

# 学生のゲームクリエイターに 関する調査 2022 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実施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、「日本ゲーム大賞アマチュア部門」ならびに「日本ゲーム大賞 U18 部門」など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の活躍の場を創出してまいりました。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。

2022年10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.....	26
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.....	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くない理由	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くない理由	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

## 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。

なお、今回から就職を意識し始める高校生・高専生・大学生についても聴取を行った。

### 1.2 調査の対象

小中学生の長子の子供をもつ親および高校生・高専生・大学生 3785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	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	35	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、2022年6月15日～6月20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、「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 (700)	大学生全体 (1285)	男子 小中学生全体 (900)	男子 高校生・高専生 全体 (350)	男子 大学生全体 (635)	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 (13.7) 🏆	4位 (13.0)	3位 (14.0) 🏆	7位 (9.3)	11位 (7.1)	8位 (6.8)	1位 (18.0) 🏆	1位 (18.9) 🏆	3位 (21.1) 🏆
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 (9.3) 🏆	9位 (7.6)	13位 (3.8)	16位 (4.2)	10位 (7.7)	18位 (2.5)	2位 (14.4) 🏆	10位 (7.4)	9位 (5.1)
会社員	3位 (9.1) 🏆	3位 (15.3) 🏆	1位 (24.6) 🏆	3位 (12.6) 🏆	3位 (16.6) 🏆	1位 (25.5) 🏆	10位 (5.7)	3位 (14.0) 🏆	1位 (23.7) 🏆
料理人・シェフ	4位 (9.1)	15位 (5.9)	17位 (2.3)	12位 (5.6)	18位 (5.1)	23位 (1.4)	3位 (12.6) 🏆	11位 (6.6)	14位 (3.1)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	5位 (8.6)	5位 (10.0)	12位 (4.7)	1位 (13.8) 🏆	4位 (16.3)	10位 (6.6)	15位 (3.3)	20位 (3.7)	16位 (2.8)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	6位 (7.8)	10位 (7.4)	11位 (4.7)	4位 (10.1)	9位 (8.3)	11位 (6.3)	11位 (5.6)	11位 (6.6)	13位 (3.2)
プロスポーツ選手	7位 (7.7)	24位 (2.7)	26位 (1.0)	2位 (13.1) 🏆	20位 (4.3)	21位 (2.0)	19位 (2.2)	25位 (1.1)	- (0.0)
ペット屋さん・飼育員・調教師	8位 (7.1)	25位 (2.6)	22位 (1.6)	20位 (3.1)	25位 (1.7)	24位 (1.3)	4位 (11.0)	22位 (3.4)	18位 (1.8)
学校の先生	9位 (6.8)	8位 (8.9)	6位 (8.2)	11位 (5.9)	7位 (8.9)	6位 (7.6)	6位 (7.8)	7位 (8.9)	4位 (8.8)
科学者・博士・研究者	10位 (6.7)	6位 (9.9)	5位 (9.6)	6位 (9.6)	5位 (11.4)	4位 (11.8)	13位 (3.9)	8位 (8.3)	5位 (7.4)
保育士	11位 (6.3)	20位 (3.6)	16位 (2.7)	26位 (1.6)	24位 (2.3)	26位 (0.8)	4位 (11.0)	15位 (4.9)	10位 (4.6)
ITエンジニア・プログラマー	12位 (6.1)	1位 (21.0) 🏆	4位 (13.9)	5位 (9.7)	1位 (30.0) 🏆	3位 (21.1) 🏆	18位 (2.4)	5位 (12.0)	7位 (6.8)
公務員	13位 (5.7)	2位 (18.9) 🏆	2位 (23.6) 🏆	10位 (7.7)	2位 (19.4) 🏆	2位 (24.9) 🏆	14位 (3.7)	2位 (18.3) 🏆	2位 (22.3) 🏆
警察官・刑事	13位 (5.7)	18位 (3.9)	19位 (1.9)	9位 (8.0)	15位 (5.7)	19位 (2.4)	15位 (3.3)	23位 (2.0)	20位 (1.5)
電車・バス・車の運転士	15位 (4.5)	26位 (2.4)	20位 (1.8)	8位 (8.2)	19位 (4.9)	14位 (3.5)	26位 (0.8)	- (0.0)	25位 (0.2)

基数: 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5年生～中学2年生では「ゲームクリエイター」が2位に位置する。

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 (13.8) 🏆	7位 (10.0)	4位 (12.7)	2位 (15.3) 🏆	2位 (18.0) 🏆	2位 (16.0) 🏆	4位 (10.7)
プロスポーツ選手	2位 (13.1) 🏆	2位 (19.3) 🏆	1位 (16.7) 🏆	1位 (18.0) 🏆	12位 (6.7)	4位 (13.3)	11位 (4.7)
会社員	3位 (12.6) 🏆	11位 (5.3)	17位 (4.0)	4位 (11.3)	1位 (18.7) 🏆	1位 (21.3) 🏆	1位 (14.7) 🏆
インフルエンサー(YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	4位 (10.1)	4位 (13.3)	2位 (15.3) 🏆	3位 (14.0) 🏆	9位 (7.3)	11位 (5.3)	8位 (5.3)
ITエンジニア・プログラマー	5位 (9.7)	14位 (3.3)	13位 (4.7)	7位 (8.0)	3位 (16.0) 🏆	3位 (14.7) 🏆	2位 (11.3) 🏆
科学者・博士・研究者	6位 (9.6)	11位 (5.3)	3位 (14.0) 🏆	5位 (9.3)	4位 (13.3)	6位 (8.7)	7位 (6.7)
医者・看護師・薬剤師・獣医	7位 (9.3)	8位 (7.3)	7位 (8.7)	6位 (8.7)	4位 (13.3)	6位 (8.7)	5位 (9.3)
電車・バス・車の運転士	8位 (8.2)	3位 (17.3) 🏆	8位 (8.0)	11位 (6.0)	13位 (4.7)	8位 (8.0)	8位 (5.3)
警察官・刑事	9位 (8.0)	1位 (20.0) 🏆	5位 (11.3)	7位 (8.0)	20位 (3.3)	26位 (0.7)	11位 (4.7)
公務員	10位 (7.7)	22位 (1.3)	13位 (4.7)	10位 (6.7)	6位 (10.0)	5位 (12.0)	2位 (11.3) 🏆
学校の先生	11位 (5.9)	19位 (2.0)	11位 (5.3)	12位 (5.3)	7位 (9.3)	9位 (6.0)	6位 (7.3)
料理人・シェフ	12位 (5.6)	6位 (10.7)	13位 (4.7)	15位 (4.0)	13位 (4.7)	12位 (4.7)	11位 (4.7)
消防士・救急隊	12位 (5.6)	5位 (12.0)	6位 (9.3)	12位 (5.3)	28位 (0.7)	21位 (2.7)	18位 (3.3)
大工・建築士	14位 (5.2)	14位 (3.3)	9位 (6.7)	14位 (4.7)	8位 (8.0)	15位 (4.0)	11位 (4.7)
プロスポーツプレイヤー	15位 (5.0)	19位 (2.0)	17位 (4.0)	9位 (7.3)	9位 (7.3)	12位 (4.7)	11位 (4.7)

基数: 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、小中学生女子では、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10位以内に入らず、1%程度に留まる。(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個まで抜粋して表記しているが、「ゲームクリエイター」が15位タイのため上位16個を表記

n=	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
	(900)	(150)	(150)	(150)	(150)	(150)	(150)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位 (18.0) 🏆	6位 (13.3)	2位 (13.3) 🏆	2位 (18.7) 🏆	1位 (18.7) 🏆	1位 (22.7) 🏆	1位 (21.3) 🏆
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 (14.4) 🏆	4位 (14.7)	4位 (11.3)	1位 (19.3) 🏆	2位 (12.7) 🏆	2位 (14.7) 🏆	2位 (14.0) 🏆
料理人・シェフ	3位 (12.6) 🏆	1位 (25.3) 🏆	1位 (20.0) 🏆	5位 (10.7)	8位 (6.7)	7位 (5.3)	5位 (7.3)
ペット屋さん・飼育員・調教師	4位 (11.0)	2位 (16.7) 🏆	5位 (10.7)	3位 (14.0) 🏆	3位 (9.3) 🏆	3位 (8.7) 🏆	8位 (6.7)
保育士	4位 (11.0)	3位 (16.0) 🏆	3位 (12.0) 🏆	3位 (14.0) 🏆	3位 (9.3)	9位 (4.7)	4位 (10.0)
学校の先生	6位 (7.8)	7位 (9.3)	5位 (10.7)	8位 (7.3)	7位 (7.3)	9位 (4.7)	5位 (7.3)
美容師・スタイリスト	7位 (7.3)	8位 (8.0)	9位 (7.3)	8位 (7.3)	3位 (9.3) 🏆	7位 (5.3)	8位 (6.7)
歌手・俳優・声優などの芸能人	8位 (6.8)	4位 (14.7)	7位 (10.0)	7位 (8.7)	17位 (2.7)	21位 (1.3)	13位 (3.3)
ファッションデザイナー	9位 (6.1)	10位 (7.3)	10位 (6.0)	6位 (10.0)	10位 (4.7)	15位 (3.3)	11位 (5.3)
会社員	10位 (5.7)	24位 (0.7)	17位 (2.0)	14位 (4.0)	6位 (8.0)	4位 (7.3)	3位 (12.0) 🏆
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	11位 (5.6)	8位 (8.0)	8位 (8.7)	10位 (6.7)	12位 (3.3)	12位 (4.0)	14位 (2.7)
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)	12位 (4.3)	13位 (3.3)	17位 (2.0)	13位 (4.7)	8位 (6.7)	15位 (3.3)	10位 (6.0)
科学者・博士・研究者	13位 (3.9)	12位 (4.0)	13位 (3.3)	17位 (2.7)	12位 (3.3)	4位 (7.3)	14位 (2.7)
公務員	14位 (3.7)	24位 (0.7)	21位 (1.3)	21位 (1.3)	10位 (4.7)	6位 (6.7)	5位 (7.3)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	15位 (3.3)	17位 (2.0)	13位 (3.3)	11位 (5.3)	12位 (3.3)	12位 (4.0)	17位 (2.0)
警察官・刑事	15位 (3.3)	10位 (7.3)	11位 (4.7)	15位 (3.3)	18位 (2.0)	19位 (2.0)	21位 (0.7)

基数: 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、男子の高専生および大学生芸術系の学生では「ゲームクリエイター」が上位 3 位以内に位置する。

それ以外の高校 1 年生～3 年生や大学生文系・理系では「ゲームクリエイター」がなりたい職業ランキングの上位に入らない。

高校生・高専生や大学生理系では「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」「公務員」が上位にあがる。(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

