

ゲーム開発者の就業と キャリア形成 2024

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12回目となる2024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。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。

2025 年 1 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 職種 (Q6)

2.7 役職 (Q7)

2.8 職場の就業年数 (Q8)

2.9 ゲーム産業内外での転職回数 (Q9)

2.10 現在携わっているプラットフォーム (Q10)

2.11 職場の従業員数 (Q13)

2.12 勤務地 (Q14)

2.13 勤務状況 (Q15)

2.14 就労形態 (Q16)

2.15 勤務形態 (Q17)

2.16 就業時間 (Q18)

3 年収 (Q11)

3.1 年収の変化 (Q12)

3.2 最終学歴別 2023 個人年収

3.3 職種別 2023 個人年収

3.4 就労形態別 2023 個人年収

4 自由記述 (Q19)

5 おわりに

1 調査の概要

1.1 調査の趣旨

2023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（パッケージ）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301億円で達した。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3兆6,772億円となった。（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る。これにともないゲーム開発者にとっても、環境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指している。

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技術委員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2024）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、⑧職場の就業年数、⑨ゲーム産業内外での転職回数、⑩現在携わっているプラットフォーム、⑪年収、⑫年収の変化、⑬職場の従業員数、⑭勤務地、⑮勤務状況、⑯就労形態、⑰勤務形態、⑱就業時間、⑲自由回答、の19項目に設問が絞られた。なお、⑫については昨今のゲーム会社の給与引き上げの報道を受け、またコロナ禍後の給与の推移に注目し、新たに追加された設問である。

※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、2024 年 7 月 1 日(月)～9 月 2 日(月)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、512 サンプルである。

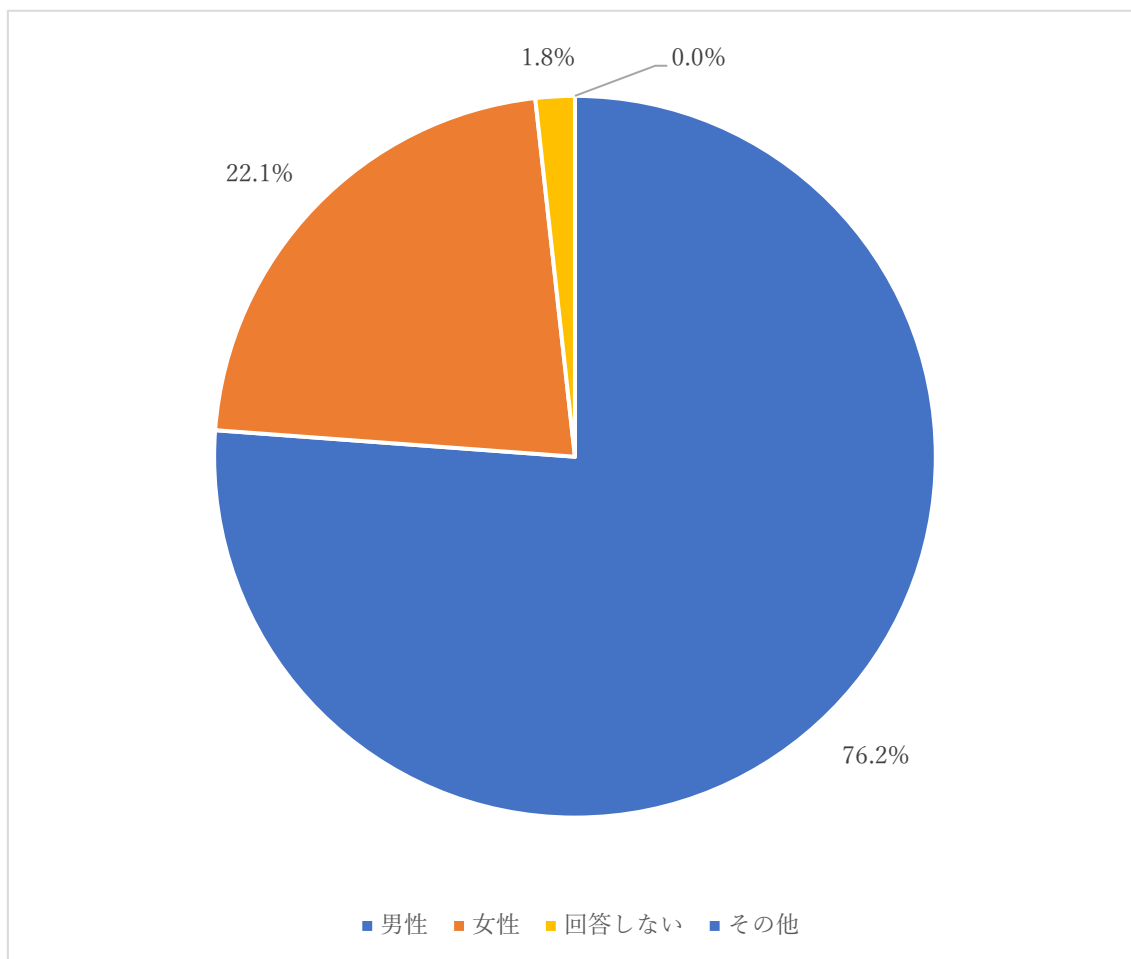
※分析軸の属性として使用している N 数が 30 サンプル未満の欄は数値の横に「*」を記載した。N 数が少ないため参考値として表示している。

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（32.4%）や電気・電子・通信・情報工学系（23.0%）を学び、大学（学部）を卒業（41.0%）している。勤務先の従業員数は 2000 人以上（25.6%）で、就労形態は正社員（84.2%）、役職は一般クラス（55.9%）、現在の職場での経験年数は 3 年未満である（31.8%）。据置型ゲーム機（60.5%）、PC(55.6%)、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、2024 年の個人年収は平均 679.4 万円である。

2.1 性 (Q1)

回答者の性は男性が 76.2%、女性が 22.1%、その他 0.0%、回答しないが 1.8%である。

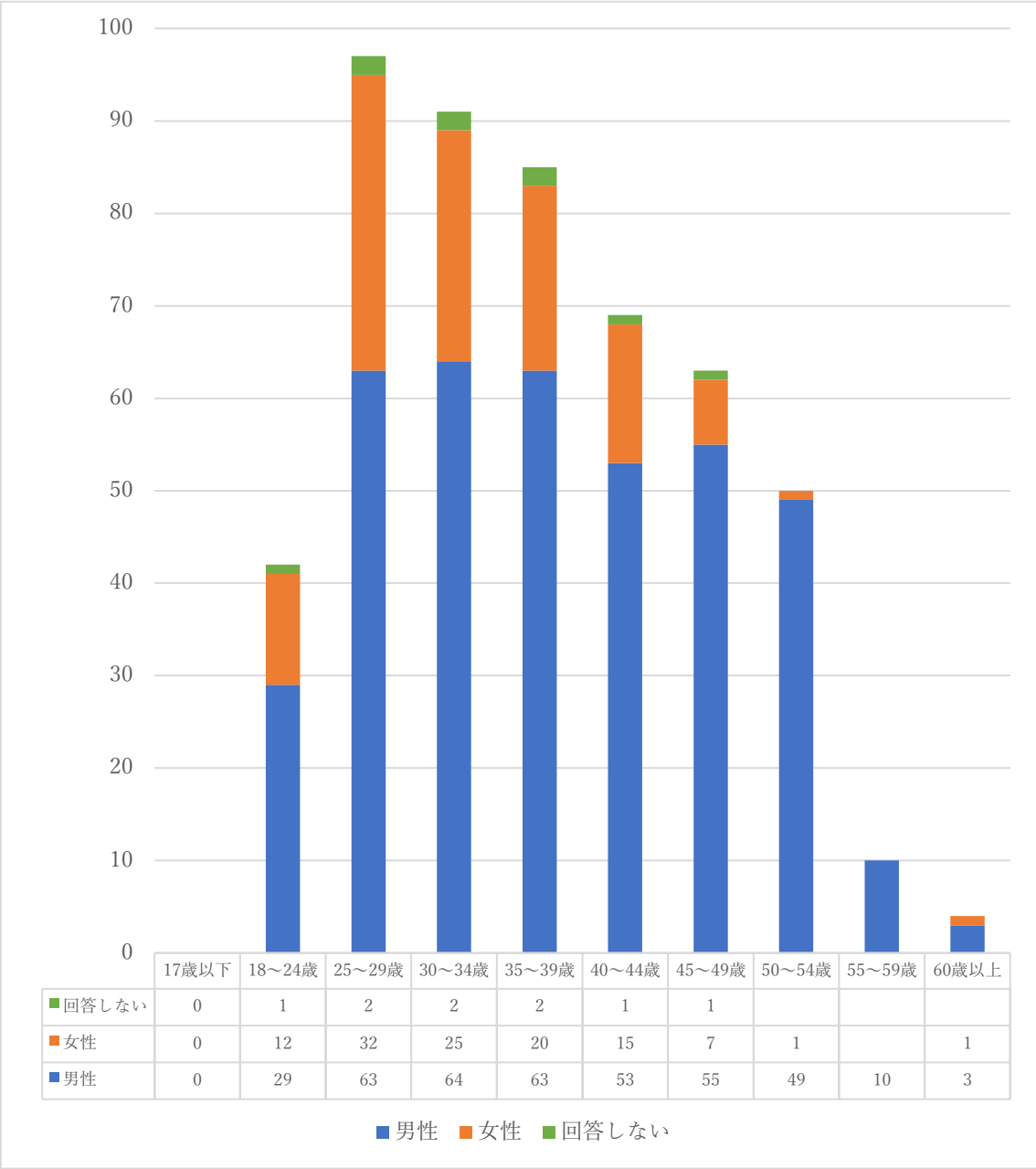


全体 n=512 男性 n=390 女性 n=113 回答しない n=9 その他 n=0

2.2 年齢 (Q2)

回答者の年齢は平均 36.8 歳 (SD=9.7)、男性 38.0 歳 (SD=9.9)、女性 33.0 歳 (SD=7.8) である。年齢階層別でみると 25～29 歳が最も多く 97 サンプル (18.9%)、次いで、30～34 歳が 91 サンプル (17.8%)、35～39 歳が 85 サンプル (16.6%) と続く (図 2-2-1)。

図 2-2-1 年齢と性別

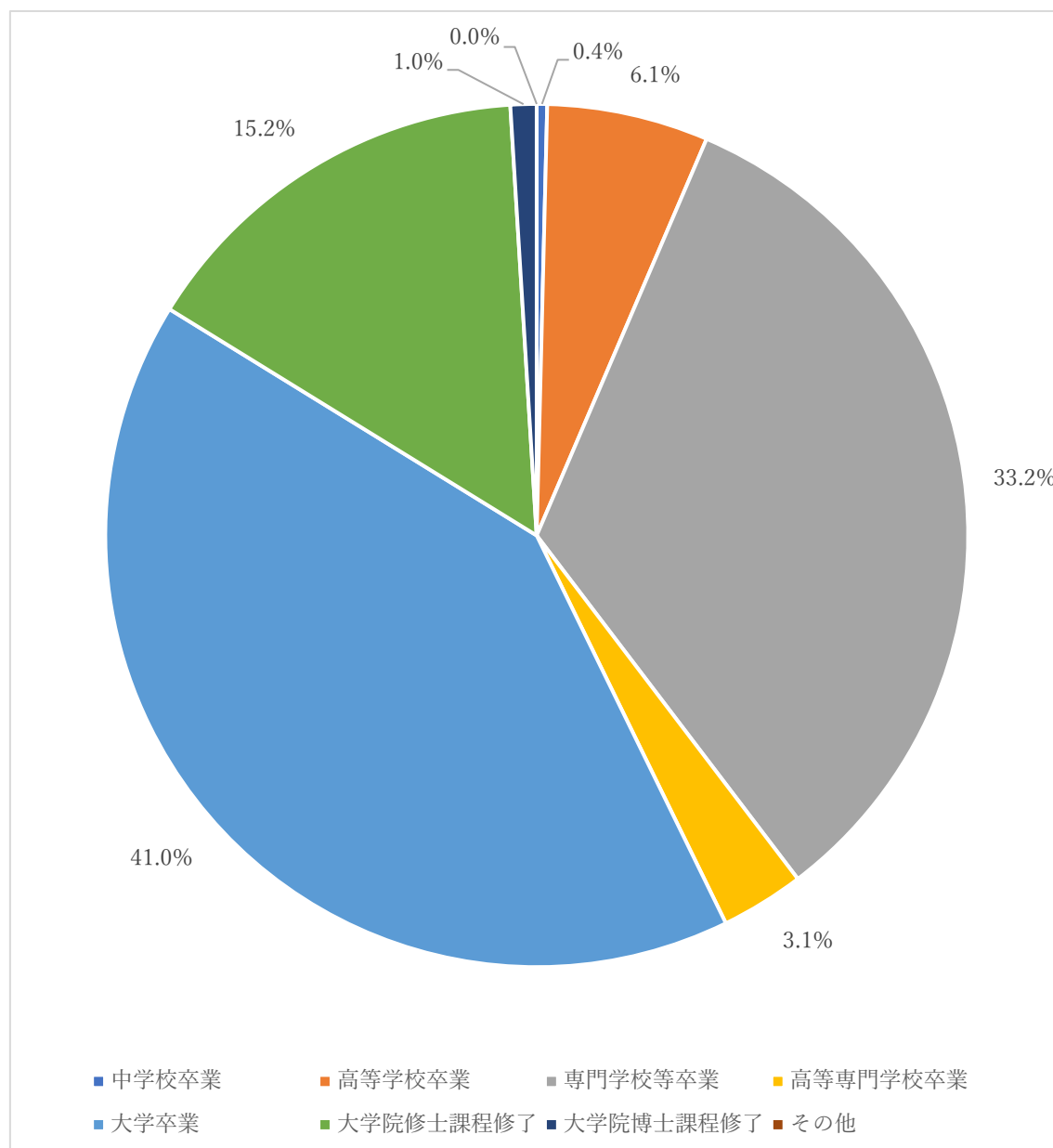


全体 n=512 男性 n=390 女性 n=113 回答しない n=9 その他 n=0

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 41.0%、次いで、「専門学校卒業」が 33.2%、「大学院修士課程修了」が 15.2%、「高等学校卒業」が 6.1%、「高等専門学校」が 3.1%、「大学院博士課程修了」が 1.0%、「中学校卒業」が 0.4%となっている（図 2-3-1）。

