

学生のゲームクリエイターに 関する調査 2025

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。

2026 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	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 ゲームクリエイターになるため、あると嬉しい情報や機会	40
2.19 プログラミング教育・プログラミングに対する興味度	41
3 調査結果まとめ	42
4 総括	44

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 3705 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	34	本人回答
	大学生文系	300	本人回答
	大学生理系	276	本人回答
	大学生芸術系	12	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	33	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、2025 年 6 月 6 日～6 月 13 日である。

2 調査結果

2.1 なりたい職業ランキング(複数回答) 学齢別×性別

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

男子高校生・高専生では「IT エンジニア・プログラマー」、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=	(1,500)	(967)	(1,238)	(750)	(484)	(588)	(750)	(483)	(650)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位 (11.7) 🏆	4位 (13.8)	4位 (12.5)	9位 (6.9)	10位 (7.2)	10位 (6.1)	1位 (16.5) 🏆	1位 (20.3) 🏆	3位 (18.3) 🏆
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 (10.3) 🏆	10位 (6.4)	11位 (4.8)	14位 (4.9)	20位 (4.1)	14位 (4.4)	2位 (15.6) 🏆	7位 (8.7)	8位 (5.2)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	3位 (10.0) 🏆	9位 (8.2)	8位 (5.4)	1位 (16.0) 🏆	5位 (11.6)	6位 (8.5)	14位 (4.0)	19位 (4.8)	13位 (2.6)
会社員	4位 (9.6)	2位 (17.9) 🏆	1位 (25.1) 🏆	4位 (11.1)	3位 (20.7) 🏆	1位 (26.0) 🏆	8位 (8.1)	3位 (15.1) 🏆	1位 (24.3) 🏆
プロスポーツ選手	5位 (9.1)	24位 (3.1)	14位 (3.5)	2位 (14.9) 🏆	15位 (5.6)	8位 (6.8)	16位 (3.3)	25位 (0.6)	26位 (0.5)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	6位 (8.3)	8位 (8.3)	9位 (5.3)	5位 (9.7)	6位 (8.9)	7位 (7.1)	9位 (6.8)	11位 (7.7)	11位 (3.7)
料理人・シェフ	7位 (7.6)	16位 (5.5)	16位 (2.8)	13位 (5.1)	17位 (5.2)	18位 (3.2)	4位 (10.1)	16位 (5.8)	15位 (2.5)
学校の先生	8位 (7.2)	5位 (12.3)	5位 (9.7)	11位 (5.7)	4位 (14.9)	4位 (11.2)	7位 (8.7)	6位 (9.7)	6位 (8.3)
ITエンジニア・プログラマー	9位 (6.9)	3位 (16.9) 🏆	3位 (15.1) 🏆	3位 (11.6) 🏆	1位 (25.0) 🏆	3位 (22.4) 🏆	18位 (2.3)	7位 (8.7)	4位 (8.5)
ペット屋さん・飼育員・調教師	10位 (6.1)	18位 (4.8)	23位 (1.9)	24位 (2.0)	24位 (1.9)	25位 (1.5)	3位 (10.3) 🏆	11位 (7.7)	17位 (2.2)
科学者・博士・研究者	11位 (6.0)	7位 (8.5)	6位 (8.8)	6位 (8.9)	6位 (8.9)	5位 (9.2)	17位 (3.1)	9位 (8.1)	4位 (8.5)
公務員	12位 (5.9)	1位 (18.9) 🏆	2位 (22.3) 🏆	12位 (5.6)	2位 (21.9) 🏆	2位 (24.7) 🏆	11位 (6.3)	2位 (15.9) 🏆	2位 (20.2) 🏆
保育士	12位 (5.9)	19位 (4.7)	20位 (2.5)	23位 (2.1)	26位 (1.4)	26位 (1.4)	5位 (9.7)	10位 (7.9)	12位 (3.5)
美容師・スタイリスト	14位 (5.5)	11位 (6.2)	28位 (1.2)	24位 (2.0)	22位 (2.1)	26位 (1.4)	6位 (8.9)	4位 (10.4)	23位 (1.1)
警察官・刑事	15位 (4.5)	21位 (3.9)	22位 (2.0)	10位 (6.8)	19位 (5.0)	21位 (3.1)	18位 (2.3)	23位 (2.9)	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 1 位もしくは 2 位に位置し総じて高い順位となる。

男子小学 1-2 年生では「消防士・救急隊」、男子小学 5-6 年生では「プロスポーツ選手」、男子中学 2～3 年生では「会社員」が 1 位にあがる。(図 2-1-1)

図 2-1-1 小中学生のなりたい職業ランキング(複数回答) 男子×学齢別

※男子小中学生全体の上位 15 個まで抜粋

	男子 小中学生全体	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 (16.0) 🏆	6位 (10.0)	1位 (19.0) 🏆	2位 (16.0) 🏆	1位 (18.7) 🏆	2位 (16.0) 🏆	2位 (15.3) 🏆
プロスポーツ選手	2位 (14.9) 🏆	2位 (21.0) 🏆	4位 (12.0)	1位 (24.0) 🏆	2位 (14.7) 🏆	4位 (13.3)	6位 (8.7)
ITエンジニア・プログラマー	3位 (11.6) 🏆	15位 (3.0)	9位 (8.0)	4位 (11.0)	2位 (14.7) 🏆	3位 (14.0) 🏆	3位 (14.7) 🏆
会社員	4位 (11.1)	15位 (3.0)	8位 (9.0)	7位 (8.0)	6位 (7.3)	1位 (16.7) 🏆	1位 (18.0) 🏆
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	5位 (9.7)	4位 (12.0)	3位 (15.0) 🏆	6位 (9.0)	4位 (12.7)	6位 (8.7)	13位 (3.3)
科学者・博士・研究者	6位 (8.9)	8位 (8.0)	6位 (11.0)	14位 (5.0)	5位 (10.0)	5位 (9.3)	4位 (9.3)
電車・バス・車の運転士	7位 (7.9)	5位 (11.0)	2位 (18.0) 🏆	3位 (13.0) 🏆	16位 (3.3)	11位 (5.3)	16位 (2.7)
消防士・救急隊	8位 (7.3)	1位 (25.0) 🏆	9位 (8.0)	7位 (8.0)	22位 (1.3)	18位 (3.3)	8位 (4.7)
医者・看護師・薬剤師・獣医	9位 (6.9)	12位 (5.0)	7位 (10.0)	4位 (11.0)	8位 (5.3)	8位 (7.3)	8位 (4.7)
警察官・刑事	10位 (6.8)	3位 (14.0) 🏆	4位 (12.0)	7位 (8.0)	16位 (3.3)	16位 (4.0)	10位 (4.0)
学校の先生	11位 (5.7)	8位 (8.0)	13位 (6.0)	13位 (6.0)	11位 (4.0)	13位 (4.7)	7位 (6.7)
公務員	12位 (5.6)	26位 (1.0)	16位 (4.0)	14位 (5.0)	11位 (4.0)	7位 (8.0)	4位 (9.3)
料理人・シェフ	13位 (5.1)	7位 (9.0)	15位 (5.0)	10位 (7.0)	9位 (4.7)	13位 (4.7)	17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)	14位 (4.9)	15位 (3.0)	9位 (8.0)	17位 (4.0)	7位 (6.0)	13位 (4.7)	10位 (4.0)
プロスポーツプレイヤー	14位 (4.9)	15位 (3.0)	16位 (4.0)	10位 (7.0)	11位 (4.0)	8位 (7.3)	10位 (4.0)

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

が全体的に高い。

小学校 1-2 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

	女子 小中学生全体 n=(750)	女子 小学校1-2年生 (100)	女子 小学校3-4年生 (100)	女子 小学校5-6年生 (100)	女子 中学校1年生 (150)	女子 中学校2年生 (150)	女子 中学校3年生 (150)
医者・看護師・薬剤師・獣医	1位 (16.5) 🏆	2位 (15.0) 🥈	5位 (17.0)	1位 (15.0) 🏆	2位 (17.3) 🥈	2位 (12.0) 🥈	1位 (22.0) 🏆
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 (15.6) 🥈	6位 (7.0)	1位 (23.0) 🏆	2位 (12.0) 🥈	1位 (22.7) 🏆	1位 (18.7) 🏆	5位 (8.7)
ペット屋さん・飼育員・調教師	3位 (10.3) 🥉	3位 (14.0) 🥉	2位 (20.0) 🥈	5位 (9.0)	5位 (10.0)	6位 (6.0)	9位 (6.7)
料理人・シェフ	4位 (10.1)	1位 (16.0) 🏆	10位 (8.0)	2位 (12.0) 🥈	3位 (11.3) 🥉	4位 (8.0)	7位 (7.3)
保育士	5位 (9.7)	5位 (10.0)	2位 (20.0) 🥈	2位 (12.0) 🥈	15位 (4.0)	4位 (8.0)	5位 (8.7)
美容師・スタイリスト	6位 (8.9)	10位 (5.0)	4位 (19.0)	7位 (8.0)	12位 (6.7)	3位 (9.3) 🥉	7位 (7.3)
学校の先生	7位 (8.7)	6位 (7.0)	6位 (14.0)	10位 (7.0)	8位 (8.0)	6位 (6.0)	4位 (10.7)
会社員	8位 (8.1)	19位 (0.0)	11位 (5.0)	7位 (8.0)	4位 (10.7)	9位 (5.3)	2位 (16.0) 🥈
インフルエンサー（YouTuber・Vtuberなどの投稿者）	9位 (6.8)	6位 (7.0)	8位 (11.0)	7位 (8.0)	8位 (8.0)	9位 (5.3)	11位 (3.3)
歌手・俳優・声優などの芸能人	10位 (6.7)	3位 (14.0) 🥉	7位 (12.0)	13位 (5.0)	10位 (7.3)	14位 (3.3)	15位 (2.0)
公務員	11位 (6.3)	19位 (0.0)	19位 (2.0)	13位 (5.0)	7位 (9.3)	11位 (4.7)	3位 (12.7) 🥉
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 (5.3)	11位 (4.0)	13位 (4.0)	5位 (9.0)	5位 (10.0)	17位 (2.7)	13位 (2.7)
ファッションデザイナー	13位 (4.7)	9位 (6.0)	11位 (5.0)	11位 (6.0)	14位 (5.3)	11位 (4.7)	15位 (2.0)
文章を書く職業（作家・小説家・ライターなど）	14位 (4.0)	19位 (0.0)	19位 (2.0)	13位 (5.0)	10位 (7.3)	13位 (4.0)	10位 (4.0)
ゲームクリエイター（ゲームをつくる人）	14位 (4.0)	16位 (2.0)	19位 (2.0)	11位 (6.0)	13位 (6.0)	6位 (6.0)	18位 (1.3)

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「ゲームクリエイター」は、男子高校生・高専生全体では 5 位、男子大学生全体では 6 位に位置するも、男子高専生では 2 位にあがる。

男子高校生・高専生全体、および男子大学生理系では「IT エンジニア・プログラマー」が 1 位に浮上し、男子高校 1～2 年生では「公務員」、男子高校 3 年生・男子大学生文系では「会社員」が 1 位にあがる。

(図 2-1-3)

