

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス

CEDEC 2019

「ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査2019」速報
理系女子が開発現場でのリーダーや中間管理職になり活躍！
男性・女性もともに働きやすい職場環境の中で女性が一歩リード！？



テーマ:「Keep on Moving！」

会期:2019年9月4日(水)~9月6日(金)

会場:パシフィコ横浜(横浜市西区みなとみらい)

開催規模:セッション数 241、展示ブース数 48、スポンサー数 84

▽セッション情報 <https://cedec.cesa.or.jp/2019/session>

▽スポンサー展示情報 <https://cedec.cesa.or.jp/2019/exhibit/sponsor>

▽スポンサー情報 <https://cedec.cesa.or.jp/2019/outline/sponsor>

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会では、CEDEC 2019の開催に合わせて、本年度7回目となるゲーム開発者およびゲーム開発の仕事我希望する方がキャリア形成について考える契機となる情報の提供を目的とした、「ゲーム開発者の生活と仕事に関するアンケート調査2019」を実施しました。

このアンケートは、ゲーム開発者の働く環境やキャリアに関する意識・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我希望する方へ、キャリア形成について考える契機とするための情報を提供することを目的としています。経年的に本調査を実施することで、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、産官学それぞれの対応に役立つ情報を提供することも目指します。

有効回答は、昨年を22.5%上回る3,007件(2018年:2,454件)。7回目となる本年の調査は、昨年、新たに調査項目に加えた、勤務形態、仕事の質と就業時間、仕事量、職場での人間関係の4項目を引き続き設問とし、また、男女別の集計も実施しました。

本年のアンケート結果からは、「ゲーム開発は、男女の区別なく活躍できる仕事」であるという昨年の結果から、ゲーム開発分野が女性がより活躍する職種であることを示唆する結果が、最終学歴の学問系統、現在の役職、年収などの分野で浮かび上がりました。さらに、就業形態、勤務形態で頑張る女性の姿が見えてきました。また、男女ともに仕事のコントロール度で自信をのぞかせる傾向にあり、意欲的に仕事に取り組んでいることもわかりました。

※速報版データ:CEDEC公式ウェブサイト参照 <https://cedec.cesa.or.jp/2019/outline/enquete>

■理系女子がゲーム開発分野に活躍の場を求めろ！？

最終学歴の学問系統の調査結果では、芸術・表現・音楽・デザイン系の割合が、本年は、男性が14%と前回調査の9.2%を上回ったことに対して、女性が前回調査の42.0%を大きく下回り15%でした。対して、電気・電子・通信・情報工学系は、男性が19%と前回調査結果の22.5%よりも減少しているにもかかわらず、女性は前回調査の5.2%を大きく上回る19%となりました。電気・電子・通信・情報工学系女性のゲーム開発分野への進出が増える傾向をうかがわせる結果となりました。

■開発現場で女性リーダーが活躍

現在の役職をみると一般が男性60.1%と前回より2.2ポイント増えたのに対して、女性は16.1ポイントも減少。対して女性のリーダー/主任・係長クラスは前回より10ポイント以上多い28.4%。さらに、中間管理職である課長・部長クラスも男性が微減なのに対して女性は1.9%から6.7%へ、執行役員・経営者層も1.7% (0.8%)とここでも女性の躍進が顕著となりました。

■収入も女性が優位に

年収でも女性が優位に立っています。100万円から499万円と、500万円以上に大別して男女の割合を比較すると、前者は男性が44.2% (40.8%)と増えていますが、女性は逆に前回調査の75.9%から27.2ポイントも減って48.7%に。500万円以上は、男性が55.8%と前回調査を3.4ポイントの減少に対して、女性は27.2ポイント増加の51.3%と、年収を増やしている女性開発者が増えていることがわかりました。

■就業形態は、圧倒的に多い正社員。女性の選択肢は、フリーランス・独立開発者も

就業形態では、昨年同様に男性女性とも正社員が80%以上を占めており、多くの開発者が企業の中での保障された就業形態にいたることがわかりました。ただし、女性は4.0% (1.6%)がフリーランス・独立開発者の立場にあり、今後、どういう傾向になっていくのか注視されるところです。

■分かれる勤務形態

勤務形態は、昨年同様に、始・終業時間が一定している勤務時間制度、フレックスタイム制度、裁量労働制の3タイプがほぼ定着していますが、フレックスタイム制度の利用が、男女ともに増えてきています。前項の就業形態の推移と合わせて、ゲーム開発現場での働き方改革の今後が注目されます。

