

소셜스쿨 북토크방 #27 ('22/08/21)

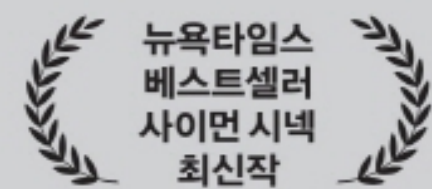
인피니트 게임

세상에 없던 판도를
만든 사람들의
5가지 무한 원칙

THE INFINITE GAME SIMON SINEK

게임의 룰이 바뀌었다

‘대체 불가능한 경쟁력’은
어떻게 만들어지는가



인피니트 게임

이태원쌤

leetaewon@getsocial.kr



1. 저자 소개

- 리더십 강연가, 저자
- TEDx 2009의 Start with Why로 유명세

2. 생각해볼만한 질문

- 대부분의 전투에서 승리한 미국은 왜 베트남전에서 실패했을까?
- 이상주의와 어떻게 다를까?

목차 (기존)

1. 유한게임과 무한게임, 지금 어떤 게임을 하고 있는가
2. 모든 플레이어의 시작점
3. 진짜 이유 vs. 가짜 이유
4. 새로운 직함의 등장
5. 자본주의 리부트
6. 숫자를 이기는 법
7. 동료들에게 민낯을 드러낼 때
8. 은밀하게 조직을 망치는 생각들
9. 그들은 해군이고 우리는 해적이다
10. 회사를 폭파하라
11. 생각을 밀고 나가는 용기

목차 (보완)

1. 유한게임과 무한게임, 지금 어떤 게임을 하고 있는가

I. 모두의 가슴을 뛰게 할 '대의명분' 추구하라

- 2. 모든 플레이어의 시작점 / 3. 진짜 이유 vs. 가짜 이유 / 4. 새로운 직함의 등장

5. 자본주의 리부트 / 6. 숫자를 이기는 법

II. 서로 믿고 의지할 수 있는 '신뢰하는 팀' 구축하라

- 7. 동료들에게 민낯을 드러낼 때

8. 은밀하게 조직을 망치는 생각들

III. 나를 발전시킬 '선의의 라이벌'을 두어라

- 9. 그들은 해군이고 우리는 해적이다

IV. 본질 외엔 모든 것을 바꿀 수 있는 '근본적 유연성' 가져라

- 10. 회사를 폭파하라

V. 옳다고 생각하는 것을 밀고 나갈 '선구자적 용기'를 보여줘라

- 11. 생각을 밀고 나가는 용기

1. 유한 게임과 무한 게임, 지금 어떤 게임을 하고 있는가?



1. 유한 게임 vs. 무한 게임
2. 무한 게임을 하는 기업들
3. 애플 vs. 마이크로소프트
4. 건강한 몸은 단번에 만들 수 없다
5. 무한 게임 리더의 기본 원칙

유한 게임 (Finite Game)

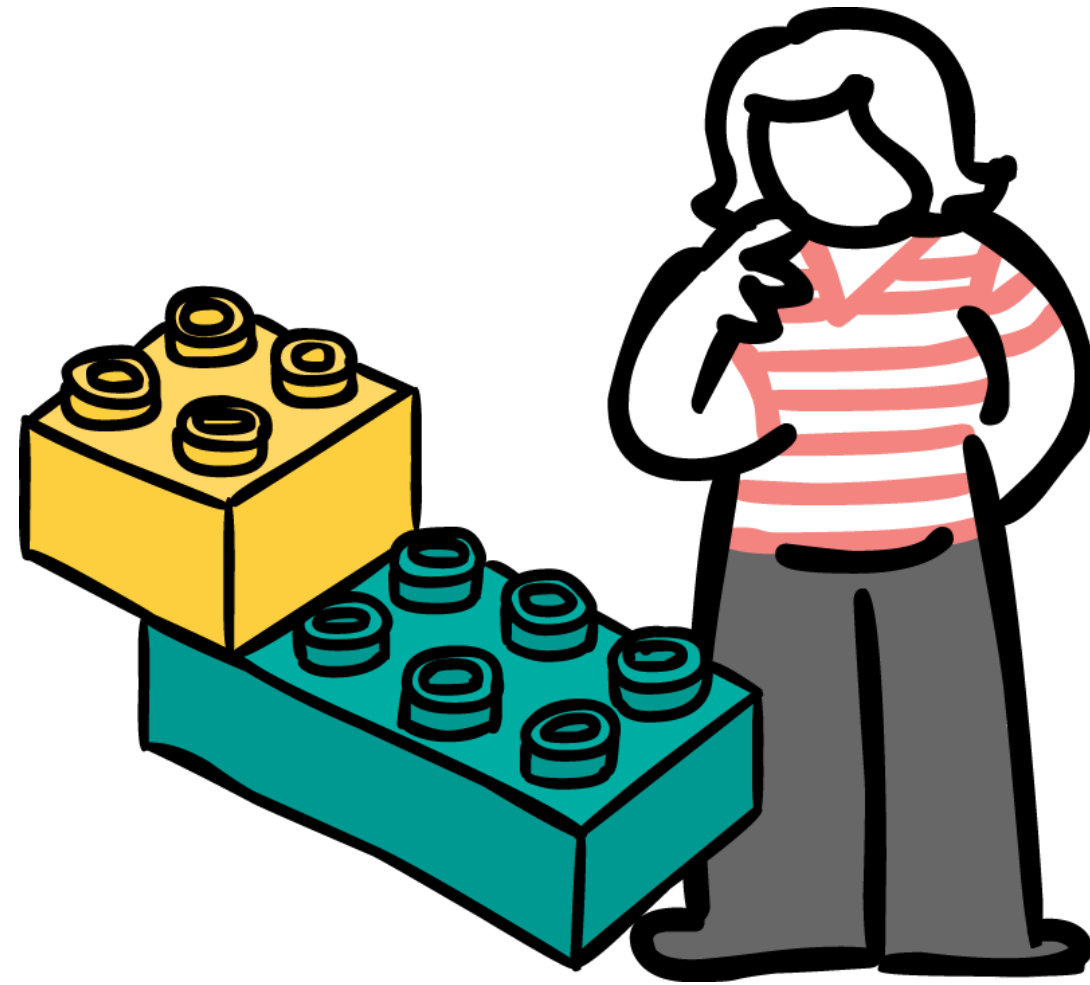
- 참여자, 규칙, 심판, 목적
- 경쟁에서 승리하는데 집착

무한 게임 (Infinite Game)

- 게임을 계속하고 오랫동안 유지하는 것
- 단기적으로 더 강성한 기업 만들 수 있다 (11장 사례)

