

한스 경제

Smart Economy



2024년 3월 29일 금요일 | 제 2255호

신재생 뜨고, 석유 지고... '일자리 지형' 바뀐다

주요국들의 탄소중립정책이 갈수록 확대되고 있는 가운데 이에 따른 산업 구조변화와 일자리 지형변화가 일어나고 있다.

특히 미국, 유럽연합(EU) 등 주요국들은 기후변화에 따른 대응 역량을 높이는 동시에 산업 구조전환을 통한 경쟁력 확보와 일자리 창출에 나서고 있어 향후 산업 간 명암이 뚜렷하게 갈릴 것으로 보인다. 한국 또한 탄소중립달성 과정에서 산업구조와 일자리 지형의 변화가 더 분명하게 일어날 전망이다. 일자리 전환정책을 마련하는 등 탄소중립 발(發) 구조변화에 대비해야 한다는 지적이다.

한국산업기술진흥원이 최근 발간한 '탄소중립 산업 구조변화에 따른 일자리 변화와 대응방안' 보고서에 따르면 현재 탄소중립정책 확대에 가장 수혜 받는 산업군은 태양광·풍력발전, 바이오매스 등의 신재생에너지로, 향후에도 이 산업군은 더 많은 일자리가 창출될 것으로 전망된다. 동시에 에너지 효율화와 탈탄소화 분야도 발전 속도를 올리며 더 많은 일자리가 생길 것으로 보인다.

반면 석유, 석탄, 천연가스 같은 화석연료 산업은 상대적으로 위축돼 부분적으로 일자리가 사라져 일자리 전환 대책이 필요하다는 의견이다.

한상영 한국산업기술진흥원 책임연구원은 "탄소중립정책은 에너지 외에도 다양한 산업의 구조적 재편을 동반하고 있고 이로 인해 일자리 구조변화 등 노동시장에도 상당한 영향을 미칠 것으로 전망된다"며 "한국도 탄소중립달성 과정에서 국내 산업계의 비용 부담 증가와 경쟁력 약화가 우려되는 상황으로 일자리 구조변화가 예상된다"고 밝혔다.

각국 탄소중립 확대에 산업구조 변화 태양광·풍력 등 고용 2030년 3배 증가 화석연료 상대적 위축... 전환대비 필요 전문가 "지속가능 일자리 창출 위해 전문인력 양성정책 시급"



현재 전 세계에서 발전 속도가 가장 빠르고 일자리가 많이 생기고 있는 산업군은 태양광, 풍력 등의 신재생에너지 산업이다. IRENA(국제재생에너지기구)에 따르면 2021년 신재생에너지 산업은 전 세계에서 1,270만개의 일자리를 창출하는 등 발전 속도가 눈에 띄게 빠른 것으로 나타났다. 최근 10년 동안 신재생에너지 산업의 일자리가 지속적으로 증가한 가운데 특히 태양광, 풍력, 바이오에너지, 수력 산업이 일자리 증가세를 견인했다. 신재생에너지가 세계적으로 확대되며 발전소 건설과 장치 설치, 제조, 판매, 시설 운영, 시설 유지보수 일자리가 많이 늘어난 것으로 분석된다.

IRENA에 따르면 신재생에너지 산업의 일자리는 2021년 1,270만개에서 2030년 3,820만개로 세배 늘어날 전망이다. 또한 2030년까지 에너지 효율화, 전기차, 전력 시스템 유연성 제고, 수소 에너지 분야에서 추가로

7,420만개의 일자리가 창출될 것이라고 바라다.

에너지 효율성과 자원 생산성 제고 분야에서도 일자리가 늘어날 전망이다. 에너지 효율성 산업은 에너지 사용을 최적화하고, 더 효율적인 에너지 시스템을 개발하는 분야로 경제협력개발기구(OECD)는 기후변화 정책 '에너지 효율성 제고'를 포함시키면 일자리가 큰 폭으로 상승할 것이라고 예상했다. 더불어 환경오염관리와 통제, 폐기물 수거와 처리 등에 해당하는 재활용자원 생산성 분야도 일자리가 크게 늘어날 가능성이 높은 산업군으로 꼽힌다.

한국도 탄소중립달성 과정에서 상당 부분의 산업 구조변화와 일자리 지형변화가 예상된다. 우선 정부의 2050 탄소중립 추진전략으로 신재생에너지 부문과 순환경제 분야는 일자리가 늘어난다. 반면 석탄화력발전, 내연기관 자동차 부문 등은 일자리가 감소할 것

으로 보인다. 석탄화력발전은 2034년까지 석탄화력발전소 28기가 폐지될 예정이고 수소·전기차 신차 판매 비중은 2020년 2.8%에서 20225년 18.3%, 2030년 33.3%로 늘어나 내연기관 자동차 부문 또한 일자리 감소가 예상된다. 철강, 시멘트, 정유산업도 탄소중립 정책 확대에 따른 사업축소로 일자리 감소가 전망된다.