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

※男子高校生・高専生全体の上位 15 個まで抜粋して表記しているが、

15 位タイが複数のため上位 16 個を表記

※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	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=	(484)	(588)	(150)	(150)	(150)	(34)	(300)	(276)	(*12)
ITエンジニア・プログラマー	1位 (25.0) 🏆	3位 (22.4) 🏆	2位 (22.7) 🏆	1位 (22.0) 🏆	3位 (19.3) 🏆	1位 (73.5) 🏆	4位 (11.7)	1位 (34.8) 🏆	4位 (8.3)
公務員	2位 (21.9) 🏆	2位 (24.7) 🏆	1位 (25.3) 🏆	1位 (22.0) 🏆	2位 (21.3) 🏆	6位 (8.8)	2位 (31.3) 🏆	3位 (18.5) 🏆	10位 (0.0)
会社員	3位 (20.7) 🏆	1位 (26.0) 🏆	3位 (22.0) 🏆	3位 (20.0) 🏆	1位 (22.0) 🏆	4位 (11.8)	1位 (33.7) 🏆	2位 (18.8) 🏆	10位 (0.0)
学校の先生	4位 (14.9)	4位 (11.2)	5位 (11.3)	4位 (17.3)	4位 (16.7)	4位 (11.8)	3位 (12.7) 🏆	7位 (10.1)	10位 (0.0)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	5位 (11.6)	6位 (8.5)	4位 (13.3)	5位 (10.0)	8位 (8.7)	2位 (23.5) 🏆	11位 (5.3)	5位 (11.6)	2位 (16.7) 🏆
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	6位 (8.9)	7位 (7.1)	5位 (11.3)	8位 (8.0)	6位 (9.3)	15位 (0.0)	6位 (7.7)	9位 (6.5)	4位 (8.3)
科学者・博士・研究者	6位 (8.9)	5位 (9.2)	14位 (6.7)	7位 (9.3)	8位 (8.7)	3位 (17.6) 🏆	25位 (1.3)	4位 (18.1)	10位 (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)	8位 (8.7)	12位 (5.6)	7位 (10.0)	9位 (7.3)	8位 (8.7)	6位 (8.8)	7位 (6.3)	12位 (4.7)	4位 (8.3)
会社社長・起業家	9位 (8.3)	10位 (6.1)	19位 (4.7)	5位 (10.0)	5位 (10.0)	6位 (8.8)	7位 (6.3)	10位 (6.2)	10位 (0.0)
医者・看護師・薬剤師・獣医	10位 (7.2)	10位 (6.1)	11位 (8.0)	12位 (6.0)	6位 (9.3)	15位 (0.0)	21位 (1.7)	6位 (11.2)	10位 (0.0)
電車・バス・車の運転士	11位 (6.4)	15位 (4.3)	8位 (9.3)	9位 (7.3)	21位 (3.3)	10位 (2.9)	10位 (5.7)	19位 (2.9)	10位 (0.0)
公認会計士・税理士	11位 (6.4)	9位 (6.6)	9位 (8.7)	9位 (7.3)	19位 (4.0)	10位 (2.9)	5位 (9.7)	16位 (3.3)	4位 (8.3)
弁護士・検事など法律関係	13位 (6.2)	18位 (3.2)	9位 (8.7)	12位 (6.0)	14位 (5.3)	15位 (0.0)	18位 (3.3)	16位 (3.3)	10位 (0.0)
大工・建築士	14位 (5.8)	17位 (3.4)	14位 (6.7)	12位 (6.0)	13位 (6.0)	15位 (0.0)	25位 (1.3)	11位 (5.1)	2位 (16.7) 🏆
歌手・俳優・声優などの芸能人	15位 (5.6)	18位 (3.2)	14位 (6.7)	16位 (4.7)	11位 (6.7)	15位 (0.0)	14位 (4.0)	22位 (2.2)	4位 (8.3)
プロスポーツ選手	15位 (5.6)	8位 (6.8)	13位 (7.3)	16位 (4.7)	14位 (5.3)	10位 (2.9)	7位 (6.3)	8位 (7.6)	10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・高専生全体、女子大学生全体では「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が、女子高専生では 3 位に位置する。

女子高校生・高専生全体、大学生全体では「医者・看護師・薬剤師・獣医」「公務員」「会社員」が上位 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 19 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 (483)	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 (33)	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 (20.3) 🏆	3位 (18.3) 🏆	1位 (20.7) 🏆	2位 (17.3) 🏆	1位 (24.0) 🏆	3位 (15.2) 🏆	18位 (1.7)	1位 (38.0) 🏆	16位 (0.0)
公務員	2位 (15.9) 🏆	2位 (20.2) 🏆	3位 (15.3) 🏆	1位 (19.3) 🏆	3位 (13.3) 🏆	3位 (15.2) 🏆	2位 (27.7) 🏆	4位 (14.0)	3位 (12.0) 🏆
会社員	3位 (15.1) 🏆	1位 (24.3) 🏆	4位 (14.7)	3位 (15.3) 🏆	2位 (16.7) 🏆	7位 (9.1)	1位 (34.0) 🏆	2位 (16.7) 🏆	3位 (12.0) 🏆
美容師・スタイリスト	4位 (10.4)	23位 (1.1)	2位 (18.0) 🏆	13位 (5.3)	8位 (8.0)	7位 (9.1)	18位 (1.7)	22位 (0.7)	16位 (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)	5位 (10.1)	7位 (5.8)	5位 (12.0)	6位 (7.3)	4位 (11.3)	7位 (9.1)	8位 (5.7)	10位 (3.3)	1位 (22.0) 🏆
学校の先生	6位 (9.7)	6位 (8.3)	11位 (8.7)	4位 (12.7)	8位 (8.0)	7位 (9.1)	3位 (10.7) 🏆	6位 (5.3)	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)	7位 (8.7)	8位 (5.2)	6位 (11.3)	18位 (4.0)	5位 (10.7)	7位 (9.1)	10位 (3.3)	7位 (4.7)	2位 (20.0) 🏆
ITエンジニア・プログラマー	7位 (8.7)	4位 (8.5)	14位 (6.0)	10位 (6.7)	12位 (6.7)	1位 (39.4) 🏆	4位 (7.7)	5位 (10.3)	13位 (2.0)
科学者・博士・研究者	9位 (8.1)	4位 (8.5)	20位 (3.3)	6位 (7.3)	6位 (10.0)	2位 (24.2) 🏆	10位 (3.3)	3位 (15.0) 🏆	16位 (0.0)
保育士	10位 (7.9)	12位 (3.5)	12位 (8.0)	5位 (11.3)	13位 (5.3)	17位 (3.0)	7位 (6.3)	16位 (1.3)	16位 (0.0)
ペット屋さん・飼育員・調教師	11位 (7.7)	17位 (2.2)	6位 (11.3)	6位 (7.3)	13位 (5.3)	17位 (3.0)	26位 (0.3)	10位 (3.3)	8位 (6.0)
インフルエンサー (YouTuber・Vtuberなどの投稿者)	11位 (7.7)	11位 (3.7)	9位 (10.0)	18位 (4.0)	7位 (8.7)	7位 (9.1)	9位 (3.7)	12位 (3.0)	6位 (8.0)
歌手・俳優・声優などの芸能人	13位 (6.8)	13位 (2.6)	10位 (9.3)	15位 (4.7)	11位 (7.3)	17位 (3.0)	10位 (3.3)	16位 (1.3)	8位 (6.0)
文章を書く職業 (作家・小説家・ライターなど)	14位 (6.6)	9位 (4.9)	17位 (5.3)	13位 (5.3)	8位 (8.0)	6位 (12.1)	6位 (7.3)	14位 (2.7)	12位 (4.0)
ファッションデザイナー	15位 (6.4)	15位 (2.5)	8位 (10.7)	15位 (4.7)	13位 (5.3)	23位 (0.0)	13位 (2.7)	16位 (1.3)	6位 (8.0)
ゲームクリエイター (ゲームをつくる人)	19位 (4.8)	13位 (2.6)	13位 (6.7)	21位 (2.7)	21位 (2.7)	3位 (15.2) 🏆	18位 (1.7)	12位 (3.0)	8位 (6.0)

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」「メーカー業界」「飲食業界」が上位にあがる。(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=	(967)	(1,238)	(484)	(588)	(483)	(650)
映像・音楽	1位 (19.9) 🏆	4位 (13.6)	2位 (18.0) 🏆	8位 (12.6)	2位 (21.7) 🏆	3位 (14.5) 🏆
医療・福祉	2位 (18.8) 🏆	1位 (22.1) 🏆	10位 (10.3)	10位 (11.4)	1位 (27.3) 🏆	1位 (31.8) 🏆
ゲーム	3位 (17.6) 🏆	9位 (9.2)	1位 (25.0) 🏆	6位 (12.8)	6位 (10.1)	16位 (6.0)
メーカー	4位 (14.7)	2位 (20.3) 🏆	3位 (17.6) 🏆	1位 (21.8) 🏆	5位 (11.8)	2位 (18.9) 🏆
飲食	5位 (12.6)	11位 (8.8)	11位 (9.9)	17位 (5.6)	3位 (15.3) 🏆	5位 (11.7)
ソフトウェア	6位 (11.3)	7位 (10.7)	4位 (15.7)	3位 (15.1) 🏆	11位 (6.8)	15位 (6.6)
金融	7位 (10.9)	6位 (11.1)	6位 (14.0)	4位 (13.6)	9位 (7.7)	9位 (8.8)
商社	7位 (10.9)	5位 (11.2)	7位 (12.6)	6位 (12.8)	7位 (9.1)	6位 (9.8)
宿泊・旅行	9位 (10.8)	10位 (9.1)	13位 (6.8)	11位 (8.3)	4位 (14.7)	6位 (9.8)
通信	10位 (9.5)	8位 (9.5)	5位 (15.5)	4位 (13.6)	16位 (3.5)	17位 (5.8)
官公庁・公社	11位 (9.4)	3位 (15.5) 🏆	8位 (11.4)	2位 (18.9) 🏆	10位 (7.5)	4位 (12.5)
アミューズメント	12位 (8.5)	14位 (8.0)	12位 (8.7)	13位 (7.8)	8位 (8.3)	10位 (8.2)
交通インフラ	13位 (6.9)	12位 (8.4)	9位 (10.7)	9位 (12.1)	18位 (3.1)	19位 (5.1)
人材	14位 (4.7)	18位 (5.7)	14位 (6.0)	19位 (4.6)	17位 (3.3)	13位 (6.8)
コンサルティング	14位 (4.7)	16位 (6.8)	17位 (4.8)	14位 (6.8)	14位 (4.6)	13位 (6.8)

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 1～2 年生では 1 位に、高校 3 年生では 3 位、高専生では 2 位に位置する。

一方で大学生文系では「官公庁・公社」が、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	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=	(484)	(588)	(150)	(150)	(150)	(34)	(300)	(276)	(*12)
ゲーム	1位 (25.0) 🏆	6位 (12.8)	1位 (30.7) 🏆	1位 (23.3) 🏆	3位 (19.3) 🏆	2位 (32.4) 🏆	10位 (9.0)	6位 (16.3)	2位 (25.0) 🏆
映像・音楽	2位 (18.0) 🏆	8位 (12.6)	2位 (18.7) 🏆	6位 (14.7)	2位 (20.7) 🏆	5位 (17.6)	7位 (11.3)	7位 (12.3)	1位 (50.0) 🏆
メーカー	3位 (17.6) 🏆	1位 (21.8) 🏆	3位 (17.3) 🏆	8位 (12.7)	1位 (22.0) 🏆	4位 (20.6)	2位 (19.0) 🏆	1位 (25.4) 🏆	4位 (8.3)
ソフトウェア	4位 (15.7)	3位 (15.1) 🏆	3位 (17.3) 🏆	4位 (15.3)	8位 (10.0)	1位 (35.3) 🏆	9位 (9.3)	2位 (21.7) 🏆	4位 (8.3)
通信	5位 (15.5)	4位 (13.6)	6位 (12.0)	2位 (20.7) 🏆	8位 (10.0)	2位 (32.4) 🏆	12位 (8.3)	3位 (19.9) 🏆	11位 (0.0)
金融	6位 (14.0)	4位 (13.6)	5位 (13.3)	6位 (14.7)	4位 (16.7)	11位 (2.9)	3位 (18.0) 🏆	9位 (9.1)	4位 (8.3)
商社	7位 (12.6)	6位 (12.8)	6位 (12.0)	3位 (16.0) 🏆	7位 (12.0)	11位 (2.9)	4位 (17.3)	10位 (8.3)	11位 (0.0)
官公庁・公社	8位 (11.4)	2位 (18.9) 🏆	12位 (7.3)	4位 (15.3)	5位 (13.3)	11位 (2.9)	1位 (20.7) 🏆	5位 (17.4)	4位 (8.3)
交通インフラ	9位 (10.7)	9位 (12.1)	10位 (10.7)	9位 (11.3)	8位 (10.0)	6位 (11.8)	5位 (12.0)	7位 (12.3)	4位 (8.3)
医療・福祉	10位 (10.3)	10位 (11.4)	9位 (11.3)	12位 (6.7)	6位 (12.7)	6位 (11.8)	19位 (5.0)	4位 (18.8)	11位 (0.0)
飲食	11位 (9.9)	17位 (5.6)	6位 (12.0)	10位 (10.0)	11位 (8.7)	9位 (5.9)	16位 (6.0)	14位 (5.4)	11位 (0.0)
アミューズメント	12位 (8.7)	13位 (7.8)	11位 (8.7)	10位 (10.0)	16位 (6.7)	6位 (11.8)	11位 (8.7)	12位 (7.2)	11位 (0.0)
宿泊・旅行	13位 (6.8)	11位 (8.3)	12位 (7.3)	14位 (6.0)	11位 (8.7)	17位 (0.0)	6位 (11.7)	16位 (5.1)	11位 (0.0)
人材	14位 (6.0)	19位 (4.6)	15位 (4.7)	16位 (5.3)	11位 (8.7)	11位 (2.9)	18位 (5.7)	19位 (3.6)	11位 (0.0)
小売・流通	15位 (5.8)	11位 (8.3)	15位 (4.7)	12位 (6.7)	14位 (7.3)	17位 (0.0)	8位 (11.0)	13位 (5.8)	11位 (0.0)

