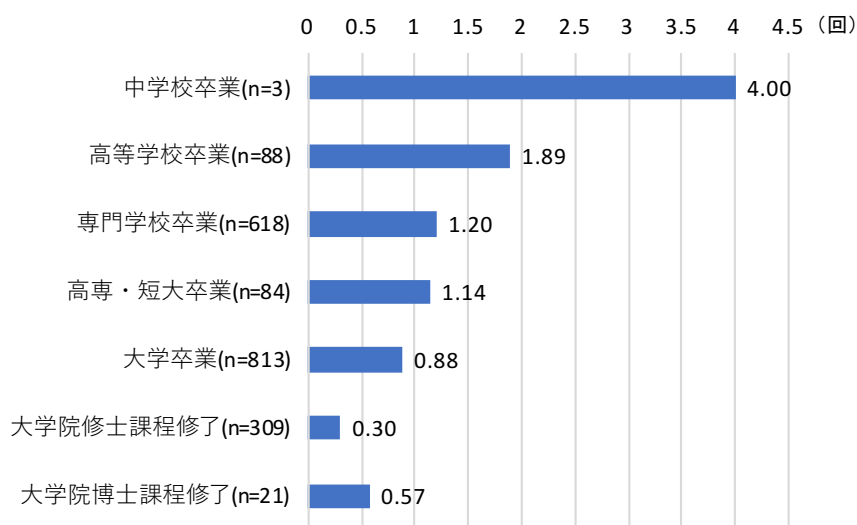
ゲーム業界での転職回数を尋ねたところ、「0回」が最も多く56.6%、次いで、「1回」が20.5%、「2回」が9.8%、「3回」が7.4%と続く(図2-6-1)。

図 2-6-1 ゲーム業界での転職回数



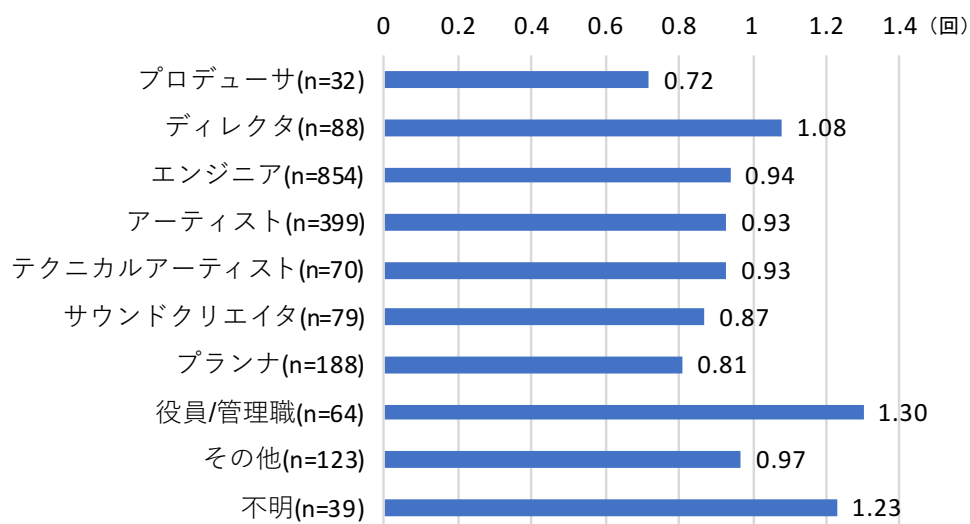
ゲーム業界での転職回数を最終学歴別にみると、「中学校卒業」が平均4.00回と最も多く、次いで、「高等学校卒業」が平均1.89回、「専門学校卒業」が平均1.20回、「高専・短大卒業」が平均1.14回と続く(図2-6-2)。

図 2-6-2 最終学歴別ゲーム業界での転職回数



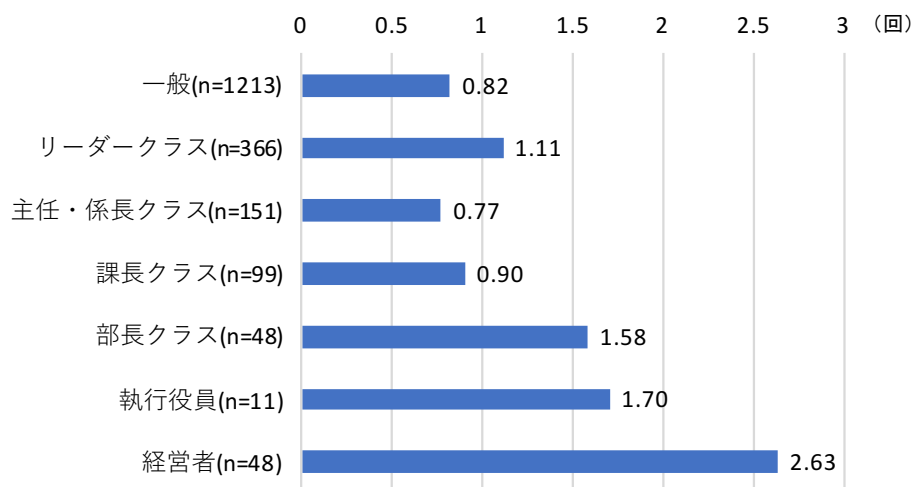
ゲーム業界での転職回数を職種別にみると、「役員/管理職」が平均 1.30 回と最も多く、次いで、「ディレクタ」が平均 1.08 回、「エンジニア」が平均 0.94 回と続く。「プロデューサ」の転職回数が最も少なく、平均 0.72 回となっている（図 2-6-3）。

