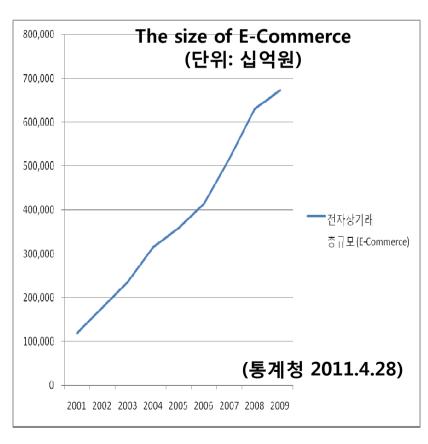
미래상거래: 전망과 전자거래학회의 연구회

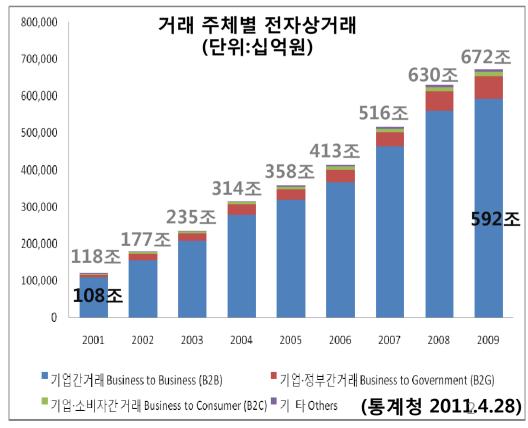
2011년 4월 29일 전자거래학회

이준기 교수

1. NET-Commerce의 비약적 발전

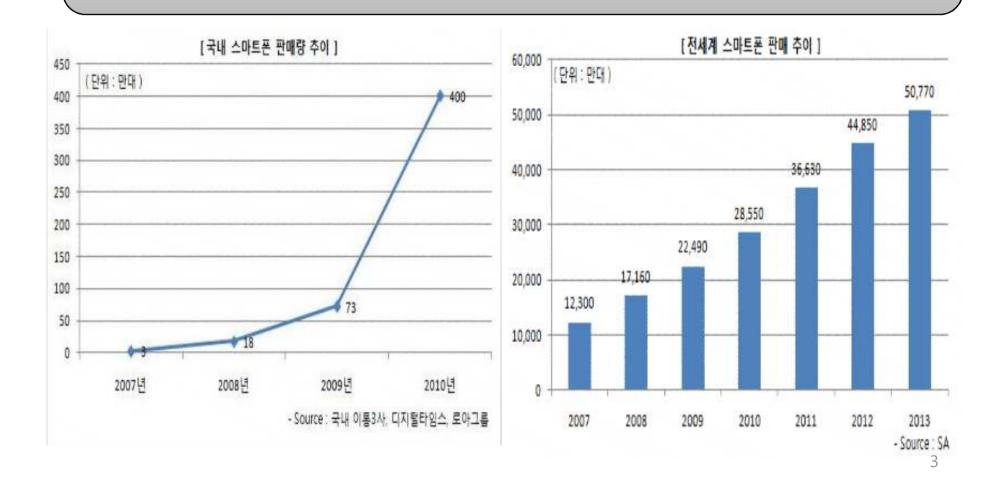
- 국내 전체 e-Commerce 시장의 규모 2009년 기준 672조원으로 추산되며 점점 증가하는 추세
- 거래 주체별로 보면 B2B가 2001년 108조에서 2009년 기준 592조로 가장 높은 성장세를 보임





