

경력 2~5년차 · 연 2,000만원 가량의 급여가 제일 많아

기업규모 업종 성비간 임금 차이 '현저' · 대표 기업 및 인물로 NHN 김택진 꼽혀

디지털콘텐츠 업계의 상징적인 기업과 인물은 NHN과 김택진, 디지털콘텐츠 종사자의 전형적인 모습은 전문대졸 이상의 학력에 경력 2~5년차, 그리고 1,800만~2,500만원의 연봉인 것으로 나타났다. 월간 <디지털콘텐츠>가 창간 11주년을 맞아 디지털콘텐츠 종사자들을 대상으로 실시한 설문조사에서는 디지털콘텐츠 하면 떠오르는 기업과 인물로 각각 NHN과 김택진 엔씨소프트 사장이 뽑혔다. 이밖에 디지털콘텐츠 종사자들은 현 직장을 대체로 만족스럽다고 평가했으나, 불합리한 조직체계와 급여가 가장 큰 불만거리였다.

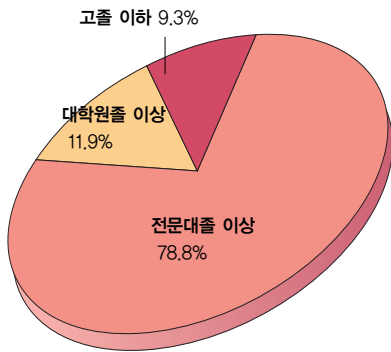
글 / 신승철 기자

조사대상 분포

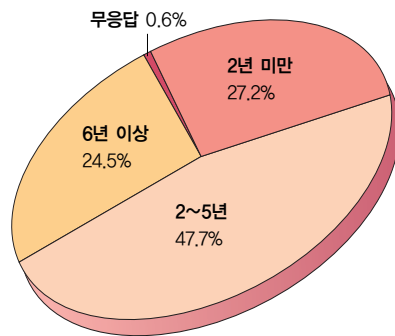
이번 설문조사는 디지털콘텐츠 관련기업의 상시근로자를 대상으로 이메일 및 방문조사를 병행해 실시했다. 총 62개 디지털콘텐츠 기업에서 167명이 응답했으

며, 이중 167명중 62.3%는 남성, 37.1%가 여성이었다. 담당직무별로 살펴보면, 디자인, 프로그래밍, 미술, 품질보증 등 개발직이 25.8%, 비엔지니어가 72.2%였으며, 경력 2~5년차가 47.7%로 가장 많은

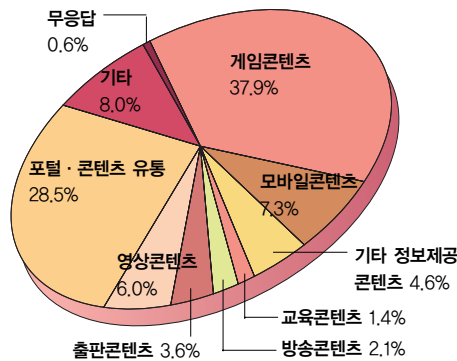
분포를 보였다. 응답자는 게임 및 포털업체들의 비중이 가장 높았는데, 이는 상대적으로 상시근로자수가 많은 기업들이 주로 이 업종에 포진해 있기 때문인 것으로 파악된다.



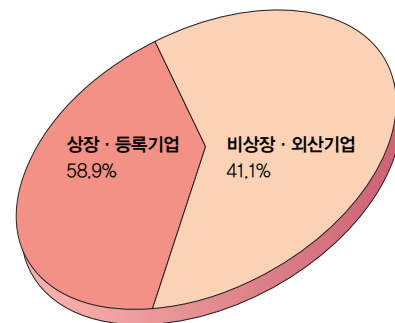
<그림 1> 학력



<그림 2> 관련업종 경력



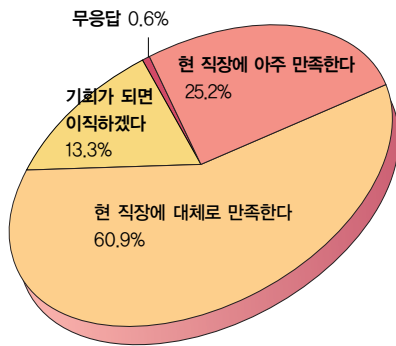
<그림 3> 현 직장 주력 분야



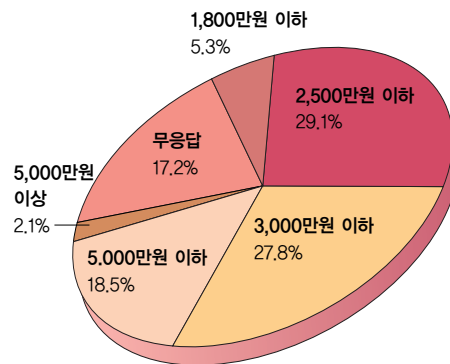
<그림 4> 현 직장 상장형태

설문 참여기업 (가나다 순)