図 2-6-3 職種別ゲーム業界での転職回数



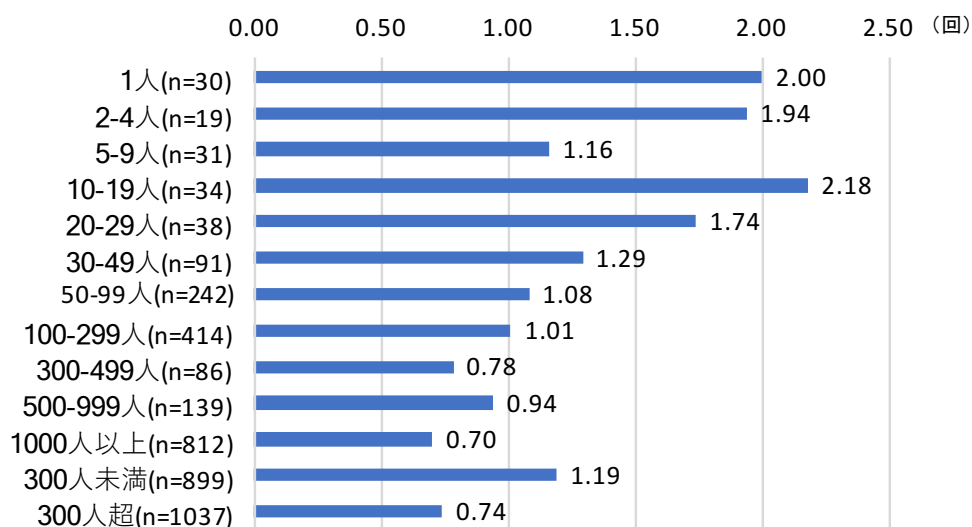
ゲーム業界での転職回数を役職別にみると、「経営者」が平均 2.63 回と最も多く、次いで、「執行役員」が平均 1.70 回、「部長クラス」が平均 1.58 回、「リーダークラス」が平均 1.11 回と続く（図 2-6-4）。

図 2-6-4 役職別ゲーム業界での転職回数



ゲーム業界での転職回数を従業員数別にみると、「300 人未満（中小企業）」が平均 1.19 回、「300 人超（大企業）」が平均 0.74 回となっている（図 2-6-5）。

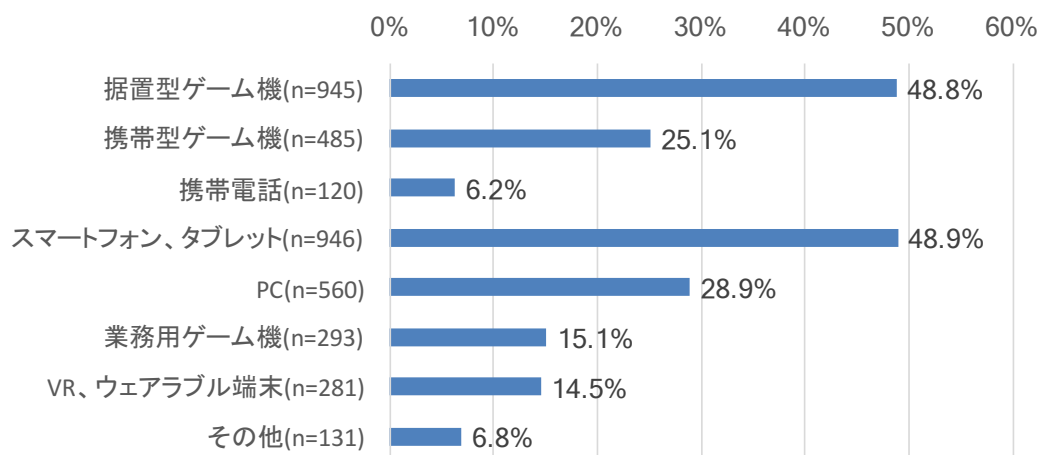
図 2-6-5 従業員数別ゲーム業界での転職回数



## 2.7 現在従事しているプラットフォーム（Q8）

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」（48.9%）と「据置型ゲーム機」（48.8%）が拮抗しており、次いで、「PC」が 28.9%、「携帯型ゲーム機」が 25.1%と続く（図 2-6-1）。

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 2016」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 65%、「Android」と「iOS」がいずれも 50%、「著作権のあるプラットフォーム」が 41%、「アナログゲーム」が 27%、「Mac」が 25%、「ウェアラブル」が 21%、「ソーシャルネットワークゲーム」が 20%、「ウェブベースアプリ」が 19%となっている<sup>5</sup>。

