2010-37
통권 316호

Trust Talent Tenacity Togetherness

HRI 체어퍼슨노트

CHAIRPERSON NOTE

2010. 09. 13(月)

경제이슈
8월 美 실업률 전월대비 0.1% 상승
한국 국가 경쟁력 순위 22위로 3년 연속 하락

경영노트
기업을 실험실처럼 만들어라

차이나 리포트
중국의 7대 신성장동력 산업

저널브리프
소셜미디어의 '4T'

洗心錄
일을 갖고 놀면 평생 일할 필요가 없다

이 보고서는 현대그룹 임원들을 위한 경영참고용 자료로서 외부에 공식 배포되는 문서가 아니오니 무단 복제 및 전제를 금합니다.

現代經濟硏究院
HYUNDAI RESEARCH INSTITUTE

경제이슈

□ 8월 美 실업률 전월대비 0.1% 상승

■ **미국 노동부가 3일 발표한 자료에 따르면 미국 8월 실업률은 9.6%를 기록하며 4개월 만에 상승세로 전환**

- **실업률 추이** : 4월 9.9%, 5월 9.7%, 6월 9.5%, 7월 9.5%로 하락세를 나타냈으나 8월 증가세로 전환
- **실업률 증가원인** : 지난달 약 50만 명이 구직을 재개했으며 미국 정부 센서스의 임시직 11만 4천 개가 사라지면서 신규취업자수는 5만 4천 명 감소
- **민간기업 일자리 지속적 증가** : 8월 민간기업 일자리는 6만 7천 개가 증가했고 7월과 6월에는 각각 10만 7천 개, 6만 천 개가 늘어남

■ **민간부분의 일자리 증가는 지속되고 있지만 경기가 개선에 따라 구직을 재개 하는 인구가 증가하면서 실업률은 향후 더 높아질 것으로 전망됨**

□ 한국 국가 경쟁력 순위 22위로 3년 연속 하락

■ **세계경제포럼(WEF)이 평가하는 국가 경쟁력 순위에서 한국은 22위로 2009년보다 3단계 하락하며 3년 연속 하락세**

- **순위 변동 추이** : '07년 11위로 최고점을 찍은 후 '08년 13위, '09년 19위 '10년 22위로 3년 연속 하락함
- **세부 항목 순위 변동** : 거시경제(11위→6위), 시장규모(12위→11위), 노동시장 효율성(84위→78위) 등에서 전년보다 순위가 상승했지만, 기업혁신(11위→12위), 고용·해고 관행(108위→115위), 정부규제 부담(90위→108위) 등에서 하락
- **순위 하락 원인** : 금융시장 성숙도와 정부규제 등 제도적 요인에서 낮은 평가를 받음
- **주요국 순위 변동** : 스위스가 1위를 유지했고 스웨덴이 4위에서 2위로 상승했으며 싱가포르와 미국, 독일, 일본이 3~6위를 차지했으며 중국은 29위에서 27위로 상승

■ **금융시스템 개혁, 노사관계 선진화 등과 함께 경기 회복의 효과가 중소기업 등으로 확산될 경우 향후 한국 국가 경쟁력 지수는 상승할 전망**

□ 기업을 실험실처럼 만들어라[1)]

■ **기술의 발전과 테스트 과정의 중요성 증대로 새로운 사업 전략이나 비즈니스 모델을 사전에 시뮬레이션하는 과정에 대한 관심이 커지고 있음**

- 이미 오래전부터 많은 기업들은 새로운 제품이나 서비스를 출시하기 위해 시장을 예측하고 테스트하는 과정을 구축해왔음
- 한편 혁신 리더 기업으로 꼽히는 P&G는 내외부의 아이디어와 각 부서의 데이터를 대입, 테스트할 수 있는 3D 가상 점포까지 구축하고 있음

■ **최근에는 보다 정교하고 현실적인 사전 시뮬레이션 구축이 가능해짐에 따라 기업 자체가 하나의 거대한 실험실처럼 변하고 있음**

- 사전 시뮬레이션의 확장은 아이디어의 수집, 테스트 환경 구축, 예측 능력 제고, 성공 여부의 판단, 기업 전체의 실험실화 등으로 구성됨

< 사전 시뮬레이션의 확장 >

	내 용
아이디어 수집	•IT 커뮤니케이션 기술 및 활용은 기업이 보다 저렴한 비용으로 다양한 아이디어를 수집할 수 있는 기회가 되고 있음
테스트 환경 구축	•각종 경영 환경 변수를 할 수 있는 실시간으로 대입하고 결과를 도출할 수 있는 가상의 시장과 테스트 단계를 설계
예측 능력 제고	•각 부서의 데이터를 수집하고 이를 분석하는 통합 시스템을 구축하여 소비자의 선호 및 변화에 대한 예측 능력을 제고
성공 여부의 판단	•가상 시뮬레이션을 통하여 아이디어의 성공 및 실패 여부를 판단하여 현실의 시장 테스트 실패에 대한 비용을 절감
기업 전체의 실험실화	•아이디어들을 기업 전체에 유포하여 성공 및 실패 아이디어의 원인 분석과 학습, 새로운 아이디어의 도출을 유도

