

Issue Paper _____

게임산업, 청년의 꿈을 담보로 한 신종 사채시장인가?

- 지속가능한 게임산업과 청년 노동권 보호를 위한 구조개혁 필요성

2017.2.7

한지원 연구원

jwhan77@gmail.com

사회진보연대는 노동자, 농민, 빈민, 여성 등 전 세계 민중에 대한 착취와 억압, 폭력을 심화시키는 신자유주의 세계화에 반대하며, 노동조합운동, 비록한 대중운동의 역량 강화와 노동자 민중의 단결과 연대의 힘에 기초하여 새로운 대안 세계를 건설하기 위해 활동하는 단체입니다.

전화 02-778-4001, 4002

팩스 02-778-4006

메일 pssp4001@gmail.com

주소 서울시 마포구 동교로 29길 14-1 거산빌딩 3층 [우 03984]

요약

지식기반산업이라 불리지만 청년들이 30년 전 노동자처럼 열악하게 일하는 곳, 수조원의 자산을 가진 신흥 재벌들이 나타나지만, 임금체불과 무료노동이 일반화된 곳. 게임산업은 그야말로 ‘극단의 산업’이다.

어떻게 이런 일이 가능한 것일까? 본 보고서는 기업공시자료와 산업통계를 이용해 게임산업의 문제점들을 분석했다.

첫째, 게임산업은 투자, 고용, 기술(숙련)이 함께 성장하는 건전한 산업적 발전보다 대박 흥행 게임을 만들기 위해 나머지를 포기하는 한탕주의 경영이 일반화되어 있다. 대기업이 이익 대부분을 독식하고, 중소기업개발사가 손실 전체를 감당하는 구조 탓에 이런 지속 불가능한 경영이 악순환 되고 있다.

둘째, 투기적 게임산업의 최종 희생양은 결국 청년 노동자들이다. 노동조건이 악화를 대박 꿈으로 견뎌내다 보니 노동조건이 악화될수록 대박에 더욱 몰입하게 된다. 청년 노동자에 대한 사회적 보호제도가 부족하다보니, 이런 악순환이 계속되고 있다. 프로그래머, 디자이너와 같이 청년들이 선호하는 직종이 많은 게임산업은 이들의 꿈을 담보로 열악한 노동조건을 일반화하는데 성공했다.

게임산업은 비유하자면, 청년의 꿈을 담보로 고리대를 굴리는 사채업 시장이라고 할만하다. 하지만, 청년들의 꿈을 투전판 밑천으로 삼아서는 나라경제의 미래도 없다. 게임산업의 지속가능한 발전을 위해서는 무엇보다 종사자들의 노동권을 엄격하게 보호해 나머지 산업구조를 개혁하는 상향식 구조개혁이 필요하다.

1. 게임산업¹⁾의 일반적 특징

게임산업 전반에 대한 사회적 우려가 최근 증가

□ 게임산업은 문화와 정보통신기술이 융합된 지식기반 시대의 대표 산업 중 하나로 각광받아 왔음.

- 2014년 문화체육관광부가 내세운 ‘피카소 프로젝트’는 2019년까지 5개년 계획으로 2,300억 원 이상을 게임산업에 지원.
- 2016년 초엔 미래창조과학부와 문체부가 게임산업 분야에서 1조원 규모의 신시장 창출을 목표로 지원 계획을 발표. 2018년까지 약 1,850억 원을 투자.

□ 하지만 최근에는 산업 내 장시간 저임금 노동, 임금체불, 고용 감소 등으로 인한 여러 문제가 속출하며, 사회적 우려 제기.

- 2016년에는 넷마블 직원의 연이은 죽음이 사회적 이슈. 원인이 밝혀지진 않았지만 업계 종사자들은 넷마블의 과로와 관계가 있을 것이라고 추정. 넷마블은 ‘구로의 등대’라는 별명이 붙을 정도로 야근이 많은 회사로 유명.²⁾
- 게임 개발자의 35%가 임금 체불을 경험한 적이 있다는 조사도 존재.³⁾ 최근에는 외국 게임업체와 경쟁이 격화되며 폐업 사업장도 속출.⁴⁾

□ 산업 내 노동조건은 고용과 임금소득을 매개로 국민경제와 연계. 건강하지 못한 노동조건은 국민경제에도 악영향.

