

学生のゲームクリエイターに 関する調査 2023 年

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

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（略称:CESA）は、技術委員会人材育成部会において前回から継続しての小中学生の子どもとその親に加え、今回はさらに高校生・高専生・大学生を対象に、ゲームクリエイターに対する理解度・興味度やプログラミング教育に対する意識を把握し、将来的にゲームクリエイターを増やしていくために役立つ情報を提供することを目的とした調査を実施いたしました。

本アンケートが、コンピュータエンターテインメント産業を志す次世代クリエイターを育成する環境づくりのヒントとなれば幸いです。

CESA 技術委員会は、CEDEC (Computer Entertainment Developers Conference) などの開催を通じてゲーム開発者の課題解決を促進し切磋琢磨して成長するさまざまな機会を提供するとともに、未来のコンピュータエンターテインメント産業を志す青少年に向けた活動も展開してまいりました。

本アンケート調査の報告が次世代のゲームクリエイターを志す青少年のみならず、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	5
1.1 調査の趣旨.....	5
1.2 調査の対象.....	5
1.3 調査の方法.....	6
1.4 調査の実施期間.....	6
2 調査結果.....	7
2.1 なりたい職業ランキング(複数回答) 学齢別×性別	7
2.1.1 小中学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 男子×学齢別	8
2.1.2 小中学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 女子×学齢別	9
2.1.3 高校・高専・大学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 男子×学齢別	10
2.1.4 高校・高専・大学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 女子×学齢別	11
2.2 働きたい業界ランキング(複数回答) 学齢別×性別	12
2.2.1 働きたい業界ランキング(複数回答) 男子×学齢別	13
2.2.2 働きたい業界ランキング(複数回答) 女子×学齢別	14
2.3 就きたい職業 小学校の頃と現在のギャップ 学齢別×性別	15
2.4 ゲームクリエイターになりたい理由.....	16
2.5 ゲームクリエイターになりたいと思ったきっかけ	17
2.6 好きなこと.....	18
2.6.1 小中学生の好きなこと ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	18
2.6.2 高校・高専・大学生の好きなこと ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	19
2.7 ゲームをするときに利用している機器.....	20
2.7.1 小中学生が遊んでいるゲーム機器 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	20
2.7.2 高校・高専・大学生が遊んでいるゲーム機器 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	21
2.8 ゲームに関する行動	22
2.8.1 小中学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	22
2.8.2 高校・高専・大学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	23
2.9 見ているコンテンツ	24
2.9.1 小中学生が見ているコンテンツ ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	24
2.9.2 高校・高専・大学生が見ている内容 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	25
2.10 普段見ているメディア.....	26
2.10.1 小中学生が見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	26
2.10.2 高校・高専・大学生が見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	27

2.11	小中学生の学外での習い事 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	28
2.12	パソコンで行っていること ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	29
2.12.1	小中学生の親 PCスキル ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	29
2.12.2	高校・高専・大学生 PCスキル ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ	30
2.13	ゲームクリエイターへの認知面でのハードル	31
2.14	ゲームクリエイターになりたいと思わない理由	32
2.14.1	小中学生がゲームクリエイターになりたいと思わない理由	32
2.14.2	高校・高専・大学生がゲームクリエイターになりたいと思わない理由	33
2.15	ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ	34
2.15.1	小中学生 ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ	34
2.15.2	高校・高専・大学生 ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ	35
2.16	ゲームクリエイターに必要な要素	36
2.16.1	小中学生 ゲームクリエイターに必要な要素	36
2.16.2	高校・高専・大学生 ゲームクリエイターに必要な要素	37
2.17	ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること	38
2.17.1	小中学生 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること	38
2.17.2	高校・高専・大学生 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること	39
2.18	プログラミング教育・プログラミングに対する興味度	40
3	調査結果まとめ	41
4	総括	43

※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

この調査は、小中学生の子どもとその親、および高校生・高専生・大学生などの学生を対象に、ゲームクリエイターに対する理解度・興味度などの意識を把握し、将来的にゲームクリエイターを増やしていくために役立つ情報を提供することを目的とし調査を実施した。

1.2 調査の対象

小中学生の長子の子どもをもつ親および高校生・高専生・大学生 3746 名
(親の年齢は 25-59 歳) が対象にされた。(図 1-2)

図 1-2 調査の対象

学生の性別・学齢		回収目標数	回答者
男子	小学校1-2年生	150	親による代理回答
	小学校3-4年生	150	親による代理回答
	小学校5-6年生	150	親による代理回答
	中学校1年生	150	親による代理回答
	中学校2年生	150	親による代理回答
	中学校3年生	150	親による代理回答
	高校1年生	100	本人回答
	高校2年生	100	本人回答
	高校3年生	100	本人回答
	高専生	27	本人回答
	大学生文系	300	本人回答
	大学生理系	300	本人回答
	大学生芸術系	19	本人回答
	女子	小学校1-2年生	150
小学校3-4年生		150	親による代理回答
小学校5-6年生		150	親による代理回答
中学校1年生		150	親による代理回答
中学校2年生		150	親による代理回答
中学校3年生		150	親による代理回答
高校1年生		100	本人回答
高校2年生		100	本人回答
高校3年生		100	本人回答
高専生		50	本人回答
大学生文系		300	本人回答
大学生理系		300	本人回答
大学生芸術系		50	本人回答

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、2023年7月28日～8月7日である。

2 調査結果

2.1 なりたい職業ランキング(複数回答) 学齢別×性別

28 種の職業を呈示した中で、男子小中学生では「ゲームクリエイター」がなりたい職業 1 位に。女子学生では総じて「ゲームクリエイター」の順位が低い。

男子高校生・高専生では「ITエンジニア・プログラマー」が 1 位で、男子大学生では「会社員」が 1 位となり、学齢が上がるにつれて「ゲームクリエイター」の順位が下がる。(図 2-1)

図 2-1 なりたい職業ランキング(複数回答) 学齢別×性別

※小中学生全体の上位 15 個まで抜粋

	小中学生全体 n=(1800)	高校生・高専生 全体 (677)	大学生全体 (1269)	男子 小中学生全体 (900)	男子 高校生・高専生 全体 (327)	男子 大学生全体 (619)	女子 小中学生全体 (900)	女子 高校生・高専生 全体 (350)	女子 大学生全体 (650)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位 (11.0) 🏆	4位 (14.9)	4位 (11.7)	7位 (7.7)	8位 (8.6)	5位 (7.9)	2位 (14.3) 🏆	1位 (20.9) 🏆	3位 (15.2) 🏆
絵を描く職業 (漫画家・イラストレーター・アニメーター)	2位 (10.9) 🏆	12位 (6.5)	15位 (3.2)	15位 (5.2)	15位 (5.2)	16位 (2.9)	1位 (16.6) 🏆	11位 (7.7)	12位 (3.5)
会社員	3位 (10.8) 🏆	2位 (15.4) 🏆	1位 (23.2) 🏆	3位 (13.1) 🏆	3位 (17.1) 🏆	1位 (24.4) 🏆	7位 (8.6)	3位 (13.7) 🏆	2位 (22.2) 🏆
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	3位 (10.8) 🏆	10位 (7.2)	11位 (3.9)	1位 (17.9) 🏆	4位 (11.0)	8位 (5.5)	11位 (3.8)	20位 (3.7)	18位 (2.5)
プロスポーツ選手	5位 (8.9)	23位 (2.8)	25位 (1.6)	2位 (14.7) 🏆	13位 (5.5)	19位 (2.6)	16位 (3.1)	24位 (0.3)	26位 (0.6)
料理人・シェフ	6位 (7.9)	20位 (3.2)	17位 (2.5)	11位 (6.7)	24位 (1.2)	19位 (2.6)	4位 (9.1)	14位 (5.1)	18位 (2.5)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	6位 (7.9)	8位 (7.8)	9位 (5.1)	4位 (9.2)	6位 (9.8)	7位 (6.1)	9位 (6.6)	13位 (6.0)	11位 (4.2)
ペット屋さん・飼育員・調教師	8位 (7.3)	26位 (2.4)	24位 (1.7)	20位 (2.9)	28位 (0.6)	28位 (1.0)	3位 (11.7) 🏆	18位 (4.0)	18位 (2.5)
学校の先生	8位 (7.3)	5位 (10.5)	6位 (7.6)	14位 (5.8)	4位 (11.0)	6位 (6.6)	6位 (8.8)	5位 (10.0)	5位 (8.5)
科学者・博士・研究者	10位 (5.9)	6位 (8.6)	5位 (8.5)	5位 (9.1)	7位 (8.9)	4位 (9.5)	17位 (2.8)	8位 (8.3)	6位 (7.5)
公務員	11位 (5.4)	1位 (17.4) 🏆	2位 (21.8) 🏆	7位 (7.7)	2位 (19.3) 🏆	3位 (19.7) 🏆	15位 (3.2)	2位 (15.7) 🏆	1位 (23.8) 🏆
ITエンジニア・プログラマー	12位 (5.3)	3位 (15.1) 🏆	3位 (15.4) 🏆	6位 (8.4)	1位 (22.3) 🏆	2位 (22.5) 🏆	22位 (2.1)	8位 (8.3)	4位 (8.8)
保育士	13位 (5.1)	15位 (5.2)	16位 (3.0)	28位 (1.3)	22位 (2.1)	26位 (1.1)	5位 (8.9)	10位 (8.0)	10位 (4.8)
美容師・スタイリスト	14位 (4.8)	9位 (7.7)	28位 (1.1)	25位 (1.7)	24位 (1.2)	26位 (1.1)	8位 (8.0)	3位 (13.7) 🏆	22位 (1.1)
警察官・刑事	15位 (4.7)	21位 (3.1)	22位 (2.0)	10位 (6.9)	18位 (4.0)	16位 (2.9)	19位 (2.4)	23位 (2.3)	22位 (1.1)

基数: 小中学生全体

2.1.1 小中学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 男子×学齢別

28 種の職業を呈示した中で、男子小学 3 年生～中学 3 年生では「ゲームクリエイター」が 1 位もしくは 1 位と僅差の 2 位に位置し、総じて高い順位となる。

男子小学 3 年生～6 年生では「プロスポーツ選手」が 1 位にあがり、男子中学 2～3 年生では「会社員」が 1 位にあがる。(図 2-1-1)

図 2-1-1 小中学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 男子×学齢別

※男子小中学生全体の上位 15 個まで抜粋

	男子 小中学生全体 n=(900)	男子 小学校1-2年生 (150)	男子 小学校3-4年生 (150)	男子 小学校5-6年生 (150)	男子 中学校1年生 (150)	男子 中学校2年生 (150)	男子 中学校3年生 (150)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	1位 (17.9) 🏆	5位 (11.3)	2位 (20.7) 🏆	2位 (22.0) 🏆	1位 (20.0) 🏆	2位 (16.7) 🏆	2位 (16.7) 🏆
プロスポーツ選手	2位 (14.7) 🏆	3位 (16.0) 🏆	1位 (22.0) 🏆	1位 (22.7) 🏆	2位 (15.3) 🏆	9位 (5.3)	6位 (6.7)
会社員	3位 (13.1) 🏆	11位 (4.7)	6位 (8.7)	3位 (13.3) 🏆	2位 (15.3) 🏆	1位 (18.0) 🏆	1位 (18.7) 🏆
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	4位 (9.2)	7位 (9.3)	3位 (13.3) 🏆	3位 (13.3) 🏆	6位 (9.3)	9位 (5.3)	13位 (4.7)
科学者・博士・研究者	5位 (9.1)	9位 (7.3)	4位 (10.0)	5位 (12.0)	4位 (10.0)	5位 (8.0)	5位 (7.3)
ITエンジニア・プログラマー	6位 (8.4)	23位 (1.3)	17位 (3.3)	12位 (6.0)	4位 (10.0)	3位 (14.7) 🏆	3位 (15.3) 🏆
公務員	7位 (7.7)	14位 (3.3)	17位 (3.3)	16位 (4.7)	7位 (8.7)	4位 (14.0)	4位 (12.0)
医者・看護師・薬剤師・獣医	7位 (7.7)	8位 (8.0)	9位 (7.3)	7位 (8.0)	7位 (8.7)	5位 (8.0)	7位 (6.0)
電車・バス・車の運転士	9位 (7.2)	4位 (12.0)	11位 (6.0)	6位 (10.7)	11位 (6.7)	15位 (3.3)	13位 (4.7)
警察官・刑事	10位 (6.9)	2位 (16.7) 🏆	6位 (8.7)	16位 (4.7)	14位 (5.3)	15位 (3.3)	18位 (2.7)
料理人・シェフ	11位 (6.7)	6位 (10.0)	12位 (4.7)	10位 (6.7)	12位 (6.0)	7位 (7.3)	11位 (5.3)
消防士・救急隊	12位 (6.4)	1位 (20.0) 🏆	10位 (6.7)	19位 (2.7)	21位 (2.7)	11位 (4.7)	20位 (2.0)
プロスポーツプレイヤー	13位 (6.0)	20位 (2.0)	6位 (8.7)	7位 (8.0)	9位 (8.0)	15位 (3.3)	7位 (6.0)
学校の先生	14位 (5.8)	10位 (6.0)	22位 (2.0)	10位 (6.7)	9位 (8.0)	8位 (6.0)	7位 (6.0)
絵を描く職業 (漫画家・イラストレーター・アニメーター)	15位 (5.2)	14位 (3.3)	4位 (10.0)	13位 (5.3)	18位 (4.0)	12位 (4.0)	13位 (4.7)

基数: 小中学生全体

2.1.2 小中学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 女子×学齢別

28種の職業を呈示した中で、小学1年生～中学2年生では、どの学齢でも「ゲームクリエイター」はなりたい職業ランキングの上位に入らない。ただし、中学3年生になると5%程度ながらも6位タイにあがる。

(図 2-1-2)