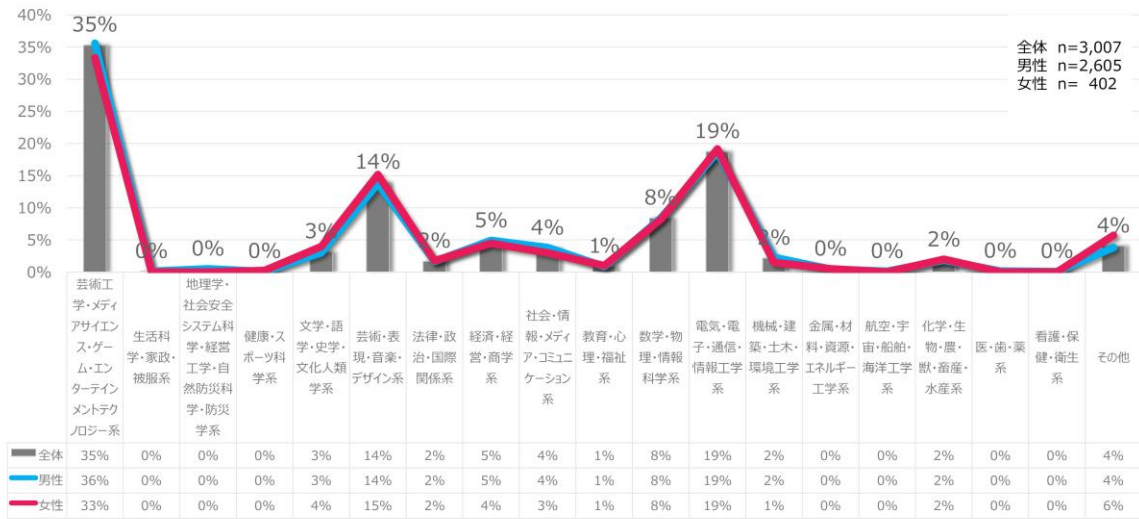
■仕事のコントロール度は、男性・女性共に高水準

自分のペースで仕事ができるか、順番ややり方を決められるか、自分の意見を反映できるかという仕事のコントロール度については、「そうだ」「まあそうだ」という回答が男女ともに80%以上と高い数値となっています。しかも、女性の回答では、順番ややり方を決められるかということには86.1% (75.3%)、自分の意見を反映に関しては79.8% (71.7%)と高い数値を示しており、男女の別なくコントロール度の高い職場環境を維持できていることの証左と考えられます。

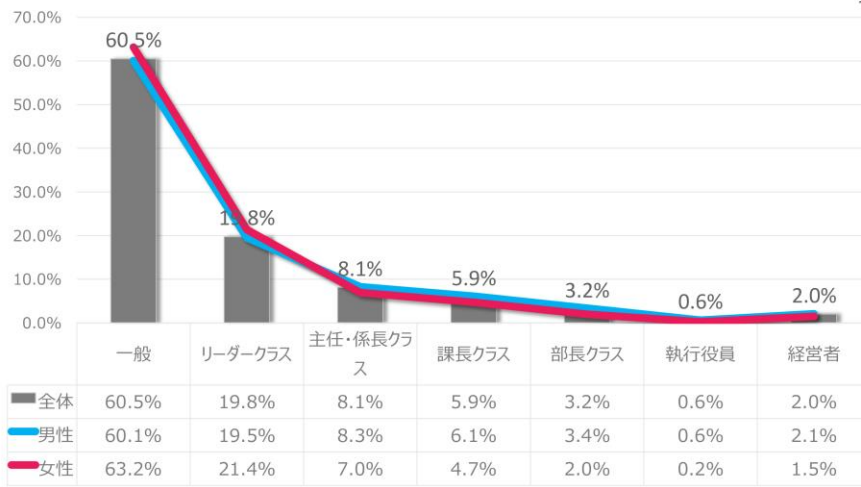
「CEDEC」公式ウェブサイト <https://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先
CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内)
TEL.050-3419-7725 FAX.050-3730-3968 e-mail press@cedec.jp

Q4. 最終学歴の学問系統 (男女)



Q8. 現在の役職 (男女)