- 고용과 연계된 게임산업의 여러 문제점들을 보다 심도 있게 살펴봐야 함.
- 본 보고서는 기업 경영공시와 각종 산업통계를 바탕으로 게임산업의 노동조건이 악화되고 있는 원인을 찾아보고자 함.

1) 콘텐츠진흥원은 게임 개발 및 배급업과 게임 유통업을 합해 게임산업이라고 부름. 전자는 넥슨, 엔씨소프트와 같은 우리가 보통 게임기업이라 부르는 사업체를 포괄. 후자는 하지만 대부분 PC방을 지칭하는 것. 그런데 자동차제조업과 자동차판매업이 같을 수 없듯, 개발 및 배급과 유통은 산업적 차이가 매우 큼. 본 보고서에서는 개발 및 배급업만을 게임산업으로 부름.

2) <https://1boon.kakao.com/jobsN/580bade5e787d000011ca853>

3) 게임 개발자 연대를 준비하는 모임(2013), 『게임 산업 종사자 근무 환경 실태』

4) [존폐위기 게임산업①]2년내 9500개 게임사 또 폐업전망,대학살수준, <http://www.pitchone.co.kr/?p=3896>

2011~15년 매출 증가에도 고용과 임금은 오히려 감소

□ 최근 성장세가 다소 하락하기는 했지만 여전히 게임산업은 지난 5년간 연평균 6.1% 성장률을 기록.

- 2016년 게임산업 매출은 약 9.4조원이며, 세부적으로 보면 온라인 게임이 5조원, 모바일 게임이 4조원으로 매출 대부분을 차지.
- 수출도 꾸준히 증가. 지난 5년간 연평균 수출증가율이 7%. 2016년 수출액은 약 3.4조원.

□ 이런 성장에도 불구하고 게임산업 종사자 수는 5년 전에 비해 32%가 감소.

- 2011년 5만2천명에서 2015년 3만5천명으로 32% 감소. 같은 기간 매출액이 27%에 증가한 것과 대조적.

□ 이런 고용상황을 반영하듯 게임산업은 임금도 정체 하락.

- 통계청 서비스업조사에 따르면 2007년에 비해 2014년 실질임금이 오히려 2% 하락. 2014년 종사자 평균임금은 3,263만원으로 7년 전 3,315만원(2014년 화폐기준)에 비해서 오히려 감소. 이런 양상이 최근까지 계속되고 있는 것으로 추정

<게임산업 일반 현황>



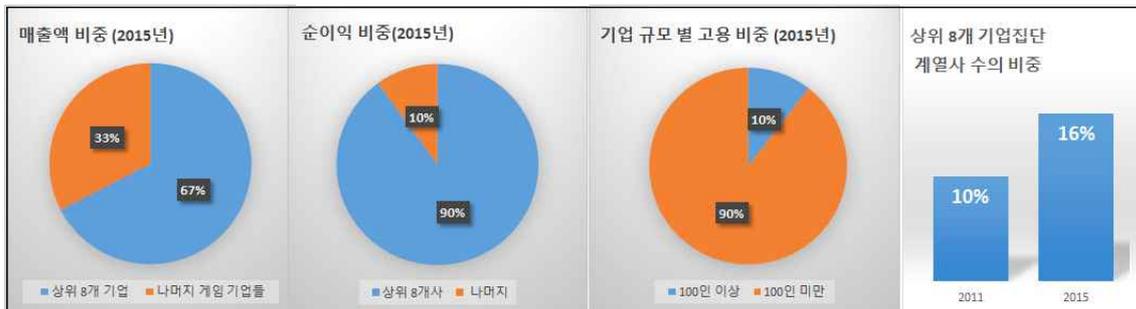
※ 자료: 매출액, 수출액, 종사자수는 대한민국 게임백서; 임금추이는 통계청 서비스업조사

대기업의 산업 지배력이 더욱 심화

□ 매출과 이익의 대기업 집중도가 매우 높음. 하지만 대기업의 고용 기여도는 역으로 매우 낮은 편.

