

## 성별에 따른 e스포츠에 관한 정보량의 차이에 대한 연구

신대영<sup>o</sup>

<sup>o</sup>청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: lorica1127@ck.ac.kr<sup>o</sup>

### A study on the difference in the amount of information on e-sports according to gender

Dae-young Shin<sup>o</sup>

<sup>o</sup>Dept. of Computer Game, ChungKang College of Culture Industries

#### ● 요약 ●

게임관련 학업을 전공으로 하는 남학생 31명, 여학생 18명, 총 49명을 대상으로 e스포츠 관련 지식과 정보를 얼마나 많이 알고 있는가의 정보 수집의 차이에 대한 연구를 하였다. 그 결과 남학생의 평균 값은 3.22 이고 여학생의 평균 값은 2.44로 두 집단의 평균의 차이를 보이고 있다. 두 집단간의 평균의 차이를 알기 위해 T-test를 실시한 결과, 유의수준 P값이 0.0024(P>0.05)로 남녀 두 집단간의 e스포츠에 관한 정보수집의 차이가 있는 것으로 나타났다.

**키워드:** e스포츠(esports), 정보량(amount of information), T-test(T-test)

#### I. Introduction

2018 자카르타-팔렘방 아시안 게임에서 시범 종목으로 채택된 e스포츠 종목 중에서 리그 오브 레전드 종목의 한국과 중국의 첫 경기의 시청자 수는 약 10만명이 동시 시청을 했으며, 한국과 중국의 결승전은 최고 동시 시청자가 약 25만명에 이르렀다. 2018 자카르타-팔렘방 아시안 게임에서의 e스포츠 경기의 흥행으로 인해 국내외적으로 e스포츠 시장은 급속도로 발전하고 있다.

국외적으로는 2022 항저우 아시안 게임에서는 e스포츠 종목이 정식 정목으로 채택되었으며, 이제는 아시안 게임을 넘어 올림픽 대회에서도 e스포츠의 참여가 논의되고 있는 실정이다.

국내적으로는 상암동 서울 e스타디움 이외에도 대전, 광주, 부산 등 대도시를 중심으로 e스포츠 경기장이 건립되었으며, 지금도 경기, 충남 등 다수의 지자체들이 e스포츠 경기장 건립에 관심을 보이고 있다. 또한 대전, 광주 등 대도시 뿐만 아니라 아산, 제천, 창원 등 중소도시까지 크고 작은 국제 또는 국내 e스포츠 대회를 개최하고 있다.

LCK는 2020 LCK 시청자 1,000명을 대상으로 설문조사를 진행한 결과, LCK 시청자 중 절반이 넘는 56.7%가 직장인이며, 35.9%가 중학생부터 대학원생이라고 한다.

또한 1000명의 설문 응답자 중에서 리그 오브 레전드 e스포츠에 처음으로 관심을 가진 시점이 최근 3년 이내라고 응답한 비율이 32.7%였고, 그 중에서도 여성 시청자의 비율이 46.0%라고 한다. 이는 남성 전유물이라고 여겼던 e스포츠 시장에도 여성 시청자 비율도

지속적으로 상승하고 있다는 것을 알 수 있다.

이번 연구는 e스포츠 여성 팬들이 지속적으로 증가하는 시점에서 남녀 성별에 따른 e스포츠와 관련하여 얼마나 많은 정보를 가지고 있는지의 정보량에 관한 차이를 연구하고자 한다.

#### II. Preliminaries

본 연구는 게임관련 학업을 전공으로 하는 남학생 31명, 여학생 18명, 총 49명을 대상으로 e스포츠와 관련된 정보를 얼마나 많이 알고 있는가를 조사하였다.

다음 [표1]은 성별에 따른 e스포츠 정보량에 관한 빈도분석 결과를 나타내고 있다.

Table 1. 성별에 따른 e스포츠 정보량에 관한 빈도분석

구분	남학생	여학생	합계
전혀 모른다	0	2	
모른다	5	7	
보통이다	17	8	
대체로 알고있다	6	1	
많이 알고 있다	3	0	
합계	31	18	49

[표1]에서 나타나듯이 남학생의 경우는 응답자의 29%가 e스포츠 관련 정보를 알고 있다고 답하고 있으나 여학생의 경우는 18명의 설문조사 응답자 중에서 불과 1명만이 e스포츠 관련 정보를 알고 있다고 답하고 있음을 알 수 있다. 반대로 e스포츠 관련 정보를 모른다고 대답한 경우, 남학생은 응답자의 16%가 모른다고 답했으며, 여학생은 응답자의 50%가 모른다고 답하고 있다.

성별에 따른 e스포츠 관련 정보량에 대한 빈도분석 결과를 보면, 남학생은 응답자의 29%가 e스포츠 관련 정보를 알고 있다고 답하고 있고, 여학생은 응답자의 0.05%만이 e스포츠 관련 정보를 알고 있다고 답하고 있으므로, 남학생과 여학생간의 e스포츠 관련한 정보량의 차이가 있음을 알 수 있다.

있다는 것을 알 수 있다. 그러나 국내 e스포츠 산업의 급성장을 위해서는 여성 e스포츠 팬층이 더 많아야 하고 두꺼워야 한다는 것을 명심해야 할 것이다.

## REFERENCES

- [1] 2021 WHITE PAPER ON KOREAN GAMES
- [2] The 2021 Survey on the Korean e-Sports Industry

### III. The Proposed Scheme

남녀 성별에 따른 e스포츠 관련 정보량의 차이에 대한 빈도분석 결과, 성별에 따른 e스포츠 관련 정보량의 차이가 있다고 할 수 있다. 그러므로 다음과 같이 가설을 수립할 수 있다.

가설. 남녀 성별에 따른 e스포츠 관련 정보량의 차이가 있을 것이다.

### IV. Conclusions

남녀 성별에 따른 e스포츠 관련 정보량의 차이를 검증하기 위해 역설을 활용하여 T-test분석을 통해 [표2]와 같이 연구 결과를 도출하였다.

Table 2. T-test 분석 결과표

구분	변수 1	변수 2
평균	2.444444444	3.225806
분산	0.614379085	0.713978
관측수	18	31
공동(Pooled) 분산	0.677953176	
가설 평균차	0	
자유도	47	
t 통계량	-3.202369936	
P(T<=t) 단측 검정	0.001223453	
t 기각치 단측 검정	1.677926722	
P(T<=t) 양측 검정	0.002446906	
t 기각치 양측 검정	2.011740514	

T-test분석 결과에 의하면, 유의수준 P값이 0.0024 (P>0.05)로 남녀 두 집단간의 e스포츠 관련 정보량의 차이가 있는 것으로 나타났다.

결론적으로 남녀 성별에 따른 e스포츠 관련 정보량의 차이에 대해서 유의미한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

2020년 LCK가 LCK 시청자 1,000명을 대상으로 설문조사를 진행한 결과에서 최근 3년 이내 LoL e스포츠를 처음 알게된 응답자의 46%가 여성 시청자라고 발표를 하였다. 이는 남성 전유물이라고 여겼던 e스포츠 시장에도 여성 시청자 비율도 지속적으로 상승하고