

IT 노동현장의 변화

노조왔송!



크루와 함께 성장하는
카카오 공동체 노동조합
크루유니언입니다.
QR코드를 스캔해주세요.



화확섬유식품노조 카카오회

카카오회 지회장 서승욱

IT위원회의 활동

“우리, 서로의 울타리가 되자”

유튜브 콘텐츠



성명 기자회견



IT에도 노조가 필요해

#ITem
#노동인권
#토크콘서트

홍보 집회

강연과 교육



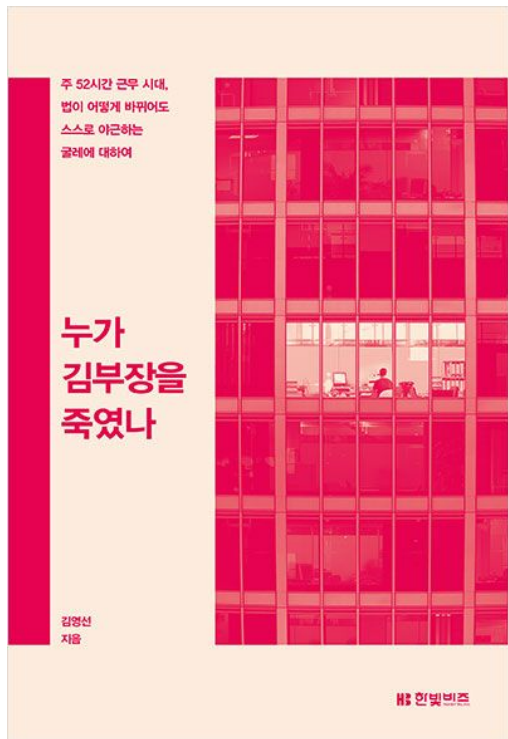
IT노동의
헬게이트가
열렸다



70년대 구로동 공장지대



2000년대 구로동 벤처타운



게임개발자에게 야근은 숙명이다.

야근에 밤샘을 밥 먹듯 해야 할 형편이라 스스로 '하이테크 노가다'라고 비하하기도 한다. 몇몇 개발자와 진행한 인터뷰에서는 '직원을 **갈아 마신다/넣는다**'는 자조적 표현이 반복됐다.

크런치모드와 등대, 오징어잡이 배

업계 은어로 출시 마감일을 맞추기 위해 길게는 수개월 동안 야근과 밤샘을 반복하는 방식으로 개발자를 으깨 넣는 업무 관행을 말한다. 업체들이 오해 또는 오명이라고 말하는 '판교의 등대' '구로의 등대' '오징어잡이 배'라는 표현은 크런치모드가 무한 루프처럼 반복되는 게임업계의 민낯을 그대로 보여주는 상징어다.





넷마블 노동자의 돌연사, 우연인가 필연인가?

게임산업 노동환경 실태와 개선과제

일시 : 2017.2.9 (목) 오전 10:30
장소 : 국회의원회관 제3간담회실

발제

2016 게임산업 노동자의 노동환경 실태에 관한 설문조사
보론 | 넷마블 전현직노동자 노동시간 설문조사
최민 직업환경의학전문의, 한국노동안전보건연구소

보조 발제

2011~2015 서울디지털산업단지 IT노동자의 노동환경 변화
박준도 노동자의미래 정책기획팀장
게임개발환경과 노동조건의 변화 : 크런치 모드에 압살당하다
김영선 노동시간센터 연구위원