※n<30 は参考値

基数: 男子高校生・高専生・大学生全体

2.2.2 働きたい業界ランキング(複数回答) 女子×学齢別

女子高専生で、「ゲーム業界」が3位に位置。

「医療・福祉業界」や「映像・音楽業界」への人気が全体的に高い。

高専生では「ソフトウェア業界」が、大学生文系では「メーカー」が最も高い。(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=	(483)	(650)	(150)	(150)	(150)	(33)	(300)	(300)	(50)
医療・福祉	1位 (27.3) 🏆	1位 (31.8) 🏆	2位 (22.7) 🏆	1位 (28.7) 🏆	1位 (33.3) 🏆	7位 (15.2)	7位 (14.7)	1位 (53.7) 🏆	11位 (4.0)
映像・音楽	2位 (21.7) 🏆	3位 (14.5) 🏆	1位 (26.7) 🏆	2位 (17.3) 🏆	2位 (22.0) 🏆	3位 (18.2) 🏆	2位 (17.0) 🏆	5位 (8.0)	1位 (38.0) 🏆
飲食	3位 (15.3) 🏆	5位 (11.7)	3位 (15.3) 🏆	3位 (16.7) 🏆	4位 (13.3)	3位 (18.2) 🏆	15位 (9.0)	3位 (14.7) 🏆	6位 (10.0)
宿泊・旅行	4位 (14.7)	6位 (9.8)	4位 (14.7)	4位 (12.7)	3位 (16.7) 🏆	7位 (15.2)	3位 (15.7) 🏆	12位 (4.7)	10位 (6.0)
メーカー	5位 (11.8)	2位 (18.9) 🏆	5位 (11.3)	5位 (10.0)	6位 (10.7)	2位 (27.3) 🏆	1位 (18.3) 🏆	2位 (21.0) 🏆	6位 (10.0)
ゲーム	6位 (10.1)	16位 (6.0)	6位 (10.7)	8位 (8.0)	7位 (10.0)	3位 (18.2) 🏆	19位 (5.7)	12位 (4.7)	4位 (16.0)
商社	7位 (9.1)	6位 (9.8)	7位 (10.0)	5位 (10.0)	9位 (7.3)	10位 (9.1)	3位 (15.7) 🏆	10位 (5.0)	11位 (4.0)
アミューズメント	8位 (8.3)	10位 (8.2)	9位 (8.0)	10位 (6.7)	5位 (11.3)	13位 (3.0)	11位 (10.7)	14位 (4.3)	4位 (16.0)
金融	9位 (7.7)	9位 (8.8)	8位 (8.7)	7位 (9.3)	13位 (6.0)	13位 (3.0)	3位 (15.7) 🏆	16位 (3.3)	18位 (0.0)
官公庁・公社	10位 (7.5)	4位 (12.5)	11位 (6.7)	9位 (7.3)	8位 (8.7)	11位 (6.1)	3位 (15.7) 🏆	4位 (10.0)	9位 (8.0)
ソフトウェア	11位 (6.8)	15位 (6.6)	13位 (4.7)	14位 (4.0)	10位 (6.7)	1位 (30.3) 🏆	16位 (7.3)	6位 (7.0)	18位 (0.0)
出版	12位 (5.8)	11位 (7.7)	10位 (7.3)	10位 (6.7)	15位 (4.0)	13位 (3.0)	9位 (11.3)	18位 (2.0)	3位 (20.0) 🏆
広告	13位 (4.8)	8位 (9.7)	12位 (6.0)	19位 (2.0)	10位 (6.7)	13位 (3.0)	8位 (13.7)	15位 (3.7)	2位 (22.0) 🏆
コンサルティング	14位 (4.6)	13位 (6.8)	16位 (2.7)	12位 (4.7)	10位 (6.7)	13位 (3.0)	13位 (9.3)	10位 (5.0)	16位 (2.0)
マスコミ	15位 (4.3)	17位 (5.8)	14位 (4.0)	12位 (4.7)	14位 (4.7)	13位 (3.0)	13位 (9.3)	20位 (1.7)	6位 (10.0)

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わずかに低下。昨年と比較して、ゲームクリエイターになりたいと思っている学生の低下傾向は変わらないと考えられる。

(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

※男子大学生芸術系は 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 職 時 業 代 (に S 最 A も) な り た	(現 S 在 A 最) も 就 き た い 職 業	差 分 小 学 生 時 代 現 在
	n=			
高校生全体	(900)	2.2	3.0	-0.8
高専生全体	(67)	1.5	1.5	0.0
大学生全体	(1,238)	2.2	1.1	1.1
男子高校生	(450)	4.0	4.7	-0.7
男子高専生	(34)	2.9	2.9	0.0
男子大学生文系	(300)	5.0	1.0	4.0
男子大学生理系	(276)	3.6	2.2	1.4
男子大学生芸術系	(*12)	0.0	0.0	0.0
女子高校生	(450)	0.4	1.3	-0.9
女子高専生	(33)	0.0	0.0	0.0
女子大学生文系	(300)	0.3	1.0	-0.7
女子大学生理系	(300)	0.3	0.0	0.3
女子大学生芸術系	(50)	0.0	2.0	-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

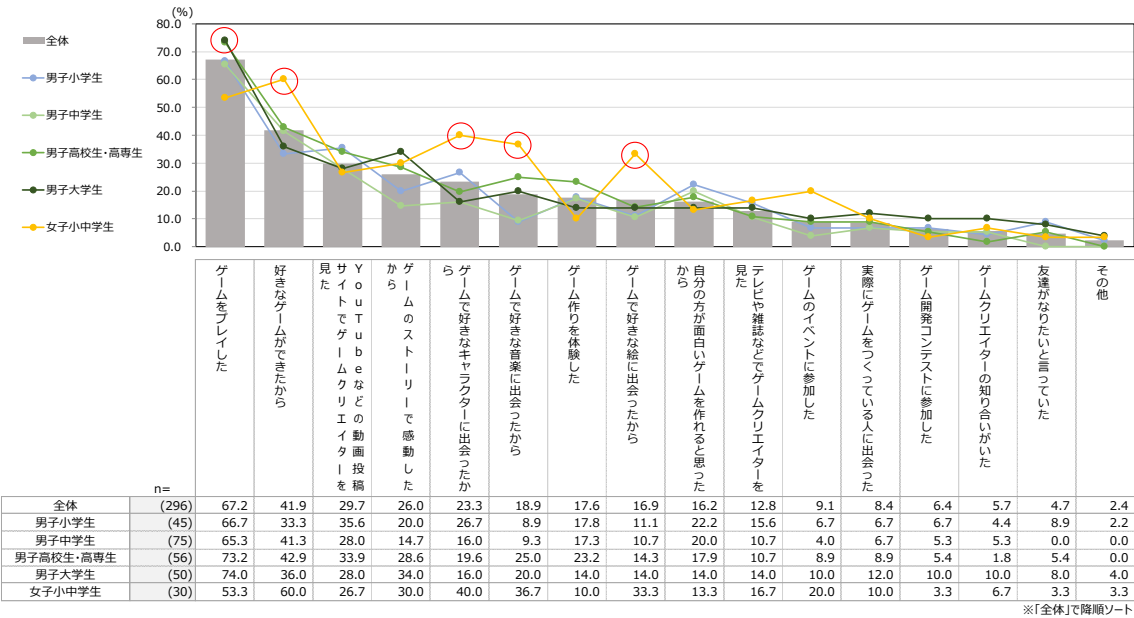
ゲームクリエイターになりたいと思ったきっかけとして「ゲームをプレイした」や「好きなゲームができたから」、「ゲームのストーリーで感動したから」といったゲームプレイを通してクリエイターへの興味がわいた人が多い。女子小中学生は、「好きなゲームができたから」が最も高く、「ゲームで好きなキャラクター・音楽・絵に出会ったから」といった理由もきっかけになっている人も多い。

男子高校生・高専生・大学生では「ゲームをプレイした」ことがきっかけとなっている人が 7 割を超えている。

(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。

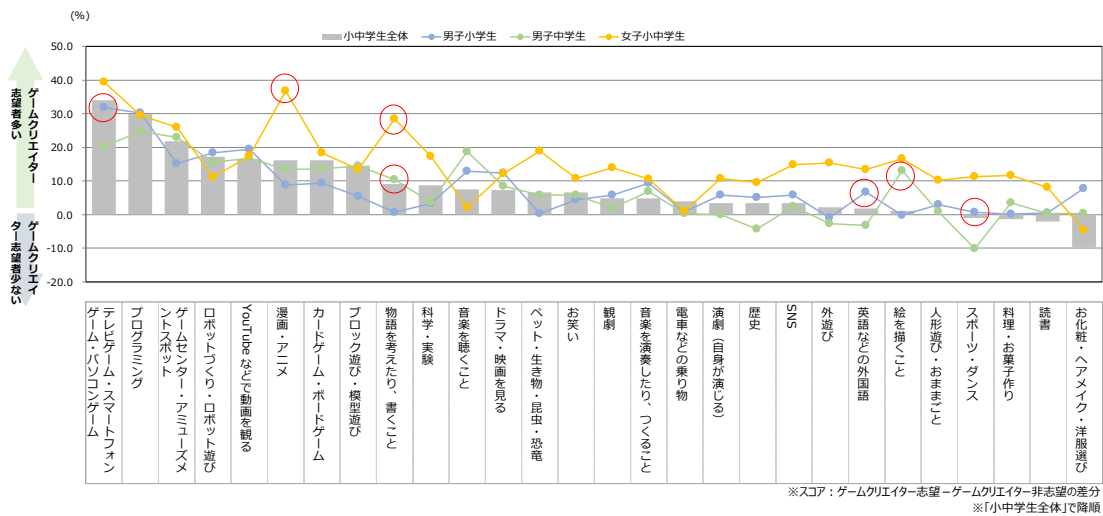
ゲームクリエイターになりたい男子中学生は男子小学生と比べて「絵を描くこと」や「物語を考えたり、書くこと」が好きな人が多い。

男子小学生は男子中学生と比べて「テレビゲーム・スマートフォンゲーム・パソコンゲーム」や「スポーツ・ダンス」、「英語などの外国語」が好きな人が多い。

女子小中学生は他の層と比較して「漫画・アニメ」「物語を考えたり、書くこと」が好きな人がゲームクリエイター志望者には多い。

(図 2-6-1)

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



基数： 小中学生全体

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

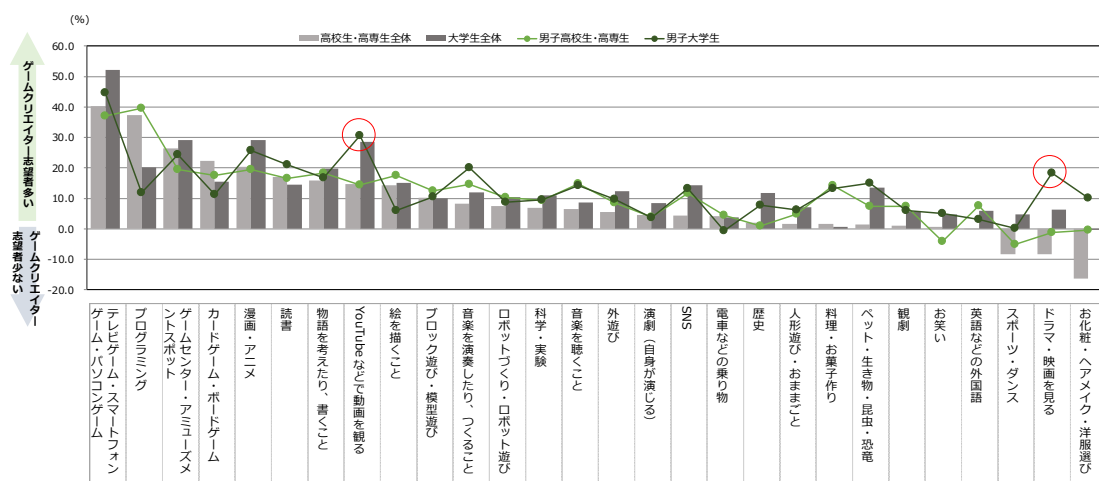
小中学生と同様にゲームクリエイターになりたい人にゲームやプログラミング好きが多く、また好きなことの範囲が広い。

男子大学生は他の層と比べてゲームクリエイターになりたい人は「YouTube・ドラマ・映画を見る」が好きな人が多い。

また、昨年と比較して大学生全体では「ゲーム」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いる一方、「プログラミング」が好きな人のギャップが大きく狭まっている。(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：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