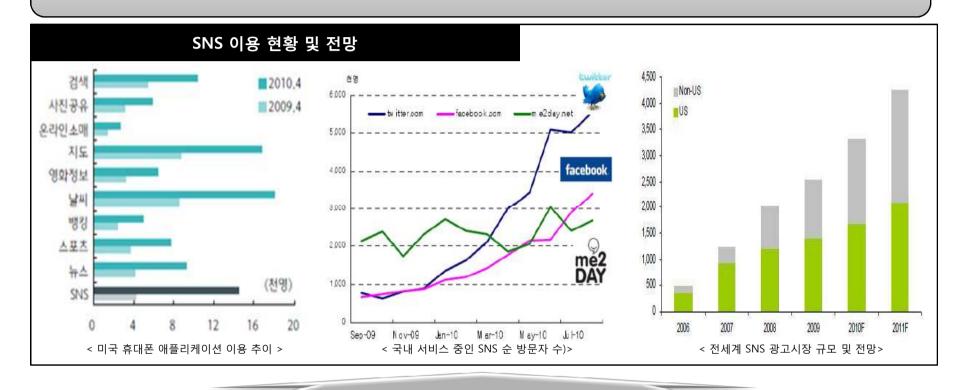
2. 최근 Mobile Commerce

스마트폰의 놀라운 확산 속도: 스마트폰의 컴퓨터능력 및 이용편의성 증대에 따른 급격한 판매확산



3. SNS의 Bigbang

SNS는 소통과 공유를 이용한 상호작용을 통해 사용자들의 커뮤니케이션을 촉진하고 사회적 네트워크 형성을 가능하게 함.



Communication의 hub

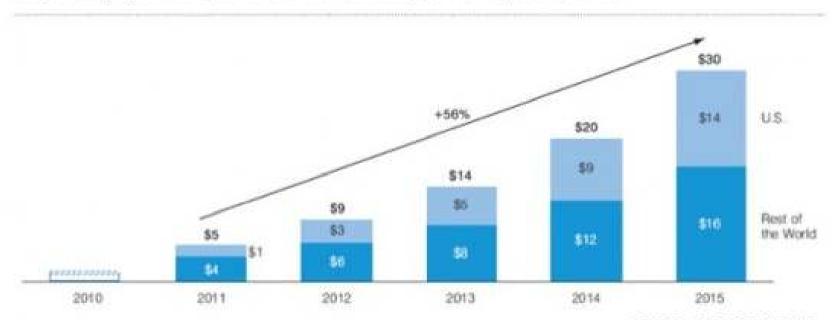
컨버전스 플랫폼으로의 진화 인터넷 사용자의 무게중심 이동 모바일 시대의 킬러 서비스

4. Social Commerce의 발전

소셜 커머스(Social commerce)는 소셜 미디어와 온라인 미디어를 활용하는 전자상거래의 일종이며 소셜 커머스라는 용어는 야후에 의해 2005년에 처음 소개되었음. 소셜 커머스는 크게 소셜 링크형, 소셜 웹형, 공동구매형, 오프라인 연동형의 네가지로 분류할 수 있음. 2008년에 Groupon이 설립된이후 전세계적인 공동구매형 소셜 커머스 붐이 일어났음. – Wikipia -

Social commerce projected to be a \$30 billion industry by 2015





5. Social + e-Commerce + Mobile의 결합

Mobile, Social Network Service, e-Commerce 영역이 비약적인 발전을 이루면서 세 가지의 성격이 복합적으로 작용하는 새로운 모델이 나오기 시작

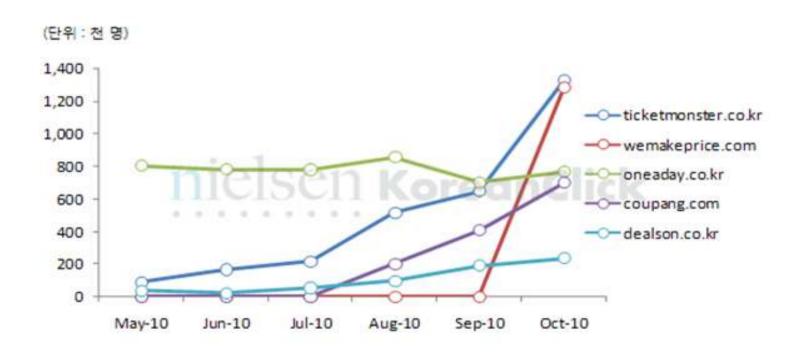
Model	Example
공동구매 모델	티켓몬스터, 그루폰, 위메프,쿠팡
공동소매 모델	TaskRabbit, ParkatMyhouse, ZimRide, Swap.com
Gamefication	Foursquare Olleh 캐치캐치 Group Tabs, SeikaiCamera
Social Recommendation	Lockerz, Swipely, Amazon.com
상품의 서비스화,소유의 종말	Zipcar, carpooling, Mobile
	Social

