

小中学生のゲームクリエイター に関する調査

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小中学生の子どもとその親を対象に、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。

2020 年 9 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 小中学生のなりたい職業ランキング 性別.....	7
2.1.1 小中学生のなりたい職業ランキング 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 女子×学齢別	9
2.2 ゲームクリエイターになりたい子どもになりたいとっていない子どもの好きなこと	10
2.3 ゲームクリエイターになりたい子どもになりたいとっていない子どもの習い事	11
2.4 ゲームクリエイターへの認知面でのハードル	12
2.5 ゲームクリエイターへのハードルとなっている要素.....	13
2.6 ゲームクリエイターに対する正しい理解による影響	14
2.6.1 ゲームクリエイターに対する正しい理解による影響 性別・学齢別	15
2.7 小中学生のゲームクリエイターへのイメージ.....	16
2.8 小中学生のゲームクリエイターに必要な要素イメージ	17
2.9 小中学生のゲームクリエイターの要素で興味があること.....	18
2.10 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ	19
2.10.1 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ 男子×学齢別	20
2.10.2 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ 女子×学齢別	21
2.11 親のゲームクリエイターに対する印象.....	22
2.12 ゲームクリエイターに賛成な親と反対な親のデモグラ属性比較.....	23
2.13 ゲームクリエイターに賛成な親と反対な親の教育意識・実態	29
2.14 ゲームクリエイターに賛成な親と反対な親の興味範囲	30
2.15 親のゲームクリエイターへの賛成理由	32
2.16 親のゲームクリエイターへのサポートすべき内容.....	33
2.17 親のゲームクリエイターへのハードルとなっている要素.....	34
2.18 プログラミング教育についての認知状況	35
2.19 プログラミング教育についての印象	36
2.20 プログラミング教育の印象と教育意識との関連性把握.....	37
2.20.1 【参考】プログラミング教育についての印象 地域別	38
2.21 プログラミング教育についての良い印象の理由	39
2.22 プログラミング教育についての悪い印象の理由	40

2.23 プログラミング的思考とゲームクリエイターに対する印象の関係	41
2.24 エリア別子どもの習い事状況.....	42
2.25 エリア別プログラミング教育の認知状況.....	43
2.26 エリア別親の PC 関与.....	44
3 調査結果まとめ	45
3.1 小中学生の結果.....	45
3.2 小中学生の親の結果.....	46
4 総括	48

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調査を実施いたしました。

1.2 調査の対象

小中学生の長子の子供をもつ親 3600 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

居住都道府県	小学生の性別・学齢		回収目標数
大都市圏在住 （一都三県+ 二府二県在住）	男子	小学校1-2年生	150
		小学校3-4年生	150
		小学校5-6年生	150
		中学校1年生	150
		中学校2年生	150
		中学校3年生	150
	女子	小学校1-2年生	150
		小学校3-4年生	150
		小学校5-6年生	150
		中学校1年生	150
		中学校2年生	150
		中学校3年生	150
大都市圏以外在住 （上記以外）	男子	小学校1-2年生	150
		小学校3-4年生	150
		小学校5-6年生	150
		中学校1年生	150
		中学校2年生	150
		中学校3年生	150
	女子	小学校1-2年生	150
		小学校3-4年生	150
		小学校5-6年生	150
		中学校1年生	150
		中学校2年生	150
		中学校3年生	150

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、2020 年 7 月 22 日～7 月 29 日である。

2 調査結果

2.1 小中学生のなりたい職業ランキング 性別

26 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。女子中学生では 16 位と低く、1 位は医療系の職業があがる。（図 2-1）

図 2-1 小中学生のなりたい職業ランキング 性別

※全体の上位 15 個まで抜粋

	n=	小中学生全体 (3600)	男子小中学生全体 (1800)	女子小中学生全体 (1800)
医者・看護師・薬剤師・獣医		1位(15.6) 	7位(10.0)	1位(21.2) 
YouTuberなどの動画投稿者		2位(11.9) 	2位(17.3) 	11位(6.5)
会社員		3位(11.1) 	4位(13.8)	8位(8.4)
ゲームクリエイター（ゲームをつくる人）		4位(11.0)	1位(18.7) 	16位(3.3)
料理員・シェフ		5位(10.0)	13位(6.3)	2位(13.8) 
絵を描く職業（漫画家・イラストレーター・アニメーター）		6位(9.3)	17位(4.9)	3位(13.7) 
プロスポーツ選手		7位(8.9)	3位(14.9) 	17位(2.9)
科学者・博士・研究者		8位(8.3)	5位(12.1)	14位(4.5)
学校の先生		9位(8.2)	14位(6.1)	6位(10.3)
公務員		10位(7.8)	8位(9.1)	12位(6.4)
ペット屋さん・飼育員・調教師		11位(7.3)	20位(3.2)	4位(11.4)
ITエンジニア・プログラマー		12位(6.7)	6位(11.4)	20位(1.9)
保育士		13位(6.2)	24位(1.3)	5位(11.0)
歌手・俳優・声優などの芸能人		14位(5.8)	20位(3.2)	7位(8.4)
警察官・刑事		15位(5.6)	10位(8.6)	18位(2.6)

基数：小中学生の子ども全体

2.1.1 小中学生のなりたい職業ランキング 男子×学齢別

26 種の職業を呈示した中で、どの学齢でもゲームクリエイターは上位 4 位以内に位置しているが、特に小学 3 年生～中学 2 年生では 1 位または 2 位に位置している。（図 2-1-1）

図 2-1-1 小中学生のなりたい職業ランキング 男子×学齢別

※全体の上位 15 個まで抜粋

n=	男子						
	小中学生全体 (1800)	小学校1-2年生 (300)	小学校3-4年生 (300)	小学校5-6年生 (300)	中学校1年生 (300)	中学校2年生 (300)	中学校3年生 (300)
ゲームクリエイター（ゲームをつくる人）	1位(18.7) 🏆	4位(16)	2位(22) 🏆	2位(21.3) 🏆	1位(21.7) 🏆	2位(15.7) 🏆	4位(15.3)
YouTuberなどの動画投稿者	2位(17.3) 🏆	1位(20.7) 🏆	3位(21.7) 🏆	1位(23.7) 🏆	6位(13)	4位(14)	5位(10.7)
プロスポーツ選手	3位(14.9) 🏆	2位(18.7) 🏆	1位(22.7) 🏆	4位(14.7)	5位(13.7)	6位(10.7)	7位(9.3)
会社員	4位(13.8)	16位(4.7)	10位(8)	5位(11.7)	2位(17.7) 🏆	1位(19) 🏆	1位(22) 🏆
科学者・博士・研究者	5位(12.1)	7位(12.7)	4位(14)	3位(15.3) 🏆	8位(9.7)	6位(10.7)	6位(10)
ITエンジニア・プログラマー	6位(11.4)	16位(4.7)	7位(10.3)	6位(9.7)	3位(15) 🏆	5位(12.7)	3位(16.3) 🏆
医者・看護師・薬剤師・獣医	7位(10)	8位(11.3)	6位(12.3)	10位(6.7)	7位(11.3)	9位(9.3)	8位(9)
公務員	8位(9.1)	21位(2.3)	22位(2)	16位(3.7)	4位(14)	3位(14.7) 🏆	2位(18) 🏆
電車・バス・車の運転士	9位(9)	4位(16)	7位(10.3)	6位(9.7)	13位(6)	10位(7.7)	15位(4.3)
警察官・刑事	10位(8.6)	3位(17.3) 🏆	5位(13)	14位(5)	11位(6.3)	14位(4.7)	13位(5)
消防士・救急隊	11位(6.7)	6位(15)	9位(8.7)	16位(3.7)	13位(6)	17位(3.3)	18位(3.7)
プロスポーツプレイヤー	12位(6.5)	10位(7.3)	12位(6.3)	9位(7)	9位(7.7)	12位(5.7)	13位(5)
料理員・シェフ	13位(6.3)	9位(8.3)	11位(7.3)	8位(8.7)	19位(3.7)	15位(4)	12位(5.7)
学校の先生	14位(6.1)	15位(5)	18位(4)	15位(4)	11位(6.3)	8位(10.3)	10位(7)
会社社長・起業家	14位(6.1)	20位(3)	14位(5.7)	13位(5.3)	9位(7.7)	11位(7)	9位(8)

基数：小中学生の子ども全体

2.1.2 小中学生のなりたい職業ランキング 女子×学齢別

26 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 位以内に入らない。(図 2-1-2)

図 2-1-2 小中学生のなりたい職業ランキング 女子×学齢別

※全体の上位 15 個まで抜粋

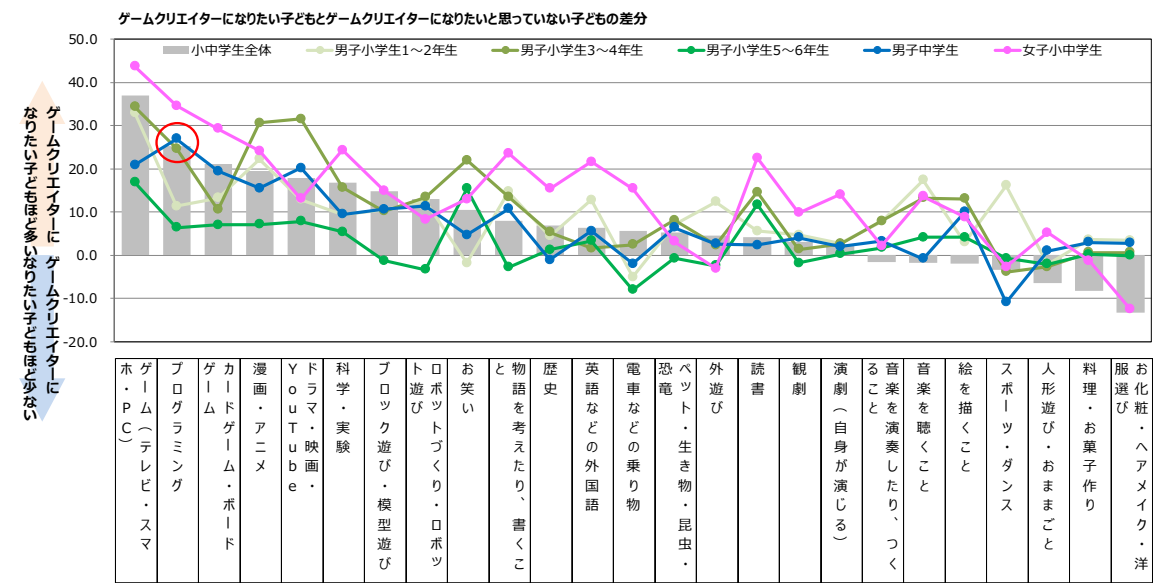
n=	女子						
	小中学生全体 (1800)	小学校1-2年生 (300)	小学校3-4年生 (300)	小学校5-6年生 (300)	中学校1年生 (300)	中学校2年生 (300)	中学校3年生 (300)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位(21.2) 🏆	2位(15.7) 🏆	1位(21) 🏆	1位(24.7) 🏆	1位(22.7) 🏆	1位(23.7) 🏆	1位(19.3) 🏆
料理員・シェフ	2位(13.8) 🏆	1位(28.7) 🏆	2位(18) 🏆	2位(15.3) 🏆	8位(7.7)	8位(6.7)	9位(6.3)
絵を描く職業 (漫画家・イラストレーター)	3位(13.7) 🏆	5位(13) 🏆	3位(16) 🏆	3位(15) 🏆	2位(13.7) 🏆	3位(11.7) 🏆	3位(13) 🏆
ペット屋さん・飼育員・調教師	4位(11.4)	3位(14) 🏆	4位(14.7)	3位(15)	6位(9)	7位(8)	6位(8)
保育士	5位(11)	4位(13.3)	6位(14.3)	9位(7)	4位(10.7)	6位(9.7)	5位(11)
学校の先生	6位(10.3)	7位(9.3)	7位(14)	5位(10.7)	5位(9.3)	4位(10.3)	6位(8)
歌手・俳優・声優などの芸能人	7位(8.4)	6位(10.3)	4位(14.7)	6位(9)	14位(5)	8位(6.7)	13位(5)
会社員	8位(8.4)	24位(1)	13位(4.3)	13位(5.3)	3位(12.3) 🏆	2位(14) 🏆	2位(13.3) 🏆
ファッションデザイナー	9位(6.9)	9位(6.3)	8位(11.7)	6位(9)	10位(6)	14位(3.7)	14位(4.7)
美容師・スタイリスト	10位(6.7)	8位(7.7)	10位(7)	10位(6)	9位(6.3)	8位(6.7)	9位(6.3)
...	...	...	...	...	...	...	...
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	16位(3.3)	16位(2.3)	14位(3.3)	17位(3)	13位(5.3)	16位(2.3)	16位(3.7)

