

# GAME INDUSTRY

20142504 박민지  
20142505 박민해

# GAME HISTORY 1960s



1962 space war

# GAME HISTORY 1970s



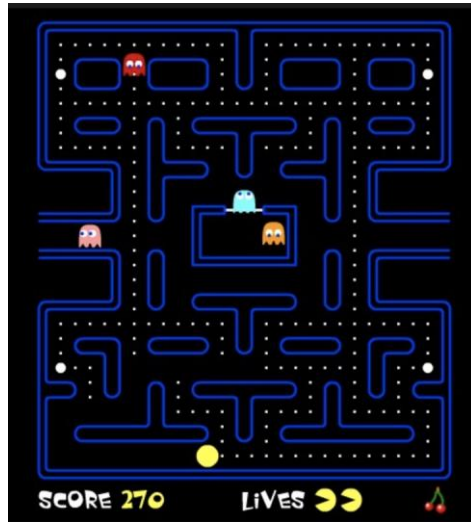
1972 pong



1978 space invaders

# GAME HISTORY 1980s

In 1982, worldwide home sales of video games were about \$US3 billion, and arcade games grossed \$US8 billion in revenue; this compared to international sales of popular music at this time of \$US4 billion.



1980 pac-man

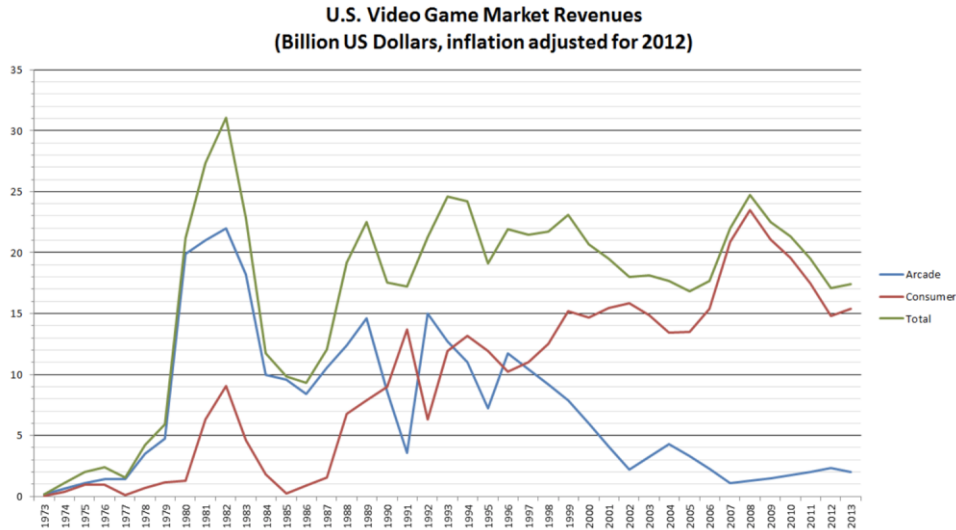


Gallag 1981

# GAME HISTORY 1980s

ATARI SHOCK(1983)

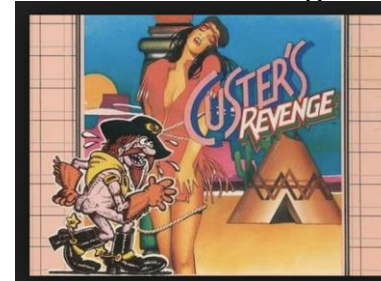
North American Video game crash of 1983→ saturation



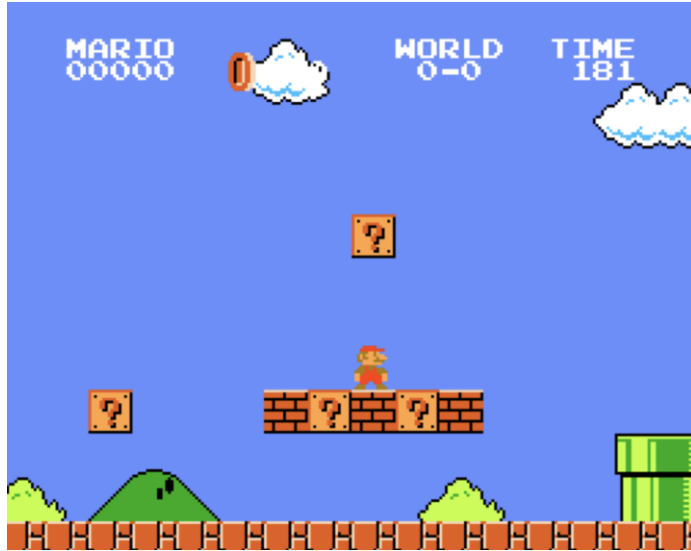
1982 E.T.



