

성별에 따른 e스포츠 경기 시청여부의 차이에 대한 연구

신대영^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

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

A study on the difference in whether or not to watch e-sports game according to gender

Dae-young Shin^o

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

● 요약 ●

본 연구에서는 게임관련 학업을 전공으로 하는 남학생 31명, 여학생 18명, 총 49명을 대상으로 e스포츠 경기 시청 여부를 조사하였다. 그 결과 남학생의 경우는 응답자의 약 77%가 e스포츠 경기를 시청한다고 응답하였으며, 약 13%만이 e스포츠 경기를 시청하지 않는다고 응답하였다. 여학생의 경우는 응답자의 61%가 e스포츠 경기를 시청하지 않는다고 응답하였으며, 33%가 e스포츠 경기를 시청한다고 응답하였다. 교차분석을 한 결과, 유의수준 P값이 0.0004 (P>0.05)로 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청에 대한 차이가 있는 것으로 나타났다.

키워드: e스포츠 경기 (esports game), VR스포츠(VResports), 교차분석(Chi-square test)

I. Introduction

최근 국내의 e스포츠 시장이 가파르게 성장하고 있다. 구체적으로는 LCK리그의 프랜차이즈 모델을 도입하여 LCK 리그의 안정화를 이끌었으며, 국산 게임인 배틀그라운드도 다양한 대회를 개최하여 국산 e스포츠 시장에서 국산 게임의 e스포츠 시장을 이끌고 있으며, 이외에는 넥슨의 카트라이더, 카트라이더 러쉬플러스 모바일, 던전앤파이터 모바일 등 몇몇 게임들이 e스포츠 대회를 활성화 시키거나 준비중에 있고, 국내 e스포츠의 발전을 기반으로 서울 상암동 e스포츠 경기장 이외에도 부산, 대전, 광주 등에 정부차원에서 e스포츠 경기장을 건립하였으며, 지자체 차원에서도 성남시가 자체적으로 e스포츠 경기장을 건립하고 있으며 이외에도 수원, 고양 등 다수의 경기도 소재의 시에서도 e스포츠 경기장 건립에 관심을 보이고 있다.

국외적으로는 2018 자카르타-팔렘방 아시안 게임에서 e스포츠 종목이 시범 종목으로 채택되었으며, 2022 항저우 아시안 게임에서는 e스포츠 종목이 정식 종목으로 채택되었다. 특히 이번 2022 항저우 아시안 게임의 e스포츠 종목에는 크래프톤의 펌프 스튜디오가 개발한 배틀그라운드 모바일 게임이 정식 종목으로 채택됨으로써, 국산 게임으로써는 최초 아시안게임의 종목이 되었다.

e스포츠 전문 조사기관인 뉴주에 의하면 전세계적으로 2021년에만 약 4억 6,510만명이 e스포츠 경기를 시청했으며, 이는 전년 대비 6.7% 증가한 수치다. 이 중 2억 3,550만명이 한 달에 한 번 미만 경기를 시청하는 비정기 시청자이며, 나머지 2억 2,960만명은 달에

한 번 이상 경기를 관람하는 e스포츠 마니아층이라고 한다.

이에 본 연구에서는 게임관련 학업을 전공으로 하는 남학생과 여학생들을 대상으로 e스포츠 경기 시청 횟수에 대한 연구를 하고자 한다.

II. Preliminaries

게임관련 학업을 전공으로 하는 남학생 31명, 여학생 18명, 총 49명을 대상으로 e스포츠 경기 시청 여부를 조사하였다.

다음 [표1]은 성별에 따른 e스포츠 경기 시청 여부를 나타내고 있다.

Table 1. 성별에 따른 e스포츠 경기 시청 여부

구분	남학생	여학생	합계
시청하지 않는다	4	11	15
시청한다	27	7	34
합계	31	18	49

[표1]에서 나타나듯이 남학생의 경우는 응답자의 약 77%가 e스포츠 경기를 시청한다고 응답하였으며, 약 13%만이 e스포츠 경기를 시청하지 않는다고 응답하였다. 여학생의 경우는 응답자의 61%가

e스포츠 경기를 시청하지 않는다고 응답하였으며, 33%가 e스포츠 경기를 시청한다고 응답하였다.

남학생과 여학생간의 e스포츠 경기를 시청한다는 응답비율을 비교 해 보면, 남학생은 응답자의 77%이고 여학생은 응답자의 33%로 남학생과 여학생의 e스포츠 경기를 시청한다는 응답비율의 차이는 44%나 차이가 난다.

REFERENCES

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

III. The Proposed Scheme

남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청 여부를 단순 비교한 [표1] 를 살펴본 결과 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청 여부를 비교해 보면, 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청 여부의 차이가 있다고 할 수 있다. 그러므로 다음과 같이 가설을 수립할 수 있다.

가설. 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청 여부의 차이가 있을 것이다.

IV. Conclusions

남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청 여부의 차이를 검증하기 위해 엑셀의 교차분석을 통해 [표2]와 같이 연구 결과를 도출하였다.

Table 2. 교차분석(카이제곱검정)표

구분	남학생	여학생
시청하지 않는다	9.489795918	5.510204082
시청한다	21.51020408	12.48979592
교차분석 p값	0.000415899	

교차분석 결과에 의하면, 유의수준 P값이 0.0004 ($P < 0.05$)로 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청에 대한 차이가 있는 것으로 나타났다.

결론적으로 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청에 대한 비율은 유의미한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

최근 e스포츠는 VR 기기를 착용하고 e스포츠 경기를 시청하는 새로운 시대를 맞이하고 있다. VR기기를 착용하고 e스포츠 경기를 시청한다면, 평면의 모니터 화면과 비교해 볼 때, 360도의 화면 전환, 경기플레이 화면 이외 선수들의 플레이 모습도 자유롭게 시청할 수 있는 장점을 가지고 있다. 따라서 본 연구에서는 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청에 대한 비율이 차이가 있지만, 향후 VR 기기의 대중화 시점에서는 VR 기기를 통한 e스포츠 경기 시청 여부에 대한 남학생과 여학생간의 차이는 없을 것으로 예측된다.

향후 연구에서는 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청과 관련하여 일반 TV스크린과 VR 기기를 비교하여 남학생과 여학생간의 e스포츠 경기 시청 여부에 대한 차이를 연구하도록 하겠다.