게임네오, 게임빌, 그라비티, 나코인터랙티브, 네피앙, 넥슨, 다날, 다음게임, 다음커뮤니케이션, 대원C&A홀딩스, 데이콤, 드림라인, 드림위즈, 디지틀조선일보, 마나스톤, 메가엔터프라이즈, 모바일원커뮤니케이션, 벅스뮤직, 삼지애니메이션, 세고엔터테인먼트, 소프트맥스, 시스윌, 씨니YINK, 썬엔터테인먼트, 씨네웰컴, 씨네픽스, 씨디네트웍스, 씨알스페이스, 아이코닉스엔터테인먼트, 아타리코리아, 애니파크, 액토즈소프트, 야호커뮤니케이션, 엔씨소프트, 엠게임, 엠비씨게임, 온세통신, 웅진닷컴, 웹젠, 위메이드엔터테인먼트, 이소프넷, 제로소프트, 조이온, 지니소프트, 지식발전소, 커멘조이, 컴투스, 타프시스템, 텡벨, 프리챌, 플레너스, 하나로통신, 한빛소프트, CCR, EA코리아, KBSi, KRG소프트, KT, LG텔레콤, NHN, SK커뮤니케이션즈, SK텔레콤



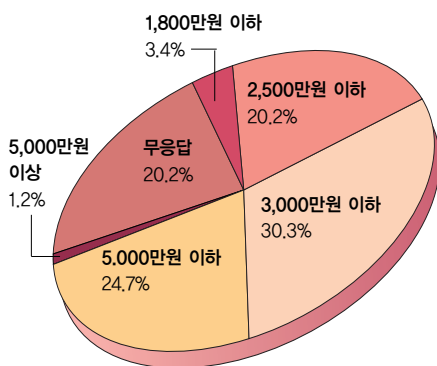
<그림 5> 현 직장 만족도



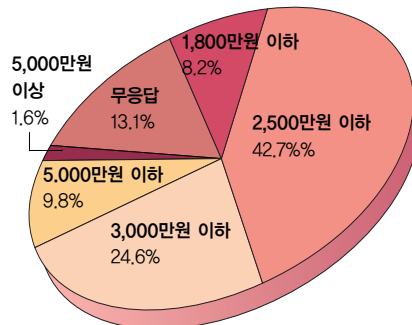
<그림 6> 연봉

이번 설문조사에서 디지털콘텐츠 종사자들은 현재 근무하고 있는 직장에 대해 만족하고 있는 것으로 나타났다. ‘현 직장에 아주 만족한다’가 25.2%, ‘현 직장에 대체로 만족한다’가 60.9%로 86.1%가 만족스러움을 나타냈으며, ‘기회가 되면 이직하겠다’는 종사자들은 13.3%에 그쳤다.

연봉을 살펴보면, ‘1,800만원 이하’는 5.3%, ‘2,500만원 이하’ 29.1%, ‘3,000만원 이하’ 27.8%, ‘5,000만원 이하’ 18.5%, ‘5,000만원 이상’ 2.1%였으며, 1억원 이상의 고액연봉자는 이번 설문에 참여하지 않았다.



<그림 6-1> 상장·등록기업들의 연봉



<그림 6-2> 비상장·외산기업들의 연봉

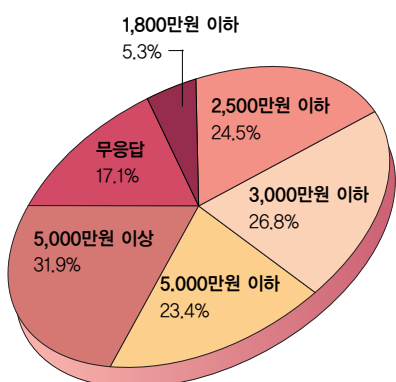
게임·포털업체 직장 만족도 높아

기업규모에 따라 연봉의 차이가 두드러졌는데, 1,800만원 이하의 연봉을 받는 상장·등록기업들의 종업원들은 3.4%에 그친 반면 비상장·외산기업들은 8.2%로 두 배를 훨씬 넘었다.

