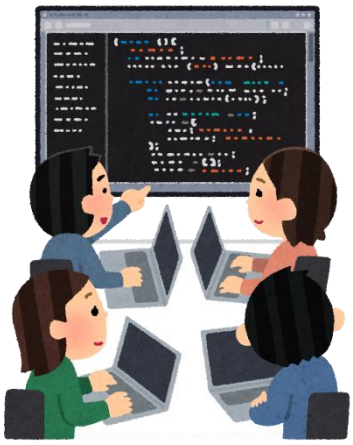
インディペンデントゲーム制作の実態

『東京ゲームショウ 2021 インディーゲームコーナー』アンケート調査
報告パンフレット









【ごあいさつ】

このアンケート調査は、インディペンデントゲーム制作活動の実態に関する記録を残すことを目的として、「東京ゲームショウ 2021 インディーゲームコーナー」応募者の皆様を対象として行われました。調査によって得られた情報は、東京ゲームショウがインディーゲームコーナーの現状を把握・記録することと、デジタルゲーム研究グループが学術的に研究することのために使用される予定です。2021 年 9 月に調査を実施し、82 団体から回答をいただきました。

このパンフレットは、調査にご協力いただいた皆様へのささやかなお礼として、調査結果を簡単に紹介するものです。ご高覧いただければ幸いです。

2022 年 2 月

デジタルゲーム研究グループ
小林信重（東北学院大学・准教授）

1．回答者と国・地域の数

今回の調査は、日本語と英語で実施しました。日本語調査では 9 名、英語調査では 73 名、計 82 名の方から回答をいただきました。

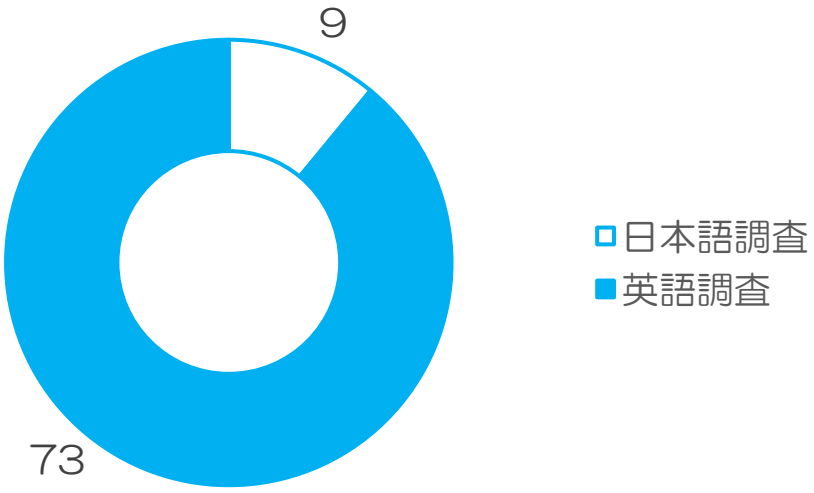


図 1　調査別の回答者数（人）

国・地域については、13 団体が日本に住所があり、ついで、8 団体がブラジルとカナダに住所がありました。

表 1　団体の住所がある国・地域の数

	団体数
日本	13
ブラジル、カナダ	8
米国、台湾	6
アルゼンチン	4
ポーランド、スウェーデン、ベルギー	3
イタリア、スペイン、チリ、フランス、デンマーク、インド、コロンビア	2
ロシア、英国、オーストラリア、フィンランド、チェコ、エルサルバドル、スロバキア、パキスタン、ドイツ、ペルー、フィリピン、メキシコ、韓国、イスラエル	1