5-1. 공동구매 모델(Social Commerce)

현재 소셜커머스 시장의 가파른 성장 중

- 소셜커머스 시장 오픈 이후 '티켓몬스터'가 부동의 UV 및 PV 1위 업체로 선전 중
- 2,3위 업체인 '위메이크프라이스','쿠팡'의 공격적인 마케팅 실행
- 대부분 소셜커머스 업체의 트래픽은 성장추세로, 2011년에도 업계의 성장이 기대

주요 소셜 커머스 Web Site 방문자수 트랜드



5-1. 공동구매 모델 사례

- 티켓몬스터
- ✓ 2010년 5월 7일 오픈 현재업 계 1위
- ✓ 2010년 거래 성사액 규모 240억, 회원 60만 명
- ✓ 2010년 9월 33억 투자 유치 (미국 인사이트 벤처파트너와 국내 스폰브릿지캐피탈),
- ✓ 2011년 1월 추가로 92억 원 유치

- 그루폰
- ✓ 2010년 6월 경, 8백만 명 이상 의 가입자 유치
- ✓ 2010년 5억 달러 이상 연 매출
- ✓ 2011년 현재 미국, 캐나다, 유 럽, 남미 등 20개 이상의 국가 에서 사업 전개 중 (230개 이상의 도시)
- ✓ 2011년 기업가치 47억 달러

- 위메이크프라이스
- ✓ 2010년 10월 오픈, 늦은 시장 진입에 불구하고 현재업계 2위
- ✓ 초기 자본금 50억 규모
- ✓ 오픈 첫날 판매사상 최고액인 15억 원 매출
- 쿠팡
- ✓ 업계최초 회원 100만 명 돌파
- ✓ 2010년 연 매출 70억
- ✓ 2011년 1월 60억 매출 기록







5-2. 공동소매 모델(Collaborative consumption)

- 사회에서 공간, 물건, 스킬, 서비스 등이 교환되는 방식이 '개인 대 개인(Peer-to-peer)'으로 크게 전화
- 기존에 '소유'라는 개념에 단단히 묶여 있던 소비가, 기술이 확산되고 소셜네트워크가 밀착됨에 따라 교환, 거래, 공유, 대여 등 다층적인 형태로 진화
- ■과잉 생산과 과잉소비에 따른 잉여의 문제를 해결하고, 시장에 대한 소비자 통제력을 강화

TIME names Collaborative Consumption as one of the "10 Ideas That Will Change The World".



http://vimeo.com/14408878

5-2. 공동소매 모델 사례(1)

Life is busy. TaskRabbit can help.



http://www.taskrabbit.com/

5-2. 공동소매 모델 사례(2)



Rent a private driveway or garage

Short and long term parking available to rent at over 10,000 locations around the country. Compare and book a cheaper & convenient space.





Save money

Renting a private <u>garage</u>, driveway or car park space can save you up to 70% on your parking costs.



Quick & easy

You can search, book and pay for a parking space in under 5 minutes.



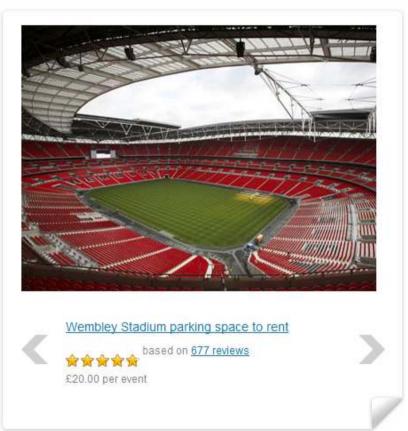
Safe & secure

Thanks to our feedback and review system, you can have peace of mind when booking.