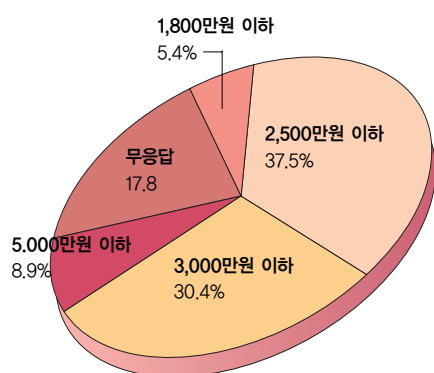
특히 상장·등록기업들의 종업원들은 2,500만~5,000만원 가량의 연봉을 받는 종업원이 55%인데 반해 비상장·외산기업들의 경우 35.4%에 그쳤고 1,800만~2,500만원 사이의 연봉자가 42.7%로 가장 많았다.

이러한 현상은 업종간에서는 더욱 분명히 나타났는데, 게임콘텐츠 서비스업체 및 포털업체들이 출판·음악·영상콘텐츠 제공업체보다 임금이 현격히 높았다. 이는 견고한 기업실적을 지니고 있는 업체들이 게임 및 포털업체에 치우쳐 있는데다가 인력수급에도 용이, 경력자들을 많이 채용하고 있기 때문인 것으로 분석된다.

연봉의 격차는 곧바로 직장 만족도와 이어졌는데, 이번 설문에 응답한 포털업체 종사자들의 경우 ‘기회가 되면 이직하겠다’는 응답이 3.0%에 그쳐 평균치를 훨씬 밑돌았고, 현 직장에서의 가장 큰 불만사항을 묻는 문항에서도 ‘불만 없다’는 응답자의 3분의2 가량이 포털업체 종사자분이었다.



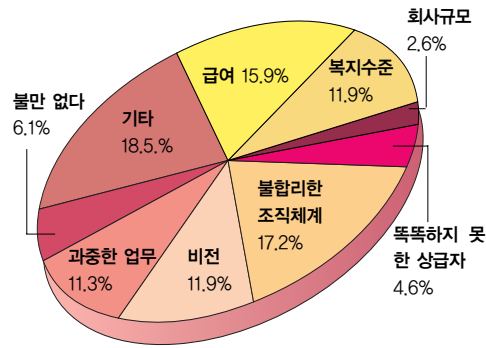
<그림 6-3> 남성 연봉



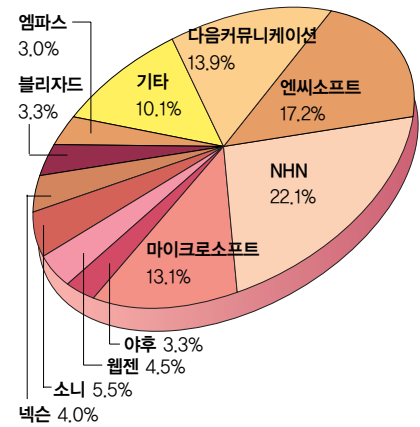
<그림 6-4> 여성 연봉

이번 조사에서는 성별간 급여차이도 분명해 남성 종사자의 경우 절반 이상이 3,000만원 이상의 연봉을 받고 있는데 반해, 여성은 39.3%만이 3,000만원 이상의 연봉을 받고 있고 5,000만원 이상의 연봉을 받고 있다는 여성 응답자는 없었다. 학력 및 담당직무간 급여 차이는 미세했던 것으로 조사됐다.

디지털콘텐츠 종사자들이 자신의 직장에 대한 갖고 있는 가장 큰 불만으로는 불합리한 조직체계(17.2%)와 충분한 급여(15.9%)가 꼽혔다. 이밖에 디지털콘텐츠 종사자들은 복지수준 낙후(11.9%), 불명확한 비전(11.9%), 과중한 업무(11.3%) 등을 불만스러워 했다.



