**게임산업 STEEP 분석**

**Social : 대중의 트렌드, 소비자 생활방식, 교육배경, 사회 활동**

**Technological: IT Trends, 혁신 기술, 과학기술 보급**

1.메타버스와 디지털 소셜 활동

메타버스 기술의 발전으로 사람들은 가상 공간에서 더 많은 사회적 활동을 하게 될 것입니다.

VR(가상현실), AR(증강현실) 기술을 통해 가상 공간에서의 모임, 이벤트, 쇼핑, 게임 등이 활발히 진행될 수 있습니다.

기업도 가상 회의, 온라인 이벤트, 가상 사무실을 도입해 사람들의 활동 범위를 넓혀가고, 친구와 가족 간의 상호작용도

메타버스 안에서 이루어질 가능성이 큽니다.

텍스트, 스크린샷, 라인, 그래프이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2.커뮤니티 중심의 활동 증가

사람들은 소셜 미디어와 지역 커뮤니티를 통해 더 작은 그룹이나 관심사를 기반으로 한 모임에

적극적으로 참여할 가능성이 높습니다.

특히 지역 사회 활동이나 관심사를 공유하는 소규모 커뮤니티에서 활동하는 것이 더욱 강조될 수 있습니다.

오프라인에서의 만남과 활동도 지속되지만, 온라인을 통해 만들어진 관계들이 오프라인으로 확대되는 양상이 많을 것입니다.

3.인공지능과 자동화의 확산

AI와 자동화 기술이 일상에 깊숙이 스며들면서, 사람들의 사회적 활동에도 큰 변화를 가져올 것입니다.

예를 들어 AI 비서나 챗봇과 상호작용하는 일이 흔해지고, 자동화된 서비스들이

사람들 사이의 상호작용을 촉진하거나 대체하는 경우가 많아질 것입니다.

4.정신 건강 및 웰빙에 대한 관심 증가

현대 사회에서 정신 건강과 웰빙에 대한 관심이 꾸준히 증가해 왔으며,

2025년에는 더 많은 사람들이 명상, 요가, 심리 상담 등 정신적 웰빙을 유지하기 위한 활동에 참여할 가능성이 높습니다.

이러한 활동은 개인적 만족뿐만 아니라 사회적 연결감을 형성하는 데에도 중요한 역할을 할 것입니다.

2025년의 사회 활동은 디지털화, 환경 보호, 그리고 인간적 연결성을 중심으로 다채롭게 변화하고 발전할 것입니다.

2021.04.20 "메타버스 비긴즈(BEGINS) : 5대 이슈와 전망", 이승환 한상열

게임적으로 봤을 때, 온라인 메타버스를 통해 소규모 커뮤니티를 중심으로 한 게임들이 유행할 것으로 보인다.

또한 인공지능 기술의 발달로 인해 많은 ai 기술이 활용될 것으로 보인다.

인공지능(AI)

유망 이유: AI는 게임 개발과 플레이어 경험의 핵심 요소로 자리잡고 있습니다.

AI는 게임 내 적의 행동을 더욱 현실감 있게 만들고, 플레이어의 행동을 분석해 맞춤형 콘텐츠나 난이도를 조정할 수 있습니다.

또한 AI NPC(Non-Player Character)와의 상호작용도 더욱 자연스러워질 것입니다.

기술 적용: AI는 게임 내에서 플레이어의 행동을 예측하고, 이를 기반으로 적응형 콘텐츠를 제공하거나,

AI 기반의 게임 개발 자동화 툴이 등장해 개발 시간을 단축할 수 있습니다.

예를 들어, 스토리텔링의 자동 생성이나 레벨 디자인 자동화를 통해 게임 개발자들이 더 창의적인 작업에 집중할 수 있게 됩니다.

예시)

"게임사는 AI를 어떻게 활용할까" 강한결 기자 2024/01/05

----------------------------------NC----------------------------

국내 게임사 가운데 가장 AI에 진심인 곳은 엔씨소프트다.

엔씨소프트는 지난해 신입사원 공채에서 17개 부문 중 6개 부문을 AI 기술 인력으로 확충했다.

현재 전문 연구개발 인력만 약 300명에 달한다.

AI센터 등 AI 조직과 디지털 액터실이 협업해 3D 환경에서 구현할 수 있는 디지털 액터를 제작하고 있다.

AI센터는 스피치AI, 비전 AI, 그래픽 AI 등의 연구부서로 운영한다.

지난해 8월에는 업계 최초로 자체 AI 대규모언어모델(LLM) '바르코(VARCO)'를 공개했다.

바르코는 엔씨소프트의 LLM 통합 브랜드로, 기초·인스트럭션·대화형·생성형 모델로 구성된다.

엔씨는 '바르코' LLM 기반 생성 AI 플랫폼 3종(아트·텍스트·디지털휴먼)을 묶어 '바르코 스튜디오'로 서비스할 예정이다.

