

## “개발자가 재산, 인재 지켜라”



국내 주요 게임사들이 연이은 연봉 인상으로 '개발 인재 지키기'에 나섰다. (왼쪽 위부터 시계방향)크래프트의 '썬더 티어업', 넥슨의 '카트라이더 드리프트', 넷마블의 '제2의 나라', 컴투스 '서머너즈 워: 백년전쟁' 대표 이미지. 사진제공 | 크래프트·넥슨·넷마블·컴투스

“우수 인재가 성장기적 경쟁력”  
넥슨·넷마블·컴투스 등 이어  
크래프트도 임직원 연봉 인상  
중소 게임사와 빈부격차 우려

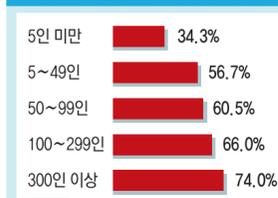
게임업계가 잇달아 연봉 인상을 단행하며 ‘인재 지키기’에 나섰다. ‘디지털 전환’이 화두로 떠오르면서 게임과 정보기술(IT) 업계 외에도 유통 등 모든 산업군에 걸쳐 개발자를 중심으로 한 인재 확보 경쟁이 본격화했다는 분석이 나온다.

‘배틀그라운드’로 유명한 크래프트는 올해 운영방식을 ‘인재 중심’으로 정하고, 연봉을 인상하기로 했다. 개발직군은 2000만 원, 비개발직군은 1500만 원을 일괄 인상한다. 신입(대졸)의 경우 초임 연봉을 6000만 원(개발직군), 5000만 원(비개발직군)으로 정했다. 공개 채용 규모도 수백 명 단위로 확대할 방침이다. 김창한 크래프트 대표는 “게임 제작 역량을 강화하기 위해 무엇을 제일 먼저 해야 하는지에 대한 고민을 했고, 올해부터 인재에 대한 적극적인 투자와 도전을 통해 구성원과 회사가 함께 성장할 수 있는 환경을 만드는 데 집중하기로 결정했다”고 설명했다.

### ●넥슨 시작으로 넷마블, 컴투스까지

크래프트에 앞서 국내 주요 게임사들도 일제히 연봉 인상을 발표했다. 처음 공을 쏘아올린 것은 넥슨이다. 넥슨은 지난 달 1일 올해 신입 초임 연봉을 개발직군 5000만 원, 비개발직군 4500만 원으로 높인다고 밝혔다. 재직 중인 사원들의 연봉도 800만 원 높여 주기로 했다. 2018년 이후 중단된 신입 및 경력직 공채도 상반기 내 재개한다는 계획이다. 이정현 넥슨 대표는 “지

### “회사 규모별 임금·보수수준 만족도”



출처=한국콘텐츠진흥원 '2020 게임산업 종사자 노동환경 실태조사'  
연구 및 조사=한국문화관광연구원·글로벌리서치

난해부터 넥슨이 글로벌 초일류 기업으로 한 단계 더 도약하기 위해 어떤 경쟁력을 갖춰야 할지 많은 고민을 해왔다”며 “일회성 격려보다는 체계적 연봉인상을 통해 인재 경영을 강화하는 방향으로 결론을 내렸다”고 말했다.

넷마블도 전 임직원의 연봉을 800만 원 인상한다는 내용을 최근 사내 공지했다. 신입 연봉은 개발직군 5000만 원, 비개발 직군 4500만 원으로 시작했다. 게임빌과 컴투스도 바통을 이어받았다. 두 회사는 평균 800만 원 이상 연봉을 인상하기로 했다. 고용노동부에서 공개한 직원 500명 이상 대기업 2020년 대졸 신입 사무직 근로자 평균 연봉이 3347만 원임을 감안할 때, 게임사의 인상된 연봉은 국내 기업 중 최고 수준이다.

