

2020 ゲーム使用実態調査(4~6年)

1.ゲーム機所持率

	ある		ない	
	人数	割合	人数	割合
合計	68	93.2	5	6.8

Switch		DS		プレステ		パソコン		Ipad		その他	
人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
48	65.8	36	49.3	17	23.3	21	28.8	34	46.6	15	20.5

2.ゲーム機使用率

	ゲームする		ゲームしない	
	人数	割合	人数	割合
合計	63	86.3	10	13.7

3(1)ゲームできる時間

	決まっている		決まっていない	
	人数	割合	人数	割合
合計	32	50.8	31	49.2

1時間		2時間		3時間以上		日によって違う	
人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
13	20.6	2	3.2	5	7.9	12	19.0

3(2)1週間の使用頻度

	週に1日		週に2~3日		週に3~4日		週に5~6日	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
合計	5	7.9	6	9.5	9	14.3	15	23.8

3(3)家族との約束

	ある		ない	
	人数	割合	人数	割合
合計	39	61.9	24	38.1

3(4)オンラインゲーム

	ある		ない		わからない	
	人数	割合	人数	割合	人数	割合
合計	40	63.5	17	27.0	6	9.5

クラスの友達		学校の友達(他学年)		塩浜以外の小学生		知らない人	
人数	割合	人数	割合	人数	割合	人数	割合
26	65.0	23	57.5	19	47.5	24	60.0

3(6)課金

	ある		ない	
	人数	割合	人数	割合
合計	24	38.1	39	61.9

3(7)課金したことを家の人には

知っている		知らない	
人数	割合	人数	割合
24	100.0	0	0.0