2．ジェンダー・年齢・職業・人数

回答者（申込責任者）のジェンダー・年齢・職業と、団体のメンバー数の分布を示したものが、図 2～5 です。

ジェンダーについては、男性が 63 人（77%）で最も多かったです。

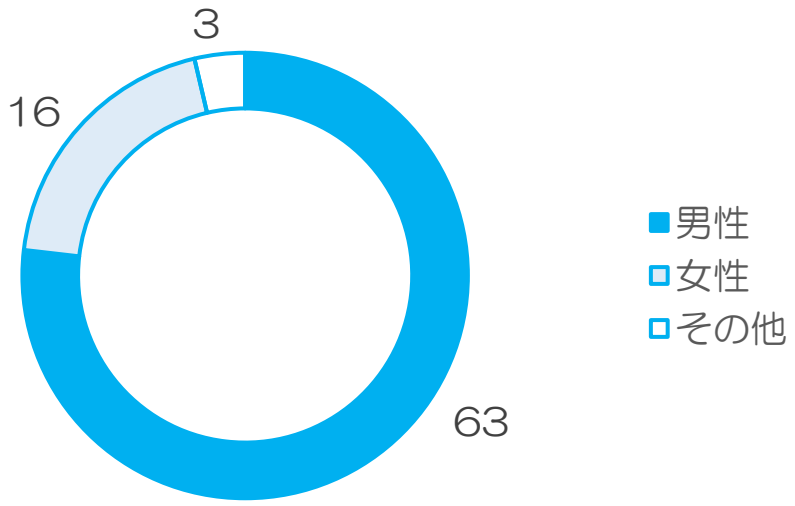


図 2　ジェンダー別の回答者数（人）

年齢については、20 代から 40 代の回答者が 96%を占めました。平均年齢は 34 歳で、最年少は 18 歳、最年長は 61 歳でした。

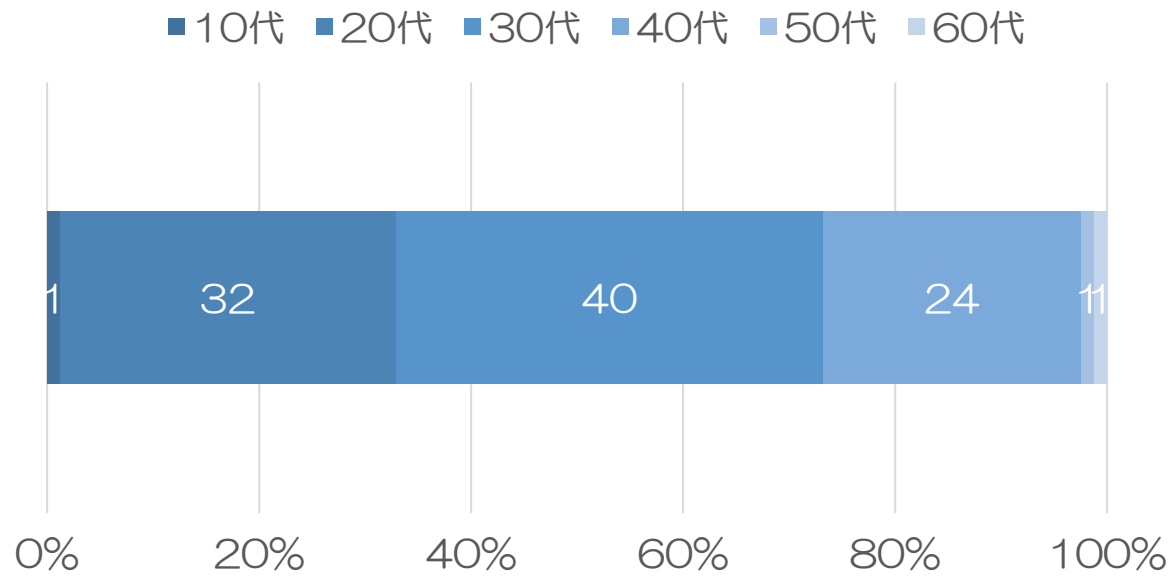


図 3　回答者の世代の割合（%）

職業については、経営者・会社役員と自由業（フリーランス）の割合が高かったです。

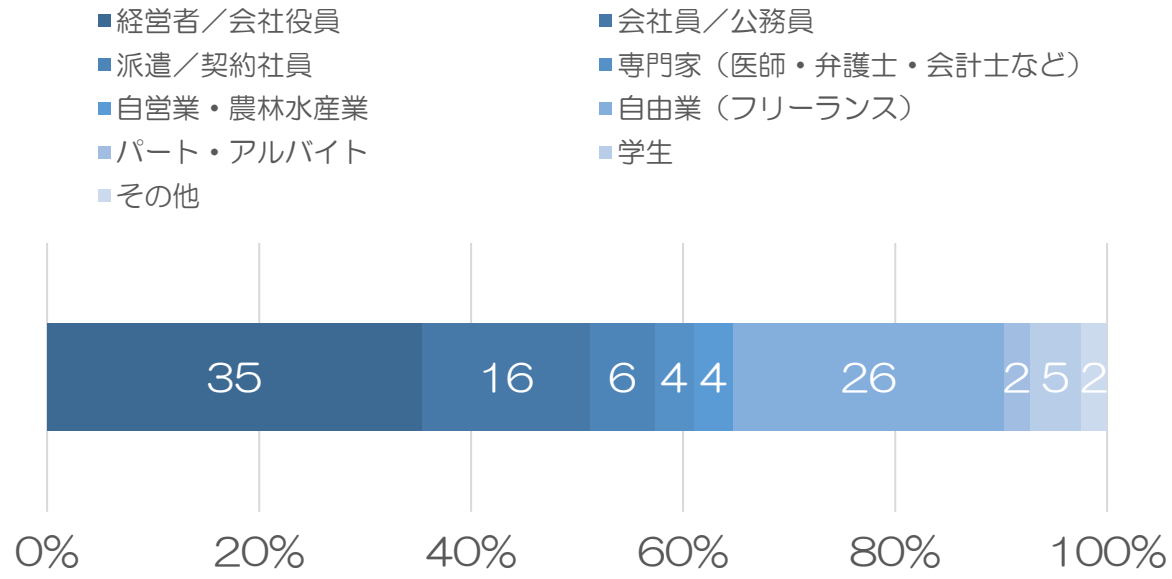


図 4　回答者の職業の割合（%）

団体の人数については、5 人以下の団体の比率が 71%を占めました。
回答者の大半は、個人か小集団でしたが、30 人の団体もありました。

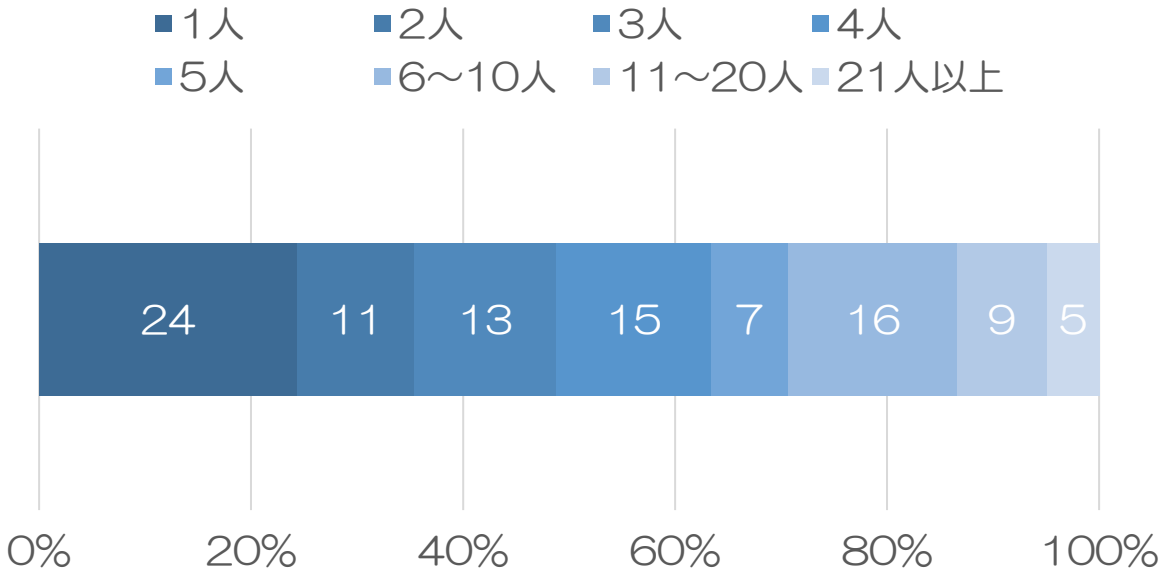


図 5　団体の人数の割合（%）

3．ゲームジャンル

回答者の団体のゲームジャンルとして、あてはまるものをすべて回答してもらった結果をまとめたものが、図 6 です。

アドベンチャーと回答した団体が約半数あり、ついで、パズル、アクションアドベンチャー、アクションの順に多かったです。

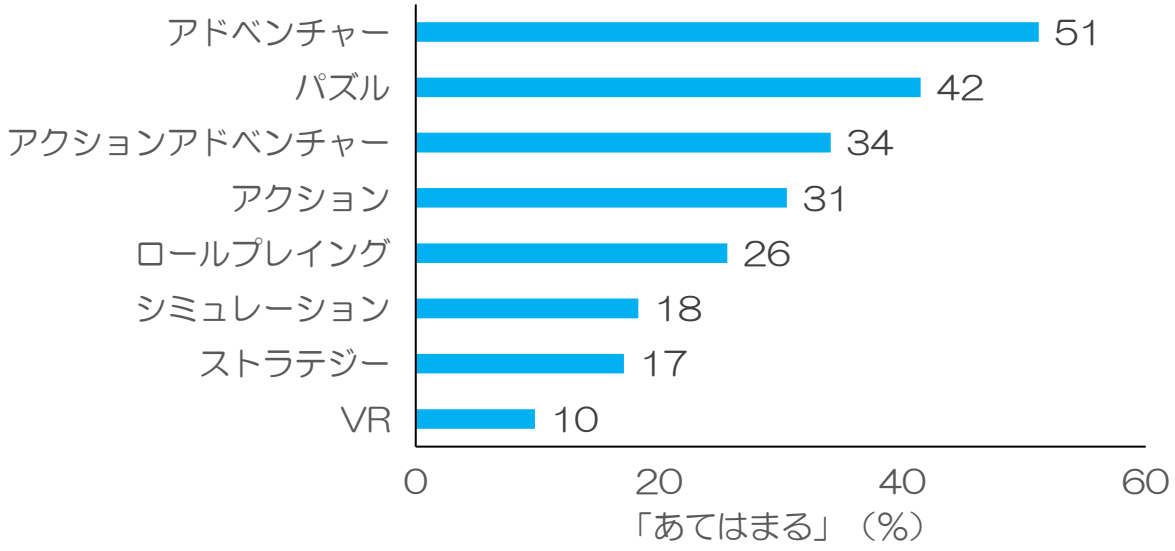


図 6　団体のゲームジャンルの割合（%）



4．ゲームの対応言語とコンテスト受賞経験

各団体のゲームが対応している言語数の平均は、5.3 言語でした。2 割の団体が母国語（1 言語）のみに対応していましたが、11 言語以上に対応している回答者も 1 割存在しました。