基数: 小中学生の子ども全体

2.2 ゲームクリエイターになりたい子どもとになりたいと思っていない子どもの好きなこと

ゲームやプログラミングが好きな子どもほど、ゲームクリエイターになりたいということを思っている人が多い。
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 2-2）

図 2-2 ゲームクリエイターになりたい子どもとになりたいと思っていない子どもの趣味



基数: 小中学生の子ども全体

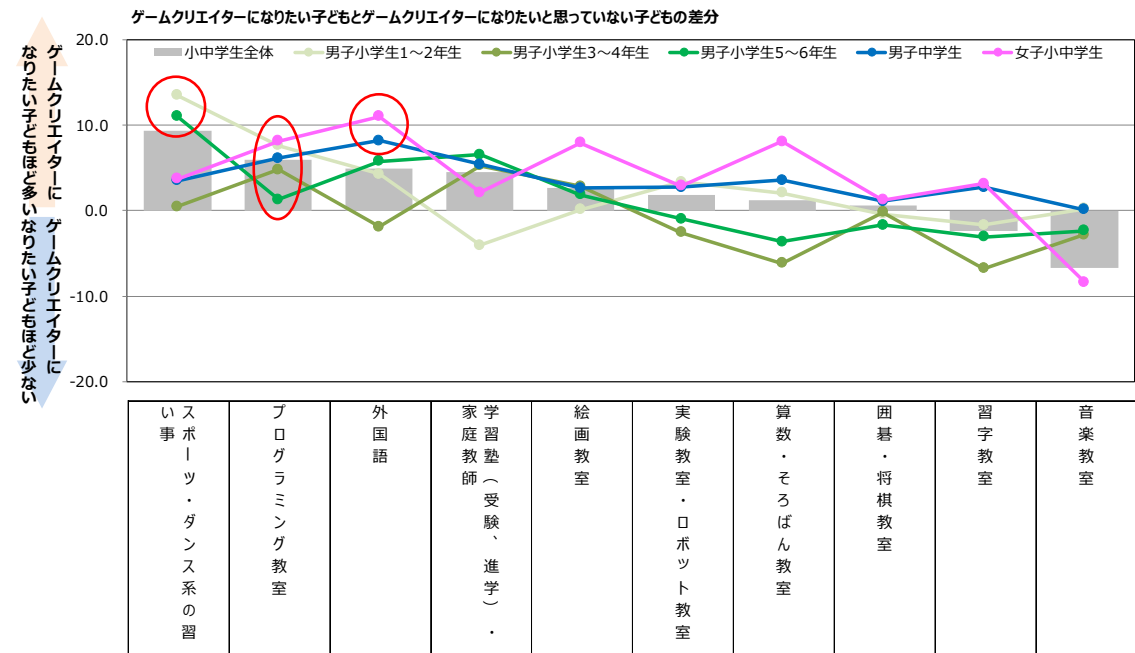
2.3 ゲームクリエイターになりたい子どもとになりたいと思っていない子どもの習い事

学齢によってやばらつきがみられ、男子小学低学年・高学年では「スポーツやダンス」、男子中学生や女子では「外国語」を習っていることと、ゲームクリエイター志望が関係している。

また、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、プログラミングを習っている子どもが多い。

(図 2-3)

図 2-3 ゲームクリエイターになりたい子どもとになりたいと思っていない子どもの習い事



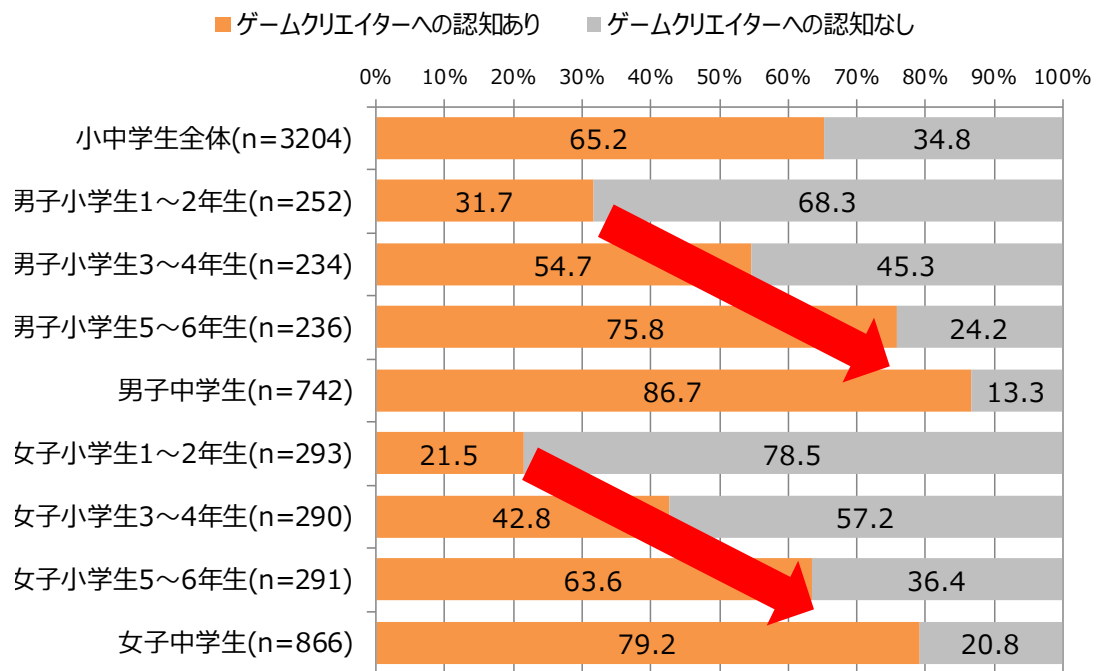
基数:小中学生の子ども全体

2.4 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、男子は小学 3 年生以上になると、ゲームクリエイターを知っている子どもが過半数を超える。

女子では小学 5 年生以上となると 6 割以上が認知者となる。(図 2-4)

図 2-4 ゲームクリエイターへの認知



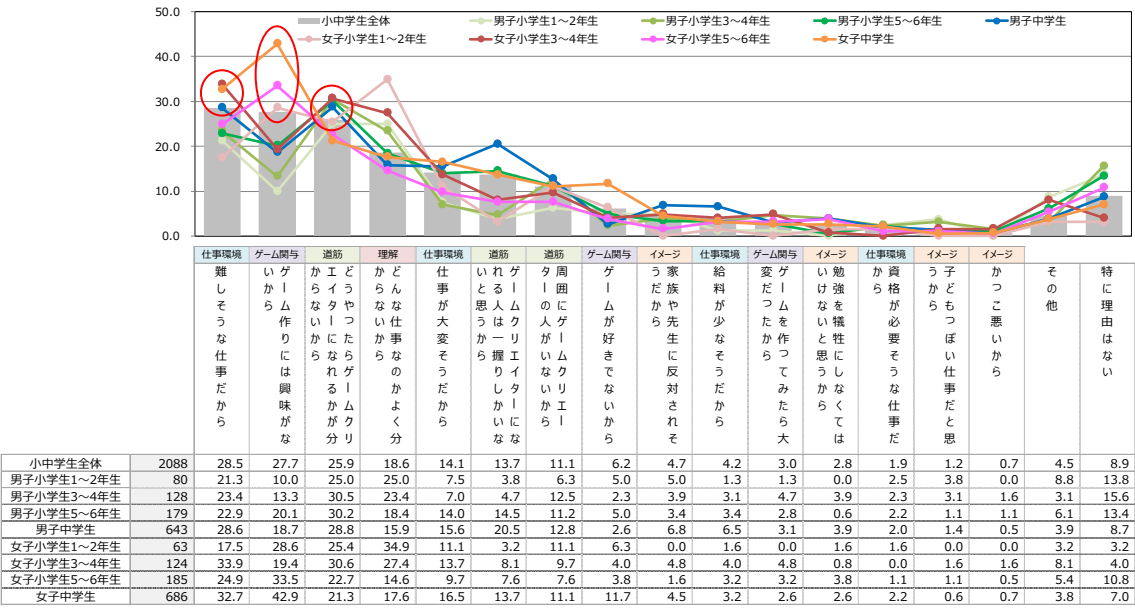
基数:ゲームクリエイターになりたいと思っていない小中学生の子ども

2.5 ゲームクリエイターへのハードルとなっている要素

ゲームクリエイターを知っているが、なりたくない子どもにとってのハードルとしては、男子では「どうやったらなれるか分からない」。女子では「ゲーム作りに興味がない」。

男女中学生では共通して「難しそう」というイメージを持たれている。（図 2-5）

図 2-5 ゲームクリエイターへのハードルとなっている要素

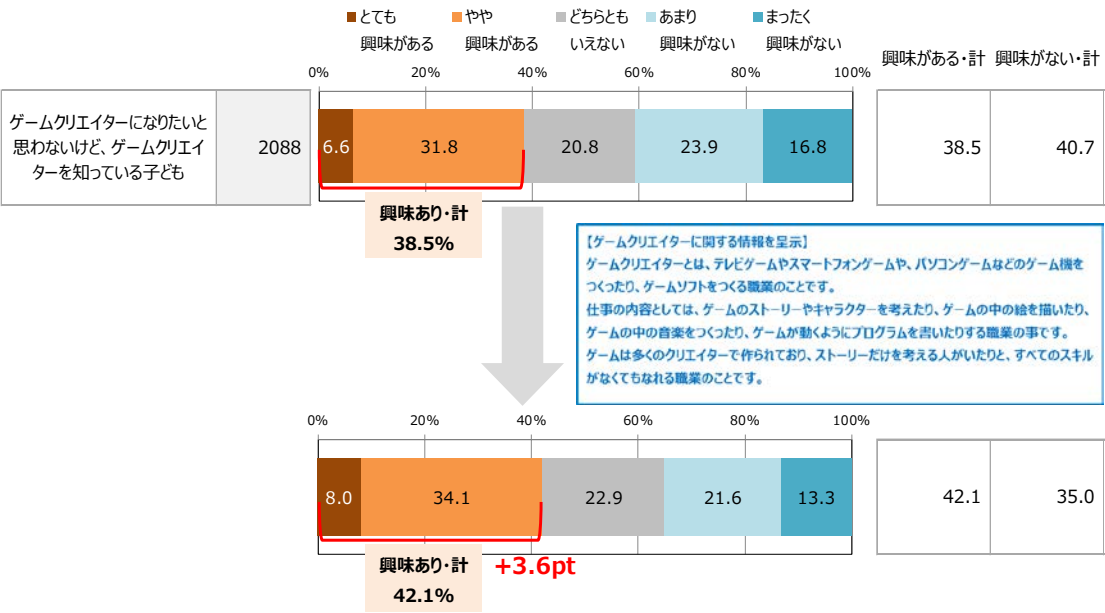


基数:ゲームクリエイターになりたいと思っていないが、ゲームクリエイターを知っている小中学生の子ども

2.6 ゲームクリエイターに対する正しい理解による影響

ゲームクリエイターを知っている子どもが、ゲームクリエイターについての情報を呈示することで、興味を持つ人が約 4pt 増加。(図 2-6)

図 2-6 ゲームクリエイターに対する興味 (情報呈示前後)



