



Fantasy
becomes Reality



ゲーム開発者の生活と仕事 に関するアンケート調査2018 (調査結果速報)

2018年8月21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 2018年7月1日～7月31日

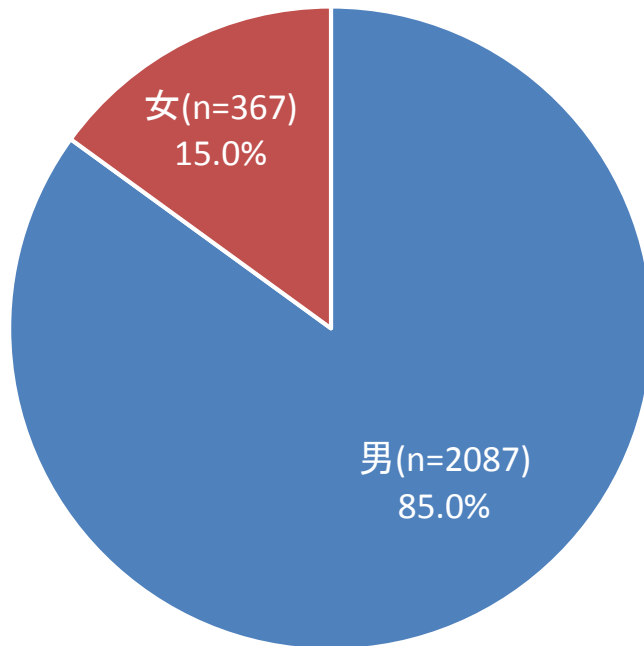
3. 調査方法 インターネット調査

4. 調査対象

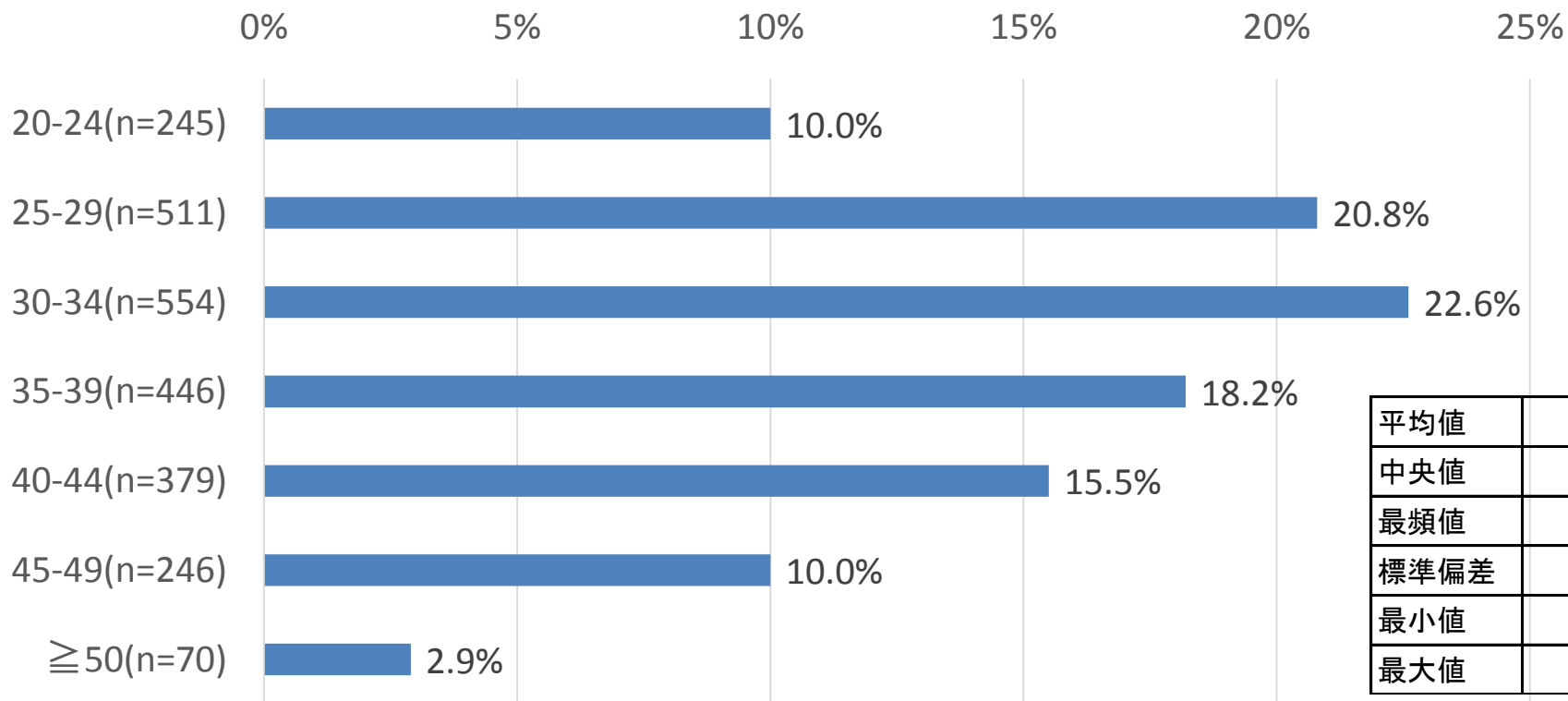
プロデューサ、ディレクタ、エンジニア、アーティスト、テクニカルアーティスト、サウンドクリエイター、プランナ、品質管理(QC)・品質保証(QA)・テスター・デバッガ、役員/管理職などに従事する商業ゲーム開発者

5. 有効回答数 2454件 (内CEDEC参加者2322名)

Q1.性別



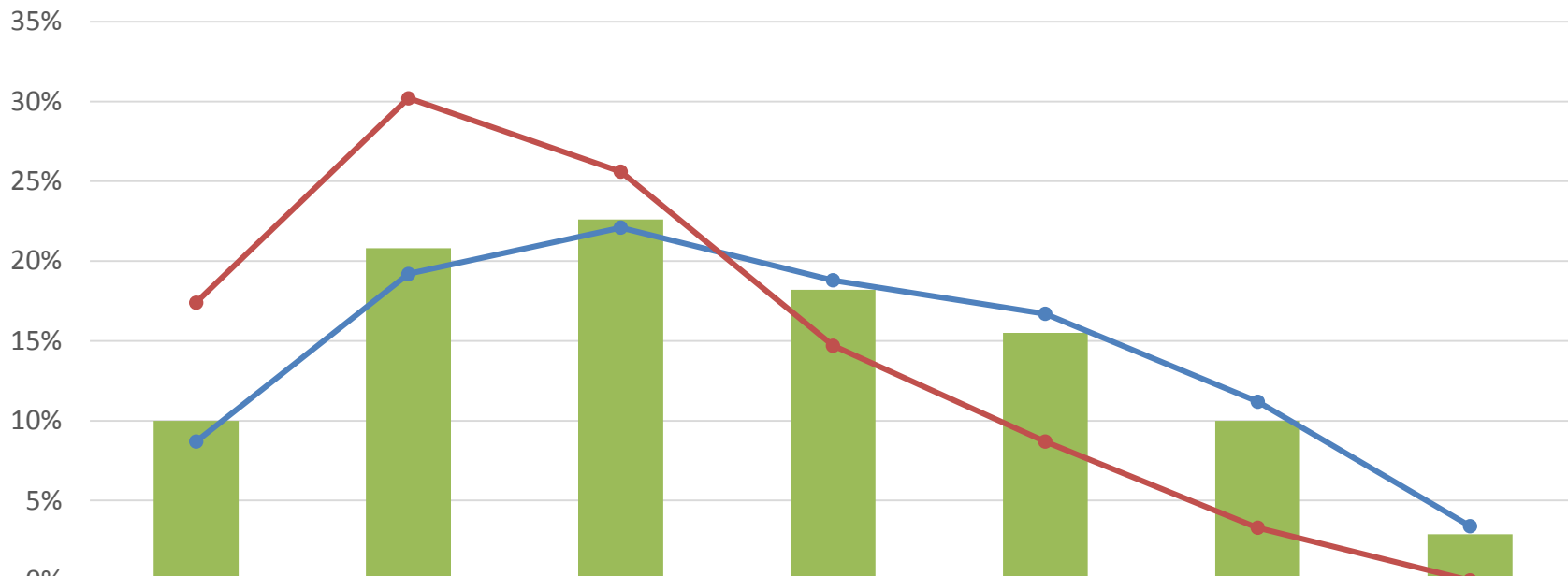
Q2.年齡



平均值	34.50
中央值	34.00
最頻值	33.00
標準偏差	7.78
最小值	20.00
最大值	66.00

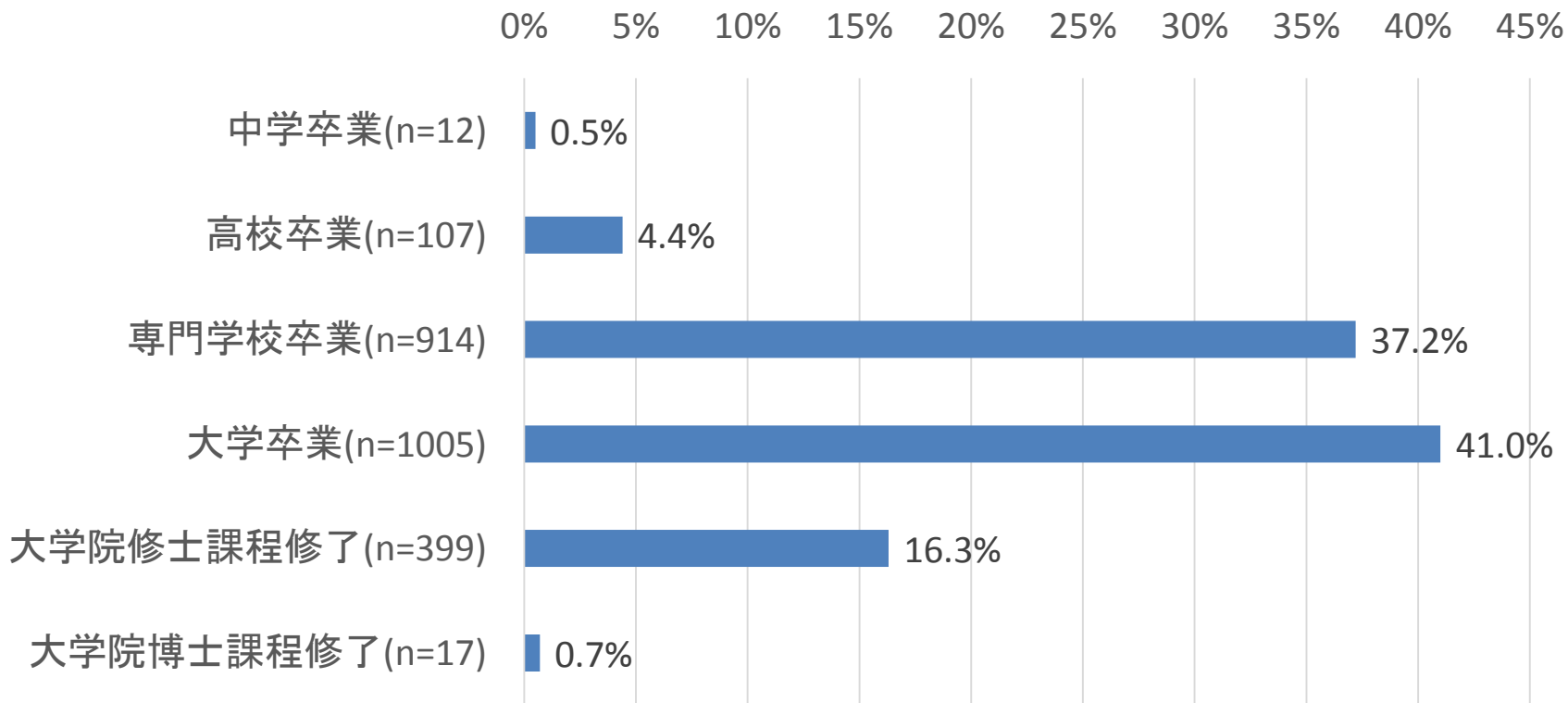
N=2451, 單位=歲

Q2.年齡(性別)



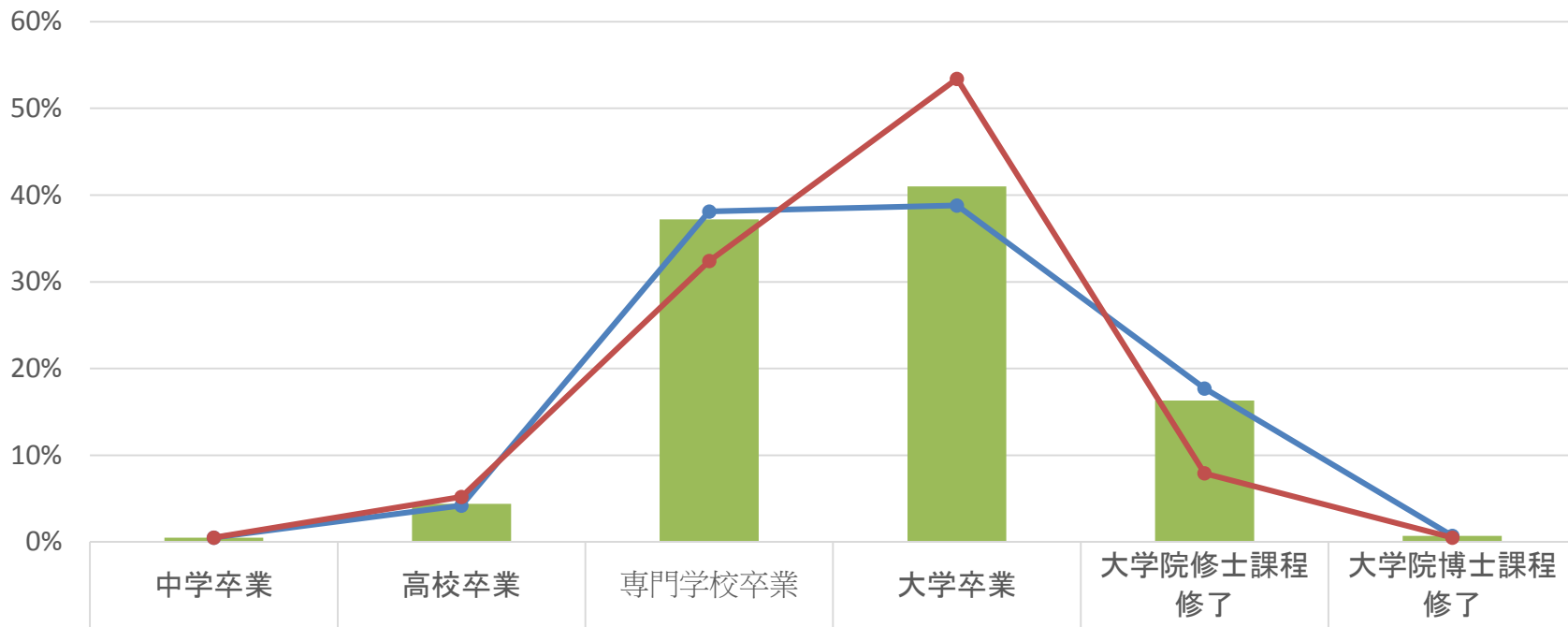
	20-24	25-29	30-34	35-39	40-44	45-49	≥50
合計(N=2451)	10.0%	20.8%	22.6%	18.2%	15.5%	10.0%	2.9%
男(n=2084)	8.7%	19.2%	22.1%	18.8%	16.7%	11.2%	3.4%
女(n=367)	17.4%	30.2%	25.6%	14.7%	8.7%	3.3%	0.0%

Q3.最終學歷



N=2454

Q3.最終學歷(性別)

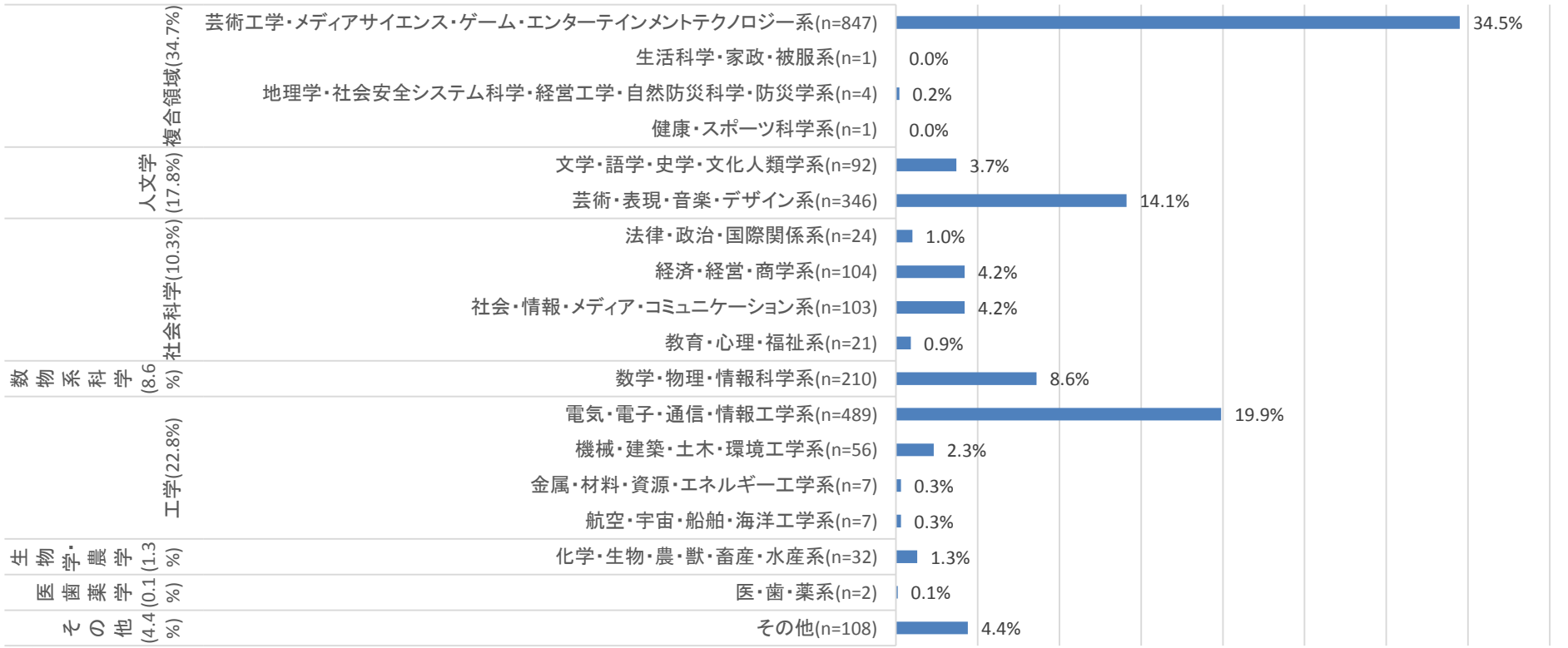


合計(N=2454)	0.5%	4.4%	37.2%	41.0%	16.3%	0.7%
男(n=2087)	0.5%	4.2%	38.1%	38.8%	17.7%	0.7%
女(n=367)	0.5%	5.2%	32.4%	53.4%	7.9%	0.5%

