작년 국세 24.7조↑… 9.8조 더 걷혀

세입 세출 실적 확정 소득세 7.8조 · 부가가치세 7.7조 증가… 기업 실적 개선 · 부동산 호황 덕

지난해 우리나라 국세수입이 전년보다 25조원 가까이 증가한 것으로 나타났다. 규모로만 보면 역대 최대 증가폭이다. 정부가 세운 당초 계획 보다는 9.8조가 더 걷혔다.

유일호 경제부총리 겸 기획재정부 장관은 한국재정정보원에서 2016회계연도 총세입부와 총세출부를 마감하고, 지난해 정부의 세입·세출 실적을 확정했다.

2016년 국세수입 실적은 242조6000억원으로 집계됐다. 지난해 추경 세입예산(232조7000억원)을 약 4.2%(9조8000억원) 초과했다. 예상보다 10조원 가까이 더 걷힌 셈이다.

2015년 국세수입 실적인 217조9000억원보다는 24조7000억원이나 늘었다. 23조4000억원이 증가했던 2007년보다 1조3000억원 더 늘어나 역대 최대 증가폭을 기록했다.

정부는 세수실적 개선의 원인으로 법인 실적이 개선되고 소비 증가와 부동산시장 호조 등이 겹쳤고, 대기업·고소득자 중심의 비과세·감면 축소를 꼽았다.

기재부 관계자는 "비과세 감면 정비를 꾸준히 해왔고, 소득세 최고세율 인상이나 과표구간을 조정하면서 누적 효과가 있었던 것은 분명하다"며 "양도소득세 증가의 경우 부동산 거래나 지가상승이 주요 원인이었고, 종합소득세는 개인사업자 매출이 늘었다. 여러 요인들이 결합돼 나타난 결과로 보면 될 것 같다"고 설명했다.

추경 세입예산을 초과한 것에 대해서는 "추경을 할 때 세입증액경정을 9조8000억원 정도 했다. 하반기에 세수 증가폭이 줄어들 것으로 전망했는데 증가세가 이어졌다"며 "세수 결손이 나서는 안되다 보니 보수적으로 잡은 측면이 있었다"고 해명했다.

전국 최고경영자 연찬회 특강 지난 10일 서울 중구 웨스틴 조선호텔에서 열린 제40회 전국 최고경영자 연찬회에서 신장섭 싱가포르국립대학교 교수가 경제특강을 하고 있다.

세목별로는 소득세가 68조5000억원으로 전년보다 7조8000억원이 늘었다.

상용근로자 수가 늘고, 명목임금이 상승하면서 근로소득세는 3조9000억원이 늘어났고, 부동산시장 호조로 양도소득세는 1조8000억원 증가했다. 종합소득세도 개인사업자 소득 증가로 1조6000억원이 더 걷혔다.

부가가치세는 민간소비 증가 속에 수출과 설비투자에 대한 환급이 감소해 7조7000억원이 늘어났다. 법인세는 상호출자제한기업 실효세율 조정과 대기업 비과세·감면 정비 결과 7조1000억원이 증가했다.

교통·에너지·환경세도 유가 하락에 따른 소비 증가로 1조2000억원 늘었다. 또, 개별소비세와 과년도수입도 각각 9000억원, 7000억원씩 증가했다.

반면 수입 부진으로 관세는 5000억원 줄었다. 금리 하락으로 인해 이자소득세도 4000억원 감소했다.

총세입은 345조원, 총세출은 332조2000억원으로 집계됐다. 차액인 결산상여잉여금은 12조8000억원이다.

결산상여잉여금에서 다음년도 이월액을 차감한 세계잉여금은 8조원으로 나타났다. 일반회계에서 6조1000억원, 특별회계에서 1조9000억원 흑자다.

2014년까지 3년 연속 적자를 기록하던 세계잉여금은 2015회계연도(2조8000억원) 플러스로 전환한 뒤 2년 연속 흑자를 기록했다.

일반회계 세계잉여금은 국가재정법에 따라 지방교부세 정산, 공적자금 출연, 채무상환, 추경편성 등에 사용될 예정이다. 특별회계 세계잉여금은 자체 세입 조치된다.

지난해 불용은 11조원으로 전년보다 2000억원 늘었지만 불용률은 3.2%로 같았다.