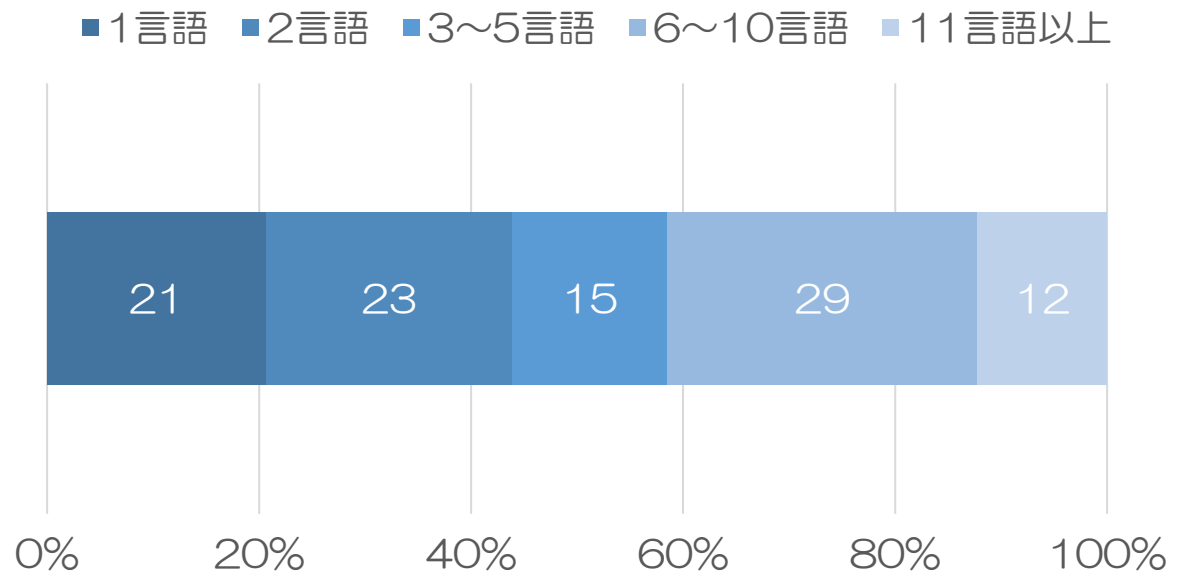


図 7　対応言語数の割合（%）

コンテストでの受賞回数の平均は、1.8 回でした。1 度も受賞したことがない回答者が 4 割でしたが、6 回以上受賞している回答者も 1 割存在しました。

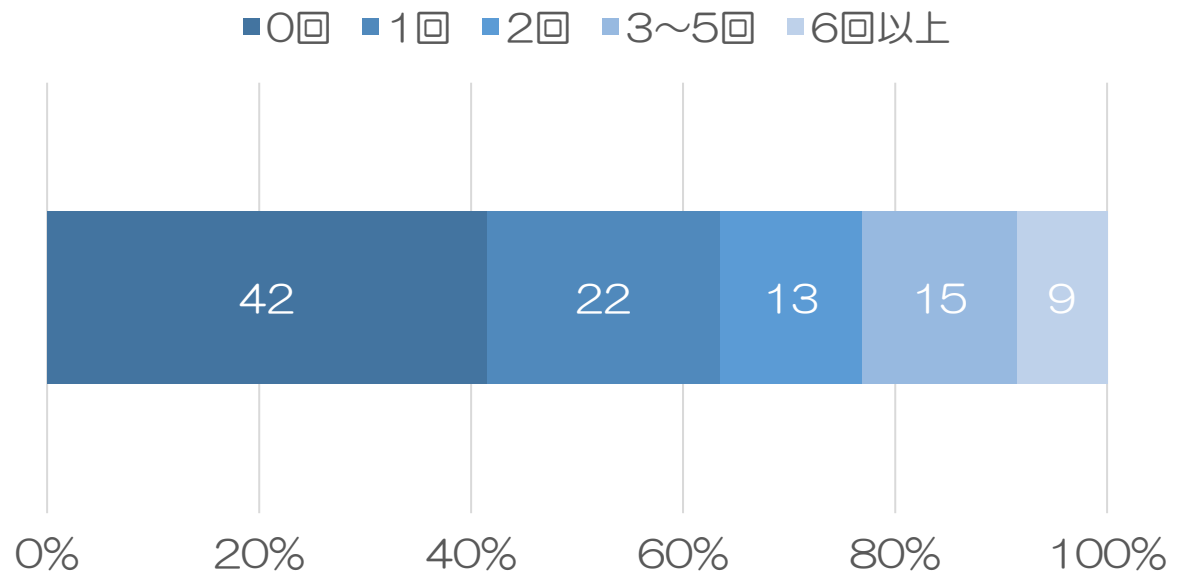


図 8　受賞数の割合（%）

5．ゲームエンジンの使用

インディペンデントゲームの開発に、どのようなゲームエンジンが使用されているかをまとめたものが、図 9 です。

回答者の 8 割が Unity を、2 割が Unreal Engine を使用していました。そのほかのゲームエンジンは、ほとんど使われていませんでした。

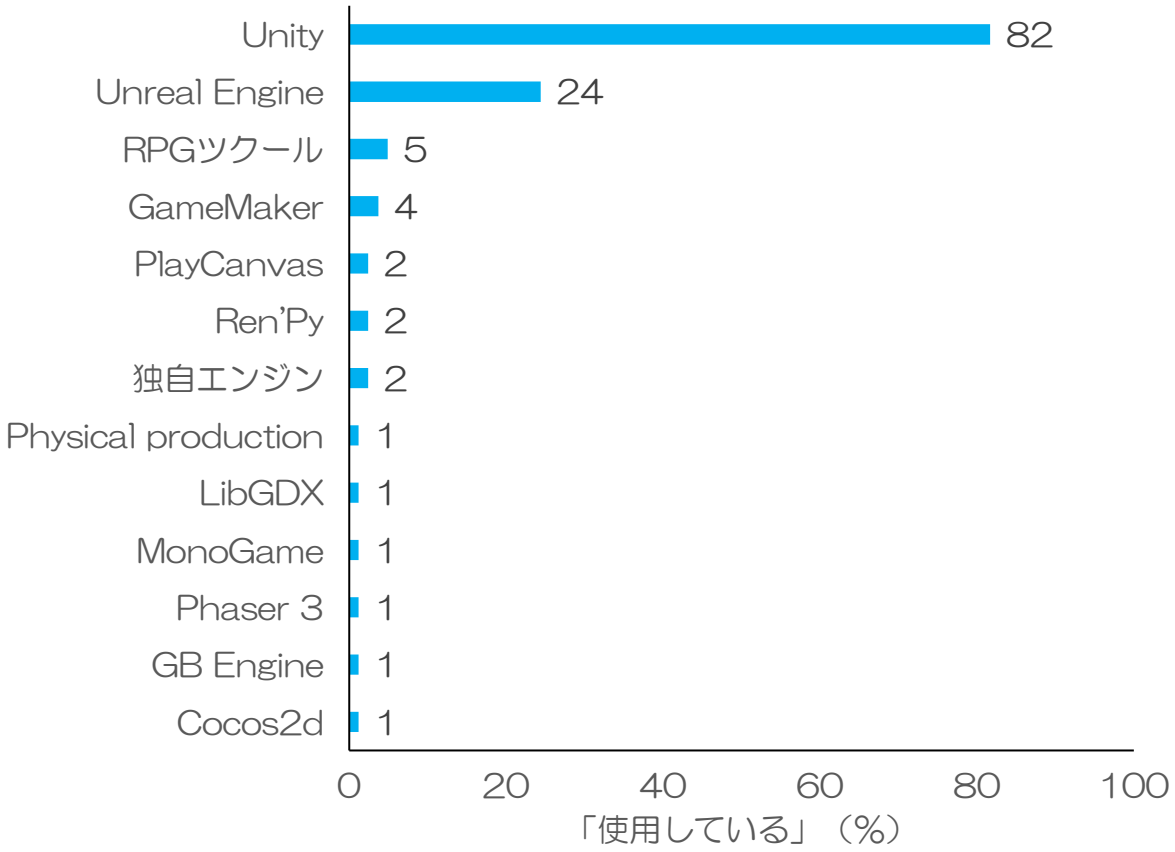


図 9　ゲームエンジン使用率



6．ゲームを展示・販売するイベント・手段

インディペンデントゲームは、どのような場所で展示・販売されているのでしょうか？ゲームを展示・販売するイベントを質問した結果をまとめたのが、図 10 です。

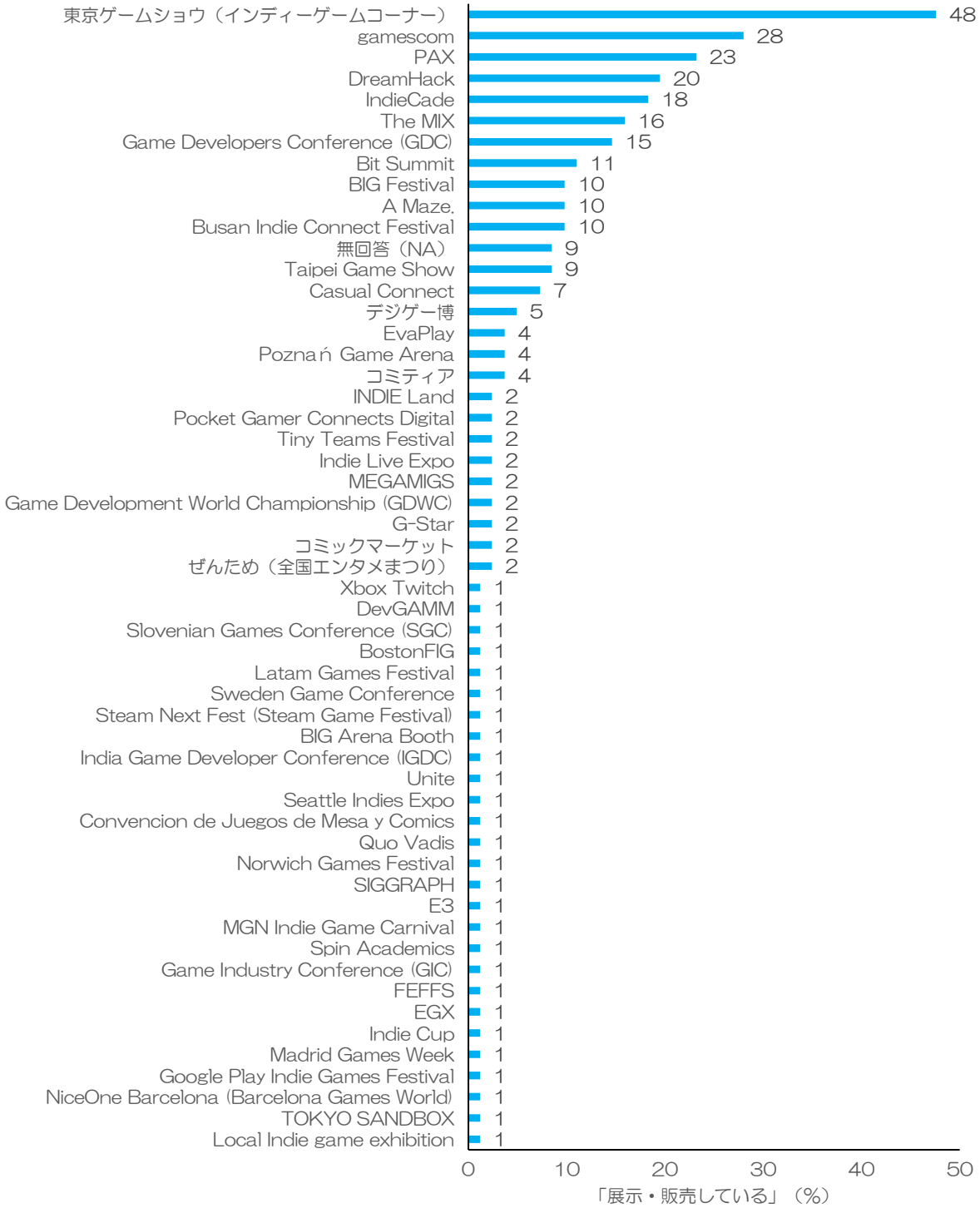