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
	(350)	(635)	(100)	(100)	(100)	(50)	(300)	(300)	(35)
ITエンジニア・プログラマー	1位 (30.0) 🏆	3位 (21.1) 🏆	2位 (27.0) 🏆	1位 (26.0) 🏆	1位 (24.0) 🏆	1位 (56.0) 🏆	6位 (9.0)	1位 (34.7) 🏆	6位 (8.6)
公務員	2位 (19.4) 🏆	2位 (24.9) 🏆	1位 (28.0) 🏆	4位 (17.0)	2位 (18.0) 🏆	5位 (10.0)	2位 (29.7) 🏆	2位 (22.3) 🏆	11位 (5.7)
会社員	3位 (16.6) 🏆	1位 (25.5) 🏆	3位 (19.0) 🏆	3位 (18.0) 🏆	3位 (14.0) 🏆	4位 (14.0)	1位 (35.7) 🏆	4位 (17.3)	6位 (8.6)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	4位 (16.3)	10位 (6.6)	6位 (14.0)	2位 (19.0) 🏆	4位 (13.0)	2位 (22.0) 🏆	13位 (3.0)	6位 (8.0)	2位 (25.7) 🏆
科学者・博士・研究者	5位 (11.4)	4位 (11.8)	10位 (12.0)	5位 (10.0)	5位 (10.0)	3位 (16.0) 🏆	13位 (3.0)	3位 (21.7) 🏆	17位 (2.9)
会社社長・起業家	6位 (10.0)	5位 (8.2)	4位 (16.0)	14位 (5.0)	5位 (10.0)	6位 (8.0)	4位 (9.7)	8位 (7.0)	11位 (5.7)
学校の先生	7位 (8.9)	6位 (7.6)	5位 (15.0)	18位 (4.0)	7位 (9.0)	8位 (6.0)	5位 (9.3)	9位 (5.7)	6位 (8.6)
プロスポーツプレイヤー	7位 (8.9)	15位 (3.0)	8位 (13.0)	6位 (9.0)	12位 (6.0)	8位 (6.0)	16位 (2.7)	14位 (2.7)	6位 (8.6)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	9位 (8.3)	11位 (6.3)	6位 (14.0)	8位 (7.0)	17位 (5.0)	8位 (6.0)	7位 (6.3)	9位 (5.7)	5位 (11.4)
絵を描く職業 (漫画家・イラストレーター・アニメーター)	10位 (7.7)	18位 (2.5)	12位 (9.0)	8位 (7.0)	10位 (7.0)	6位 (8.0)	17位 (2.3)	23位 (1.0)	3位 (17.1) 🏆
医者・看護師・薬剤師・獣医	11位 (7.1)	8位 (6.8)	10位 (12.0)	8位 (7.0)	12位 (6.0)	— (0.0)	21位 (1.3)	5位 (13.0)	— (0.0)
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)	12位 (6.9)	7位 (6.9)	14位 (8.0)	14位 (5.0)	9位 (8.0)	8位 (6.0)	9位 (6.0)	13位 (3.3)	1位 (45.7) 🏆
公認会計士・税理士	13位 (6.6)	8位 (6.8)	17位 (6.0)	8位 (7.0)	7位 (9.0)	17位 (2.0)	3位 (11.7) 🏆	14位 (2.7)	— (0.0)
弁護士・検事など法律関係	14位 (6.3)	16位 (2.7)	8位 (13.0)	14位 (5.0)	20位 (4.0)	— (0.0)	10位 (4.3)	20位 (1.3)	— (0.0)
文章を書く職業 (作家・小説家・ライターなど)	15位 (5.7)	12位 (4.6)	14位 (8.0)	12位 (6.0)	17位 (5.0)	17位 (2.0)	7位 (6.3)	14位 (2.7)	11位 (5.7)

基数: 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、女子の高校生、高専生、大学生の中で、芸術系の大学生では 3 番目にあがる。それ以外では「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、高専生、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 (18.9) 🏆	3位 (21.1) 🏆	1位 (23.0) 🏆	1位 (21.0) 🏆	1位 (14.0) 🏆	5位 (16.0)	21位 (1.3)	1位 (44.3) 🏆	- (0.0)
公務員	2位 (18.3) 🏆	2位 (22.3) 🏆	2位 (20.0) 🏆	1位 (21.0) 🏆	3位 (13.0) 🏆	2位 (20.0) 🏆	2位 (30.3) 🏆	2位 (17.0) 🏆	9位 (6.0)
会社員	3位 (14.0) 🏆	1位 (23.7) 🏆	8位 (10.0)	3位 (16.0) 🏆	1位 (14.0) 🏆	3位 (18.0) 🏆	1位 (36.0) 🏆	3位 (13.7) 🏆	6位 (10.0)
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)	4位 (12.9)	6位 (7.2)	3位 (15.0) 🏆	4位 (14.0)	4位 (9.0)	7位 (14.0)	7位 (6.3)	7位 (3.3)	1位 (36.0) 🏆
ITエンジニア・プログラマー	5位 (12.0)	7位 (6.8)	12位 (7.0)	6位 (11.0)	7位 (8.0)	1位 (32.0) 🏆	7位 (6.3)	5位 (7.3)	9位 (6.0)
歌手・俳優・声優などの芸能人	6位 (9.1)	11位 (4.2)	4位 (13.0)	6位 (11.0)	9位 (6.0)	11位 (4.0)	9位 (5.0)	13位 (2.0)	3位 (12.0)
学校の先生	7位 (8.9)	4位 (8.8)	6位 (11.0)	8位 (10.0)	4位 (9.0)	17位 (2.0)	3位 (12.7) 🏆	6位 (5.3)	9位 (6.0)
科学者・博士・研究者	8位 (8.3)	5位 (7.4)	12位 (7.0)	5位 (12.0)	23位 (1.0)	3位 (18.0) 🏆	16位 (2.3)	3位 (13.7) 🏆	17位 (0.0)
文章を書く職業 (作家・小説家・ライターなど)	9位 (8.0)	8位 (5.5)	8位 (10.0)	8位 (10.0)	15位 (4.0)	8位 (8.0)	5位 (7.7)	12位 (2.3)	3位 (12.0) 🏆
絵を描く職業 (漫画家・イラストレーター・アニメーター)	10位 (7.4)	9位 (5.1)	4位 (13.0)	14位 (6.0)	18位 (3.0)	8位 (8.0)	9位 (5.0)	10位 (2.7)	2位 (20.0) 🏆
料理人・シェフ	11位 (6.6)	14位 (3.1)	14位 (6.0)	10位 (8.0)	8位 (7.0)	11位 (4.0)	12位 (4.0)	10位 (2.7)	- (0.0)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	11位 (6.6)	13位 (3.2)	17位 (5.0)	12位 (7.0)	4位 (9.0)	11位 (4.0)	11位 (4.3)	15位 (1.3)	7位 (8.0)
弁護士・検事など法律関係	13位 (6.0)	20位 (1.5)	10位 (9.0)	12位 (7.0)	15位 (4.0)	17位 (2.0)	15位 (2.7)	22位 (0.7)	- (0.0)
美容師・スタイリスト	14位 (5.7)	20位 (1.5)	6位 (11.0)	20位 (3.0)	11位 (5.0)	17位 (2.0)	17位 (2.0)	18位 (1.0)	13位 (2.0)
保育士	15位 (4.9)	10位 (4.6)	11位 (8.0)	15位 (5.0)	18位 (3.0)	17位 (2.0)	4位 (8.3)	15位 (1.3)	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)	16位 (2.8)	20位 (2.0)	15位 (5.0)	21位 (2.0)	8位 (8.0)	23位 (1.0)	8位 (3.0)	3位 (12.0) 🏆

基数: 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。男子大学生でも 5 位に位置する

女子高校生・高専生や大学生では「映像・音楽業界」や「医療・福祉業界」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
	(700)	(1285)	(350)	(635)	(350)	(650)
映像・音楽	1位 (21.4)	3位 (16.1)	2位 (18.0)	8位 (12.3)	1位 (24.9)	2位 (19.8)
医療・福祉	2位 (18.9)	1位 (23.7)	8位 (12.9)	10位 (10.4)	1位 (24.9)	1位 (36.8)
ゲーム	3位 (16.7)	10位 (9.8)	1位 (22.6)	5位 (14.0)	7位 (10.9)	17位 (5.7)
メーカー	4位 (14.0)	2位 (19.3)	4位 (16.9)	1位 (19.4)	5位 (11.1)	3位 (19.2)
ソフトウェア	5位 (12.0)	5位 (12.0)	3位 (17.7)	2位 (18.0)	15位 (6.3)	15位 (6.2)
官公庁・公社	6位 (11.7)	4位 (15.5)	6位 (13.4)	3位 (16.9)	8位 (10.0)	4位 (14.2)
飲食	7位 (10.9)	14位 (7.9)	12位 (8.0)	19位 (4.4)	3位 (13.7)	7位 (11.2)
通信	8位 (10.7)	8位 (10.7)	5位 (14.3)	5位 (14.0)	12位 (7.1)	13位 (7.4)
金融	9位 (9.6)	7位 (11.1)	9位 (12.6)	4位 (14.2)	13位 (6.6)	12位 (8.2)
商社	10位 (9.4)	6位 (11.8)	10位 (10.3)	7位 (12.9)	10位 (8.6)	8位 (10.8)
宿泊・旅行	11位 (9.3)	13位 (8.1)	14位 (5.7)	17位 (4.7)	4位 (12.9)	6位 (11.4)
アミューズメント	12位 (8.9)	11位 (8.4)	11位 (8.6)	14位 (7.2)	9位 (9.1)	11位 (9.5)
交通インフラ	13位 (8.3)	15位 (7.6)	6位 (13.4)	9位 (11.7)	20位 (3.1)	20位 (3.7)
出版	14位 (8.1)	15位 (7.6)	15位 (5.1)	20位 (3.6)	5位 (11.1)	5位 (11.5)
広告	15位 (6.4)	12位 (8.2)	17位 (4.6)	15位 (6.1)	11位 (8.3)	10位 (10.3)

基数: 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」が働きたい業界 1 位だった男子高校生・高専生全体では、高校 1～3 年生の全学齢で働きたい業界 1 位に。高専生でも 2 位に位置する。

男子の大学生芸術系でも 2 位に位置する。

一方で大学生文系では「金融系」が最も高く、大学生理系では「ソフトウェア業界」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	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
n=	(350)	(635)	(100)	(100)	(100)	(50)	(300)	(300)	(35)
ゲーム	1位 (22.6) 🏆	5位 (14.0)	1位 (24.0) 🏆	1位 (19.0) 🏆	1位 (24.0) 🏆	2位 (24.0) 🏆	8位 (11.0)	5位 (15.3)	2位 (28.6) 🏆
映像・音楽	2位 (18.0) 🏆	8位 (12.3)	7位 (14.0)	1位 (19.0) 🏆	2位 (19.0) 🏆	4位 (22.0)	7位 (12.0)	8位 (9.7)	1位 (37.1) 🏆
ソフトウェア	3位 (17.7) 🏆	2位 (18.0) 🏆	8位 (13.0)	1位 (19.0) 🏆	5位 (14.0)	1位 (32.0) 🏆	13位 (8.7)	1位 (28.0) 🏆	5位 (11.4)
メーカー	4位 (16.9)	1位 (19.4) 🏆	8位 (13.0)	4位 (17.0)	3位 (17.0)	2位 (24.0) 🏆	6位 (13.7)	2位 (25.7) 🏆	4位 (14.3)
通信	5位 (14.3)	5位 (14.0)	4位 (15.0)	8位 (11.0)	5位 (14.0)	5位 (20.0)	10位 (10.0)	3位 (19.0) 🏆	11位 (5.7)
官公庁・公社	6位 (13.4)	3位 (16.9) 🏆	2位 (17.0) 🏆	5位 (12.0)	5位 (14.0)	9位 (8.0)	2位 (20.7) 🏆	6位 (14.0)	7位 (8.6)
交通インフラ	6位 (13.4)	9位 (11.7)	3位 (16.0) 🏆	5位 (12.0)	8位 (13.0)	6位 (12.0)	9位 (10.7)	7位 (13.7)	17位 (2.9)
医療・福祉	8位 (12.9)	10位 (10.4)	4位 (15.0)	8位 (11.0)	8位 (13.0)	6位 (12.0)	20位 (2.7)	3位 (19.0) 🏆	17位 (2.9)
金融	9位 (12.6)	4位 (14.2)	4位 (15.0)	8位 (11.0)	3位 (17.0) 🏆	11位 (2.0)	1位 (21.7) 🏆	9位 (7.7)	11位 (5.7)
商社	10位 (10.3)	7位 (12.9)	11位 (9.0)	5位 (12.0)	8位 (13.0)	10位 (4.0)	3位 (20.3) 🏆	10位 (6.3)	11位 (5.7)
アミューズメント	11位 (8.6)	14位 (7.2)	16位 (5.0)	8位 (11.0)	14位 (8.0)	6位 (12.0)	15位 (7.3)	12位 (6.0)	3位 (17.1) 🏆
飲食	12位 (8.0)	19位 (4.4)	10位 (10.0)	13位 (5.0)	11位 (12.0)	11位 (2.0)	19位 (4.7)	15位 (3.7)	7位 (8.6)
小売・流通	13位 (6.0)	11位 (9.8)	12位 (7.0)	13位 (5.0)	12位 (9.0)	- (0.0)	4位 (14.3)	13位 (5.3)	7位 (8.6)
宿泊・旅行	14位 (5.7)	17位 (4.7)	13位 (6.0)	13位 (5.0)	12位 (9.0)	- (0.0)	16位 (6.3)	16位 (3.0)	11位 (5.7)
出版	15位 (5.1)	20位 (3.6)	13位 (6.0)	13位 (5.0)	18位 (6.0)	11位 (2.0)	17位 (6.0)	20位 (1.3)	17位 (2.9)