한국환경경제학회에 따르면 한국의 탄소중립정책으로 인한 산업 구조조정으로 철강, 시멘트 등의 탄소집약산업의 경우 35만~150만명에 이르는 전환 노동자가 발생할 것으로 추산되고 있다.

한상영 한국산업기술진흥원 책임연구원은 "철강, 시멘트, 내연기관 자동차 등 고탄소산업과 화석연료에 의존하는 에너지 산업에서는 탄소중립으로 인해 실업률이 증가할 가능성이 높다"며 "탄소중립 시대에 지속가능한 일자리 창출을 위해서는 노동자의 교육훈련, 고용서비스 강화 등 적극적인 산업기술 인력정책이 필요하다"고 제언했다.

이어 "탄소중립 녹색분야에서 노동자의 노동역량이 높은 활용성을 갖춘 수 있도록 새로운 직업에 대한 전문성 강화와 전직 활동 지원도 필요하다"며 "동시에 탄소중립 신기술과 신산업 등장에 따라 전문인력에 대한 높은 수요가 예상돼 탄소요건을 선도하는 인력양성 프로그램도 확대해야 한다"고 덧붙였다. 권선형 기자



"고물가에도 '댕냥이 옷'엔 플렉스" 패션가 '큰손' 펫팜족에 함박웃음

유통 전반에 펫 관련 시장이 급성장 하면서 패션 업계에도 반려견·묘를 겨냥한 펫코노미 시장이 성행하고 있다. 저출산, 고령화와 맞물려 반려동물을 양육하는 국내 인구수가 점차 늘면서 펫코노미 시장은 더욱 빠르게 성장하는 모습이다.

29일 최근 발표한 '2023년 한국 반려동물보고서'에 따르면 2022년 기준 국내 반려동물 양육 가구는 552만 가구로 전체 가구의 25.7%를 차지했다. 이는 반려동물을 키우는 인구가 지속해서 늘어나고 있기 때문이다. 펫 시장의 시장성 역시 밝다. 한국농촌경제연구원 조사 결과를 보면 국내 반려동물 시장 규모는 2015년 1조9000억원에서 2020년 3조4000억원으로 5년간 78.9% 성장했다. 오는 2027년에는 6조5500억 규모로 늘어날 것으로 전망된다.

이처럼 4가구 중 1곳은 반려동물과 함께 살아가는 시대로 변화하자 주요 패션업계도 이러한 소비자 트렌드를 맞춰 관련 카테고리들을 확장하는 모습이다. LF의 대표 트레이디셔널 캐주얼 브랜드 '헤시스'는 지난해부터 인기 제품인 아이코니 시리즈를 반려견 의류 라인으로 확대해 시장에 선보이는 등 관련 상품을 꾸준히 내놓고 있다. 헤시스의 반려견 아이코니 라인은 헤시스 플래그십 스토어인 명동 '스페이스 H'와 헤시스 공식 온라인몰 '헤시스닷컴'을 주력 유통망으로 삼는다. 윤희희 헤시스 사업부장 전무는 "반려동물을 가족처럼 아끼고 여가 시간을 함께하는 등 반려동물이 일상에서 차지하는 비중이 높아짐에 따라 반려견 의류에 대한 요구 사항도 단순한 보온성, 식별가능성을 넘어 패션성, 동질감을 추구하는 것으로 심화되고 있다"고 말했다.신세계인터내셔널은 디지털 플랫폼 에스아이비리지를

에서 고가 반려동물 용품 브랜드를 앞세우며 관련 카테고리들을 강화했다. 실제 지난해 말 에스아이비리지를 입점된 반려동물 용품 브랜드는 총 23개로 전년(11개) 대비 2배 이상 늘었다. 에스아이비리지에 입점한 반려동물 라이프스타일 브랜드 몽슈슈의 지난해 매출은 전년 동기 대비 108% 신장했다. 그중 반려견 전용 카시트와 애견 계단이 가장 많은 인기를 끌었다.

신세계인터내셔널 관계자는 "반려동물을 위해 아낌없이 투자를 하는 고객들이 늘고 있는 만큼 업선된 브랜드와 차별화된 제품들을 확보해 나갈 예정"이라고 말했다.

