게임공학 STEEP 분석

**2019182027 이수현**

**S - 사회문화적 요인 (Sociocultural)**

**숏폼 콘텐츠 소비 습관**

* + **내용: 15초에서 1분 내외의 짧은 동영상 콘텐츠 소비가 미디어 이용의 중심축으로 자리 잡았습니다. 이들은 텍스트나 긴 영상보다 직관적이고 감각적인 숏폼을 통해 정보를 얻고, 트렌드를 파악하며, 타인과 소통합니다.** **게임에서는 기존의 긴 호흡의 게임 대신에 짧은 시간에 도파민을 줄 수 있는 게임으로 게임시장을 공략해야 합니다.**
  + **링크 :** [**https://www.yna.co.kr/view/AKR20241118118000017**](https://www.yna.co.kr/view/AKR20241118118000017)

**T - 기술적 요인 (Technological)**

**생성형 AI(Generative AI)의 발전**

* + **내용: NVIDIA는 게임 NPC에 생동감을 불어넣는 생성형 AI 기술 'ACE(Avatar Cloud Engine)'를 공개했으며, 게임 엔진의 양대 산맥인 Unity 또한 AI를 활용해 텍스처, 애니메이션 등을 제작하는 'Muse'를 출시했습니다. 이는 메이저 기술 기업들이 게임 개발 파이프라인에 AI를 통합하려는 구체적인 움직임을 보여주는 사례입니다.**
  + **링크 :** [**https://www.nvidia.com/ko-kr/solutions/ai/generative-ai/**](https://www.nvidia.com/ko-kr/solutions/ai/generative-ai/)

**클라우드 게이밍의 보편화**

* + **내용: 게임 전문 시장 분석 기관인 Newzoo는 클라우드 게이밍 시장의 규모, 성장률, 주요 플레이어(MS, NVIDIA, Sony 등)의 동향을 정기적으로 분석하여 발표합니다. 이 보고서를 통해 클라우드 게이밍이 틈새시장을 넘어 주요 게임 플랫폼 중 하나로 자리 잡고 있음을 확인할 수 있습니다.**
  + **링크 :** [**https://gfn.co.kr/ko/welcome.html**](https://gfn.co.kr/ko/welcome.html)

**XR(VR/AR/MR) 기술의 진화**

* + **내용: Apple이 '공간 컴퓨터' 개념의 MR 헤드셋인 Vision Pro를 발표하면서, 고품질의 몰입형 경험에 대한 기술적 기준과 시장의 기대치를 한 단계 끌어올렸습니다. 이는 게임 엔지니어들에게 기존과 다른 차원의 3D 상호작용과 최적화 기술 개발의 필요성을 제시하는 중요한 사건입니다.**
  + **링크 :** [**Apple Vision Pro 소개 페이지**](https://www.apple.com/apple-vision-pro/)

**E - 경제적 요인 (Economic)**

* **구독 기반 비즈니스 모델(Subscription Model)의 확산**
  + **내용: Microsoft는 실적 발표를 통해 Xbox Game Pass의 구독자 수를 공개하며, 이 서비스가 자사 게임 사업의 핵심 성장 동력임을 지속적으로 강조하고 있습니다. 수천만 명에 달하는 구독자 수는 게임 산업의 비즈니스 모델이 단품 판매에서 구독 경제로 전환되고 있음을 보여주는 가장 강력한 증거입니다.**
  + **링크:** [**https://www.dailycnc.com/news/articleView.html?idxno=231345**](https://www.dailycnc.com/news/articleView.html?idxno=231345)

**E - 환경적 요인 (Environmental)**

* **ESG 경영과 친환경 게이밍**
  + **내용: Sony, Microsoft, Ubisoft 등 수많은 주요 게임 기업들이 참여하는 UN 주도의 협의체입니다. 이들은 게임 산업의 탄소 발자국을 줄이고, 게임 콘텐츠를 통해 환경 문제에 대한 인식을 높이기 위한 공동의 노력을 약속하고 있습니다. 이는 ESG가 게임 산업에서도 중요한 의제로 다뤄지고 있음을 보여줍니다.**
  + **링크:** [**Playing for the Planet Alliance 공식 웹사이트**](https://www.playing4theplanet.org/)

**P - 정치 및 법률적 요인 (Political & Legal)**

* **확률형 아이템 규제 강화**
  + **내용: 2024년 3월부터 개정된 게임산업법이 시행됨에 따라, 국내 게임사들은 확률형 아이템의 종류와 획득 확률을 의무적으로 공개해야 합니다. 이는 정부가 직접 법률을 통해 게임의 비즈니스 모델에 개입하는 강력한 규제 사례입니다.**
  + **링크:** [**https://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=413725**](https://www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=413725)