

‘디지털 대전환 시대, 새로운 문명 표준을 찾아라’



포노사피언스 코드

CHANGE

9

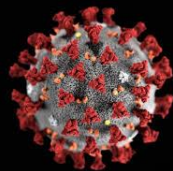
문명을 읽는 공학자  
최재붕이 그리는  
그다음 세계

메르타 코로나 시대,  
문명의 대전환기를 관통하는 '포노'들의 새로운 기준.  
이들 개의 포노 사피언스 코드를 읽어라!

KBS  
'이슈 픽업,  
별과 함께  
미래의 상상전'

최재붕  
가이드

# 포노 사피언스 시대 당신이 바뀌어야 할 9가지



성균관대 교수 **최재붕**

			
1차 산업혁명	2차 산업혁명	3차 산업혁명	4차 산업혁명
18~19세기 초반	19세기 후반	20세기 후반	21세기
기계화	대량생산	디지털	융합
증기기관	전기·내연기관	컴퓨터·인터넷	IoT·CPS·AI

산업혁명 = 문명교체

舊文明

新文明

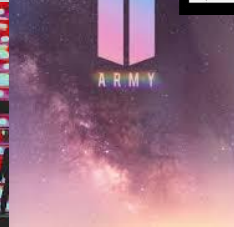
# Digital Transformation



**billboard**  
**HOT 100**

SONG	ARTIST
1 Life Goes On	BTS
2 Mood	24kGoldn ft. iann dior
3 Dynamite	BTS
4 Positions	Ariana Grande
5 I Hope	Gabby Barrett ft. Charlie Puth
6 Holy	Justin Bieber ft. Chance the Rapper
7 Laugh Now Cry Later	Drake ft. Lil Durk
8 Monster	Shawn Mendes & Justin Bieber
9 Blinding Lights	The Weeknd
10 Lemonade	Internet Money & Gunna ft. Don Toliver & NAV

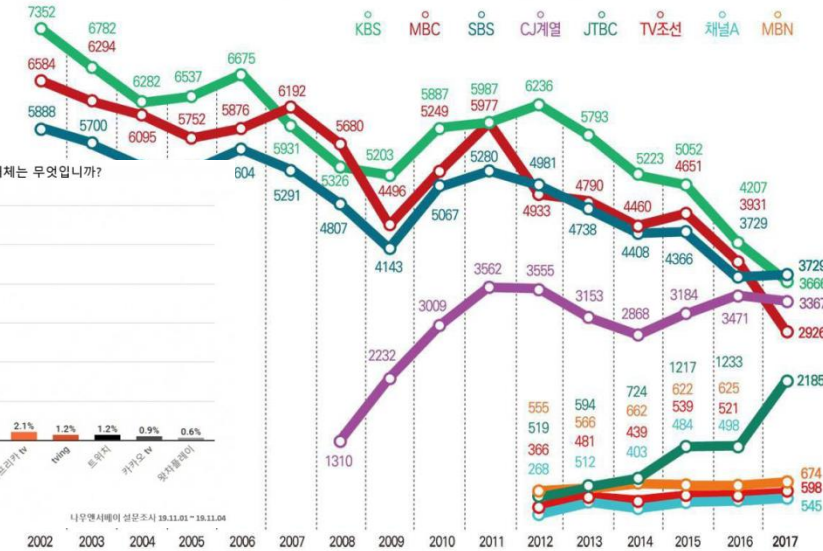
chart dated Dec. 5, 2020



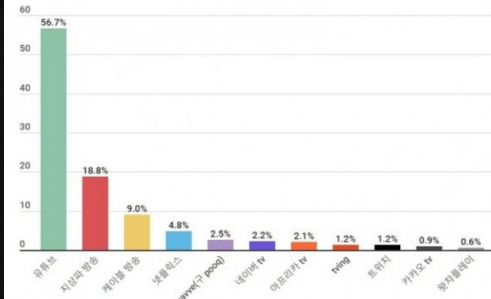


# Digital Transformation

[표1] 주요 방송사 광고매출 추이 ※ 단위: 억 원 ※ 자료: 방송사업자재산상황 공표집, 방송산업실태조사 보고서



오후 7시 이후 가장 많이 이용하는 미디어 매체는 무엇입니까?