토론

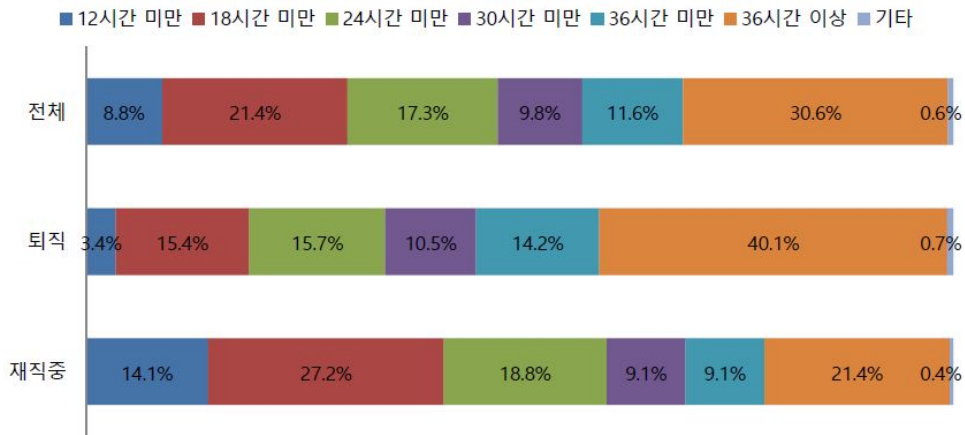
고용노동부 서울관악지청 / 서울근로자건강센터
IT노조 / 게임개발자연대

주최 : 정의당 이정미 의원실, 노동자의미래

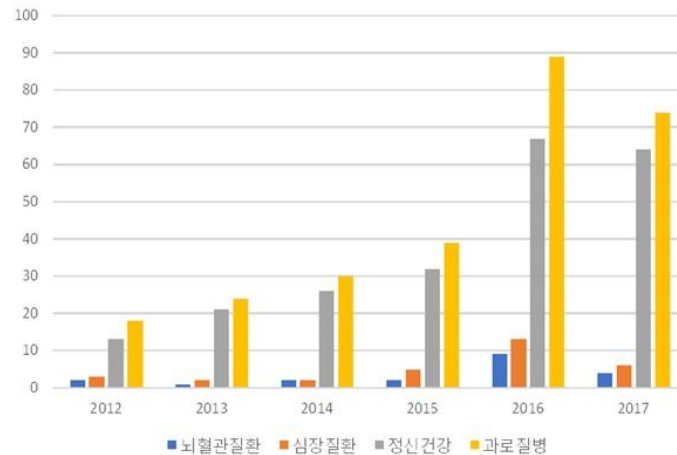
2017 최초의 IT노동 실태보고서

- ... 월급 받은 만큼 일하는 건 쓰레기라고 한다.
- ... 일주일에 '두 번 출근'을 1년 했다. '두 번 출근'은 아침에 출근해 2박 3일 또는 3박 4일을 연속해서 근무하는 것을 말한다.
- ... 주말에는 좀 쉬자. 기계도 쉬지 않고 돌리면 과열되서 고장 난다.
- ... 직원을 **갈아 마시는** 곳으로 악명이 높다.
- ... 사람을 갈아 게임을 만들고 있다.
- ... 죽을 것 같아 그만뒀다.
- ... 쉬지 못하고 일하다 **우울증**이 왔다. 죽어서라도 쉬고 싶다는 생각까지 들어 결국 퇴사했다. 그런데 퇴사하는 날까지 야근을 했다. 어쩔 수 없다고 한다. XX, 어쩔 수 없는 게 어딴어?
- ... 집에 좀 보내줘. 집에 좀 제시간에 보내줘

넷마블 설문조사 : 최장연속 근무 시간



넷마블 과로질병 추세(진료인원, 명)



참고2

주요 IT서비스 업체(게임업체 포함) 노동관계법 적발내용

물류센터 소속	주요 위반내용 (원청 및 하청사 포함)
A사 (게임업체)	<ul style="list-style-type: none"> 연장·야간·휴일근로가산수당 과소지급: 471명 458,757천원 근로시간 위반: 1주 12시간 초과(471명)
B사 (게임업체)	<ul style="list-style-type: none"> 연장·휴일·야간근로가산수당 미지급: 756명 908,828천원 근로시간위반: 1주 12시간 초과(200여명) 통상임금 산정착오: 3,687천원(12명) 차별규정 시정지시(기간제근로자)
C사 (게임업체)	<ul style="list-style-type: none"> 연장·휴일·야간근로가산수당 과소지급: 117명 149,701천원 근로시간위반: 1주 12시간 초과(127명) 퇴직자 연장·휴일·야간근로가산수당 과소지급 : 185명 50,211천원 차별규정 시정지시(파견근로자) 최저임금 미만 지급: 5명(581천원)
D사 (게임업체)	<ul style="list-style-type: none"> 연장근로 가산수당 등 미지급: 1,576명 92,758천원 차별급품 미지급(파견근로자): 설명절 수당 6명(60만원) 근로시간 위반: 1주 12시간 초과(50명) 직장내 성희롱예방교육 미실시(16명)

‘위라벨’ 뜯다는데...

