경제혁신 3개년 계획 "경제의 틀을 바꾸면 아무것 달라질까…?"
대한민국 재도약의 힘, 창조경제
경제혁신
산업통상자원부 보도자료
희망의 새시대
http://www.motie.go.kr

2017년 3월 27일(월) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.
(인터넷, 방송, 통신은 3.26(일) 오전 11시 이후 보도 가능)

배포일시	2017. 3. 24.(금)	담당부서	산업통상자원부 유통물류과
담당과장	정종영(044-203-4380)	담 당 자	홍충완 사무관(044-203-4384)

가상현실(VR) 쇼핑 시대, 눈앞에 다가온다
- 산업부, 가상현실(VR) 쇼핑몰 구축 시범사업 사업 공고 -

□ 산업통상자원부(장관 주형환)는 **백화점, 유명거리상권, 전통시장** 등을 **가상현실(VR) 속에서 체험**하고 **상품을 구매**할 수 있는 '가상현실(VR) 쇼핑몰'을 **시범 구축**해 **오는 10월 코리아세일페스타에서 공개**하기로 했다.

○ 이번 가상현실(VR) 쇼핑몰이 구축되면 소비자들은 **언제 어디서나 가상현실 속에서 쇼핑을 체험**하고 **결제까지 진행**해 구매한 상품을 집에서 받아볼 수 있다.

○ 또한, 이번 가상현실(VR) 쇼핑몰은 **모바일과 인터넷 환경 모두**에서 이용 가능하며, 가상현실(VR) 기기를 사용하면 가상쇼핑의 몰입감을 높일 수 있지만, **기기가 없더라도 체험**해볼 수 있는 형태로 구현할 예정이다.

□ 산업부는 이와 같은 내용의 "**가상(VR) 쇼핑몰 구축 시범사업**" 추진을 위해 **3. 27.** 나라장터 홈페이지(www.g2b.go.kr)를 통해 **사업자 선정을 위한 사업공고를 실시**(공고기간 3. 27.~4.10.)한다.

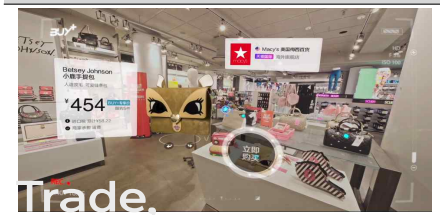
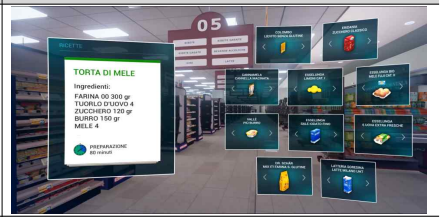
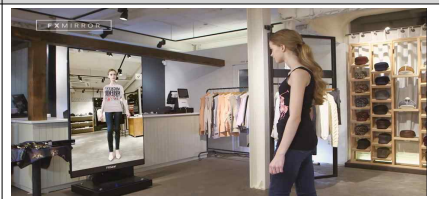
○ 선정된 사업자는 **가상현실(VR) 쇼핑몰의 전체 시스템을 구축**하고, **유명 거리상권과 전통시장**을 **가상현실 환경에서 구현**하는 역할을 수행할 예정이다.

○ 백화점 등 **대형 유통업체**와 **일부 제조업체**는 매장을 **자체적으로 가상현실(VR)현실 속에서 구현**하여 **동 쇼핑몰에 '입점'**하게 된다.

□ **가상현실(VR) 쇼핑**은 시·공간 제약을 탈피하여 **상품과 서비스의 유통 방식의 혁신**을 가져올 수 있다는 점에서 **새로운 유통채널로서 잠재력이 큰 분야**이다.

* (중국 알리바바 마윈회장) "향후 가상현실(VR)쇼핑의 비중이 40%까지 확대될 것"
* (골드만삭스) "가상현실은 유통사업자가 꼭 투자해야만 하는 기술중의 하나"

< 가상현실/증강현실(VR/AR) 기술의 쇼핑 분야 활용 사례 >

① 360° 실사 기반	② 순수 그래픽으로 가상공간 구현
	
③ 실제공간에 AR 기술을 접목	④ 디지털 기술을 활용한 가상피팅
	

try of Trade,
try and Energy

○ **세계적인 유통기업**은 가상현실/증강현실(VR/AR) **쇼핑**을 **미래 흐름**으로 인식하고 **다양한 실험중**이나, 아직 **시장 지배적 사업자는 나타나지 않은 상황이며,**

사례 기업	주요내용
중국 알리바바	세계 주요백화점의 가상스토어를 구축, 가상공간에서 상품 구경부터 결재까지 가능한 **"Buy+" 시범서비스** 개시
미국 이베이(e-Bay)	호주 Myer 백화점과 제휴하여 세계 최초 **VR 백화점**을 오픈
스웨덴 이케아(IKEA)	가상공간을 돌아다니며 다양한 쇼룸을 경험하고 직접 실내를 디자인 해볼 수 있는 "IKEA VR Experience" 출시

최미화 / 홍보담당관 / 2017-03-27 09:20:54

○ **국내**에서는 일부 유통기업이 **가상현실/증강현실(VR/AR) 기술을 시범 적용중**이나, 아직은 **기기 보급도**가 낮고, **소비자 수용성**도 검증되지 않아 **실험단계 수준**이다.

* 가상현실/증강현실(VR/AR) 기술·콘텐츠 기업들의 경우에도 아직 수요가 적은 유통 분야보다는 주로 게임·관광 등의 분야에 집중하고 있는 상황

□ 산업부는 이번 시범사업을 통해 새로운 유통채널로서 각광받고 있는 **가상현실(VR)쇼핑의 초기시장을 창출**하고, **기술성·경제성·수용성** 측면에서 **추가적인 검증**을 실시할 예정이다.

○ 산업부 관계자는 "이번 가상현실(VR) 쇼핑몰 구축사업은 **유통산업에 4차 산업혁명 신기술의 도입을 촉진**하기 위한 **일종의 실증사업이다.**" 라면서,

○ "이번 시범사업을 통해 **새로운 비즈니스 기회와 시장이 창출**되기를 기대한다."라고 말했다.

OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료에 대하여 자세한 내용을 원하시면 산업통상[illegible] 유통물류과 홍충완 사무관(044-203-4384)에게 연락주시기 바랍니다.

Minist
Indus