

ゲーム開発者の就業と キャリア形成 2023

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
技術委員会 人材育成部会

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11回目となる2023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（このうち2020年と2021年は新型コロナウイルス感染症の流行にともない「ゲーム開発者のテレワークに関するアンケート調査」として実施）。

国内で広く「働き方改革」が浸透していく中、ゲーム開発においても長時間労働の是正、多様で柔軟な働き方の実現、雇用形態にかかわらず待遇の確保等の実施が進んでいます。

また、ゲーム開発者のキャリア形成や開発に携わる環境などの把握などにより、本アンケートが、より一層の新しい働き方の模索と、各現場での生産性の向上のヒントとなれば幸いです。

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。

2024年3月

CESA 技術委員会 人材育成部会

目次

- 1 調査の概要
 - 1.1 調査の趣旨
 - 1.2 調査の対象
 - 1.3 調査の方法
 - 1.4 調査の実施期間
- 2 回答者の概要
 - 2.1 性 (Q1)
 - 2.2 年齢 (Q2)
 - 2.3 最終学歴 (Q3)
 - 2.4 最終学歴の学問系統 (Q4)
 - 2.5 同居の家族 (Q5)
 - 2.6 現在の職種 (Q6)
 - 2.7 現在の役職 (Q7)
 - 2.8 現在の職場での就業年数 (Q8)
 - 2.9 ゲーム産業での転職回数 (Q9)
 - 2.10 現在携わっているプラットフォーム (Q10)
 - 2.11 現在の職場の従業員数 (Q12)
 - 2.12 現在の勤務地 (Q13)
 - 2.13 現在の勤務状況 (Q14)
 - 2.14 就業形態 (Q15)
 - 2.15 勤務形態 (Q16)
 - 2.16 一週間あたりの就業時間 (Q17)
- 3 2022 年収 (Q11)
 - 3.1 最終学歴別 2022 個人年収
 - 3.2 職種別 2022 個人年収
 - 3.3 従事しているプラットフォーム別 2022 個人年収
 - 3.4 就労形態別個人年収
- 4 自由記述 (Q18)
- 5 おわりに

※禁無断転載。引用の際はご相談ください。

1 調査の概要

1.1 調査の趣旨

2022年の家庭用ゲーム市場は、日本国内はハードウェアが2,099億円、ソフトウェアが1,675億円、合計で3,774億円となり、ソフトウェアのダウンロード販売は301億円に達した。海外の市場規模は、ハードウェアが2兆499億円、ソフトウェアが1兆6,273億円、合計で3兆6,722億円となった。（コンピュータエンターテインメント協会、2023）※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と考えます。

そこで、当協会では、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。

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的とする。

なお、本調査は2020年度と2021年度、新型コロナウイルス感染症の影響にともない、それぞれ「ゲーム開発者のテレワークに関するアンケート調査2020」「同2021」として実施している。その後2022年度からあらためて「ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査2022」を復活させた。一方で過年度の調査と比較検討が可能なように属性的質問を踏襲する一方で、CESA人材育成部会内で設問内容の精査と設問数の絞り込みを行った。

これらにともない本調査（ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査2023）では①性、②年齢、③最終学歴、④最終学歴の学問系統、⑤同居の家族、⑥職種、⑦役職、⑨現在の職場での就業年数、⑨ゲーム業界内外での転職回数、⑪現在携わっているプラットフォーム、⑪年収、⑫職場の従業員数、⑬勤務地、⑭勤務状況、⑮就業形態、⑯勤務形態、⑰一週間あたりの就業時間、⑱自由回答、の18項目に設問が絞られた。

※1 コンピュータエンターテインメント協会(2023).『2023CESA ゲーム白書』

1.2 調査の対象

本調査では、プロデューサー、ディレクター、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、ゲームデザイナー、品質管理(QC)・テスター・デバッガー、役員/管理職などに従事する商業ゲーム開発者を主な対象としつつ、教育関係者、学生からの回答も含めた。

1.3 調査の方法

本調査は、インターネット調査である。

1.4 調査の実施期間

本調査期間は、2022年7月1日(金)～8月12日(金)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、658サンプルである。

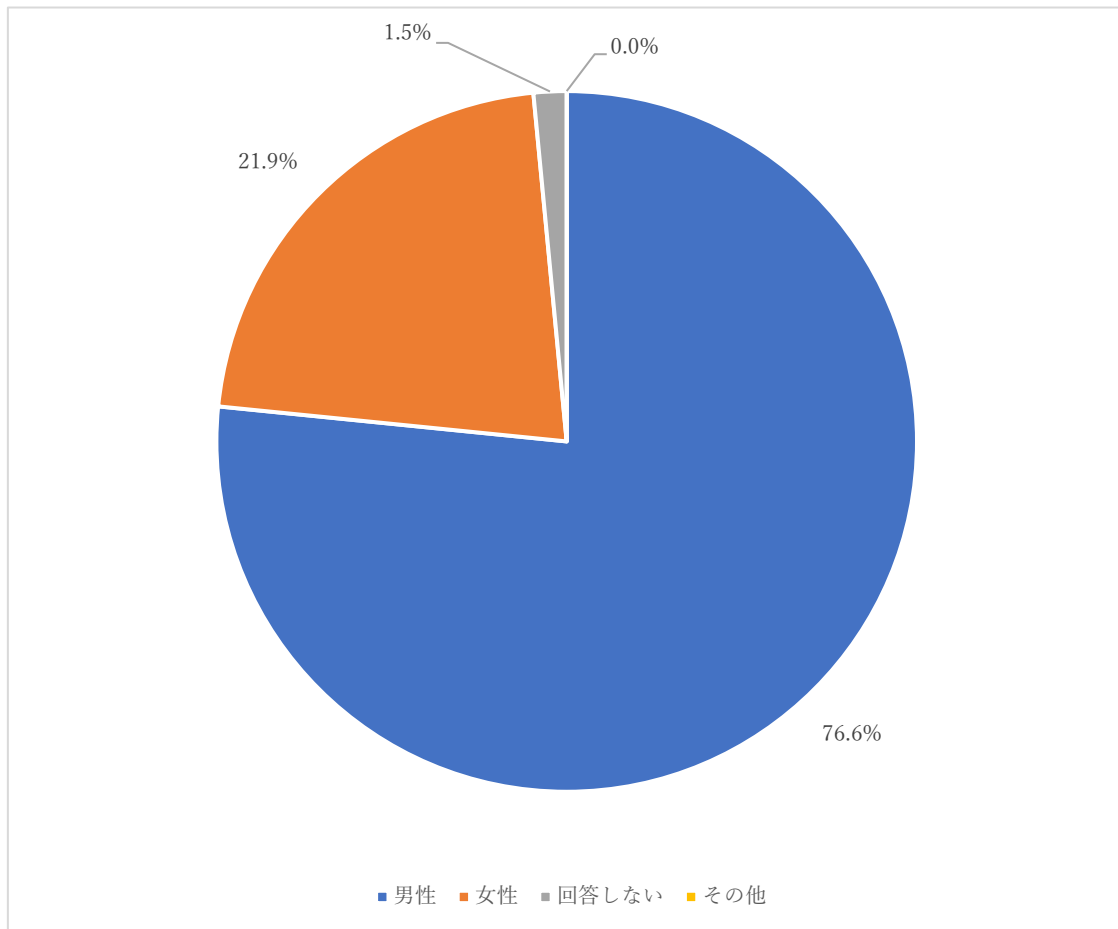
※分析軸の属性として使用している N 数が 30 サンプル未満の欄は数値の横に「*」を記載した。N 数が少ないため参考値として表示している。

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・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系（29.6%）や電気・電子・通信・情報工学系（23.6%）を学び、大学を卒業（43.0%）している。勤務先の従業員数は 2000 人以上（31.3%）で、就労形態は正社員（86.3%）、役職は一般クラス（57.2%）、現在の職場での経験年数は 3 年未満である（33.0%）。据置型ゲーム機（58.7%）、PC(47.4%)、スマートフォン・タブレット（46.5%）の開発・運営に従事しており、2022 年の個人年収は平均 621.6 万円である。

2.1 性 (Q1)

回答者の性は男性が 76.6%、女性が 21.9%、その他 0.0%、回答しないが 1.6%である。

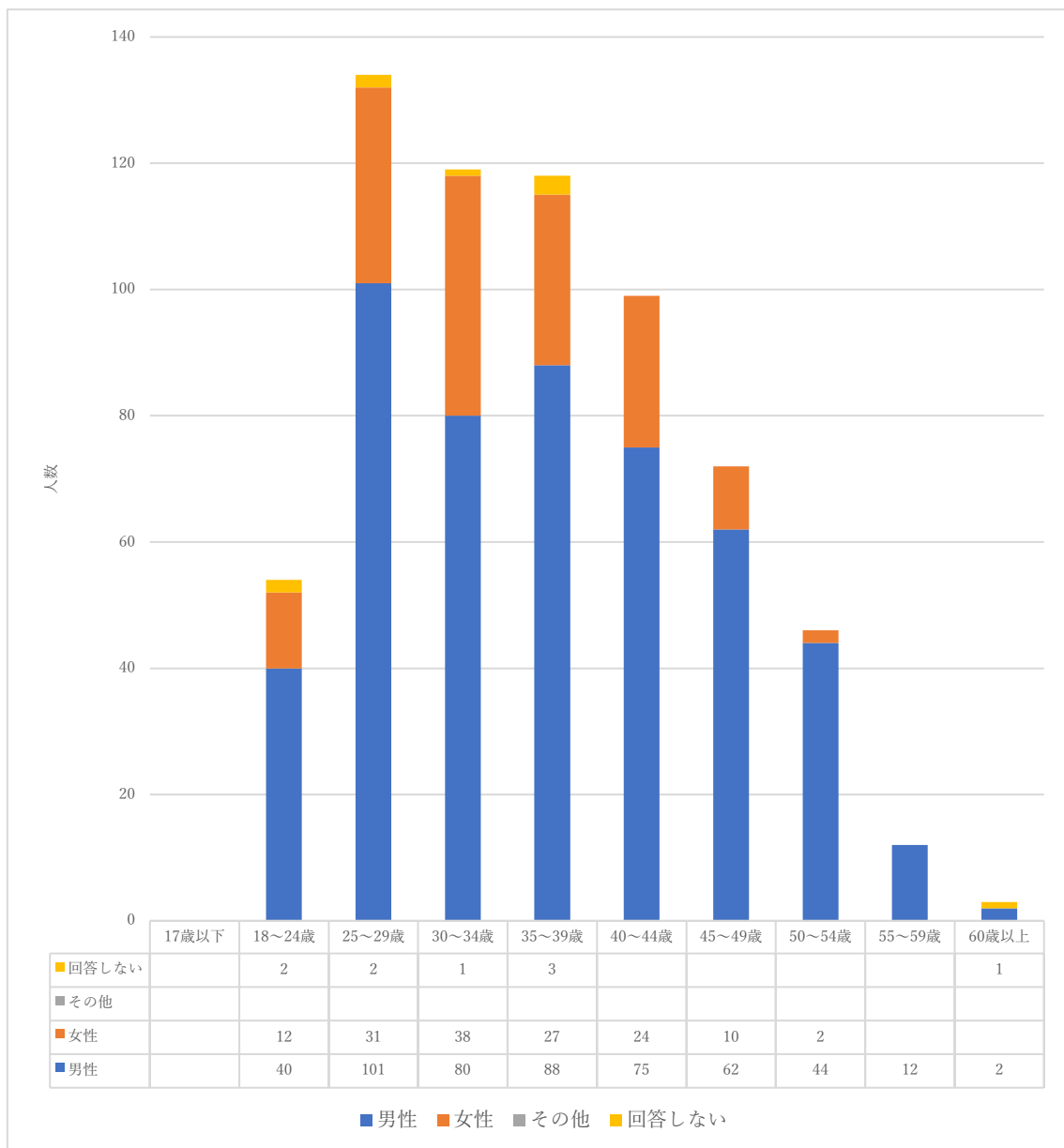


全体 n=658 男性 n=504 女性 n=144 回答しない n=10 その他 n=0

2.2 年齢 (Q2)

回答者の年齢は平均 36.1 歳 (SD=9.26)、男性 36.8 歳 (SD=9.59)、女性 33.9 歳 (SD=7.37) である。年齢階層別でみると 25~29 歳が最も多く 133 サンプル (20.4%)、次いで、30~34 歳が 119 サンプル (18.1%)、35~39 歳が 118 サンプル (17.9%) と続く (図 2-2-1)。

