

위기의 카카오, 정신아號 출범... 조직개편 등 쇠신 속도

주총서 정신아 대표이사 공식선임 정 대표, 임직원 1000여명과 미팅 쇠신 방향·세부 실행방안 수립 매진 회전문 인사·떡튀 논란 등 잡음 커 내부반발 거세... 구성원 설득 시급



정신아 카카오 대표이사. /카카오

카카오 정신아 호가 출범했다. 3개월 간의 내정자 꼬리표를 뗀 정신아 카카오 신입 대표는 내부 조직 쇠신과 책임 경영 강화, 인공지능(AI) 신기술 역량 확보 등을 신성장 동력 확보를 위한 과제로 설정하고 “사내 외의 기대와 주주의 눈높이에 맞는 혁신을 이루기 위해 쇠신 작업에 속도를 더하겠다”고 밝혔다. 다만 쇠신을 해결하기 위해서는 내부 구성원 설득과 답보 상태인 기술 개발을 위한 자원 확보 등 다양한 과제가 산적한 만큼 정 대표의 행보에 관심이 쏠리고 있다.

카카오가 28일 오전 제주 스페이스닷원 본사에서 제29기 정기 주주총회와 이사회를 개최했다. 주총 마무리 후 바로 개최된 이사회에서 정신아 대표를

차기 대표이사로 공식 선임했다. 주총의장을 맡은 홍은택 전 카카오 대표이사는 이날 1년7개월의 대표이사직을 마무리하고 새로 선임된 정 대표에 대해 “카카오 사업 전반에 대한 깊은 이해와 IT분야에 대한 전문적인 지식, 경험을 활용해 카카오의 성장 규모에 맞는 시스템과 체계를 만들 수 있을 것”이라고 말했다. 정 대표는 12월 차기 대표이사로 내정된 후 올초부터 김범수 창업자와 CA 협의회 공동의장 겸 전략위원회, 카

오 쇠신TF장을 맡았다. 그동안 1000명 이상의 임직원과 20여 차례 대면미팅을 진행하고 카카오의 쇠신 방향 및 세부 실행방안 수립에 매진했다. 인공지능(AI) 중심 신성장 동력 확보와 의사결정 구조 쇠신 등을 추진할 예정이다. 정 대표가 이끌게 될 현 카카오는 현재 창업 이래 최악의 상황으로 평가된다. 지난해 주가조작 등 수많은 범죄로 투자 총괄대표가 구속되는 상황과 본사 압수 수색 등이 이어졌다. 카카오는 지난해 2월 SM엔터테인먼트를 인수하는 과정에서 주가조작 논란이 발생하며 배재현 투자총괄 대표가 구속됐고, 11월에는 김정호 브라이언 임팩트 이사장이 페이스북을 통해 경영 실태를 폭로하면서 측근에 편중된 보상, 불투명한 업무 프로세스와 특정 부서의 독점적 업무 처리, 골프장 회원권 및 대외협력비 등 온갖 문제와 쇠신 과정에서 내부 저항까지 거론됐다. 테크기업으로써는 치명적인 기술역량에 대한 대내외적인 의문의 눈초리와 비판도 이어지는 상황이다. 경쟁사 네이버가 하이퍼클로바와 클로바X로 생

성형 AI시대 성장 동력을 대대적으로 선보이는 동안 공개를 예고한 차세대 초거대언어모델(LLM) ‘코GPT 2.0’은 공개를 미루며 오리무중이다. 정 대표는 조직 쇠신을 위해 성장한 사업 규모에 걸맞은 시스템 구축, 테크 기업다운 빠르고 명확한 의사결정을 위해 조직 개편도 단행할 예정이다. 의사결정 단계를 간소화하고 조직 및 직책 구조를 단순화하여 책임과 권한을 명확히 하는 것이 핵심이다. 기존의 사업 및 목적 별로 파편화되어 있던 기술 역량 또한 결집시켜, 기술부채를 해결하고 테크 이니셔티브를 확보하고자 한다. 아울러, 사업 성격에 따른 유연한 조직 구축 및 운영으로 업무 중복과 사일로 현상을 해소할 계획이다. 이를 통해 카카오가 보유한 플랫폼 비즈니스 역량을 극대화하고 이용자에게 최상의 고객 경험을 지속 제공하려는 취지다. AI 기술 및 서비스 집중 강화를 위한 AI 통합 조직도 꾸린다. 해당 조직 산하에는 다양한 생성형 AI 기반 서비스를 실험하는 다수의 조직을 만들어, 빠른 실행과 R&D 역량 강화를 도모한다.