------------------------NEXON-------------------------------

넥슨은 AI를 통한 이용자 경험 강화에 집중하고 있다.

이 회사는 AI연구소인 인텔리전스랩스를 통해 AI 게임 중계, AI NPC 서비스 등을 개발 중이다.

넥슨은 지난해 4월 인텔리전스랩스의 노하우를 집대성해 개발한 플랫폼 ·데이터 기반 솔루션 게임스케일을 처음으로 공개했다.

게임스케일은 게임 내 결제, 상점, 쿠폰 이용 등의 플랫폼 서비스와 보안, 데이터, UX분석 등

인게임 데이터에 기반한 게임 운영 솔루션이다.

또한 지난해 12월 출시된 넥슨 신작 슈팅게임 더 파이널스에는 게임 내 내레이션과 캐릭터 음성 일부를

TTS(텍스트-음성 변환) AI가 생성한 음성을 사용하기도 하며 눈길을 끌었다.

**Environmental 지구온난화, 재순환, 전문환경**

2025년에 기온 상승과 관련된 많은 자료들이 한국을 포함한 전 세계적으로 기후 변화가 가속화되고 있음을 보여줍니다. 한국의 기온은 이미 꾸준히 상승하고 있으며, 1981-2010년 기간 동안 매 10년마다 약 0.41°C 상승했지만, 2000년대 이후로는 그 속도가 더 빨라졌습니다. 2025년에는 이 기온 상승이 더욱 명확하게 나타날 것으로 예상됩니다. 또한, 2025년 이후 여름철 냉방 수요가 겨울철 난방 수요를 초과할 가능성이 큽니다​(IEA)​(BioMed Central). 또한, 한국의 강수량 역시 증가할 가능성이 있으며, 특히 여름철에는 더 빈번한 폭우와 태풍이 발생해 에너지 공급에 어려움을 줄 수 있습니다​( BioMed Central)​(IEA). 이러한 변화는 온실가스 배출이 계속 높은 수준을 유지할 경우 더욱 가속화될 것이며, 이는 전력 수요 증가와 더불어 재생 에너지 공급에도 큰 영향을 미칠 수 있습니다​(IEA)​(BioMed Central).

라인, 그래프, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

지표해석 ■ 2023년 평균기온 현황 및 연별·계절별 전국 평균기온 변화 추이

연 평균기온

2023년 전국 평균기온은 13.7℃로 전년보다 0.8℃가 높았다.

계절 평균기온

2023년 계절별 전국 평균기온은 봄은 13.5℃, 여름은 24.7℃, 가을은 15.1℃, 겨울은 2.4℃가 나타났다.

o 이 통계는 전국평균 데이터로, 전국평균값은 참고용으로 사용하는 값 o 기후평년값과 해당연도의 비교를 위하여 평년값 대표지점 62개소 기준 전국평균

-------------------------------------------------------------------------------------------------

이러한 사실들을 바탕으로 2025년 한국은 더욱 더워질것이라는게 예측이 되고 사람들은 더더욱 밖으로 나오지 않고 실내에서 즐길 수 있는 게임을 할 것이다. 무더운 날씨로 밖에서 하지 못하는 활동으로 운동, 여행, 물놀이 등 여러 활동이 있다. 즉, 이러한 활동을 게임으로 만든다면 인기를 끌 것으로 예측된다. 닌텐도 Wii의 스포츠 게임, 현생 시뮬레이터의 인조이(아직 미발매) 등 이미 실내에서 즐기는 분야를 채택한 게임 회사도 여럿 보인다.

**Economic**

생성형 AI로 게임개발 생성형 AI란

* 데이터, 알고리즘을 활용하여 새로운 콘텐츠를 생성하는 기술

활용 사례

1. 게임 배경 및 환경생성
2. 캐릭터 모델링 및 애니메이션
3. 음성 및 음향 효과 생성
4. 스토리 및 대화 생성
5. 개발 효율성 향상 (개발 프로세스 최적화)

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-> 게임 개발 과정에서 효율성을 극대화하고 비용을 절감함. 기존의 게임 개발 방식은 많은 시간과 인력을 필요로 함. 이미 크래프톤, 엔씨소프트, 엔비디아와 같은 주요 게임사들은 생성형 AI를 적극 도입하여 개발 시간을 단축하고 비용을 절감함

**Political : 정치적 현황, 규제안**

**1 . 정치적 현황**

텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

게임산업 진흥 종합계획을 내놓으며 2028년 까지 게임 매출 30조원, 게임 수출액 120억 달러, 게임 종사자 9만5천명 규모로 산업을 육성하겠다.

콘솔 분야 진출을 위해서 마이크로소프트, 소니, 닌텐도 등 주요 콘솔 플랫폼 기업과 협력해 국내 유망 게임을 발굴하고, 콘솔 플랫폼에 맞는 게임을 제작하는 업체엔 플랫폼, 입점 홍보까지 연계해 지원한다는 계획.