図 2-3-1 最終学歴



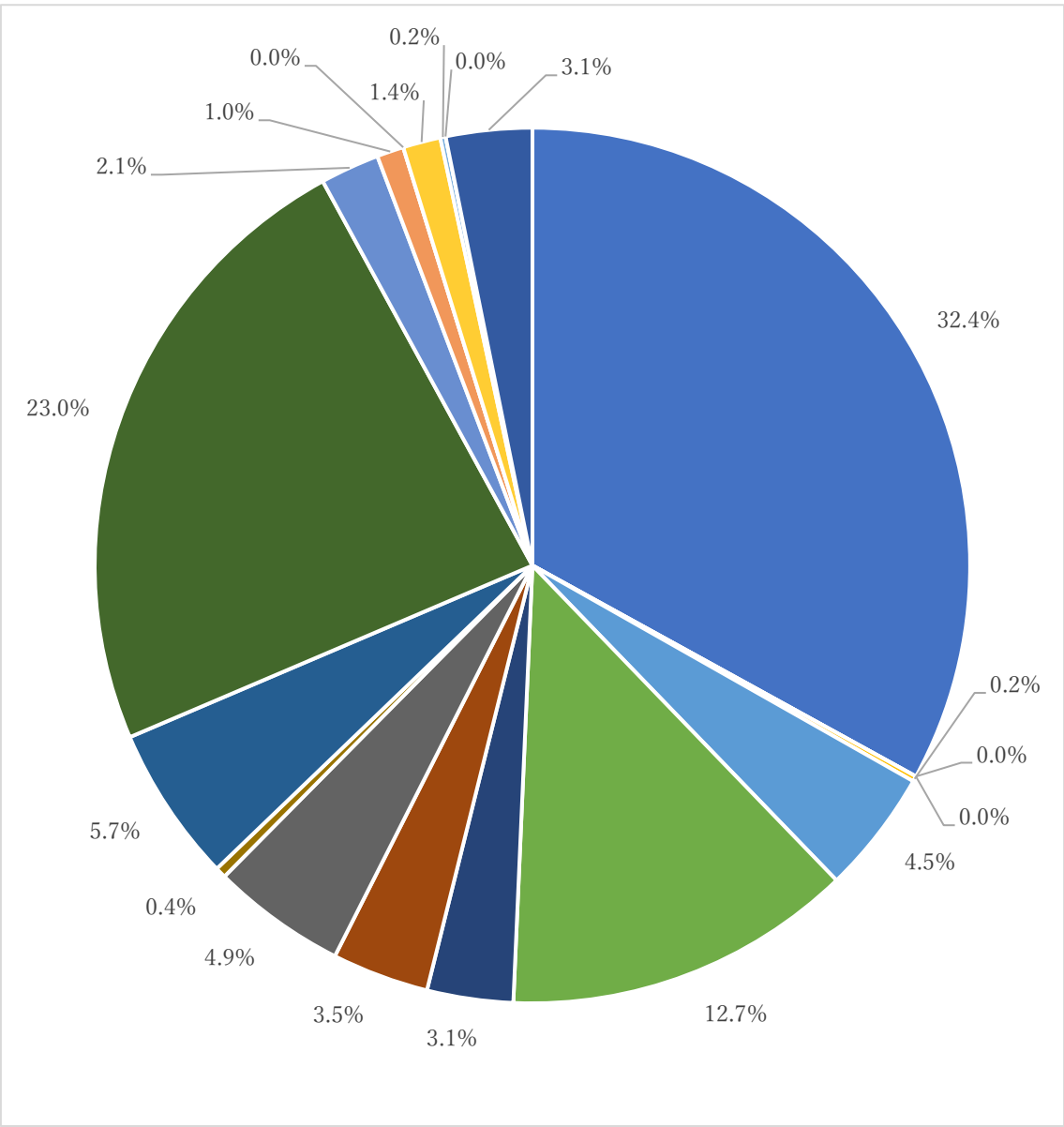
全体 n=512

※短大卒は専門学校卒業等を含めた

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 32.4%、次いで「電気・電子・通信・情報工学系」が 23.0%、人文学のうち「美術・表現・音楽・デザイン系」が 12.7%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=512

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（30.6%）、数学・物理・情報科学系（10.4%）の順に多い。アーティストも芸術工学・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（43.8%）と芸術・表現・音楽・デザイン系（37.1%）の両方で 80.9%を数える。ゲームデザイナーも芸術工学・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（34.7%）と芸術・表現・音楽・デザイン系（14.7%）と電気・電子・通信・情報工学系（13.7%）で 63.1%となり、残りが多岐にわたっている（表 2-4-1）。

表 2-4-1 職種別の学問分野

[illegible]

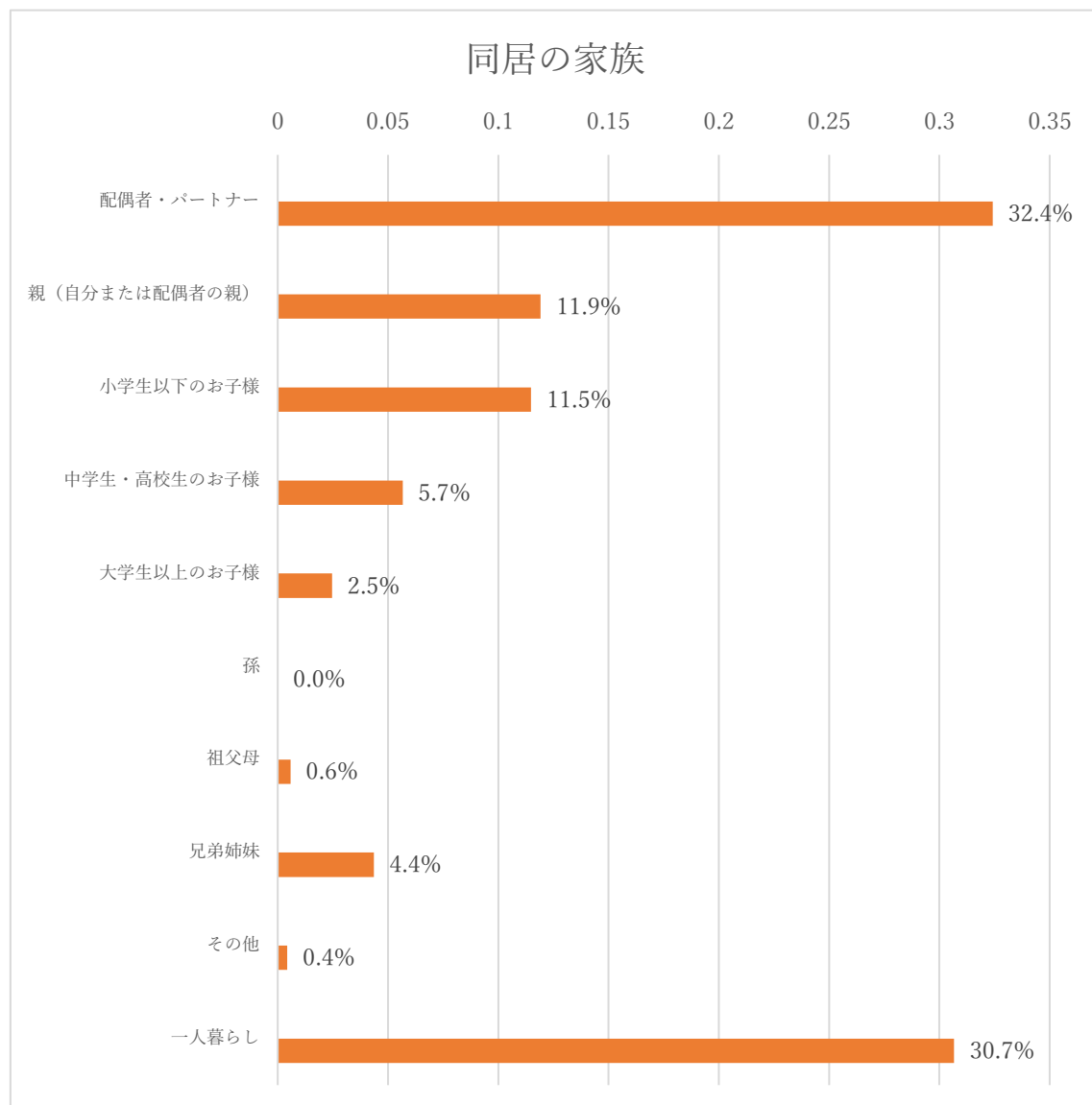
化学・生物・ 農・獣・畜産・ 水産系	0.0%	0.0%	2.1%	1.0%	1.1%	5.6%	0.0%	25.0%	0.0%
医・歯・薬系	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	1.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
看護・保健・衛 生系	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
その他	0.0%	0.0%	2.1%	3.6%	2.2%	0.0%	8.3%	0.0%	8.3%

全体 n=470 ※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 32.4%、「親（自分または配偶者の親）」が 11.9%、「小学生以下のお子様」が 11.5%となった。一方で「一人暮らし」は 30.7%となった（図 2-5-1）。

図 2-5-1 同居の家族



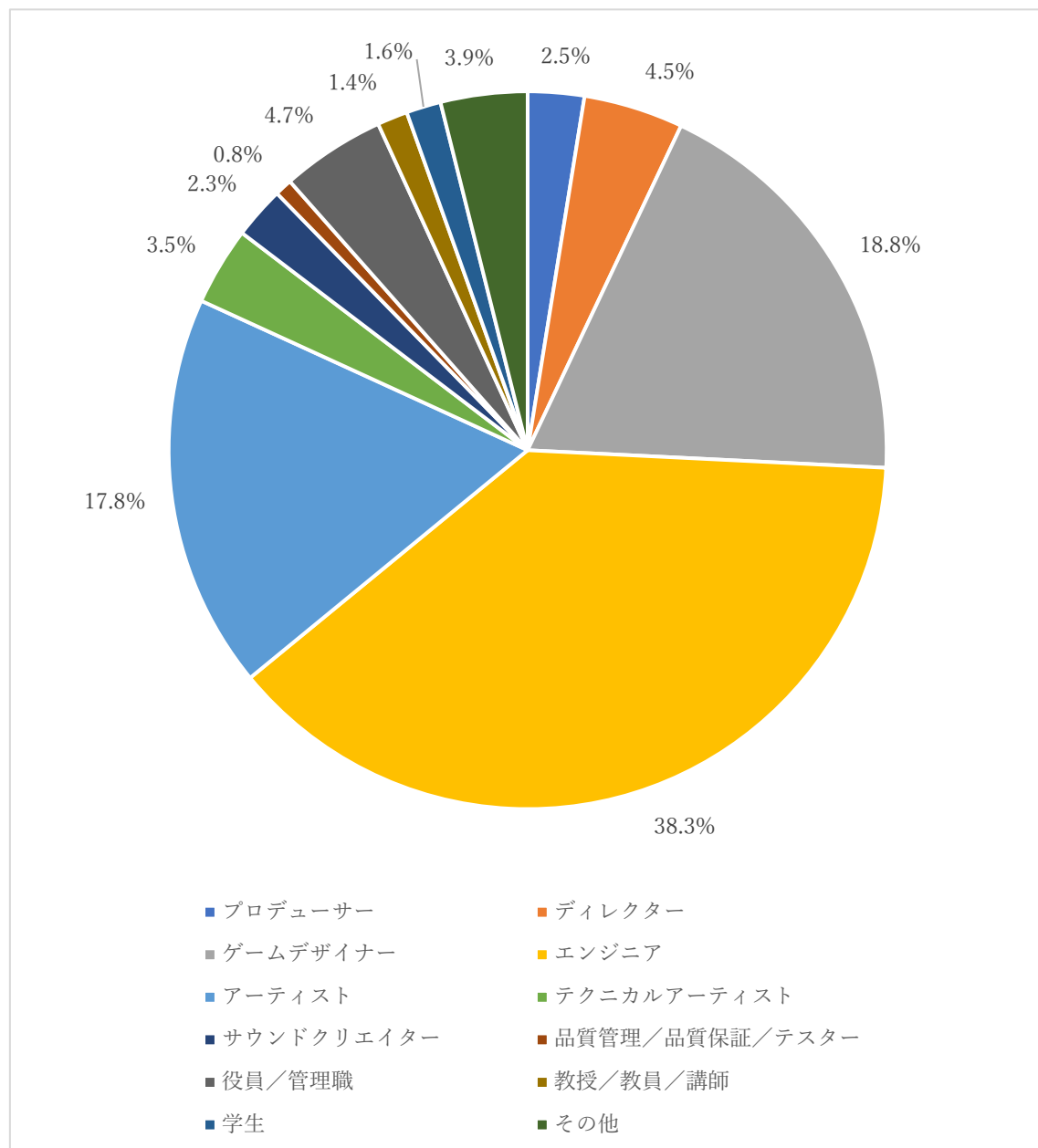
全体 n=512

※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 688 件。

2.6 職種 (Q6)

回答者の職種は、「エンジニア」が最も多く 38.3%、次いで、「ゲームデザイナー」が 18.8%、「アーティスト」が 17.8%と続いた（図 2-6-1）。性別でみると男性が全職種で多い中、ゲームデザイナーとアーティストは女性の割合が多い。（図 2-6-2）。

