

# 단일게임 IP로 매출 2조원...게임 한류 주역

2014년 출시 이후 글로벌 인기누려  
전체 매출 90% 이상이 해외시장  
e스포츠 'SWC' 흥행 3년 연속 성공



서머너즈 워 대표 이미지

해외 시장 개척은 이제 게임업계의 필수요소가 됐다. 게임업계는 포화된 국내시장에서 다 투는 것으로는 더 이상 확장에 한계가 없다고 여러 꾸준히 해외시장을

을 두드려 왔다. 몇몇 토종 게임들은 해외에서 큰 성과를 거두며 게임 한류를 이끌었다.

박양우 문화체육관광부 장관도 4일 '게임산업의 이해와 게임인의 미래'를 주제로 한 특강에서 "콘텐츠산업이 중요하다"고 이야기할 수 있는 것도 게임 때문이다. 지난해 우리나라 무역수지 흑자 중 게임이 차지하는 비중이 약 8.8%"라며 게임산업의 중요성을 강조했다. 이날 박양우 장관의 특강에서 성공 사례로 든 것이 바로 컴투스의 '서머너즈 워:천공의 아레나'(이하 '서머너즈 워')다.

'서머너즈 워'는 해외시장 공략에 가장 성공한 모바일게임이다. 2014년 4월 출시 후 세계 전역에서 꾸준한 흥행을



10월 26일 프랑스 파리에서 열린 '서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십'(SWC) 월드결선 경기. 컴투스의 '서머너즈 워:천공의 아레나'는 전 세계 234개 국 이용자들이 게임을 즐기고 서비스 5년7개월 만인 11월 단일 모바일게임 지적재산권(IP) 2조 원 매출을 달성하는 등 게임 한류를 이끌고 있다.

사진제공 | 컴투스

기록하며 서비스 5년7개월 만인 11월 '단일 모바일게임 지적재산권(IP) 2조 원 매출'이라는 성과를 달성했다. 이에 앞서 2017년 3월에는 국내 모바일게임 중 처음으로 매출 1조 원을 기록하기도 했다.

### ●출시 이후 234개 국 게임 팬이 즐겨

특히 전체 누적 매출의 90% 이상을 해외에서 올렸다는 점이 주목할 부분이다. 출시 후 미주 55개국, 유럽 51개국, 아시아 51개국, 아프리카 54개국, 오세아니아 21개국 등 무려 234개 국의 이

용자들이 게임을 즐겼다. '서머너즈 워'가 5년 만 넘는 기간에 해외에서 거둔 성과를 다른 문화콘텐츠와 비교하면 그 실적이 얼마나 대단하지 쉽게 알 수 있다. '서머너즈 워'라는 단일 게임이 올린 매출을 기록하려면 지난해 수출액 기준으로 출판업계 전체가 6.62년, 만화업계 전체는 40.85년, 영화업계 전체는 39.61년이 걸린다.

'서머너즈 워'는 글로벌 e스포츠 분야에서도 토종 게임으로는 흔치 않은 성과를 거뒀다. 3년 연속 성공적으로 마친 '서머너즈 워 월드 아레나 챔피언십'(S

WC)이 바로 그것이다. 10월 26일 프랑스 파리에서 열린 월드결선에는 약 1500여명의 관객이 현장을 찾았고, 생중계 당시 누적 조회수는 125만 건을 돌파했다. 개최지인 프랑스 언어로 중계된 영상은 100만 조회수를 넘었다. 미국 스포츠 전문 매체 ESPN도 현장 소식을 전했다.