図 2-2-1 年齢と性別



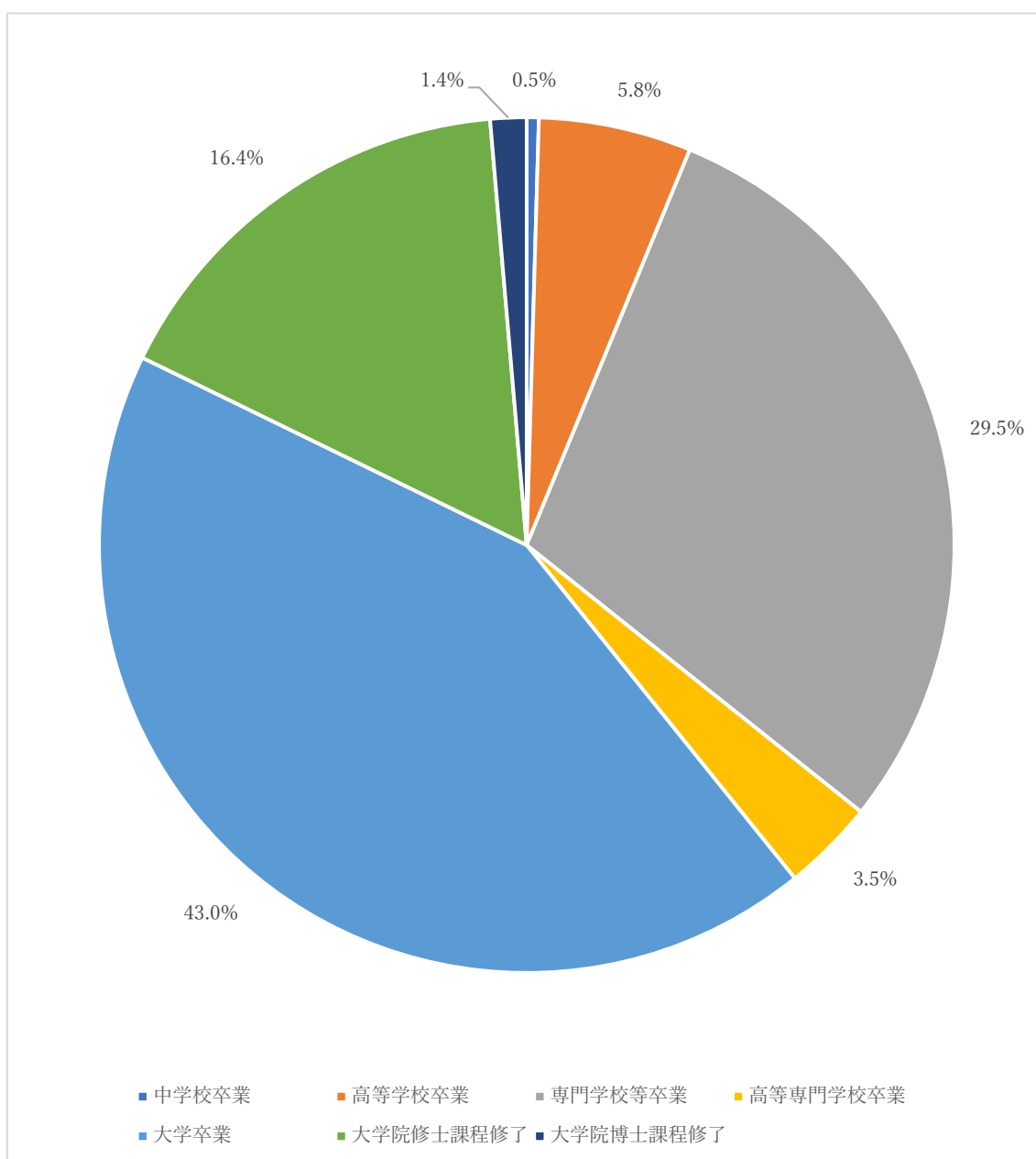
全体 n=657 男性 n=504 女性 n=144 回答しない n=9 その他 n=0

※Q2 (年齢) で無回答者が 1 名いたため削除した。そのため性別欄で「回答しない」が便宜上 9 名になっている

2.3 最終学歴 (Q3)

回答者の最終学歴は、「大学卒業」が最も多く 43.0%、次いで、「専門学校卒業」が 29.5%、「大学院修士課程修了」が 16.4%、「高等学校卒業」が 5.8%、「高等専門学校」が 3.5%、「大学院博士課程修了」が 1.4%、「中学校卒業」が 0.5%となっている (図 2-3-1)。

図 2-3-1 最終学歴



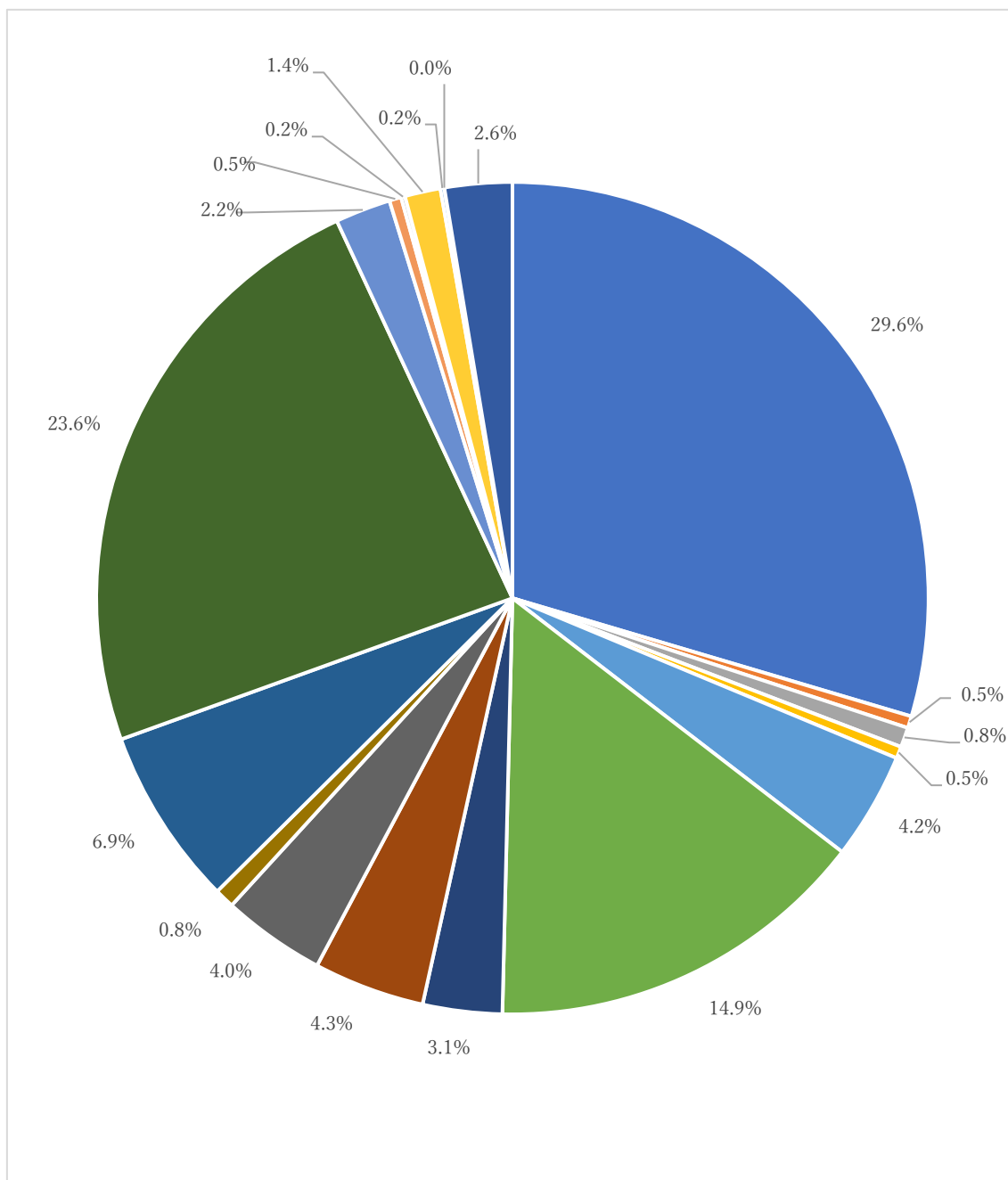
全体 n=658

※短大卒は専門学校卒業等、大学院博士課程在籍は大学院修士課程修了に含めた

2.4 最終学歴の学問系統 (Q4)

回答者の最終学歴の学問系統をみると、「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 29.6%、次いで「電気・電子・通信・情報工学系」が 23.6%、人文学のうち「美術・表現・音楽・デザイン系」が 14.9%を占めており、三者を合わせると 68.1%となる (図 2-4-1)。

図 2-4-1 最終学歴の学問分野



- 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
- 生活科学・家政・被服系
- 地理学・社会安全システム科学・経営工学・自然防災科学・防災学系
- 健康・スポーツ科学系
- 文学・語学・史学・文化人類学系
- 芸術・表現・音楽・デザイン系
- 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
- 教育・心理・福祉系
- 数学・物理・情報科学系
- 電気・電子・通信・情報工学系
- 機械・建築・土木・環境工学系
- 金属・材料・資源・エネルギー工学系
- 航空・宇宙・船舶・海洋工学系
- 化学・生物・農・獣・畜産・水産系
- 医・歯・薬系
- 看護・保健・衛生系
- その他

全体 n=658

また、最終学歴の学問系統を職種別にみると、エンジニアは電気・電子・通信・情報工学系（43.0%）、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（27.9%）、数学・物理・情報科学系（13.6%）の順に多い。アーティストは芸術・表現・音楽・デザイン系（50.0%）と芸術工学・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（33.0%）の両方で 83.0%を数える。ゲームデザイナーは芸術工学・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（38.4%）と芸術・表現・音楽・デザイン系（11.6%）で 50.0%となり、残りが多岐にわたっている。（表 2-4-2）。

表 2-4-2 職種別の学問分野

	プロデューサー	ディレクター	ゲームデザイナー	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	品質管理	役員
n	12※	25※	86	272	106	24※	31	17※	31
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	16.7%	44.0%	38.4%	27.9%	33.0%	37.5%	19.4%	5.9%	32.3%
生活科学・家政・被服系	0.0%	0.0%	1.2%	0.0%	0.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
地理学・社会安全システム科学・経営工学・自然防災科学・防災学系	0.0%	0.0%	1.2%	0.4%	0.0%	0.0%	3.2%	0.0%	3.2%
健康・スポーツ科学系	0.0%	0.0%	1.2%	0.4%	0.0%	0.0%	0.0%	5.9%	0.0%
文学・語学・史学・文化人類学系	16.7%	8.0%	8.1%	1.5%	0.9%	4.2%	0.0%	11.8%	6.5%
芸術・表現・音楽・デザイン系	8.3%	24.0%	11.6%	0.7%	50.0%	12.5%	41.9%	11.8%	3.2%
法律・政治・国際関係系	0.0%	0.0%	5.8%	0.7%	2.8%	4.2%	3.2%	11.8%	3.2%
経済・経営・商学系	8.3%	0.0%	7.0%	1.8%	1.9%	4.2%	6.5%	5.9%	12.9%
社会・情報・メディア・コミュニケーション系	16.7%	0.0%	7.0%	2.9%	2.8%	0.0%	6.5%	5.9%	0.0%
教育・心理・福祉系	0.0%	0.0%	1.2%	0.0%	0.0%	4.2%	0.0%	0.0%	0.0%
数学・物理・情報科学系	8.3%	0.0%	2.3%	13.6%	0.0%	12.5%	0.0%	0.0%	3.2%
電気・電子・通信・情報工学系	16.7%	16.0%	9.3%	43.0%	1.9%	16.7%	6.5%	11.8%	22.6%
機械・建築・土木・環境工学系	0.0%	4.0%	0.0%	2.9%	0.9%	0.0%	3.2%	5.9%	3.2%
金属・材料・資源・エネルギー工学系	0.0%	0.0%	1.2%	0.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	3.2%
航空・宇宙・船舶・海洋工学系	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

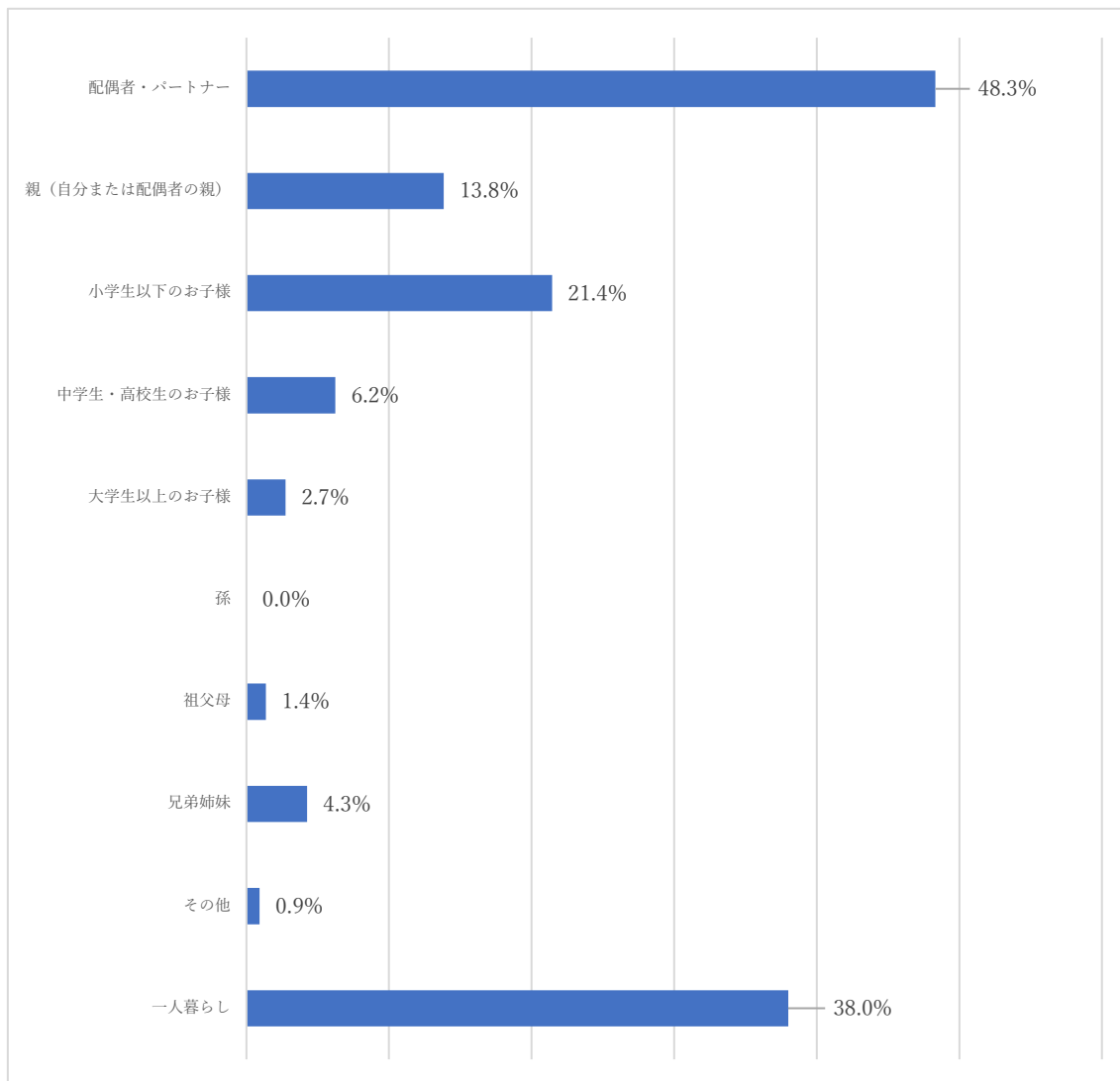
化学・生物・ 農・獣・畜産・ 水産系	0.0%	0.0%	2.3%	0.7%	0.0%	4.2%	0.0%	5.9%	3.2%
医・歯・薬系	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
看護・保健・衛 生系	0.0%	0.0%	1.2%	2.2%	2.8%	0.0%	6.5%	11.8%	3.2%
その他	8.3%	4.0%	1.2%	0.4%	0.9%	0.0%	3.2%	5.9%	0.0%