基数: 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。

「映像・音楽業界」や「医療・福祉業界」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

	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
n=	(350)	(650)	(100)	(100)	(100)	(50)	(300)	(300)	(50)
映像・音楽	1位 (24.9) 🏆	2位 (19.8) 🏆	1位 (39.0) 🏆	2位 (24.0) 🏆	3位 (14.0) 🏆	2位 (20.0) 🏆	1位 (22.7) 🏆	5位 (10.0)	1位 (62.0) 🏆
医療・福祉	1位 (24.9) 🏆	1位 (36.8) 🏆	2位 (24.0) 🏆	1位 (28.0) 🏆	1位 (23.0) 🏆	1位 (24.0) 🏆	9位 (14.3)	1位 (64.0) 🏆	8位 (8.0)
飲食	3位 (13.7) 🏆	7位 (11.2)	3位 (18.0) 🏆	5位 (12.0)	4位 (12.0)	7位 (12.0)	15位 (9.7)	3位 (13.0) 🏆	7位 (10.0)
宿泊・旅行	4位 (12.9) 🏆	6位 (11.4)	6位 (15.0)	6位 (11.0)	2位 (16.0) 🏆	13位 (6.0)	4位 (19.3)	12位 (4.3)	9位 (6.0)
出版	5位 (11.1)	5位 (11.5)	5位 (16.0)	8位 (9.0)	9位 (8.0)	7位 (12.0)	5位 (17.0)	10位 (5.0)	3位 (18.0) 🏆
メーカー	5位 (11.1)	3位 (19.2) 🏆	7位 (13.0)	6位 (11.0)	11位 (7.0)	4位 (16.0)	3位 (20.0) 🏆	2位 (18.7) 🏆	3位 (18.0) 🏆
ゲーム	7位 (10.9)	17位 (5.7)	4位 (17.0)	8位 (9.0)	12位 (6.0)	7位 (12.0)	17位 (6.0)	14位 (4.0)	6位 (14.0)
官公庁・公社	8位 (10.0)	4位 (14.2)	11位 (8.0)	3位 (14.0) 🏆	6位 (10.0)	13位 (6.0)	2位 (20.3) 🏆	4位 (10.3)	- (0.0)
アミューズメント	9位 (9.1)	11位 (9.5)	8位 (10.0)	13位 (6.0)	5位 (11.0)	11位 (10.0)	11位 (13.0)	11位 (4.7)	3位 (18.0) 🏆
商社	10位 (8.6)	8位 (10.8)	18位 (4.0)	4位 (13.0)	6位 (10.0)	13位 (6.0)	5位 (17.0)	8位 (6.0)	14位 (2.0)
広告	11位 (8.3)	10位 (10.3)	8位 (10.0)	12位 (7.0)	9位 (8.0)	12位 (8.0)	7位 (15.3)	16位 (3.3)	2位 (22.0) 🏆
通信	12位 (7.1)	13位 (7.4)	11位 (8.0)	16位 (4.0)	13位 (4.0)	3位 (18.0) 🏆	13位 (10.3)	9位 (5.7)	- (0.0)
金融	13位 (6.6)	12位 (8.2)	10位 (9.0)	10位 (8.0)	15位 (3.0)	13位 (6.0)	9位 (14.3)	16位 (3.3)	- (0.0)
小売・流通	13位 (6.6)	8位 (10.8)	14位 (7.0)	18位 (3.0)	6位 (10.0)	13位 (6.0)	8位 (14.7)	6位 (8.0)	11位 (4.0)
ソフトウェア	15位 (6.3)	15位 (6.2)	15位 (6.0)	15位 (5.0)	15位 (3.0)	4位 (16.0)	19位 (5.3)	7位 (7.3)	11位 (4.0)

基数: 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。

大学生全体特に男子大学生文系と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。(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

		ゲームクリエイター			有意水準
n=		か 小 学 生 時 代 に 最 も な り た (S A )	現 在 最 も 就 き た い 職 業 (S A )	差 分 小 学 生 時 代 現 在 (%)	
高校生全体	600	2.7	1.5	1.2	
高専生全体	100	4.0	5.0	-1.0	
大学生全体	1285	2.3	0.5	1.9	**
男子高校生	300	4.7	3.0	1.7	
男子高専生	50	6.0	8.0	-2.0	
男子大学生文系	300	4.0	0.0	4.0	**
男子大学生理系	300	4.7	1.0	3.7	**
男子大学生芸術系	35	0.0	8.6	-8.6	
女子高校生	300	0.7	0.0	0.7	
女子高専生	50	2.0	2.0	0.0	
女子大学生文系	300	0.3	0.0	0.3	
女子大学生理系	300	0.7	0.0	0.7	
女子大学生芸術系	50	2.0	0.0	2.0	

99%水準\*\*、95%水準\* ↑

基数: 全体

## 2.4 ゲームクリエイターになりたい理由

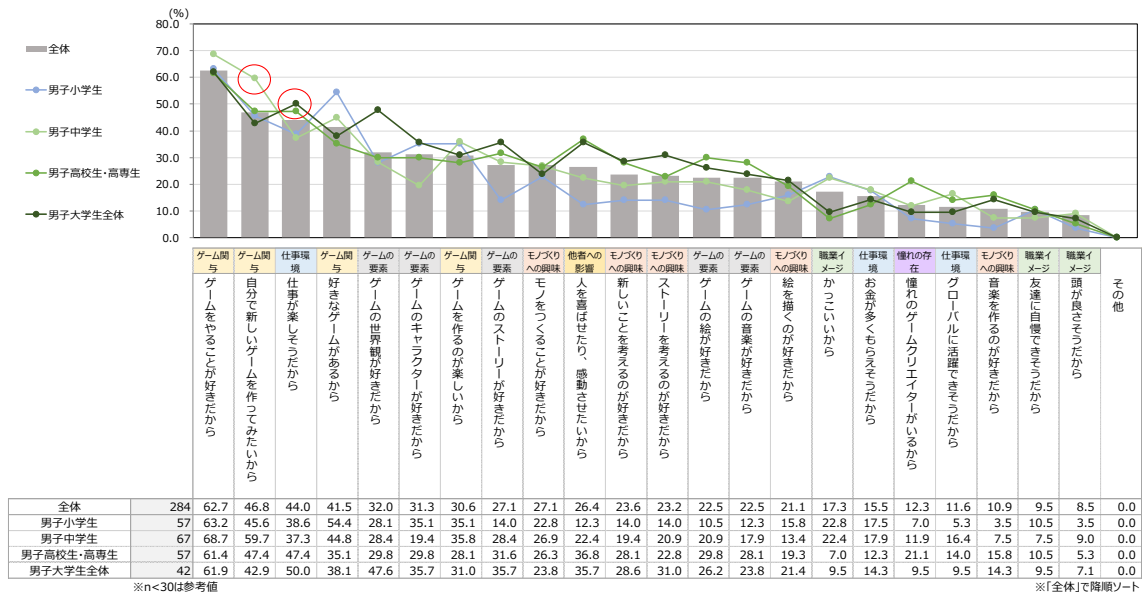
ゲームクリエイターになりたい学生の志望理由としては、「ゲームをやるのが好き」という理由が最も高い。

男子中学生は「自分で新しいゲームを作ってみたい」が2番目の理由としてあがる。

男子高校生・高専生、男子大学生では「仕事が楽しそうだから」という仕事環境の要因が2番目にあがる。(図2-4)

図2-4 ゲームクリエイターになりたい理由

※女子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

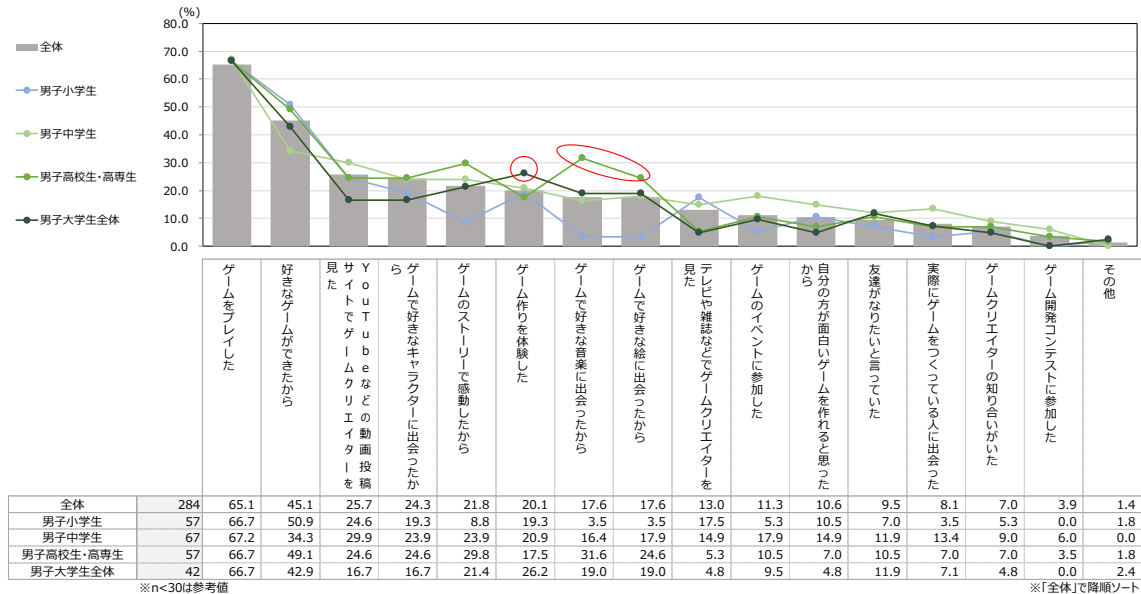
ゲームクリエイターになりたいと思ったきっかけとして「ゲームをプレイした」「好きなゲームができたから」といったゲームプレイを通してクリエイターへの興味がわいた人が多い。

男子高校生・高専生では「好きな音楽に出会った」「好きな絵に出会った」というようなゲーム内の要素がきっかけとなっている人も3割前後いる。

男子大学生では「ゲーム作りを体験した」ことがきっかけとなっている人が4人に1人程度いる。(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

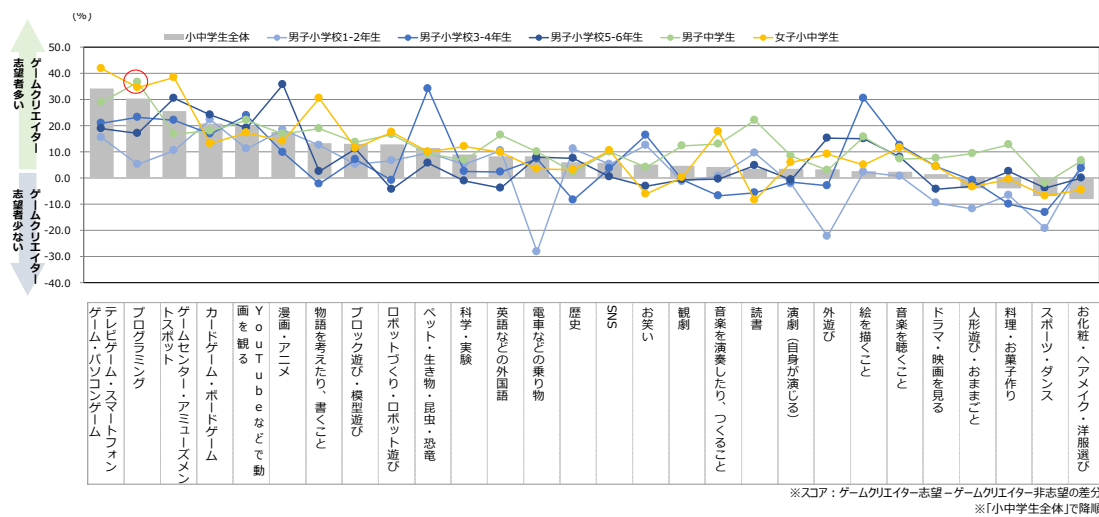
## 2.6 好きなこと

### 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子どもほど、ゲームやプログラミングが好きな子どもが多い。ゲームクリエイターになりたい子どもほど、好きなことの範囲が広い。

男子中学生ではゲームが好きという子どもよりもプログラミングが好きな子どもの方が、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：全体