한편 컴투스는 앞으로 서머너즈 워의 IP를 더욱 강화해 나갈 예정이다. 신작 게임 개발은 물론 애니메이션과 코믹스, 소설 등 다양한 분야로의 확장을 꾀하고 있다. 김명근 기자 dionys@donga.com

## 한 눈으로 보는 경제

5일

코스피지수	2060.74	↓	-8.15
코스닥지수	617.60	↓	-7.67
일 낮케이 지수	2만3300.09	↑	+164.86
중 상하이 종합	2899.47	↑	+21.35
국고채 금리 (3년물, 연%)	1.423	↑	+0.017
환율 (원·달러)	1190.20	↓	-4.1
국내금값 (원/그램 g)	5만6529.82	↓	-373.59

## 경제현장.jpg



"크리스마스 장식품 알뜰 구매하세요"

홈플러스가 25일까지 '크리스마스 용품 기획전'을 진행한다. 크리스마스 장식품 100여 종을 최대 20% 할인 판매하며, 10만 원 이상 구매 시 2만 원 상품권을 증정한다. 올인원 트리, 테이블 트리, 우드 사슴과 볼 등이 대표 상품이다.

정정욱 기자, 사진제공 | 홈플러스

## 경제 단신

### 롯데카드-인터파크 협약 카드 출시

롯데카드와 인터파크가 5일 업무 협약을 맺고 '인터파크 롯데카드'를 내놓았다. 기본할인 혜택으로 국내·외 오프라인 가맹점에서 결제하면 0.5%를 결제일 할인해 준다. 인터파크 쇼핑·투어·도서·티켓은 특별할인 혜택을 적용해 기본할인의 10배인 5%를 결제일 할인해준다. 특별할인 혜택은 전달 이용금액이 40만 원 이상일 때 월 최대 10만 원까지 제공한다. 정정욱 기자

### 하이원리조트, '하이하우 스토어' 오픈

하이원리조트는 리조트 대표 캐릭터인 하이하우(HIHOU) 관련 상품을 파는 '하이하우 스토어'를 오픈했다. 2007년 공개한 하이하우는 유럽 귀족들이 좋아하던 수렵견 아프간하운드를 모델로 개발했다. 스토어에서는 캐릭터인형, 침구류와 팝콘, 젤리 등의 어린이 상품을 판매하고 있으며, 추후 스토어 아이템을 더욱 확대할 예정이다. 하이원그랜드호텔 메인타워 3층에 있다. 김재범 기자

## "세계를 무대로 IP 확장 추진해야죠"

"게임처럼 '서머너즈 워' 지적재산권(IP) 활용 콘텐츠도 세계에서 팬들을 만날 것이다."

"단일 모바일게임 매출 2조 원"이라는 신화를 쓴 컴투스의 서머너즈 워가 이제 글로벌 시장을 겨냥한 IP 확장에 나선다. 박영주 컴투스 크리에이티브컨텐츠 실장을 만나 이에 대해 들어봤다.

-장기흥행 비결 첫 순위를 꼽는다면.

"게임성과 운영적인 면도 있지만 가장 본질적인 것은 밸런스 유지다. 재화 가치나 캐릭터, 몬스터의 밸런스를 잘 지켜왔기 때문이라 생각한다. 그 외에 e스포츠 등도 있다."

-'SWC'가 3년 연속 흥행에 성공했다.

"게임처럼 지속적으로 업데이트한 것이 주효했다. 2017년은 오프라인 행사에 집중했고, 2018년은 스트리밍에 역량을 모았다. 올해는 토크쇼와 뮤직비디오 등 다양한 연관 콘텐츠를 제작했다. 앞으로 엔터테인먼트 플랫폼으로서 역할을 잘 수행할 수 있도록 지속적으로 발전시킬 계획이다."

-IP 확장 계획은.

