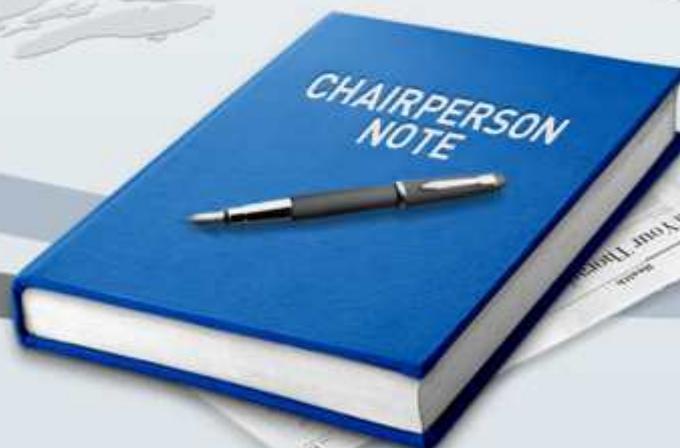


체어퍼슨노트

CHAIRPERSONNOTE

- 경제 이슈
 - 미국 경기 회복세와 양적완화 축소 가능성
 - 국내 금융시장 변동성 확대
- 경영 노트
 - 게임화(Gamification) 전략
- 사회 트렌드
 - 시진핑의 3신(慎)
 - 휴대폰 교체, OECD 1위
- 저널 브리프
 - 이상적인 직장이 가져야 할 5가지 조건
- 洗心錄
 - 더 자주, 더 많이



본 보고서에 있는 내용을 인용 또는 전재하시기 위해서는 본 연구원의 허락을 얻어야 하며, 보고서 내용에 대한 문의는 <http://www.hri.co.kr>로 주시기 바랍니다.

□ 미국 경제 회복세와 양적완화 축소 가능성

- 미국 연방준비은행(Fed)의 버냉키 의장은 주택경기, 고용 등의 실물경기가 뚜렷한 호조세를 보이는 가운데, 개선세가 지속될 경우 양적완화 규모를 축소할 가능성이 있음을 시사
 - 양적완화 축소 가능성 : 경제회복 여부에 따라 올해 안에 자산매입 규모 축소를 검토할 것이고, 중단 시기는 내년 중반쯤이 될 것임을 밝힘.
 - 주택경기 : 5월 기존주택판매는 전월대비 4.3% 증가하여 연율 518만 채로, 2009년 11월 이래 최대치를 기록하였고, 주택판매가격도 전월대비 8.4% 상승한 20.8만 달러로 2008년 7월 이래 최고치 기록
 - 고용 시장 : 미국 실업률은 5월 7.6%를 기록하여 4월에서 0.1%p 상승하였지만, 전반적인 하락 기조를 보이며 목표치에 근접하고 있음. 5월 미국의 비농업 부문 신규 일자리는 17.5만 개 증가하였고, 시장 전망치 17만 명을 상회
- 최근 미국의 실물경제지표들이 회복세를 나타내고, 경기선행지수도 상승하면서 연준의 자산매입 규모 축소 가능성이 높아지고 있음에 따라 한국을 비롯한 신흥국의 금융 및 실물경기에 충격이 가해질 전망

□ 국내 금융시장 변동성 확대

- 국내 금융시장은 미국의 출구전략 가시화, 중국 경제지표 부진 등으로 외국인 자금 유출이 커지며 주가, 원화가치, 채권가격 등이 동반 약세
 - 외환 : 달러화 대비 원화 환율은 미국 달러화 강세 재개 및 외국인 주식 순매도 등으로 전주말 1,126.5원 대비 28.2원 상승하여 1,154.7원(21일 기준)으로 12개월래 최고치를 기록
 - 주식 : 코스피지수는 버냉키 의장의 연내 자산매입 규모 축소 가능성 시사, 중국의 제조업 지표 부진 및 신용경색 우려 등으로 전주말 1,889.2p 대비 66.4p 하락한 1,822.8p(21일 기준)로 연중 최저치를 기록
 - 채권 : 국고채 3년물 금리는 기관들의 손절 물량 및 외국인의 국채선물 순매도 등으로 전주말 2.76% 대비 0.28%p 상승한 3.04%를 기록(21일 기준)
- 향후 미국의 출구전략 등 대외 요인으로 외국인 자금 유출이 지속 될 경우 시중금리 상승, 국내 주식시장 침체 등으로 국내 경제 회복에 부담으로 작용할 가능성

