

学生のゲームクリエイターに 関する調査 2024 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、小中学生の子どもとその親、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必要となる情報収集を目的とした調査を実施いたしました。

本アンケートが、当協会に限らず、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皆さまにとって、参考となれば幸いです。

当協会 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しています。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。

2025 年 1 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

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 3689 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	100	親による代理回答
	小学校3-4年生	100	親による代理回答
	小学校5-6年生	100	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	150	本人回答
	高校2年生	150	本人回答
	高校3年生	150	本人回答
	高専生	13	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	9	本人回答
女子	小学校1-2年生	100	親による代理回答
	小学校3-4年生	100	親による代理回答
	小学校5-6年生	100	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	150	本人回答
	高校2年生	150	本人回答
	高校3年生	150	本人回答
	高専生	17	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、2024 年 8 月 13 日～8 月 19 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、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	高校生・高専生全体	大学生全体	男子小中学生全体	男子高校生・高専生全体	男子大学生全体	女子小中学生全体	女子高校生・高専生全体	女子大学生全体
n=	(1500)	(930)	(1259)	(750)	(463)	(609)	(750)	(467)	(650)
会社員	1位 (11.6) 🏆	2位 (17.8) 🏆	1位 (24.6) 🏆	3位 (13.5) 🏆	1位 (20.1) 🏆	1位 (25.5) 🏆	6位 (9.7)	3位 (15.6) 🏆	1位 (23.8) 🏆
医者・看護師・薬剤師・獣医	2位 (11.5) 🏆	3位 (13.3) 🏆	4位 (14.5)	10位 (6.1)	10位 (7.3)	6位 (8.9)	1位 (16.9) 🏆	1位 (19.3) 🏆	3位 (19.8) 🏆
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 (10.3) 🏆	14位 (5.5)	12位 (4.8)	16位 (4.1)	17位 (4.8)	18位 (3.4)	2位 (16.5) 🏆	11位 (6.2)	8位 (6.2)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	4位 (9.9)	7位 (9.2)	7位 (5.9)	4位 (12.3)	5位 (11.2)	8位 (7.9)	9位 (7.5)	8位 (7.3)	12位 (4.0)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	5位 (9.5)	8位 (7.4)	9位 (5.7)	1位 (15.6) 🏆	5位 (11.2)	5位 (9.0)	17位 (3.3)	19位 (3.6)	17位 (2.6)
料理人・シェフ	6位 (9.4)	12位 (6.0)	17位 (3.3)	7位 (7.2)	16位 (5.2)	14位 (4.3)	3位 (11.6) 🏆	9位 (6.9)	19位 (2.3)
プロスポーツ選手	7位 (9.3)	21位 (3.9)	20位 (2.5)	2位 (14.9) 🏆	12位 (6.5)	14位 (4.3)	16位 (3.6)	24位 (1.3)	27位 (0.8)
学校の先生	8位 (7.2)	5位 (10.9)	6位 (8.4)	15位 (4.5)	4位 (13.2)	7位 (8.2)	5位 (9.9)	6位 (8.6)	4位 (8.6)
科学者・博士・研究者	9位 (7.0)	9位 (6.9)	5位 (10.0)	6位 (10.3)	9位 (8.6)	4位 (12.8)	15位 (3.7)	16位 (5.1)	7位 (7.4)
ITエンジニア・プログラマー	10位 (6.5)	4位 (12.4)	3位 (15.7) 🏆	5位 (10.4)	3位 (18.8) 🏆	2位 (24.0) 🏆	20位 (2.7)	12位 (6.0)	5位 (8.0)
ペット屋さん・飼育員・調教師	11位 (5.9)	22位 (3.4)	23位 (2.1)	18位 (2.9)	25位 (2.2)	24位 (1.8)	8位 (8.8)	17位 (4.7)	19位 (2.3)
保育士	12位 (5.8)	17位 (4.8)	19位 (3.0)	24位 (1.5)	28位 (0.6)	27位 (1.5)	4位 (10.1)	5位 (9.0)	10位 (4.5)
公務員	13位 (5.7)	1位 (18.8) 🏆	2位 (21.4) 🏆	11位 (5.9)	2位 (19.4) 🏆	3位 (22.7) 🏆	11位 (5.6)	2位 (18.2) 🏆	2位 (20.3) 🏆
美容師・スタイリスト	14位 (5.2)	15位 (4.9)	28位 (1.3)	27位 (1.2)	23位 (3.2)	28位 (1.0)	7位 (9.2)	10位 (6.6)	22位 (1.5)
警察官・刑事	15位 (4.8)	24位 (3.1)	24位 (1.8)	8位 (6.7)	20位 (3.9)	21位 (2.6)	18位 (2.9)	22位 (2.4)	23位 (1.1)

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 3 年生～中学 3 年生では「ゲームクリエイター」が 2 位もしくは 3 位に位置し総じて高い順位となり、学齢別で見ると 1 位の学齢はないものの、男子小中学生全体で見ると 1 位にあがっている。

男子小学 3 年生～6 年生では「インフルエンサー（YouTuber・Vtuber などの投稿者）」が 1 位にあり、男子中学 1～3 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	男子 小学校1-2年生	男子 小学校3-4年生	男子 小学校5-6年生	男子 中学校1年生	男子 中学校2年生	男子 中学校3年生
n=	(750)	(100)	(100)	(100)	(150)	(150)	(150)
ゲームクリエイター（ゲームをつくる人）	1位 (15.6) 🏆	6位 (9.0)	2位 (21.0) 🏆	3位 (15.0) 🏆	3位 (12.7) 🏆	2位 (16.7) 🏆	2位 (18.7) 🏆
プロスポーツ選手	2位 (14.9) 🏆	1位 (20.0) 🏆	3位 (18.0) 🏆	1位 (18.0) 🏆	2位 (16.0) 🏆	3位 (12.0) 🏆	5位 (9.3)
会社員	3位 (13.5) 🏆	15位 (3.0)	10位 (6.0)	5位 (8.0)	1位 (16.7) 🏆	1位 (19.3) 🏆	1位 (20.0) 🏆
インフルエンサー（YouTuber・Vtuberなどの投稿者）	4位 (12.3)	2位 (16.0) 🏆	1位 (22.0) 🏆	1位 (18.0) 🏆	7位 (8.0)	8位 (7.3)	7位 (8.7)
ITエンジニア・プログラマー	5位 (10.4)	8位 (6.0)	10位 (6.0)	4位 (9.0)	3位 (12.7)	6位 (8.7)	3位 (16.7) 🏆
科学者・博士・研究者	6位 (10.3)	4位 (13.0)	4位 (13.0)	9位 (7.0)	6位 (10.0)	6位 (8.7)	4位 (10.7)
料理人・シェフ	7位 (7.2)	8位 (6.0)	8位 (8.0)	5位 (8.0)	5位 (10.7)	10位 (6.0)	10位 (4.7)
警察官・刑事	8位 (6.7)	2位 (16.0) 🏆	5位 (9.0)	12位 (5.0)	14位 (4.0)	10位 (6.0)	17位 (3.3)
電車・バス・車の運転士	9位 (6.3)	6位 (9.0)	5位 (9.0)	5位 (8.0)	19位 (2.7)	10位 (6.0)	9位 (5.3)
医者・看護師・薬剤師・獣医	10位 (6.1)	10位 (4.0)	8位 (8.0)	16位 (3.0)	7位 (8.0)	14位 (5.3)	8位 (7.3)
公務員	11位 (5.9)	15位 (3.0)	23位 (1.0)	24位 (1.0)	9位 (6.0)	4位 (10.7)	5位 (9.3)
プロスポーツプレイヤー	12位 (5.3)	10位 (4.0)	12位 (5.0)	15位 (4.0)	9位 (6.0)	8位 (7.3)	10位 (4.7)
消防士・救急隊	13位 (4.9)	5位 (11.0)	13位 (4.0)	16位 (3.0)	9位 (6.0)	17位 (4.0)	20位 (2.7)
会社社長・起業家	14位 (4.8)	21位 (1.0)	19位 (2.0)	5位 (8.0)	9位 (6.0)	10位 (6.0)	10位 (4.7)
学校の先生	15位 (4.5)	10位 (4.0)	13位 (4.0)	18位 (2.0)	17位 (3.3)	5位 (9.3)	17位 (3.3)

基数：男子小中学生全体

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、女子小学 1 年生～中学 3 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。

「医者・看護師・薬剤師・獣医」や「絵を描く職業（漫画家・イラストレーター・アニメーター）」への人気は全体的に高い。

小学校 1 年生～4 年生では、「料理人・シェフ」が 1 位となる。（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 17 位のため上位 15 個+「ゲームクリエイター」を表記

	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=	(750)	(100)	(100)	(100)	(150)	(150)	(150)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位 (16.9) 🏆	2位 (18.0) 🥈	3位 (12.0) 🥉	2位 (15.0) 🥈	1位 (18.7) 🏆	2位 (17.3) 🥈	1位 (18.7) 🏆
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 (16.5) 🥈	9位 (7.0)	3位 (12.0)	1位 (29.0) 🏆	2位 (15.3) 🥈	1位 (20.0) 🏆	2位 (15.3) 🥈
料理人・シェフ	3位 (11.6) 🥉	1位 (19.0) 🏆	1位 (17.0) 🏆	7位 (9.0)	7位 (8.7)	3位 (13.3) 🥉	10位 (6.0)
保育士	4位 (10.1)	6位 (11.0)	2位 (15.0) 🥈	7位 (9.0)	4位 (11.3)	8位 (7.3)	6位 (8.7)
学校の先生	5位 (9.9)	3位 (13.0) 🥉	5位 (11.0)	9位 (7.0)	8位 (8.0)	4位 (11.3)	4位 (9.3)
会社員	6位 (9.7)	14位 (4.0)	9位 (6.0)	11位 (6.0)	3位 (12.0) 🥉	5位 (10.7)	2位 (15.3) 🥈
美容師・スタイリスト	7位 (9.2)	3位 (13.0) 🥉	8位 (7.0)	5位 (10.0)	5位 (9.3)	6位 (8.7)	7位 (8.0)
ペット屋さん・飼育員・調教師	8位 (8.8)	5位 (12.0)	7位 (9.0)	3位 (13.0) 🥉	8位 (8.0)	7位 (8.0)	13位 (5.3)
インフルエンサー（YouTuber・Vtuberなどの投稿者）	9位 (7.5)	14位 (4.0)	5位 (11.0)	4位 (12.0)	5位 (9.3)	12位 (4.0)	10位 (6.0)
歌手・俳優・声優などの芸能人	10位 (6.4)	8位 (8.0)	9位 (6.0)	5位 (10.0)	11位 (4.7)	9位 (4.7)	8位 (6.7)
公務員	11位 (5.6)	26位 (0.0)	14位 (4.0)	11位 (6.0)	10位 (7.3)	9位 (4.7)	4位 (9.3)
ファッションデザイナー	12位 (4.9)	10位 (5.0)	11位 (5.0)	11位 (6.0)	16位 (2.7)	9位 (4.7)	8位 (6.7)
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）	13位 (4.3)	14位 (4.0)	11位 (5.0)	14位 (5.0)	11位 (4.7)	16位 (2.7)	14位 (4.7)
文章を書く職業（作家・小説家・ライターなど）	13位 (4.3)	18位 (3.0)	14位 (4.0)	9位 (7.0)	13位 (4.0)	17位 (2.0)	10位 (6.0)
科学者・博士・研究者	15位 (3.7)	10位 (5.0)	11位 (5.0)	16位 (4.0)	14位 (3.3)	20位 (1.3)	14位 (4.7)
ゲームクリエイター（ゲームをつくる人）	17位 (3.3)	18位 (3.0)	14位 (4.0)	16位 (4.0)	16位 (2.7)	13位 (3.3)	18位 (3.3)

基数: 女子小中学生全体

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、男子高校生・高専生全体、大学生全体では「ゲームクリエイター」が 5 位に位置する。

また、総じて「会社員」が上位 2 位以内にあがる。

男子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。(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