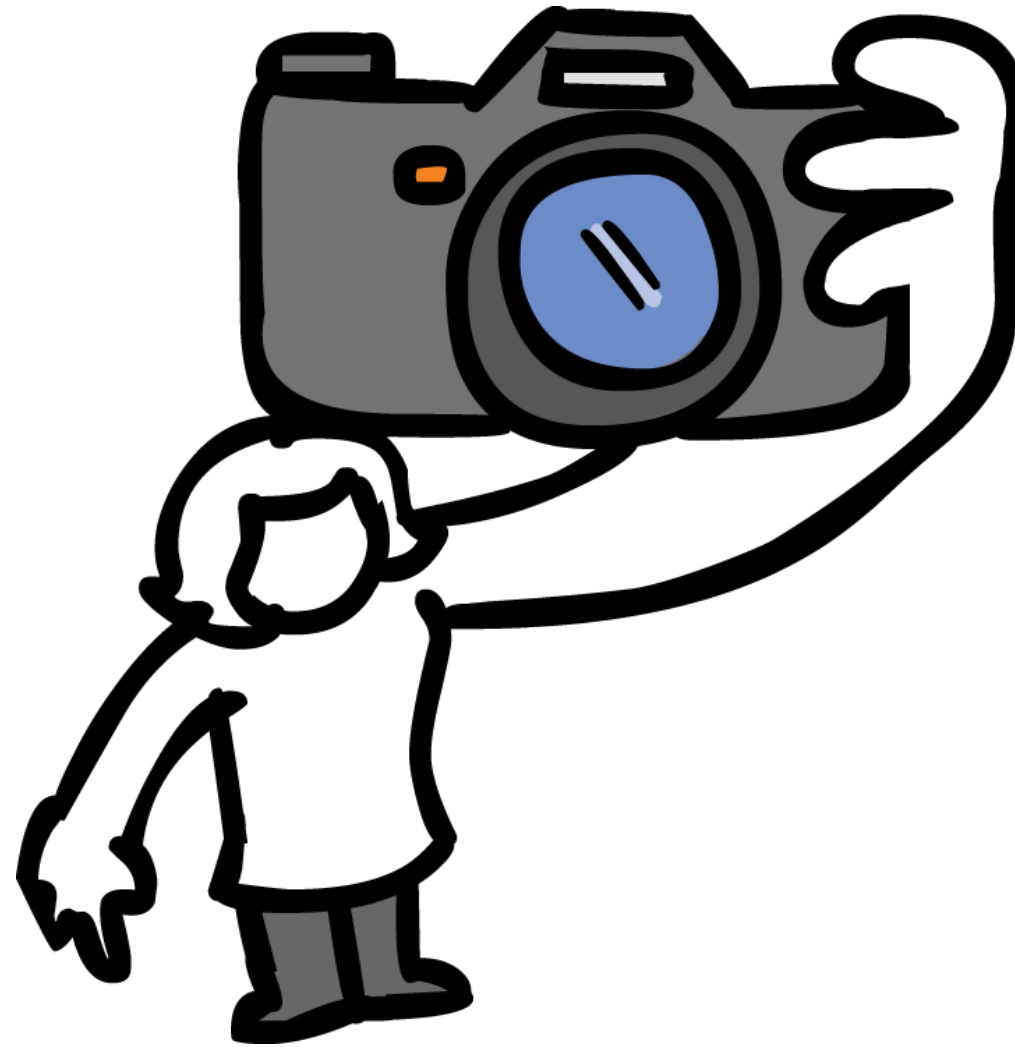
무한 게임을 하는 기업들

레고



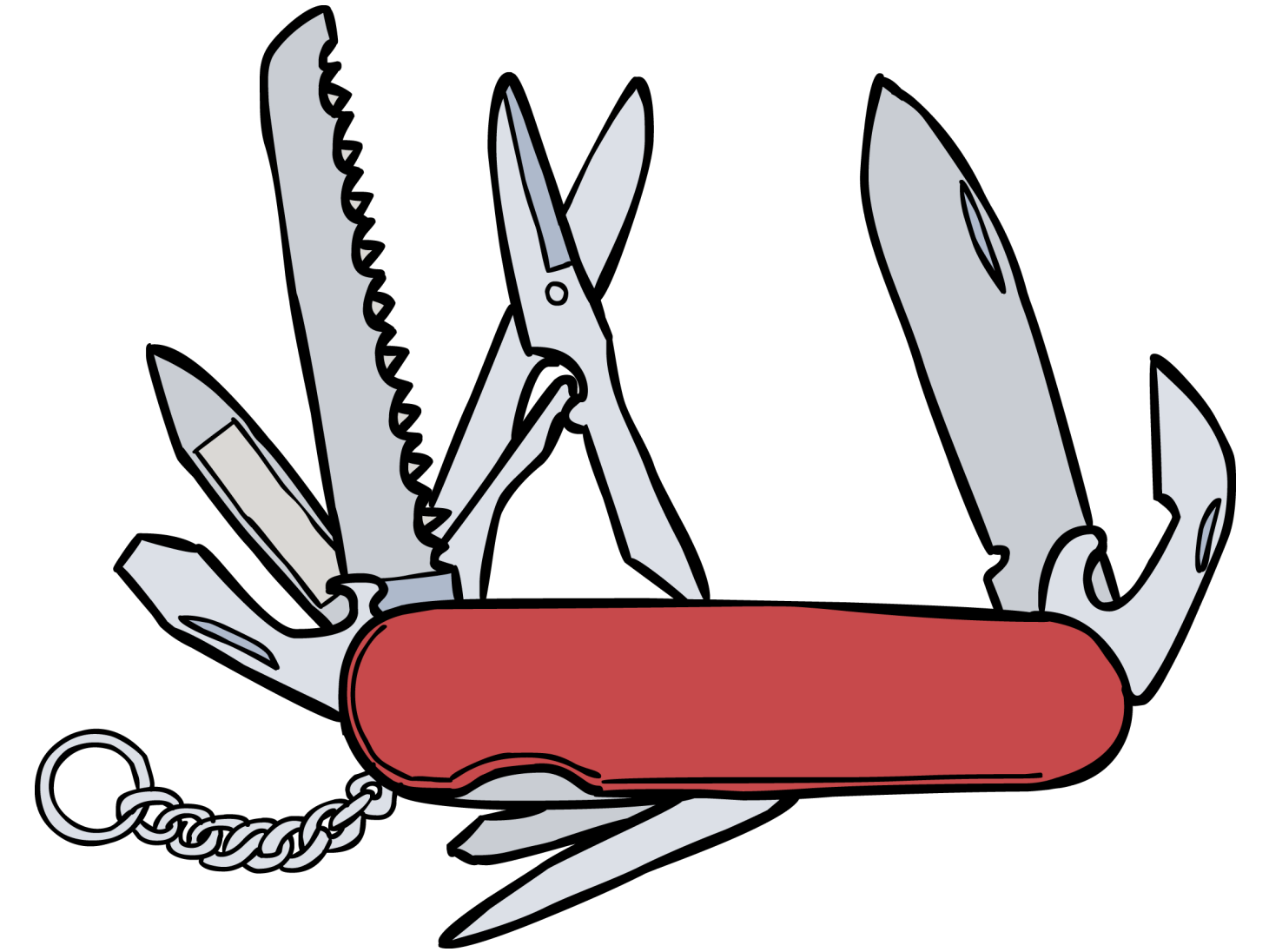
- 매년 더 많은 어린이가 창의적인 놀이를 경험할 수 있도록 끊임없이 장난감을 개발하는 것