また、GDC が調査した「ゲーム業界の状況 2018」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 2016」と同様に、「PC」が最も多く 60%、次いで、「スマートフォン/タブレット」が 36%、「プレイステーション 4/Pro」が 30%、「Xbox One/X」が 26%、「Mac」が 20%、「VR ヘッドセット」が 19%、「Nintendo Switch」が 12%と続く<sup>6</sup>。

昨年と比較すると、国際的に、PC や据置型ゲーム機向けの開発が増加していることが窺える。

## 2.8 勤務先の従業員数 (Q10)

回答者の勤務先の従業員数は、「中小企業」が 46.4%、「大企業」が 53.6%となっている。「1000 人以上」が最も多く 41.9%、次いで、「100-299 人」が 21.4%、「50-99 人」が 12.5%と続く (図 2-7-1)。

「IGDA 開発者満足度調査 2016」によると、被雇用者の 32%が従業員「101-500 人」の企業で働き、17%が従業員「500 人以上」の企業で就業している。また、25%が従業員「11-50 人」の中規模スタジオで働き、16%が従業員「10 人未満」の企業で就業している<sup>7</sup>。

本調査は、「IGDA 開発者満足度調査 2016」のサンプルと比べると、大企業で就業している回答者が多い。

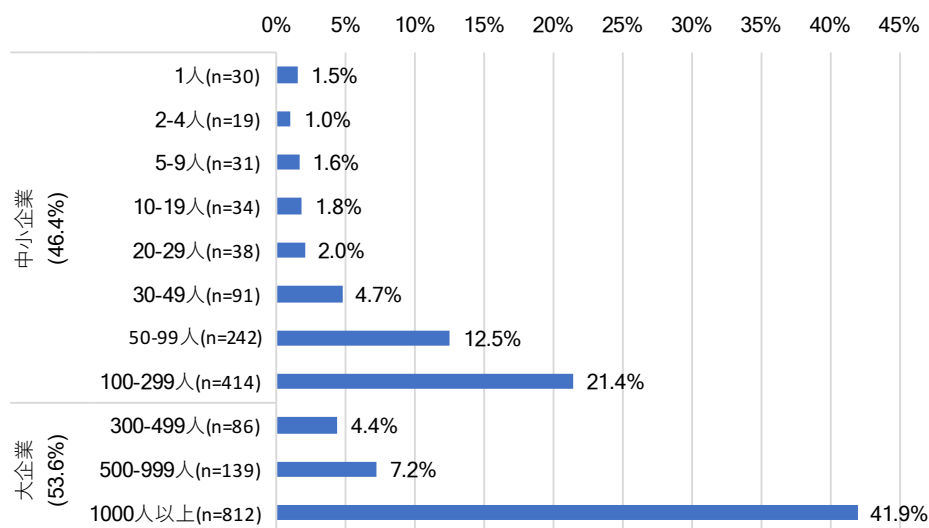
---

<sup>5</sup> 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2016), p.14.

<sup>6</sup> GDC (2018). *STATE OF THE GAME INDUSTRY 2018*, pp.2-4.

<sup>7</sup> 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2016), p.19.

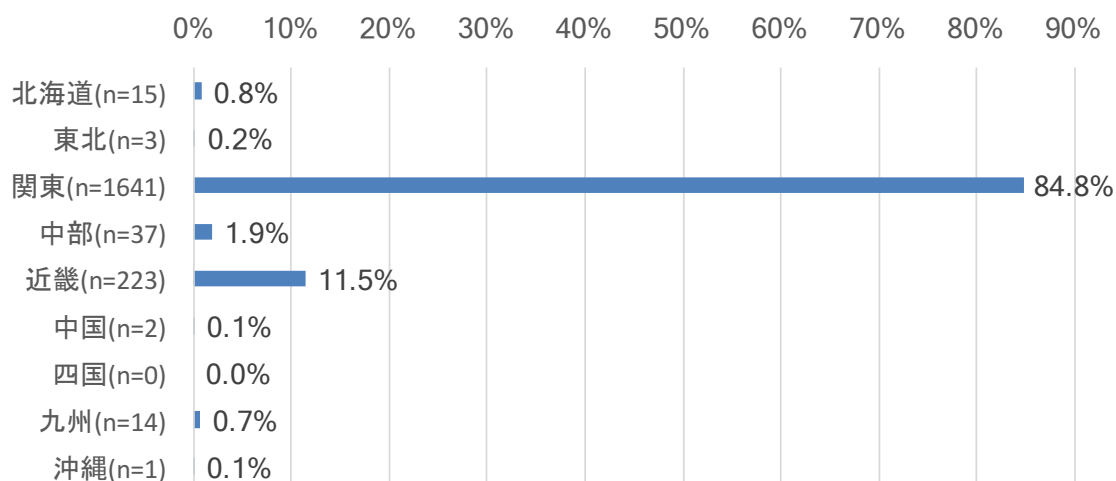
図 2-8-1 勤務先の従業員数



## 2.9 勤務地 (Q11)

本調査では初めて勤務地について尋ねた。その結果、「関東」が顕著に多く 84.8%、次いで、「近畿」が 11.5%となっており、両者を合わせると 9 割を超える (図 2-9-1)。

