

게임출시시기와 이벤트 개최 횟수와의 관계에 대한 연구

신대영^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

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

A Study on the Relationship between Release Time and number of Events

Dae-young Shin^o

^oDept. of Computer Game, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

국내 게임 산업은 1998년 리니지의 성공 그리고 2020년 모바일 게임으로의 발전까지 급성장하여 왔다. PC온라인게임으로 시작하여 현재 모바일게임까지 급성장을 보여 온 국내 게임시장은 수년동안 지속적으로 시장이 성장하면서 시장에 공급되는 게임의 수가 증가하였다. 그 결과 개발 뿐만 아니라 홍보, 광고, 이벤트 등 마케팅 활동이 중요한 시기가 되었다.

이에 게임 출시 시기에 따라 이벤트 개최 횟수가 게임의 성공 여부에 커다란 영향을 미칠 것으로 예상하고, 본 연구에서는 출시 시기에 따라 세 개의 게임을 선정하여 빈도분석을 실시하여 각 게임간의 이벤트 횟수를 살펴보았다.

키워드: 출시 시기(Release Time), 이벤트 횟수(number of Event), 빈도분석(frequency analysis)

I. Introduction

국내 온라인 게임의 시장규모는 리니지가 출시된 1998년은 61억원 이고, 아이온이 출시된 2008년은 26,922억원으로 10년 사이에 약 440% 성장세를 보이고 있다. 10년이 지난 2019년은 15조 5,750억 원으로 2008년 대비 578% 급성장을 보여왔다.

2020 대한민국 게임백서에 의하면, 국내 게임 제작 및 배급업체 수는 2010년 1,094개에서 2011년 1,017개, 2012년 957개, 2013년 812개로 최저점을 기록하고 2014년부터 매년 조금씩 증가하여 2019년에는 916개로 증가하였다.

2020 대한민국 게임백서에 의하면, PC온라인 및 모바일 게임의 게임 제작시 마케팅/홍보 비용에 들어가는 비용을 전체 제작비용의 6.7%를 사용하고 있다.

1998년 61억원, 2008년 2조6,922억원 그리고 2019년 15조5,750 원으로 게임시장규모가 급성장하면서 시장에 출시된 게임간의 경쟁이 치열해 지고 있다. 이에 본 연구에서는 게임 출시 시기를 5년 간격으로 1998년, 2003년, 2008년으로 구분하여 대표 게임을 선정하고 각 게임간의 이벤트 횟수를 빈도분석을 통해 분석하고자 한다.

II. Preliminaries

장태선 등(2011)의 연구에 의하면 1998년에 출시된 Lineage, 2003년에 출시된 Lineage2, 2008년에 출시된 Aion 게임의 이벤트 기간은 다음과 같다.

Table 1. 게임출시시기에 따른 이벤트 횟수

이벤트기간	빈도		
	Lineage (1998)	Lineage2 (2003)	Aion (2008)
1	-	-	-
2	-	1	2
3	1	1	-
4	-	2	5
5	1	-	1
6	-	2	3
7	20	22	3
8	1	-	-
9	1	-	4
10	1	4	2
11	4	3	6
12	1	1	-
13	5	5	6
14	16	16	17
15	-	1	2
16	1	2	1
17	-	1	-
18	-	-	-
19	2	2	4
20	3	-	6
21	4	10	7
22	-	1	1
23	1	2	-
24	1	1	-
25	-	-	1
26	-	-	1
27	-	2	4
28	8	25	20
29	-	-	1
30	1	3	4
31	-	-	-
32	-	-	-
33	-	-	-
34	-	1	7
35	-	-	2
36	-	1	1
37	-	-	-
38	-	-	-
39	-	-	-
40	7	4	11

[표1]을 살펴보면, 리니지는 7일 이벤트가 20회, 14일 이벤트가 16회이고, 리니지2는 7일 이벤트가 22회, 14일 이벤트가 16회이고, 28일 이벤트가 25회이고, 아이온은 14일 이벤트가 17회, 28일 이벤트가 20회이다. 다시말해서 리니지는 이벤트 기간이 14일 이내에 몰려있다면, 리니지2와 아이온은 이벤트 기간이 28일동안 지속되는 이벤트도 많이 시행한 것을 알 수 있다.

III. The Proposed Scheme

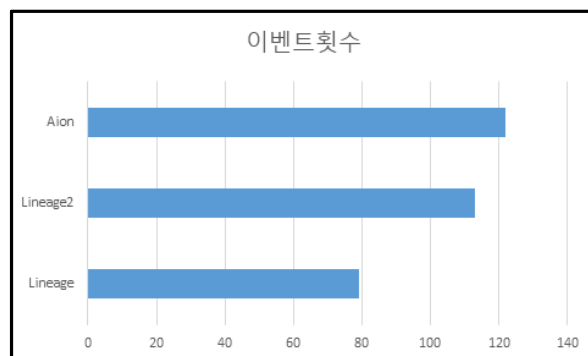
세 게임간의 이벤트 횟수를 비교한 [표1] 를 살펴본 결과 아이온, 리니지2, 리니지 순으로 이벤트 횟수가 많다는 것으로알 수 있다. 그러므로 다음과 같이 가설을 수립할 수 있다.

가설. 게임 출시가 늦은 게임일수록 이벤트 실시 횟수가 많다

IV. Conclusions

리니지, 리니지2, 아이온의 이벤트 횟수를 조사하여 이벤트 기간과는 관계없이 이벤트 횟수를 변수로 하여 각 게임별 이벤트 횟수의 빈도분석을 실시하여 다음의 표와 같이 연구 결과를 도출 하였다.

Table 2. 빈도분석 결과



[표2]에서 나타나듯이 리니지의 이벤트 횟수는 79회이고, 리니지2의 총 이벤트 일수는 113일이고 아이온의 총 이벤트 일수는 122회로 늦게 출시된 게임순으로 이벤트 횟수가 많은 것으로 나타났다.

다시 말해서 리니지, 리니지2, 아이온 등 3개의 게임은 출시일 빠른 순서대로 총 이벤트 횟수가 작은 것을 알 수 있다. 이는 출시시기가 늦을수록 게임간의 경쟁이 치열해짐에 따라 더 많은 게임유저들을 확보하기 위해 더 많은 이벤트를 실시하였다고 할 수 있다.

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] 2020 WHITE PAPER ON KOREAN GAMES