코닥의 조지 이스트만



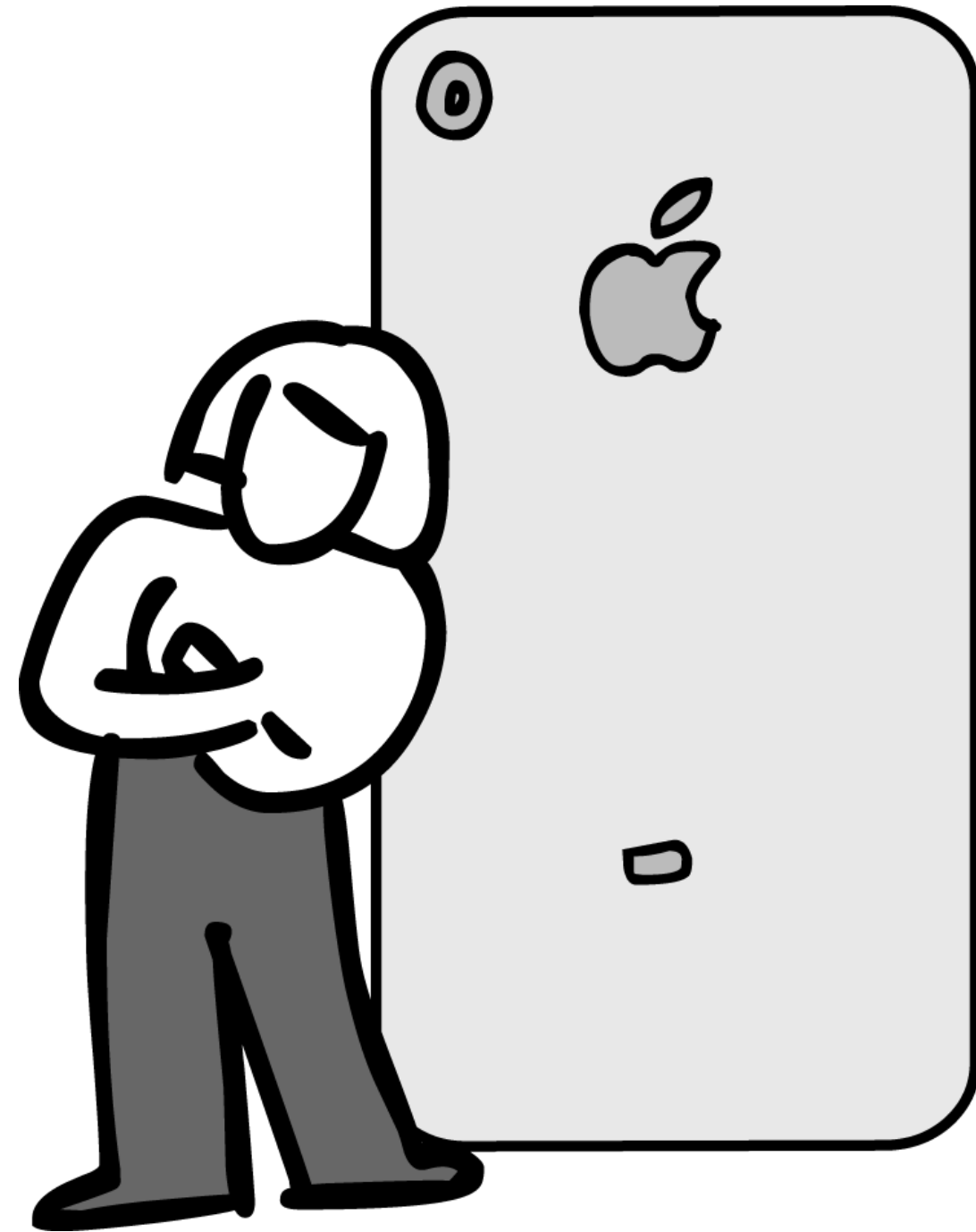
- 직원들에게 최초로 특별수당 지급 (1912년)
- 스톡옵션과 사내복지
- 병원과 음악대학, 공대 설립
- 기업의 목표는 이윤 추구가 아니라고 강조

빅토리녹스



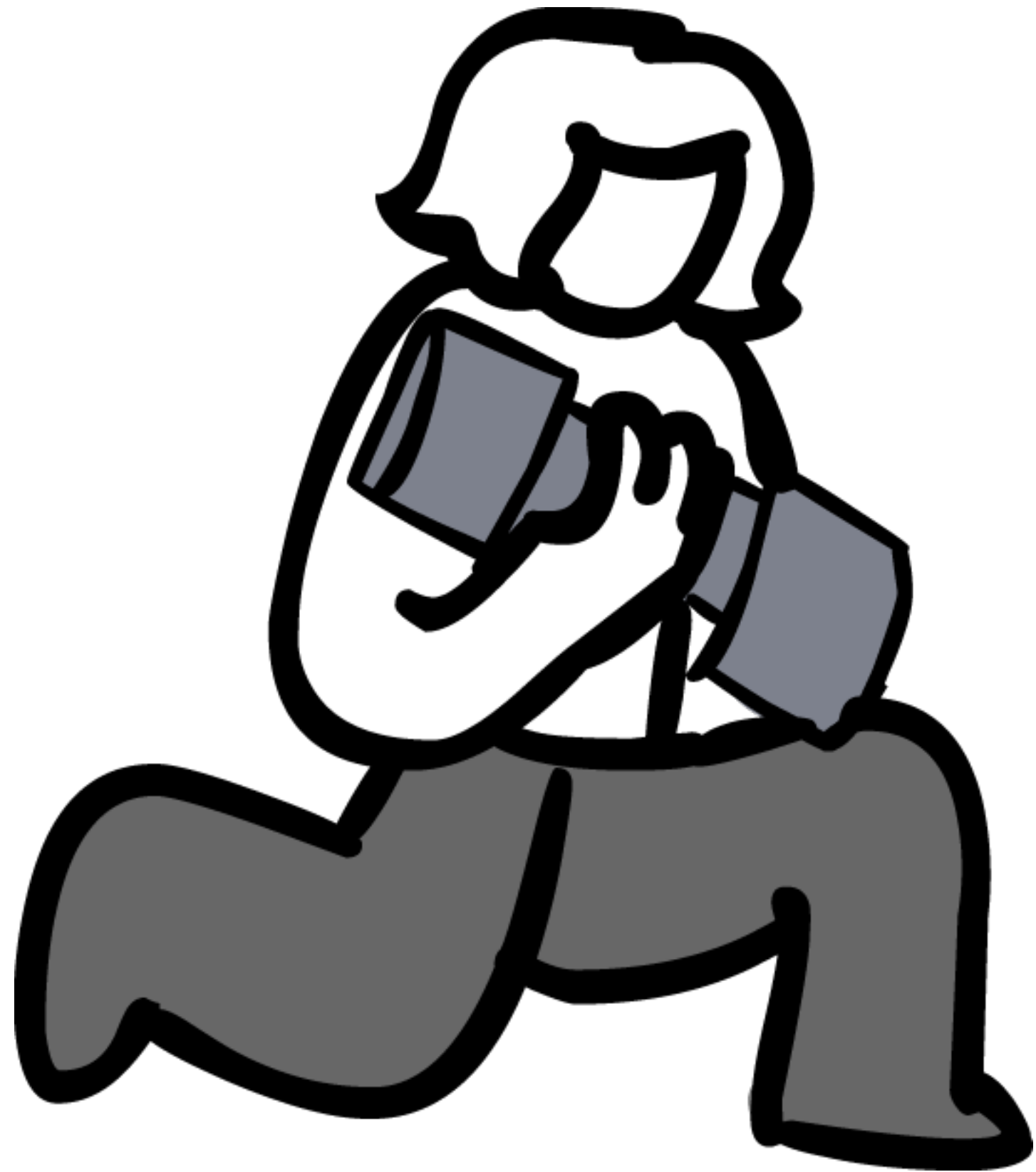
- 스위스 아미 나이프
- 911테러 후 칼 매출 급감 (95% → 35%)
- 사업 개편 후 매출은 2배 상승

