DREAM
MAKE IT.

14-08
2014.02.24

체어퍼슨 노트

주간브리핑

CHAIRPERSON NOTE

- 경제 이슈 : 국내 경제, 수출의존도 심화
  일본 경제 회복세 둔화
- 경영 노트 : 성공적인 M&A 과정에서 나타나는 세 가지 특징
- 사회 트렌드 : 모디슈머(modisumer) 열풍
  미국인보다 영화 더 많이 보는 한국인
- 저널 브리프 : 중국 신흥 기업들의 성장 전략
- 금주의 도서 : 기계와의 경쟁
- 洗心錄 : 미래의 그랜드 파파, 그랜드 마마들에게

현대경제연구원

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

□ 국내 경제, 수출의존도 심화

○ **한국은행이 19일 발표한 산업연관표 작성 결과에 따르면 국내경제는 수출 부문은 빠른 성장을 지속하고 있으나 내수는 성장이 정체**

- **경제규모** : 우리경제의 재화, 서비스 총공급액은 2010년에 3,639.7조원으로 2005년의 2,321.2조원에 비해 1.6배 증가
- **산업구조** : 2010년의 제조업 비중은 산출액기준 49.0%로 2005년의 45.2%에 비해 3.8%p 상승한 반면, 서비스업 비중은 2010년에 산출액기준 40.3%로 2005년 42.3에서 2.0%p 하락
- **수요구조** : 소비의 비중이 2005년 48.7%에서 2010년 43.5%로 투자의 비중은 23.0%에서 21.0%로 감소한 반면, 수출 비중은 같은 기간 28.4%에서 35.5%로 7.1%p 상승

○ **국내경제는 내수가 차지하는 비중이 지속적으로 하락하고 있어 가계부채 문제 해결, 부동산 경기 활성화, 일자리 창출 등 가계의 소비여력 제고와 규제 개혁 등 투자 활성화를 위한 대책이 필요**

□ 일본 경제 회복세 둔화

○ **일본 내각부는 지난 17일 2013년 4분기 국내총생산 성장률 속보치를 발표하였고, 경제 회복세가 하반기 들어 둔화되고 있음**

- **GDP 성장률 추이** : 2013년 4분기 GDP 성장률이 연율 기준 1.0%를 기록하였고, 이는 1분기 4.8%, 2분기 3.9%, 3분기 1.1%에 이어 회복세가 점차 둔화되고 있는 추세
- **투자 회복 둔화** : 민간투자는 3분기 0.8%에서 4분기 5.3%로 확장세가 나타났으나, 공공투자는 2분기 30.3%, 3분기 31.9%에 이어 4분기 9.3%로 회복세가 크게 둔화
- **수출 둔화** : 엔저효과로 1분기와 2분기에 수출이 각각 17.8%, 12.8%로 크게 회복되었으나 이후 3분기 -2.7%, 4분기 1.7%로 회복세 둔화

○ **일본 정부의 경기부양책과 엔저효과로 2013년 상반기 일본경제의 회복세가 뚜렷하게 나타났으나, 정부 부채와 재정 악화 등의 불안요인으로 회복세가 둔화되었고 4월 소비세율 인상에 따른 내수 경기 위축의 우려 확산**

□ 성공적인 M&A 과정에서 나타나는 세 가지 특징[1)]

○ **시장이 성숙기로 접어들어 성장세가 둔화될수록 성장을 위한 전략적 대안으로서 M&A의 중요성이 부각**

- 기업이 새로운 사업을 시작해 성장 동력으로 키우기 전략은 장시간의 노력이 필요하기 때문에 경쟁상황에 대한 효율적인 대응이라는 측면에서 불리
- 한편 M&A에 나선 기업들의 주가가 상승하는 등 투자자들은 M&A를 성장의 지름길로 인식하기 시작

○ **M&A를 활용해 성장하고 있는 기업들을 살펴보면 M&A 과정에서 세 가지의 공통적인 특징을 발견할 수 있음**

- M&A를 추진하기에 앞서 M&A 전 과정을 이해하고 관리할 수 있는 최소 역량을 보유하고 있어야 과정상 비용과 실패요인을 줄일 수 있음
- M&A를 어떻게 활용하는가에 따라 그 결과는 승자의 저주로 돌아올 수도 있고, 사업확장을 통해 새로운 성장 기반을 마련하는 계기가 될 수도 있음에 유의

