

# 올해 상장한 디지털콘텐츠 기업들 '성적표'

'대박' 터뜨린 웹젠 여세 몰아 '나스닥' 까지 점령 ... 지식발전소 나빠진 시황에 '불운'

2003년은 디지털콘텐츠 업계에도 주식시장 상장 바람이 강력하게 불었다. 웹젠, 유엔젤, 거원시스템, 지식발전소 등 새롭게 상장된 기업의 수는 적었지만, 웹젠이 코스닥 시장에 상장하면서 일으킨 '대박'이라는 폭풍은 관련 업계 관계자들을 들뜨게 만들었다. 하지만 올해 상장한 기업들이 모두 '한뿔'을 잡은 것은 아니다. 올해 주식시장을 뜨겁게 달궜던 디지털콘텐츠 기업들의 성적표를 살펴봤다.

취재 신중훈 기자

올해 디지털콘텐츠 업계에서는 지난해와 달리 비교적 적은 수의 기업들이 상장기업의 대열에 올라섰다. 3D 온라인게임의 지평을 열었던 웹젠과 무선인터넷 분야의 강자 유엔젤, 영상 및 음향 소프트웨어 개발 업체인 거원시스템, 엠파스를 운영하고 있는 지식발전소, 증권거래소로 이전 등록한 엔씨소프트 정도만이 증권시장의 관심을 끌었다. 이 가운데 웹젠의 코스닥시장 등록은 게임업계뿐만 아니라 증권시장에서도 핫 이슈로 떠오르기도 했다.

## 웹젠, 코스닥 이어 나스닥까지 점령 '돌풍'



올해 디지털콘텐츠 업계에서 가장 화려한 스포트라이트를 받았던 기업을 꼽으라면 웹젠을 꼽을 수 있다. 웹젠은 지난 5월 23일 코스닥시장에 상장, 일약 황제주로 떠오르며 게임업계에 또 하나의 신화를 만들었다.

공모전부터 1,434.5대 1이라는 엄청난 공모주

청약 경쟁률을 기록하며 세간의 관심을 끌어난 웹젠은 코스닥 등록 첫날인 지난 5월 23일 100%의 주가 상승세로 화려한 데뷔를 했다. 그 이후 6일 연속 상한가를 기록한 웹젠의 주가는 단 4일만에 10만원 벽을 돌파했다.

특히 같은 날 증권거래소로 이전 등록한 엔씨소

프트의 주가가 보험세인 13만4,000원에 머무르는 등 게임주들 대부분이 약세를 기록했다는 점에서 웹젠은 더욱 주목을 받았다.

웹젠은 이후 2분기에 매출 145억원에 영업이익 80억원을 기록했고, 3분기에도 매출 146억원, 영업이익 84억원을 기록, 고공행진을 이어갔다. 또 지난달에는 온라인게임 '뮤'의 국내 동시접속자수가 7만명을 돌파해 전년대비 80% 증가했고, 중국에서도 동시접속자 30만명을 돌파하는 등 상승세를 멈추지 않았다.

웹젠의 이 같은 상승세는 올 연말까지도 지속될 전망이다. 이 회사는 올해 목표했던 매출 582억원, 영업이익 360억원을 무사히 달성할 것으로 보인다.

한편, 이 회사는 이러한 여세를 몰아 지난 11월 미국 나스닥 상장을 추진해 또 한번 업계를 놀라게 했다. 웹젠의 이번 나스닥 상장은 대외 신인도 향상과 게임 퍼블리싱을 위한 자금 확보차원에서 추진된 것으로, 이 회사는 지난달 17일 사실상 상장이 결정돼 이달 5일 기업공개(IPO)를 거치게 된다. 웹젠의 이번 나스닥 상장은 국내 게임업체로는 첫 번째, 전체적으로는 10번째로 이뤄지는 것으로 상장 방식은 직상장이 아닌 보통주 10분의 1에 해당하는 미 주식예탁증권(ADS) 형태이며, 총 870만 주가 상장된다. 이번 상장이 성공적으로 마무리될 경우 웹젠은 약 1,400억원의 자금을 확보할 수 있을 것으로 예상된다.



## 엔씨소프트 '리니지2' 성공으로 입지 굳혀

엔씨소프트는 웹젠이 코스닥에 등록되던 날, 2년 10개월여의 코스닥 생활을 마감하고 증권거래소로 이전 등록했다.

코스닥의 황제주로 불렸던 엔씨소프트의 거래소 이전은 지난해 10월 결정됐으나, 영상물등급위원회 리니지 18세 이상 등급판정과 관련, 문제 해결을 위해 미뤄왔다.

엔씨소프트의 올해 대표적인 이슈는 '리니지2'의 성공여부였다. 지난 7월 시범서비스에 들어간 리니지2는 10월 1일 정식서비스를 개시했다. 시범서비스 기간동안 동시접속자 수 10만명대를 기록하며 세간의 관심을 끌어왔던 리니지2는 정식 서비스 이후에도 9만명대의 동시접속자 수를 유지, 성공적으로 시장에 진입했다. 이후 리니지2는 게임시장의 판도를 바꾸며, 랭키닷컴 순위에서 부동의 1위 게임 리니지마저 누르는 괴력을 발휘하기도 했다.