토종 속옷 브랜드 쌍방울의 TRY와 BYC 역시 펫패션을 선보이며 큰 인기를 누리고 있다.

BYC는 지난 2022년 반려동물 라이프스타일 브랜드 로다와 협업해 가을·겨울(FW) 시즌 반려견용 제품 '개리야스'를 선보인 데 이어 지난해 12월에는 '김장조끼' 제품을 출시했다. 해당 준비 수량은 일찌감치 조기 완판되며 폭발적인 반응을 보였다. 해당 제품들은 출시 나흘만에 온라인몰에서 모든 색상과 사이즈가 품절됐고, 매년 열리는 박람회에서도 제품이 완판되는 등 인기를 실감케 했다.

TRY 역시 지난해 헤트업에 이어 TRY 속옷의 상징 '빨간 내복' 동내의를 출시했다. 반려견 히트업 상품은 보온성과 흡수속도 소재의 기능성, 기포원단 히트업 소재를 사용해 보온성에 중점을 뒀다. 업계관계자는 "1인가구가 1000만 세대를 육박하고 있고 저출산이 심화되면서 반려동물을 키우는 이들이 늘어나고 있다"며 "패션업계도 이러한 현상에 맞춰 다양한 마케팅과 제품 출시로 시장 대응에 나서고 있다"고 말했다. 고예민 기자

28세 최연소·30대 유일 맞불... 'MZ후보' 총선 도전장

공식 선거운동 돌입... '2030' 38명 출마 밀양·의령·함안·창녕 우서영 후보 가장 어려 도봉갑선 거대 양당 30대 청년들 대결

오는 4월 10일 치러지는 제22대 국회의원 총선거(이하 총선)가 코앞으로 다가온 가운데 정치권은 28일부터 공식 선거운동에 돌입했다. 이번 선거의 특징은 2030 젊은 후보들이 약세를 보였다는 점이다. 22대 총선에 출마하는 지역구 후보자 가운데 단 5%밖에 되지 않는다.

28일 중앙선거관리위원회 선거통계시스템에 따르면 지역구 후보자로 등록된 698명 중 20세 이상 40세 미만 후보자는 총 38명으로 집계됐다.

정당별로 보면 국민의힘이 11명으로 가장 많았고, 더불어민주당 9명, 새누리당 5명, 민주소속 4명, 녹색정의당 3명으로 조사됐다. 20대 후보자는 4명이다. 가장 나이가 적은 출마자는 경남 밀양·의령·함안·창녕의 민주당 우서영 후보와 전남 여수시의 진보당 여찬 후보로 두 사람 모두 28세였다.

다만 여 후보는 1995년 6월 21일생으로, 우 후보(1996년 1월 1일생)보다 생일이 6개월 가량 빨라 우 후보가 최연소 출마자로 기록됐다.

우 후보는 지역구에 '국가 탄소거래센터' 설립과 하천 외부 제방을 이용해 신재생 에너지를 생산하는 공간이 마련될 수 있는 하천법을 개정하겠다는 공약을 발표했다.

그는 "주민들의 미래 먹거리를 탄소 중립 시대의 위기에서 찾아내겠다"면서 "국가의 근원을 탄탄하게 만들고 낙후된 밀양·의령·함안·창녕을 새롭게 부흥시키겠다"고 강조했다. 우 후보와 여 후보에 이어 전북 익산갑의 새로



인연 계양물에 출마하는 더불어민주당 이재명 대표가 28일 계양역에서 출근 인사를 하고 있다. 연합뉴스

운미래 신재용 후보와 서울 마포갑의 녹색정의당 김혜미 후보가 각각 29세로 뒤따랐다.

다만 이번 총선에서 젊은 후보자들의 지원을 하라기에는 미흡하다. 앞서 19대 총선에서 33명(3명 당선)이 출마표를 던진 이후 20대 때 70명(1명 당선)으로 상승곡선을 그렸고, 21대에선 69명(6명 당선)으로 비슷한 양상을 보였다. 하지만 이번 총선에선 38명으로 급격히 줄어들었다. 저출산·고령화 문제가 선거에도 영향을 미치는 모양새다.

후보자들의 연령을 중심으로 살펴보면 유독 눈에 띄는 지역구가 있다. 서울 도봉갑에서는 이번 총선에서 전국 254개 선거구 중 유일하게 거

대 양당 소속 30대 후보 간 맞대결을 펼치게 됐다. 재수를 노리는 국민의힘 김재섭(36) 후보와 현역 인재근 의원 대신 전략공천된 민주당 안국령(34) 후보가 주인공이다.