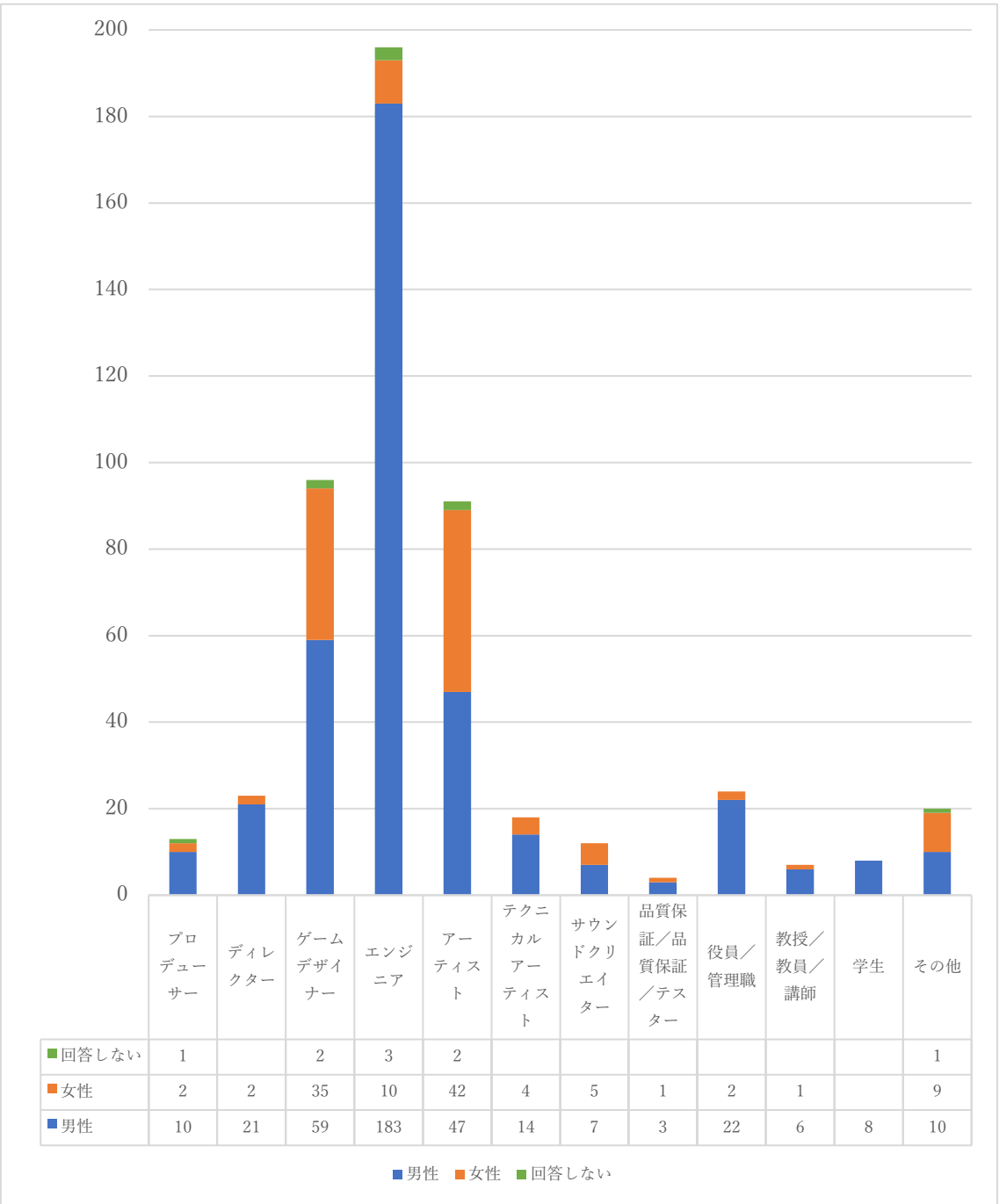
図 2-6-1 職種



全体 n=512

※プロジェクトマネージャ、ゲームシナリオライター、プランナーはゲームデザイナーに加えた。

図 2-6-2 職種と性別

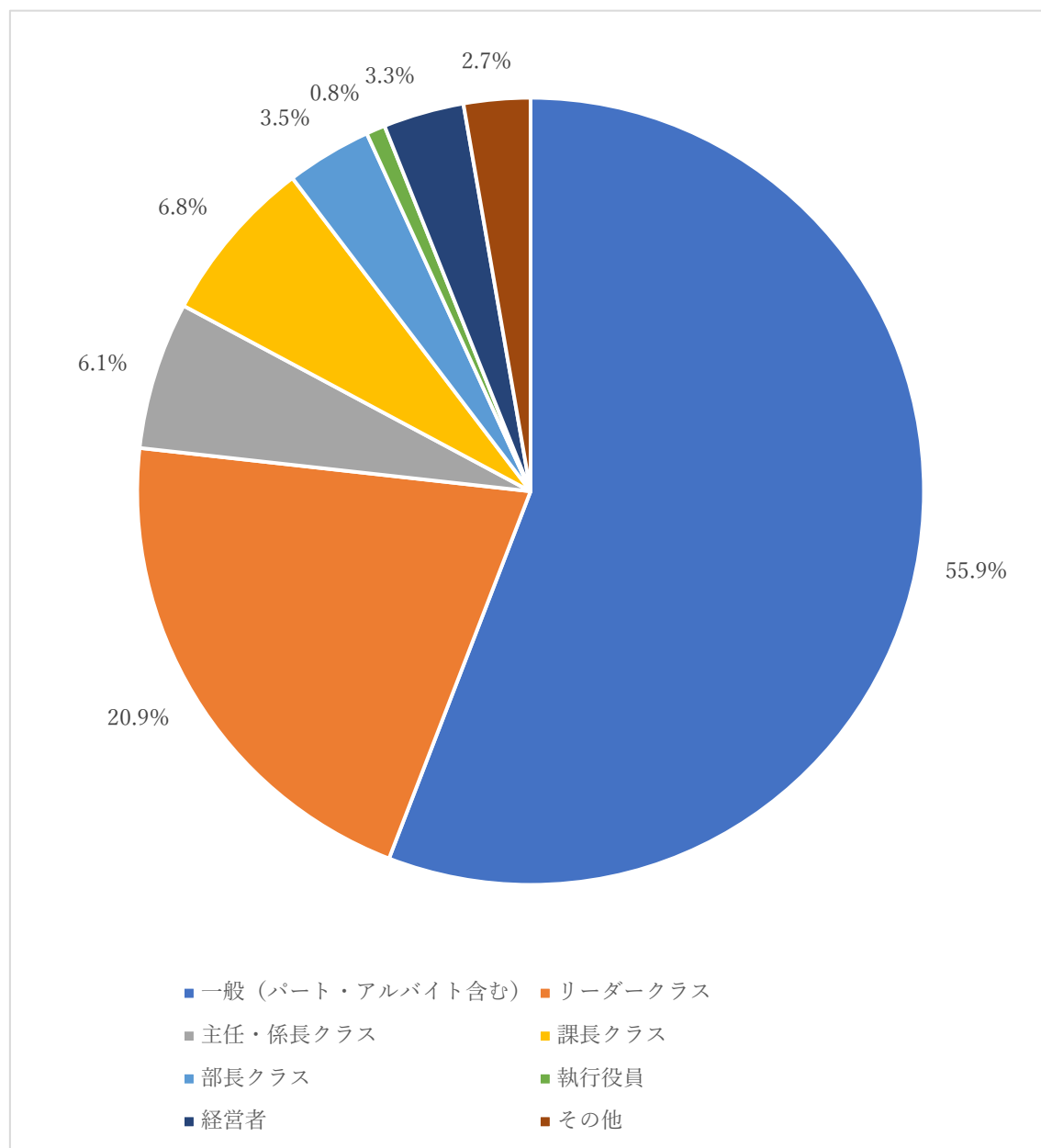


全体 n=512 男性 n=390 女性 n=113 回答しない n=9

2.7 役職（Q7）

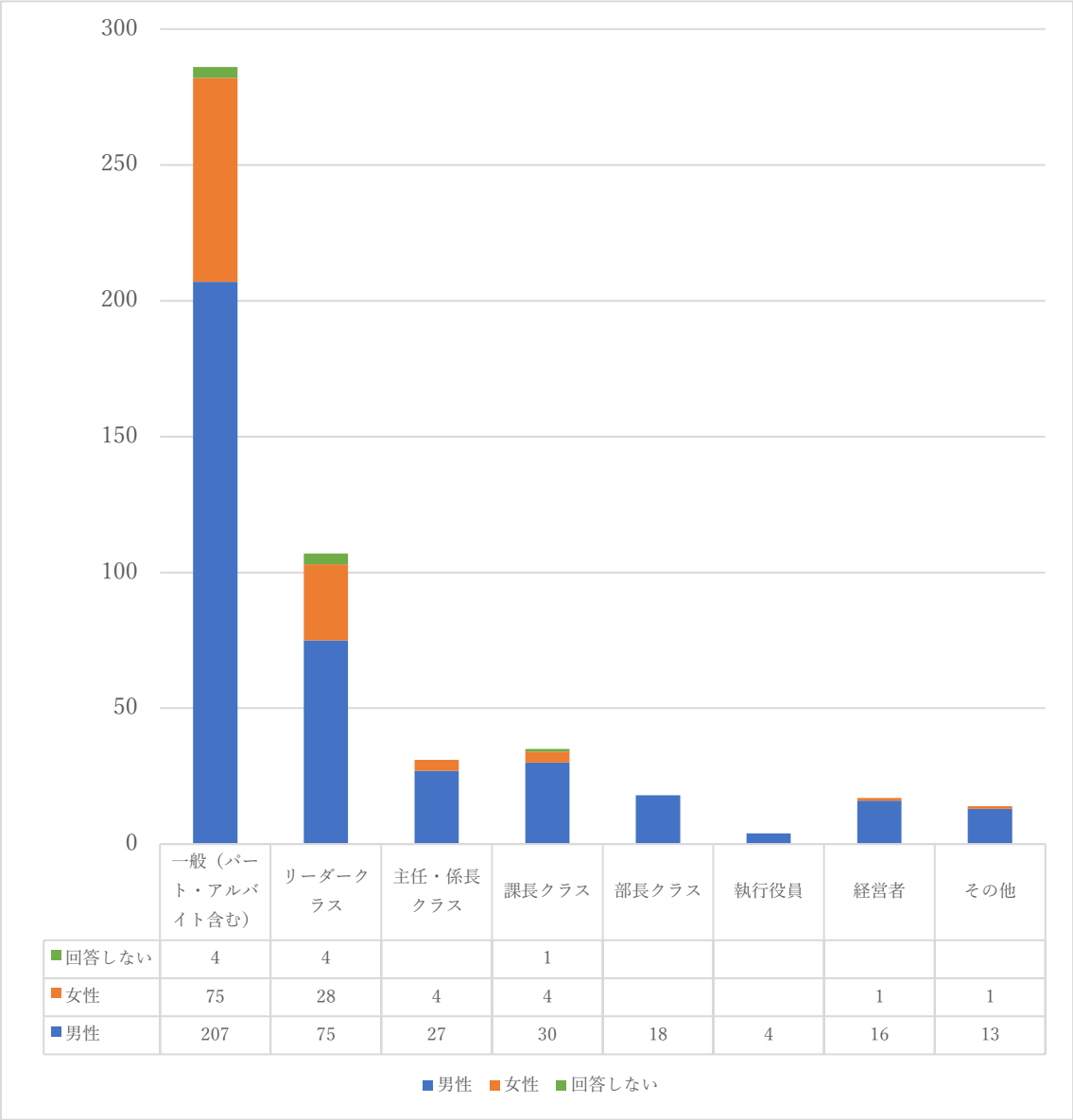
回答者の役職をみると、「一般」が最も多く 55.9%、次に「リーダークラス」が 20.9%、「課長クラス」が 6.8%、「主任・係長クラス」が 6.1%、「部長クラス」3.5%、「経営者」が 3.3%、「執行役員」が 0.8%、「その他」が 2.7%となる（図 2-7-1）。性別ではすべての役職にわたって男性の方が多い（図 2-7-2）。

図 2-7-1 現在の役職



全体 n=512

図 2-7-2 役職と性別



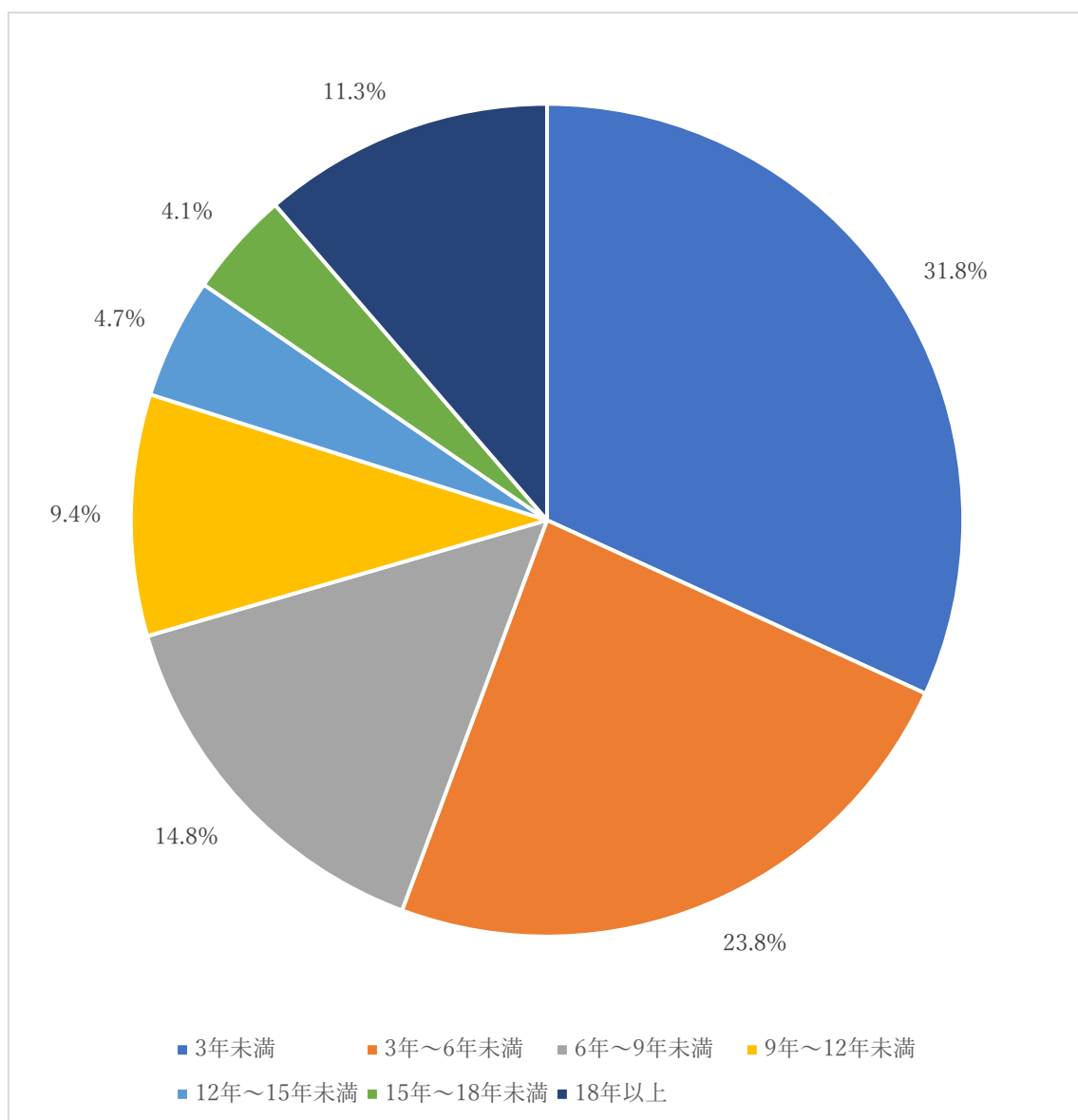
全体 n=512 男性 n=390 女性 n=113 回答しない n=9

2.8 職場の就業年数（Q8）

回答者の職場の就業年数は、3 年未満が 31.8%と最大で、次いで 3 年以上 6 年未満が 23.8%、6 年以上 9 年未満が 14.8%。18 年以上も 11.3%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）。

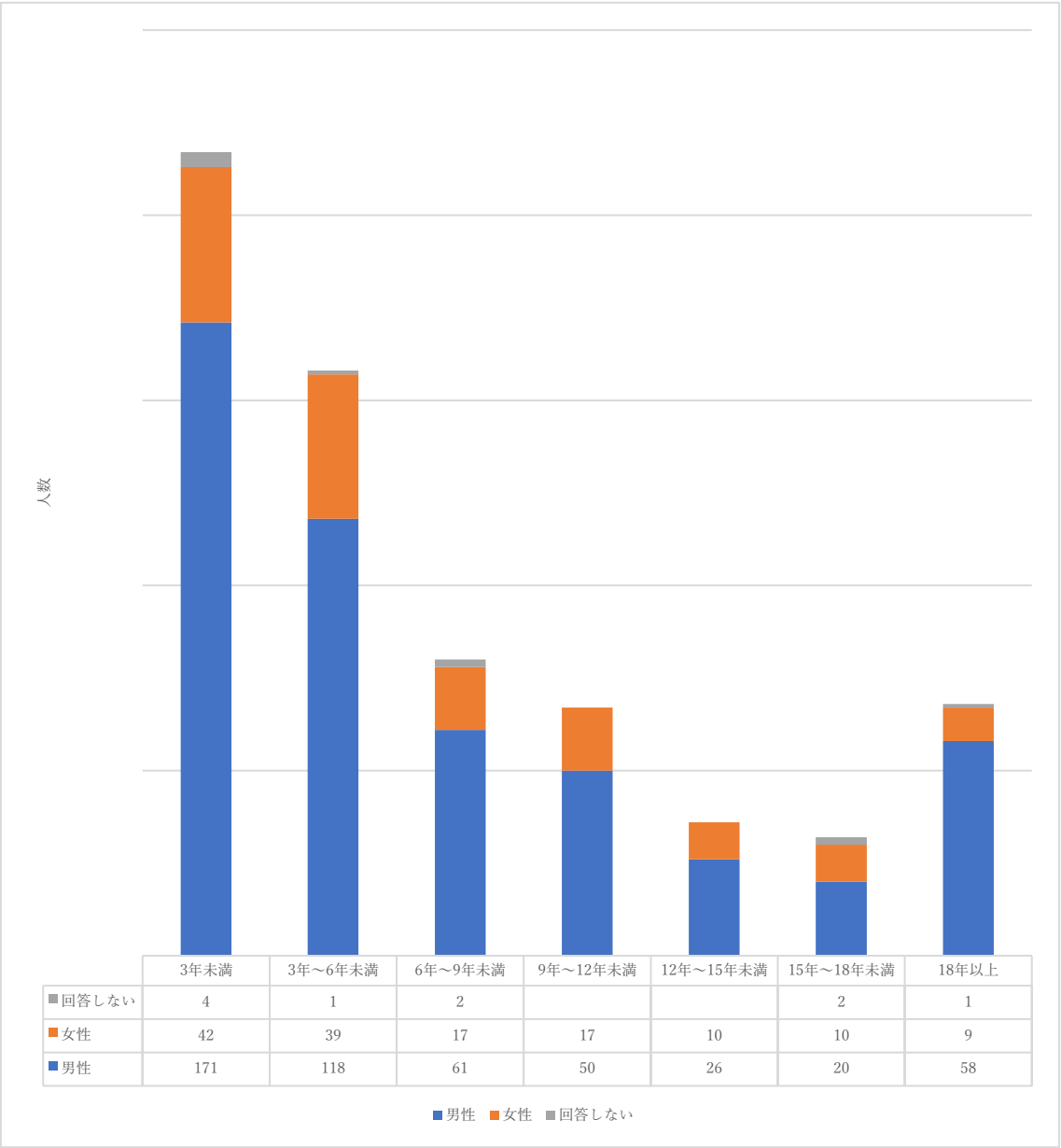
また職場の就業年数の平均値は男性が 6.9 年（SD=4.8）、女性が 5.0 年（SD=4.6）で、全体では 6.6 年（SD=4.9）だった。