図 2-1-2 小中学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 女子×学齢別

※女子小中学生全体の上位 15 個まで抜粋

職業	女子 小中学生全体	女子 小学校1-2年生	女子 小学校3-4年生	女子 小学校5-6年生	女子 中学校1年生	女子 中学校2年生	女子 中学校3年生
	n=(900)	(150)	(150)	(150)	(150)	(150)	(150)
絵を描く職業 (漫画家・イラストレーター・アニメーター)	1位 (16.6) 🏆	3位 (12.7) 🏆	1位 (20.7) 🏆	1位 (20.7) 🏆	2位 (16.0) 🏆	2位 (13.3) 🏆	2位 (16.0) 🏆
医者・看護師・薬剤師・獣医	2位 (14.3) 🏆	4位 (10.7)	4位 (11.3)	2位 (14.7) 🏆	1位 (17.3) 🏆	1位 (14.7) 🏆	1位 (17.3) 🏆
ペット屋さん・飼育員・調教師	3位 (11.7) 🏆	1位 (20.0) 🏆	2位 (17.3) 🏆	3位 (13.3) 🏆	4位 (8.7)	10位 (5.3)	6位 (5.3)
料理人・シェフ	4位 (9.1)	2位 (18.7) 🏆	4位 (11.3)	5位 (8.7)	9位 (6.7)	5位 (7.3)	17位 (2.0)
保育士	5位 (8.9)	5位 (10.0)	4位 (11.3)	6位 (7.3)	7位 (8.0)	7位 (6.7)	4位 (10.0)
学校の先生	6位 (8.8)	6位 (9.3)	3位 (13.3) 🏆	9位 (6.7)	4位 (8.7)	3位 (9.3) 🏆	6位 (5.3)
会社員	7位 (8.6)	13位 (2.7)	12位 (4.7)	6位 (7.3)	3位 (12.7) 🏆	3位 (9.3) 🏆	3位 (14.7) 🏆
美容師・スタイリスト	8位 (8.0)	8位 (6.7)	9位 (7.3)	3位 (13.3) 🏆	7位 (8.0)	7位 (6.7)	5位 (6.0)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	9位 (6.6)	8位 (6.7)	7位 (9.3)	6位 (7.3)	4位 (8.7)	16位 (3.3)	14位 (4.0)
歌手・俳優・声優などの芸能人	10位 (6.0)	7位 (7.3)	7位 (9.3)	10位 (5.3)	9位 (6.7)	19位 (2.7)	10位 (4.7)
音楽関係の職業 (ミュージシャン・楽器演奏者・サウンドエンジニア)	11位 (3.8)	10位 (4.0)	17位 (2.0)	21位 (1.3)	11位 (5.3)	11位 (4.7)	6位 (5.3)
ファッションデザイナー	11位 (3.8)	14位 (2.0)	14位 (3.3)	11位 (4.7)	14位 (4.7)	9位 (6.0)	17位 (2.0)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	11位 (3.8)	18位 (0.7)	10位 (6.7)	17位 (2.0)	16位 (3.3)	11位 (4.7)	6位 (5.3)
文章を書く職業 (作家・小説家・ライターなど)	14位 (3.3)	— (0.0)	14位 (3.3)	13位 (4.0)	11位 (5.3)	16位 (3.3)	14位 (4.0)
公務員	15位 (3.2)	18位 (0.7)	— (0.0)	15位 (3.3)	16位 (3.3)	5位 (7.3)	10位 (4.7)

基数: 小中学生全体

2.1.3 高校・高専・大学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 男子×学齢別

28 種の職業を呈示した中で、男子高校 1 年生では「ゲームクリエイター」が 3 位に位置するが、高校 2 年生以降は 6 位に順位が下がる。

また、高専生および大学生芸術系の学生でも「ゲームクリエイター」が 3 位に位置する。

高校生・高専生全体や大学生理系では「IT エンジニア・プログラマー」が 1 位にあがる。

大学生文系では「会社員」が 1 位にあがる。(図 2-1-3)

図 2-1-3 高校・高専・大学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 男子×学齢別

※男子高校生・高専生全体の上位 15 個まで抜粋して表記しているが、

15 位タイが複数のため上位 16 個を表記

n=	男子 高校生・高専生 全体	男子 大学生全体	男子 高校1年生	男子 高校2年生	男子 高校3年生	男子 高専生	男子 大学生 文系	男子 大学生 理系	男子 大学生 芸術系
	(327)	(619)	(100)	(100)	(100)	(27)	(300)	(300)	(19)
ITエンジニア・プログラマー	1位 (22.3) 🏆	2位 (22.5) 🏆	1位 (32.0) 🏆	2位 (14.0) 🏆	3位 (15.0) 🏆	1位 (44.4) 🏆	3位 (14.3) 🏆	1位 (32.0) 🏆	- (0.0)
公務員	2位 (19.3) 🏆	3位 (19.7) 🏆	4位 (12.0)	1位 (27.0) 🏆	2位 (18.0) 🏆	2位 (22.2) 🏆	2位 (23.0) 🏆	3位 (17.0) 🏆	3位 (10.5) 🏆
会社員	3位 (17.1) 🏆	1位 (24.4) 🏆	2位 (15.0) 🏆	3位 (13.0) 🏆	1位 (24.0) 🏆	3位 (14.8) 🏆	1位 (30.3) 🏆	2位 (19.3) 🏆	3位 (10.5) 🏆
学校の先生	4位 (11.0)	6位 (6.6)	7位 (10.0)	4位 (11.0)	4位 (13.0)	8位 (7.4)	4位 (10.7)	11位 (3.0)	- (0.0)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	4位 (11.0)	8位 (5.5)	3位 (14.0) 🏆	6位 (10.0)	10位 (8.0)	3位 (14.8) 🏆	11位 (4.3)	7位 (6.3)	3位 (10.5) 🏆
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	6位 (9.8)	7位 (6.1)	4位 (12.0)	7位 (8.0)	6位 (9.0)	5位 (11.1)	7位 (6.7)	8位 (5.3)	3位 (10.5) 🏆
科学者・博士・研究者	7位 (8.9)	4位 (9.5)	8位 (9.0)	7位 (8.0)	6位 (9.0)	5位 (11.1)	11位 (4.3)	4位 (15.3)	- (0.0)
医者・看護師・薬剤師・獣医	8位 (8.6)	5位 (7.9)	8位 (9.0)	4位 (11.0)	11位 (6.0)	8位 (7.4)	23位 (1.7)	5位 (14.3)	9位 (5.3)
音楽関係の職業 (ミュージシャン・楽器演奏者・サウンドエンジニア)	9位 (8.0)	9位 (5.3)	10位 (8.0)	12位 (7.0)	6位 (9.0)	8位 (7.4)	9位 (5.0)	9位 (4.3)	2位 (26.3) 🏆
会社社長・起業家	10位 (7.6)	10位 (4.8)	6位 (11.0)	19位 (3.0)	5位 (10.0)	11位 (3.7)	8位 (6.0)	10位 (3.3)	3位 (10.5) 🏆
プロスポーツプレイヤー	11位 (6.1)	15位 (3.4)	12位 (7.0)	12位 (7.0)	12位 (5.0)	11位 (3.7)	13位 (4.0)	13位 (2.3)	3位 (10.5) 🏆
公認会計士・税理士	12位 (5.8)	11位 (4.5)	15位 (6.0)	15位 (4.0)	6位 (9.0)	- (0.0)	5位 (7.7)	20位 (1.7)	- (0.0)
電車・バス・車の運転士	13位 (5.5)	14位 (3.7)	10位 (8.0)	14位 (6.0)	14位 (4.0)	- (0.0)	9位 (5.0)	12位 (2.7)	- (0.0)
プロスポーツ選手	13位 (5.5)	19位 (2.6)	15位 (6.0)	7位 (8.0)	15位 (3.0)	11位 (3.7)	16位 (3.3)	14位 (2.0)	- (0.0)
絵を描く職業 (漫画家・イラストレーター・アニメーター)	15位 (5.2)	16位 (2.9)	21位 (3.0)	7位 (8.0)	15位 (3.0)	5位 (11.1)	19位 (2.7)	23位 (1.3)	1位 (31.6) 🏆
歌手・俳優・声優などの芸能人	15位 (5.2)	18位 (2.7)	12位 (7.0)	15位 (4.0)	12位 (5.0)	11位 (3.7)	14位 (3.7)	20位 (1.7)	9位 (5.3)

基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.1.4 高校・高専・大学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 女子×学齢別

28 種の職業を呈示した中で、女子高校生・高専生・大学生の中で「ゲームクリエイター」はなりたい職業ランキングの上位に入らない。

「医者・看護師・薬剤師・獣医」が高校生、大学生理系では上位 3 位以内にあがる。(図 2-1-4)

図 2-1-4 高校・高専・大学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 女子×学齢別

※女子高校生・高専生全体の上位 15 個まで抜粋して表記しているが、

「ゲームクリエイター」が 20 位のため上位 15 個+「ゲームクリエイター」を表記

n=	女子 高校生・高専生 全体	女子 大学生全体	女子 高校1年生	女子 高校2年生	女子 高校3年生	女子 高専生	女子 大学生 文系	女子 大学生 理系	女子 大学生 芸術系
	(350)	(650)	(100)	(100)	(100)	(50)	(300)	(300)	(50)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位 (20.9) 🏆	3位 (15.2) 🏆	1位 (29.0) 🏆	1位 (27.0) 🏆	2位 (13.0) 🏆	6位 (8.0)	24位 (0.7)	1位 (32.3) 🏆	- (0.0)
公務員	2位 (15.7) 🏆	1位 (23.8) 🏆	3位 (19.0) 🏆	2位 (16.0) 🏆	1位 (15.0) 🏆	5位 (10.0)	1位 (33.7) 🏆	2位 (16.3) 🏆	4位 (10.0)
会社員	3位 (13.7) 🏆	2位 (22.2) 🏆	6位 (13.0)	3位 (15.0) 🏆	3位 (12.0) 🏆	3位 (16.0) 🏆	2位 (32.3) 🏆	3位 (13.3) 🏆	2位 (14.0) 🏆
美容師・スタイリスト	3位 (13.7) 🏆	22位 (1.1)	2位 (22.0) 🏆	5位 (12.0)	3位 (12.0) 🏆	11位 (4.0)	19位 (1.7)	25位 (0.3)	13位 (2.0)
学校の先生	5位 (10.0)	5位 (8.5)	11位 (9.0)	4位 (14.0)	5位 (11.0)	17位 (2.0)	3位 (13.0) 🏆	6位 (4.7)	12位 (4.0)
音楽関係の職業 (ミュージシャン・ 楽器演奏者・サウンドエンジニア)	6位 (9.1)	8位 (5.7)	5位 (14.0)	8位 (8.0)	9位 (6.0)	6位 (8.0)	7位 (6.3)	12位 (2.7)	1位 (20.0) 🏆
歌手・俳優・声優などの芸能人	7位 (8.6)	9位 (5.1)	4位 (15.0)	12位 (5.0)	8位 (7.0)	9位 (6.0)	9位 (5.3)	6位 (4.7)	10位 (6.0)
ITエンジニア・プログラマー	8位 (8.3)	4位 (8.8)	11位 (9.0)	7位 (9.0)	22位 (1.0)	1位 (20.0) 🏆	5位 (8.3)	5位 (9.3)	7位 (8.0)
科学者・博士・研究者	8位 (8.3)	6位 (7.5)	14位 (7.0)	8位 (8.0)	14位 (4.0)	1位 (20.0) 🏆	15位 (3.7)	4位 (12.7)	- (0.0)
保育士	10位 (8.0)	10位 (4.8)	7位 (12.0)	10位 (7.0)	6位 (9.0)	- (0.0)	6位 (7.7)	12位 (2.7)	- (0.0)
絵を描く職業 (漫画家・イラスト レーター・アニメーター)	11位 (7.7)	12位 (3.5)	7位 (12.0)	6位 (10.0)	12位 (5.0)	- (0.0)	12位 (4.0)	14位 (2.3)	7位 (8.0)
ファッションデザイナー	12位 (7.1)	16位 (2.6)	7位 (12.0)	12位 (5.0)	9位 (6.0)	11位 (4.0)	15位 (3.7)	23位 (0.7)	7位 (8.0)
インフルエンサー (YouTuber・ Vtuberなどの投稿者)	13位 (6.0)	11位 (4.2)	10位 (10.0)	19位 (2.0)	9位 (6.0)	9位 (6.0)	12位 (4.0)	11位 (3.0)	3位 (12.0) 🏆
料理人・シェフ	14位 (5.1)	18位 (2.5)	18位 (5.0)	19位 (2.0)	6位 (9.0)	11位 (4.0)	17位 (2.0)	10位 (3.3)	- (0.0)
公認会計士・税理士	15位 (4.9)	14位 (3.4)	19位 (4.0)	10位 (7.0)	12位 (5.0)	17位 (2.0)	9位 (5.3)	18位 (1.7)	13位 (2.0)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる 人)	20位 (3.7)	18位 (2.5)	16位 (6.0)	15位 (3.0)	19位 (2.0)	11位 (4.0)	17位 (2.0)	14位 (2.3)	10位 (6.0)

基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.2 働きたい業界ランキング(複数回答) 学齢別×性別

20 種の業界を呈示した中で、男子高校生・高専生全体では「ゲーム業界」が働きたい業界 1 位に。男子大学生では 7 位に位置する。

女子高校生・高専生や大学生では「医療・福祉業界」や「映像・音楽業界」「メーカー」が上位にあがり、「ゲーム業界」は上位にあがらない。(図 2-2)

図 2-2 働きたい業界ランキング(複数回答) 学齢別×性別

※高校生・高専生全体の上位 15 個まで抜粋

n=	高校生・高専生 全体	大学生全体	男子 高校生・高専生 全体	男子 大学生全体	女子 高校生・高専生 全体	女子 大学生全体
	(677)	(1269)	(327)	(619)	(350)	(650)
医療・福祉	1位 (20.8) 🏆	1位 (22.2) 🏆	8位 (10.4)	4位 (14.5)	1位 (30.6) 🏆	1位 (29.5) 🏆
映像・音楽	2位 (19.8) 🏆	4位 (13.0)	7位 (13.5)	10位 (10.2)	2位 (25.7) 🏆	4位 (15.7)
ゲーム	3位 (13.9) 🏆	10位 (9.1)	1位 (20.8) 🏆	7位 (12.1)	10位 (7.4)	15位 (6.2)
メーカー	4位 (13.1)	2位 (17.1) 🏆	4位 (14.4)	1位 (17.6) 🏆	3位 (12.0) 🏆	2位 (16.6) 🏆
官公庁・公社	5位 (10.9)	3位 (16.3) 🏆	6位 (13.8)	2位 (16.8) 🏆	9位 (8.3)	3位 (15.8) 🏆
ソフトウェア	5位 (10.9)	5位 (11.3)	2位 (15.6) 🏆	3位 (15.8) 🏆	13位 (6.6)	13位 (7.1)
金融	5位 (10.9)	7位 (10.0)	3位 (14.7) 🏆	8位 (11.8)	10位 (7.4)	12位 (8.3)
商社	8位 (9.6)	6位 (11.2)	9位 (9.8)	8位 (11.8)	6位 (9.4)	8位 (10.6)
アミューズメント	9位 (9.0)	9位 (9.4)	11位 (8.6)	11位 (7.9)	6位 (9.4)	7位 (10.8)
通信	10位 (8.7)	8位 (9.5)	4位 (14.4)	5位 (13.1)	18位 (3.4)	15位 (6.2)
宿泊・旅行	10位 (8.7)	13位 (8.4)	15位 (5.2)	19位 (4.5)	3位 (12.0) 🏆	5位 (12.2)
飲食	12位 (8.4)	16位 (7.3)	14位 (5.5)	17位 (4.7)	5位 (11.1)	10位 (9.8)
小売・流通	13位 (8.3)	12位 (8.6)	12位 (7.6)	11位 (7.9)	8位 (8.9)	11位 (9.2)
コンサルティング	14位 (5.8)	17位 (6.5)	13位 (5.8)	13位 (7.4)	14位 (5.7)	17位 (5.7)
広告	15位 (5.6)	11位 (8.7)	17位 (3.7)	15位 (6.0)	10位 (7.4)	6位 (11.2)

基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.2.1 働きたい業界ランキング(複数回答) 男子×学齢別

「ゲーム業界」が男子高校生・高専生全体の働きたい業界 1 位となる。高校 2～3 年生で 1 位に、高校 1 年生・高専生・大学生芸術系でも上位 3 位以内に位置する。

一方で大学生文系では「官公庁・公社」が最も高く、大学生理系では「医療・福祉業界」が最も高い。
(図 2-2-1)