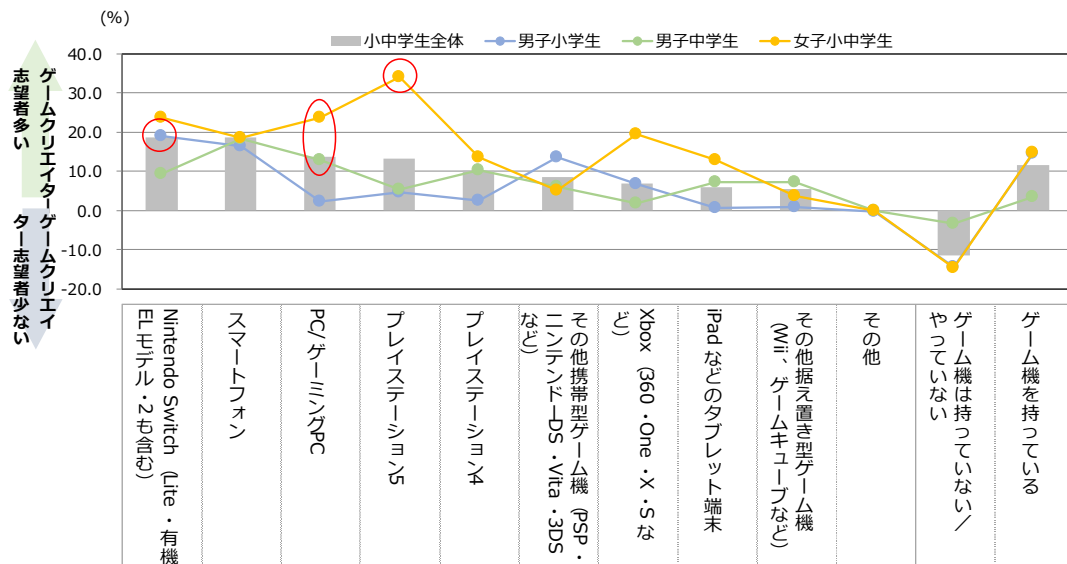
全体的にゲームクリエイターになりたい小中学生は多くのゲーム機器を利用している。

男子小学生は男子中学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・2も含む）」を利用している人が多い。

男子中学生は男子小学生と比べて「PC/ゲーミング PC」を利用している人が多い。

女子小中学生は他の層と比較して特に「プレイステーション 5」や「ゲーミング PC」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



※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

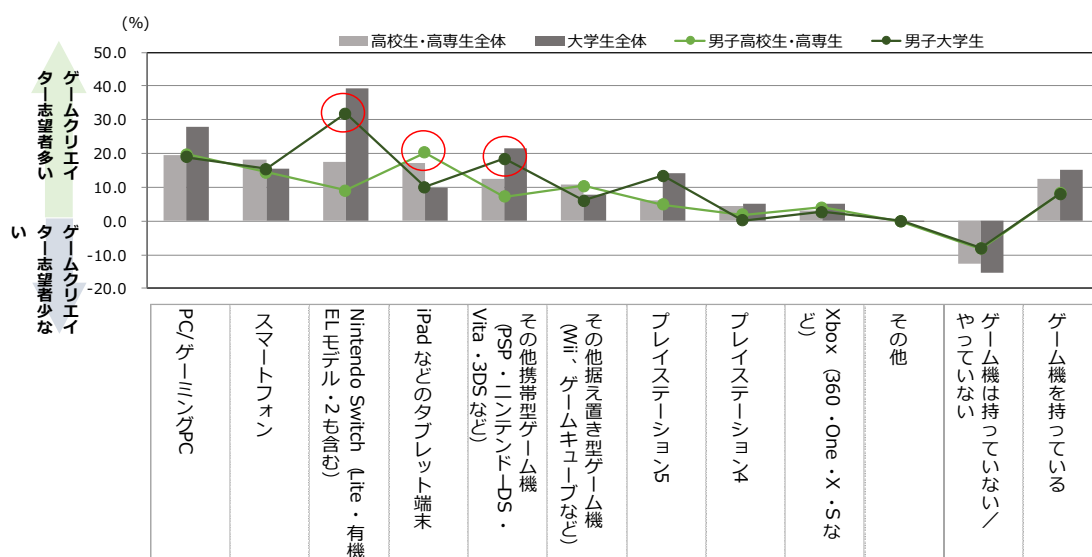
小中学生と同様にゲームクリエイターを志望している人は多くのゲーム機器で遊んでいる。

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・2 も含む）」「その他携帯型ゲーム機（PSP・ニンテンドーDS・Vita・3DS など）」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「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

※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

2.8 ゲームに関する行動

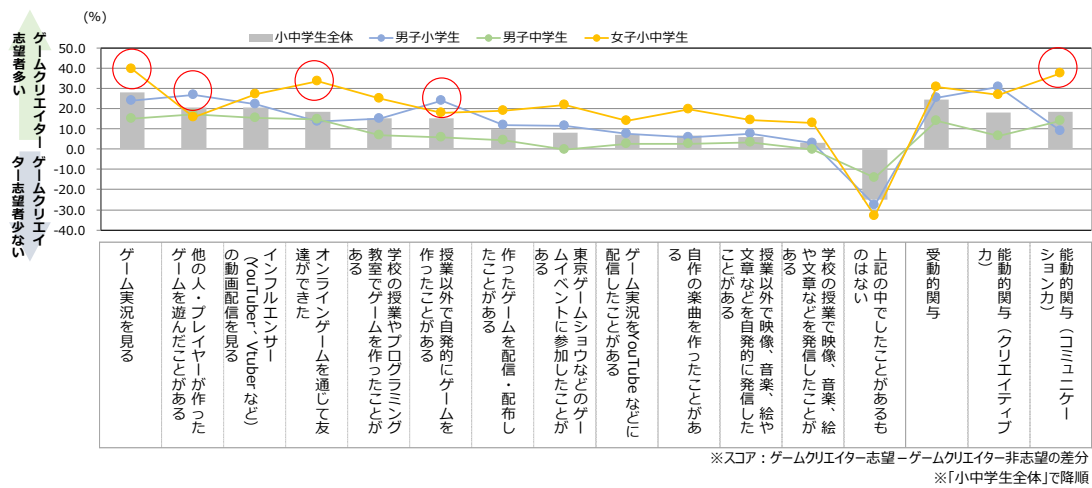
2.8.1 小中学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

小中学生全体でゲームクリエイターになりたい人では「ゲーム実況を見る」「他の人・プレイヤーが作ったゲームを遊んだことがある」「インフルエンサー（YouTuber、Vtuber など）の動画配信を見る」が多い。

男子小学生は小中学生全体と比べて「授業以外で自発的にゲームを作ったことがある」「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。

女子小中学生は「ゲーム実況を見る」「オンラインゲームを通じて友達ができた」が他の層と比べてゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップが大きく、「能動的関与（コミュニケーション力）」が高い人が志望者には多い。（図 2-8-1）

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



基数： 小中学生全体

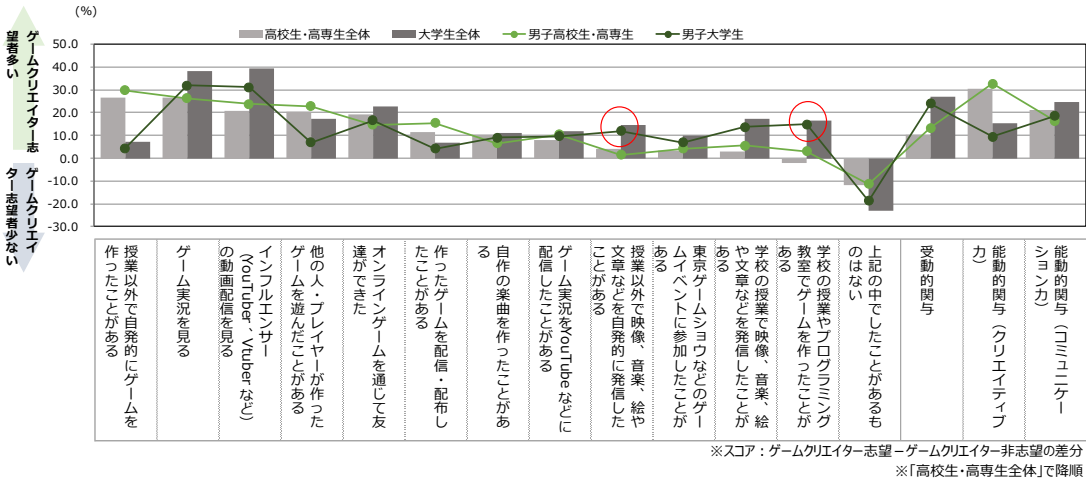
2.8.2 高校・高専・大学生のゲームに関する行動 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

高校生・高専生全体・大学生全体でゲームクリエイターになりたい人は「ゲーム実況を見る」「インフルエンサーの動画配信を見る」人が多い。

男子高校生・高専生では「授業以外で自発的にゲームを作ったことがある」や「ゲーム実況を見る」人が多く、男子大学生は男子高校生・高専生と比べて「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」「授業以外で映像、音楽、絵や文章などを自発的に発信したことがある」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



基数： 高校生・高専生・大学生全体

2.9 見ているコンテンツ

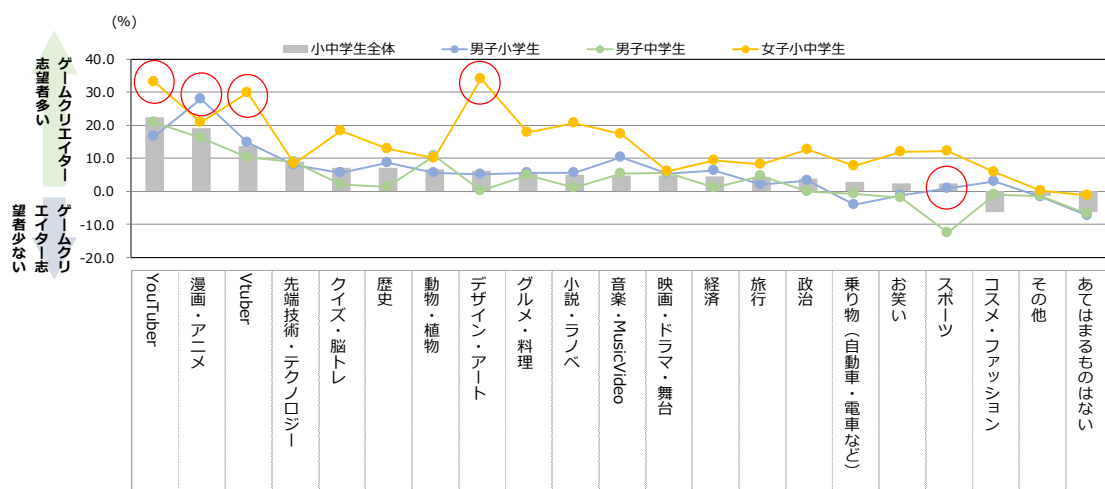
2.9.1 小中学生が見ているコンテンツ ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生は「YouTuber」や「漫画・アニメ」、「Vtuber」といったコンテンツを見ている人が多い。

男子小学生は男子中学生と比べて「スポーツ」「漫画・アニメ」といったコンテンツを見ている人が多い。

女子小中学生は「YouTuber」「Vtuber」「デザイン・アート」が特に他の層と比べて見ている人が多いが、全体的にゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップが大きく、志望者は見ているコンテンツが多いことが分かる。(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



※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

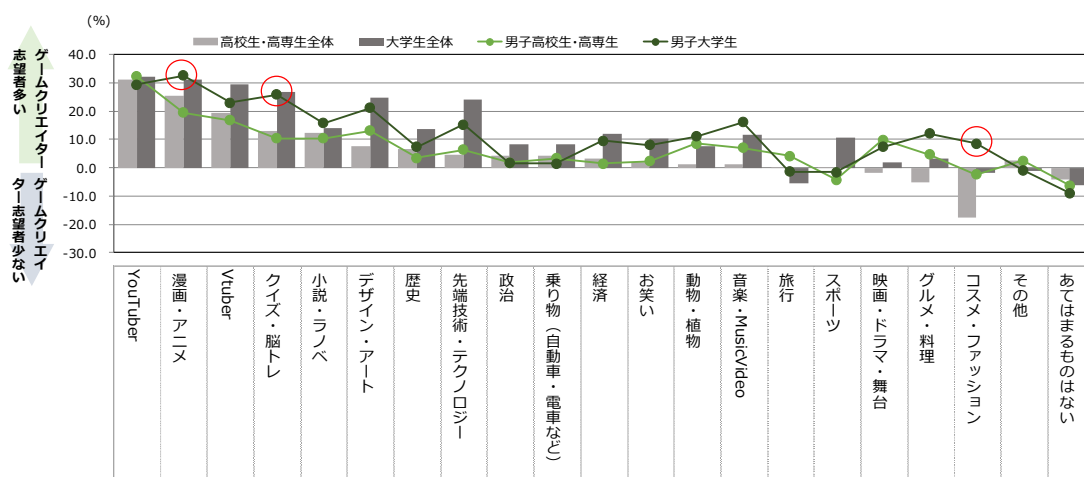
ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生は「YouTuber」や「漫画・アニメ」を見ている人が多い。