図 2-8-1 職場の就業年数



全体：n=512

図 2-8-2 性別と職場の就業年数

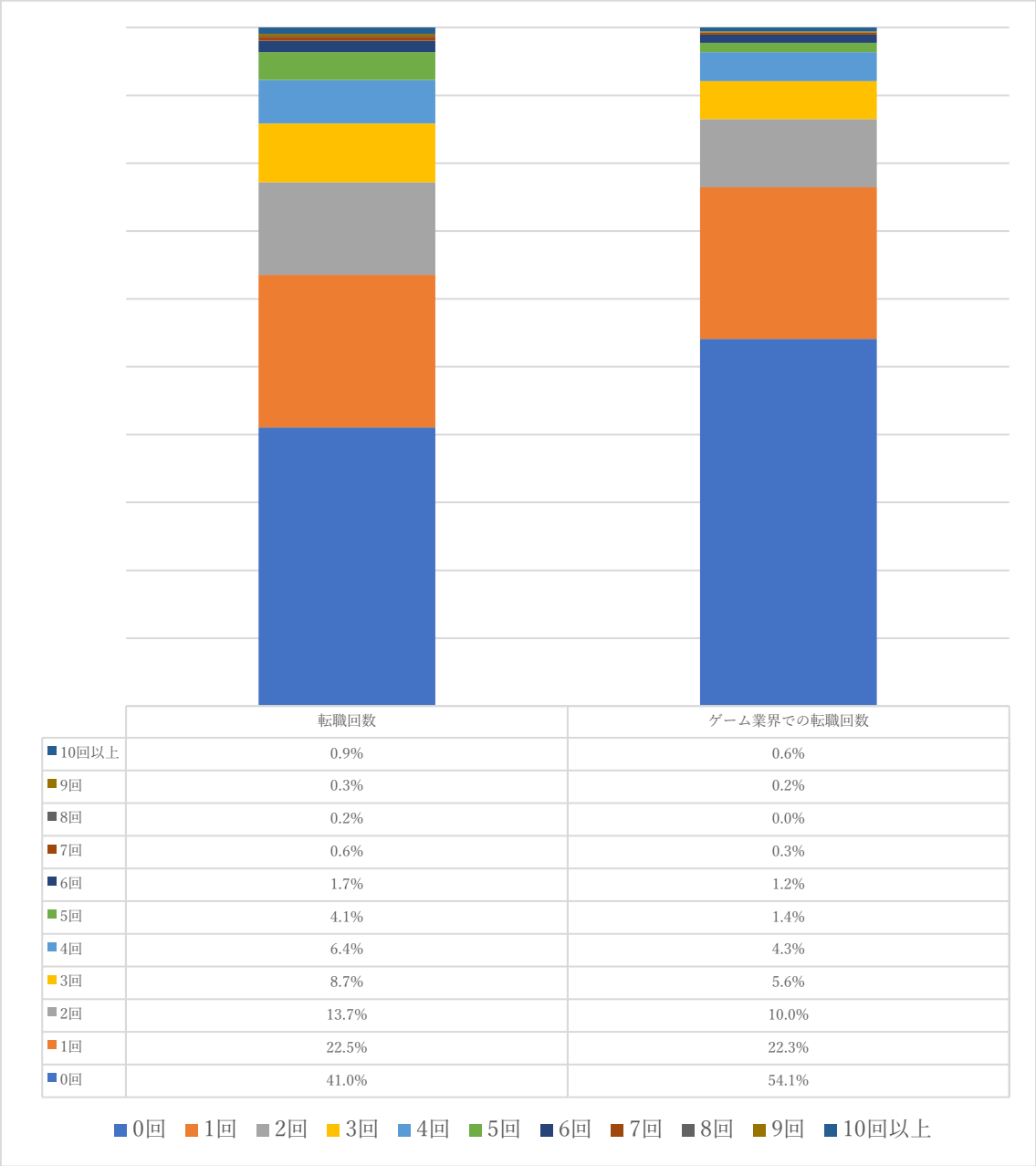


全体 n=512 男性 n=390 女性 n=113 回答しない n=9

2.9 ゲーム産業内外での転職回数（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 ゲーム産業内外での転職回数

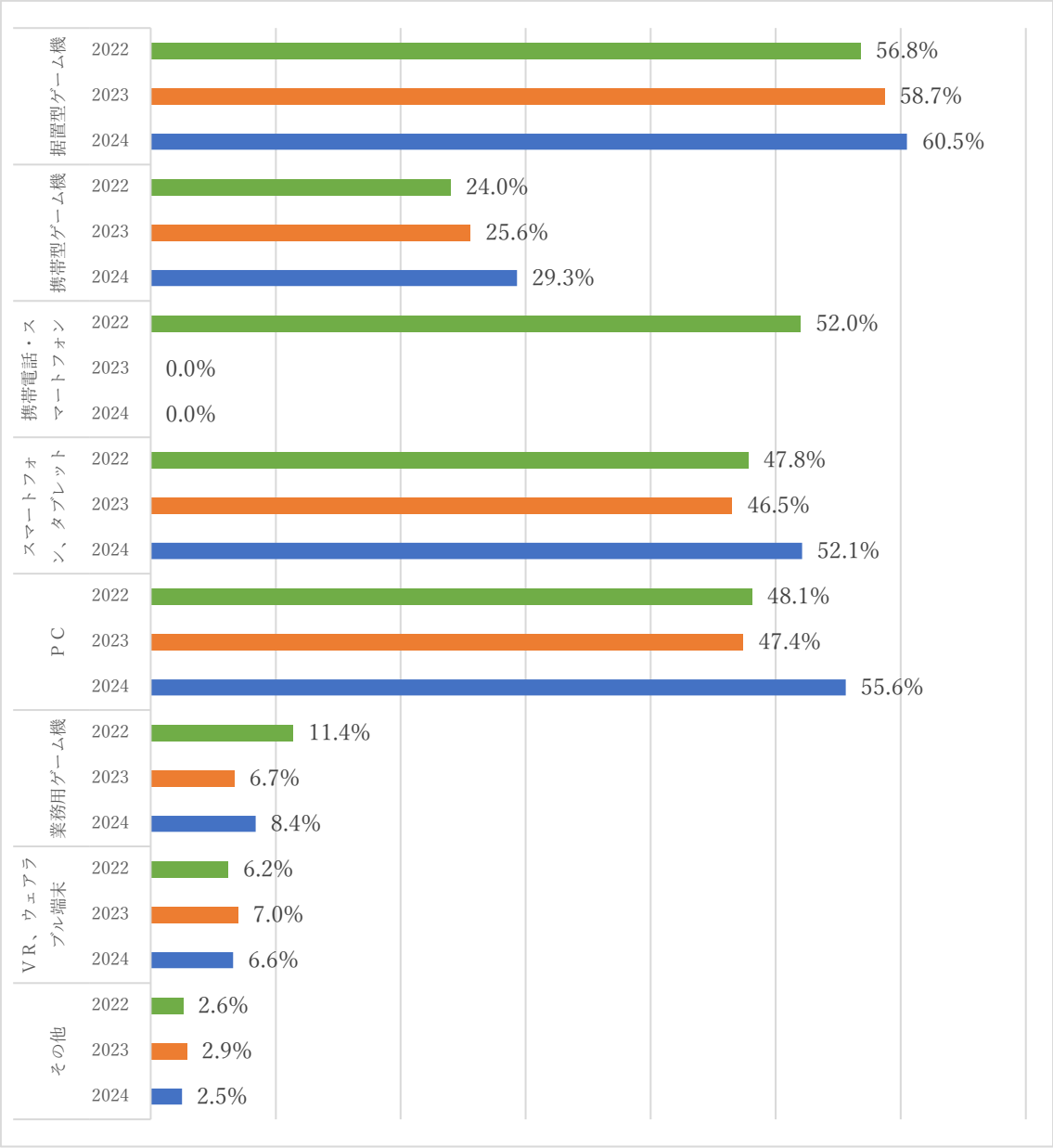


全体 n=512

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 60.5%、次いで「PC」が 55.6%、「スマートフォン、タブレット」が 52.1%と続いた（図 2-10-1）。据え置き型ゲーム機と PC のマルチプラットフォーム展開が定着していることが伺える。

図 2-10-1 現在携わっているプラットフォーム



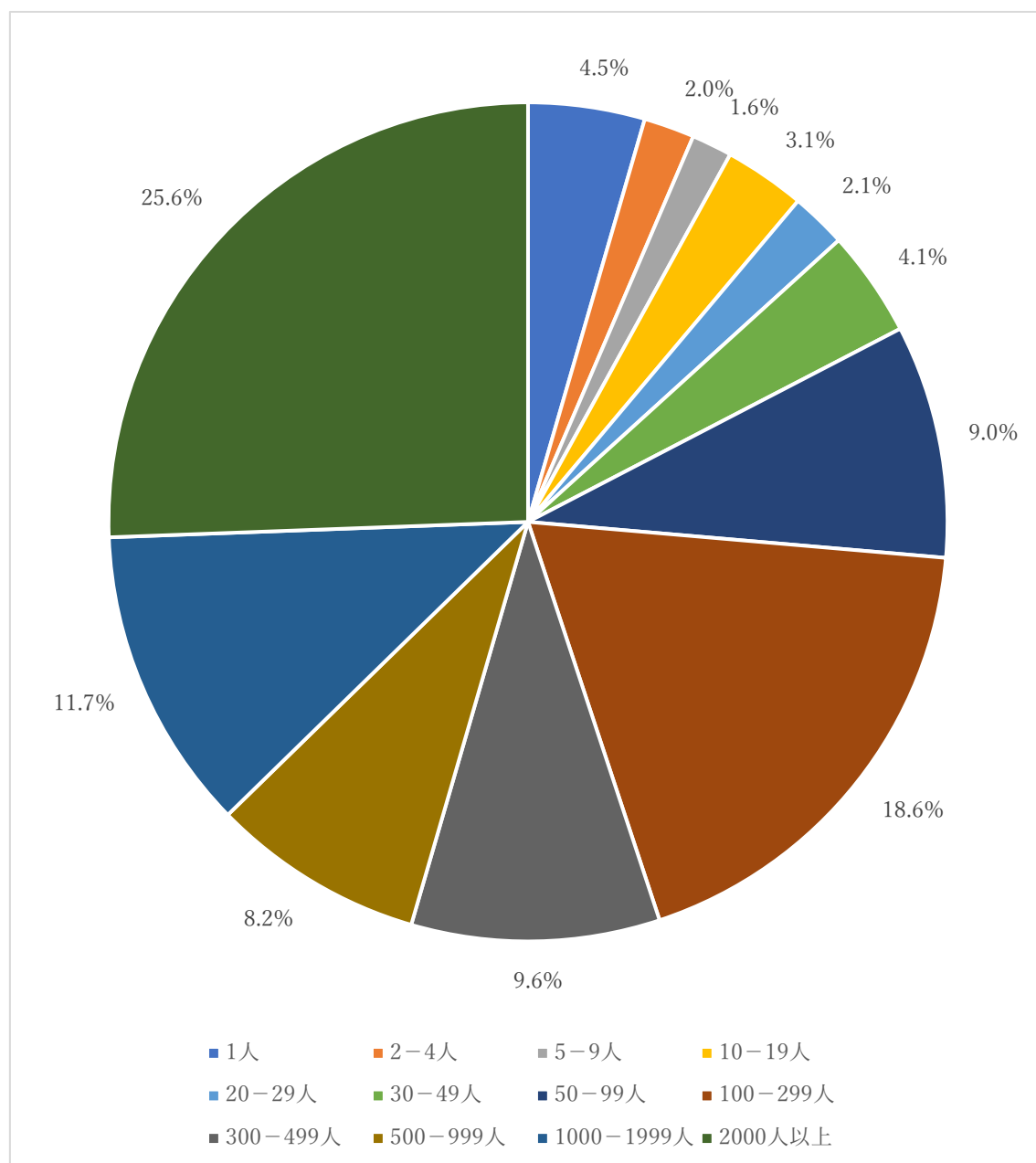
全体 n=512（2024 年）

※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 職場の従業員数（Q13）

回答者の勤務先企業の従業員数は 1 位が「2,000 人以上」（25.6%）、2 位が「100～299 人」（18.6%）、3 位が「1,000～1,999 人」（11.7%）と続く。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 55.1%、300 名未満の「中小企業」が 44.9%となる（図 2-11-1）。

