



디지털기업의 위기와 기회

류한석

ryu@peopleware.kr
<http://peopleware.kr>

❖ 본 저작물은 저작자의 허락 없이
복제/배포할 수 없습니다

경제 = 디지털 경제



기술, 비즈니스, 문화의 아키텍처



라이프 스타일 & 인터넷 비즈

커뮤니케이션
& 정보검색

사회적 인간: 네이버, 다음카카오, 페이스북, 구글 등은 사람들의 일상에서 기본 서비스로 작동

쾌락적 인간:
게임, 동영상, 음악, 웹툰, 스포츠 등

엔터테인먼트

소비적 인간:
모바일 쇼핑, O2O 커머스 등

커머스

O2O

- O2O(Online to Offline) = 오프라인 커머스를 온라인과 융합하여 재 창조
- 기존에 오프라인에서 상거래가 발생하는 모든 분야를 포함하며 가격비교, 결제 서비스, 로열티 프로그램, 데이터 분석, 마케팅 플랫폼 등 관련 서비스들을 모두 포함

- **O2O 커머스의 빛과 그림자:**

잉여자원의 효율적 활용 + 공유경제 + 기존 사업자들의 생계 위협 내지는 착취 + 불법이거나 법규 없음 + 탈세 + 소비자 보호 미비 등의 복합적 요인이 존재함



Video: Walmart

- 2014년 2월부터 영수증 번호만 입력하면 자동으로 경쟁업체의 가격과 비교해 차액을 보상하는 Savings Catcher 프로그램을 개시



Video: TapCrowd

- 옴니채널 마케팅 & 커뮤니케이션 플랫폼



OMNI-CHANNEL MARKETING & COMMUNICATION PLATFORM



국내 O2O 현황

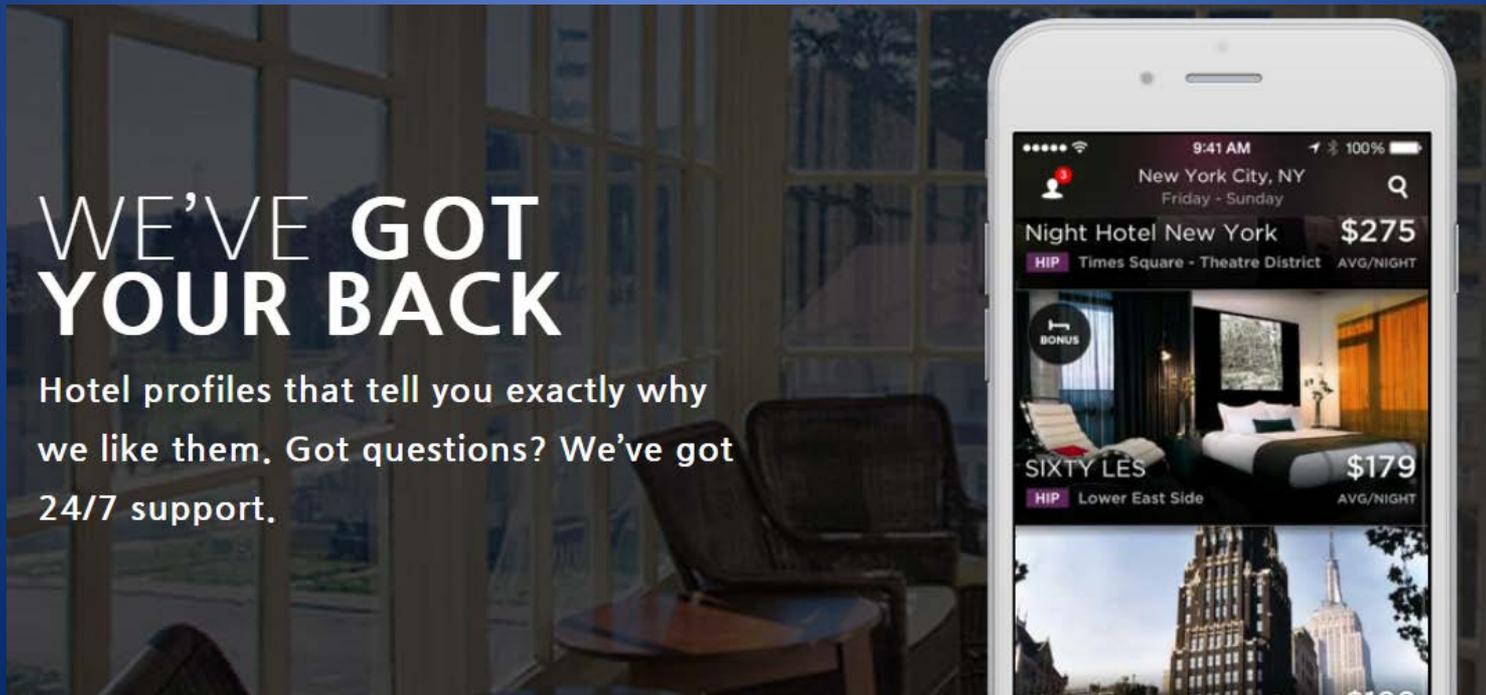
- Uber가 한국에서 공격적인 서비스를 중단하면서 카카오택시, T맵택시, 이지택시, 리모택시 등이 시장 선점을 위해 경쟁 중
- 국내에서 가장 이슈가 되고 있는 배달음식 분야의 경우, 3대 업체가 치열하게 경쟁 중인 가운데 배달의민족이 누적 다운로드 수 1600만건, 등록업소 수 15만개, 월간 주문량 520만건을 기록 중
 - 특유의 디자인과 추천쿠폰, T멤버십 할인, 문화상품권 결제, OK캐쉬백 적립 등을 잘 활용하고 있으며, 2014년 11월 골드만삭스 등으로부터 400억원의 투자를 유치해 화제가 됐으나 수수료, 술배달 등의 논란이 있음
- 부동산 중개 분야의 경우, 직방이 약 70%의 시장점유율로 올해 1월 기준 월 이용자 수 81만명에 달하며 최근 200억원의 추가 투자를 유치함
 - 올해 3월 기준 누적 다운로드는 600만건이며, 이용자 수에 있어 네이버 부동산을 능가
 - 다방, 복방, 방콜 등 300여개에 달하는 유사 서비스들이 등장했으며 허위매물, 불공정 행위 등의 논란이 있음
- 파크히어는 주차장과 O2O를 연계하여 주차 가능 여부를 실시간으로 확인하고 주차 예약 및 요금 결제가 가능한 서비스를 제공 중임
- 올해 3월, 국내업체 아이에이치소프트는 Rodie와 흡사한 무버 서비스를 출시함