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」「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大学生は男子高校生・高専生と比べて「クイズ・脳トレ」「漫画・アニメ」「コスメ・ファッション」が多い。（図 2-9-2）

図 2-9-2 高校・高専・大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

2.10 普段見ているメディア

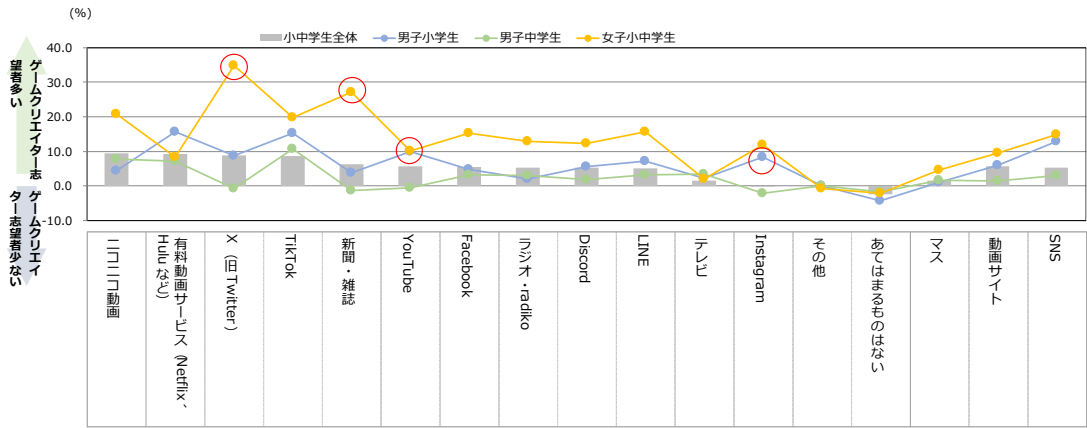
2.10.1 小中学生が見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生は「ニコニコ動画」「有料動画サービス（Netflix、Hulu など）」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小学生は男子中学生と比べて「Instagram」「YouTube」を見ている人が多い。

女子小中学生は他の層と比べて「X（旧 Twitter）」や「新聞・雑誌」など、見ているメディア媒体が多い。（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



※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

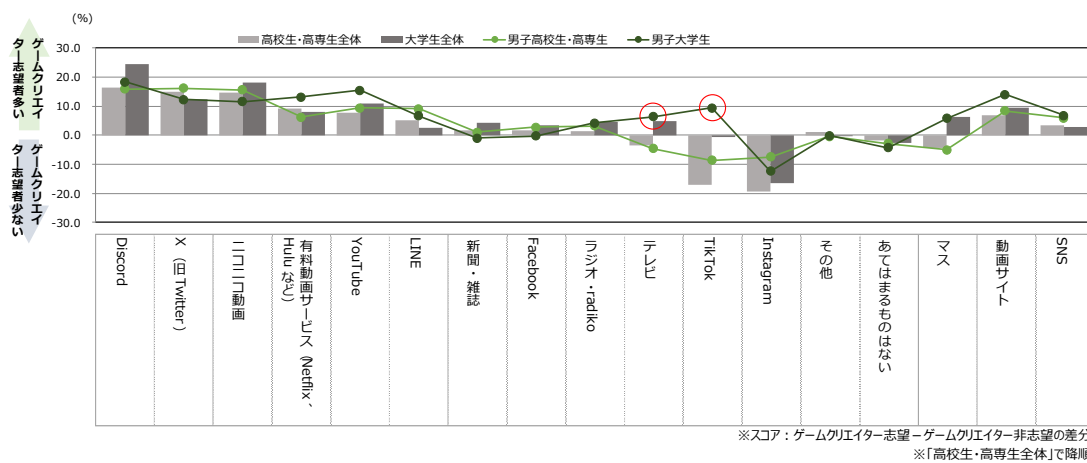
2.10.2 高校・高専・大学生が見ているメディア ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

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。

男子大学生は男子高校生・高専生と比べて「TikTok」「テレビ」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：高校生・高専生・大学生全体

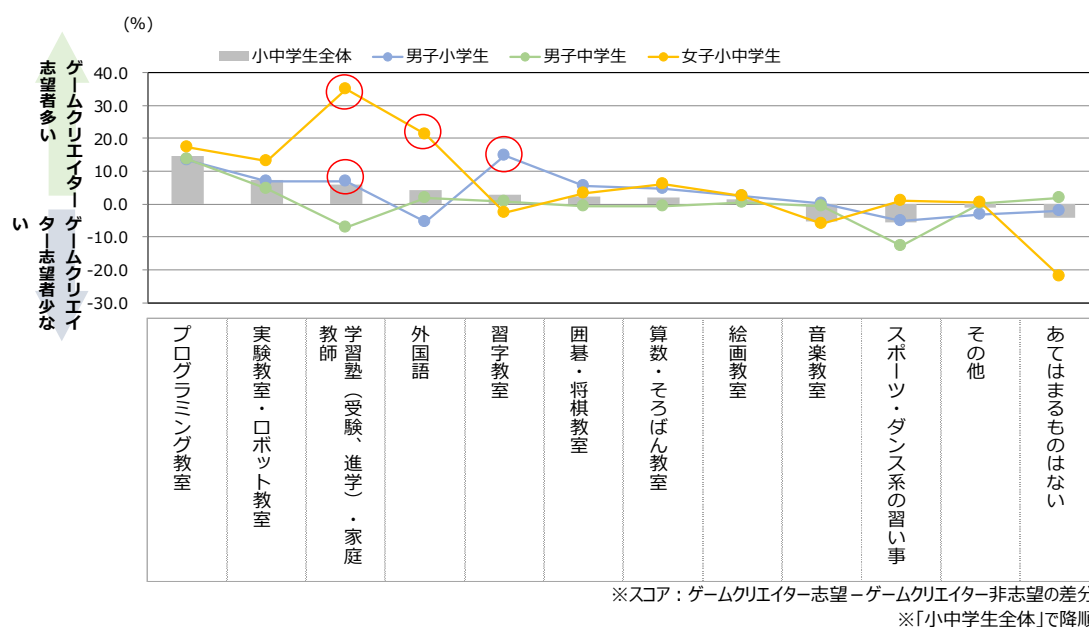
2.11 小中学生の学外での習い事 ゲームクリエイター志望者と非志望者のギャップ

ゲームクリエイターになりたい小中学生は「プログラミング教室」に通っている人が多い。

ゲームクリエイターになりたい男子小学生は男子中学生と比べて「学習塾（受験、進学）・家庭教師」や「習字教室」に通っている人が多い。

また、女子小中学生は他の層と比べて「学習塾（受験、進学）・家庭教師」や「外国語」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



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

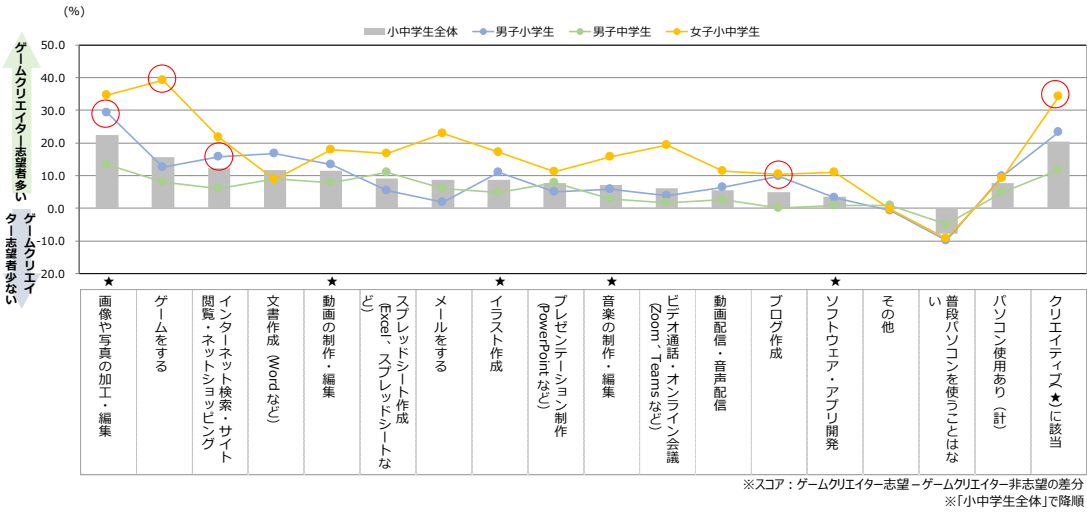
ゲームクリエイターになりたい小中学生の親は、PC で「画像や写真の加工・編集」が多く、クリエイティブに該当することを行っている人が多い。

ゲームクリエイターになりたい男子小学生の親は、男子中学生の親と比べて PC で「画像や写真の加工・編集」や「ブログ作成」、「インターネット検索・サイト閲覧・ネットショッピング」をしている親が多い。

また、女子小中学生の親は「ゲーム」などクリエイティブに該当することを行っている人が多い。

(図 2-12-1)

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



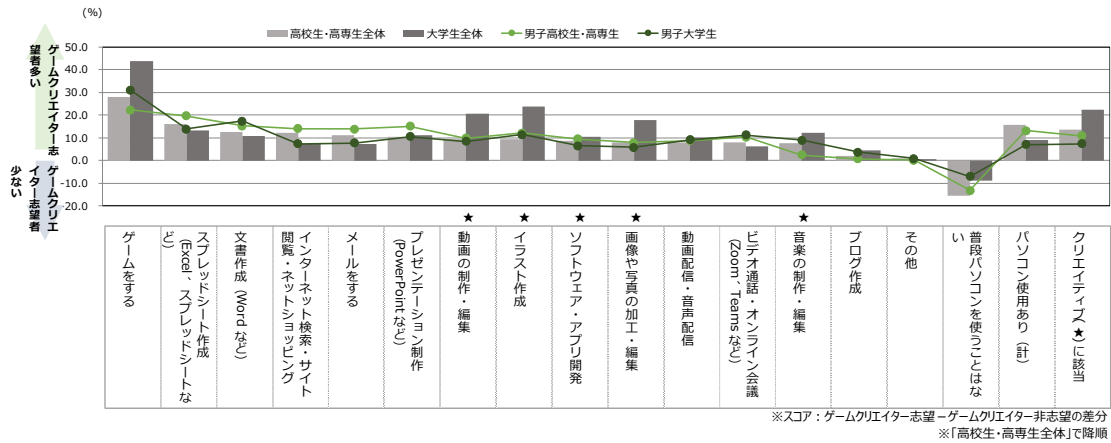
基数：小中学生の親

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

ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生・大学生は、PCで「ゲームをする」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「ゲームをする」「イラスト作成」「動画の制作・編集」している人が多い。（図 2-12-2）

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

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



基数： 高校生・高専生・大学生全体

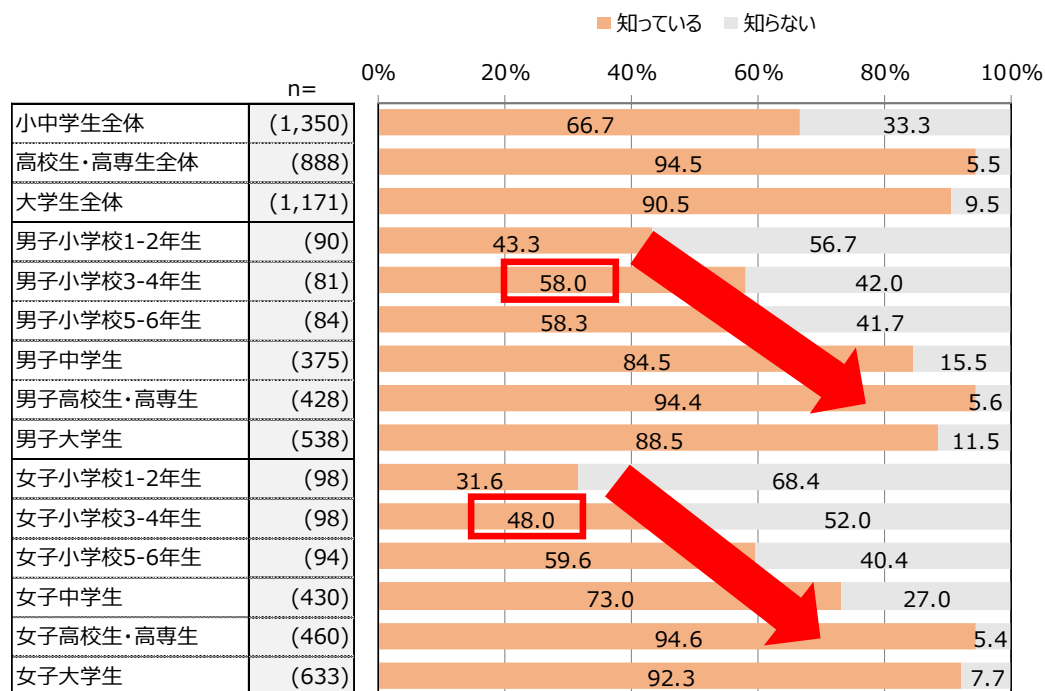
2.13 ゲームクリエイターへの認知面でのハードル

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

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、どちらも約 9 割の認知率になる。(図 2-13)

