

# ‘車 반도체 수급 대란’… 자립화 위해 민관 머리 맞댄다

산업부, 이달 중 민간과 손잡고 반도체 자립화 로드맵 마련 착수  
사업화 가능 품목 10여 개 발굴  
업계에 단기 지원방안 지속 모색

차량용 반도체 수급 대란으로 국내 완성차 업체 생산라인이 멈춰서고 부품사들도 생산차질을 빚고 있는 가운데, 정부가 4월 중 민간과 합동으로 차량용 반도체 자립화 로드맵 마련에 착수한다.

산업통상자원부는 7일 대한상공회의소에서 ‘미래차-반도체 연대·협력 협의체’ 2차 회의를 열고 국내 차량용 반도체 수급동향 및 정부 단기지원 진행 상황을 점검하고, 자동차-반도체 기업간 구체적 연대와 협력 방안을 논의했다. 앞서 지난달 4일 정부는 협의체를 발족하고 첫 회의를 열었고, 차량용반도체 대책과 3차례 과장급 실무회의 등을 통해 업계와 협의하며 대책을 모색해 왔다.



현대차 울산공장 생산라인.

/현대차

산업부에 따르면 반도체 수급차질로 폭스바겐과 도요타 등 글로벌 완성차 대부분 생산차질이 발생하고 있고, 차량용반도체 세계 3위인 르네사스 공장 화재(3월19일) 등으로 수급 불안감이 심해진 상황이다.

국내 역시 지난 2월 둘째주 이후 한국

GM에 이어 현대자동차는 울산 1공장에 이어 아산공장 휴업을 검토 중이다. 쏘나타와 그랜저를 생산하는 아산공장은 차량용 반도체 부족으로 노조와 휴업을 협의 중인 것으로 전해졌다.

앞서 현대차는 코나와 아이오닉5를 생산하는 현대차 울산1공장을 7~14일

휴업기로 했다. 아반떼를 생산하는 현대차 울산3공장도 오는 10일 반도체 부족으로 특근을 하지 않는다.

정부는 이번 차량용반도체 수급불안이 전세계적인 반도체 수급 불안치에 의한 것으로 단기간 근본 해결에 어려움이 있으나, 업계 요구에 맞춘 다양하고 실효성 있는 단기 지원방안을 지속 모색해 추진한다는 방침이다.

우선 국내기업이 개발을 완료한 후 완성차와 부품사 등 수요기업과의 성능 평가를 희망하는 품목 10여개를 발굴했다.

다만, 발굴된 품목은 전력반도체, 주행영상기록장치용 반도체 등으로 이번 수급불안 사태의 핵심원인인 MCU(전장시스템 제어칩)는 아니지만, 국내 차량용반도체 산업역량 강화를 위해 자립화가 필요하고 단기간 사업화가 가능한 품목들이다.

향후 추가 수요조사와 4~5월 중 사업공고와 선정평가위 평가 등을 거쳐 최종 선발 품목에 대해 소부장 양산성은

평가지원사업을 통해 우선 지원할 예정이다. 자동차기업과반도체기업이 연계하거나 협업할 수 있는 협력모델 발굴에도 나선다.

특히, 차량용반도체 자립화를 촉진하고 기업간 협력을 가속화하기 위해 4월 중 민관 합동 ‘중장기 차량용반도체 기술개발 로드맵’ 수립에도 착수한다. 정부는 이를 위해 차량용반도체 시장동향과 전망, 주요국과 주요기업 동향, 주요 기술특허 분석, 국내 기술수준과 유망기술 등에 대해 조사·분석할 계획이다.

또 자동차 주요 도메인별 4개 분과(파워트레인, 샤시·안전·자율주행, 차체·편의, 인포테인먼트)를 구성해 올해 중으로 로드맵 수립을 완료할 예정이다. 특히 높은 신뢰성이 요구되고 개발 난이도가 높아 자립화율이 낮은 파워트레인, 샤시·안전·자율주행 분야에 대한 국내 산업생태계 구축 시나리오 모색에 주력할 계획이다.