図 10　ゲームを展示・販売するイベントの割合（%）

東京ゲームショウの応募者向けに行った調査であるため、本イベントの参加率が最も高

かったです。これに続いて、gamescom（ドイツ）、PAX（米国）、DreamHack（スウェーデン）、BIG Festival（ブラジル）、Busan Indie Connect Festival（韓国）のような世界各地の有名イベントに参加している団体が多かったです。

次に、ゲームを頒布・販売する手段を質問した結果をまとめたのが、図 11 です。

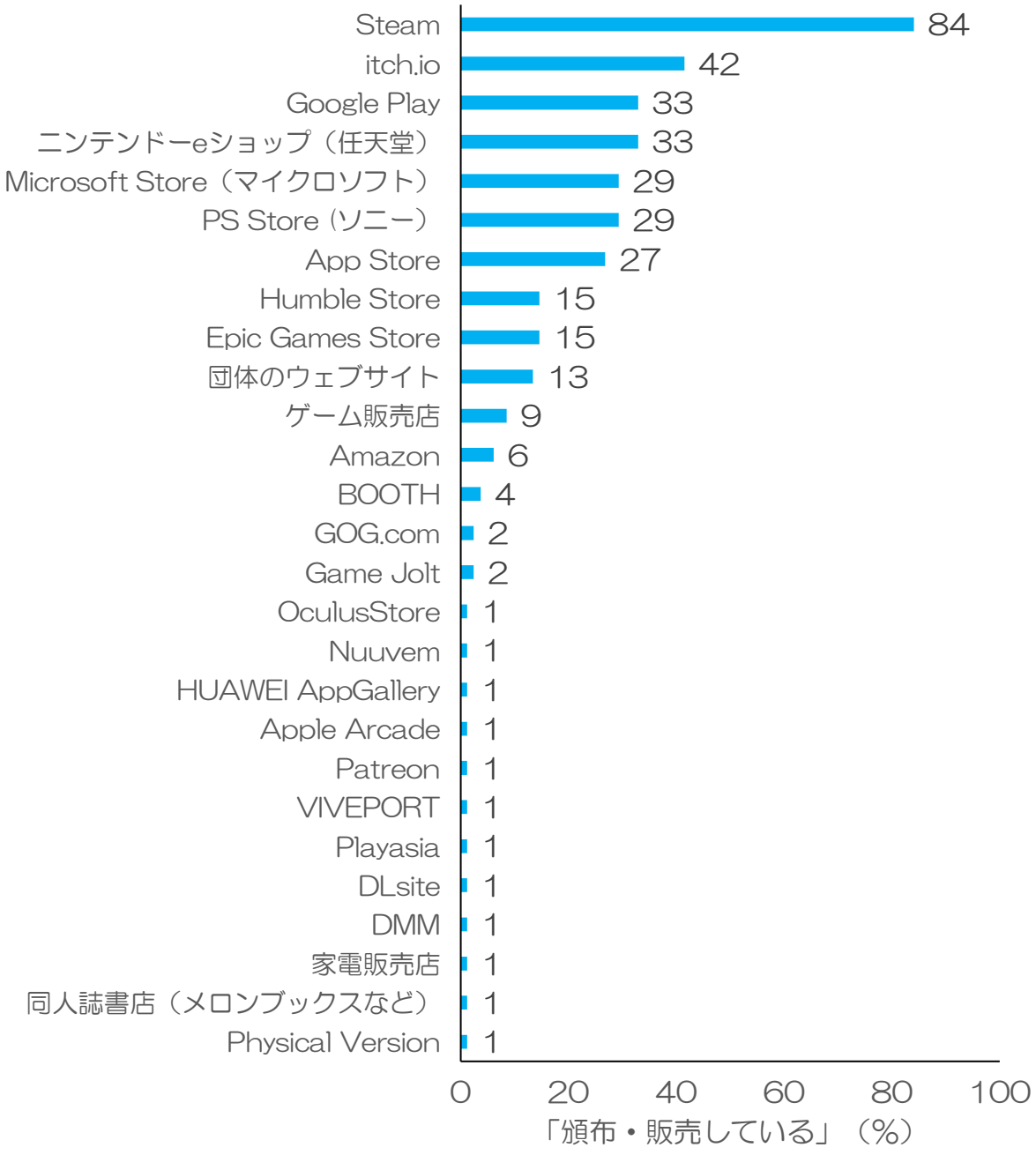


図 11　ゲームを頒布・販売する手段の割合（%）

8 割以上の団体が、Steam でゲームを頒布・販売していると回答しました。また、PC、スマートフォン、ゲーム機用のゲーム販売サイトを利用している団体も多かったです。

7．ゲームのプラットフォーム

インディペンデントゲームは、PC、ゲーム機、スマートフォン、タブレットなど、さまざまなプラットフォームで流通しています。本調査では、回答者のゲームが対応しているプラットフォームについても質問しました。