図 2-13 ゲームクリエイターの認知



基数： ゲームクリエイター非志望者

2.14 ゲームクリエイターになりたいと思わない理由

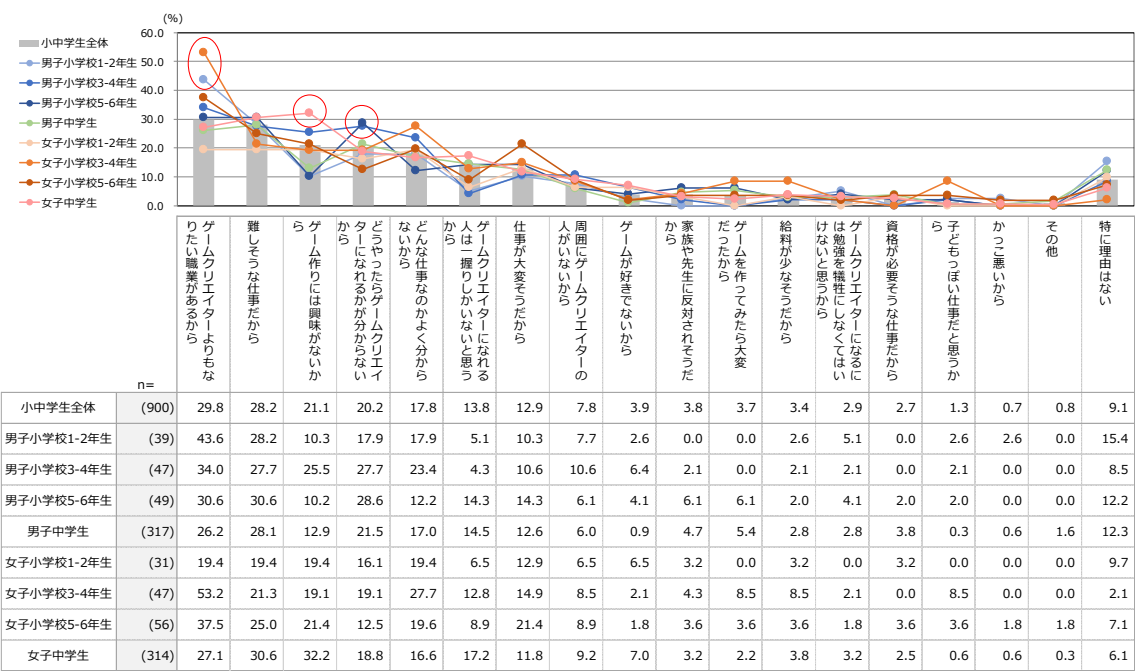
2.14.1 小中学生がゲームクリエイターになりたいと思わない理由

ゲームクリエイターを知っているが、なりたいて思っていない小中学生全体にとってのハードルとしては、「ゲームクリエイターよりもなりたい職業があるから」が最も高い。

男子小学校 1-2 年生・女子小学校 3-4 年生では小中学生全体より「ゲームクリエイターよりもなりたい職業があるから」、男子小学校 3-6 年生では「どういったらなれるかわからないから」、女子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

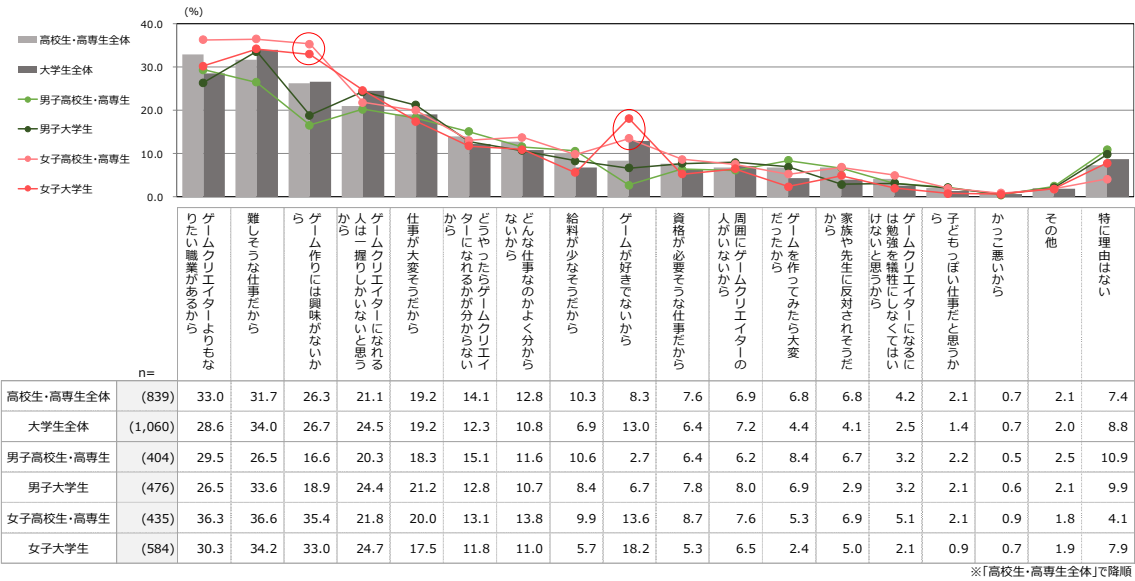
基数：ゲームクリエイター非志望者かつゲームクリエイター認知者の小中学生

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

ゲームクリエイターを知っているが、なりたいて思っていない高校生・高専生・大学生にとっての高いハードルには「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。

女子高校生・高専生・大学生では男子高校生・高専生・大学生より「ゲーム作りには興味がないから」「ゲームが好きでないから」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

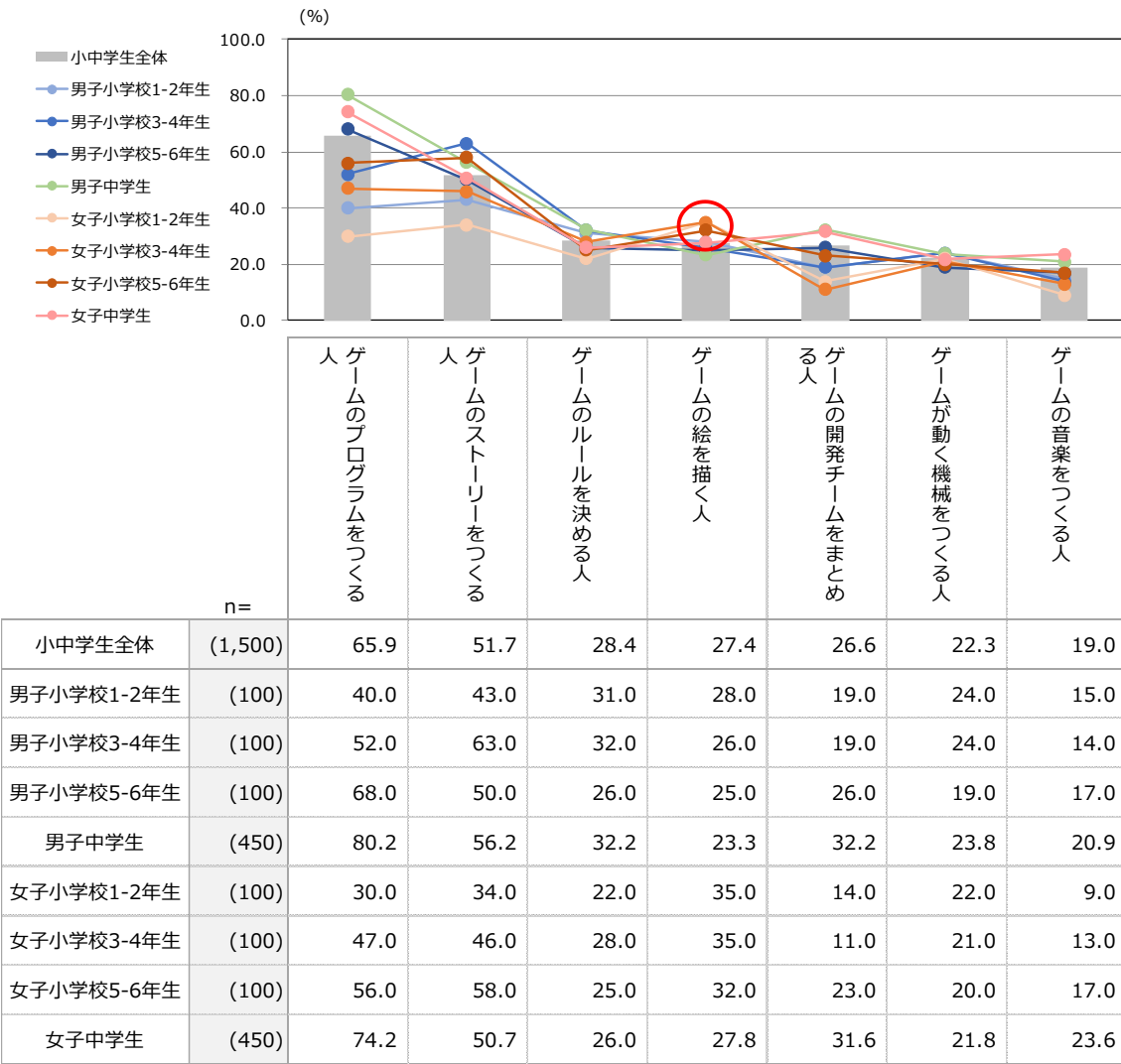
2.15.1 小中学生 ゲームクリエイターという職業の仕事内容イメージ

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 6 割半ば。

次いで「ゲームのストーリーをつくる人」が約 5 割。

女子学生では「ゲームの絵を描く人」のイメージが男子より強い。（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



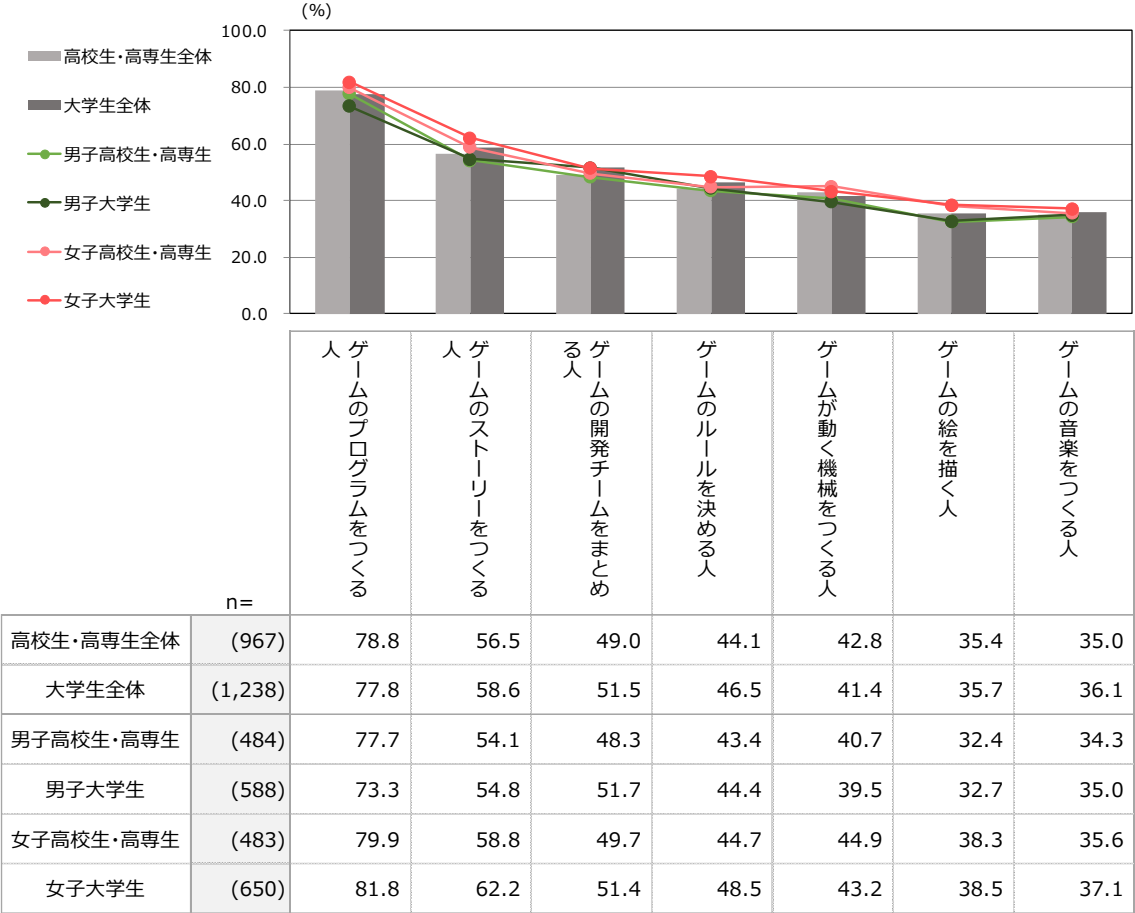
※「小中学生全体」で降順

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、約 8 割の人が思っている。
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

