거시적 환경 분석

**사회적 요인**

사회적 요인에는 문화적 요소가 포함되어 있다. 예를 들어 인구 증가율이나, 연령 분포 등이 있다.

비록 게임 산업에 흥행에 있어서 10대들이 큰 역할을 차지한다 하더라도, 게임 산업의 주 타겟층은 성인이다. 소득이 생김으로 인한 잠재적인 구매 능력이 크기 때문.

성인 게임 이용층들은 직장이나 대학 생활로 인해 매우 바쁘다. 따라서 시간이 오래 걸리는 게임에 있어서는 적극적인 구매 의사를 내비치기 어렵다.

이로 인해 모바일 게임 시장이 크게 성장했는데, 그 요인에는 모바일 기기의 휴대성과 모바일 게임의 길지 않은 게임 플레이 시간, 플레이에 있어서 환경적 제약이 크지 않다는 특성 때문이다.

즉, 직장인이나 대학생과 같은 성인 고객층에게 있어서는 길지 않은 플레이시간(10 ~ 20분)과 환경적 제약이 크지 않은(고사양을 요구하지 않는) 게임이 좀더 매력적이게 보일 수 있다는 것이다.

**환경적 요인**

알다시피, 현재 코로나 상황은 심각하다. 현재 정부의 거리두기 정책(백신에 따라 달라질 수 있다.) 을 보면 외부활동을 크게 제한하는 것을 알 수 있다.

이러한 환경으로 인해 정책이 변화하는 것을 알 수 있듯이, 환경 역시도 게임 개발에 있어서 큰 영향을 미칠 수 있다.

코로나로 인해 외부 활동이 제약을 받게 되면서 PC 게임시장이나 콘솔 시장이 크게 흥행했다. 이러한 이유에는 재택 근무나 여가 장소의 재택화가 이루어지면서 자연스레 시장 역시 영향을 받은 것이다.

코로나 이외에 또다른 환경의 요소는 바로 지구온난화이다. 무슨 연관이 있나 싶지만, 현재 여러 나라에서 시행하고 있는 탄소 배출 감축 정책을 보면 알 수 있다.

가령, 한국콘텐츠진흥연구원에서 발간한 *‘글로벌 게임산업 트렌드 7,8월 호’*의 22페이지를 참고하자면, 마인크래프트의 경우 1명의 게임 이용자 당 3Kg의 탄소 배출량을 기록했다. 이러한 이유에는 이용시간에 비례해 필요한 전력 때문이다.

플레이 시간이 길어질수록, 필요한 전력 역시 늘어나게 되고, 이러한 전력을 생산하는데 있어서 탄소 배출량이 증가할 수밖에 없다. 세계에서 추진 중인 탄소 배출 정책에 있어서도 게임 산업이 포함되는 바, 세계에서 시행되고 적용될 게임 정책에 있어서도 플레이 시간이 적은 게임이 좀더 정책 적용에 유리한 고지를 선점할 수 있을 수 있다.

[참고 자료]

<file:///C:/Users/tlseh/Downloads/%EA%B8%80%EB%A1%9C%EB%B2%8C%20%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%20%ED%8A%B8%EB%A0%8C%EB%93%9C(2021%EB%85%84%207+8%EC%9B%94%ED%98%B8).pdf>

<https://www.mk.co.kr/news/business/view/2021/09/856732/>

<https://www.gihoo.or.kr/portal/kr/biz/footprint.do>