**Steep분석**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Society**  **사회/문화적 분석** | **Technological**  **기술적 분석** | **Ecological**  **생태적 분석** | **Economic**  **경제적 분석** | **Political/Legal**  **정치적 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 | - 게임산업의 고속성장  - 컴퓨터 기술의 발전  - 게임 기술의 급성장과 다양한 소재의 게임화  - 차세대 게임 그래픽  - 스트리밍 게임서비스의 가속화 | - 네트워크 및 IT 환경 변화  - 기후 악화  - 외부적 환경 요인 변화 | - 게임 시장의 변화  - 세계 비디오 게임 시장의 성장  - 한국 비디오 게임 시장의 변화 | - 게임 중독에 대한 인식  - 게임 관련 범죄  - 북한과의 정치적 상황  - 해외 시장의 성장  - 국내 게임 산업 규제  - 코딩에 대한 국내의 인식 |
| **현재** | 게임 이용자 실태 조사  (한국콘텐츠진흥원 실시)  - 3000여 명 대상 70.3%가 게임이용  - 그 중 10~30대 85% 이상  - 40대 이상 51%~58% | 게임 산업은 고속으로 성장중인 지식 산업으로, 30~50% 고 성장률을 보임 | 5G 통신망 개발/개통 시작 | - 세계적인 게임 시장 규모는 1200억 불 이상, 매년 30%이상의 성장률을 나타내고 있음.  - 최근 인기리에 판매되고 있는 비디오게임기인 소니컴퓨터엔터테인먼트사의 플레이 스테이션 게임기의 판매대수는 3천3백만대가 팔림.  - 닌텐도 사의 전체 게임기 판매대수는 2억 4.451 만대, 게임 팩은 8억 8500만본의 게임이 팔림. | - 정부에서 게임을 중독으로 분류하여 질병 화 시켰음.  - 해킹 등 보안 및 개인정보에 관한 범죄 증가  - 북한의 정치적 위협(핵 무기, 안보 위협, 군사적 도발)이 계속 이어지는 중. |
| - e-sports의 지속적인 발전  - 가족 문화 중심의 게임 발전  (게임 관련 방송/이벤트/행사 등) | 급속하게 발전하는 컴퓨터 기술과 메모리 및 기억 매체로 PC게임과 네트워크 게임이 급성장. 영화, 애니메이션, 만화, 소설 등 다양한 소재를 게임화. | 미세 먼지, 황사, 열대 화/온난화 등으로 인한 기후 악화 | - 세계적으로 비디오 게임 시장은 대규모로 고부가가치의 산업으로 발전하고 있는 추세. | - 해외 시장 성장 속도가 매우 빠른 반면, 국내 성장속도는 게임 산업에 대한 규제가 증가함에 따라 다소 미비한 편. |
| - 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 | - 차세대 게임기 엑스박스원의 후속 기종이 되는 스칼렛 개발.  - AMD가 설계한 새로운 CPU 아키텍처 Zen2와 차세대 그래픽 아키텍처인 RDNA를 채용한 커스텀 프로세서 탑재. | 젠더/정치/사상 등의 외부적 환경 요인의 변화 | - 국내 비디오 게임 시장에서 매출액은 2711억원으로 전체 게임 매출액에서 2%를 차지함.  - 점유율 40%가 넘는 온라인 게임/모바일 게임에 비해 다소 미비한 점유율을 보임.  - 비디오 게임의 특성상 추가로 지불할 과금 유도가 적음.  DLC구매 등으로 수익창출.  - 국내 비디오 게임의 수요가 적어 매출이 적은 편이나, 비디오 게임을 시청하는 문화가 형성 중임. | - 국내 코딩 열풍으로 학생들이 의무적으로 코딩을 배우며 그에 따른 사교육이 증가 중. |
| - 에듀테인먼트의 급성장  - IP기반 기술의 발전  - 인디 게임 개발 활발 | 게임기 등 하드웨어 없이 인터넷 연결만으로 고품질 게임을 즐길 수 있는 스타디아 등 다양한 게임 서비스 개발. |  |  |  |
| **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 | 영화에 게임 논리와 게임 기술을 접목하여 쌍 향의 게임 영화로 발전 할 것임. | - 5G 통신망 개통을 통한 모바일 게임 변화  - 고성능 네트워크 기능 탑재한 모바일 기기의 등장 | - 전 세계적으로 비디오 게임 시장이 더욱 발전할 것으로 예상. | - 게임 산업에 대한 규제완화 필요  - 보안 및 개인정보에 관한 범죄 예방, 법 강화  - 북한의 위협을 통해 우리나라가 현재 휴전 중임을 명심해야 함. |
| 오랜 시간 필요로 하는 RPG 장르보다는 캐주얼/AOS/배틀로얄 장르의 짧고 가볍게 즐기는 게임들이 강세할 것이라 예상 | - 스칼렛은 현존 최고 성능을 지닌 엑스박스 원 엑스 대비 4배가 될 것.  (최신 GDDR6 규격 메인 메모리를 사용해 데이터 전송 폭을 확보, 차세대 SSD를 사용해 데이터 단축, SSD를 가상메모리로 활용해 시스템의 전반적인 속도를 개선시키는 데 활용)  - RDNA 아키텍처를 활용한 AMD 최신 그래픽 칩은 차세대 게임기의 핵심 그래픽 기술로 평가받는 리얼 타임 레이트레이싱을 활용해 사실적인 화면을 만들어 낼 수 있음. | - 실내에서 하는 여가 시간 활용/게임 이용률 증가 예상  - 인도어 스포츠와 게임이 융합된 컨텐츠 시장의 성장 (즈위프트) | - ‘대 도서관’, ‘풍월 량’, ‘쉐리’등의 유튜버 크리 에이터들을 많은 구독자들이 시청하고 있으며, 점점 비디오 게임을 시청하는 시청자 수가 점점 증가하는 추세를 보이고 있음. 추후 더 증가할 것으로 예상 됨.  - 다양한 장르의 비디오게임에 형성이 된다면, 비디오게임의 국내 사용자도 증가할 것으로 보임. | - 국내 게임 산업에 대한 규제로 인해, 추후 해외 게임 시장 성장 속도를 따라가지 못할 가능성이 있음. |
| 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 | - 유투브 에서 게임 영상 시청 중, 버튼을 누르면 게임 컨텐츠를 이용할 수 있는 게임업계를 뒤흔들 새로운 플랫폼의 등장.  이러한 스트리밍 게임 서비스 경쟁이 가속화 될 것으로 예상 | 젠더/정치/사상 등의 다양한 외부환경 요인의 변수로 인해 게임산업이 받는 영향 상승 |  | - 추후 국내에서 코딩 중요도가 더 증가할 것으로 예상됨. 그로 인한 사교육도 증가할 것으로 예상. |
| - 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) | - 게임에 영화와 같은 스토리라인을 추가하여, 게임의 몰입 도와 긴장감을 증대시킬 것. | - 빠른 속도와 높은 그래픽을 지원하는 최적화된 환경에서의 게임 개발  - 빠른 네트워크 통신을 이용해 다른 유저들과 같이 할 수 있는 게임 개발 | - 세계적으로 계속 발전 중인 비디오 게임 산업에 비해 다소 미비한 국내 비디오 게임 시장에 활기를 불어넣을 수 있는 게임 제작. |  |
| - 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 |  |  |  |  |
| **결과** |  | | | | | |