

## 국내 게임사의 스팀 플랫폼 진출과 기대 결과에 관한 연구

고경민\*, 박지수\*, 이종원<sup>o</sup>

<sup>o</sup>청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: gogyongmin@daum.net\*, selivi@naver.com\*, jw@ck.ac.kr<sup>o</sup>

## A Study on the Korean Game Company's Advance to Steam platform

Gyeong-Min Go\*, Ji-Su Park\*, Jong-Won Lee<sup>o</sup>

<sup>o</sup>School of Game, ChungKang College of Cultural Industries

### ● 요약 ●

본 논문에서는 국내 게임사의 부익부빈익빈 심화에 대해 알아보고 국내 게임사가 진출할 수 있는 글로벌 플랫폼에 대해 조사하여 그 중에서 스팀 플랫폼으로 진출해야 하는 이유와 기대 결과를 예측하여 앞으로 국내 게임사가 글로벌 진출을 하는데 있어서 도움을 줄 것을 기대한다.

**키워드:** Game, Steam Platform, Game Platform

### I. Introduction

현재 국내게임 산업은 대형 게임사의 시장독식이 지속되고 있고 중소 게임사의 신작 부재와 흥행 실패로 심각한 악순환이 야기 되고 있다. 2017년 DMC 리포트에 따르면 상위 15개 게임사 중 상위 3사의 기업이 전체의 66%를 차지하고 있다. DMC 리포트에서는 이 상황을 타개하기 위해서 국내 게임 산업은 국내의 유저보다 해외로 눈을 돌려 더 많은 유저를 확보를 해야 한다고 보고 있다[1].

이에 따라 본 논문은 글로벌 플랫폼을 살펴보고 대표적인 플랫폼인 STEAM 플랫폼에 국내 게임의 진출사례와 기대결과를 분석한다.

#### • Uplay

유비소프트의 게임 판매 플랫폼이긴 하나 스팀에서 유비소프트 게임 구동을 위한 필수 런칭 앱 정도로 이용되고 있다.

#### • GOG.COM

CD프로젝트 레드에서 운영 중인 플랫폼으로 과거 고전 게임을 주로 판매하였으나 최근에는 다양한 장르를 판매 중이며 GOG.COM에서 판매되는 모든 게임은 DRM FREE로 판매된다.

### II. The Main Subject

#### 2.1 대표적인 글로벌 플랫폼

국내를 벗어나 더 많은 유저를 확보하기 위해서는 해외 플랫폼으로 진출이 필요하다. 최근 국내 일부 입사에서 해외 플랫폼을 이용하기 시작하였으며 대표적인 글로벌 플랫폼은 다음과 같다.

##### • STEAM

게임 판매 플랫폼 1위로 많은 유저 수와 게임들과 다양한 시즌 할인행사와 파격적인 할인을 등으로 타 플랫폼과 큰 차이를 보여준다.

##### • Origin

EA의 게임 판매 플랫폼으로 EA사의 게임을 독점 판매한다. 그 외의 게임도 판매하지만 지원이 적어 EA의 대표 게임 외에는 사용률이 적다.

#### 2.2 STEAM 플랫폼 개요

STEAM은 밸브 코퍼레이션에서 개발하고 운영 중인 온라인 게임 유통 시스템으로 해당 클라이언트를 통해 게임 구매, 관리, 환불을 할 수 있다. STEAM을 운영하는 밸브는 ‘캐주얼 커넥트 2017’에서 STEAM 유저 통계를 발표했는데 이에 따르면 STEAM의 월간 활성 사용자는 6,700만 명이며, 2016년 1월부터 2017년 6월까지 집계한 결과 이 기간 동안 가입한 STEAM 신규 유저는 무려 2,700만 명이라고 한다[2]. STEAM에서 유통된 대표적인 게임은 Table 1과 같다.

Table 1. Famous games on the STEAM

게임명	이미지	소개
DOTA2		밸브 개발. 워크래프트3 유즈 맵을 기반 제작한 AOS게임
Grand Theft Auto5 (GTA5)		락 스타 게임즈 개발 오픈월드 게임 높은 자유도가 특징.
Counter Strike		밸브 개발 FPS게임 여러 시리즈를 보유

있다. 대표적으로 중국 시장에서 성공한 크로스 파이어를 예로 들 수 있다. 즉, 국내 유저만으로는 충분한 인원을 확보하기 어렵고 원활한 서비스를 제공하는 데 쉽지 않지만 다양한 유저 확보를 위해서는 접근성이 좋고 많은 유저를 확보하고 있는 STEAM 같은 글로벌 플랫폼으로 진출이 필요하다고 볼 수 있다.

### III. Conclusions

현재의 게임시장은 변화가 필요하다. 최근 국내는 글로벌 플랫폼에 대한 관심이 높아지고 있으며 STEAM을 대표적으로 들 수 있다. 아직 국내 게임은 STEAM에 많은 진출이 있는 것은 아니나 일부 결과는 우수하다고 볼 수 있고, 다양한 국내 게임이 STEAM으로 진출 한다면 좋은 결과를 바탕으로 높은 수준의 서비스를 제공할 수 있을 것이라 예측해 볼 수 있다.

### 2.3 국내 게임의 STEAM 진출 사례

국내 게임도 STEAM으로 진출하고 있다. 대표적인 게임은 다음과 같다.

#### A. 제목 : BattleGrounds

**개요 :** PUBG 주식회사에서 개발하고 블루홀에서 발행한 서바이벌 슈터게임 2017년 12월 21일에 정식 출시되었다.

**플레이어 수 일일 최고 기록 :** 1,587,291명 (2018년06월06일 15시 기준)

#### B. 제목 : Black Squad

**개요 :** 피망에서 유통했던 블랙스쿼드는 2018년 2월 27일에 서비스가 종료되었다. 하지만 스팀에서 현재까지도 서비스 중에 있다.

**플레이어 수 일일 최고 기록 :** 8,313명 (2018년06월06일 15시 기준)

#### C. 제목 : DunGreed

**개요 :** 국내 인디 게임 제작 팀 'TEAM HORAY'에서 개발한, 횡 스크롤 액션 게임이다.

**판매량 :** 국내 판매량 전체 2위, 세계 스팀 판매량 32위 (2018년03월 01일 기준)

STEAM 이용자수 1위인 배틀그라운드드는 가장 성공적인 사례로 알려져 있다. 이외에도 Black Desert Online, TERA 등 다양한 국내게임이 STEAM으로 진출 했고, 가장 많이 플레이하는 최고의 게임 100개 중에 속해 있다.

### 2.4 STEAM으로 진출해야 하는 이유

STEAM에는 다양한 문화, 언어, 인종, 취향 등을 갖고 있는 사람이 이용자 수 통계를 보더라도 알 수 있다. 국내 유저만으로는 상상할 수 없는 규모이다. 실제로 국내 서비스 실패로 서비스가 종료된 게임이 해외에서는 성공했던 사례를 굳이 STEAM을 보지 않더라도 알 수

### REFERENCES

- [1] <http://www.dmcreport.co.kr>
- [2] <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1374795>