□ **게임화(Gamification) 전략¹⁾**

- 현대 사회에서 ‘게임’ 혹은 ‘놀이’는 단순한 재미 이상의 의미로 진화하기 시작하였으며, 기업들은 게임을 전략적 수단으로 활용하기 시작
 - 호모 루덴스(Homo Ludens)²⁾라는 용어가 의미하듯이 인간의 본성에는 게임을 즐기는 속성이 내재
 - 기업들은 게임을 즐기는 인간의 속성을 기업 가치 증대를 위한 수단으로 활용하기 시작
- 게임화(Gamification)는 직원과 소비자들을 기업 활동에 참여시키기 위해 게임이 가진 속성과 개념을 활용하는 전략을 의미
 - 지금 단계에서 게임화에 대한 가장 용이한 접근은 게임을 기반으로 한 애플리케이션을 활용하는 방법

< 게임화의 구성 요소 >

	내 용
지위 (Status)	<ul style="list-style-type: none"> • 기업은 게임에 참여하는 고객이나 직원들의 지위와 평판에 신경을 써야 함 • 사람은 자신이 속한 사회 집단의 다른 사람들을 의식하기 마련이므로 게임을 하는 사람의 지위와 평판에 긍정적인 작용을 하는 메커니즘이 필요
단계 (Milestone)	<ul style="list-style-type: none"> • 게임을 하는 사람들은 한 단계씩 성취해 나가는 과정을 통해 지속적인 흥미를 느낌 • 수십 명 이상이 참여해 등장인물의 역할을 수행하는 롤 플레이 게임(MMORPG)에서 각 단계를 클리어해 나가는 것이 전형적인 단계의 요소
경쟁 (Competition)	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 참여자 간의 경쟁을 유도할 수 있는 방법의 채택은 게임화 전략 성공의 핵심 요인 • 같은 집단에 속한 사람들과 성과를 놓고 경쟁하는 환경을 조성하고 일정한 수준 이상의 성과를 올리면 보상해 주는 방식을 채택하면 참여율 증대에 도움
순위 (Ranking)	<ul style="list-style-type: none"> • 성취 정도를 투명하게 공개하고 다른 사람과 비교 가능하게 하면 참여자의 몰입도를 높이고 강력한 동기를 제공 • 그러나 지나친 경쟁심의 자극은 지위(Status) 요소를 저해하는 위협 요인이 될 수도 있음
몰입 (Immersion reality)	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자들이 게임에 몰입할 수 있도록 뛰어난 그래픽과 애니메이션 기술 도입이 필요 • 실제 환경과 구분되지 않을 정도의 정교한 가상현실을 구축하는 방법과 개념화나 아이콘화를 통해 친근감을 확보하는 방법이 있음
사회적 연결 (Social connected ness)	<ul style="list-style-type: none"> • 사람들은 사회적으로 연결된 친구나 지인들과 함께 게임을 즐기며 소속감을 느끼려는 속성이 있음 • 한편 소비자들은 사회적 연결을 통한 집단 소속감 증대뿐만 아니라 자신을 표현하고 집단과 차별화할 수 있는 개인화의 요소도 원함

1) ‘게임화의 힘’(매일경제신문, 2013.06.14)을 요약 정리함
 2) 호이징거(Johan Huizinga)가 1938년 출간한 책에서 처음 사용한 용어로 ‘놀이하는 인간’을 의미함