基数:ゲームクリエイターになりたいと思っていないが、ゲームクリエイターを知っている小中学生の子ども

2.6.1 ゲームクリエイターに対する正しい理解による影響 性別・学齢別

性別・学齢別で見ると、女子の方がゲームクリエイターに関する情報を呈示することで、ゲームクリエイターへの興味を持つ子どもが増える。（図 2-6-1）

図 2-6-1 ゲームクリエイターに対する正しい理解による影響 性別・学齢別（情報呈示前後）

【ゲームクリエイターに関する情報を呈示】
ゲームクリエイターとは、テレビゲームやスマートフォンや、パソコンゲームなどのゲーム機をつくり、ゲームソフトをつくる職業のことです。
仕事の内容としては、ゲームのストーリーやキャラクターを考えたり、ゲームの中の絵を描いたり、ゲームの中の音楽をつくり、ゲームが動くようにプログラムを記述したりする職業の事です。
ゲームは多くのクリエイターで作られており、ストーリーだけを考える人がいたり、すべてのスキルがなくてよい職業のことです。

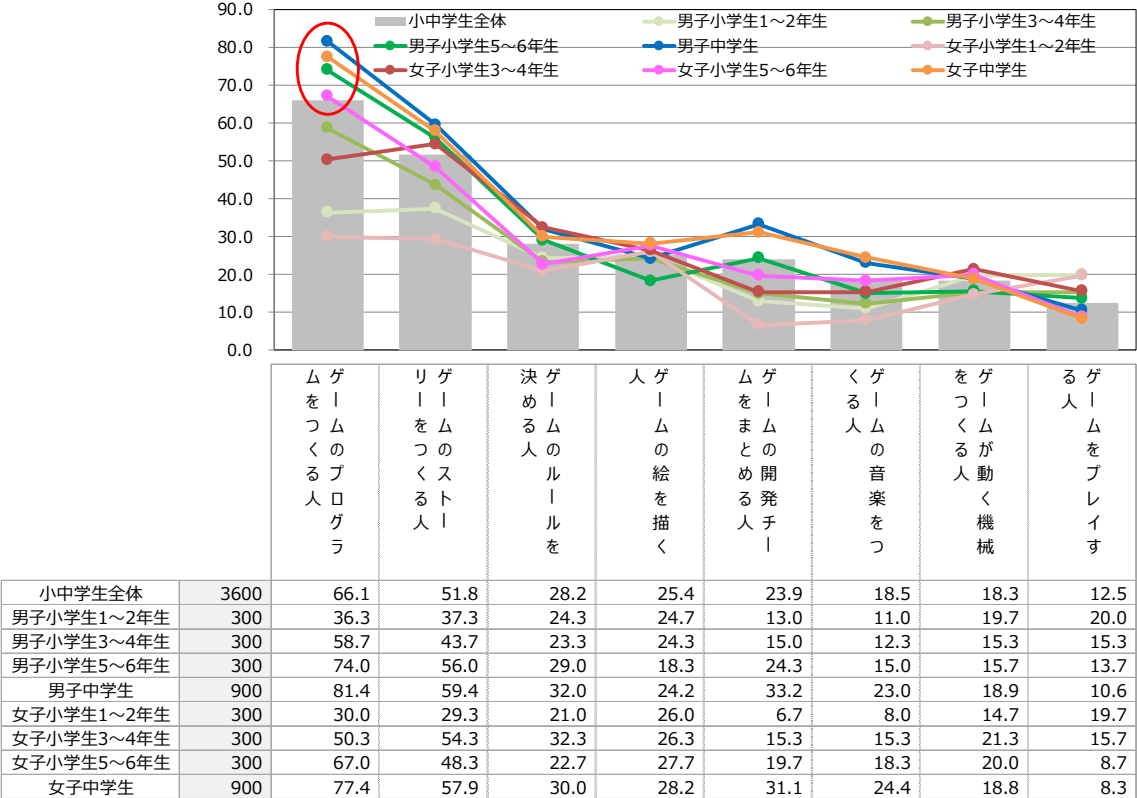
		興味あり（計）		差分 （呈示後-前）	
		【呈示前】	【呈示後】		
小中学生全体	2088	38.5	42.1		3.6
男子小学生1～2年生	80	71.3	68.8		-2.5
男子小学生3～4年生	128	62.5	62.5		0.0
男子小学生5～6年生	179	48.6	45.3		-3.4
男子中学生	643	44.5	47.3		2.8
女子小学生1～2年生	63	38.1	44.4		6.3
女子小学生3～4年生	124	46.8	52.4		5.6
女子小学生5～6年生	185	28.1	38.4		10.3
女子中学生	686	23.2	28.4		5.2

基数:ゲームクリエイターになりたいと思っていないが、ゲームクリエイターを知っている小中学生の子ども

2.7 小中学生のゲームクリエイターへのイメージ

「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 2-7）

図 2-7 小中学生のゲームクリエイターへのイメージ

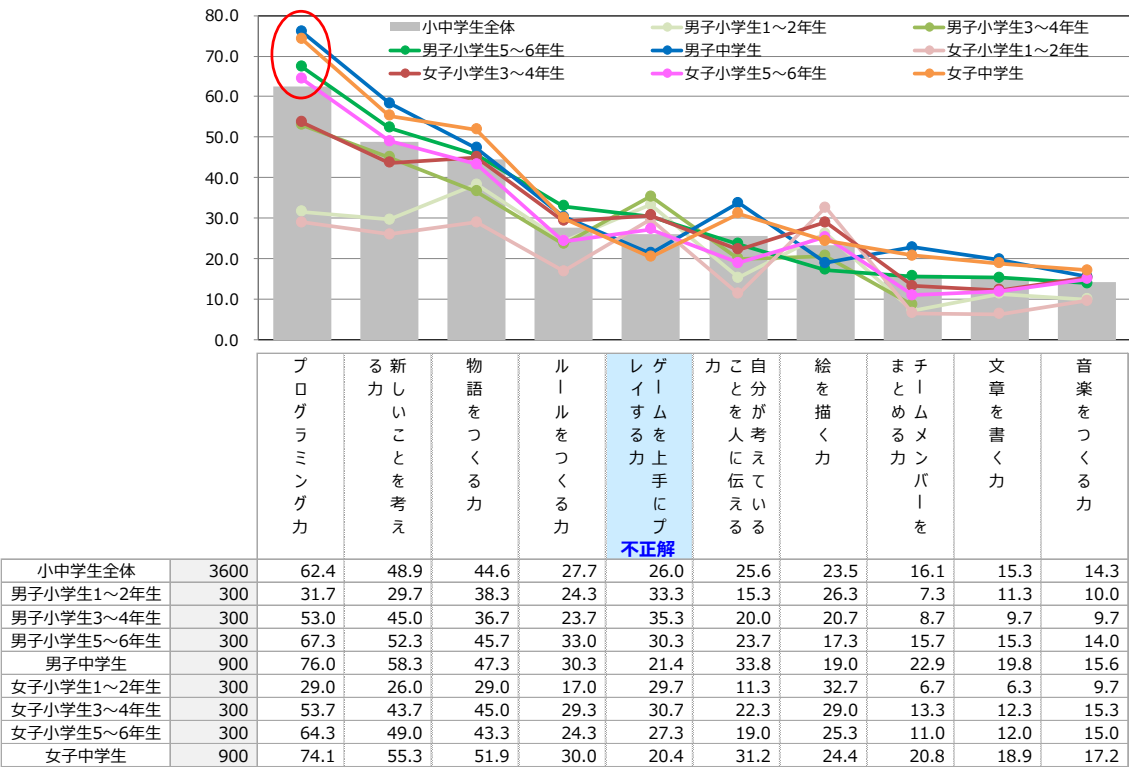


基数:小中学生の子ども全体

2.8 小中学生のゲームクリエイターに必要な要素イメージ

「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。
一方で「ゲームを上手にプレイする力」が必要だと認識している小中学生が約 3 割いる。
(図 2-8)

図 2-8 小中学生のゲームクリエイターに必要な要素イメージ

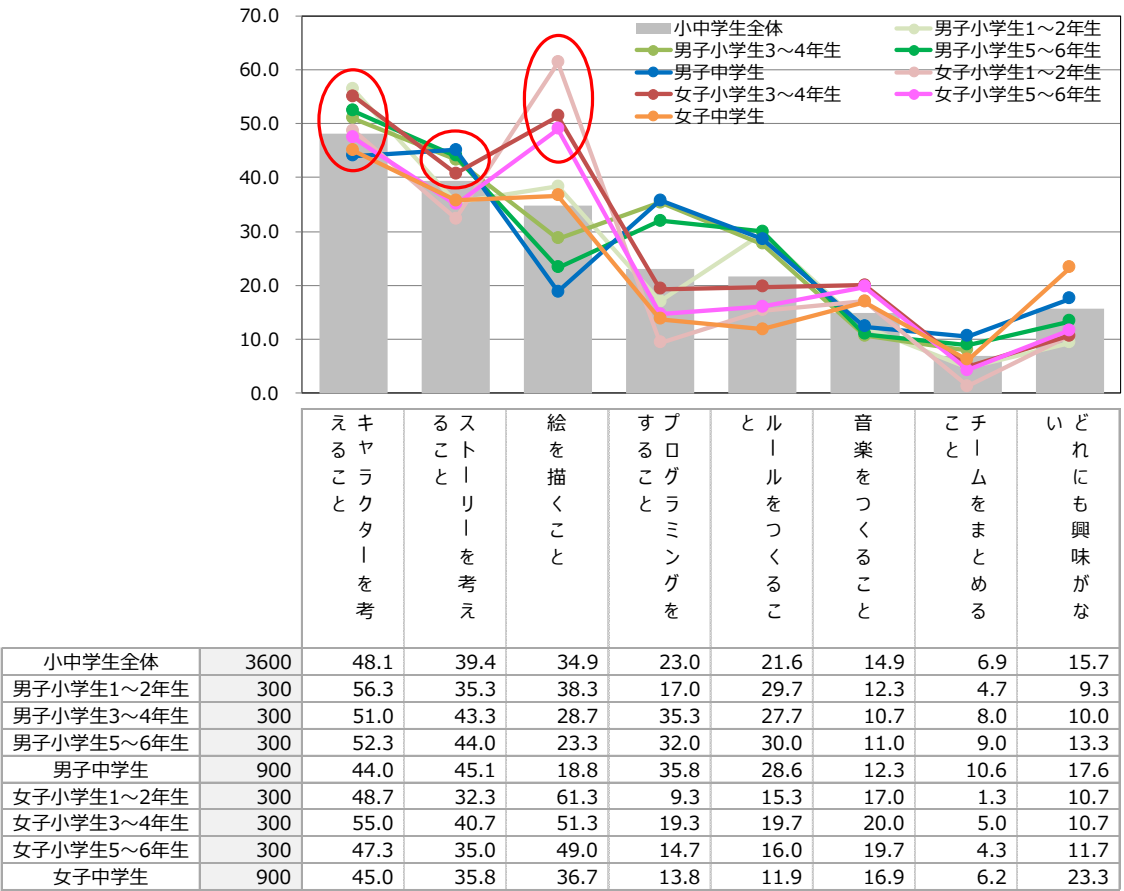


基数:小中学生の子ども全体

2.9 小中学生のゲームクリエイターの要素で興味があること

ゲームクリエイターの要素で興味があることとして、男子・女子共通して「キャラクターを考えること」が最も興味を持っている。次いで男子は「ストーリーを考えること」。女子は「絵を描くこと」。
プログラミングは4番目になっており、プログラミングよりも興味を持たれている。(図 2-9)