리니지2의 성공은 엔씨소프트의 앞날에 장밋빛 희망을 던졌다. 단일 게임만을 갖고 있는 위험부담을 해소해 투자자들의 불안감을 잠재웠을 뿐 아니

라 뮤, A3 등 3D 온라인게임의 대거 등장으로 다소 밀리는 듯 했던 게임시장에서의 입지를 일거에 만회한 것이다.

이 회사는 지난 3분기 결산에서 매출 368억원, 영업이익 114억원, 경상이익 71억원을 각각 기록했다. 지난 2분기 대비 매출과 해외로열티 수익에서는 근소한 성장이 있었으나, 영업이익은 다소 감소했다. 엔씨소프트는 4분기에는 리니지2의 실적이 반영돼 실적이 크게 호전될 것으로 보고, 4분기 매출이 약 525억원에 달할 것으로 기대하고 있다.

하지만 이 회사는 지난 11월 그간 어려움을 겪었던 '에버퀘스트'와 '샤이닝로어'의 서비스 중단을 전격적으로 발표, 의욕적으로 추진했던 퍼블리싱 사업에 타격을 입기도 했다. 에버퀘스트와 샤이닝로어는 엔씨소프트가 지난해부터 추진했던 국제 퍼블리싱 사업의 대표작들로 그간 서비스 정상화를 위해 많은 노력을 기울였으나 결국 서비스 중지로 막을 내려야 했다.

## 유엔젤, 매출 100% 신장으로 고속 성장



웹젠에 이어 공모주 청약에서 811,56대 1의 높은 경쟁률을 기록하며, 관심을 모았던 무선인터넷 솔루션 업체 유엔젤은 지난 7월 1일 등록 첫날 상한가인 3만2,200원의 주가를 기록했다. 이후 4일 연속 상한가 행진을 거듭하면서 5만 5,000원까지 치솟았던 주가는 이후 약세로 돌아서 11월 25일 현재 15,900원을 유지하고 있다. 이 같은 주가 하락은 예상보다 부진했던 2분기 실적과 함께 실적 대비 높은 주가수익비율(PER)에 대한 부담, 의무보유기간이 해제된 기관투자자 보유분 107만주의 매물화 등에 기인한다.

지난 1999년 SK텔레콤 중앙연구원 연구원들이 설립한 유엔젤은 무선인터넷과 부가서비스를 위한 통합솔루션을 제공하는 업체로 여타 코스닥 등록업체들이 솔루션 납품이나 서비스 운영용역 등 특정 수익 모델에 한정된 것과 달리 기본 인프라 솔루션에서부터 응용기술까지 다양한 솔루션을 보유하고 있다.

특히 SK텔레콤과의 제휴사업을 통한 안정적인 수익기반을 확보하고 있다는 점이 장점으로 꼽히지만, 투자자로서는 오히려 위험부담을 갖게 하는 요인으로 작용할 수 있다. 때문에 이 회사는 최근 SK텔레콤에 대한 매출비중을 지속적으로 낮추며, 거래처 다변화에 나서고 있다.

올 상반기 매출액 91억원, 영업이익 31억원을 기록한 유엔젤은 3분기에도 81억원의 매출을 기록, 높은 성장률을 보였다. 올해 예상 매출은 약 265억원으로 지난해 133억원이 비해 100% 성장이 예상된다.

특히 국내 무선인터넷시장이 3세대 이동통신(EVDO) 단말기 보급 확대, 콘텐츠 강화 등 인프라 확대와 더불어 무선망 개방 등 호재가 많아 고속 성장을 지속할 것으로 예상된다.

## 거원시스템, 사상 최대 공모주 청약 경쟁률 기록



지난 7월 11일 코스닥 시장에 등록된 거원시스템 역시 상장 첫날 상한가로 데뷔했다. 2,558대 1이라는 사상 최고의 공모주 청약 경쟁률을 기록한 거원시스템의 주가는 한때 2만6,500원까지 치솟았다가 11월 현재 2만원대에 머물러 있다.

거원시스템은 이른바 '토탈 디지털 멀티미디어 업체'를 지향하는 기업으로 하드웨어(MP3플레이어)와 소프트웨어(멀티미디어), 그리고 무선인터넷(콘텐츠)을 묶는 3각 구도의 사업모델을 펼치고 있다.

이 회사는 매년 100% 이상의 고성장을 계속하고 있는데, 전세계에서 1,000만의 사용자를 확보하고 있는 통합 멀티미디어 소프트웨어 '제트오디

오'로 널리 알려졌다. 이후 2000년 9월 출시한 MP3 플레이어 'iAUDIO' 시리즈는 현재 이 회사의 주력 수익모델로 자리잡았다. 올해 350억원의 매출에 당기순이익 60억원을 목표로 하고 있는 거원시스템은 MP3플레이어 부문에서만 270억원 매출을 거둘 전망이다.