図 2-2-1 働きたい業界ランキング(複数回答) 男子×学齢別

※男子高校生・高専生全体の上位 15 個まで抜粋

	男子 高校生・高専生 全体 n=(327)	男子 大学生全体 (619)	男子 高校1年生 (100)	男子 高校2年生 (100)	男子 高校3年生 (100)	男子 高専生 (27)	男子 大学生 文系 (300)	男子 大学生 理系 (300)	男子 大学生 芸術系 (19)
ゲーム	1位 (20.8) 🏆	7位 (12.1) 🏆	2位 (21.0) 🏆	1位 (22.0) 🏆	1位 (19.0) 🏆	3位 (22.2) 🏆	12位 (9.7)	6位 (13.3)	2位 (31.6) 🏆
ソフトウェア	2位 (15.6) 🏆	3位 (15.8) 🏆	1位 (23.0) 🏆	10位 (7.0)	4位 (12.0)	1位 (33.3) 🏆	6位 (11.7)	3位 (20.7) 🏆	9位 (5.3)
金融	3位 (14.7) 🏆	8位 (11.8)	4位 (17.0)	3位 (16.0) 🏆	2位 (14.0) 🏆	10位 (3.7)	2位 (18.3) 🏆	10位 (6.0)	- (0.0)
通信	4位 (14.4)	5位 (13.1)	3位 (20.0) 🏆	7位 (9.0)	7位 (10.0)	2位 (29.6) 🏆	5位 (12.3)	4位 (14.7)	- (0.0)
メーカー	4位 (14.4)	1位 (17.6) 🏆	6位 (14.0)	4位 (15.0)	2位 (14.0) 🏆	4位 (14.8)	4位 (13.3)	2位 (21.7) 🏆	3位 (21.1) 🏆
官公庁・公社	6位 (13.8)	2位 (16.8) 🏆	6位 (14.0)	2位 (17.0) 🏆	4位 (12.0)	8位 (7.4)	1位 (20.7) 🏆	5位 (14.0)	- (0.0)
映像・音楽	7位 (13.5)	10位 (10.2)	4位 (17.0)	6位 (12.0)	4位 (12.0)	5位 (11.1)	8位 (11.3)	8位 (7.0)	1位 (42.1) 🏆
医療・福祉	8位 (10.4)	4位 (14.5)	10位 (10.0)	5位 (14.0)	7位 (10.0)	- (0.0)	18位 (4.7)	1位 (25.3) 🏆	- (0.0)
交通インフラ	9位 (9.8)	6位 (12.3)	9位 (12.0)	9位 (8.0)	11位 (9.0)	5位 (11.1)	6位 (11.7)	7位 (13.0)	5位 (10.5)
商社	9位 (9.8)	8位 (11.8)	8位 (13.0)	7位 (9.0)	7位 (10.0)	- (0.0)	3位 (17.3) 🏆	8位 (7.0)	- (0.0)
アミューズメント	11位 (8.6)	11位 (7.9)	12位 (8.0)	10位 (7.0)	7位 (10.0)	5位 (11.1)	11位 (10.0)	11位 (5.0)	3位 (21.1) 🏆
小売・流通	12位 (7.6)	11位 (7.9)	10位 (10.0)	10位 (7.0)	13位 (6.0)	8位 (7.4)	10位 (11.0)	11位 (5.0)	9位 (5.3)
コンサルティング	13位 (5.8)	13位 (7.4)	14位 (6.0)	10位 (7.0)	13位 (6.0)	- (0.0)	8位 (11.3)	16位 (3.3)	5位 (10.5)
飲食	14位 (5.5)	17位 (4.7)	12位 (8.0)	16位 (5.0)	18位 (4.0)	10位 (3.7)	18位 (4.7)	13位 (4.3)	5位 (10.5)
宿泊・旅行	15位 (5.2)	19位 (4.5)	15位 (5.0)	10位 (7.0)	15位 (5.0)	- (0.0)	17位 (5.7)	14位 (3.7)	- (0.0)

基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.2.2 働きたい業界ランキング(複数回答) 女子×学齢別

女子高校生・高専生・大学生では、どの学齢でも「ゲーム業界」は上位3位以内に入らない。

「医療・福祉業界」や「映像・音楽業界」への人気が全体的に高い。(図 2-2-2)

図 2-2-2 働きたい業界ランキング(複数回答) 女子×学齢別

※女子高校生・高専生全体の上位15個まで抜粋して表記しているが、

女子高校生・高専生全体で14位タイが3業界のため上位16個を表記

	女子 高校生・高専生 全体 n=(350)	女子 大学生全体 (650)	女子 高校1年生 (100)	女子 高校2年生 (100)	女子 高校3年生 (100)	女子 高専生 (50)	女子 大学生 文系 (300)	女子 大学生 理系 (300)	女子 大学生 芸術系 (50)
医療・福祉	1位 (30.6) 🏆	1位 (29.5) 🏆	1位 (35.0) 🏆	1位 (35.0) 🏆	1位 (28.0) 🏆	2位 (18.0) 🏆	11位 (10.7)	1位 (53.0) 🏆	12位 (2.0)
映像・音楽	2位 (25.7) 🏆	4位 (15.7)	1位 (35.0) 🏆	2位 (21.0) 🏆	2位 (23.0) 🏆	1位 (22.0) 🏆	2位 (19.7) 🏆	7位 (6.7)	1位 (46.0) 🏆
宿泊・旅行	3位 (12.0) 🏆	5位 (12.2)	3位 (17.0) 🏆	4位 (14.0)	5位 (9.0)	11位 (4.0)	3位 (19.3) 🏆	9位 (6.3)	10位 (4.0)
メーカー	3位 (12.0) 🏆	2位 (16.6) 🏆	4位 (13.0)	3位 (15.0) 🏆	11位 (5.0)	2位 (18.0) 🏆	5位 (19.0)	2位 (15.0) 🏆	5位 (12.0)
飲食	5位 (11.1)	10位 (9.8)	4位 (13.0)	6位 (12.0)	3位 (13.0) 🏆	15位 (2.0)	13位 (9.0)	3位 (12.3) 🏆	- (0.0)
アミューズメント	6位 (9.4)	7位 (10.8)	6位 (12.0)	10位 (8.0)	8位 (8.0)	6位 (10.0)	9位 (14.0)	7位 (6.7)	4位 (16.0)
商社	6位 (9.4)	8位 (10.6)	11位 (8.0)	5位 (13.0)	5位 (9.0)	9位 (6.0)	3位 (19.3) 🏆	14位 (3.7)	- (0.0)
小売・流通	8位 (8.9)	11位 (9.2)	10位 (9.0)	7位 (11.0)	5位 (9.0)	11位 (4.0)	10位 (11.3)	5位 (7.7)	9位 (6.0)
官公庁・公社	9位 (8.3)	3位 (15.8) 🏆	11位 (8.0)	9位 (9.0)	4位 (11.0)	15位 (2.0)	1位 (20.7) 🏆	4位 (12.0)	7位 (10.0)
広告	10位 (7.4)	6位 (11.2)	8位 (10.0)	13位 (7.0)	10位 (7.0)	11位 (4.0)	6位 (16.7)	13位 (4.3)	2位 (20.0) 🏆
ゲーム	10位 (7.4)	15位 (6.2)	6位 (12.0)	15位 (5.0)	14位 (3.0)	5位 (12.0)	19位 (6.0)	10位 (6.0)	8位 (8.0)
金融	10位 (7.4)	12位 (8.3)	15位 (7.0)	8位 (10.0)	8位 (8.0)	15位 (2.0)	8位 (14.7)	16位 (3.3)	- (0.0)
ソフトウェア	13位 (6.6)	13位 (7.1)	16位 (5.0)	14位 (6.0)	14位 (3.0)	2位 (18.0) 🏆	15位 (8.0)	6位 (7.3)	- (0.0)
出版	14位 (5.7)	9位 (10.3)	11位 (8.0)	10位 (8.0)	14位 (3.0)	15位 (2.0)	7位 (15.7)	14位 (3.7)	3位 (18.0) 🏆
マスコミ	14位 (5.7)	14位 (6.3)	8位 (10.0)	16位 (4.0)	11位 (5.0)	15位 (2.0)	12位 (9.7)	20位 (2.0)	5位 (12.0)
コンサルティング	14位 (5.7)	17位 (5.7)	11位 (8.0)	10位 (8.0)	18位 (2.0)	11位 (4.0)	13位 (9.0)	17位 (3.0)	12位 (2.0)

基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.3 就きたい職業 小学校の頃と現在のギャップ 学齢別×性別

現在高校生・高専生・大学生に小学生の時に最もなりたかった職業を聴取し、現在最も就きたい職業との差分を確認。

大学生全体で特に女子大学生理系については小学生時代と比べるとゲームクリエイターになりたいと思っている学生が有意な差で低下。

小学生時代に「ゲームクリエイター」に最もなりたかったと答えた方で、現在は違う職業になりたいと答えた方の具体的な意見として「文系の道に進んだのでその夢が厳しくなった」「ゲームというより IT 業界全体に興味広がっていった」というような変更理由が見られた。(図 2-3)

図 2-3 最も就きたい職業 小学校の頃と現在のギャップ 学齢別×学齢

	n=	ゲームクリエイター (%)			有意水準
		か 小 つ 学 た 生 た 時 職 代 業 に (S 最 A) も なり た	(現 S 在 A 最) も 就 き た い 職 業	差分 (小学生時代-現在)	
高校生全体	600	1.7	1.5	0.2	
高専生全体	77	3.9	1.3	2.6	
大学生全体	1269	2.3	1.2	1.1	*
男子高校生	300	3.0	2.3	0.7	
男子高専生	27	7.4	3.7	3.7	
男子大学生文系	300	3.7	1.3	2.3	
男子大学生理系	300	3.3	2.7	0.7	
男子大学生芸術系	19	5.3	5.3	0.0	
女子高校生	300	0.3	0.7	-0.3	
女子高専生	50	2.0	0.0	2.0	
女子大学生文系	300	0.7	0.3	0.3	
女子大学生理系	300	1.3	0.0	1.3	*
女子大学生芸術系	50	2.0	2.0	0.0	

99%水準**、95%水準* ↑

基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.4 ゲームクリエイターになりたい理由

ゲームクリエイターになりたい学生の志望理由としては、「ゲームをやるのが好き」という理由が最も高い。

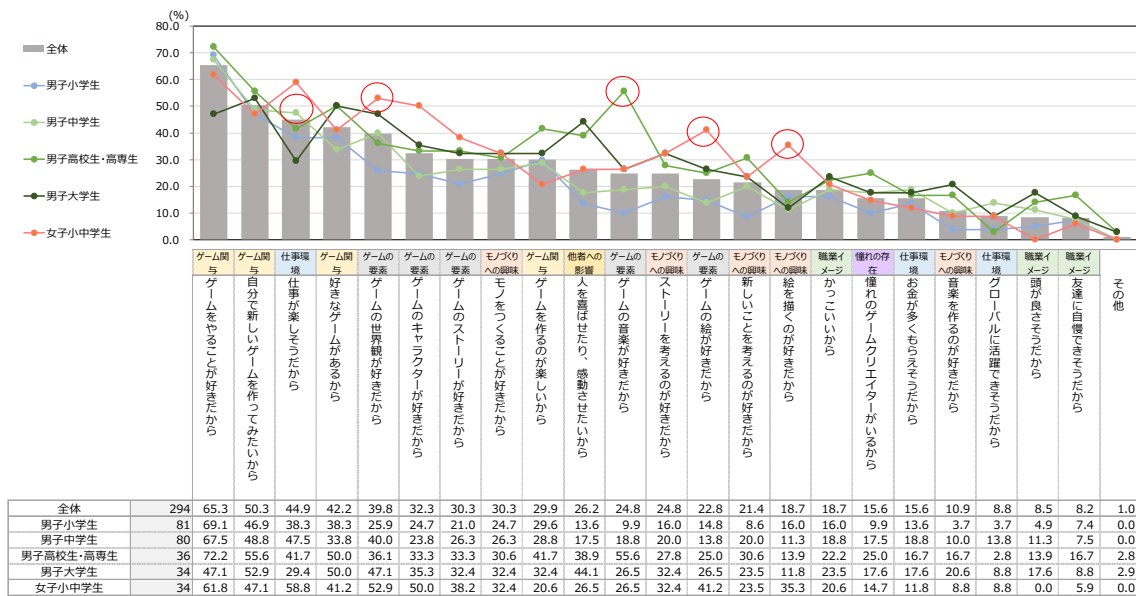
男子中学生は「仕事が楽しそうだから」が他の層よりも高い割合を示す。

男子高校生・高専生では「ゲームの音楽が好きだから」というゲーム要素からの理由が2番目にあがる。

女子小中学生では「ゲームの世界観が好きだから」「ゲームの絵が好きだから」「絵を描くのが好きだから」といったグラフィックへの興味から志望する人が男子より多い。(図 2-4)

図 2-4 ゲームクリエイターになりたい理由

※女子高校生・高専生・大学生ではゲームクリエイター志望者が少ないためグラフには割愛



基数: ゲームクリエイター志望者

2.5 ゲームクリエイターになりたいと思ったきっかけ

ゲームクリエイターになりたいと思ったきっかけとして「ゲームをプレイした」「好きなゲームができたから」といったゲームプレイを通してクリエイターへの興味がわいた人が多い。

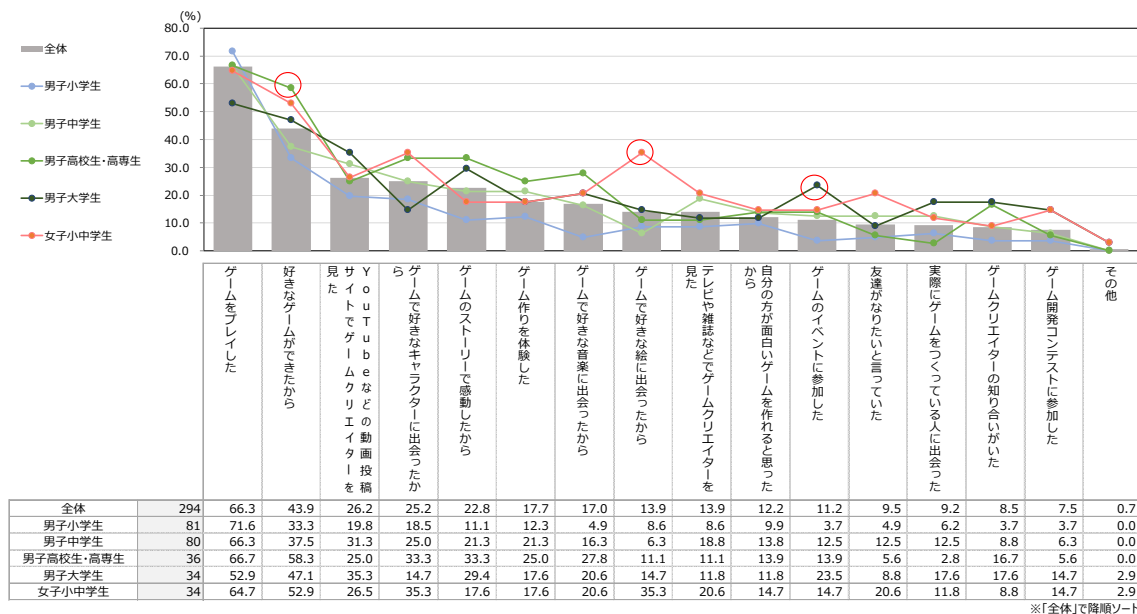
男子高校生・高専生では「好きなゲームができたから」というようなことがきっかけとなっている人が約6割いる。

