

‘실(實)리콘밸리’에서 꿈을 실현한 14人 한국인 도전자들

김용근 수석연구원, 경영연구센터 (yogkim@posri.re.kr)

목차

1. 실(實)리콘밸리란?
2. 도전자들의 이야기
3. 개인 및 조직 시사점

[별첨] 14명의 한국인 도전자 명단

Executive Summary

- 실리콘밸리는 다양한 꿈을 꿀 수 있지만 실현하기 위해서는 어디보다 치열한 전쟁터, 이곳에서 꿈을 실현하고 있는 14人 한국인 도전자들의 이야기 분석
 - 많은 창업가와 인턴, 장애인에게도 꿈을 실현할 기회를 제공하고 있으나, 살인적인 물가와 치열한 경쟁으로 많은 인재가 실패하고 떠나가는 곳
 - 실리콘밸리의 치열함 속에서 꿈을 실현하고 있는 분야별 한국 인재 14명에 대한 생생한 인터뷰 결과를 바탕으로 다양한 시사점 확인
- 첫째, 정해진 지위나 관행을 지키는 것보다 실질(實質)적 결과 창출에 집중
 - 김성영씨가 일하는 픽사에서는 감독도 직접 아이디어를 내지 못하면 감독을 못하는 등 보장된 지위는 없으며 오로지 창의적 작품을 위해 모두가 집중함
 - 핀테크 기업 CapitalOne 김영교씨는 한국과 달리 실리콘밸리 임원들은 권위를 버리고 더 나은 제품을 위해 직원과 함께 토론하며 결과를 만들어간다고 함
- 둘째, 실패 없이 성공할 수 없고 실행(實行)없인 아무것도 얻지 못하는 곳
 - 숙취음료 스타트업 82LABS의 이시선 대표는 누구보다 빠른 실행력으로 창업 후 20일만에 투자금의 40% 매출을 올렸고, 지금도 빠르게 제품 개선 중임
 - VR 스타트업 Off2의 윤일원씨는 실패를 고민하는 것보다 빨리 실행하고 다음 일을 하는 것이 더 중요하며, 실행력이 실리콘밸리혁신의 원동력이라고 함
- 셋째, 남을 의식한 명분만으로는 생존할 수 없기에 철저히 실리(實利)를 추구
 - 타파스토끼의 셰프 정진구씨는 실리콘밸리의 높은 생활비로 저임금 직원을 쓰기 어려워 구색 맞추기식 메뉴를 포기하고 한정된 메뉴에 집중해 성공
 - 우버의 김형진씨는 실리콘밸리에서는 ‘4차 산업혁명’ 같은 트렌디한 표현을 싫어하며 연관된 각종 기술을 통해 무엇을 할 수 있을 지 실리적인 고민에 집중
- 실리콘밸리에서 치열하게 경쟁하고 있는 한국인 도전자들의 사례를 통해 실사구시가 필요한 경영환경하에서 개인과 조직에게 유익한 시사점 제공
 - 개인 측면에서 관행, 형식보다 실질적 결과에 늘 집중하고, 완벽한 준비보다는 실행 후 보완하는 습관을 갖고, 내 일이 실리적 목적을 지향하는 지 수시 점검
 - 조직 측면에서 실사구시의 중요성을 공감하도록 실제 경험자 접촉 기회를 제공하고, 실패했더라도 시도를 좋게 평가하며, 리더도 직접 일하도록 함

1. 실(實)리콘밸리란?

□ 꿈을 주기도 하지만 어떤 곳보다 현실(現實)적이고 치열한 전쟁터

○ 실리콘밸리에서는 인턴에게도 실행 가능성이 높고 중요한 프로젝트를 맡기고, 장애인에게도 꿈을 이룰 수 있는 기회 제공

- Google의 박선경씨는 인턴 시기 실제 추진할 중요한 일을 맡았던 경험과 인턴 종료 후에도 참여한 프로젝트가 론칭되었다고 결과를 알려주는 배려심을 경험
- eBay의 최영재씨는 하반신 마비이나 S/W 엔지니어로 일하며 다른 직원들과 동등하게 경쟁할 기회를 제공받고, 최근에는 경비행기 운전까지 도전

< 그림 1. 실리콘밸리에 대한 다양한 생각들 >



Google 박선경씨 '배려'



eBay 최영재씨 '동등한 기회'

