

DC기업 스타 CEO의 이유 있는 성공기

DC업계 CEO 인사 '파격적' ... 이공계, 여성 비중 높고 30대가 주류
'작은 인연' 도 소중히... 사람중시 인생관과 전문성 동시에 갖춰
'하고 싶은걸 한다' ... 학창시절의 다양한 경험 소중한 자산으로

요즘 한창 주목받고 있는 성공적인 기업의 화두가 CRM (Customer Relationship Management), 즉 '고객관리' 라면 직장인들의 성공적인 경력관리를 위한 화두는 바로 '인맥만들기(Human Networking)'라 할 수 있을 것이다. 하지만 인맥 형성에 있어 '얼마나 많은 사람을 알고 있는가'는 그다지 중요치 않다. 거미줄처럼 얽힌 DC기업 최고경영자들을 중심으로 인적유대를 살펴봄으로써 이들의 성공비결을 배워봤다.

글 신승철 기자 / 사진 이해성 기자



한 다우기술의 김익래 회장은 연고가 닿지 않는 CEO들과 함께 IB리그를 조직했으며, 원광대 출신인 미래산업의 정문술 전 회장은 '벤처리더스클럽'을 결성하기도 했다. 이재웅 사장의 대학 선배인 로커스의 김형순 사장은 'e커뮤니티'라는 법인체를 설립한 바 있다.

이 같은 방사항 유대가 합쳐지면 CEO 간의 관계는 거미줄처럼 얽히게 된다. 하지만 DC업계의 인맥관리에 있어 '얼마나 많은 사람을 알고 있는가' 하는 것은 그다지 중요치 않다. 때로는 주변 사람을 챙기는 사람중시형 인생관이 필요하고, 해당업종에 대해서는 진지하게 토론할 수 있는 전문성도 요구된다.

일례로 창업 4년만에 또하나의 '벤처신화'를 일궈낸 양덕준 레인콤 사장은 20년간 삼성전자에서 근무하면서 대부분을 해외영업 관련업무에 종사해온 게 큰 밑천이 됐다. 양 사장은 지난 78년 삼성반도체에 입사한 이후 85년부터 삼성전자 반도체 미국법인 주재원 생활을 시작했고, 이후 삼성전자 홍콩지점장을 거치면서 아시아지역에서는 독보적인 인맥과 네트워크를 형성했다.

항상 주변 사람을 챙기는 사람중심의 인생관은 그의 삶 전체를 관통한다. 산업계는 물론, 언론계·법조계·학계 등 어떤 인사들과 허물없이 잘 어울린다.

사람을 중시하는 인생관은 사업에서도 여지없이 발휘됐다. 양 사장은 서비스센터를 방문한 고객들과 같이 점심을 먹으면서 자사 제품의 장단점에 대해 듣기를 즐긴다. 수리요청이 들어 온 제품에 일일이 미안한 마음을 전하는 친필편지와 사은품을 동봉, 택배로 배달한 감성마케팅 전략은 지금도 업계에 벤치마킹 대상이 되고 있다.

취미 또한 자유롭고 독특하다. 50이

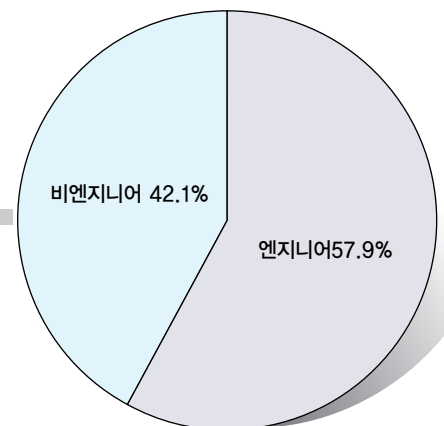
넘은 나이에도 기분전환이 필요할 땐 종종 머리염색을 해 주변사람을 놀라게 하기도 한다. 여가시간에는 무협지와 게임을 즐길 정도로 소년 같은 기질도 갖고 있다. 이처럼 열린 사고 덕분에 나이에 상관없이 그와 한번 얘기를 나누면 그의 팬이 된다. 예의 '잘 나가는 벤처기업 CEO'들의 기고만장한 모습은 찾아보기 힘들다.