게임업체선 판나라 얘기

2017년 5월 고용노동부가 발표한 12개 게임업체에 대한 근로감독 조사결과엔 근로자 3250명 중 2057명 (63.3%)이 주 12시간의 연장근로 한도를 초과해 일했다. 임금체불 사실도 드러났다. 연장근로 수당과 퇴직금 과소산정 등으로 44억여원을 받지 못했다.

한국콘텐츠진흥원 보고서엔 게임 개발자가 ‘노동자’로서의 인식이 부재한 상황에선 근로환경 개선이 어렵다는 지적이 있었다. 또 정부 근로감독만으로는 노동환경 개선이 어렵고 게임사, 게임 개발자 모두가 변화해야 문제 해결이 가능하다는데 의견이 모였다.

출처 : 디지털데일리, 2018



IT 노동조합의 탄생

2018 4 네이버지회 공동성명

2018 9 넥슨지회 스타팅포인트

2018 9 스마일게이트지회SG길드

2018 10 카카오지회 크루유니언

IT기업에도 노조가 필요한가?

IT기업은 직원복지도 좋고 다니기

편한 곳 아닌가?

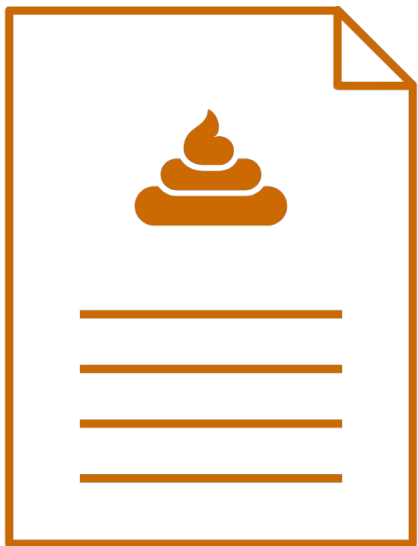


노동조합의 탄생배경의 공통점

52시간제 적용 → 유연근무제 도입을 위한 근로자대표 선출

근로자대표가 회사와 협상을 하면서

직장내 민주주의, 노동법적인 권리, 노동자성에 대한 자각



회사가 근로자대표에게 제안한(?) 유연근무제 사례

엉터리

- + 1일 8시간의 코어타임
- + 사전에 계획한 업무스케줄 변경안됨
- + 협상 체결을 통보 (오늘 선출 2일 뒤 체결)
- + **포괄임금제 유지**

내가 알던 연봉이 진짜 연봉이 아니었구나

포괄임금제란?

실제 근로시간에 관계없이

미리 정해진 연장/야간/휴일수당을 일정액으로 지급

예) 기본급 40H + 연장/야간 12H (최대 가능한 52H으로 계약)

초과수당이 발생하지 않으므로 장시간 노동이 고착화됨

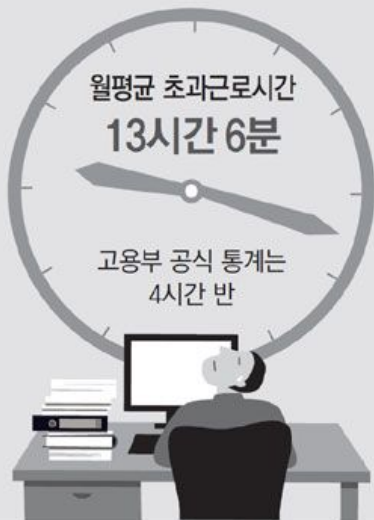
실제 일한 시간보다 적은 임금을 받게됨

연장근로수당
야간근로수당
약 30%

기본급
약 70%

사무직 근로자의 초과근로와 수당 지급 실태

100인 이상 사업장 206곳 인사담당자 및 사무직 근로자
619명 조사. 자료: 한국노동연구원(2016년)



포괄임금제 적용

(이 중 9.4%는 포괄임금으로
정한 근로시간보다
더 일하면 추가 수당 지급)