全体 n=604 ※現在の職種（Q6）から「教授／教員／講師」、「学生」、「その他」を削除した

2.5 同居の家族 (Q5)

同居の家族について当てはまるものをすべて回答してもらったところ、「配偶者・パートナー」が 48.3%、「小学生以下のお子様」が 21.4%、「親（自分または配偶者の親）」が 13.8%となった。一方で「一人暮らし」は 38.0%となった（図 2-5-1）。

図 2-5-1 同居の家族



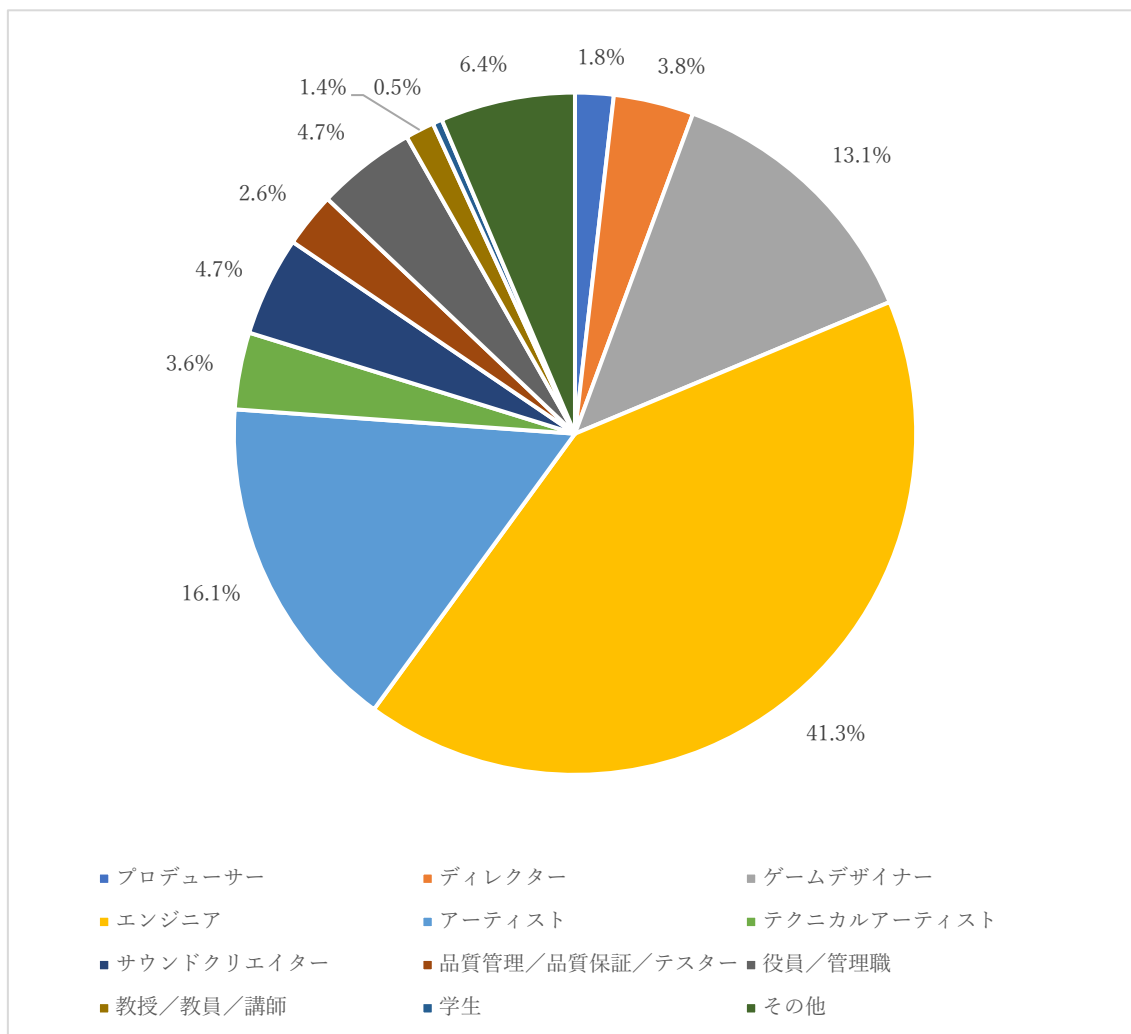
全体 n=658

※複数回答のため合計値は 100%にならない点に注意。全回答数の合計値は 902 件。

2.6 現在の職種 (Q6)

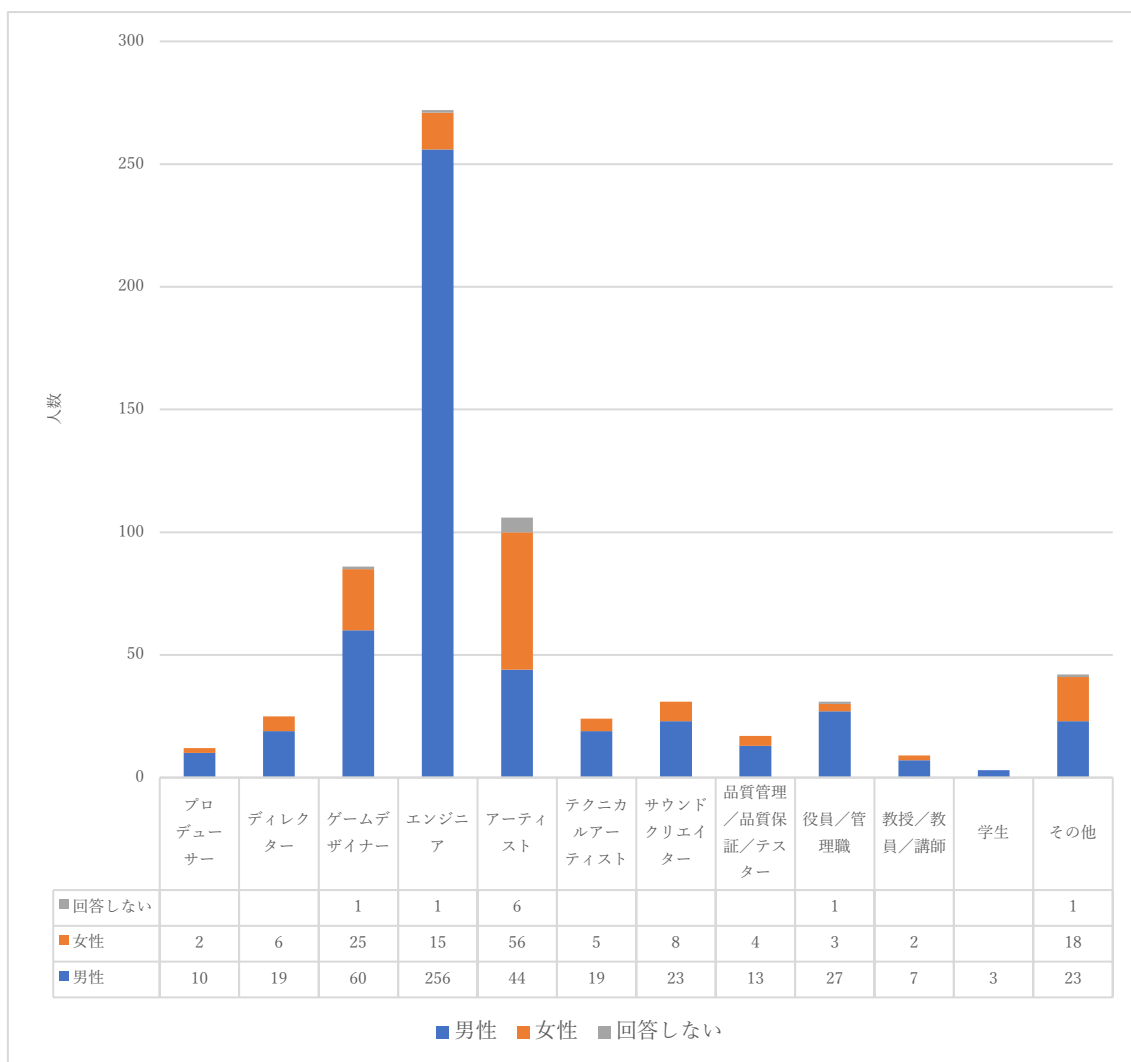
回答者の現在の職種は、「エンジニア」が最も多く 41.3%、次いで、「アーティスト」が 16.1%、「ゲームデザイナー」が 13.1%と続いた (図 2-6-1)。性別で見ると男性はエンジニアとゲームデザイナー、女性はアーティストが顕著に多い。(図 2-6-2)。

図 2-6-1 現在の職種



全体 n=658

図 2-6-2 現在の職種と性別

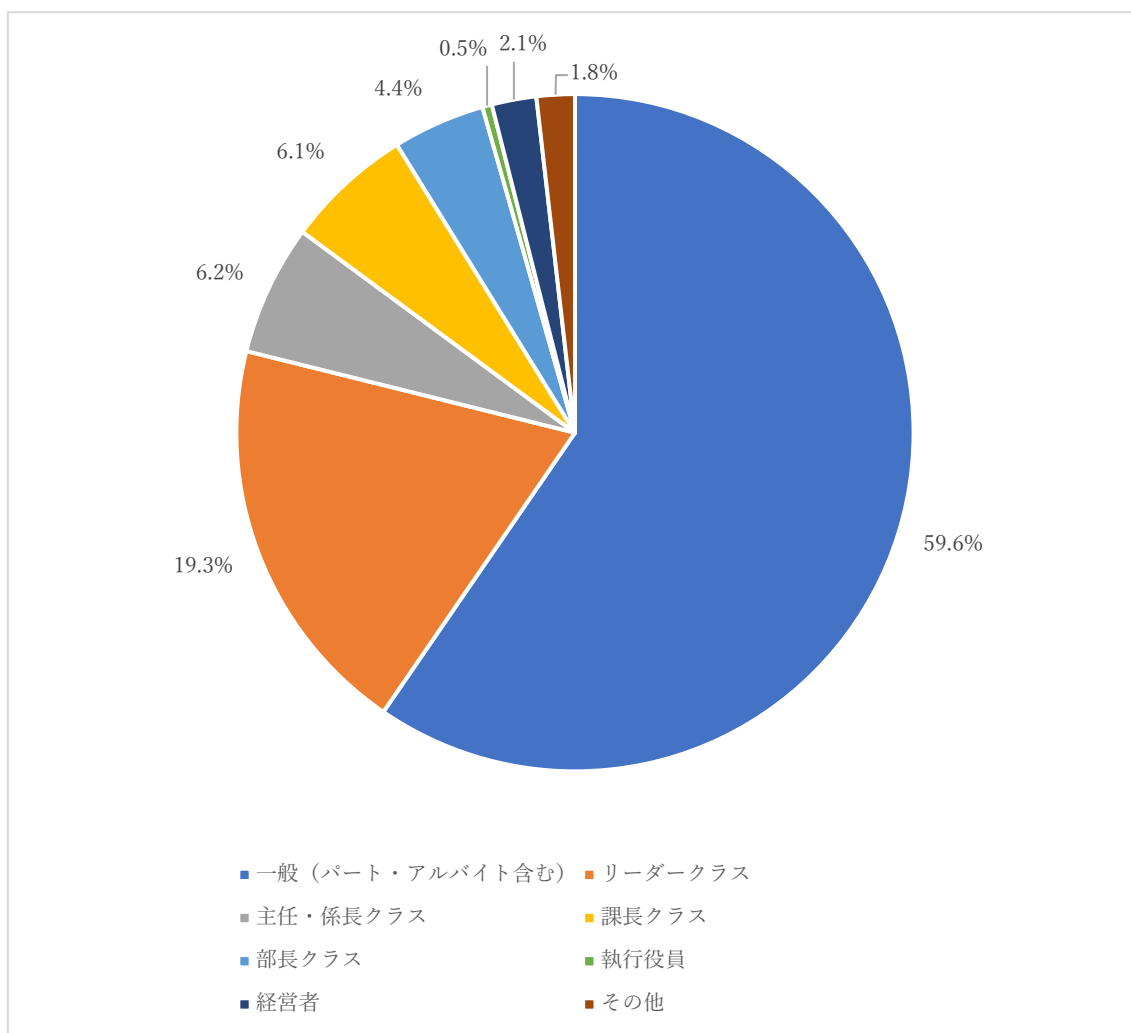


全体 n=658 男性：n=504 女性：n=155 回答しない：10

2.7 現在の役職 (Q7)