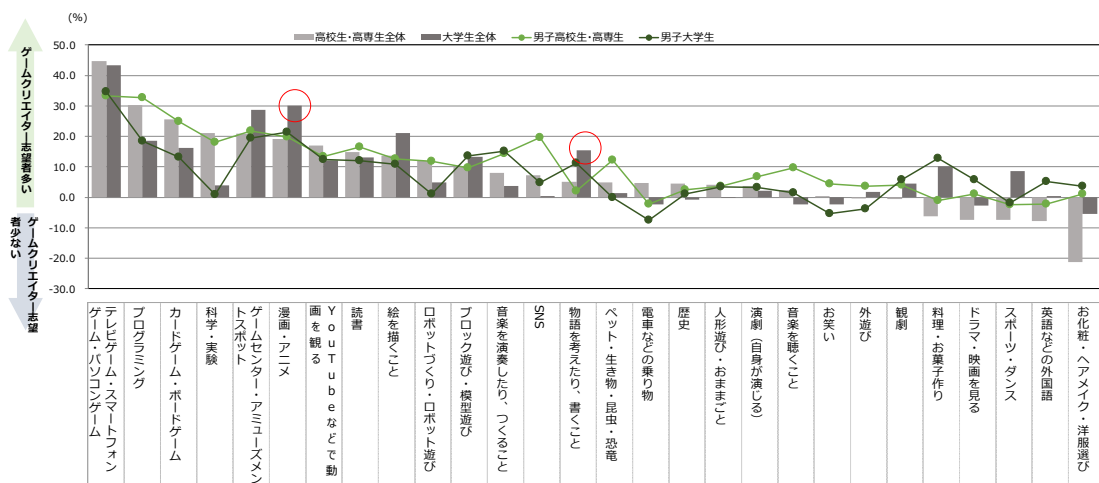
## 2.6.2 高校・高専・大学生の好きなこと ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

小中学生と同様にゲームクリエイターになりたい子どもほど、ゲームやプログラミングが好きな人が多い。小中学生と同様にゲームクリエイターになりたい子どもほど、好きなことの範囲が広い。

大学生は高校生・高専生と比べて「漫画・アニメ」などのコンテンツや、「物語を考えたり、つくること」が好きな学生ほど、ゲームクリエイター志望者が多くなっている。（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

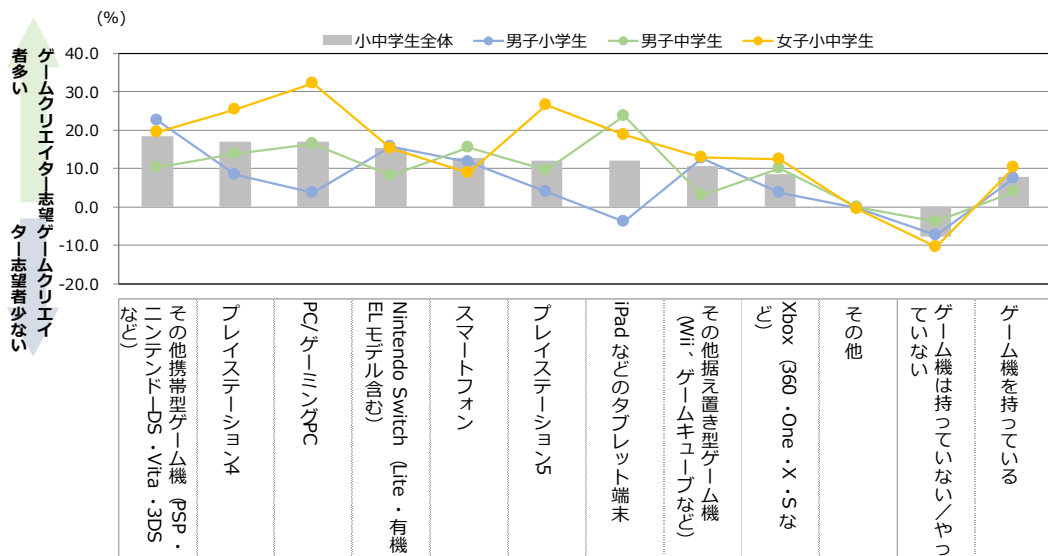
基数：全体

## 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ほど、多くのゲーム機器を持っている。(図 2-7-1)

図 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



※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

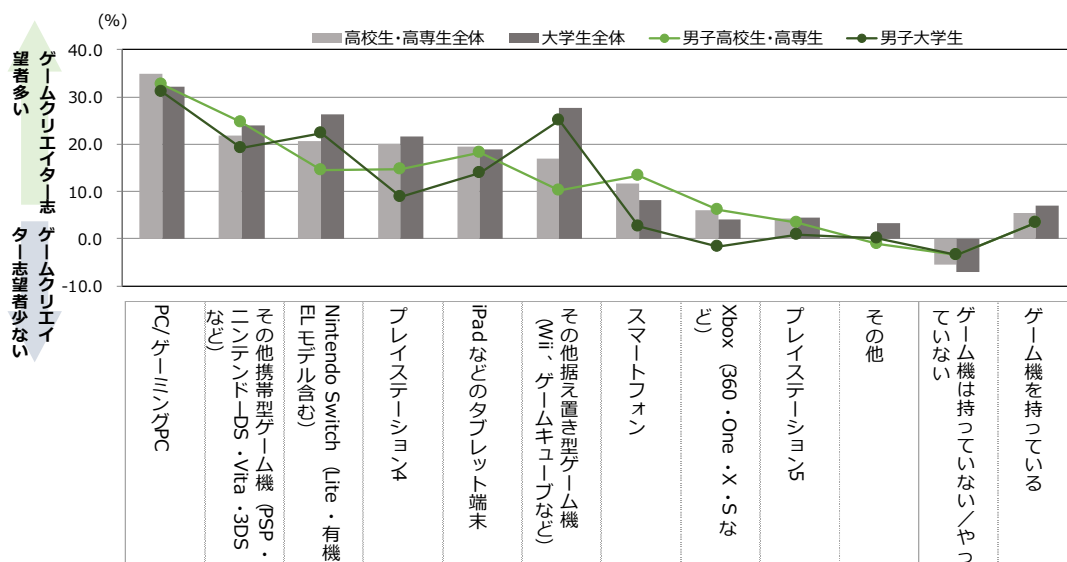
基数：全体

## 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学生ほど、多くのゲーム機器を持っている。高校生・高専生、大学生となると、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、「PC/ゲーミング PC」でゲームを遊んでいるかどうかが一番分かれる。(図 2-7-2)

図 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

※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：全体

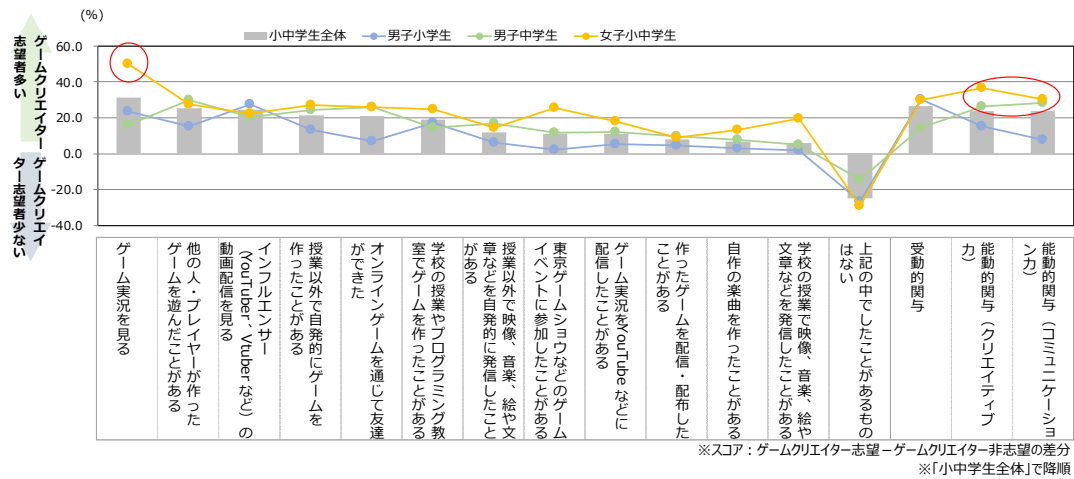
## 2.8 ゲームに関する行動

### 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

小中学生全体ではゲームクリエイター志望者ほど「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はクリエイティブな活動や積極的にコミュニケーションをとるような能動的な関与をしている学生が多い。(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：全体

## 2.8.2 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

プ

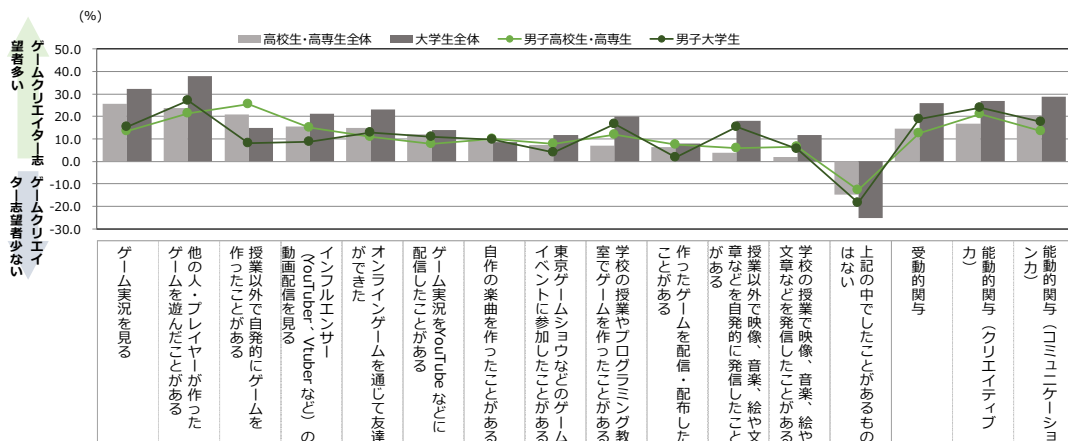
高校生・高専生では小中学生全体と同様に、ゲームクリエイター志望者ほど「ゲーム実況」を見ている学生が多く、最も差が見られる。

大学生ではゲームクリエイター志望者ほど「他の人・プレイヤーが作ったゲーム」を遊んだことがある人が最も差が大きく、大学生になるとゲームプレイの仕方も変化していることが考えられる。

(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

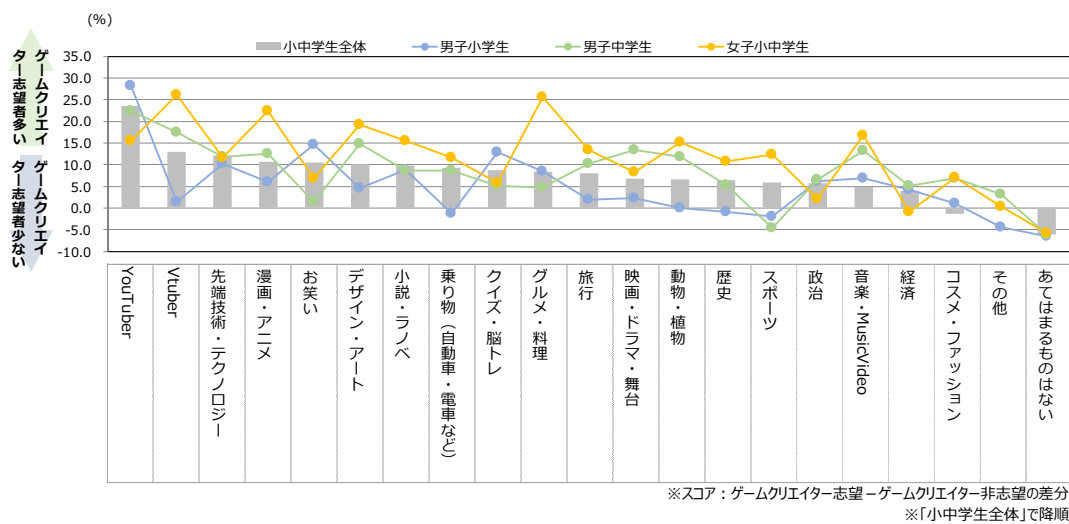
基数：全体

## 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

見ているコンテンツではゲームクリエイター志望者の方が「YouTuber」や「Vtuber」「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：全体

