[기자수첩] 넷마블, 탄력근무제 도입을 응원한다

서삼광 /2017-02-08 13:27:17

넷마블게임즈가 탄력근무제를 도입한다. 야근과 주말근무 등으로 대표되는 근무환경을 없애겠다는 취지다.

게임업계의 일원으로서 넷마블게임즈의 발표는 모처럼 듣는 반가운 소식이다. 야근과 특근, 주말근무로 대표되는 게임개발자의 어깨를 가볍게 해주는 결정이기 때문이다. 눈치 보지 않고 퇴근할 수 있는 환경은 직장인의 꿈 아닌가.

넷마블게임즈가 던진 공은 업계 전반에 크든 작든 영향을 끼치게 될 것이다. 모바일게임 시장에서 큰 성과를 내 ‘포스트 넷마블’을 뒤쫓는 업체들이 탄력근무제를 도입할 가능성이 있기 때문이다. 또, 과도한 업무가 발목 잡던 구인난도 다소 완화될 것으로 기대한다.

물론 도입초기 삐걱거림은 피할 수 없을 것이다. 야근과 주말근무를 상정한 개발스케줄도 다소 차질을 빚을 수 있다. 출시 일정과 서비스 면에서도 탄력근무제 도입 초기 잡음이 발생할 가능성이 높다. 직원 복지라는 칼을 빼 든 넷마블게임즈 입장에서 모든 상황을 분석했겠지만, 허점은 존재하게 마련이다.

이런 허점을 최소화하는 것은 넷마블게임즈와 임원의 역할이다. 당연하다고 인식됐던 판을 뒤집고, 직원과 회사가 모두 발전하는 모습을 보여준다면 기피 업종이라 불리던 게임개발자에 대한 인식은 바뀔 것이다. 또, 게임을 바라보는 시선도 따뜻해지는 발판이 될 것이다.

이런 근무환경이 제대로 정착하기 위해서는 회사 차원의 노력은 물론, 이용자들의 따뜻한 관심도 필수다.

먼저 업데이트 일정이 하루만 밀려도 개발자와 회사를 비난하던 분위기를 따뜻한 시선으로 바꿔주길 부탁한다. 개발자에게 큰 힘이 되는 것은 당연하고, 촉박한 개발 일정을 세울 수밖에 없었던 업체의 생각도 바뀌는 계기를 마련할 근거를 만들어주자. 칭찬은 돌고래도 춤추게 하는데 사람의 집단인 회사가 바뀌지 않을까.

넷마블게임즈의 작고도 큰 결단이 “재미있는 게임을 위해 임직원이 야근도 불사했다”는 마케팅 관용구를 없애는 계기가 되길 기도한다.

netmarble