애플 vs. 마이크로소프트 준



- 1년 후 아이폰 출시
- 준과 아이팟 모두 한물 간 것으로 만들어 버림
- 시장 점유율에 초점을 맞추지 말라

건강한 몸은 단번에 만들 수 없다



- 강도보다 꾸준함이 중요

어썸그라운드

당신의 인생을 바꿀 영상

5:33

1%만 알고 있는 그 법칙 | 사이먼 사이넥 | 동기부여 | 한영자막
조회수 1.1만회 · 1년 전

어썸그라운드 | AWESOME GROUND

우리의 인생이 그러하듯 쌓이고 쌓여 결국 임계점에 도달하면 이를 수 있는 리더십에 관한 동기부여 영상입니다. >어썸그라운드 채널 ...

무한게임 리더의 기본 원칙

1. 모두의 가슴을 뛰게 할 **‘대의명분’** 추구하라

- 2. 모든 플레이의 시작점 / 3. 진짜 이유 vs. 가짜 이유 / 4. 새로운 직함의 등장

2. 서로 믿고 의지할 수 있는 **‘신뢰하는 팀’** 구축하라

- 7. 동료들에게 민낯을 드러낼 때

3. 나를 발전시킬 **‘선의의 라이벌’**을 두어라

- 9. 우리는 해군이고 우리는 해적이다

4. 본질 외엔 모든 것을 바꿀 수 있는 **‘근본적 유연성’** 가져라

- 10. 회사를 폭파하라

5. 옳다고 생각하는 것을 밀고 나갈 **‘선구자적 용기’**를 보여줘라

- 11. 생각을 밀고 나가는 용기

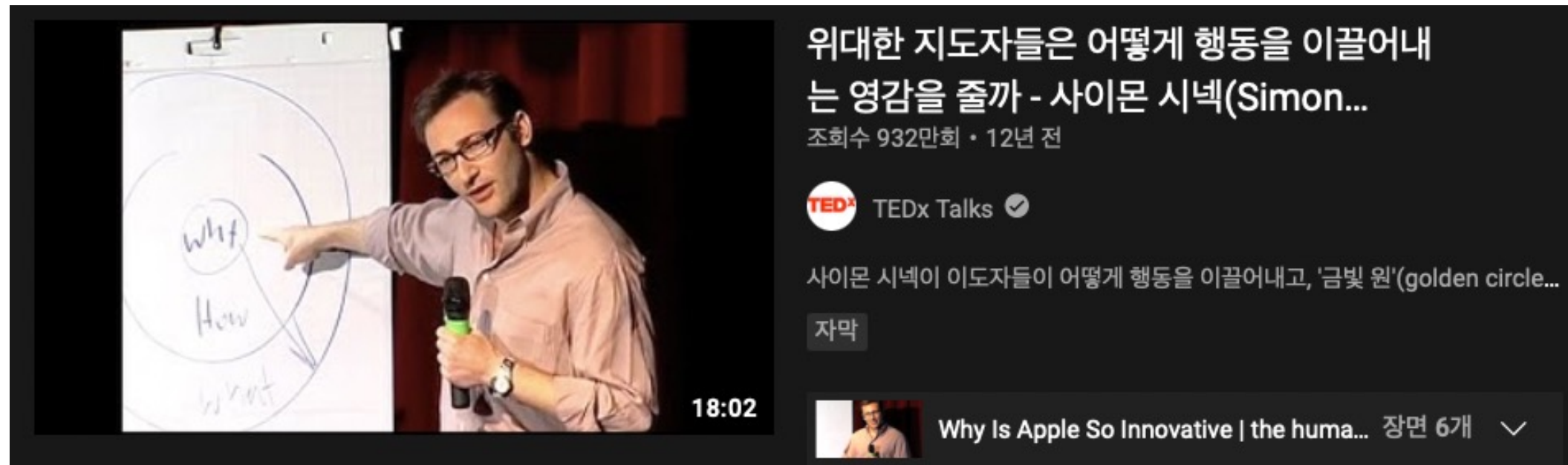
2. 모든 플레이어의 시작점



1. 대의명분
2. 바빌로프의 종자은행
3. 대의명분의 구성요소

Why

대의명분



- 아직 존재하지 않는 특정 미래 모습에 대한 비전
- Why가 과거라면, 대의명분은 미래의 선명한 모습



1. 나치의 러시아 침공

- 1941. 9 ~ 1944. 1 (900일)

2. 니콜라이 바빌로프

- 25년 전부터 식물 종자 모으기

- 1920. 러시아 응용식물연구소 소장

- 1940. 간첩 혐의로 체포, 400회 고문

- 1943. 감옥에서 영양실조로 사망(55세)

3. 바빌로프 과학자팀의 활약

- 기근 속에서 수십만개의 종자 지켜냄

- 100여개국 2,000여 곳에서 종자은행 운영

대의명분의 구성요소

1. 무언가를 지향해야 한다 : 긍정적, 낙관적
2. 포용적이어야 한다 : 누구나 참여 가능
3. 봉사 정신 : 다른 사람의 이익 추구
4. 회복 탄력적 : 변화에 적응
5. 이상적 : 크고 대담

3. 진짜 이유 vs. 가짜 이유



진짜 이유 vs. 가짜 이유

1. 문샷형 프로젝트는 대의명분이 아니다

- 무한하지 않다. 목표로서는 좋다.

2. 최고가 되는 것은 대의명분이 아니다

- 미션이 제품에 집중하면 기업문화에 악영향을 미친다
- 최고는 일시적이고, 이후 방어적이 된다

3. 성장은 대의명분이 아니다

4. 기업의 사회적 책임은 대의명분이 아니다

4. 새로운 직함의 등장



새로운 직함의 등장

1. 사람들은 자신에게 중요한 것을 먼저 말한다

2. CEO, CFO, COO, CTO, CMO

3. 리더는 CVO가 되어야 한다

4. 누가 CEO가 되어야 하나?