男子大学生では「ゲームイベントに参加した」ことがきっかけとなっている人が4人に1人程度いる。

女子小中学生では「ゲームで好きな絵に出会ったから」がきっかけとして高い。(図2-5)

図2-5 ゲームクリエイターになりたいと思ったきっかけ

※女子高校生・高専生・大学生ではゲームクリエイター志望者が少ないためグラフには割愛



基数：ゲームクリエイター志望者

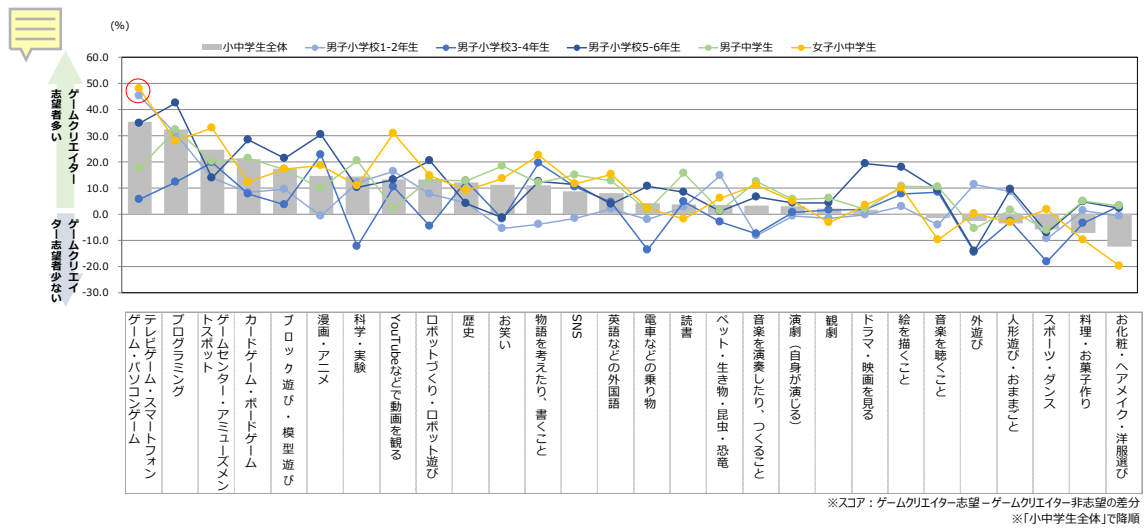
2.6好きなこと

2.6.1 小中学生の好きなこと ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生ほど、ゲームやプログラミングが好きな子どもが多く、好きなことの範囲が広い特徴が見られる。

男子小学生 5-6 年生や中学生ではゲームを好きというよりもプログラミングが好きな人の方が、ゲームクリエイター志望度との関連の高さがうかがえる。(図 2-6-1)

図 2-6-1 小中学生の好きなこと ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ



基数： 小中学生全体

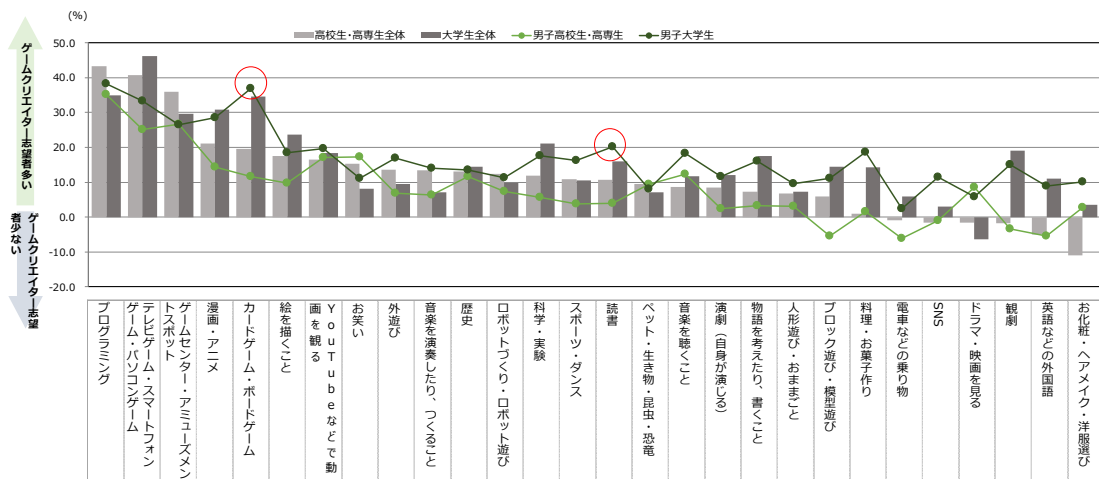
2.6.2 高校・高専・大学生の好きなこと ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

小中学生と同様にゲームクリエイターになりたい人にゲームやプログラミング好きが多く、また好きなことの範囲が広い。

男子大学生は高校生・高専生と比べてゲームクリエイターになりたい人は「カードゲーム・ボードゲーム」などのコンテンツや、「読書」が好きな人が多い。(図 2-6-2)

図 2-6-2 高校・高専・大学生の好きなこと ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

※女子高校生・高専生、女子大学生ではゲームクリエイター志望者が少ないためグラフには割愛



※スコア：ゲームクリエイター志望 - ゲームクリエイター非志望の差分
※「高校生・高専生全体」で降順

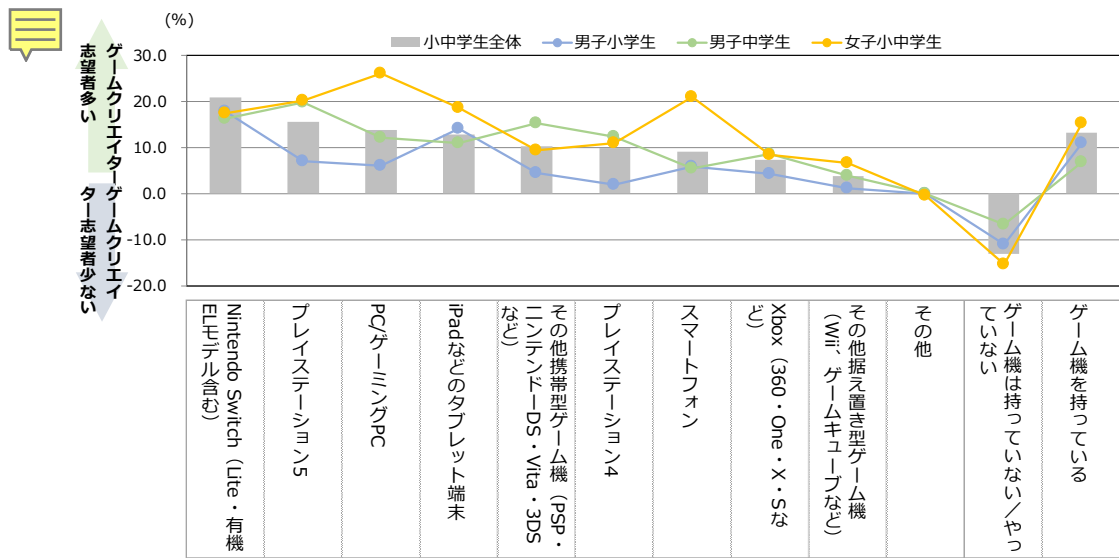
基数：高校生・高専生・大学生全体

2.7 ゲームをするときに利用している機器

2.7.1 小中学生が遊んでいるゲーム機器 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

全体的にゲームクリエイターになりたい小中学生は多くのゲーム機器を利用している。(図 2-7-1)

図 2-7-1 小中学生が現在遊んでいるゲーム機器 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ



※スコア：ゲームクリエイター志望－ゲームクリエイター非志望の差分
※「小中学生全体」で降順

基数： 小中学生全体

2.7.2 高校・高専・大学生が遊んでいるゲーム機器 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

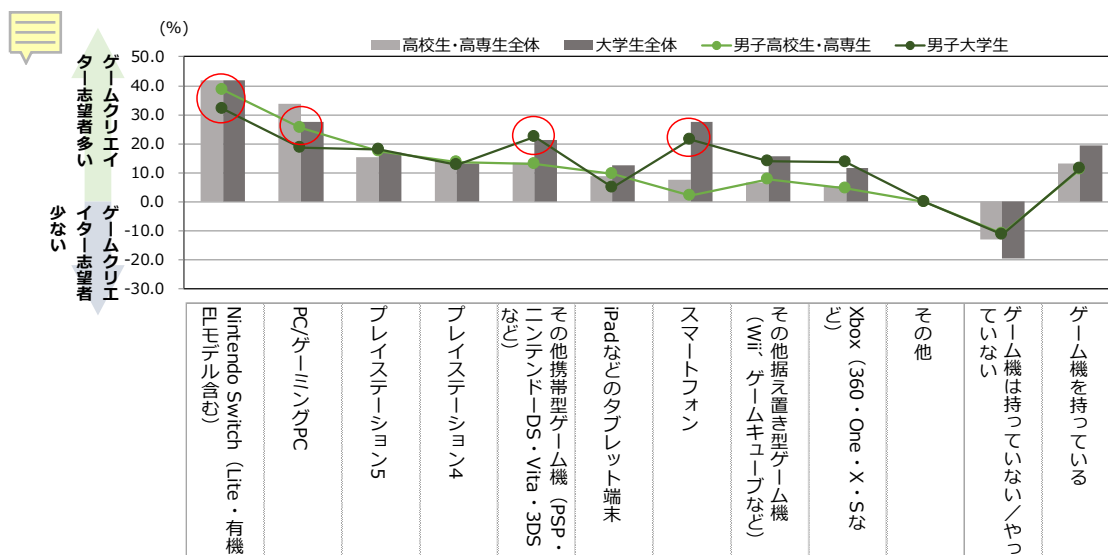
小中学生と同様にゲームクリエイターを志望している人は多くのゲーム機器で遊んでいる。

高校生・高専生ではゲームクリエイターを志望する学生と志望しない学生との間では、「Nintendo Switch」や「PC/ゲーミング PC」でゲームを遊んでいる点で差がある。

男子大学生になるとゲームクリエイターになりたい人ほど、「その他携帯型ゲーム機」「スマートフォン」で遊んでいる。(図 2-7-2)

図 2-7-2 高校・高専・大学生が現在遊んでいるゲーム機器 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

※女子高校生・高専生、女子大学生ではゲームクリエイター志望者が少ないためグラフには割愛



※スコア：ゲームクリエイター志望－ゲームクリエイター非志望の差分
※「高校生・高専生全体」以降降順

基数：高校生・高専生・大学生全体

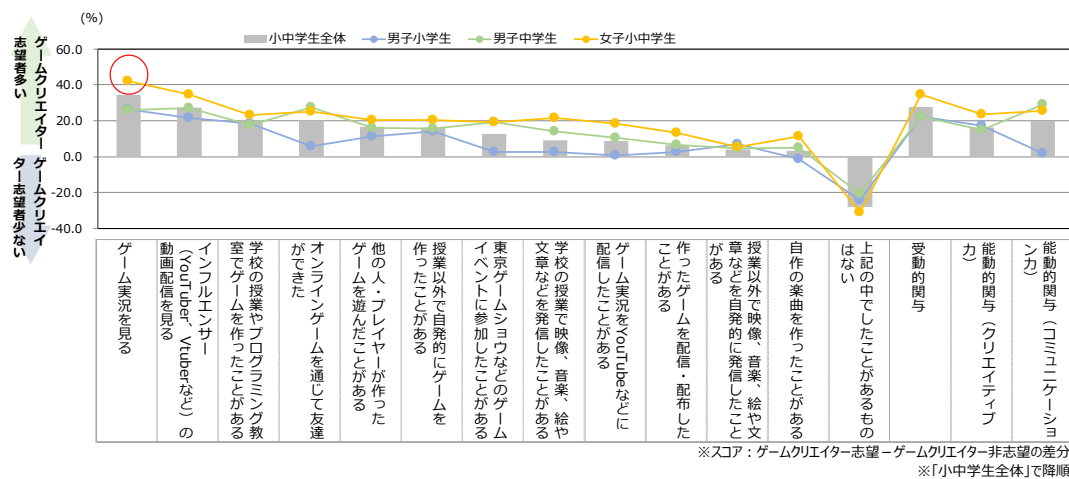
2.8 ゲームに関する行動

2.8.1 小中学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

小中学生全体でゲームクリエイターになりたい人、特に女子小中学生では「ゲーム実況」を見ている学生が多い。

また、男子中学生や女子小中学生でゲームクリエイターになりたい人は、クリエイティブな活動をするなど自身の活動を発信するといった能動的な関与をする人が多い。(図 2-8-1)

図 2-8-1 小中学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ



基数： 小中学生全体

2.8.2 高校・高専・大学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

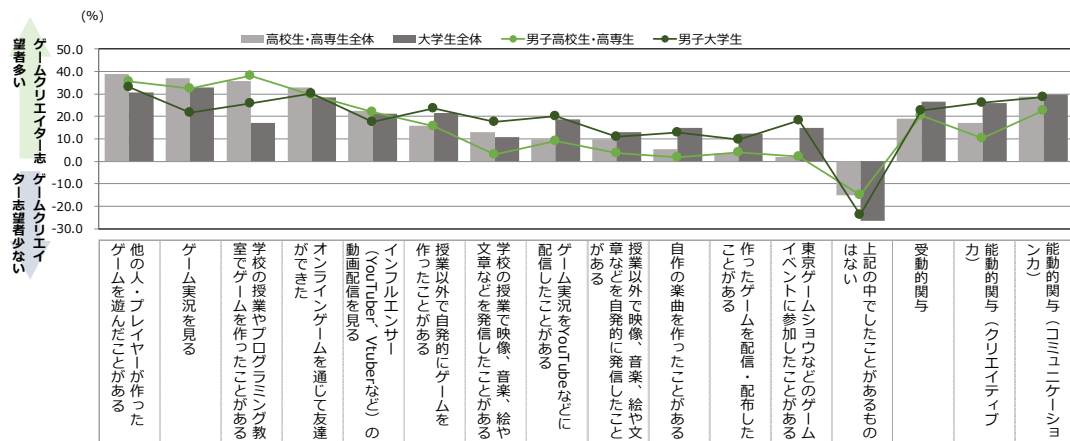
のギャップ

男子高校生・高専生でゲームクリエイターになりたい人は「学校の授業やプログラミング教室でゲームを作ったことがある」人が多く、最も差が見られる。近年のプログラミング教育の必須化に伴う影響も一定あるのではと考えられる。

(図 2-8-2)