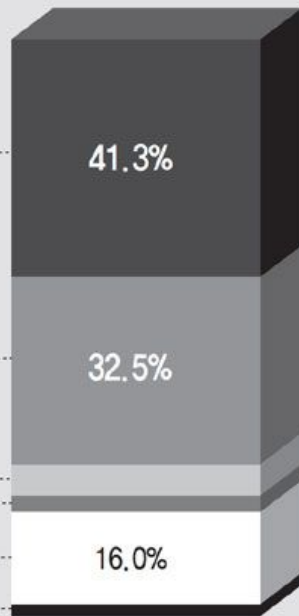
근로시간만큼 수당 지급

초과근로수당 한도 설정 5.3%

초과근로수당 미지급 2.9%

초과근로 없음

기타(무응답 등) 2.0%



■ 포괄임금제 현황

포괄임금제 적용 사업장 비중
(매출 600대 기업 기준)

57.9%

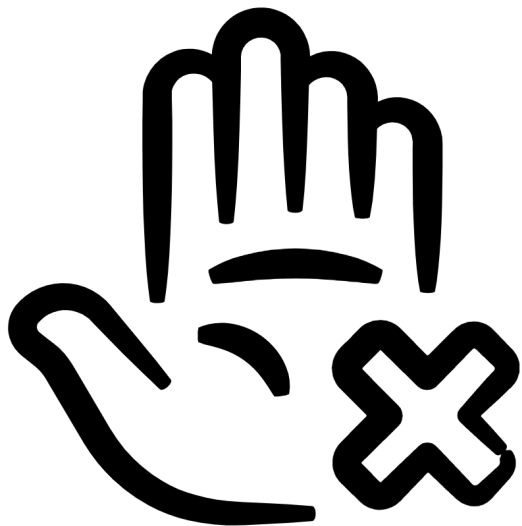
주 52시간제 초과 근로 시간
(2019. 2월 기준)

평균 **10**시간

■ 포괄임금제 적용 직군

사무직	영업직
94.7%	63.7%
연구개발직	비서직
61.1%	35.4%
운전직	시설관리
29.2%	23.0%
생산직	경비직
13.3%	8.0%

[자료 | 한국경제연구원]



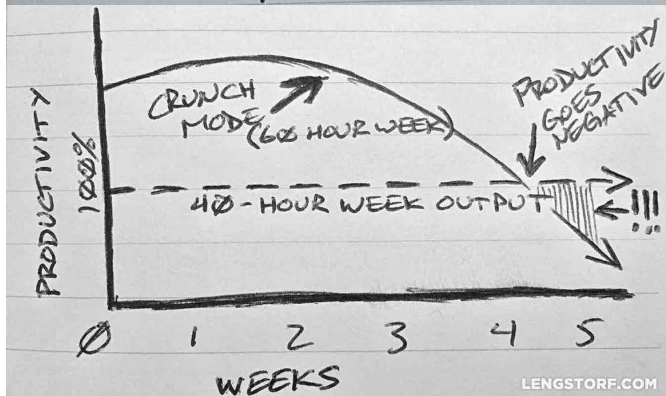
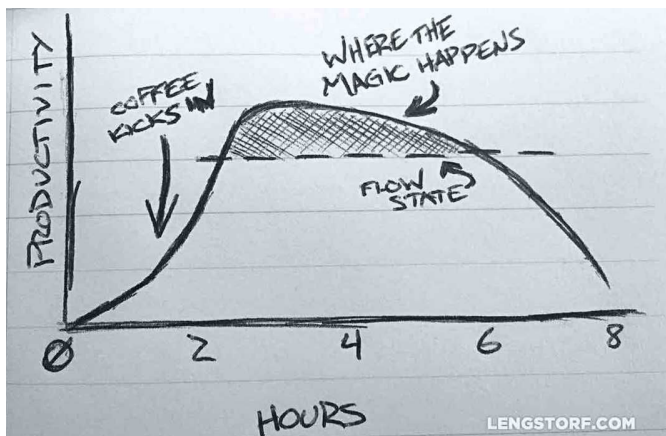
포괄임금제 유효요건

근로시간산정이 어려운 경우에 한하여 예외적으로 인정

→ 근로시간산정이 어렵지 않으면 명시적 합의가 있어도 무효

일반 사무직의 경우


관리자의 지배범위 내에서 근로를 제공하고,
출퇴근, 휴게시간이 명확히 정해져 있으므로
근로시간산정이 어려운 경우로 볼 수 없음.