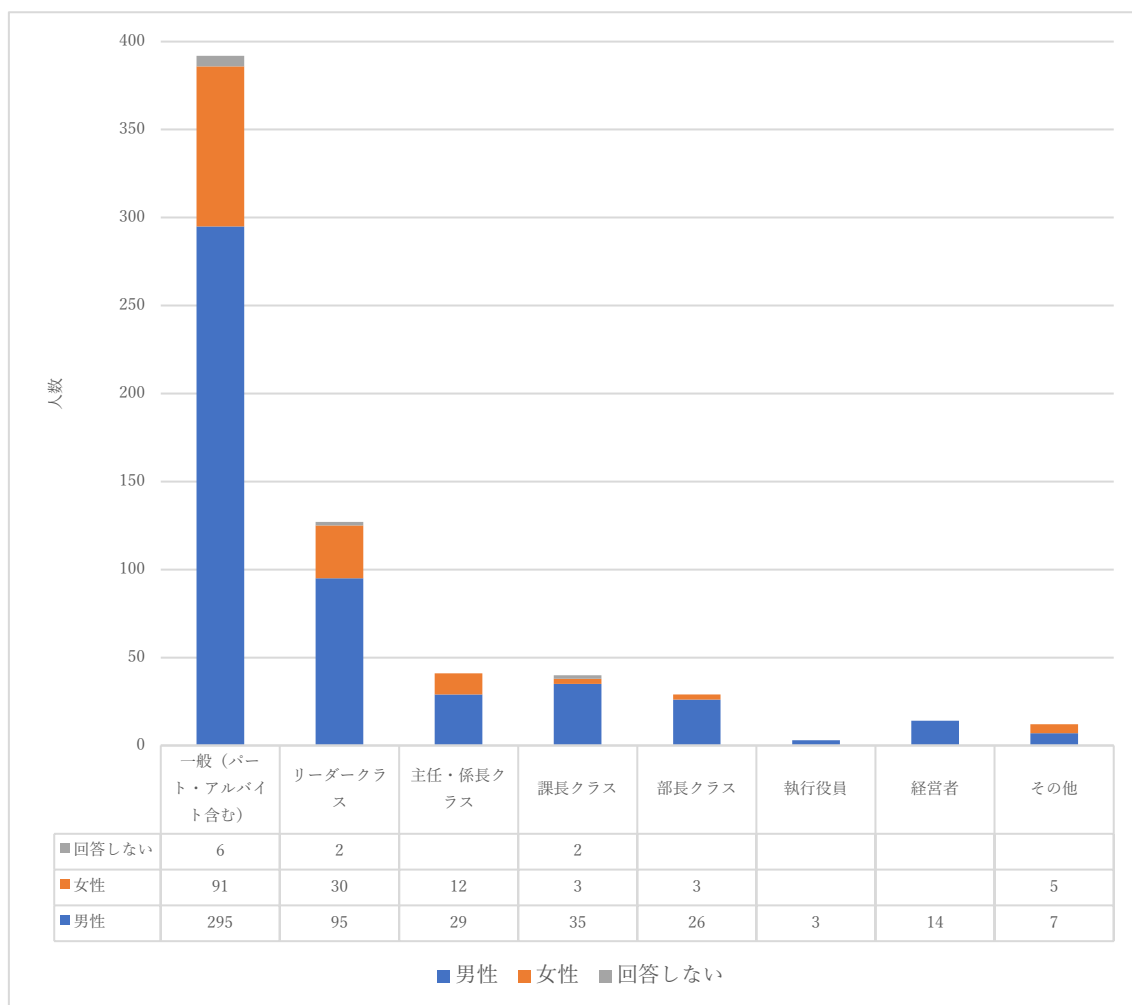
回答者の現在の役職をみると、「一般」が最も多く 59.6%、次に「リーダークラス」が 19.3%、「主任・係長クラス」が 6.2%、「課長クラス」が 6.1%、「部長クラス」4.4%、「経営者」が 2.1%、「執行役員」が 0.5%、「その他」が 1.8%となる (図 2-7-1)。性別ではすべての役職にわたって男性の方が多い (図 2-7-2)。

図 2-7-1 現在の役職



全体 n=658

図 2-7-2 役職と性別



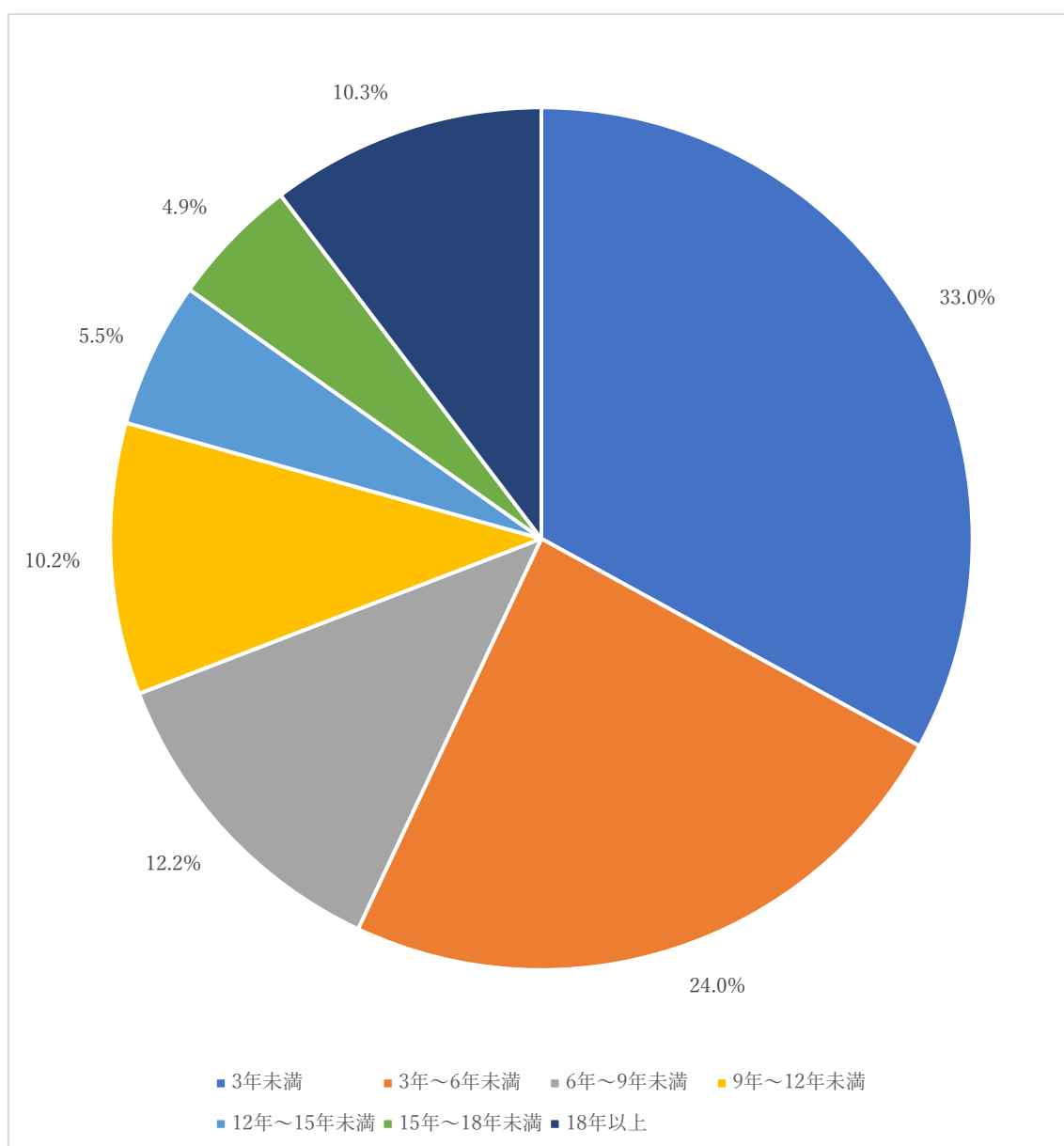
全体 n=685 男性 n=504 女性：n=144 回答しない：n=10

2.8 現在の職場での就業年数 (Q8)

回答者の現在の職場での就業年数は、3年未満が33.0%と最大で、次いで3年以上6年未満が24.0%、6年以上9年未満が12.2%。18年以上も10.3%見られた(図2-8-1)。男女による大きな差はみられなかった(図2-8-2)。

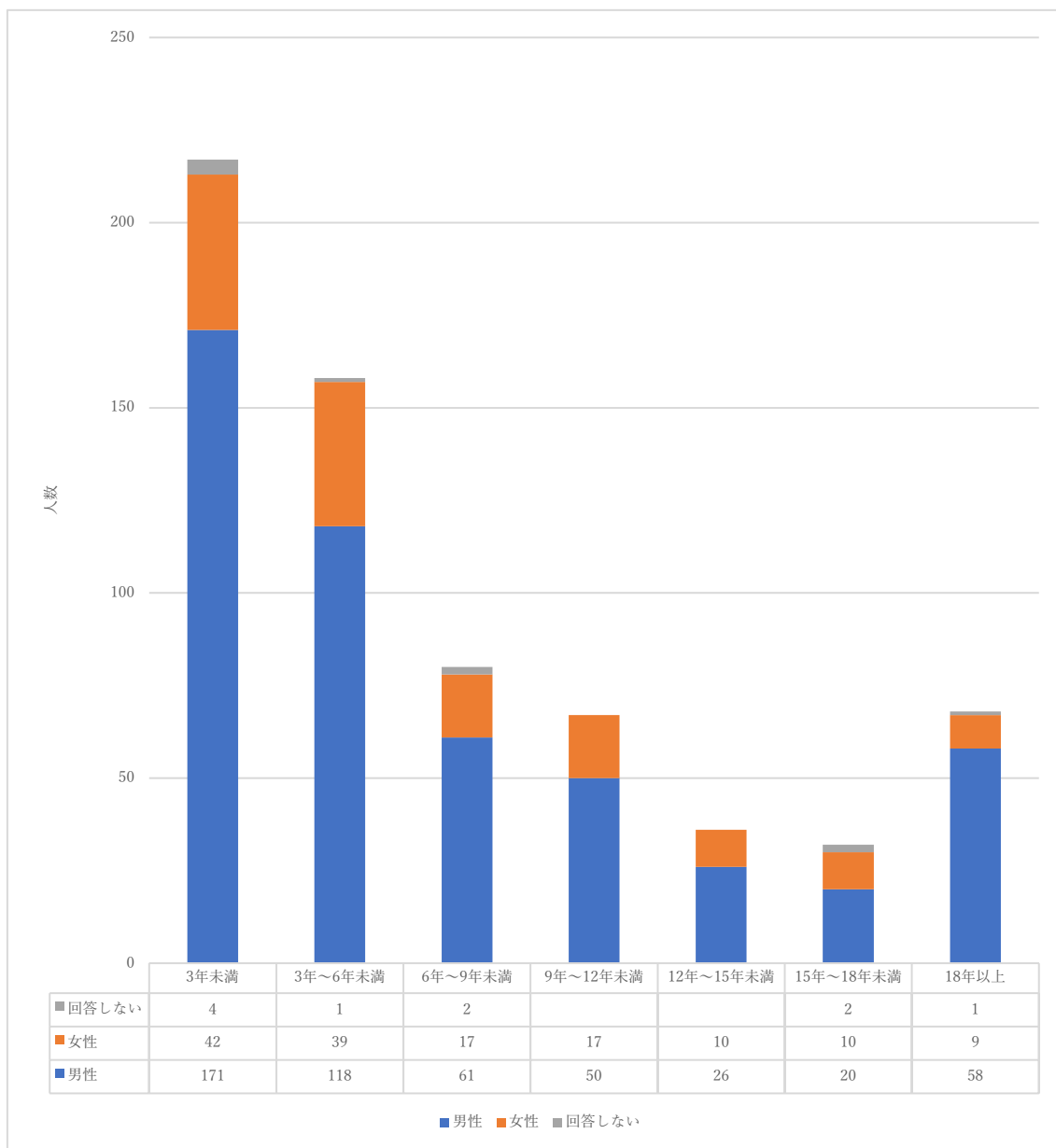
また、現在の職場での就業年数の平均値は男性が8.11年(SD=5.74)、女性が5.66(SD=3.95)年で、全体では7.52(SD=5.49)年だった。

図2-8-1 現在の職場での就業年数



全体 n=658

図 2-8-2 性別と現在の職場での就業年数

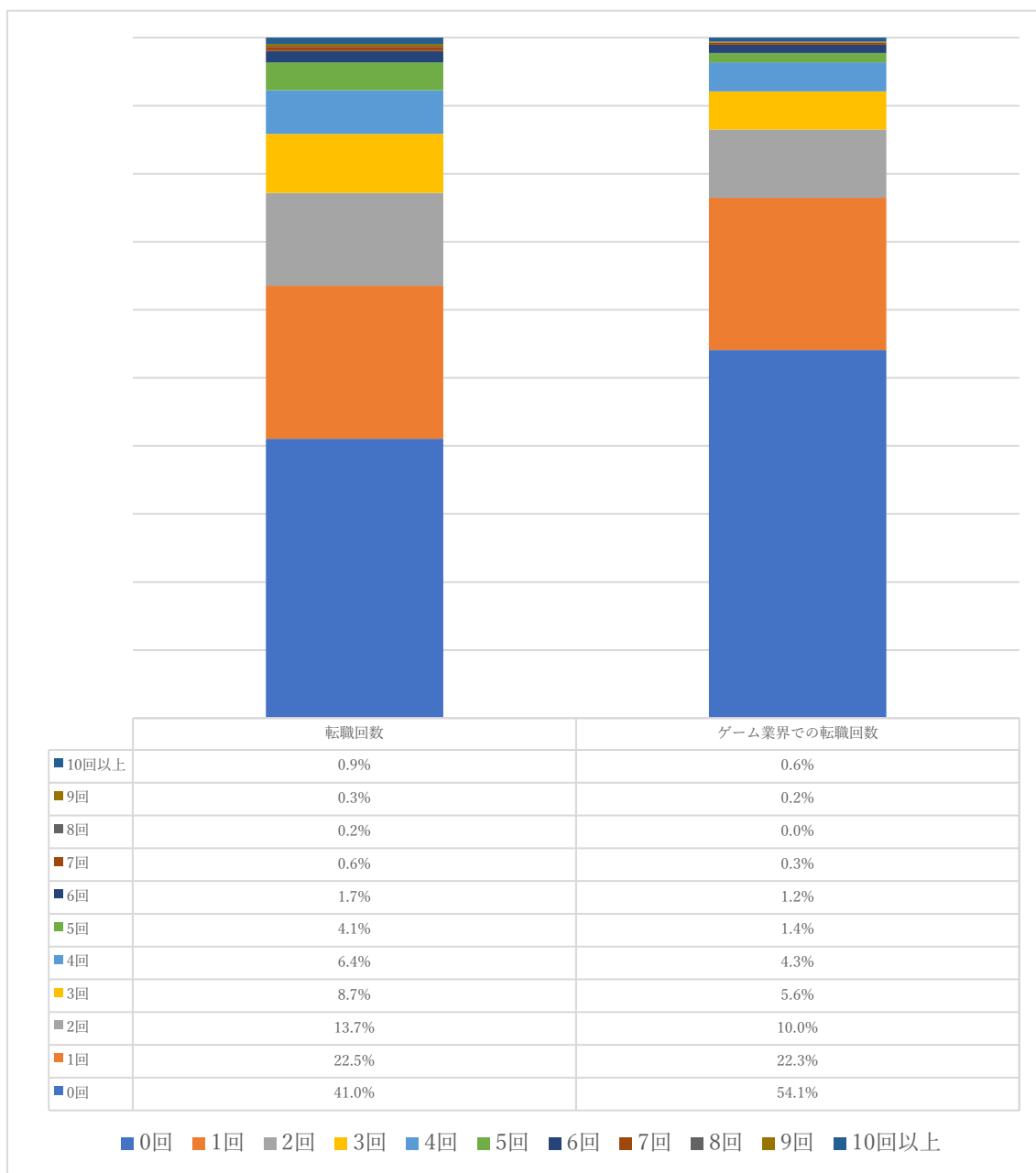


全体 n=658 男性 n=504 女性 n=144 回答しない n=10

2.9 ゲーム産業での転職回数（Q9）

回答者の転職回数は、0回が最も多く41.0%、次いで1回が22.5%、2回が13.7%と続いた。これに対してゲーム業界内で転職した回数では、0回が最も多く54.1%、次いで1回が22.3%、2回が10.0%と続いた（図2-9-1）。