Q4.最終学歴の学問系統



0% 5% 10% 15% 20% 25% 30% 35% 40%



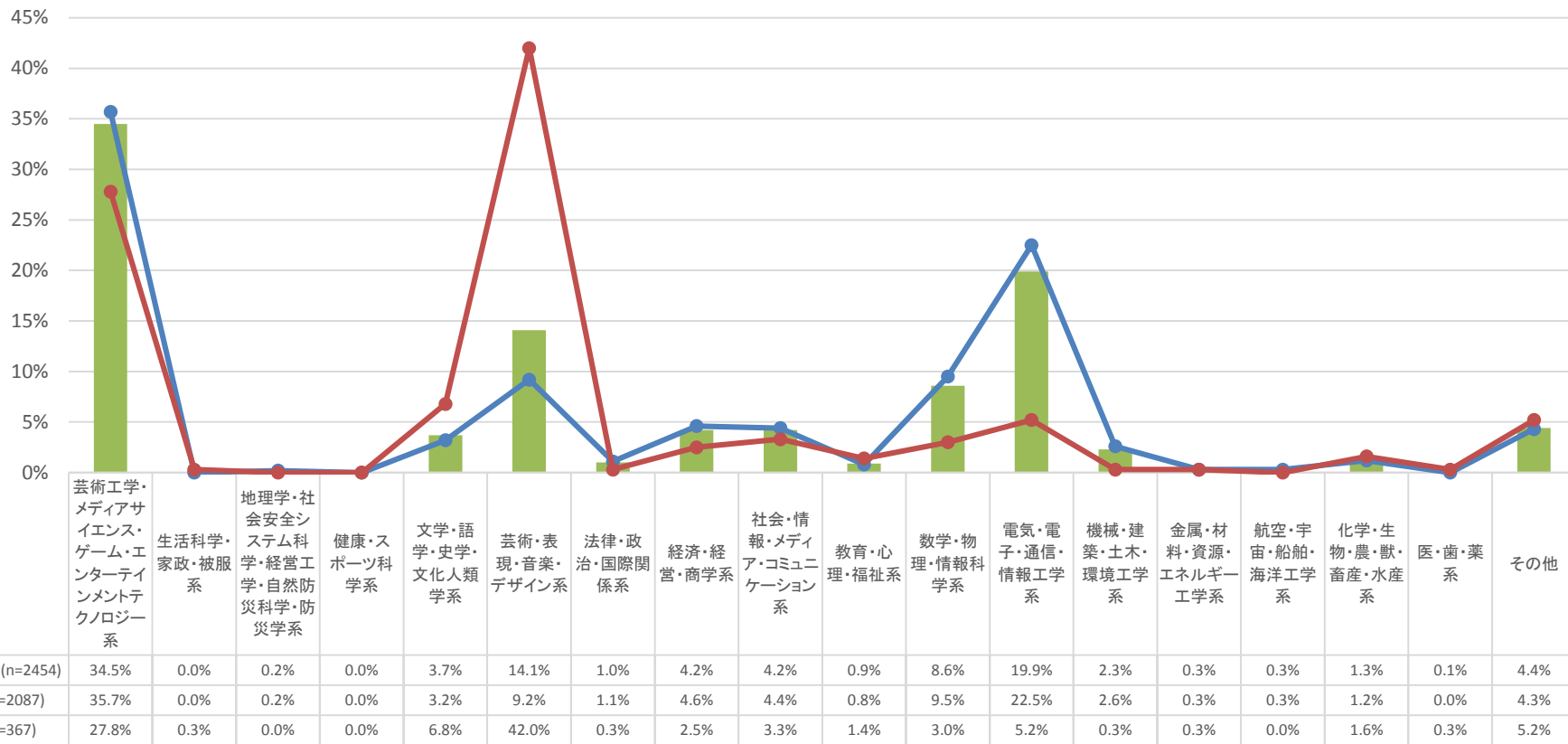
N=2454

Q4.最終学歴の学問系統

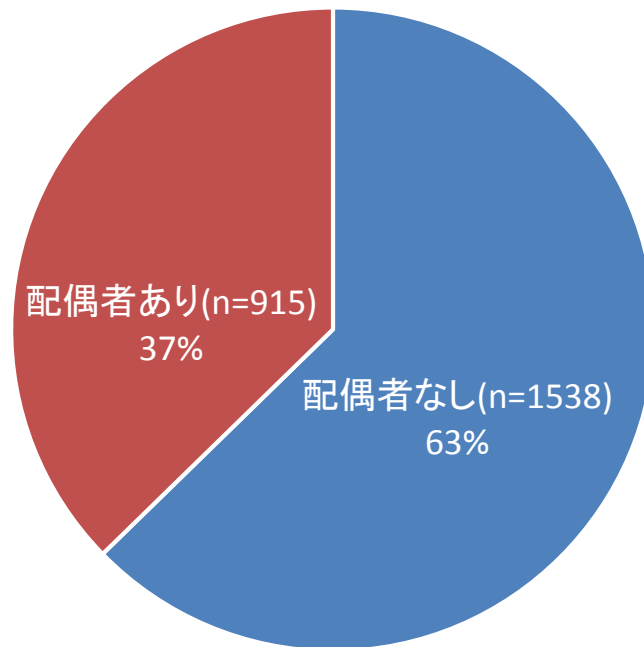


職種	最も多い最終学歴の学問系統
プロデューサ(n=66)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(18.2%)
ディレクタ(n=128)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(28.1%)
エンジニア(n=1107)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(35.5%)
アーティスト(n=508)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(43.3%)
テクニカルアーティスト(n=90)	芸術工学・メディアサイエンス・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系(56.7%)
サウンドクリエイタ(n=89)	芸術・表現・音楽・デザイン系(40.4%)
プランナ(n=280)	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(27.1%)
品質管理(QC)、品質保証(QA)、 テスター、デバッガー(n=34)	電気・電子・通信・情報工学系(32.4%)
役員/管理職(n=79)	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(30.4%)
その他(n=73)	芸術・表現・音楽・デザイン系(24.7%)

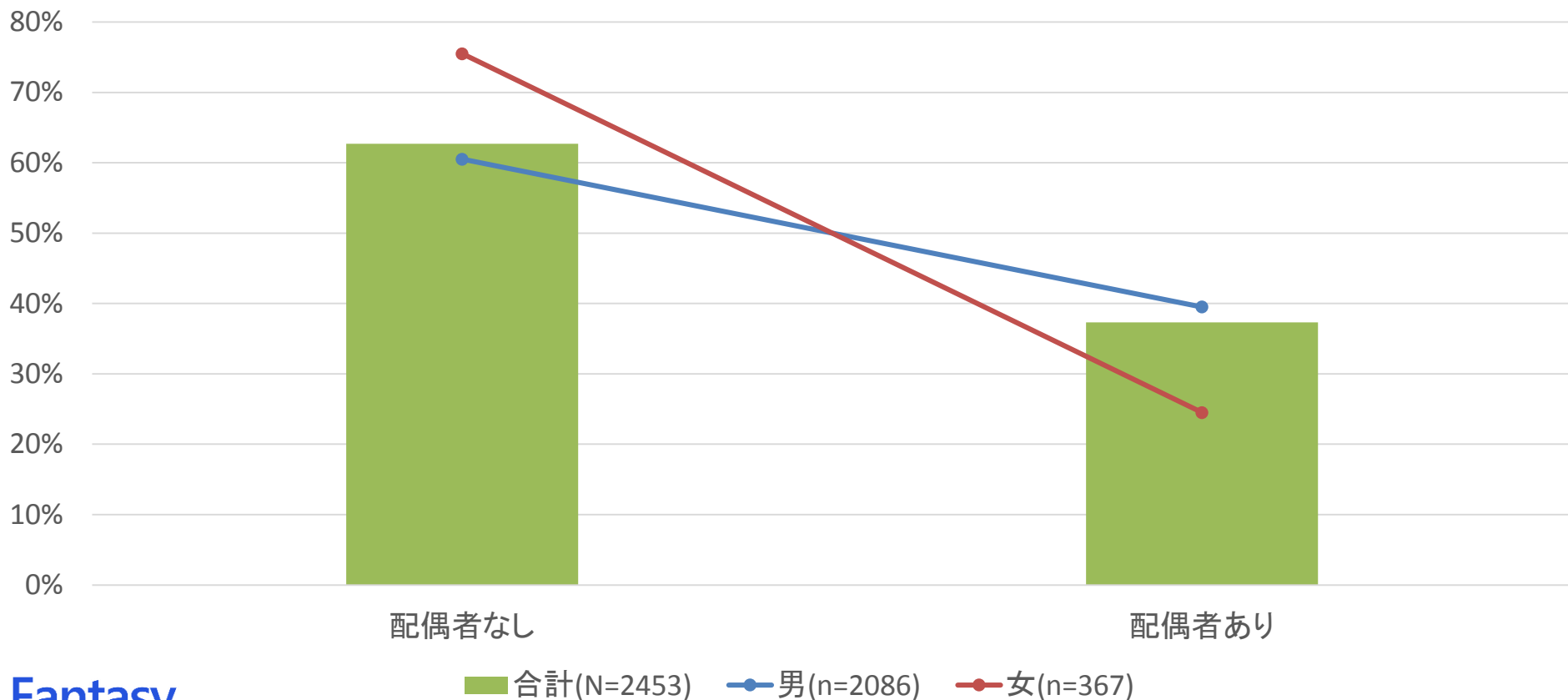
Q4.最終学歴の学問系統(性別)



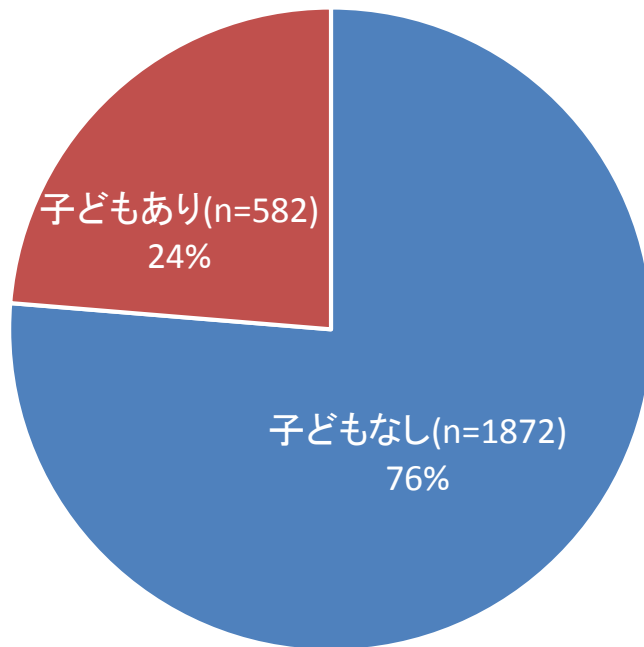
Q5.配偶者の有無



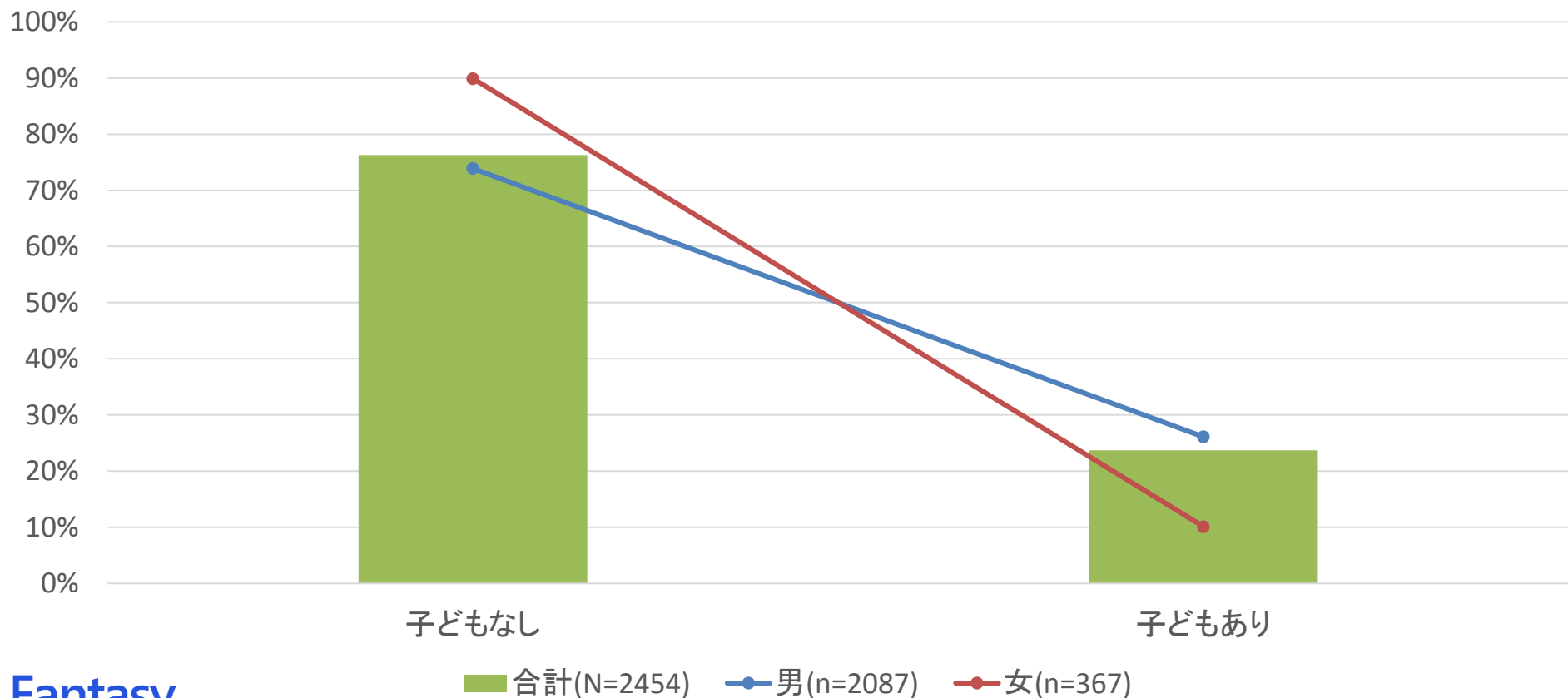
Q5.配偶者の有無(性別)



Q6.子どもの有無



Q6.子どもの有無(性別)

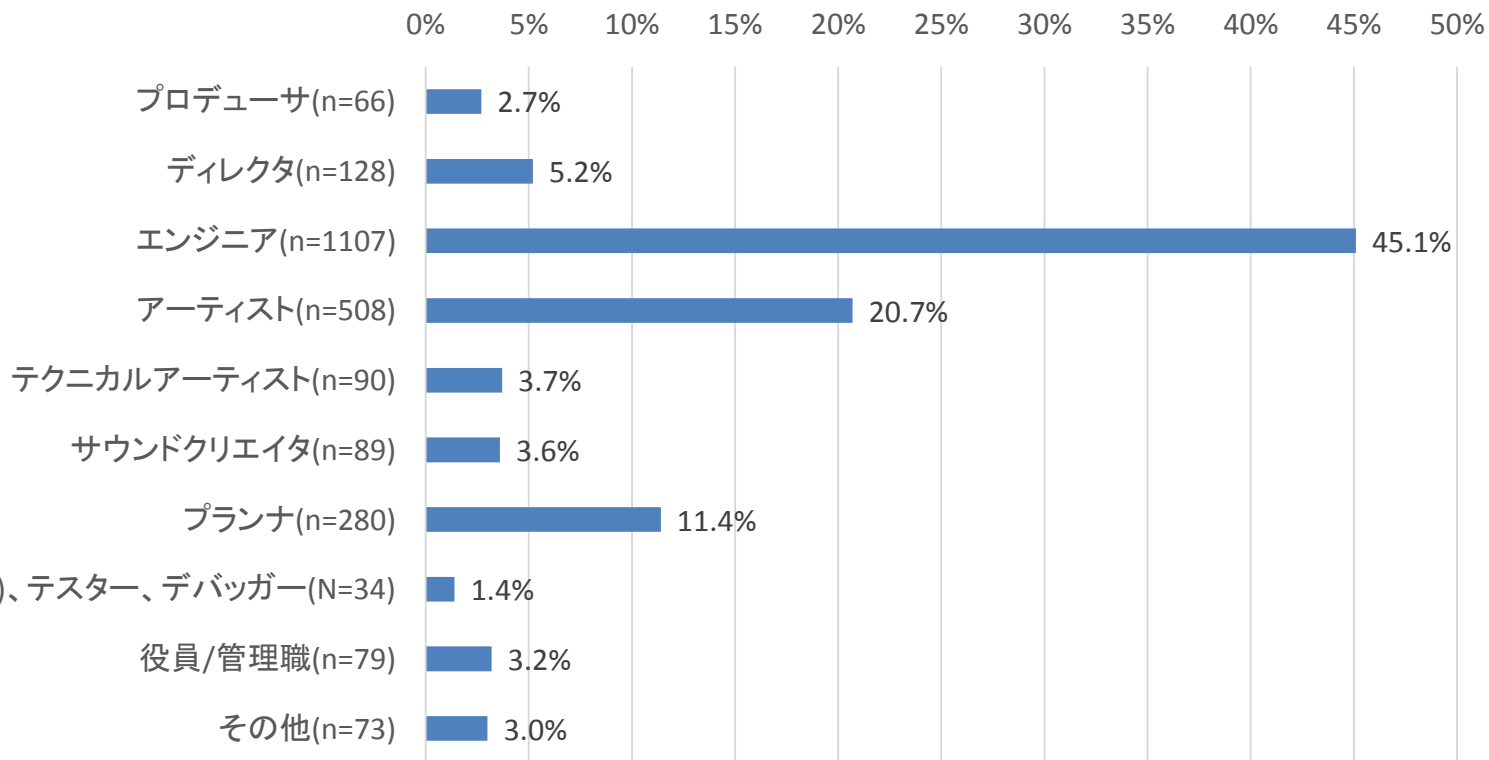


Q5.配偶者の有無*Q6.子どもの有無



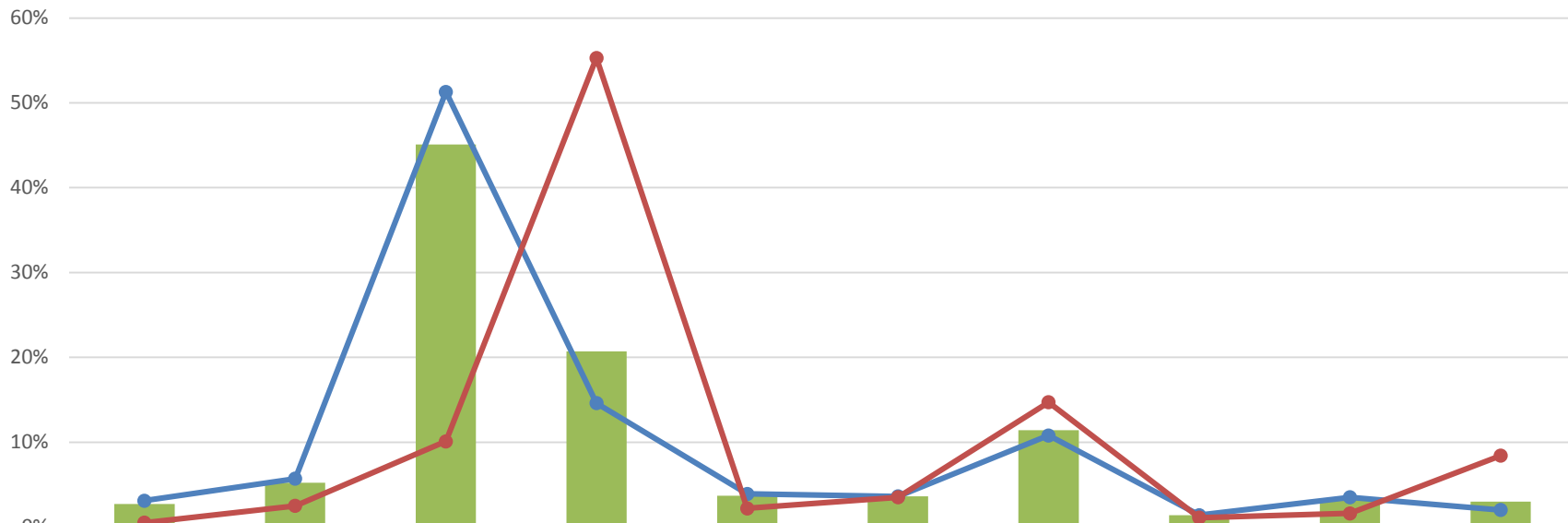
	子どもなし	子どもあり	合計
配偶者なし	98.9%	1.1%	100.0%
n	1521	17	1538
配偶者あり	38.3%	61.7%	100.0%
n	350	565	915