9 割の団体がパソコン（Windows）と回答しました。また、日本ではあまり普及していない Xbox シリーズやパソコン（Linux）に対応しているという回答が 3 割見られました。

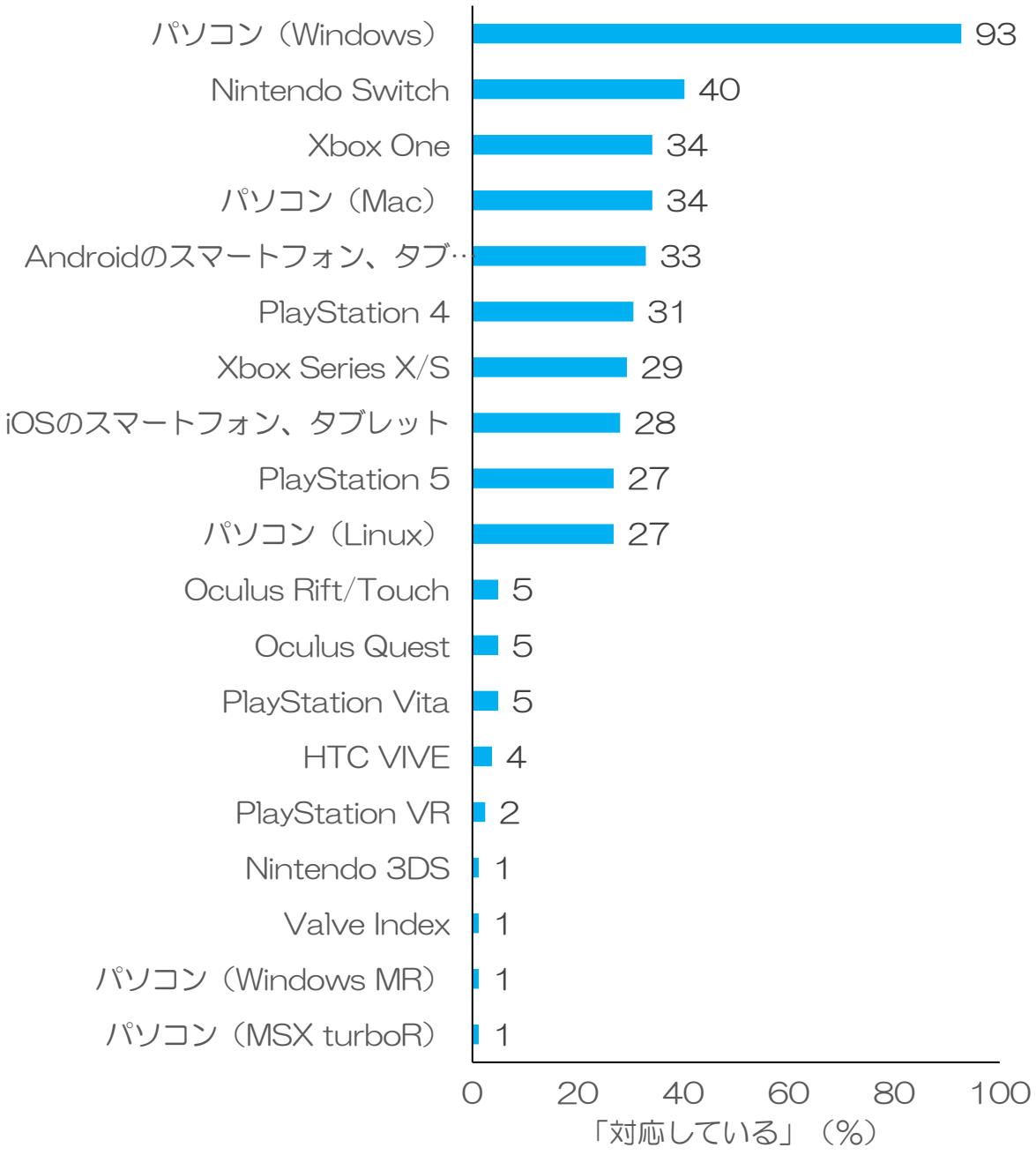


図 12　ゲームが対応しているプラットフォームの割合（%）

8．ゲーム制作とイベント参加の動機

「ゲームを制作したり、イベントに参加したりする動機や理由」と考えられる 18 項目について、回答者の意見を尋ねました。それぞれに「強くそう思う」と回答した団体の比率をまとめたのが、図 13 です。

「ゲームを作ること自体が楽しいから」と「ゲームで生計を立てたいから」という動機に「強くそう思う」と回答した団体の比率が最も高く、それぞれ約 8 割でした。

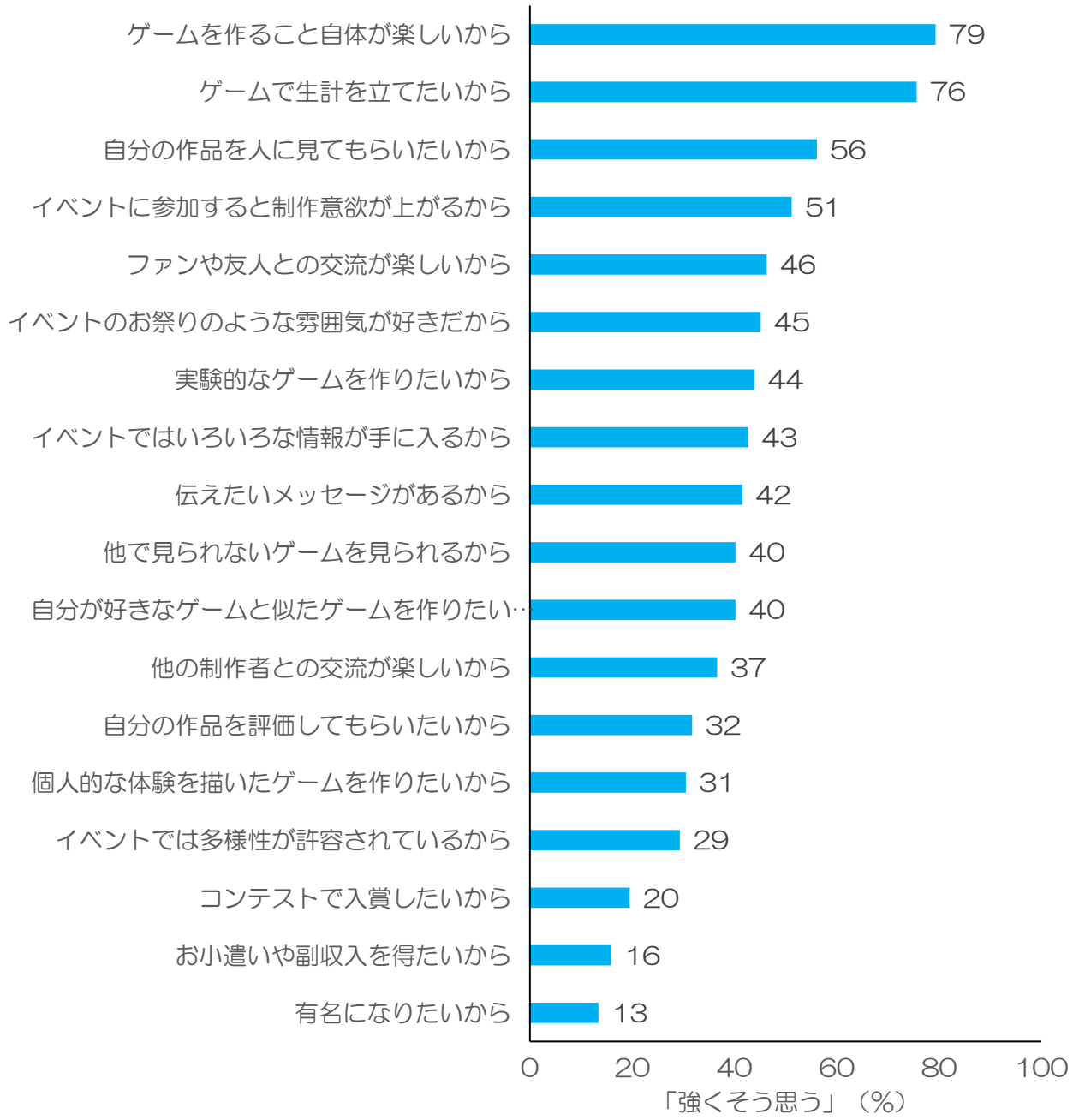


図 13　ゲーム制作とイベント参加の動機の割合（%）

9．考えや立場

インディペンデントゲーム制作者は、自分や社会についてどのように考えているのでしょうか。また、ゲームと関係のある職業についているのでしょうか。自分や社会についての考え、現在の立場を質問した結果をまとめたものが、図14です。