図 2-9 小中学生のゲームクリエイターの要素で興味があること



基数:小中学生の子ども全体

2.10 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ

男子小学生では「ゲームクリエイター」がなりたい職業 1 位にも関わらず、親のなりたい職業では TOP10 に入らない。

親は「公務員」「会社員」「医者・看護師などの医療系」になりたいと思っている。（図 2-10）

図 2-10 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ

	小中学生全体 n= (3600)	親全体 (3600)	男子小中学生全体 (1800)	男子の親全体 (1800)	女子小中学生全体 (1800)	女子の親全体 (1800)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位(15.6) 🏆	3位(27.1) 🏆	7位(10)	3位(22) 🏆	1位(21.2) 🏆	1位(32.3) 🏆
YouTuberなどの動画投稿者	2位(11.9) 🏆	25位(1.1)	2位(17.3) 🏆	22位(1.7)	11位(6.5)	25位(0.4)
会社員	3位(11.1) 🏆	2位(30.5) 🏆	4位(13.8)	2位(35.3) 🏆	7位(8.4)	3位(25.7) 🏆
ゲームクリエイター（ゲームをつくる人）	4位(11) 🏆	13位(5) 🏆	1位(18.7) 🏆	11位(7.4) 🏆	16位(3.3)	19位(2.5)
料理員・シェフ	5位(10)	10位(5.5)	13位(6.3)	15位(4.3)	2位(13.8) 🏆	7位(6.7)
絵を描く職業（漫画家・イラストレーター・アニメーター）	6位(9.3)	12位(5.1)	17位(4.9)	16位(3.6)	3位(13.7) 🏆	8位(6.6)
プロスポーツ選手	7位(8.9)	11位(5.2)	3位(14.9) 🏆	9位(8.2)	17位(2.9)	20位(2.2)
科学者・博士・研究者	8位(8.3)	4位(13.5)	5位(12.1)	4位(19.6)	14位(4.5)	6位(7.4)
学校の先生	9位(8.2)	6位(9.6)	14位(6.1)	10位(8.2)	6位(10.3)	4位(11.1)
公務員	10位(7.8)	1位(35.6) 🏆	8位(9.1)	1位(41.1) 🏆	12位(6.4)	2位(30.1) 🏆

基数:小中学生の子ども全体/小中学生の親全体

2.10.1 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ 男子×学齢別

男子小学生の親は「公務員」が1位になり、「ゲームクリエイター」の順位が子どもの学齢問わず低い。

(図 2-10-1)

図 2-10-1 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ 男子×学齢別

	男子													
	小中学生全体		小学校1-2年生		小学校3-4年生		小学校5-6年生		中学校1年生		中学校2年生		中学校3年生	
	子ども (1800)	親 (1800)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)
n=														
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	1位 🏆	11位	4位	15位	2位 🏆	14位	2位 🏆	8位	1位 🏆	7位	2位 🏆	11位	4位	11位
YouTuberなどの動画投稿者	2位 🏆	22位	1位 🏆	20位	3位 🏆	22位	1位 🏆	24位	6位	19位	4位	22位	5位	20位
プロスポーツ選手	3位 🏆	9位	2位 🏆	10位	1位 🏆	6位	4位	12位	5位	10位	6位	10位	7位	12位
会社員	4位	2位 🏆	16位	2位 🏆	10位	2位 🏆	5位	1位 🏆	2位 🏆	2位 🏆	1位 🏆	2位 🏆	1位 🏆	2位 🏆
科学者・博士・研究者	5位	4位	7位	4位	4位	4位	3位 🏆	3位 🏆	8位	4位	6位	5位	6位	3位 🏆
ITエンジニア・プログラマー	6位	5位	16位	6位	7位	5位	6位	4位	3位 🏆	4位	5位	4位	3位 🏆	4位
医者・看護師・薬剤師・獣医	7位	3位 🏆	8位	3位 🏆	6位	3位 🏆	10位	5位	7位	3位 🏆	9位	3位 🏆	8位	4位
公務員	8位	1位 🏆	21位	1位 🏆	22位	1位 🏆	16位	2位 🏆	4位	1位 🏆	3位 🏆	1位 🏆	2位 🏆	1位 🏆
電車・バス・車の運転士	9位	14位	4位	10位	7位	10位	6位	14位	13位	16位	10位	13位	15位	13位
警察官・刑事	10位	8位	3位 🏆	7位	5位	12位	14位	10位	11位	8位	14位	8位	13位	8位

基数:小中学生の子ども全体/小中学生の親全体

2.10.2 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ 女子×学齢別

小中学生女子では、「医者・看護師・薬剤師・獣医」が子どもも親もともになりたい・なってほしい職業として上位にあり、子どもと親のギャップは見られない。（図 2-10-2）

図 2-10-2 なりたい職業ランキング 子どもと親のギャップ 女子×学齢別

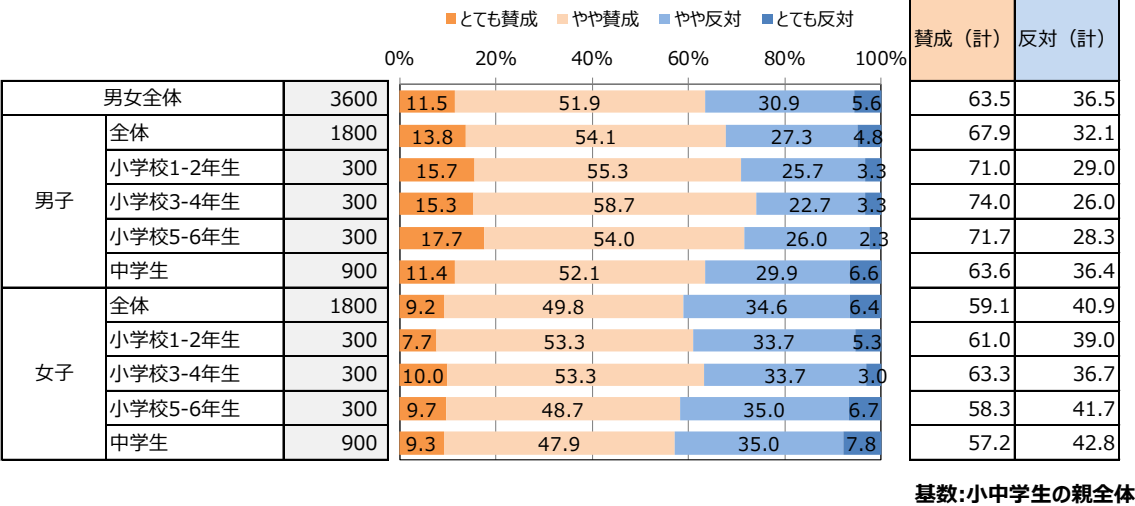
	女子													
	小中学生全体		小学校1-2年生		小学校3-4年生		小学校5-6年生		中学校1年生		中学校2年生		中学校3年生	
	子ども (1800)	親 (1800)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)	子ども (300)	親 (300)
n= 医者・看護師・薬剤師・獣医	1位 🏆	1位 🏆	2位 🏆	1位 🏆	1位 🏆	1位 🏆	1位 🏆	1位 🏆	1位 🏆	2位 🏆	1位 🏆	2位 🏆	1位 🏆	2位 🏆
料理員・シェフ	2位 🏆	7位 🏆	1位 🏆	4位 🏆	2位 🏆	6位 🏆	2位 🏆	10位 🏆	8位 🏆	8位 🏆	8位 🏆	7位 🏆	9位 🏆	12位 🏆
絵を描く職業（漫画家・イラストレーター・アニメーター）	3位 🏆	8位 🏆	5位 🏆	9位 🏆	3位 🏆	8位 🏆	3位 🏆	6位 🏆	2位 🏆	5位 🏆	3位 🏆	8位 🏆	3位 🏆	8位 🏆
ペット屋さん・飼育員・調教師	4位 🏆	12位 🏆	3位 🏆	11位 🏆	4位 🏆	17位 🏆	3位 🏆	7位 🏆	6位 🏆	12位 🏆	7位 🏆	11位 🏆	6位 🏆	15位 🏆
保育士	5位 🏆	5位 🏆	4位 🏆	4位 🏆	6位 🏆	4位 🏆	9位 🏆	11位 🏆	4位 🏆	7位 🏆	6位 🏆	5位 🏆	5位 🏆	5位 🏆
学校の先生	6位 🏆	4位 🏆	7位 🏆	6位 🏆	7位 🏆	4位 🏆	5位 🏆	5位 🏆	5位 🏆	4位 🏆	4位 🏆	4位 🏆	6位 🏆	4位 🏆
歌手・俳優・声優などの芸能人	7位 🏆	14位 🏆	6位 🏆	14位 🏆	4位 🏆	7位 🏆	6位 🏆	15位 🏆	14位 🏆	17位 🏆	8位 🏆	16位 🏆	13位 🏆	12位 🏆
会社員	8位 🏆	3位 🏆	24位 🏆	2位 🏆	13位 🏆	3位 🏆	13位 🏆	3位 🏆	3位 🏆	3位 🏆	2位 🏆	3位 🏆	2位 🏆	3位 🏆
ファッションデザイナー	9位 🏆	16位 🏆	9位 🏆	9位 🏆	8位 🏆	10位 🏆	6位 🏆	15位 🏆	10位 🏆	14位 🏆	14位 🏆	20位 🏆	14位 🏆	19位 🏆
美容師・スタイリスト	10位 🏆	10位 🏆	8位 🏆	8位 🏆	10位 🏆	13位 🏆	10位 🏆	11位 🏆	9位 🏆	12位 🏆	8位 🏆	9位 🏆	9位 🏆	9位 🏆
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
公務員	12位 🏆	2位 🏆	24位 🏆	3位 🏆	19位 🏆	2位 🏆	15位 🏆	2位 🏆	6位 🏆	1位 🏆	4位 🏆	1位 🏆	4位 🏆	1位 🏆
ゲームクリエイター（ゲームをつくる人）	16位 🏆	19位 🏆	16位 🏆	19位 🏆	14位 🏆	21位 🏆	17位 🏆	18位 🏆	13位 🏆	17位 🏆	16位 🏆	16位 🏆	16位 🏆	15位 🏆

基数:小中学生の子ども全体/小中学生の親全体

2.11 親のゲームクリエイターに対する印象

先ほどのなってほしい職業ランキングでは上位ではなかったが、子どもが「ゲームクリエイター」になりたいと言われた際には賛成する親が 6 割以上。男子の親の方が賛成比率が高いものの、女子の親でも半数以上は賛成している。（図 2-11）

図 2-11 子どもから「ゲームクリエイターになりたい」と言われた際の印象



2.12 ゲームクリエイターに賛成な親と反対な親のデモグラ属性比較

ゲームクリエイターに賛成な親ほど、男性がやや多く、年代が 30 代以下の親が多い。年収にはあまり差が見られない。

■ 性別（図 2-12-1）

図 2-12-1 性別

		男性	女性
ゲームクリエイターに賛成な親	2285	44.5	55.5
ゲームクリエイターに反対な親	1315	41.1	58.9

基数:小中学生の親全体

■ 年代（図 2-12-2）

図 2-12-2 年代

		30代以下	40代	50代
ゲームクリエイターに賛成な親	2285	30.5	57.1	12.4
ゲームクリエイターに反対な親	1315	24.0	57.6	18.3

基数:小中学生の親全体

■ 居住エリア（図 2-12-3）

図 2-12-3 居住エリア

		北海道	東北 地方	関東 地方	中部 地方	近畿 地方	中国 地方	四国 地方	九州 地方
ゲームクリエイターに賛成な親	2285	3.9	5.2	35.0	17.9	21.1	5.8	2.6	8.6
ゲームクリエイターに反対な親	1315	4.3	5.6	36.0	18.5	19.8	4.9	2.7	8.2

基数:小中学生の親全体

■世帯年収（図 2-12-4）

図 2-12-4 世帯年収

		400万未満	400-800 万未満	800万以上	分からない・ 無回答
ゲームクリエイター に賛成な親	2285	14.0	45.3	22.2	18.5
ゲームクリエイター に反対な親	1315	11.9	43.3	24.4	20.5

基数:小中学生の親全体

■自身の職業（図 2-12-5）

※賛成な親と反対な親とで差分が大きい順にソート

※全体で 1%以上のもののみ抜粋

図 2-12-5 自身の職業

	男性の親	
	ゲームクリエイター に賛成な親	ゲームクリエイター に反対な親
	1016	541
技能職	6.6	4.8
労務職	7.3	5.9
その他店舗での接客、販売	2.3	0.9
企画/宣伝/広報	2.6	1.8
営業職	16.1	15.5
専業主婦・主夫	1.5	0.9
医療関係	3.4	3.0
飲食店などの接客、販売	0.6	0.4
研究職	5.5	5.4
その他飲食関係の接客、販売	0.4	0.4
人事/総務/労務/法務	7.4	7.4
自営業及びその家族従事者	4.4	4.6
小売り店舗での販売	0.5	0.7
教育関連	2.8	3.3
介護・福祉関連	1.5	3.0
経営/事業戦略	4.7	6.3
IT・情報処理技術職	8.5	10.4
事務職	9.2	13.3