Q7.現在の職種



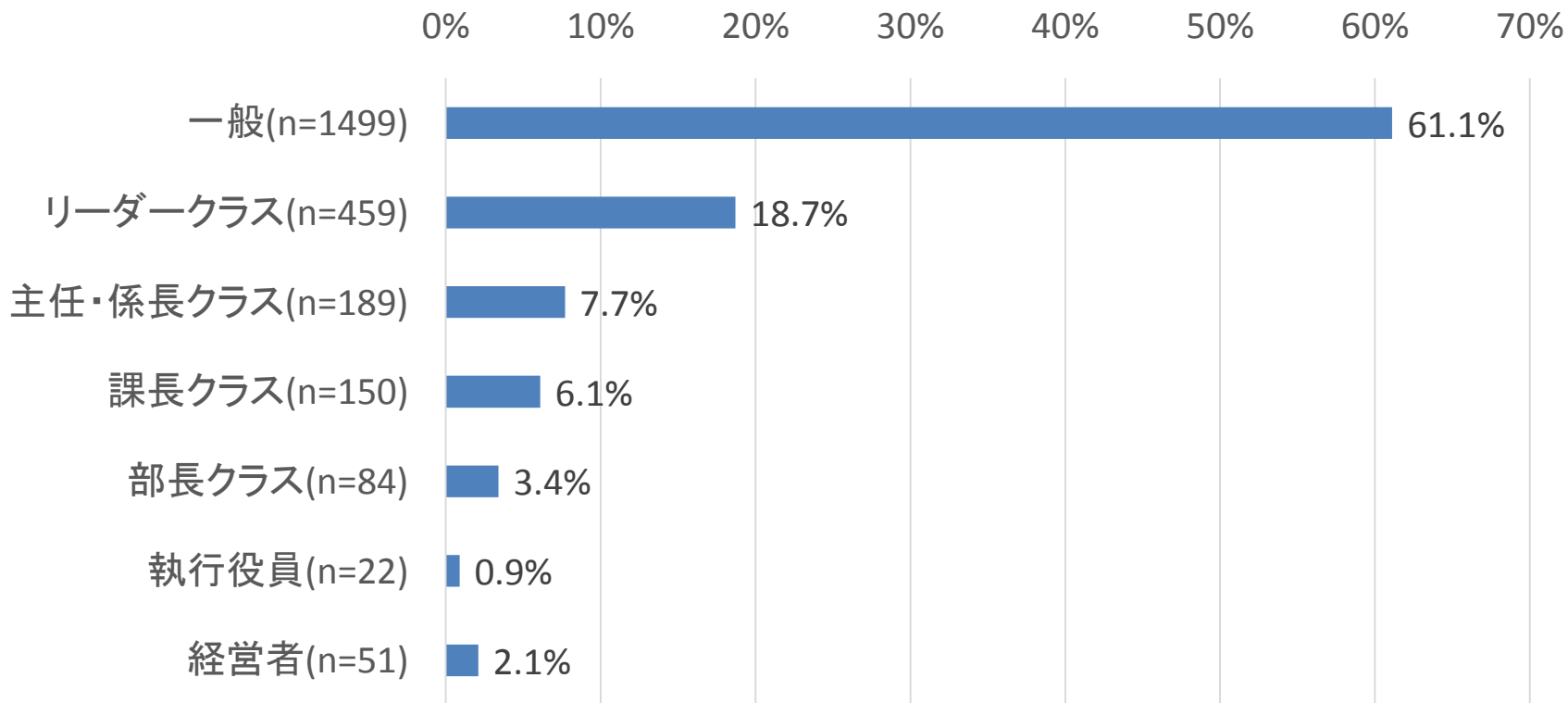
N=2454

Q8.現在の職種(性別)



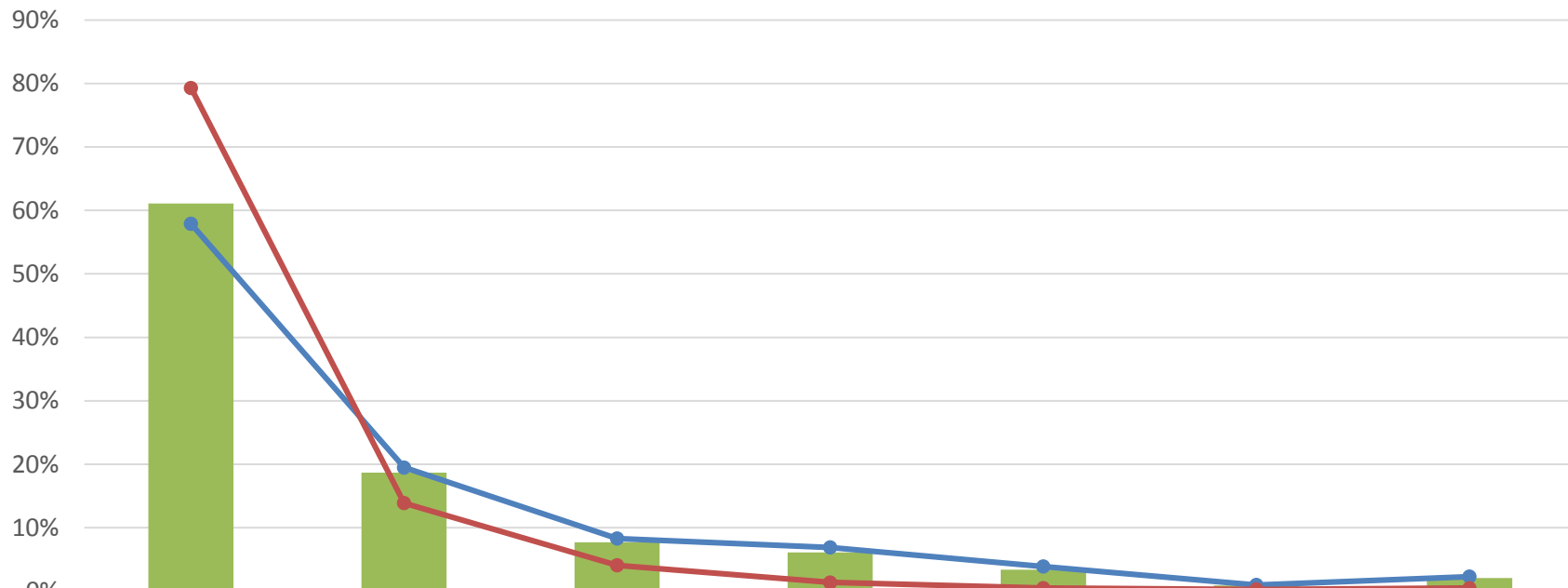
	プロデューサ	ディレクタ	エンジニア	アーティスト	テクニカルアーティスト	サウンドクリエイター	プランナ	品質管理(QC)、品質保証(QA)、テスター、デバッガ	役員/管理職	その他
合計(N=2454)	2.7%	5.2%	45.1%	20.7%	3.7%	3.6%	11.4%	1.4%	3.2%	3.0%
男(n=2087)	3.1%	5.7%	51.3%	14.6%	3.9%	3.6%	10.8%	1.4%	3.5%	2.0%
女(n=367)	0.5%	2.5%	10.1%	55.3%	2.2%	3.5%	14.7%	1.1%	1.6%	8.4%

Q8.現在の役職



N=2454

Q8.現在の役職(性別)



■ 合計(N=2454)

● 男(n=2087)

● 女(n=367)

一般

リーダークラス

主任・係長クラス

課長クラス

部長クラス

執行役員

経営者

61.1%

18.7%

7.7%

6.1%

3.4%

0.9%

2.1%

57.9%

19.5%

8.3%

6.9%

3.9%

1.0%

2.3%

79.3%

13.9%

4.1%

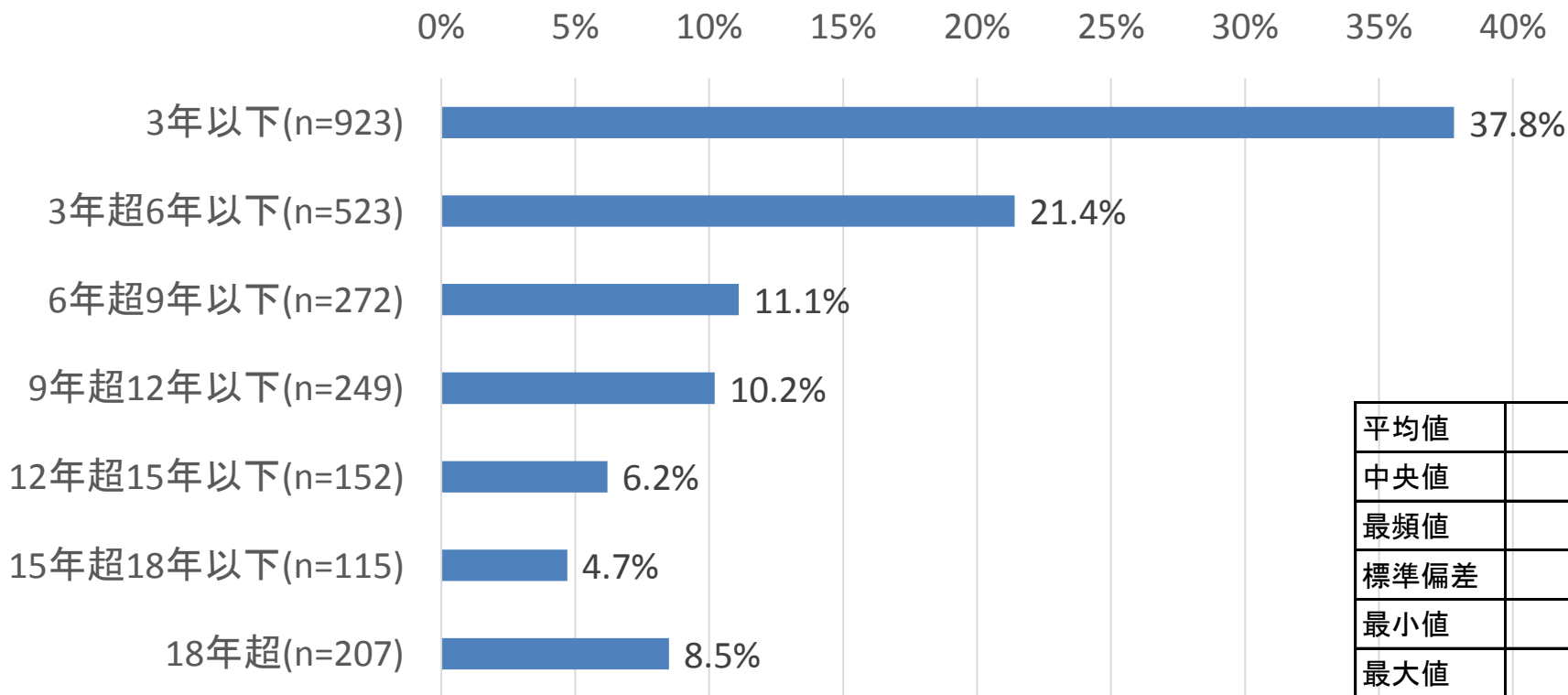
1.4%

0.5%

0.3%

0.5%

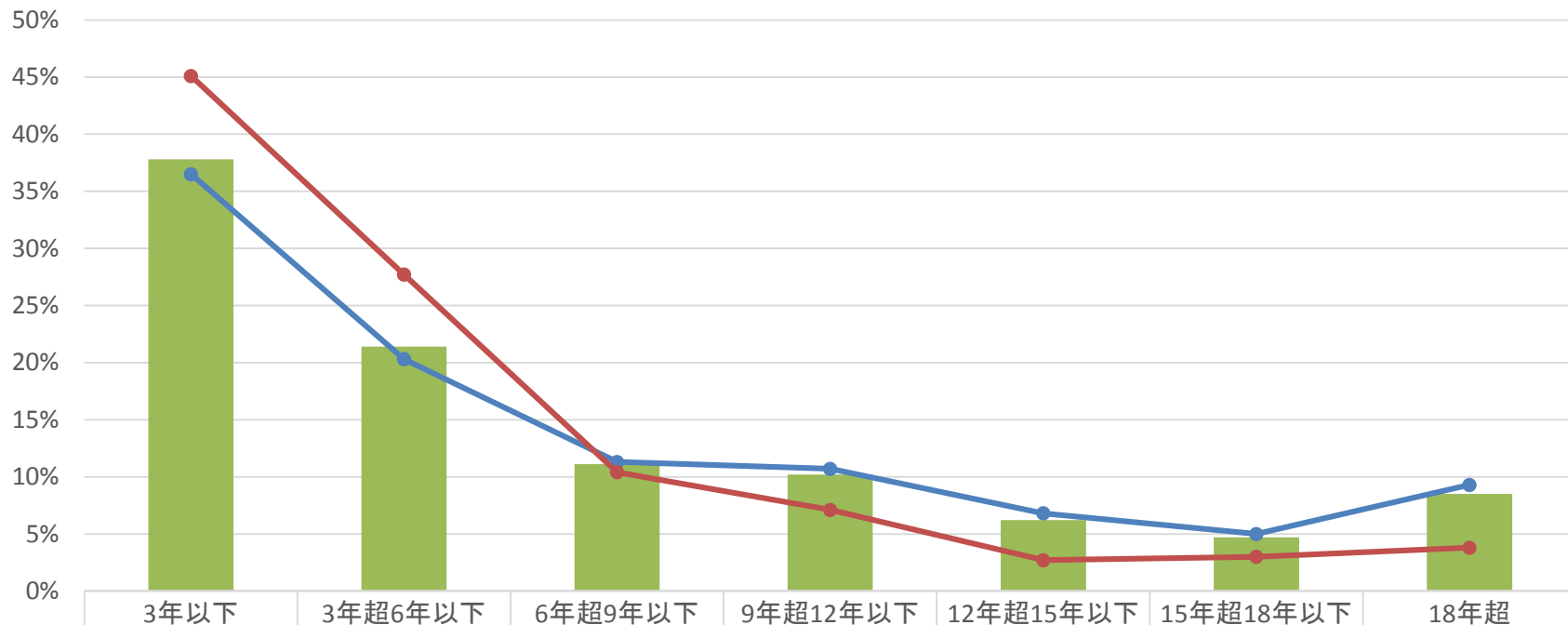
Q9.現在の職場での就業年数



平均値	6.80
中央値	4.33
最頻値	0.25
標準偏差	6.51
最小値	0.08
最大値	38.83

N=2441, 単位=年

Q9.現在の職場での就業年数(性別)



■ 合計(N=2441)

● 男(n=2077)

● 女(n=364)