"'워킹데드'의 원작자 로버트 커크먼과 함께 게임 세계관을 그린 '서머너즈 워 유니버스 바이블'을 완성했다. 이를 다양한 콘텐츠로 확장하는 작업을 진행 중이다. 2월에 스카이버운드와 함께 단편 애니메이션을 선보여 유튜브에서 550만이 넘는 조회수를 기록했다. 내년

장기흥행 비결로 밸런스 유지 꼽아  
'서머너즈 워'로 소설·코믹스 계획

1분기엔 영문 소설도 출시할 계획이다. 신작게임도 있다. 실시간 전략 시뮬레이션(RTS) 게임 '서머너즈 워: 백년전쟁'과 '서머너즈 워 MMORPG'는 내년 공개를 목표로 하고 있다. 그 외에 소설과 코믹스, 애니메이션 등 연대기별 콘텐츠를 제작해 글로벌 엔터테인먼트 브랜드로 만들어 갈 계획이다."

-유저들에게 한마디.

"서머너즈 워는 SWC는 물론 현지 유저를 만나는 '서머너즈 워 투어' 등 전 세계 유저들과 다양한 방식으로 소통하고 있다. 내년에도 재미있는 콘텐츠와 흥미로운 이슈가 끊이지 않도록 많은 준비를 하고 있으니 기대해 달라." 김명근 기자



박영주 컴투스 크리에이티브컨텐츠 실장

## DLF 피해자 최대 80% 배상받는다

### 금감원, 분쟁조정 사례 중 가장 높아

대규모 원금손실 사태를 일으킨 해외금융기관 파생결합펀드(이하 DLF)에 대해 손실금액의 최대 80%를 배상하라는 조정결정이 내려졌다.

금융감독원(사진)은 5일 금융분쟁조정위원회(분조위)를 열고 DLF 투자손실 6건에 대해 은행에 불완전판매 책임이 있다며 40~80%의 배상결정을 내렸다.

최대 80%는 역대 분쟁조정 배상비율 중 가장 높은 규모다. 은행의 과도한 영업과 심각한 내부통제 부실이 대규모 불완전판매로 이어져 사회적 물의를 야기한 점이 배상 비율에 반영됐다.

특히 피해자 중 투자 경험이 없고 난징인 고령(79세)의 치매환자에게 80% 배상이, 손실확률 0%를 강조받은 투자경험이



없는 60대 주부에게 75%의 배상이 결정됐다.

배상비율이 결정된 6건은 분쟁조정 신청인과 은행이 20일 이내 조정안을 수락하면 조정이 성립된다. 나머지 조정대상은 분조위 배상기준에 따라 자율조정 등으로 처리될 예정이다. 하지만 피해자 대부분이 소비자집단 분쟁처럼 집단분쟁의 방식을 원하고 있어 향후 소송으로 이어질 가능성도 있다. 정정욱 기자 jay@donga.com

## 항공과 ICT의 결합...손잡은 대한항공과 카카오

### '양자자원 활용방안 논의' MOU 체결

국적항공사 대한항공과 ICT기업 카카오가 손을 잡았다.

대한항공과 카카오는 5일 경기도 분당구 카카오 판교오피스에서 우기훈 대한항공 대표이사, 여민수 카카오 공동대표 등이 참석한 가운데 양사의 고객까지 혁신 및 사업경쟁력 강화를 위한 양해각서(MOU)를 체결(사진)했다.

앞으로 대한항공과 카카오는 고객이 원하는 항공권을 찾는 과정부터 결제, 체크인, 탑승에 이르기까지 모바일 환경에서 편리하게 진행될 수 있도록 양사의 자원을 활용해 관련 서비스를 활용하는 방안을 논의한다.

또한, 카카오 계열사들이 보유한 콘텐츠를 대한항공 기내 주문형비디오(ODI



(AVOD) 시스템으로 제공할 수 있도록 엔터테인먼트 부문 사업협력도 추진한다. 커머스 플랫폼 협업과 함께 양사 상품의 판매 확대를 위한 상호협력 등도 협의한다.

이밖에도 대한항공과 카카오는 인공지능(AI) 기술을 활용해 항공 산업의 효율성과 생산성을 극대화하고, 시장 변화에 발빠르게 대응할 수 있는 협력 방안도 모색할 방침이다. 김재범 기자 oldfield@donga.com