図 2-11-1 職場の従業員数

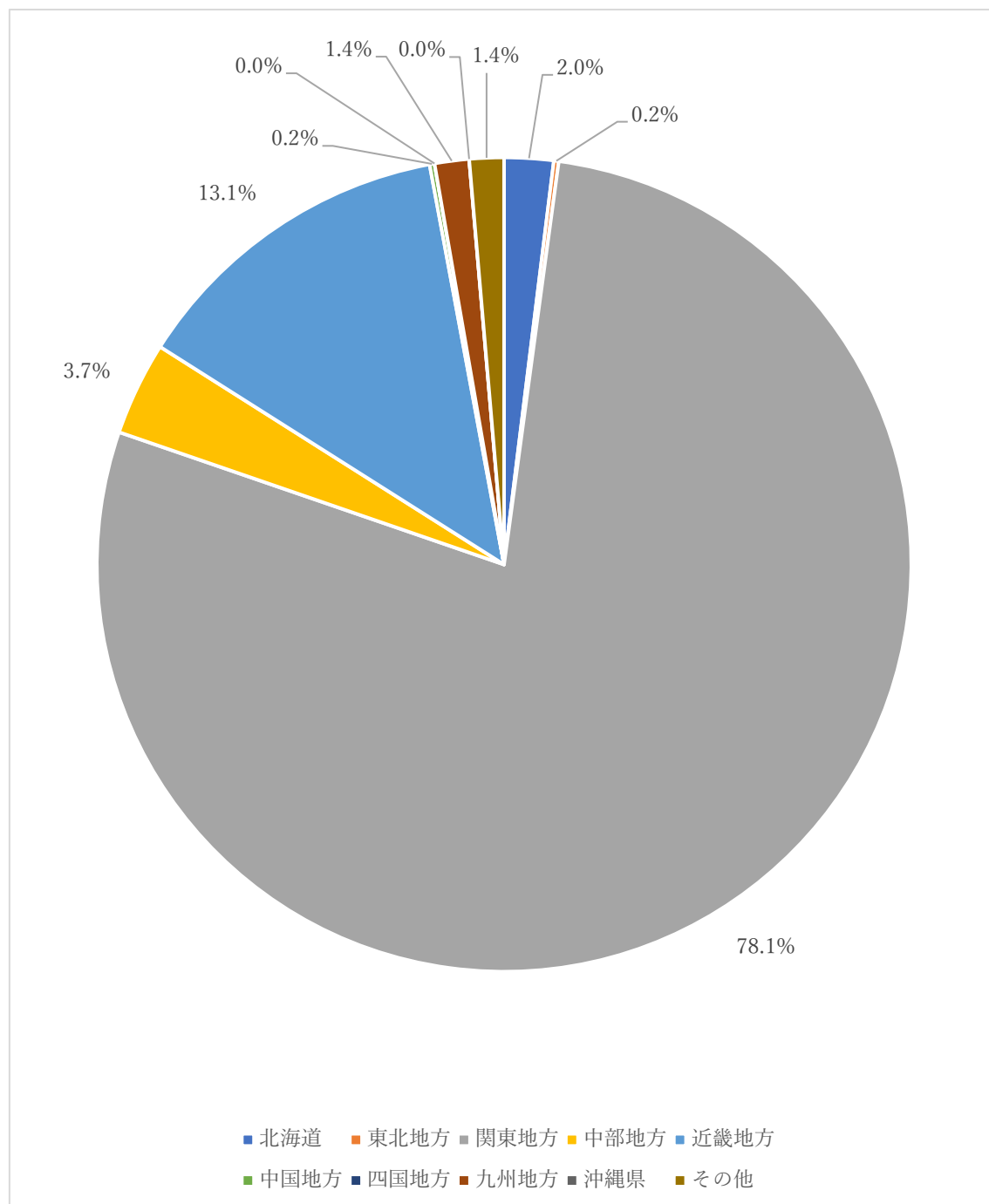


全体 n=512

2.12 勤務地（Q14）

回答者の勤務地は、「関東地方」が顕著に多く 78.1%、次いで、「近畿地方」が 13.1%となっており、両者を合わせると 9 割を超える（図 2-12-1）。

図 2-12-1 現在の勤務地

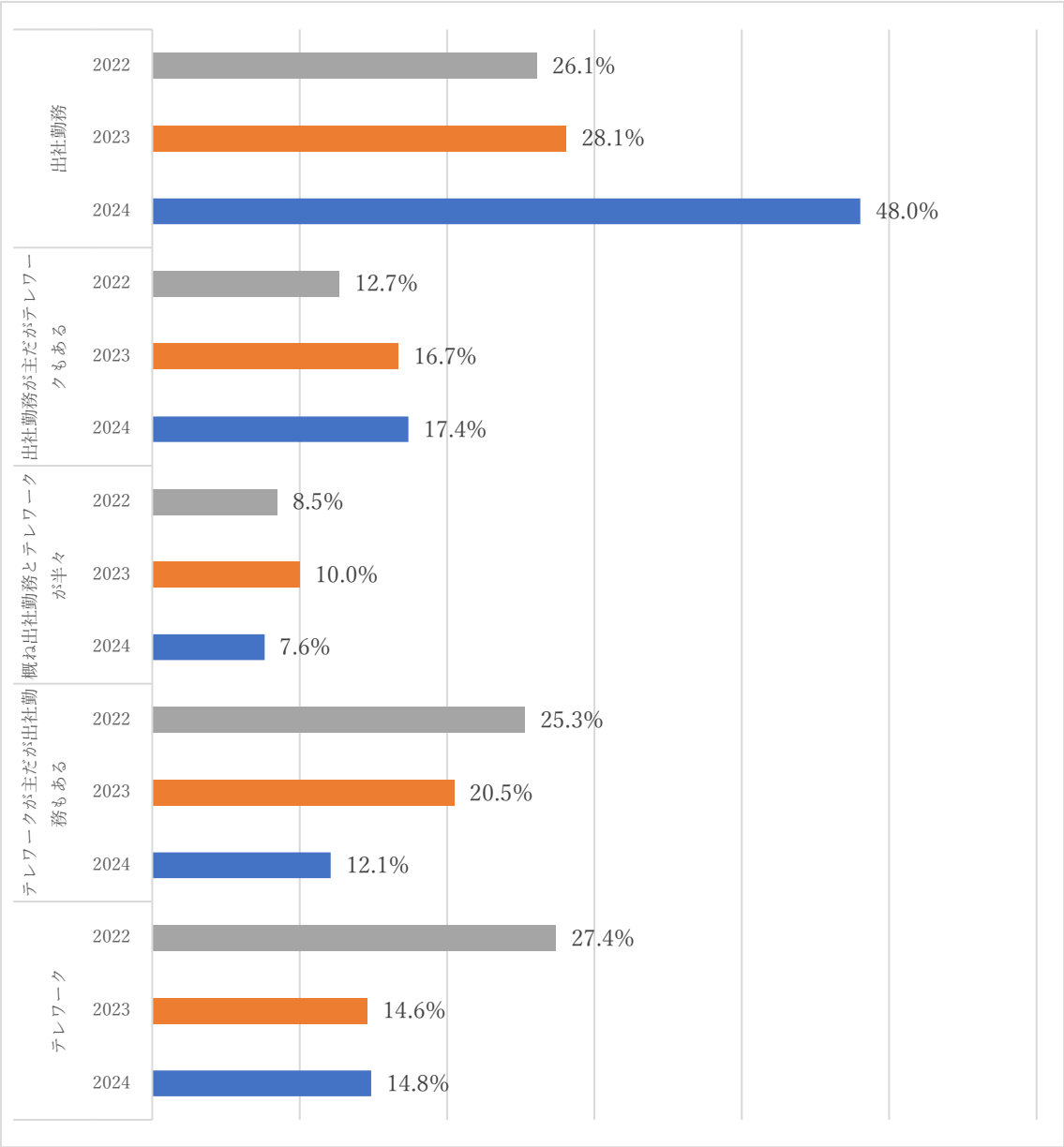


全体 n=512

2.13 勤務状況（Q15）

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 52.0%で、出社勤務は 48.0%である。内訳は「出社勤務」が 48.0%、「出社勤務が主だがテレワークもある」が 17.4%、「概ね出社勤務とテレワークが半々」が 7.6%、「テレワークが主だが出社勤務もある」が 12.1%、「テレワーク」が 14.8%である。コロナ禍を経てテレワークを含む出社形態から出社勤務への揺れ戻しが進んだことがわかる（図 2-13-1）。

図 2-13-1 現在の勤務状況

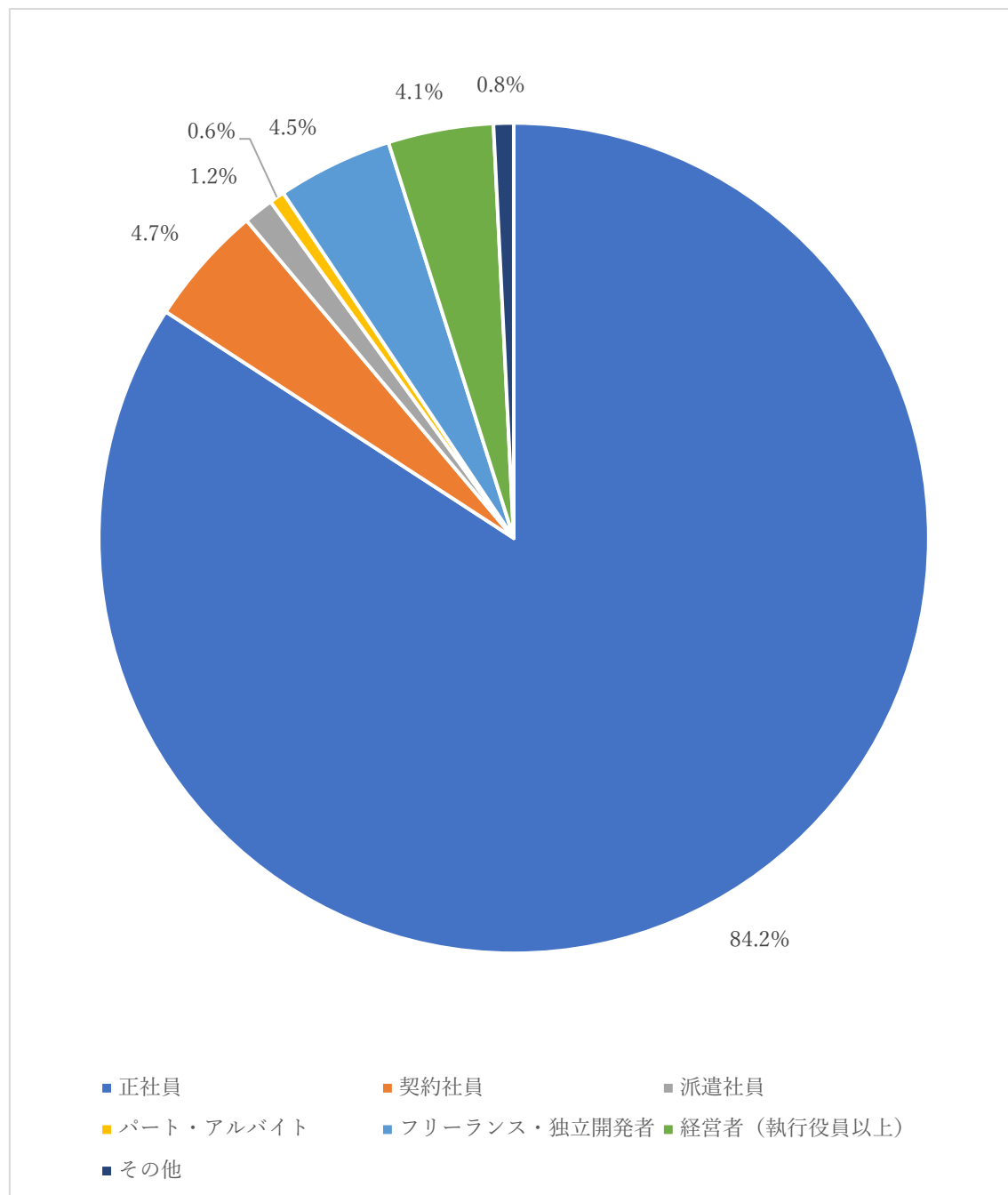


全体 n=512（2024 年）

2.14 就労形態（Q16）

回答者の就労形態は「正社員」が顕著に多く 84.2%である。「契約社員」は 4.7%、「派遣社員」は 1.2%、「アルバイト・パート」は 0.6%、「フリーランス・独立開発者」は 4.5%、「経営者（執行役員以上）」は 4.1%、「その他」は 0.8%である（図 2-14-1）。

図 2-14-1 就労形態

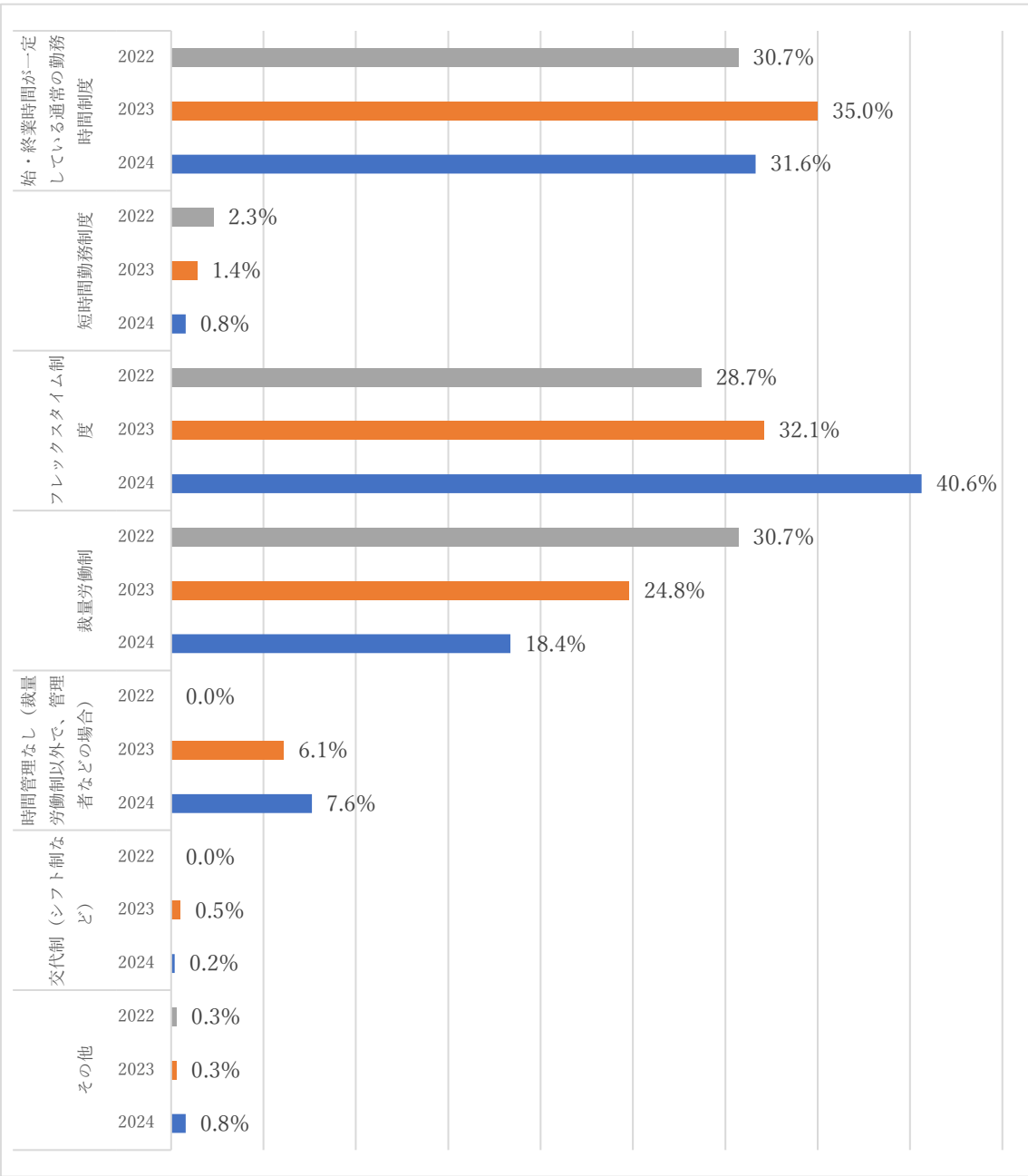


全体 n=512

2.15 勤務形態（Q17）

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31.6%で、「フレックスタイム制度」が40.6%、「裁量労働制」が18.4%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「フレックスタイム制度」の割合が増加する一方で、「裁量労働制」の減少が見て取れる（図 2-15-1）。