그러나 정 대표의 혁신은 쉽지 않을 전망이다. 이미 회전문 인사 논란도 나오고 있어 정 대표는 내부 구성원 설득부터 시급한 상태다. 전날 27일 금융감독원이 류공선 카카오모빌리티 대표이사의 해임을 권고했음에도 연임을 확정했고, 수십억원 규모의 스톡옵션을 ‘떡튀’했다는 논란을 촉발시킨 정규돈 전 카카오뱅크 CTO도 카카오 CTO로 내정하면서 내부 반발이 거세다. 이날 카카오 공동체 노동조합인 크루 유니언(전국화학섬유식품산업노동조합 카카오지회)은 주총 마무리 후 쇠신 방향성에 문제를 제기했다. 이들은 비가 내리는 가운데 주총회장 앞에서 피켓 시위를 진행했다. 노조는 임원 선임에 대한 검증절차를 공식화하고 견제할 수 있는 구성원들의 참여를 보장을 촉구했다. 이들은 “임원 추천위원회의 대상을 미등기임원까지 확대하고 임원의 변경, 선임 사유에 대해 조직 내에 명확하게 공유해야 한다”며 “내부 통제 및 감사 기능을 회복해야 한다”고 주장했다. /김서현 기자 seoh@metroseoul.co.kr

KT “통신에 IT·AI 더해 AICT기업 혁신”

김영섭 대표 취임 후 첫 정기주총 “인위적 대규모 구조조정은 없다 다만, 합리적 구조조정 진행할 것” 배당금 1960원, 내달 26일 지급



28일 KT 김영섭 대표가 제42기 정기 주주총회를 진행하고 있다. /KT

KT가 정기 주주총회를 통해 통신 기반에 인공지능(AI)을 더한 ‘AICT 회사’로 전환하겠다고 밝혔다. 또 분기배당도입하고 주주환원 정책 강화하기로 했다. 28일 김영섭 KT대표는 취임후 처음 갖는 제42기 정기 주총에서 “혁신 없는 회사는 성장하지 못하고 성장하지 못하는 회사는 많은 결실을 절대로 맺을 수가 없다”며 “KT가 가지고 있는 통신 기반에 정보기술(IT)과 AI를 더한 AICT 기업으로 빠르게 혁신해 성장해 나가겠다”고 밝혔다. 그는 “지난해 경영 위기를 전화위복으로 삼아 선진화된 지배구조를 구축했다”며 “안정적인 사업운영과 견고한 실적으로 KT의 저력을 입증했다”고 평가했다. 이어 “지금 이 시대는 AI로 통합한다고 할 수 있는 IT가 산업뿐만 아니라

리 일상생활에까지도 빠르게 모든 것을 변화시켜 나가고 있다”며 AICT 기업으로서의 성장 필요성을 강조했다. 이날 주주들 사이에는 대규모 구조조정을 우려하는 목소리도 나왔다. KT 직원이라고 밝힌 주주는 “조만간 대규모 구조조정이 이뤄질 수 있다는 분위기에 직원들이 불안해하고 있다”고 말하자 김 대표는 “지난해 9월 라운드미팅에서도 인위적인 대규모 구조조정은 없다. 다만, 조정 없이 혁신이 되지 않는다

고 생각하는 만큼 합리적인 구조조정은 진행할 것”이라고 답했다. 한편, 주주총회에서는 ▲제42기 재무제표 승인 ▲정관 일부 변경 ▲이사 보수한도 승인 등 상정됐던 총 3개 의안이 모두 원안대로 의결됐다. 이날 KT는 정관 일부 변경 승인에 따라 올해부터 분기배당을 도입하고, 이사회에서 결산 배당기준일을 결의할 수 있도록 배당 절차를 개선했다. 주당 배당금은 1960원으로 확정했으며, 오는 4월26일 지급될 예정이다. 이에 따라 KT는 지난 3월25일 완료한 271억원 규모의 자기주식 취득 및 소각을 포함해 총 5101억원을 주주에게 환원한다. 이번 배당 절차 개선으로 투자자들은 KT의 배당규모를 먼저 확인하고 투자 여부를 결정할 수 있게 된다. 마지막으로 김 대표는 “주주 여러분들께서 보내주시는 적극적인 지지와 격려에 깊은 감사드리며 앞으로도 정보통신 기술(ICT) 기업으로 거듭나고자 하는 KT에 많은 기대와 응원을 부탁 올린다”고 말했다. /구남영 기자 koogija_tea@