[IGDA]

Why Crunch Mode Doesn't Work

1. 생산성은 근무시간에 따라 달라진다. 첫 4시간~6시간의 효율이 가장 좋다. 그 이후로 생산성은 점점 떨어지고, 결국에는 부정적인 결과를 낳는다.
2. 지식 근로자의 생산성을 정량화하기는 어렵다.
3. 지난 100년간의 연구에 따르면, 모든 산업에서 하루 8시간, 주 5일 근무가 장기적인 성과를 최대화시킨다.
4. 주 60시간 이상 장시간 근무했을 때 감소하는 생산성은 추가로 2개월을 근무해야 할 만큼을 압도한다.
5. 쉬지 않고 연속 근무하면 24시간마다 인지기능의 25%가 감소된다. 연속적인 야간근로는 심각한 누적효과를 야기한다.
6. 특히 수면을 하지 않고 근무를 하면 오류율이 증가한다.

A person wearing a brown hooded robe is walking away from the camera on a dirt path that stretches into the distance. The path is flanked by golden-brown fields. In the background, a bright sun is setting, creating a warm, golden glow over the entire scene. The person is carrying a bundle of harvested crops under their arm.

장시간 노동,
크런치 모드는
당연한게 아니었다



선택적근로시간제와 포괄임금제

2018 7 네이버 포괄임금제 폐지/선택적근로시간대도입

2018 7 넥슨/스마일게이트 선택적근로시간제도입

2018 10 카카오 선택적근로시간제도입

2019 2 넥슨 포괄임금제 폐지

2019 10 스마일게이트 포괄임금제 폐지

2019 10 카카오 포괄임금제 폐지



유연근무제의 종류

<p>선택적 근로시간제</p>	<p>일이 많은 주(일)의 근로시간을 늘리는 대신 다른 주(일)의 근로시간을 줄여 평균적으로 법정근로시간(주40시간) 내로 근로시간을 맞추는 근무제도</p>	<p>근로시간(근로일)에 따라 업무량의 편차가 발생하여 업무조율이 가능한 소프트웨어 개발, 사무관리(금융거래·행정처리 등), 연구, 디자인, 설계 등</p>
<p>탄력적 근로시간제</p>	<p>일정기간(1월 이내)의 단위로 정해진 총 근로시간 범위 내에서 업무의 시작 및 종료시각, 1일의 근로시간을 근로자가 자율적으로 결정할 수 있는 제도</p>	<p>계절적 영향을 받거나 시기별(성수기·비수기) 업무량 편차가 많은 업종</p>
<p>간주근로시간제</p>	<p>출장 등 사유로 근로시간의 전부 또는 일부를 사업장 밖에서 근로하여 근로시간을 산정하기 어려운 경우에 소정근로시간 또는 업무수행에 통상필요한 시간을 근로한 것으로 인정하는 근무제도</p>	<p>근로시간 대부분을 사업장 밖에서 근로하는 영업직, A/S 업무, 출장 업무 등</p>
<p>재량근로시간제</p>	<p>업무의 성질에 비추어 업무수행 방법을 근로자의 재량에 위임할 필요가 있는 업무로서 사용자가 근로자대표와 서면 합의로 정한 근로시간을 근로한 것으로 인정하는 제도</p>	<p>근로기준법 시행령 제31조 및 관련 고시에서 정하는 업무에 한함</p>
<p>보상휴가제</p>	<p>근로자대표와 서면합의를 통해 연장·야간·휴일근로에 대하여 임금을 지급하는 대신 유급휴가로 부여하는 제도</p>	<p>업무를 완료한 이후에는 일정기간 휴식기간을 가지는 직무, 다른 인력으로 하여금 대체업무 수행이 가능한 연구·교육 등의 직무</p>

선택적 근로시간제

정산기간: 1달

휴게시간: 4시간마다 30분

데이오프: 평균 40시간이 초과되는 경우 근로의무가 면제

코어타임: 필수근무시간. 코어타임은 휴가와 데이오프외에 조정이 불가.