양 사장의 중심은 늘 사람이다. 직원이나 고객, 거래처 어느 사람을 대할 때도 솔직하고 진실된 인간관계를 바탕으로 신뢰를 쌓아간다. 행동으로써 몸소 실천하면서 사내문화를 만들어 사람을 따르게 하는데 탁월한 재주가 있다고 한다. 그 때문인지 레인콤 임직원들 사이에서는 보통의 직장상사와의 관계나 직장 동료라는 느낌보다는 진정 모두가 가족 같은 따뜻함이 묻어난다.

DC업계는 이공계·젊은기업인의 집산지

사실 DC업계를 돌아보면 양 사장처럼 솔직함이 느껴지는 CEO들이 많다. 창업 당시부터 개발일선에 뛰어들어 어려움을 체험했던 엔지니어 출신 CEO가 많고, 평균연령도 타업종보다 훨씬 적은 '젊은 기업인'의 집산지이기 때문일 것이다.

실제로 이번 <디지털콘텐츠>의 조사결과에서 DC업계의 경우 엔지니어 출신이 57.9%에 달해 인문계, 상경계 등 비엔지니어 출신(42.1%)을 압도했다. 반면 (상장사협의회와 등록법인협의회에 의하면) 상장기업 CEO들의 전공은 41.7%가 상경계열이었고, 이공계(32.9%), 인문계(12.1%), 법정계(8.6%) 등의 순으로, 코스닥 등록기업 CEO들은 이공계(40.5%), 상경계(32.6%), 인문사회계(6.5%)의 순으로 나타났다



<그림 2> DC기업 CEO의 전공

DC기업 CEO들의 연령을 살펴보면, 30대와 40대가 각각 44.2, 28.9%로 주류를 이뤘으며, 50대 이상 CEO는 18.4%에 불과했다. 20대 CEO는 6.3%의 비중을 보였다.

이렇게 파격적인 인사가 많은 DC업계라지만 이중에서도 돋보이는 인물을 꼽으려면 단연 웹젠의 김남주 사장과 넥슨의 서원일 사장이다.

김남주 웹젠 사장의 학력은 고졸. 어려서부터 그림 그리는 게 무작정 좋았던 그는 미술고등학교를 선택했다. 학교를 졸업한 후 캐드하우스 기술지원부에서 근무하다, PC통신 하이텔 동호회를 통해 틈틈이 슈팅게임을 개발했다. 이 게임의 스크린샷을 본 미리내소프트는 그와 프로젝트 계약을 추진했고, 결국 'TZMIR'라는 게임으로 세상에 빛을 보게 됐다.

이후 김 사장은 군에 입대하게 되고, 군에서 게임관련 서적을 열독했다. 제대하면서 들고 나온 서적이 두 보따리는 됐다고 한다. 제대후 하이텔 채팅에서 우연히 'TZMIR' 프로젝트를 같이 진행했던 조기용(現 웹젠 상무) 씨를 만나게 된다.

두사람은 3D 온라인게임을 만드는 데 의기투합했고, 타회사에서 근무하느라 늦게 합류한 송길섭(現 웹젠 이사) 씨가

포화로 해외 마케팅을 강화해야 한다는 측면에서도, 해외경험이 풍부한 서원일 씨가 큰 점수를 받았다고 설명했다.

사실 서원일 사장은 남극을 제외하고 가보지 않은 대륙이 없을 정도로 많은 해외여행과 거주경험이 있다. 어린 시절을 남미 수리남에서 보내면서, 아일랜드, 네덜란드, 인도네시아, 미국 등 다양한 국적의 친구들과 사귀며 국제적 감각을 익혀왔다고 한다. 대학시절, 세계화를 체험하기 위해 세계 각국으로 여행을 다녔으며, 스페인어를 배우러 스페인에서 살기도 했다. 덕분에 영어와 스페인어를 모국어 수준으로 구사한다.