□ 시진핑의 3신(慎)³⁾

○ 시진핑(習近平) 주석이 간부의 덕목으로 3신(慎)을 강조하고 나섬

- 시작함에 있어 신중해야 하고(慎始), 혼자 있어도 신중해야 하고(慎獨), 작은 일에도 신중해야 한다(慎微)는 것임
- 시 주석은 20일 오후 베이징 중난하이에서 공산주의청년단(공청단) 신입 지도부를 만나 이를 강조했음
- 앞서 지난 18일에도 시 주석은 형식주의, 관료주의, 향락주의, 사치주의의 풍토를 일소하겠다고 대대적인 4판(反) 운동 전개를 선언한 바 있음
- 이같은 시 주석의 발언은 최근 당내 정풍(整風) 운동의 풍파 속에 그 의미가 적지 않다는 평

□ 휴대폰 교체, OECD 1위⁴⁾

○ 한국인 10명 가운데 세 명이 휴대전화를 구입한 지 1년 안에 교체하는 것으로 나타났음

- KT경제경영연구소의 한 보고서에 따르면, 국내 이동통신 가입자의 28%에 해당하는 것으로 추정되는 1,500만 명이 1년 이내에 약정을 해지하고 휴대전화를 바꿈

○ OECD 주요 국가 가운데 1년 안에 휴대전화를 교체하는 비율은 영국(27.1%), 독일(23.4%) 등이 높은 편이었지만 우리나라의 교체 비율에는 미치지 못했음

- 캐나다(18.6%), 미국(17.6%), 호주(16.6%), 스웨덴(14.5%)은 20% 미만이었고 일본은 9.2%로 가장 낮았음

○ 한국의 휴대전화 단말기 교체가 빠른 주요 요인은 이동통신사들의 마케팅 도구인 보조금임

- 과도한 마케팅비는 비싼 단말기가 주로 팔리고, 자주 바꾸는 방향으로 시장 구조를 왜곡했다고 분석
- 우리나라 이통 시장의 마케팅비 규모는 2005년 2.8조 원에서 2012년 6.8조 원으로 2.4배 늘어남

3) '시진핑, 간부들 3慎'하라'(문화일보, 2013.6.21)를 요약 정리함

4) '휴대폰 교체 OECD 1위, 열 명 중 셋 1년 내 바꿔'(중앙일보, 2013.6.21)를 요약 정리함

□ 이상적인 직장이 갖춰야 할 5가지 조건⁵⁾

○ 롭 고피(Rob Goffee) 영국 런던 비즈니스스쿨 교수는 이상적인 직장이 갖추어야 할 조건을 제시

- 그러나 장기보다는 단기 수익성을 강조하는 주주 자본주의의 압력으로 인해 리더와 기업이 다음 5가지 조건을 모두 충족하는 것은 쉽지 않다고 덧붙임

① 직원 개개인의 차이를 인정하는 직장

- 복장, 출근시간 등을 획일적으로 강요하지 않는 등 개인 차이를 인정하는 문화가 정립되어 있어 직원들의 다양한 개성이 존중되는 직장
- 직원들이 진정한 자기 모습 그대로 직장에서 역할을 수행할 수 있어야 지속적으로 높은 성과가 기대

② 정보 흐름이 억압되지 않는 직장

- 조직 내 정보 흐름이 원활하도록 다양한 소통 채널을 가동하여 정보가 단절되거나 왜곡되지 않는 직장
- 부정적인 정보도 반드시 최고경영자 및 모든 이해관계자들에게 신속하게 전달될 수 있어야 더 큰 리스크에 대한 대비 가능

③ 직원들의 가치를 높이는 직장

- 직원들에게 자기계발 기회가 충분히 주어지고 성과가 낮은 직원도 발전 기회를 찾을 수 있는 직장
- 과거에는 직원들에게서 얼마나 많은 가치를 뽑아내느냐가 중요했으나 지금은 직원들에게 얼마나 많은 가치를 불어넣느냐가 조직의 생산성 향상을 결정

