**Steep분석**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Society 사회/문화적 분석** | **Environment 생태적 분석** |
| **주요 고려사항** | - 게임 이용자의 변화  - 게임 콘텐츠의 문화적 가치 변화  - 소통 방식의 변화  (개인 집단간 커뮤니케이션/정보 흐름 및 획득 방법)  - 게임 콘텐츠 장르의 변화 | - 네트워크 및 IT 환경 변화  - 기후 악화  - 외부적 환경 요인 변화 |
| **현재** | 게임 이용자 실태 조사  (한국콘텐츠진흥원 실시)  - 3000여 명 대상 70.3%가 게임이용  - 그 중 10~30대 85% 이상  - 40대 이상 51%~58% | 5G 통신망 개발/개통 시작 |
| - e-sports의 지속적인 발전  - 가족 문화 중심의 게임 발전  (게임 관련 방송/이벤트/행사 등) | 미세 먼지, 황사, 열대 화/온난화 등으로 인한 기후 악화 |
| - 청소년기의 소통 플랫폼 기능으로 게임이 활용 됨  - 유투브 등 유저들이 참여하는 콘텐츠 및 서비스 확대  - 게임 관련 1인 미디어 방송 시청 등 직접 하는 게임에서 보는 게임으로 지속적으로 진화 | 젠더/정치/사상 등의 외부적 환경 요인의 변화 |
| - 에듀테인먼트의 급성장  - IP기반 기술의 발전  - 인디 게임 개발 활발 |
| **미래** | - 이용자 연령 확대 예상  (델 파이 1차 응답 결과 게임 이용 대상이 60세 이상으로 확대될 것이라 예상)  - 연령 별 게임 이용 비율 확대 예상 | - 5G 통신망 개통을 통한 모바일 게임 변화  - 고성능 네트워크 기능 탑재한 모바일 기기의 등장 |
| 오랜 시간 필요로 하는 RPG 장르보다는 캐주얼/AOS/배틀로얄 장르의 짧고 가볍게 즐기는 게임들이 강세할 것이라 예상 | - 실내에서 하는 여가 시간 활용/게임 이용률 증가 예상  - 인도어 스포츠와 게임이 융합된 컨텐츠 시장의 성장 (즈위프트) |
| 게이미피케이션(게임이 아닌 분야에 대한 지식 전달, 행동 및 관심 유도/마케팅 등에 게임의 메커니즘/사고방식과 같은 게임 요소를 접목시키는 것)을 적용한 다양한 컨텐츠 형성될 것이라 예상 | 젠더/정치/사상 등의 다양한 외부환경 요인의 변수로 인해 게임산업이 받는 영향 상승 |
| - IP기반 대형 블록 버스터 게임 등장  - 타 문화 컨텐츠와의 Cross-over 본격화 |
| **기회** | - 연령 별 이용 확대로 인한 게임의 다변화  → 중 장년 층 대상의 게임 출시  - 최근 게임 인기 순위 중 FPS 게임들이 상위권에 배치(배틀그라운드, 콜 오브 듀티, 오버워치, 서든어택, 포트나이트 등) | - 빠른 속도와 높은 그래픽을 지원하는 최적화된 환경에서의 게임 개발  - 빠른 네트워크 통신을 이용해 다른 유저들과 같이 할 수 있는 게임 개발 |
| - E-Sports 대회 중 배틀 그라운드, 오버워치 등 다른 장르보다 FPS 장르 게임들의 인기 강세  - 오랜 시간을 들여야 하는 게임보다 30분~1시간 내의 짧은 시간을 필요로 하는 게임이 우세한 만큼, 짧은 시간 내로 승부를 볼 수 있는 배틀로얄/FPS 장르의 게임이 인기를 끌 것으로 유력. | - 실내에서 간단하게 할 수 있는 게임 |
| 1인 미디어 방송 (유튜브/아프리카 티비 등 플랫폼) 중 배틀 그라운드/오버워치/FPS 장르의 게임 방송이 강세/상위권 다수 분포 | - 여러 사람들의 정치/사상 등을 고려하여 사회적으로 문제될 만한 요소를 최대한 줄일 수 있는 게임 |
| 여러 장르와 교차하는 게임/블록 버스터 게임이 등장할 것으로 예상되는 만큼, 단순히 하나의 장르가 아닌 다른 게임과 차별화된 요소를 결합한 게임 개발 필요 |