



プレスリリース

報道関係者各位

2017年 6月15日

King

## ジメジメ続きでストレスが溜まりやすい梅雨シーズン到来 現代人の過半数がスマホゲームでストレス解消！

—スキマ時間に手軽に気分転換—

東京、2017年6月15日:カジュアルエンターテインメントカンパニーとして業界をリードし、世界中で人気の「キャンディークラッシュ」等を手がけるKingは、同タイトルが5周年を迎えるにあたり、スマホゲームと現代社会の関わり方を調査するため、梅雨時の人々のストレス事情を探るとともに、デジタル社会における気分転換方法やストレス解消方法を調査いたしました。本調査は、2017年5月26日～2017年5月30日の期間、20歳～49歳の男女400名を対象に行われました。

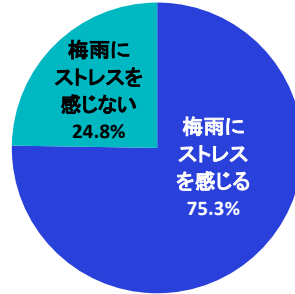


6月7日に気象庁より梅雨入りが発表されました。本アンケート結果によると、梅雨にストレスを抱える人は、回答者全体の7割を超えることが判明。「ストレスを感じやすい梅雨の時期に、気分転換として行っていることは何か」と質問したところ、従来のストレス解消方法である「音楽を聴く(42.0%)」に次いで、「SNSやネットサーフィンを楽しむ(33.3%)」が多い結果となりました。また、「梅雨の時期、スキマ時間に気分転換として行っていることは何か」という質問には、「ゲームをする(携帯・スマホゲーム含む)(33.3%)」と答えた人は、「音楽を聴く(39.8%)」という従来のストレス解消法とほぼ同じ割合となることが分かりました。これらの結果から、スマホゲームはスキマ時間の息抜き方法として、現代社会の人々にとって重要な要素であることが窺えます。実際に、「ゲームをすることで気分転換になった経験あり」と回答した人は、約60%と過半数を占めており、驚きの結果となりました。

### ■梅雨はストレスを抱える人が7割超え！

6月に入り、ジメジメ続きでストレスが溜まりやすい梅雨シーズンが到来しました。「梅雨が嫌い」と回答した人は回答者全体の約8割におよび、「梅雨にストレスを感じる」と回答した人は7割強という結果となりました。

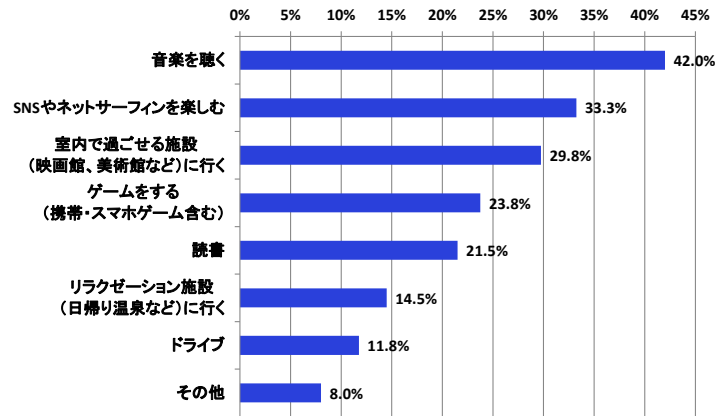
Q)梅雨にストレスを感じますか？(単一回答) n = 400



### ■現代人はストレス解消さえもスマホで行う！？

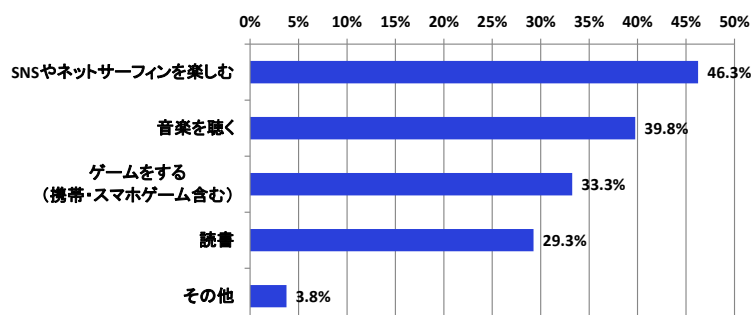
「ストレスを感じやすい梅雨の時期に、気分転換として行っていることは何か」と質問したところ、最多の「音楽を聴く(42.0%)」に次いで「SNSやネットサーフィンを楽しむ(33.3%)」が多い結果となりました。スマホなど、気軽に持ち運べるもので音楽を聴き、SNSを楽しみながら気分転換をしている方が多いようです。また、「SNSやネットサーフィンを楽しむ」人の割合は「映画館や美術館など、室内で過ごせる施設に行く(29.8%)」より高く、「ゲームをする(携帯・スマホゲーム含む)(23.8%)」は「リラクゼーション施設(日帰り温泉など)に行く(14.5%)」より10%近く高い結果となりました。温泉などの観光地へ出向き気分転換を図る、という従来のリラックス方法は変化しつつあり、現代人ならではの気分転換やストレス発散方法を垣間見ることが出来る結果となっています。

Q)ストレスを感じやすい梅雨の時期に、気分転換として行っていることは何か？(複数回答) n = 400



また、「梅雨の時期、スキマ時間に気分転換として行っていることは何か」と質問したところ、「SNSやネットサーフィンを楽しむ(46.3%)」人の割合が約過半数近く、スキマ時間においては、よりスマホ等を利用したデジタルな解消法が気分転換の方法として需要が高いことが分かります。次に、「ゲームをする(携帯・スマホゲーム含む)(33.3%)」と答えた人は、「音楽を聴く(39.8%)」という従来のストレス解消法とほぼ同じ割合となり、スマホゲームはスキマ時間の息抜き方法として有効であると言えます。

