

報道関係者各位

2024年6月3日

(送付枚数：計5枚)

株式会社 oricon ME

2024年 オリコン顧客満足度[®]調査
『子どもプログラミング教室』利用実態データ
教室に通い始めた学齢は「小学1年生」が最多 23.9%
プログラミング教室で学ぶ子は「男の子」が75.9%
子どもがよく遊ぶゲームは“マイクラ”が最多 51.9%

各種プログラミング能力検定「受験した」計34.9%「受験予定」を含めて過半数が受験視野に

実際の利用者のみを対象に、第三者の立場で顧客満足度調査を実施する株式会社oricon ME（本社：東京都港区 代表取締役社長：小池 恒 略称：オリコン）は、同日6月3日に発表した「2024年 オリコン顧客満足度[®]調査 子どもプログラミング教室」の調査とあわせて、最新年の調査対象者の保護者661人（調査期間：2024年3月1日～3月21日）に聴取した回答をもとに『子どもプログラミング教室 利用実態データ』を集計しました。結果は以下の通りとなりました。



《調査設問&TOPICS》

- 1) 子どもプログラミング教室に通い始めたときの子どもの学齢
↳「小学1年生」が最多 23.9%
- 2) 子どもの男女比
↳「男の子」が75.9%、「女の子」は24.1%
- 3) 家庭の世帯年収
↳プログラミング教室で学ぶ子の家庭の平均世帯年収は約934万円
- 4) 仕事や日常生活でプログラミング言語を扱う親の割合
↳「プログラミング言語を扱うことがある」31.6%
- 5) 子どもプログラミング教室に通わせている（いた）理由
↳「子どもが通いたいと言ったから」が最多 45.5%
“必修化に備えてほしい”“子どもがゲーム好き”といった回答も上位に
- 6) 教室に通っている（いた）子どもがよく遊ぶゲームタイトル
↳「マリオシリーズ、ポケモンシリーズをおさえ“マイクラ”が最多 51.9%
- 7) プログラミング能力検定の受験経験の有無と受験意向
↳各種プログラミング能力検定「受験した」計34.9%「受験予定」を含めて過半数が受験視野に

注）構成比は小数点以下第2位を四捨五入しているため、合計しても必ずしも100とはならない。

オリコン顧客満足度[®]調査に関する本稿は報道用資料です。報道目的以外での掲載データおよび掲載ランキングのご使用はご遠慮ください。
【お問い合わせ先】 ml-cspr@oricon.jp TEL:03-5785-5618 オリコン顧客満足度[®]広報窓口

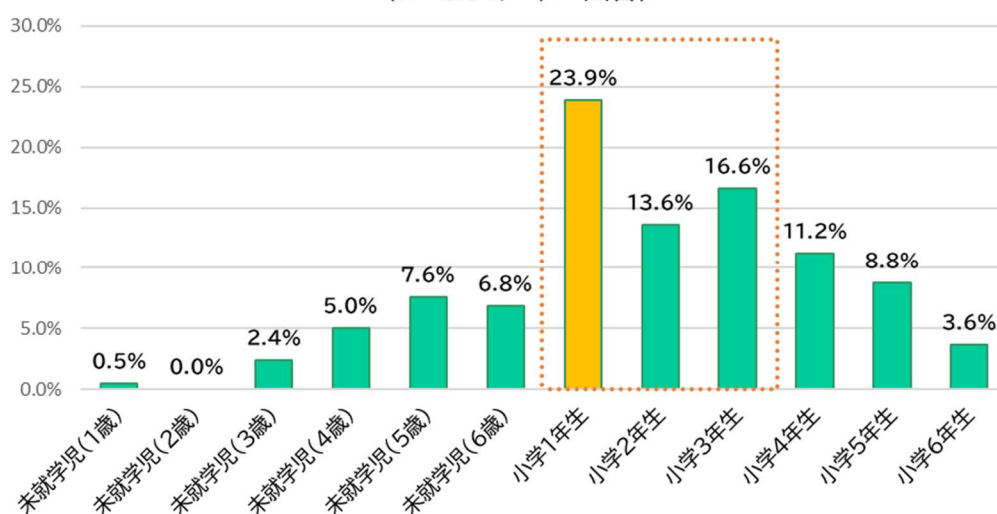
1) 子どもプログラミング教室に通い始めたときの子どもの学齢

「教室に通い始めた学齢は「小学1年生」が最多 23.9%

過去3年以内に、対象の教室に未就学児（4歳以上）または小学生の子どもを通わせたことのある20～69歳までの保護者661人（調査期間：2024年3月1日～3月21日）に聴取した回答をもとに集計した『子どもプログラミング教室 利用実態データ』。