나우앤서베이 설문조사 18.11.01 ~ 18.11.04

천만고객과 함께하는 특별한 일주일

카카오뱅크  
천만위크

[이벤트 기간: 7/22~7/28]

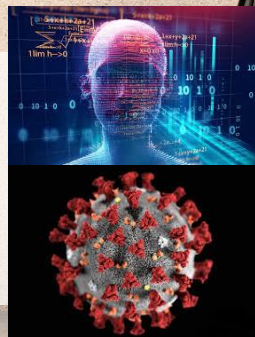




# Digital Transformation & Pandemic Shock

市場革命

시장 혁명 + 코로나19 = 뉴노멀



우리에게 필요한건  
근본적인 마음의 변화

SAMSUNG



혁명의 시작 - 포노 사피엔스의 탄생

舊文明

新文明

# 2007년 스마트폰의 탄생



새로운 문명의 시작





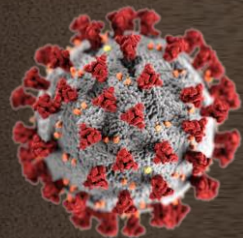
혁명의 원인은 새로운 인류의 탄생

# PHONO SAPIENS

포노 사피엔스가 이끄는 디지털 신문명  
새로운 인류 문명의 표준



‘VIRTUAL SPACE’  
PHONOSAPIENS



Corona 19



포노사피언스 시장, 혁명적 변화의 증거

After 코로나 시대 1년 경과

# 2021



**SAMSUNG: 561조**

TSMC: 621조 NVIDIA: 402조

Johnson&Johnson: 478조

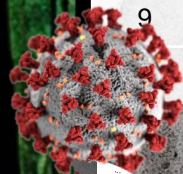
GE: 135조 Toyota: 284조

PHONOSAPIENS

## 2021.04.12

google 기준

순위	기업	국가	시가총액(원)
1	애플		2511조
2	마이크로소프트		2173조
3	아마존		1914조
4	구글(알파벳)		1540조
5	페이스북		1002조
6	텐센트		847조
7	테슬라		732조
8	알리바바		727조
9	버크셔해서웨이		688조
	TSMC		621조



11,640 조원의 자본이 8대 기업에 집중  
9,334조원의 자본이 5대 플랫폼에 집중

포노사피언스 시장, 소비자가 선택하는 플랫폼이 기업의 가치

사용자수 10억명 돌파

택시  
(TAXI)



50조원

호텔  
(HOTEL)

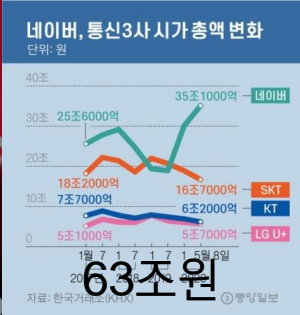
금융  
(FINANCE)

10,000조

방송  
(BROADCASTING)

유통

DISTRIBUTION



시장혁명

10,000조



121조

UBER

PHONOSAPIENS  
TAXI

lyft

PHONOSAPIENS  
HOTEL

121조

airbnb

PHONOSAPIENS  
FINTECH

Alipay

微信支付  
WeChat Pay

PHONOSAPIENS  
MEDIA

277조

NETFLIX

YouTube

PHONOSAPIENS  
DISTRIBUTION

amazon.com

PHONOSAPIENS 시대



‘음악소비변화는 미래예측의 좋은 지표’

*Jacques Attali*

Manufacturing

Smart phone

STREAMING

2020

Digital Platform  
Big Data  
AI

인류 생활공간이  
디지털 플랫폼으로 이동



Digital Transformation

인류는 디지털 문명을 표준으로 선택했다

포노사피언으로  
내마음을 체인지

# 코드1

## 디지털 트랜스포메이션 (DIGITAL TRANSFORMATION)

인류는 디지털 플랫폼으로 이동한다  
내 마음의 표준도 이동하라

마음을 바꾸는  
3개의 코드





포노사피언스 문명의 창조자들

PHONO SAPIENS

M Z

SAPIENS

슬기로운



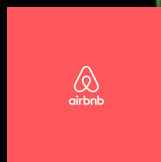
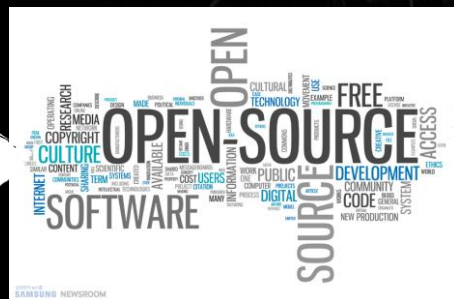
포노사피언스로  
내마음을 체인지

