

# 실패하지 않는 게임 만들기

2021202040 문경원  
AI사무업무활용 5주차 과제

# 수집한 데이터

게이머 7500명을 대상으로 조사

Q1. 성별

(남성, 여성)

Q2. 연령대

(20대 미만, 20대, 30대, 40대, 50대, 60대 이상)

Q3. 선호하는 장르

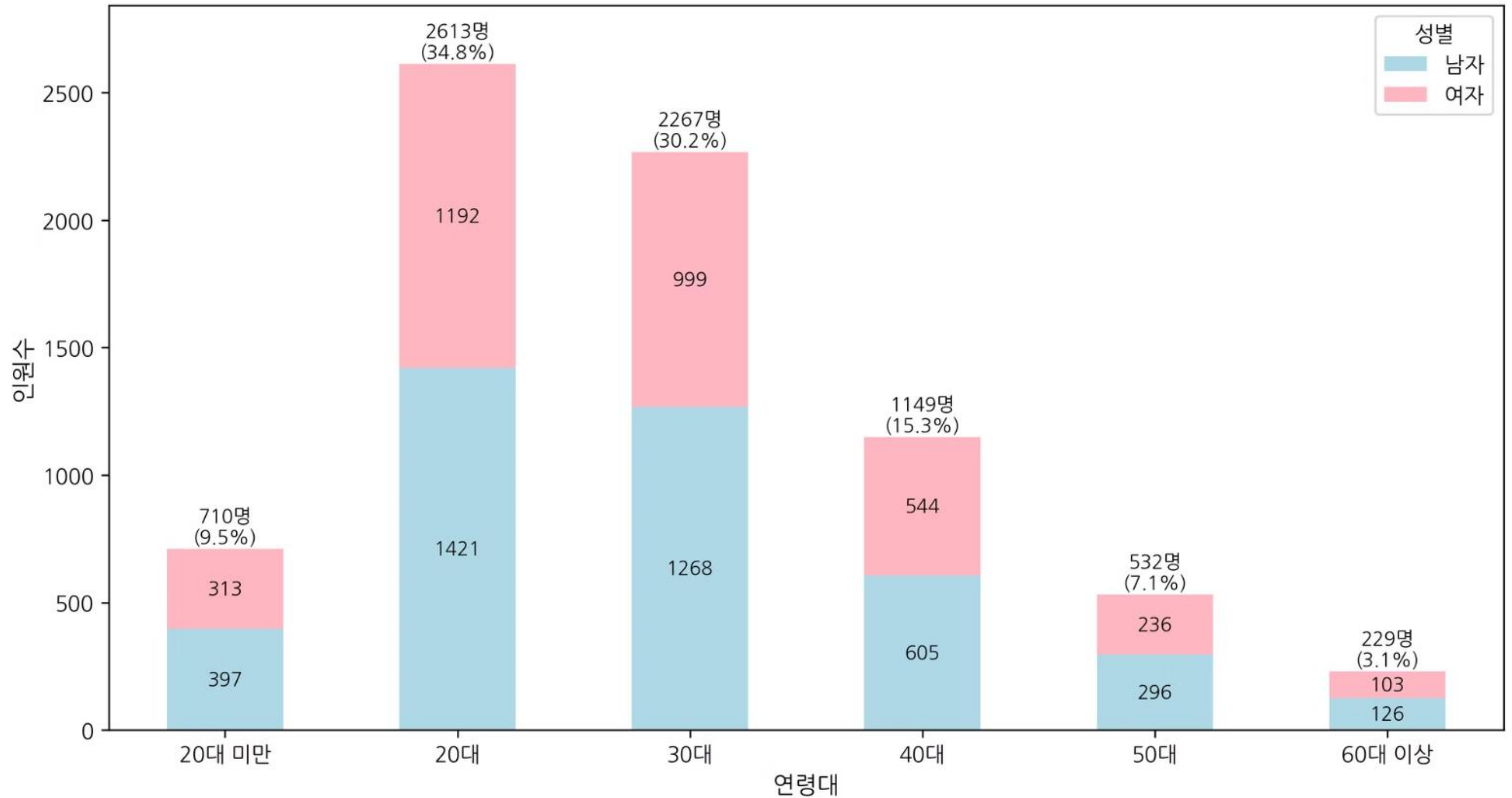
(AOS, 슈팅, 액션, 롤플레이팅, RTS, 퍼즐, 어드벤처, 시뮬레이션, 기타)

Q4. 게임 시 사용하는 기기

(PC, 모바일, 콘솔, 기타)