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

37.8%

21.4%

11.1%

10.2%

6.2%

4.7%

8.5%

36.5%

20.3%

11.3%

10.7%

6.8%

5.0%

9.3%

45.1%

27.7%

10.4%

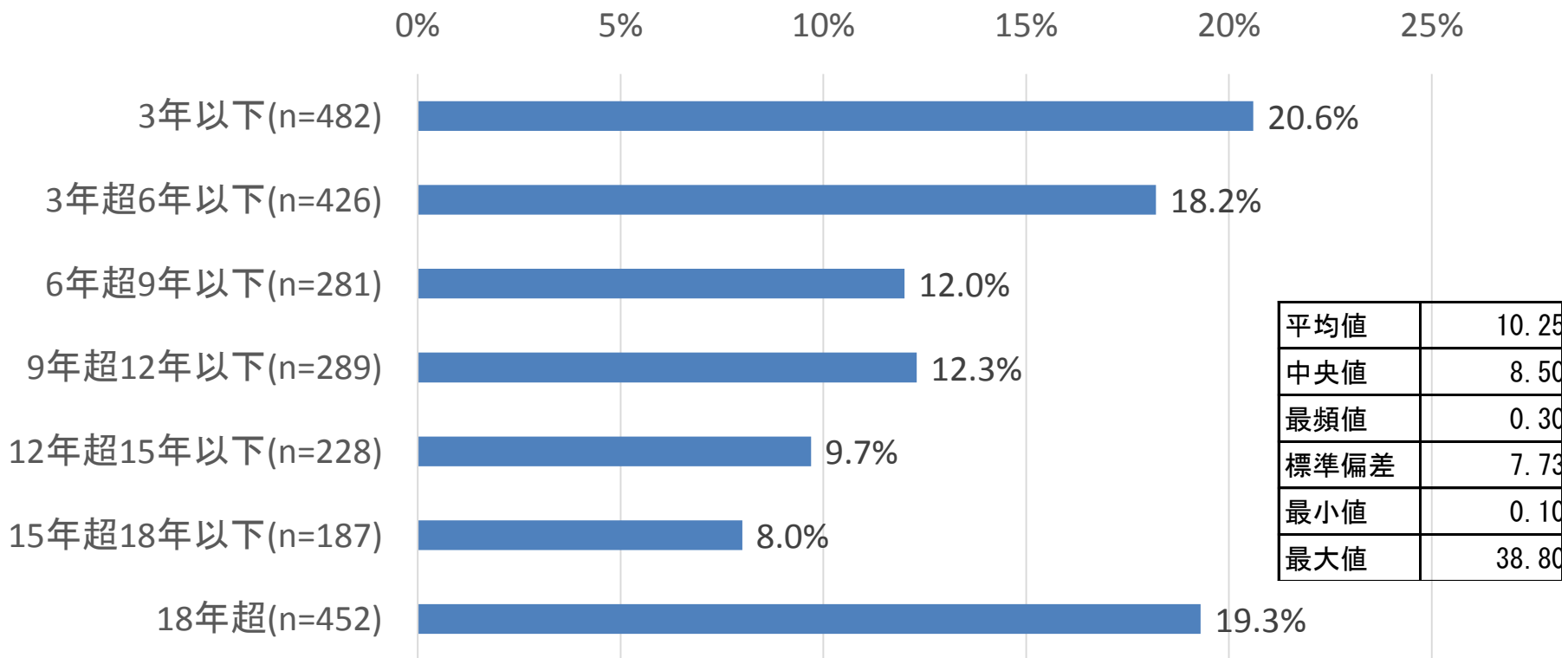
7.1%

2.7%

3.0%

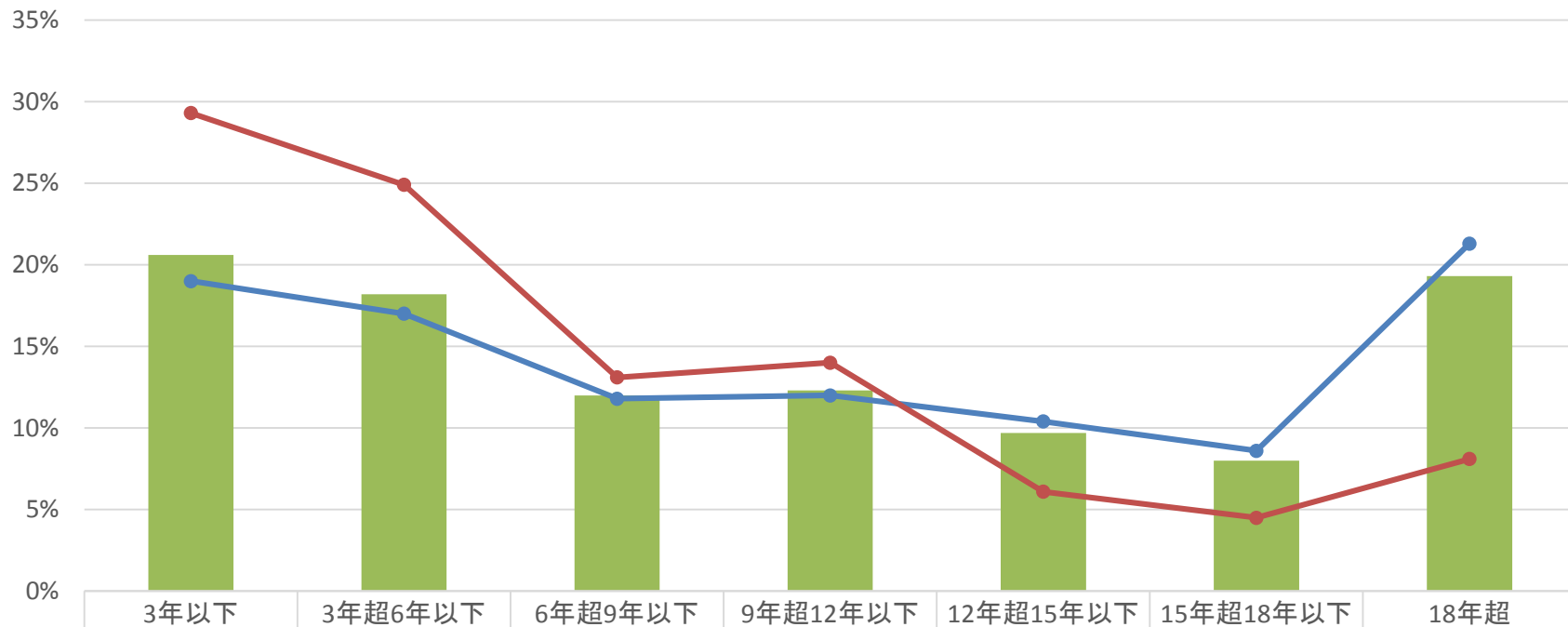
3.8%

Q9.ゲーム産業での就業年数



N=2345, 単位=年

Q9.ゲーム産業での就業年数(性別)



■ 合計(N=2345)

● 男(n=1987)

● 女(n=358)

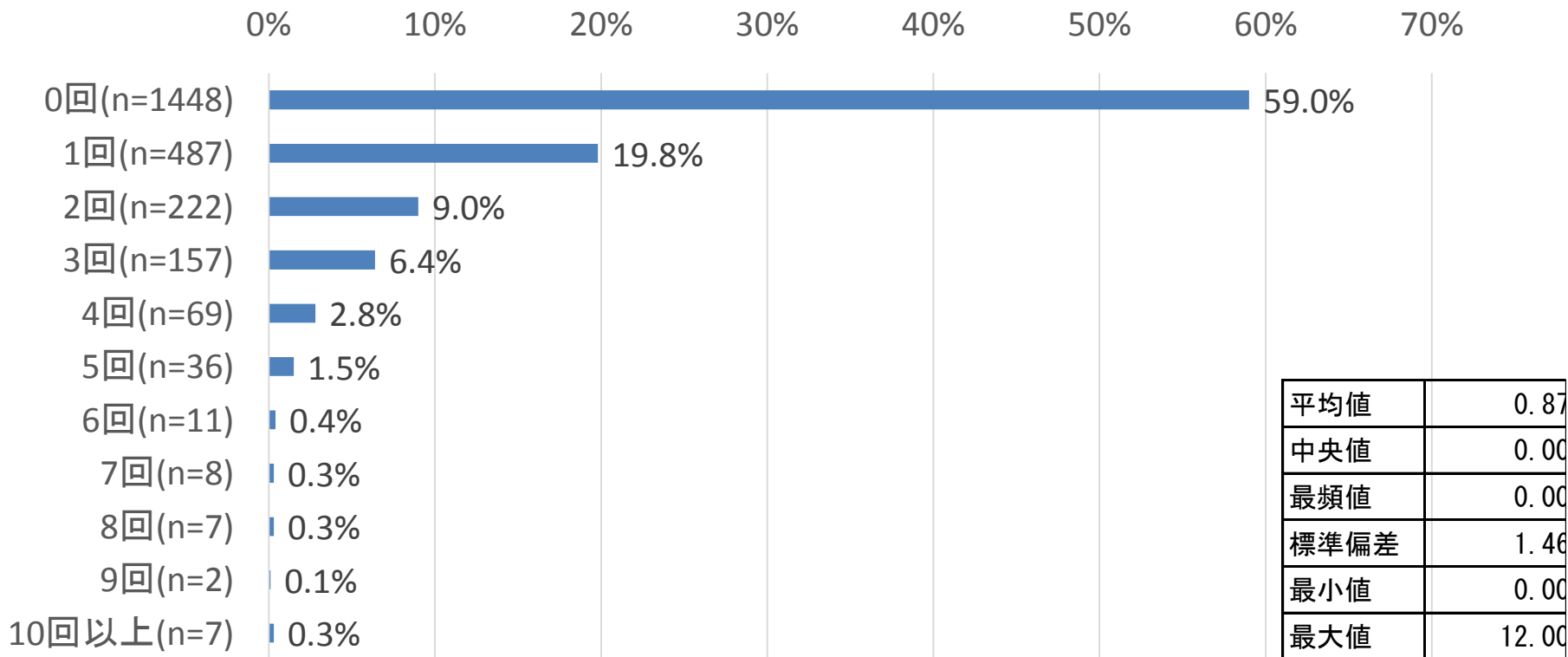
3年以下 3年超6年以下 6年超9年以下 9年超12年以下 12年超15年以下 15年超18年以下 18年超

20.6% 18.2% 12.0% 12.3% 9.7% 8.0% 19.3%

19.0% 17.0% 11.8% 12.0% 10.4% 8.6% 21.3%

29.3% 24.9% 13.1% 14.0% 6.1% 4.5% 8.1%

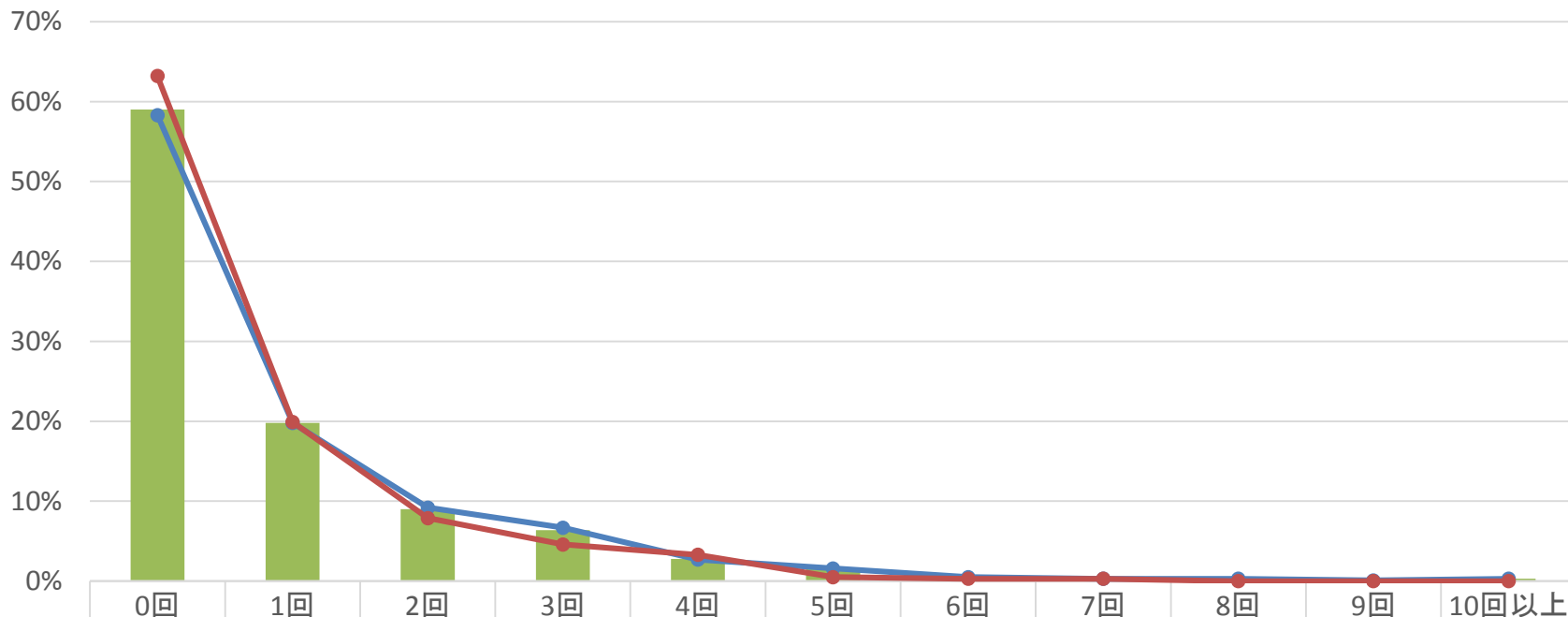
Q10.ゲーム産業での転職回数



平均値	0.87
中央値	0.00
最頻値	0.00
標準偏差	1.46
最小値	0.00
最大値	12.00

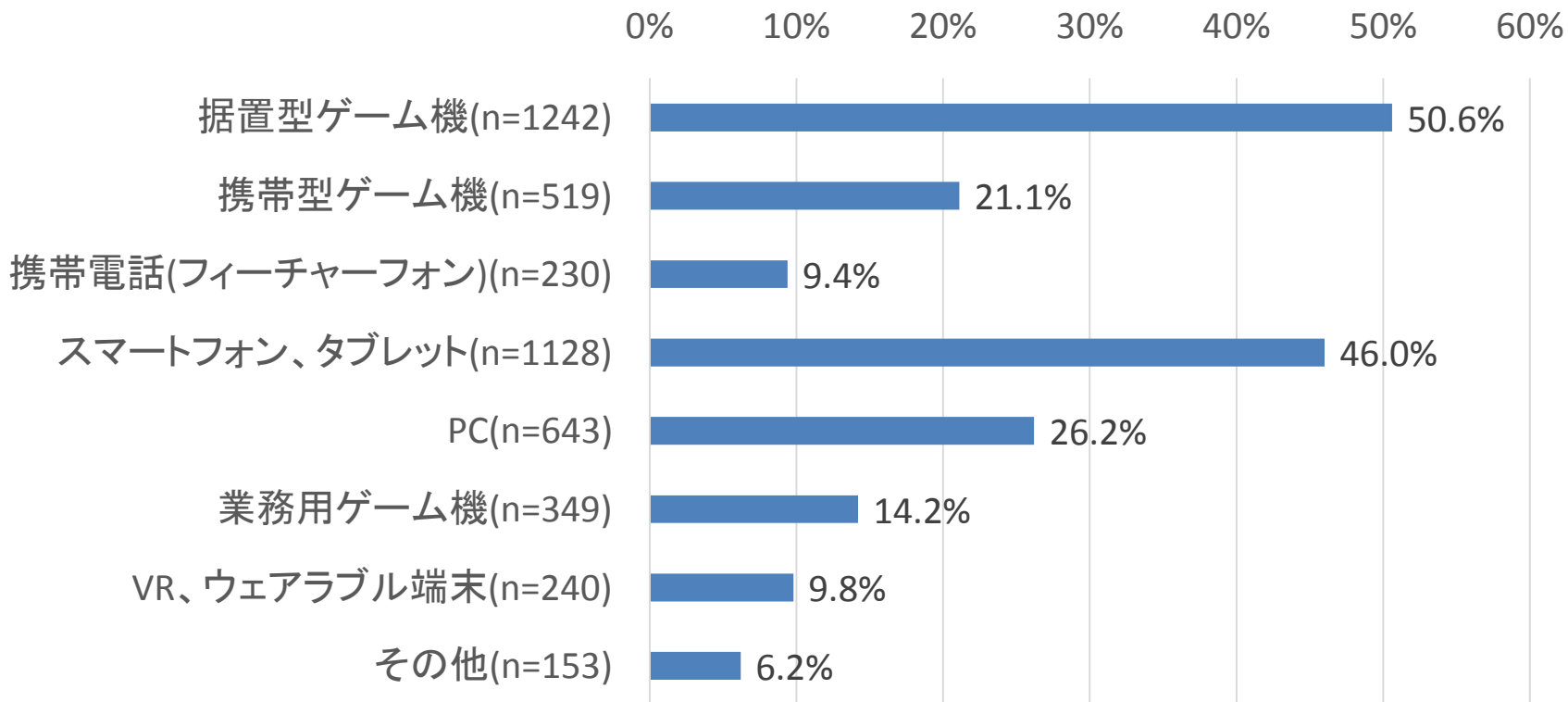
N=2454, 単位=回

Q10.ゲーム産業での転職回数(性別)



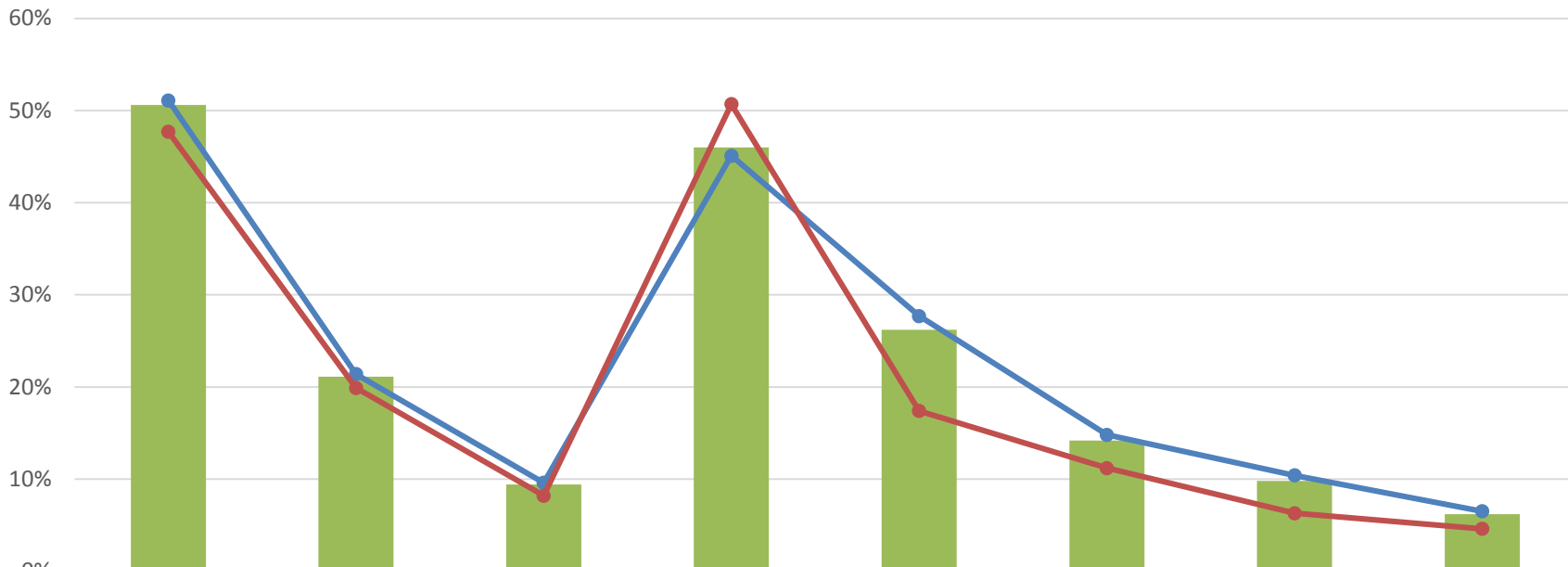
合計(N=2454)	59.0%	19.8%	9.0%	6.4%	2.8%	1.5%	0.4%	0.3%	0.3%	0.1%	0.3%
男(n=2087)	58.3%	19.8%	9.2%	6.7%	2.7%	1.6%	0.5%	0.3%	0.3%	0.1%	0.3%
女(n=367)	63.2%	19.9%	7.9%	4.6%	3.3%	0.5%	0.3%	0.3%	0.0%	0.0%	0.0%

Q11.現在携わっているプラットフォーム



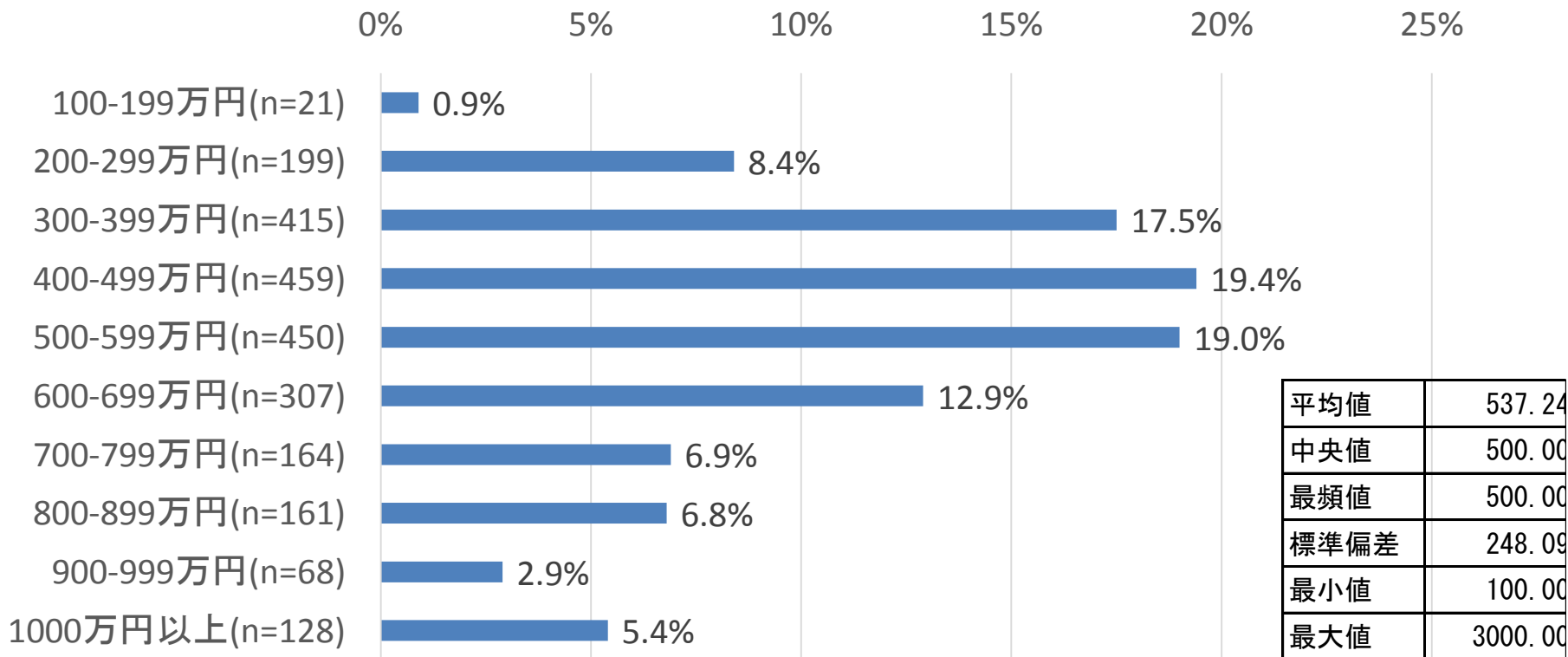
N=2454, 複数回答

Q11.現在携わっているプラットフォーム(性別)