○ 꿈을 찾아 약 2,500명이 실리콘밸리로 이주하지만, 높은 물가와 치열한 경쟁 등 현실을 이겨내지 못하고 유사 규모가 빠져나감

- 실리콘밸리에 유입되는 인구는 '16년 2,506명이었지만, 같은 시기 높은 물가, 치열한 경쟁 등으로 떠난 인재는 조금 더 많은 2,548명으로 집계되었음
- 직원 연봉, 오피스 관리비 등 사업 운영비는 매우 높으나, 신규 창업 기업들은 초기 3~5년간 수익 내기가 어려워 약 3만개 스타트업과 투자 유치 경쟁 지속
- 미국에서 4번째 창업 중인 알카크루즈 배정웅 대표는 실리콘밸리 창업가들이 현실적 문제로 좌절할 때가 많다고 밝혔으며, 美 삼성 장현석씨도 뉴욕과 달리 버튼 디자인 하나에도 왜 이것이 필요한가를 집요하게 묻는 실용적 문화 강조

< 표 1. 실리콘밸리 물가 수준 >

항목	상세 내용
오피스 운영비	• 1인용 공유사무실(U\$800~U\$1,000/월), 3~5인용 단독 사무실(U\$4,000~U\$6,000/월)
인건비	• 경력 엔지니어(U\$120,000~U\$170,000), 마케팅(U\$80,000~U\$100,000), AI, 머신러닝 등 전문가(U\$200,000 이상), UX/디자이너(U\$7,000 이상)

□ 실리콘밸리 인재들이 꿈을 실현하기 위해 노력한 경험을 학습할 필요

- 美 PWC 이해성씨는 한인 Tech. 커뮤니티 K-Group에서 활동 중이며, 실리콘밸리에서 일하는 강점은 다양한 경험의 투명한 공유라고 설명
 - 실리콘밸리에서는 창업가, 투자자들이 경험한 노하우를 공유할 밋업(Meetup), 세미나 등이 많고, 공유를 통한 정보 활용으로 바른 판단과 혁신이 이루어짐
 - 유튜버 김태용씨는 실리콘밸리의 특징과 생생한 경험을 배워보고자 실리콘밸리로 건너가 직접 창업가, 직원들을 만나서 인터뷰를 진행함
- 실리콘밸리는 실사구시의 행동이 일상화된 환경이며 그 속에서 치열하게 꿈을 실현하고 있는 14인 한국인 도전자들의 사례를 분석하고자 함
 - 인터뷰에는 애플, 구글과 같은 IT 대기업부터 82LABS, Off2 같은 스타트업, 타파스토끼와 같은 한식레스토랑까지 다양한 사업분야와 직무를 포괄함
 - 다양한 분야에서 꿈을 실현하기 위해 치열하게 경쟁하며 성장하고 있는 한국인들의 생생한 사례를 통해 조직과 개인이 나아가야 할 방향성 확인

〈표 2. 인터뷰에 참여한 한국인 도전자 14인〉

소속(이름)
픽사(김성영), 82LABS(이시선), CapitalOne(김영교), 우버(김형진), 애플(권재명), 구글(박선경), 美 삼성(장현석), 이베이(최영재), 2K Sports(지민웅), Off2(윤일원), GoPro(서준용), 타파스토끼(정진구), 알카크루즈(배정용), 美 PWC(이해성)


2. 도전자들의 이야기

□ 첫째, 정해진 지위나 관행 유지보다 실질(實質)적 결과 창출에 집중

- 김성영씨가 일하는 픽사의 창의적 작품은 누구나 Idea를 제안할 수 있는 자율적 분위기와 감독도 Idea가 없으면 지위 보장이 안되는 ‘오디션-캐스팅’ 절차에서 나옴
 - 글로벌 영화시장에서 픽사(Fixar)는 드림웍스, 블루스카이, 소니 등과 경쟁하며 토이스토리('95)로 시작하여 디즈니와 합병 후 겨울왕국('13), 미니언즈('15) 등의 성공까지 아카데미상을 15회 수상한 대표적인 창의적 콘텐츠 기업임
 - 픽사의 창의성은 누구나 아이디어를 내고 받아들이는 분위기에 기인하며 감독도 본인이 직접 3개의 시나리오를 갖고 와서 브레인트러스트(Brain Trust)에서 발표하고 1개라도 채택이 되어야 감독으로 다음단계 진행 가능
 - 영화 한편을 만들기 위해 모든 의사결정이 ‘오디션-캐스팅’으로 진행되고 본 제작 전 스토리보드만 만들어지면 1,200명 쏘직원 대상 인터널스크리닝을 6차례 거친 후 좋은/안좋은/헛갈린 부분 3가지를 보완 후 영화가 완성됨