図 2-8-2 高校・高専・大学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

※女子高校生・高専生、女子大学生ではゲームクリエイター志望者が少ないためグラフには割愛



※スコア：ゲームクリエイター志望 - ゲームクリエイター非志望の差分
※「高校生・高専生全体」で降順

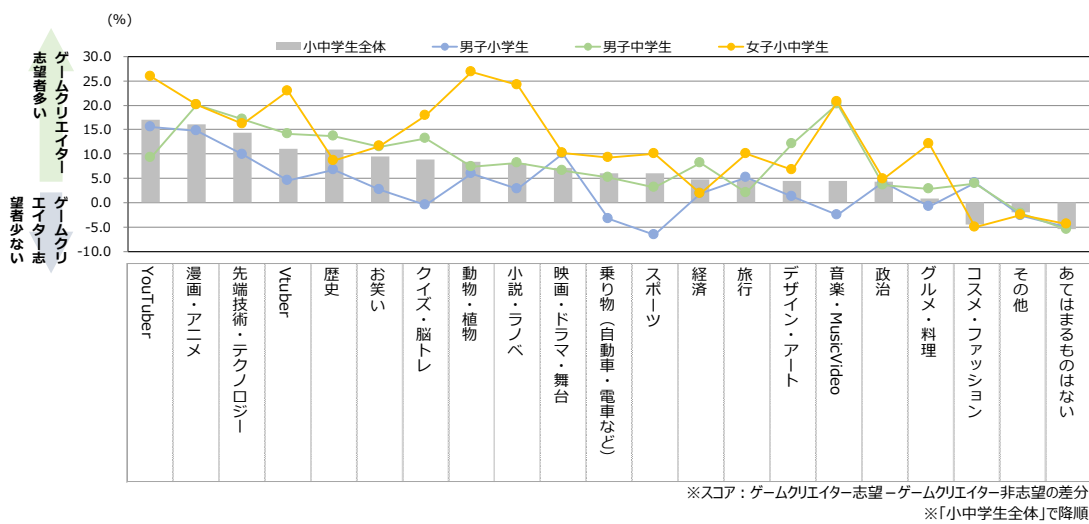
基数： 高校生・高専生・大学生全体

2.9 見ているコンテンツ

2.9.1 小中学生が見ているコンテンツ ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生は「YouTuber」や「漫画・アニメ」「先端技術・テクノロジー」といったコンテンツを見ている人が多い。（図 2-9-1）

図 2-9-1 小中学生が見ているコンテンツ ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ



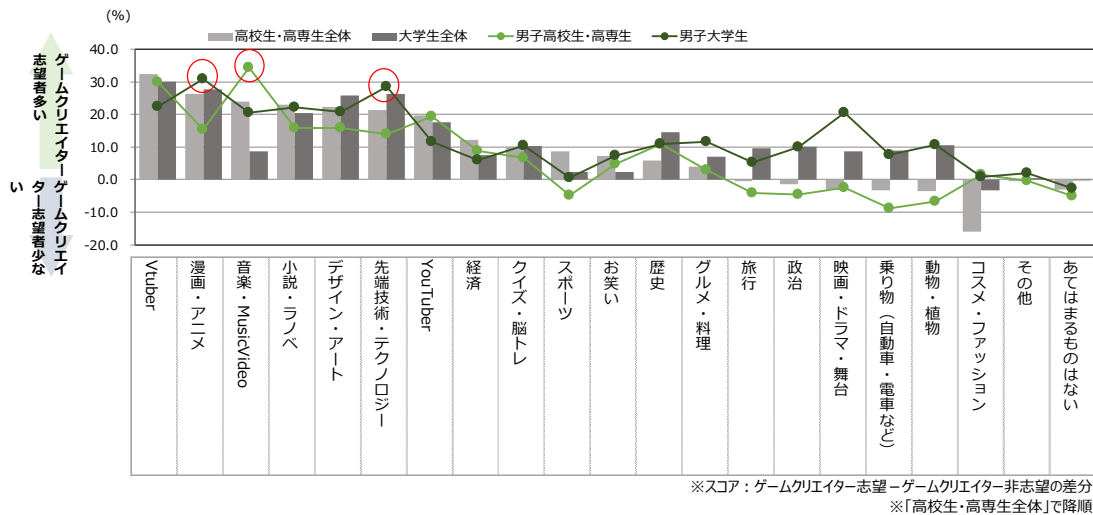
基数： 小中学生全体

2.9.2 高校・高専・大学生が見ている内容 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生は「Vtuber」を見ている人が多い。
 また、ゲームクリエイターになりたい男子高校生・高専生は「音楽・MusicVideo」を見ている人が多い。
 ゲームクリエイターになりたい男子大学生は「漫画・アニメ」「先端技術・テクノロジー」を見ている人が多い。
 (図 2-9-2)

図 2-9-2 高校・高専・大学生が見ている内容 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

※女子高校生・高専生、女子大学生ではゲームクリエイター志望者が少ないためグラフには割愛



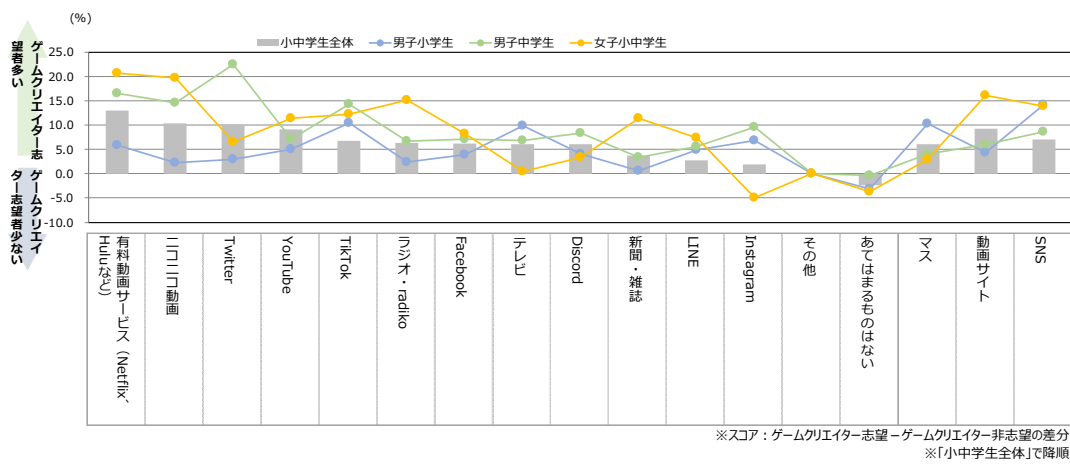
基数： 高校生・高専生・大学生全体

2.10 普段見ているメディア

2.10.1 小中学生が見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生は「有料動画サービス」や「ニコニコ動画」を見ている人が多い。
 (図 2-10-1)

図 2-10-1 小中学生が普段見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ



基数： 小中学生全体

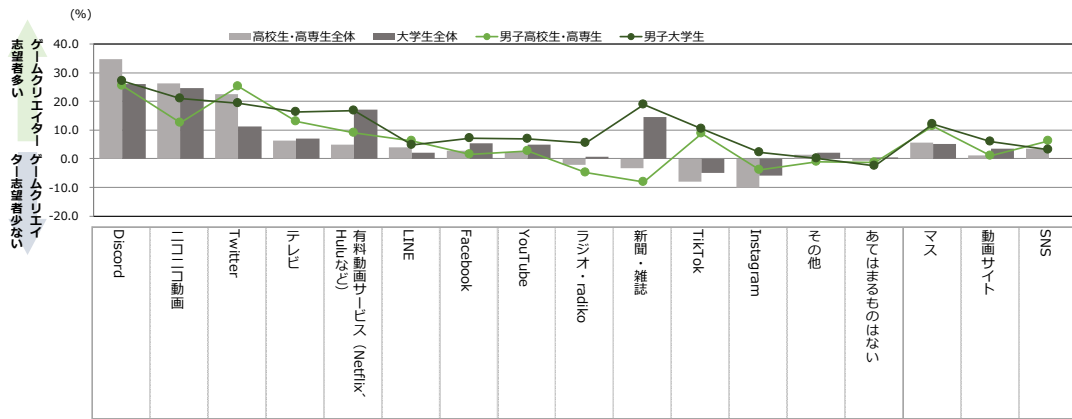
2.10.2 高校・高専・大学生が見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生は「Discord」や「ニコニコ動画」、「Twitter (X)」を見ている人が多い。

特に「Discord」は高校生以上になるとゲームクリエイターになりたい人で利用者が増える。(図 2-10-2)

図 2-10-2 高校・高専・大学生が普段見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

※女子高校生・高専生、女子大学生ではゲームクリエイター志望者が少ないためグラフには割愛



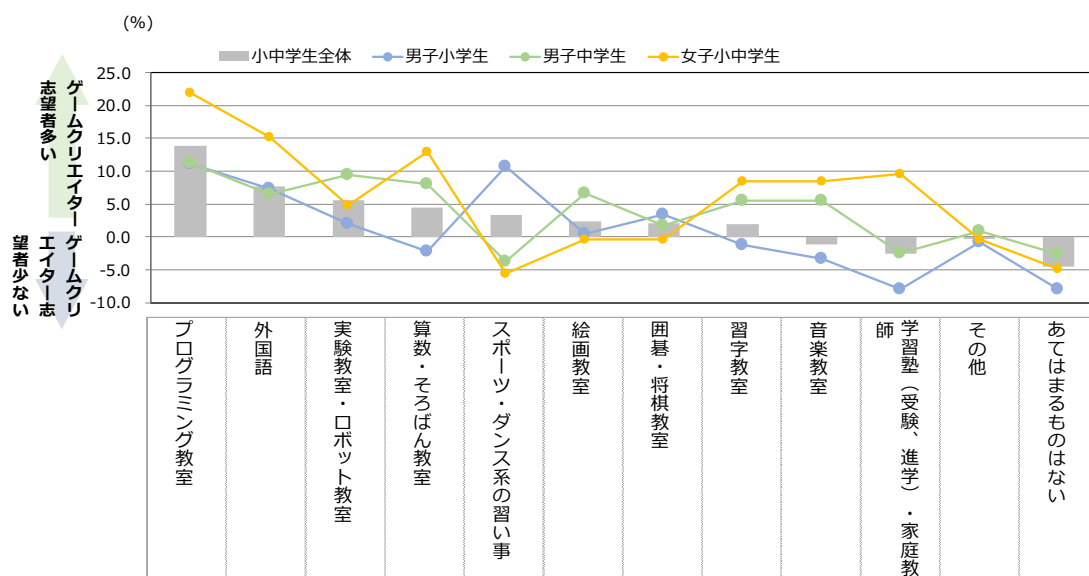
※スコア：ゲームクリエイター志望 - ゲームクリエイター非志望の差分
※「高校生・高専生全体」で降順

基数：高校生・高専生・大学生全体

2.11 小中学生の学外での習い事 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生は、性別・学齢問わず「プログラミング」を習っている人が多い。次いで「外国語」がある。(図 2-11)

図 2-11 小中学生の学外での習い事 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ



※スコア：ゲームクリエイター志望－ゲームクリエイター非志望の差分
※「小中学生全体」で降順

基数：小中学生の親

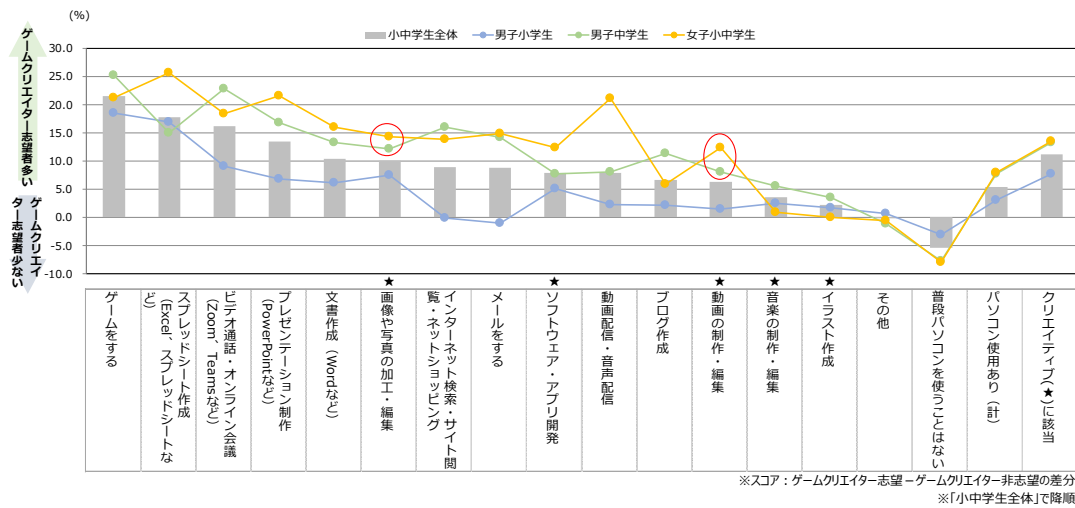
2.12 パソコンで行っていること ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

2.12.1 小中学生の親 PCスキル ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい子どもの親は、普段 PC を使っている人が多く、特に PC でゲームをしている親が多い。

ゲームクリエイターになりたい男子中学生や女子小中学生の親は、「画像や写真の加工・編集」、「動画の制作・編集」などのクリエイティブな活動を PC でやっている親が多い。（図 2-12-1）

図 2-12-1 小中学生の親 PCスキル ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ



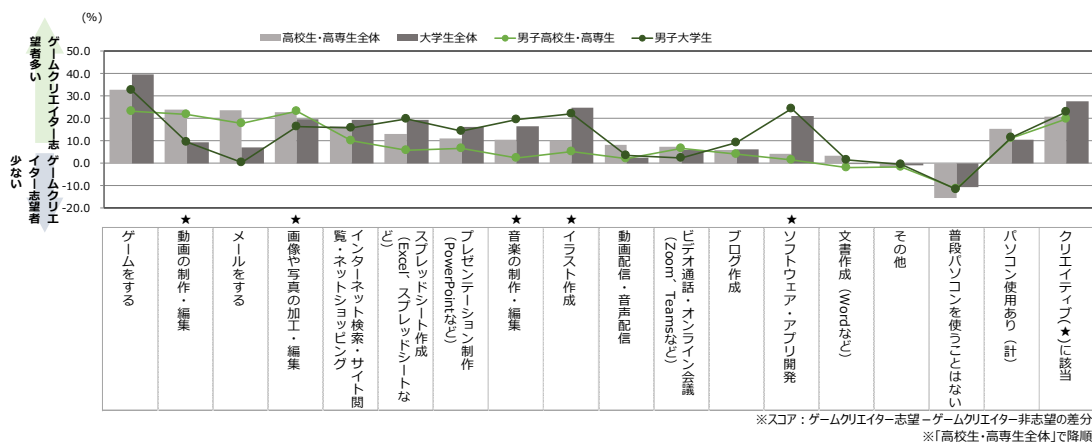
基数：小中学生の親

2.12.2 高校・高専・大学生 PCスキル ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生はPCでゲームをしている人が多い。
また、ゲームクリエイターになりたい大学生では「イラスト作成」「ソフトウェア・アプリ開発」などのクリエイティブな活動をPCでしている人が多い。(図 2-12-2)