「自分はインディペンデントゲーム制作者／インディーだ」「コンピュータゲームは芸術だ」という回答の比率が 8 割ありました。また、自己決定や自己責任を重視する回答者が6～7 割いました。

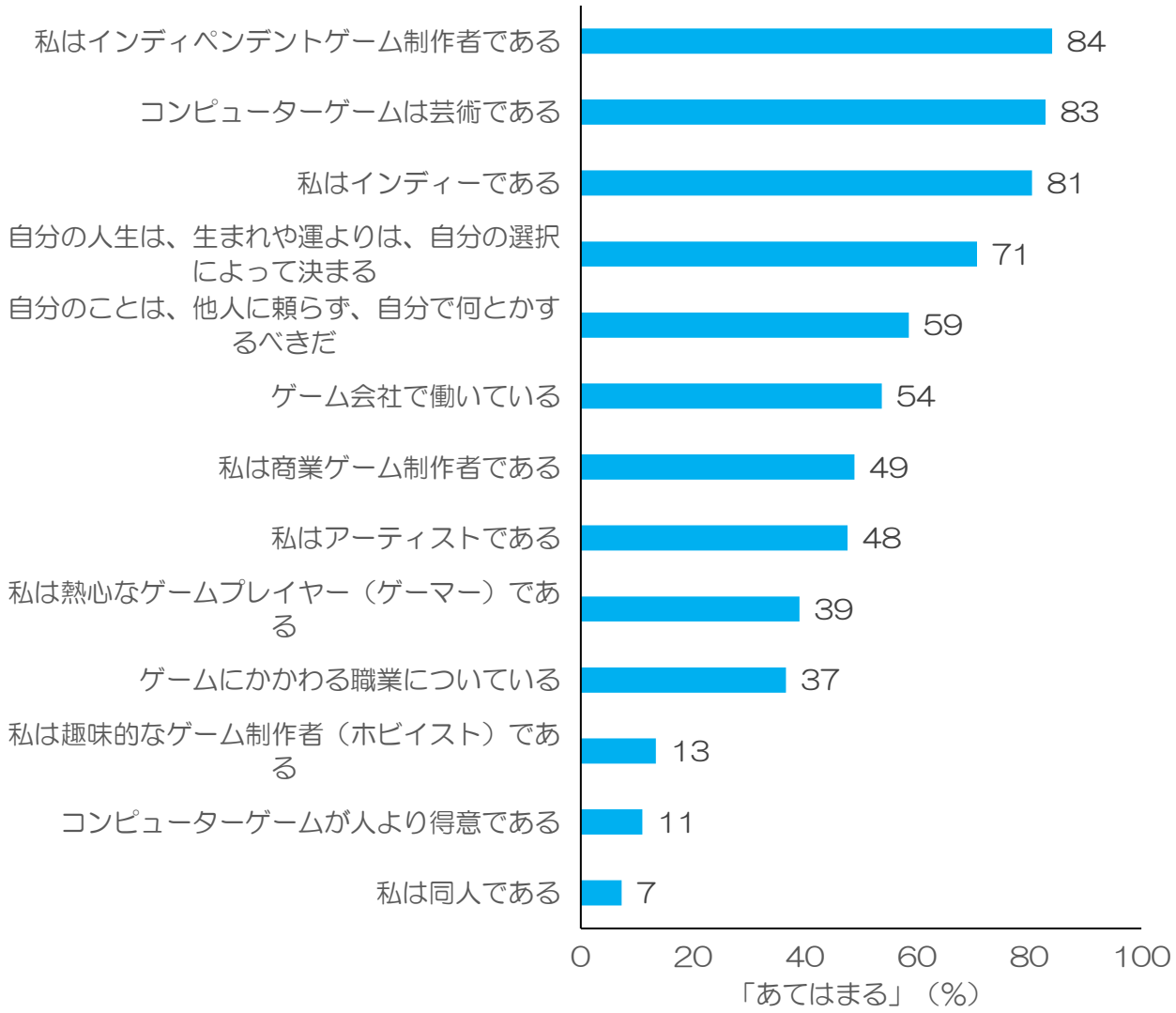


図 14　考えや立場の割合（%）

10. 売上・収入・生計

団体の全収入のうち、インディペンデントゲームの販売からの収入が占める比率という質問に対する回答の分布を示したものが、図 15 です。「全収入のすべてか大半である」団体と、「利益が出ていないか赤字である」団体が多いことがわかりました。

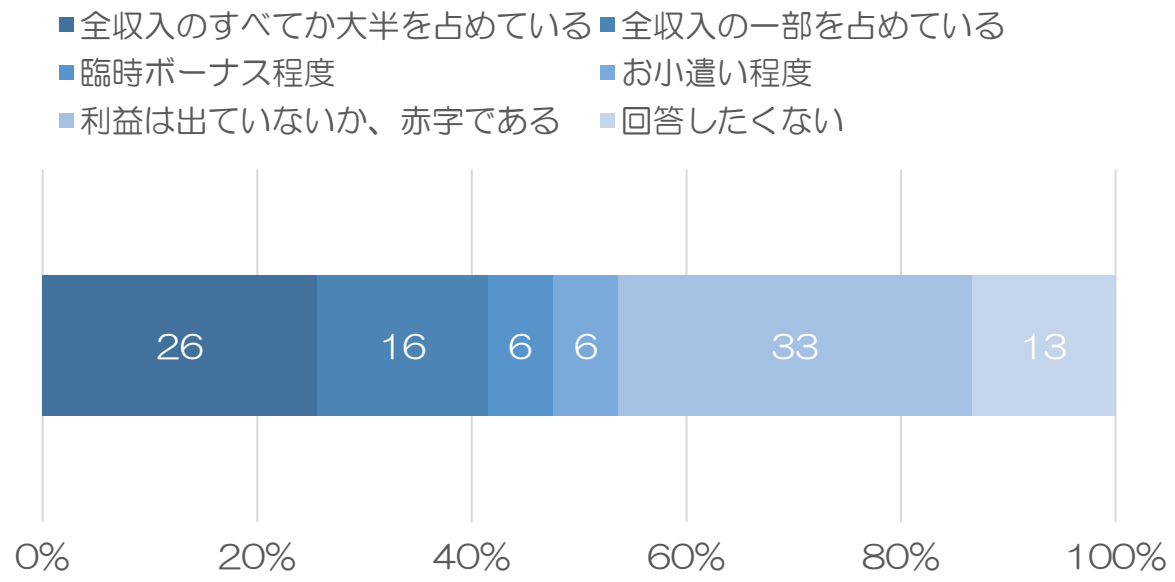


図 15　全収入のうちインディペンデントゲームの収入が占める割合（%）

インディペンデントゲームの売上で生計を立てたいかという質問の結果をまとめたのが、図 16 です。ほとんどの団体がすでに生計を立てているか、そうしたいと回答しました。