〈그림 2. 픽사의 김성영씨와 브레인트러스트〉



* 브레인트러스트(Brain Trust): CEO, CTO, 감독들, 프로듀서들 약 10명의 의사결정회의

- 핀테크 기업 Capital One의 김영교씨는 한국과 달리 실리콘밸리 임원들은 더 나은 제품을 위해 직원과 함께 토론하며 결과를 만들어 간다고 강조
 - 한국에서는 수많은 토론을 거친 결과물을 경영진에게 갖고 가더라도 그냥 카톡, 페이스북처럼 만들라며 결과물을 뒤집어 얹는 등 경영진의 한마디에 폐기되는 경우가 많다고 하는데 여기서는 있을 수도 없고, 있어서도 안 되는 일임
 - 실리콘밸리의 경영진은 더 나은 제품과 서비스를 위해 직원들과 치열하게 토론하여 결과물을 함께 만들기 때문에 손 놓고 있다가 리뷰만 해서 결과물을 뒤집는 행동은 직원을 전혀 존중하지 않는 부당한 행동으로 인식

- GoPro 서준용씨는 일하는 시간, 장소보다 할 일을 제대로 하는 것이 실질적으로 중요하다고 강조하며 전세계를 다니며 디지털 노마드로 일함
 - 액션캠(Action Cam) 분야 세계적 브랜드인 고프로(GoPro)에서는 생산성을 최고로 높일 수 있는 시간, 장소를 본인 스스로 결정하도록 하여 서준용씨는 과거 업무 관행에 얽매이지 않고 뉴욕, 캄보디아 등을 이동하며 자유롭게 근무
 - 실질적 성과를 강조하는 실리콘밸리에서 성공하는 사람은 정해진 원칙, 남이 시키는 것을 잘하는 사람이 아니라 맡은 분야에 대해 본인 스스로 덕질하듯 문제를 해결해 나가고 누구든 설득할 수 있는 사람

□ 둘째, 실패 없이 성공도 없듯 실행(實行)없인 아무것도 못 얻는 곳

- 페이스북, 테슬라를 거쳐 첫 창업에 도전한 이시선 82LABS 대표는 빠른 실행력으로 창업 20일만에 투자금의 40% 매출을 올렸고 또 진화 중임
 - 한국 방문 시 접한 숙취해소 음료가 미국에 없다는 것을 확인하고 바로 창업을 시작한 이시선 대표는 차별화 포인트가 뭐냐는 투자자들 질문에 누구보다 빨리 실행해서 진입장벽을 만드는 것이라 설명하고 5억원의 투자를 유치함
 - 제품 출시 20일만에 투자자에게 약속한 2억원을 벌었고, 페이스북에서 배운 ‘해킹 테스트(심플한 기능을 만들어서 고객들의 반응을 보고 빨리 적용)’를 통해 제품 출시 이후 고객들의 반응을 보며 빠르게 개선 작업을 진행 중임
- Google에서 나와 VR 스타트업 Off2에서 일하는 윤일원씨는 실리콘밸리 인재들의 실행력에서 기술로 세상을 변화시킬 힘이 나온다고 함
 - 실리콘밸리에서는 실패하지 않을까를 고민하는 것보다 빨리 실행하고 그 결과를 통해 다음 일을 하는 것이 더 중요하며, 설령 실패했어도 실패를 통해 배우고 다시 시도할 수 있다면 그것은 실패가 아니라는 생각을 갖고 있음
 - 실행을 중요하게 생각하다 보니 식당, 휴게실 등 어디서든 사람들을 만나면 하루 종일 실행에 대한 질문을 하고 피드백을 받는데 거리낌이 없는데, 이것이 실리콘밸리 혁신의 힘이라고 생각함