표준근로시간: 06 - 22시

표준외근로시 승인필요

평균 40시간 초과 연장근로시 승인필요



완전선택적 근로시간제

1주 평균 40시간 안에서 자유롭게~



근로자가 근무시간을
100% 자유롭게 결정하는 제도
(사업주 관여X)

부분선택적 근로시간제



코어 타임(의무 근로시간대) 외에
나머지 시간만
근로자가 결정하는 제도

이렇게 일찍 출근해서
일찍 퇴근해도 되고~



이렇게 늦게 출근해도 되~
꼭 하루에 8시간 근무하지 않아도 되고!

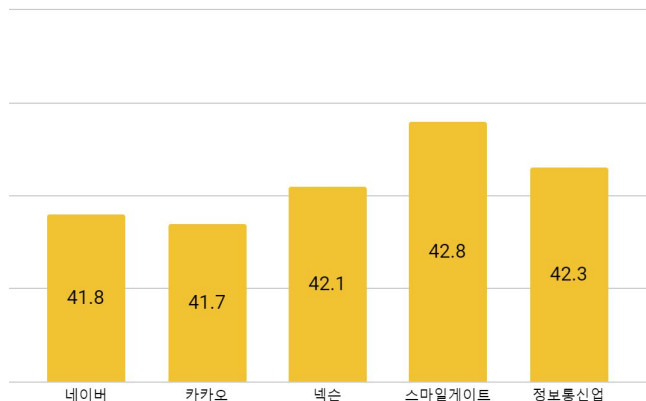


코어타임인 오후 2시~오후 4시를 제외한
나머지 시간은 자유롭게 조정할 수 있어!
(단, 한 달 기준으로 주 평균 근로시간은 40시간 이내여야 해)

52시간제 적용이후 변화

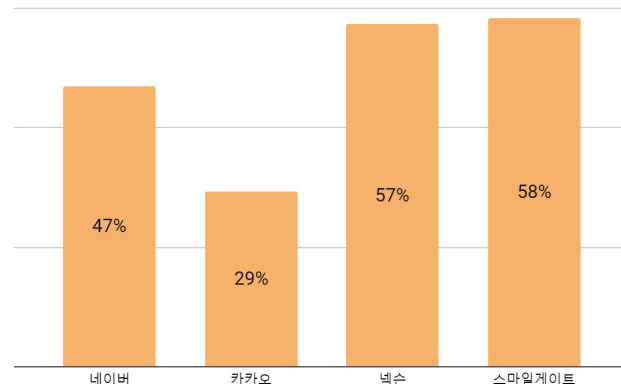
전반적으로 주 평균 노동시간이 약 41.8시간으로 나타남. 이는 동종업계에 비해 노조가 있는 IT, 게임 기업에서 초과근무가 상대적으로 덜 요구되고 있음을 보여줌.