図2-9-1、転職回数

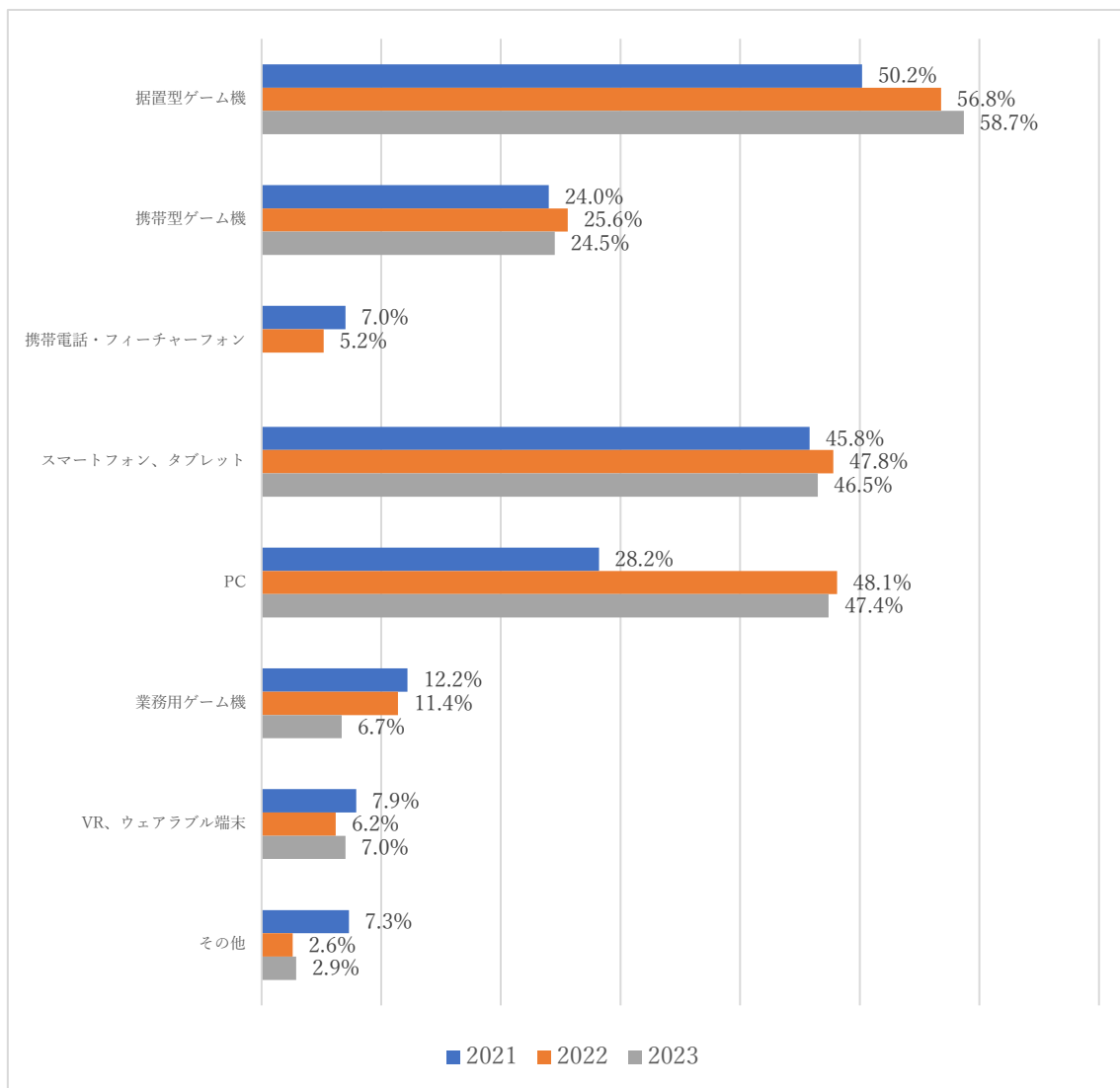


単位：全体 n=658

2.10 現在携わっているプラットフォーム (Q10)

回答者が現在携わっているプラットフォームをすべて回答してもらったところ、「据置型ゲーム機」が最も多く 58.7%、次いで「PC」が 47.4%、「スマートフォン、タブレット」が 46.5%と続いた (図 2-10-1)。2020 年度の調査で急増した PC (48.1%) が定着していることがわかる。

図 2-10-1 現在携わっているプラットフォーム



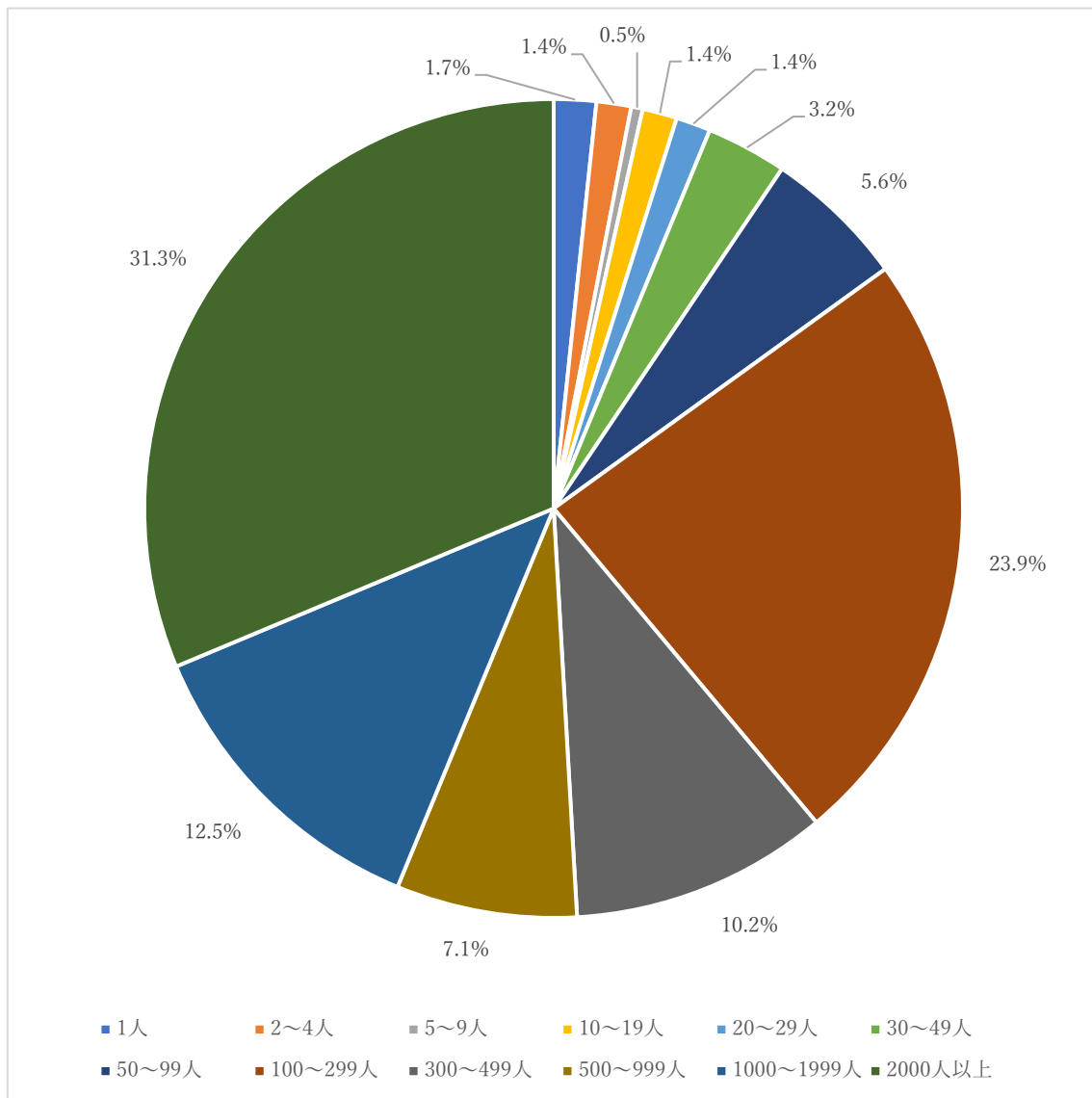
全体 n=658 (2023 年)

※複数回答のため合計値は 100%にならない。全回答数の合計値は 1275 件。

2.11 現在の職場の従業員数 (Q12)

回答者の勤務先企業の従業員数は、最大グループの「2,000人以上」(31.3%)と二番手の「100~299人」(23.9%)で二極化が見られる。また、従業員数を300名以上、未満で分類すると、300名以上の「大企業」が61.1%、300名未満の「中小企業」が38.9%となる(図2-12-1)。

図2-12-1 現在の職場の従業員数

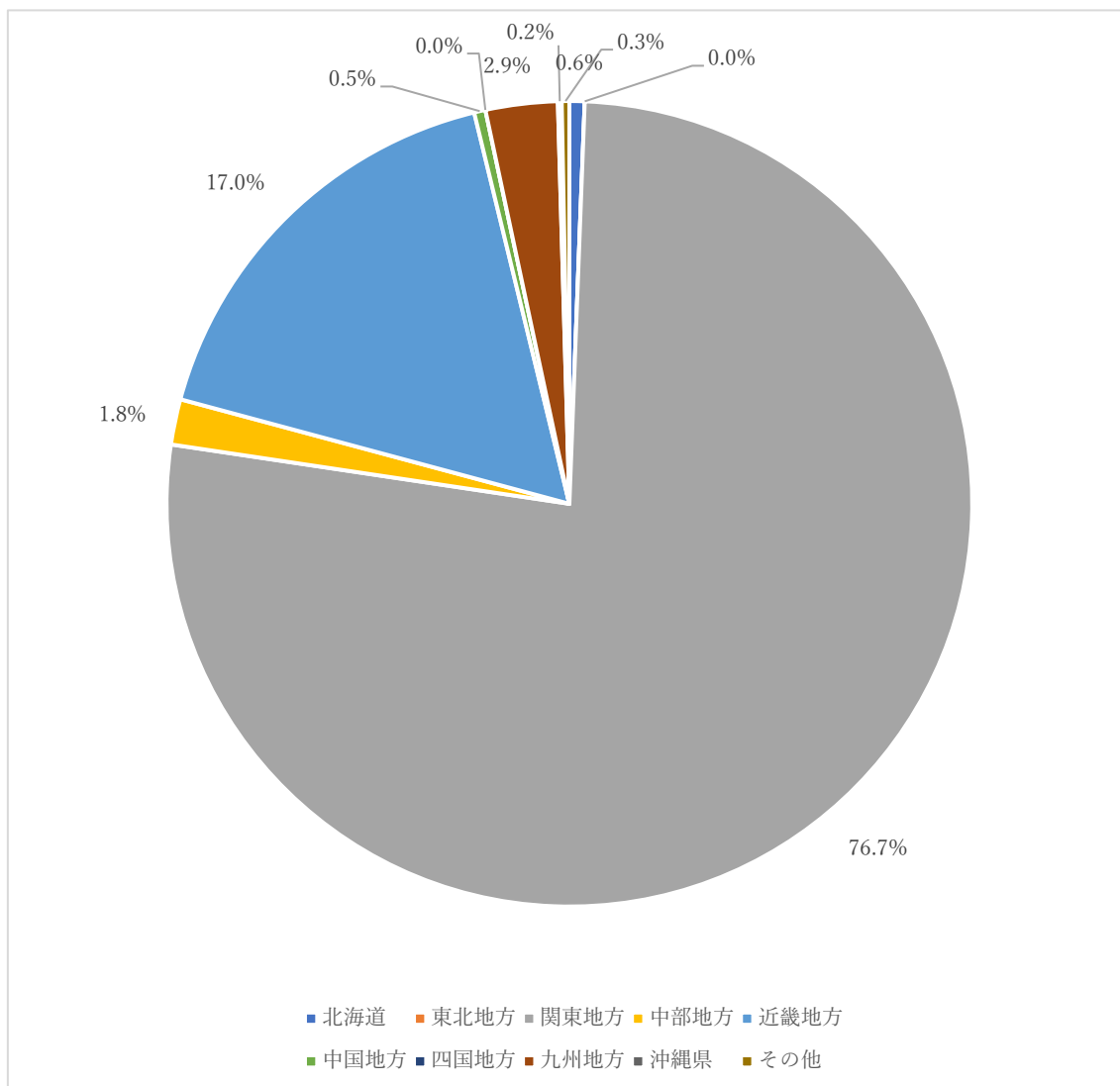


全体 n=658

2.12 現在の勤務地 (Q13)

