**사회적 이슈**

1. 코로나의 엔데믹 가능성

2019년 12월에 우한에서 시작한 코로나 바이러스가 9개월이 지난 지금에도 사회적으로 큰 이슈가 되고 있는데 홍콩독감, 신종플루 다음으로 3번째 팬대믹선언으로 경각심이 더해졌고 5월 13일에 WHO는 코로나가 엔데믹이 될 수 있는 가능성이 있다고 발표했다.

엔데믹이란 풍토병이라는 뜻으로 지속적으로 발병하는 질병이라는 뜻인데 엔데믹이 되지 않는 것이 당연히 가장 좋지만 엔데믹이 선언된다면 바이러스에 대한 관심은 지속적으로 늘 것이라고 생각한다.

1. 2021년 각종 대회

세계 주요 스포츠 일정 변경으로 인해 21년 6~7월에 이루어지는 대회

Ex) 유럽축구선수권대회, 코파아메리카, 세계수영선수권대회, 도쿄올림픽, 세계육상선수권대회

<[링크](https://www.yna.co.kr/view/GYH20200409001300044)>

1. 유행하는 캐릭터

최근 인기를 끌고 있는 어몽어스나 폴가이즈의 캐릭터같은 아기자기한 캐릭터를 사용

EX) 리틀 데빌 인사이드<[영상](https://www.youtube.com/watch?v=AI6dXLb65nI)>

**경제적 이슈**

1. 코로나 관련 컨텐츠

코로나가 사회적으로 큰 이슈가 되면서 동시에 바이러스에 관련된 게임이나 영화 등 다양한 컨텐츠에 대한 관심이 급증하고 있다.

대표적인 바이러스 게임인 “전염병 주식회사”라는 게임은 2012년에 런칭한 게임인데 중국에서 이 게임의 다운 수는 이 기간에만 9%가 증가했으며 한국에서는 코로나 확진자가 발생한 이후 27.7배라는 큰 폭의 흥행에 성공했다.

이외에도 영화 감기, 컨테이젼 등 전염병에 관련된 컨텐츠 들의 이용률이 급증하는 모습을 보이고 있는데 코로나가 끝나더라도 이러한 관심은 지속될 것이라고 생각한다.

비슷한 맥락으로 코로나 블루에 관한 이슈가 있는데 코로나 블루란 코로나가 발병하며 제한된 일상에서 우울증을 느끼는 것이며 20~30대의 많은 사람들이 코로나 블루를 경험하고 있다고 하는데 대부분의 사람들이 코로나 블루가 생겨나며 한국에서 자살률이 늘어날 것이라고 생각하겠지만 오히려 줄어들고 있는데 전문가들은 코로나 사태가 끝나면 자살률이 늘어날 것으로 본다.

이것을 “지연된 자살”이라고 한다. 사회적으로 큰 일이 있을 때 자살율이 줄어들고 해결된 후에 자살률이 늘어난다는 뜻인데 그렇다면 코로나가 끝나더라도 코로나에 대한 관심은 늘어날 것이다.

\*\*참고자료

코로나 블루 : <https://www.mk.co.kr/news/society/view/2020/07/721270/>

전염병 주식회사 : <http://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=387141>

국민의 70.5%가 게임을 하며 코로나 이후 게임 이용량이 증가

70.5% <[링크](http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2020/08/07/2020080703157.html)> /// 코로나이후<[링크](https://www.sedaily.com/NewsVIew/1Z3ZI6DQZO)> // 코로나에도 게임업계는 호황<[링크](https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2020/06/11/2020061101362.html)>

**환경적 이슈**

1. 미세플라스틱 문제 해결을 위한 R&D추진

미세플라스틱이 환경문제로 대두하는 가운데 정부가 피해를 최소화하기위한 사업을 2021년부터 추진한다는 계획을 내놓았다.