図 2-15-1 勤務形態

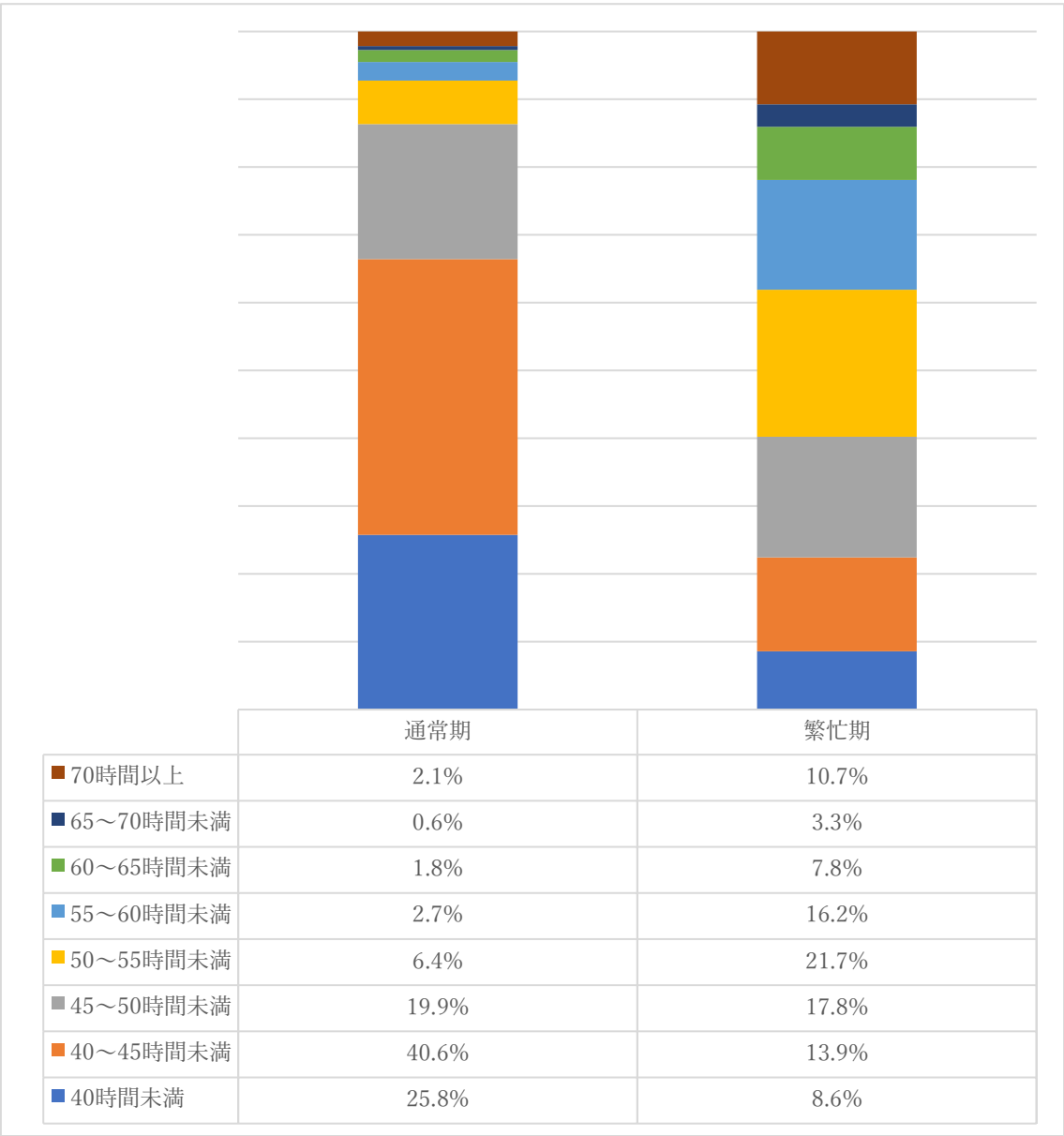


全体 n=512（2024 年）

2.16 就労時間（Q18）

回答者の 2024 年の就労時間は通常期で週あたり 44.6 時間（SD=6.3）、繁忙期で 52.8 時間（SD=9.2）である（図 2-17-1）。

図 2-17-1 就労時間



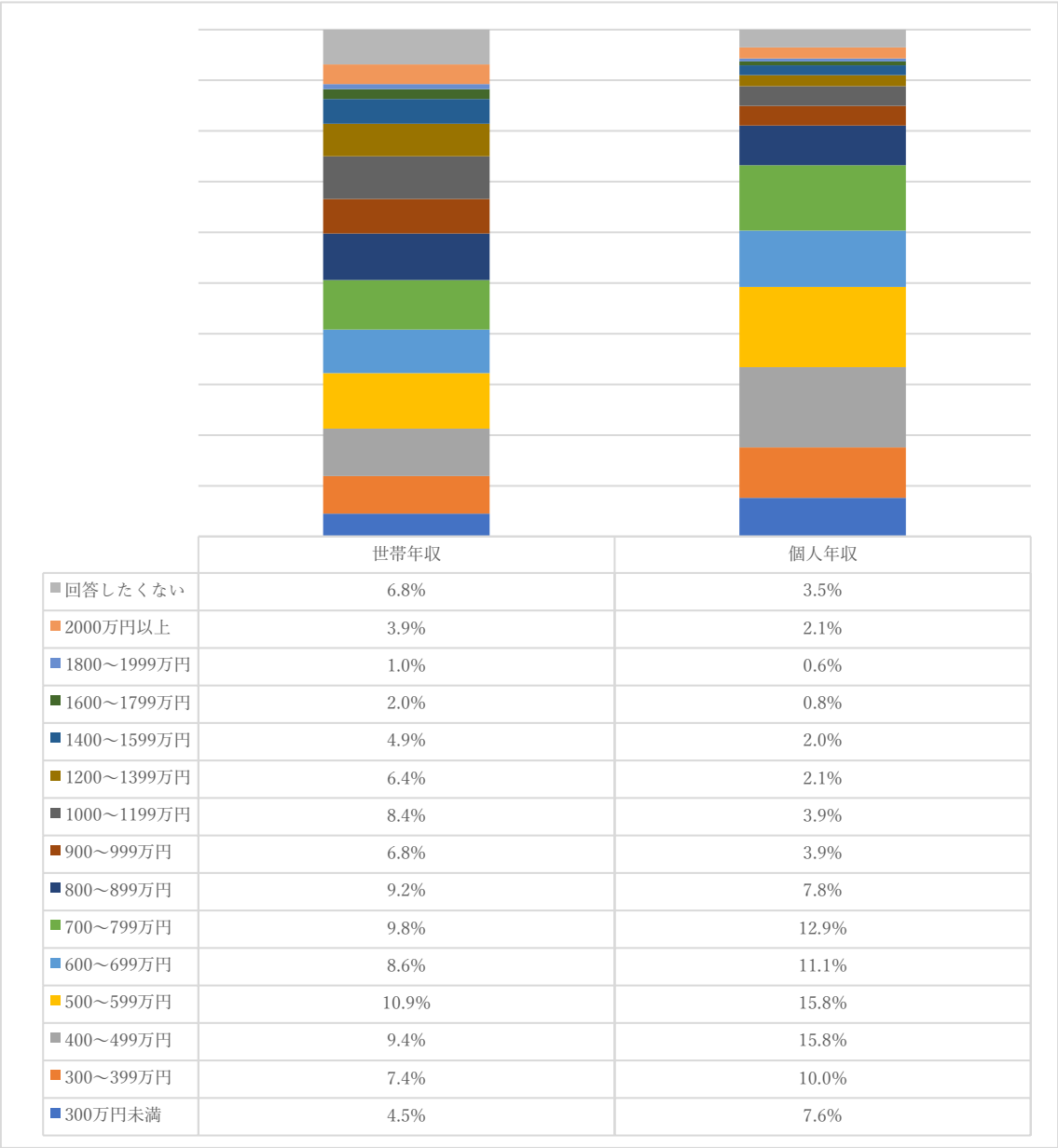
全体 n=512

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

3 年収（Q11）

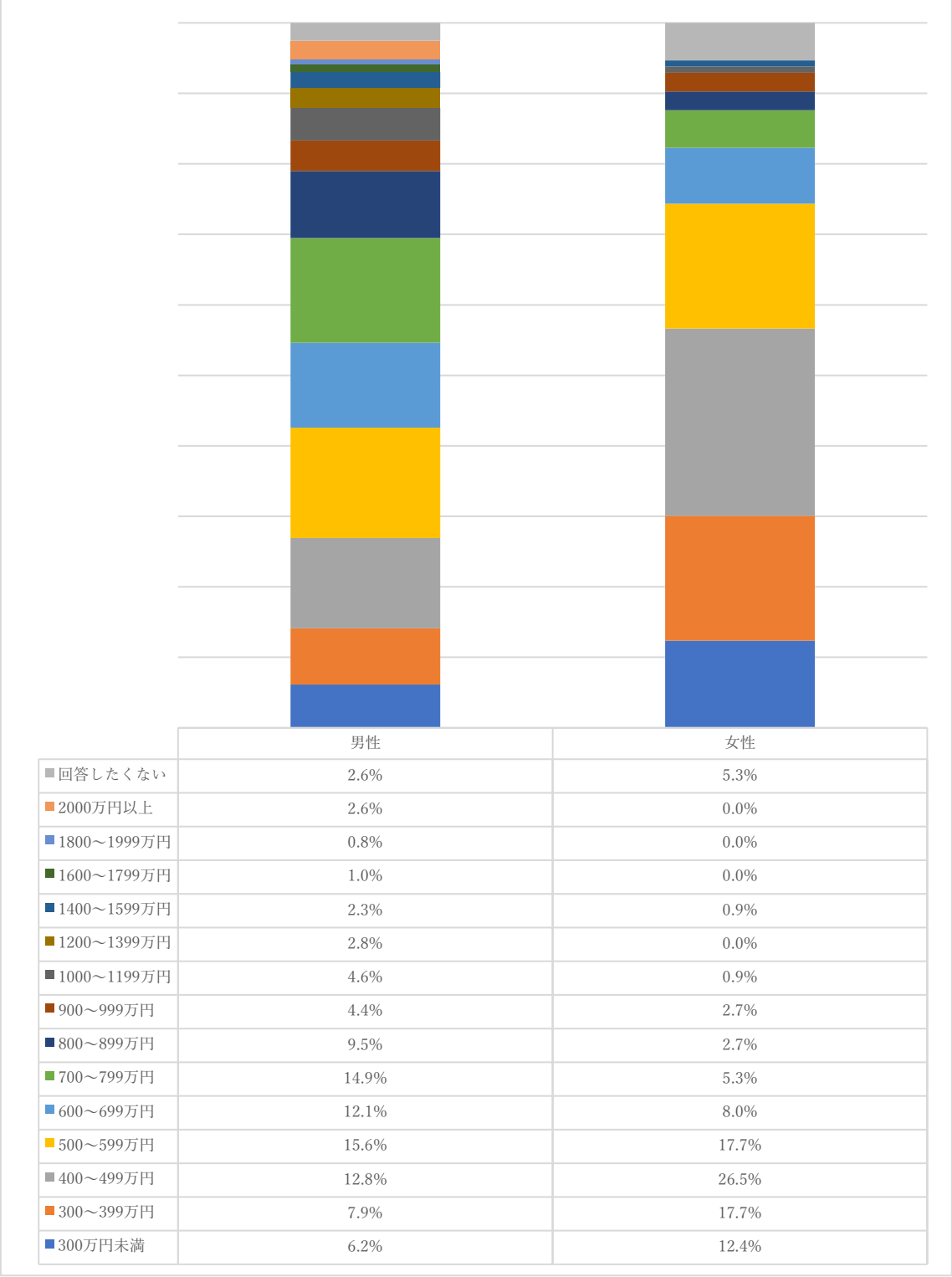
回答者の 2023 年 1 月～12 月の世帯年収は平均 850.9 万円（SD=436.7）、個人年収は平均 679.4 万円（SD=354.6）である（図 3-1-1）。個人年収を性別で見ると男性は 731.2 万円（SD=387.5）、女性は 504.6 万円（SD=194.5）である（図 3-1-2）。599 万円以下の層が女性

図 3-1-1 世帯年収と個人年収



全体：n=512

図 3-1-2 個人年収と性別



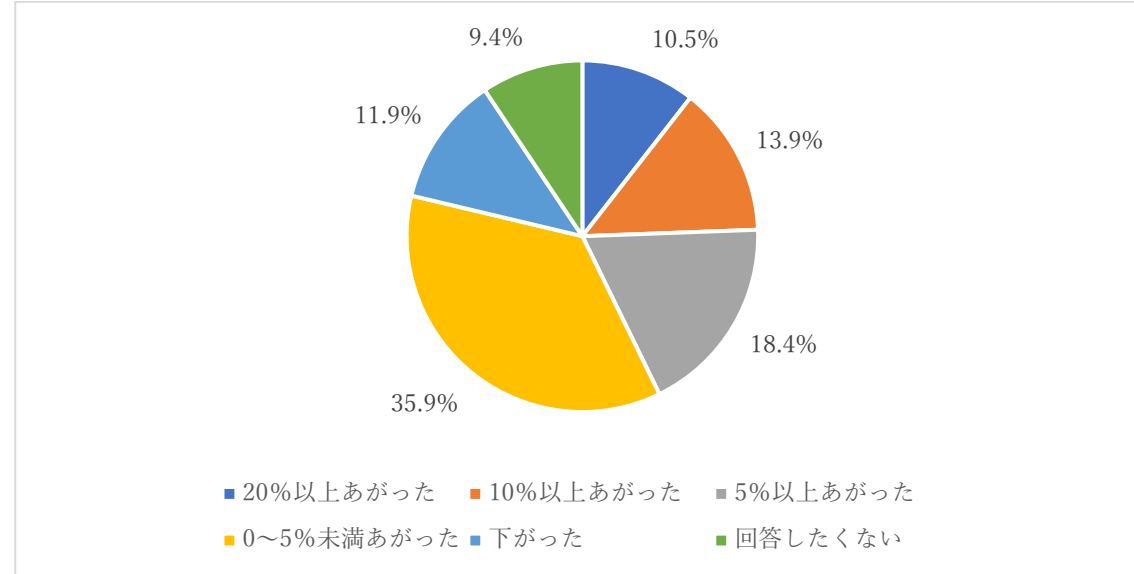
全体 n=403 男性 n=390 女性 n=113

※300 万円未満を 299、2000 万円以上を 2000、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。性別ごとのグラフ（図 3-1-2）では「(性別を)回答しない」を除外した。

3.1 年収の変化（Q12）

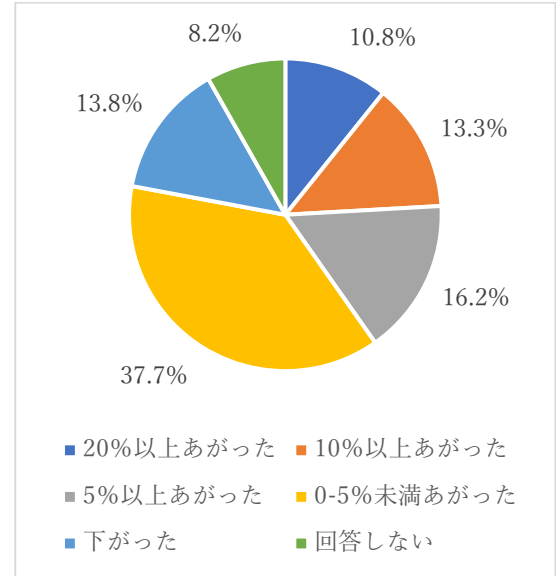
2022 年度と 2023 年度の年収の変化では、「0～5%未満あがった」が 35.9%、「5%以上あがった」が 18.4%、「10%以上あがった」が 13.9%だった。一方で「下がった」という回答も 11.9%だった（図 3-2-1）。男女別で見ると、男性は女性よりも上がる割合が低く、「下がった」という回答も倍近く多かった（図 3-2-2、図 3-3-3）。