まずは、「子どもプログラミング教室に通い始めたときの子どもの学齢」について聴取したところ、「小学1年生」が23.9%で最も多く、次いで「小学3年生」の16.6%、「小学2年生」の13.6%が続きました。

プログラミング教室に通い始めた当時の子どもの学齢
(n=661/単一回答)



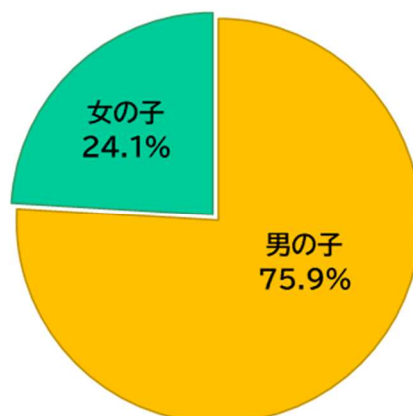
子どもプログラミング教室 利用実態データ (オリコン顧客満足度®調査)
調査主体:株式会社oricon ME (2024年6月3日発表)

2) 子どもの男女比

「男の子」が75.9%、「女の子」は24.1%

つづいて、「子どもプログラミング教室に通っている（いた）子どもの性別」について聴取したところ、「男の子」が75.9%、「女の子」が24.1%と、男の子の割合が多い状況となっています。

プログラミング教室に通っている(いた)子どもの性別
(n=661/単一回答)



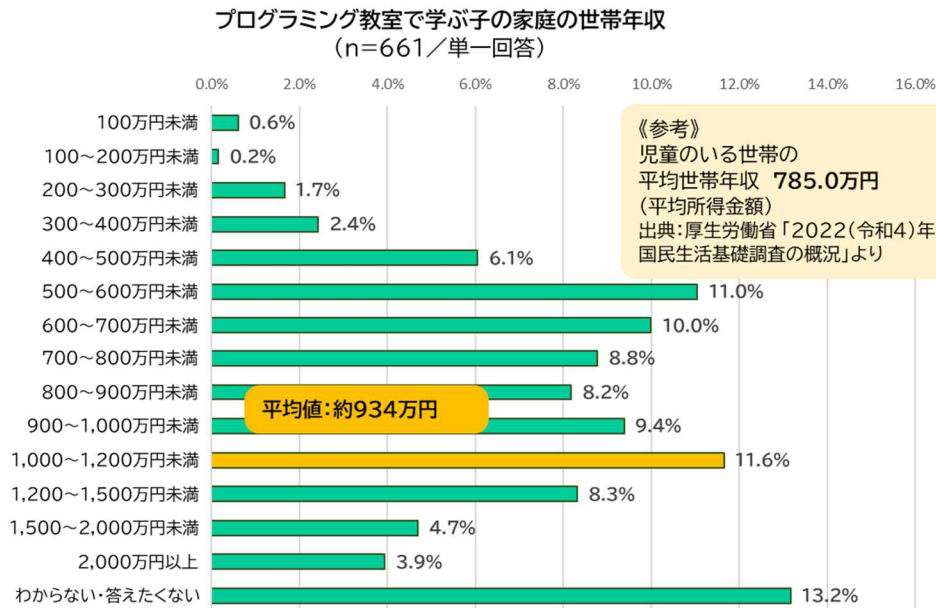
子どもプログラミング教室 利用実態データ (オリコン顧客満足度®調査)
調査主体:株式会社oricon ME (2024年6月3日発表)