- 자기가 잘하는 일을 계속할 확률이 높다
- 영업 사원이 매니저가 되었을 때
- 승진한 방법을 반복하면 실패하게 된다



5. 자본주의 리포트



1. 밀턴 프리드먼의
주주 자본주의
2. 국부론의 애덤 스미스
3. 기업의 책임 재정의
4. 기업 문화

6. 숫자를 이기는 법

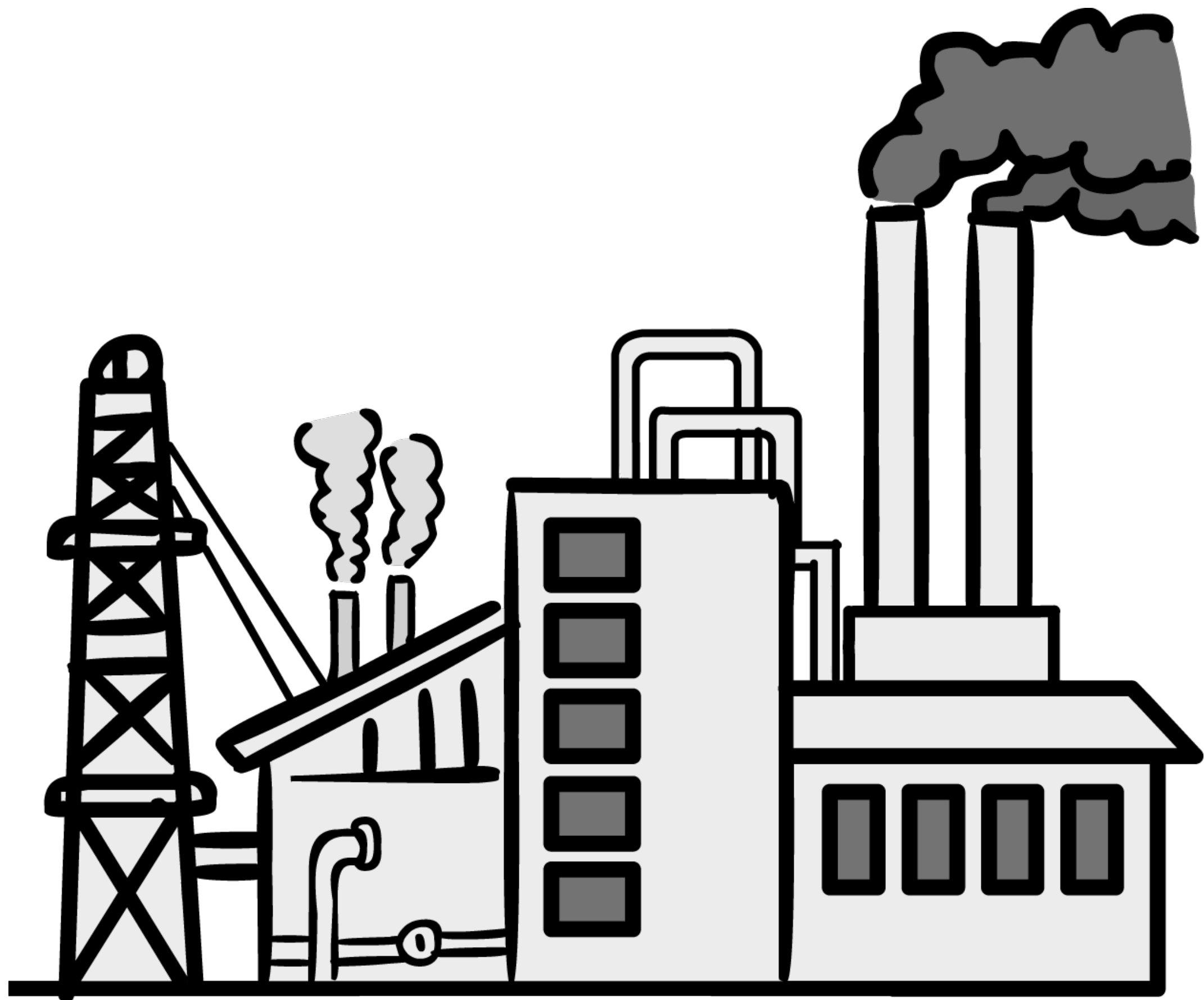


1. 직원들의 기량을 최고로
2. 컨테이너스토어의 위기 극복
3. 회사의 비용

7. 동료들에게 민낯을 드러낼 때



1. 쉘 (Shell)의 URSA 플랫폼
2. 신뢰도 vs. 성과
3. 해고가 능사가 아니다
4. 캐슬록 경찰서
5. 포드의 주간업무 계획 리뷰
6. 해병대 리더십 사례



1. 해저 900미터 굴착 플랫폼

- 97년 14억 5천만불 (현재 기준 53.5억불 규모)
- 릭 폭스 / 클레어 누어

2. 감정표현 워크숍

- 신뢰하는 팀 구축

3. 결과

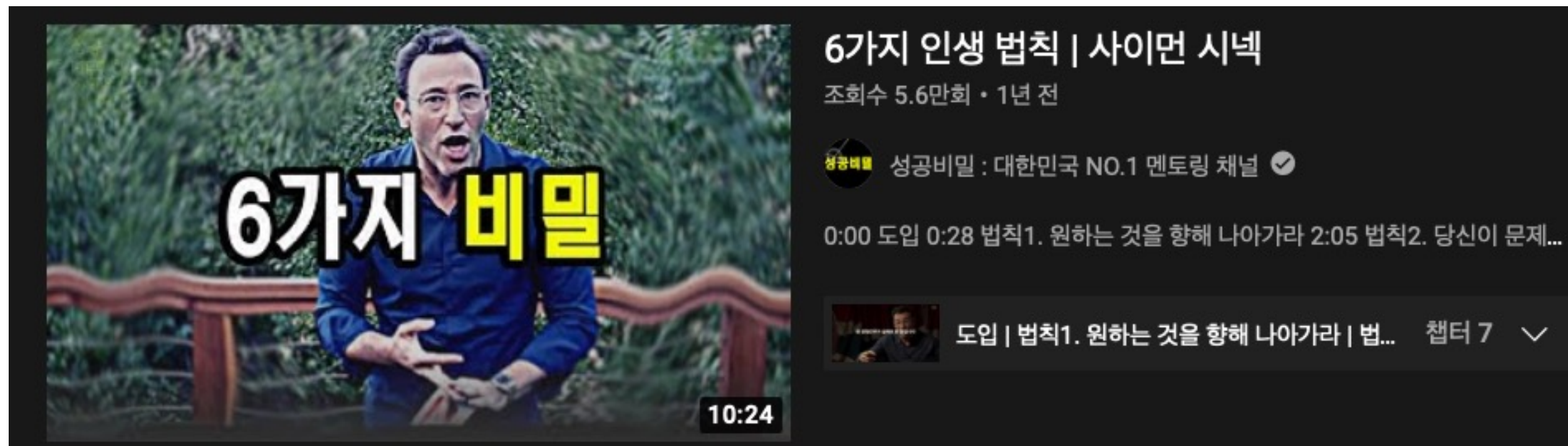
- 업타임 99% (업계 평균 95%)
- 생산성 43% 향상
- 목표치보다 1,400만 배럴 초과 생산