図 2-12-2 高校・高専・大学生 PCスキル ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

※女子高校生・高専生、女子大学生ではゲームクリエイター志望者が少ないためグラフには割愛



基数： 高校生・高専生・大学生全体

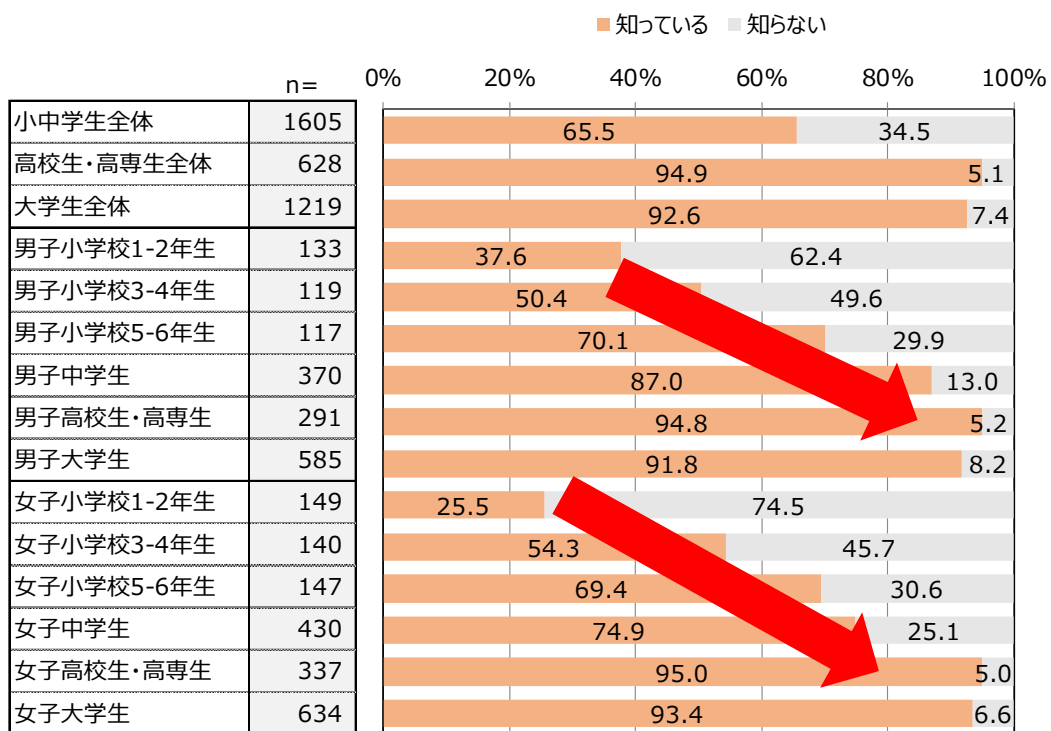
2.13 ゲームクリエイターへの認知面でのハードル

ゲームクリエイターになりたいと思っていない人では、男女ともに小学校低学年から高校生・高専生にかけて、ゲームクリエイターを知っている子どもが増える。

男女ともに小学 3~4 年生になると約半数の子どもが知っている状態になる。

高校生・高専生と大学生で認知の差は見られず、どちらも 9 割以上の認知率になる。(図 2-13)

図 2-13 ゲームクリエイターの認知



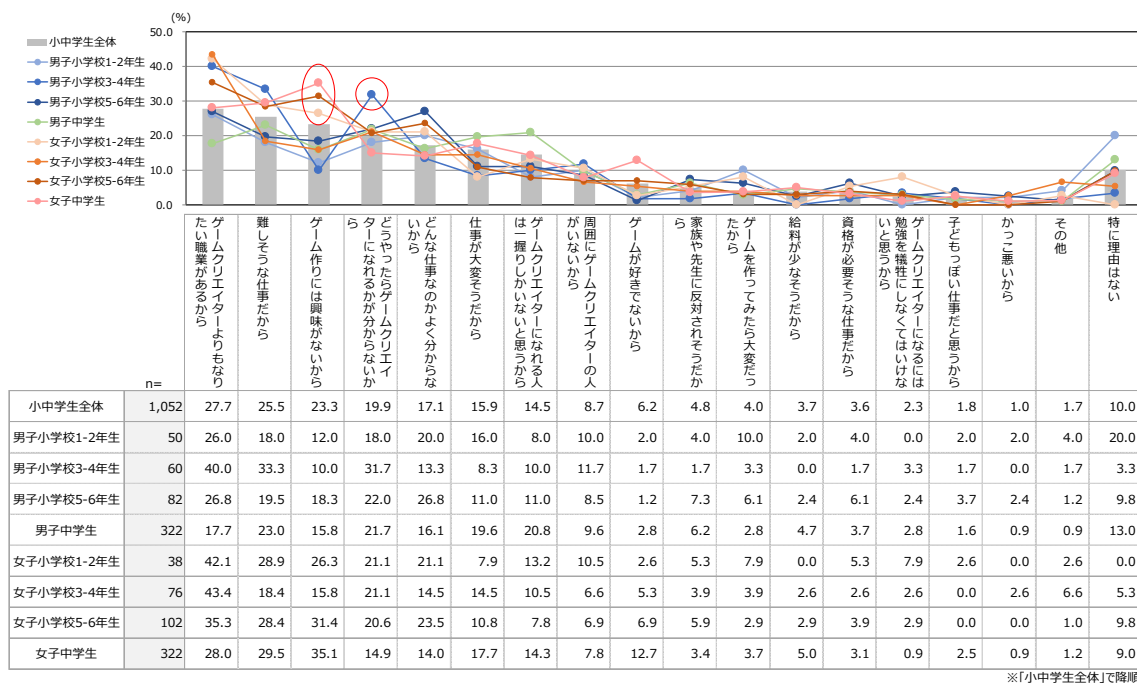
基数：ゲームクリエイター非志望者

2.14 ゲームクリエイターになりたいと思わない理由

2.14.1 小中学生がゲームクリエイターになりたいと思わない理由

ゲームクリエイターを知っているが、なりたいて思っていない小中学生全体にとってのハードルとしては、「よりなりたいたい職業があるから」が最も高い。女子小中学生では「ゲーム作りには興味がない」人が男子より多い。男子小学3-4年生では「ゲームクリエイターにどうやったらなれるかが分からない」人が多く、男子小学3-4年生ではゲームクリエイターがなりたいたい職業の上位にあがるも、なり方が分からない学生も多い。(図2-14-1)

図 2-14-1 小中学生がゲームクリエイターになりたいと思わない理由



※「小中学生全体」で降順

基数：ゲームクリエイター非志望者かつゲームクリエイター認知者の小中学生

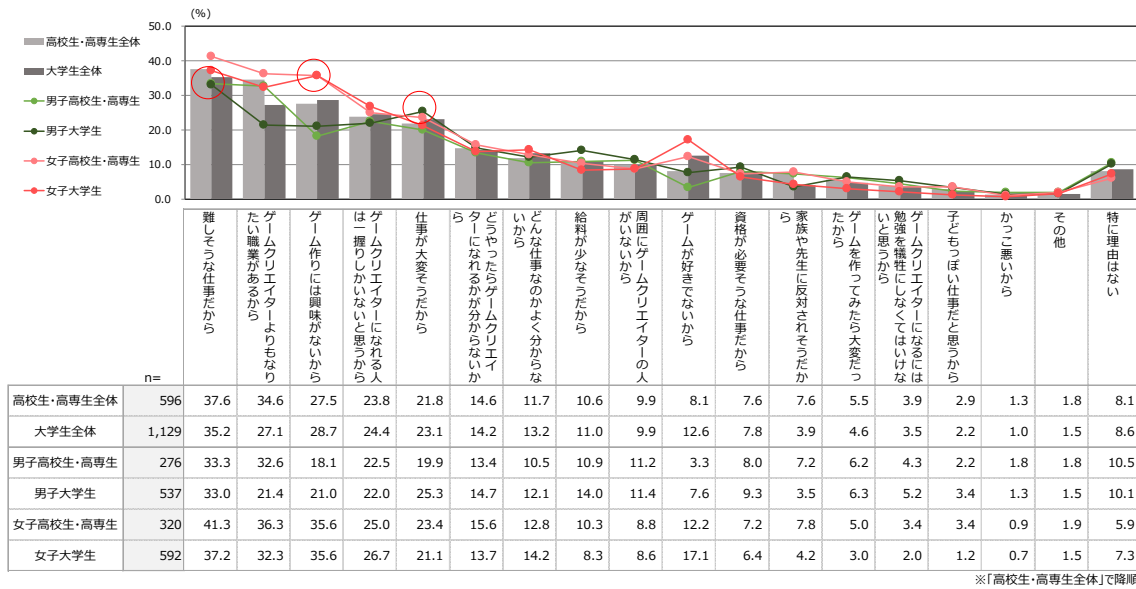
2.14.2 高校・高専・大学生がゲームクリエイターになりたいと思わない理由

ゲームクリエイターを知っているが、なりたいて思っていない高校生・高専生・大学生にとっての最も高いハードルが「難しそうな仕事だから」があがる。

特に男子大学生では「なりたいたい職業が他にある」よりも「難しそうな仕事だから」「仕事が大変そうだから」というイメージが強く持たれており、仕事内容などからハードルが見られる。

女子高校生・高専生・大学生では女子小中学生と同様に「ゲーム作りに興味がない」人が多い。（図 2-14-2）

図 2-14-2 高校・高専・大学生がゲームクリエイターになりたいと思わない理由



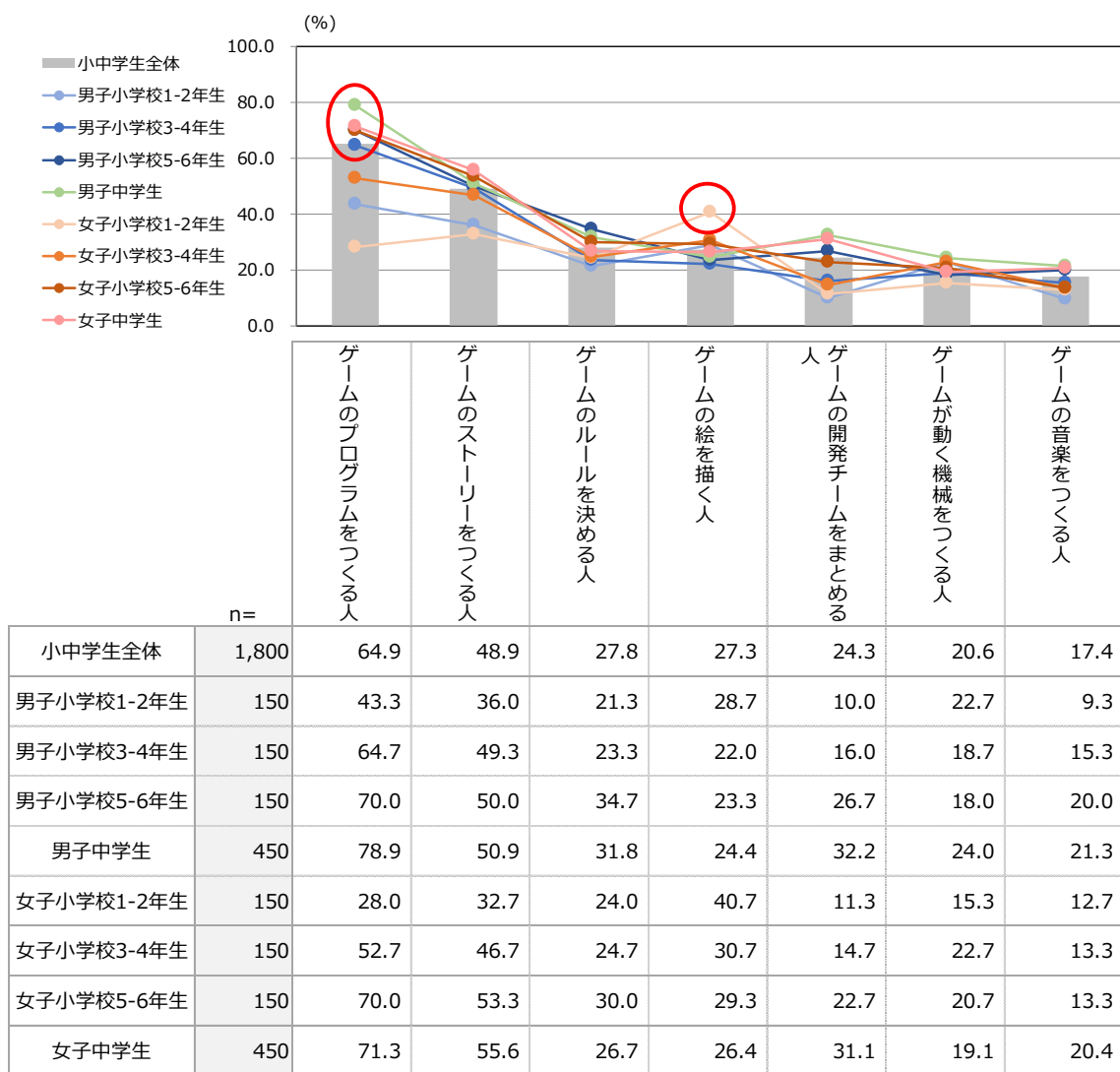
基数：ゲームクリエイター非志望者かつゲームクリエイター認知者の高校生・高専生・大学生

2.15 ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ

2.15.1 小中学生 ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ

「ゲームクリエイター＝ゲームのプログラムをつくる人」というイメージが小中学生全体で6割以上。次いで「ゲームのストーリー」をつくる人が約5割。特に男女問わず小学校5年生以上となると、プログラムをつくる人のイメージが強くなる。女子小学校1～2年生では「絵を描く人」のイメージが強い。(図2-15-1)

図2-15-1 小中学生 ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ



※「小中学生全体」で降順

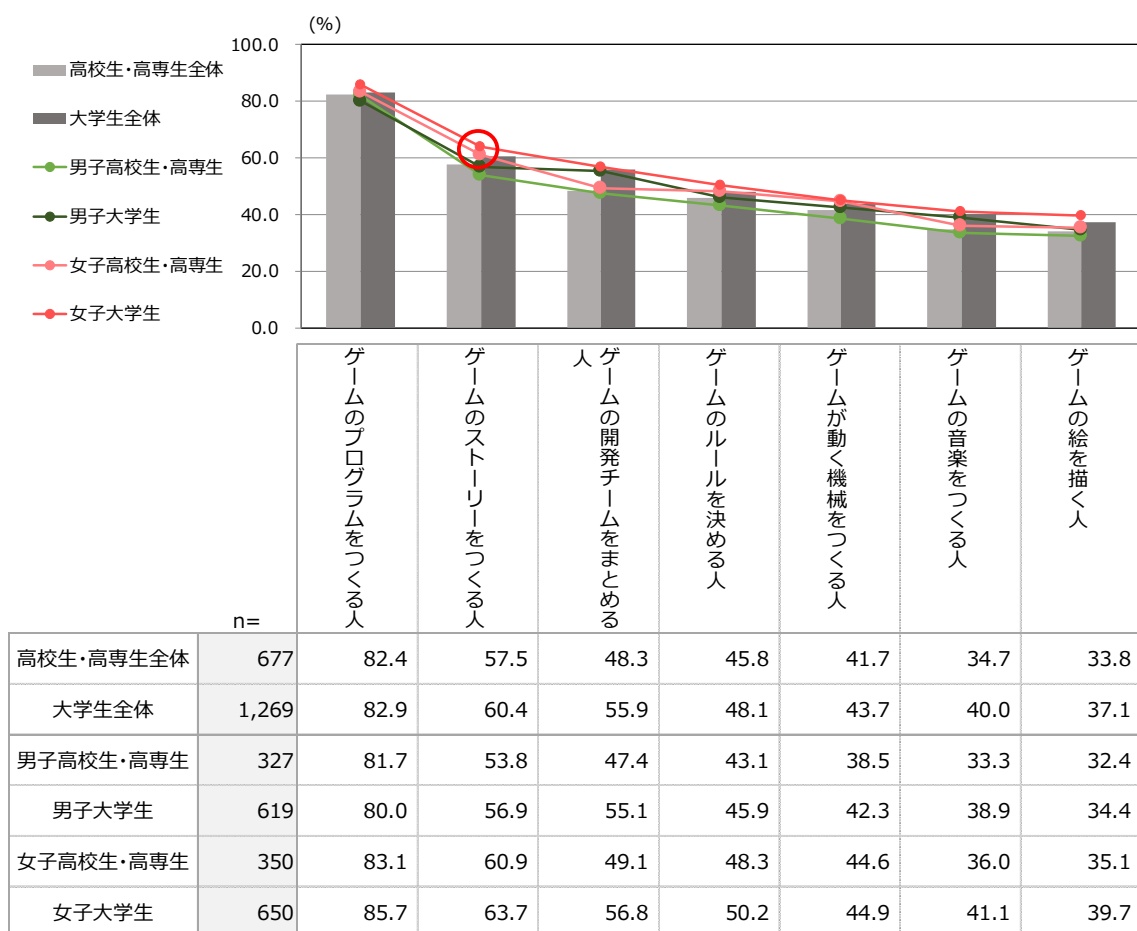
基数: 小中学生全体

2.15.2 高校・高専・大学生 ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ

小中学生と同様に高校生・高専生・大学生も「ゲームクリエイター＝ゲームのプログラムをつくる人」というイメージが強く、8割以上の人が思っている。

また、女子では男子よりも「ゲームのストーリーをつくる人」というイメージを持っている人が多い。(図 2-15-2)