	女性の親	
	ゲームクリエイター に賛成な親	ゲームクリエイター に反対な親
	1269	774
専業主婦・主夫	43.6	37.6
営業職	1.7	1.0
飲食店などの接客、販売	2.0	1.6
企画/宣伝/広報	0.5	0.1
人事/総務/労務/法務	2.6	2.3
IT・情報処理技術職	0.7	0.5
経営/事業戦略	0.6	0.5
技能職	0.4	0.4
自営業及びその家族従事者	1.7	1.8
介護・福祉関連	4.6	4.7
研究職	0.6	0.8
その他店舗での接客、販売	2.5	2.8
労務職	1.6	1.9
事務職	13.9	14.7
小売り店舗での販売	3.5	4.7
教育関連	2.3	3.6
医療関係	6.6	8.1
その他飲食関係の接客、販売	2.2	3.7

基数:小中学生の親全体

■配偶者の職業（図 2-12-6）

※賛成な親と反対な親とで差分が大きい順にソート

※全体で 1%以上のもののみ抜粋

図 2-12-6 配偶者の職業

	男性の親	
	ゲームクリエイター に賛成な親	ゲームクリエイター に反対な親
	991	531
その他飲食関係の接客、販売	3.2	1.7
労務職	1.8	0.4
その他店舗での接客、販売	3.5	2.3
人事/総務/労務/法務	2.5	1.3
営業職	2.3	1.5
IT・情報処理技術職	1.1	0.4
経営/事業戦略	1.2	0.6
小売り店舗での販売	4.4	4.0
技能職	0.8	0.4
医療関係	7.6	7.2
企画/宣伝/広報	1.6	1.3
介護・福祉関連	4.3	4.1
事務職	12.9	13.0
飲食店などの接客、販売	2.3	2.4
自営業及びその家族従事者	1.5	1.7
その他	4.3	5.1
研究職	0.4	1.3
教育関連	3.4	5.1
専業主婦・主夫	37.6	43.5

	女性の親	
	ゲームクリエイター に賛成な親	ゲームクリエイター に反対な親
	1123	700
IT・情報処理技術職	 9.5	 7.7
営業職	 15.7	 14.0
医療関係	 4.3	 3.1
事務職	 9.8	 8.9
企画/宣伝/広報	 1.9	 1.0
その他	 9.6	 9.0
その他飲食関係の接客、販売	 1.4	 1.3
労務職	 8.5	 8.4
研究職	 3.1	 3.0
飲食店などの接客、販売	 0.8	 0.7
専業主婦・主夫	 1.1	 1.0
介護・福祉関連	 2.1	 2.1
自営業及びその家族従事者	 3.4	 3.9
小売り店舗での販売	 1.2	 1.9
その他店舗での接客、販売	 1.8	 2.4
人事/総務/労務/法務	 3.7	 4.6
教育関連	 2.1	 3.1
技能職	 10.2	 11.7
経営/事業戦略	 3.4	 5.1

基数:配偶者がいる小中学生の親全体

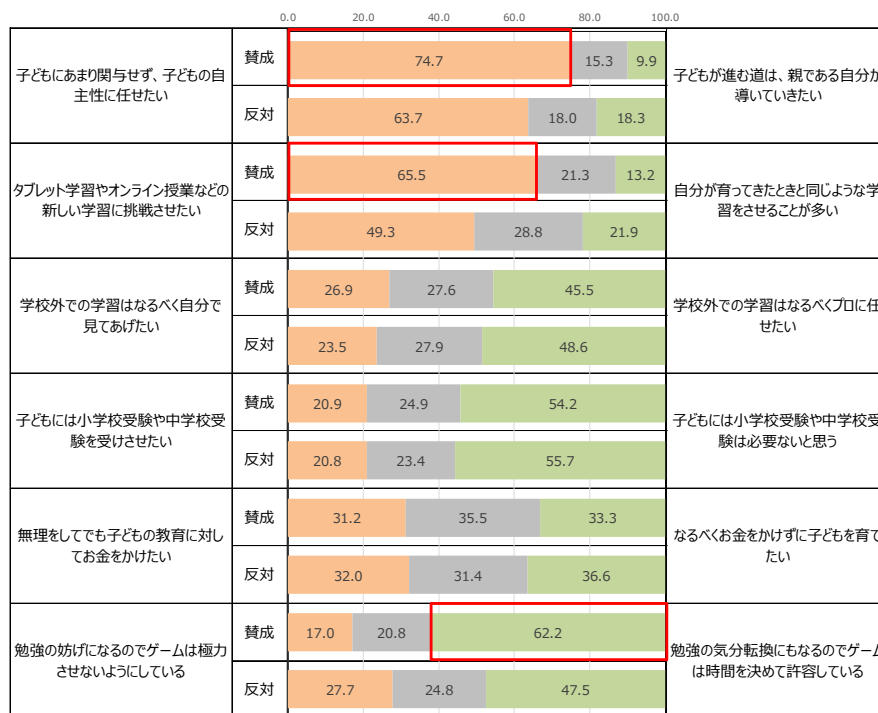
2.13 ゲームクリエイターに賛成な親と反対な親の教育意識・実態

ゲームクリエイターに賛成な親ほど、「子どもの自主性」「新しい学習への挑戦」を意識したり、「ゲームの許容」をしている親が多い。（図 2-13-1）

賛成な親ほどプログラミング教育について知っていることが多く、プログラミング教育への理解も深い。（図 2-13-2）

図 2-13-1 子どもの教育に関する考え×プログラミング教育に対する印象

子どもがゲームクリエイターになることの賛否 ↓



基数:小中学生の親全体

図 2-13-2 プログラミング教育についての意識

	ゲームクリエイター に賛成な親 n=2285	ゲームクリエイター に反対な親 n=1315
2020年からプログラミング教育が小学校で必修になったこと	56.5	49.0
2021年からプログラミング教育が中学校で必修になること	15.5	11.7
プログラミング教育によってプログラミングができるようになること	23.0	15.9
プログラミング教育によって「プログラミング的思考」が身に付けられること	23.0	17.9
プログラミング的思考によって「論理的思考力」を身に付けられること	20.9	16.3
上記の中で、知っていたことはひとつもない	24.5	32.3
いずれか認知（計）	75.5	67.7

基数:小中学生の親全体

2.14 ゲームクリエイターに賛成な親と反対な親の興味範囲

ゲームクリエイターに賛成な親ほど好きなことが多く、特に「ゲーム」「漫画・アニメ」は反対な親よりも好きな人が多い。一方で「プログラミング」についてはあまり差が見られない。（図 2-14-1）

また、賛成な親ほど、PC ゲームや画像・写真の編集などを行っている人が多い。（図 2-14-2）

図 2-14-1 好きなこと

黄色部分はクリエイティブ なものに該当 n=	ゲームクリエイター に賛成な親 2285	ゲームクリエイター に反対な親 1315	差分 (賛成-反対)
ゲーム（テレビ・スマホ・パソコン）	28.7	17.0	11.8
漫画・アニメ	31.5	19.8	11.7
お笑い	31.0	22.8	8.2
音楽を聴くこと	49.5	41.6	7.9
ドラマ・映画・YouTube	49.8	42.7	7.1
料理・お菓子作り	26.0	21.2	4.8
科学・実験	9.6	5.6	4.0
絵を描くこと	8.9	5.0	3.9
プログラミング	4.7	1.4	3.2
読書	34.5	31.5	3.0
ペット・生き物・昆虫・恐竜	15.3	12.5	2.8
物語を考えたり、書くこと	7.3	4.5	2.8
ブロック遊び・模型遊び	5.4	2.8	2.6
音楽を演奏したり、つくること	10.5	7.9	2.6
カードゲーム・ボードゲーム	6.1	4.2	1.9
歴史	16.5	14.7	1.8
お化粧・ヘアメイク・洋服選び	17.2	15.4	1.8
ロボットづくり・ロボット遊び	2.9	1.1	1.7
スポーツ・ダンス	21.7	20.1	1.6
電車などの乗り物	8.0	6.4	1.6
英語などの外国語	10.0	8.5	1.5
観劇	8.9	7.9	1.0
演劇（自身が演じる）	1.8	0.8	0.9
その他	3.9	4.4	-0.5
あてはまるものはない	4.0	8.6	-4.6

基数:小中学生の親全体

図 2-14-2 PC 関与

黄色部分はクリエイティブ なものに該当 n=	ゲームクリエイター に賛成な親	ゲームクリエイター に反対な親	差分 (賛成-反対)
	2285	1315	-
ゲームをする	20.6	12.2	8.4
画像や写真の加工・編集	21.8	16.7	5.0
スプレッドシート作成	24.3	20.0	4.3
イラスト作成	4.5	1.0	3.5
動画の制作・編集	7.6	4.3	3.3
プレゼンテーション制作	14.9	11.8	3.1
ブログ作成	7.0	4.5	2.5
音楽の制作・編集	3.9	1.4	2.5
ネット検索・サイト閲覧・ショッピング	65.0	63.0	2.0
Web会議サービス	16.5	15.1	1.5
動画配信・音声配信	3.1	1.6	1.5
ソフトウェア・アプリ開発	3.2	1.8	1.4
文書作成	39.3	39.4	-0.1
メールをする	53.3	54.4	-1.1
その他	1.1	0.8	0.3
普段パソコンを使うことはない	18.9	21.7	-2.8

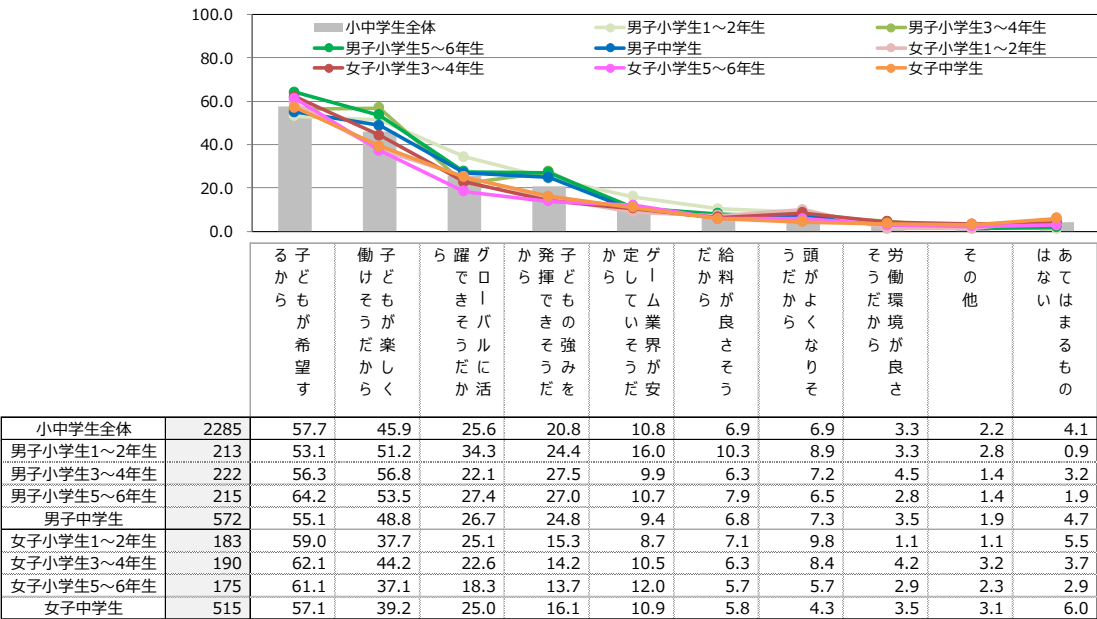
基数:小中学生の親全体

2.15 親のゲームクリエイターへの賛成理由

ゲームクリエイターへの賛成理由としては、「子どもが希望するから」「楽しく働けそう」がどの学齢の子供の親でも共通して上位の理由。3 番目に「グローバルに活躍できそう」と思っている人も約 25%いる。

(図 2-15)