図 2-9-1 勤務地



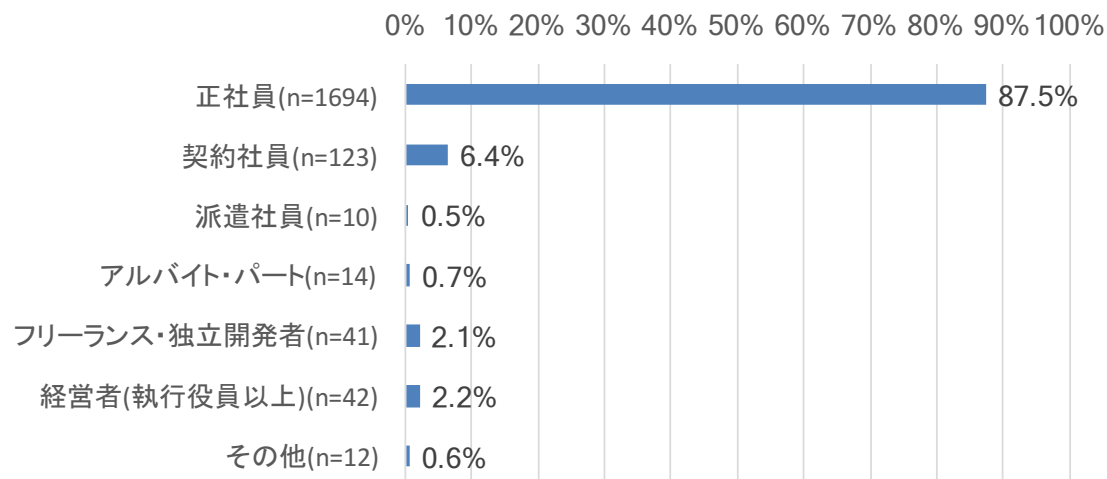
## 2.10 就労形態 (Q12)

回答者の就労形態をみると、「正社員」が顕著に多く 87.5%となっている。「契約社員」はわずか 6.4%、「派遣社員」は 0.5%、「アルバイト・パート」は 0.7%、

「フリーランス・独立開発者」は 2.1%、「経営者（執行役員以上）」は 2.2%となっている（図 2-10-1）。

なお、「IGDA 開発者満足度調査 2016」では、回答者の 66%が正社員となっている<sup>8</sup>。

図 2-10-1 就労形態



## 2.11 一週間あたりの就業時間（Q13）

一週間あたりの就業時間（通常期）は、平均 38.39 時間（SD=17.92）となっている。総務省統計局「平成 29 年労働力調査」<sup>9</sup>によると、2017 年平均週間就業時間は全産業で 38.9 時間であり、回答者は 0.5 時間程長く働いている。階層別にみると、「40-45 時間未満」が最も多く 37.8%、次いで、「40 時間未満」が 24.3%、「45-50 時間未満」が 19.2%、「50-55 時間未満」が 13.3%である（図 2-11-1）。

しかし、一週間あたりの就業時間（繁忙期）は、平均 50.02 時間（SD=21.33）であり、通常期（38.39 時間）と比べて、約 12 時間長くなっている。階層別にみると、「60-65 時間未満」が最も多く 23.8%、次いで、「50-55 時間未満」が 20.1%と続く。「40 時間未満」（18.3%）と「70 時間以上」（15.2%）とで二極化している傾向もみられる（図 2-11-2）。

<sup>8</sup> 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2016), p.17.