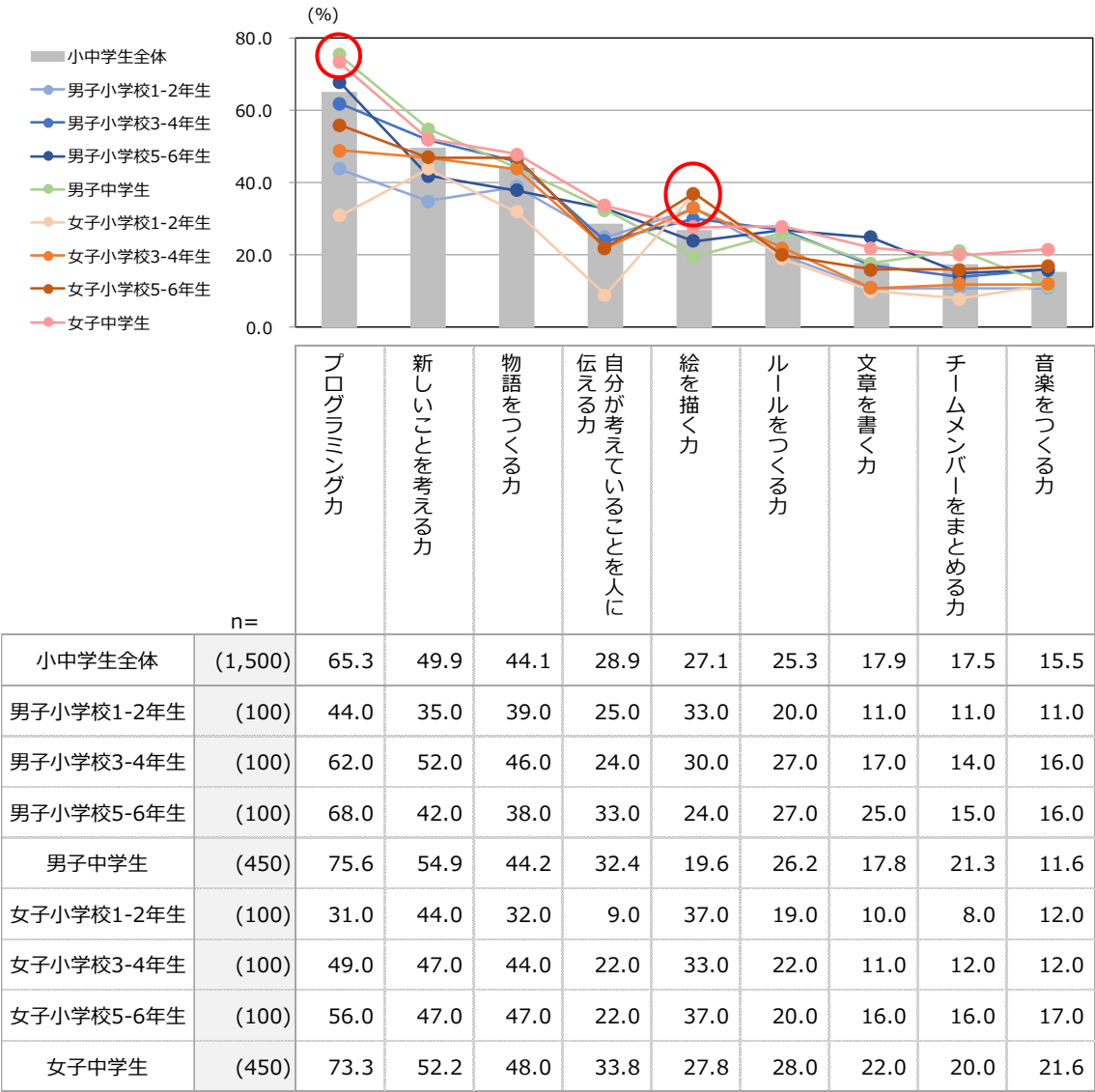
基数: 高校生・高専生・大学生全体

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」だと 6 割以上の小中学生が思っている。中学生になると、特にそのイメージを持っている子どもが多い。次いで「新しいことを考える力」「物語をつくる力」が多い。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

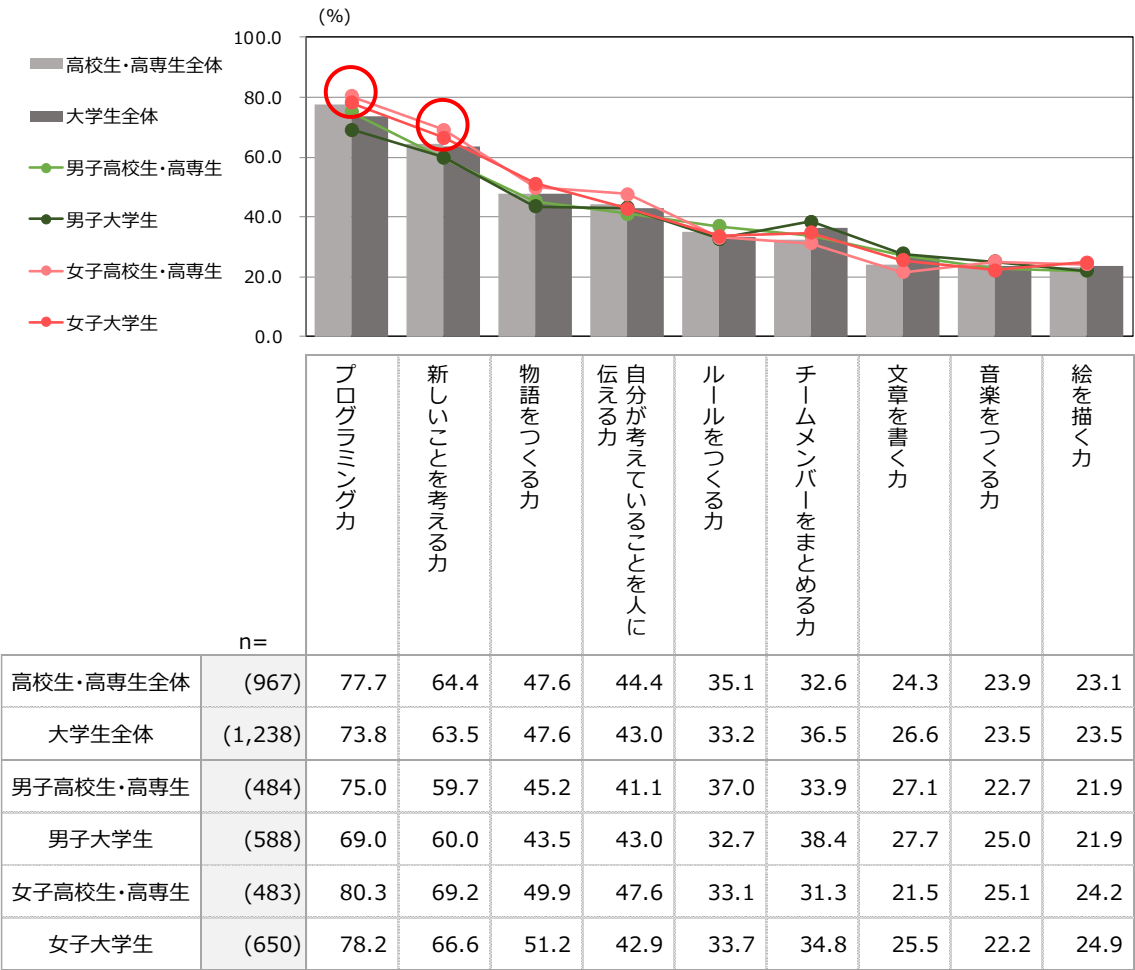
基数: 小中学生全体

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・女子大学生では男子高校生・高専生・男子大学生と比べて、「プログラミング力」「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

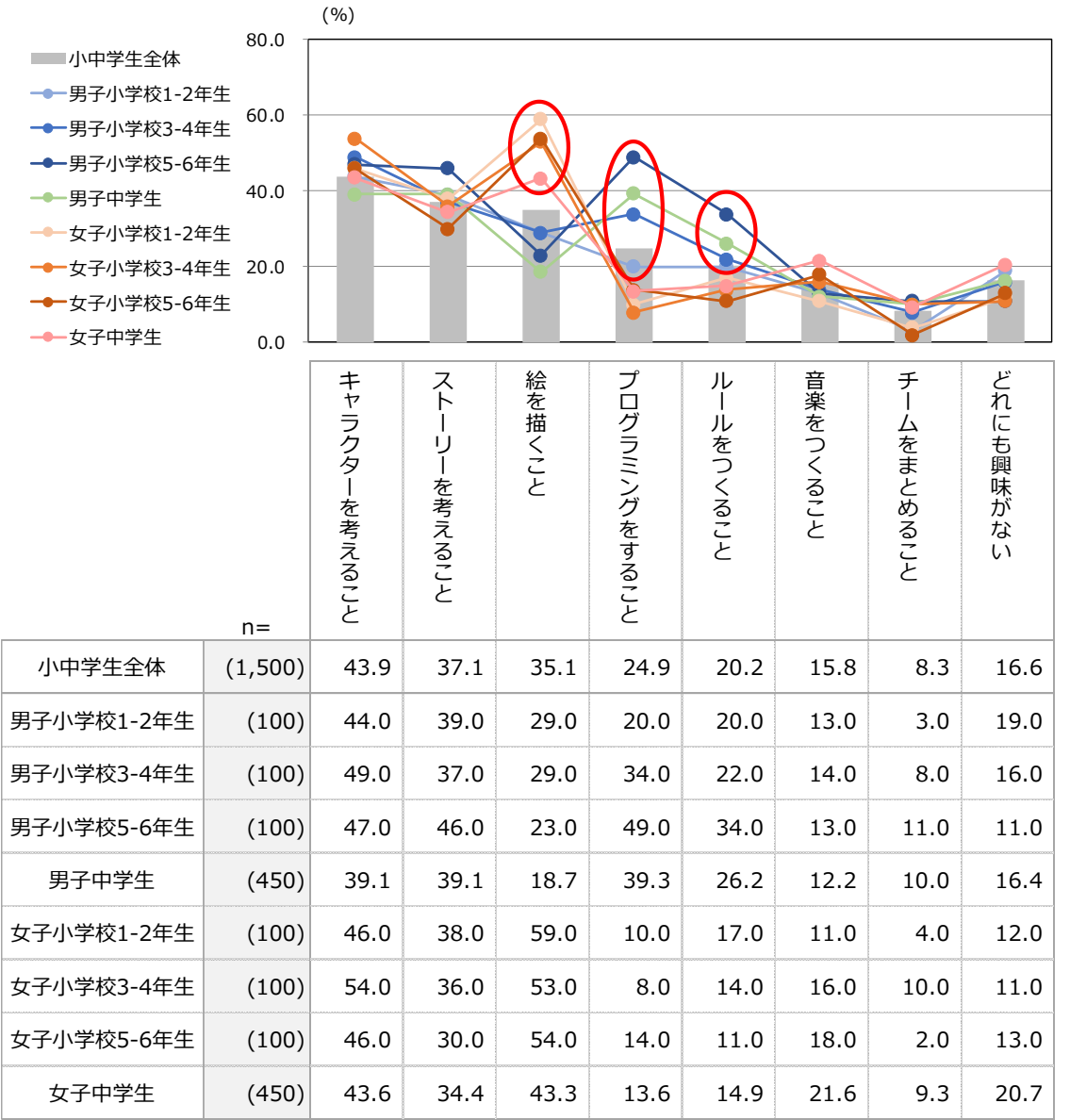
2.17 ゲームクリエイターに必要な要素の中で興味のあること

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と」や「ストーリーを考えると」が高い。

男子小中学生は「プログラミングをすること」や「ルールをつくること」、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