### ●“인력도 빈익빈 부익부” 우려

게임사들이 연봉 인상 경쟁을 벌이는 이유는 뭘까. 업계는 ‘집토끼 지키기’ 성격이 강하다고 본다. 특히 게임이나 IT 외에 다른 산업군에서도 개발

자 수요가 늘면서 인재 모시기 경쟁이 더 치열해지고 있다는 분석이다. 업계는 엔씨소프트 등 규모가 큰 게임기업들의 연봉 인상이 계속될 것으로 보고 있다. 게임업계의 한 관계자는 “게임을 만드는 일은 사람이 하는 것인데, 우수 인재가 회사의 경쟁력적인 경쟁력이라는 판단이 아닐까한다”며 “특히 게임과 IT뿐 아니라 유통 등 모든 산업에서 개발자가 필요한 시대가 된 것이 개발자를 우대하게 된 배경인 것 같다”고 말했다. 실제로 쿠팡과 배달의민족 등도 높은 연봉을 제시하며 개발자 모시기에 나섰다.

성과에 대한 보상이 좀 더 제대로 이뤄진다는 점은 긍정적이지만, 앞 다퉈 경쟁이 자칫 산업 경쟁력을 약화시킬 수 있다는 지적도 나온다. 무엇보다 자금 여력이 부족한 중소 게임사들의 부담이 늘어날 것이라 우려가 크다. 한국문화관광연구원과 글로벌리서치가 조사하고 한국콘텐츠진흥원이 발간한 ‘2020 게임산업 종사자 노동환경 실태조사’를 보면 회사 규모에 따라 업무량이나 복리후생 등 모든 면에서 만족도 차이가 컸다. 회사 규모가 작을수록 만족도는 낮았고, 클수록 높은 것으로 나타났다. 임금도 마찬가지. 5인 미만은 임금·보수에 대한 만족도가 34.4%로 낮았고, 300인 이상은 74%로 높게 조사됐다. 연봉 인상 경쟁이 더욱 불붙을 경우 이런 간극은 더 커질 것으로 보인다.

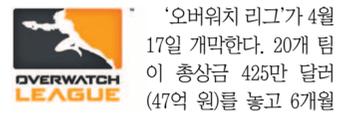
위정현 중앙대학교 경영학부 교수는 “개발자들이 성과에 대한 보상을 연봉 형태로 받게 됐다는 점은 긍정적이다”면서도 “하지만 그 정도의 임금을 주지 못하는 중소기업은 더 어려워질 수 있다. 인력에 대한 빈부 격차가 심해지는 것이다”고 말했다.

김명근 기자 dionys@donga.com



‘오버워치 리그’ 2021 시즌이 4월 17일 개막한다. 지난해 챔피언 ‘샌프란시스코 쇼크’ 사진제공 | 블리자드엔터테인먼트

## 총상금 47억원·20개팀 격돌 오버워치 리그 4월17일 개막



‘오버워치 리그’가 4월 17일 개막한다. 20개 팀이 총상금 425만 달러(47억 원)를 놓고 6개월간 치열한 경쟁을 벌인다. 개막전은 4월 17일 새벽 예정된 휴스턴 아웃도즈와 말러스 퓨얼 간 맞대결로 정해졌다. 서울 다이너스티를 비롯해 뉴욕 엑셀시어, 상하이 드래곤즈, 필라델피아 퓨전 등 8팀이 속한 동부 지역도 같은 날 오후 막을 올린다. 전 경기는 한국 공식 유튜브 채널에서 볼 수 있다.

정규시즌은 월간 토너먼트 방식으로 열린다. 페넌트레이스가 아닌 총 4차례의 토너먼트로 순위를 정한다. 각 팀은 매 토너먼트에 앞서 같은 지역에 속한 팀들과 예선을 벌여 토너먼트 진출권과 시드를 결정한다.

토너먼트에선 동부와 서부 지역 상위 네 팀이 맞붙는다. 12개 팀이 속한 서부에서는 예선전 상위 6팀이, 동부에서는 4팀이 녹아웃 매치로 토너먼트에 진출할 두 팀씩을 선발한다. 선발팀들은 더블 엘리미네이션 방식의 최종전에 나선다.

새로운 순위 점수 시스템도 도입된다. 각 팀은 정규시즌 중 16차례의 토너먼트 예선전을 치르는데, 승리할 때마다 리그 점수 1포인트를 획득한다. 매월 진행되는 토너먼트 플레이오프 상위 3팀에는 3점(1위), 2점(2위), 1점(3위)이 추가 부여된다. 시즌 플레이오프 진출권과 시드권은 이 누적 포인트를 기준으로 결정한다.

