

カンボジア・ビジネス法講座

執筆 村上 暢昭

第20回・労働法（13）労働紛争の解決その2

<今回のポイント>

今回は前回に引き続き、労働紛争の解決方法の2回目として、ストライキ及びロックアウトについて述べる。

1. ストライキについて

(1) ストライキを行うための条件

労働者は、交渉・調停・仲裁等、労働紛争解決のための全ての方策をとったにもかかわらず、当該紛争を解決することができなかった場合にストライキを実施することができる(労働法(以下法令名省略)318条、319条、320条)。

ただし、既に成立した労働協約及び労使双方が受諾した仲裁裁定の内容を変更させるためのストライキは行うことはできない(321条)。

(2) 事前手続

ストライキは、労働組合の規則に定められた手続に則って行われなければならない。

その手続には、労働組合構成員の秘密投票によるストライキの承認(323条)及び、ストライキ実施の7日以上前に使用者及び労働省に対して通知が行われることが含まなければならない(324条、325条、327条、329条)。

(3) 暴力行為の禁止

両当事者は、ストライキにおいて暴力行為を行ってはならない(330条、336条)。

ストライキにおける暴力行為は重大な企業秩序違反行為に該当し、使用者は暴力行為を行った労働者を懲戒解雇することができる(330条)。

(4) ストライキに参加しない自由

労働者にはストライキに参加しない自由が認められる。

労働者にはストライキ期間中もストライキに参加せずに勤務することが認められなければならないが、ストライキに参加する労働者は、ストライキに参加しない労働者にストライキへの参加を強要してはならない(331条)。

(5) ストライキに参加した労働者の不処罰

ストライキに参加した労働者には、当該労働者がストライキにおいて企業秩序違反行為を犯さない限り処分は課せられず(333条)、ストライキ終了後は、職場復帰が認められなければならない(332条2項)。

不適法なストライキに参加すること自体は重大な企業秩序違反行為には該当しないが、裁判所によってストライキが不適法であると判断された後48時間以内に合理的な理由なく職場復帰しないことは企業秩序違反行為に該当する(337条2項)。

(6) ストライキ期間中の賃金の支払い

ストライキに参加している労働者には、ストライキ期間中の賃金は支払われない(332条1項)。

(7) ストライキ期間中の採用の禁止

使用者は、ストライキに参加している労働者の代わりとなる労働者の採用活動を行うことができない(334条)。

労働仲裁裁定において、ストライキに参加している労働者が行っていた作業を行うために原材料をその他の工場に運ぶ行為は、ストライキ期間中の採用行為と同様に評価されると判断されているため(労働仲裁2003年4号事件等参照)注意を要する。

使用者は、上記に反して新たな労働者を採用した場合、ストライキに参加している労働者に対して、ストライキ期間中の賃金を支払わなければならない(334条)。

ただし、労働仲裁裁定によれば、ストライキに参加している労働者がストライキ期間中の賃金の支払いを受けることができるのは、当該ストライキが上述した適法な手続に則って行われた場合に限られる。

2. ロックアウトについて

(1) ロックアウトを行うための条件

使用者は、交渉・調停・仲裁等、労働紛争解決のための全ての方策をとったにもかかわらず、当該紛争を解決することができなかった場合に、企業又は事務所の一部又は全部を閉鎖すること(ロックアウト)ができる(318条、319条)。

(2) ロックアウトの手続

ロックアウトに関する手続については、ストライキに関する手続について定めた条文が準用される(322条)。

(3) 不適法なロックアウトが行われた場合

ロックアウト期間中、労働者には賃金が支払われない(322条、332条1項)、使用者によるロックアウトが不適法なものであったと判断された場合、使用者は労働者に対してロックアウト期間中の賃金を支払わなければならない。

また、この場合、使用者には罰則が課せられる(369条)。

<プロフィール>

村上暢昭(日本法弁護士)Mar&JBL Law Office 所属・カンボジア常駐。カンボジア進出企業に対する法務支援業務を取り扱う。主な著作は「カンボジア会社法」「カンボジア労働法」「カンボジア会社設立マニュアル」等

Mar & JBL Law Office : JBL Mekong グループのカンボジア現地拠点で、カンボジア弁護士協会より認可を受けた法律事務所。カンボジア人パートナー弁護士を中心に総合的なリーガルサービスを提供。
info@jblmekong.com