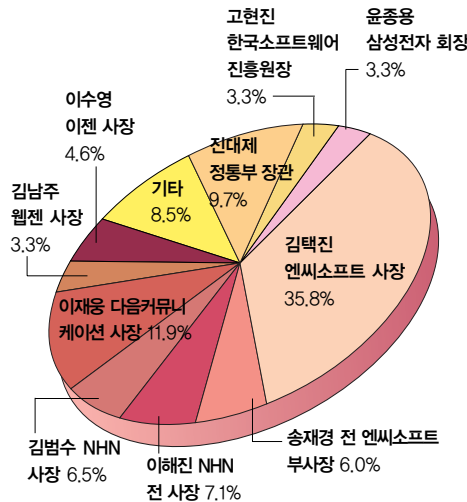
〈그림 7〉 현 직장에서의 가장 불만스러운 점



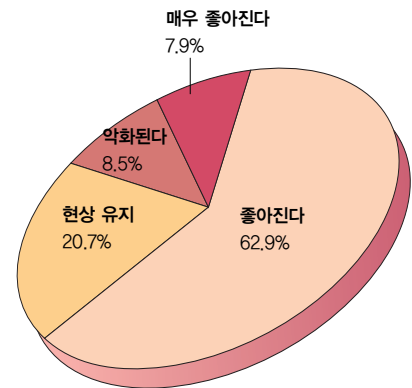
〈그림 8〉 디지털콘텐츠 하면 떠오르는 기업

DC 경기 '좋아질 것'이라는 의견 압도적

'디지털콘텐츠 하면 떠오르는 기업을 어디인가'를 묻는 주관식 문항에서는 NHN이 가장 높은 응답률을 보였다. NHN은 전체 설문참가자 중 17.2%의 응답률을 보였고, 유효표본에서는 22.1%의 응답률을 나타내 엔씨소프트는 물론 마이크로소프트, 소니, 아후, 블리자드 같은 다국적기업을 너끈히 물리쳤다. 반면 이번 설문조사가 디지털콘텐츠 관련기업 종사자들을 대상으로 실시됐음에도 불구하고 '네이버', '한게임'이라고 응답한 사람도 상당해 NHN이라는 기업명 홍보에 더 적극적으로 나설 필요성도 제기됐다.



〈그림 9〉 디지털콘텐츠 하면 떠오르는 국내 인물



〈그림 10〉 국내 디지털콘텐츠 시장 경기전망

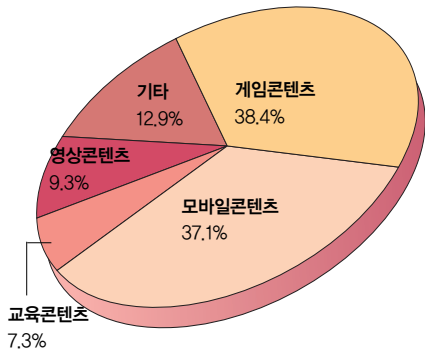
'디지털콘텐츠 하면 떠오르는 국내인물'로는 김택진 엔씨소프트 사장이 단연 앞섰다. 김 사장은 총 35.8%의 응답률로 이재웅 다음커뮤니케이션 사장(11.9%)을 멀찌감치 따돌려 높은 인지도를 실감케 했다. 이번 항목에서는 전대제 정통부 장관이 9.7%의 응답률로 3위를 차지, 민간 벤처기업인 출신들이 상위권을 휩쓸 것이라는 예상을 다소 빚나가게 했다. IT 839 정책홍보에 박차를 가하면서 하드웨어형이라는



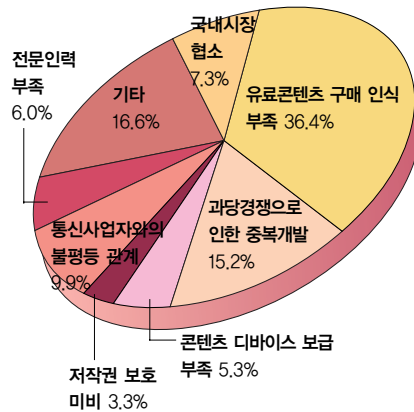
NHN은 이런 기업

이번 설문조사에서 '디지털콘텐츠 하면 떠오르는 기업' 1위로 뽑힌 NHN은 인터넷 검색포털서비스 네이버와 인터넷 게임서비스 한게임을 운영하고 있는 인터넷 전문기업이다. 지난 99년 6월 네이버컴으로 출발, 본격적인 인터넷 포털 비즈니스를 시작했으며, 2001년 9월, NHN으로 사명을 변경하고 2002년 10월 코스닥에 등록했다.

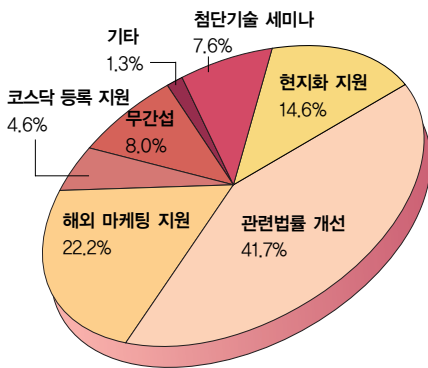
닷컴 업계 최초로 순이익 100억 시대를 연 NHN은 계속되는 실적 호조를 바탕으로 코스닥시장 시가총액 1위에 올라오며, 지난해 9월부터는 블로그 기반의 엔터테인먼트 커뮤니티 서비스인 엔토이를 오픈하고, 12월에는 네이버 카페 서비스를 오픈하는 등 커뮤니티 시장공략에 본격적으로 나서고 있다.



