[기자수첩] 찬물 끼얹은 드래곤플라이

서삼광 /2017-03-21 13:37:20

게임업계가 변하고 있다. 개발자의 상징처럼 여겨진 야근을 멀리하고, 자기개발과 휴식을 위한 복지 혜택을 늘리고 있다. 일부 업체는 게임개발자의 꿈인 '만들고 싶은 작품'을 만들라며 근무시간을 배려하는 등 성숙해 지고 있다.

최근에는 저녁이 있는 삶이나 직원들의 복지 증진 등 변화를 꾀하고 있다. 물론, 흥행산업의 특성상 완벽한 삶과는 거리가 있다. 아쉬운 대로 사정이 허락하는 대로, 복지를 실천하고 있다.

그런데 이런 분위기와 반대되는 일이 얼마 전 벌어졌다. 드래곤플라이의 일학습병행제 의무참가 통보 논란이다.

골자는 근속일수 2년 미만 직원의 주말 일학습병행제 강제참가다. 조건에 해당하는 직원은 강제적으로 토요일에 출근해 학습하도록 ‘통보’됐다. 그야말로 ‘불통’의 경영이다. 일반적으로 주말출근이라는 근무조건 변경에는 직원들의 참여의사가 먼저 확인돼야 한다.

논란이 커지자 드래곤플라이는 일학습병행제 참가를 강제에서 신청으로 완화됐다. 이어 좋은 취지로 진행하려 했으나 안내과정에서 설명이 부족했다고 해명했다.

그들의 주장처럼 좋은 취지로 해석해보자. 평생 직장이란 말이 발도 붙이지 못한 게임업계에서 개인의 실력을 키우라는 뜻이 담겼을지도 모른다. 하지만 완화된 조치조차 무언의 압박이 있는 것 아닌지 의심의 눈초리로 보게 된다. 주말출근을 강제하는 조치가 나오는 환경에서, 자율과 배려와 소통이 있을까라는 물음이 따라붙는다.

드래곤플라이 논란이 더 큰 실망으로 다가오는 건 당사자 차원의 실수만 아니라, 게임업계의 긍정적 변화에 찬물을 끼얹었기 때문이다. 게임이 보편적인 놀이가 됐지만, 아직 사회의 시선은 곱지 않다.

게임에 대한 비난은 예전보다 많이 줄었지만 회사에 대한 비난은 여전하다. 지인과 술자리에서 “게임회사가 다 그렇지 뭐”라는 말을 꾸준히 반박해 왔지만, 이 사태를 언급하면 감싸줄 말이 떠오르지 않는다.

드래곤플라이에게 묻고 싶다. 어떤 결과를 원했기에 게임산업 전체를 다시 불편한 시선으로 보게 만들 수도 있는 선택을 했는지, 아니면 정말 아무런 고민 없이 직원에게 주말출근이란 희생을 강제했는지 말이다.

DragonFly

http://www.betanews.net