



자유주의 정보 18-239

\*본 내용은 아래 기사 및 칼럼 내용을 요약 번역한 내용임\*

Art Carden,

Are Millennials Killing Your Industry? Data Can Help You Deal with It

31 December 2018

**밀레니엄 세대 때문에 특정 산업들이 망한다고 생각하는가?**

**정보가 당신이 이에 대해 대처하는데 도움을 줄 수 있을 것이다**

최근 여러 경영관련 잡지들에서, 밀레니얼 세대(1980년대 초반~2000년대 초반 출생한 세대)가 모든 것을 죽이고 있다고 한다. 이들이 소비하지 않는 애플비 맥주부터, 주택과 체육관, 그리고 축구까지 거의 모든 것이 말이다. 가장 최근의 피해자는 누구인가? 세간에서는 참치캔이라고 판단한다. 완전히 미국적인 방식들(아메리칸 치즈를 예로 들 수 있다)은 밀레니엄 세대의 미국적이지 않은 방식 때문에 사라져간다는 것이 기성세대의 주론이다.

그러나 이는 틀렸다. 몇 가지 예를 들어보자. 첫 번째로, 모든 세대들은 자신들의 어릴적은 아름답게 포장하여 본다는 점이다. 오늘날 젊은 세대들은 수업시간에 수업에 집중하기보다 핸드폰에 열중한다고 한다. 그러나 우리 기성세대들 또한 크게 다르지 않았다. 밀레니얼 세대가 사용하는 스냅북이나 마이스페이스와 같은 앱을 사용하지 않았을 뿐이지, 우리들은 메모장과 같은 실제 종이를 수업시간에 주고받는 것을 즐기곤 했다.

밀레니얼 세대의 도덕성과 관련된 우려들도 많은데, 이 또한 오래된 걱정이다. 18~19세기에 기성세대가 젊은 세대에게 했던 불만들을 살펴보자. 그들은 한 가지 게임에 대해 큰 불만을 늘어놓았는데, 당시 미국의 잡지들이 내놓은 내용은 이러하다. "이 게임은 그저 젊은 세대가 즐거움만을 탐닉한다는 것을 보여준다. 젊은 세대들은 그 게임에 어린 시절의 소중한 시간들을 낭비하는 대신 도덕성을 검비할 수 있는 독서와 같은 활동들에 더 많은 시간을 할애해야 한다." 잡지사들이 말하는 게임은 어떤 것일까? 바로 체스이다.

둘째로, 우리는 망해서 사라지는 산업도 있지만 새롭게 떠오르는 경제를 부양하는 산업들도 있다는 것을 알아야 한다. 20세기 경제학자 요세프 슈페터는 이를 “창조적 파괴”라는 이름으로 묘사하고 있다. 기술과 대중의 선호가 변하면서, 산업구조도 변해가고 있다. 순이익과 손실, 그리고 가격의 메커니즘은 자원이 비효율적인 부문보다(아마도 참치캔을 생각할 수 있다) 보다 효율적인(아보카도 토스트를 예로 들 수 있다) 부문으로 이동하도록 만든다.

세번째로, 만약 참치캔 회사나 섬유 유연제 회사들이 최근의 변화하는 관행과 선호들에 맞춰가지 못한다면, 그것은 밀레니얼 세대의 잘못이 아니다. 밀레니엄 세대의 정의는 1980년에서 1990년까지의 세대인데, 그렇다면 그들은 자신들의 유년시절 내내 참치캔을 소비한 세대들이 아닌가? 우리들은 밀레니얼 세대에 대해 이전의 그 어떤 세대들보다 많이 알고 있는데, 이는 그들이 자신의 SNS계정에 끊임없이 자신들을 노출하고 검색활동을 계속하여 슈퍼컴퓨터가 그들의 검색동향을 파악하도록 해준 데에 있다. 만약 밀레니얼 세대가 과거의 산물들을 파괴하고 있다면, 그들이 창조해내는 새로운 부문에 대해서도 집중해야 한다.

우리가 과거에 관련 데이터들을 모으기 위해 고생했던 것과는 달리, 우리 눈에는 복잡해 보이지만 유용한 통계적 도구와 소프트웨어들이 그들에 의해 지금도 만들어지고 있으며, 새롭고 어색하지만 여전히 신세대의 기술은 우리에게 다양한 정보에 대한 접근을 가능하게 해 주었다. 만약 새로운 시대에 적응이 어렵다면 아마도 밀레니얼 세대를 고용하여 도움을 구해보는 것이 어떻겠는가?

번역: 이재기

출처: <http://www.independent.org/news/article.asp?id=11635>