3) 家庭の世帯年収

「プログラミング教室で学ぶ子の家庭の平均世帯年収は約934万円

つづいて、子どもプログラミング教室に通っている（いた）子どもの家庭の「世帯年収」について聴取したところ、「わからない・答えたくない」を除いて、「1,000～1,200万円未満」が11.6%で最も多く、平均世帯年収は「約934万円（※）」となりました。比較参考として、厚生労働省の「2022（令和4）年 国民生活基礎調査の概況」によると、児童のいる世帯の平均世帯年収は「785万円」であることから、プログラミング教室に通っている（いた）子どもの家庭の世帯年収は、日本の児童のいる世帯の平均よりも高めであることが伺えます。

（※平均値の算出方法は、各選択肢の中央値（100～200万円未満であれば150万円）を代表値として平均値を算出しています。）



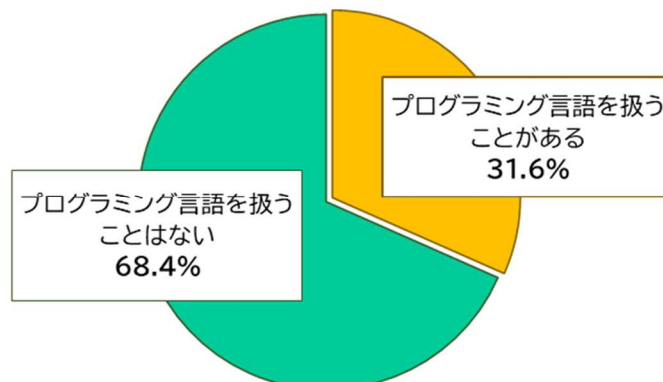
子どもプログラミング教室 利用実態データ (オリコン顧客満足度®調査)
調査主体:株式会社oricon ME (2024年6月3日発表)

4) 仕事や日常でプログラミング言語を扱う親の割合

「プログラミング言語を扱うことがある」31.6%

つづいて、プログラミング教室に通っている（いた）子どもの家庭環境を把握する目的の設問として、両親のどちらかが「プログラミング言語を仕事や日常生活で扱うか」について聴取したところ、「プログラミング言語を扱うことがある」と回答した割合は31.6%となりました。

プログラミング言語を仕事や日常生活において扱う親の割合
(n=661/単一回答)



子どもプログラミング教室 利用実態データ (オリコン顧客満足度®調査)
調査主体:株式会社oricon ME (2024年6月3日発表)

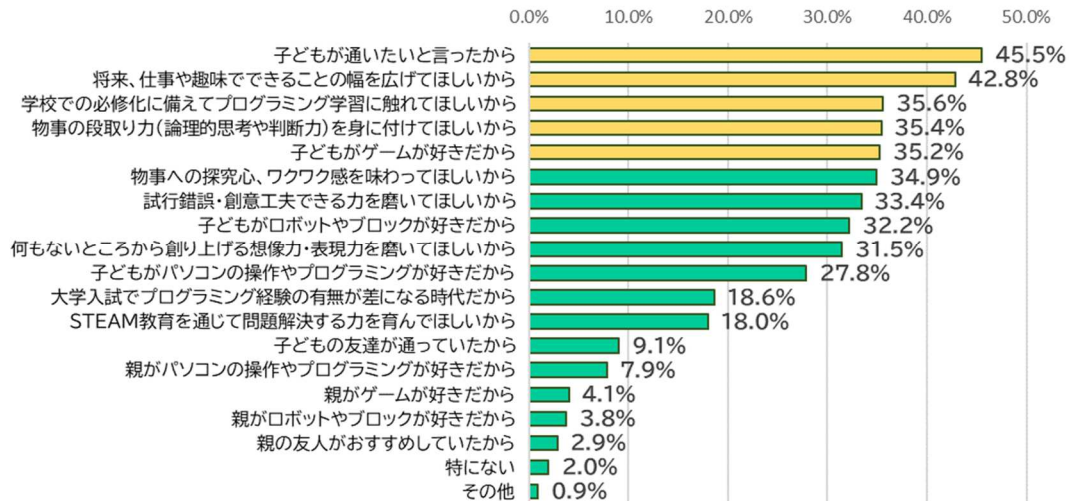
5) 子どもプログラミング教室に通わせている (いた) 理由

「子どもが通いたいと言ったから」が最多 45.5%

“必修化に備えてほしい”“子どもがゲーム好き”といった回答も上位に

「子どもプログラミング教室に通わせている (いた) 理由」については、「子どもが通いたいと言ったから」が45.5%と最も多く、次いで「将来、仕事や趣味でできることの幅を広げてほしいから」が42.8%、「学校での必修化に備えてプログラミング学習に触れてほしいから」が35.6%、「物事の段取り力 (論理的思考や判断力) を身に付けてほしいから」が35.4%、また、「子どもがゲーム好きだから」も35.2%で上位の理由に見られました。

