

대학생들의 모바일게임 어플리케이션 이용 실태

University Students' Utilization of the Mobile Game Application

남 상 조
목원대학교

Nam, Sangzo
Mokwon Univ.

요약

본 연구에서는 대학생들의 모바일게임 어플리케이션 이용 실태에 대한 조사를 연구 범위로 한다. 조사방법론으로는 대전의 한 대학교의 학생들에게 설문지를 통하여 모바일게임 어플리케이션 이용 여부와 이용 시간, 유료 어플리케이션 이용 여부, 주요 이용 게임의 장르 등을 파악하는 설문방법을 취한다. 또한 설문 결과에 있어 성별과 학년별 차이가 있는지를 SPSS 20 통계패키지를 이용하여 검증한다. 검증 결과는 97.5%의 학생이 모바일게임을 하고 있으며 일주일에 1시간 이하 이용한다는 응답이 91%에 달했으나 3시간 이상 이용한다는 응답도 8%에 달했다. 가장 많이 이용하는 장르는 아케이드였으며 교육 장르는 단한명의 응답도 없었다.

I. 서론

모바일게임 어플리케이션에 대한 연구는 주로 게임 구현에 대한 연구와 [1][2][3] 게임 개발 기술에 대한 연구 [4][5][6] 등의 테크니컬 연구와 모바일게임 선택이나 구매 결정 요인에 관한 연구[7][8]나 성향 분석[9]과 같은 행동학적 연구에 치중되고 있다. 반면 가장 기본이 되는 실태 조사에 대한 연구는 의외로 찾아보기 어려운 실정이다. 본 연구에서는 대학생들의 모바일게임 어플리케이션 이용 여부에 관심을 두고 기본적인 실태조사를 실시하였다. 방법론으로는 지방 소재 대학생들의 모바일게임 어플리케이션 이용 현황을 설문조사하여 이용 실태 및 성별, 학년별 차이를 규명하고자 한다. 스마트폰의 이용 실태에 대한 조사[10]에서나 이러닝 참여 실태[11]에서는 성별 차이와 학년별 차이가 통계적으로 유의하게 나타났는데 모바일게임 어플리케이션 이용 실태에 있어 성별, 학년별 차이가 있는지도 교육자들에게 의미가 있을 것으로 판단된다.

II. 본론

1. 이용 현황 조사 방법론

조사 일시는 2018년 3월 중순이었으며 조사 대상은 국 내 대전 소재 모 대학의 학생 중 한 학과의 학생 259명에게 모바일 설문지를 하여 응답한 120명으로 설정하였다. 응답자의 성별 분포는 표 1과 같이 여학생의 비중이 상당히 높은 분포를 나타내고 있으며 여학생 3명이 모바일 게임을 하지 않고 있어 97.5%의 모바일게임 어플리케이션 이용률을 보이고 있다.

표 1. 응답자의 성별 참여 분포

| 보기 | 응답수 | 구성비 | 이용수 | 이용비 |
|----|-----|---------|-----|-------|
| 남 | 38 | 31.7% | 38 | 100% |
| 여 | 82 | 68.3% | 79 | 96.3% |
| 합계 | 120 | 100.00% | 117 | 97.5% |

또한 응답자의 학년별 분포는 표 2와 같이 1학년 42명, 2학년 25명, 3학년 29명, 4학년이 24명으로 나타났고 2학년과 3학년에서 각 2명과 1명의 미이용자가 있었다.

표 2. 응답자의 학년별 참여 분포

| 보기 | 응답수 | 구성비 | 이용수 | 이용비 |
|-----|-----|---------|-----|-------|
| 1학년 | 42 | 35.0% | 42 | 100% |
| 2학년 | 25 | 20.8% | 23 | 92% |
| 3학년 | 29 | 24.2% | 28 | 96.6% |
| 4학년 | 24 | 20.0% | 24 | 100% |
| 합계 | 120 | 100.00% | 117 | 97.5% |

모바일게임 어플리케이션 이용 실태에 있어 성별, 학년별 차이가 있는지를 조사하기 위하여 SPSS 20 통계패키지의 교차분석 분석도구를 사용하였다.

2. 모바일게임 어플리케이션 이용 조사 및 분석 결과

이용 시간과 유무료 여부, 주로 이용하는 모바일게임의 장르의 설문 결과는 표 3, 표 4, 표 5와 같다.

표 3. 모바일게임 어플리케이션 이용 시간(일주일간)

| 보기 | 응답수 | 구성비 |
|-----------|-----|-------|
| 1시간 이내 | 83 | 70.9% |
| 1시간 - 2시간 | 14 | 12.0% |
| 2시간 - 3시간 | 11 | 9.4% |
| 3시간 이상 | 9 | 7.7% |

표 4. 주로 이용하는 모바일게임 어플리케이션의 유무료 여부

| 보기 | 응답수 | 구성비 |
|----|-----|-----|
| 무료 | 110 | 94% |
| 유료 | 7 | 6% |

표 5. 주로 이용하는 모바일게임 어플리케이션의 장르

| 보기 | 응답수 | 구성비 |
|------------|-----|-------|
| 교육 | 0 | 0% |
| 롤플레이팅 | 14 | 12.0% |
| 보드 | 6 | 5.1% |
| 스포츠, 자동차경주 | 4 | 3.4% |
| 시뮬레이션 | 6 | 5.1% |
| 아케이드 | 18 | 15.4% |
| 액션 | 16 | 13.7% |
| 어드벤처 | 3 | 2.6% |
| 음악 | 12 | 10.3% |
| 전략 | 11 | 9.4% |
| 카드, 카지노 | 1 | 0.9% |
| 캐주얼 | 9 | 7.7% |
| 퀴즈, 퍼즐 | 17 | 14.5% |