※男子高専生、男子大学生芸術系は n=30ss 未満のため参考値

n=	男子 高校生・高専生 全体 (463)	男子 大学生全体 (609)	男子 高校1年生 (150)	男子 高校2年生 (150)	男子 高校3年生 (150)	男子 高専生 (*13)	男子 大学生 文系 (300)	男子 大学生 理系 (300)	男子 大学生 芸術系 (*9)
会社員	1位 (20.1) 🏆	1位 (25.5) 🏆	2位 (18.0) 🏆	2位 (19.3) 🏆	1位 (22.7) 🏆	2位 (23.1) 🏆	1位 (33.7) 🏆	4位 (17.3)	1位 (22.2) 🏆
公務員	2位 (19.4) 🏆	3位 (22.7) 🏆	1位 (22.7) 🏆	1位 (22.0) 🏆	3位 (15.3) 🏆	13位 (0.0)	2位 (26.7) 🏆	3位 (19.3) 🏆	16位 (0.0)
ITエンジニア・プログラマー	3位 (18.8) 🏆	2位 (24.0) 🏆	3位 (17.3) 🏆	4位 (16.7)	2位 (21.3) 🏆	1位 (30.8) 🏆	3位 (12.3) 🏆	1位 (36.0) 🏆	6位 (11.1)
学校の先生	4位 (13.2)	7位 (8.2)	5位 (11.3)	3位 (17.3) 🏆	6位 (11.3)	5位 (7.7)	5位 (9.3)	8位 (6.7)	1位 (22.2) 🏆
会社社長・起業家	5位 (11.2)	10位 (5.9)	7位 (10.0)	5位 (13.3)	8位 (10.7)	5位 (7.7)	7位 (6.7)	11位 (5.0)	6位 (11.1)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	5位 (11.2)	8位 (7.9)	7位 (10.0)	7位 (10.7)	4位 (13.3)	5位 (7.7)	6位 (8.0)	7位 (7.3)	1位 (22.2) 🏆
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	5位 (11.2)	5位 (9.0)	5位 (11.3)	6位 (11.3)	6位 (11.3)	5位 (7.7)	12位 (4.7)	6位 (13.3)	6位 (11.1)
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)	8位 (9.5)	16位 (4.1)	12位 (6.0)	8位 (10.0)	5位 (12.7)	5位 (7.7)	14位 (3.7)	12位 (4.3)	6位 (11.1)
科学者・博士・研究者	9位 (8.6)	4位 (12.8)	4位 (12.0)	9位 (8.7)	17位 (4.0)	2位 (23.1) 🏆	11位 (5.0)	2位 (20.7) 🏆	6位 (11.1)
医者・看護師・薬剤師・獣医	10位 (7.3)	6位 (8.9)	7位 (10.0)	13位 (6.0)	12位 (6.0)	5位 (7.7)	20位 (2.0)	5位 (16.0)	16位 (0.0)
大工・建築士	11位 (6.9)	17位 (3.9)	10位 (8.0)	10位 (7.3)	12位 (6.0)	13位 (0.0)	23位 (1.3)	9位 (6.3)	6位 (11.1)
プロスポーツ選手	12位 (6.5)	14位 (4.3)	12位 (6.0)	10位 (7.3)	10位 (6.7)	13位 (0.0)	12位 (4.7)	14位 (4.0)	16位 (0.0)
弁護士・検事など法律関係	13位 (6.0)	13位 (4.4)	11位 (7.3)	10位 (7.3)	17位 (4.0)	13位 (0.0)	8位 (6.3)	19位 (2.7)	16位 (0.0)
電車・バス・車の運転士	14位 (5.8)	11位 (5.6)	12位 (6.0)	16位 (5.3)	10位 (6.7)	13位 (0.0)	8位 (6.3)	12位 (4.3)	1位 (22.2) 🏆
公認会計士・税理士	15位 (5.6)	9位 (6.6)	18位 (4.0)	20位 (3.3)	9位 (9.3)	5位 (7.7)	4位 (10.0)	17位 (3.3)	16位 (0.0)

※n<30は参考値

基数: 男子高校生・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 2 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 19 位のため上位 15 個+「ゲームクリエイター」を表記

※女子高専生は n=30ss 未満のため参考値

	女子 高校生・高専生 全体 n=(467)	女子 大学生全体 (650)	女子 高校1年生 (150)	女子 高校2年生 (150)	女子 高校3年生 (150)	女子 高専生 (*17)	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)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位 (19.3) 🏆	3位 (19.8) 🏆	1位 (21.3) 🏆	1位 (23.3) 🏆	2位 (14.0) 🏆	4位 (11.8)	23位 (1.0)	1位 (42.0) 🏆	20位 (0.0)
公務員	2位 (18.2) 🏆	2位 (20.3) 🏆	1位 (21.3) 🏆	3位 (16.0) 🏆	1位 (16.7) 🏆	1位 (23.5) 🏆	2位 (27.0) 🏆	2位 (14.7) 🏆	4位 (14.0)
会社員	3位 (15.6) 🏆	1位 (23.8) 🏆	3位 (17.3) 🏆	2位 (20.0) 🏆	3位 (10.7) 🏆	10位 (5.9)	1位 (34.3) 🏆	2位 (14.7) 🏆	3位 (16.0) 🏆
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 (9.2)	6位 (7.5)	10位 (8.0)	4位 (12.7)	5位 (7.3)	10位 (5.9)	5位 (8.0)	8位 (4.3)	2位 (24.0) 🏆
保育士	5位 (9.0)	10位 (4.5)	4位 (12.7)	7位 (8.7)	6位 (6.7)	15位 (0.0)	6位 (7.7)	19位 (1.7)	13位 (2.0)
学校の先生	6位 (8.6)	4位 (8.6)	14位 (7.3)	5位 (9.3)	4位 (8.0)	3位 (17.6) 🏆	3位 (12.7) 🏆	6位 (4.7)	9位 (8.0)
歌手・俳優・声優などの芸能人	7位 (8.1)	12位 (4.0)	6位 (11.3)	5位 (9.3)	14位 (4.0)	10位 (5.9)	11位 (3.7)	14位 (2.7)	4位 (14.0)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	8位 (7.3)	12位 (4.0)	10位 (8.0)	8位 (7.3)	6位 (6.7)	10位 (5.9)	13位 (3.0)	8位 (4.3)	9位 (8.0)
料理人・シェフ	9位 (6.9)	19位 (2.3)	10位 (8.0)	9位 (6.7)	6位 (6.7)	15位 (0.0)	25位 (0.3)	6位 (4.7)	20位 (0.0)
美容師・スタイリスト	10位 (6.6)	22位 (1.5)	5位 (12.0)	12位 (5.3)	15位 (3.3)	15位 (0.0)	14位 (2.0)	23位 (1.0)	13位 (2.0)
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 (6.2)	8位 (6.2)	7位 (10.7)	12位 (5.3)	15位 (3.3)	15位 (0.0)	10位 (4.3)	8位 (4.3)	1位 (28.0) 🏆
ITエンジニア・プログラマー	12位 (6.0)	5位 (8.0)	19位 (4.7)	9位 (6.7)	10位 (4.7)	1位 (23.5) 🏆	4位 (9.0)	5位 (8.0)	13位 (2.0)
文章を書く職業 (作家・小説家・ライターなど)	13位 (5.8)	9位 (5.7)	15位 (6.7)	9位 (6.7)	10位 (4.7)	15位 (0.0)	6位 (7.7)	14位 (2.7)	6位 (12.0)
公認会計士・税理士	13位 (5.8)	11位 (4.2)	8位 (8.7)	17位 (2.7)	9位 (5.3)	4位 (11.8)	8位 (7.0)	19位 (1.7)	13位 (2.0)
ファッションデザイナー	15位 (5.6)	17位 (2.6)	8位 (8.7)	17位 (2.7)	10位 (4.7)	4位 (11.8)	14位 (2.0)	19位 (1.7)	6位 (12.0)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	19位 (3.6)	17位 (2.6)	16位 (6.0)	20位 (1.3)	18位 (2.7)	4位 (11.8)	20位 (1.3)	12位 (3.3)	11位 (6.0)

※n<30は参考値

基数: 女子高校生・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 6 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」「飲食業界」「メーカー業界」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

	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
n=	(930)	(1259)	(463)	(609)	(467)	(650)
映像・音楽	1位 (21.0)	5位 (13.3)	2位 (19.0)	10位 (11.7)	2位 (22.9)	3位 (14.9)
医療・福祉	2位 (20.4)	1位 (23.9)	9位 (10.8)	9位 (13.5)	1位 (30.0)	1位 (33.7)
ゲーム	3位 (15.1)	12位 (9.9)	1位 (23.5)	6位 (14.8)	11位 (6.6)	20位 (5.4)
メーカー	4位 (12.5)	2位 (21.6)	5位 (13.0)	1位 (24.5)	5位 (12.0)	2位 (18.9)
飲食	5位 (11.9)	13位 (8.4)	11位 (9.5)	18位 (6.7)	3位 (14.3)	9位 (10.0)
宿泊・旅行	6位 (10.9)	11位 (10.0)	12位 (8.4)	13位 (8.4)	4位 (13.3)	5位 (11.5)
官公庁・公社	7位 (10.5)	3位 (16.4)	5位 (13.0)	3位 (18.2)	8位 (8.1)	4位 (14.6)
ソフトウェア	8位 (10.1)	4位 (13.4)	3位 (15.3)	2位 (19.5)	14位 (4.9)	13位 (7.7)
金融	8位 (10.1)	7位 (12.5)	4位 (13.2)	8位 (14.1)	10位 (7.1)	6位 (10.9)
商社	10位 (10.0)	6位 (12.8)	8位 (11.0)	5位 (14.9)	7位 (9.0)	7位 (10.8)
アミューズメント	11位 (9.8)	14位 (8.3)	10位 (9.7)	15位 (7.2)	6位 (9.9)	10位 (9.2)
通信	12位 (8.2)	8位 (11.0)	7位 (11.7)	7位 (14.4)	16位 (4.7)	13位 (7.7)
小売・流通	13位 (7.6)	10位 (10.1)	13位 (7.8)	11位 (9.7)	9位 (7.5)	8位 (10.5)
広告	14位 (5.4)	15位 (7.9)	16位 (5.2)	17位 (7.1)	12位 (5.6)	11位 (8.8)
マスコミ	15位 (4.9)	20位 (6.0)	17位 (5.0)	19位 (6.1)	14位 (4.9)	19位 (5.8)

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 1～3 年生で 1 位に、高専生でも 3 位に、大学生理系は 3 位と僅差の 4 位に位置する。

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「メーカー」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

※男子高専生、男子大学生芸術系は n=30ss 未満のため参考値

	男子 高校生・高専生 全体 n=(463)	男子 大学生全体 (609)	男子 高校1年生 (150)	男子 高校2年生 (150)	男子 高校3年生 (150)	男子 高専生 (*13)	男子 大学生 文系 (300)	男子 大学生 理系 (300)	男子 大学生 芸術系 (*9)
ゲーム	1位 (23.5) 🏆	6位 (14.8)	1位 (25.3) 🏆	1位 (22.7) 🏆	1位 (23.3) 🏆	3位 (15.4) 🏆	10位 (10.0)	4位 (19.3)	5位 (22.2)
映像・音楽	2位 (19.0) 🏆	10位 (11.7)	3位 (16.7) 🏆	2位 (18.0) 🏆	2位 (22.7) 🏆	3位 (15.4) 🏆	6位 (12.7)	8位 (10.0)	2位 (33.3) 🏆
ソフトウェア	3位 (15.3) 🏆	2位 (19.5) 🏆	2位 (20.0) 🏆	6位 (12.7)	4位 (13.3)	3位 (15.4) 🏆	6位 (12.7)	2位 (26.7) 🏆	11位 (11.1)
金融	4位 (13.2)	8位 (14.1)	6位 (13.3)	3位 (16.7) 🏆	6位 (10.0)	10位 (7.7)	2位 (21.3) 🏆	13位 (7.0)	11位 (11.1)
官公庁・公社	5位 (13.0)	3位 (18.2) 🏆	5位 (14.0)	3位 (16.7) 🏆	13位 (8.0)	3位 (15.4) 🏆	1位 (23.3) 🏆	7位 (13.3)	11位 (11.1)
メーカー	5位 (13.0)	1位 (24.5) 🏆	4位 (14.7)	9位 (9.3)	3位 (14.0) 🏆	2位 (23.1) 🏆	4位 (16.0)	1位 (33.3) 🏆	11位 (11.1)
通信	7位 (11.7)	7位 (14.4)	6位 (13.3)	8位 (10.7)	7位 (9.3)	1位 (30.8) 🏆	6位 (12.7)	6位 (16.3)	11位 (11.1)
商社	8位 (11.0)	5位 (14.9)	10位 (10.0)	5位 (14.7)	7位 (9.3)	15位 (0.0)	3位 (20.7) 🏆	10位 (8.3)	1位 (44.4) 🏆
医療・福祉	9位 (10.8)	9位 (13.5)	8位 (12.0)	7位 (12.0)	13位 (8.0)	3位 (15.4) 🏆	19位 (7.0)	3位 (20.3) 🏆	18位 (0.0)
アミューズメント	10位 (9.7)	15位 (7.2)	10位 (10.0)	9位 (9.3)	5位 (10.7)	15位 (0.0)	17位 (7.7)	13位 (7.0)	18位 (0.0)
飲食	11位 (9.5)	18位 (6.7)	9位 (11.3)	9位 (9.3)	10位 (8.7)	15位 (0.0)	20位 (5.7)	12位 (7.3)	5位 (22.2)
宿泊・旅行	12位 (8.4)	13位 (8.4)	12位 (8.7)	12位 (8.0)	7位 (9.3)	15位 (0.0)	9位 (10.3)	16位 (6.0)	5位 (22.2)
小売・流通	13位 (7.8)	11位 (9.7)	14位 (7.3)	13位 (6.7)	10位 (8.7)	3位 (15.4) 🏆	10位 (10.0)	9位 (9.0)	5位 (22.2)
交通インフラ	14位 (7.6)	4位 (15.1)	13位 (8.0)	14位 (6.0)	10位 (8.7)	10位 (7.7)	5位 (13.0)	5位 (17.0)	5位 (22.2)
不動産	15位 (5.4)	14位 (8.0)	15位 (6.0)	18位 (4.0)	16位 (6.0)	10位 (7.7)	13位 (9.7)	15位 (6.3)	11位 (11.1)