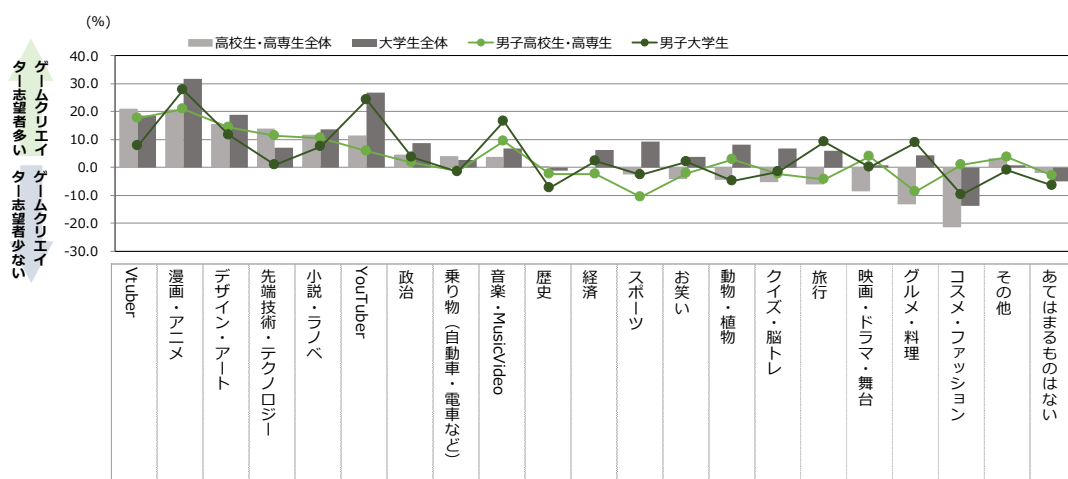


## 2.9.2 高校・高専・大学生が見ている内容 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

高校生・高専生ではゲームクリエイター志望者の方が「Vtuber」を見ている人が多い。  
 大学生では「漫画・アニメ」「YouTuber」といったコンテンツを見ている人ほど、ゲームクリエイター志望者が多い。(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



※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

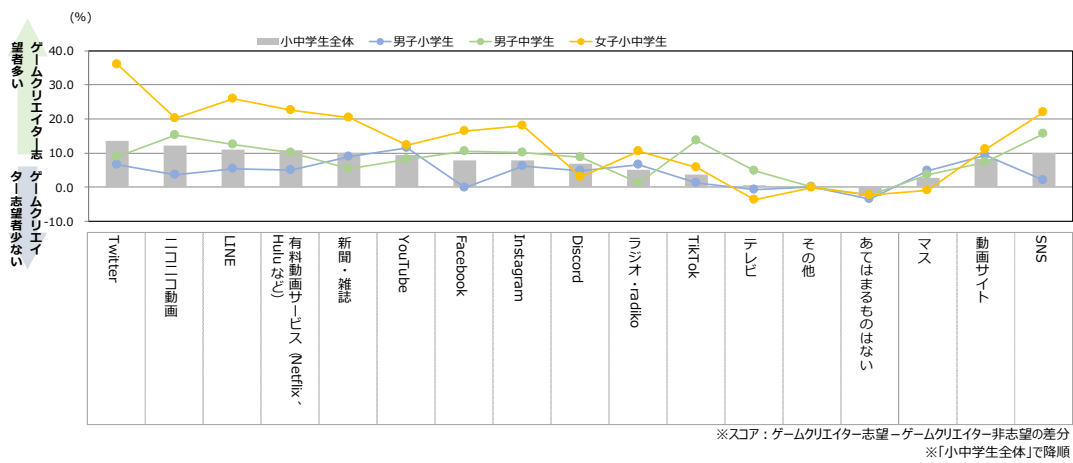
基数：全体

## 2.10 普段見ているメディア

### 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

見ているメディアではゲームクリエイター志望者の方が「Twitter」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



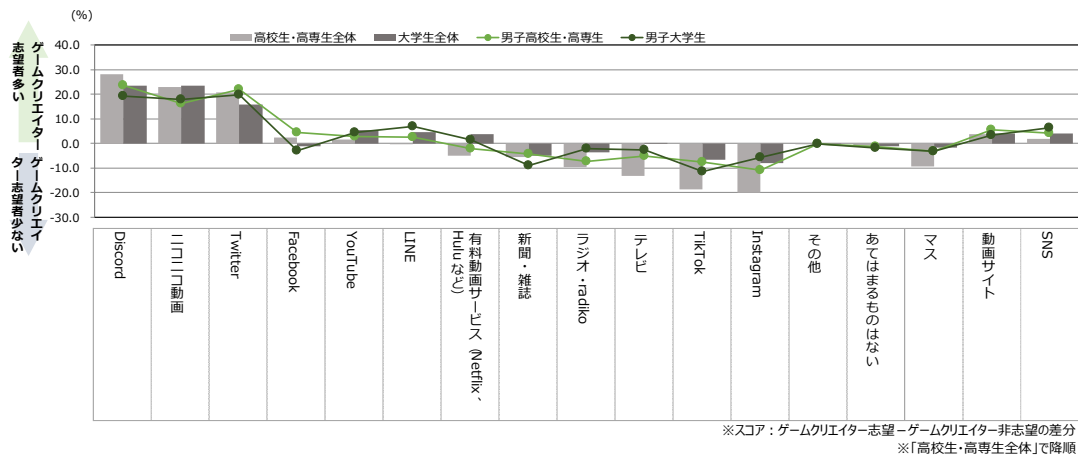
基数：全体

## 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

見ているメディアではゲームクリエイター志望者の方が「Discord」や「ニコニコ動画」、「Twitter」を見ている人が多い。（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

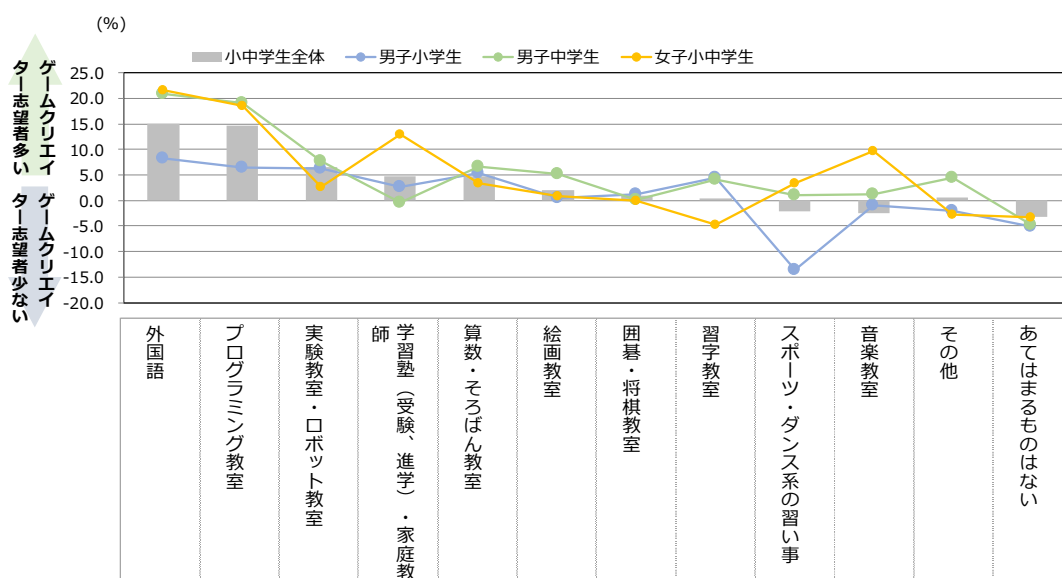


基数：全体

## 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子どもは、性別・学齢問わず「外国語」「プログラミング」を習っている子どもが多い。(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」以降降順

基数：全体

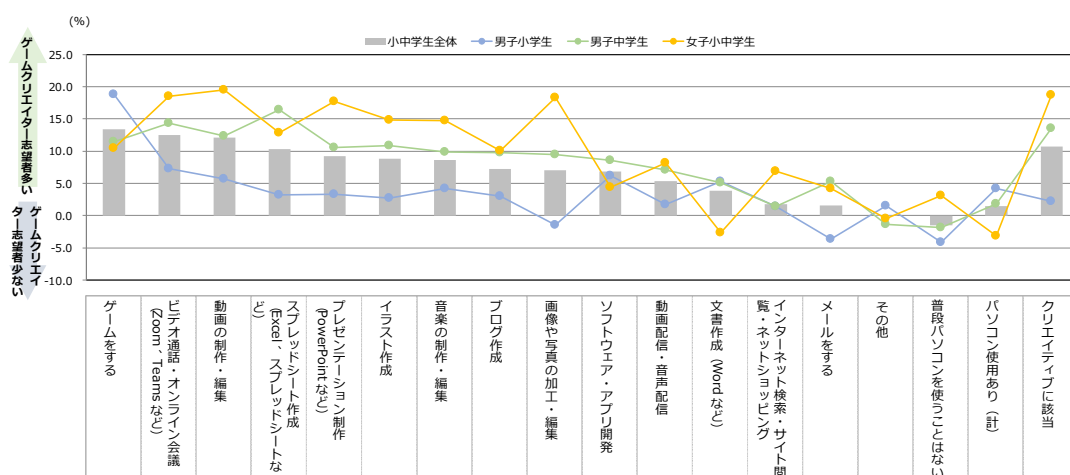
## 2.12 パソコンで行っていること ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

### 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、PCを使って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女子小中学生の親ほど、「ビデオ通話」、「動画の制作・編集」、「画像や写真の加工・編集」などを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



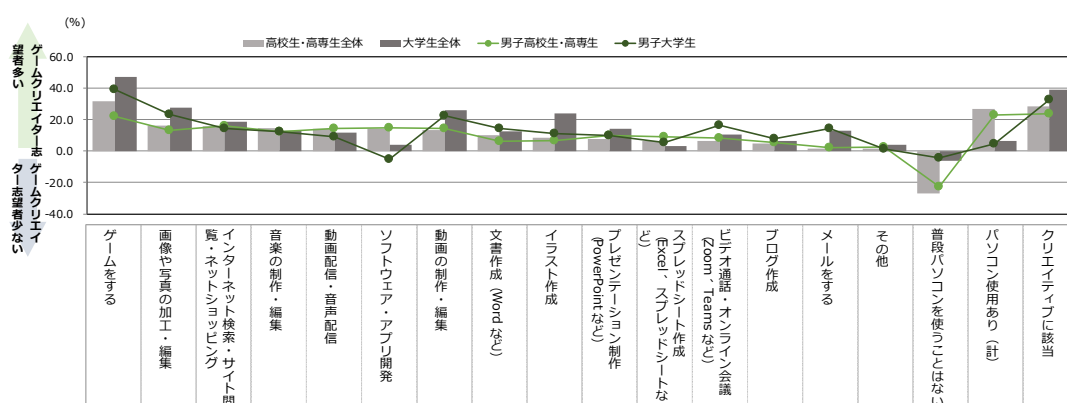
基数: 全体

## 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・大学生ほど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女子大学生では特に「イラスト作成」をしている人が多い。(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: 全体