조용만 기재부 재정관리국장은 "집행이 불가피한 사유가 있었고, 작년에는 특히 저유가와 저금리의 영향이 있었다"고 설명했다. /뉴시스

"'포켓몬 Go' 할 용량 부족해"

증강현실 콘텐츠 증가에 반도체 산업 호황 예상

최근 증강현실 콘텐츠가 부쩍 증가하면서 차후 반도체 산업 호황이 예상되고 있다.

업계에 따르면 최근 '포켓몬 Go'를 필두로 인기를 끌고 있는 증강현실 게임 콘텐츠로 인해 D램과 낸드플래시의 수요가 예상돼 반도체 기업들의 성장세가 점쳐진다. 국내에서는 삼성전자, SK하이닉스 등이 대표적이다.

증강현실은 현실의 이미지나 배경에 가상 이미지를 겹쳐 하나의 영상으로 보여주는 기술이다. 현실의 길거리나 배경에 포켓몬스터가 등장하게 해 이를 잡는 방식의 게임인 포켓몬고도 증강현실 게임의 일종이다. 가상과 현실을 결부시켜 놓는다는 매력이 소비자들의 열렬한 호응을 얻고 있다.

더욱 늘어날 증강현실 콘텐츠를 현실화시키기 위해서는 서버용 D램의 용량 확대가 기대되는 상황이다. 데이터센터에 저장된 서버들의 용량이 원활한 증강현실 콘텐츠 구현에 영향을 미친다.

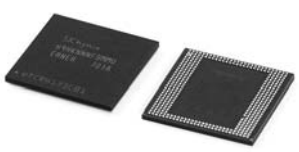
반도체 업계 관계자는 "콘텐츠를 현실에 더 가깝게 표현하기 위해서는 데이터 자체가 더 방대해지는 현상을 피할 수 없다"며 "그런 측면에서 서버 쪽의 수요가 창출되는 측면이 크다"고 설명했다.

스마트폰 등에서 단기기억장치에 해당하는 D램의 경우 안드로이드 플래그십 제품이라 해도 보통 4~6기가바이트 용량을 갖는 것이 보통이다. 그런 상황에서 증강현실 게임으로 인해 불러오는 영상의 용량과 질이 우수해져야 하는 필요로 인해 D램 반도체 수요가 확대될 가능성이 크다.

국내에서는 삼성전자와 SK하이닉스 등이 8기가 이상의 D램 역량을 갖추고 있다.

삼성전자는 지난해부터 세계 최소 크기의 10나노급(1나노 : 10억분의 1미터) 8Gb(기가비트) DDR4(Double Data Rate 4) D램을 양산하고 있다. 이를 통해 프리미엄 제품 공급을 확대하고 초고해상도 스마트폰 시장 선점에 나섰다.

SK하이닉스는 최근 모바일용 D램 가운데 최대 용량인 8기가바이트(GB·사진) 제품을 세계 최초로 출시한 상태다. 용량은 크면서 전력 소모는 적은 것이 오랜 배터리 사용의 핵심인 것을 고려, 이번에 내놓은 8GB 제품은 고용량이면서 크기는 기존 제품에 비해 30% 이상 줄고 전력도 20% 가량 덜 소비한다는 설명이다.



D램 뿐 아니라 장기기억장치인 낸드플래시의 성장 역시 기대해볼 만하다. 높은 질의 영상과 콘텐츠 등을 저장해야 할 필요성 또한 높아지기 때문이다.

업계 관계자는 "자체 저장 공간이 필요해 시장이 성장세인 것으로 안다"고 설명했다. /뉴시스

게임업계 "출근하면 2박3일"

넷마블 재직자 월 236.8시간 · 퇴직자 279.4시간 일해

"일주일에 2번 출근. 아침에 회사가면 1박2일, 2박3일 일했다"(N사 직원)

"야근·철야·주말근무를 너무나 당연시 하는 근무환경은 개선이 필요하다"(N사 퇴직 직원)

노동건강연대가 지난해 11월 넷마블 전·현직 노동자를 대상으로 한 '2016년 게임산업종사자의 노동환경 실태에 관한 설문조사'에서 나온 증언이다.

이번 조사는 온라인을 통해 진행됐으며 재직자 269명, 퇴직자 261명이 설문에 참여했다.

넷마블 월평균 노동시간은 재직자의 경우 236.8시간, 퇴직자의 경우 279.4시간이라고 응답했다. 이는 5인이상 상용직근로자 178.4시간을 훌쩍 뛰어넘는 수준이다.