DC업계의 성공한 CEO를 살펴보면, 서원일 사장처럼 학창시절 전공에 열중하기보다는 좋아하는 일을 찾아했던 경향이 짙다. 학창시절의 다양한 경험이 지금의 기업경영에 있어서 소중한 자산이 되고 있는 것이다.

권석철 하우리 사장과 오치영 지란지교소프트 사장은 대학시절 좋아하는 일을 찾아다니면서 직접 부딪쳐 보기도 하고 도전정신을 발휘하는 괴짜청년이였다.

권 사장은 대학시절 개그맨 콘테스트에 참가하는 등 유별난 대학생활로 유명한데, 대학시절 전시회를 준비하는 과정에서 팀이 출품했던 컴퓨터가 바이러스에 걸려 전시회를 망치면서 그때부터 바이러스에 한을 품고 이를 퇴치하기 위한 삶이 시작됐다고 한다.

오 사장은 벤처라는 이름조차 생소했던 시절에 뜻이 맞는 친구들과 모여 창업을 결심했다. 정말로 좋아하고, 하고 싶은 일을 하기 위함이었다. 이로 인해 국내 최초의 윈도 통신프로그램 '잠들지 않는 시간'으로 유명해진 지란지교소프트가 탄생했다.

서창녕 아사달인터넷 사장은 대학교 1

학년 여름방학 학교 전산원에서 개설한 프로그램 특강을 수강한 게 지금의 벤처사업과 인연을 맺게 됐다고 회고한다. 그는 서울대 경제학과를 졸업하고 정치학 석사를 거쳐 박사과정, 미국 로체스터 대학에서 선거정치를 공부했지만 전공과는 무관한 웹호스팅 사업에 뛰어들었다. 그가 컴퓨터를 사업화하기로 마음을 먹게 된 것은 대학원 시절 프로그램을 만드는 아르바이트를 하면서 많은 정보를 사람들과 공유하고 싶은 마음과 동시에 사업화의 가능성을 봤기 때문이다.

박관호 위메이드엔터테인먼트 사장은 경영학을 전공했지만 컴퓨터에 흥미를 느끼면서 컴퓨터동아리에 참여했다. 박 사장은 이때 잠자는 시간까지 쪼개 컴퓨터에 열중하며 인생에 있어 가장 열정적인 시간을 보냈다고 말한다. 프로그래밍에 흥미를 느껴 그것과 관련된 공부에 열중하다보니 게임에 대해 자연스럽게 관심을 가지게 된 것이다.

한양대 경영학과 87학번인 현명호 아이러브스쿨 사장은 대학 3학년이던 지난 91년도에 소프트웨어 개발사업을 처음으로 시작했다. 대학재학 중 사업을 시작하게 된 계기는 바로 '컴퓨터에 반했기 때문'. 8비트 컴퓨터가 나오기 이전부터 컴퓨터를 좋아했다는 현 사장은 89년에는 286컴퓨터를 직접 조립하기도 했다고 한다.

이창원 한메소프트 사장의 대학시절을 살펴보면 DC업계로 진출하는 것이 당연하게 생각될 정도다. 방학만 되면 동아리(YCC, 연세 컴퓨터 서클)에서 컴퓨터를 싸들고 산간지방에서 1~2주간 합숙하며 프로그램 개발에 몰두, 당시로서는 획기적 프로그램이었던 베이직 프로그램에 디터를 개발했다.