< 성공적인 M&A 과정에서 나타나는 세 가지 특징 >

	내 용
대상 선정 과정	• 인수대상 기업이 전략적 방향에 부합하는가와 내부적으로 M&A 실행을 위한 자원이 충분한가를 신중하게 검토 • 인수대상 기업이 원하는 조건을 모두 갖고 있지 못할지라도, 인수한 이후 시너지를 창출할 수 있는 역량을 가지고 있다면 대상 선별 과정에서 유연한 접근이 필요
실사 과정	• 실사(Due Diligence) 결과를 바탕으로 대상 기업의 가치평가를 수행하고 협상을 진행하기 때문에 실사의 전문성이 매우 중요 • 인수를 추진하는 기업은 매물 기업이 처한 상황과 이해관계자들 간의 역학관계를 이해하고 냉철한 평가를 통해 서로 상생할 수 있는 방법을 모색 • 주고받을 수 있는 것이 무엇인지를 파악하고 꼭 얻어야 할 것과 양보해도 되는 사항에 대한 전략적 판단이 필요
인수 후 통합 과정	• 인수된 기업의 사업과 조직원들의 조기 안정화를 위해 새로운 비전과 사업전략을 신속하게 제시하고 실행 • 불가피하게 사업과 조직의 구조조정이 필요한 경우 가급적 초기에 주요 조치들을 취하고, 이후에는 불필요한 저항과 갈등을 최소화할 수 있도록 노력

1) '네덜란드 DSM, M&A 통해 변신 또 변신'(매일경제신문, 2014.02.14)를 요약 정리함.

□ 모디슈머(modisumer) 열풍[2)]

○ **모디슈머는 수정을 의미하는 'modify'와 소비자 'consumer'를 합친 신조어**

- 지난해 2조 원을 넘어선 라면시장 성장에는 이들 모디슈머가 지대한 공헌을 했는데, 한 예능 프로그램에서 소개된 '짜파구리'가 인기를 끌며 '짜파게티'와 '너구리'의 지난해 판매율이 30%이상 급증했음
- 이처럼 서로 다른 제품을 섞어 먹는 트렌드는 국물 없는 라면시장을 확대시키며 각사 제품 매출에도 영향을 미침
- 최근에는 비빔면에 골뱅이를 넣어 만든 '골빔면'이 인기를 끌면서 비빔면과 골뱅이 판매를 쌍끌이했음
- 찜닭에 콜라를 첨가한 '콜라찜닭' 레시피도 실제 제품화 조짐을 보이고 있음
- 이외에도 참빔면(참치+비빔면), 동그란 주먹밥(주먹밥+돈가스나 햄) 등이 있음

○ **인터넷과 SNS 확대로 자신만의 조리법을 다른 사람과 공유하면서 모디슈머 열풍이 늘고 있음**

□ 미국인보다 영화 더 많이 보는 한국인[3)]

○ **한국영화 연간 관객 수는 2억 명. 세계에서도 오직 다섯 국가만이 연간 2억 명의 관객을 극장으로 불러 모음**

- 우리 국민 한 명이 연평균 4.25회의 영화를 봤는데, 2위인 '영화의 나라' 미국의 3.88회를 훌쩍 넘음

○ **시대별 국내 최다 관객동원 영화 톱5**

(단위:만 명)

	1970년대	1980년대	1990년대	2000년대	2011-14년
1위	챔프 (91)	킬링필드 (94)	쉬리 (244.8)	아바타 (1,362)	도둑들 (1,298)
2위	취권 (90)	인디아나존스 (81)	JSA (244.7)	괴물 (1,301)	7번방의 선물 (1,281)
3위	타워링 (68)	람보2 (64)	타이타닉 (197)	왕의 남자 (1,230)	광해 (1,231)
4위	겨울여자 (59)	이티 (62)	글래디에이터 (124)	태극기 휘날리며 (1,174)	변호인 (1,095)
5위	사형도수 (58)	플래툰 (58)	미션임파서블2 (123)	해운대 (1,145)	관상 (913)

2) '모디슈머 열풍'(매일경제, 2014.2.17)을 요약 정리함.
3) '1년에 4.25회 ... 미국인보다 영화 더 많이 보는 한국인(헤럴드경제, 2014.2.24)을 요약 정리함.