<sup>9</sup> 総務省統計局「平成 29 年労働力調査」基本集計 第 II-11-1 表 産業, 職業別平均週間就業時間 全産業



図 2-11-1 一週間あたりの就業時間（通常期）

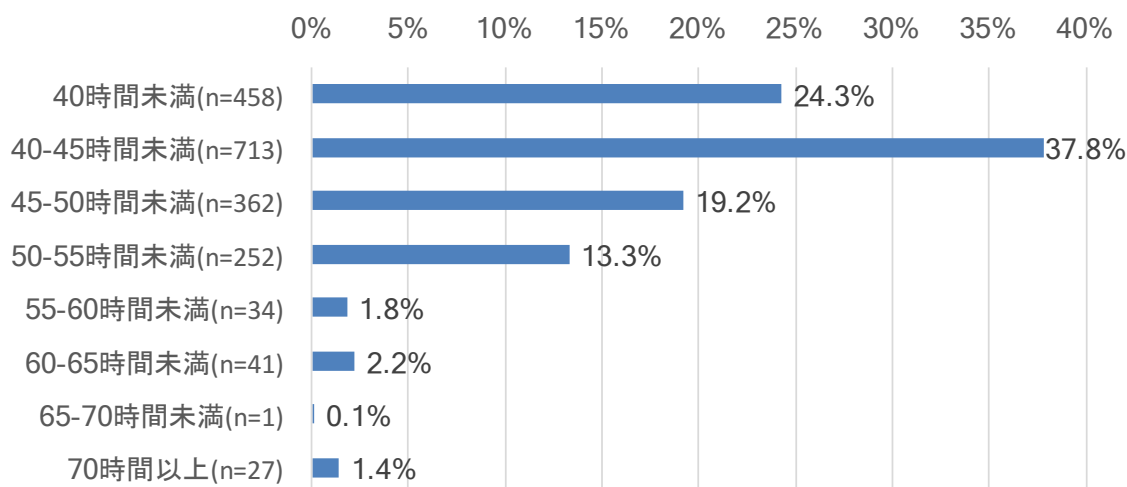
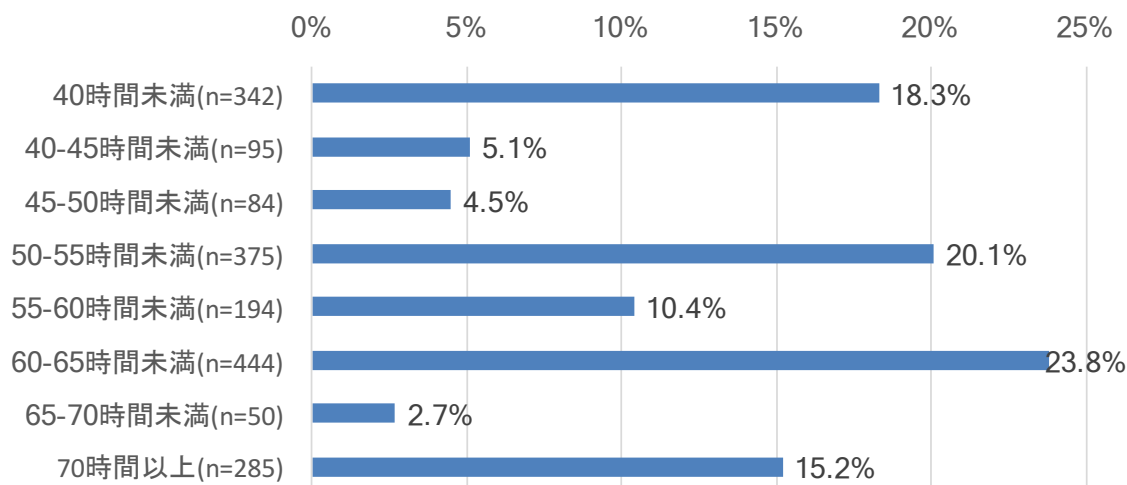


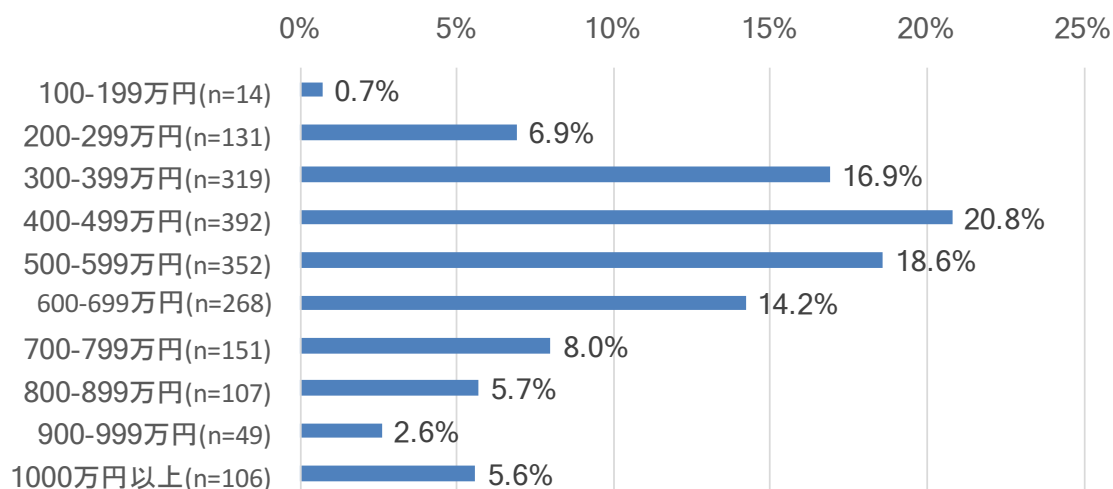
図 2-11-2 一週間あたりの就業時間（繁忙期）



### 3 2016 年収 (Q8)

回答者の 2016 年 1 月～12 月の年収は平均 539.15 万円 (ゲーム産業平均経験年数 10.63 年) である。国税庁長官官房企画課 (2017) の調査結果と比べると、本調査回答者は平均給与が 117.6 万円高い<sup>10</sup>。階層別でみると、「400-499 万円」が最も多く 20.8%、次いで、「500-599 万円」が 18.6%、「300-399 万円」が 16.9%と続く。

図 3-1-1 2016 年収



#### 3.1 最終学歴別 2016 年収

2016 年収を最終学歴別 (平均値) でみると、「大学院博士課程修了」が最も高く 651.9 万円、次いで、「大学院修士課程修了」が 602.7 万円、「高校卒業」が 588.4 万円、「高専・短大卒業」が 549.4 万円、「大学卒業」が 538.1 万円、「中学校卒業」が 525.0 万円となっている。回答者全体の 2016 年収平均値 (539.1 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」、「高専・短大卒業」、「高校卒業」である (表 3-1-1)。