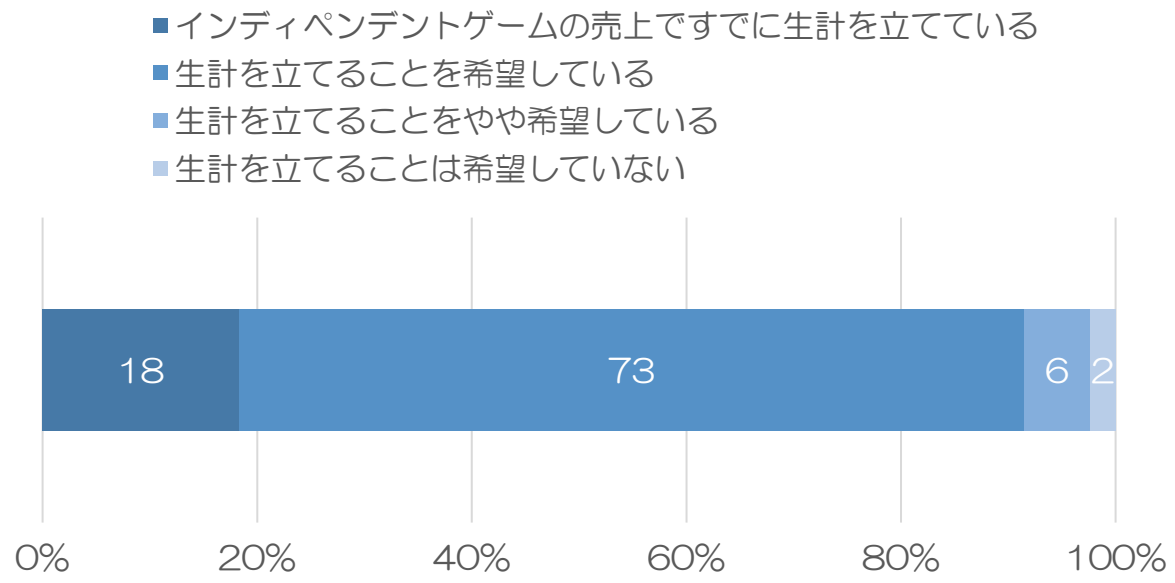


図 16　インディペンデントゲーム制作による生計維持の希望の割合（%）

新型コロナウイルス感染拡大の影響についても質問しました。感染拡大以前（2020 年 1 月以前）と、それ以降（2020 年 2 月以降）を比較して、ゲームの売上にどのような変化があったかという質問の結果をまとめたのが、図 17 です。

売上が変わらなかった団体が 7 割でしたが、増加した団体も 2 割ありました。

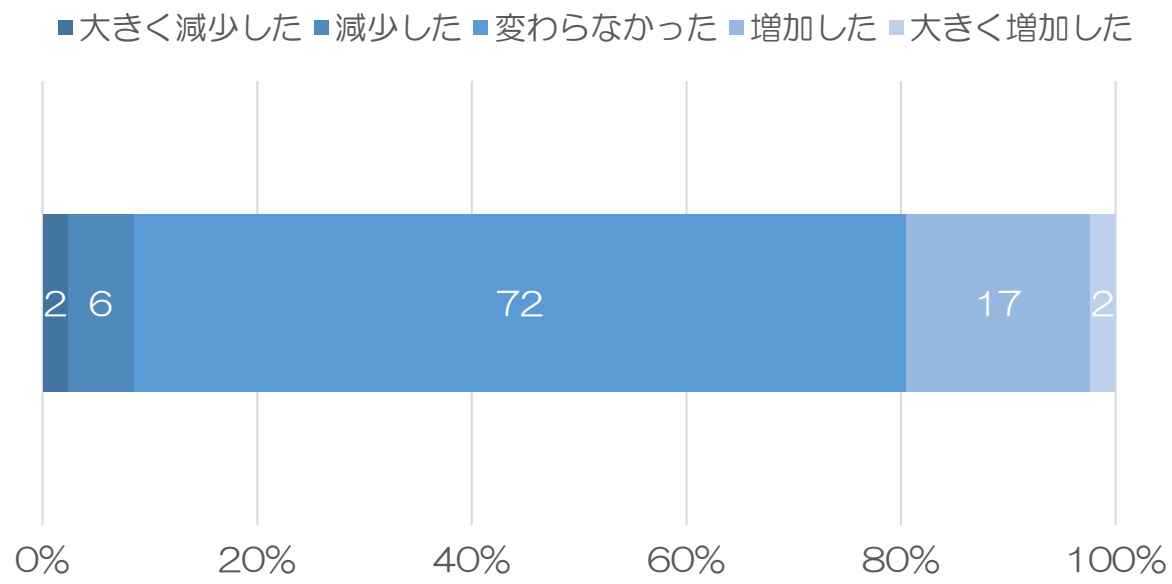


図 17　新型コロナウイルス感染拡大によるゲームの売上の変化の割合（%）

また、2020 年に各団体がインディペンデントゲームの販売から得たおおよその売上についても、任意で回答していただきました。半数の団体から回答がありました。なお、表記ミスと考えられる回答は除きました。

年間売上の平均は 15,600 ドル（172 万円）で、回答の半数は 0 ドルでした。

11．皆様からいただいたご意見

今回の調査では、皆さんが好きなインディペンデントゲームとその理由、本調査の感想や気づいた点、東京ゲームショウのインディーゲームコーナーやSense of Wonder Night（SOWN）に期待することも任意で回答して頂きました。皆様からいただいた貴重なご意見を、今後の調査の参考とさせていただきたいと思います。

1. 好きなインディペンデントゲームとその理由

- Hollow Knight はアートです！このゲームのグラフィックデザイン、音楽、ゲームプレイはとても良いです 。私の日本語は良くないです、ごめんなさい。
- Hollow Knight - despite being made by essentially 3 people, they were able to achieve a quality and quantity of content that puts bigger productions to shame, simply by making extremely smart decisions.
- Hollow Knight. The reason is because they show us that it's possible to be successful with a small team, breaking out of the small indie atmosphere and onto the wide general audience.
- hollow knight, the quality this game has achieved is unbelievable
- I absolutely love Slay the Spire because it takes an RPG battle system and does something really fresh with it. The fact that every run feels unique even after playing it hundreds of times really keeps the game fresh.
- Slay the Spire - probably the most elegant videogame I've ever played.
- Slay The Spire - innovative card mechanics that turn every round into a 7 (I have more than 800 hours played of this game!)
- Return of the Obra Dinn
- Return of the Obra Dinn is a great example of an interesting and experimental gameplay mechanics beautifully rendered into a deep and enjoyable experience.
- Into the Breach, it found an amazing way to differentiate itself from other

tactics games in the market without becoming overly complicated. Truly set a milestone in the genre.

- Into the Breach, for it's polished game mechanics and short playthrough times.

- Shovel Knight was a favourite of mine, because it felt like a continuation (rather than a retread) of a genre that I love, but also did new and bold things.

- Shovel Knight - Because it combines nostalgic and modern game designs and is of high quality and fun to play.

- Cuphead

- I like many independent games. One that really suits our Studio is Cup Head as developers bet on having great art in their game to attract people and become profitable, therefore accomplishing the dream of making a living out of making games.

- Undertale - because of it's rich narrative

- Thomas Was Alone is an incredible example of taking a single idea and going all the way to excellence. (evoking emotional reaction with blocks as characters)

- Eastward, it has a lot of heart.

- Terraria

- Mundaun because of the unique art style

- 冠を持つ神の手 -- The player's choices are really reflected in the game, and you can immerse yourself in the world. Playing this game changed my life because it made me want to create my own games.

- アンディーメンテのスターダンスというフリーゲーム。ゲームを通して自己肯定感を得られ、それを同じゲームをプレイした人たちと共有できた最初の体験だったから。

- Hiper Light Drifter

- The Witness because it's a master class in game design.
- Kerbal Space Program: A beautiful and engaging physics sandbox that happens to be surprisingly educational on the topic of orbital mechanics and rocket science.
- Township tale, They work with the medium (VR) as I think you should, rather on relying on it for content.
- Monument Valley - incredible game mechanics and artstyle
- The Talos Principle
- Hades
- Thimbleweed Park, it was made by Ron Gilbert (the maker of Maniac Mansion and Monkey Island) and he just made what he wanted to do, with the graphics he liked and the community supported him. It's a great game and project.
- Journey. Music.
- Rocket League, because it shows what you can do with a simple, fun idea
- Limbo - A beautiful and atmospheric game with brilliant 7s.
- Iconoclasts because of its rich worldbuilding and storytelling
- Downwell : this is a game that can be play with very simple control but the game as an complexity in the gameplay that a like
- Sally Face because of the rich story, interesting graphics and diversed gameplay.
- Kind Words - because it makes me optimistic about people
- Dead cells stood out for me in the recent past.
- Mobile Legends - being able to play mobile multiplayer game as a team

- QuietMansion2

- Hyper Light Drifter. Because i like its pixel art style, Zelda style gameplay and some mechanics, Storytelling by only images and sounds, boss fights and awesome apocaliptic places to explore.

