

국민순자산 지난해 742조 증가

비금융자산 가격상승률 3.9%로 금융위기 이후 최고 가구당 순자산, 3억8867만원... '부동산 풀림' 여전

지난해 부동산 가격 상승 등의 영향으로 우리나라의 국민순자산이 742조 원 가량 늘어난 것으로 나타났다. 가구당 순자산도 평균 3억8867만원으로 증가했다. 다만 가계 자산의 '부동산 풀림' 현상은 계속됐다.

19일 한국은행과 통계청이 발표한 '2017년 국민대차대조표(잠정)'에 따르면 지난해말 기준 우리나라의 국민순자산은 1경3817조5000억원으로 2016년보다 741조5000억원(5.7%) 늘어났다. 국내총생산(GDP) 대비 8배에 달한다. 이중 토지와 건설자산 등 비금융자산은 1경3551조5000억원으로 전년대비 811조3000억원(6.4%) 증가했다. 금융자산에서 금융부채를 뺀 순금융자산은 266조원으로 69조8000억원 감소했다.

국민대차대조표는 국제연합(UN)의 국민계정체계를 기준으로 일정 시점의 토지자산, 금융자산, 금융부채 등을 기록한 통계다.

국민순자산은 주로 부동산 가격 상승이 끌어올렸다. 지난해 비금융자산의 가격상승률은 3.9%로 글로벌 금융 위기를 맞은 2008년(3.6%) 이후 최고치를 기록했다.

비금융자산의 54.9%를 차지하는 비생산자산(토지자산 등)이 5.1%라는 높은 가격상승률을 나타낸 영향이다. 실제 비금융자산에서 차지하는 토지자산의 비중도 지난 2014년 53.8%, 2015년 54.2%, 2016년 54.8%로 지속적으로 확대되고 있다.

이에 비금융자산 전체의 명목보유순익(자산가격 상승에 따른 자산가액

증가분)이 금융위기 이후 최고 수준인 493조6000억원으로 뛰었다. 전체 국민순자산 증가액 741조5000억원의 67% 가량을 자본이익이 이끈 것이다.

경제주체별로는 가계와 일반정부 자산의 증가폭이 확대됐다. 가계 및 비영리단체의 순자산은 8062조원으로 전년대비 529조6000억원 증가했다. 가계자산이 늘어난 것은 주가가 오르면서 금융자산이 277조2000억원(8.2%) 늘고, 집값 상승으로 주택자산이 262조2000억원(7.5%) 증가한 영향이 컸다. 이에 국민순자산에서 가계 순자산이 차지하는 비중도 58.4%로 전년(57.6%)보다 0.8%p 늘어났다. 일반정부도 전년대비 276조1000억원 증가했다. 반면 비금융법인인 금융부채 증가 등으로 전년대비 70조2000억원 감소했다.

가구당 순자산은 3억8867만원으로 전년대비 5.8% 가량 상승한 것으로 추산됐다. 가계 및 비영리단체의 순자

산 8062조원을 지난해 추계인구(5144만6000여명)로 나눈 뒤 평균 가구원 수 2.48명을 곱한 수치다. 가계 순자산의 부동산 풀림 현상은 여전했다. 지난해 가계 순자산에서 비금융자산이 차지하는 비중은 75.4%로 1년 전(75.8%)에 비해 다소 줄긴 했으나 미국(34.5%), 일본(43.3%), 영국(57.5%) 등과 비교하면 높은 수준을 지속했다.

한은 관계자는 "가계 부문의 비금융자산 비중이 꾸준히 하락하고 있지만 여전히 미국 등 다른 국가에 비해서는 높은 것도 사실"이라며 "국부에서 부동산이 차지하는 비중이 높은 만큼 부동산 증가로 국부가 늘어나는 것은 자연스러운 현상"이라고 설명했다.

국가의 자본고도화 정도를 보여주는 GDP대비 고정자산 가액 비율은 3.3배로 전년대비 0.02배 증가했다. 한은은 주요 선진국 평균인 3.1배와 유사한 수준이라고 설명했다.

