

요금정책과 평균 이벤트 기간과의 관계에 대한 연구

신대영^o

청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨^o

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

A Study on the Relationship between Price Policy and Average Event Period

Dae-young Shin^o

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

● 요약 ●

RPG장르를 기준으로 게임이용등급별 게임들의 평균 이벤트 기간의 차이를 조사, 분석한 결과, 게임이용 등급별 게임들의 이벤트 실시 기간의 평균의 차이를 보이지 않고 있음을 알 수 있다. 이에 본 연구에서는 정액제와 부분유료화 등 요금정책을 기반으로 정액제를 실시하고 있는 게임과 부분유료화를 실시하고 있는 게임간의 이벤트 실시 기간의 평균의 차이를 연구하였다.

키워드: 요금정책(price policy), 이벤트 기간(Event Period)

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 전체이용가, 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 정액제와 부분유료화 등 요금정책을 기반으로 정액제를 실시하고 있는 게임과 부분유료화를 실시하고 있는 게임간의 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 정액제를 요금정책을 실시하고 있는 리니지2와 부분유료화를 요금정책으로 실시하고 있는 마비노기의 이벤트 기간은 표2와 같다.

리니지2는 엔씨소프트에서 개발한 3D 그래픽의 MMORPG 장르이고, 마비노기는 넥슨에서 개발한 3D 그래픽의 MMORPG 장르이다.

[표2]에서 나타나듯이 정액제 게임인 리니지2의 이벤트 최빈값은 25회로 28일이고, 부분유료화 게임인 마비노기의 이벤트 최빈값은 5회로 11일이다.

Table 1. 리니지2와 마비노기의 이벤트 기간과 빈도

이벤트 기간	빈도	
	리니지2	마비노기
1	-	-
2	1	-
3	1	1
4	2	-
5	-	2
6	2	-
7	22	-
8	-	1
9	-	4
10	4	2
11	3	5
12	1	2
13	5	3
14	16	1
15	1	-
16	2	4
17	1	2
18	-	-
19	2	-
20	-	-
21	10	-
22	1	1
23	2	2
24	1	-
25	-	-
26	-	1
27	2	-
28	25	-
29	-	-
30	3	-
31	-	-
32	-	2
33	-	1
34	1	1
35	-	-
36	1	-
37	-	-
38	-	-
39	-	-
40이상	4	-

Table 2. 두 게임간의 평균 이벤트 실시 기간

구분	리니지2	마비노기
평균	50.775	1.825
분산	14291.61474	18.66089744
관측수	40	40
공동(Pooled) 분산	7155.137821	
가설 평균차	0	
자유도	78	
t 통계량	2.58796675	
P(T<=t) 단측 검정	0.00575535	
t 기각치 단측 검정	1.664624645	
P(T<=t) 양측 검정	0.011510699	
t 기각치 양측 검정	1.990847069	

표3에서 나타나듯이 두 게임간의 평균 이벤트 기간은 리니지2가 50일이고 마비노기가 1.8일로 많은 차이를 보이고 있으며, 양측검정 결과도 P값이 0.01(P>0.05)로 두 게임간의 평균 이벤트 기간은 차이가 있음을 알 수 있다. 이는 정액제 게임과 부분유료화 게임간의 이벤트 실시와 관련하여 평균 이벤트 기간의 차이가 있다는 것을 의미한다. 다만 본 연구는 정액제와 부분유료화 게임 각각 1개씩만 사용하고 있으므로 다음 연구에서는 보다 많은 게임 자료를 사용하여야 할 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.

III. The Proposed Scheme

두 그룹간의 이벤트 기간과 빈도를 단순 비교한 [표2] 를 살펴본 결과 리니지2가 마비노기 보다 더 많은 이벤트를 진행하고 있다고 할 수 있다. 따라서 다음과 같이 가설을 수립할 수 있다.

가설. 정액제 게임인 리니지2와 부분유료화 게임인 마비노기간의 이벤트 실시와 관련하여 평균 이벤트 기간의 차이가 있을 것이다.

IV. Conclusions

리니지2와 마비노기의 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 표3과 같이 연구 결과를 도출 하였다.