Community

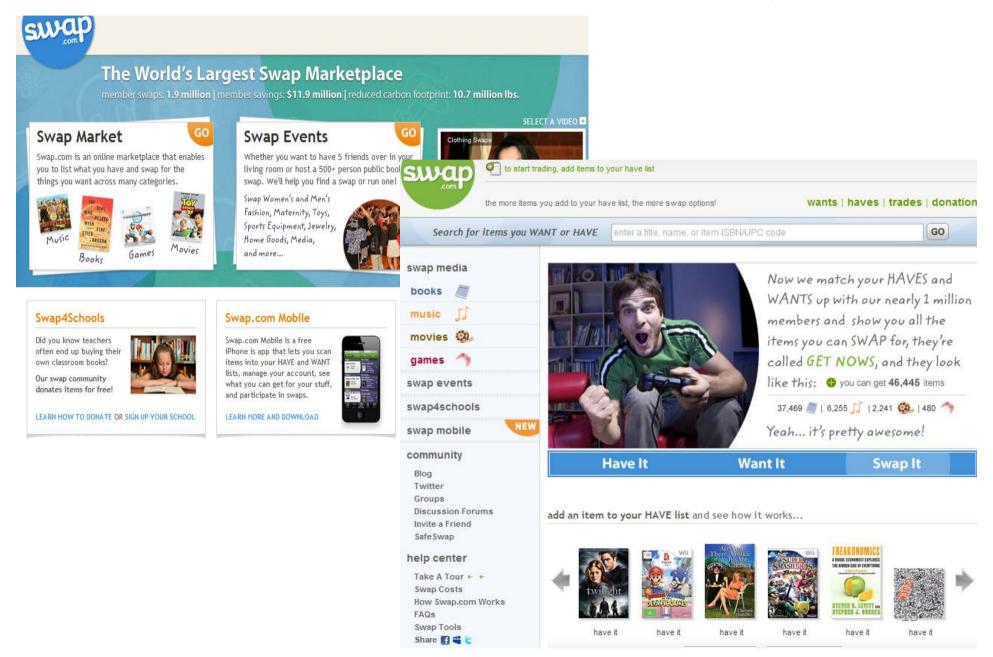
ParkatmyHouse is the largest online parking <u>community</u>. We'd love you to be part of it.



5-2. 공동소매 모델 사례(3)



5-2. 공동소매 모델(Collaborative consumption)

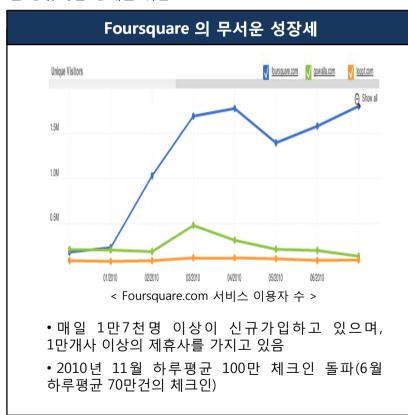


5-3. Gamefication 사례(1)

Gamefication이란, 소비자 대상 웹이나 모바일 사이트 등 게임이 아닌 분야에 사용을 권장하기 위해 게임 플레이 기법을 적용하는 것을 의미하는 신개념

1. Foursquare (Game+SNS)

위치기반 소셜 네트워크 서비스로 스마트폰으로 자기가 어느 위치에서 무엇을 하는지 알리고 메모를 남김으로써 친구들과 정보를 공유하는 형태를 취함.

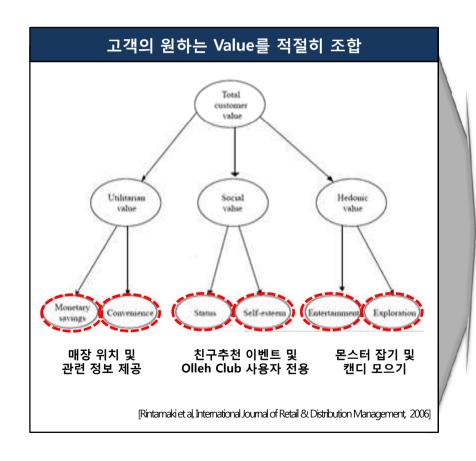




5-3. Gamefication 사례(2)

2. Olleh 캐치캐치 (Game + 증강현실 + Commerce)

Olleh 캐치캐치는 모바일 광고와 결합한 증강현실(AR) 게임 Application으로서, 실질적인 혜택과 정보 제공을 통해 사용자들의 재사용률이 매우 높아 앞으로의 성장이 기대되고 있음





5-3. Gamefication 사례(3)

