

<통계학개론 보고서>

10조 곽희진
양윤태
강성은
김연빈

주제: 국내와 해외의 게임 점유율을 조사하여 게임시장 흐름 파악하기

영향을 주는 변수 : 나라

영향을 받는 변수 : 게임

나라와 게임은 수량화 할 수가 없으므로 둘다 범주형 자료에 속한다.
따라서 카이제곱 검정으로 분석을 해야한다

무의미 데이터

```
> d<-matrix(c(53,60,14,13,33,27),nrow=2,  
+ dimnames=list(c("국내","해외"),c("롤","배그","음치")) )  
> d  
      롤 배그 음치  
국내 53  14  33  
해외 60  13  27  
> chisq.test(d)  
  
Pearson's Chi-squared test  
  
data: d  
X-squared = 1.0707, df = 2, p-value = 0.5855  
  
> |
```

p-value가 0.05 초과 되었으므로 무의미하다

유의미 데이터

```
> d<-matrix(c(53,60,34,13,13,27),nrow=2,  
+ dimnames=list(c("국내","해외"),c("롤","배그","음치")) )  
+ )  
> d  
      롤 배그 음치  
국내 53  34  13  
해외 60  13  27  
> chisq.test(d)  
  
Pearson's Chi-squared test  
  
data: d  
X-squared = 14.717, df = 2, p-value = 0.0006373
```

분석결과 : $p\text{-value} = 0.0006373$ 으로 $p\text{-value} < 0.05$ 이기 때문에 유의미하고 해외와 국내의 게임 선호도 차이가 크다 이에 나라 별로 선호하는 게임은 차이가 있는 것으로 보인다.

세계 게임 시장에서 출시되는 신작 게임은 FPS 장르가 대부분을 차지한다. 배틀 그라운드나 오버워치가 FPS의 대표적인 예이다. 하지만 1위인 리그 오브 레전드(AOS)를 보면 예외가 있다는 것을 알 수 있다, FPS의 인기를 깬 예외적인 경우이다. 리그 오브 레전드만의 특유의 콘텐츠가 1위를 차지하게 만들었지 않았을까 싶다.

앞으로의 게임 시장의 흐름을 맞추기 위해서는 장르보다는 특유의 콘텐츠를 살려낸 게임을 만드는 것이 중요하다고 볼 수 있다.