<sup>10</sup> 国税庁長官官房企画課 (2017) 「平成 28 年分民間給与実態統計調査 : 調査結果報告」によると、2016 年の給与所得者の平均給与は 421.6 万円 (平均年齢 46.0 歳、平均勤続年数 12.0 年)、男性 521.1 万円 (平均年齢 45.9 歳、平均勤続年数 13.5 年)、女性 279.7 万円 (平均年齢 46.1 歳、平均勤続年数 9.9 年) である。

表 3-1-1 2016 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	0.7%	0.0%	1.2%	0.8%	0.0%	0.8%	0.7%	0.0%
200-299万円	6.9%	0.0%	5.8%	10.4%	12.3%	5.8%	2.3%	0.0%
300-399万円	16.9%	0.0%	10.5%	19.2%	12.3%	17.5%	14.3%	10.5%
400-499万円	20.8%	50.0%	16.3%	23.5%	14.8%	20.6%	19.3%	5.3%
500-599万円	18.6%	0.0%	17.4%	17.2%	30.9%	17.7%	20.7%	26.3%
600-699万円	14.2%	50.0%	17.4%	14.0%	7.4%	15.3%	12.7%	5.3%
700-799万円	8.0%	0.0%	14.0%	5.5%	4.9%	8.8%	9.0%	26.3%
800-899万円	5.7%	0.0%	4.7%	3.5%	6.2%	5.5%	10.0%	15.8%
900-999万円	2.6%	0.0%	7.0%	1.5%	2.5%	2.1%	4.7%	5.3%
1000万円以上	5.6%	0.0%	5.8%	4.5%	8.6%	5.9%	6.3%	5.3%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	1889	2	86	605	81	796	300	19
平均値（万円）	539.1	525.0	588.4	497.1	549.4	538.1	602.7	651.9
標準偏差（万円）	234.4	106.1	230.2	211.5	247.7	217.5	295.3	217.2
中央値（万円）	500.0	525.0	568.0	450.0	500.0	500.0	550.0	700.0
最頻値（万円）		450.0	600.0	500.0	500.0	500.0	500.0	
ゲーム産業経験年数（年）	10.6	7.8	14.1	11.0	12.4	10.8	8.3	6.6
2016年調査平均値（万円）	524.6	500.0	540.9	466.0	519.2	547.5	555.0	791.3

### 3.2 ゲーム産業の経験年数別 2016 年収

2016 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 699.2 万円、次いで、「15 年超 18 年以下」が 645.9 万円、「12 年超 15 年以下」が 578.6 万円、「9 年超 12 年以下」が 547.7 万円、「6 年超 9 年以下」が 509.8 万円、「3 年超 6 年以下」が 462.2 万円、「3 年以下」が 384.6 万円となっている。回答者全体の 2016 年収平均値（539.1 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、2016 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（ $r = .459, p < .001$ ）。

表 3-2-1 2016 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	2.7%	0.9%	0.0%	0.3%	0.0%	0.0%	0.0%
200-299万円	25.5%	7.2%	3.0%	0.3%	0.6%	1.1%	1.1%
300-399万円	35.3%	25.5%	18.5%	11.5%	4.6%	7.6%	4.6%
400-499万円	17.1%	28.9%	26.0%	26.2%	26.9%	15.1%	10.0%
500-599万円	7.9%	17.3%	20.0%	28.0%	28.6%	19.5%	17.4%
600-699万円	3.8%	10.4%	19.0%	17.1%	17.7%	20.5%	18.2%
700-799万円	2.4%	4.1%	7.5%	7.3%	8.6%	14.1%	14.2%
800-899万円	2.7%	2.2%	3.5%	2.4%	7.4%	9.7%	12.8%
900-999万円	0.5%	1.6%	0.5%	2.8%	1.1%	3.8%	6.8%
1000万円以上	1.9%	1.9%	2.0%	3.8%	4.6%	8.6%	14.8%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	368	318	200	286	175	185	351
平均値（万円）	384.6	462.2	509.8	547.7	578.6	645.9	699.2
標準偏差（万円）	206.2	168.9	158.1	178.8	204.2	261.2	249.7
中央値（万円）	327.5	420.0	500.0	500.0	500.0	600.0	660.0
最頻値（万円）	300.0	400.0	400.0	500.0	500.0	600.0	600.0
ゲーム産業経験年数（年）	1.6	4.8	7.7	10.7	13.9	16.7	22.6
2015年調査平均値（万円）	380.9	478.9	486.4	533.3	585.7	698.7	731.6

### 3.3 職種別 2016 年収

2016 年収を職種別（平均値）で見ると、「役員/管理職」が最も高く 591.6 万円、次いで、「サウンドクリエイタ」が 576.4 万円、「プランナ」が 552.7 万円、「ディレクタ」が 539.6 万円、「テクニカルアーティスト」が 538.0 万円、「エンジニア」が 536.5 万円、「プロデューサ」が 536.2 万円、「アーティスト」が 532.4 万円となっている。回答者全体の 2016 年収平均値（539.1 万円）を上回っているのは、「役員/管理職」、「サウンドクリエイタ」、「プランナ」、「ディレクタ」である（表 3-3-1）。