지난 1999년부터 SK텔레콤과 무선인터넷사업 부문에서 긴밀한 관계를 맺고 있는 거원시스템은 지난 6월부터 KTF, LGT 등에 통화연결음 서비스를 시작하면서, 이동통신 3사 모두에 서비스를 제공하고 있다.

지식발전소

지식발전소, '프리미엄 검색' 대표 수익모델로 자리잡아

1996년 설립된 지식발전소는 인터넷 초창기인 1997년 '생활문화정보 시티스케이프' 서비스 오픈을 시작으로 다양한 인터넷 서비스를 개발, 운영하며 꾸준히 성장해온 인터넷 전문 기업이다. 이 회사가 운영중인 포털사이트 '엠포스(Empas)'는 지난 1999년 11월 오픈, 불과 1년여만에 국내 대표적인 포털사이트 가운데 하나로 자리를 잡았다.

지난 11월 7일 코스닥시장에 자리를 잡은 지식발전소는 청약 경쟁률 546.32대 1을 기록하며, 3조239억원의 청약 증거금을 모아 역대 4위에 랭크됐다. 하지만 이 회사의 주가는 개장 첫날 상한가를 기록했지만 당시 인터넷 기업들의 주가 하락세에 영향을 받아 이튿날 급락하는 모습을 보이기도 했다.

이 회사는 코스닥 등록 전인 지난 3분기에 매출액 67억원, 영업이익 17억을 기록하며, 전년 동기 대비 80%에 가까운 성장률을 기록했다. 2001년 4분기부터 8분기동안 연속으로 흑자행진을 거듭하고 있는 이 회사는 프리미엄검색에서 45억원(66.5%), 전자상거래에서 11억원(16.8%), 기업배너광고에서 9억원(14.2%) 등의 매출을 올렸다. 이 가운데 핵심 수익모델로 자리잡은 프리미엄 검색 매출은 지속적으로 성장하고 있으며, 연말에 집계되는 4분기에는 더욱 크게 늘어날 전망이다.

3분기까지의 누적 매출액 180억원을 기록한 이 회사는 이미 지난해 연간 매출액 133억원을 훌쩍 뛰어넘었으며, 올해 전채로는 약 265억원의 매출을 기록할 것으로 보인다.

까다로운 심사에 등록 보류 기업 줄이어

한편, 디지털콘텐츠 업계에서는 올해 코스닥 등록이 예상됐던 기업들이 까다로워진 심사 기준 등으로 인해 등록을 미루거나, 인수합병을 통한 우회 등록을 추진하는 현상이 나타나기도 했다.

엠게임과 CCR, 제이씨엔터테인먼트 등 그동안 코스닥 등록을 추진해온 중견 게임업체들은 올해 코스닥 예비 심사를 청구하지 않았다. 이들은 지난해 코스닥 예비 심사에서 보류 판정을 받아 올해 재심사를 추진해온 업체들이었지만, 까다로워진 코스닥 심사 때문에 상장 꿈의 내년을 미룰 수밖에 없었다.

이와 달리 직접 상장에 나서지 않고 M&A 등을 통해 우회적인 방법으로 코스닥에 등록하는 사례도 나타났다. 넷마블과 트라이글로우픽처스, 나코 인터랙티브 등이 대표적인 경우인데, 넷마블은 지난 9월 모기업이었던 플레너스와의 합병으로 자연스레 코스닥 등록 기업이 됐고, 온라인게임 '프리스톤테일'을 서비스하는 트라이글로우픽처스는 코스닥 등록업체인 예당엔터테인먼트에 140억원에 인수됐다. 또 '라그하임'을 개발한 나코인터랙티브는 코스닥 등록업체인 퓨센스의 최대주주 지위를 확보해 이 회사와의 합병을 검토하고 있다.

(표) 올해 상장한 디지털콘텐츠 기업 현황

(단위 : 억원)

업체명	상장일	등록시장	주요제품	주가 (11월 25일 기준)	2002년 매출	2003년 매출 (예상)
웹젠	5. 23	코스닥	게임	117,900원	287억원	582억원
엔씨소프트	5. 23	증권거래소	게임	65,900원	1,548억원	1,633억원
유엔젤	7. 1	증권거래소	무선인터넷 솔루션	15,900원	185억원	285억원
거원시스템	7. 11	코스닥	멀티미디어 솔루션	20,300원	168억원	350억원
지식발전소	11. 7	코스닥	인터넷포털	16,700원	133억원	265억원

# 대졸자 취업난에 '올고' DC기업 구인난에 '올고'

청년층(15~29세) 실업이 크게 늘어나면서 전체 실업률도 계속 오름세를 보이고 있다. 그러나 대졸 취업 대란이 이어지는 가운데서도 디지털콘텐츠 기업들이 대거 속해있는 중소기업의 구인난은 내년에도 극심할 것으로 예상되는 등 신규채용시장의 양극화 현상이 심화되고 있다. 청년실업과 구인난이 사회문제화 되고 있는 가운데 디지털콘텐츠를 포함한 IT분야 역시 전문대 및 대졸자의 3명 중 1명만이 취업하고 졸업한지 2년이 지나도 취업률이 80%에 미치지 못하는 것으로 나타났다. 특히 IT학과 졸업자들의 IT산업 전공 종사율이 전체의 절반에도 못 미치는 등 IT인력의 수급 불균형이 심각한 것으로 집계됐다.