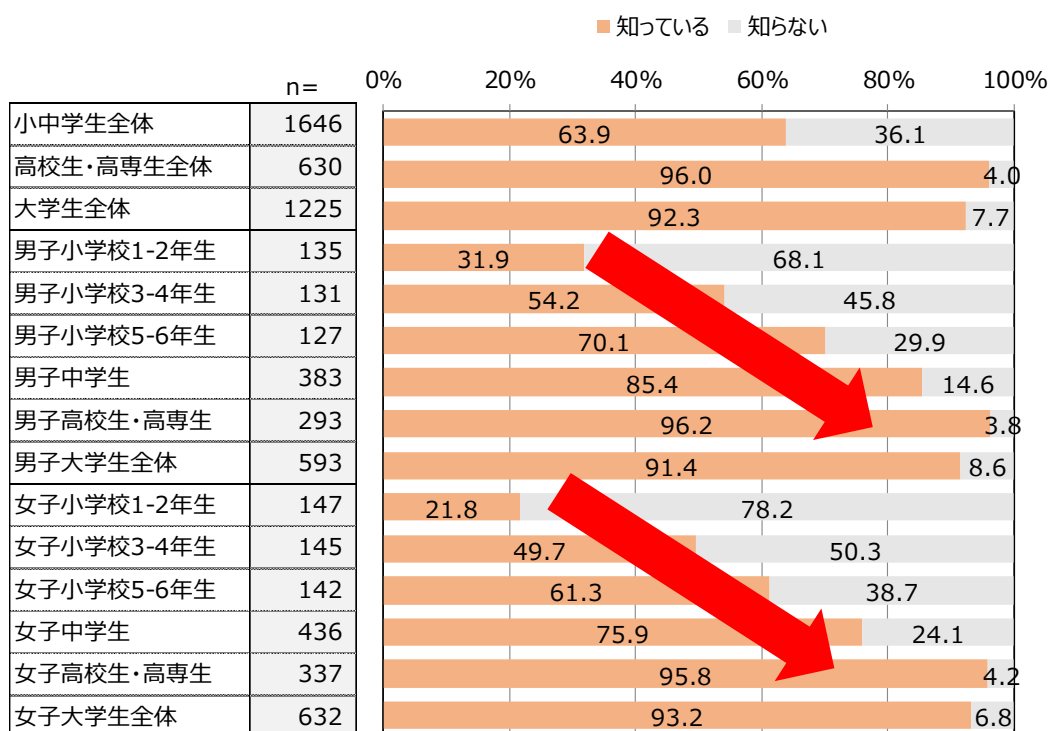
## 2.13 ゲームクリエイターへの認知面でのハードル

ゲームクリエイターになりたいと思っていない子どもにおいて、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



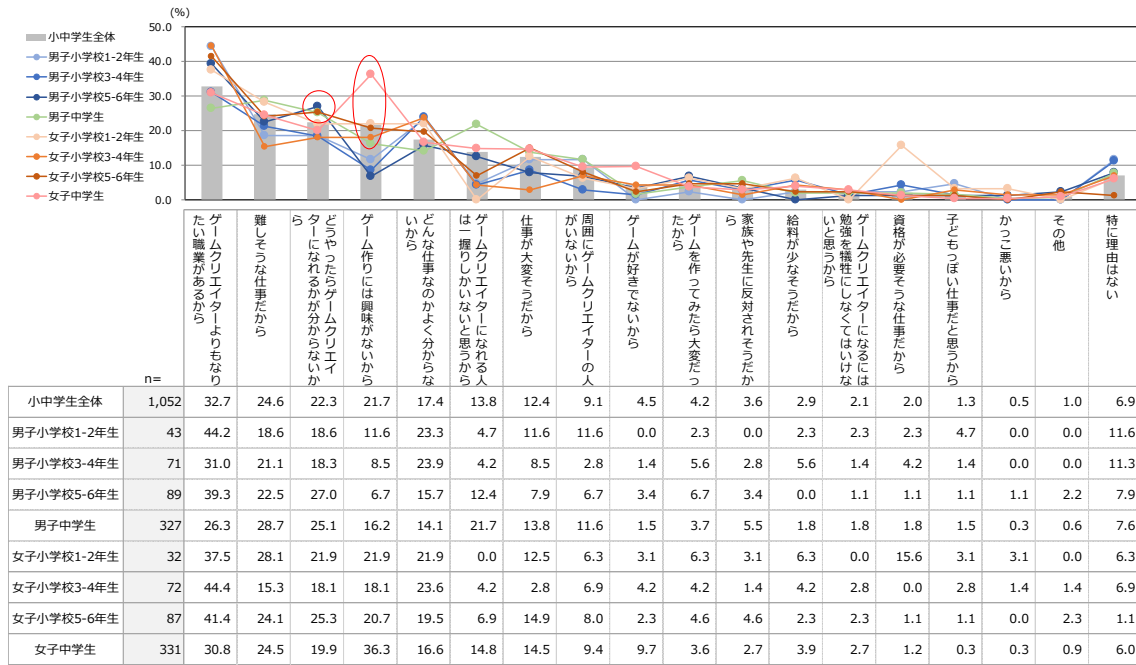
基数：ゲームクリエイター非志望者

## 2.14 ゲームクリエイターになりたくない理由

### 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、なりたくない小中学生にとってのハードルとしては、「よりなりたい職業があるから」が最も高い。男子小学5年生～中学生では「どうやったらなれるかが分からない」人が多く、女子では「ゲーム作りに興味がない」人が多い。（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くない理由



※「小中学生全体」で降順

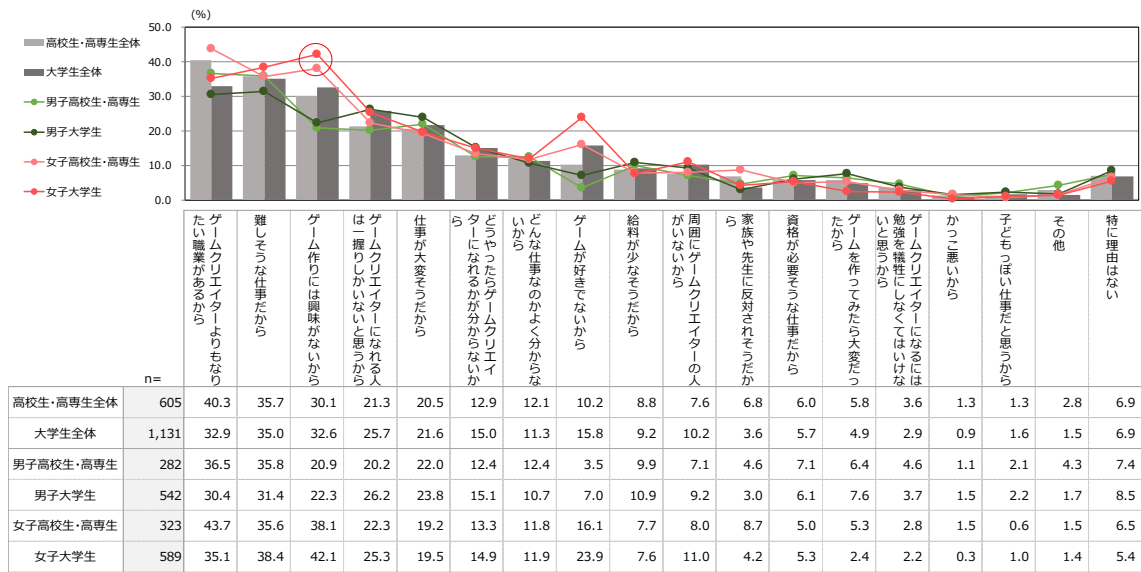
基数：ゲームクリエイター非志望者かつゲームクリエイター認知者



## 2.14.2 高校・高専・大学生がゲームクリエイターになりたくない理由

ゲームクリエイターを知っているが、なりたくない高校生・高専生・大学生にとってのハードルも小中学生と同様に、「よりなりたい職業があるから」が最も高く、「難しそうな仕事だから」が続く。女子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くない理由



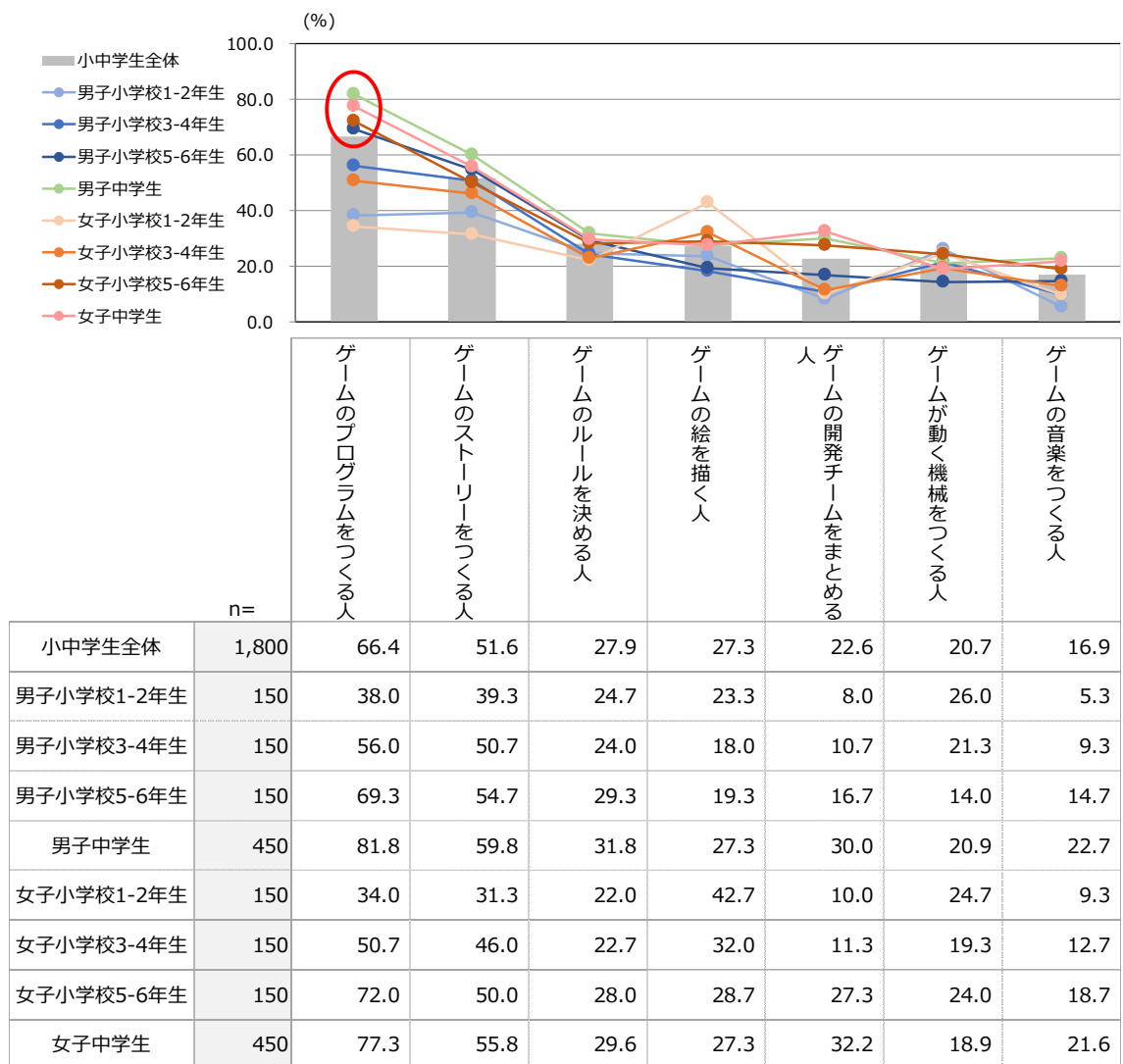
基数：ゲームクリエイター非志望者かつゲームクリエイター認知者

## 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高学年以上となると、プログラムをつくる人のイメージが強くなる。(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