Video: Roadie



HotelTonight

- 일명 땡처리(Last Minute Deals) 호텔 예약 서비스로, 현재까지 총 8070만 달러를 투자 받음
- 호텔은 남는 빈 방을 싸게 처분하고, 소비자는 싸게 구매하게 됨
- 미국 및 유럽 12여 개 국가의 1500개 호텔이 참여하고 있음



WE'VE GOT YOUR BACK

Hotel profiles that tell you exactly why we like them. Got questions? We've got 24/7 support.

The smartphone screen displays the following information:

- 9:41 AM, 100% battery, New York City, NY, Friday - Sunday
- Night Hotel New York, \$275, HIP Times Square - Theatre District, AVG/NIGHT
- SIXTY LES, \$179, HIP Lower East Side, AVG/NIGHT

주목 받는 O2O 커머스의 특징

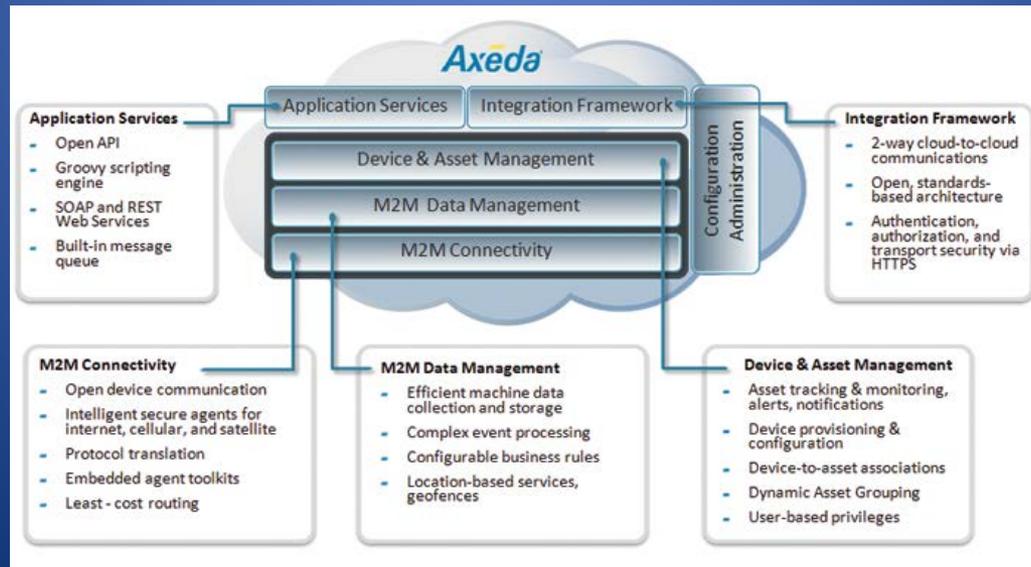
“머니 게임
+ 빠른 성장세
+ 시장 파괴”