図 3-2-1 年収の変化



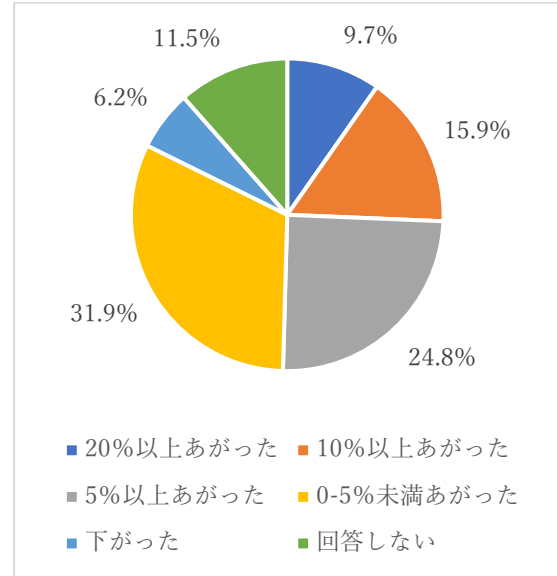
n=512

図 3-2-2 男性



n=390

図 3-2-3 女性

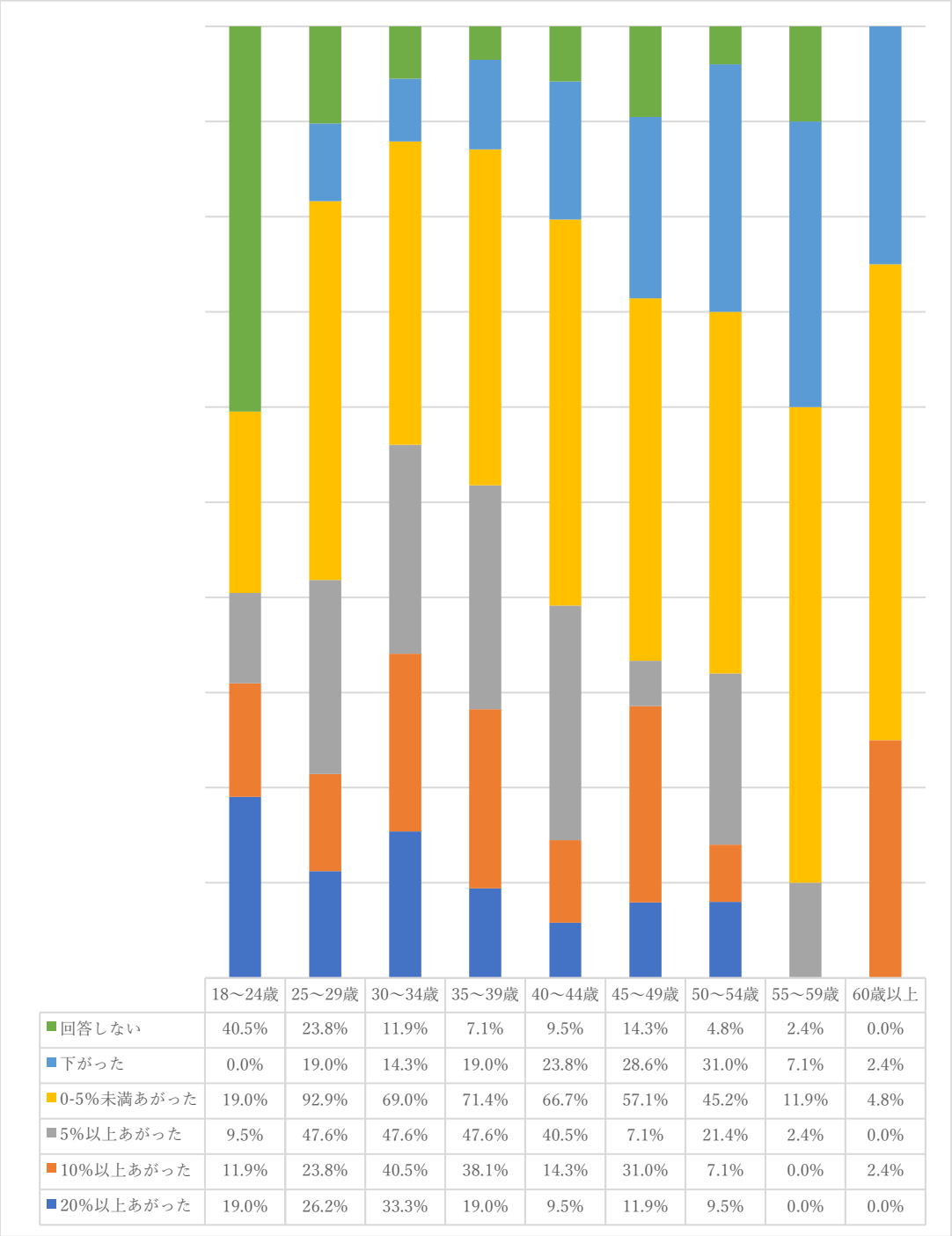


n=113

※性別ごとのグラフ（図 3-2-2、図 3-2-3）では「(性別を)回答しない」を除外した。

年収の変化を年代別で分析したところ、年代が高くなるにつれて上昇率が低下し、「下がった」という割合が増加する傾向が見られた（図 3-2-4）。ただし、大半のカテゴリでサンプル数が 30 未満なので、解釈には注意が必要である（表 3-1-1）。

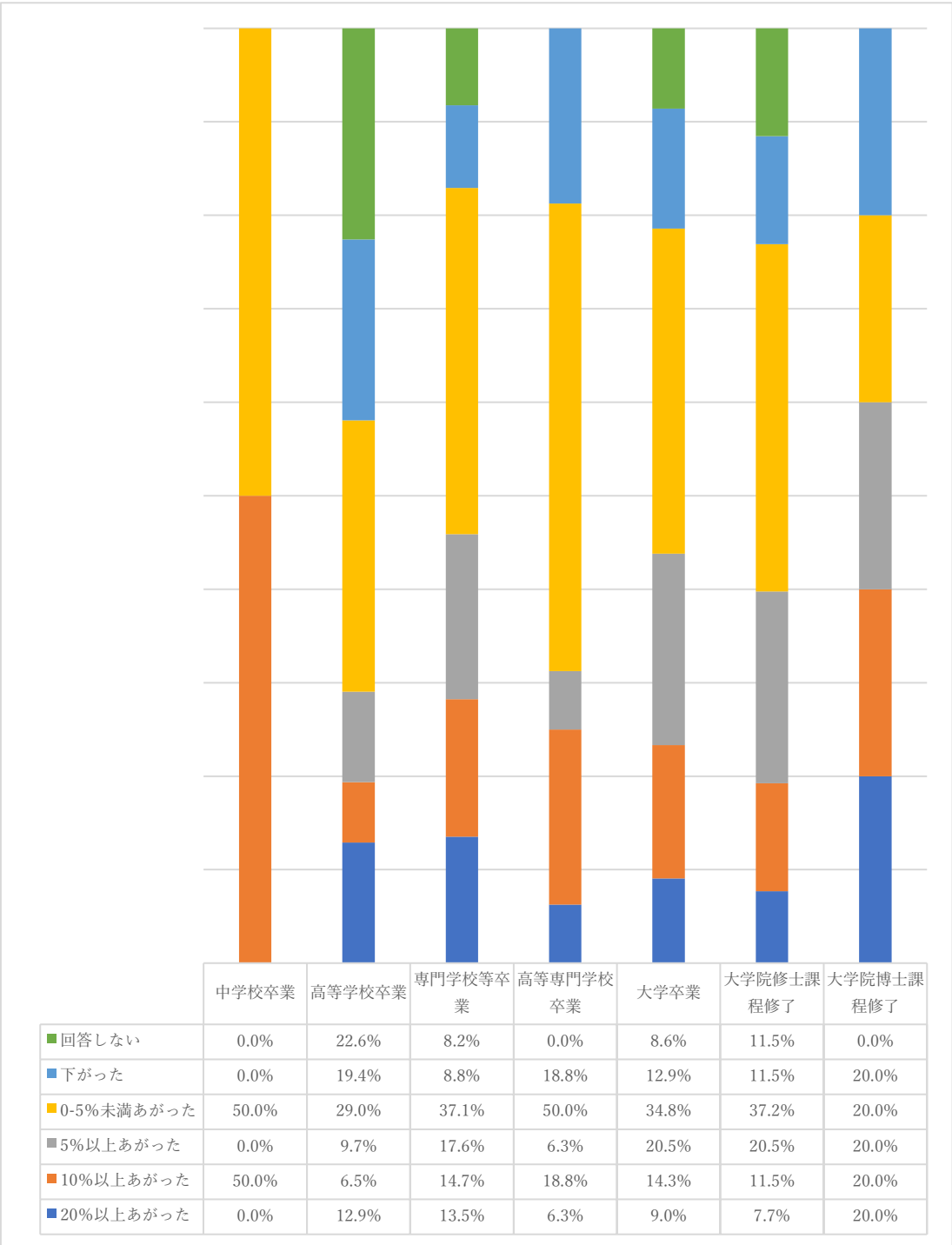
図 3-2-4 年齢別の年収変化



全体 n=512

年収の変化を最終学歴別でも分析したところ、専門学校等卒業と大学卒業(学部)で年収が増加した割合が80%を越えた（図3-2-5）。ただし、カテゴリによってはサンプル数が30未満なので、解釈には注意が必要である（表 3-1-2）。

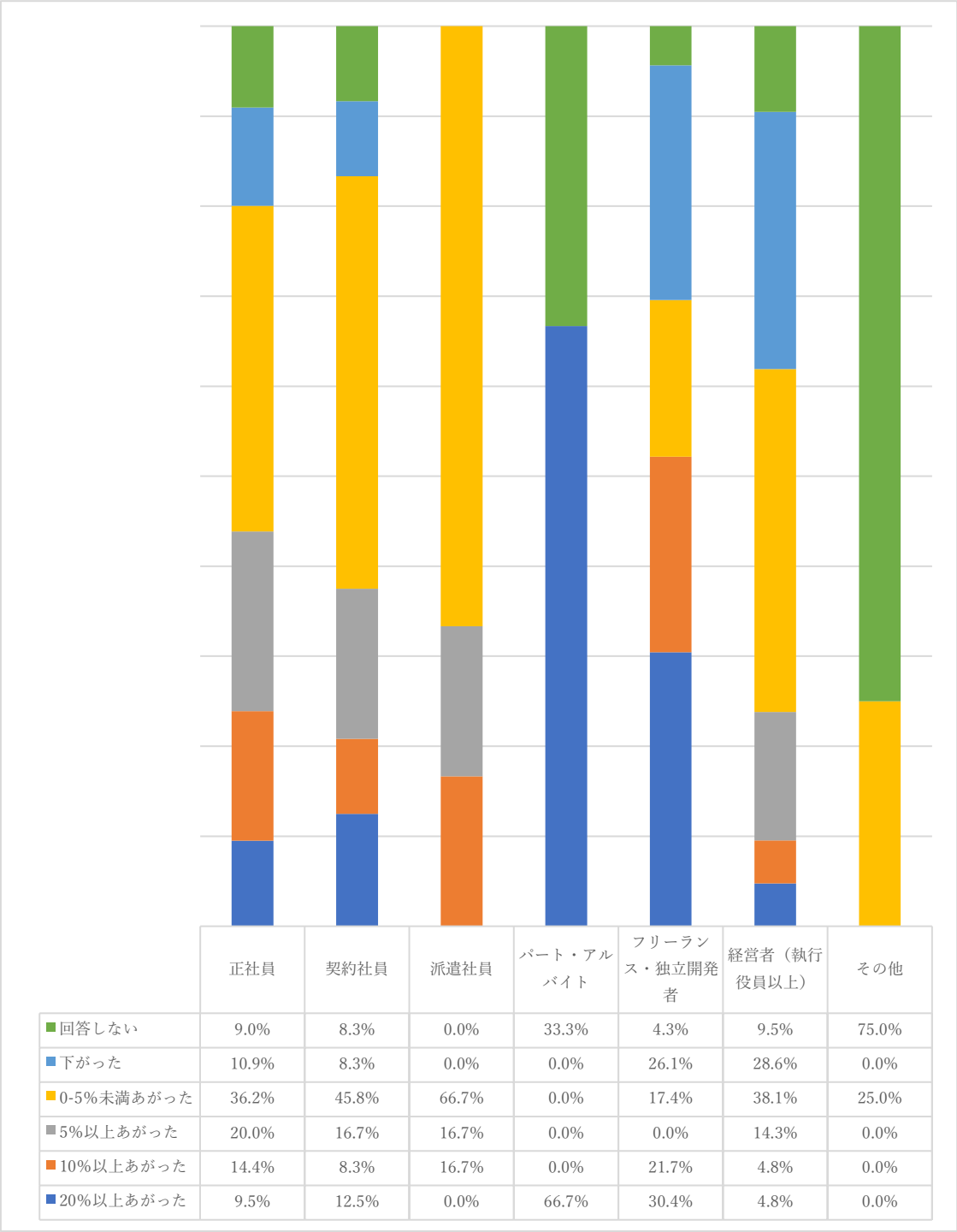
図 3-2-5 最終学歴別の年収変化



全体 n=512

年収の変化を就労形態別でも分析したところ、正社員の約 80%でなんらかの年収増加が見られた（図 3-2-6）。なお、他の就労形態ではサンプル数が少ないため、解釈には注意が必要である（表 3-1-3）。

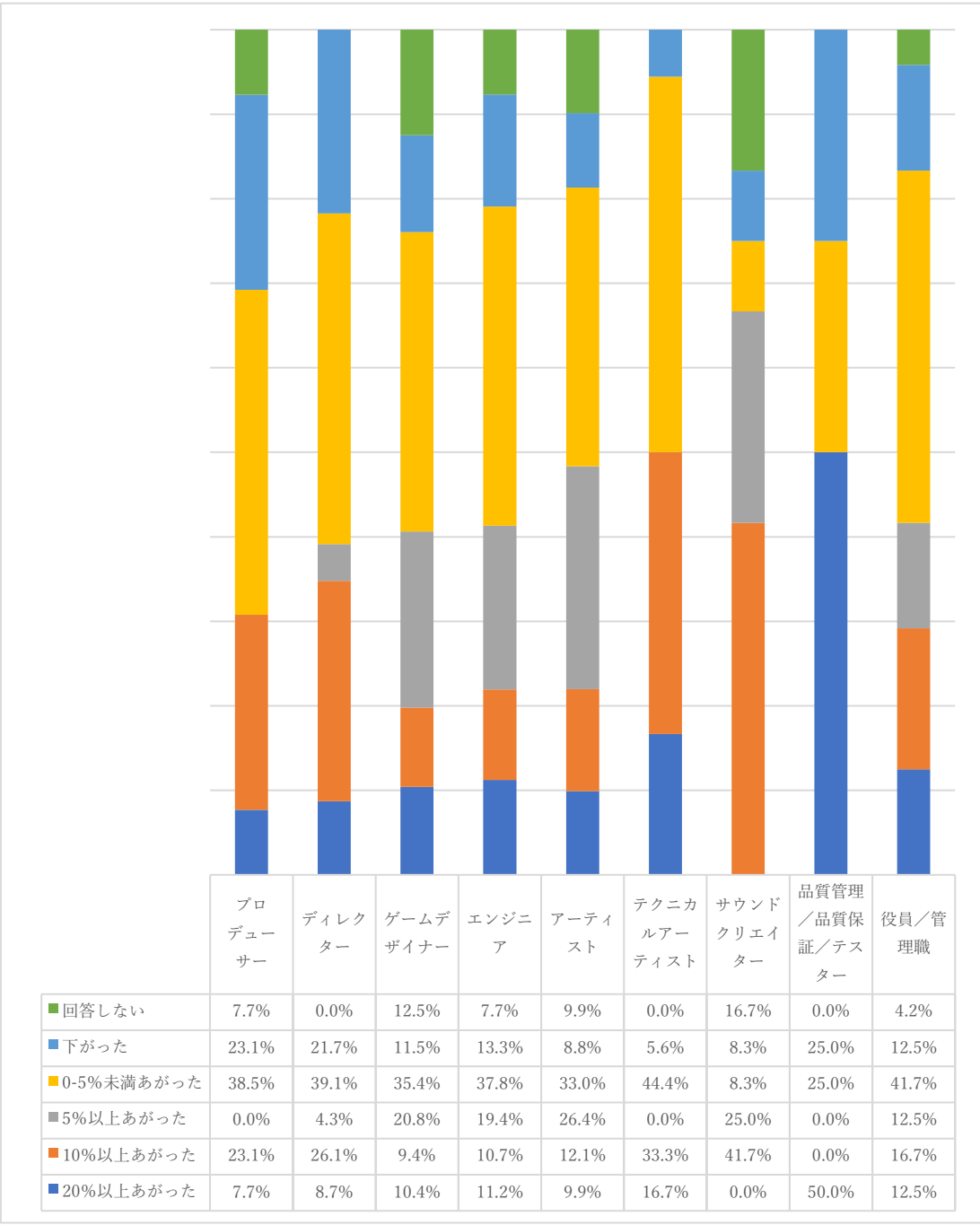
図 3-2-6 就労別の年収変化



全体 n=512

年収の変化を職種別でも分析したところ、主要 3 職種（ゲームデザイナー、エンジニア、アーティスト）で約 80%の年収上昇が見られる（図 3-2-7）。他の職種はサンプル数が 30 未満であるため、解釈に注意が必要である（表 3-1-4）。

