

성별에 따른 게임이용 지출금액 차이에 대한 연구

신대영^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

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

A study on the difference in the amount of spending on game use by gender

Dae-young Shin^o

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

● 요약 ●

본 연구에서는 게임관련 학업을 전공으로 하는 남학생 27명, 여학생 18명, 총 45명을 대상으로 게임이용 한달 지출 금액을 조사하였다. 그 결과 남학생의 경우는 응답자의 약 74%가 게임이용에 금액을 지출한다고 응답하고 있으며, 여학생의 경우는 응답자의 50%가 게임이용에 금액을 지출한다고 응답하고 있다. T-검정 결과, 양측검정 유의수준 P값이 0.13(P>0.05)로 남학생과 여학생간의 게임이용에 대한 지출금액의 평균에 대한 차이가 없는 것으로 나타났다. 결론적으로 게임관련 학업을 전공으로 하는 학생들은 남학생과 여학생 구분없이 게임이용에 지출하는 금액의 평균의 차이가 없다고 할 수 있다.

키워드: 게임이용(game play), 지출금액(amount of spending), T-test

I. Introduction

2021 대한민국 게임백서에 의하면, 만 10-65세 연령층을 대상으로 게임이용에 대한 여부를 조사한 결과, 응답자의 71.3%가 게임을 하는 것으로 나타났다. 플랫폼별 게임 이용률을 살펴보면 ‘모바일 게임’(90.9%)이 가장 높았고, 다음으로 ‘PC 게임’(57.6%), ‘콘솔 게임’(21.0%), ‘아케이드 게임’(9.8%)순으로 조사되었다.

다는 것을 알 수 있다.

게임을 더 많이 이용한다는 것은 더 많은 비용을 지출할 가능성이 더 높을 것으로 예상된다. 따라서 본 연구에서는 20대 연령층을 대상으로 남자와 여자의 게임이용 지출금액의 평균의 차이를 알아보 고자 한다.

Table 1. 연령별 게임 이용 비율(%)

구분	10대	20대	30대	40대	50대	60대
남자	95.1	96.2	73.7	84.1	54.1	37.3
여자	92.2	74.4	69.4	76.6	60.2	37.1
차이	2.9	21.8	4.3	3.5	-6.1	0.2

[표1]의 의하면, 연령별 남녀간의 게임 이용 비율의 차이를 보면, 남녀간의 게임 이용 비율의 차이는 10대는 2.9%, 20대는 21.8%, 30대는 4.3%, 40대는 3.5%, 60대는 0.2% 남자가 여자보다는 게임을 더 많이 이용하고, 50대의 경우는 여자가 남자보다 6.1% 더 많이 게임을 이용하는 것으로 나타났다.

[표1]에서 주목할만한 점은 10대, 30대, 40대, 50대, 60대 연령층에 서는 남녀간의 게임 이용 비율의 차이가 최소 0.2에서 최대 6.1%로 한자리 수의 차이를 보이지만, 20대의 경우는 남녀간의 게임 이용 비율의 차이가 무려 21.8%로 남자가 여자보다 더 많이 게임을 이용한

II. Preliminaries

게임관련 학업을 전공으로 하는 남학생 31명, 여학생 18명, 총 49명을 대상으로 게임이용 한달 지출 금액을 조사하였다. 이중 무응답 4명을 제외하고 45명을 대상으로 하였다.

다음 [표2]은 성별에 따른 게임이용 한달 지출 금액을 나타내고 있다.

Table 2. 성별에 따른 게임이용 한달 지출금액

구분	남학생	여학생	합계
지출하지않음	7	9	16
1만원	5	3	8
2만원	3	1	4
3만원	2	1	3
4만원	4	0	4
5만원	4	2	6
7만원	0	1	1
10만원이상	2	1	3
합계	27	18	45

[표2]에서 나타나듯이 남학생의 경우는 응답자의 약 74%가 게임이용에 금액을 지출한다고 응답하고 있으며, 여학생의 경우는 응답자의 50%가 게임이용에 금액을 지출한다고 응답하고 있다.

III. The Proposed Scheme

남학생과 여학생간의 게임이용 지출금액에 대한 [표2]를 살펴본 결과, 남학생과 여학생간의 게임이용에 대한 한달 지출금액을 비교해 보면, 남학생과 여학생간의 게임이용 지출금액에 차이가 있다고 생각되며, 다음과 같이 가설을 수립할 수 있다.

가설. 남학생과 여학생간의 게임이용 지출금액의 평균의 차이가 있을 것이다.

IV. Conclusions

남학생과 여학생간의 게임이용에 대한 지출금액의 평균의 차이를 검증하기 위해 엑셀의 T-test 분석을 [표3]와 [표4]과 같이 연구 결과를 도출하였다.

Table 3. 남학생과 여학생간의 게임이용 지출금액에 대한 F-검정

F-검정: 분산에 대한 두 집단	남학생	여학생
평균	35517.24	19444.44
분산	1.9E+09	8.64E+08
관측수	29	18
자유도	28	17
F 비	2.202954	
P(F<=f) 단측 검정	0.045922	
F 기각치: 단측 검정	2.159885	

남학생과 여학생간의 게임이용 지출금액에 대한 F-검정 결과 p값이 0.05보다 작은 관계로 T-검정에서는 이분산 가정 두집단 분석을 사용하였다.

Table 4. 남학생과 여학생간의 게임이용 지출금액에 대한 T-검정

t-검정: 이분산 가정 두 집단	남학생	여학생
평균	35517.24	19444.44
분산	1.9E+09	8.64E+08
관측수	29	18
가설 평균차	0	
자유도	45	
t 통계량	1.507455	
P(T<=t) 양측 검정	0.138683	
t 기각치 양측 검정	2.014103	

T-검정 결과, 양측검정 유의수준 P값이 0.13(P>0.05)로 남학생과 여학생간의 게임이용에 대한 지출금액의 평균에 대한 차이가 없는 것으로 나타났다.

결론적으로 게임관련 학업을 전공으로 하는 학생들은 남학생과 여학생 구분없이 게임이용에 지출하는 금액의 평균의 차이가 없다고 할 수 있다.

향후 연구에서 일반인을 대상으로 남녀간의 게임이용에 대한 지출금액의 평균의 차이에 대한 연구가 필요할 것이다.

REFERENCES

- [1] 2021 WHITE PAPER ON KOREAN GAMES