/김영태 기자

韓 게임 캐릭터 해외서 만난다

K-GAMES, LA 한국문화원 게임 캐릭터 기증·전시 "해외 접점 확대·국내 게임산업 위상 제고"

한국게임산업협회(K-GAMES)는 최근 미국 로스앤젤레스 소재 LA 한국문화원에서 대한민국 게임 캐릭터 기증식을 가졌다고 19일 밝혔다.

이번 행사는 강신철 K-GAMES 협회장을 비롯해 김낙중 LA 한국문화원장, 김철민 한국콘텐츠진흥원 LA센터장, 안용균 엔씨소프트 커뮤니케이션센터장 등 관계자 10여 명이 참석한 가운데 진행됐다.

기증식은 LA 한국문화원 내 게임 캐릭터(피규어) 전시를 통해 해외 이용자들에게 보다 친숙하게 다가가고 대한민국 게임산업의 위상을 한 단계 제고하기 위해 마련됐다.

K-GAMES는 이날 넥슨코리아, 넷마블, 엔씨소프트, NHN엔터테

인먼트, 카카오킴즈, 컴투스 등 회원사의 게임 캐릭터 및 관련 물품 50여 종을 기증했다. 각 게임 캐릭터와 관련 물품들은 LA 한국문화원에서 연중 내내 만나볼 수 있다.

K-GAMES는 향후에도 세계 각국을 대상으로 국내 게임 전시 관련 시범사업을 지속 추진해나갈 계획이다.

강신철 K-GAMES 협회장은 "이번 캐릭터 전시를 계기로 미국에서도 우리나라 게임을 가깝게 만날 수 있게 돼 뜻깊게 생각한다"며 "대한민국 게임이 앞으로 세계 시장에서 '한류'를 이끌 수 있도록 해외 이용자와의 만남을 계속해서 확대해 나갈 것"이라고 말했다.

/김영태 기자



한끼 식사부터 간식까지

이름 그대로 100Kcal 미만의 '가벼운' 칼로리 선반이다.

최근 서울 강남구 역삼동에 위치한 아이유희 전시관에서 모델들이 여름시즌을 겨냥해 출시된 저칼로리 슬리밍 푸드 '언더100' 신제품 시리즈를 소개하며 포즈를 취하고 있다. 아이유희 '언더100' 시리즈는 한끼 식사부터 디저트, 간식까지 하루에 섭취하는 모든 음식들을

LX, 파견·용역근로자 172명 정규직 전환

한국국토정보공사(LX)는 파견·용역근로자 172명을 정규직으로 전환한다고 19일 밝혔다.

LX의 파견·용역근로자 정규직 전환은 지난해 기간제 근로자 284명을 정규직으로 전환한 이후 두 번째다.

LX는 파견·용역근로자의 정규직 전환을 위해 노·사, 근로자대표, 실무자 회의와 협의기구를 만들어 정규직화를 위한 자화사를 설립했다.

이를 통해 임금·복지 등 처우를 개선하기로 최종 결정했다.

LX는 정규직 전환대상자 228명 중 정년 기준 65세 이하 172명을 정규직으로 전환했다.

또 65세 이상인 56명은 기간제로 전환되 정년을 초과하거나 정년이 3

년 미만 남은 경우 3년 간 고용을 보장하고 여건에 따라 1년을 추가 연장하도록 해 일자리 안정성을 보장했다.

이번 정규직 전환은 최소한의 채용 절차를 거쳐 공사의 지속·상시 업무에 대한 비정규직 정상화의 계기를 마련했다는 점에서 정부의 사회적 가치 실현이라는 공공기관 혁신과제에 일조했다는 평가다.

조만승 사장 권한대행은 "이번 파견·용역근로자 전환은 일자리 상생을 위해 노사 간 뜻깊은 노력을 했다는 점에서 의미가 깊다"며 "LX는 앞으로도 좋은 일자리를 확대함으로써 일자리 격차를 해소하는 한편 일자리 질을 개선해 나가는 데 최선을 다하겠다"고 말했다.

중기부, 올해 20억 투입 지방 창업초기기업 발굴

중소벤처기업부는 지방 소재 초기창업기업을 위한 '2018년 프리팁스(Pre-TIPS) 창업기업 지원계획'을 통해 올해 시범예산으로 20억원을 집행한다고 19일 밝혔다.