図 2-15-2 高校・高専・大学生 ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ



※「高校生・高専生全体」以降降順

基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.16 ゲームクリエイターに必要な要素

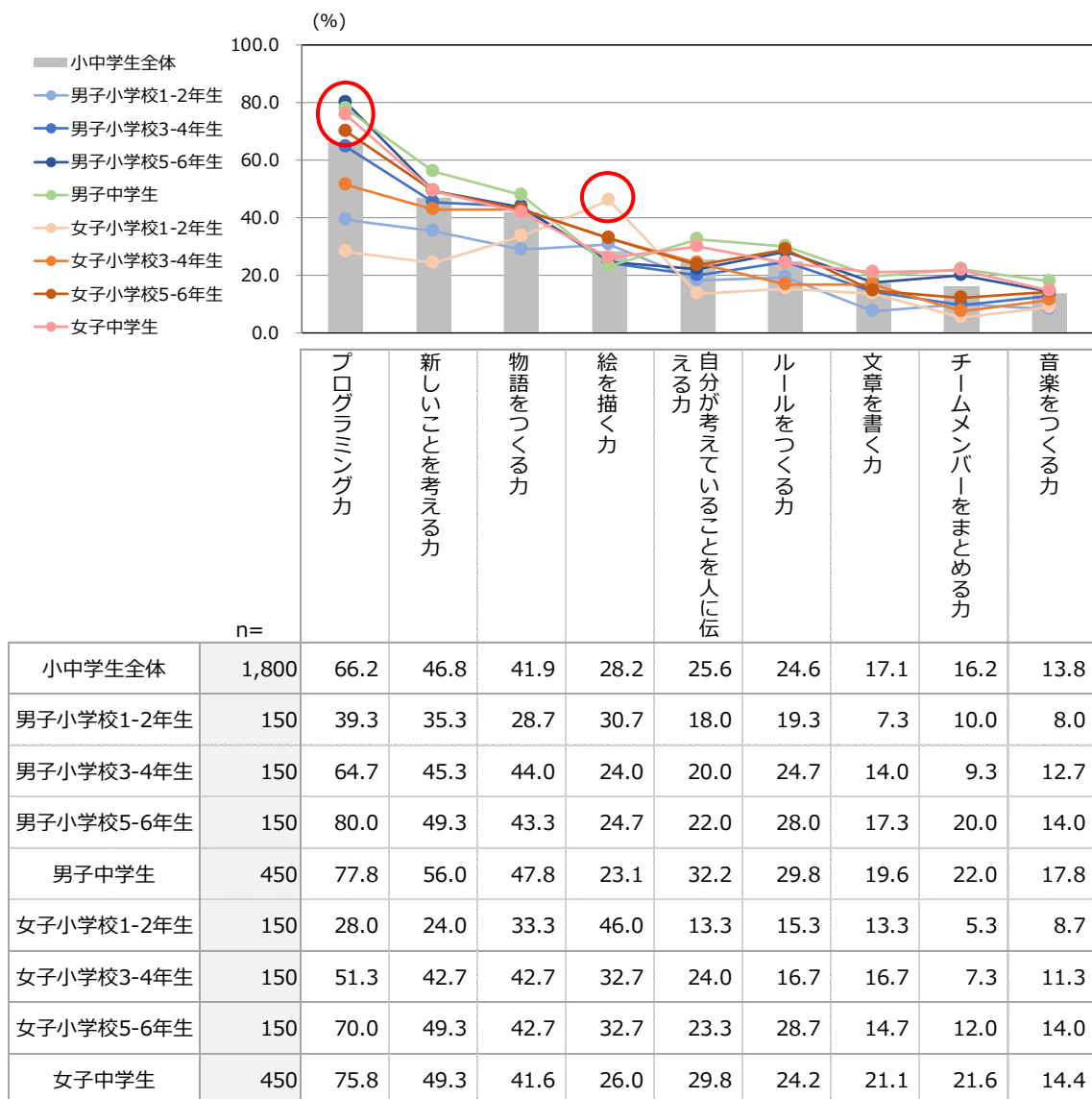
2.16.1 小中学生 ゲームクリエイターに必要な要素

「プログラミング力」がゲームクリエイターに必要な要素だと6割以上の小中学生が思っている。

小学校5年生以上になると、特にそのイメージを持っている子どもが多い。

また、女子小学校1-2年生ではゲームクリエイターのイメージと連動して「絵を描く力」が必要だと思っている人が多く、約半数に及ぶ。(図 2-16-1)

図 2-16-1 小中学生 ゲームクリエイターに必要な要素



※「小中学生全体」で降順

基数： 小中学生全体

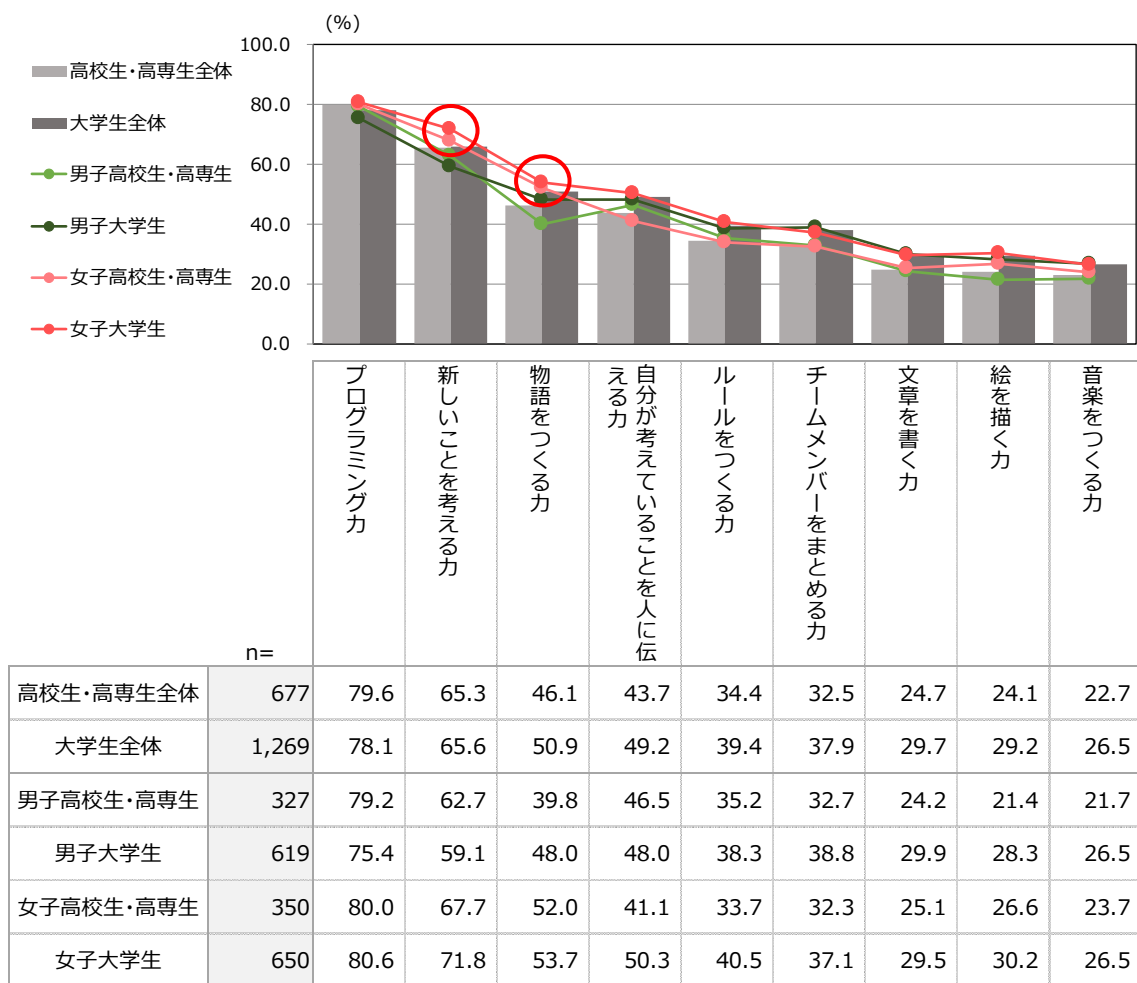
2.16.2 高校・高専・大学生 ゲームクリエイターに必要な要素

高校生・高専生・大学生も小中学生と同様の要素が必要だと感じており、「プログラミング力」「新しいことを考える力」「物語をつくる力」が上位にあがる。

女子高校生・高専生・大学生の方が男子よりも「新しいことを考える力」「物語をつくる力」が必要だと感じている人が多く、女子学生の方が発想力の必要な職業といったイメージを持たれていると考えられる。

(図 2-16-2)

図 2-16-2 高校・高専・大学生 ゲームクリエイターに必要な要素



※「高校生・高専生全体」以降順

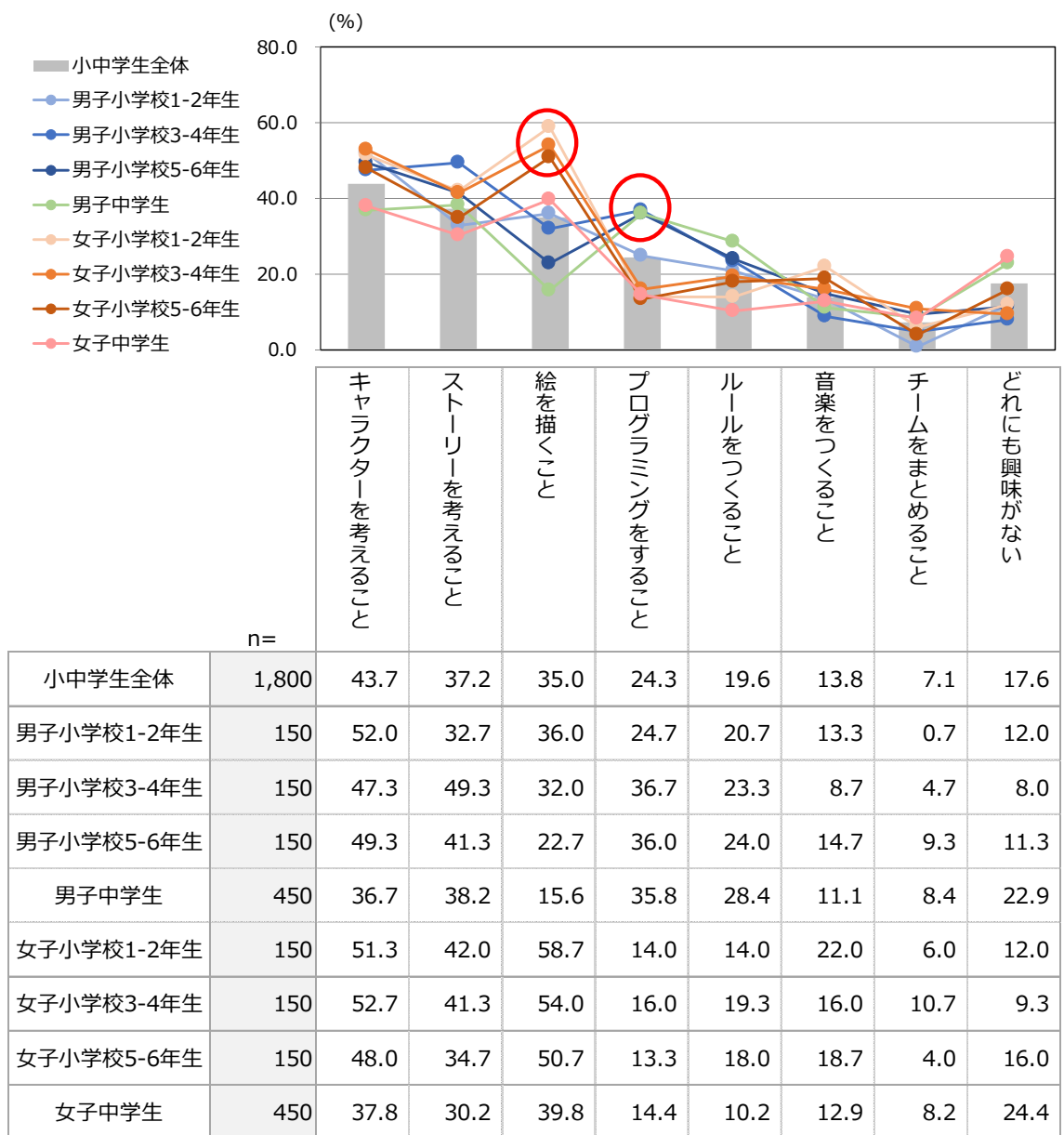
基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.17 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること

2.17.1 小中学生 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること

小中学生がゲームクリエイターの要素で興味があることとして、女子小学生では「絵を描くこと」が高い。男子小中学生（特に5年生以上）は「プログラミングをする」ことへの興味が高い。（図 2-17-1）