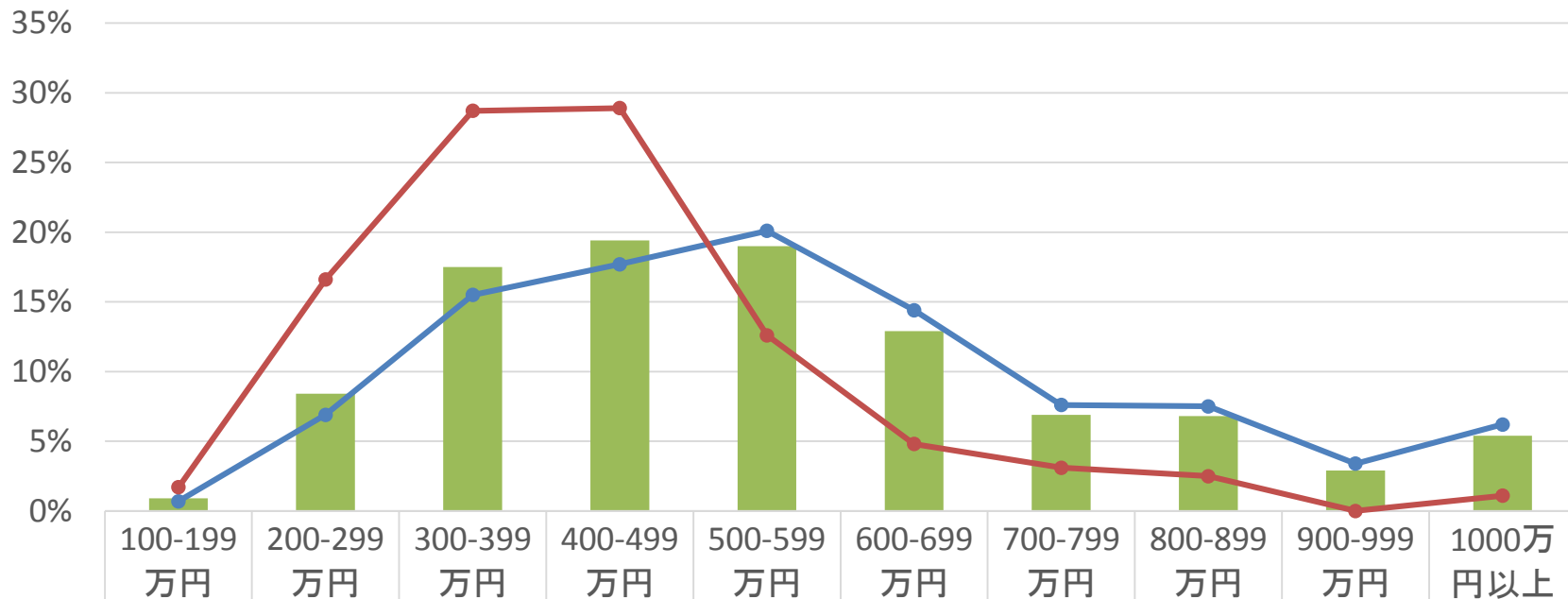
	据置型ゲーム機	携帯型ゲーム機	携帯電話(フィーチャーフォン)	スマートフォン、タブレット	PC	業務用ゲーム機	VR、ウェアラブル端末	その他
合計(N=2454)	50.6%	21.1%	9.4%	46.0%	26.2%	14.2%	9.8%	6.2%
男(n=2087)	51.1%	21.4%	9.6%	45.1%	27.7%	14.8%	10.4%	6.5%
女(n=367)	47.7%	19.9%	8.2%	50.7%	17.4%	11.2%	6.3%	4.6%

Q12.2017年収



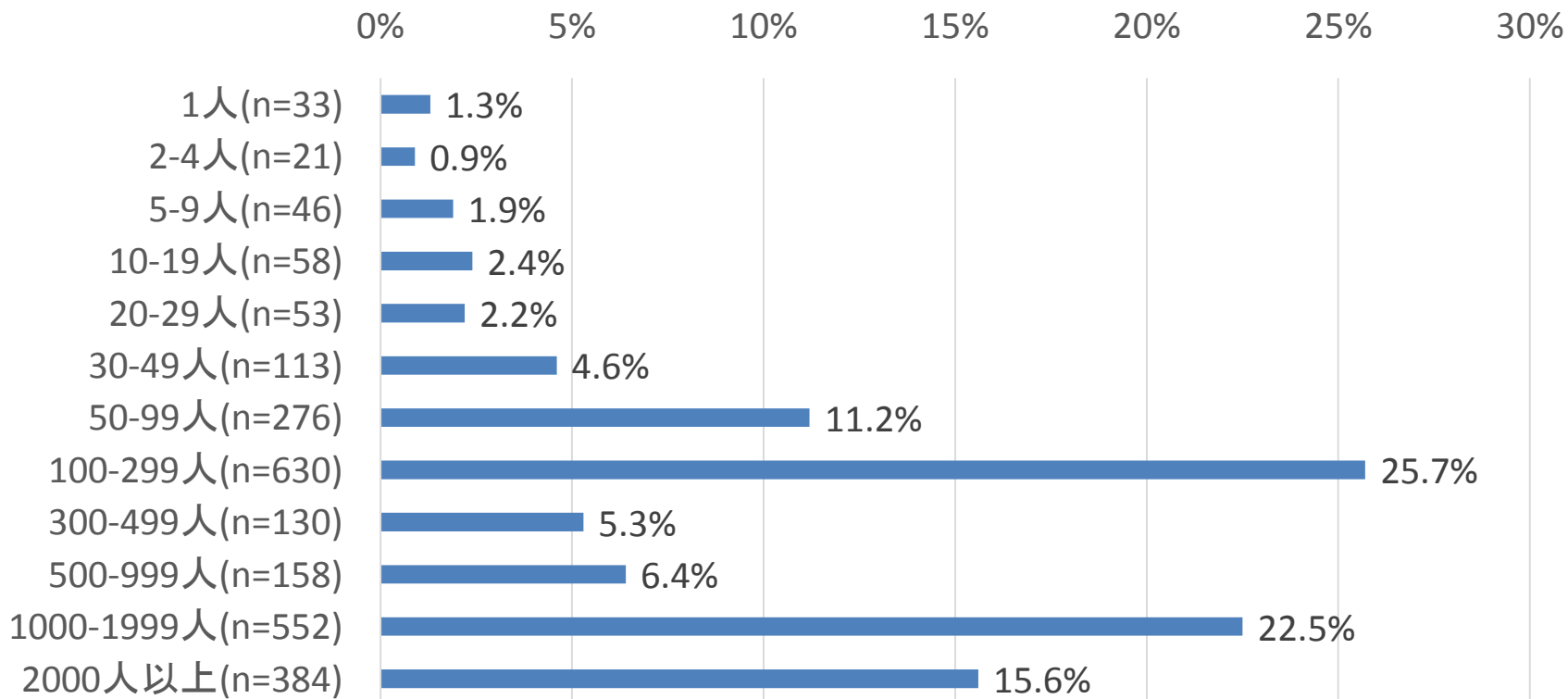
N=2372, 単位=万円

Q12.2017年収(性別)



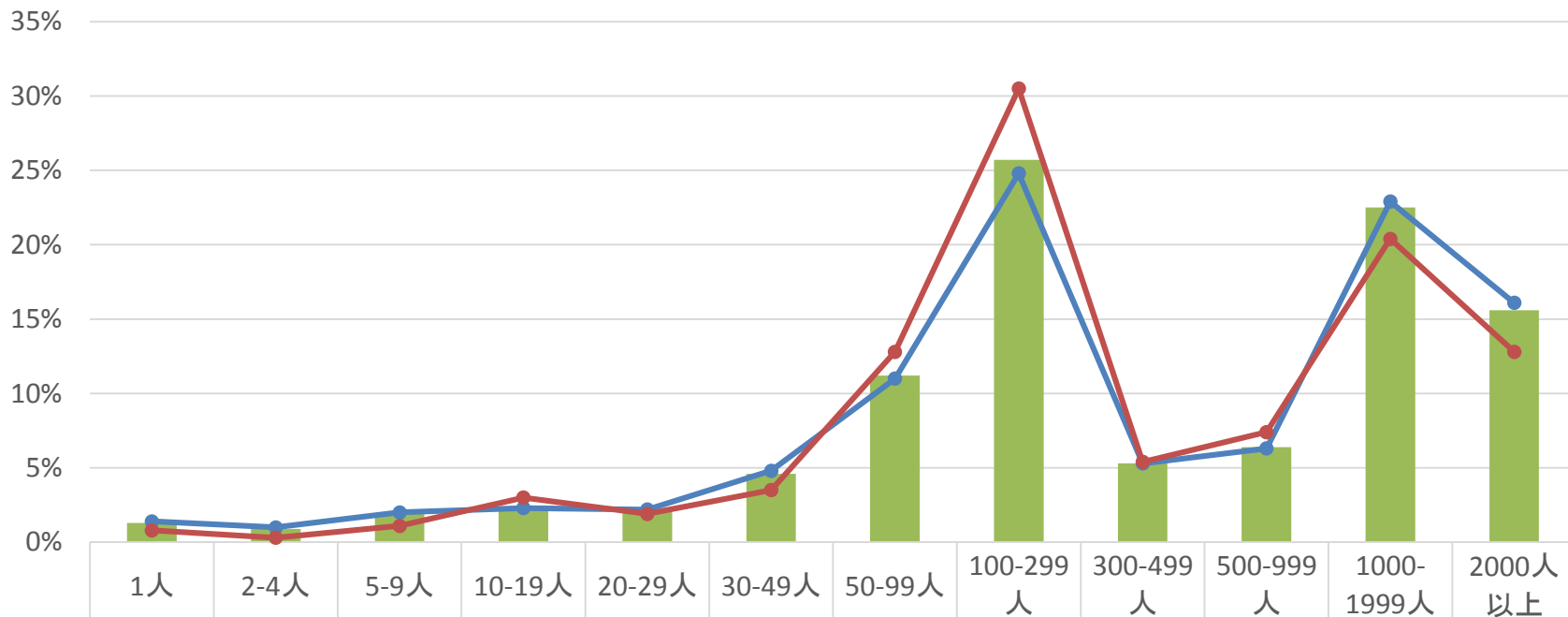
■ 合計(N=2372)	0.9%	8.4%	17.5%	19.4%	19.0%	12.9%	6.9%	6.8%	2.9%	5.4%
● 男(n=2016)	0.7%	6.9%	15.5%	17.7%	20.1%	14.4%	7.6%	7.5%	3.4%	6.2%
● 女(n=356)	1.7%	16.6%	28.7%	28.9%	12.6%	4.8%	3.1%	2.5%	0.0%	1.1%

Q13.現在の職場の従業員数



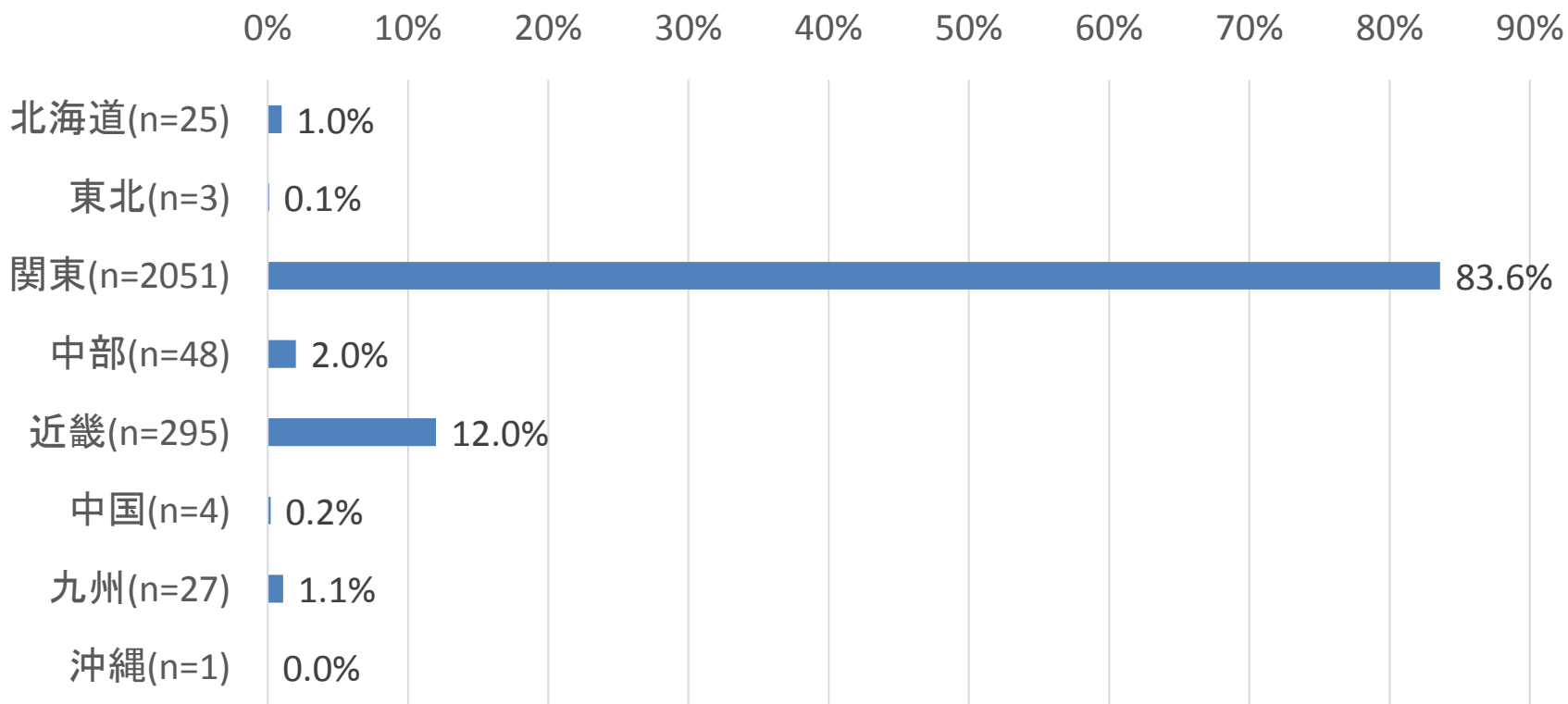
N=2454

Q13.現在の職場の従業員数(性別)



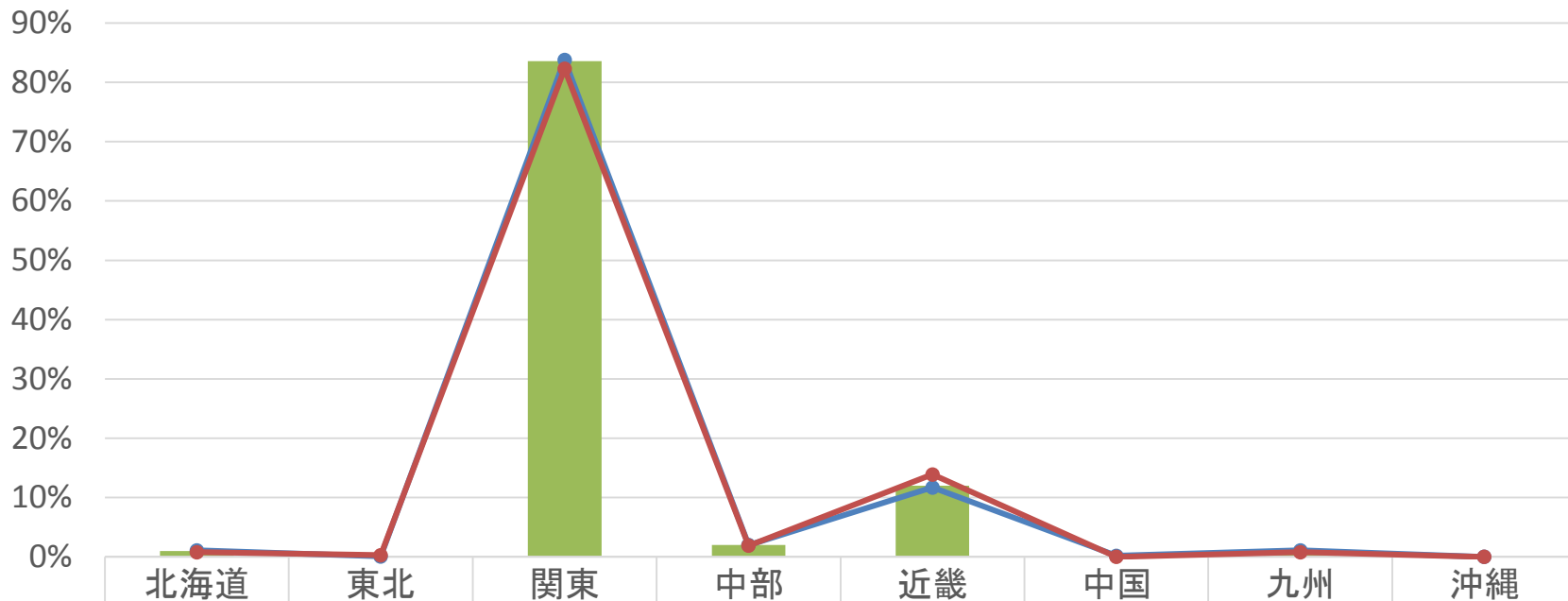
	1人	2-4人	5-9人	10-19人	20-29人	30-49人	50-99人	100-299人	300-499人	500-999人	1000-1999人	2000人以上
■ 合計(N=2454)	1.3%	0.9%	1.9%	2.4%	2.2%	4.6%	11.2%	25.7%	5.3%	6.4%	22.5%	15.6%
● 男(n=2087)	1.4%	1.0%	2.0%	2.3%	2.2%	4.8%	11.0%	24.8%	5.3%	6.3%	22.9%	16.1%
● 女(n=367)	0.8%	0.3%	1.1%	3.0%	1.9%	3.5%	12.8%	30.5%	5.4%	7.4%	20.4%	12.8%