※n<30は参考値

基数: 男子高校生・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。

大学生文系では「映像・音楽業界」に並んで「金融業界」が1位タイに位置する。(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

※女子高専生はn=30ss未満のため参考値

	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=	(467)	(650)	(150)	(150)	(150)	(*17)	(300)	(300)	(50)
医療・福祉	1位 (30.0) 🏆	1位 (33.7) 🏆	1位 (29.3) 🏆	1位 (30.7) 🏆	1位 (30.0) 🏆	2位 (29.4) 🏆	6位 (16.7)	1位 (56.3) 🏆	19位 (0.0)
映像・音楽	2位 (22.9) 🏆	3位 (14.9) 🏆	2位 (26.7) 🏆	2位 (24.7) 🏆	2位 (18.7) 🏆	4位 (11.8)	1位 (19.3) 🏆	7位 (6.0)	1位 (42.0) 🏆
飲食	3位 (14.3) 🏆	9位 (10.0)	3位 (15.3) 🏆	3位 (15.3) 🏆	4位 (14.0)	15位 (0.0)	15位 (8.7)	3位 (12.7) 🏆	16位 (2.0)
宿泊・旅行	4位 (13.3)	5位 (11.5)	4位 (14.0)	4位 (12.7)	3位 (14.7) 🏆	15位 (0.0)	4位 (18.3)	10位 (5.3)	9位 (8.0)
メーカー	5位 (12.0)	2位 (18.9) 🏆	6位 (12.0)	5位 (11.3)	5位 (12.0)	3位 (17.6) 🏆	5位 (17.0)	2位 (21.3) 🏆	5位 (16.0)
アミューズメント	6位 (9.9)	10位 (9.2)	10位 (8.0)	6位 (10.7)	6位 (10.7)	4位 (11.8)	11位 (11.3)	11位 (5.0)	3位 (22.0) 🏆
商社	7位 (9.0)	7位 (10.8)	5位 (12.7)	7位 (8.7)	9位 (6.0)	7位 (5.9)	7位 (16.3)	7位 (6.0)	12位 (6.0)
官公庁・公社	8位 (8.1)	4位 (14.6)	8位 (10.7)	13位 (4.7)	9位 (6.0)	1位 (35.3) 🏆	3位 (18.7) 🏆	4位 (11.7)	9位 (8.0)
小売・流通	9位 (7.5)	8位 (10.5)	7位 (11.3)	10位 (6.7)	13位 (5.3)	15位 (0.0)	8位 (15.3)	9位 (5.7)	7位 (10.0)
金融	10位 (7.1)	6位 (10.9)	11位 (7.3)	11位 (6.0)	7位 (8.0)	7位 (5.9)	1位 (19.3) 🏆	13位 (3.7)	14位 (4.0)
ゲーム	11位 (6.6)	20位 (5.4)	9位 (8.7)	12位 (5.3)	9位 (6.0)	7位 (5.9)	20位 (5.0)	11位 (5.0)	7位 (10.0)
広告	12位 (5.6)	11位 (8.8)	14位 (4.7)	13位 (4.7)	8位 (6.7)	4位 (11.8)	10位 (12.0)	18位 (3.0)	2位 (24.0) 🏆
出版	13位 (5.4)	12位 (8.2)	14位 (4.7)	8位 (7.3)	15位 (4.7)	15位 (0.0)	9位 (12.7)	18位 (3.0)	6位 (12.0)
マスコミ	14位 (4.9)	19位 (5.8)	17位 (4.0)	8位 (7.3)	16位 (4.0)	15位 (0.0)	19位 (6.7)	20位 (2.7)	4位 (20.0)
ソフトウェア	14位 (4.9)	13位 (7.7)	12位 (6.7)	16位 (4.0)	16位 (4.0)	7位 (5.9)	14位 (9.0)	5位 (7.3)	16位 (2.0)

※n<30は参考値

基数: 女子高校生・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。

男子大学生文系、男子大学生理系で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低下しており、昨年と比較してその傾向が強くなっている。小学生の時はゲームクリエイターを志望していた人が、エンジニアや会社員・公務員といった職業に志望が変更したことが考察される。（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×性別

※男子高専生、男子大学生芸術系、女子高専生は n=30ss 未満のため参考値

		ゲームクリエイター		
		か 小 っ 学 た 生 た 職 職 業 業 (S A) た	(現 在 最 も 就 き た い 職 業)	差分 小学生時代 現在
n=				
高校生全体	(900)	2.3	1.7	0.7
高専生全体	(30)	6.7	3.3	3.3
大学生全体	(1,259)	3.6	0.8	2.8
男子高校生	(450)	4.2	2.7	1.6
男子高専生	(*13)	7.7	7.7	0.0
男子大学生文系	(300)	5.7	0.3	5.3
男子大学生理系	(300)	7.3	1.7	5.7
男子大学生芸術系	(*9)	0.0	11.1	-11.1
女子高校生	(450)	0.4	0.7	-0.2
女子高専生	(*17)	5.9	0.0	5.9
女子大学生文系	(300)	0.7	0.3	0.3
女子大学生理系	(300)	1.0	0.7	0.3
女子大学生芸術系	(50)	2.0	0.0	2.0

※n<30は参考値

基数: 高校生・高専生・大学生全体

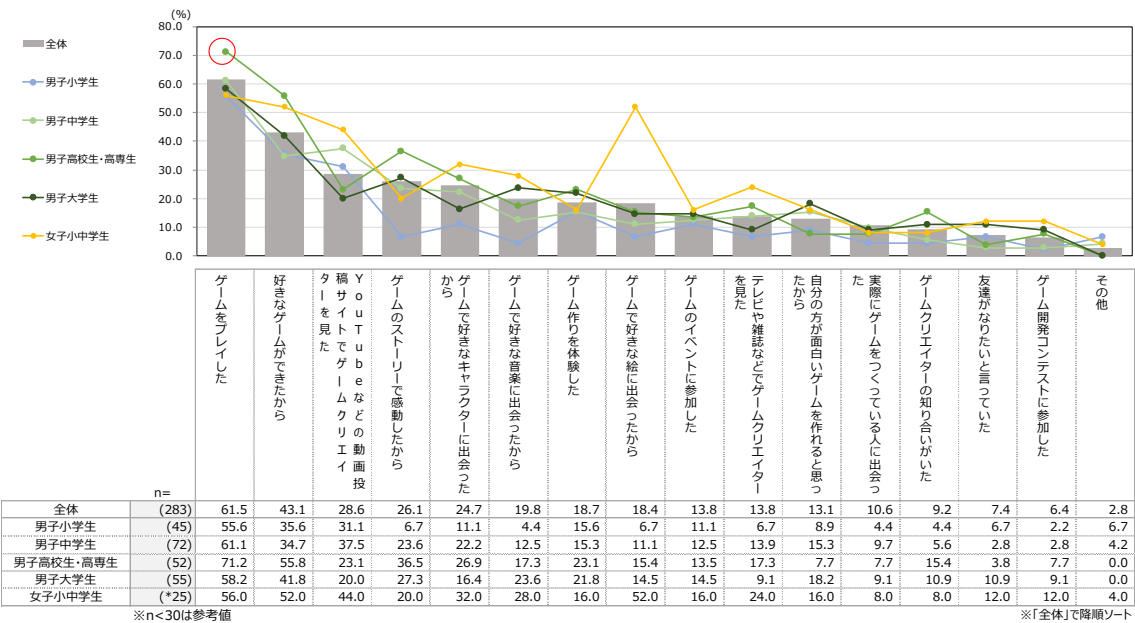
2.5 ゲームクリエイターになりたいと思ったきっかけ

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」や「好きなゲームができたから」、「ゲームのストーリーで感動したから」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「ゲームをプレイした」というようなことがきっかけとなっている人が約 7 割いる。
(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

※女子小中学生は n=30ss 未満のため参考値

※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。

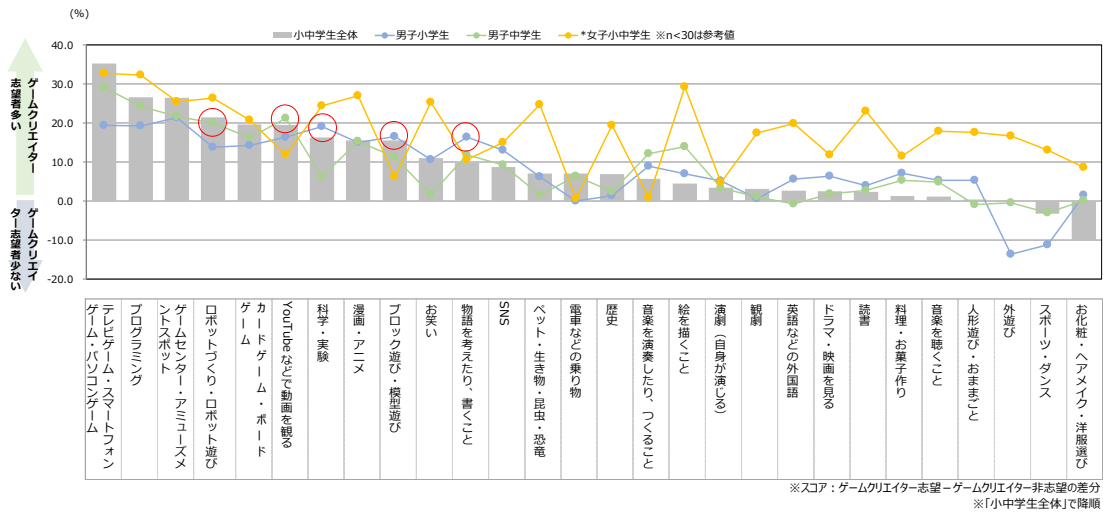
ゲームクリエイターになりたい男子中学生は男子小学生と比べて「ゲーム」や「プログラミング」の他、「ロボットづくり・遊び」や「Youtube での動画視聴」といったことが好きな人が多い。

男子小学生は男子中学生と比べて「科学・実験」や「ブロック遊び・模型遊び」、「物語を考えたり、書くこと」といったことが好きな人が多い。

また、昨年より小中学生全体の「ロボットづくり・ロボット遊び」が好きなゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップが広がっており、過去数年でその傾向が徐々に強くなっている。（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

※女子小中学生は n=30ss 未満のため参考値



※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

2.6.2 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

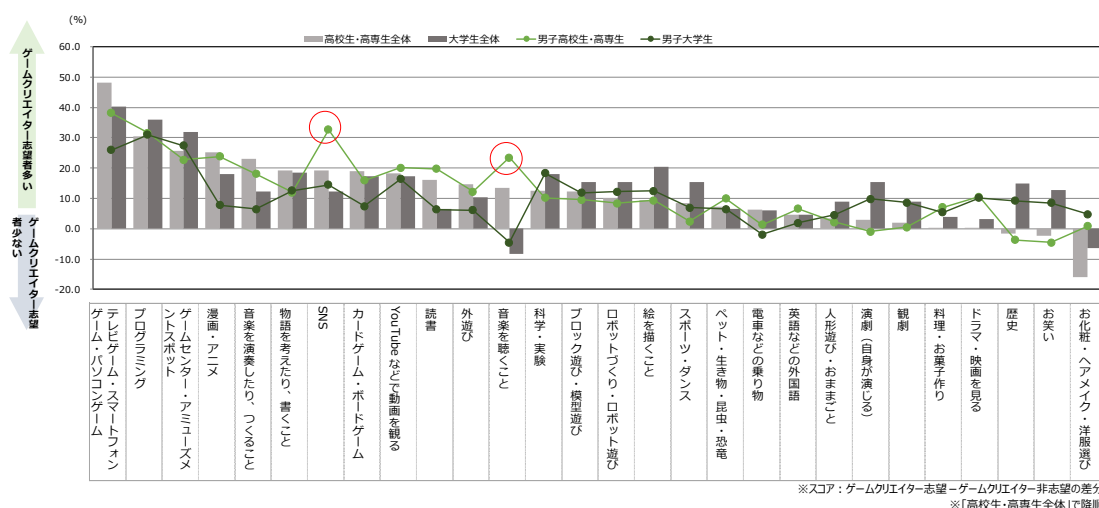
小中学生と同様にゲームクリエイターになりたい人にゲームやプログラミング好きが多く、また好きなことの範囲が広い。