■ **기업 전체의 실험실화를 위해서는 사전 시뮬레이션 환경의 구축 이후 모든 조직에 대한 테스트 문화의 확산이 더욱 중요함**

- 시뮬레이션 시스템의 보다 효과적인 활용을 위해서는 전사의 테스트에 대한 중요성 인식과 아이디어 및 데이터 수집 협조가 필요함
- 또한 테스트 결과 실패로 판단되는 아이디어에 대한 책임 추궁보다는 그 원인을 분석하고 연구하려는 문화가 요구됨

---

1) 본 자료는 'Simulation Advantage(BCG, 2010. 8)'를 요약 정리함

□ 중국의 7대 신성장동력 산업

■ **9월 8일 중국 국무원[2] 『신성장동력산업전략』을 발표**

- 국무원은 신성장동력산업을 지정하는 것은 산업구조 고도화와 경제성장 방식을 전환하기 위한 것이라고 밝힘
- 중국은 신성장동력산업을 육성함에 있어 시장 위주, 정부 견인, 기업 주체의 원칙을 제시함

■ **국무원은 에너지절약과 환경보호, 정보기술, 바이오, 첨단장비제조 등 7대 분야를 전략적 신성장동력 산업으로 지정함**

- 중국은 7대 신성장 산업을 육성하기 위해 재정(세제), 금융 지원을 확대하기로 하고 민간자본의 투자를 적극 유도하기로 함

< 중국 7대 신성장동력산업 분야와 관련 조치 >

산업	분야	목표 및 조치
에너지절약 환경보호	전력·전자설비, CDM, 에너지 절약형 건축자재, 오수처리 및 반도체조명 분야를 포함	2015년까지 생산액 2조 위안 달성, 2020년경에는 중국의 주력 산업으로 육성
정보기술	차세대통신망, RFID, 네트워크융합, 고성능 집적회로 등	민간자본의 시장 진입 범위 확대
바이오	바이오제약, 바이오농업, 바이오에너지 등	선도기업에 대해 기술지원, 정부구매 및 금융 지원 강화
첨단장비제조	발전설비, 스마트그리드, 고속철, 해양플랜트 관련 장비 등	선도기업을 집중적으로 지원하고 산업 클러스터 조성
신재생에너지	풍력, 원자력, 태양광, 바이오 발전 등	12차 5개년계획에 신재생에너지 발전 목표 명시 예정
신소재	희토류 금속을 이용한 신소재 개발 분야	재정, 금융 지원 확대, 산학연 협력과 민간투자 유도
신에너지 자동차	전기자동차, 신에너지 자동차 부품 등	2020년까지 500만대 보급

자료 : 중국 국무원.

■ **중국이 철강, 반도체 등 전통 주력산업뿐만 아니라 신성장동력산업에서도 추월전략을 적극 추진하고 있어 기업들의 대비책 마련이 시급**

2) 국무원은 중국의 중앙정부임.

□ 소셜미디어의 '4T'[3)]

■ **소셜미디어란 '블로그', '소셜네트워크서비스(SNS)' 등 사람들이 자신의 생각과 의견 등을 공유하고 참여할 수 있는 온라인 미디어 플랫폼을 의미함**