네이비셀 선발 기준

- 수행능력 상 신뢰도 하 보다
- 수행능력이 다소 낮아도 높은 신뢰도

잭웰치의 GE

- 2008년 3천억불 구제금융



해고가 능사가 아니다

1. 가르칠 수 있을지 질문

- 신뢰도 떨어지면 인간관계 기술 교육
- 성과가 부족하면 업무기술 교육

2. 교육하고 반응이 없고 자신의 행동 책임지지 않으면

- 내보낼지 진지하게 고민
- 해고하지 않으면 리더가 책임져라



1. 안전망 구축
2. 신뢰 구축
3. 평가 기준 정비
4. 성과 향상
 - 일반 사람들에게 좋은 영향



1. 2006년 앨런 멀렐리 CEO 부임

2. 주간업무 계획 리뷰 시간

- 계획 진행 상황을 초록, 노랑, 빨강으로 표시

3. 신뢰가 약한 팀은

- 망신 당하거나 불이익 당할까봐 걱정
- 사실을 감추고, 거짓말하고 꾸미게 됨

해병대 리더십 사례

1. 20개의 장애물을 함께 뛰어넘는 과정

2. 평가 항목

- 얼마나 리더를 잘 따르는지
- 어떻게 어려움을 극복하는지
- 상황을 얼마나 빠르게 파악하는지
- 우선순위 정하고 과업 분배하는 것

3. 장애물 극복 여부는 평가 기준에 들어가지 않는다

8. 은밀하게 조직을 망치는 생각들

1. 윤리적 퇴색
2. 자기기만



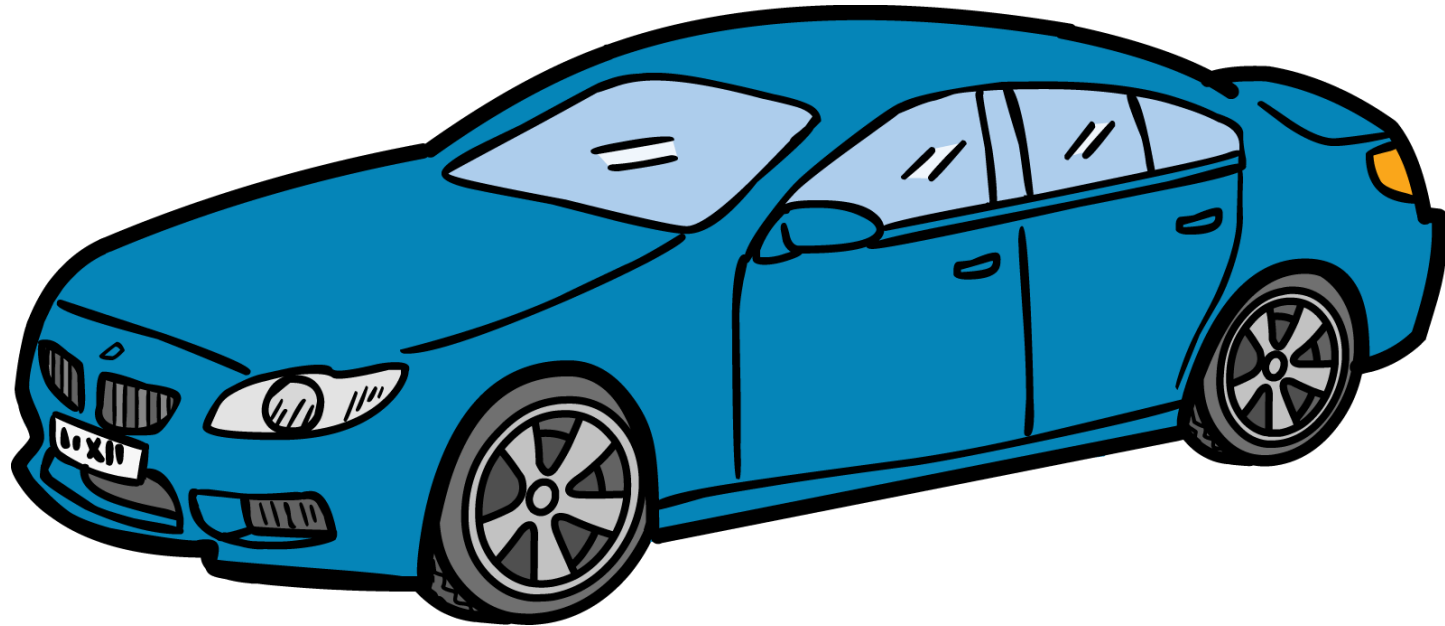