男子高校生・高専生は他の層と比べてゲームクリエイターになりたい人は「SNS」「音楽を聴くこと」が好きで、高い割合を示す。

また、過去数年で高校生・高専生・大学生全体の「プログラミング」が好きなゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップが徐々に広がってきている。（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



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

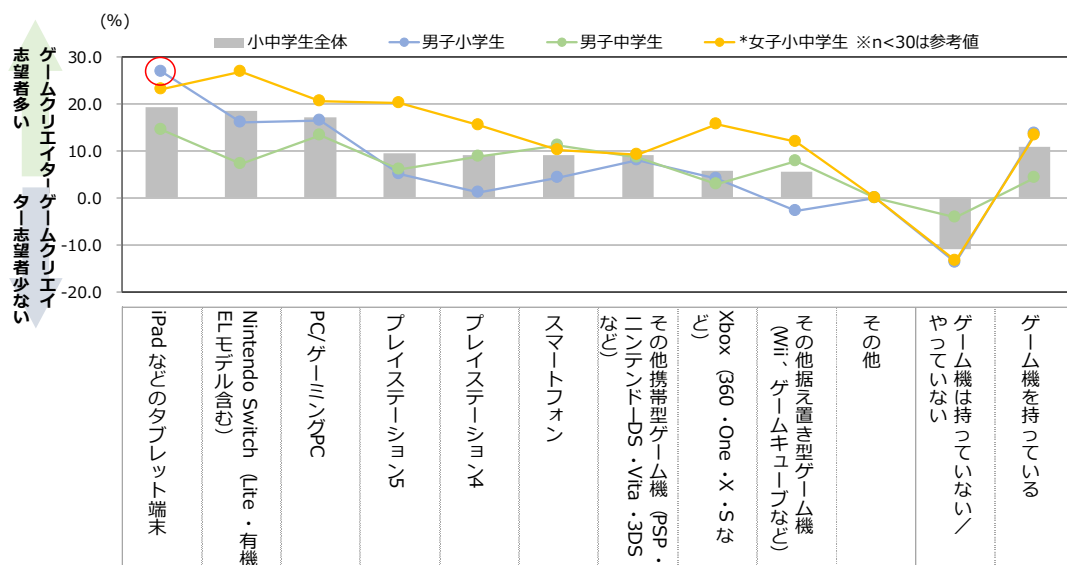
2.7.1 小中学生が遊んでいるゲーム機器 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

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。

男子小学生は小中学生全体と比べてゲームクリエイターになりたい人は「iPad などのタブレット端末」を利用している人が多い。(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

※女子小中学生は n=30ss 未満のため参考値



※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

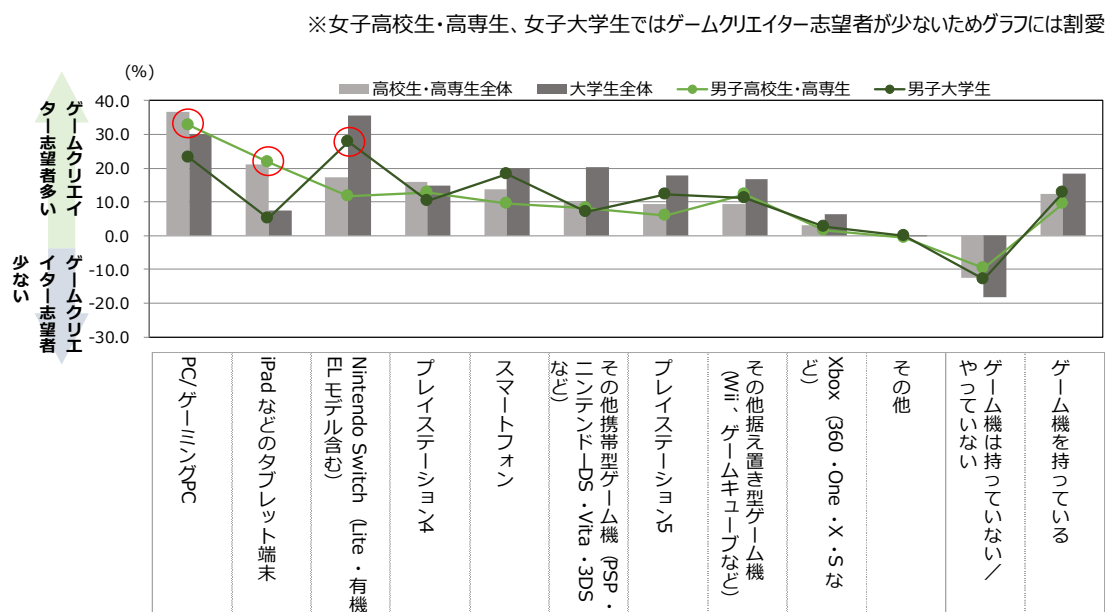
2.7.2 高校・高専・大学生が遊んでいるゲーム機器 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

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。

男子大学生は男子高校生・高専生と比べてゲームクリエイターになりたい人は「Nintendo Switch (Lite・有機 EL モデル含む)」を利用している人が多い。

男子高校生・高専生は男子大学生と比べてゲームクリエイターになりたい人は「PC/ゲーミング PC」や「iPad などのタブレット端末」を利用している人が多い。(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



※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

2.8 ゲームに関する行動

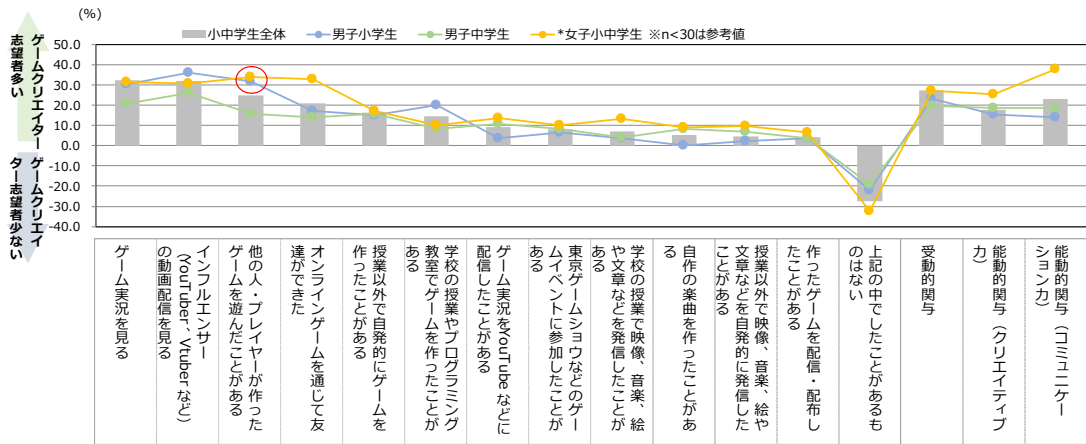
2.8.1 小中学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

小中学生全体でゲームクリエイターになりたい人では「ゲーム実況」「インフルエンサー（YouTuber、Vtuber など）の動画配信を見る」を見ている学生が多い。

男子小学生は小中学生全体と比べて「他の人・プレイヤーが作ったゲームを遊んだことがある」と回答した人が多い。（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

※女子小中学生は n=30ss 未満のため参考値



※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

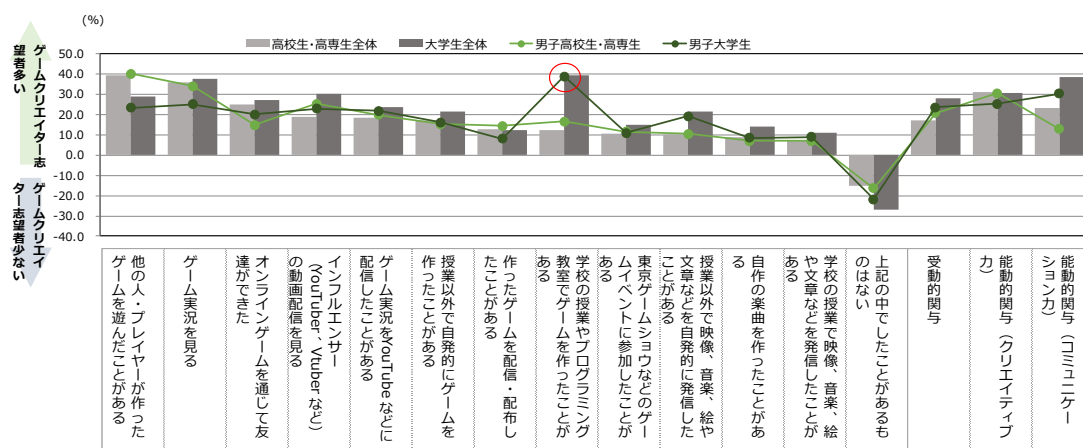
2.8.2 高校・高専・大学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

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「他の人・プレイヤーが作ったゲームを遊んだことがある」や「ゲーム実況を見る」人が多い。

男子大学生は高校生・高専生全体と比べて「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」人が多い。（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

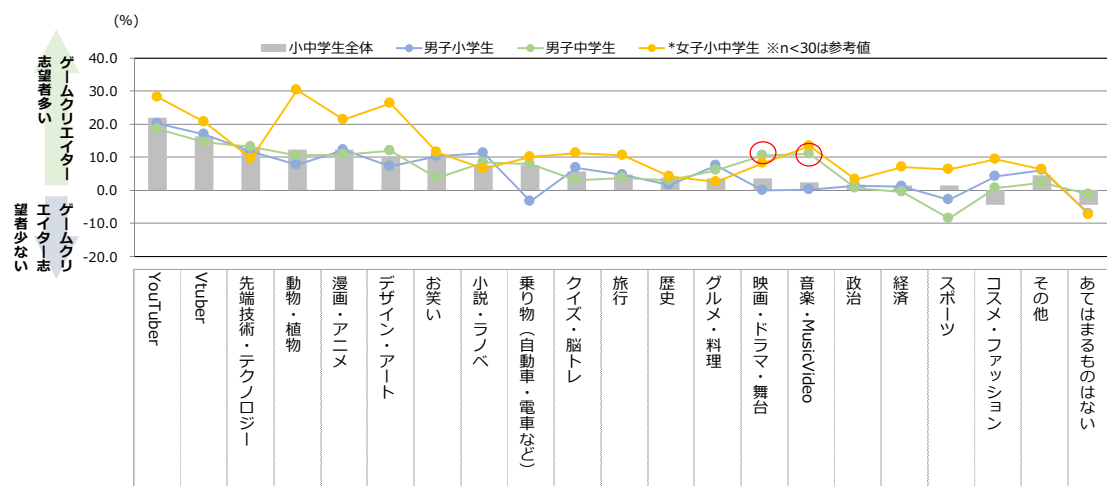
2.9.1 小中学生が見ているコンテンツ ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生は「YouTuber」や「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。

男子中学生は小中学生全体と比べて「映画・ドラマ・舞台」「音楽・MusicVideo」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

※女子小中学生は n=30ss 未満のため参考値



※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

2.9.2 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

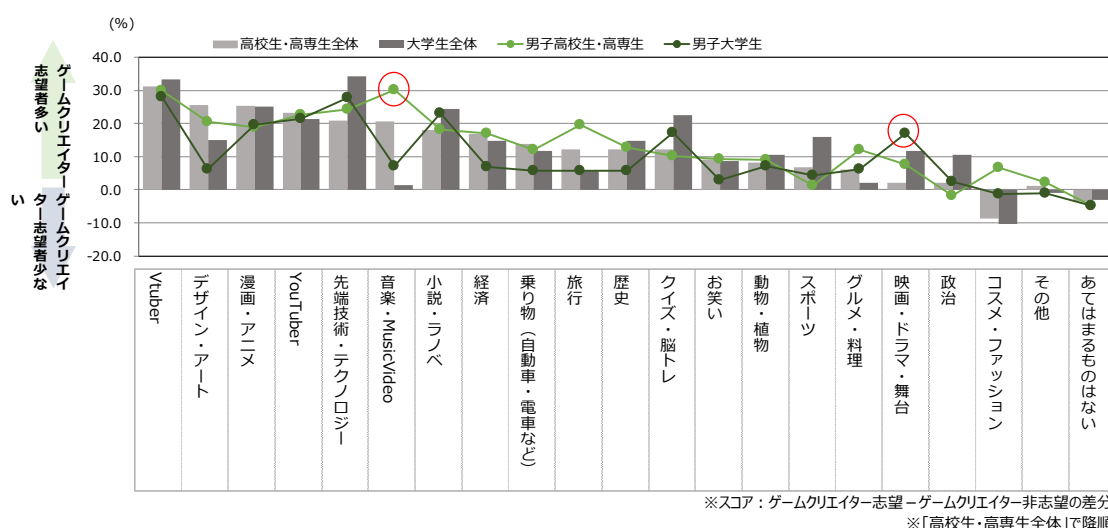
ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生は「Vtuber」や「マンガ・アニメ」、「YouTuber」を見ている人が多い。