Q14.現在の勤務地



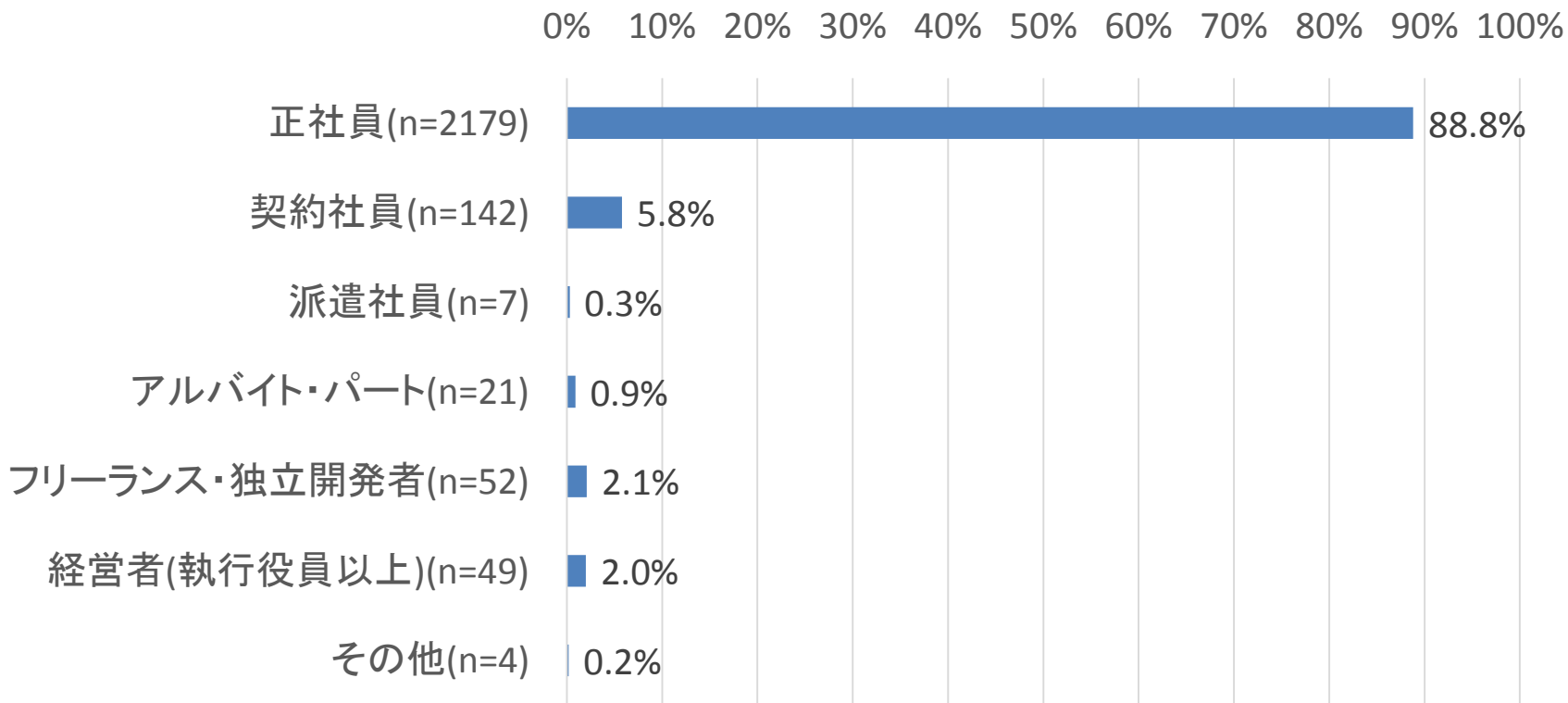
N=2454

Q14.現在の勤務地(性別)



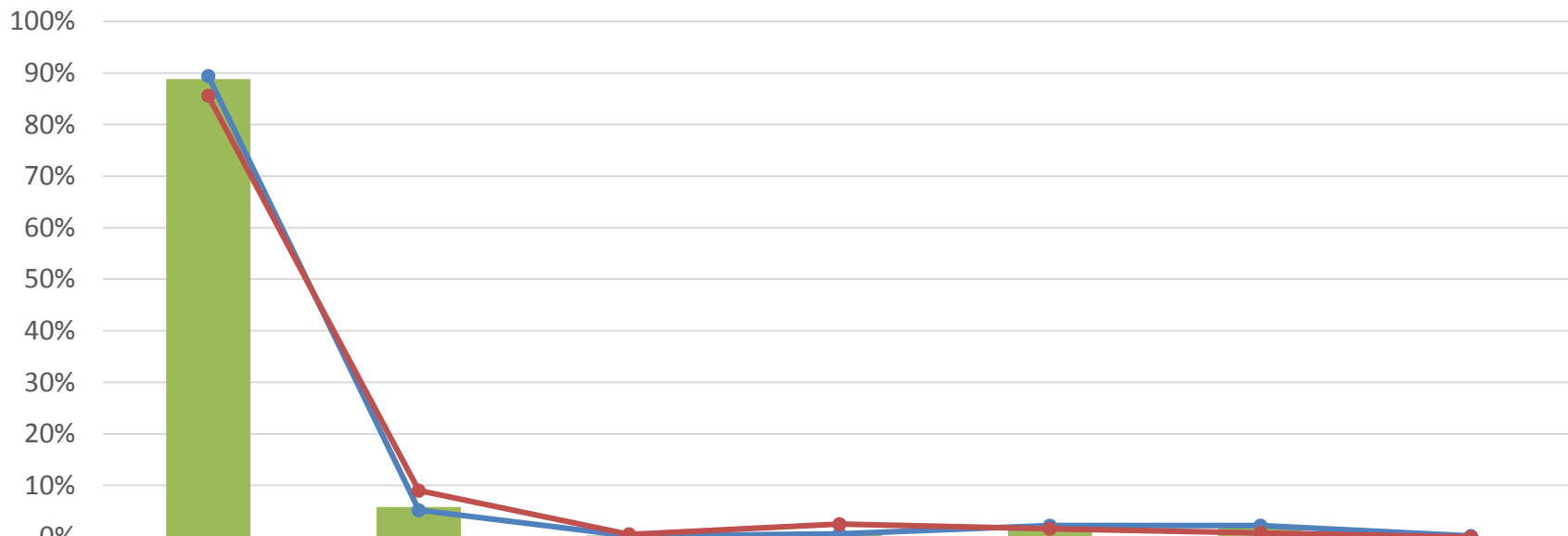
	北海道	東北	関東	中部	近畿	中国	九州	沖縄
■ 合計(N=2454)	1.0%	0.1%	83.6%	2.0%	12.0%	0.2%	1.1%	0.0%
● 男(n=2087)	1.1%	0.1%	83.8%	2.0%	11.7%	0.2%	1.1%	0.0%
● 女(n=367)	0.8%	0.3%	82.3%	1.9%	13.9%	0.0%	0.8%	0.0%

Q15.就業形態



N=2454

Q15.就業形態(性別)



	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
■ 合計(N=2454)	88.8%	5.8%	0.3%	0.9%	2.1%	2.0%	0.2%
● 男(n=2087)	89.4%	5.2%	0.2%	0.6%	2.2%	2.2%	0.2%
● 女(n=367)	85.6%	9.0%	0.5%	2.5%	1.6%	0.8%	0.0%

Q16.勤務形態



0% 5% 10% 15% 20% 25% 30% 35% 40%

始・終業時間が一定している通常の勤務時間制度(n=687)

28.0%

短時間勤務制度(n=10)

0.4%

フレックスタイム制度(n=735)

30.0%

裁量労働制(n=897)

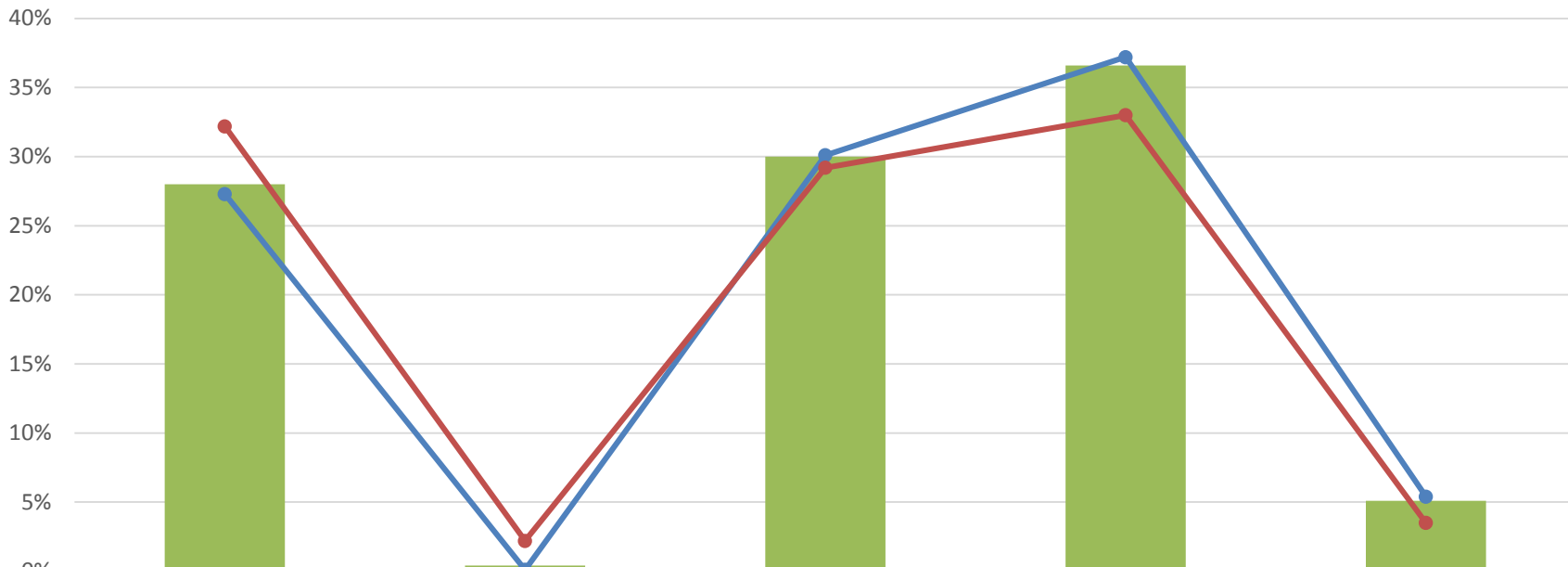
36.6%

時間管理なし(n=125)

5.1%

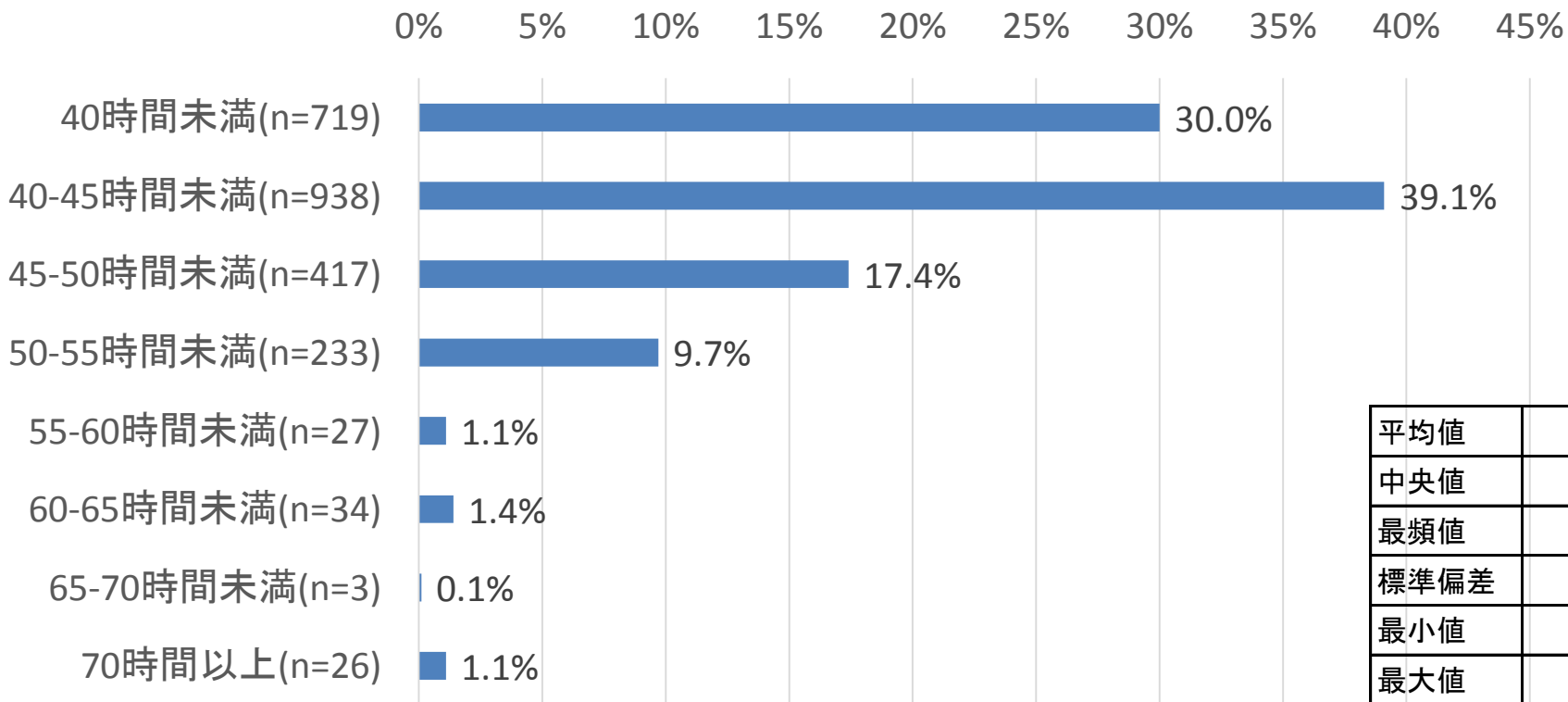
N=2454

Q16.勤務形態(性別)



	始・終業時間が一定している通常の勤務時間制度	短時間勤務制度	フレックスタイム制度	裁量労働制	時間管理なし
■ 合計(N=2454)	28.0%	0.4%	30.0%	36.6%	5.1%
● 男(n=2087)	27.3%	0.1%	30.1%	37.2%	5.4%
● 女(n=367)	32.2%	2.2%	29.2%	33.0%	3.5%

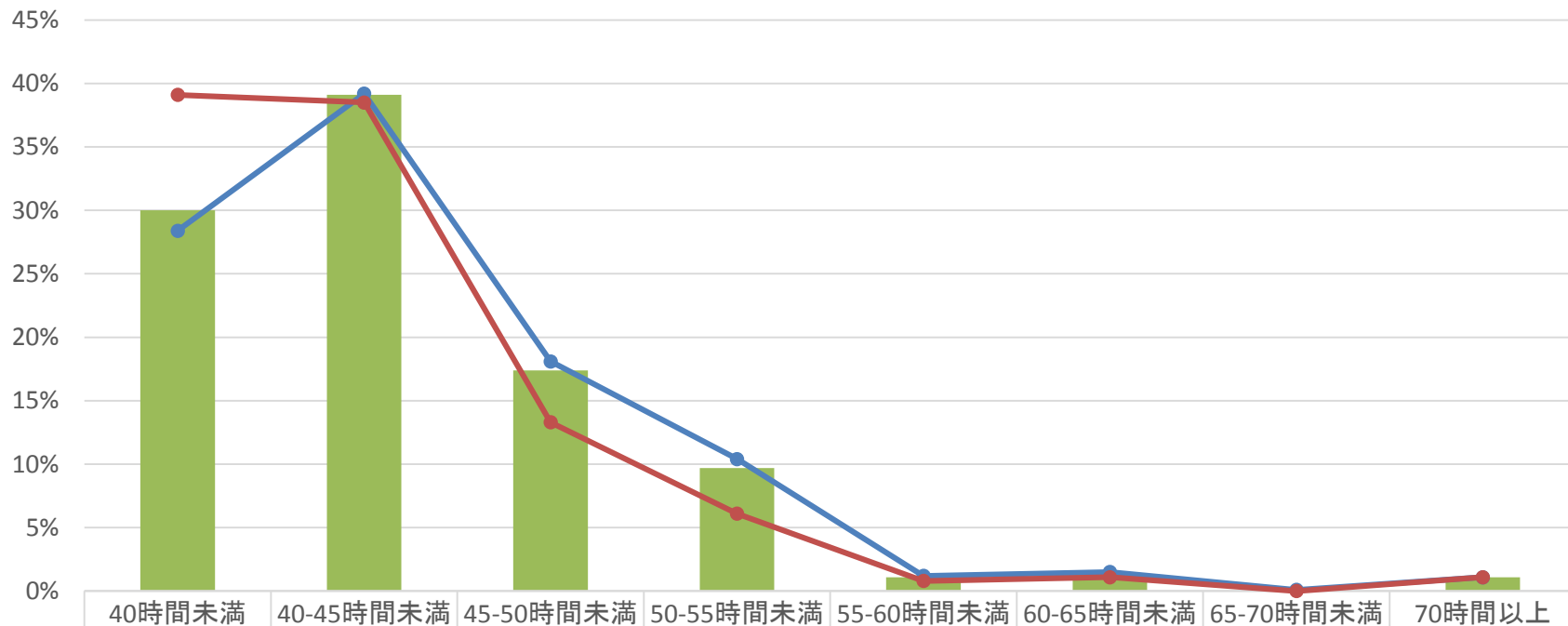
Q17.通常期の一週間あたりの就業時間



平均値	35.68
中央値	40.00
最頻値	40.00
標準偏差	18.95
最小値	1.00
最大値	160.00

N=2397, 単位=時間/週

Q17.通常期の一週間あたりの就業時間(性別)



■ 合計(N=2397)

● 男(n=2036)

● 女(n=361)