- Blasphemous, the story behing its production is inspiring

- The Binding of Isaac: I really like this game for its narative design, narrative, and cor-mechanics. It is a very enjoyable and intense roguelike game.

- No toilet paper!!

- Shadow of the Colossus: Such a unique game at the time. I loved the atmosphere and the wonderful build up to taking on the bosses. The scale was like nothing I'd seen.

- What Remains of Edith Finch - tells an impactful story and is commercially successful.

- La-Mulana. It's one of a kind and you can tell how much passion was put into its development.

- Aeterna Noctis

- The Vale - awesome game for the visually impaired

- Secret design of the HEARTS -DREAM DROPS- 初めて当初の企画からスケールダウンせずに開発できたタイトルだから。

- ″1f y0u're a gh0st ca11 me here! I think this is a good example of how my ideas could be incorporated into a game system https://store.steampowered.com/app/1647740/1f_y0ure_a_gh0st_ca11_me_here/″

- I like a lot of indie games and it would be unfair to choose just one. Because they were all made by people who dedicated themselves with a lot of love, affection and dedication. That's what builds the independent gaming industry.

2. 本調査の感想や気づいた点

- どのような意図の質問なのか想像しながら回答するのが楽しいです。
- Even though I am using Google Translate, the questions are easy to understand.
- very well done
- It was great and very straightforward
- I think it collect information to know more about the developers.
- It was interesting to see objectively how much of my life I devote to indie games. And this is not related to the main topic, but the fact that I received this inquiry in English, unlike the previous guides, made me think that there are many indie developers selected from overseas. It's good to see the diversity.
- I believe that it is very important to investigate the income status of individual developers in order to consider future support activities. Thank you very much for this opportunity
- You're gathering data on the types of applicants to your expo; size, profitability, etc. I'd be curious how the numbers are different for teams that were selected to exhibit at the indie area. What sorts of teams are successful at being chosen?
- Very varying in terms of the resonants position. Although not much for companies that haven't released any game yet. (in some questions)
- I believe that the research was developed for the production of academic scientific articles, I would like to know more about these types of works carried out by Professor Nobushige Kobayashi from Tohoku Gakuin University and in the future to be able to work together.
- 日本発の催事で、国内宛に英語のアンケートとは恐れ入る。グローバル(笑)な姿勢は否定も肯定もしないが、先ずは己を立脚させているものをどう捉えているのか問いたい。

垣根を無くす名目で、あらゆるものの混交を目指している意図は理解できるが、障壁や差異があるからこそ生まれる個性や習性、価値もある。『視野を広く持つ』ことに執心して視野狭窄に陥ってはいまいか。非常な驕りを感じるものであり、他人事と云えど非常に恥ずかしく思う。

- Please focus the Tokyo Game Show on games and their development and please do not turn it into a platform for social activism. Let them do that in their games like we are doing.

- I think the questions are very good

- It's ok.

- Nice, We need questions what indies devs thinks about big corps commercial models.

- The questions became increasing difficult to answer.

- It was an interesting survey. I liked it.

- Good survey, clear and concise.

- Very philosophical but sometimes too specific. I'd give it 7/10.

- Very interesting.

- Interesting last question in the previous page

- Few questions don't apply on first time developers; can do with NA as an option

- Focused towards indie developers

- I liked the part where we could say that our choices in life are important! I believe in this a lot.

- I liked the way the questions were presented and the simplicity of the answers.

- It's a good survey. I liked the questions themselves, as they are quite clear and informative and provide an opportunity to get the necessary information on

the topic of the survey itself.

3. 東京ゲームショウや SOWN に期待すること

- I think it will be a great show.
- To be honest, I don't think my game will be selected as a SOWN finalist since it was moved up from the alternate list, but as audience, I'm looking forward to seeing other interesting games.
- In this day and age when there are so many game producers, I consider this award to be the last hope for Japanese indies, as it gives them the opportunity to focus on their artistry. I live and develop games in Japan. I'm often told by Japanese publishers that I'm artistic (in a bad way). In 2019, I was heartbroken and this award chose my work for the indie selection slot. Because of that event, I can believe in myself and make games.
- None, my game wasn't invited to participate.
- I'm hoping for Indies in general to gain more importance at events (better support, affordable prizes, better placing online and at events)
- I hope to make presentations of the games developed by my team and that we can meet other game producers from different countries and markets.
- My expectation is to be able to see great indies games to come.
- We would like for Japanese players to discover our game Shikon-X, and also find a publisher to help us release the game in Asia.
- I attended TGS in 2009 and saw Miyamoto-san win some kind of award (I could not understand the Japanese). I will never forget seeing him in person. It left a deep impression on me and I would be honored if Iron Corbo can participate in TGS as well !
- We are really looking forward to checking out the other interesting Indie games and to reaching a new audience with our game. The event organization has been really smooth and we are very excited for the show to start :)

- Making people see our game
- We expect exposure to our games and increases in wishlists and sales.
- Expecting to see a lot of cool and innovative games and hopefully get my game noticed amongst all of them.
- I hope my game gets more attention! :)
- I hope to get a lot of visibility on the game during the show and I hope SOWN is going to be a wonderful night (no pun intended)!
- I hope, more than anything, that people enjoy our game.
- To get more people to learn about new games
- Will be a first and expectation will be to get visibility for our game
- Exciting games and vast number of entries
- 非常に期待している
- I hope to reach potential japanese players and show the games from my studio to a country which i love equal (or even more) than mine.
- As a independent developing studio from Latin America we would love to connect with not only the Japanese Gaming Communty and Industry but also with the Asian region, and we find this as a great opportunity to do so.
- I am hoping that we will get more ″kindred spirits″ to take a look at our 7 game & enjoy it! I hope we can start some conversations around the new word 7 mechanics that we've created.
- We would like for our game I SEE RED to be noticed and enjoyed. We expect the contests and exhibition to show great games and boost developers, especially beginners or indies.
- Hoping to let more people know about our game.

- I'm really looking forward to the event. I personally have been a fan of TGS since my childhood so it's amazing to have our game Night Reverie selected to participate in the Sense of Wonder Night awards!

- We hope to improve our visibility, meet people form the industry and become part of the Final for the SOWN.

- Participating to the Steam event and win awards

- ありません、最初から受賞者が決まっているので。

- I hope its going to be amazing as always.

- I have never attended TGS and hope to do so next year

- Super hyped! =) can't wait for it!

- I participated in TGS as an indie developer last year. It was a very nice experience.

- Would hope for more exposure and wishlist counts.

◇『東京ゲームショウ２０２１ インディーゲームコーナー』アンケート調査概要

1. 調査対象：「東京ゲームショウ２０２１ インディーゲームコーナー」応募団体の皆様
2. 調査主体：デジタルゲーム研究グループ（小林信重（東北学院大学・准教授））
3. 標本抽出法：「東京ゲームショウ２０２１ インディーゲームコーナー」全応募団体を対象とする悉皆調査
4. 調査時期：2021 年 9 月
5. 調査方法：インターネット調査（自記式）。Google フォームで作成した調査票の URL を東京ゲームショウ事務局経由で配布し、回答者の方々に直接回答していただく方式。
6. 2022 年 2 月 17 日現在の有効回答数と有効回収率：82（28.6%）　※応募団体数：286

・このパンフレットに関するお問い合わせは下記にお願いいたします。

mail: natsunokumo2008@gmail.com （小林宛）

・パンフレットのイラストは、いらすとや様（http://www.irasutoya.com/）から引用させていただきました。

ご協力、まことに有難うございました。