また、ゲームクリエイターになりたい大学生全体は高校生・高専生全体と比べて「先端技術・テクノロジー」を見ている人が多く、高校生・高専生全体は大学生全体より「デザイン・アート」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高校生・高専生は他の層と比べて「音楽・MusicVideo」「コスメ・ファッション」が多く、男子大学生は他の層と比べて「映画・ドラマ・舞台」といったコンテンツ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

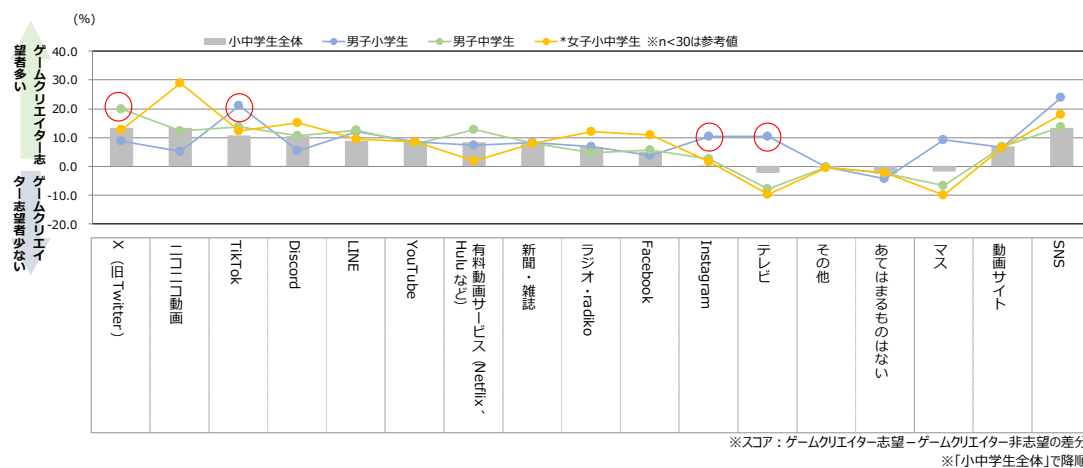
2.10.1 小中学生が見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生は「X（旧 Twitter）」「ニコニコ動画」を見ている人が多く、特に男子中学生はその傾向にある。

ゲームクリエイターになりたい男子小学生は小中学生全体と比べて「TikTok」「Instagram」「テレビ」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

※女子小中学生は n=30ss 未満のため参考値



基数： 小中学生全体

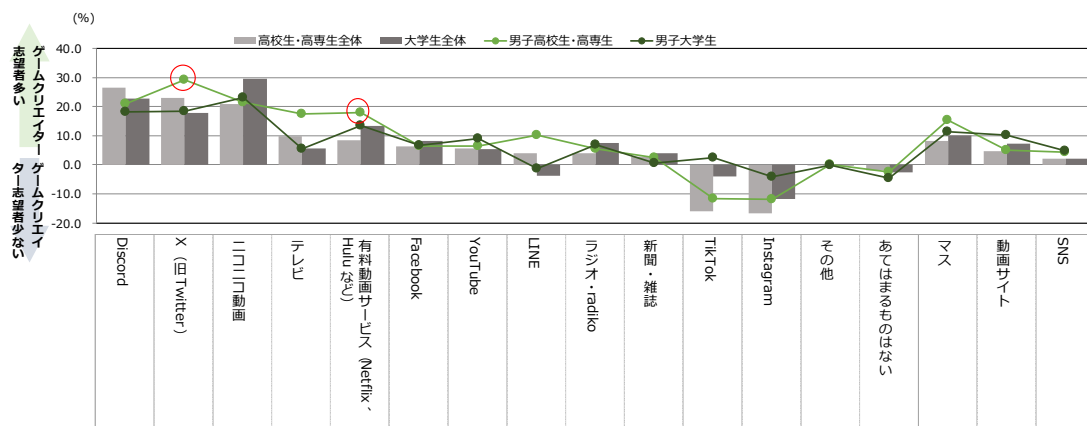
2.10.2 高校・高専・大学生が見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

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」「X（旧 Twitter）」「ニコニコ動画」を見ている人が多い。

特に男子高校生・高専生は他の層と比べて「X（旧 Twitter）」を見ている人が多く、加えて「有料動画サービス（Netflix、Hulu など）」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



※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

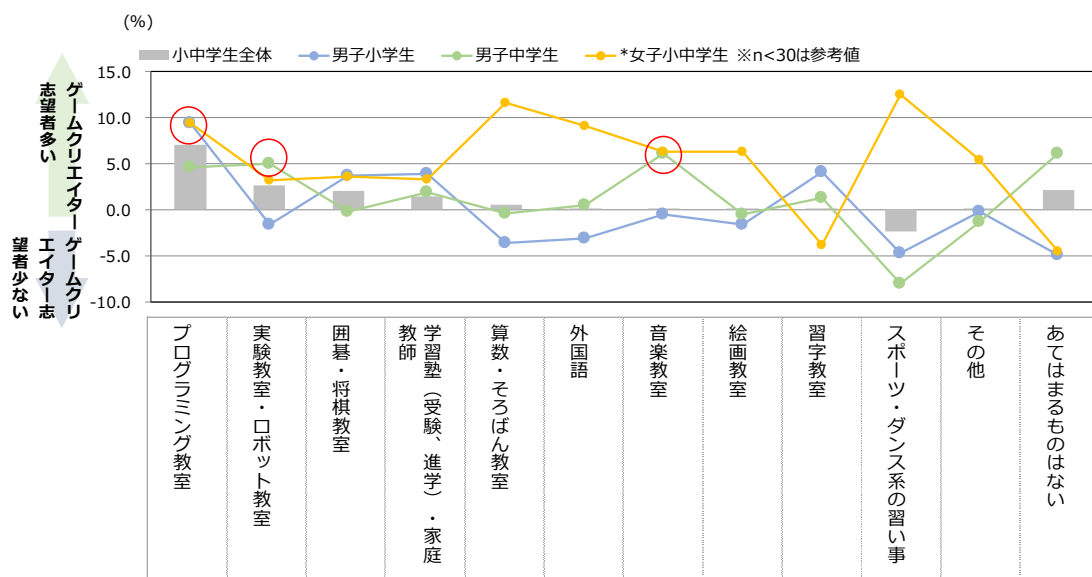
2.11 小中学生の学外での習い事 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

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「プログラミング教室」に通っている人が多く、男子小学生は男子中学生と比べてその傾向にある。

また、ゲームクリエイターになりたい男子中学生は小中学生全体と比べて「実験教室・ロボット教室」や「音楽教室」に通っている人が多い。（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

※女子小中学生は n=30ss 未満のため参考値



※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

2.12 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

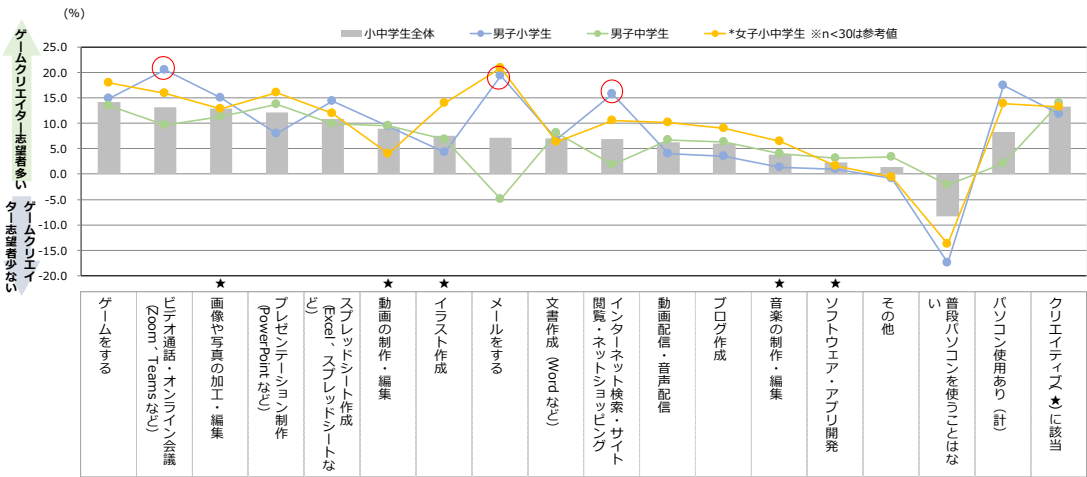
2.12.1 小中学生の親 PC スキル ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生の親は、PC で「ゲームをする」が多く、他にもクリエイティブに該当することをやっている人が多い。

ゲームクリエイターになりたい男子小学生の親は、PC で「ビデオ通話・オンライン会議」や「メール」、「インターネット検索・サイト閲覧・ネットショッピング」をしている人が多い傾向にある。（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

※女子小中学生は n=30ss 未満のため参考値



※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

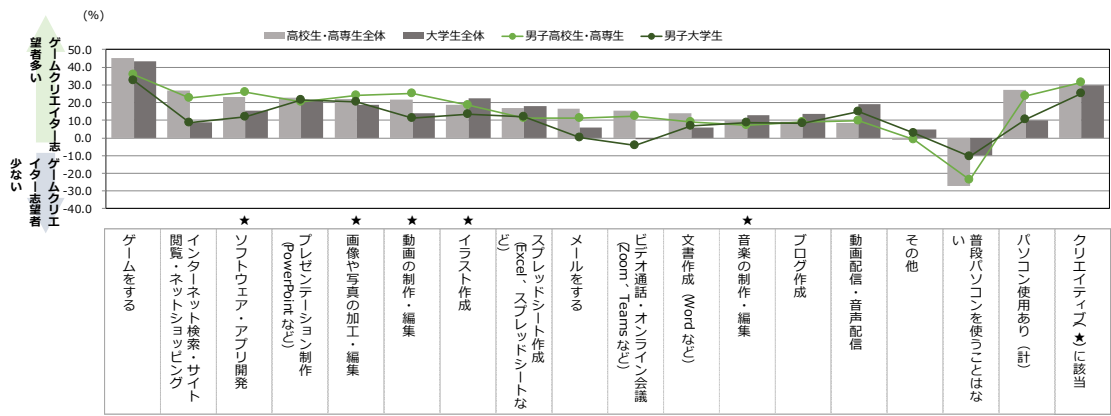
基数：小中学生の親

2.12.2 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「ゲームをする」人が多い。
また、ゲームクリエイターになりたい大学生は高校生・高専生と比べて、PC で「動画配信・音声配信」して
いる人が多い。
ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生は大学生と比べて PC で「インターネット検索・サイト閲覧・ネ
ットショッピング」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



※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

2.13 ゲームクリエイターへの認知面でのハードル

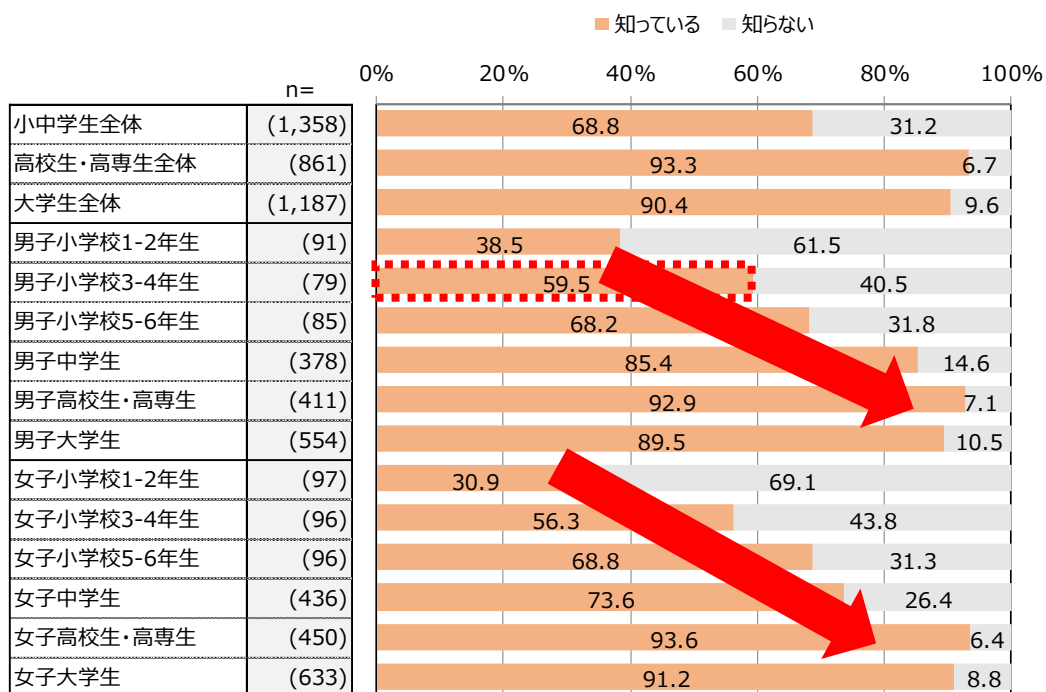
ゲームクリエイターになりたいと思っていない人では、男女ともに小学校低学年から高校生・高専生にかけて、ゲームクリエイターを知っている子どもが増える。