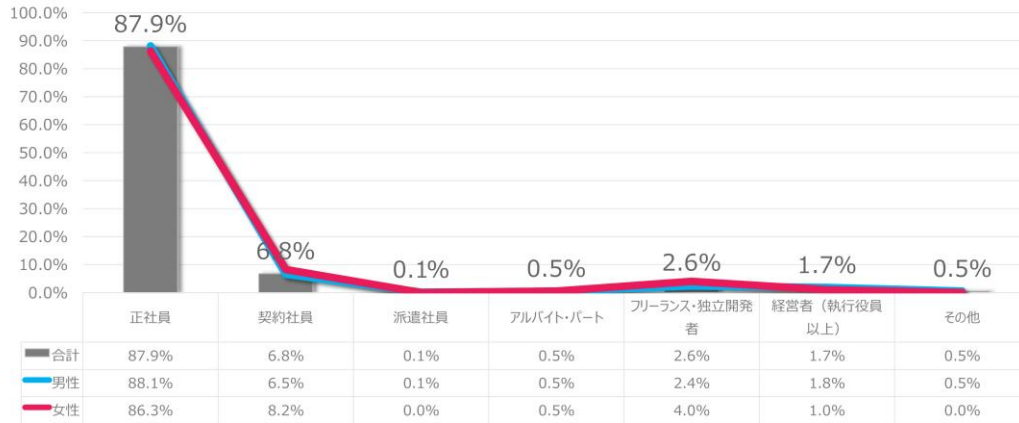


Q12. 年収 (男女)



Q15. 就業形態 (男女)

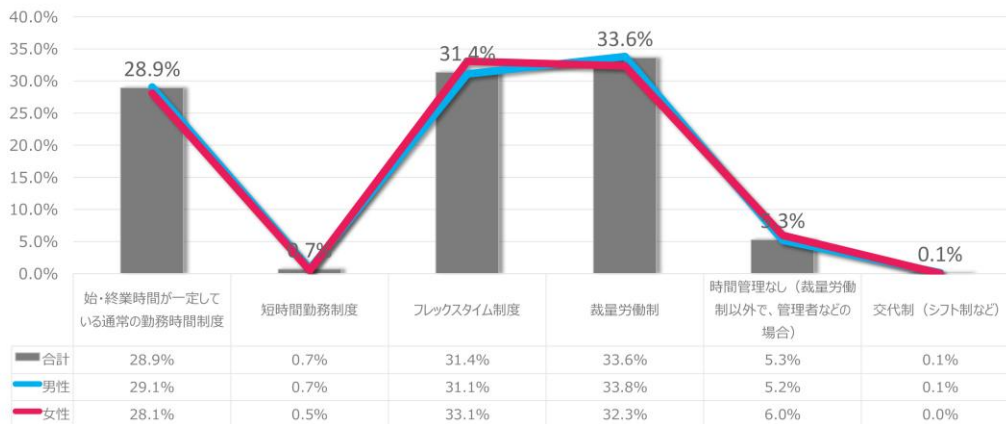
全体 n=3,007
男性 n=2,605
女性 n= 402



36

Q16. 勤務形態 (男女)

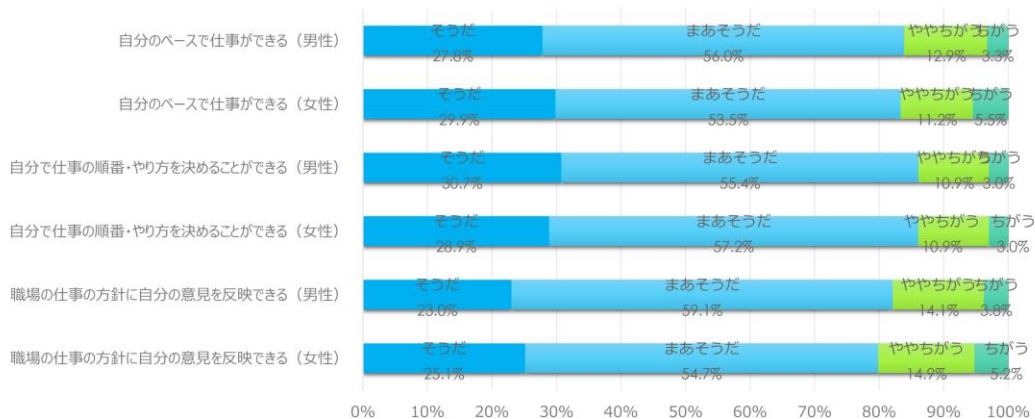
全体 n=3,007
男性 n=2,605
女性 n= 402



38

Q18. 仕事のコントロール度 (男女)

全体 n=3,007
男性 n=2,605
女性 n= 402



46