回答者の勤務地は、「関東地方」が顕著に多く 76.7%、次いで、「近畿地方」が 17.0%となっており、両者を合わせると 9 割を超える (図 2-13-1)。

図 2-13-1 現在の勤務地

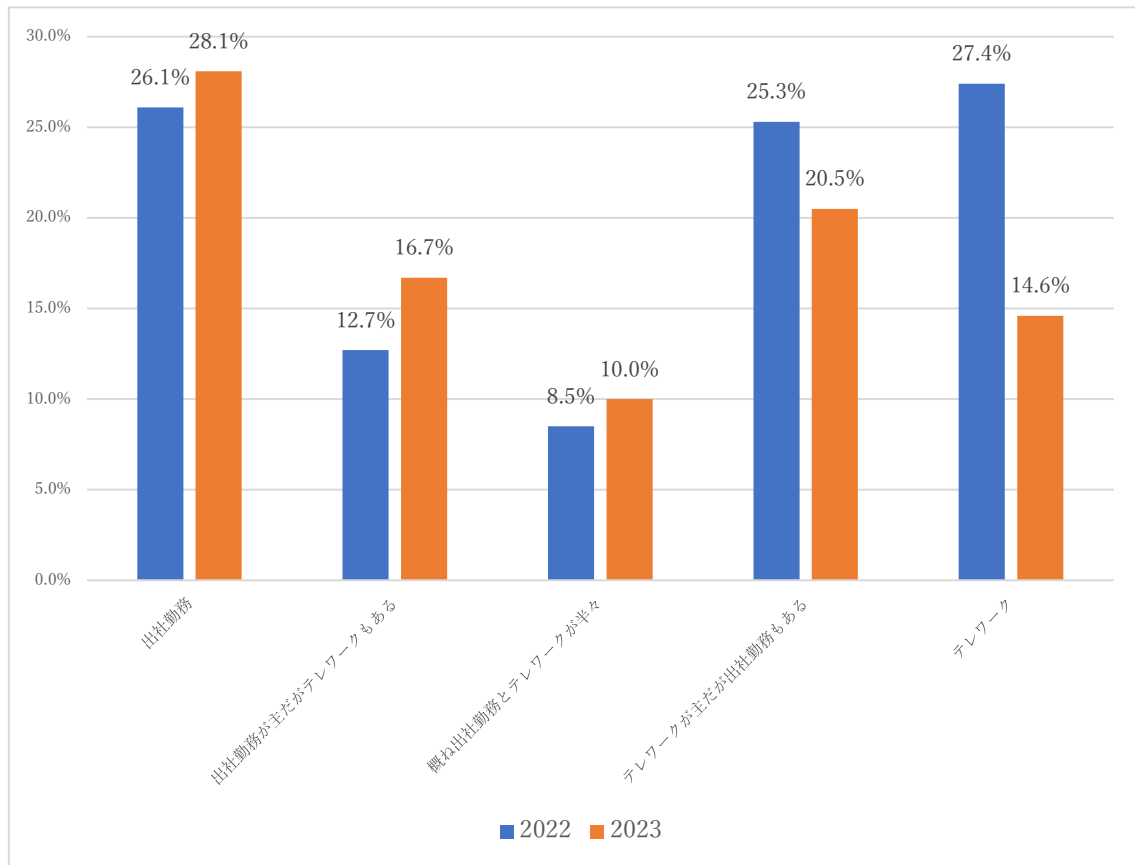


全体 n=658

2.13 現在の勤務状況 (Q14)

回答者の勤務状況は、何らかの形でテレワークを含むものが 71.9%で、完全出社勤務は 28.1%である。内訳は「出社勤務」が 28.1%、「出社勤務が主だがテレワークもある」が 16.7%、「概ね出社勤務とテレワークが半々」が 10.0%、「テレワークが主だが出社勤務もある」が 20.5%、「テレワーク」が 14.6%である。2022 年と比較するとテレワークが半減していることがわかる (図 2-14-1)。

図 2-14-1 現在の勤務状況

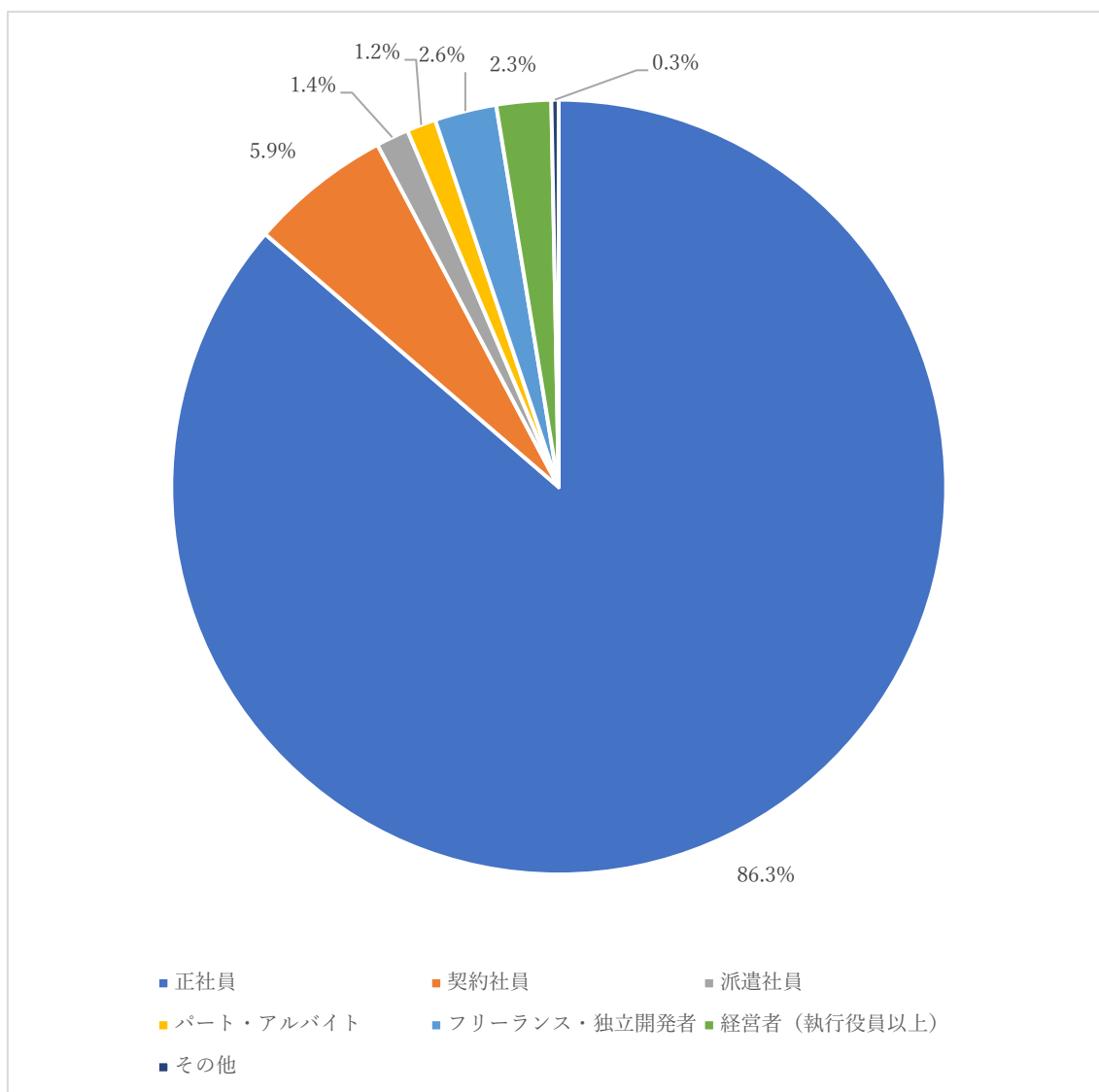


全体 n=658 (2023 年)

2.14 就業形態 (Q15)

回答者の就業形態は、「正社員」が顕著に多く 86.3%である。「契約社員」は 5.9%、「派遣社員」は 1.4%、「アルバイト・パート」は 1.2%、「フリーランス・独立開発者」は 2.6%、「経営者（執行役員以上）」は 2.3%、「その他」は 0.3%である（図 2-15-1）。

図 2-15-1 就業形態

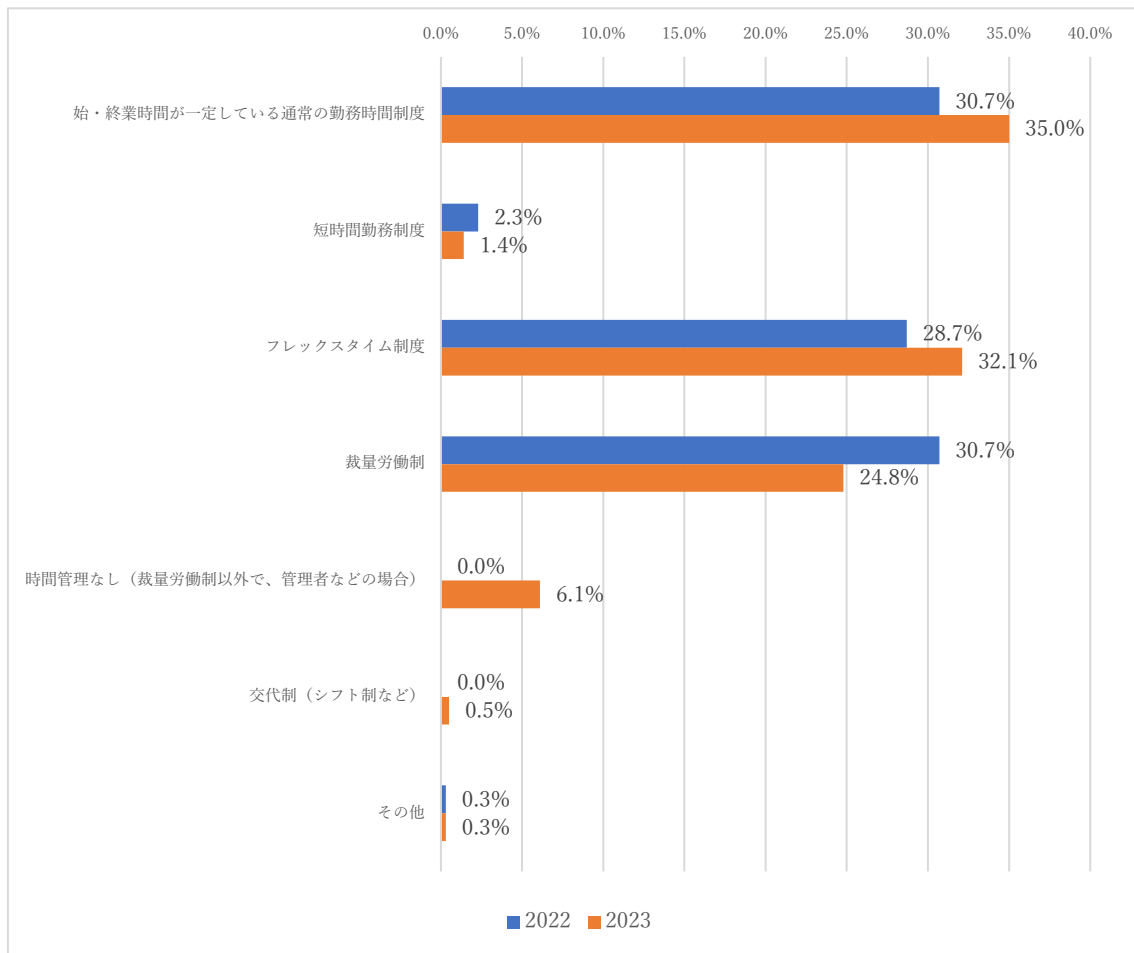


全体 n=658

2.15 勤務形態 (Q16)

回答者の勤務形態は、「始・終業時間が一定している通常の勤務時間制度」が35.0%で、「フレックスタイム制度」が32.1%、「裁量労働制」が24.8%である。3つの勤務形態が全体の9割を占めている一方で、2022年と比較すると「始・終業時間が一定している通常の勤務時間制度」と「フレックスタイム制度」が増加する一方、「裁量労働制」の低下が見取れる（図2-16-1）。

図 2-16-1 勤務形態

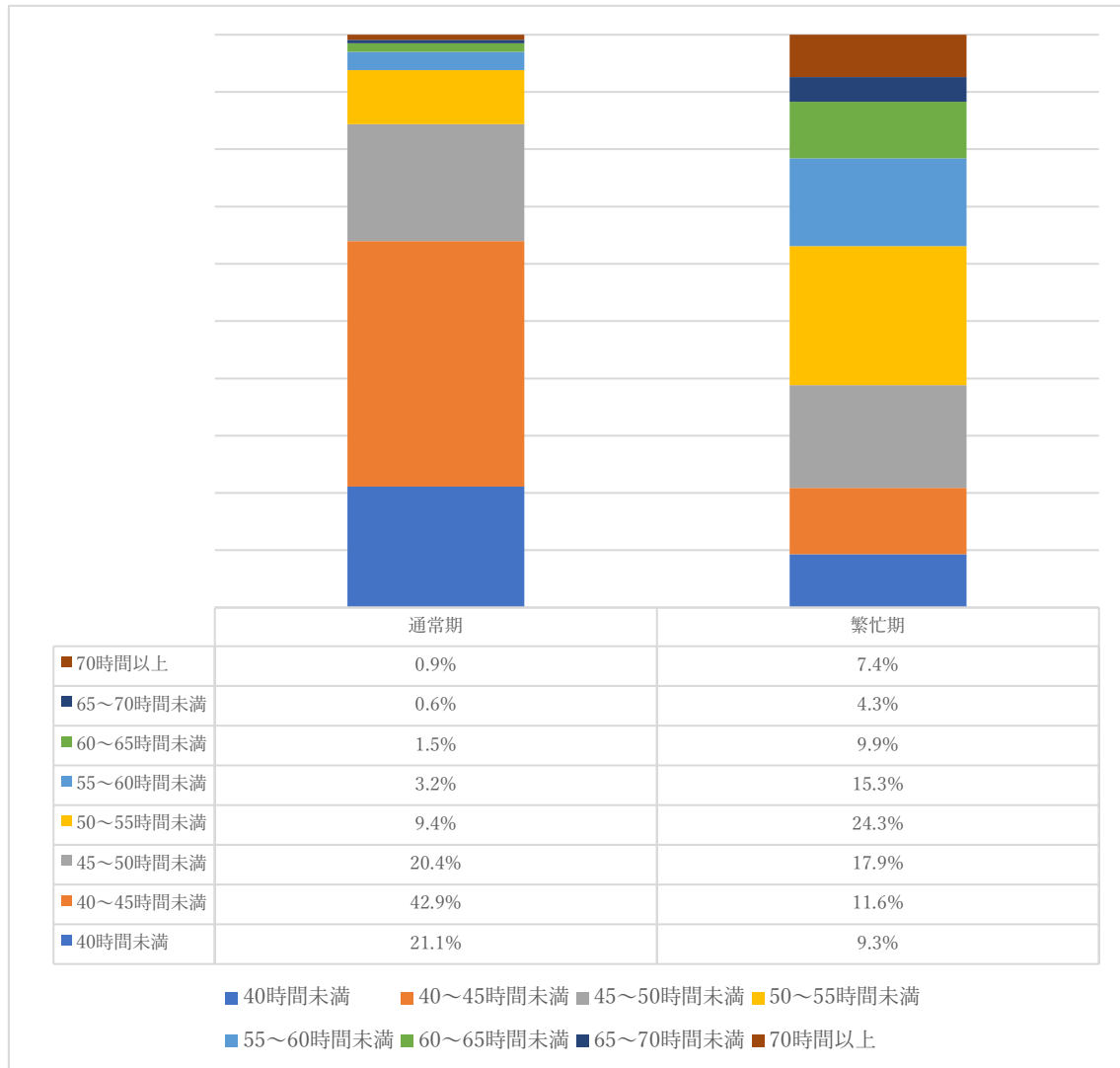


単位：全体 n=658 (2023年)