취재 권경희 기자 / 사진 이혜성 기자



‘20명 모집에 6,900명 지원 345대 1, 15명 모집에 4,085명 지원 272대 1...’.

대학입시보다 더 높은 사상 최악의 취업경쟁률 속에 올 한해가 저물고 있다. 이제 경쟁률 100대 1 정도는 별것 아닌 것처럼 느껴질 정도다. 잡코리아 김화수 사장은 “98년 국내에 처음 온라인 채용정보업체가 생긴 이후 올해만큼 ‘예측불허’의 취업 대란을 겪어보기는 처음”이라고 혀를 내둘렀다.

당초 상반기까지만 해도 취업기상도는 상당히 쾌청해 그 역시 신바람이 났다. 9월초까지만 해도 올해 채용규모는 지난해보다 26% 많은 것으로 조사될 정도였다.

그러나 9월말부터 상황은 급변했다. 경기위축이 가시화되면서 취업시장의 기상도는 180도 달라졌다. 10월에 들어서자 경쟁률은 대부분 100~300대 1로 치솟았다. 여기에 경기가 불투명해 내년에 기업들이 채용을 줄인다는 소식이 잇따르자 구직자들은 ‘무조건 살고 보자’며 중복지원에 나섰다. 취업문은 더욱 좁아져 갔다.

이에 청년(15~29세)실업률이 3개월만에 다시 7%대로 올라서는 등 취업시즌을 맞아 젊은층의 취업난이 심화되고 있는 것으로 나타났다. 또 10월 한달 동안 30대 실업자가 5,000여명 늘어나는 등 총3만5,000여명의 실업자가 추가로 발생했다.

통계청이 11월에 발표한 ‘10월 고용동향’에 따르면 청년 실업자수는 10월 한 달간 지난해에 비해 3만6,000명이 증가했다. 이에 따라 청년실업률은

전월대비 0.7%포인트 높아진 7.3%를 기록, 3개월만에 다시 7%대로 진입했다.

특히 15~19세 연령층의 실업률이 지난달에 비해 3.2%포인트나 높아진 12.7%를 기록, 청년실업률 상승의 주 요인으로 작용했다. 30대의 실업률도 전달보다 0.1%포인트 높아진 3.1%로 3개월 연속 상승, 30대 취업자들의 직장 이탈현상이 확산되고 있는 것으로 나타났다. 반면 40대와 50대의 실업률은 각각 2.0%, 1.9%로 전달에 비해 0.1%씩 낮아졌다.

권오술 통계청 사회통계과장은 “학교 재학 등으로 인해 비경제 활동 인구로 분류 됐던 젊은층들이 졸업시즌을 앞둔 10월 들어 적극적으로 구직활동에 나선 것이 청년실업률 상승의 주요인”이라고 분석했다.

청년실업자수가 이처럼 늘면서 전체 실업자수도 10월 한달 동안 올 들어 가장 많은 3만5,000명이 증가, 76만5,000명으로 조사됐다. 이에 따라 전체실업률은 지난달에 비해 0.1%포인트 높아진 3.3%로 나타났다. 지난해 10월과 비교할 때도 실업자는 12만6,000명이 늘었고 실업률은 0.5%포인트 높아졌다.

특히 가을철 실업률이 봄철보다 낮게 나오는 점을 감안한 계절조정 실업률은 3.7%로 26개월만에 최고치를 기록했다. 지난 7월 이후 다소 개선됐던 실업률이 이처럼 다시 악화된 것은 금융회사와 통신업체를 중심으로 기업들의 구조조정이 다시 시작됐다 신규 채용도 뚜렷하게 늘어나지 않고 있기 때문이라고 통계청은 분석했다.

## 디지털콘텐츠 관련업체 취업난 속 구인난 ‘확연’

하지만 사상 최악의 취업난이라는 말이 무색할 정도로 중소기업에는 여전히 인력이 턱없이 모자라는 실정이다. 최근의 구직난을 반영, 입사지원자는 크게 늘었지만 정작 한 달도 채 견디지 못하고 회사를 나가는 경우가 많고 심지어는 출근한지 하루만에 회사를 그만두는 경우도 종종 있다고 한다.

이와는 다른 케이스로 기업들 사이에서 대세로 군

여진 경력직 위주의 채용관행이 청년실업을 가중시키고 있다. 외환위기 이전까지만 해도 외형을 중시했던 기업들이 하나같이 수익위주로 돌아섰기 때문이다. 일반적으로 신입사원이 어느 정도 업무성과를 내기까지는 최소 2년 이상이 걸리며 1인당 1,000만~2,000만원의 재교육 비용이 든다고 한다.