설문조사 주관식 응답에는 '넷마블 근무 중 일주일 2번 출근 1년을 일했다. 2번 출근이란 게 아침 회사 나가면 2박3일 내지 3박4일 일한 것' '쉬지 못하고 일하다가 우울증 오고 죽어서라도 쉬고 싶다는 생각까지 하게 되면서 결국 퇴사했다. 그런데 퇴사날까지 야근했다' '집에 좀 제시간에 보내달라' '과로사 할 것 같다'는 내용도 담겼다.

특히 '장시간 노동에 대한 회사 분위기'를 묻는 질문에 재직자(163명·58.8%)와 퇴직자(244명·91.0%) 모두 '많이, 오래 일하는 것 장려'한다는 답변이 가장 많았다.

설문조사 주관식 응답에는 '말로만 불필요한 야근, 주말출근 근절하지 말고, 업무량을 줄이거나 살인적인 스케줄을 개선하라' '10시면 일하라고 방송. 2시면 일하라고 방송. 7시엔 왜 퇴근하라 안하나'는 등의 불만이 나왔다.

그런데도 회사는 이들에게 야근비나 휴일 수당을 지급하지 않았던 것으로 조사됐다. 재직자의 경우 연장근로수당, 휴일 수당을 받지 못하고 있다는 응답이 각각 66%, 56%로 절반을 넘었다.

설문조사 주관식 응답에는 '열정과 게임에 대한 책임감으로 일한지 2년차, 노동의 댓가를 돈으로 보상해달라. 업무 외 시간수당을 달라' '10시에 퇴근해도 교통비 만원, 12시 넘어서 퇴근해도 교통비 만원만 준다. 아무 돈도 안 받고 야근하는 셈'이라는 볼멘 소리도 나왔다.

국회 환경노동위원회 소속 이정미 정의당 의원은 이날 국회의원 회관에서 '게임산업 노동환경 실태와 개선과제'에 관한 토론회를 열고 "화려한 게임 산업의 이면에는 나쁜 노동현실이 있다"며 "게임이 상상을 초월하는 연장근로를 통해 만들어지고 유통되고 있다"고 지적했다.

이어 "게임산업 종사자들은 각종 질환을 호소하고 있으며 급기야 돌연사까지 발생했다"며 "사람을 끊임없이 소모시키는 방식의 제작환경과 노동환경을 이제 넘어서야 한다. 대한민국의 장시간 노동 관행을 바꾸는 법률적 대안도 마련하겠다"고 강조했다.

하지만 넷마블측은 이번 설문조사를 두고 신빙성이 떨어진다고 지적했다.

넷마블 관계자는 "이번 설문조사는 구글 닥스(Google Docs)를 통해 진행된 것으로 누구든 설문에 참여할 수 있어 신빙성이 떨어진다"며 "넷마블 몇몇 직원이 과로사했다는 것도 유족을 통해 사실이 아닌 것으로 확인됐다. 예전에 회사가 경영위기를 겪을 당시 있었던 분위기가 과장돼 오해로 이어지는 것 같다"고 반박했다.

지난 7일 넷마블은 넷마블컴퍼니(넷마블게임즈 및 계열사 전체) 2월 정례 경영포럼(넷마블컴퍼니 경영진 협의체)에서 일하는 문화 개선안을 내놨다.

개선안에는 ▲야근 및 주말근무 금지 ▲탄력근무제도 도입 ▲퇴근 후 메신저 업무지시 금지 ▲종합병원 건강검진 전 직원 확대시행 등의 내용이 담겼다. 이는 오는 13일부터 넷마블컴퍼니 전체에 의무적으로 실시된다.

권영식 넷마블게임즈 대표는 "대대적인 인력확충을 통해 일하는 문화 개선에 힘썼지만 회사의 급격한 성장으로 인해 개선효과가 미흡한 부분이 있었다"며 "특히 인수한 소규모 개발회사에서의 개선 결과가 만족스럽지 못했다"고 자성의 목소리를 냈다.

이어 "지난 1년간 조직문화 및 근무환경을 면밀히 진단했다"면서 "직원들의 근무 만족도를 높이고 뛰어난 인재들을 적극적으로 영입해서 글로벌 기업으로 발전시켜 나가겠다"고 말했다. /뉴시스

BUAN 600th Anniversary
1416-2016
부안 정명 600주년 행복부안! 천년도약!

부안으로
마실오세요

주소: 부안군 부안읍 번영로 67, 202호
만복건설 주식회사 임직원 일동

扶來滿福