

청소년 게임이용 연령층과 평균 이벤트 기간과의 관계에 대한 연구

신대영^o

청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨^o

e-mail: lorica1127@ck.ac.kr^o

A Study on the Relationship between Age Group of Youth Game and Average Event Period

Dae-young Shin^o

Dept. of Computer Game, ChungKang College of Culture Industries^o

● 요약 ●

RPG장르를 기준으로 15세 이용가 게임인 리니지2와 청소년 이용 불가 게임인 아이온을 선정하여 게임간의 평균 이벤트 기간의 차이를 조사, 분석한 결과, 두 게임간의 평균 이벤트 기간은 리니지2가 47일이고 아이온이 54일로 다소 차이는 있으나, 양측검정 결과를 보면 P값이 0.794(P>0.05)로 두 게임간의 평균 이벤트 기간은 차이가 없음을 알 수 있다. 이에 본 연구에서는 청소년 이용 등급인 12세 이용가와 15세 이용가 게임을 선정하여 게임간의 평균 이벤트 기간의 차이를 연구하였다.

키워드: 온라인 게임 등급(Online Game Rating), 이벤트 기간(Event Period), T검정(T-test)

I. Introduction

이벤트(event)는 라틴어 e-(out, 밖으로)와 venire(to come, 오다)라는 뜻을 가진 evenire의 파생어인 eventus에서 유래되었으며, 판매 촉진(sales promotion)을 위한 특별 행사(special event)라는 개념으로 보다 많은 소비자를 모으기 위해 사용되어 왔으며, 게임산업도 보다 많은 게임 이용자들을 모으기 위해 끊임없이 이벤트 활동을 실시해 왔다.

국내 온라인게임 이용 등급은 게임물관리위원회에 의하여 전제이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년 이용불가 등 4개 등급으로 분류된다. 신대영(2018)은 RPG장르를 기준으로 15세 이용가 게임인 리니지2와 청소년 이용 불가 게임인 아이온을 선정하여 게임간의 평균 이벤트 기간의 차이를 조사, 분석한 결과, 두 게임간의 평균 이벤트 기간은 리니지2가 47일이고 아이온이 54일로 다소 차이는 있으나, 양측검정 결과를 보면 P값이 0.794(P>0.05)로 두 게임간의 평균 이벤트 기간은 차이가 없음을 알 수 있다. 이에 본 연구에서는 같은 청소년 이용 등급인 12세 이용가와 15세 이용가 두 그룹간의 이벤트 실시 기간의 평균의 차이를 T-test를 통해 분석하고자 한다.

II. Preliminaries

장태선 등(2011)은 이벤트 정의 및 게임이벤트 수합을 통한 RPG게임 이벤트 분류 및 분석에 의하면 게임이용등급에 따른 이벤트 평균 일수는 다음의 표와 같다.

Table 1. 게임이용등급에 따른 이벤트 평균 일수

구분	이벤트 평균 일수
전체이용가	24.40
12세이용가	20.50
15세이용가	23.67
청소년 이용불가	20.59

특히 장태선 등(2011)의 연구에 의하면 12세 이용가 게임 Lineage과 15세 이용가 게임 Aion 게임의 이벤트 기간은 다음과 같다.

Table 2. 게임이용등급에 따른 이벤트 기간과 빈도

이벤트 기간	빈도	
	Lineage	Aion
1	-	-
2	-	2
3	1	-
4	-	5
5	1	1
6	-	3
7	20	3
8	1	-
9	1	4
10	1	2
11	4	6
12	1	-
13	5	6
14	16	17
15	-	2
16	1	1
17	-	-
18	-	-
19	2	4
20	3	6
21	4	7
22	-	1
23	1	-
24	1	-
25	-	1
26	-	1
27	-	4
28	8	20
29	-	1
30	1	4
31	-	-
32	-	-
33	-	-
34	-	7
35	-	2
36	-	1
37	-	-
38	-	-
39	-	-
40이상	7	11

[표2]에서 나타나듯이 12세 이용자인 리니지의 최빈값은 20회로 이벤트 기간은 7일이고, 그 다음 최빈값은 16회로 이벤트 기간은 14일이다. 15세 이용자인 아이온의 최빈값은 20회로 역시 이벤트 기간은 28일이며, 그 다음 최빈값은 17회로 이벤트 기간은 14일이다.

III. The Proposed Scheme

두 그룹간의 이벤트 기간과 빈도를 단순 비교한 [표2] 를 살펴본 결과 아이온이 리니지 보다 많은 이벤트를 진행하고 있다고 할 수 있다. 따라서 다음과 같이 가설을 수립할 수 있다.

가설. 15세 이용가 아이온과 12세 이용가 리니지의 이벤트 실시와 관련하여 평균 이벤트 기간의 차이가 있을 것이다.

IV. Conclusions

리니지와 아이온의 이벤트 실시 기간의 평균의 차이를 검증하기 위해 표2에 제시된 각 게임의 이벤트 기간과 빈도를 모두 곱하여 이벤트 기간별 총 이벤트 기간을 구한 다음에 T-검정을 통해 다음의 표와 같이 연구 결과를 도출 하였다.

Table 3. 두 게임간의 평균 이벤트 실시 기간

구분	Lineage	Aion
평균	32.475	64.225
분산	4541.33269	14016.99936
관측수	40	40
공동(Pooled) 분산	9279.16602	
가설 평균차	0	
자유도	78	
t 통계량	-1.474022982	
P(T<=t) 단측 검정	0.07225022	
t 기각치 단측 검정	1.664624645	
P(T<=t) 양측 검정	0.144500044	
t 기각치 양측 검정	1.990847069	

표3에서 나타나듯이 두 게임간의 평균 이벤트 기간은 리니지가 32일이고 아이온이 64일로 다소 차이는 있으나, 양측검정 결과를 보면 P값이 0.144(P>0.05)로 두 게임간의 평균 이벤트 기간은 차이가 없음을 알 수 있다.

신대영(2018)의 연구 결과와 마찬가지로 본 연구도 12세이용가 게임과 15세 이용가 게임의 두 그룹간의 이벤트 실시 기간의 평균의 차이가 없음을 알 수 있다.

향후 연구에서도 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가 등 게임이용등급간의 이벤트 실시 기간의 평균의 차이에 대한 연구를 진행할 것이다.

REFERENCES

[1] Jang Tae Sun, Chae Dae Hoon, Min Min Young, Yoo Byung Woo, "Classification and analysis of RPG game events through event definition and game event collection", Dept. of esports Game, ChungKang College of Culture Industries, 2011.

[2] Shin Dae Young, "A Study on the Relationship between Age Group of Youth Game and Average Event Period". KSCI Conference 2018.