## 게이머의 연령과 성별 분포

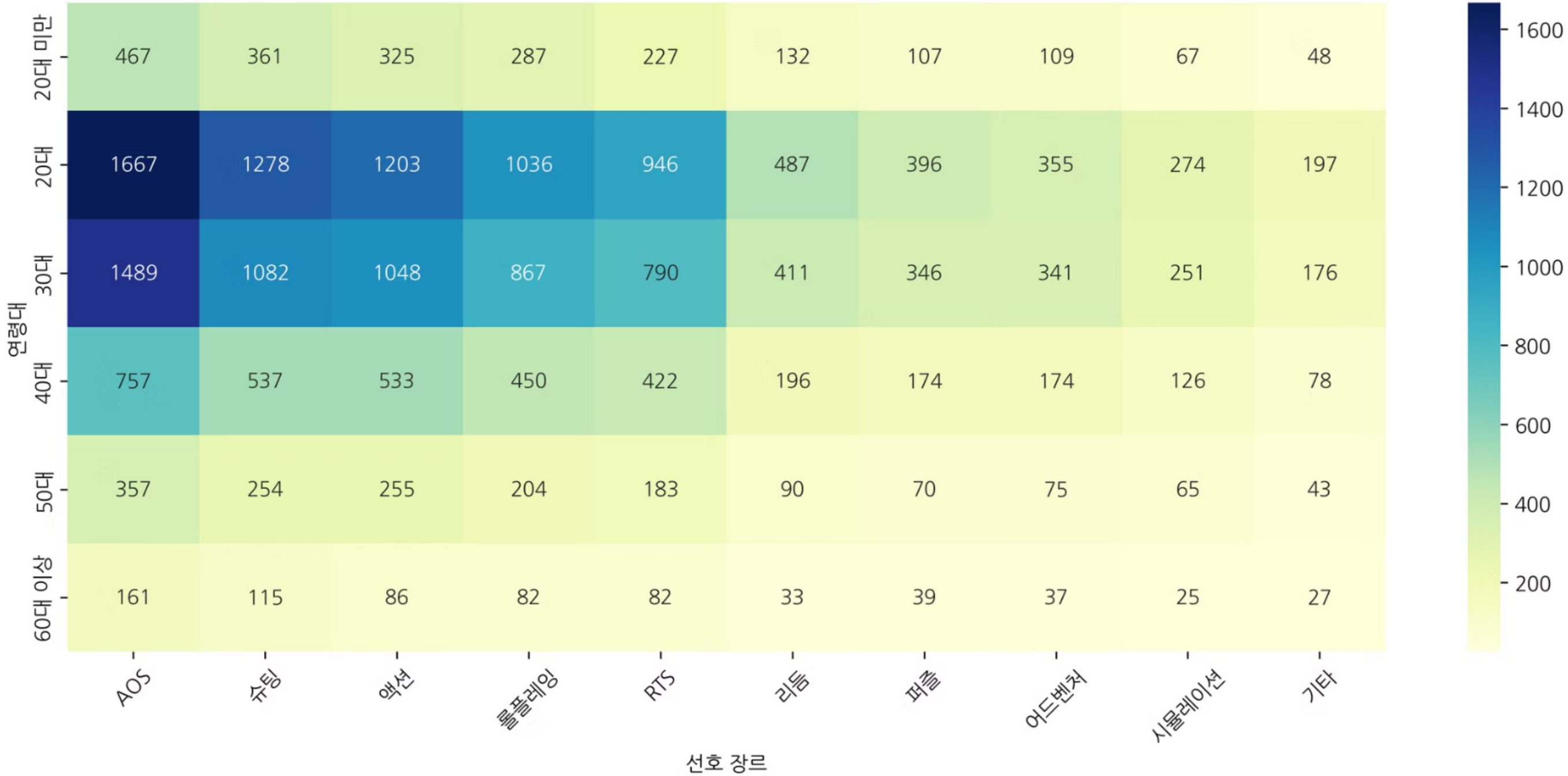
전체 성비: 남자 54.8% (4113명), 여자 45.2% (3387명) (전체 인원수 7500명)



# 누적 막대 그래프 분석

- 20대와 30대가 65%로 과반수를 차지함
- 전체 성비는 남자 54.8%, 여자 45.2%로 남자가 근소한 차이로 많음
- 모든 연령대가 여자보다 남자가 더 많이 플레이함

