고용노동부

보도설명자료

휴먼뉴딜 한국판뉴딜

배포일시	2021. 7. 29.(목) / 총 2쪽		
담당부서	고용노동부 임금근로시간과	과 장 장현석 서기관 조아라	044-202-7994 044-202-7543

< 본 자료는 http://www.moel.go.kr 에서도 볼 수 있습니다. >

SW분야에서의 주 최대 52시간제 도입이 고용효과보다 단기직만 양산한다는 것은 사실과 다릅니다.

1. 주요 기사내용

□ 7.29.(목) 파이낸셜 뉴스 「'주52시간 딜레마'…고용효과보다 단기직만 양산」 기사 관련

ㅇ 한국고용정보원은 소프트웨어 사업체 500개 기업을 대상으로 실태조사를 진행, 분석해 이 같은 내용의 '정보통신업 근로시간 단축 고용효과: 소프트웨어 분야'를 28일 발표했다.
ㅇ 주52시간제를 적용한 사업체의 경우 적용 이후 신규채용, 매출액, 시간당 생산성, 월 임금 총액 모두에 있어 '변화가 없다'는 응답이 가장 많았다. (중략) 근로자들은.. (중략) 근로시간 단축보다 초과근로를 통한 수당을 받는 것을 더 선호했다.
ㅇ 소프트웨어 산업에 주52시간제가 적용되면 고용은 6,383~6,450명 증가할 것으로 분석했다. 이는 다른 부문 고용 증가 효과에 비해 상대적으로 작은 것으로 추정됐다.
ㅇ 이 때문에 유연근로시간제 활용과 관련, 탄력근로시간제의 기간(3개월) 연장과 사전근로시간 설정의 요건, 선택적 근로시간제의 1개월 정산 요건, 재량근로시간제의 근로자대표에 관한 요건 등을 완화해야 한다는 논쟁이 계속되고 있다.

2. 설명 내용

□ '정보통신업 근로시간 단축 고용효과' 연구는 **한국고용정보원이 아닌 한국노동연구원에서 2020년도 고용영향평가 과제로 수행**한 것임

□ 연구결과를 보면 주 최대 52시간제를 적용한 기업에서 **매출액, 시간당 생산성, 월 임금 등에 큰 영향은 받지 않으면서도 일부 증가한 경우**도 있으며, **주 최대 52시간 적용 효과 예측 시 고용효과가 상당한 것으로 분석**되었음

○ 실태조사 결과 주52시간제 적용 기업(451개사)의 **매출액, 시간당 생산성, 월 임금액, 신규채용에서 '변화가 없다'는 응답이 가장 많았고,** 아울러, **"증가"하였다는 응답도 있었음**(6.0~12.2%*)

* **신규채용 증가 8.9%, 매출액 증가 12.2%, 시간당 생산성 증가 9.3%, 월 임금 총액 증가 6.0%**

○ 소프트웨어 산업에 **주 최대 52시간제가 적용되었을때 고용에 미치는 영향을 예측 분석**한 결과에서는 **6,383~6,450명 고용 증가 전망**

- 다른 부문에 비해 상대적으로 효과가 작다는 부분은, **전 산업에 대해 고용효과를 비교 분석한 것이 아니라 소프트웨어 산업만을 분석한 결과**이므로 **그렇게 단정하기 곤란**

* 해당 연구는 '19년도 임금구조기본통계조사 등을 바탕으로 고용효과를 분석하고 있는데, 소프트웨어 산업의 평균 주당 소정근로시간이 40시간 이내(37.9시간)로 근로시간 감축률(감축해야 할 근로시간)이 매우 낮은 측면도 고려해야 할 것임

□ 근로자들이 **근로시간 단축보다 초과근로를 통한 수당을 받는 것을 더 선호**하였다는 부분은 **기업 대상 조사이므로, '근로자 선호'를 반영하였다고 볼 수 없음**

○ 기업 대상 조사에서 **초과근로 수당을 받길 선호한다는 답변도 5점 척도에서 3.15점에 불과**하였음

□ 유연근로시간제 활용을 위한 **탄력근로시간제 확대**(3~6개월 단위 신설), **연구개발 분야의 선택근로제 정산기간 확대**(최대 3개월)**는 이미 마무리**되어 시행되고 있으며,

○ 소프트웨어 업종 특성상 프리랜서 활용 업체가 많고, 단기계약직으로 채용하는 경우가 대다수라는 것은 **업계 특성에** 따른 것으로 이를 **주52시간제가** 단기직만 양산한다고 표현하는 것은 **사실에 근거한 정확한 표현이 아님**

OPEN 출처표시 상업용금지 변경금지 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도설명자료와 관련하여 더 자세한 내용이나 취재를 원하시면 고용노동부 임금근로시간과 조아라 서기관(☎044-202-7543)에게 연락해주시기 바랍니다.