- 2015년 매출액 1천억 원이 넘는 상위 8개 기업이 산업 내 매출에서 차지하는 비중은 67%. (산업 매출 8.9조원, 상위 8개 기업 6조원)
- 이익의 집중도는 이보다 더 큼. 상위 8개 기업 순이익 합계는 1조4천억 원에 이르는데, 게임산업 전체 이익의 90% 이상 차지.
- 대부분이 대기업 계열사인 100인 이상 기업의 고용 비중은 10%에 불과.
- 전체 기업 수에서 대기업 계열사가 차지하는 비중도 2011년 10%에서 2015년 16%로 증가. (상위 8개사의 계열사 수는 2011년 97개에서 2015년 142개로 증가. 게임 업체 수는 같은 기간 1,017개에서 885개로 감소)

<게임산업 일반 현황>



※ 자료: 산업 매출, 고용, 기업수 자료는 대한민국 게임백서; 상위8개사⁵⁾ 매출, 순이익, 계열사 및 관계사 수는 각사 기업공시자료에서 필자가 계산; 산업 순이익은 통계청 서비스업조사(2014년)에서 필자가 재계산.

<상위 8개사 매출액과 순이익(2015년)>

기업집단이름	매출액(십억원)	순익(십억원)
넥슨	1,976	545
NC소프트	838	166
넷마블	1,072	168
NHN엔터테인먼트	644	165
스마일게이트	600	235
게임빌/컴투스	585	145
네오위즈	199	49
위메이드	126	-123
합계	6,040	1,350

5) 2011년 상위 8개사는 넥슨, 엔씨소프트, 네오위즈, 넷마블, NHN게임사업부, 스마일게이트, 위메이드, 와이디온라인.

1% 대박 신화와 99% 쪽박 현실이 공존

□ 게임산업은 2천 년대 신흥 부자를 만들어 낸 성공신화의 발원지. 언론에 오르 내리는 젊은 부호들 상당수가 게임기업 창립자.

- 넥슨의 김정주, 엔씨소프트의 김택진, 넷마블의 방준혁, 스마일게이트 권혁빈 등이 대표적. 이들이 보유한 주식가치는 수조원에 이를 정도여서 웬만한 재벌 2~3세보다도 재산이 더 많음.

<게임업계 성공신화>

	나이	재산
김정주(넥슨)	48세	3조원
김택진(엔씨소프트)	49세	1조원
방준혁(넷마블)	48세	1~2조원
권혁빈(스마일게이트)	43세	4조원
이준호(NHN엔터테인먼트)	54세	1조원

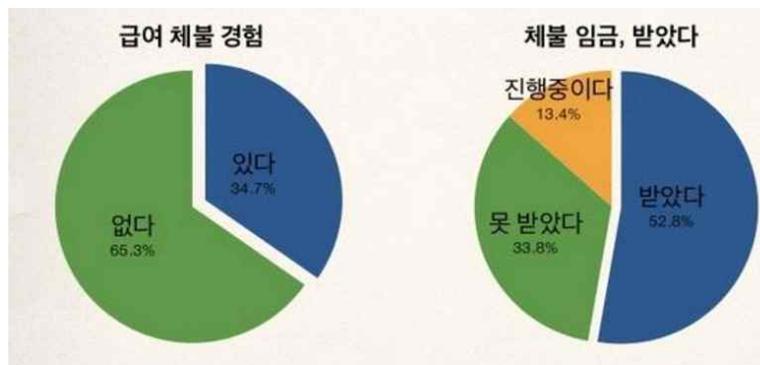
※ 자료: 포브스 한국의 50대 부자; 언론사 보도 종합.

□ 하지만 동시에 영세업체의 잦은 파산과 이로 인한 임금체불과 고용불안이 다른 산업에 비해서 더 극심한 것도 사실.

- 게임개발자연대 조사에 따르면 개발자의 35%가 임금체불을 경험. 심지어 체불임금을 받지 못한 경우도 47%에 이룸.

- 게임 기업들의 폐업 수도 많아져, 중소기업청 조사에 따르면 게임 개발 및 배급업의 기업연령은 해가 갈수록 짧아지고 있음.(기업연령이 5년 미만인 비중이 2010년 31%에서 2013년에는 57%로 증가.)

<게임 종사자의 임금 체불>



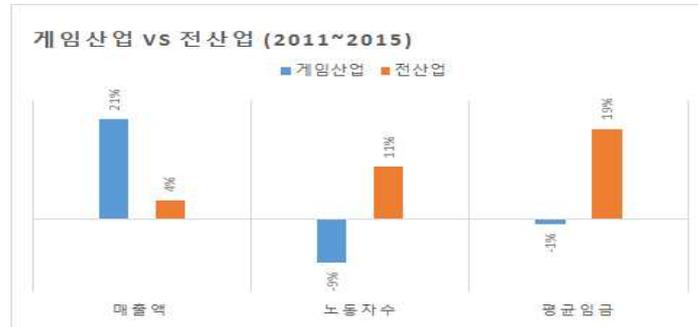
※ 자료: 게임개발자연대준비모임(2013), 『게임산업 종사자 근무 환경 실태 보고』.