따라서 처음 노동시장에 진입하는 청년층을 뽑

아 교육, 훈련시키는 것보다는 바로 업무에 투입할 수 있는 경력직을 쓰는 것이 비용절감에 도움이 된다는 것이다. 핵심 인재 1명이 수백명, 수천명을 먹여살린다는 논리가 자리잡기 시작한 것이다. 자연스레 청년층 일자리는 더 줄어들게 된 셈이다. 하지만 이 같은 추세가 대기업과 중소기업 모두에게 나타나면서 기업들은 원하는 경력직을 구할 수 있는 경우가 점점 줄어들고 처음 일자리를 구하는 대졸자들은 취업하기가 더욱 어려워지고 있다.

이같이 취업난과 구인난이 사회문제화 되고 있는 가운데 디지털콘텐츠를 포함한 IT분야 역시 전문대 및 대졸자의 3명 중 1명만이 취업하고 졸업한 지 2년이 지나도 취업률이 80%에 미치지 못하고 있는 것으로 나타났다. 특히 IT학과 졸업자들의 IT산업 전공 종사율이 전체의 절반에도 못미치는 등 IT인력의 수급 불균형이 심각한 것으로 집계됐다.

한국정보통신정책연구원(KISDI) 정보산업연구실 고상원 박사팀이 전문대와 대학교 IT 관련학과 졸업생 3,000명을 대상으로 연구한 최근 보고서에 따르면 전문대와 대학교의 IT 관련학과 졸업자 중 32%만이 졸업 직후 취업했다. 졸업 후 4개월째에는 55.4%, 졸업 후 2년4개월째에는 각각 전문대 졸업자가 79.1%, 대학졸업자가 78.4%인 것으로 조사됐다.

특히 이들 중에서 IT 직업에 취업한 비중은 전문대학이 22.5%, 대학이 40.7%에 지나지 않은 것으로 드러났다. 전문대학은 제어계측(36.8%), 통신(37.3%), 전자공학(26.3%) 등 하드웨어 관련학과

들이, 대학은 멀티미디어(93.3%), 전산학(59%), 컴퓨터공학(57.8%) 등 소프트웨어 관련학과들이 그나마 상대적으로 높았다.

IT산업의 월평균 임금은 전체 산업 평균 166만원보다 10% 정도 높은 183만원 수준으로 조사됐다. 대기업 중심의 전기통신업이 평균보다 77%가 높은 296만원인 것을 비롯해 IT서비스 분야는 전체 평균보다 50% 이상 높은 257만원인 반면 IT제조업은 제조업 전체 평균 146만4,000원보다 낮은 146만1,000원이었다. 이는 임금수준이 낮은 여성 노동자의 비중이 높기 때문.

한편 직종별 인력이 부족한 곳은 디지털콘텐츠 분야이며, 이 가운데 가상현실과 애니메이션인 것으로 파악됐다. 이 직군은 임금수준에서도 IT직군 중 가장 낮았다.

고 박사팀은 “특정기술을 요구하는 인력수요는 많으나 공급이 원활치 못해 임금이 오르거나 임금이 낮아 불균형이 발생하고 있다”고 분석했다. 이들은 또 “특정기술을 갖춘 인력의 공급도 충분하고 임금수준도 높지만 노동시장의 정보가 부족해 구인·구직기간이 길어지고 있다”고 말했다.

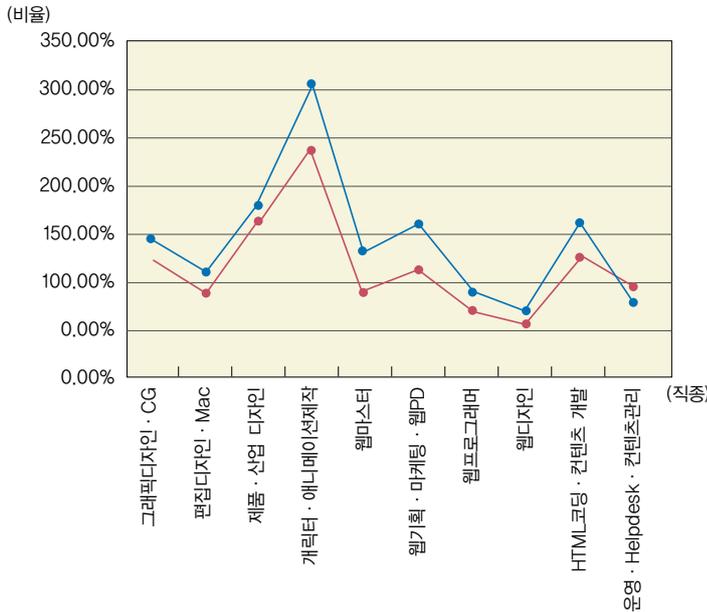
이에 따라 IT인력의 부족 문제는 IT학과 정원의 확대 등을 통한 해결보다는 IT인력 양성의 질적 수준을 높이는 방향으로 추진돼야 한다고 고 박사팀은 주장했다. 아울러 디지털콘텐츠 관련 업종의 직군과 같이 임금수준이 낮고 인력 부족률이 높은 경우 관련산업의 고부가가치화를 유도하는 것이 급선무라는 지적이다.