# 코드2

## 메타인지(METACOGNITION)

검색하는 인류, 지식을 공유하는 인류는 생각의 지평이 다르다  
새로운 인지혁명의 시작

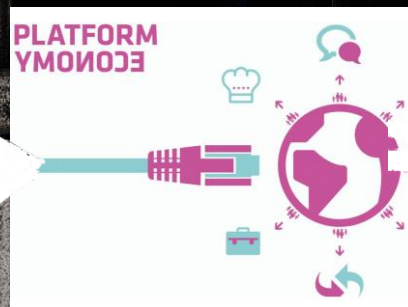
# 포노사피언스가 창조하는 플랫폼 경제



3차 산업혁명  
정보화 혁명

지식 습득  
생각 교류  
소비 방식  
메타 인지  
표준 사고  
감정 표현  
언어 생활

인류 표준의 변화



Sharing  
Community  
Connected  
Platform  
Smart  
Technical  
Convenient  
Env. friendly

문명 표준의 변화



# 디지털 문명을 창조하고 리드하는 MZ 세대



# M

# Z



세계의 경제와  
일자리를 모두  
바꾸는 혁명 세대



# Z세대, 알파세대가 창조하는 새로운 세계관, 메타버스(Metaverse)



Fortnite  
트래비스 스콧,  
BTS 공연개최  
사용자 - 3.5억




마인크래프트  
로블록스  
10대들의 새로운  
플랫폼 등극  
월이용자 1.5억



Zepeto  
블랙핑크 사인회  
개최, 5천만 참여  
사용자 - 2억



# 인지혁명을 이끄는 포노사피언스

 <b>보건복지부 질병관리본부</b>		<b>보 도 참 고 자 료</b>	
배 포 일		2020. 4. 6.(월) / (총 9배)	
중앙방역대책본부 총괄팀	과 장 박 혜 경	전 화	043-719-9050
	담당 자 전 은 정		043-719-9064

## 코로나바이러스감염증-19 국내 발생 현황 (4월 6일 0시)

- 질병관리본부 중앙방역대책본부(본부장 정은경)는 4월 6일 0시 현재, 총 누적 확진자수는 10,284명(해외유입 769명(내국인 92.2%))이며, 이 중 6,598명(64.2%)이 격리해제 되었다고 밝혔다. 신규 확진자는 47명이고, 격리해제는 135명 증가하여 전체적으로 격리 중 환자는 감소하였다.
- 조사가 완료되어 해외유입으로 확인된 사례

< 국내 신고 및 검사 현황 (46일 0시 기준, 13일 이후 누계 ) >

구분	총계	결과 양성				검사 중	결과 음성
		확진자	재리 해제	재리 중	사망		
4. 5.(월) 0시 기준	461,233	10,237	6,463	3,591	183	19,571	431,425
4. 5.(월) 0시 기준	466,804	10,284	6,598	3,500	186	19,295	437,225
변동	(+5,571)	(+47)	(+135)	(-91)	(+3)	(-3276)	(+5,800)

- 지역별 현황은 다음과 같다.