子どもプログラミング教室に通わせる理由
(n=661/複数回答)



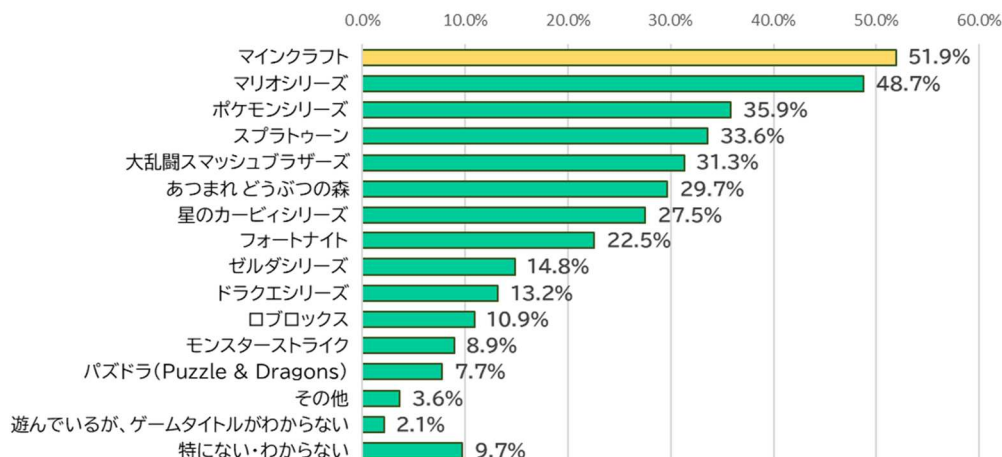
子どもプログラミング教室 利用実態データ (オリコン顧客満足度®調査)
調査主体:株式会社oricon ME (2024年6月3日発表)

6) 教室に通っている (いた) 子どもがよく遊ぶゲームタイトル

「マリオシリーズ、ポケモンシリーズをおさえ “マイクラ” が最多 51.9%

つづいて、「教室に通っている (いた) 子どもがよく遊ぶゲームタイトル」について聴取したところ、略称“マイクラ”として親しまれているゲーム「マインクラフト (Minecraft) 」が最も多く51.9%、次いで「マリオシリーズ」が48.7%、「ポケモンシリーズ」が35.9%と続きました。人気ゲームシリーズをおさえ、プログラミング教材としても活用されているゲームの人気の高さがうかがえる結果となりました。

プログラミング教室に通う子どもが普段よく遊ぶゲームタイトル
(n=661/複数回答)



子どもプログラミング教室 利用実態データ (オリコン顧客満足度®調査)
調査主体:株式会社oricon ME (2024年6月3日発表)