O2O 커머스의 분야



IoT 플랫폼의 중요성

- Evans Data Corporation에 따르면, 전세계 개발자의 40%가 IoT 애플리케이션 개발을 하고 있거나 또는 2014년 내에 개시할 것이라고 밝힘 (2014년 6월 조사)
- Axeda는 클라우드 기반의 IoT/M2M 플랫폼 업체
- 2014년 7월, IT솔루션기업 PTC가 1억 7000만 달러에 인수함
- PTC는 2013년 12월에 ThingWorx도 1억 1200만 달러에 인수했음



Google의 Physical Web

- 구글의 피지컬웹 프로젝트는 IoT 기기를 OS나 앱과 연동하는 게 아니라, 인터넷 URL과 직접 연동해 플랫폼 종속성을 탈피하려는 시도임
- 검색엔진으로 웹을 장악하고 있고 안드로이드로 모바일을 장악하고 있는 구글의 입장에서 볼 때, IoT 플랫폼 전략에 피지컬웹과 안드로이드를 모두 동원할 것으로 전망됨



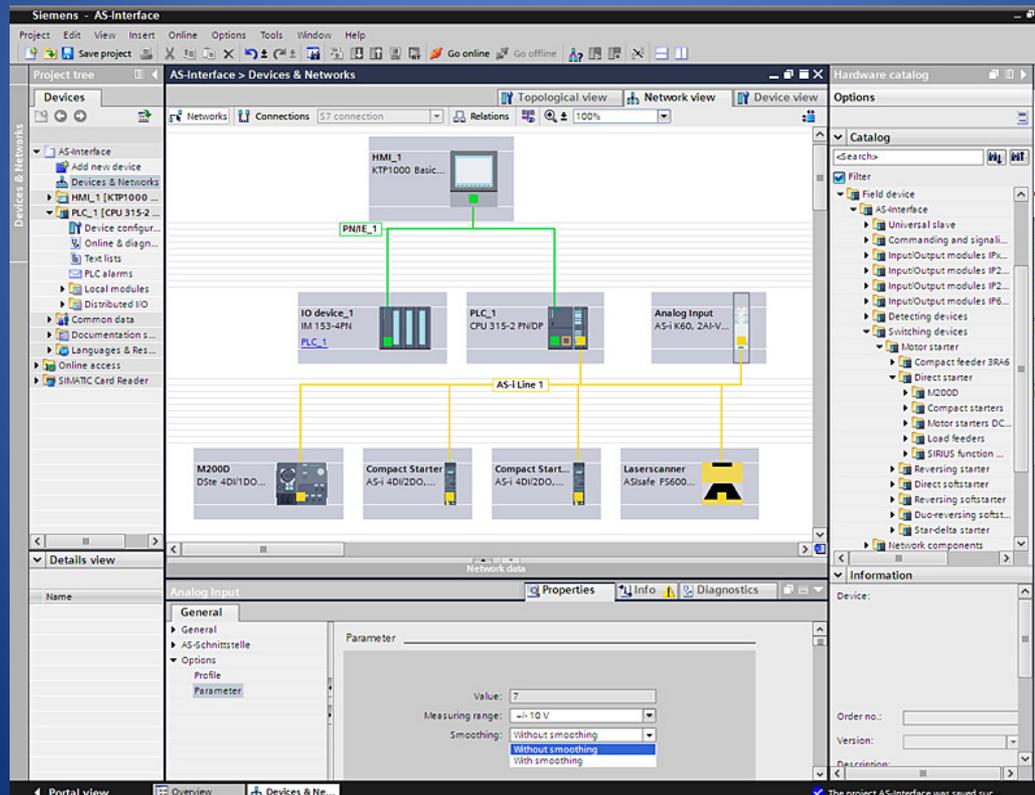
Video: Amazon + KIVA Systems

- Fulfillment Center에서 15,000대의 로봇을 활용 중



Totally Integrated Automation

- Siemens는 Smart Factory의 구현을 위한 ‘완전 통합 자동화(TIA: Totally Integrated Automation)’ 플랫폼을 보급
 - 엔지니어링, 데이터 관리, 통신, 보안, 안전 등의 기능을 통합적으로 제공