図 2-15 子どもがゲームクリエイターになることへの賛成理由

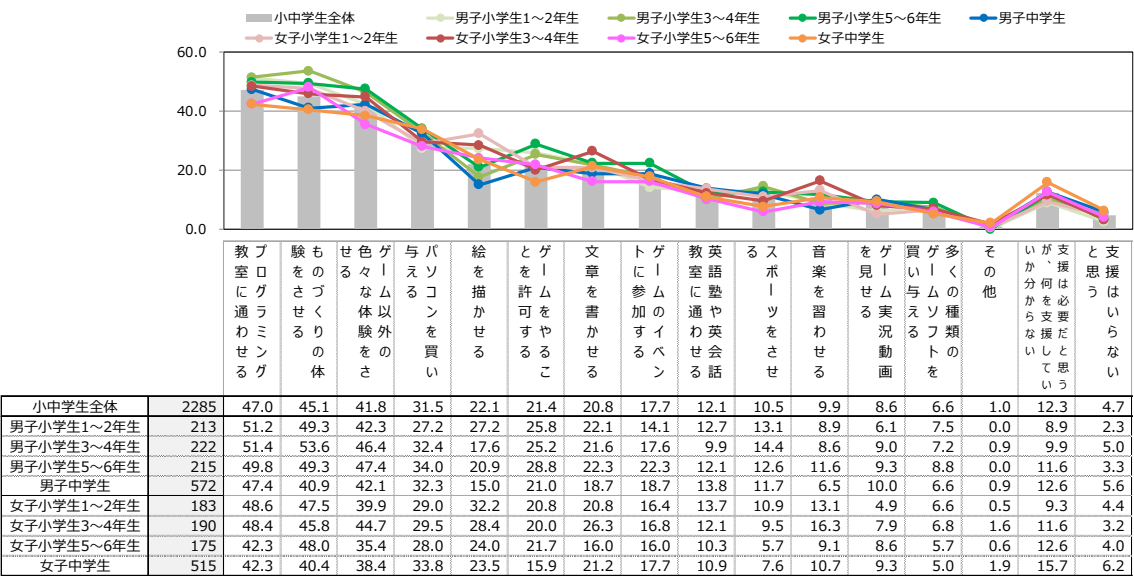


基数:子どもがゲームクリエイターになることに賛成な小中学生の親

2.16 親のゲームクリエイターへのサポートすべき内容

親としてゲームクリエイターになるためにサポートできることとして最も多くあげられたのは「プログラミング教室に通わせる」。次いで「ものづくりの体験」「ゲーム以外の様々な体験」をさせることがあげられ、親として直接ゲームに関わらせるよりも違う体験をさせることが良いと思っている。（図 2-16）

図 2-16 子どもがゲームクリエイターになるために支援すべきこと

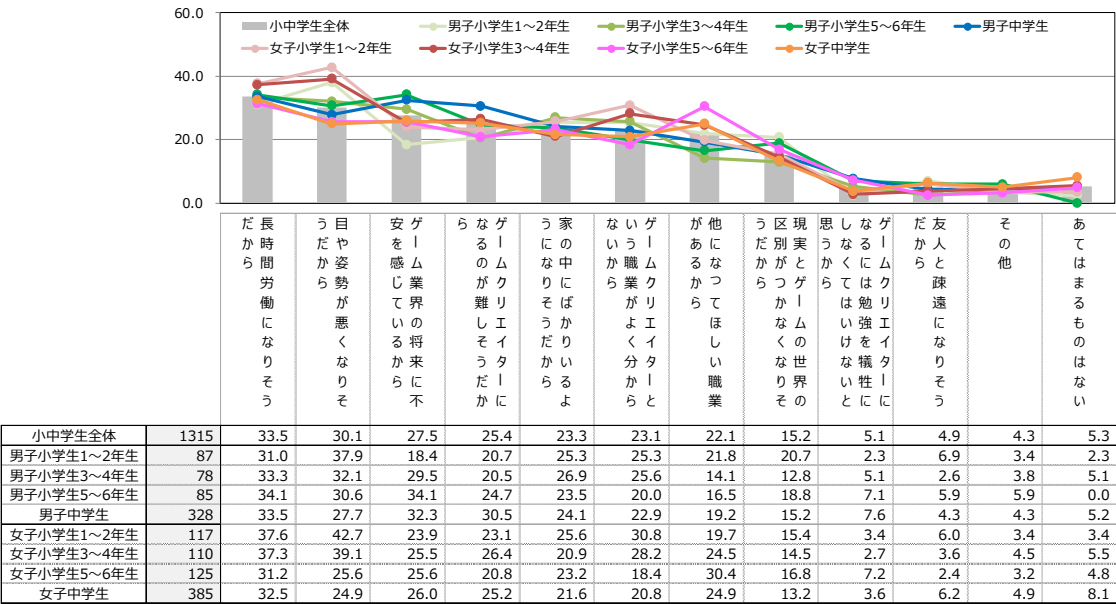


基数:子どもがゲームクリエイターになることに賛成な小中学生の親

2.17 親のゲームクリエイターへのハードルとなっている要素

ゲームクリエイターの反対理由としては、子どもの性別学齢問わず「長時間労働」というイメージを持たれている。ついで小学校低中学年の親では「目や姿勢が悪くなりそう」、小学校高学年・中学生の親では「ゲーム業界の将来に不安を感じている」が高くなる。（図 2-17）

図 2-17 子どもがゲームクリエイターになることへの反対理由

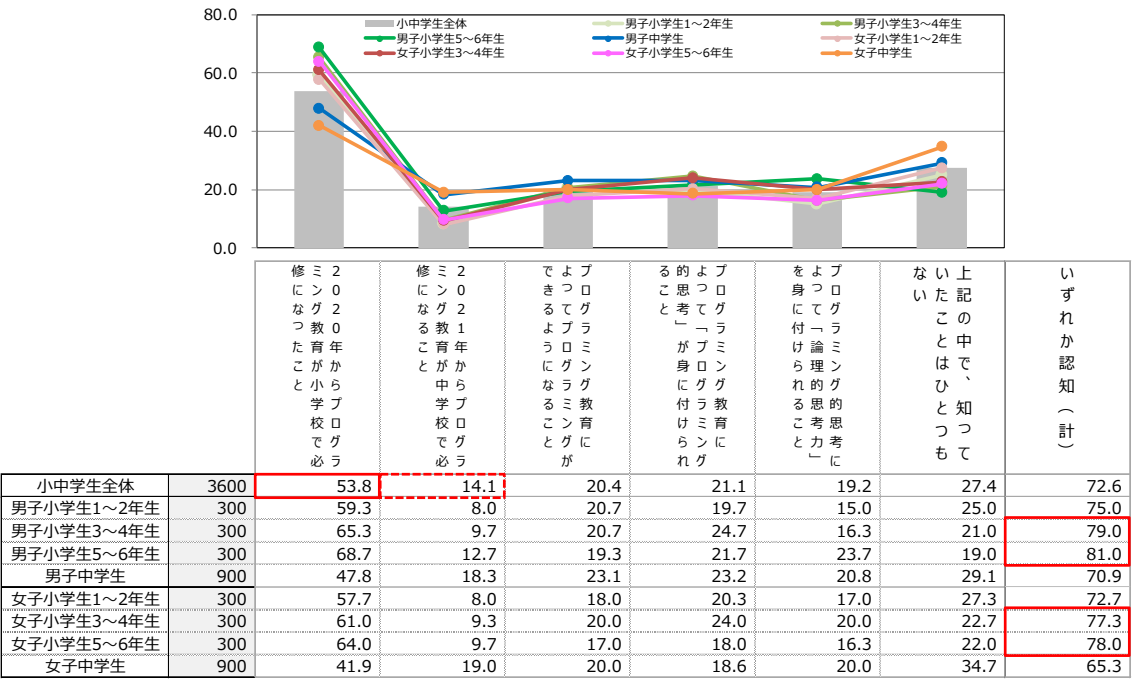


基数:子どもがゲームクリエイターになることに反対な小中学生の親

2.18 プログラミング教育についての認知状況

小学校 3～6 年生の親が最もプログラミング教育に関して認知している人が多い。
小学校のプログラミング必修化については、過半数以上が知っているが、中学校のプログラミング必修化
については認知率約 14%に留まる。（図 2-18）

図 2-18 プログラミング教育についての認知

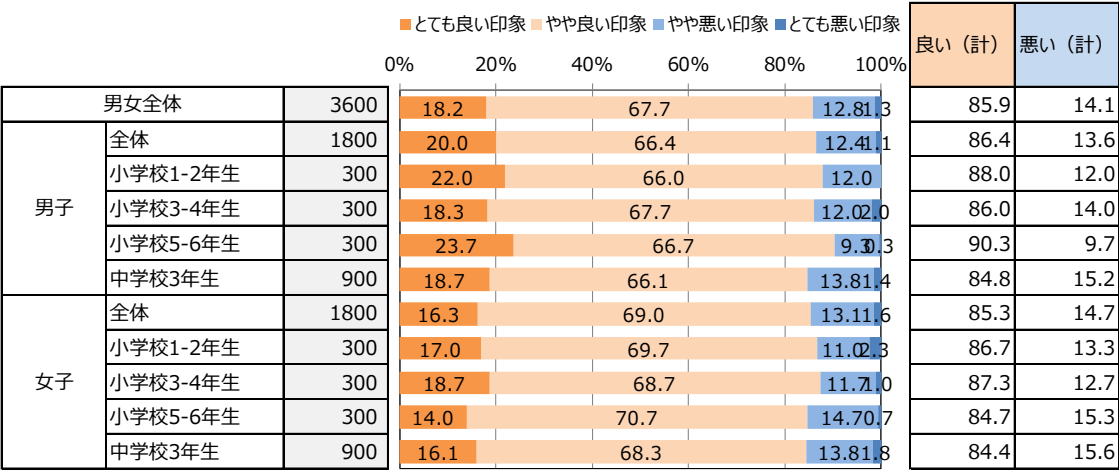


基数:小中学生の親全体

2.19 プログラミング教育についての印象

性別・学齢問わず小中学生の親にとってプログラミング教育に対しては良い印象の人が約 85%と、ほとんどの親が良い印象を持っている。（図 2-19）

図 2-19 プログラミング教育に対する印象

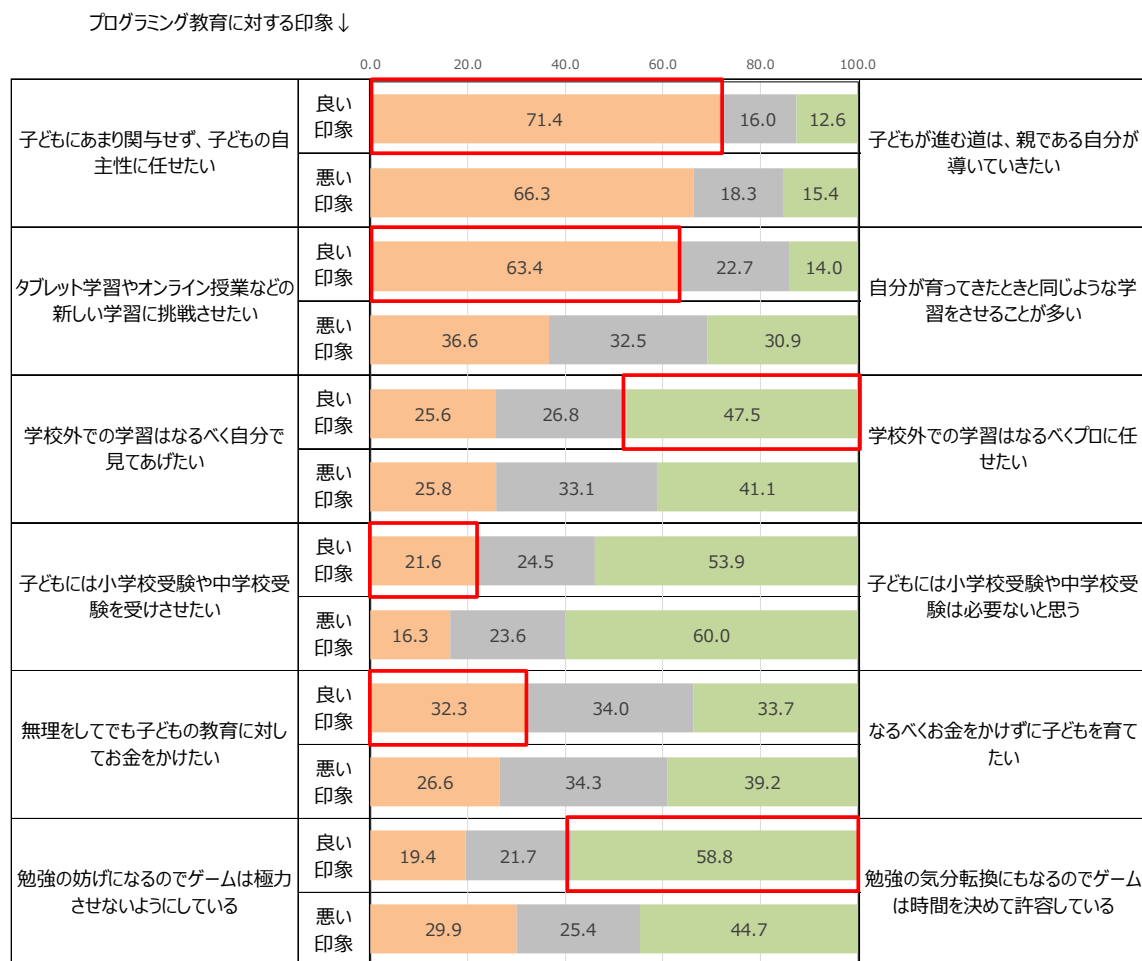


基数:小中学生の親全体

2.20 プログラミング教育の印象と教育意識との関連性把握

「子どもの自主性を尊重」「新しい学習に積極的」「学習はなるべくプロに」「小中学校を受験させたい」「子どもの教育にお金をかける」「ゲームも許容する」といった時代に即して教育熱心な親ほどプログラミング教育への印象が良い。(図 2-20)