평균노동시간

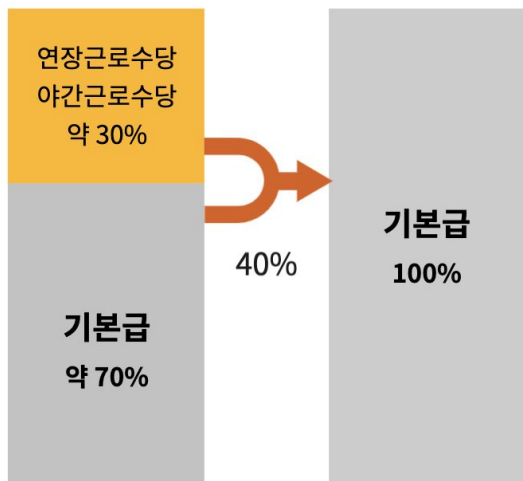


IT사에 비해 게임사가 52시간제 도입의 혜택을 더 많이 있는 것으로 보이며 이는 크런치모드 등으로 인해 게임사 노동시간이 더 높았기 때문

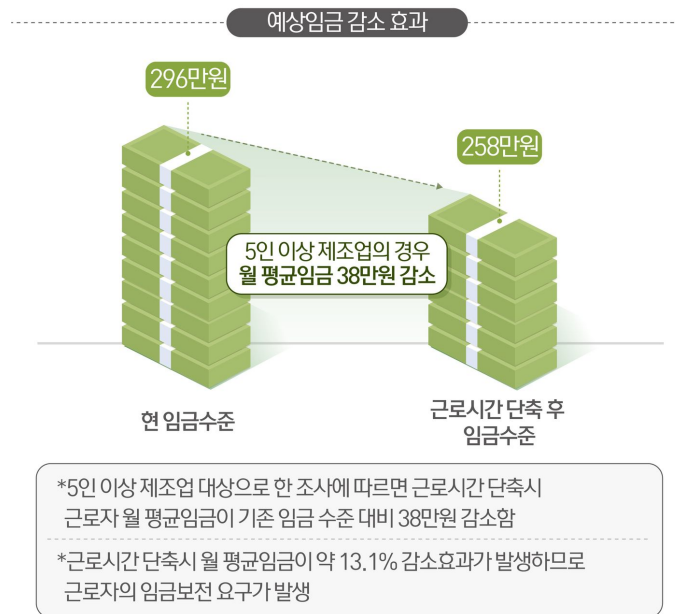
“52시간제 시행후 노동시간 단축되었다”



포괄임금제 폐지와 기본급 전환



주 12H의 초과수당이 포함되어 있는 경우



주 52시간 근무제 정부 보완책

※내년부터 50~299인 중소기업 확대 적용

● 계도기간

9개월 이상 처벌 유예하는 계도기간 부여



● 특별연장근로 확대

일시적인 업무량 급증 등 경영상 사유도 항목 추가

● 중소기업 구인난과 비용 부담 최소화

구인난 심각한 기업은
외국인 고용허용한도 한시적 상향



신규채용 인건비, 재직자 임금보전
비용 지원 확대



〈자료: 고용노동부〉



노동시간 연장 시도 (정부편)

특별연장근로 확대허용

처벌유예기간 연장

포괄임금제 폐지 가이드 철회





포괄임금제 폐지한 게임 3N의 '쉬는 시간' 타이머

	넥슨	넷마블	엔씨소프트
포괄임금제 폐지	8월	10월	10월
제한 시간	15분	10분→15분	5분
시행 방식	15분 이상 자리 비율 시 직원 스스로 공제	15분 이상 PC 비가동 시 근로시간 제외	5분 이상 비업무공간 (흡연실, 스파, 카페 등) 체류 시 근로시간 제외
제도 보완	업무 내용 소명 시 근로시간 인정		사내 도서관, 근무 층의 휴게실 등에서 휴식 가능

노동시간 연장 시도 (기업편수편)

휴게시간 미세추출

고정수당의 일부만 기본급화(고정OT제)

40/52시간 초과시 등록 불가





노동시간 연장 시도 (경영자편)

더 일할 권리 (=더 일 시킬권리)

"주 52시간제 획일적 도입은
일할 권리를 막는 것"



링크를 열면 영상이 재생됩니다.

1@#%^

으아악!!

아니 이런 생각을?

역대급!

4차산업위

권고안 읽어봄!

IT동자TV

IT동 사무소



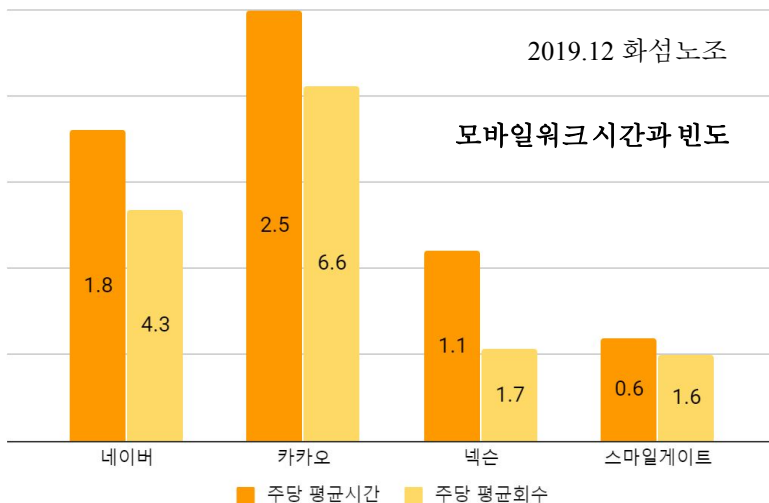
섬식사와 IT노동자TV 유튜브채널
구독과 좋아요 부탁드립니다.