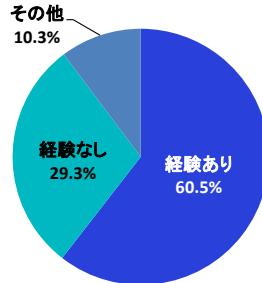
Q)梅雨の時期、スキマ時間に気分転換として行っていることは何か(複数回答) n = 400



## ■ストレス解消できるゲームのポイントは、簡単・短い・無料！

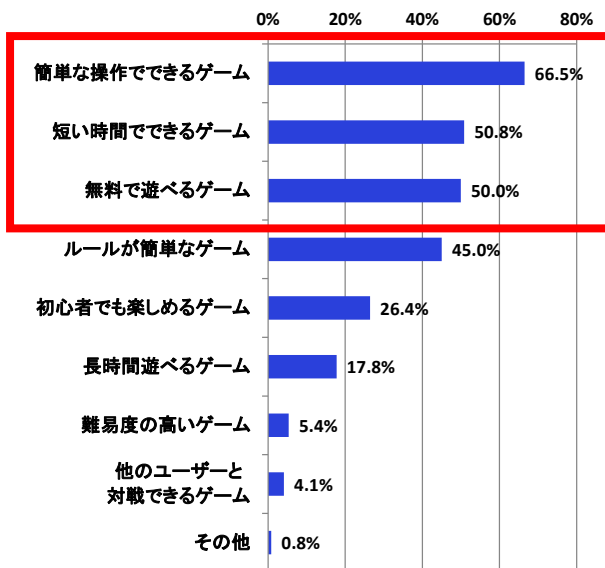
スキマ時間のストレス解消には、ゲームを行う人が多いことが分かりました。そこで、「実際にゲームをすることで気分転換になった経験があるか」について質問したところ、ゲームをすることで気分転換になった「経験あり」と回答した人は、なんと60.5%と過半数を超えることが判明しました。

Q)ゲームをすることで気分転換になった経験があるか？(単一回答) n=400

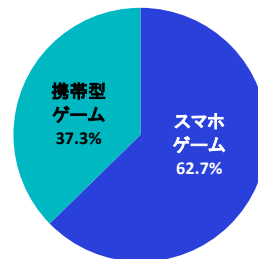


また、気分転換できるゲームの特徴を調査したところ、「簡単な操作でプレイできる」、「短い時間でプレイできる」、「無料でプレイできる」など、カジュアルなゲームがより好まれることが判明しました。また、気分転換できると感じるゲームは、スマホゲームが携帯型ゲーム(PSPや任天堂DS等)に比べ、約25%多い結果になり、生活必需品のスマホを使って気分転換をする需要は高いことが窺えます。実際に、気分転換に最適なスマホゲームのプレイ時間は「10分以内」と回答した人は4割と一番多く、通勤通学時間等も含む「30分以内」と回答した人は7割を超え、スキマ時間にプレイするスマホゲームは、気分転換方法として人気といえます。

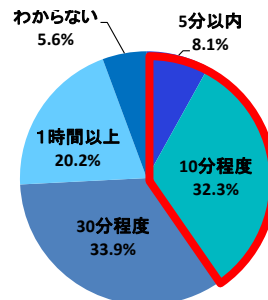
Q)気分転換できるゲームの特徴は？(複数回答) n = 242



Q)気分転換できるゲームは？(単一回答) n = 359



Q)気分転換できるゲームのプレイ時間は？(単一回答) n = 124



映画館や温泉に赴き、気分転換をしていた人が多くを占めていた従来とは違い、デジタル社会に生きる現代人の多くは、スマホなどのデジタル機器を使ってストレスを解消していることが分かりました。スマホは、ストレスを解消する道具としても、私たちの生活になくてはならない存在となっています。そんなスマホゲームの中で、世界の月間アクティブユーザー3.42億人を誇るキャンディークラッシュが、今年5周年を迎えます。ストレスが溜まる梅雨の時期、あなたも世界中で人気のキャンディークラッシュをプレイして、スキマ時間にデジタルな気分転換をしてみても如何でしょうか。

## 【調査概要】

梅雨の時期の人々のストレス事情と気分転換、ストレス解消方法の調査

1. 調査の方法: WEBアンケート
2. 調査機関: 株式会社ネオマーケティング
3. 調査地域: 全国
4. 調査実施日: 2017年5月26日(金)～2017年5月30日(火)
5. 対象者: 20歳～49歳の男女400名

※調査結果の数値は小数点第2位以下を四捨五入しているため、合計100%にならない場合がございます。

## ■引用・転載時のクレジット表記のお願い

※本リリースの引用・転載は、必ず「King調べ」とクレジットを明記していただきますようお願い申し上げます。

## 【Kingについて】

Kingは、モバイル業界をリードしているカジュアルエンターテインメントカンパニーです。2017年の第一四半期には、月間アクティブユーザー3.42億人のネットワークを誇り、200以上のオリジナル・コンテンツをking.com、royalgames.com、Facebook、モバイル配信(Apple App Store、Google Play Store、Microsoft Windows App Store、Amazon Appstore)など世界中に展開しています。Kingは、2016年2月にアクティビジョン・ブリザード(NASDAQ: ATVI)の傘下になり、ストックホルム、マルメ、ロンドン、バルセロナ、ベルリンおよびシアトルにゲームスタジオを持ち、サンフランシスコ、ニューヨーク、ロサンゼルス、東京、およびブカレストに拠点を構えています。

(C) 2017 King.com Ltd.、King、King冠ロゴ、バブルウィッチ、バブルウィッチ3とその関連マークはKing.com Ltdおよび関係企業の商標です。