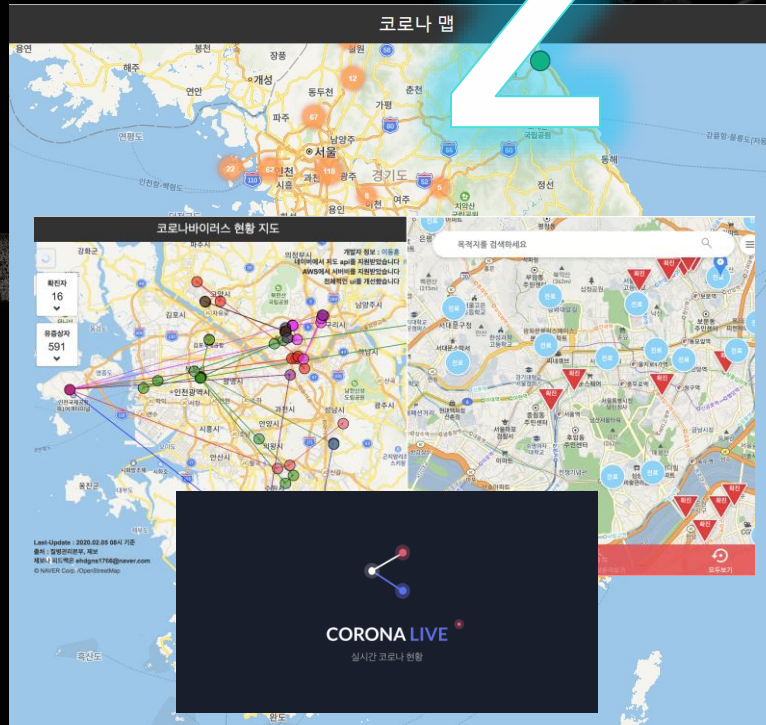
< 지역별 확진자 현황 (46일 0시 기준, 13일 이후 누계 ) >

구분	합계	서울	부산	대구	인천	광주	대전	전주	충청	경북	강원	충남	충북	전남	전북	경남	제주	국외
확진자	3,500	412	28	1,767	53	12	20	12	29	360	21	16	34	9	11	349	31	8
재리 해제	6,598	151	91	4,865	27	15	19	27	17	213	23	29	102	7	4	922	80	4
사망	186	0	3	139	0	0	0	1	0	7	1	0	0	0	0	45	0	0
합계*	10,284	563	122	6,761	80	27	39	40	46	580	45	45	136	16	15	1,316	111	12
전날대비 변동*	47	11	0	13	1	0	2	0	0	8	0	0	1	0	0	2	2	0
해외유입(확진)	16	5	0	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	7
지역발생(확진)	31	6	0	12	1	0	1	0	0	6	0	0	1	0	0	2	2	0

\* 4월 5일 0시부터 4월 6일 0시 사이에 질병관리본부로 신고, 접수된 자료 기입으로 신규 확진자 신고내역을 해외유입과 이외의 경우로 구분하여 집계수치를 제시. ※ 상기 총계는 모두 두루 역학조사 과정에서 변경할 수 있음.

before Corona

표준문명  
차이



after Corona

포노사피언으로  
내마음을 체인지

# 코드3

## 상상력(IMAGINATION)

학습방식이 달라지면 상상력도 실행 능력도 달라진다

인지혁명이 사회혁명으로 확산

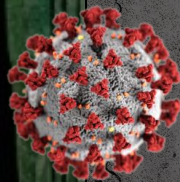
MZ세대가 주도하는 디지털 시대 개막

# 코로나 이후의 혁신교육



before Corona

표준문명  
차이



after Corona



# 코로나가 남긴 교훈, 디지털 대전환



표준문명  
차이



before Corona



after Corona

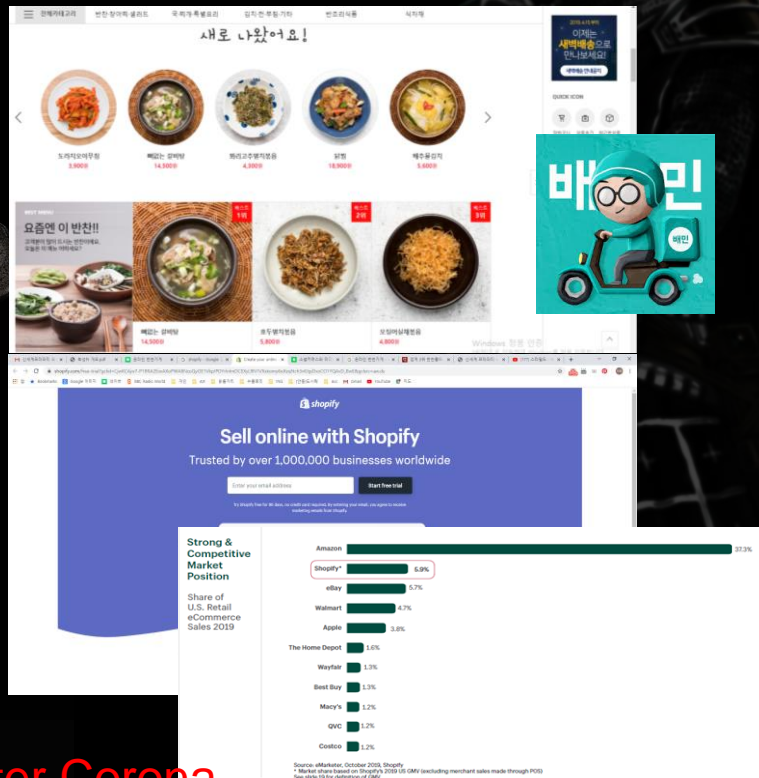
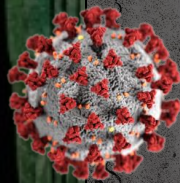
# 뉴노멀, 표준을 바꾸자