3. Group Tabs (Game+Social Commerce+SNS / 출시예정)

위치기반 소셜커머스로서 작년 출시예고된 Grouptabs은 Foursquare와 Groupon 두 기업의 결합을 통해 기존의 서비스보다 진화된 사업 모델로서, 현재 인기있는 Foursquare를 기반으로 하여 이에 Social Commerce 개념을 더한 서비스



5-3. Gamefication 사례(4)



Sekai Camera

TAGGING THE REAL WORLD







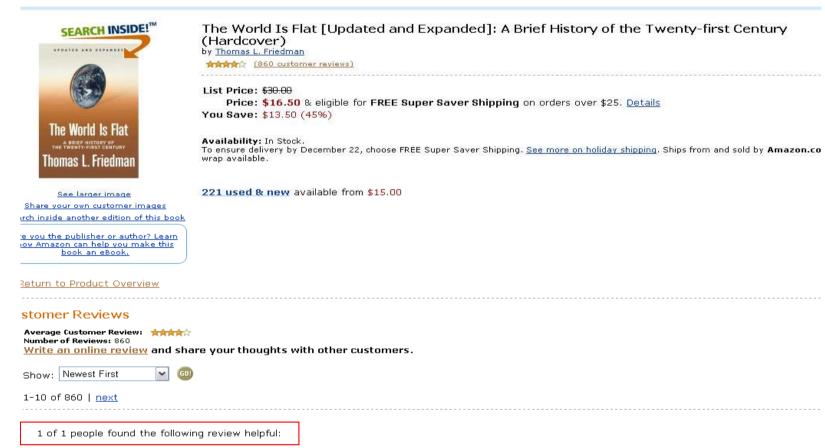






5-4. Social recommendation 사례(1)

책 + 정보 = 새로운 상품



***** The title of this book should've been..., December 11, 2006

Reviewer: R. Whitaker "rjwhit" (Arlington, VA United States) - See all my reviews

"Middle-Aged White Man Discovers the 21st Century." Very little new material here. This book is really what happens when you stop to think about our will Tom Friedman has done it for you. He marvels at the internet. He marvels at outsourcing. It's almost as if he stepped out of a time capsule and decided to

5-4. Social recommendation 사례(1)



5-4. Social recommendation 사례(1)

Better Together

Buy this book with Multilevel Analysis: An Introduction to Basic and Advanced Multilevel Modeling by Tom A B Snijders today!



Customers who bought this item also bought

Multilevel Analysis: An Introduction to Basic and Advanced Multilevel Modeling by Tom A B Snijders

Applied Longitudinal Data Analysis: Modeling Change and Event Occurrence by Judith D. Singer

Hierarchical Linear Models: Applications and Data Analysis Methods (Advanced Quantitative Techniques in the Social Sciences) by Stephen W.

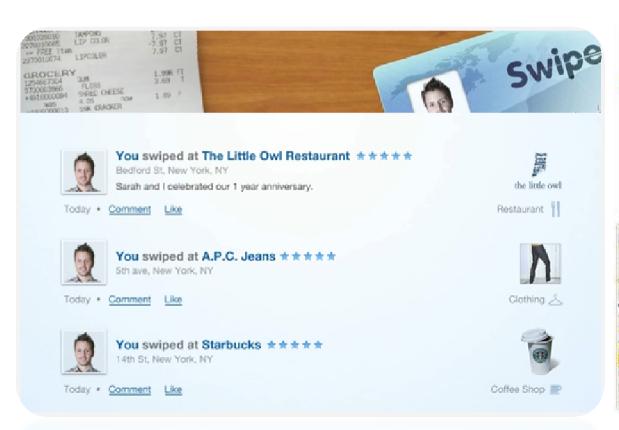
HLM 6: Hierarchical Linear and Nonlinear Modeling by Stephen W. Raudenbush

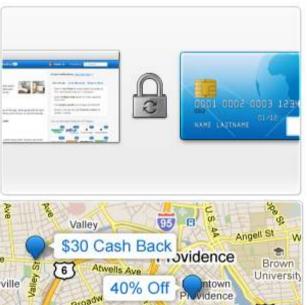
Introducing Multilevel Modeling (Introducing Statistical Methods series) by Ita G G Kreft

▶ Explore similar items : Books (50)