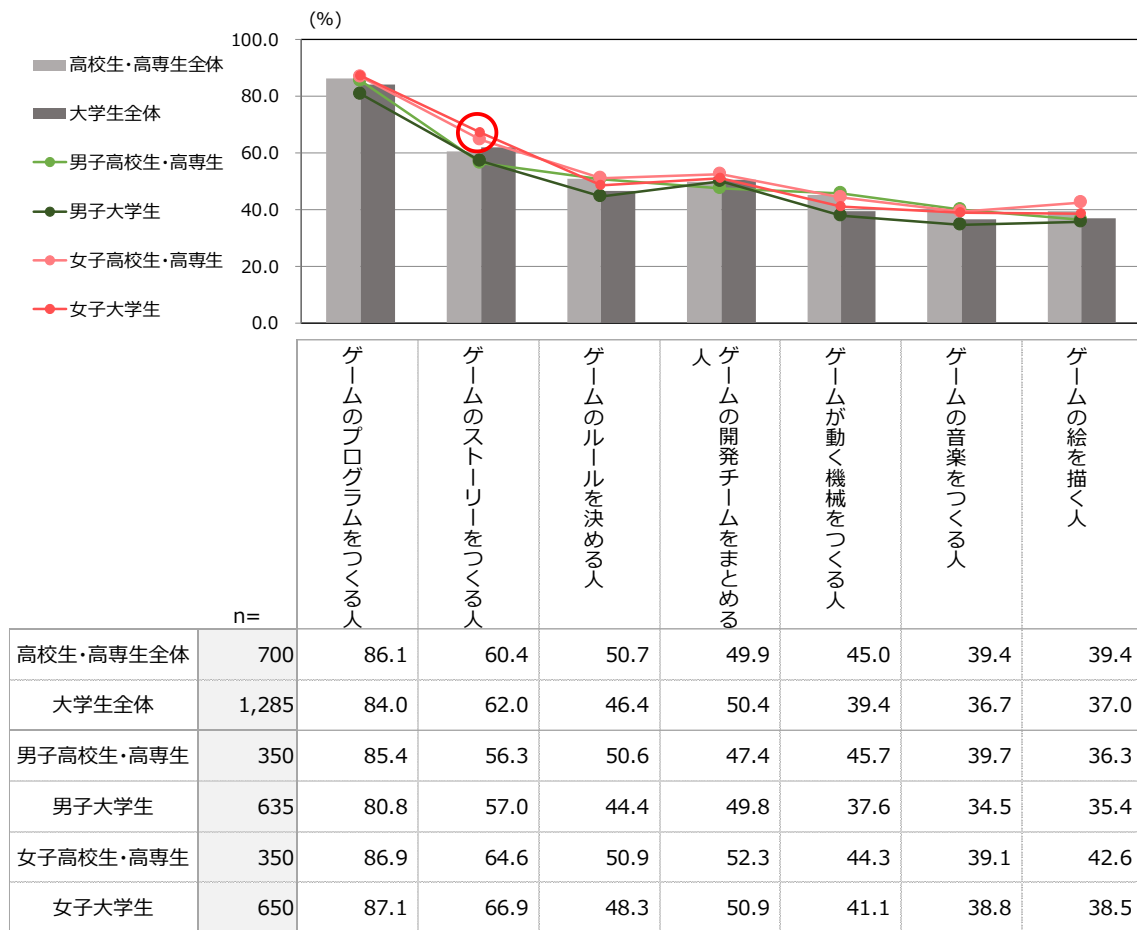
基数: 全体

## 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」というイメージが強くなっている。（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」で降順

基数：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

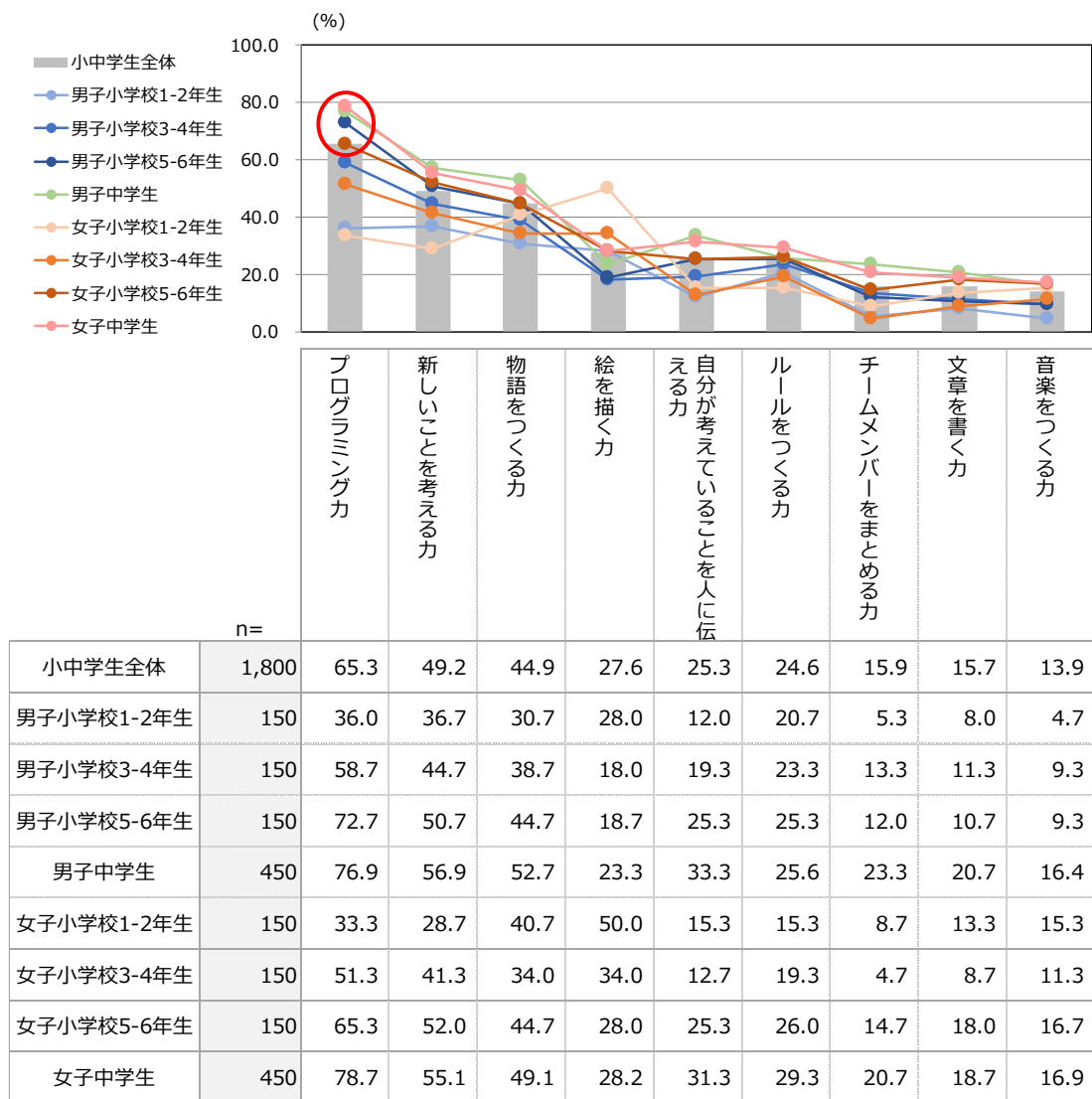
「プログラミング力」がゲームクリエイターに必要な要素だと6割以上の小中学生が持っている。

小学校高学年以上になると、特にそのイメージを持っている子どもが多い。

また、学齢が上がるほどに必要なと思う要素が多岐にわたる。

(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

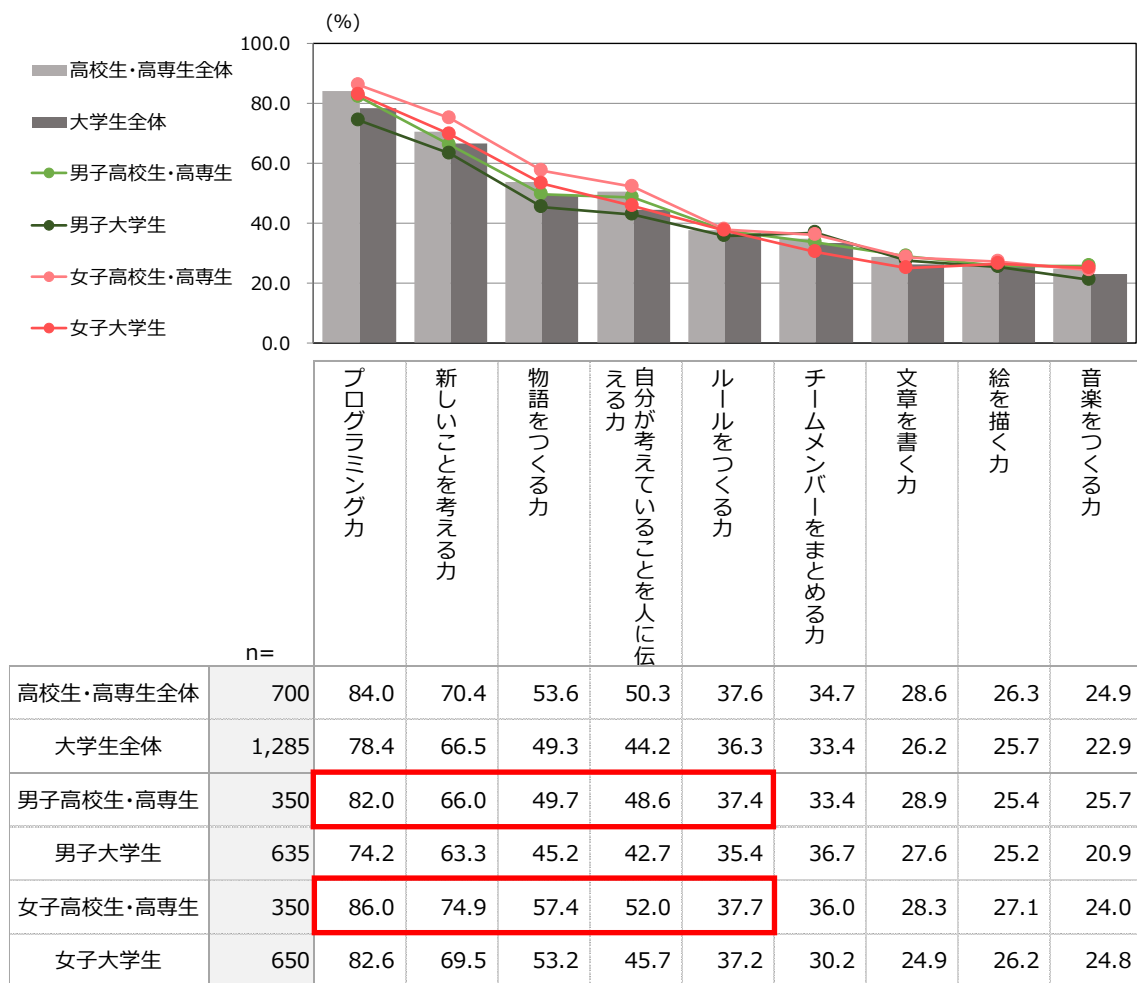
基数: 全体

## 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。

男女ともに高校生・高専生の方が大学生よりも必要と感じている要素が多く、小中学生と同様に学齢が上がるごとに複数の要素が必要だと思われる。(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

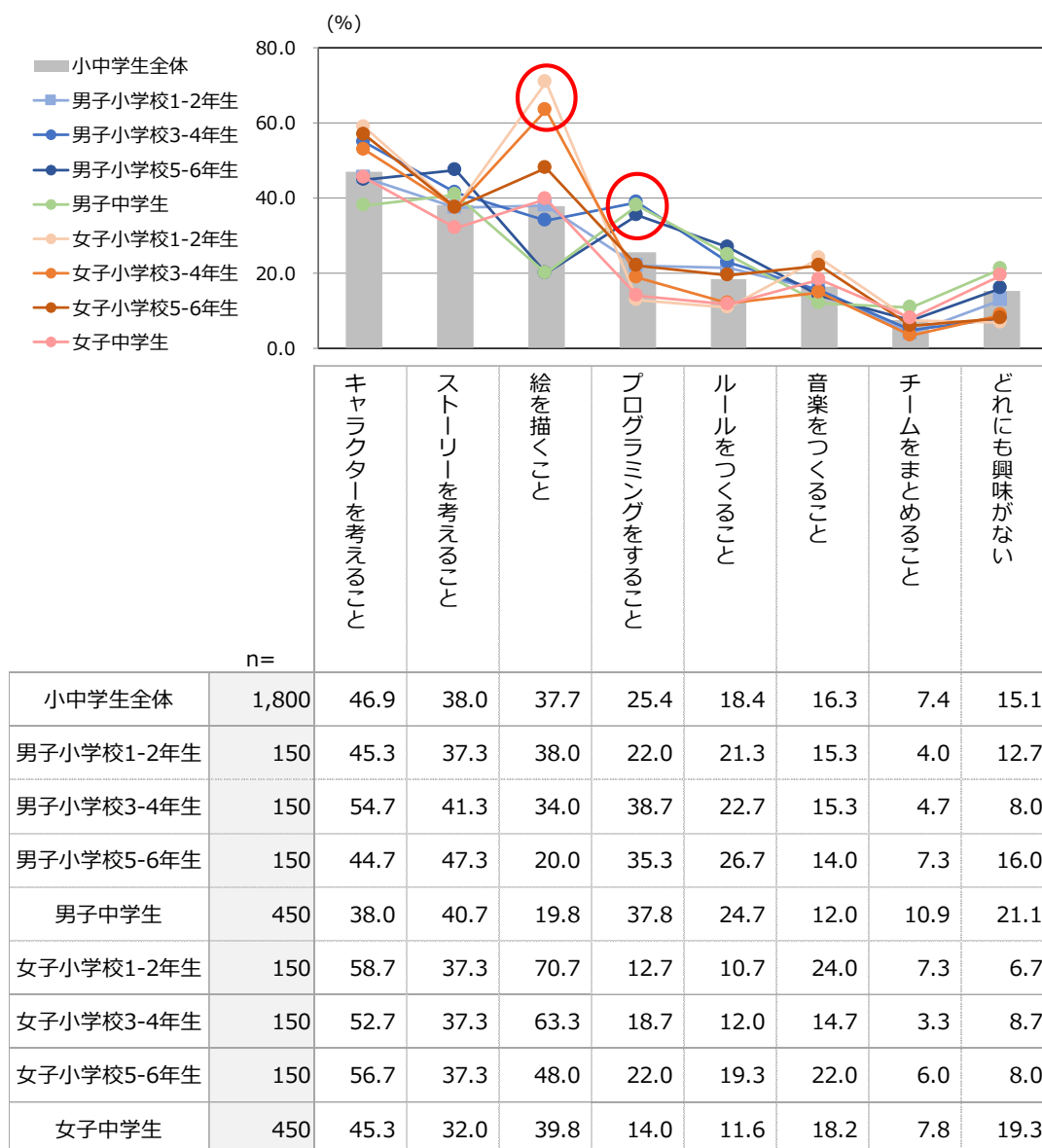
基数: 全体

## 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 1～4 年生では「絵を描くこと」が高い。男子小中学生は「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