2.16 就労時間 (Q17)

回答者の 2022 年の就労時間は通常期で週あたり 47.9 時間 (SD=9.5)、繁忙期で 53.9 時間 (SD=8.8)である (図 2-17-1)。

図 2-17-1 就労時間



全体 n=658

平均就業時間は Q17 (就労時間) の回答から 40 時間未満を 40、70 時間以上を 70 とし、それ以外は各項目の平均値 (40 時間以上~45 時間未満は $40 + 44 \div 2 = 42$) を設定した後、項目ごとの人数と乗算した上で算出した

他に学歴別、職種別、就労形態別、勤務形態別で通常期と繁忙期における平均就業時間を求めた (表 2-17-1、表 2-17-2、表 2-17-3、表 2-17-4)。それぞれの表で通常期は 44~46 時間、繁忙期は 51~55 時間に収まるが、n 数が少ないカテゴリが存在するため、注意が必

要である。また、時間前後就労形態別では大企業（従業員数 300 人以上）と中小企業（従業員数 300 人未満）の比較も行ったが、平均就業時間に優位な差は見られなかった。

表 2-17-1 学歴別週次平均就業時間

	全体	中学	高校	専門学校等	高専	大学	修士	博士
n	634	3※	36	190	23※	267	107	9※
通常期（時間）	44.7	43.0	45.0	44.5	44.8	44.7	44.6	52.6
繁忙期（時間）	52.6	53.7	51.6	52.7	52.5	52.9	51.3	58.2

全体 n=658

表 2-17-2 職種別週次平均就業時間

	プロデューサー	ディレクター	ゲームデザイナー	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	品質管理／品質保証／テスター	役員／管理職
n	9※	24※	60	135	56	12※	10※	17※	17※
通常期（時間）	46.0	45.2	44.3	44.5	44.8	46.0	44.9	43.8	45.4
繁忙期（時間）	54.8	56.5	53.9	51.7	52.6	52.7	54.4	50.5	53.3

全体 n=604 ※Q6（職種）から「教授／教員／講師」、「学生」「その他」を削除した

表 2-17-3 就労形態別就業時間

	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）	中小企業 300 名未満	大企業 300 名以上
n	568	39	9※	8※	17※	15※	256	402
通常期（時間）	44.7	44.5	43.2	41.6	42.5	50.5	44.8	44.7
繁忙期（時間）	52.1	53.0	67.9	62.4	65.8	55.8	52.7	52.6

全体 n=604 ※Q15（就労形態）の回答から「その他」を削除した【正社員～経営者】

全体 n=658 ※Q12（従業員数）の回答から 300 名を基準に二つに集計した

表 2-17-4 勤務形態別就業時間

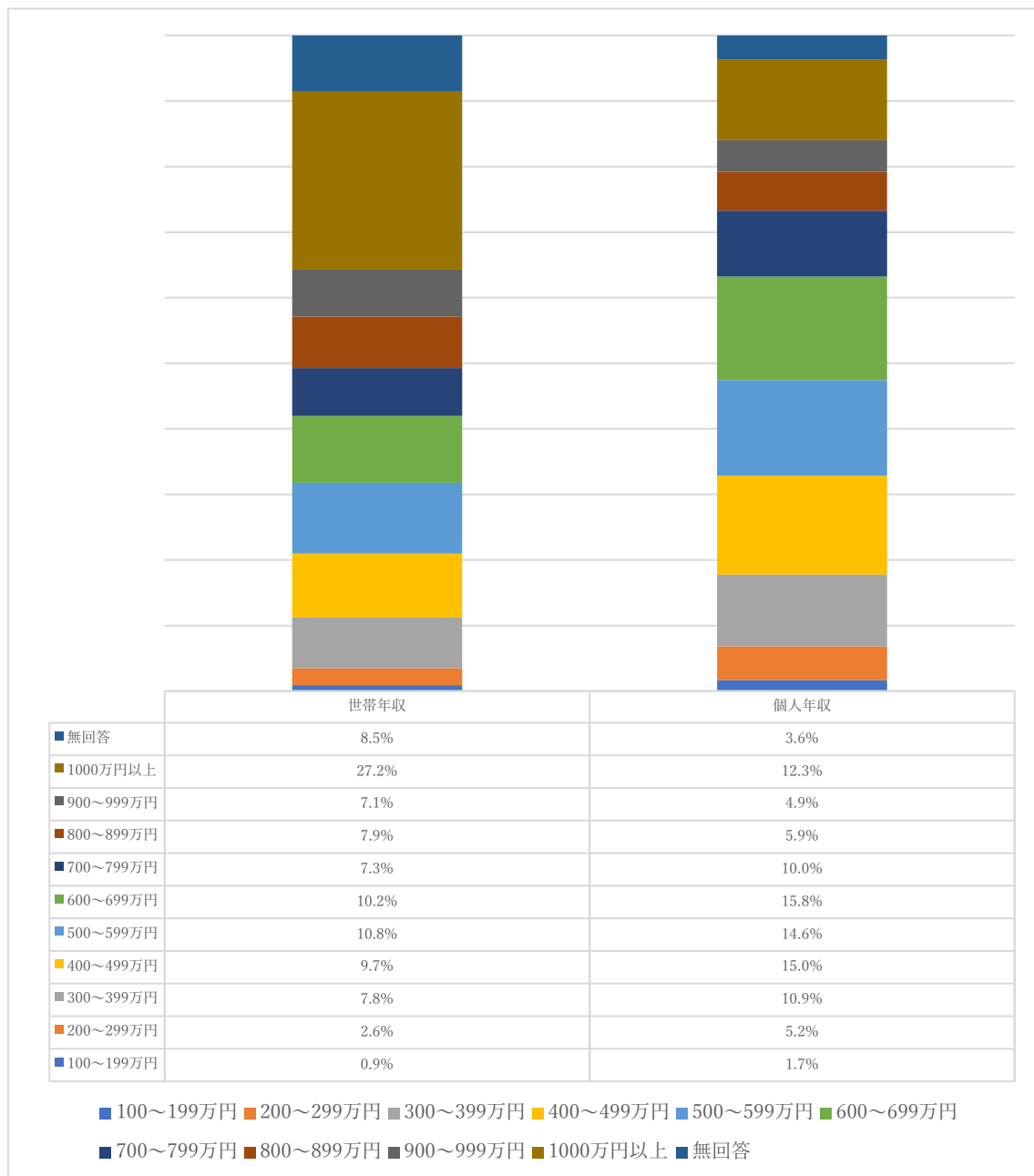
	始・終業時間が一定している通常の勤務時間制度	短時間勤務制度	フレックスタイム制度	裁量労働制	時間管理なし（裁量労働制以外で、管理者などの場合）	交代制（シフト制など）
n	230	9※	211	163	40	3※
通常期（時間）	44.1	40.8	41.5	39.1	38.1	41.3
繁忙期（時間）	51.8	44.0	55.0	54.5	42.3	41.0

全体 n=656 ※Q16（勤務形態）の回答から「その他」を削除した

3 2022 年収 (Q11)

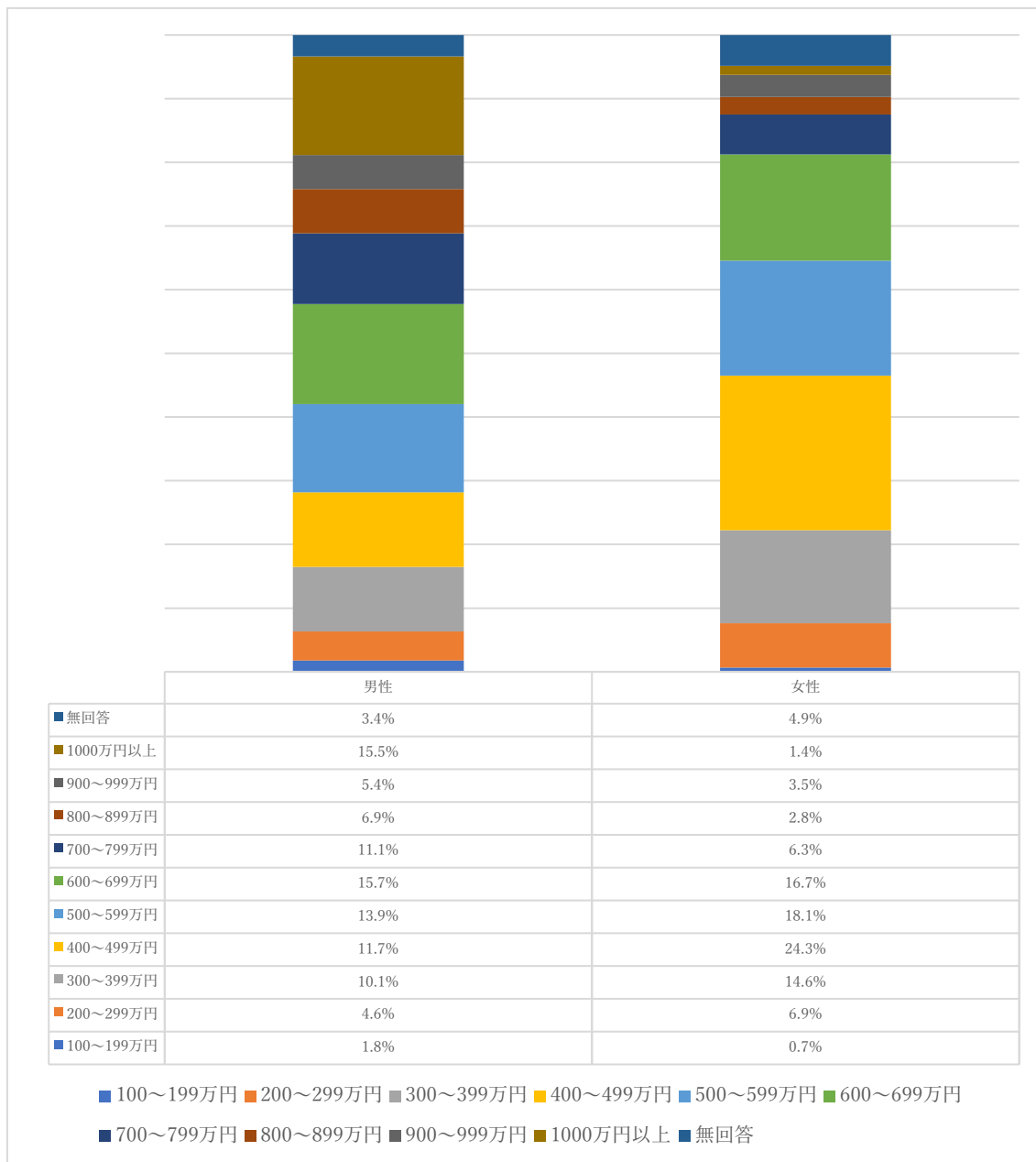
回答者の 2022 年 1 月～12 月の世帯年収は平均 727.6 万円 (SD=218.7)、個人年収は平均 621.6 万円 (SD=232.1) である (図 3-1-1)。個人年収を性別で見ると 599 万円以下の層が女性は 64.6%を占めるのに対して、男性は 42.1%に留まる (図 3-1-2)。

図 3-1-1 世帯年収と個人年収



単位：全体 n=658

図 3-1-2 個人年収と性別



全体 n=648 男性 n=504 女性 n=144

※各層の中央値と個数を乗算したものを合計し、そこから平均値と標準偏差を求めた。100万円以上199万円以下の層が10名いた場合、中央値は149.5、層の合計値は1495となる。1000万円以上の層は1000とした。性別ごとのグラフ(図3-1-2)では「回答しない」を除外した。

3.1 最終学歴別 2022 個人年収

2022 個人年収を最終学歴別（平均値）で見ると、「大学院博士課程修了」が最も高く 716.4 万円となるが、回答数が少ない（n=9）のため参考値にすぎない。そこで回答数が 30 件以上のものに限定すると、「大学院修士課程修了」が 680.4 万円、「高校卒業」が 631.5 万円、「大学卒業」が 611.0 万円、「専門学校等卒業」が 584 万円となっている。回答者全体の 2022 年収平均値（621.6 万円）を上回っているのは「大学院修士課程修了」と「高校卒業」である。ただし最終学歴別の平均年齢の違いに注意が必要である（表 3-1-1）。

表 3-1-1 2022 年収（最終学歴別）

	全体	最終学歴						
		中学	高校	専門学校等	高専	大学	修士	博士
100～199 万円	1.7%	0.0%	5.6%	2.1%	0.0%	1.5%	0.9%	0.0%
200～299 万円	5.2%	0.0%	5.6%	6.3%	0.0%	5.1%	5.6%	0.0%
300～399 万円	10.9%	50.0%	8.3%	11.6%	13.0%	12.8%	6.5%	11.1%
400～499 万円	15.0%	0.0%	8.3%	19.5%	13.0%	16.1%	9.3%	22.2%
500～599 万円	14.6%	0.0%	13.9%	14.7%	8.7%	17.2%	12.1%	11.1%
600～699 万円	15.8%	0.0%	22.2%	20.0%	13.0%	12.1%	19.6%	11.1%
700～799 万円	10.0%	0.0%	13.9%	8.9%	4.3%	10.3%	14.0%	0.0%
800～899 万円	5.9%	0.0%	2.8%	4.7%	8.7%	6.2%	9.3%	0.0%
900～999 万円	4.9%	0.0%	0.0%	4.2%	21.7%	4.8%	5.6%	0.0%
1000 万円以上	12.3%	50.0%	19.4%	7.9%	17.4%	11.7%	16.8%	44.4%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	634	2※	36	190	23※	267	107	9※
平均値(万円)	621.6	674.8	631.5	584	723.5	611	680.4	716.4
標準偏差(万円)	232.1	325.3	247.1	216.9	239.2	231.3	228.1	264.8
平均年齢(歳)	36.1	30.3	42.6	35.3	40.0	35.7	35.4	39.2
2021 年調査平均値 (万円)	606.1	516.1	595	なし	554.3	581.2	690.3	899.8