반찬가게 창업

舊文明

before Corona



after Corona

# 데이터분석과 AI 응용사례 using MS Power BI

SKKU 스마트융합디자인 연구소

## 기본데이터세트

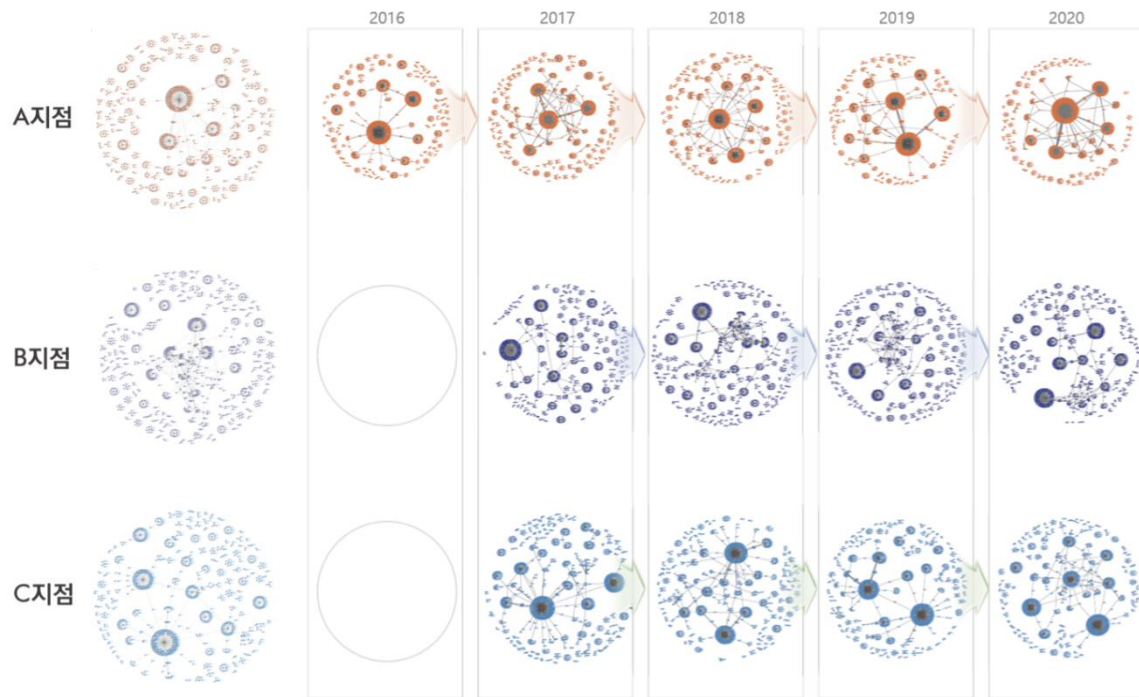
NO	RESIDENCE	GENDER	AGE	DAT	TENANT	CASES	PRICE	DISTANCE	OPEN	EXIT_	CATEGORY_BIG	CATEGORY_MID	CATEGORY_SMALL
C10001173	서울 양천구 신정로13길	여성	40대	#####	안스베이커리	1	16600	100	#####	1111-11-11	F&B	카페	베이커리
C10001173	서울 양천구 신정로13길	여성	40대	#####	순희가	1	10000	100	#####	1111-11-11	F&B	푸드코트	델리
C10006560	경기 부천시 부일로	남성	50대	#####	만석장	1	26000	30	#####	1111-11-11	F&B	레스토랑	한식
C10006560	경기 부천시 부일로	남성	50대	#####	안스베이커리	1	5000	30	#####	1111-11-11	F&B	카페	베이커리
C10012312	서울 양천구 목동동로	남성	60대	#####	노브랜드버거	1	6500	100	#####	1111-11-11	F&B	레스토랑	델리