■ **소셜미디어는 '4T'로 대변되는 4가지 기업경영 패러다임 변화를 촉발하고 있어 기업들은 이를 이해하고 적극적으로 활용해야 함**

- 4T는 각각 '동반자적 인식(Together)', '신뢰(Trust)', '트렌드(Trend)', '토탈리더십(Total)'을 의미함

< 소셜미디어의 '4T' >

구 분	내 용
Together	•(현상) 디지털 군중이 사건의 진실, 사람의 진심, 인생의 진리 등 참된 가치를 강조하는 경향이 높아지고 있음 – 예를 들어 디지털 군중은 기업의 환경보호와 자원봉사, 다양한 이해관계자와의 소통 등 공익 추구 활동에 감동받고 지지함 •(시사점) 기업은 '함께'를 강조하는 패러다임에 동참하여 기업의 다양한 이해관계자들과 소통하고 배려하는 문화를 구축할 필요가 있음
Trust	•(현상) 디지털 군중은 인터넷을 활용한 정보수집능력이 뛰어나기 때문에 이들에게 진실을 숨기려는 노력은 소용이 없음 – 이들과 진실되게 소통한다면 신뢰를 얻을 수 있지만 진실을 은폐하거나 일방적인 소통만 고집한다면 낭패를 볼 수 있음 •(시사점) 기업은 대중과의 양방향 소통체제를 구축하여 신뢰형성을 위한 노력을 기울여야 함
Trend	•(현상) 소셜미디어는 온라인 상의 소비자 참여 및 의견공유를 도모하여 사회적 트렌드를 주도하고 있음 – 많은 소비자들이 소셜네트워크 서비스를 통해 그들의 사고와 생각을 적극적으로 표현하고 있음 – 이에 따라 기업은 소셜미디어를 통해 더욱 쉽게 고객의 요구사항을 파악하고 시장의 흐름을 포착하는 것이 가능해 졌음 •(시사점) 기업은 잠재 고객이 소셜미디어상에서 나누는 대화에 참여하여 요구사항을 파악하고 사회 흐름을 분석하는 노력이 필요함
Total	•(현상) 경영자의 소셜네트워크 활용이 확대되면서 내외부와의 소통을 공고히 하는 토털리더십이 화두가 되고 있음 – 국내외 많은 경영자들이 소셜네트워크를 통해 고객과의 소통, 구성원과의 대화를 시도하고 있음 •(시사점) 경영자들은 소셜미디어에 대한 두려움을 버리고 소셜미디어를 활용해 다양한 대화를 시도하려는 노력이 필요함

3) "경영의 패러다임 바꾸는 소셜미디어 4T"(Chief Executive 2010.8) 참조

□ 일을 갖고 놀면 평생 일할 필요가 없다

공자는 “알기만 하는 사람은 좋아하는 사람만 못하고, 좋아하는 사람은 즐기는 사람보다 못하다. 따라서 일을 갖고 놀면 평생 일할 필요가 없다”고 설파한 적이 있다. 레오나르도 다빈치도 “일을 즐겁게 하는 자는 세상이 천국이요, 일을 의무로 생각하는 자는 세상이 지옥이다”고 말했다. “하고 싶은 일에는 방법이 보이고, 하기 싫은 일에는 변명이 보인다”는 필리핀 속담도 재미있다.

그러나 좋아하는 회사에 가서, 희망하는 부서에 배치되고 원하는 일을 하는 사람은 천 명 중 한 명도 되지 않는다. 자기가 좋아하는 일을 추구하는 것은 유토피아를 찾는 것과 같다. 유토피아는 화려하지만, 현실에서는 절대 이루어질 수 없다. 그래도 유토피아를 현실에서 이루고 싶다면, 지금 자신 앞에 놓인 일을 사랑함으로써 가능하다. 자신에게 주어진 일이 천직이라는 마음으로 즐겁게 일하면 유토피아가 가능해진다. 주어진 일이라서 어쩔 수 없이 한다는 생각을 버리지 않으면 일하는 고통에서 벗어날 수 없다.

성공하는 많은 사람들은 특별히 좋아하지 않는 분야에서 출발했지만 자신이 하는 일을 천직으로 생각하고 즐겁게 일한 사람들이다. 좋아하는 일을 추구하기에 앞서, 주어진 일을 좋아하는 것부터 시작해야 한다. 포드사의 전 회장 자크도 “가장 성공한 사람들은 자신이 하는 일을 정말 좋아하는 사람들이라고 생각한다. 성공은 직업에 대한 열정을 가지고 아무리 힘들어도 꿈을 추구하는 사람들의 것이다”고 하였다.

좋아하든 그렇지 않든 일을 갖고 놀게 되면 일과 휴식의 경계가 사라진다. 일할 때도 노는 것처럼 즐겁게 일하며 놀 때도 완전히 일을 잊어버리는 법이 없다. 그들에게 비즈니스 창의력은 시간을 짜내서 하는 별도의 공상이 아니다. 일상의 관찰과 몰두에서 축적되는 노력의 대가다. 이들에겐 심지어 휴식 중에도 일과 관련된 아이디어가 자석처럼 끌려 온다.

화는 복이 기대고 있는 곳, 복은 화가 숨어 잇는 곳
화혜복지소의 복혜화지소복(禍兮福之所倚 福兮禍之所伏)
– 노자 –