넥슨코리아, 강대현·김정욱 공동대표 선임

기존 이정현 대표, 日법인 대표로



넥슨코리아 김정욱(왼쪽)·강대현 공동대표 /넥슨

넥슨코리아는 지난 27일 이사회를 열고 강대현·김정욱 선임 공동 대표이사를 공식 선임했다고 28일 밝혔다. 기존 이정현 대표는 같은 날 넥슨 일본법인 대표이사로 선임됐다. 올해 설립 30주년을 맞이하는 넥슨은 약 14년 만에 공동 대표 체제로 전환하며 넥슨 고유의 역량 강화와 사내 문화 개편을 필두로 다음 30년을 위한 새로운 도전을 준비한다. 강대현 선임 공동 대표는 2004년 넥슨에 입사해 ‘크레이지 아케이드’, ‘메이플스토리’, ‘던전앤파이터’ 등 넥슨의 대표 타이틀들의 개발을 맡아 왔으며, 2017년부터는 넥슨의 인공지능 및 데이터 사이언스 관련 연구 조직인 인텔리전스랩스를 이끌었다.

2013년 넥슨에 합류한 김정욱 선임 공동 대표는 풍부한 경험을 바탕으로 넥슨의 대내외 커뮤니케이션을 담당해 왔으며 2020년부터 CCO(최고커뮤니케이션책임자)를 맡아 넥슨의 경영지원 및 커뮤니케이션 부문 전반을 이끌었다. /최빛나 기자 vitna@

1인 창조기업 창업자, 2명 중 1명 중소기업 출신

중기부, 창업준비 15% 프리랜서 9% 평균업력 약 12년에 매출액 평균 3억 1인 창조기업 창업자 2명 중 1명은 중소기업 출신으로 나타났다. 1인 창조기업 숫자는 2021년 기준으로 98만 여개에 육박했다. 평균 업력은 약 12년, 매출액은 평균 3억원 가량이었다. 중소벤처기업부는 28일 이같은 내용의 ‘2023년 1인 창조기업 실태조사’ 결

과를 발표했다. 기준은 2021년이다. 결과에 따르면 1인 창조기업 대표자의 창업 전 주요 근무 경력은 ‘중소기업 근무’가 49.6%로 가장 많았다. ‘창업준비’와 ‘프리랜서’도 각각 15.0%, 9.3%를 차지했다. 전직 업종과 현업 연관성 정도는 ‘긍정의견’이 59.3%로, 기존 경력과의 연계성이 높은 것으로 나타났다. 이런 가운데 1인 창조기업 숫자는 총 98만7812개로 전년대비 7.7% 증가했

다. 이는 전체 창업기업 수 증가율(5.8%) 보다 높았다. 지역별로는 ▲경기 28.0%(27만6000개) ▲서울 24%(23만7000개) ▲부산 6.2%(6만1000개) 순으로 나타났다. 수도권이 57.2%로 56만5000개, 비수도권이 42.8%로 42만2000개를 차지했다. 매출액 평균은 2억9800만원으로 1인 창조기업이 전체 창업기업 2억4400만원 보다 높았다. 1인 창조기업 매출액 평균은 2019년 2억4400만원, 2020년 2억7700만원으로 매년 증가 추세를 기록했다. /김승호 기자 bada@

엔씨소프트-구글 클라우드, 글로벌 협업

AI·클라우드 및 생산성 향상 논의

엔씨소프트가 구글 클라우드와 인공지능(AI), 클라우드 및 생산성 향상을 위한 글로벌 협업을 추진한다고 28일 밝혔다. 지난 26일(현지시간) 미국 캘리포니아 마운틴뷰에 위치한 구글 본사에서 김택진 엔씨소프트 대표, 마크 로메이어 구글 클라우드 AI 및 머신러닝 인프라 부문 부사장 등 양사간 협업 분야 대표 임원진이 만났다. 양사는 클라우드와 AI 분야의 글로벌 협업 영역 확대를 목표로 논의를 진행했고, AI, 클라우드 및 생산성에 대한 중장기 협업 모델을 수립했다. /최빛나 기자

구체적으로 ▲새로운 게임 경험을 제공하기 위한 게임 개발 과정 전반에 AI 기술 적용 ▲게임 개발 및 운영을 위한 데이터 분석, 라이브 서비스 운영 최적화에 구글 클라우드 서비스 도입 ▲게임 생태계 구축을 위한 플랫폼 개발 ▲전사 생산성 향상을 위한 ‘제미니AI 포 구글 워크스페이스’ 도입 등의 협력을 추진한다. 양사는 글로벌 협업 영역을 지속적으로 확대할 예정이다. 엔씨소프트는 이번 협력을 발판 삼아 제미니AI, 젤마 등이 포함된 구글 클라우드의 ‘버텍스 AI’를 활용해 자체 개발한 생성형 AI 언어모델 ‘바르코(VARCO)’를 한층 더 고도화할 계획이다. /최빛나 기자