/세종=한용수 기자 hys@metroseoul.co.kr

# 예병태 쌍용차 사장 결국 사퇴… “책임 통감” “최대 실적 냈는데 보상 불공정” 게임업계 부는 ‘노조설립 바람’

2년 만에 공식 사의 표명  
“갈등·반목보단 지혜 모으길”  
후임 미정… 법정관리 가속

지난 2019년 쌍용자동차의 지휘봉을 잡은 예병태 대표이사 사장이 회사를 떠난다.

기업회생절차(법정관리) 수순을 밟고 있는 쌍용자동차의 예병태 대표이사 사장이 7일 공식적으로 사의를 표명했다. 예 사장이 주도해온 쌍용차와 HAA H오tomotiv브 매각 협상도 사실상 결렬되면서 쌍용차는 법정관리에 돌입할 것으로 보인다. 후임 인사는 아직 정해지지 않은 상태다.

예 사장은 이날 오전 화상임원회의를 열어 사의를 표명하고, 전 임직원들에게 이메일로 퇴직인사를 전했다. 예 사장은 임직원들에게 “회사가 또 다시 회생절차 개시를 앞두고 된 상황에 대해 이유 여하를 막론하고 회사의 대표로서 책임을 통감한다”며 “이러한 상황을 여러분들과 함께 극복하는 것도 생각해 볼 수도 있었지만, 임직원 여러분들이 받을 충격과 허탈감을 잘 알기에 그동안 경영을 책임져온 대표이사로서 그 결과에 대해 책임지는 모습을 보여주는 것이 도리라고 생각한다”고 밝혔다.

당초 쌍용차 법정관리인으로 예 사장



예병태 쌍용차 대표이사 사장

이 유력하게 거론됐지만 예 사장은 법정관리인 경험이 없고, 해당 업무를 담당하기 적합하지 않다고 밝힌 것으로 전해졌다.

그는 “아직도 쌍용차에 대한 다수의 인수 의향자가 있는 것으로 알려진 만큼 절망을 하기엔 아직 이르다”고 말했다. 이는 사실상 HAAH오tomotiv브 매각협상이 결렬됐음을 공식화한 것이다. 이어 “안타깝게도 신규 투자자유치가 계획보다 지연되면서 회생절차 개시 결정이 임박해 또 다시 헤쳐나가야 할 많은 혼란과 어려움이 예상된다”며 “다소 혼란스럽고 일시적인 고통이 따를 수 있겠지만 여러분의 일터는 스스로가 지킨다는 면 안목으로 현재 상황을 냉정하게 판단하고 힘을 모아나가길 당부드린다”고 말했다.

마지막으로 예 사장은 “기존 잠재 투자자와의 협의가 지연되고 있지만 희망의 끈을 놓아서는 안 된다”며 “노와 사 그리고 전체 임직원들이 갈등과 반목보다는 슬기로운 지혜를 모아 이 난국을 슬기롭게 헤쳐나가길 기원한다”고 당부했다.

쌍용차는 당초 지난달 말까지 HAA H오tomotiv브로부터 인수의향서(LOI)를 받아 P플랜(사전회생계획)을 추진할 계획이었지만 HAAH가 답변을 보내지 않으며 계획이 무산됐다. 서울회생법원은 지난 1일 쌍용차 채권단인 산업은행에 쌍용차의 회생절차 개시 여부를 묻는 의견 조희서를 보내는 등 법정관리 절차에 착수한 상태다.

한편 현재 쌍용차 인수에 관심을 표한 곳은 전기버스 생산업체 에디슨모터스와 케이팝모터스 등 2~3곳으로 알려졌다. 에디슨모터스는 최대 2500억원에 달하는 구체적인 자금 투입 계획을 밝혔다. 케이팝모터스는 지난 2월 특수목적회사(SPC) 케이팝모터스홀딩스그룹 주식회사의 설립 등기를 마쳤다.

그러나 이들 기업의 인수 여부를 논하는 건 아직 시기상조다. 자금 계획에 부합하는 투자 유치 상황이 불분명하고 법정관리에 들어가더라도 부채 청산과 설비·신차 투자에 막대한 비용 부담이 발생하기 때문이다. 쌍용차가 자산재평가를 통해 재무구조를 개선했다는 점은 그나마 긍정적인 대목이다. 쌍용차는 지난 6일 평택시 동사로 165개 필지에 대한 자산 평가를 통해 2788억356만원의 차액이 발생했다고 공시했다. 자산재평가 결과 2020년 연결재무제표 기준 장부가액(정보보조금 차감 후 금액)상 4025억7279만원에서 6813억7315만원으로 증가했다. 쌍용차는 이를 토대로 한국거래소에 상장 폐지 이의 신청을 할 계획이다.