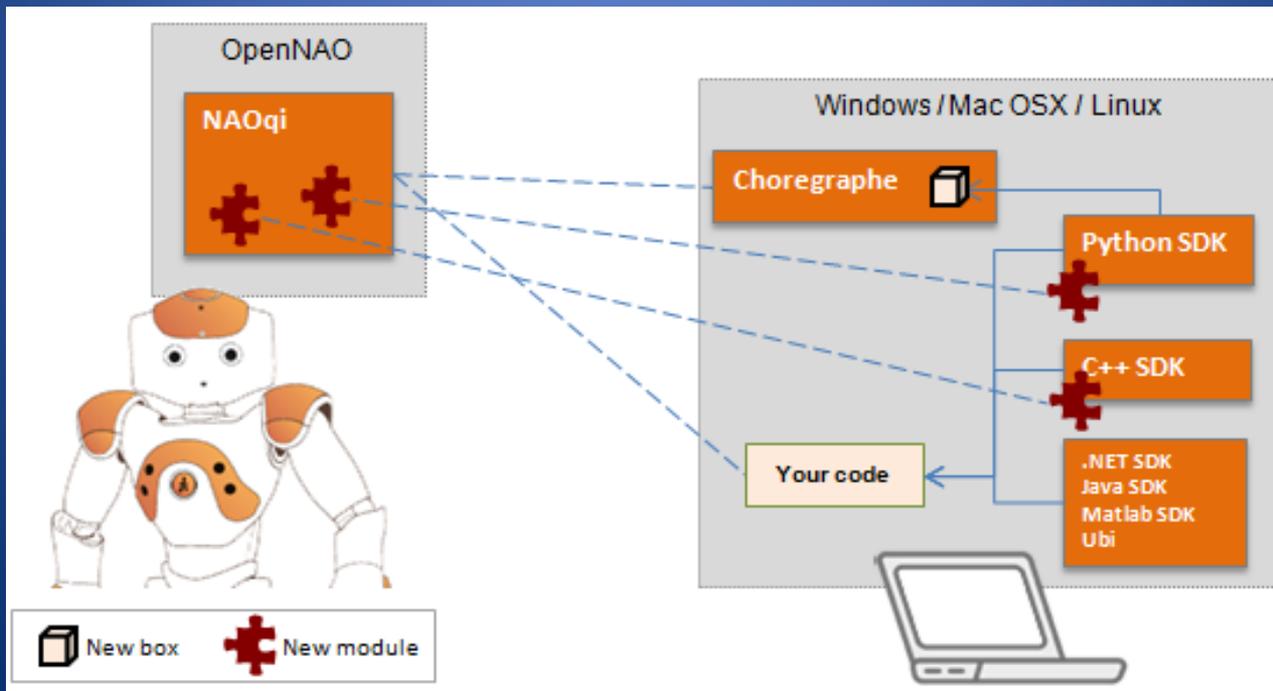
Video: Rethink Robotics

- 산업용 로봇 분야의 벤처기업으로 Bezos Expeditions, Goldman Sachs, GE Ventures 등으로부터 총 1억 2670만 달러의 투자를 받음



NAOqi

- 프랑스 기업 Aldebaran Robotics가 로봇 NAO용으로 개발한 플랫폼으로, 2015년 4월 NAOqi 2.1.3을 공개함
- 2012년 3월 소프트뱅크가 Aldebaran의 지분 80%를 1억 달러에 인수한 후, 2014년 6월 소비자용 로봇 Pepper를 공개함



Video: Jibo

- 제조사는 세계 최초의 가정용 소셜 로봇이라고 주장함
- 크라우드펀딩 사이트 IndieGoGo에서 5554명으로부터 230만 달러의 펀딩을 받았으며(Top 5), 현재까지 총 3070만 달러의 투자를 받음



인터넷 비즈니스의 성공요인

킬러앱

사람들이 기존의 습관을 바꾸면서까지 해당 서비스를 사용해야만 하는 '강력한 이유'를 제공해야 함

자본 & 실행력

사용자가 다른 서비스로 갈아탈 수 없도록 '강력한 유대관계'를 형성해야 함

모객, 구매, 피드백, 재구매의 선순환을 만들고, 그 과정에서 타인에게 긍정적 영향을 미치는 '네트워크 효과'를 구현해야 함

로열티
(loyalty)

네트워크
효과

마무리

디지털 기술의 시사점

1. 인간 능력의 극대화

: 오감의 확장, 가상두뇌, 가상현실, 라이프로그, 신체능력의 확대 등

2. 타자 지향의 극대화

: 고독과 불안으로 인해 타자와의 커뮤니케이션에 사용하는 시간과 비용이 늘어나면 날수록 타자로부터 벗어날 수 없으며, 타자가 원하고 소비하는 것으로부터 자신의 욕구가 창출되는 현상이 강화됨
예) 또래 집단의 압력

3. 소비·쾌락의 극대화

: 생존에 필수적으로 느껴지거나, 최신 유행이거나, 강한 말초적 즐거움을 주는 것에 점점 더 몰입하는 현상이 심화됨