□ 중국 신흥 기업들의 성장 전략[4)]

○ 한국 기업을 위협하는 중국 신흥 기업들의 경쟁력을 다음과 같이 살펴봄

- 과거 한국 기업들이 일본 기업들의 성공을 교훈삼아 빠르게 성장했던 것처럼 최근 중국 기업들의 질주가 이어지며 한국을 위협하고 있음
- 중국 기업의 성장에는 세계 최대 내수시장을 보유했다는 점 이외에도 각자 사업 분야에 맞는 전략을 고수하여 자사만의 경쟁력을 확보했다는 공통점이 존재

① 화웨이의 '기술 제일주의' 전략

- 통신 기업 '화웨이(Huawei)'는 여타 기업들이 해외 기업과의 합작을 통해 기술을 전수받은 것과 달리 처음부터 자체 기술 개발에 주력하고 연간 매출액의 10% 이상을 R&D에 투자한다는 원칙을 고수
- 또한 GE를 벤치마킹해 매년 실적 하위 5%의 직원을 해고할 정도로 치열한 내부 경쟁 시스템을 도입한 대신 중국 평균의 2~3배에 달하는 임금을 제공하는 파격적인 성과 보상 시스템을 적용해 우수 인력을 확보

② 바이두의 '한 우물 파기' 전략

- 인터넷 포털 기업 '바이두(Baidu)'는 신규 사업 확장에 매우 보수적인 태도를 견지하고 핵심 사업인 검색 서비스에만 집중한다는 원칙을 고수
- 또한 직원들의 다양한 아이디어를 무조건적으로 수용하기보다 돈이 되는 아이디어에만 집중하고 나머지는 과감히 버리는 '아이디어 죽이기' 원칙을 통해 핵심에만 집중할 것을 강조

③ 텐센트의 '창조적 모방' 전략

- 게임 및 SNS 기업 '텐센트(Tencent)'는 해외 유수의 게임들을 철저히 분석한 후 중국 유저의 취향에 맞게 새롭게 변형하여 퍼블리싱하는 모방 전략을 고수
- 또한 미국 인터넷 메신저 ICQ의 불편함을 개선한 'QQ'를 통해 약 8억 명의 이용자를 유치하고 한국 싸이월드를 모방한 'Q존'으로 안정적인 유료 사업 모델 구축

④ 하이얼의 '고객 중심주의' 전략

- 가전 기업 '하이얼(Haier)'는 당시 평직원 월급의 20배에 달하던 냉장고 품질에 대해 소비자가 항의 편지를 보내자 불량 제품을 모두 망치로 부수는 등 '소비자는 항상 옳다'는 경영 원칙을 고수
- 또한 중국 농민들이 농작물 세척에 세탁기를 이용하자 매출 이익이 예상되지 않음에도 불구하고 '고구마 세탁기'를 출시하여 소비자들의 신뢰를 확보

4) '삼성 넘보는 중국 IT기업의 비밀'(한국경제매거진, 2014.01.17)참조.

□ 기계와의 경쟁[5)]

에린 브린욜프슨은 1987년 전자시장 이론을 세계 최초로 제기한 전자상거래 및 경영정보학의 최고 학자로 평가받으며, MIT 슬론경영대학원 교수이자 MIT 디지털 비즈니스 연구소 이사로 활동 중임

○ 지금의 경제는 사람들에게 더 이상 일자리를 주지 못함

- 미국 정부가 2009년 6월 금융위기를 공식 종료했고, 경제 회복세, 기업 실적 및 투자도 확대됐지만 글로벌 금융위기 고용은 늘지 않고 있음
- 그 동안 일자리 감소를 설명하는 주요 이론이었던 경제 순환성, 혁신 능력 침체만으로는 현재 상황을 모두 설명할 수 없고 기술이 고용에 미치는 영향도 중요함

○ 기계 및 컴퓨터의 발달은 이미 체스판의 후반부에 들어서고 있음

- 운전, 복잡한 소통 등 다양한 판단 능력과 직관이 필요해 인간의 영역으로 믿어져 왔던 부분까지도 컴퓨터가 빠르게 잠식해 가고 있음
- 인텔의 공동창업자 고든 무어는 컴퓨터 하드웨어 속도가 12개월마다 두 배씩 증가할 것이라 주장했는데 실제로 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어도 비슷한 속도로 발전하면서 디지털 기술의 발전은 체스판의 후반부[6)]에 들어서고 있음
- 다만, 발전 속도가 느린 휴머노이드 로봇으로 인해 육체노동(간호사, 배관공), 창의성(작곡, 소설가, 새로운 비즈니스 아이디어 등) 분야 등은 여전히 인간이 앞서 있음