게임산업은 국민경제와 철저히 괴리된 산업

□ 게임산업은 매출 성장에도 불구하고 국민경제에 미치는 영향이 긍정적이지 못함. 고용과 노동소득 증가 없이 기업의 부만 극단적으로 증가.

- 게임산업은 2011년부터 5년간 매출액(실질)이 21% 증가. 같은 기간 전산업 매출액 증가율은 4%.
- 하지만 반대로 전산업 고용이 11% 증가할 때 게임산업은 9% 감소. 평균 임금 역시 전산업이 19% 증가할 때 게임산업은 1% 감소.

<게임산업과 국민경제 비교>



※ 자료: 전산업 매출액은 한국은행 기업경영분석; 게임산업 매출액과 노동자수는 대한민국 게임백서; 전산업 노동자 수는 통계청 경제활동인구조사; 평균임금은 전산업은 고용노동부 고용형태별근로실태조사, 게임산업은 통계청 서비스업조사.(평균 임금은 통계청 서비스업조사 자료의 시계열 문제로 2008년 대비 2014년 증가율임.)

□ 게임산업 대기업은 굴지의 재벌이나 전산업 대기업 평균과 비교해서도 월등하게 높은 수익을 올리는 중.

- 게임 8개사 매출액순이익률은 삼성전자보다도 두 배 이상 높음. 이익잉여금 증가 역시 지난 5년간 세 배가 증가. 타 산업 대기업이나 재벌보다 월등하게 높음.



※ 자료: 게임상위8개사, 삼성전자는 각기업 기업공시; 대기업평균은 한국은행 기업경영분석.

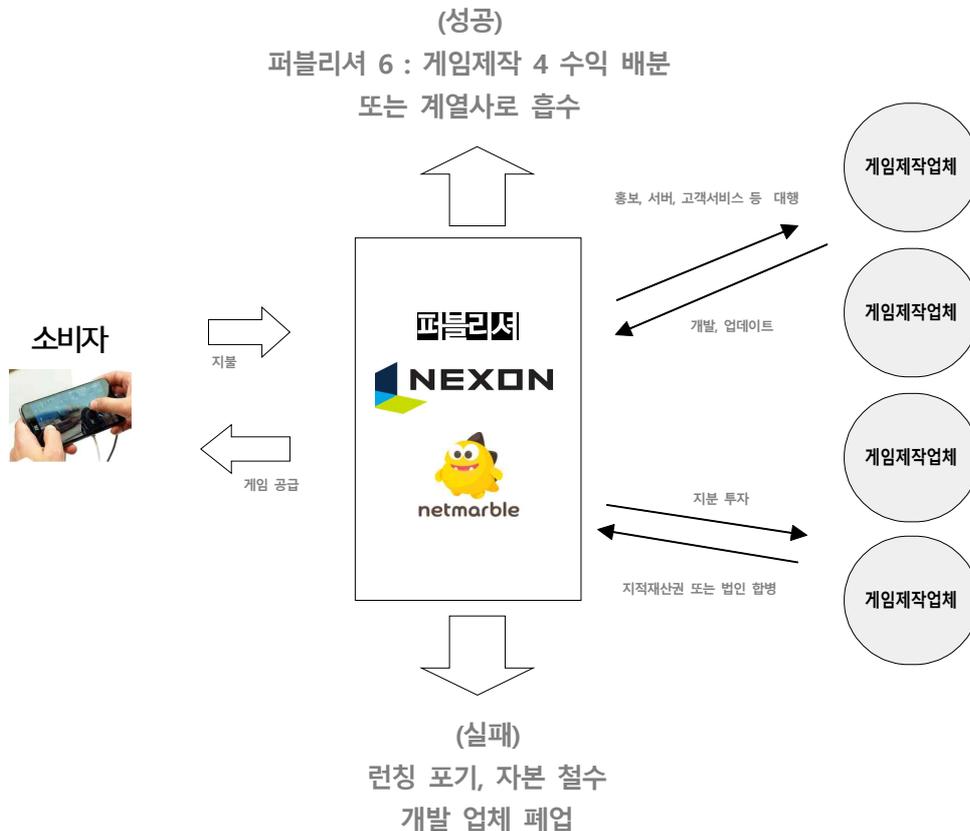
2. 문제점 분석

대형 퍼블리셔(Publisher)의 이익 독식, 개발업체로의 손실 전가 구조.