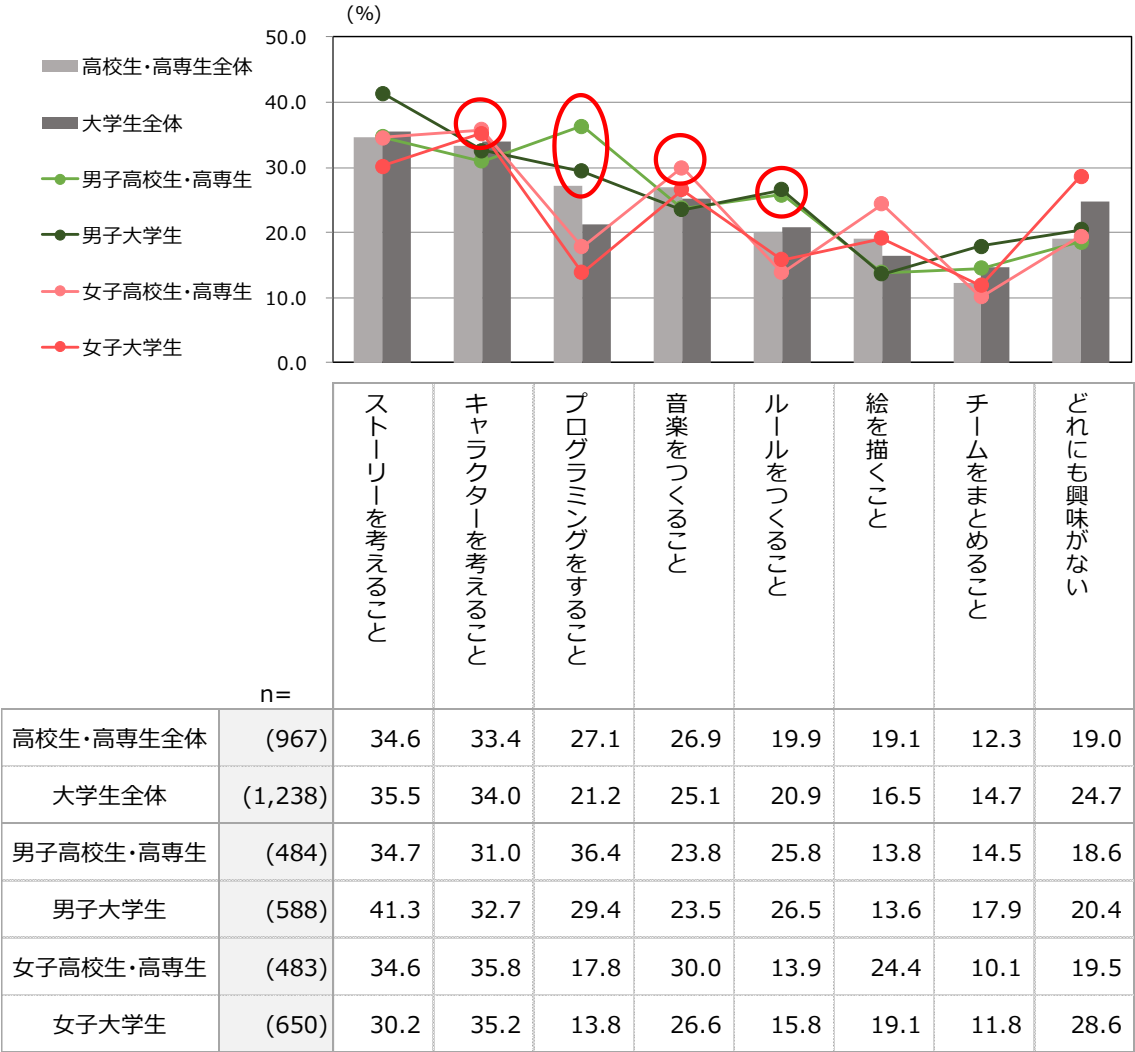
高校生・高専生・大学生全体ではゲームクリエイターの要素で興味があることとして、「ストーリーを考えること」や「キャラクターを考えること」が高い。

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」への興味が高い。

(図 2-17-2)

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



※「高校生・高専生全体」で降順

基数: 高校生・高専生・大学生全体

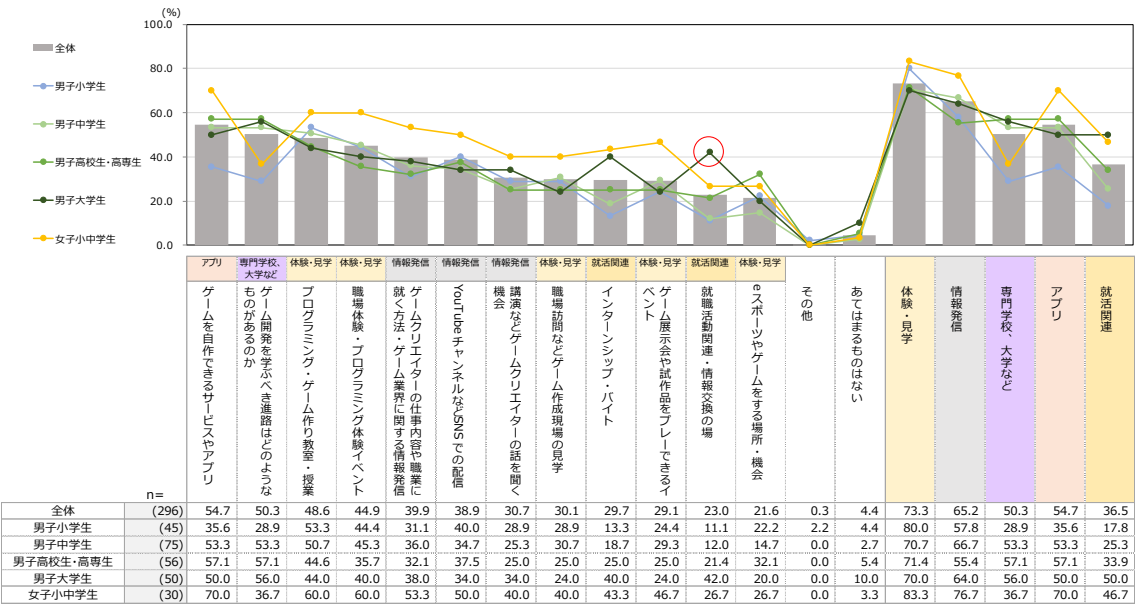
2.18 ゲームクリエイターになるため、あると嬉しい情報や機会

ゲームクリエイターになるため、あると嬉しい情報や機会としては、「ゲームを自作できるサービスやアプリ」「ゲーム開発を学ぶべき進路について」「プログラミング・ゲーム作り教室・授業」が高く、「体験・見学」や「情報発信」を求める人が多い。

男子大学生では「就職活動関連・情報交換の場」が他の層よりも高い割合を示す。（図 2-18）

図 2-18 ゲームクリエイターになるため、あると嬉しい情報や機会

※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



※「全体」で降順ソート

基数: ゲームクリエイター志望者

2.19 プログラミング教育・プログラミングに対する興味度

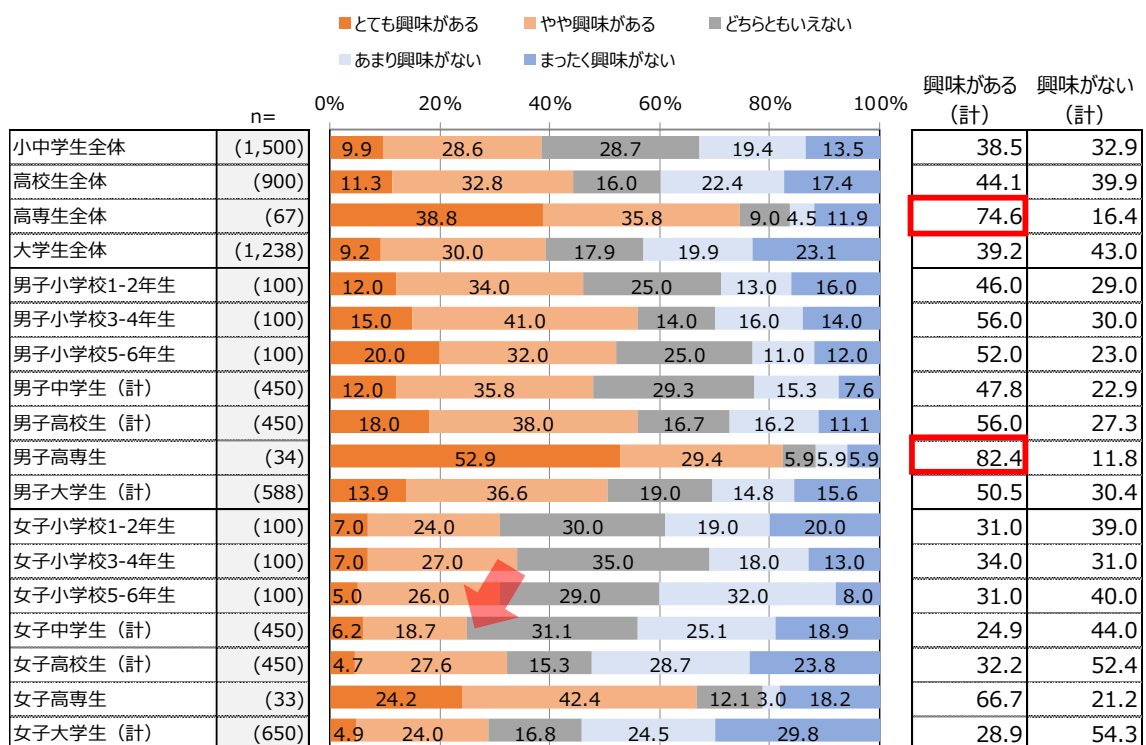
プログラミング教育・プログラミングに対する興味度は高専生全体が 7 割以上と高い。

男子では、小学生 3～6 年生・高校生・高専生・男子大学生が 5 割以上と高く、特に男子高専生は 8 割を超え突出している。

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り、昨年と同様の傾向である。

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 2-19)

図 2-19 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

- ・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 3 位にあがる。
- ・男子小中学生全体では 1 位にあがる。
- ・男子高校 2 年生、男子高専生、男子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、男子小中学生全体と男子高校生・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 1～2 年生では 1 番高い。
- ・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りたいから」という理由が 2 番目にあがる。
- ・女子小中学生は「ゲームで好きなキャラクター・音楽・絵に出会ったから」が比較的高い結果を示す。
- ・男子高校生・高専生では「好きなゲームがあるから」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」ことが他の層よりも比較的高い結果を示す。

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「音楽を聴くこと」や「絵を描くこと」も好きな人が多い。
- ・女子小中学生は「漫画・アニメ」や「物語を考えたり、書くこと」が好きな人が多い。
- ・男子高校生・高専生は「SNS」や「音楽を聴く」「料理・お菓子作り」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 Nintendo Switch やスマートフォン、PC/ゲーミング PC、プレイステーション 5 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」人も多く、女子小中学生は「オンラインゲームを通じて友達ができた」人が他の層と比較して多い。
- ・ゲームクリエイターになりたい大学生は「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、男子高校生・高専生は「授業以外で自発的に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「漫画・アニメ」「Vtuber」を見ている人が多く、女子小中学生では「デザイン・アート」が特に多い。ゲームクリエイターになりたい高校生・高専生、

大学生では「YouTuber」や「漫画・アニメ」を見ている人が多い。

・普段見ているメディアでは、ゲームクリエイターになりたい小中学生は「ニコニコ動画」や「有料動画サービス」X（旧 Twitter）、「新聞・雑誌」、高校生・高専生や大学生では「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、大学生では約 9 割の認知率。

・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「ゲームクリエイターよりもなりた職業があるから」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」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」人が多い。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、特に中学生では「ゲームの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「ゲームのルールを決める人」「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、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。

女子小学生や男子小学 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」「音楽をつくること」への興味も高い。

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、小学生 3～6 年生・高校生・高専生・男子大学生が 5 割以上と高く、特に男子高専生は 8 割を超え突出している。

・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、7 割以上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 3-4 年生から中学生にかけて興味度が低下する。高専生を除き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。

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。学齢別でみると小学 3 年生～中学 3 年生では上位 2 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「ゲームをやるのが好き」が上位にあがり、「自分で新しいゲームを作りたいから」という理由も次いで多く、昨年と比較して「ゲームを作るのが楽しいから」と、経験が影響している男子小学生が増えている。
- ・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、「ゲームをプレイした」が最も高く、女子小中学生では「ゲームで好きなキャラクター・音楽・絵に出会った」人が多い。
- ・ゲームクリエイターになりたい小中学生では「ゲーム」や「プログラミング」への興味度が高く、「YouTuber」や「漫画・アニメ」「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しては、男女ともに「プログラミング力」が高く、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、女子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「ゲームをやるのが好き」や「好きなゲームがあるから」「自分で新しいゲームを作りたいから」が理由と答える人が多い。男子大学生では「人を喜ばせたり、感動させたいから」が理由と答える人も多く、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「YouTuber」や「漫画・アニメ」、「Vtuber」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」を見ている人が多い。
- ・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高校生・高専生、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、女子大学生は「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、男子大学生は「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。