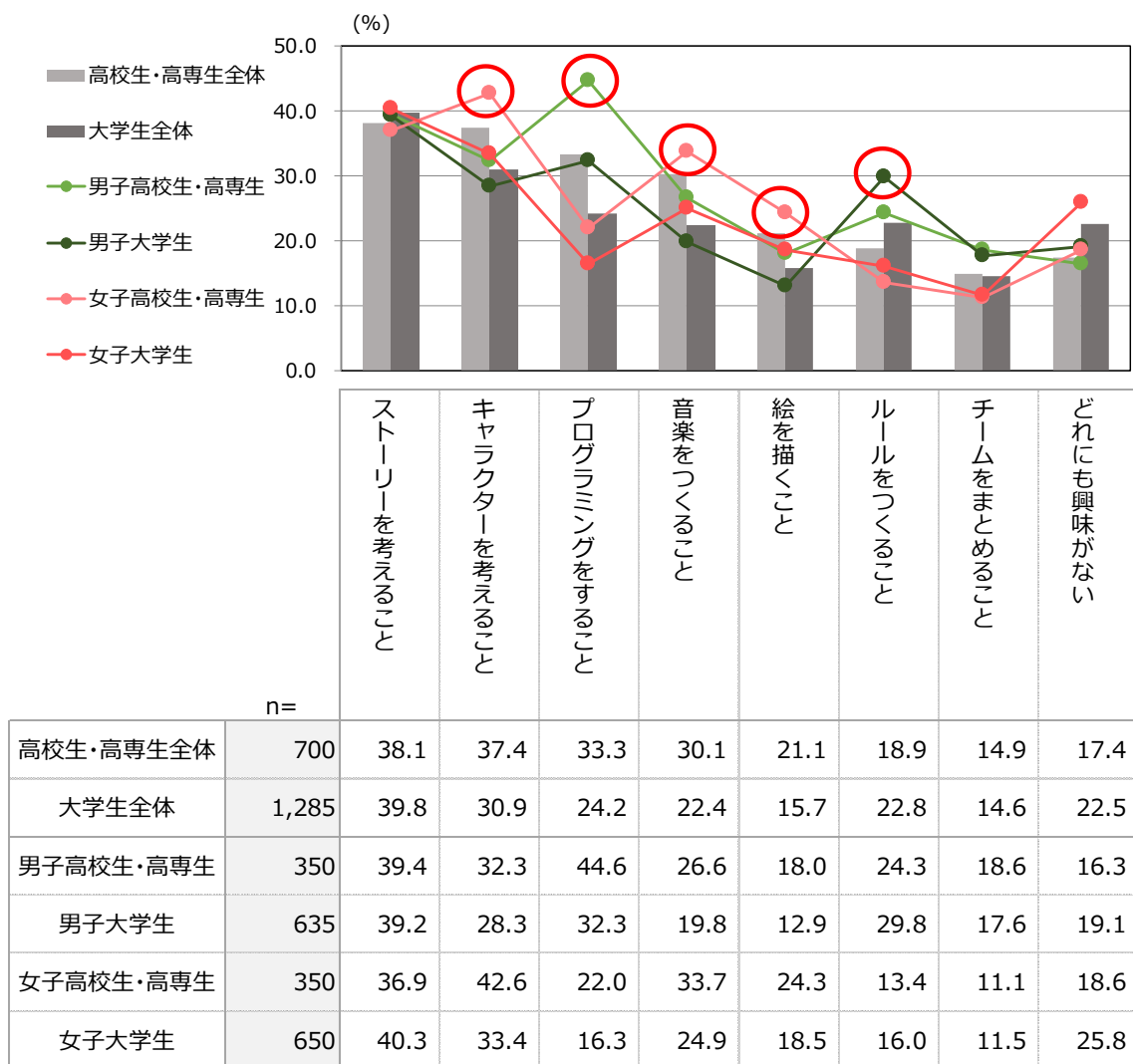
※「小中学生全体」以降降順

基数: 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」が最も高い。性別と学齢別で興味のあることが分かれており、男子高校生・高専生では「プログラミングをすること」。男子大学生では「ルールをつくること」。女子高校生・高専生では「キャラクターを考えること」や「音楽をつくること」、「絵を描くこと」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：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

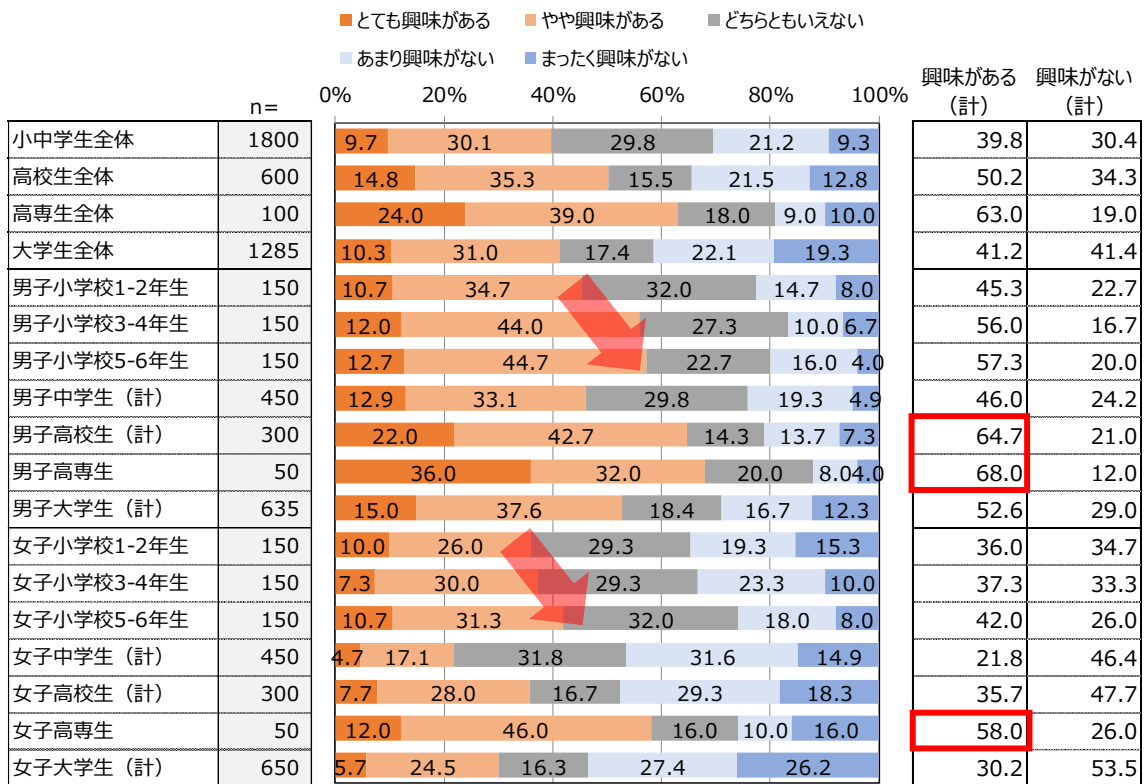
男女ともに小学生では低学年から高学年にかけてプログラミングに対する興味度が高まる。

男子高校生・高専生が最もプログラミングに対する興味度が高く、6割以上が興味を示している。

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いが、女子高専生は約6割がプログラミングに対する興味度が高い。

(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 5 年生～男子中学 2 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 2 番目に高い。

・男子の高校生、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 番高く、「ゲームクリエイター」は上位にあがらない。

ただし、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。

・女子では学齢問わず、小学生～大学生全体的に「ゲームクリエイター」がなりたい職業としてあがらないが、大学生芸術系の学生では 3 位にあがる。

#### 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。

・男子中学生では「自分で新しいゲームを作りたい」が比較的高く、男子高校生・高専生、男子大学生では「仕事を楽しそうだから」という仕事に対する興味が高くあがる。

・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。

男子高校生や高専生では、ゲーム内で好きな音楽や絵に出会ったというようなゲーム内の要素との出会いがきっかけとしてあげられる。

#### 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。

・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持っている。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、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ほど、「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学生全体では「YouTuber」や「Vtuber」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を志望していない学生においても「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。

・小学生から中学生は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」になりたくない理由として「よりな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 年～中学生では「どうやったらなれるかが分からない」人が多く、女子では「ゲーム作りに興味がない」人が多い。

#### 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、特に小学校高学年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。
  - ・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。小学生～大学生に学齢が上がるごとに、必要だと思う要素が増えていく傾向にある。
  - ・ゲームクリエイターの要素で興味があることとしては、「ストーリーやキャラクターを考えること」が全体的に興味を持たれている。
- 性別×学齢別で特徴が分かれ、男子小学生～高校生・高専生は「プログラミング」、男子大学生では「ルールをつくること」、女子小学1～4年生は「絵を描くこと」、女子高校生・高専生では「キャラクターを考えること」「音楽をつくること」「絵を描くこと」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

- ・男女ともに小学生低学年から高学年にかけてプログラミングに対する興味度が高まる。
- ・男子高校生・高専生が最もプログラミングに対する興味度が高く、6割以上が興味を示している。
- ・女子高専生も約6割の興味を示している。

## 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】

- ・性別や学齢によって傾向が異なる。
  - ・男子ではゲームクリエイターが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。
  - ・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」への興味度が高かったり、ゲーム実況や自身のゲームプレイなどから普段からゲームへの関わりが強い。
  - ・男女ともにゲームクリエイターという仕事への認知は学齢が上がるごとに増えていき、小学中学年では約半数が認知している状態になる。
  - ・男子ではゲームクリエイターへのなり方が分からないと思っている子どもが多い。
  - ・女子ではゲーム作りに興味を持ってもらえている子どもが少ない。
  - ・ゲームクリエイターに必要な要素とへの興味としては、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】

- ・男子高専生においては「ゲームクリエイター」がなりたい職業で2位につける。一方で、男子高校生や大学生では「ITエンジニア・プログラマー」が1番高く、「ゲームクリエイター」は上位にあがらない。
- ・ただし、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、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。ただし、女子大学生芸術系の学生については上位にあがる。
- ・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や絵を好きになったことがきっかけと答える人が多く、ゲーム内で琴線に触れる出会いが多く見られた。
- ・男女ともに「ゲームクリエイター」という職業の認知率は高く、9割以上が認知している。
- ・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・高専生では「プログラミング」、男子大学生では「ルールをつくること」というように、少し興味の対象が変わる。
- ・また、女子高校生・高専生では「キャラクターを考えること」「音楽をつくること」「絵を描くこと」というようにゲームの細部をデザインすることへの興味の高さが伺える。