팁스는 성공벤처인 등 민간 운영사를 활용해 창업팀을 선발한 뒤 민간 투자와 정부 연구·개발(R&D)을 연계해 고급 기술인력의 창업을 촉진하는 프로그램으로 프리팁스는 팁스 프로그램 전단계에서 우수 창업기업을 발굴·육성하겠다는 차원이다.

지방의 경우 창업 인프리카 취약해그간 팁스 프로그램 참여가 현실적으로 쉽지 않다는 점을 감안해 이번에 지방 소재 창업초기기업을 대상으로 프리팁스 사업을 추진기로 했다.

프리팁스사업 지원 대상은 사업 개시일로부터 3년이 지나지 않은 본사 소재지가 지방인 기업 중 최근 1년 이내에 팁스 운영사 또는 액셀러레이터로부터 1000만원 이상의 투자금을 유치한 경우다.

지원 대상으로 선정되면 시제품 제작 등 사업화 자금을 1년간 최대 5000만원까지 매칭해 지원받고 성공적으로 프로그램을 완료한 경우 향후 팁스 참여시 우대받게 된다. 희망하는 창업팀은 오는 20일부터 8월 16일까지 신청할 수 있다.

변태섭 중기부 창업진흥정책관은 "지방의 역량 있는 창업팀을 육성하는 좋은 계기가 될 것"이라고 밝혔다.

/뉴시스

"자율주행, 신뢰성 확보하면 돈 안 아까워"

대학생 1000여명 대상 미래차 인식도 설문 실시

'가격보다 신뢰성 우선'... 비용보다 효과 중시

국내 대학생 10명 중 7명은 자동차 자율주행 기술의 신뢰성을 확보할 수 있다면 돈은 아깝지 않다는 인식을 갖고 있는 것으로 나타났다.

현대모비스는 지난달 전국 23개 대학 소속 학생 1000여 명을 대상으로 미래자동차 관련 인식도 조사를 실시, 19일 결과를 발표했다. 모비스는 2012년부터 매년 자동차 인식조사를 실시해왔다.

이에 따르면 대학생 70%는 '가격보다 신뢰성이 우선'이라고 판단하고 있으며, 자율주행 업그레이드를 위해 평균 500만원 정도는 추가로 지불할 용의가 있다고 답했다.

대부분의 대학생(72%)들은 15년 이내에 완전자율주행차가 상용화될 것으로 내다봤다.

대학생들은 완전자율주행차 보급을 위해 필요한 요소로 '기술안전성 확보'(68%)를 가장 많이 꼽았다. 이외에도 '법제도 마련'(13%)과 '사회인프라 구축'(12%) 등이 꼽혔다. '가격 경쟁력'은 7%에 불과했다.

대학생들은 자율주행 시스템을 위해 평균 500만원 정도를 지불할 용의가 있는 것으로 나타났다. 400~600만원이 가장 많았으며 200만원 이하(19%), 200~400만원(19%),

600~800만원(17%) 등의 순이었다. 800~1000만원(10%)과 1000만원 이상(6%)이라고 답한 학생도 있었다.

고속도로주행지원, 전방충돌방지, 차선유지지원, 스마트크루즈컨트롤과 후측방경보장치 등 국내 베스트셀러 준대형 차종의 첨단운전자지원시스템 기본 패키지가 150만원 수준임을 감안하면 대학생들의 자율주행 기술에 대한 지불 용의 금액대는 비교적 높은 수준이다.

대학생들은 자율주행시스템을 선택하는 이유로 편리성(46%), 교통체증 완화(34%), 사고예방(19%) 등을 꼽았다.

현대모비스가 올 초 차세대 수소전기차에 양산 적용한 원격전자동주차지원시스템(RSPA)에 대해서는 62%가 옵션으로 채택하겠다고 답변, 높은 호응을 나타냈다.

현대모비스는 앞으로 미래고객 수요에 대응하기 위해 연구개발 부문에 대대적인 인력을 확충하는 등 전략적 투자에 나서고 있다. 현대모비스는 2025년까지 미래차 소프트웨어 전문가를 4000명 이상 확보해 자율주행과 차량내 인포테인먼트 시스템 개발을 견인한다는 방침이다.

/김영태 기자



전주매일 화재예방캠페인

무심코 버린 인화물질 산불의 원인이기도 합니다