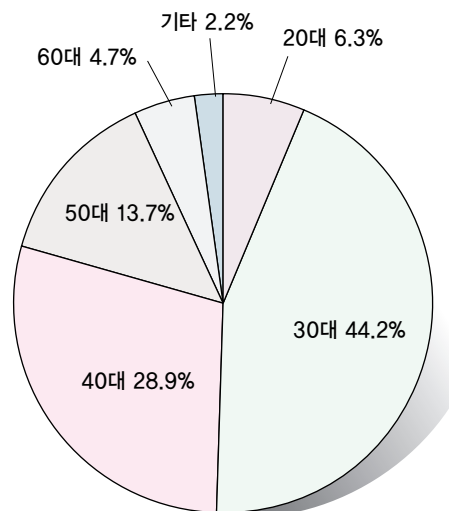
엠포스를 서비스하는 지식발전소의 박석봉 사장은 "대학시절의 반 이상을 침침

한 연구소에서 보냈지만 그 노력으로 엔지니어로 거듭날 수 있었고, 엠포스를 개발하는 데도 적지않은 도움을 줬기에 그때의 시간을 더없이 소중하게 생각한다"며 그 시절을 회상했다.

DC업계 여성 CEO 6.3%, 타업종보다 높아

박지영 컴투스 사장은 대학시절 현재의 남편인 이영일 이사와 현유진 마케팅과장과 함께 게임을 즐기고, PC통신 하드웨어 동호회 활동을 하며 어울렸던 경험이 모바일게임 회사 창업의 밑거름이 됐다. 대학 졸업을 앞둔 지난 96년 8월 박지영 사장은 학교 근처에 사무실을 열고 PC통신 사용자들에게 하드웨어 정보를 서비스하는 사업을 시작했다. 컴투스는 세 명의 동업자가 각자 500만원씩을 모아서 창업자금을 마련한 뒤 월세 20여 만원을 내는 사무실에서 시작됐다.

김소연 메가폴리엔터테인먼트 사장은 대학시절 방학 때마다 자신에게 맞는 직업을 찾기 위해 코디·요리·애니메이션·복장 등 다양한 분야의 학원을 등록해 많은 시간을 할애하다 화려한 그래픽의 게임 화면에 학생들이 몰두하고 있는



〈그림 3〉 DC기업 CEO의 연령

으로부터 '러브콜' 까지 받고 있다고 한다.

업계에서는 기업경영뿐 아니라 남성의 전유물로 여겨졌던 영업전선에도 여성과 위가 드세지고 있다고 전한다. 명성을 떨치고 있는 여성 영업담당자들의 대부분은 컨설팅 마케팅 전략기획 등으로 경력 10년차 이상의 베테랑이나 영업경력은 1~2년차의 '매서운 햇병아리(?)들' 이다. 점심반주로 소주 반병을 비우거나 남성 못지 않은 음주가무 솜씨를 보이며, 그 다음날 80~90타의 골프실력으로 좌중을 제압한다는 후문.

한편, DC업계 여성들의 진출이 늘어나면서 여성들의 인적교류와 정보교환을 위한 모임이 늘고 있다. 우수한 제품과 서비스를 개발하고도 남성 위주의 네트워크나 업무방식의 벽을 넘지 못해 실패하는 사례가 아직까지 존재하기 때문에 자발적으로 인맥 만들기에 나서고 있는 것. 한국여성정보인협회, 한국여성벤처협회, 한국IT여성기업인협회, 이화IT가 대표적이다.

애니메이션 2세대 CEO, 경영개념 도입 '붐'

애니메이션업계에서는 2세대 CEO들이 신선한 돌풍을 일으키고 있다. 이동욱 코코엔터프라이즈 사장과 조신희 씨네픽스 사장, 김진호 한신코퍼레이션 사장, 최희송 씬엔터테인먼트 사장이 바로 그 주인공.

선우엔터테인먼트 강한영 사장이나 대원CNA 정욱 회장 등 기존 애니메이션 1세대와는 달리 직접 작품활동을 하지 않았지만 애니메이션 업계에 경영개념을 도입해 관심을 끌고 있다. 이들은 작품성에 치중했던 기존 애니메이션사업자와는 달리 기획단계에서부터 캐릭터, 출판, 음반 등 여러 산업과의 연계를 통한 고부가가치 창출에 힘쓰고 있다.