김명근 기자



## 엔씨소프트 ‘트릭스터M’ 26일 출시

엔씨소프트는 모바일게임 ‘트릭스터M’을 26일 출시한다. 엔씨의 크로스 플랫폼 서비스 ‘퍼플’에서도 즐길 수 있다. 트릭스터M은 2003년부터 2014년까지 서비스한 ‘트릭스터’ 지적재산권(IP)을 기반으로 한 다중접속역할수행게임(MMORPG)이다. 원작에서 사랑받은 ‘드림 액션’과 2D 도트 그래픽을 계승했다. 미완의 결말 스토리도 완전하게 만날 수 있다. 지난해 10월 사전예약을 시작했는데, 한 달 만에 300만 명이 모였다.

편집 | 김대건 기자 bong82@donga.com

## 뇌가 색시해지는 하루 두뇌게임

### 강주현의 퍼즐월드

위 정사각형 안에는 1~9까지의 숫자가 나열되어 있습니다. 이 숫자들을 사용해 가로, 세로, 대각선 방향은 물론 작은 정사각형 안에도 1~9까지의 숫자가 골고루 들어가도록 해 보세요.

#### ■ 스도쿠문제

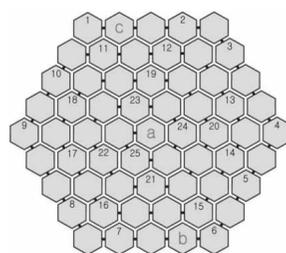
7		3		2		1		
		5		2				
4		3		6		5		
	8			1			6	7
		4	6		7	8		
6	7			8			2	
		6		7		1		9
			1	6				
8		7		9				6

7				5				1
	4	3				7	5	
	1		3			6		
3			5					4
	6	4		8	5			
5				7				6
	8		4			1		
	3	2				4	9	
4			3	9				8

#### ■ 스도쿠정답

9	5	7	6	8	2	1	3	4
2	8	1	9	5	1	6	7	8
7	6	8	1	7	8	9	5	2
5	1	9	2	7	9	7	8	6
1	9	6	8	1	7	2	8	9
8	6	5	1	9	2	7	8	3
6	2	9	2	7	9	8	6	1
1	7	2	8	6	5	9	4	3
9	2	6	9	8	1	5	7	3
5	6	7	1	8	2	8	9	6
6	1	9	7	5	4	8	6	3
9	8	1	6	2	7	2	9	5
1	8	5	8	2	7	9	6	1
7	2	6	9	5	1	8	2	4
6	9	8	7	8	2	5	1	2
2	9	1	6	9	8	7	6	9
1	7	2	9	8	2	6	9	4

#### ■ 낱말문제



- 행사에서 화포를 쏘아 공중에서 불꽃이 일어나게 하는 일.
- 아주 가늘게 오는 비.
- 비를 맞아서 안 될 물건을 치우거나 덮는 일.
- 땅 밑으로 낸 도로.
- 짚으로 엮어 농촌 사람들이 일할 때 어깨에 걸쳐 두르는 우장의 하나.
- 보기에 색다른 데가 있다.
- 차와 과거 따위를 배후로 간단히 모임.
- 주장하는 사람의 의사를 무시하고 제멋대로 함.
- 자동차를 세워 두도록 마련한 곳.
- 아이들이 가지고 노는 여러 가지 물건.
- 무엇을 가려 내는 데 특별한 재주와 자격을 가진 사람.
- 사주의 간지가 되는 여덟 글자.
- 자기가 쓴 자기의 전기.
- 어떠한 기상 조건에도 견딜 수 있음.
- 더할 나위 없이 후회스러움.
- 심정이 좋았다 늘어났다 하는 운동.
- 짜이 되어 여러 가지 일을 함께 하는 사람이나 집단.
- 아주 자신이 있음.
- 모든 일이 뜻한 대로 잘됨.
- 특정한 시간에 통행을 일체 금하는 일.
- 하늘과 땅이 맞닿

아 보이는 경계.

22. 어떤 일이 일어나기 전에 미리 앞을 내다보고 아는 지혜.

23. 저승의 길 입구에 있다는 거울.

24. 주식 대신 먹는 음식.

25. 음식을 만드는 데 사용하는 기름.

#### ■ 낱말정답

단어 이어가기: 낱말을 쓴 다음 a~c칸을 이어 놓으면 꽃이름이 됩니다.