<[링크](https://www.sciencetimes.co.kr/news/%EB%AF%B8%EC%84%B8%ED%94%8C%EB%9D%BC%EC%8A%A4%ED%8B%B1-%EB%AC%B8%EC%A0%9C-%EB%8C%80%EC%9D%912021%EB%85%84-%EB%8B%A4%EB%B6%80%EC%B2%98-rd-%EC%B6%94%EC%A7%84/)>

1. 철강 산업의 미세먼지 문제 해결을 위한 투자

대기환경, 미세먼지 문제의 화두로 떠오른 철강업계가 오는 2021년까지 1조5000억원을 투자해 대기오염 방지 및 환경 관리시스템 구축에 나서기로했다.

<[링크](https://www.kyongbuk.co.kr/news/articleView.html?idxno=2004642)>

1. 환경부의 환경 안전망 강화

* 그린 모빌리티 보급 확대 – 친환경 교통체계 구축
* 스마트 그린 도시 - 2022년까지 선정된 도시에게 2907억원 투자
* 녹생융합클러스터 조성 – 수열 에너지 클러스터 공급

등등 환경문제에 많은 투자를 준비

1. 코로나로 인한 라이프스타일의 변화

* 코로나의 영향으로 인하여 사람들의 생활 반경이 많이 줄어들었다. 이는 집에서도 할 수 있는 실내 여가활동들의 수요가 늘어나고 있고 WHO(국제보건기구)에서도 실내 활동을 장려하고 있다.

**정치적 이슈**

1. 게임산업 진흥 계획 발표

* 문화체육관광부(이하 문체부)는 지난 5월 7일 국무총리 주재 제105회 국정현안점검조정회의에서 관계 부처 합동으로 수립한 ‘게임산업 진흥 종합계획’을 논의하고 발표했다.  
     
  게임산업 진흥 종합계획은 4대 핵심전략과 16개 역점 추진과제가 포함된다. 핵심전략은 현장 목소리를 반영한 제도 개선, 중소 게임사 지원 강화, 게임에 대한 인식 제고, e스포츠 생태계 조성 및 확대다.

<[링크](http://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=20704)>

* 문체부가 국무회의를 통과한 내년도 예산안을 9월 1일 공개했다. 게임산업 예산은 45.4% 증가한 650억원이다. 그 중 242억원으로 2배 가까이 늘어난 제작지원 예산은 인공지능과 클라우드 등 신기술 기반 게임 활성화, 인디-보드-아케이드-콘솔 등 신시장 창출 지원에 사용된다.

1. 게임법 개정속도가 업계에 미칠 영향

<[링크](https://www.donga.com/news/It/article/all/20200709/101899188/1)>

**기술적 이슈**

1. 기대를 모았던 클라우드 게임의 부진

게임업계의 새로운 먹거리가 될 것으로 기대를 모았던 클라우드 게임이 불안한 네트워크 환경, 지연시간으로 만족스럽지 못한 게임 퀄리티, 킬러 소프트의 부족으로 인해 관심이 줄어들고 있다.

<[링크](http://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=20704)>

1. 차세대 콘솔의 등장

마이크로소프트의 차세대 콘솔 엑스박스 시리즈X도 연말 출시를 앞두고 있다. 아직 구체적인 일정은 공개되지 않은 가운데, 콘솔 사상 최초로 도입된 다이렉트X 레이 트레이싱 기술, 자체 특허 기술 VRS(Variable Rate Shading), 자동 저지연 모드(ALLM) 기술 등 각종 신기술이 도입된 것이 특징이다.

<[링크](http://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=20704)>

1. NVIDIA 차세대 RTX 3000 시리즈 발표, 80 라인업 가격 동결 성능은 대폭 상승

<https://www.youtube.com/watch?v=E98hC9e__Xs>

1. NVMe M.2 SSD의 등장

이번 NVIDIA RTX 3000 시리즈의 핵심적인 기능 중 RTX I/O가 발표되었다. 2020년도 Xbox Series와 PlayStation Series의 발표에 의하면 커스텀된 NVMe SSD카드를 사용하여 게임성능을 극한으로 끌어내는 Direct\_Storage 기능을 발표하였고, 얼마전 9월 1일 Direct\_Storage API를 PC로 이식 출시할 것을 발표하였다.