

노동자와 함께 지속성장하는 게임산업을 위한 현장 간담회 개최

- 「포괄임금 오남용 방지 지도지침」 시행 두 달을 맞아 게임산업협회 및 회원사 대상 현장 안착 방안 등 논의

고용노동부(장관 김영훈)는 5.29. 서울시 강남구 소재 한국게임산업협회 회의실에서 협회 및 주요 게임사 임원진이 참석한 가운데 「포괄임금 오남용 방지 등을 위한 게임업계 간담회」를 개최하였다.

* 참여기업: 한국게임산업협회 및 (주)스마일게이트, 라인스튜디오(주), (주)큐로드, (주)클래게임즈, (주)앵커노드, (주)네오게임즈, (주)이안게임즈

이번 간담회는 지난 4월 9일 시행한 「공짜노동 근절을 위한 포괄임금 오남용 방지 지도 지침(이하 ‘지도지침’)」의 현장안착을 유도하고 포괄임금을 다수 활용하고 있는 게임업계가 겪고 있는 현실적인 어려움을 청취하여 실효성 있는 지원 방안을 모색하기 위해 마련되었다.

이날 권창준 고용노동부 차관은 지도지침의 핵심 취지를 업계에 상세하게 설명하며, 실제 근로시간에 미달하는 수당을 지급하는 불합리한 ‘공짜노동’ 관행을 바로잡는 것이 이번 지도지침의 목적임을 강조했다. 아울러 일한 만큼 정당하게 보상받는 문화를 확립하기 위한 전제 조건은 투명하고 객관적인 노동시간 기록 체계 구축에 있음을 역설하며 업계의 선제적 개선을 당부했다.

〈「공짜노동 근절을 위한 포괄임금 오남용 방지 지도지침」 주요 내용〉

- ① 현행법상 임금대장·임금명세서에 근로시간수를 기재하도록 하고 있음을 고려하여 사업주의 투명한 노동시간 기록·관리 의무를 명시
- ② 현행 근로기준법에 따라 기본급과 제 수당을 구분하지 않거나(정액급제), 연장근로수당·야간근로수당 또는 휴일근로수당을 구분하지 않고 제 수당을 포괄(정액수당제)하여 산정·지급 하여서는 아니된다는 원칙을 제시
- ③ 당사자 사이에 이러한 약정이 있더라도 실제 근로한 시간에 따라 산정된 야간근로수당 등 법정수당과 비교하여 약정한 금액이 이에 미달하는 경우 사용자는 차액을 지급해야 함을 재확인

이어 ①개별 기업 여건에 맞는 임금체계 설계를 전문가가 직접 돕는 「일터혁신 상생 컨설팅」과 ②투명한 근로시간 관리에 필수적인 ‘민간 HR 플랫폼’ 도입 비용 지원 등 특히 포괄임금 개선 의지가 있는 중소기업의 재정적 부담을 덜고 행정적 혼란을 최소화 할 수 있는 다양한 지원 방안도 제시했다.

간담회에 참여한 중견 게임업체들은 포괄임금과 근로시간 제도 전반에 걸쳐 게임 업체 특수성에 따라 직면할 수밖에 없는 제도적 어려움이나 한계 등 애로사항을 공유하였다.

고용노동부는 오늘 간담회에서 수렴된 게임업계의 현실적인 건의사항을 귀담아 듣고, 근로시간 제도 전반에 걸쳐 현장에서 노사가 모두 공감하고 실천할 수 있는 지원책을 확충해 나갈 계획이다.

권창준 차관은 “혁신과 창의성이 핵심인 게임산업에서 사람은 가장 중요한 자산이므로 과거의 관행을 핑계로 청년들의 열정을 빌미 삼아 ‘공짜노동’을 유발하는 노동환경은 개선되어야 한다”고 강조하고 개발자 등 노동자들에 대한 정당한 보상과 충분한 휴식 부여를 토대로 게임산업의 경쟁력이 지속 되기를 당부했다. 나아가 “정부는 단순한 규제와 감독에 머물지 않고, 게임 업계의 어려움을 해소하고 노사가 상생할 수 있는 건전하고 합리적인 노동 환경을 조성할 수 있는 맞춤형 컨설팅과 현장 밀착형 지원을 더욱 강화해 나가겠다”고 밝혔다.

담당 부서	노동정책관 임금근로시간정책과	책임자	과 장	한진선 (044-202-7991)
		담당자	서기관 사무관 주무관 주무관	김영덕 (044-202-7616) 변재연 (044-202-7541) 최주환 (044-202-7530) 박찬도 (044-202-7545)