□ 게임산업은 대형 게임공급(Publisher) 업체들이 판매경로를 독점.

- 소매업의 대형마트 PB 사업구조와 비슷. 대형마트는 중소기업 상품 일부를 자신의 브랜드로 좀 더 싸고 판매. 대형마트 매출의 30% 가까이가 이런 PB상품.
- 게임산업의 퍼블리셔는 대형마트 역할. 그런데 PB 상품 비중이 90% 이상을 차지하는 셈.

<게임산업 공급구조>



- 중소 게임업체들은 게임 개발 후 퍼블리셔와 계약할 수 있어야 생존가능.
 - 퍼블리셔는 중소개발업체 게임의 성공 가능성을 타진 후, 추가 개발을 요구하고, 요구가 충족된 후 시장에 출시. 게임 개발 수준에 따라 계약금, 중도금, 잔금을 지급. 개발업체는 이 돈으로 사업유지.
 - 대부분의 중소 게임개발업체들은 계약 단계까지 가보지도 못하는 경우가 많고, 계약 후에도 실제 시장에 런칭하지 못하는 경우도 많음. 또 0시장에서 런칭하더라도 반응이 좋지 않을 경우 계약 해지.
 - 자본이 없는 중소사업체들은 퍼블리셔와 계약하지 못하면 곧바로 폐업.
 - 런칭에 성공하면 매출액에 대해 보통 퍼블리셔 6, 게임개발업체 4의 비율로 분배.

- 퍼블리셔는 시장성이 있는 게임에 대해 홍보, 서버, 고객센터 등을 대행. 시장성에 따라 자본투자 명분으로 중소기업의 지적재산권을 소유하기도 함.
 - 게임 역시 다른 콘텐츠 산업과 비슷하게 흥행산업 성격이 강함. 퍼블리셔는 중소개발업체 10개와 계약해 1개만 대박치면 된다는 판단으로 여러 프로젝트를 운영.
 - 흥행 가능성이 큰 게임은 아예 기업을 인수합병하기도 함. 인수합병 후 지적재산권(IP)을 소유해 이윤을 내부화. 사업 실패할 경우에는 자본철수.
 - 이렇다보니 게임 대기업들은 대부분 많은 계열사를 가지고 있음. 그리고 계열사 생존 기간이 매우 짧음. 2011년~15년 게임 대기업 계열사 중 절반 미만만 유지. 나머지는 폐업 또는 자본철수.
 - 사업체의 지속가능성이 항상 불안하다보니 중소 게임개발업체 사업주는 게임개발 후 회사를 넘기며 큰 돈을 버는 것을 목적으로 하는 경우도 많음.

<상위 3사의 계열사 수 변화>

	2011년	2015년	생존 수	생존비율	증가율
넥슨	21	15	8	38%	-29%
엔씨소프트	7	19	5	71%	171%
넷마블	8	26	4	50%	225%

※ 자료: 각사 사업보고서

- 결과적으로 게임 개발 이익의 상당부분은 퍼블리셔가, 실패의 손실은 개발업체

가 깊어질 수밖에 없는 구조.

- 여기에 모바일의 경우 플랫폼 사용비용도 30%가 존재. 게임에서 시장에서 판매가 되면 애플, 구글이 30%를 가져가고, 퍼블리셔가 나머지의 60%(전체의 42%), 개발사가 그 나머지(전체의 28%)를 가져가는 구조.
- 결국, 2015년 모바일 게임 매출 3조5천억 원 중 실제 개발사가 가져가는 돈은 7천억 원 내외 밖에 안 되는 구조임.

<모바일 게임 수익 배분 구조>

	애플, 구글	퍼블리셔	개발사
매출 배분 비율	30%	42%	28%
2015년 현금 흐름 추정	1조원	1조7천억원	7천억원
고용	종사자 없음	종사자 10% 내	종사자 90%

※ 자료: 매출 분배 비율은 업계 증언

노동조건 개선이 구조적으로 어려운 이유는 전체 종사자의 90%가 매출의 1/4 정도를 가지고 분배하기 때문.

□ 이런 조건으로 인해 전체 종사자의 90%는 전체 매출의 1/4 정도만 가지고 소득 분배를 해야 함.