## 기본데이터세트로 부터 응용데이터 생성

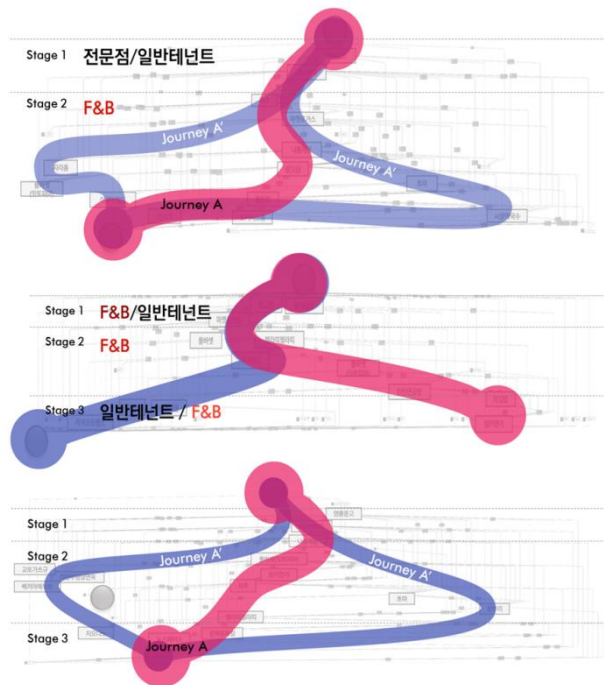




## 네트워크 페르소나 작성(MS Power BI)



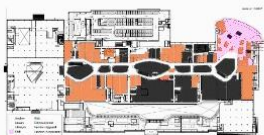
## 고객 Journey map 작성





## 대시보드 작성 - 클라우드 기반으로 실시간 비즈니스 현황 모니터링 (MS Power BI)

3F



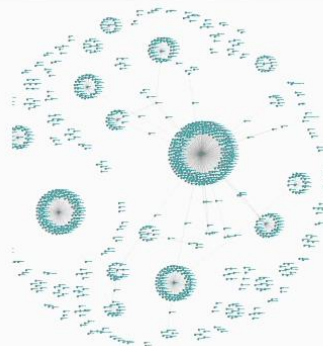
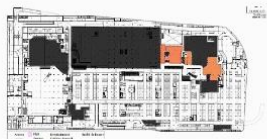
2F



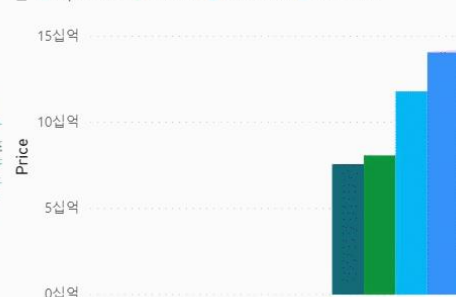
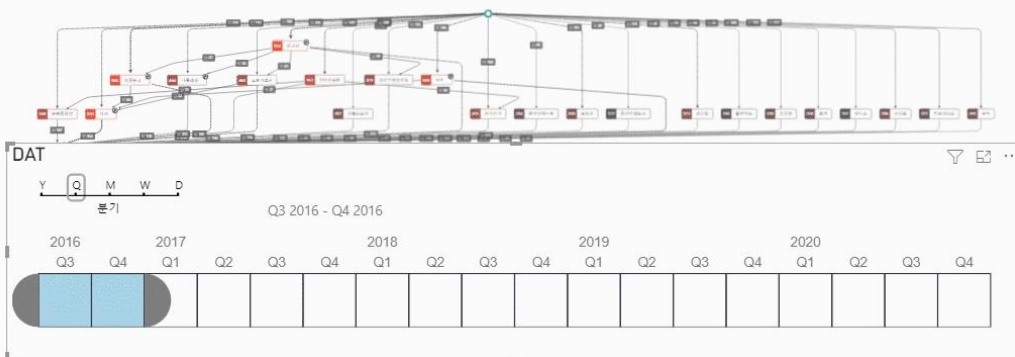
1F



B1

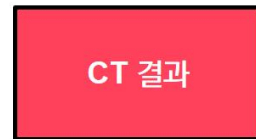
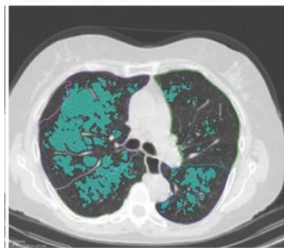
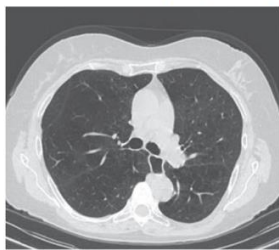


● September ● October ● November ● December

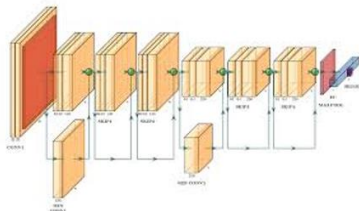
연도  
2016

# 기계공학 분야에서 개발한 딥러닝 코드는 금융에도, 의료서비스에도 적용 가능

- X-ray 이미지를 이용한 딥러닝을 통해 폐기종 진단 알고리즘 개발 진행 중



결과 비교 검증



Windows 창을 만드  
[설정]으로 이동하여 Windows를 정품 인증합니다.