/양성운 기자 ysw@

게임업계에 노조 설립 바람이 불고 있다. 비대면 경제가 활성화되면서 게임사들이 많은 이익을 냈지만, 이에 따른 성과급 등 보상이 공정하지 않다는 불만을 가지는 직원들이 늘고 있기 때문이다.

7일 게임업계에 따르면, 지난 5일 웹젠 노조 설립으로 게임업계에 노조 설립이 가속화 될 것으로 보인다. 넥슨과 스마일게이트, 엑스엘게임즈에 이어 게임업계에서 네 번째 게임업계 노조다.

게임업계의 노조 설립은 신종 코로나 바이러스 감염증(코로나19) 확산이 업계에 호재로 작용하면서 대다수 게임사가 역대 최대 실적을 올린 것과 무관치 않다. 게임업계 내에서는 역대 최고 실적을 달성했지만, 경영진 이 수익을 공정하게 배분하지 않는다는 불만이 일어 성과급 불만 등이 생기면서 노조까지 생기는 모양새다.

실제 웹젠 직원들이 창사 21년 만인 올해 노조를 만든 이유는 성과에 대한 분배가 이뤄지지 않는다는 불만이 쌓여서다. 웹젠은 ‘뮤’, ‘R2M’ 등을 서비스하는 중견 게임업체로, 지난해 역대 최대 연 매출을 달성했다. 연간 매출과 영업이익, 당기순이익 모두 전년 대비 각각 67.0%, 109%, 104.5% 올랐다.

노조 측은 “함께 고생하며 이뤄낸 많은 성과에 대해 공정한 평가와 투명한 분배는 이뤄지지 않고 있는 상황”이라며 “노사 임직원간 공정한 소통과 건강한 운영을 견인해 조직문화를 바꿔가겠다”고 밝혔다.

구체적으로 불투명한 조직운영을 개편해 회사가 평가 기준을 공개하도록 해 노사 공동의 이익을 창출하겠다는 방침이다.

실상 평균의 IT 기업의 경우 업종 특성상 노조 설립이 활발하지 않았다. 대체로 회사 역사가 짧거나 규모가 작아서다. 이직이 잦은 이유도 한몫 해 노조가 만들어지기 어려운 상황이었다.

그러나 주52시간 근무제가 도입되면서, 야근이 많던 게임사들을 중심으로 워라밸을 추구하려는 움직임이 일어나면서 노조 설립에 대한 생각이 바뀌게 됐다.

게임업계 최초 노조 설립 1호는 넥슨이다. 넥슨 직원들이 지난 2018년 빈번해진 크런치모드(게임 출시 직전 고강도근무체제를 유지

한 것)를 워라밸모드(균형있는 일과 삶)로 바꾸기 위해 노조를 설립했다. 이후 넥슨 노조는 이후 회사와 교섭을 통해 포괄임금제를 폐지하는 방안을 합의하기도 했다.

예전에는 크런치모드와 워라밸모드에 대한 움직임이 주였다면, 최근에는 IT 업체들의 호황에 따른 성과급 분배와 연봉인상 등으로 기조가 변화하고 있다.

최근 노조를 설립한 웹젠의 경우도 회사가 올해 임직원들에게 평균 2000만원 이상을 보상하겠다고 공시했지만, 임원이나 일부 직군에서만 성과급이 큰 폭으로 올라 소외된 비개발직군들이 불합리한 대우를 받았다는 불만의 목소리가 있었던 것으로 알려졌다.

이 같은 추세는 앞으로도 가속화 될 것으로 보인다. 게임 기업 노조들은 웹젠 노조 출범을 지지하는 목소리를 내기도 했다.

업계 관계자는 “게임사의 위상이 대기업이나 중견기업 정도로 커진 만큼 급여나 성과 평가 등 보상 구조를 체계적으로 만들어야 한다”고 말했다.

/김나인 기자 silkni@



쌍용차 평택 본사 정문.