5-4. Social recommendation 사례(3)

- 사례 Swipely
 - ✓ 2010년 5월에 첫 선을 보인 신용카드 사용 정보와 SNS를 활용한 서비스
 - ✓ 신용 카드와 페이스 북을 연동하여 자동으로 구매 기록을 남김
 - ✓ 구매 기록을 남김으로써 무료 rewards를 자동으로 받을 수 있음





wester Free Smoothie

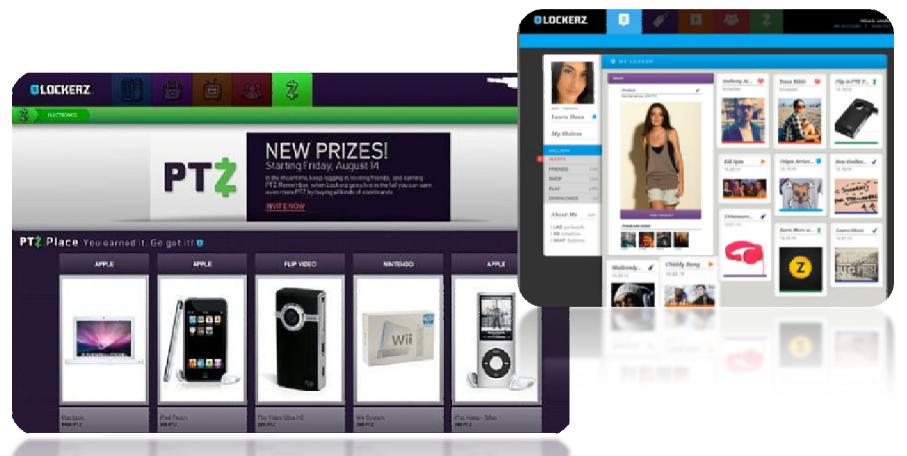
Free Dinner Providence

Dudley St

Provider

5-4. Social recommendation 사례(4)

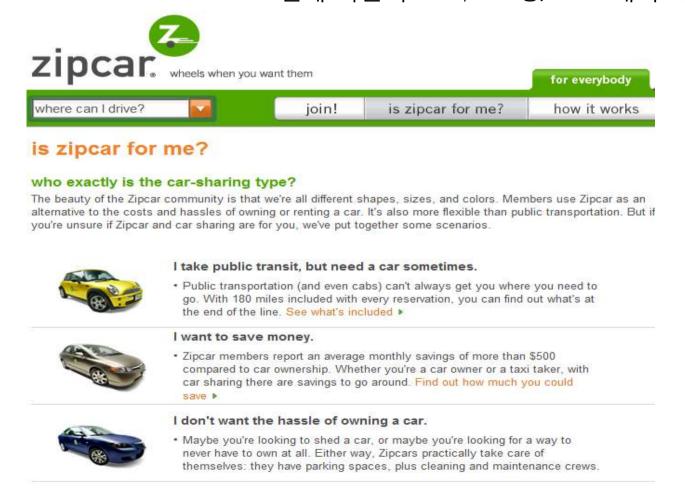
- 사례 Lockerz
 - ✓ 2010년 10월 첫 선을 보인 소셜 커머스 플랫폼 서비스
 - ✓ 자신의 친구에게 전자제품, 음악, 상품 등을 소개 시켜 줌으로써 PTZ라는 awards를 받음
 - ✓ PTZ를 통하여 제품을 할인된 가격에 구매가 가능함(일종의 다단계 형태)



5-5. 상품의 서비스화 / 소유의 종말



평균 차값은 3000만원. 일평균 22시간 주차 현재 회원 수 560,000 명/7000 대의 차 운행



소유 vs. 서비스

- 소유 → 공동사용 → 서비스 모델
 (예: car-pooling, Zipcar,)
- Blockbuster vs Netflix
- 음반 구입 vs. clouding-based 음원 서비스

미래상거래 연구 회원

- 이규철,정옥란: Collective intelligence 와 미래상거래
- 이준기, 허원창: 디지털 privacy와 상품의 소유 변화
- 김인현: 미래 거래의 변화
- 구철모, 정재윤: 미래 고객의 상품 인지
- 심준호: ersonalization/Recommendation