7) プログラミング能力検定の受験経験の有無と受験意向

「プログラミング能力検定「受験した」計34.9%「受験予定」を含めて過半数が受験視野に

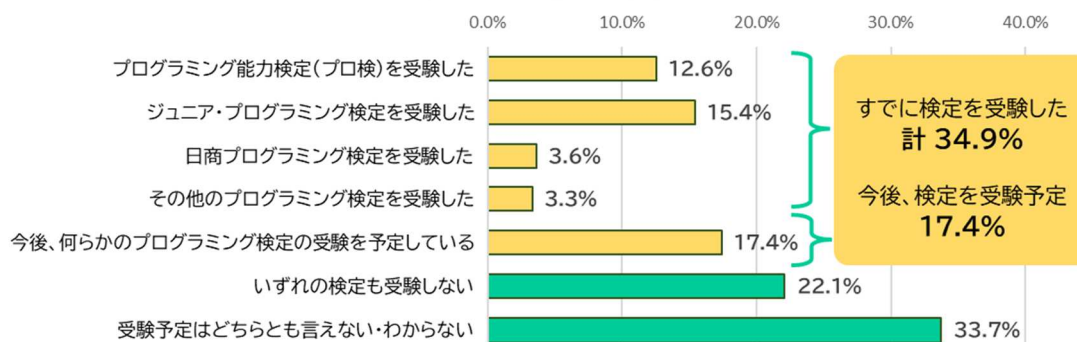
最後に、「各種プログラミング能力検定の受験経験の有無」について聴取したところ、プログラミング教室に通っている（通っていた）子どもの受験経験は合計で34.9%となりました。「今後、受験する予定」の17.4%とあわせると、合計で52.3%と過半数がプログラミング能力検定の受験を視野に入れている事が伺える結果となりました。

各種プログラミング能力検定受験の主な理由として、「資格取得の勉強の経験や取得したときに自信がつくから(30代・女性)」「子どもの将来のため(30代・男性)」「親の主観的な評価ではなくて、客観的な評価がほしかったから(30代・女性)」「ジュニアプログラミング検定のゴールドまで取ると履歴書に記載出来るレベルになると聞いたから(40代・女性)」「教室で行われる検定だったから(40代・女性)」「教室での目標が検定受験だから(40代・女性)」といった回答などが見受けられました。

～「プログラミング能力検定」とは～ 2020年にスタートした受験年齢不問の検定試験です。2023年には渋谷区教育委員会が渋谷区内の全校（区内の全26小・中学校）に導入したことも注目されました。ほかに「ジュニアプログラミング検定」などがあり、現在は各種検定を受ける子どもたちへのサポートを行う教室も増えているようです。

プログラミング教室に通う子どもの検定受験経験と受験意向

(n=661/複数回答)



子どもプログラミング教室 利用実態データ (オリコン顧客満足度®調査)
調査主体:株式会社oricon ME (2024年6月3日発表)

《調査概要》2024年 オリコン顧客満足度®調査 子どもプログラミング教室 利用実態データ

- 発表日: 2024/06/03 ■ 調査主体: 株式会社oricon ME ■ 調査方法: インターネット調査
- サンプル数: 661人 ■ 調査企業数: 23社 ■ 調査期間: 2024/03/01~2024/03/21
- 定義: 未就学児および小学生を対象に、PCもしくはタブレットを使用したプログラミング教育を提供している企業
- 調査対象者 性別: 指定なし 年齢: 20~69歳 地域: 全国

条件: 以下すべての条件を満たす保護者

- 1) 過去3年以内に、対象の教室に未就学児（4歳以上）または小学生の子どもを通わせた
- 2) 月に1回以上の頻度で、3ヶ月以上継続して通わせた
- 3) 主に、対象の教室での対面授業で、PCもしくはタブレットを使用したプログラミング教育のコースに通わせた
- 4) 通わせる教室の選定に関与し、サービスに関する支払い金額を把握している

本レポートは、同日6月3日に発表した「2024年 オリコン顧客満足度®調査 子どもプログラミング教室」の最新年の調査対象者に、子どもプログラミング教室関連の設問を別途聴取しデータをまとめたものです。顧客満足度ランキングの詳細については、以下公式サイトおよびニュースリリース資料PDFをご参照いただければ幸いです。

2024年 オリコン顧客満足度®調査『子どもプログラミング教室』ランキング

ランキングページURL: <https://juken.oricon.co.jp/rank-kids-programming/>

ランキングリリースPDF: <https://life.oricon.co.jp/information/744/>

本プレスリリースの内容を引用される際は、以下の点にご留意ください。

- ・引用元の記載: 調査会社「オリコン」または「オリコン顧客満足度®」による調査である旨をご記載ください。
- ・関連リンクの記載: Web上でご紹介いただく場合、「オリコン顧客満足度®」公式サイトへのリンク設置をお願いいたします。

【お問い合わせ先】 ml-cspr@oricon.jp TEL:03-5785-5618 オリコン顧客満足度®広報窓口