図 2-17-1 小中学生 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること



※「小中学生全体」で降順

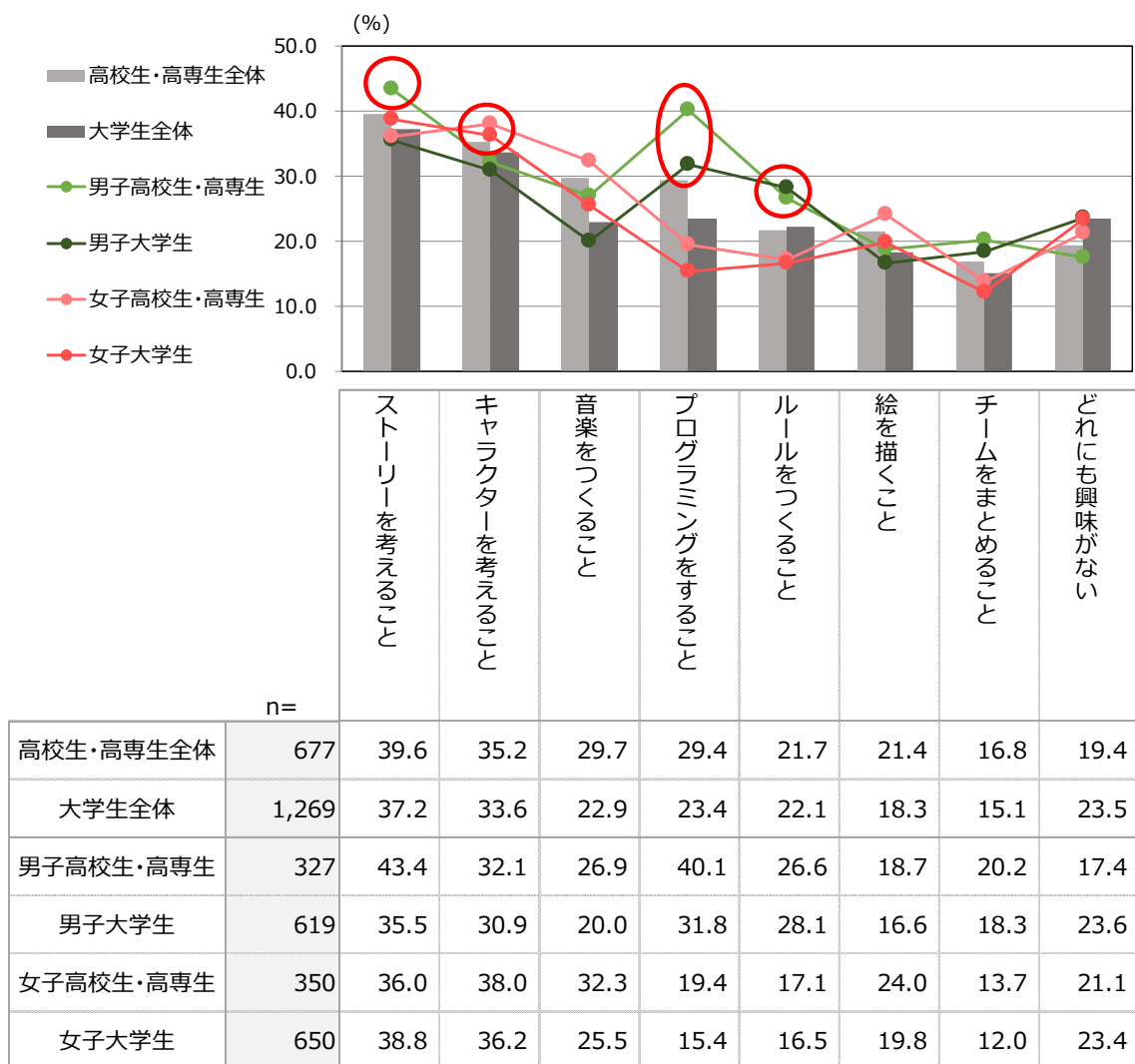
基数： 小中学生全体

2.17.2 高校・高専・大学生 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること

高校生・高専生・大学生全体ではゲームクリエイターの要素で興味があることとして、「ストーリーを考えること」が最も高く、特に男子高校生・高専生で高い。

男子高校生・高専生・大学生では「プログラミングをすること」「ルールをつくること」への興味が高い。女子高校生・高専生・大学生では「キャラクターを考えること」の興味が高い。（図 2-17-2）

図 2-17-2 高校・高専・大学生 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること



※「高校生・高専生全体」で降順

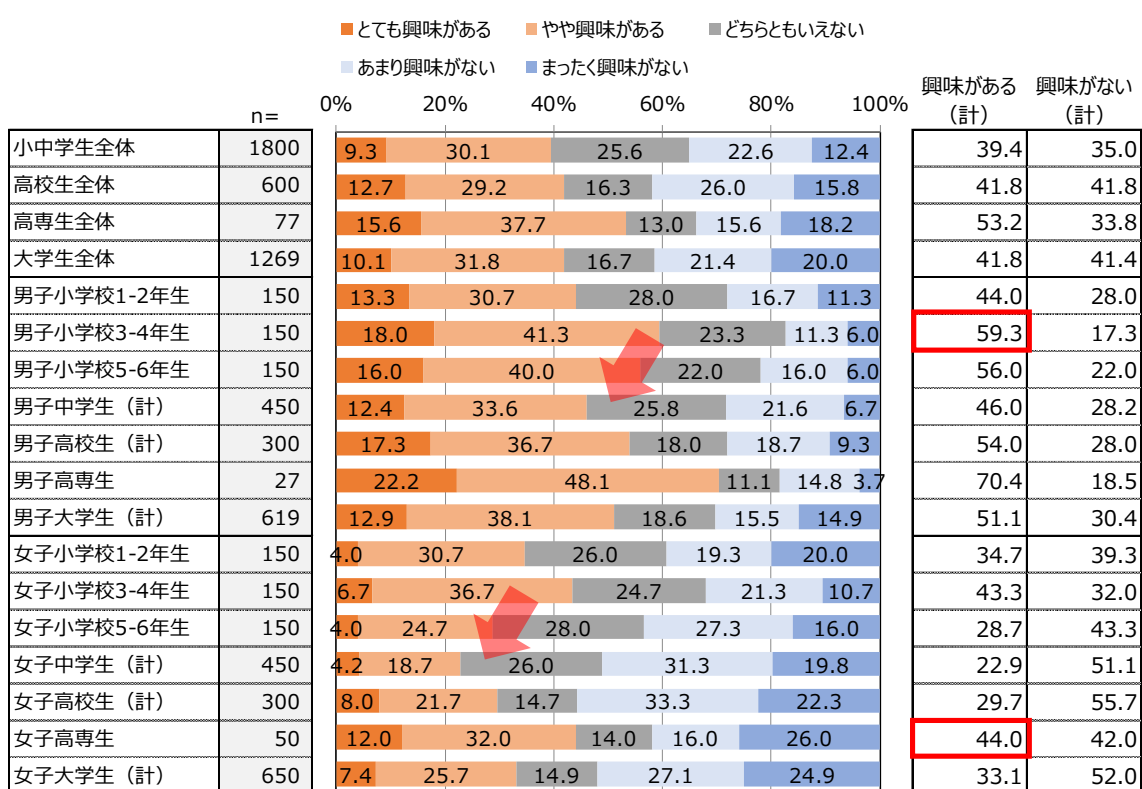
基数: 高校生・高専生・大学生全体

2.18 プログラミング教育・プログラミングに対する興味度

男子では高専生が約 7 割と最も高く、次いで小学校 3-4 年生が約 6 割と高い。小学校 3-4 年生以降ではプログラミングへの興味は中学生にかけて低下傾向になる。

女子学生は男子と比べるとプログラミングへの興味度が低く、最も高い女子高専生でも半数以下に留まる。(図 2-18)

図 2-18 プログラミング教育・プログラミングに対する興味度



基数: 全体

3 調査結果まとめ

① 学生のなりたい職業ランキングにおける「ゲームクリエイター」のポジション

- ・男子小学3年生～高校1年生、男子高専生においては「ゲームクリエイター」がなりたい職業として上位3位以内にあがる。
- ・男子の高校生・高専生全体、大学生理系の学生においては「IT エンジニア・プログラマー」がなりたい職業として1番高い。
- ・働きたい業界としては男子高校生・高専生、大学生芸術系の学生で「ゲーム業界」が上位にあげられ、ゲーム業界への就職意向の高さが伺える。
- ・女子では全体的になりたい職業の上位に「ゲームクリエイター」があがらない。ただし、女子中学3年生では「ゲームクリエイター」が6位に食い込む結果となった。

② ゲームクリエイターになりたい学生の志望理由やきっかけ

- ・ゲームクリエイターになりたい理由として、「ゲームをやるのが好き」というのが全体で最も高い。
- ・ゲームクリエイターになりたいと思ったきっかけとして、学生全体ではゲームプレイを通してクリエイターへの興味がわいた人が多い。
- ・男子中学生では「仕事を楽しそうだから」が他の層よりも比較的高い結果を示す。
- ・男子高校生・高専生では「ゲームの音楽が好きだから」というゲームの要素からの理由が2番目にあがる。
- ・男子大学生では「ゲームイベントに参加した」ことがきっかけとなっている人が一定数いる。
- ・女子小中学生ではゲームの世界観やゲームの絵をきっかけにゲームクリエイターになりたいと思っている人が多く、グラフィック要素への興味が男子よりも高い。

③ ゲームクリエイターになりたい学生の特徴

- ・学生共通で、ゲームクリエイターになりたい学生ほど、テレビゲームなどのゲームやプログラミングが好きな学生が多い。

男子大学生でゲームクリエイターになりたい人は「カードゲーム・ボードゲーム」や「読書」などが好きな人が多い。

- ・また、ゲームクリエイターになりたい学生ほど、多くの種類のゲーム機器を利用している。

ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生ほど、Nintendo SwitchやPC/ゲーミングPCでゲームを遊んでいる人が多い。

- ・ゲームクリエイターになりたい小中学生は「ゲーム実況」を見ている人が多く、特にゲームクリエイターになりたい女子小中学生ではゲームクリエイターになりたくない女子小中学生と比べて差がある。

- ・ゲームクリエイターになりたい小中学生では「YouTuber」や「漫画・アニメ」「先端技術・テクノロジー」を見ている人が多く、ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生では「Vtuber」「漫画・アニメ」を見ている人が多い。

- ・普段見ているメディアでは、ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生では「Discord」「ニコニコ動画」を見ている人が多い。

④ ゲームクリエイターへのハードル

・ゲームクリエイターになりたいと思わない人においても「ゲームクリエイター」の認知は高く、高校生・高専生、大学生では9割以上の認知率。

・小学生から高校生・高専生にかけて学齢が上がるごとに認知率が上がり、小学3～4年生になると約半数が認知している。

・「ゲームクリエイター」になりたいと思わない理由として「よりやりたい職業が他にあるから」が最も高い。男女別でみると、男子小学5～6年生では「どうやったらなれるかが分からない」人が多く、ゲームクリエイターになりたい職業の上位にあがるも、なり方のイメージが湧いていない人が多い可能性が考えられる。女子小中学生では「ゲーム作りには興味がない」人が男子よりも多い。

ゲームクリエイターになりたいと思わない高校生・高専生・大学生の理由では「難しそうな仕事だから」があたり、特に男子大学生では他の理由よりも高く回答されている。

⑤ ゲームクリエイターという職業のイメージ

・「ゲームクリエイター＝ゲームのプログラムをつくる人」という印象が強く、特に小学校5年生以上となるとプログラムをつくる人のイメージが強くなる。

女子学生においては、女子小学校1～2年生では「ゲームクリエイター＝絵を描く人」の印象がやや強く、女子高校生・高専生・大学生では「ゲームクリエイター＝ゲームのストーリーをつくる人」という印象がやや強い。

・上記と関連して、ゲームクリエイターに必要な要素として「プログラム力」が必要だと答える学生が多い。女子小学校1～2年生では「絵を描く力」が多い。

女子高校生・高専生・大学生の方が男子よりも「新しいことを考える力」「物語をつくる力」が必要だと感じている人が多く、女子学生の方が発想力の必要な職業といったイメージを持たれていると考えられる。

・ゲームクリエイターの要素で興味があることとしては性別×学齢別で特徴が分かれ、男子は「プログラミング」、男子高校生・高専生・大学生では「プログラミング」「ルールをつくること」、女子小学生は「絵を描くこと」、女子高校生・高専生・大学生では「キャラクターを考えること」についての興味が高い。

⑥ プログラミングに対する興味度

・男女ともに小学3年生から中学生にかけてプログラミングに対する興味度が低下する。

・男子高専生が最もプログラミングに対する興味度が高く、約7割が興味を示している。

・女子は男子と比べてプログラミングに対する興味度が低く、最も高い女子高専生でも半数以下に留まる。

4 総括

今回の調査を経て、小学生から大学生の学生のゲームクリエイターに関する認識などを把握することができた。

改めて現状の学生の意識を整理すると、ゲーム業界やゲームクリエイターの認知に対しての課題として以下のことがあげられる。

【小中学生】

- ・男子では小学3年生～中学3年生でゲームクリエイターになりたい職業の上位になるも、女子ではゲームクリエイターへの志望度が低い。ただし、女子中学3年生では6位に食い込む結果となった。
 - ・ゲームクリエイターになりたい理由として「ゲームをやるのが好き」が上位にあがるが、男子中学生では「仕事が楽しそう」といった理由も上位にあがる。女子小中学生ではグラフィック観点からの理由が高い。
 - ・ゲームクリエイターになりたい小中学生では「プログラミング」や「ゲーム」への興味度が高く、「YouTuber」や「漫画・アニメ」「先端技術・テクノロジー」に関心がある人が多い。
 - ・男女ともにゲームクリエイターという仕事への認知は年齢が上がるごとに増えていき、小学校中学年では約半数が認知している状態になる。
 - ・一方でゲームクリエイターになりたいと思っていない男子小学生ではゲームクリエイターへのなり方が分からない人が多い。
 - ・女子ではゲーム作りに興味を持っている人が少ない。
 - ・ゲームクリエイターに必要な要素への興味としては、男子では「プログラミング」への興味が高く、女子では「絵を描くこと」への興味が高い。
- 男女で興味を持たれている要素が異なることが分かった。

【高校生・高専生・大学生】

- ・男子においては高校1年生・高専生において「ゲームクリエイター」になりたい職業で上位にあがる。
- ・男子高校生・高専生、大学生芸術系の学生では「ゲーム業界」で働きたいと答える人が多く、男子学生にとってはゲーム業界への就職意向の高さが伺える。
- ・女子小中学生と同様に女子高校生・高専生、大学生ではゲームクリエイターやゲーム業界への志望度は低い。
- ・ゲームクリエイターになりたい男子高校生・高専生ではゲーム内の音楽を好きになったことがきっかけと答える人が多く、ゲーム内の音楽との出会いからやりたい職業への影響が見られた。加えて男子大学生ではゲームイベントに参加したこともきっかけとして高い。
- ・ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生では「Vtuber」や「漫画・アニメ」に関心がある人が多い。
- ・普段見ているメディアではゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生では「Discord」「ニコニ

コ動画」を見ている人が多く、メディアとの親和性の高さが感じられる。

・一方でゲームクリエイターになりたいと思っていない高校生・高専生・大学生、特に男子大学生では「難しそうな仕事だから」「仕事が大変そうだから」といった仕事内容に対するイメージからなりたいた職業にあがらない人が多い。

・ゲームクリエイターに必要な要素への興味では、男子高校生・高専生・大学生では「プログラミング」や「ルールをつくること」への興味が高い。

・また、女子高校生・高専生・大学生では「キャラクターを考えること」への興味の高さが伺え、女子小中学生と比べると「絵を描くこと」への興味は低下する。