図 2-20 子どもの教育に関する考え×プログラミング教育に対する印象

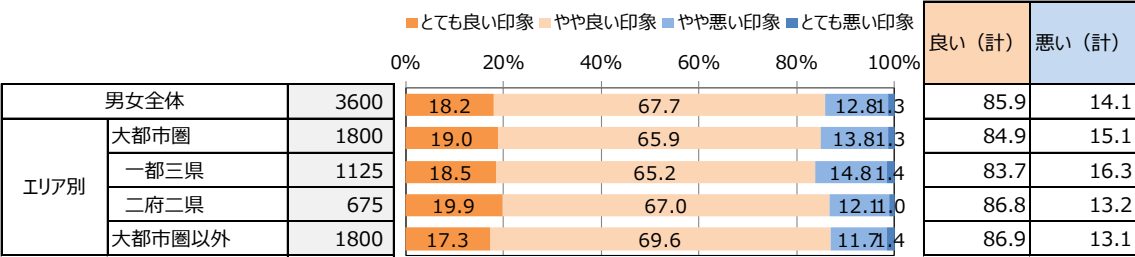


基数:小中学生の親全体

2.20.1 【参考】プログラミング教育についての印象 地域別

地域別でプログラミング教育に対する印象は変わらない。
そのため、エリアではなく教育に対する考え方がプログラミング教育との関連性が見られる。（図 2-20-1）

図 2-20-1 プログラミング教育に対する印象 地域別

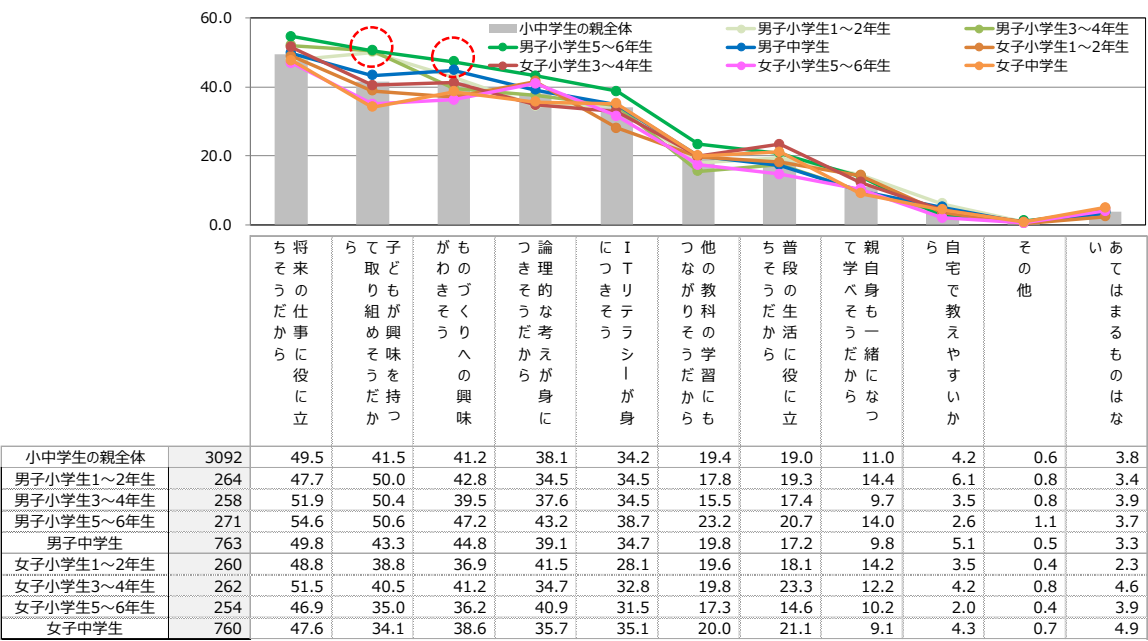


基数:小中学生の親全体

2.21 プログラミング教育についての良い印象の理由

小中学生の親がプログラミング教育に良い印象を持っている理由として、
「将来の仕事に役立ちそうだから」と将来的な活用が一番の理由。男子小中学生では特に「子どもが興味を持って取り組めそう」「ものづくりへの興味がわきそう」という興味刺激を与える理由も高い。
(図 2-21)

図 2-21 プログラミング教育に対する良い印象の理由

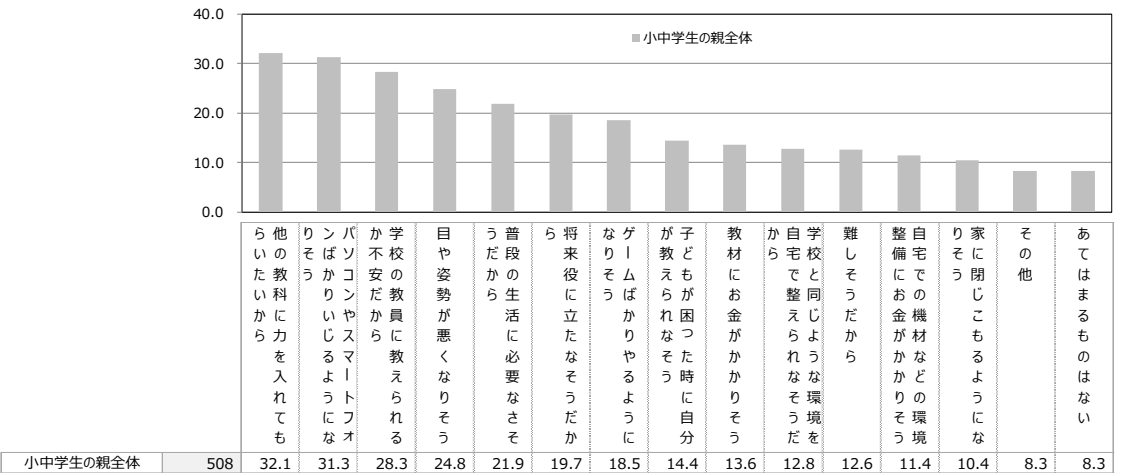


基数:プログラミング教育に良い印象の小中学生の親全体

2.22 プログラミング教育についての悪い印象の理由

小中学生の親がプログラミング教育に悪い印象を持っている理由として、「他の教科に力を入れてもらいたい」というプログラミング教育に対する考えや、「パソコンやスマートフォンばかりいじるようになりそう」という子どもへの習慣に対する不安が 3 割を超える。（図 2-22）

図 2-22 プログラミング教育についての悪い印象の理由



基数:プログラミング教育に悪い印象の小中学生の親全体

2.23 プログラミング的思考とゲームクリエイターに対する印象の関係

小中学生の親が子どもにプログラミング的思考を身に付けさせたいか（図 2-23-1）と、ゲームクリエイターに対する印象を見る（図 2-23-2）と、プログラミング的思考を身に付けさせたいと思っている親ほど、子どもがゲームクリエイターになることに賛成する人が多い。

プログラミング的思考とは、
 自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせたいのか、記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていく力
 【出典：文部科学省 教育課程部会 教育課程企画特別部会資料より】

図 2-23-1 子どもにプログラミング的思考を身につけさせたいか

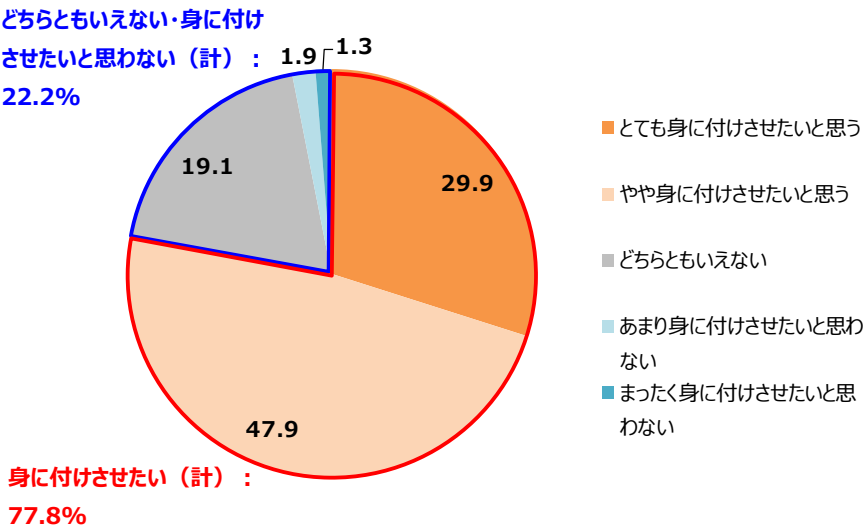
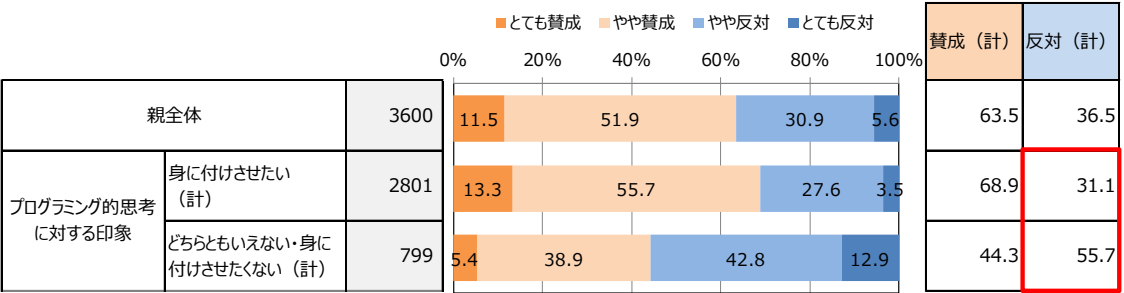