앞으로의 과제

“ 모바일워크 가이드라인

- 휴식권과 서비스품질은 대립되는 개념이 아님

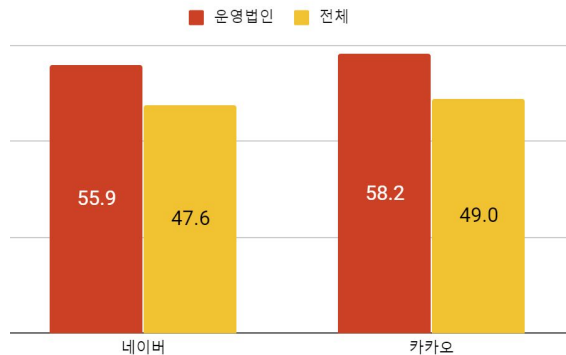




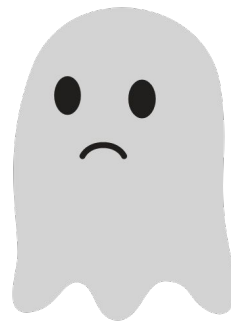
앞으로의 과제

“ 고스트워크와 24시간 노동

- 서비스를 운영하기 위한 기본적인 작업들을 외주/자회사 형태로 분리(운영법인)
- CS고객센터, 콘텐츠 품질관리, IDC 서버 운영 등 감정노동과 교대근무
- 선택적 근로시간제, 재택근무등 노동정책 적용을 안되는 다수의 노동자들



노동자의 감정소진 (단위 : 100)





앞으로의 과제

“ 중소기업 / 스타트업 적용확대

- 포괄임금제 폐지 제도화
- 52시간제 위반 처벌강화
- 노동조합 설립 확대





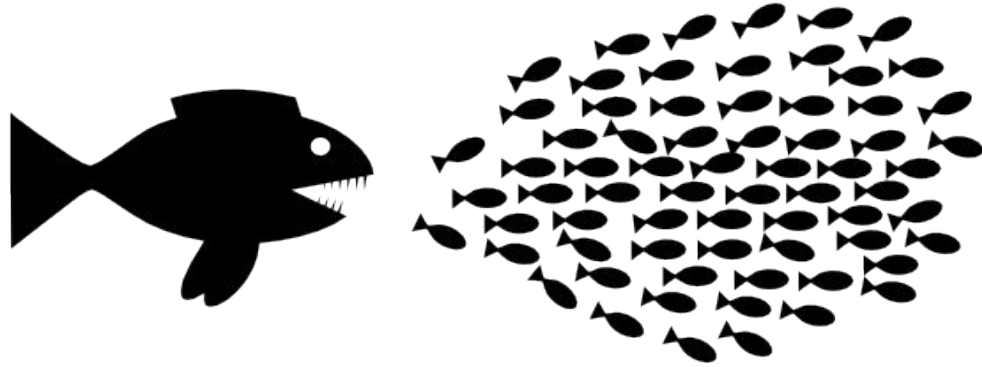
2020년 펄어비스

제보 1. “직원카드는 출입용이고, 출퇴근 및 야근 기록은 구글 문서에 직접 쓰는 방식으로 이뤄집니다. 쓰고 나면 얼마 뒤에 사라지기 때문에 저희는 근무기록을 가질 수 없어요. 회사만 알고 있습니다.”

제보 2. “야근을 하려면 승인을 받아야 하는데, 승인받기가 어려워요. 야근계를 올리면 ‘왜 하냐’라고 물어요. 대답하기도 전에 ‘너 가라. 그냥 가’라고 해요. 그래서 집에 가면 다음 날 대놓고 면박을 줍니다. ‘넌 일을 그렇게 하고 집에 가고 싶냐?’라는 식이죠. 야근을 대하는 관리자들의 전반적인 태도입니다.”

제보 3. “야근하고 있을 때 가끔 관리자들이 ‘뭐해?’라고 물어봐요. 그럴 땐 ‘뭐 좀 정리하고있어요’라는 식으로 야근이 아닌 것처럼 대답해야 합니다. ‘야근 중이에요’라고 하면 ‘야근계 올리지도 않았는데 누가 야근시켰어?’라며 면박을 주죠.”

제보 4. “다른 직원들의 근무기록도 서로 볼 수 있어요. 기록상으로는 다들 퇴근했는데, 사무실에 함께 앉아있는 아이러니한 상황을 자주 겪었습니다.”



ORGANIZATE!