## 디지털콘텐츠 업종 취업난 지난해 보다 심각

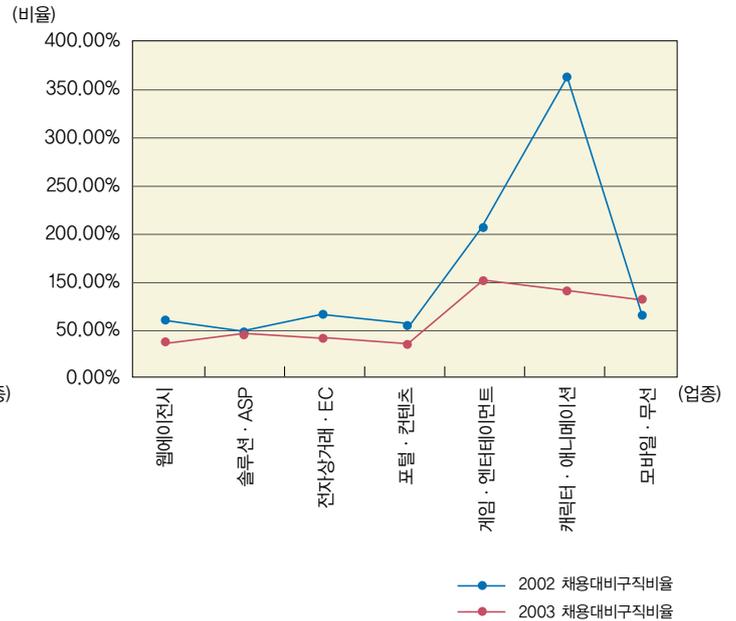
이 같은 조사결과는 잡코리아가 내놓은 통계에도 비슷하게 나타나고 있다. 잡코리아가 ▲웹페이지 ▲솔루션·ASP ▲전자상거래·EC ▲포털·콘텐츠 ▲게임·애니메이션 ▲모바일·무선 등 ‘디지털콘텐츠’ 관련 업종의 관련 직군을 조사

한 결과 게임 및 엔터테인먼트, 모바일 및 무선, 캐릭터 애니메이션 업종에서 채용대비 구직비율이 매우 높게 나타나는 것으로 나타났다. 이는 2002년도와 비교하면 30~120%의 구직비율이 높아져 취업난을 한 눈에 알아 볼 수 있었다.

〈표 1〉 2002~2003 직종별 채용대비 구직비율 비교



〈표 2〉 2002~2003 업종별 채용대비 구직비율 비교



게임·엔터테인먼트의 경우 잡코리아를 통해 지난해 526건의 채용광고 중 794명이 이력서를 내 150.95%의 구직비율을 나타냈다. 하지만 올해는 채용은 464건으로 줄어든 반면 이력서는 948명으로 늘어 204.31%의 구직비율을 보이며, 지난해 보다 구직비율이 50% 상승한 것으로 조사됐다.

캐릭터·애니메이션의 경우도 지난해 257건의 채용광고 중 372명이 이력서를 제출, 144.75%의 구직비율을 보인 반면 올해는 168건의 채용광고 중 605명이 이력서를 제출, 360.12%의 놀라운 상승률을 보여 이와 관련된 직종들이 상대적으로 더욱 취업난을 겪고 있는 것으로 드러났다.

디지털콘텐츠 관련 7개 업종의 전체 모집 공고 대비 비율을 분석한 결과 전자상거래 및 캐릭터 애니메이션 분야의 채용이 타 업종에 비해 상대적으로 낮은 것으로 나타났고, 이력서 대비 비율을 분석한 결과 포털 및 콘텐츠 분야와 게임 엔터테인먼트, 캐릭터 애니메이션 분야로의 진출 희망자가 늘었다. 그리고 모바일 무선분야가 상대적으로 큰 폭의 감소세를 보였다.

전반적으로 디지털콘텐츠 관련 분야의 경우 지난해 8, 9, 10월 대비 올해 8, 9, 10월 업종별 분석에서 전체 모집규모가 18.40% 가량 줄었고 직종별로는 전체 모집규모 20.83%가 줄어든 것으로 나

타났다. 잡코리아 김화수 사장은 “전반적으로 전통적인 산업과 연관된 분야 및 디지털콘텐츠 분야 내에서도 비교적 오래된 직무 분야의 채용은 경기와 무관하게 꾸준히 이어지고 있지만, 최근 몇 년간 급성장한 분야의 경우 전반적으로 채용이 다소 줄었음에도 지원자는 계속 늘어나 취업난이 발생하고 있는 것으로 분석되고 있다”고 말했다.