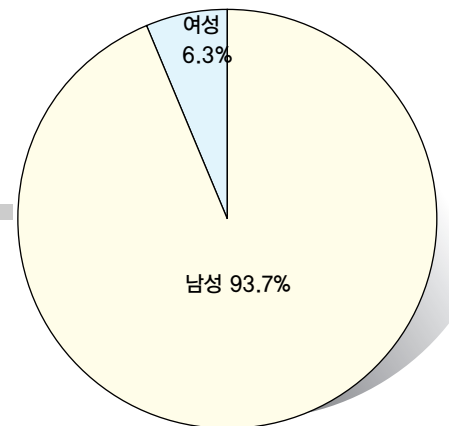
코코엔터프라이즈를 이끌고 있는 이동욱 사장은 동양그룹의 신규사업 기획법인 에이팩스에 입사해 투니버스, 베니건스 등의 신규사업을 성공적으로 진행해왔다. 이후 투니버스의 일본 지사장을 겸임했고 애니콘텐츠라는 애니메이션 유통 회사를 설립했다. 애니콘텐츠와 코코엔터프라이즈가 합병된 후에는 코코엔터프라이즈의 CEO를 맡고 있다.

이동욱 사장이 취임한 후 코코엔터프라이즈는 OEM(주문자상표부착) 중심의 사업방향에서 벗어나 사업다각화를 추진해 종합 엔터테인먼트 기업으로 거듭나고 있다. 애니메이션 업계로는 드물게 투자펀드를 조성하기도 했으며, 트레이딩 카드 사업, 캐릭터 외식사업 등도 추진하고 있다.

조신희 사장은 대학(연세대 전자공학과) 졸업후 LG에서 엔지니어로 근무하다 지난 89년 씨네픽스를 창업했다. 이전까지 그는 애니메이션 제작 경험이 없었다. 하지만 조사장이 애니메이션 업계에서 성공할 수 있었던 것은 투자자 보호와 수익성을 최우선으로 삼는 사업관 때문이다. 큐빅스를 만들 때에 캐릭터 등 부대산업을 통한 수익창출을 염두에 두고 완구나, 게임에 가장 적합한 스타일의 로봇을 고안해 냈다. 경영 스타일도 독특하다. 6년전부터 주5일근무를 실시하고 가급적 야근을 자제해왔다. 무리해서 만들 기보다는 주어진 시간에 생산성을 높이는 방법을 택한 것이다.

이밖에 홍보영상물제작과 클레이애니메이션 제작업체인 이미지플러스의 정원만 사장은 클레이애니메이션 분야의 전문가다.

정 사장은 홍익대학교 응용미술학과 졸업 후 오리콤에서 5년간 아트 디렉터로, A.V center에서 10년간 감독으로 근



〈그림 4〉 DC기업 CEO의 성비

무했다. 국내에서는 최초로 클레이애니메이션에 관한 논문을 발표해 석사학위를 취득했던 그는 이를 활용한 홍보영화를 제작하면서 클레이 애니메이션만의 독특함에 매력을 느끼게 된다. 이를 계기로 본격적으로 클레이애니메이션을 제작하기 위해서 지난 97년 이미지플러스를 창업했으며, 미국의 월 빈튼 스튜디오, 영국의 아드만에 이은 세계 제3대 클레이애니메이션 제작사로 부상하겠다는 목표를 갖고 있다.

학계에서는 KAIST의 신성용 교수와 원광연 교수, 이만재 교수, 노영만 교수, 해천대학의 김진용 교, 공주대학의 경병표 교수 등이 유명하다.

국내보다는 해외에서 더 유명한 신성용 교수는 지난 10년간 국내 컴퓨터그래픽 기술을 세계적인 수준으로 끌어올리는데 선구자 역할을 수행해 왔다. 그는 KBS 어린이 프로그램인 'TV 유치원 하나 둘 셋'의 가상 캐릭터 '팡팡'으로 널리 알려져 있으며, 지난 2000년 총선 때는 가상 리포터인 '알리양'을 실시간으로 재연하기도 했다.

또 원광연 교수는 국가 차세대 전략산업의 하나로 채택돼 있는 CT(Culture Technology)를 세계 처음으로 창시한