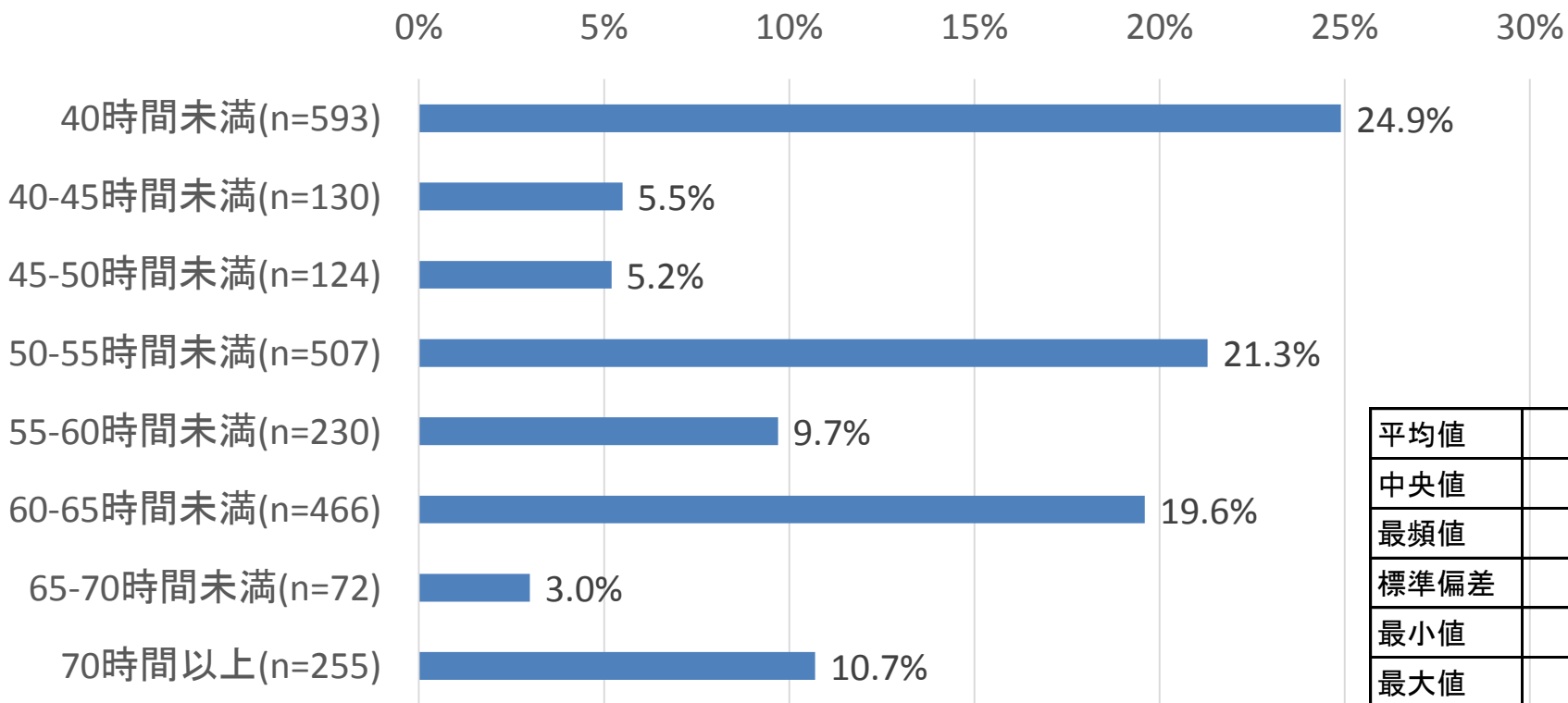
40時間未満 40-45時間未満 45-50時間未満 50-55時間未満 55-60時間未満 60-65時間未満 65-70時間未満 70時間以上

30.0% 39.1% 17.4% 9.7% 1.1% 1.4% 0.1% 1.1%

28.4% 39.2% 18.1% 10.4% 1.2% 1.5% 0.1% 1.1%

39.1% 38.5% 13.3% 6.1% 0.8% 1.1% 0.0% 1.1%

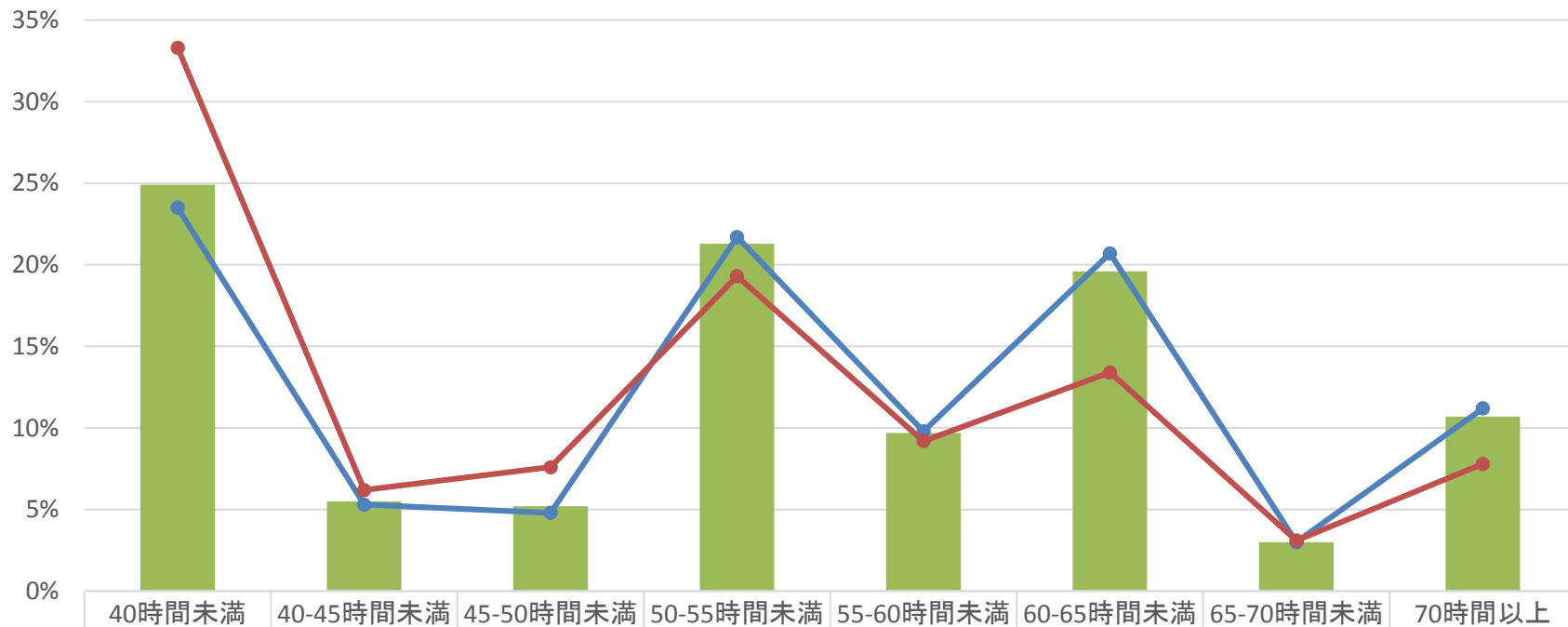
Q17. 繁忙期の一週間あたりの就業時間



平均値	45.82
中央値	50.00
最頻値	50.00
標準偏差	22.38
最小値	1.00
最大値	150.00

N=2377, 単位=時間/週

Q17.繁忙期の一週間あたりの就業時間(性別)



合計(N=2377)

男(n=2020)

女(n=357)

40時間未満

40-45時間未満

45-50時間未満

50-55時間未満

55-60時間未満

60-65時間未満

65-70時間未満

70時間以上

24.9%

5.5%

5.2%

21.3%

9.7%

19.6%

3.0%

10.7%

23.5%

5.3%

4.8%

21.7%

9.8%

20.7%

3.0%

11.2%

33.3%

6.2%

7.6%

19.3%

9.2%

13.4%

3.1%

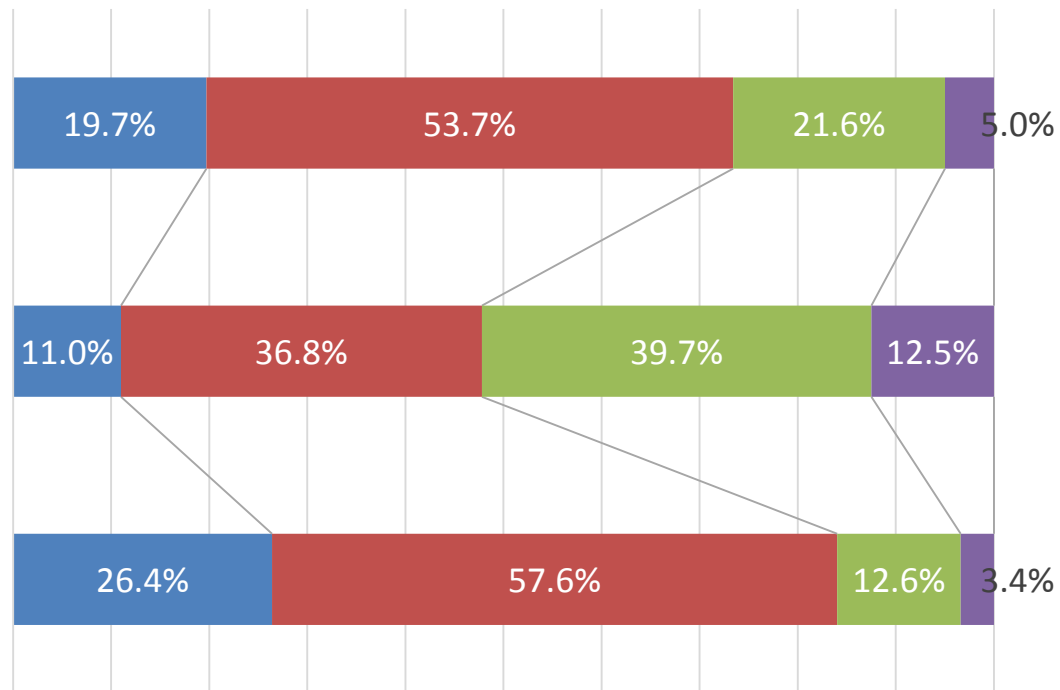
7.8%

Q18.仕事の量的負担度



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

非常にたくさんの仕事をしなければならない(n=2454)



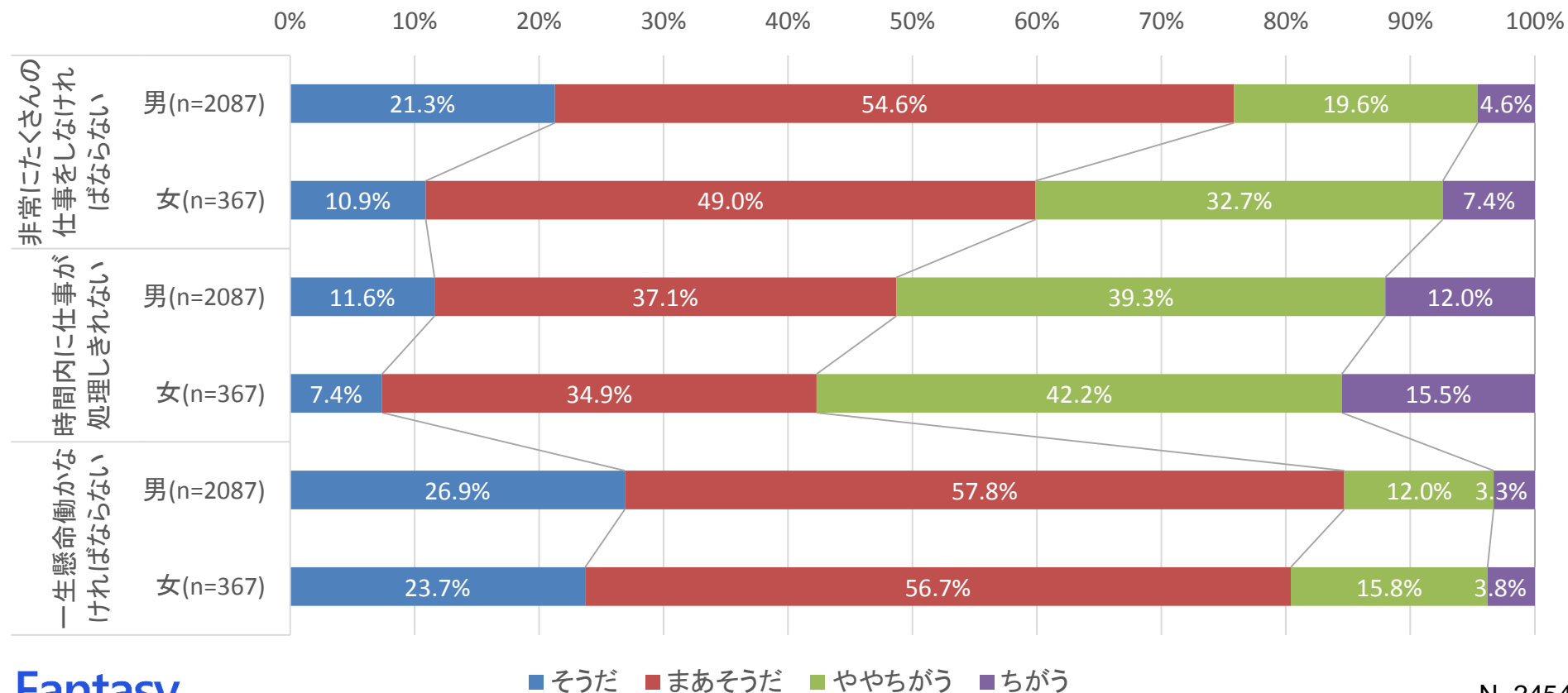
時間内に仕事が処理しきれない(n=2454)

一生懸命働かなければならない(n=2454)

■ そうだ ■ まあそうだ ■ ややちがう ■ ちがう

N=2454

Q18.仕事の量的負担度(性別)



■ そうだ ■ まあそうだ ■ ややちがう ■ ちがう

N=2454

Q18.仕事のコントロール度



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

自分のペースで仕事ができる(n=2454)

24.9%

56.3%

14.8%

4.0%

自分で仕事の順番・やり方を決められる(n=2454)

28.4%

55.6%

13.0%

2.9%

職場の仕事の方針に自分の意見を反映できる(n=2454)

21.1%

59.2%

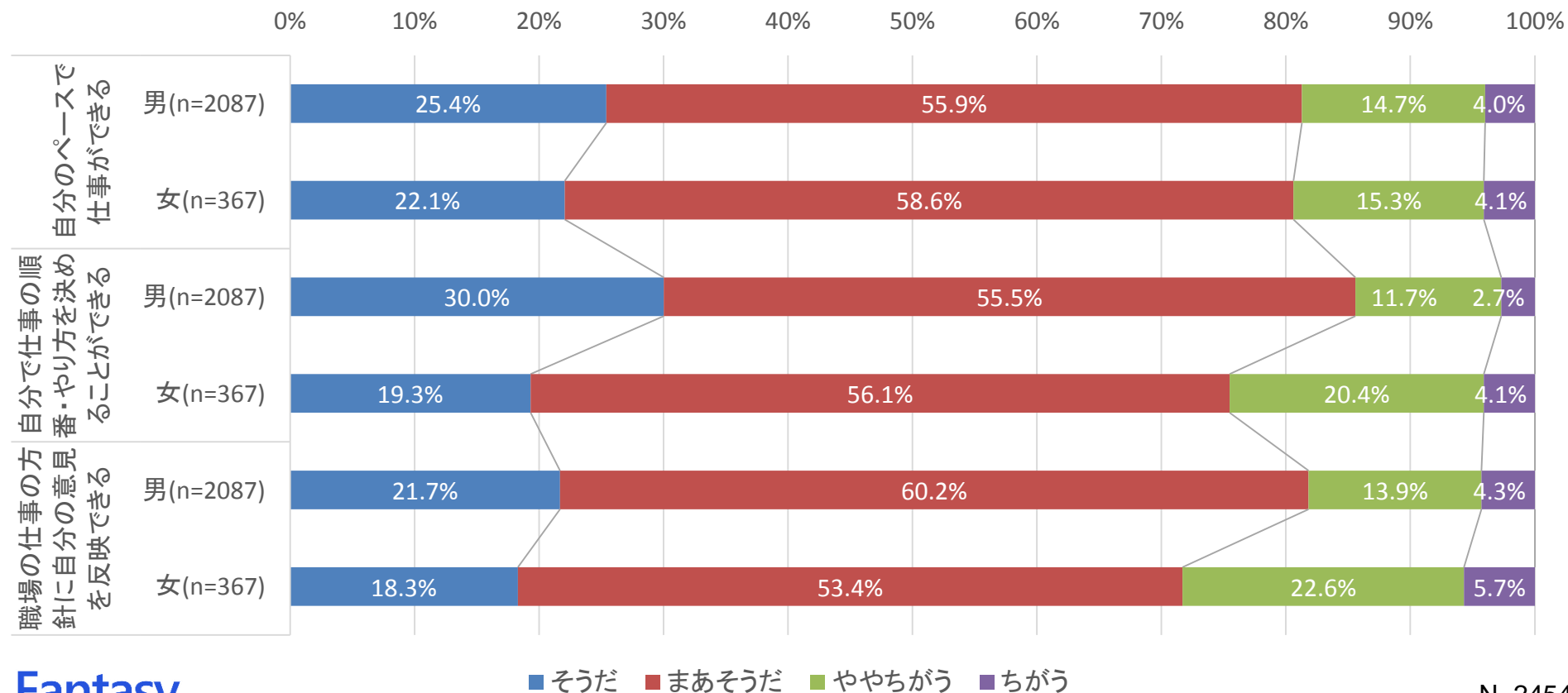
15.2%

4.5%

■ そうだ ■ まあそうだ ■ ややちがう ■ ちがう

N=2454

Q18.仕事のコントロール度(性別)



■ そうだ ■ まあそうだ ■ ややちがう ■ ちがう

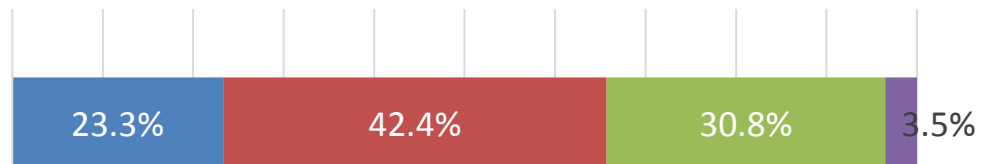
N=2454

Q19.上司の支援



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

上司とはどのくらい気軽に話せますか(n=2454)



あなたが困った時、上司はどのくらい頼りになりますか
(n=2454)