- 중소 게임업체 종사자가 전체 게임 종사자의 90% 정도를 차지하는데, 이들이 가져가는 게임 전체 매출은 20~30% 정도에 불과.
- 결과적으로 매우 열악한 구조에서 대부분의 게임업체가 운영.
- 게임업체 대부분의 노동조건이 열악한 구조적 이유.

청년 노동자의 취약한 조건을 이용한 손쉬운 수탈 구조

□ 고용인원 감소에도 불구하고 오히려 게임 개발 관련 교육기관은 증가.

- 전문교육기관(전문대학, 대학, 대학원) 수는 2011년 63개에서 2015년 64개로 증가. 연 3천4백명 가량이 매년 졸업.(대한민국 게임백서)

- 게임 관련 학원 난립. 2010년 전수 조사에 따르면 81개 강좌에서 연 1만 명 정도가 교육을 받고 있음.(2010년 콘텐츠 교육기관 현황조사)
- 청년 실업에 대한 대안으로 콘텐츠산업 선전하며 현실과 거리가 먼 전망으로 청년들 유입.

□ 정부와 청년 취업 관련 기관들도 게임산업의 정확한 실태보다는 청년들의 막연한 동경심을 부추김.

- 정부는 2017년 예산안에서 게임산업을 청년 취업 대표 산업으로 소개. “핵심은 올해 대비 약 15% 늘어난 2조7000억원 규모의 청년 일자리 예산이다. 정부는 올해 451억원이었던 게임 분야 예산을 635억원으로...대폭 늘렸다.”⁶⁾
- 청년일자리 창출을 목표로 하는 청년드림센터는 “관광통역사-게임기획자 쭉쭉 키웁니다” 라는 제목으로 각종 청년 취업 관련 홍보.

□ 전반적 고용 조건 악화로 인해 청년 노동자들에 대한 처우가 더욱 안 좋아지고 있음. 청년 노동자 밀집 산업인 게임산업은 이로 인해 산업 전체의 임금 소득이 감소.

- 게임산업의 15~29세 취업자 비중은 24%로 전산업 평균 15%보다 높음.
- 29세 이하 정규직 노동자의 전체 노동자 평균과 격차는 매년 크게 증가.



※ 자료: 고용노동부 고용형태별근로실태조사

6) 조선일보, 2016년 8월 31일자 보도

3. 결론

퍼블리셔의 이익 독식 구조 → 개발사의 한탕주의 만연 → 노동조건 악화 → 한탕주의 심화 → 지속 불가능한 경영 → 악순환

□ 현재 게임산업은 한탕주의가 만연. 사태 해결은 이익의 분배 구조를 개선하는 것에서 찾아야 함.

- 개발사들이 대박 게임을 터뜨려, 회사를 팔고 한 몫 잡는 식의 경영전략을 택하는 이유는 일반적인 방식으로는 안정적 수입 구조가 만들어지지 않기 때문.
- 대박 게임이 아니면 매출의 20~30%만 수입으로 얻는 구조에서는 회사 경영 불가능.
- 게임산업 노동자 대부분은 이런 구조에서 열악한 노동조건을 대박의 꿈으로 견뎌내고 있음. 열악한 노동조건을 견디는 만큼 대박에 대한 갈망도 더 커짐.
- 이런 가운데 결국 이 모든 과정의 정점에 있는 퍼블리셔가 이득.

산업구조 전체를 급속하게 재편하는 것이 어렵다면, 노동권을 강화해 현장에서로부터 산업구조를 바꾸는 상향식 구조개혁 해야 함.

□ 게임산업의 이런 문제점은 영화나 음악 등 이른바 흥행산업 전반의 문제. 흥행산업의 구조적 문제를 기업 간 거래로부터 하향식으로 개혁하기 어려울 수 있음. 따라서 노동 현장으로부터 산업 전체를 개혁하는 상향식 개혁을 고려.

- 영화 배급사와 제작사 관계, 아이돌 기획사와 가수 지망생의 관계도 게임 산업과 비슷. 흥행작품은 엄청난 수익을, 그렇지 못한 작품은 전혀 수익을 올리지 못하는 흥행산업의 일반적 구조.
- 이런 구조 전체를 일시에 변화시키는 것은 쉽지 않음. 당장은 청년 노동자의 노동조건을 개선해, 업계의 노동 표준을 상향시키는 것으로부터 시작할 수밖에 없음.
- 노동자의 일반적 권리가 향상되면 그 권리를 충족하기 위해 나머지 구조들도 변화할 것으로 기대.