全体 n=657

※Q3（最終学歴）の集計結果で【その他】に回答のあった短大卒については専門学校卒業等、大学院博士課程在籍については大学院修士課程修了に含めた。Q11（年収）の中学卒の集計結果で未回答が 1 件あったため削除した。

3.2 職種別 2022 個人年収

2022 個人年収を職種別（平均値）で見ると、「役員／管理職」が最も高く 880.4 万円、次いで「エンジニア」が 668.4 万円、「アーティスト」が 551.0 万円、「ゲームデザイナー」が 488.3 万円となる。ただし「プロデューサー」、「ディレクター」、「テクニカルアーティスト」、「サウンドクリエイター」、「品質管理／品質保証／テスター」は回答数が 30 未満なので省略した。また、回答者全体の 2022 年収平均値（660.6 万円）を上回っているのは「役員／管理職」と「エンジニア」である。また、役職ごとの平均年齢の違いにも注意が必要である（表 3-1-2）。

表 3-1-2 2022 年収（職種別）

	プロデューサー	ディレクター	ゲームデザイナー	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	品質管理／品質保証／テスター	役員／管理職
100～199 万円	0.0%	0.0%	2.5%	1.1%	1.0%	0.0%	0.0%	6.3%	0.0%
200～299 万円	0.0%	4.2%	17.5%	1.9%	7.8%	4.2%	3.6%	12.5%	0.0%
300～399 万円	0.0%	8.3%	21.3%	8.7%	13.6%	4.2%	21.4%	37.5%	0.0%
400～499 万円	8.3%	25.0%	16.3%	12.1%	21.4%	16.7%	14.3%	12.5%	6.5%
500～599 万円	0.0%	8.3%	16.3%	15.1%	18.4%	8.3%	25.0%	18.8%	3.2%
600～699 万円	16.7%	20.8%	11.3%	20.4%	17.5%	25.0%	7.1%	0.0%	3.2%
700～799 万円	33.3%	4.2%	6.3%	12.1%	8.7%	12.5%	10.7%	6.3%	12.9%
800～899 万円	8.3%	8.3%	1.3%	7.5%	5.8%	4.2%	7.1%	0.0%	16.1%
900～999 万円	8.3%	4.2%	2.5%	7.5%	2.9%	4.2%	3.6%	0.0%	3.2%
1000 万円以上	25.0%	16.7%	5.0%	13.6%	2.9%	20.8%	7.1%	6.3%	54.8%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	12※	24※	80	265	103	24※	28※	16※	31
平均値(万円)	799.5	641.3	488.3	668.4	551.0	685.0	578.1	440.2	880.4
標準偏差(万円)	164.0	230.0	212.2	217.6	192.8	221.2	209.8	201.8	166.1
平均年齢(歳)	44.5	39.4	31.6	37.7	35.5	37.8	37.2	32.5	46.0
2022 年調査平均値(万円)	660.6	622.4	384.5	585.8	441.5	670.4	659.6	499.6	820.2

全体 n=583

※Q6（職業）の集計結果から「教授／教員／講師」「学生」「その他」「未回答」を除外した

3.3 従事しているプラットフォーム別 2022 個人年収

2022 個人年収を開発に携わっているプラットフォーム別（平均値）でみると、「VR・ウェアラブル端末」が最も高く 747.3 万円、次いで「業務用ゲーム機」が 687.7 万円、「携帯型ゲーム機」が 671.7 万円、「据え置き型ゲーム機」が 653.9 万円、「PC」が 649.7 万円、「スマートフォン・タブレット」が 627.3 万円となっている。

また、2022 年収を従業員数別（平均値）でみると、「大企業（300 人以上）」は 647.7 万円、「中小企業（300 人未満）」は 581.4 万円となっており、「大企業（300 人以上）」は回答者全体の 2022 年収平均値（606.1 万円）を 2.3 万円上回っている（表 3-1-3）。

表 3-1-3 2022 年収（プラットフォーム別）

	所属企業の従業員数								
	据置型 ゲーム 機	携帯型 ゲーム 機	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	大企業 300 名以 上	中小企業 300 人未 満
100～199 万円	1.1%	0.7%	1.3%	1.3%	0.0%	2.3%	5.6%	0.5%	3.6%
200～299 万円	4.1%	6.0%	6.0%	3.7%	4.8%	0.0%	5.6%	3.4%	8.4%
300～399 万円	9.5%	9.3%	11.4%	9.7%	9.5%	2.3%	22.2%	9.4%	14.4%
400～499 万円	12.5%	13.9%	16.4%	15.7%	16.7%	11.6%	11.1%	13.8%	18.4%
500～599 万円	16.3%	13.9%	14.7%	15.3%	11.9%	9.3%	16.7%	16.9%	12.4%
600～699 万円	16.6%	10.6%	14.0%	13.7%	7.1%	20.9%	27.8%	19.3%	12.0%
700～799 万円	12.3%	9.9%	9.4%	13.0%	7.1%	7.0%	0.0%	11.7%	8.4%
800～899 万円	6.5%	9.9%	6.4%	6.7%	16.7%	11.6%	5.6%	6.3%	6.0%
900～999 万円	5.2%	4.0%	6.7%	5.3%	2.4%	7.0%	0.0%	5.7%	4.0%
1000 万円以上	15.8%	21.9%	13.7%	15.7%	23.8%	27.9%	5.6%	13.0%	12.4%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	367	151	299	300	42	43	18※	384	256
平均値(万円)	653.9	671.1	627.3	649.7	687.7	747.3	524.5	647.7	581.4
標準偏差 (万円)	243.1	186.28	221.2	225	244.2	259.1	208.9	217.2	247.9
平均年齢(歳)	36.4	38.4	36.6	36.7	41.7	39.8	39.2	28.8	32.1
2022 年調査平 均値(万円)	547.9	503.1	570.4	652.2	608.6	634.9	759.7	608.4	467.9

全体 n=583 (大企業／中小企業の別については 634)

※Q2 (年齢) の集計結果から「未回答」を除外した。Q6 (職業) の集計結果から「教授／教員／講師」「学生」「その他」「未回答」を除外した。Q11 (個人年収) の集計結果から「無回答」を削除した。

※Q10 (プラットフォーム) の集計結果から、携わっているプラットフォームごとに回答者の人数を集計し、各年収の平均値と乗算して、それぞれの割合を算出した。また、平均年齢についても同様に、プラットフォームごとに回答者の人数を集計し、Q2 (年齢) の集計結果から各年齢の平均値と乗算して、それぞれの割合を算出した。

3.4 就労形態別 2022 個人年収

2022 個人年収を就労形態別（平均値）で見ると、「経営者（執行役員以上）」が 796.2 万円と最も高いが、回答数が少ないため（n=14）参考値に過ぎない。そこで回答数が 30 以上のものをみると、「正社員」が 585.9 万円、「派遣社員」が 499.5 万円となる。なお、各職種の平均年齢の違いも重要である（表 3-1-4）。

表 3-1-4 2022 年収（職種別）

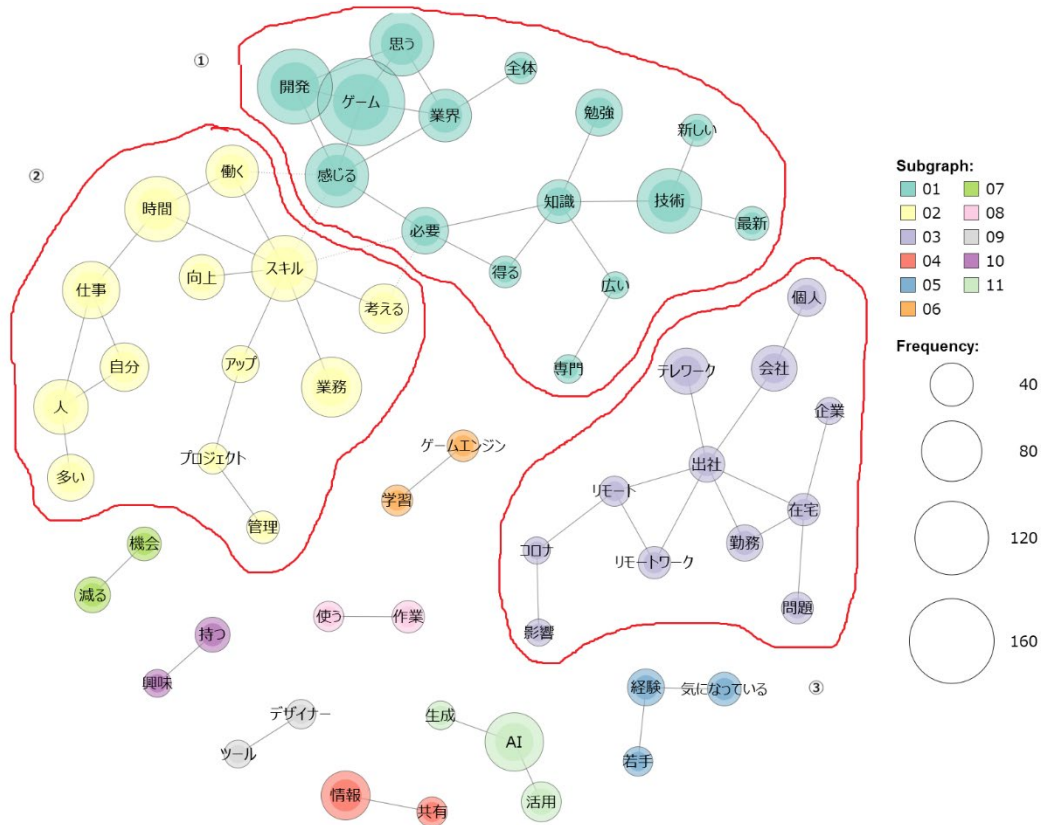
	正社員	契約社員	派遣社員	パート・アル バイト	フリーランス・ 独立開発者	経営者（執行 役員以上）
100-199	0.9%	0.0%	0.0%	0.7%	0.2%	0.2%
200-299	4.8%	0.5%	0.4%	0.5%	0.0%	0.0%
300-399	10.4%	1.5%	0.9%	0.0%	0.2%	0.0%
400-499	14.4%	2.2%	0.4%	0.0%	0.9%	0.2%
500-599	15.2%	2.0%	0.0%	0.2%	0.0%	0.2%
600-699	18.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.5%	0.2%
700-799	11.5%	0.2%	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%
800-899	6.6%	0.2%	0.0%	0.0%	0.2%	0.2%
900-999	4.9%	0.4%	0.0%	0.0%	0.5%	0.0%
1000 万円以上	13.0%	0.2%	0.0%	0.0%	0.4%	1.3%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	547	39	9※	8※	16※	14※
平均値(万円)	585.9	499.5	349.5	237.0	669.6	796.2
標準偏差(万円)	152.2	180.1	66.7	126.9	258.2	256.2
平均年齢(歳)	37.0	33.9	38.7	24.6	42.6	45.7
2022 年調査平均 値(万円)	563.9	462.5	413.9	226.7	578.5	722.7

単位：全体 n=635

※Q15（就労形態）で【その他】の回答と、Q11（年収）で【未回答】の回答は削除した。

4 自由記述 (Q18)

ゲーム開発者の働き方やスキルの向上に関して最近気になっていること、意識していることについて自由回答された内容をテキストマイニングし、共起ネットワークを作成した。その結果、大きく3つのメイングループと8つのサブグループが構成されたので、メイングループに対してラベルを付した。なお、分析と作図にはKH Corder 3を使用した。



① 「ゲーム開発の技術トレンド」

ゲーム開発やゲーム業界の変化に対して日々、漠然と感じたり思ったりすることがあり、その内容は多岐にわたるものの、おおむね技術や知識の習得、学習の必要性に集約される。最新の技術にキャッチアップしていく姿勢が必要な一方、知識については専門分野だけでなく、それ以外の分野にも視野を広げることが重要だと考えている。

② 「日々の働き方と時間の活用法」

日々の業務を通したスキルアップについて考えることは重要であり、そのためにも働き方や、時間に対する意識を持つことが重要である。特にコロナ禍を経て、通勤とした生活習慣が変化したことで、あらためて時間に対する意識が高まっている。

③ 「コロナ禍による働き方の変化」

コロナ禍でテレワークやリモートワークが一般化した一方、アフターコロナによる揺れ戻しも進んでいる。個人と会社の理想的な関係性や、在宅勤務の善し悪しなど、働き方が多様化する中で、改めて個人の就労観を問い直している。

これ以外にも「生成 AI の活用に関する不安・疑問・考え」や、「大作志向の進展に伴う若手の経験不足に関する懸念と対策」、「情報の収集や活用方法、共有の仕方」などの概念が抽出された。

5 おわりに

第 11 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、属性的質問と働き方を中心に把握することを目的として実施され、一定の回答（658 サンプル）が得られた。

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・ゲーム・エンターテインメントテクノロジー系（29.6%）や電気・電子・通信・情報工学系（23.6%）を学び、大学を卒業（43.0%）している。

勤務先の従業員数は 2000 人以上（31.3%）で、就労形態は正社員（86.3%）、役職は一般クラス（57.2%）、現在の職場での就業年数は 3 年未満である（33.0%）。据置型ゲーム機（58.7%）、PC（47.4%）、スマートフォン・タブレット（46.5%）の開発・運営に従事しており、2022 年の個人年収は平均 621.6 万円である。

現在携わっているプラットフォームでは「据置型ゲーム機」が 58.7%に達した。また、PC が 47.4%と、スマートフォン・タブレットの 46.5%と並んで、重要なプラットフォームとして定着したことがわかった。

2022 年の個人年収は平均 621.6 万円で、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、国税庁の令和 4 年分民間給与実態統計調査（平均給与 469 万円）と比べると、本調査回答者は平均給与が約 152 万円高い。

また、自由記述の結果を分析したところ、本調査回答者は「ゲーム開発の技術トレンド」「日々の働き方と時間の活用法」「コロナ禍による働き方の変化」について、特に関心が高いことがわかった。

なお本調査はゲーム産業の就労経験年数が短い者も多く回答している。そのため職場や 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結実していくことが期待される。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。

最後に、ご多忙の中にもかかわらず、快く本調査にご支援・ご協力をいただいた皆様のゲーム業界をよりよくしていこうという気概に敬意を払うと同時に、感謝を申し上げたい。