表 3-3-1 2016 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 リエイ タ	プランナ	役員 / 管 理職	その他	不明
100-199万円	3.2%	0.0%	0.8%	0.3%	0.0%	1.3%	0.5%	1.6%	1.7%	0.0%
200-299万円	3.2%	4.8%	7.4%	5.4%	2.9%	9.0%	7.7%	11.5%	7.6%	10.5%
300-399万円	16.1%	11.9%	16.7%	17.9%	23.5%	14.1%	18.7%	6.6%	16.1%	26.3%
400-499万円	35.5%	26.2%	19.5%	25.6%	16.2%	20.5%	15.9%	14.8%	19.5%	21.1%
500-599万円	9.7%	23.8%	19.7%	18.7%	17.6%	12.8%	15.4%	19.7%	20.3%	13.2%
600-699万円	3.2%	14.3%	14.9%	13.0%	17.6%	10.3%	15.4%	14.8%	13.6%	15.8%
700-799万円	19.4%	6.0%	7.9%	5.1%	11.8%	11.5%	10.4%	9.8%	8.5%	5.3%
800-899万円	0.0%	6.0%	6.3%	4.3%	2.9%	7.7%	5.5%	8.2%	5.9%	5.3%
900-999万円	0.0%	1.2%	1.9%	3.3%	4.4%	6.4%	2.2%	3.3%	3.4%	2.6%
1000万円以上	9.7%	6.0%	4.9%	6.4%	2.9%	6.4%	8.2%	9.8%	3.4%	0.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	31	84	838	391	68	78	182	61	118	38
平均値（万円）	536.2	539.6	536.5	532.4	538.0	576.4	552.7	591.6	529.4	475.8
標準偏差（万円）	237.7	202	232.3	221.2	188.3	307.3	251.7	292.8	234.8	177.2
中央値（万円）	450.0	500.0	500.0	500.0	500.0	500.0	500.0	550.0	500.0	450.0
最頻値（万円）	450.0	400.0	500.0	400.0			500.0	500.0	500.0	300.0
ゲーム産業経験年数（年）	12.1	10.8	10.6	10.5	10.6	11.1	11.0	11.8	9.3	11.5
2015年調査平均値（万円）	767.3	577.1	512.9	445.1	581.7	544.3	436.4	909.8	—	—

### 3.4 従事しているプラットフォーム別 2016 年収

2016 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 642.9 万円、次いで、「携帯型ゲーム機」が 601.7 万円、「業務用ゲーム機」が 580.6 万円、「据置型ゲーム機」が 575.5 万円、「PC」が 567.1 万円、「携帯電話」が 550.7 万円、「スマートフォン・タブレット」が 538.6 万円となっている。「スマートフォン・タブレット」を除き、回答者全体の 2016 年収平均値（539.1 万円）を上回っている。

2016 年収を従業員数別（平均値）で見ると、「大企業（300 人以上）」は 580.2 万円、「中小企業（300 人未満）」は 491.7 万円となっており、「大企業（300 人以上）」は回答者全体の 2016 年収平均値（539.1 万円）を 41.1 万円上回っている（表 3-4-1）。

表 3-4-1 2016 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	0.4%	0.4%	0.0%	0.5%	0.4%	0.7%	0.7%	0.8%	0.8%	0.7%
200-299万円	5.6%	4.6%	5.2%	7.2%	5.3%	5.3%	4.0%	4.8%	11.6%	2.9%
300-399万円	15.5%	13.8%	19.0%	16.3%	12.6%	10.2%	12.0%	11.1%	22.5%	12.0%
400-499万円	18.5%	17.4%	20.7%	22.4%	21.5%	19.6%	13.5%	17.5%	23.3%	18.6%
500-599万円	16.4%	17.6%	19.0%	18.4%	19.5%	21.4%	15.6%	19.8%	15.5%	21.3%
600-699万円	16.0%	16.3%	14.7%	14.1%	16.6%	17.2%	18.5%	18.3%	11.0%	17.0%
700-799万円	9.0%	7.1%	6.9%	7.6%	8.0%	7.7%	9.5%	8.7%	4.8%	10.8%
800-899万円	7.1%	8.8%	6.9%	5.4%	5.8%	7.4%	9.1%	10.3%	3.4%	7.6%
900-999万円	3.6%	4.2%	1.7%	2.3%	3.1%	3.5%	5.1%	2.4%	1.9%	3.2%
1000万円以上	7.9%	9.8%	6.0%	5.8%	7.1%	7.0%	12.0%	6.3%	5.1%	6.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	929	478	116	926	548	285	275	126	876	1013
平均値（万円）	575.5	601.7	550.7	538.6	567.1	580.6	642.9	592.4	491.7	580.2
標準偏差（万円）	253.4	277.6	274.1	236.9	247.6	248.1	306.9	292.1	246	215.7
中央値（万円）	530.0	550.0	500.0	500.0	500.0	520.0	600.0	530.0	450.0	550.0
最頻値（万円）	600.0	600.0	600.0	500.0	500.0	500.0	600.0	500.0	400.0	500.0
ゲーム産業経験年数（年）	12.1	13.0	10.6	10.5	11.3	13.9	12.5	11.6	10.0	11.2
2015年調査平均値（万円）	552.5	547.9	593.1	540.4	550.4	573.9	603.3	532.0	485.6	571.1