여론조사에서 두 후보는 점진적 양상이다. '여론조사'가 18일 발표한 도봉갑 조사 결과를 보면 '누구에게 투표하겠다'는 질문에 안 후보는 41.3%, 33.1%는 김 후보를 뽑았다.

표본오차가 95% 신뢰수준에 ±4.3%포인트인 점을 감안하면 두 후보의 지지율 격차 8.2%포인트(p)는 오차범위 안에 있다. 안 후보가 수치상 앞서 보이지만 통계적으로는 아직 우열을 가리기 어렵다. 김호진 기자

성장을 둔화 고민 게임업계... "M&A로 돌파구 찾는다"

엔씨, 전문가 박병무 공동대표 앞세워 크래프톤, 작년 350곳 대상 인수합병 검토

지난해 사회적 거리두기 해제 이후 불황을 겪고 있는 게임업계가 새로운 타계책으로 인수합병(M&A) 카드를 꺼내 들고 있다. 이를 통해 새로운 성장 동력을 확보하겠다는 전략이다.

28일 한국콘텐츠진흥원이 발간한 '2023 대한민국 게임백서'에 따르면 국내 게임 산업 성장률은 2020년 21.3%를 기록한 이후 2021년 11.2%에 이어 2022년은 5.8%로 둔화하는 모습을 보이고 있다.

실제로 게임업계에서는 비주력 사업을 접고, 구조조정을 통해 인력을 줄이고 있다. 엔씨는 지난 달 자회사 엔트리브 폐업을 결정하고, 엔트리브 소속 직원 70여명에게 권고사직을 통보했다. 넷마블도 올해 자회사인 메타버스월드의 법인 운영을 종료하고 내부 직원 전원에게 권고사직을 통보했다.

컴투스도 지난해 9월 메타버스 자회사 컴투버스에 대한 구조조정을 진행한 바 있다. 이어 올해 초 일부 개발자를 대상으로 두 자릿수 규모의 권고사직을 통보했다. 데브시스터즈 역시 지난해 출시한 게임 '브릭시터' 개발팀을 대상으로 인원 감

축을 진행했다. 이러한 가운데 게임사들은 국내외 게임사에 대한 투자와 인수합병에 적극적으로 나서고 있다. 외부 지식재산권(IP)을 확보함으로써 고정 팬을 확보하고, 개발 기간을 단축해 성장 돌파구를 찾겠다는 것이다.

엔씨소프트는 공동 대표로 선임한 M&A 전문가 박병무 VIG파트너스 대표를 앞세워 M&A에 본격적으로 나선다. 그는 지난 20일 공동대표 체제 출범 관련 열린 온라인 간담회에서 "엔씨 게임 포트폴리오 및 시장 확장에 기여할 수 있는 국내외 기업이 후보군"이라며 M&A에 대한 의지

를 드러냈다. 이어 "IP 확보를 위해 소수 지분 투자를 통한 퍼블리싱권 확보에도 주력하겠다"고 밝혔다.

크래프톤도 올해부터 M&A 시장에 적극적으로 뛰어든 예정이다.

배동근 크래프톤 최고재무책임자(CFO)는 지난 26일 서울 강남구 서울무역전시장컨벤션센터에서 열린 정기 주주총회에서 "올해부터 M&A를 본격적으로 진행할 것"이라고 말했다. 배 CFO는 "작은 회사부터 큰 회사까지 여러 곳"이라며 "지난해 전 세계 게임사 350곳을 대상으로 검토하며 회의를 진행했다. 올해는 그런 관계 형성을 기반으로 M&A를 본격화할 것"이라고 설명했다. 크래프톤은 '배틀그라운드'에만 의존한다는 지적을 받아왔다. 이에 M&A 확

보한 외부 IP를 통해 기업 규모를 키우겠다는 것으로 풀이된다.

컴투스 또한 올해 글로벌 퍼블리셔 도약을 선언했다. 외부 개발사의 경쟁력 있는 신작을 다수 퍼블리싱해 성과를 내겠다는 전략이다. 컴투스는 지난 달 게임사 '에이버튼'에 지분 투자를 단행하고, 퍼블리싱권을 확보했다. 한지훈 컴투스 게임사업 부문장은 지난 1월 열린 미디어 간담회에서 "퍼블리싱과 지분투자 모두 열려있는 회사"라며 "현재 다양한 지분 투자를 진행하고 있다"고 밝힌 바 있다.

더블유게임즈도 적극적인 M&A를 통해 포트폴리오를 강화할 방침이다. 더블유게임즈는 올해부터 2000억원 규모의 자금을 투입해 게임뿐만 아니라 비게임 부문까지 M&A를 추진한다. 김정원 기자