9. 그들은 해군이고 우리는 해적이다



1. 선의의 라이벌
2. 라이벌이 사라졌다고 승리한 것은 아니다

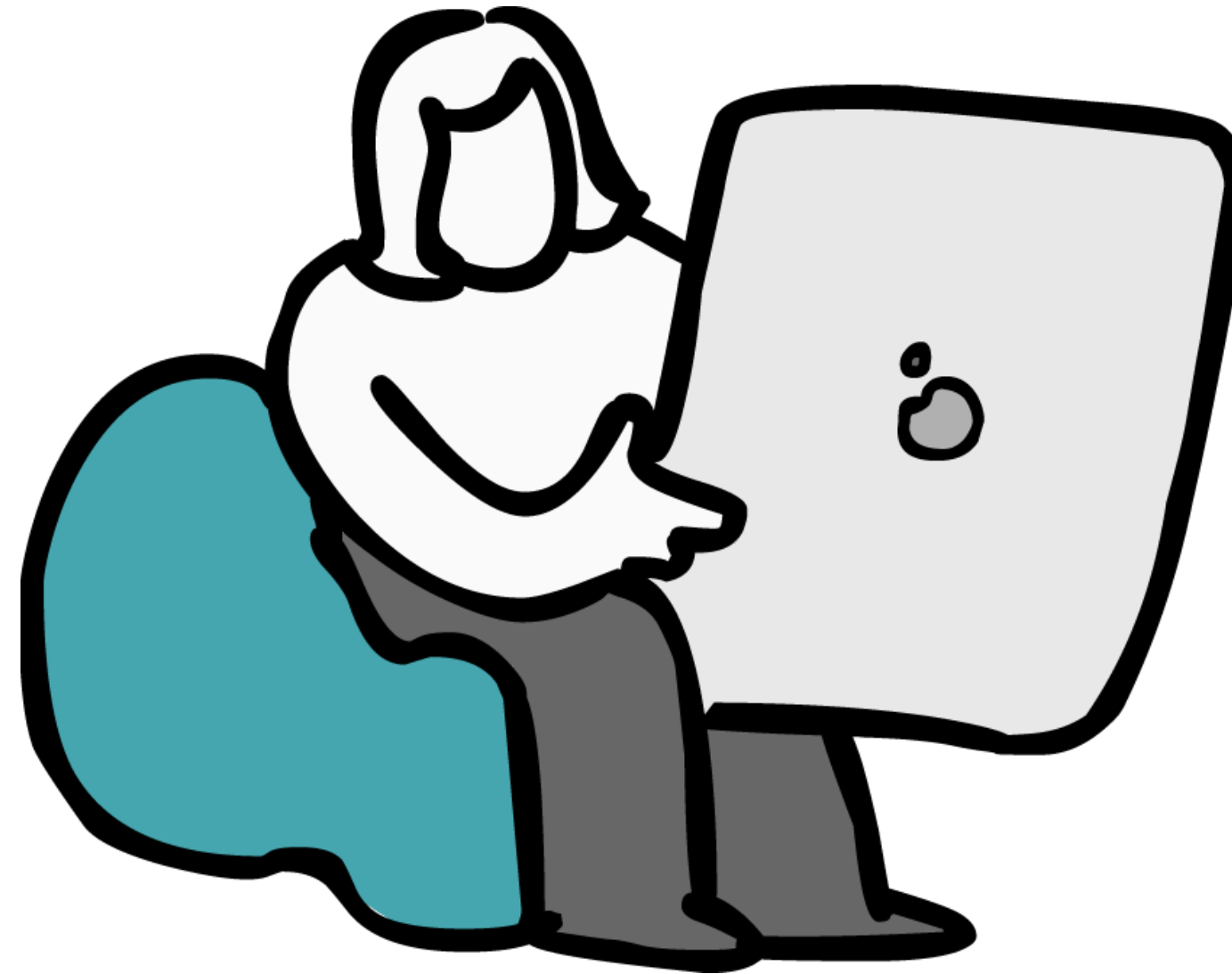
선익의 라이벌

포드



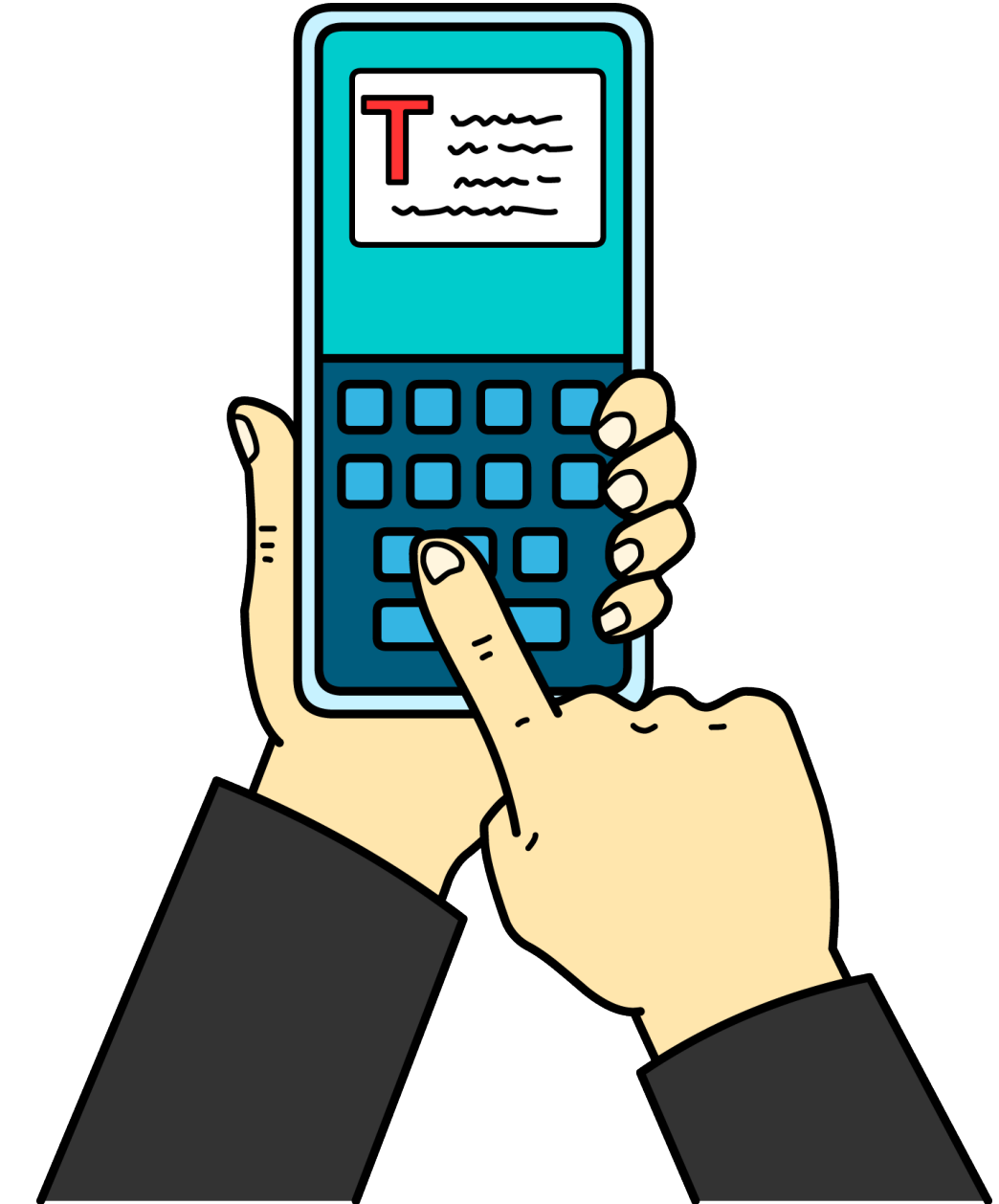
- 혼다, 도요타, 닛산과 제휴
- GM, 크라이슬러

애플



- IBM의 PC 시장 참여 환영
- 구글과 페이스북이 라이벌

블랙베리



- 애플을 경쟁자로 여김
- QWERTY 자판기 없앴

라이벌이 사라졌다고 승리한 것은 아니다

1. 과거

- 소련과의 냉전이 전부

2. 현재

- 핵은 북한 등
- 경제는 중국
- 이념은 이슬람 등

10. 회사를 폭파하라



1. 근본적 유연성을 가져라
2. 근본적 유연성 사례

근본적 유연성을 가져라

1. 근본적 유연성

- 대의명분을 효과적으로 실현하기 위해 기존 사업 모델이
나 경영 전략을 파격적으로 변경하는 능력

2. 대의명분을 지킬 것인가? 사업 모델을 지킬 것인가?

근본적 유연성 사례

월트 디즈니의 디즈니랜드



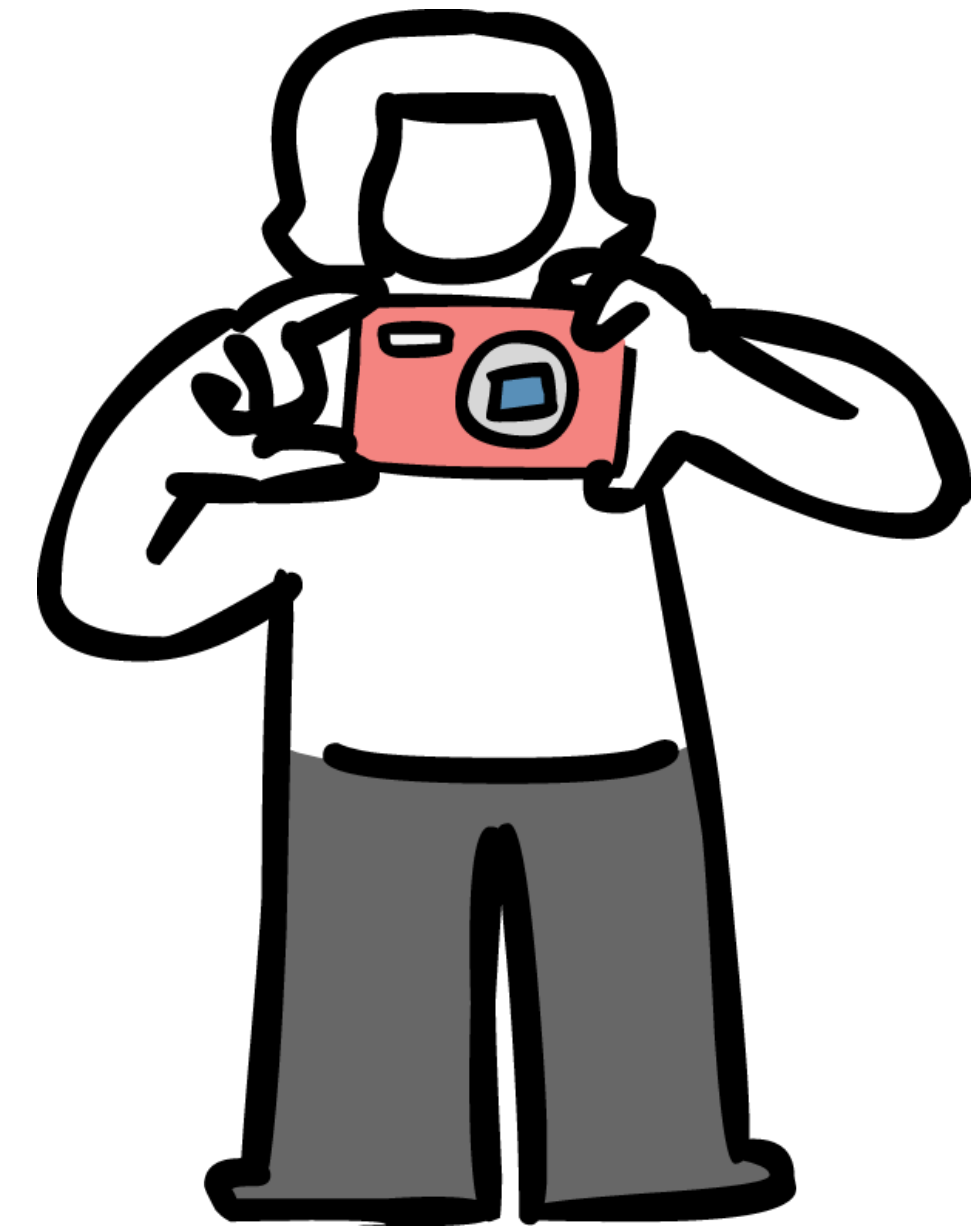
- 회사가 성장하여 더이상의 대의명분 진전 불가능
- 모든 자산을 처분해서 놀이동산 세움 : 디즈니랜드