### 3.5 就労形態別 2016 年収

2016 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 890.7 万円、次いで、「フリーランス・独立開発者」が 543.4 万円、「正社員」が 537.5 万円、「契約社員」が 476.5 万円、「アルバイト・パート」が 345.6 万円、「派遣社員」が 312.0 万円となっている（表 3-5-1）。

「IGDA 開発者満足度調査 2016」によると、被雇用者（60%）の年収は\$50,000 以上（2015 年間平均レート 122.05 円/USD をもとに日本円に換算＝610.3 万円以上）であり、\$50,000-\$75,000（同＝610.3 万円-915.4 万円）が最も多くなっている（21%）<sup>11</sup>。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、50%が年収\$15,000 未満（同＝180.1 万円）で、わずか 22%が\$50,000（同＝610.3 万円）を超えている<sup>12</sup>。さらに、自営業者の 51%は、ゲーム関連の仕事で得た 2015 年収が\$15,000（同＝180.1 万円）未満と回答している<sup>13</sup>。

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 2016」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

<sup>11</sup> 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2016), p.19.

<sup>12</sup> 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2016), p.23.

<sup>13</sup> 前掲, Weststar, J. & Legault, M. J. (2016), p.27.

者」の収入の低さが顕著である。

表 3-5-1 2016 年収（就労形態別）

	就労形態						
	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
100-199万円	0.5%	0.8%	0.0%	23.1%	5.3%	0.0%	0.0%
200-299万円	6.2%	14.9%	40.0%	30.8%	2.6%	2.4%	10.0%
300-399万円	16.5%	25.6%	30.0%	7.7%	18.4%	4.9%	20.0%
400-499万円	21.5%	19.0%	30.0%	7.7%	15.8%	7.3%	0.0%
500-599万円	19.3%	12.4%	0.0%	23.1%	26.3%	7.3%	10.0%
600-699万円	14.8%	9.9%	0.0%	0.0%	7.9%	17.1%	10.0%
700-799万円	8.0%	8.3%	0.0%	7.7%	5.3%	7.3%	20.0%
800-899万円	5.7%	3.3%	0.0%	0.0%	7.9%	7.3%	20.0%
900-999万円	2.5%	0.8%	0.0%	0.0%	5.3%	9.8%	10.0%
1000万円以上	5.0%	5.0%	0.0%	0.0%	5.3%	36.6%	0.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	1656	121	10	13	38	41	10
平均値（万円）	537.5	476.5	312.0	345.6	543.4	890.7	593.8
標準偏差（万円）	219.4	221.4	69.2	174.5	257	454.3	239.4
中央値（万円）	500	413	300	263	500	800	660
最頻値（万円）	500	300	300		500	600	
ゲーム産業経験年数（年）	10.6	8.6	7.2	6.6	11.2	18.5	10.8
2015年調査平均値（万円）	520.0	428.7	283.3	265.5	507.5	927.2	442.5

## 4 おわりに

第五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、属性的質問を中心に把握することを目的として実施され、多くの回答（1936票）を得られた。しかしながら、本調査回答者の98.0%がCEDEC 2017への参加登録者であることを考慮に入れる必要がある。また、初めて、勤務地について尋ねたが、回答者が「関東」（84.8%）と顕著に多いことも留意する必要がある。

本調査の典型的な回答者は、冒頭で提示したように、文学・語学・史学・文人類学系（32.6%）や電気・電子・通信・情報工学系（21.3%）を学び、大学卒業（42.0%）している。また、勤務先の従業員数は1000人以上（41.9%）で、就労形態は正社員（87.5%）、役職は一般クラス（62.7%）、ゲーム産業の経験年数は平均10.63年、スマートフォン・タブレット（48.9%）や据置型ゲーム機（48.8%）の開発・運営に従事しており、2016年収は平均539.2万円である。

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」と符合しており、「サウンドクリエイタ」と「役員/管理職」においては、2割程度、大学院修了者も活躍している（それぞれ25.4%、20.3%）。

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2.1%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。

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%）、今回の2017年調査では「据置型ゲーム機」が48.8%に達し、「スマートフォン・タブレット」に比肩するようになってきた。この趨勢は、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」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。

2016年収は、平均 539.2 万円（中央値 500 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（2016）の調査結果と比べると、本調査回答者は平均給与が 117.6 万円高い。

一週間あたりの就業時間（通常期）は、平均 38.39 時間であり、総務省統計局「平成 29 年労働力調査」の調査結果（全産業）と比べると、0.5 時間長い。また、一週間あたりの就業時間（繁忙期）は、平均 50.02 時間であり、「70 時間以上」が 15.2%となっていることから、改善が求められる。

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、年齢や性別などの属性を把握することができなかったため、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 2017

発行年月日 2018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

---