図 2-23-2 子どもから「ゲームクリエイターになりたい」と言われた際の印象

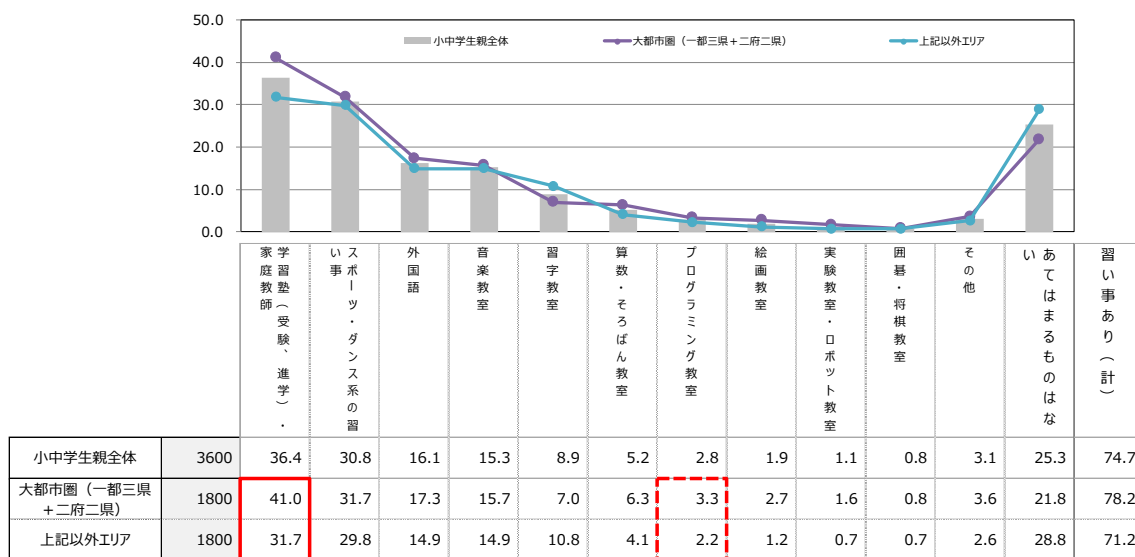


基数:小中学生の親全体

2.24 エリア別子どもの習い事状況

大都市圏とそれ以外のエリアで子どもの習い事状況の違いを見ると、大都市圏の子どもの方が学習塾や家庭教師を利用している子どもが多い。一方でプログラミング教室に通っている子どもは2~3%と低く、エリア別の差異は見られない。(図 2-24)

図 2-24 エリア別子どもの習い事

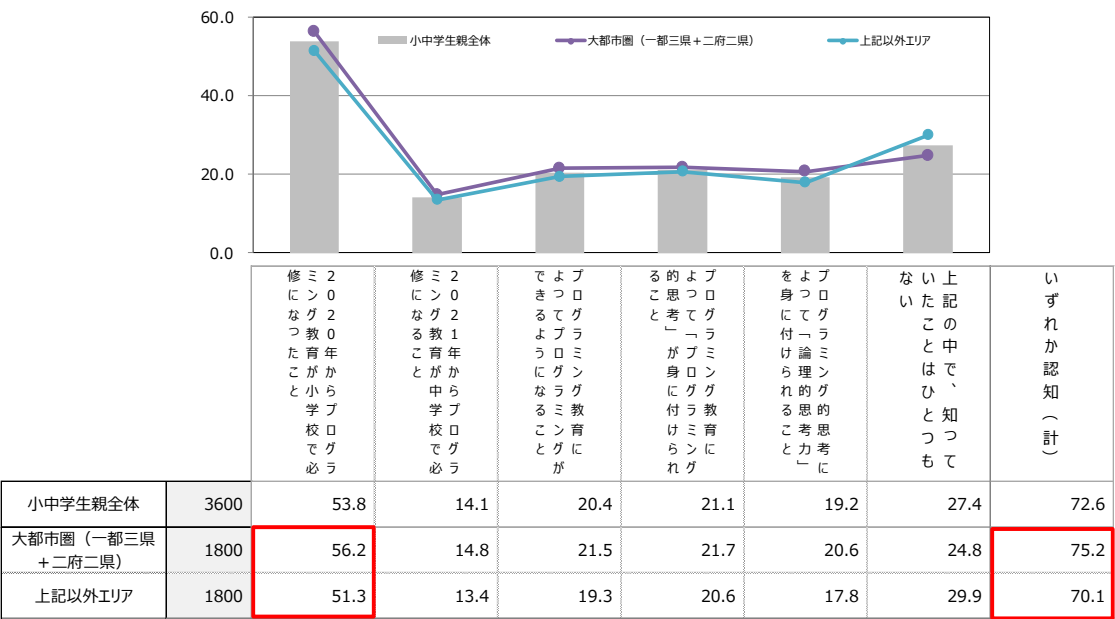


基数:小中学生の親全体

2.25 エリア別プログラミング教育の認知状況

大都市圏とそれ以外のエリアでプログラミング教育の認知状況を比較すると、小学校でのプログラミング教育の必修化についての認知度で約 5pt の差が見られる。全体的な認知状況も大都市圏の方が高い。
(図 2-25)

図 2-25 エリア別プログラミング教育についての認知



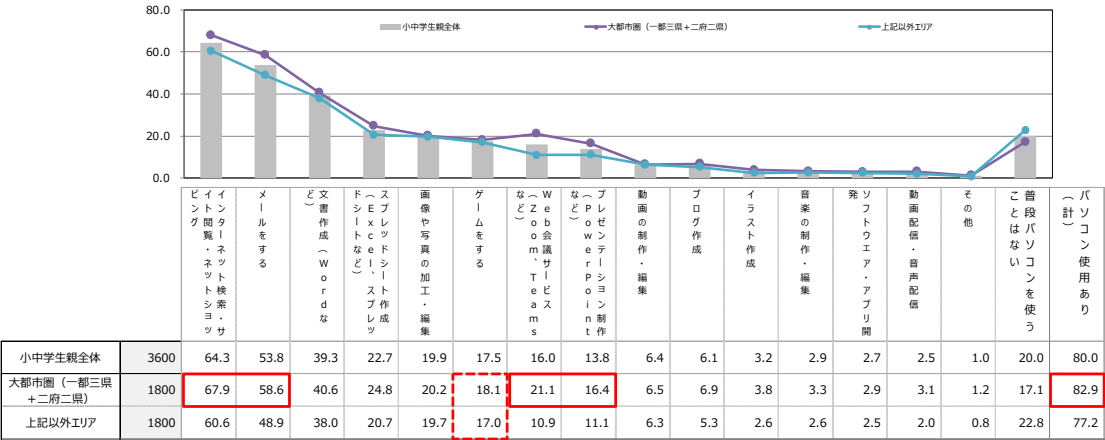
基数:小中学生の親全体

2.26 エリア別親の PC 関与

大都市圏とそれ以外のエリアで普段の PC 関与を比較すると、大都市圏の方が PC でネットを利用している人が多く、メールや Web 会議、プレゼンテーション制作などの仕事に関連して PC を利用している。上記の結果大都市の方がパソコンの利用率が高いが、PC ゲーム関与ではエリア差は見られない。

(図 2-26)

図 2-26 エリア別親の PC 関与



基数:小中学生の親全体

3 調査結果まとめ

3.1 小中学生の結果

① 小中学生の子ども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」のポジショニング

- ・小学校 3 年生～中学 2 年生の男子で「ゲームクリエイター」がなりたい職業の 1 位になり、
男子小中学生全体でもなりたい職業 1 位になる。
- ・一方で女子小中学生では学齢関係なくゲームクリエイターになりたい子どもが少ない。
- ・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で、プログラミングを習っている子どもも多く、**プログラミングへの興味とゲームクリエイターとの関係性の高さ**がうかがえる。

② 小中学生の子どものゲームクリエイターへのハードルとなっている要素

- ・ゲームクリエイターになりたいと思っていない子どもでも **6 割以上はゲームクリエイター自体は認知**。
- ・なりたいたと思わない理由としては、**男子ではなり方が分からない。女子ではゲーム作りに興味が無い**という理由が上位に上がる。男女共通して**仕事が難しそう**という理由もあげられた。
- ・ただし、その子どもに「ゲームクリエイター」に対する正しい知識を伝えることで興味を持つ子どもが**約 4pt 増える**。

③ 小中学生のゲームクリエイターへのイメージ

- ・ゲームクリエイター＝**プログラミング**というイメージが強く持たれており、
プログラミング力がゲームクリエイターには必要と思っている子どもが多い。
- ・ただし、興味があるゲームクリエイターの要素では「**キャラクターづくり**」「**ストーリーを考えること**」「**絵を描くこと**」ということの方が「プログラミング」より興味を持っている。

3.2 小中学生の親の結果

④ 親側での子どもになってほしい職業とのギャップ

- ・ゲームクリエイターは男子小中学生のなりたい職業ランキング 1 位になるが、**男子の親では 11 位と親からのなりたい職業としては高くない**。一方で女子では自身のなりたい職業で上位の「医者・看護師・薬剤師・獣医」について、親のなりたい職業とも比較的一致している。
- ・親のゲームクリエイターへの印象としては、**賛成する親が 6 割以上と過半数以上が賛成**している。
- ・子どもがゲームクリエイターになることに賛成している親の特徴として、**30 代以下の年齢の人が多い**。
- ・また、賛成している親の方がプログラミング教育についての理解が深く、子どもの学習について自主性を尊重させたり、新しい学習への挑戦をしたりと、**積極的な姿勢**が見られる。
- ・さらに、賛成している親自身についてはゲームや漫画・アニメなどが好きだったり、PC ゲームを普段したりと親の**ゲーム関与の高さ**がゲームクリエイターへの賛成度に影響している。

⑤ 親のゲームクリエイターへのハードルとなっている要素

- ・子どもがゲームクリエイターになることに賛成する親の理由としては、「子どもが希望するから」「楽しく働けそうだから」という**子どもの希望に添わせたい**という意向が見られ、次いで「グローバルに活躍できそう」という**グローバル人材への期待**も見られた。
- ・一方で反対する理由としては、「長時間労働」や「目や姿勢が悪くなる」「業界の将来性不安」といったような、ゲームそのもののネガティブな印象よりも**業界や働き方に対するネガティブな印象**の方が強く持たれている。

⑥ プログラミング教育やプログラミング的思考についての意識

- ・プログラミング教育については、**小学校での必修化は過半数が知っているが、中学校での必修化については知っている人が 1 割程度**に留まる。
- ・プログラミング教育に対しては**ポジティブな印象の親が多く、将来的な活用と、子どもの興味を刺激してくれそうという理由**の親が多い。
- ・一方でプログラミング教育に対してネガティブな印象の親は、他の教科に力を入れてもらいたいという、すでにある教科の中で組み込まれるということへの誤解があったり、PC やスマホばかりいじりそうという**子どもの習慣に対する不安**が理由としてあがる。
- ・また、プログラミング的思考というものを身に付けさせたい親が約 8 割と高く、身に付けさせたいと思っている親ほど、**ゲームクリエイターに賛成している人が多い**。

⑦ エリア別（大都市圏 vs それ以外）でのプログラミングや教育環境の違い

- ・大都市圏（一都三県・二府二県）の方が**学習塾や家庭教師などの習い事**をしている子どもが多い。一方でプログラミング教室に通っている子どもはエリアに関係なく 2~3%と少ない。

- ・大都市圏在住の親の方が**プログラミング教育の理解が深い**。
- ・大都市圏在住の親の方が、仕事でパソコンを使っている人が多く、**パソコンの使用率が高い**。

4 総括

今回の調査を経て、小中学生の子どもとその親それぞれのゲームクリエイターに関する認識やプログラミング教育などに関する意識について把握することができた。

改めて現状の小中学生の子どもとその親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。

【小中学生の子どもの親】

- ・子どもの性別学齢関係なく、親全体でほぼ共通。
- ・子どもの性別関係なく、子どもになってほしい職業として「ゲームクリエイター」が上位にあがらない。
- ・子どもがゲームクリエイターになることに賛成している親は 6 割以上いるが、自身のゲーム関与の高さが影響しているため、ゲーム関与が低い親には反対されている可能性がある。
- ・子どもがゲームクリエイターになることに対して、子どもの希望に沿わせたい/グローバルで活躍できそうという賛成理由が上がる一方で、ゲーム業界の労働環境や働き方についての悪い印象が反対理由としてあげられる。
- ・プログラミング教育への印象やプログラミング的思考に対する正しい理解から子どもがゲームクリエイターになることの賛成理由につながっているが、プログラミング教育に対する誤解や子どもに悪い習慣がつくのではという不安をもつ親もいる。

【小中学生の子ども】

- ・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やりたい職業の 1 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。
- ・子どもから、ゲームクリエイターの印象として仕事が難しそうなイメージがある。
- ・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が、ゲームクリエイターについての正しい理解を促進させることで興味をもつ子どもが増える。
- ・ゲームクリエイターに必要な要素としてプログラミングよりも「ストーリー作り」「キャラクターづくり」「絵を描く」に興味があるが、ゲームクリエイター＝プログラミングの意識が強く、上記の好きな要素とゲームクリエイターとがつながっていない可能性がある。