

세 가지 생각 실험으로 본 기업의 영속성

미래의 비즈니스는 종종 기술과 자동화라는 틀 안에서 논의되곤 합니다. 하지만 제가 구조화된 사고방식을 적용해 보니, 훨씬 더 근본적인 결론에 이르게 됩니다. 바로 **기업**이라는 구조의 중요성이 앞으로 더욱 커질 것이라는 점입니다. 이러한 믿음에 도달하게 된 세 가지 생각들을 소개합니다.

제1원칙 사고: 단순한 모델이 강력한 진실을 드러내는 이유

제1원칙 사고(First Principles Thinking)는 복잡한 문제를 가장 기본적인 요소로 분해하는 기술입니다. 이 접근법을 통해 우리는 표면적인 분석만으로는 놓칠 수 있는 진실을 발견할 수 있습니다. 예를 들어, 2020년에 저는 구글의 스타디아(Stadia)를 포함한 클라우드 게임이 하룻밤 사이에 대중화되기는 어렵다고 예측했습니다. 그 이유는 연산 능력이나 지연 속도의 한계 때문이 아니었습니다. 저는 기기의 물리적 형태(**form factor**)가 사용자 경험을 결정하는 핵심 변수라고 생각했습니다. 마치 무제한의 마력을 가진 트럭과 오토바이가 있다고 해도, 짐을 싣기 위해서는 트럭을 선택하고 기동성을 위해서는 오토바이를 선택하는 것과 같습니다. 마찬가지로, 플레이스테이션 5(PS5) 게임이 휴대폰에서 구동되더라도, 휴대폰은 그에 최적화된 경험을 제공하지 못하기 때문에 모바일 게임보다 선호되지 않을 것입니다. 이처럼 단순한 사고 모델은 기술과 인간의 상호작용에 집중함으로써, 당시 주류였던 논리의 근본적인 결함을 파악하게 해주었습니다.

새로운 가치: 집단적 임무의 영속성

이러한 사고방식을 인류의 미래에 적용해 보면, 한 가지 명확한 그림이 나타납니다. 인공지능과 자동화가 사회 곳곳에 스며든다면, 과연 인간 고유의 활동으로 남는 것은 무엇일까요? 제 생각 실험은 모든 것이 자동화된다 해도, 새로운 행성을 개척하고 다음 세대를 양육하는 것 같은 장기적인 문명 건설 노력에는 여전히 인간의 손길이 필요하다는 전제에서 출발합니다. 우리의 신체가 크게 변하지 않는다고 가정할 때, 가장 영속적인 가치는 **생명을 건 도전**에 맞설 용기와 이를 완수하는 데 필요한 시간이 될 것입니다. 이러한

도전들은 느리고, 위험하며, 막대한 자원을 필요로 하지만, 우리에게 유산과 영광을 선사합니다. 동시에 이는 본질적으로 개인의 것이 아닌 집단적인 임무이며, 사회는 공유된 목표를 위해 자원을 배분해야 합니다. 이미 우리는 이를 위한 해결책을 가지고 있습니다. 바로 **기업**입니다. 기업은 이러한 장기적이고 집단적인 인간의 노력을 위한 법적, 조직적 수단이며, 저는 앞으로 그 중요성이 더욱 커질 것이라고 믿습니다.

프레임워크 사고: 팀의 필요성

자동화는 직원(employee)에게 불리하지만 고용주(employer)와 기업가에게는 유리한 경향이 있습니다. 이로 인해 미래에는 기업들이 더 작고, 민첩하며, 많아질 수 있습니다. 이러한 추세는 대규모의 위계적인 조직보다는 **소수의 팀(lean teams)**을 선호할 것입니다. 이론적으로 가장 작은 형태의 기업은 1인 기업일 수도 있습니다. 하지만 세상이 아무리 자동화된다 해도, 진정으로 원대한 임무는 항상 한 사람 이상의 노력을 필요로 할 것입니다. 결국, 뉴턴급의 박식가라 할지라도 요리나 청소 같은 필수적인 일을 처리해 줄 팀이 필요하기 때문입니다. 협력하여 공동의 임무를 완수하는 것, 이것이 바로 인간 존재의 근본적인 부분입니다. 따라서 기업이라는 프레임워크는 이러한 협력을 구조화하는 데 필수적인 역할을 계속해서 수행할 것입니다.

마지막 생각: 미래를 위한 기업이라는 수단

기술, 인류, 경제 모델에 대한 저의 분석은 모두 같은 결론을 가리킵니다. 작고 민첩한 회사든, 거대한 우주 탐사 프로젝트든, **기업 구조는 과거의 유물이 아닙니다.** 오히려 그것은 우리의 집단적인 미래를 위한 필수적인 수단입니다. 변화의 속도는 믿을 수 없을 만큼 역동적이며, 이를 탐색하는 명확한 프레임워크를 갖는다는 것은 매우 흥미로운 일입니다.