○ 기계와의 경주에서 패하면서 중간 기량의 근로자에 대한 수요가 급감

- 고숙련, 슈퍼스타, 자본가에게 부가 집중되면서 저숙련, 기타 일반인, 노동자와의 불균형이 계속 확대되고 있음. 실제로 생산성의 꾸준한 증가에도 최근 10년 사이 미국 중간 가구의 실질 소득은 6만 746달러에서 5만 5,821달러로 하락
- 최근 연구에 따르면, 미국 사회에서 고급 숙련 근로자에 대한 수요는 현상 유지, 가장 낮은 기량 근로자에 대한 수요는 증가했지만 중간 수준의 숙련 근로자에 대한 수요는 줄어들어 이들이 양극화의 영향을 고스란히 받고 있음

○ 기계와 대항이 아닌 경주할 수 있는 구조적 혁신을 촉진해 나가야 함

- 먼저 중간 수준 근로자가 도태되지 않도록 인적자본에 대한 투자를 꾸준히 늘려야 함
- 모든 사람이 생산적으로 경제에 기여하고 기술적 실업과 소득 불균형을 줄이기 위해서 교육, 기업가 정신, 투자 및 법·규제 그리고 세금 부문의 개선이 필요함

---

5) 에릭 브린욜프슨 외 지음, 정지훈 외 옮김, "기계와의 경쟁(Race against the machine)", 틔움, 2013.11.
6) 체스판의 첫 칸에 쌀을 한 톨부터 2배씩 증가시켜 마지막 칸에 이르면 에베레스트 산보다 더 높아짐. 이에 하드웨어와 소프트웨어의 속도가 2배씩 증가할 경우 체스판의 후반부에 들어서면 그 발전 속도와 범위는 상상을 초월하는 수준에 이르게 됨을 일컬음.

□ 미래의 그랜드 파파, 그랜드 마마들에게

매주 분당의 한 노인복지관에 70대 전후의 노인 예닐곱 명이 모인다. 어린 손주만한 인형들의 옷매무새를 만지다가 인형 얼굴을 보고 함박웃음을 짓는다. 인근 어린이집에서 있을 공연을 생각하니 마음이 설레고 흥분된다. 이 노인들은 시니어 인형극단『그랜드 파파마마』의 단원들이다. 『그랜드 파파마마』는 인형극을 통해 인근 유치원 및 어린이집 아이들에게는 성폭력에 대한 이해와 대처 방법을 알려주고 있다. 노인들에게 전문 자원봉사를 통한 사회참여 방식으로 노년기 여가활용의 긍정적 모델로 손꼽힌다. 작은 인형을 통해 세대를 뛰어넘는 소통이 이루어지고 있다.

『나이야가라!』는 경기도 광명의 이름난 노인 댄스 동아리이다. 외부 경연대회에서 다수의 수상경력을 보유하고 있으며 지역 행사의 축하 공연에 초청을 받고 아이들에게 댄스 교육 봉사활동도 한다. 하지만 원하는 노인 모두가『나이야가라!』의 일원이 될 수는 없다. 까다롭게 정해진 훈련기간을 마쳐야만 가능하다.『나이야가라!』는 규칙적인 활동을 통해 건강을 유지하는 것은 물론 생활의 즐거움과 몸의 활력을 높여 노인의 생산적, 사회적 삶을 영위하는데 기여한다. 관내 초등학생과 특수 장애청소년들에게 스포츠댄스를 지도하는 강사로서 당당히 경제활동도 한다. 봉사하면서 늘 아이들과 함께 어울릴 수 있는 건 물론이다.

『그랜드 파파마마』와 『나이야가라!』는 노인의 '진지한 여가(serious leisure)'[7] 활동의 예이다. 현재 우리나라 인구 10명 중 1명이 65세 이상 노인이며, 이들 노인의 절반이 TV 앞에서 하루 일과 대부분을 보내고 있다. 앞으로 10년 후엔 대략 5명 중 1명이 노인이 될 것으로 보고 있어, 예전보다 훨씬 많은 사람들이 매일 길고 긴 여가시간과 치열하게 싸우게 될 것이다. 미래의 그랜드 파파, 그랜드 마마, 당신은 어떤 모습일까요?

만약 내가 다른 사람들보다 더 멀리 볼 수 있다면,
그것은 내가 거인의 어깨 위에 서 있기 때문이다.
- 아이작 뉴턴(1642-1727)

7) 캐나다 캘거리 대 여가학자인 로버트 스테빈스(R. Stebbins) 교수가 1970년 처음 사용한 여가의 개념으로, TV시청, 낮잠, 술 마시기, 수다 떨기 등과 같은 '일상적 여가(Casual Leisure)' 보다 적극적이고 계획적인 여가임. 취미애호가 및 자원봉사자들에 의해 추구되는 실질적이고, 흥미롭고, 성취적인 행동을 체계적으로 추구하는 것임.