성별 이용 시간의 차이는 아래 표 6과 같이 유의확률이 0.004로 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있으며 남학생의 이용 시간이 더 많은 것으로 나타났다. 학년별 이용 시간의 차이 역시 유의확률이 0.002로 유의미한 차이를 보이고 있는데 1, 2학년생보다 3, 4학년생의 이용 시간이 더 많은 것으로 나타났다.

표 6. 성별, 학년별 이용 시간 차이 교차분석 검정 결과

| 구분 | Pearson 카이제곱 값 | 점근유의확률 (양측검정) |
|--------|----------------|---------------|
| 성별 차이 | 13.116 | .004 |
| 학년별 차이 | 26.587 | .002 |

성별 이용 장르의 차이는 아래 표 7과 같이 유의확률이 0.000로 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있으며 여학생은 주로 아케이드나 퀴즈퍼즐 장르와 음악 장르를 이용하는 반면 남학생의 경우 전략게임과 액션, 롤플레이팅 장르의 이용이 더 많은 것으로 나타났다. 학년별 이용 장르의 차이는 유의확률이 0.179로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 7. 성별, 학년별 이용 장르 차이 교차분석 검정 결과

| 구분 | Pearson 카이제곱 값 | 점근유의확률 (양측검정) |
|--------|----------------|---------------|
| 성별 차이 | 43.108 | .000 |
| 학년별 차이 | 40.302 | .179 |

모바일 게임어플리케이션의 유무료 여부에 대한 성별, 학년별 통계적 유의미한 차이는 없는 것으로 나타났다.

III. 결론

조사 결과에 따르면 일주일에 1시간 이하의 이용 시간

응답이 71%에 달하지만 3시간 이상도 8%에 달하고 있으며 남학생이 여학생보다, 또한 1, 2학년보다 3, 4학년이 통계적으로 유의미할 정도로 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 또한 94%의 학생이 주로 무료게임을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 애용하는 장르로는 여학생은 아케이드나 퀴즈퍼즐, 음악 장르를 주로 이용하고 남학생은 전략, 액션, 롤플레이팅 장르를 애용하는 것으로 확인한 차이를 보이고 있다. 본 연구의 한계점으로는 설문 대상자가 지방 한 대학의 대학생에 국한되어 보다 폭넓은 대학이나 연령대별 활용 현황을 반영하지 못하고 있다는 점을 들 수 있다. 따라서 후속 연구로는 보다 폭넓은 대학이나 연령대별 비교 연구와 함께 직업별, 거주 지역별 차이 등의 양적 또는 질적 조사 분석을 들 수 있겠다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 채지훈, 이준재, "1. 게임 어플리케이션을 위한 딥 러닝 기반의 제스처 인식," 정보 및 제어 논문집, pp.245-246, 2017.
- [2] 김대우, 박기홍, 김윤호, "안드로이드 플랫폼 기반의 스무고개 게임 어플리케이션 구현," 한국정보기술학회 종합학술대회 논문집, pp.396-398, 2012.
- [3] 이재길, 우주, "픽쳐 파이터 (안드로이드 기반 게임 어플리케이션)," 한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집, pp.479-480, 2014.
- [4] 채지훈, 이준재, "게임 어플리케이션을 위한 딥 러닝 기반의 제스처 인식," 정보 및 제어 학술대회 논문집, pp.245-246, 2017.
- [5] 김대회, 이석정, "스마트 기기 게임 어플리케이션 개발을 위한 지역화 플랫폼 구축에 대한 연구," 한국컴퓨터 게임학회논문지, Vol.25, No.4, pp.97-106, 2012.
- [6] 채지훈, 임종현, 김해성, 이준재, "게임 어플리케이션을 위한 컨볼루션 신경망 기반의 실시간 제스처 인식 연구," 멀티미디어학회논문지, Vol. 20, No. 5, pp. 835-843, 2017.
- [7] 박보영, 이종만, 송경석, "스마트기기 게임 어플리케이션 구매결정 요인에 관한 연구," 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, pp.433-434, 2012.
- [8] 김인규, 박철, "텍스트마이닝과 머신러닝을 이용한 모바일 앱 구매반응 분석," 한국경영정보학회 학술대회발표 논문집, pp. 116-124, 2016.
- [9] 김용성, 김석진, "빅데이터와 감성 색 형용사를 기반한 게임어플리케이션 성향 분석," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제29권 제4호, pp.177-185, 2016.
- [10] Sangzo Nam, "Evaluation of University Students' Utilization of Smartphone," International Journal of Smart Home, Vol.7, No.4, pp.175-182, 2013.
- [11] Sangzo Nam, "Evaluation of University Online Classes Compared to Offline Classes: Perceived Satisfaction and Fidelity," Lecture Notes in Electrical Engineering, Vol.164, No.1, pp.503-510, 2012.