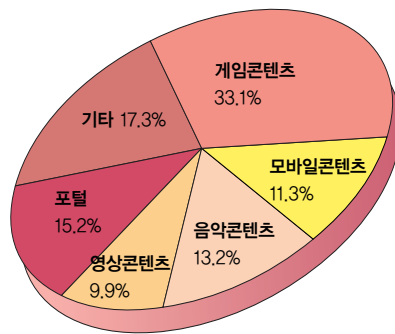
〈그림 11〉 성장 가능성이 높은 분야



〈그림 12〉 비즈니스 전개시 가장 어려운 점



〈그림 13〉 정부지원이 가장 필요한 부분



〈그림 14〉 정보가 필요한 분야


이미지 개선이 어느 정도 이뤄진 셈이다.

한편, 디지털콘텐츠 종사자들은 오는 2005년까지의 디지털콘텐츠 산업전망에 대해 긍정적인 견해를 갖고 있었다. ‘좋아질 것’이라는 의견이 압도적으로 우세한 가운데 ‘현상 유지’는 20.7%, ‘악화된다’가 8.5%의 응답률을 보였고 ‘매우 악화된다’는 응답은 단 한건도 나오지 않았다.

성장 가능성 높은 분야를 묻는 항목에서는 게임콘텐츠와 모바일콘텐츠가 경합을 펼쳤다. 두 업종은 각각 38.4%, 37.1%의 응답률을 보여 1, 2위 차지했고, 영상콘텐츠(9.3%), 교육콘텐츠(7.3%)가 그 다음으로 전망이 밝은 분야로 꼽혔다.

‘비즈니스 전개를 어렵게 하는 요인’으로는 유료콘텐츠 구매에 대한 인식부족(36.4%), 과당경쟁으로 인한 중복개발(15.2%), 통신사업자와의 불평등 관계(9.9%)가 지적됐다. 또한 국내시장 협소(7.3%), 전문인력 부족(6.0%), 콘텐츠 디바이스 보급부족(5.3%) 등도 디지털콘텐츠 기업들이 헤쳐나가야 할 장애물인 것으로 드러났다. 특히 이번 항목에서는 모바일콘텐츠 관련업체들의 응답자 절반 가량이 ‘통신사업자와의 불평등 관계’라고 응답해 통신사업자에 대한 피해의식이 상대적으로 더 크다는 사실을 짐작케 했다.

정부지원이 가장 필요한 부분으로는 ‘관련법률 개선’이라는 응답자가 41.7%로 압도적 우세를 보였으며, ‘해외 마케팅 지원’, ‘코스닥 등록 지원’, ‘현지화 지원’ 등이 그 뒤를 이었다. 특히 객관식 항목에는 무간섭이 없었음에도 불구하고 기타 항목을 통해 높은 응답률을 보임으로써 규제완화에 대한 간절함을 확인할 수 있었다.

한편, 디지털콘텐츠 종사자들은 월간 <디지털콘텐츠>를 통해 얻고 싶은 정보분야로 게임콘텐츠, 포털, 음악콘텐츠, 모바일콘텐츠, 영상콘텐츠의 순으로 꼽았다. 



김택진 엔씨소프트 사장은 누구?

온라인게임 돌풍을 일으킨 김택진 엔씨소프트 사장은 벤처 창업을 꿈꾸는 젊은이들의 성공모델로 통한다. 이번 설문조사에서 ‘디지털콘텐츠 하면 떠오르는 인물’에 압도적 지지를 받은 것이 당연할 정도.

서울대 전자공학과 출신인 그는 아래아한글 개발멤버였으며, 이후 한메소프트 창립한데 이어 지난 97년 엔씨소프트를 창립했다. ‘리니지’를 내놓은 이후 탄탄대로가 이어지면서 美 비즈니스위크로부터

‘세계 e비즈 영향력있는 25인’으로 선정되기도 하고 삼성전자 이재용씨에 이어 한국의 50대 젊은 부호(만 40세 미만) 2위로 꼽히고 있다. 또한 지난해 9월에는 미국 포천지가 선정하는 ‘40세 미만 세계 40대 갑부’에서 35위로 선정됐다.