〈그림 3. 82Labs의 이시선 대표, Off2의 윤일원 씨〉



□ 셋째, 명분으로는 생존할 수 없기에 철저히 실리(實利)를 추구

- 타파스토키 정진구씨는 실리콘밸리의 높은 물가로 직원 채용이 어려워 고객 니즈를 맞춰주는 다양한 메뉴를 포기하고 정해진 메뉴만 판매해 성공
 - 실리콘밸리의 식당 오너들은 직원을 구하기가 몹시 어려운데, 물가가 높아 요리하고 접시를 닦아 받는 임금으로는 생활이 안되기 때문임
 - 한식당 창업을 준비하면서 일반적인 한식은 양이 많아 수익을 내기에 좋지 않아서 타파스 형태의 한식 비스트로 레스토랑 형태로 준비
 - 미국은 흔히 개인 취향 고려 채식, 글루틴프리 등 메뉴를 다양화하는데, 요일별로 정해진 메뉴 한 가지만 제공해 수익과 차별화를 모두 확보함

〈그림 4. Tapas Tokki의 정진구 셰프〉



- 실리콘밸리에서는 ‘4차 산업혁명’ 같은 트렌디한 표현을 싫어하며 실제 관련 기술을 통해 무엇을 할 수 있을 지 실리적인 고민에 집중
 - 우버의 김형진씨는 스탠포드大 졸업 후 머신러닝 전문가로 일하며 4차 산업혁명이라는 표현을 들어본 적이 없다고 하며, 현지 전문가들은 트렌드 보다는 어떤 기술을 통해 어떻게 이익을 얻을 지 실리적 고민에 빠져 있음
 - 애플의 Data Scientist인 권재명씨는 한국은 AI, 빅데이터 등에 거품이 많은데 통계학은 100년도 넘는 학문이기 때문에 기초를 탄탄히 학습하고 수집되는 데이터로 어떤 이득을 낼 지를 고민하라고 조언
- 2K Sports 지민웅씨는 본인이 개발한 게임에 소비자가 비용을 지불하고, 그 자금으로 다음 게임을 만들 수 있는 것이라는 실리적 목표를 설정
 - NBA 게임개발로 유명한 2K Sports에서 게임 개발자로 일하는 지민웅씨는 직접 개발한 ‘Beat Step Cowboys’ 게임을 별도 PJT로 진행, 사업화 준비 중
 - 사업화 목표는 간단하면서도 명확한데 소비자가 게임에 비용을 지불할 수 있어야 하고, 그로 인한 수익이 다음 게임을 만들 수준이어야 함

3. 개인 및 조직 시사점

□ 실리콘밸리 도전자들 사례를 통해 개인과 조직 측면 시사점 정리

- 개인은 관행과 형식을 버리고 실질적 결과 창출에 늘 집중하고, 완벽한 준비보다는 실행 후 보완하는 업무 습관을 가지며, 나의 일이 실리적 목적을 지향하고 있는 지 수시로 점검해야 함
 - 당연하다고 생각하는 관행과 지위를 고려한 형식도 실질적 결과를 창출하는데 방해가 된다면 과감히 버리고 구성원 모두가 결과를 만들어내는데 집중
 - 계획을 위한 수차례의 보고와 회의, 자료 수정을 반복하지 말고 실행 가능한 방안을 가지고 논의하고 先 실행 後 보완을 습관화
 - 내가 하는 일이 실제 회사 성과에 얼마나 기여하고 있는 지 스스로 점검하고 직접적 성과에 보다 영향을 미칠 수 있도록 업무 목표, 내용을 지속적 개선
- 조직은 실사구시(實事求是)의 중요성을 공감하도록 실제 경험자 접촉 기회를 제공하고, 실패했더라도 시도에 대해 좋게 평가 받을 수 있는 체계, 리더 계층도 직접 일하는 분위기 조성이 필요함
 - 치열하게 생존에 성공한 노하우를 직접 접할 수 있도록 실리콘밸리, 국내 스타트업 창업가 등 강연 제공 및 내부 PJT 수행 시 멘토로 영입
 - 환경 변화로 인해 도전적이고 갑작스런 목표가 부여되어 때로는 실패하더라도 실행을 위해 적극적으로 나섰다면 좋은 평가를 받을 수 있는 체계 마련
 - 리더 계층도 부하직원들에게 의지해 지시, 관리만 하기보다는 리더 수준에 적합한 성과를 직접 창출할 수 있는 분위기 조성