④ 의미있는 일을 하기 위해 존재하는 직장

- 직원들이 조직의 존재 이유를 알고 있으며 개인이 추구하는 가치와 조직이 추구하는 가치가 서로 강력하게 연결되어 있는 직장
- 만약 개인이 무의미하다고 여기는 업무를 조직이 중요한 가치로 추구할 때 직원들은 업무 의욕을 상실

⑤ 바보 같은 규율이 없는 직장

- 규칙이 분명하고 모든 사람에게 공평하게 적용되며 직원들이 규칙의 존재 이유에 대해 확실히 인지하고 있는 직장
- 직원들의 공감 없이 규율이 위계적으로 적용되면 직원들의 실행력과 상상력을 이끌어내는 데 한계가 존재

5) '지구상 최고의 직장' (매일경제, 2013.06.14) 참조

□ 더 자주, 더 많이

여름 휴가철이 다가오고 있다. 우리가 바쁜 일상으로 인한 긴장감을 풀기 위해 휴가를 떠날 수도 있고 조용히 쉴 수도 있다. 여행을 떠나 자연을 친구삼아 산책을 하게 되면 일상의 스트레스를 풀 수 있을 것이다. 차분히 나를 내려놓고 많은 공기를 들이쉬고 내 쉬기만 해도 마음이 맑아질 것이다.

반복되는 생활에서 오는 스트레스는 반드시 풀어야 할 것이다. 하지만 바쁜 일상으로 인해 만나지 못하는 소중한 사람들이 있다. 다시 한번 생각해 볼 때다. 부모의 경우, 나이가 들수록 대화는 줄어들고 결혼으로 분가하게 되면 만나는 횟수 자체도 줄어든다. 형제자매와의 만남도 각자의 일정으로 인해 손쉽게 않다. 여름 휴가 전후로 우리 주변의 사람들의 소중함을 생각해 볼 때이다.

생텍쥐페리의 「어린왕자」에는 다음과 같은 구절이 나온다. 『“세상에서 가장 어려운 일이 무엇지 아니?”, ‘흠... 글썽요. 돈 버는 일? 밥 먹는 일?, “세상에서 가장 어려운 일은... 사람이 사람의 마음을 얻는 일이다. 각자의 얼굴만큼 다양한 각양각색의 마음에서 순간순간에도 수만 가지의 생각이 떠오르는데 그 바람 같은 마음을 머물게 한다는 건 정말 어려운거란다.”』

우리 주변의 가까운 사람들을 잘 만나지도 못하고 많은 말도 못해 보면서 정말 잘 안다고 할 수 있을까? 가까운 사람들의 마음을 얻고 즐겁게 살 수 있는 방법은 무엇일까? 대단한 선물 혹은 이벤트성 행사를 통해 깜짝 즐거움을 주는 것도 한 방법이다. 하지만 자주 보고 많은 이야기를 나누고 서로 기뻐해주고 함께 슬퍼하는 게 더 필요한 것이 아닌가 생각된다. 특히, 부모님의 경우는 더 자주 뵈고 더 많이 이야기 하는 것이 최우선 순위가 아닌가 생각된다. 우리가 부모님을 자주 찾아뵈고자 하는 마음은 있으나 실질적으로 만나는 횟수를 점검해 본다면 답이 나올 것 같다. 이러한 방법을 형제자매, 친구에게도 확장할 필요가 있다. 주위의 사람들과 더불어 즐겁게 사는 것이 좋다는 것을 인지한다면 각자의 마음을 얻는 노력을 해야 할 것이다. 이제부터 여유 시간을 잘 분배하여 우리의 주변의 가까운 사람들과 더 자주 만나고 더 많이 얘기해보자.

**“In politics, if you want anything said, ask a man.
If you want anything done, ask a woman.”**
정치에서 말이 필요하면 남자를 찾고 행동이 필요하면 여자에게 청하라.
- 마가렛 대처(Margaret Thatcher, 1925~2013) : 전 영국수상