이에 지난달 오후 서울 강남 테헤란로 일대에는 한 온라인게임 업체의 이색적인 돌발 이벤트가 펼쳐졌다. 온라인게임 업체 넥스 직원들이 자사 게임에 등장하는 캐릭터로 분장하고 지나가는 시민들에게 “밤이나 낮이나 당신을 기다립니다”는 팜플렛을 일일이 나눠줬다.

이들은 길거리뿐 아니라 지하철에 탑승해 젊은 이들에게 공채 사실을 알렸다. 이 업체 관계자는 “게임산업이 급속도로 발전하면서 업계에서는 전문 인력이 턱없이 부족해 구인난을 겪고 있다”며 “벤처기업들이 밀집한 테헤란로를 중심으로 우수 경력 직원들을 모집하기 위해 이 같은 아이디어를 냈다”고 설명했다.

최근 서울대와 연·고대, 한국과학기술원(KAIST)에 해외유학파들까지 고급 인력으로 불리는 이들이 대거 몰리고 있는 게임업체들도 구인난에 시달리고 있는 실정이다. 내년 초까지 4달에 걸

인터뷰/김화수 잡코리아 사장

### “창업활성화 정책만이 해결”



▶조사 결과 올해의 특징은.

-올해의 경우 잡코리아 내에서만 살펴보았는데도 디지털 콘텐츠 관련 직종의 경우 평균적으로 20~30대 1의 경쟁률을 보이고 있다. 이는 지난해와 비교했을 때 전반적인 채용은 줄었는데 경쟁률은 높아진 것으로 보인다. 이러한 분석은 창업률에도 나타나는데 관련 업종의 창업률이 지난 3, 4년전보다 지난해와 올해가 더욱 떨어진 것으로 나타났다.

▶해결책은 무엇입니까.

-결국 해결책의 중요한 하나로 창업 활성화를 들 수 있다. 정부의 적극적인 창업지원이 필요할 것으로 보인다. 이와 함께 대학의 교육방식이 바뀌어야 할 것으로 보인다. 대학의 부전공자 또는 복수전공이 많다는 이유로 사람을 뽑는 것이 아니라 경력이 인정돼야 사람을 뽑는 추세이다. 이에 맞춰 대학도 인재양성에 나서야 될 것으로 보인다. 기업규모의 대형화도 해결책입니다. 이 분야의 외주비율과 단기 임시직 고용 비율이 높기 때문에 취업난이 해결되지 않고 있기 때문에 수요를 확대할 수 있는 대형화가 필요하다고 본다.

▶취업난을 실감할 수 있는 달라진 풍경이 있다면.

-신입사원 채용이 거의 없어지고 상시채용이 크게 늘었다. 이는 수시채용과 다르게 기업이 구미에 맞는 경력자를 찾겠다는 의미다. 이에 대졸자의 취업이 더욱 어려워지고 있다. 이와함께 현재 사람이 없더라도 취업난 속 구인난 현상이 벌어지면서 인턴제를 채용창구로 활용하는 기업이 늘고 있다. 인턴십 제도를 도입하고자 하는 기업이 늘고 있는 가운데 구직자들도 취업난 속에서 기업들의 경력자 선호현상의 높은 벽을 넘기 위해 인턴제를 공략하고 있는 것으로 나타났다.

쳐 100여명을 상시 채용할 계획인 네오위즈도 매달 15명 정도 밖에 선정을 하지 못해 계획보다 채용이 다소 늦어지고 있다고 밝혔다. 이는 일명 구미에 맞는 지원자가 많지 않다는 것.

네오위즈 현재진 팀장은 “지원자가 네오위즈의 채용조건에 맞다면 10명이고 100명이고 한꺼번에 뽑을 계획인데 아직까지 조건에 딱 맞는 지원자가 많지 않다”며 “실제적인 능력과 자질을 보는데 신입들은 이를 만족시키지 못하는 경우가 많다”고 설명했다.

### 취업난 속 인턴십을 노려라

취업난 속에서도 기업들은 입맛에 맞는 인재를 찾기 힘든 ‘구인난’을 겪으면서 구직자의 역량을 검증하기 위한 수단으로 인턴십 제도를 도입하고 있는 곳이 늘고 있다. 구직자들도 취업난과 기업들의 경력직 선호현상을 뚫기 위해 인턴십을 적극 활용하고 있어 인턴십 제도는 더욱 확산될 것으로 보인다.

온라인 리크루팅업체 잡코리아가 국내 기업 618개사를 대상으로 조사한 결과, 전체의 33.5%인 207개사가 인턴십 제도를 실시하고 있는 것으로 나타났다. 또 이들 기업 중 68.6%인 142개사는 하반기 인턴사원 채용계획이 있다고 답했다.

인턴십 실시 이유에 대해서는 ‘우수사원을 미리 확보하고 채용 이전에 역량을 검증하기 위해서’라는 응답이 56.5%로 가장 많았으며, ‘고용의 탄력성을 유지하면서 전문인력을 사용하기 위해서’라는 응답이 30.9%로 그 뒤를 이었다.