애플의 GUI



- 제록스 혁신센터에서 GUI 목격
- 다른 사람이 하느니 우리가 직접 터뜨리는게 낫다

코닥의 디지털 카메라



- 1975년 최초의 디지털카메라 개발
- 필름 사업을 포기하지 못했음

11. 생각을 밀고 나가는 용기



1. 대형 약국 체인 CVS케어마크
2. 합법을 뛰어넘는 목적의식

대형 약국 체인 CVS케어마크

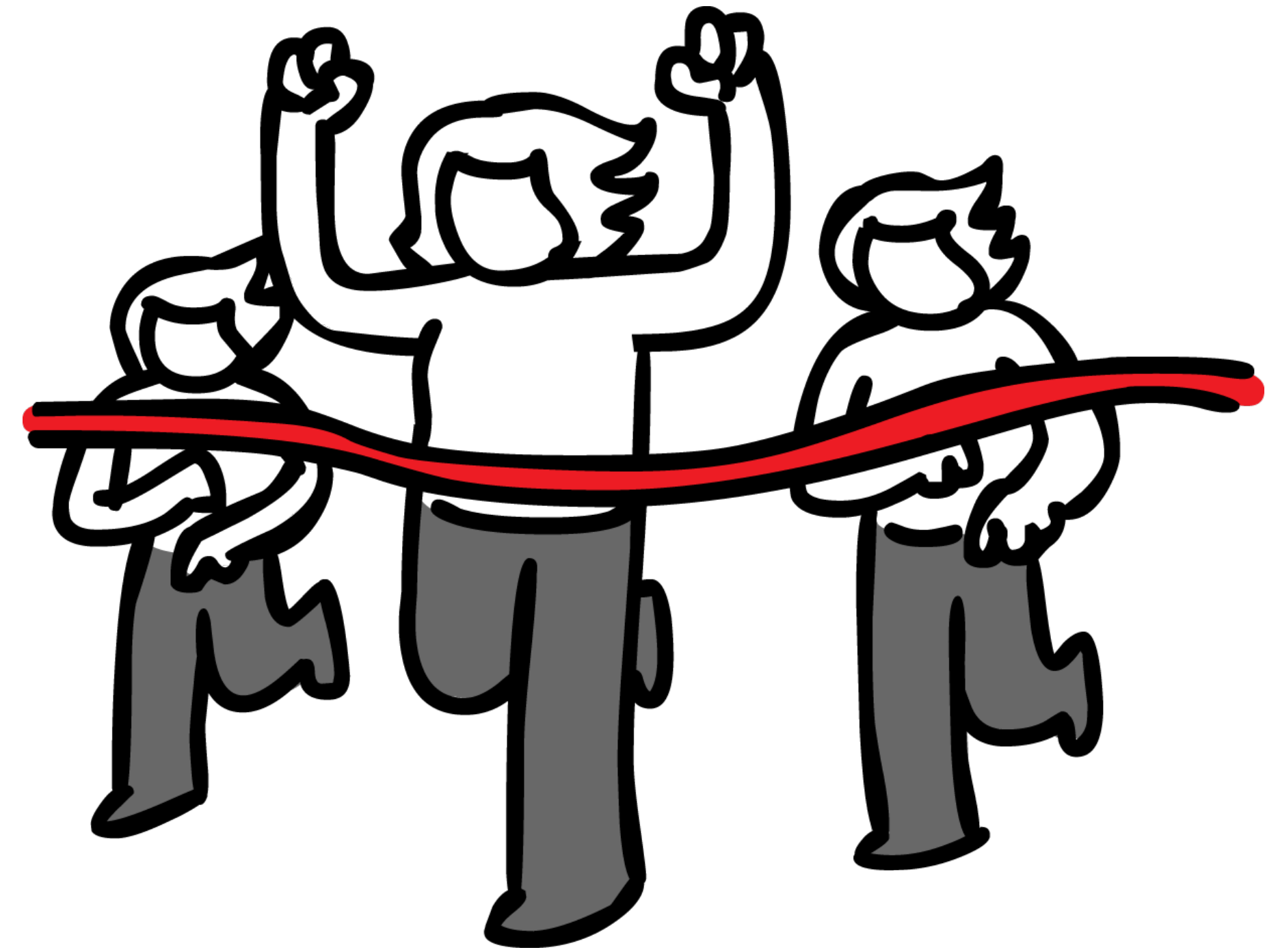
1. 2014년 2월 2,800개 매장에서 담배 퇴출
2. 계획 발표 다음날 주가 1% 하락
 - \$66.11 → \$65.44
3. 8개월 후 \$113.65

합법을 뛰어넘는 목적의식



1. 아메리칸항공
2. 월그린/라이트에이드
3. 담배회사
4. 복잡한 해지/환급 절차

1. **Start with Why** - https://youtu.be/u4ZoJKF_VuA
2. **리더십 (꾸준함으로 신뢰 쌓기)** - <https://youtu.be/QQbFLyojauU>
3. **6가지 인생 법칙** - <https://youtu.be/9BWP0jeQnS8>
4. **리더는 마지막에 먹는다 (헌신의 중요성)**
- <https://youtu.be/-7lorJkCRyo>
5. **윌리엄 스웬슨의...**
 - Medal of Honor 수상 - <https://youtu.be/oEEvUSgXT3g>
 - 의무병의 바디캠 영상 - <https://youtu.be/en1ZHMANDkg>
6. **한국이라는 단어만 들어도 눈물이 납니다 (임직원들을 대우하라, 코스트코 사례)**
- <https://youtu.be/SbC-GXB3JV8>



감사합니다