図 3-2-7 職種別の年収変化



全体 n=477

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

表 3-1-1 年齢別の年収変化

	20%以上 あがった	10%以上あ がった	5%以上あが った	0-5%未満あ がった	下がった	回答しない	人数
18～24 歳	8※	5※	4※	8※		17※	42
25～29 歳	11※	10※	20※	39	8※	10※	98
30～34 歳	14※	17※	20※	29※	6※	5※	91
35～39 歳	8※	16※	20※	30	8※	3※	85
40～44 歳	4※	6※	17※	28※	10※	4※	69
45～49 歳	5※	13※	3※	24※	12※	6※	63
50～54 歳	4※	3※	9※	19※	13※	2※	50
55～59 歳			1※	5※	3※	1※	10※
60 歳以上		1※		2※	1※		4※
人数	54	71	94	184	61	48	512

表 3-1-2 最終学歴別の年収変化

	20%以上 あがった	10%以上 あがった	5%以上あ がった	0-5%未満 あがった	下がった	回答しない	人数
中学校卒業		1※		1※			2※
高等学校卒業	4※	2※	3※	9※	6※	7※	31
専門学校等卒業	23※	25※	30	63	15※	14※	170
高等専門学校卒業	1※	3※	1※	8※	3※		16
大学卒業	19※	30	43	73	27※	18※	210
大学院修士課程修了	6※	9※	16※	29※	9※	9※	78
大学院博士課程修了	1※	1※	1※	1※	1※		5
人数	54	71	94	184	61	48	512

表 3-1-3 就労形態別の年収変化

	20%以上 あがった	10%以上 あがった	5%以上あ がった	0-5%未満あ がった	下がった	回答しな い	人数
正社員	41	62	86	156	47	39	431
契約社員	3※	2※	4※	11※	2※	2※	24※
派遣社員		1※	1※	4※			6※
パート・アルバイト	2※					1※	3※
フリーランス・独立開発者	7※	5※		4※	6※	1※	23※
経営者（執行役員以上）	1※	1※	3※	8※	6※	2※	21※
その他				1※		3※	4※
人数	54	71	94	184	61	48	512

表 3-1-4 職種別の年収変化

	20%以上 あがった	10%以上 あがった	5%以上あ がった	0-5%未満 あがった	下がった	回答しない	人数
プロデューサー	1※	3※		5※	3※	1※	13※
ディレクター	2※	6※	1※	9※	5※		23※
ゲームデザイナー	10※	9※	20※	34	11※	12※	96
エンジニア	22※	21※	38	74	26※	15※	196
アーティスト	9※	11※	24※	30	8※	9※	91
テクニカルアーティスト	3※	6※		8※	1※		18※
サウンドクリエイター		5※	3※	1※	1※	2※	12※
品質管理／品質保証／テスト	2※			1※	1※		4※
役員／管理職	3※	4※	3※	10※	3※	1※	24※
人数	52	65	89	172	59	40	477

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

3.2 最終学歴別 2023 個人年収

2023 年度の個人年収から最終学歴別（平均値）で回答数 30 件以上のものを抽出すると、「専門学校等卒業」が 636.3 万円、「大学卒業」が 679.8 万円、「大学院修士課程修了」が 715.2 万円となる。回答者全体の 2024 年収平均値（679.4 万円）を上回っているのは「大学卒業」「大学院修士課程修了」となる。（表 3-2-1）。

表 3-2-1 2023 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
300 万円未満	6.7%	0.0%	13.6%	9.4%	0.0%	5.7%	2.9%	0.0%
300 万円～	10.6%	0.0%	9.1%	12.6%	16.7%	12.4%	1.4%	0.0%
400 万円～	16.5%	50.0%	4.5%	16.4%	8.3%	16.1%	21.4%	33.3%
500 万円～	16.1%	50.0%	4.5%	17.6%	8.3%	15.5%	18.6%	0.0%
600 万円～	11.9%	0.0%	4.5%	11.3%	0.0%	13.5%	12.9%	33.3%
700 万円～	13.2%	0.0%	13.6%	10.7%	16.7%	15.5%	12.9%	0.0%
800 万円～	8.5%	0.0%	18.2%	8.2%	25.0%	5.7%	11.4%	0.0%
900 万円～	4.3%	0.0%	0.0%	5.7%	0.0%	3.1%	7.1%	0.0%
1000 万円～	3.9%	0.0%	0.0%	1.9%	8.3%	4.7%	5.7%	33.3%
1200 万円～	2.2%	0.0%	9.1%	2.5%	0.0%	1.6%	1.4%	0.0%
1400 万円～	2.2%	0.0%	0.0%	1.9%	0.0%	3.1%	1.4%	0.0%
1600 万円～	0.9%	0.0%	4.5%	0.6%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%
1800 万円～	0.7%	0.0%	0.0%	0.6%	0.0%	0.5%	1.4%	0.0%
2000 万円以上	2.4%	0.0%	18.2%	0.6%	0.0%	2.6%	1.4%	0.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	461	2	22	159	12	193	70	3
平均値(万円)	687.8	516.2	963.2	636.3	853.7	679.8	715.2	732.8
標準偏差(万円)	359.4	47.1	598.0	311.1	435.6	354.6	313.4	271.8
平均年齢(年)	38.3	32.0	43.4	37.1	39.0	37.1	34.5	32.0
2023 年調査平均値(万円)	621.6	674.8	631.5	584.0	723.5	611.0	680.4	716.4

全体 n=461

※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、かつ Q11（年収）の集計結果から「回答したくない」を削除した。平均年齢では Q6（職業）の集計結果から「教授／教員／講師」「学生」「その他」「未回答」を除外したため、n=477 となる。

3.2 職種別 2023 個人年収

2022 個人年収を職種別（平均値）でみると、「エンジニア」が 721.5 万円、「アーティスト」が 555.1 万円、「ゲームデザイナー」が 533.5 万円となる。ただし、それ以外の職種は回答数が 30 未満なので省略した。また、回答者全体の 2023 年収平均値（679.4 万円）を上回っているのは「エンジニア」である。（表 3-1-2）。

表 3-1-2 2023 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
300 万円未満	0.0%	0.0%	14.3%	4.2%	9.0%	5.6%	8.3%	0.0%	0.0%
300 万円～	0.0%	4.3%	18.7%	7.4%	15.7%	0.0%	8.3%	25.0%	4.5%
400 万円～	0.0%	17.4%	19.8%	15.9%	19.1%	27.8%	16.7%	0.0%	0.0%
500 万円～	0.0%	17.4%	17.6%	15.3%	21.3%	22.2%	8.3%	25.0%	0.0%
600 万円～	0.0%	13.0%	8.8%	12.2%	18.0%	0.0%	16.7%	0.0%	13.6%
700 万円～	53.8%	4.3%	12.1%	13.2%	9.0%	5.6%	33.3%	50.0%	9.1%
800 万円～	0.0%	8.7%	3.3%	12.2%	4.5%	5.6%	8.3%	0.0%	22.7%
900 万円～	15.4%	4.3%	3.3%	5.8%	1.1%	5.6%	0.0%	0.0%	4.5%
1000 万円～	7.7%	13.0%	1.1%	5.8%	0.0%	11.1%	0.0%	0.0%	0.0%
1200 万円～	7.7%	4.3%	0.0%	3.2%	1.1%	0.0%	0.0%	0.0%	4.5%
1400 万円～	7.7%	8.7%	0.0%	1.6%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	13.6%
1600 万円～	7.7%	0.0%	0.0%	0.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	9.1%
1800 万円～	0.0%	0.0%	1.1%	0.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	4.5%
2000 万円以上	0.0%	4.3%	0.0%	2.1%	1.1%	11.1%	0.0%	0.0%	13.6%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	13※	23※	91	189	89	18※	12※	4※	22※
平均値(万円)	980.3	838.7	533.5	721.5	555.1	832.9	603.6	599.5	1186.9
標準偏差(万円)	313.5	414.2	235.5	340.0	234.5	509.5	172.6	165.8	517.8
平均年齢(歳)	44.3	44.0	35.5	38.0	35.8	35.9	38.2	42.3	53.3
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=461

※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、かつ Q11（年収）の集計結

果から「回答したくない」を削除した。平均年齢では Q6（職業）の集計結果から「教授／教員／講師」「学生」「その他」「未回答」を除外したため、n=477 となる。

3.3 就労形態別 2023 個人年収

2023 個人年収を就労形態別（平均値）でみると、回答数 30 以上のものが「正社員」の 666.6 万円のみであった。（表 3-1-4）。

表 3-1-4 2023 年収（職種別）

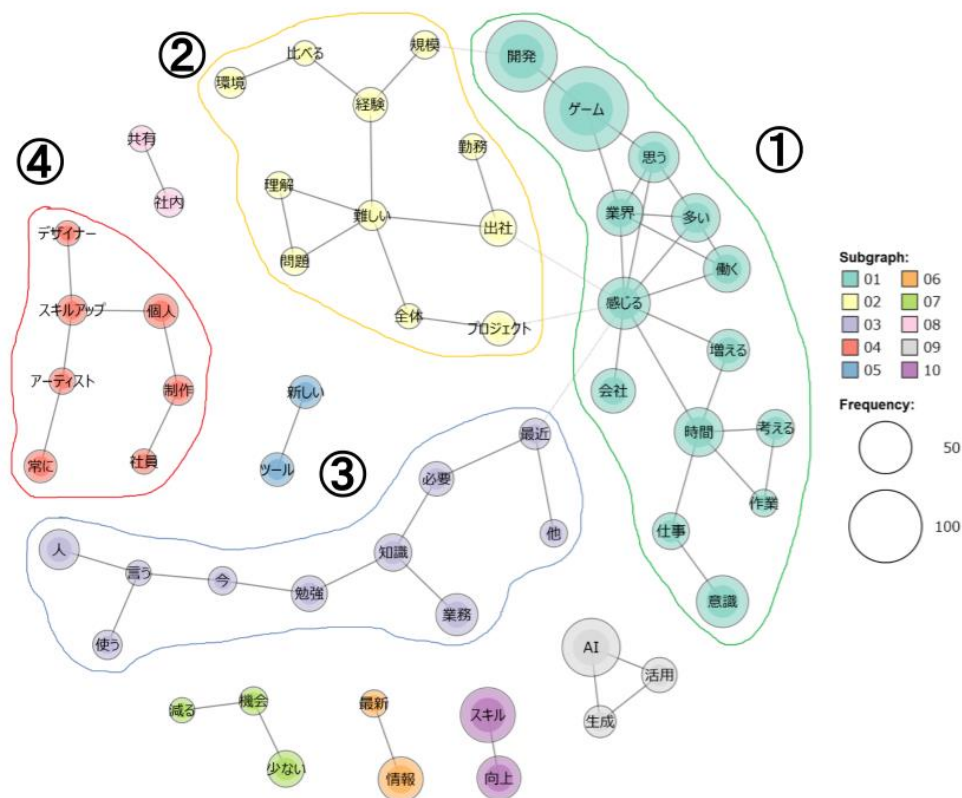
	正社員	契約社員	派遣社員	パート・アルバイト	フリーランス・独立開発者	経営者（執行役員以上）
300 万円未満	6.1%	10.0%	20.0%	100.0%	14.3%	0.0%
300～399 万円	10.4%	20.0%	40.0%	0.0%	0.0%	10.0%
400～499 万円	17.3%	15.0%	20.0%	0.0%	14.3%	5.0%
500～599 万円	16.2%	30.0%	20.0%	0.0%	4.8%	10.0%
600～699 万円	12.7%	10.0%	0.0%	0.0%	4.8%	10.0%
700～799 万円	14.2%	5.0%	0.0%	0.0%	9.5%	10.0%
800～899 万円	8.9%	0.0%	0.0%	0.0%	4.8%	15.0%
900～999 万円	4.3%	5.0%	0.0%	0.0%	9.5%	0.0%
1000～1199 万円	3.8%	0.0%	0.0%	0.0%	9.5%	5.0%
1200～1399 万円	2.0%	0.0%	0.0%	0.0%	9.5%	0.0%
1400～1599 万円	1.3%	5.0%	0.0%	0.0%	9.5%	10.0%
1600～1799 万円	1.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
1800～1999 万円	0.3%	0.0%	0.0%	0.0%	4.8%	5.0%
2000 万円以上	1.5%	0.0%	0.0%	0.0%	4.8%	20.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
n	394	20※	5※	1※	21※	20※
平均値(万円)	666.6	557	399.4	299	923.3	1079.6
標準偏差(万円)	320	268	89.6	0	500	599.4
平均年齢(歳)	36.5	35.0	36.0	21.0	38.8	48.0
2022 年調査平均値(万円)	585.9	499.5	349.5	237	669.6	796.2

単位：全体 n=461

※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、かつ Q11（年収）の集計結果から「回答したくない」を削除した。平均年齢では Q6（職業）の集計結果から「教授／教員／講師」「学生」「その他」「未回答」を除外したため、n=477 となる。

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4つのメイングループと6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 「就労観の根底に流れる漠然とした思い」

ゲーム業界の現状や日々の働き方について日々、漠然と感じたり考えたりすることがある。その多くは言語化されることがないまま、無意識のうちに日々の業務や行動に影響を与えている。

② 「日々の就労に関する問題意識」

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、時間に対する意識が高まっている。特にアフターコロナにおいて、リモートワークから出社への回帰傾向が強まる中、どのような働き方が自分自身、そして組織にとって望ましいのか逡巡している。

③ 「業務や学修で得られる知識の集約の必要性」

業務を通して、または自主学修において習得した知識を共有することが重要だと考えている。一方で開発の長期化・大作化が進む中、学修時間の不足や、世代間でのギャップの広がりに対して漠然とした不安を感じている。

④ 「個人のスキルアップと矛盾」

常にスキルアップを心がける意識が必要であり、特にアーティスト職でこの傾向が強い。一方でスキルアップの実践が個人に依存していたり、スキルアップを適切に評価する仕組みが不足していたりすることに問題意識を抱えている。

これ以外にもテレワークから出社勤務への揺れ戻しが進む中で、ライフワークバランスに関する不安に関する記述が多く見られた。特にテレワークについては、ほぼすべての記述で、テレワーク推進を希望する声が見られた。

5 おわりに

第12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（512 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（32.4%）や電気・電子・通信・情報工学系（23.0%）を学び、大学（学部）を卒業（41.0%）している。

勤務先の従業員数は2000人以上（25.6%）で、就労形態は正社員（84.2%）、役職は一般クラス（55.9%）、現在の職場での就業年数は3年未満である（31.8%）。据置型ゲーム機（60.5%）、PC（55.6%）、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、2023年の個人年収は平均679.4万円である。

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60.5%に達した。また、PCが55.6%と、スマートフォン・タブレットの46.5%を上回り、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。

2023年の個人年収は平均679.4万円で、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5年分民間給与実態統計調査（平均給与460万円）と比べると、本調査回答者は平均給与が約220万円高い。

⑤ また、自由記述の結果を分析したところ、本調査回答者は「就労観の根底に流れる漠然とした思い」「日々の就労に関する問題意識」「業務や学修で得られる知識の集約の必要性」「個人のスキルアップと矛盾」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。