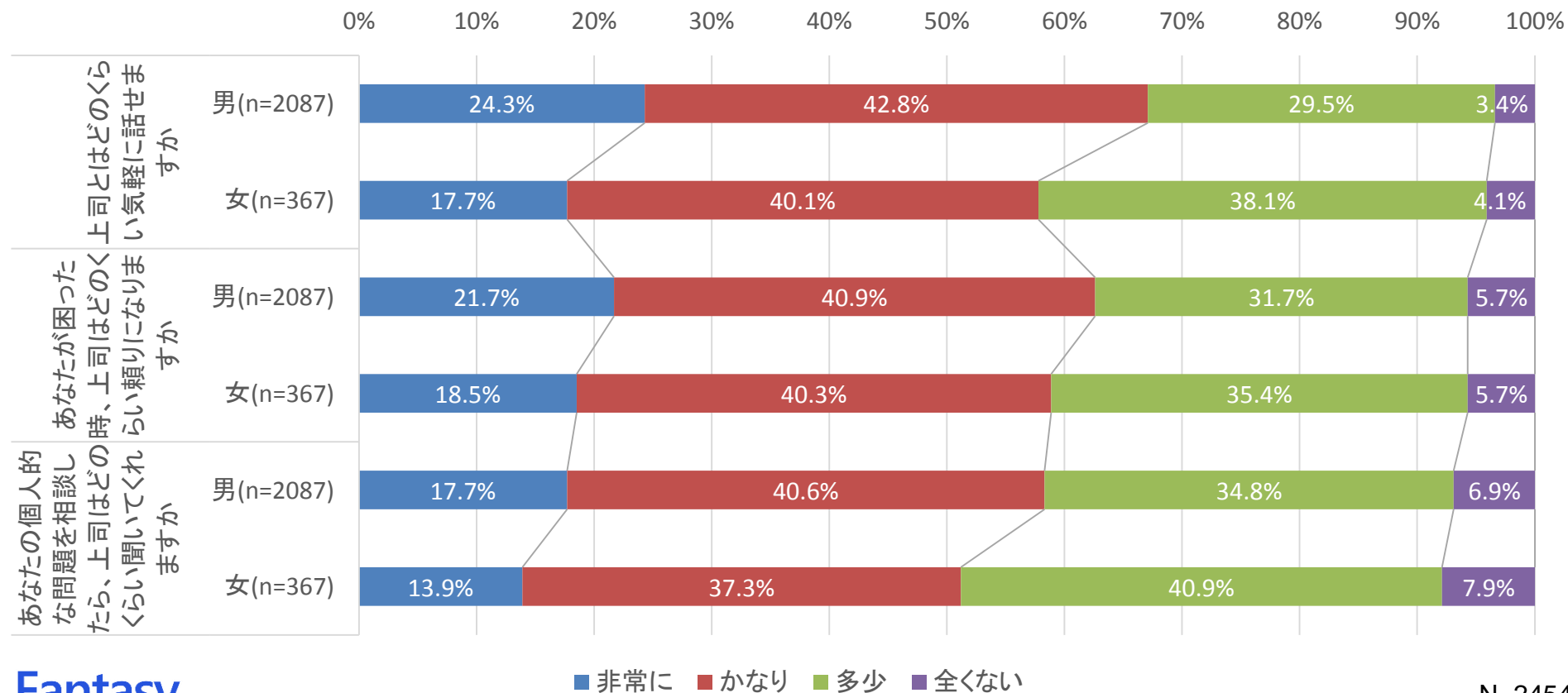
あなたの個人的な問題を相談したら、上司はどのくらい聞いてくれますか(n=2454)



■ 非常に ■ かなり ■ 多少 ■ 全くない

N=2454

Q19.上司の支援(性別)



■ 非常に ■ かなり ■ 多少 ■ 全くない

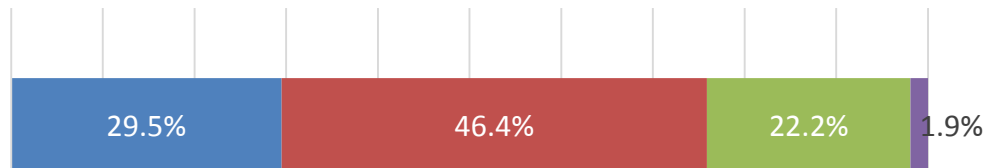
N=2454

Q19.同僚の支援



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

職場の同僚とはどのくらい気軽に話せますか(n=2454)



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
(n=2454)



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(n=2454)



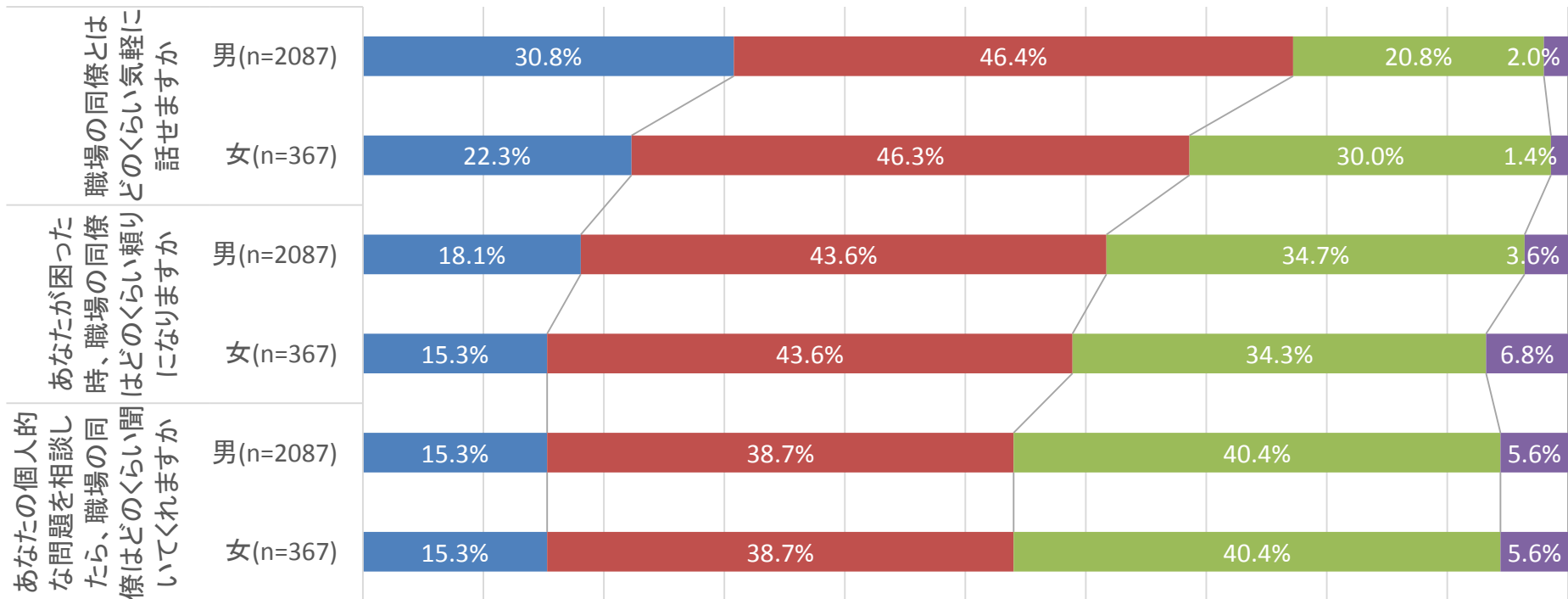
■ 非常に ■ かなり ■ 多少 ■ 全くない

N=2454

Q19.同僚の支援(性別)



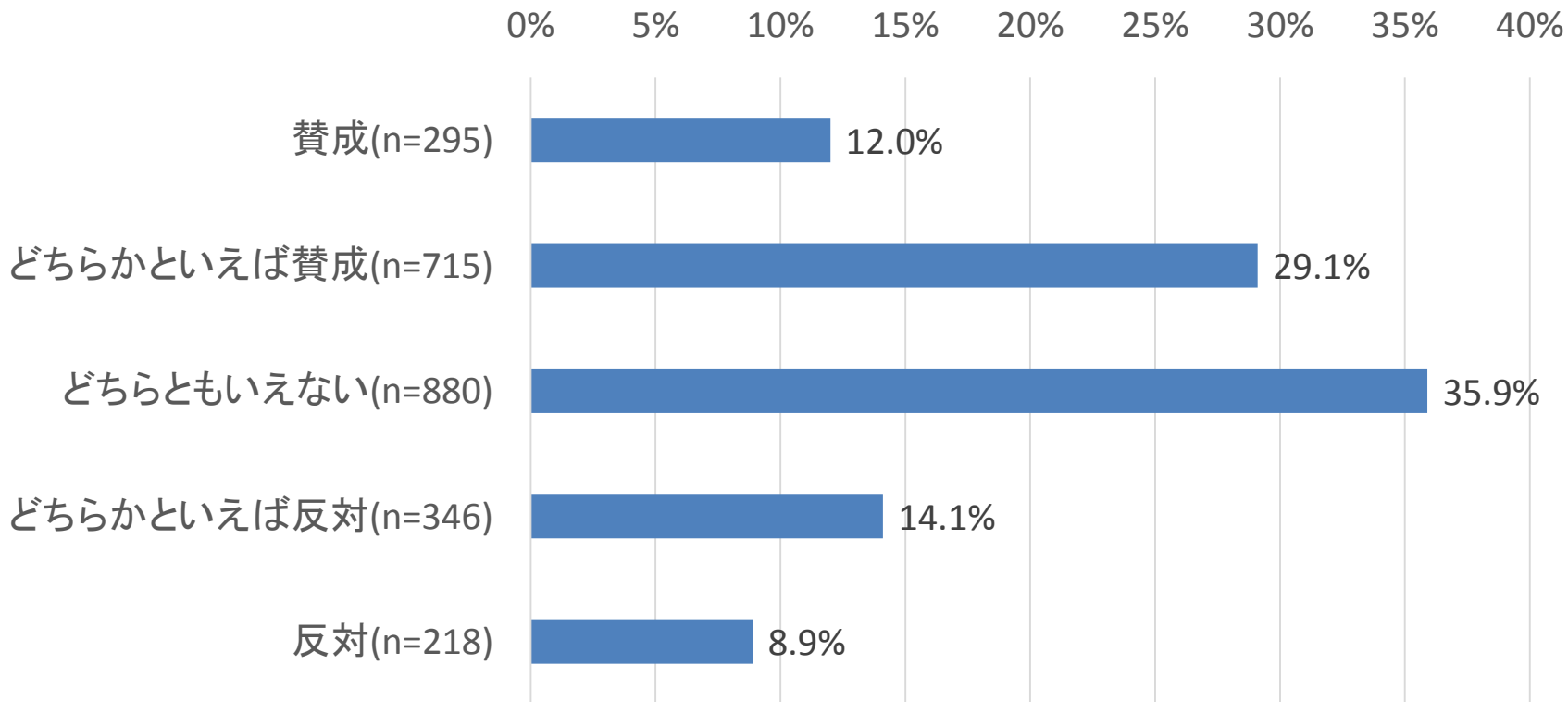
0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



■ 非常に ■ かなり ■ 多少 ■ 全くない

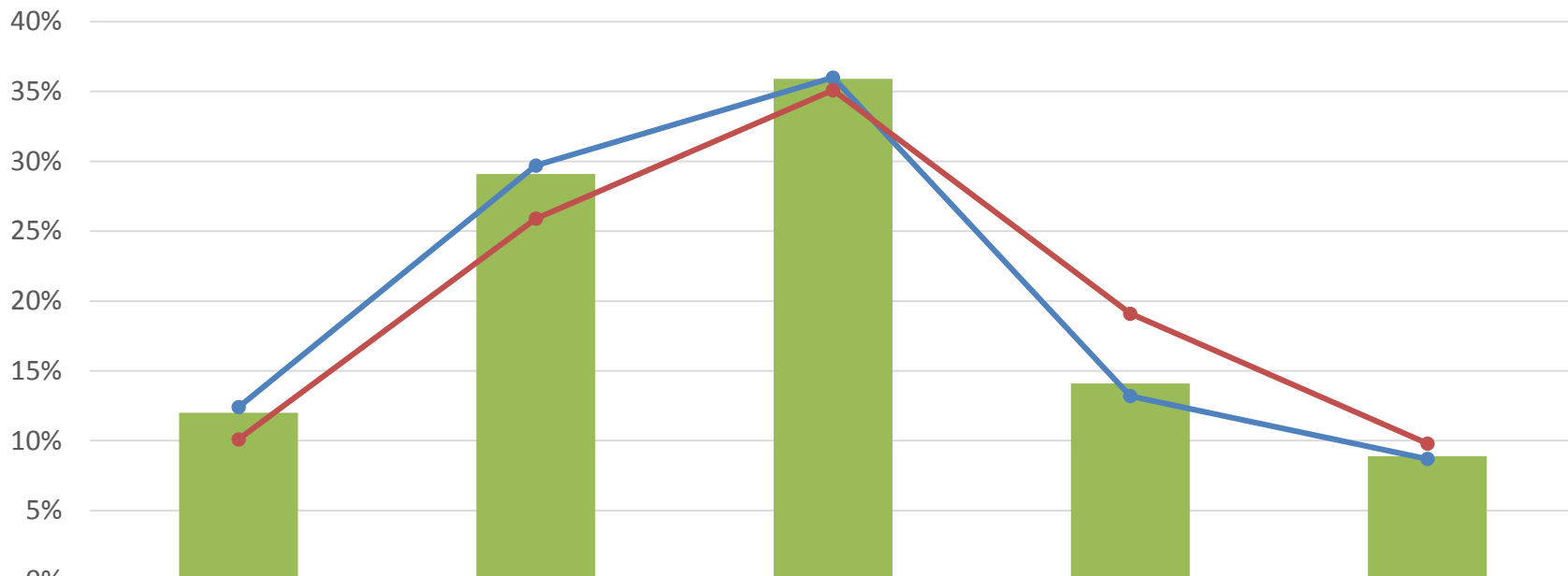
N=2454

Q20.コンテンツの質向上のために就業時間が長くなること



N=2454

Q20.コンテンツの質向上のために就業時間が長くなること(性別)

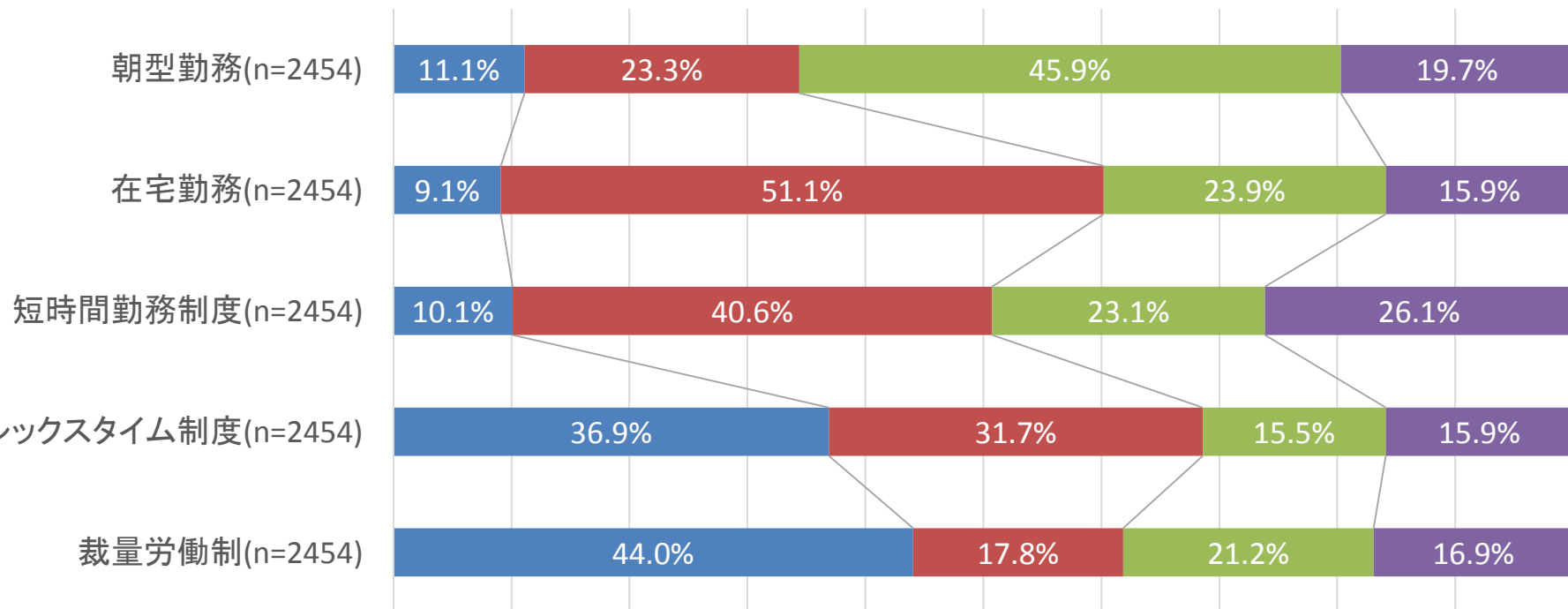


	賛成	どちらかといえば賛成	どちらともいえない	どちらかといえば反対	反対
■ 合計(N=2454)	12.0%	29.1%	35.9%	14.1%	8.9%
● 男(n=2087)	12.4%	29.7%	36.0%	13.2%	8.7%
● 女(n=367)	10.1%	25.9%	35.1%	19.1%	9.8%

Q21.働き方の希望



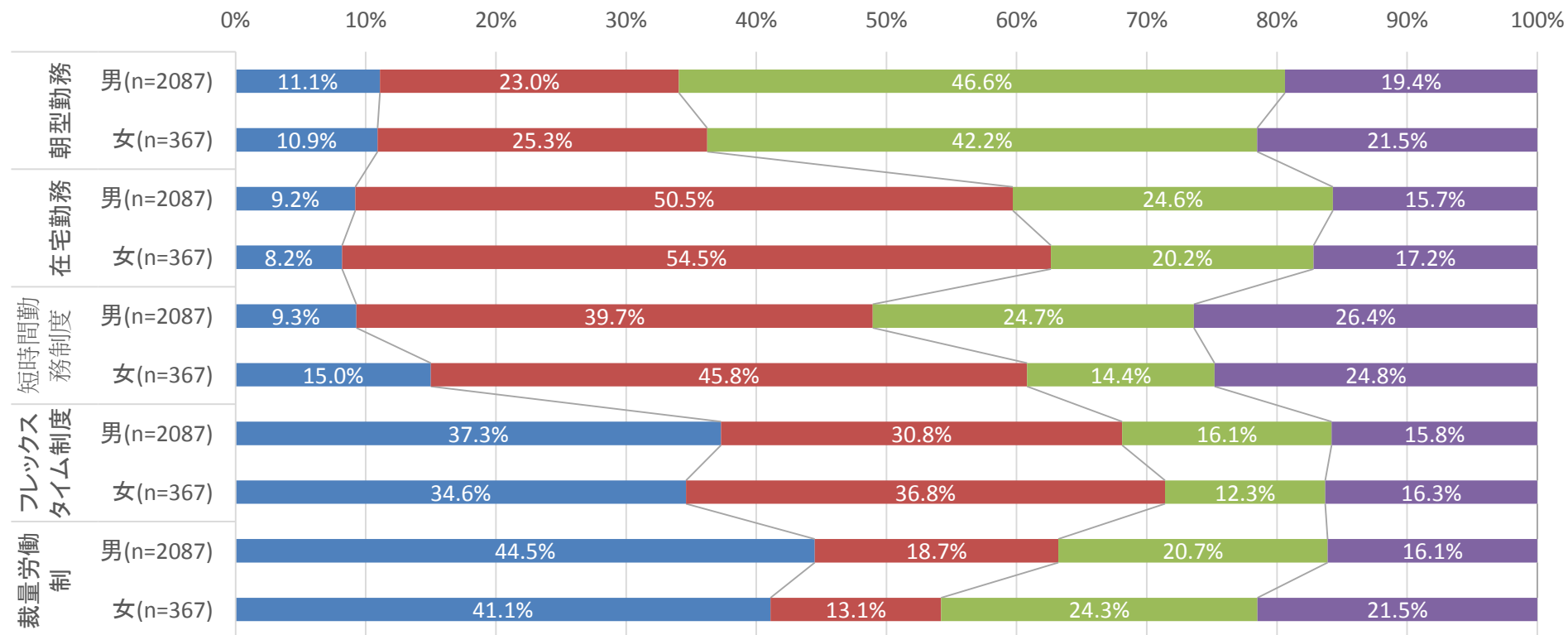
0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%



■ 既に適用されている ■ 希望する ■ 希望しない ■ 分からない

N=2454

Q21.働き方の希望(性別)



■ 既に適用されている ■ 希望する ■ 希望しない ■ 分からない

N=2454

調査メンバー

CEDEC運営委員会
藤原正仁

発行

2018年8月21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