男女ともに小学 3～4 年生になると半数以上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、どちらも約 9 割の認知率になる。

また過去数年で比較すると小学生 1-4 年生のスコアが伸びてきており、学生全体におけるゲームクリエイターの認知率が増加している。（図 2-13）

図 2-13 ゲームクリエイターの認知



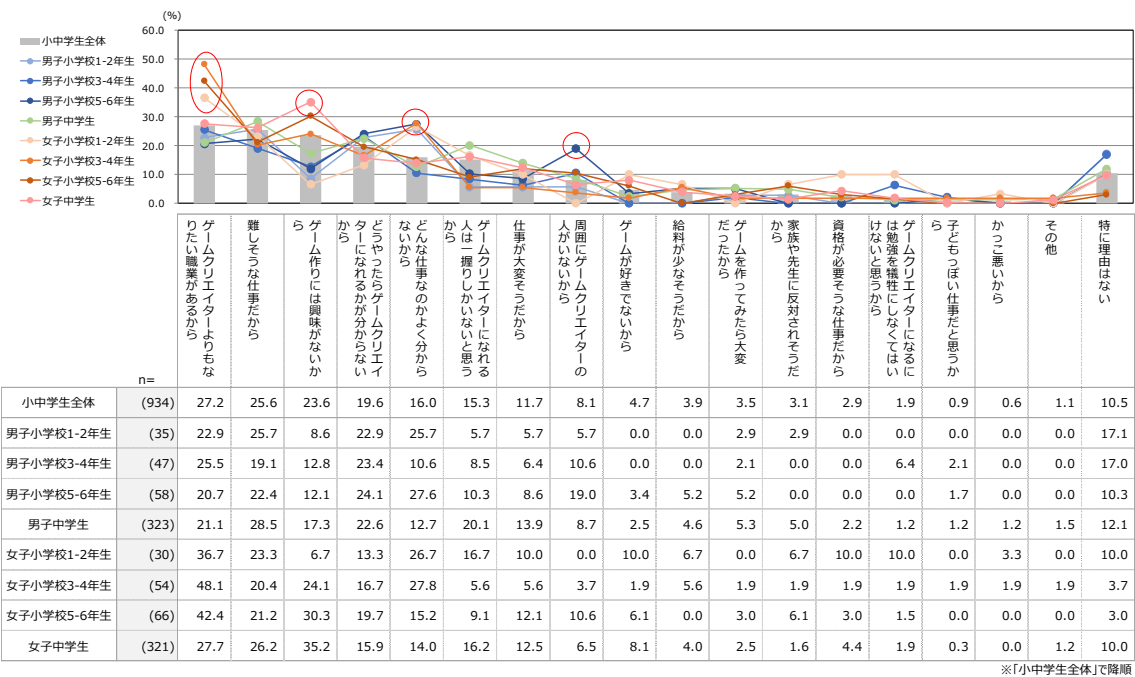
基数： ゲームクリエイター非志望者

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、「ゲームクリエイターよりもなりた職業があるから」が最も高い。女子小学生では小中学生全体より高い。男子小学校 5-6 年生では小中学生全体より「どんな仕事なのかよく分からないから」「周囲にゲームクリエイターの人がないから」、女子小学校 1～4 年生では小中学生全体より「どんな仕事なのかよく分からないから」、女子小学校 5 年生～中学生では小中学生全体より「ゲーム作りには興味がないから」が高い。(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

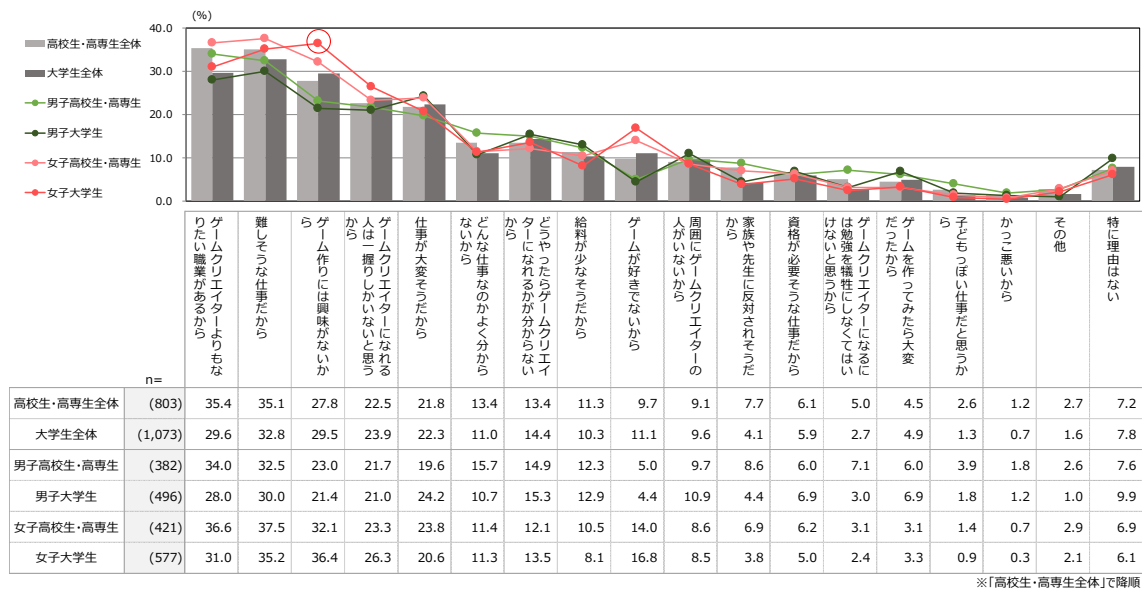


※「小中学生全体」で降順

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

ゲームクリエイターを知っているが、なりたいたいと思っていない高校生・高専生・大学生にとっての高いハードルには「ゲームクリエイターよりもなりたいたい職業があるから」「難しそうな仕事だから」があがる。女子大学生では「ゲーム作りには興味がないから」が高い。（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

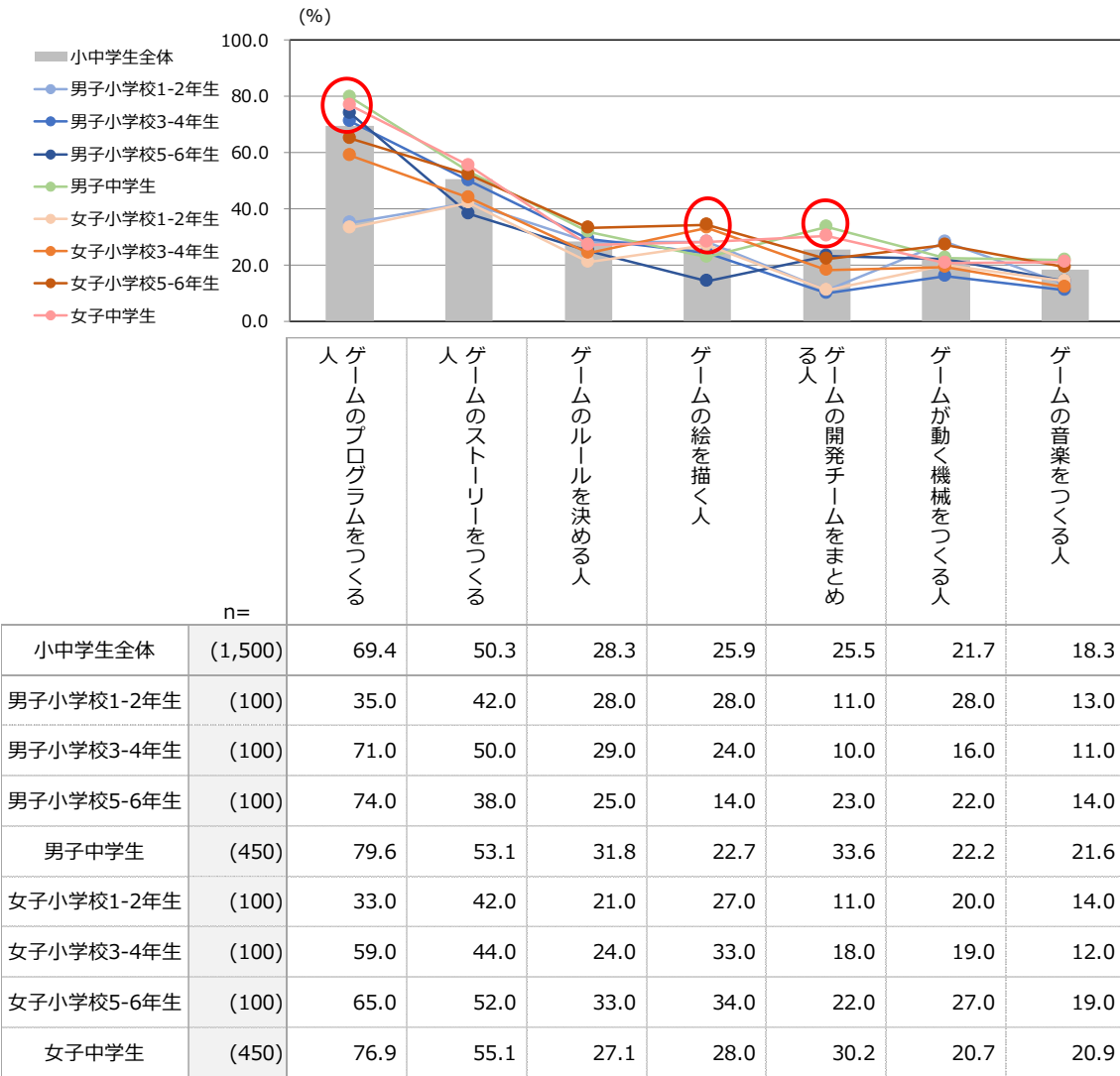
ゲームクリエイター＝「ゲームのプログラムをつくる人」というイメージが小中学生全体で約 7 割。