인디 게임 개발사와 선도 기업을 연계하는 상생 협력형 창업지원 사업을 도입하고, 국내 대학과 연계를 통해 학생들의 우수 프로젝트가 실제 게임으로 제작될 수 있도록 지원하기로 함

규제 장벽을 낮추어서 본인인증 수단이 없는 청소년이라도 법정 대리인의 동의를 받으면 전체이용가 게임을 이용할 수 있도록 바꾸고, 이용자가 게임시간을 스스로 정해 소위 선택적 셧다운제로 불리는 게임시간선택제는 자율 규제로 전환해 게임사가 자체적으로 운영할 수 있도록 개선할 예정

업계의 의견

* 업계 관계자들은 콘솔 필요성엔 공감하지만, 기존 업계 주력상품(온라인 게임 등)에서의 지원 없이 5년 후 30조원을 달성하기 힘들 것 이라고 주장
* 영상 콘텐츠 사업에 대해 최대 세제 혜택을 30%까지 확대하였지만 국내 콘텐츠 수출의 64%를 차지하는 게임산업에 대한 세액공제 방안은 제외되었다.

**2. 규제안**

국외에는 없지만 국내에만 존재하는 게임 규제 존재

1. 게임 이용 경과시간 표시

Ex) 게임을 이용한지 O시간이 지났습니다.

1. 클라이언트 내 등급 표시 – 해당 게임이 받은 등급을 게임내에 표시
2. 내용 수정 신고제 – 게임을 패치할 때마다 이를 게임물관리위원회에 신고해야 함, 게임위에서 등급 변경을 요할 수준의 패치라고 판단하면 새로운 게임으로 분류되어 재심사를 받아야 함 -> 기준이 모호하다는 지적

게임중독 규제에 대한 규제의 찬반 의견

찬성 – 게임중독 문제가 사회문제로 공론화 되었고 게임중독 문제를 개인이 막을 수 없다면 국가가 법안을 통과시켜 제재를 할 수도 있다. 실제로 2004년부터 게임업계가 자율 규제를 하겠다고 했지만 밥그릇 싸움을 하다보니 계속 실패해 2011년 이후 정부가 본격적 개입

반대 – 게임 규제 보다는 이러한 게임 중독 문제를 어떻게 해결할지에 대한 법률을 재정하는 것이 더 직접적으로 문제를 해결할 수 있음

규제안들이 사행성 문제, 과도한 폭력적,성적 콘텐츠 문제를 해결하려는 의도가 아닌 게임 자체를 금지시키려는 목적

외국의 게임 산업 변화

중국 – 2005년 중국 정부는 게임을 전제 헤로인 이라고 지칭하는 등 부정적인 프레임에서 규제해 왔음, 하지만 2010년 게임산업이 성장할 것을 예상하여 규제 정책의 패러다임을 자율규제로 전환 후 게임 산업을 육성하기 위한 산업 정책을 펼침. 자국 게임 업체에 혜택을 직접적으로 우여, 외국 게임사는 콘텐츠의 유료서비스를 허용해주는 판호를 발급받도록 통제 => 2017년 중국의 게임 시장 규모는 309억 달러로 글로벌 1위 차지

텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

국내 게임사의 전략

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**STEEP 분석을 통한 졸업 작품 계획**

**Social:** 온라인 메타버스를 통해 소규모 커뮤니티를 중심으로 한 게임들이 유행할 것으로 보이기 때문에 2~10인 이하의 사람들이 함께 즐길 수 있고 상호작용을 할 수 있는 졸업작품을 만드는 것이 필요할 것이다.

**Technological:** 인공지능 기술이 발달함에 따라 많은 회사들도 투자를 하고 있기 때문에 될 수 있으면 쉬운 ai기술이라도 활용해보면 미래에 많은 도움이 될 것 같다.

**Environment:** 나라지표에 따르면 우리나라 기온은 폭이 작지만 매년 상승세에 있음. 따라서 일정 수준을 넘어가면 사람들은 집에만 있는 것을 선호하게 될 것이고 집에서 즐길 수 있는 게임을 더욱 찾게 됨. 친구를 직접 만나기보단 집에서 게임을 통해 친목을 도모할 수 있는 협동게임이 인기가 더욱 많아질 것으로 예상

**Economic:** 이미 만들어져 사용할 수 있는 AI 말고는 우리가 직접 생성형 AI 를 만들고 사용까지 하기에는 많은 시간이 필요하다 판단되어 현실적으로 불가능이라는 결론

**Political**: 앞으로의 정부 지원책이 온라인, 모바일 게임 보다는 콘솔 게임 위주로 지원할 것이 예상됨. 플레이스테이션, 닌텐도에서 작동하는 게임을 만들 수 없기에 기존 콘솔 게임의 특징을 따라 많은 플레이어들의 실시간 상호작용을 위주로 하는 게임 보다 2인 에서 세세한 상호작용을 통해 플레이하는 게임을 만들 예정