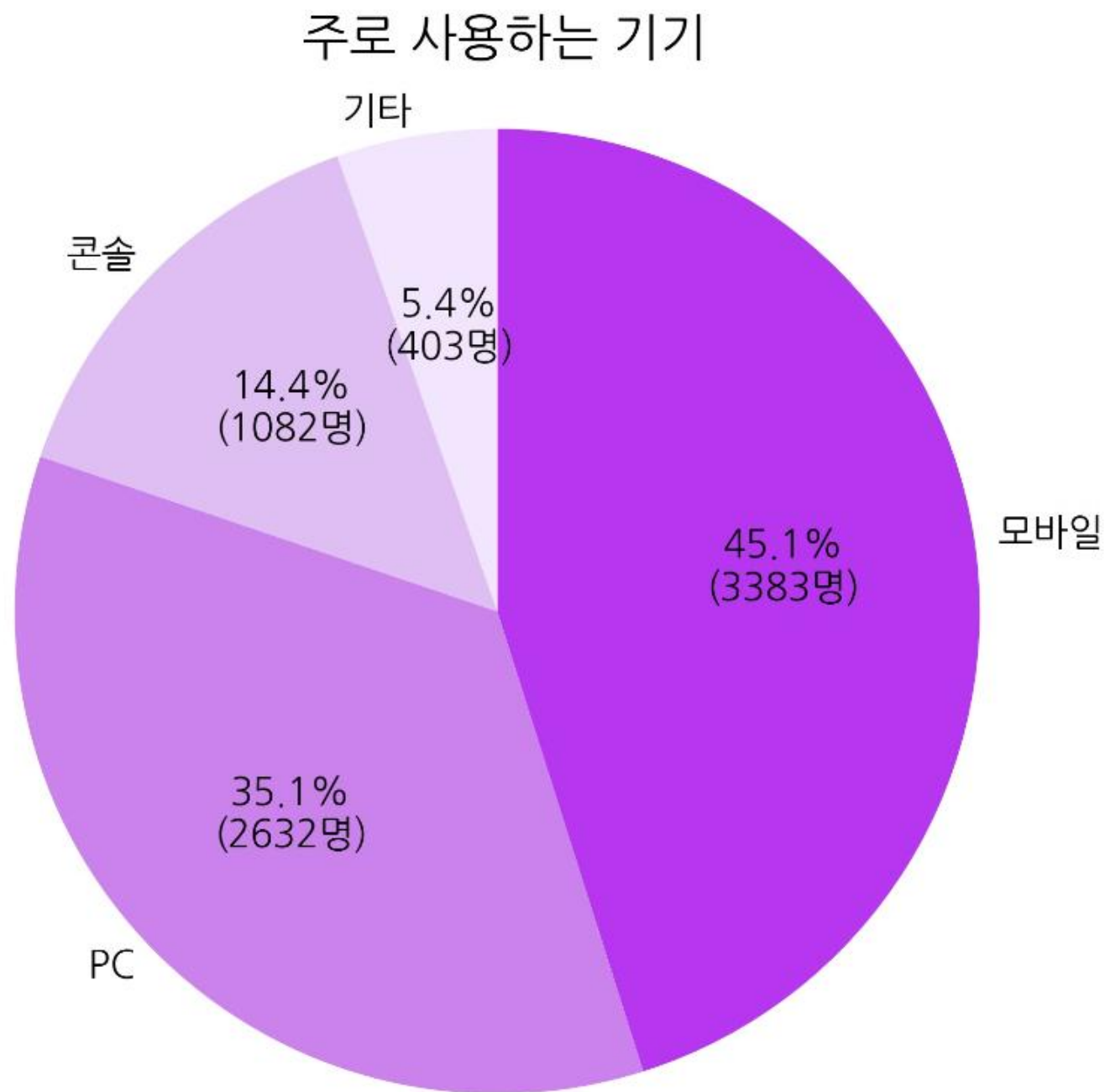
연령별 선호 장르 (3개 선택 필수)



# 히트맵 분석

- AOS 장르가 가장 많았고 슈팅, 액션이 그 다음을 차지함
- 연령대에 따라 선호하는 장르의 차이는 없음

## 파이 차트 분석



- '모바일'이 45.1%로 가장 많음
- 그러나 'PC'도 35.1%로 무시할 수 없음
- '콘솔'과 '기타'는 각각 14.4%, 5.4%로 적은 사용량을 보임

# 데이터 해석

- 남성이 여성보다 게이머가 더 많지만 약 10퍼센트의 근소한 차이를 보임  
→ 특정 성별이 선호하는 콘텐츠보다 모두 선호하는 콘텐츠로 게임을 제작하는 게 좋음
- 게임 장르는 연령에 관계없이 AOS, 슈팅, 액션이 인기가 많음  
→ AOS, 슈팅, 액션 장르를 선택하는 게 좋음
- 주로 사용하는 기기는 모바일이지만 PC도 무시할 수 없음  
→ 가능하면 모바일, PC 둘 다 지원하는 크로스 플랫폼 게임이 좋음

따라서 성별을 따지지 않으며 PC, 모바일 크로스 플랫폼 AOS 게임을 제작하면 실패할 확률이 적다고 볼 수 있음