次いで「ゲームのストーリーをつくる人」が約 5 割。

女子小学校 3 年生以上では「ゲームの絵を描く人」のイメージが男子より強い。

中学生は小学生よりも「ゲームの開発チームをまとめる人」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

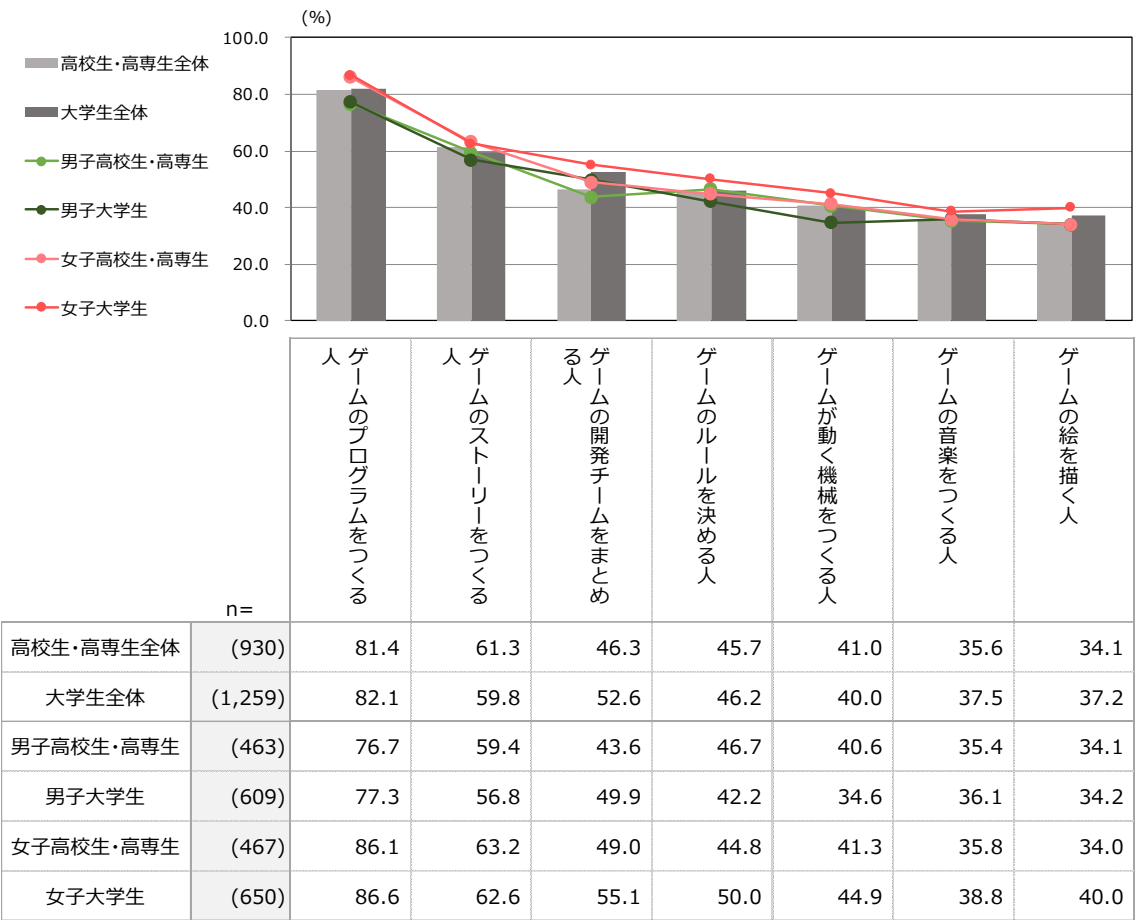
基数: 小中学生全体

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。

次いで「ゲームのストーリーをつくる人」が約6割。(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

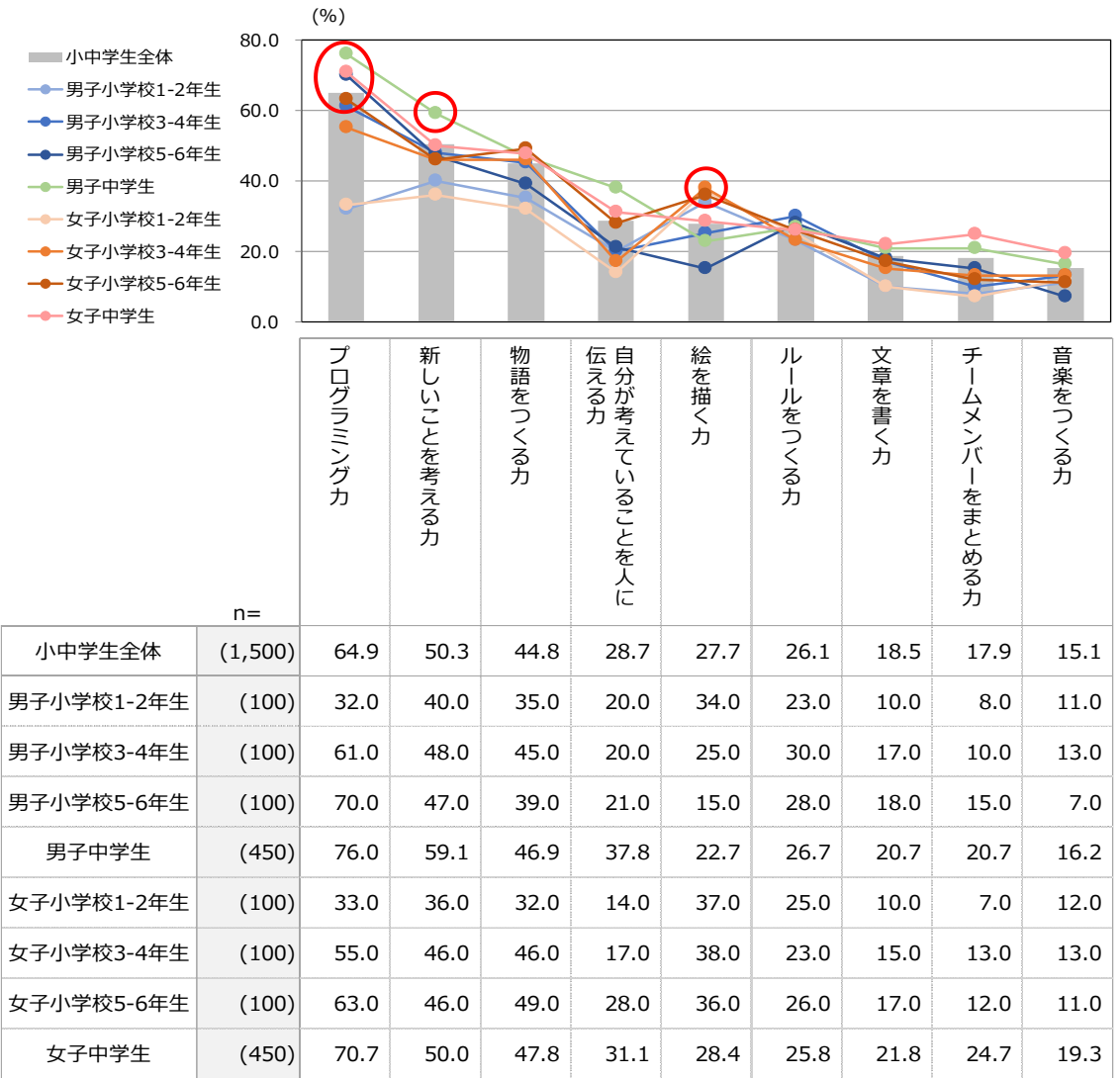
基数: 高校生・高専生・大学生全体

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

ゲームクリエイターに必要な要素は「プログラミング力」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。
男子中学生では「新しいことを考える力」のイメージを持っている子供も多い。
女子小学生や男子小学校1-2年生では他の層と比べて「絵を描く力」が必要だと思っている人が多い。
(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

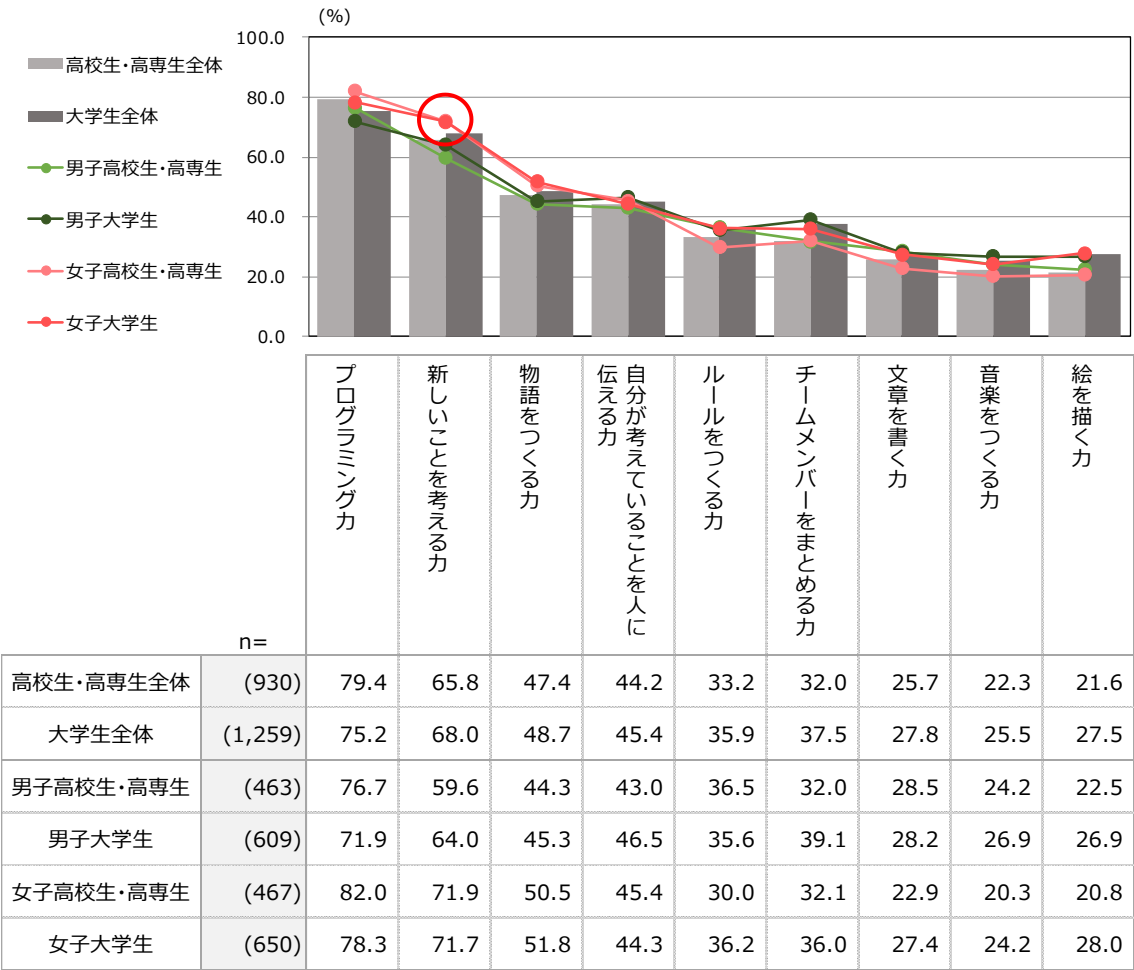
基数: 小中学生全体

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」が上位にあがる。

女子高校生・高専生、女子大学生では高校生・高専生全体と比べて、「新しいことを考える力」が必要だと思っている人が多い。（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」で降順

基数: 高校生・高専生・大学生全体

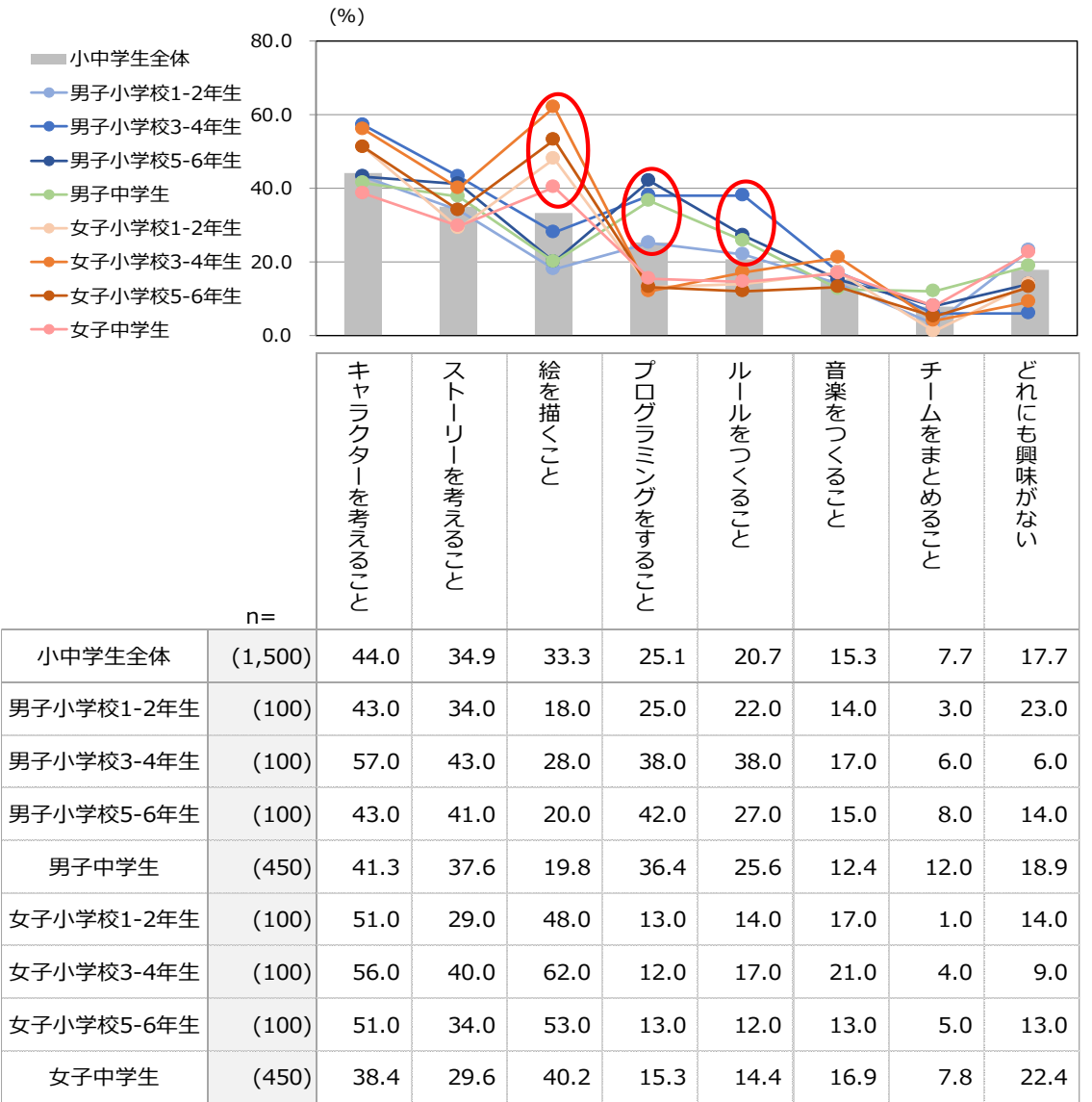
2.17 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること

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、「キャラクターを考えること」や「ストーリーを考えること」が高い。

男子小中学生は「ルールをつくること」や「プログラミングをすること」、女子小中学生は「絵を描くこと」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

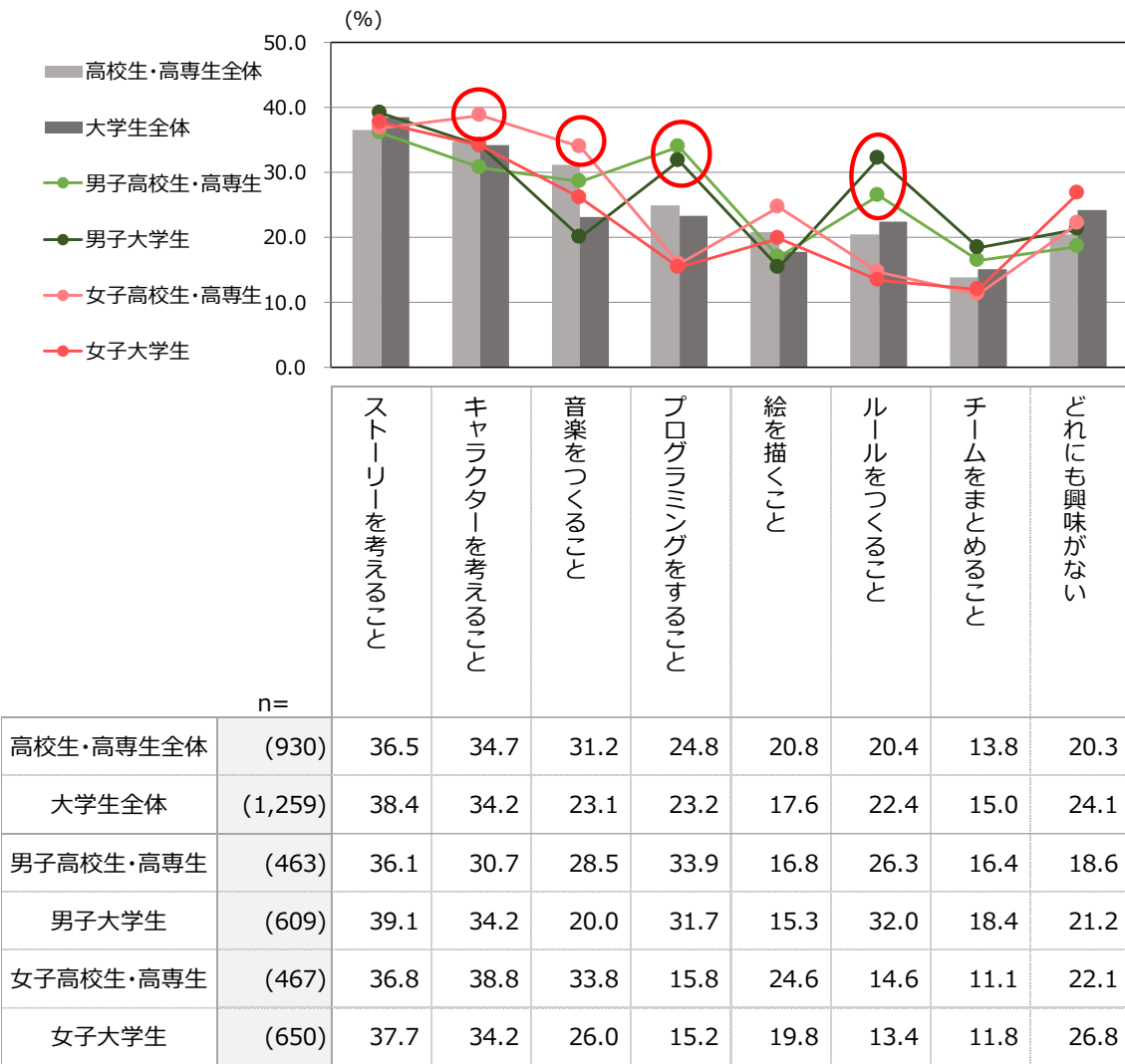
高校生・高専生・大学生全体ではゲームクリエイターの要素で興味があることとして、「ストーリーを考えること」や「キャラクターを考えること」が高い。

また、女子高校生・高専生は「キャラクターを考えること」や「音楽をつくること」への興味も高い。

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」への興味が強い。

(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

プログラミング教育・プログラミングに対する興味度は高専生全体が 6 割以上と最も高い。

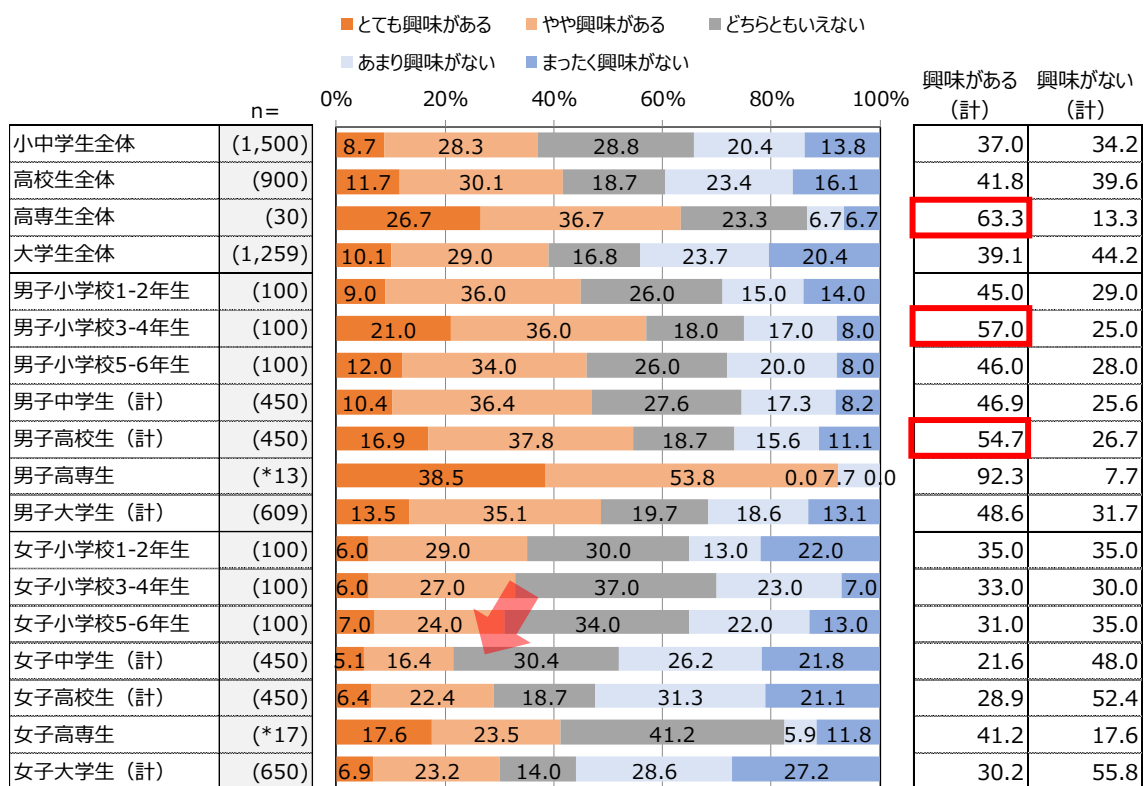
男子では、小学生 3-4 年生と高校生が 5 割以上と高い。

女子では小学校 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

※男子高専生、女子高専生は n=30ss 未満のため参考値



※n<30は参考値

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

- ・小中学生全体では「ゲームクリエイター」がなりたい職業として 1 位にあがる。学齢別でみると、1 位にあがっている学齢はないものの、小学校 3 年生～中学校 3 年生では上位 3 位以内にあがる。
- ・男子高校生・高専生全体と大学生全体では上位に上がらないが、5 位に食い込む。
- ・男子高専生、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、男子高校生・高専生全体と男子大学生全体では上位 3 位以内にあがる。
- ・働きたい業界として「ゲーム業界」が男子高校 1～3 年生では 1 番高く、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。

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。
- ・男子小学生では「ゲームをやるのが好き」が他の層よりも比較的高い結果を示す。
- ・男子中学生では「自分で新しいゲームを作ってみたいから」という理由が 2 番目にあがる。
- ・男子高校生・高専生では「好きなゲームがあるから」や「音楽が好きだから」が他の層よりも比較的高い結果を示す。
- ・男子大学生では「人を喜ばせたり、感動させたい」ことが「ゲームをやるのが好き」に並んで最も高い。

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。
- ・男子中学生は「ロボットづくり・遊び」や「YouTube など動画を観ること」も好きな人が多い。
- ・男子高校生・高専生は「SNS」や「音楽を聴く」ことも好きな人が多い。
- ・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小中学生は iPad などのタブレット端末や Nintendo Switch、PC/ゲーミング PC でゲームを遊んでいる人が多く、高校生・高専生は PC/ゲーミング PC、大学生は Nintendo Switch 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」や「インフルエンサーの動画配信」を見ている人が多く、男子小学生は「他の人・プレイヤーが作ったゲームを遊んだことがある」人も多い。
- ・ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生は「他の人・プレイヤーが作ったゲームを遊んだことがある」人や「ゲーム実況を見る」人が多く、男子大学生は「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」人が多い。
- ・ゲームクリエイターになりたい小中学生では「YouTuber」や「Vtuber」「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」や「漫画・ア

ニメ]を見ている人が多く、大学生は「先端技術・テクノロジー」を見ている人が一番多く、高校生・高専生は「デザイン・アート」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小中学生は「X（旧 Twitter）」や「TikTok」、高校生・高専生・大学生では「Discord」や「X（旧 Twitter）」、「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」や「難しそうな仕事だから」が多い。男女別でみると、男子小学 3～6 年生では「どうやったらなれるかが分からない」や「どんな仕事なのかよく分からない」人が多く、男子中学生も「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がやりたい職業の上位にあがるも、なり方や仕事内容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。女子では「ゲーム作りには興味がない」人が男子よりも多い。

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 3 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。次いで「ゲームのストーリーをつくる人」の印象も強い。

中学生以上になると「ゲームの開発チームをまとめる人」の印象も強くなる。

・上記に関連して、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く、男子中学生や高校生・高専生・大学生は「新しいことを考える力」が必要だと答える学生も多い。

女子小学校や男子小学 1～2 年生では「絵を描く力」が多い。

全体的に「物語をつくる力」が必要だと感じる人も多く、発想力の必要な職業といったイメージも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全体的に「ストーリーやキャラクターを考えること」が高く、特に女子高校生・高専生は「キャラクターを考えること」が他の層よりも興味が高い。

男子は「プログラミング」や「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・高専生では「音楽をつくること」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

・男子はプログラミングに対する興味度が比較的高く、小学校 3-4 年生と高校生は 5 割以上が興味を示している。

・高専生全体が最もプログラミングに対する興味度が高く、約 6 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、小学校 1 年生から中学生にかけて興味度が低下する。全体的に興味度は約 3 割前後に留まる。

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。また、過去数年のアンケート調査で、回答傾向に大きな変化はみられないことを認識できた。

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】

- ・男子では小中学生全体でみるとゲームクリエイターになりたい職業の 1 位にあがっている。学齢別でみると 1 位にあがっている学齢はないものの、小学 3 年生～中学 3 年生では上位 3 位以内にあがる。一方で女子ではゲームクリエイターおよびゲーム業界への志望度が低い。
- ・ゲームクリエイターになりたい理由として「ゲームをやることが好き」が上位にあがり、「自分で新しいゲームを作ってみたいから」という理由も次いで多い。
- ・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「Vtuber」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学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や、仕事内容のイメージ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とへの興味としては、男女ともに「プログラミング」への興味が高く、男子中学生では「新しいことを考える力」も高い。

【高校生・高専生・大学生】

- ・男子高校生・高専生の学生では「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「ゲームをやることが好き」や「好きなゲームがあるから」「ゲーム内の音楽」がきっかけと答える人が多い。男子大学生では「人を喜ばせたり、感動させたいこと」がきっかけと答える人が最も多く、ゲームが好きという理由以外にも他者へ与える影響が関係していることも分かった。
- ・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「先端技術・テクノロジー」、「漫画・アニメ」、「YouTuber」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」や

「X（旧 Twitter）」、「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」といった仕事内容に対するイメージからなり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、「ストーリーを考えること」や「キャラクターを考えること」に興味を持つ人が多い。性別×学齢で見ると、女子高校生・高専生は「音楽をつくること」にも興味を持っている人が多く、男子高校生・高専生・大学生は「プログラミング」や「ルールをつくること」にも興味を持っている人が多い。