1982 custer's revenge



# GAME HISTORY 1980s



1985 Super Mario Bros.



1987 Street Fighter

# GAME HISTORY 1990s



1991 sonic the hedgehog : sega



1993 doom



1994 playstation : sony

# GAME HISTORY 1990s



1998 starcraft



E-sports & Pro-gamer

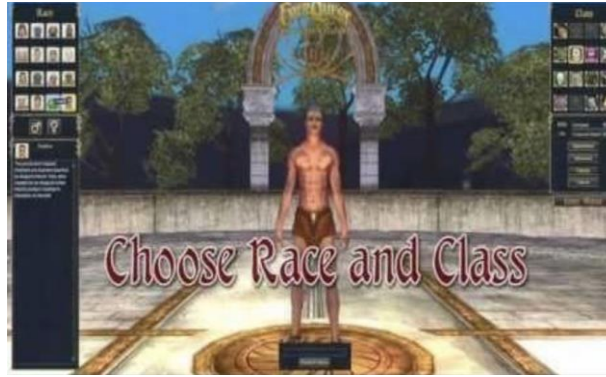


# GAME HISTORY 2000s

Online : MMOG(Massive Multi-Player Online Game)



1998 lineage



1999 EverQuest



2012 blade & soul

# GAME HISTORY 2000s



2004 World of war craft



2009 League of Legends



2016 overwatch

# GAME HISTORY 2000s



Mobile Casual Low cost

# PROBLEM

Addictive Suggestive Viloent

# THE GAMES INDUSTRY AND EXPLOITATION

Prevalence of exploitation in these industry



The concept of 'crunch time'



# THE GAMES INDUSTRY AND EXPLOITATION

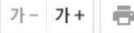
## [게임산업 노동자 잔혹사](1) "밤 10시 퇴근은 반차, 12시가 칼퇴, 새벽 2시 넘어야 잔업"

이효상 기자 hslee@kyunghyang.com

7,421

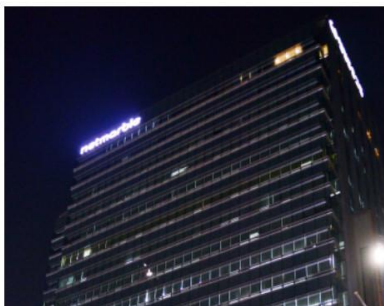


입력 : 2017.02.06 06:00:03



구로의 등대' 넷마블

• 새 게임 출시 앞둔 땀 개발담당 직원 야근·밤샘 다반사



### 넷마블에 하고 싶은 말

퇴직자	재직자
노동자는 경영자의 꿈을 이뤄주는 소모품이 아니다	아침, 점심 업무 시작 중이나 울리지 말고 퇴근하라고 종을 올려주시길
구로의 역사를 재봉틀에서 컴퓨터로 이어 놓은 인간들	직원이 사망했으면 회사 차원에서 공식적인 입장 표명이라도 해라
가정 파탄 날까봐 일찍 퇴사했음. 퇴사하자마자 정신과 치료받은 것은 덤	부끄러운 줄 알았으면 좋겠다. 이렇게 이미지가 안 좋은데 고칠 생각도 없는 것이 놀랍다
인생이 무너지게 하지 마라, 자살을 고민하게 하지 마라, 욕설하지 마라	월급받은 만큼 일하는 건 쓰레기 마인드라고 하는 회사입니다
강성노조 출범 지원	모든 이익은 사원으로부터 나온다

자료: 노동건강연대 설문조사 응답자들이 넷마블에 하고 싶은 말

# THE GAMES INDUSTRY AND EXPLOITATION

Notable for male dominance and a lack of diversity



underrepresentation of women



# THE GAMES INDUSTRY AND EXPLOITATION

## 응답자 성별 및 연차

- 응답자 전체 중 남성이 76.6%, 여성이 23.4%. 질문 작성시 성소수자에 대한 배려가 부족했음을 치송하게 생각합니다.
- 응답자의 전체 경력은 골고루 분포.

성별	인원	비율
남성	92	76.6%
여성	28	23.4%
계	120	

응답자 중 남녀 비율



- 응답자의 연차가 증가할수록 성별 비율은 뚜렷히 감소
- 특히 10년 이상 경력 여성 종사자의 비율은 매우 낮아짐
- 응답 구간을 좀 더 자세하게 설정한 추가 조사가 필요

연차	계	비율	남성	여성	여성 비율
1년차(신입)	163	13.6%	93	70	42.9%
2년차	135	11.2%	90	45	33.3%
3년차	143	11.9%	110	33	23.1%
4년차	108	9.0%	77	31	28.7%
5년차	104	8.7%	83	21	20.2%
10년 이하	340	28.3%	283	57	16.8%
15년 이하	169	14.1%	148	21	13.6%
15년 초과	39	3.2%	38	1	2.6%
계	1201				

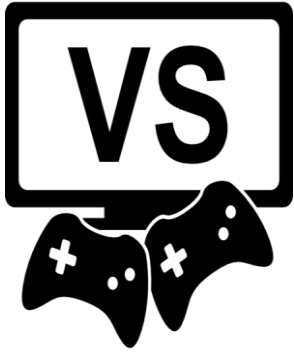
응답자 중 연차별 남녀 비율





# GAME CULTURES

storytelling VS theory



cultural differences



tracking who game players are  
and the games that they play



development of new types of  
games



# VIDEO GAMES AND VIOLENCE

the violence found in a lot of games and acts of violence in society

Aggression



Desensitisation



Fear



# VIDEO GAMES AND VIOLENCE

줄리언 바룩스

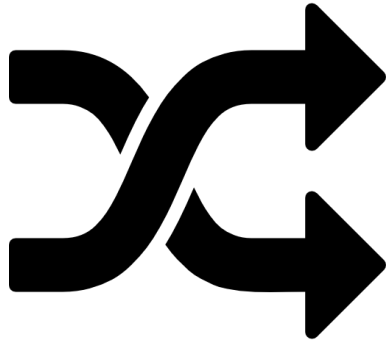


The Buckner Twins



# CONCLUSION: GAMES IN TRANSITION

transition



Mobile gaming is the fastest growing segment in the global games market



As mobile gaming and online social gaming begin to merge with Web 2.0 platforms such as Facebook, and location