〈표 3. 실리콘밸리 시사점 종합〉

구 분	상세 내용
개인 측면	• [실질] 당연한 결과와 역할은 없다 생각하고, <u>실질(實質)적 결과 창출에 기여</u> • [실행] 불필요한 각종 보고와 회의를 줄이고, <u>우선 실행(實行) 후 보완</u> • [실리] 내 일의 목적을 재점검하고, <u>실리(實利)적 목적으로 전환</u>
조직 측면	• [교육] 실사구시의 중요성을 실리콘밸리 인재 등 <u>직접 들을 수 있는 기회 제공</u> • [평가] 도전적/갑작스런 목표에 대해서도 <u>시도한 것을 더욱 인정해주는 평가</u> • [리더] 보고받고 지시만 하는 것이 아니라, <u>리더 계층도 함께 고민하고 일하는 문화</u>

[별첨] 14명의 한국인 도전자 명단

No	소속	이름	분야
1	픽사	김성영	• 레이아웃 아티스트(촬영 감독), 굿다이노서 등 참여
2	82LABS	이시선	• 페이스북, 우버, 테슬라 경험 후 숙취음료 회사 창업
3	CapitalOne	김영교	• 핀테크 기업캐피탈 원의 UX(User Experience) 디자이너
4	우버	김형진	• 링크드인 추천시스템 개발 경험, 現 우버머신러닝전문가
5	애플	권재명	• 애플에서 시니어 Data Scientist
6	구글	박선경	• 방송국, 애플 등 인턴경험 후 구글검색팀 UX디자이너
7	美 삼성	장현석	• 갤럭시 S3 발표시부터 삼성 제품 UX 디자이너
8	이베이	최영재	• 하반신 장애가 있지만 비행기 조종도 하는 S/W엔지니어
9	2K Sports	지민웅	• 농구게임 NBA 2K시리즈 개발 등에 참여한 게임엔지니어
10	Off2	윤일원	• 국내/해외대 4개 졸업, 구글 근무 후 VR 스타트업 참여
11	GoPro	서준용	• 디지털노마드로 뉴욕, 캄보디아, 영국, 프랑스 등 근무
12	타파스토끼	정진구	• 실리콘밸리 한식당 창업세프로 활동
13	알카크루즈	배정용	• 4K VR(고해상도 가상현실) 스타트업 대표
14	美 PWC	이해성	• IT컨설턴트, 한인테크커뮤니티K-Group 부회장



[참고자료]

[태용의 인터뷰]

“원활하고 투명한 정보공유가 실리콘밸리 혁신의 원동력”, 리얼밸리, 2018

(<https://www.youtube.com/watch?v=ATLUArsXCNw>)

“픽사가 창의적인 이유”, 리얼밸리, 2017

(<https://www.youtube.com/watch?v=qDDIAac0Zel>)

“테슬라 관두고 창업한지 두 달째”, 리얼밸리, 2017

(<https://www.youtube.com/watch?v=Ym8DyoFxmOk>)

“실리콘밸리 도전 6년 차 UX 디자이너 김영교”, 리얼밸리, 2017

(<https://www.youtube.com/watch?v=tv1dPcCAGM>)

“실리콘밸리에서도 4차 산업혁명이라는 말 써요?”, 리얼밸리, 2017

(<https://www.youtube.com/watch?v=CAD18K05gXg>)

“실리콘밸리의 인턴 환경”, 리얼밸리, 2017

(<https://www.youtube.com/watch?v=nY-glIXJk8U>)

“좋은 게임은 독창적인 게임”, 리얼밸리, 2017

(<https://www.youtube.com/watch?v=9IusraC2TNE>)

“장애인도 비행기를 조종할 수 있다”, 리얼밸리, 2017

(https://www.youtube.com/watch?v=ZS_6z5VVI6E)

“디지털 노마드 엔지니어의 삶”, 리얼밸리, 2017

(https://www.youtube.com/watch?v=7IkA_A1iXNE)

“미국에서 스타트업만 세 번째”, 리얼밸리, 2018

(<https://www.youtube.com/watch?v=OBGAeQooNbE>)

“실리콘밸리 한식 레스토랑 창업기”, 리얼밸리, 2017

(<https://www.youtube.com/watch?v=KyYpUiaethE>)

“똥인지 된장인지는 먹어봐야 안다”, 리얼밸리, 2017

(<https://www.youtube.com/watch?v=tzoC3rCOY7E>)

[웹페이지]

윤정섭, “실리콘밸리 진출, 이것만은 알고 합시다”, 벤처스퀘어, 2017

(<http://www.venturesquare.net/756029>)

[언론]

헤럴드 경제팀, “실리콘밸리 살인적 물가에 우수 인력 엑소더스”, 헤럴드경제, 2018