인턴제를 실시하고 있는 기업들의 평균 인턴십 기간은 ‘3개월~6개월’ (38.6%)과 ‘3개월 미만’ (34.8%)이 가장 많았으며 인턴

십 이후 정규직 채용률은 90~100%(23.2%), 40~50%(11.6%), 50~60%(11.1%) 등의 순이었다.

잡코리아는 “응답기업 중 92.9%가 기업이 찾고 있는 인재를 찾기 힘들다고 답하는 등 ‘취업난 속 구인난’ 현상이 벌어지면서 인턴제를 채용창구로 활용하는 기업이 늘고 있다”고 전했다.

실제로 현대하이스코의 경우 지난해까지만 해도 정규직 사원만 채용했지만 올해부터 대졸 신입사원에 대해 3개월 동안 인턴과정을 두고 추후에 정규직으로 채용하는 방안을 도입했다고 잡코리아는 덧붙였다.

이처럼 기업들이 인턴십 제도를 적극 도입하고 있는 가운데 구직자들도 취업난 속에서 기업들의 경력자 선호현상의 높은 벽을 넘기 위해 인턴제를 공략하고 있는 것으로 나타났다.

잡코리아가 대졸 취업준비생 725명을 대상으로 조사한 결과, 응답자의 11.0%가 인턴경험이 있는 것으로 조사됐으며 인턴경험이 없는 응답자(609명) 중에서도 79.3%가 ‘기회만 닿으면 인턴십을 하고 싶다’고 답했다.

특히 이들 중 37.3%는 ‘무급이라도 인턴십을 하고 싶다’고 답해 취업난 속에서 구직자들의 인턴십에 대한 선호도가 매우 높아지고 있는 것으로 분석됐다. 인턴십을 선호하는 이유에 대해서는 ‘직장경험을 쌓아서 추후 취업에 도움이 되기 위해서’라는 응답이 64.2%로 가장 많았으며, ‘인턴사원으로 근무하다가 정규직으로 채용되기 위해서’라는 응답이 31.7%로 뒤를 이었다.

조사대상 기업중 올 하반기 인턴채용 계획이 있는 기업은 142개사로 이들 기업은 총 1,114명의 인턴사원을 채용할 계획인 것으로 집계됐다. 특히 정부가 인턴십을 장려하기 위해 올해를 ‘인턴 구인·구직 일제 등록기간’으로 설정하면서 기업들의 인턴 채용이 본격화 될 것으로 기대되고 있다.

잡코리아 김화수 사장은 “인턴십 제도는 기업에게는 구직자의 능력을 체계적으로 테스트하면서 우수인재를 발탁하는 기회가 되고 구직자에게는 취업 기회 확대를 의미하기 때문에 청년실업 해소에도 도움이 될 것으로 기대된다”고 말했다. 

### 인터뷰/현재진 네오위즈 인사팀장

## “대학교육 바뀌어야 한다”



#### ▶ 대졸실업이 심화되고 있다. 문제가 뭐라고 보나.

-대학교육이 산업현장에서 요구하는 인재상하고 동떨어진 게 아닌가 싶다. 최근 게임업체를 비롯한 디지털콘텐츠업계는 많은 성장을 했지만 여전히 대학 졸업생들은 여학 성적 향상에만 열을 올리고 있다. 이는 실제적인 업무와는 아무 연관이 없다. 이는 대학이 학생들이 원하는 일과 적성에 맞는 인재양성에 적극적이지 못했기 때문으로 보인다. 이뿐 아니라 실제적인 관련 학과 졸업생이 많이 배출되지 않는 것도 문제일 것이다.

#### ▶ 경력직 채용이 선호되는 이유는.

-업계 전반으로 보면 아무래도 인력양성 자체를 코스트로 인식하는 경향이 있다. 이를 절감하기 위해 경력직을 선호하는 것이다. 하지만 네오위즈는 올해 신입을 포함한 100여명을 신규로 채용할 계획이다. 물론 경력직이 더 많은 비중으로 채용될 것으로 보인다. 이유는 경력이 선호되는 직무가 더 많기 때문이다. 게임업계는 시장 변화가 빠르기 때문에 한 사람 몫을 할 때까지 기다릴 시간이 많지 않아 경력직이 더 선호된다.

#### ▶ 취업 준비생이 취업에 성공하려면.

-사회는 한번 채용해서 바로 일선에 뛰어 들 수 있는 인재를 필요로 하고 있다. 이를 위해서는 자신이 하고 싶은 일과 관련해 소규모 모임 또는 작은 회사를 통해 경력을 쌓을 필요가 있다고 본다. 이에 자신의 적성을 일찌감치 알고 진로를 정해야 할 것으로 보인다. 뿐만 아니라 조직 친화력이 높고 조직을 잘 이끌 수 있는 사회성도 겸비해야 취업에 유리할 것이다.