# 코드4

## 회복탄력성(RESILIENCE)

실패는 일상이다, 다시 일어설 힘을 디지털 문명에서 키운다

자기조절력 = 감정조절력 + 충동통제력 + 원인분석력

대인관계력 = 소통능력+ 공감능력 + 자아확장력

긍정성 = 자아낙관성 + 생활만족도 + 감사

성공을 부르는  
3개의 코드





포노 사피언스가 바꾸는 시장 생태계

舊文明

新文明

권력은 소비자의 손끝에서 나온다

# 팬덤경제의 개막



소비자의 선택이 만드는 소비자 권력시대의 시작



# 포노사피언스 시대, 미디어의 소비패턴과 역할 변화

## 1인 미디어시대, 동영상 중심 시대의 시작

**Media**  
PHONE SAPIENS

TV가 갖고 있던 권력이 개인미디어 플랫폼으로 이동  
TV의 권력이 소비자로 이동



### 2018 유튜브 스타 소득 톱 10

순위	이름	소득 (만 달러)	주제
1	라이언토이슬리뷰	2200	아동완구 리뷰
2	제이크 폴	2150	음악, 일상생활
3	듀드 퍼펙트	2000	스포츠 묘기
4	댄 TDM	1850	비디오 게임
5	제프리 스타	1800	메이크 업
6	마키플라이어	1750	비디오 게임
7	베노스 게이밍	1700	비디오 게임
8	잭셀틱아이	1600	비디오 게임
9	퓨디파이	1550	비디오 게임
10	로건 폴	1450	음악, 일상생활

출처: Forbes.com

음악산업에 이어 미디어산업이  
혁명적 권력 교체의 시대 진입

### 대한민국 파워 유튜버 30

▶ 종합순위\_대한민국 파워 유튜버 30

순위	채널	구독자 (만 명)	시청횟수 (억 건)	업로드	추정 연소득 (원)	분류	콘텐츠
1	보람튜브 토아리뷰	1367	41.2	224	47억 6112만	피플	장난감 리뷰
2	1 MILLION Dance Studio	1675	39.1	1612	38억 7241만	엔터테인먼트	댄스
3	마슈토이	105	2.4	169	36억 8366만	피플	장난감 리뷰
4	Jane ASMR 제인	204	3.6	437	33억 6545만	피플	ASMR/악방
5	양팡	188	7.1	2082	25억 3959만	코미디	브이로그
6	DuDuPopTOY	719	37.3	1036	22억 8673만	교육	장난감 놀이
7	FRAN	233	7.4	2027	21억 2362만	엔터테인먼트	악방
8	서은이야기	399	17.5	735	20억 3390만	엔터테인먼트	육아
9	라임튜브	243	16.8	1372	19억 8863만	엔터테인먼트	어린이
10	해이저니	198	9.3	708	17억 7863만	엔터테인먼트	어린이
11	급식왕	112	5	215	17억 7827만	기타	악방/공트
12	보검 TV	342	16.2	8402	17억 7737만	엔터테인먼트	브이로그
13	토이왕TV	425	17.3	1199	15억 8766만	엔터테인먼트	장난감 놀이
14	사나고	130	1	86	15억 2347만	피플	3D펜 장인
15	총명명	185	2.6	170	14억 6221만	기타	창작예능/메이션
16	홍삼	64	2.3	891	12억 7111만	피플	악방
17	까나경	101	1.4	155	10억 7920만	피플	악방
18	제이제이 튜브	122	8	473	10억 7861만	터득법	어린이
19	허팝	325	21.7	1466	10억 1794만	엔터테인먼트	실험/브이로그
20	도도시	317	6.5	703	10억 1746만	피플	악방
21	송대익	81	2.3	330	10억 1561만	기타	브이로그
22	김재원의 즐거운게임 세상	143	8.4	1041	10억 1501만	게임	중계
23	명개명	348	16.8	3466	9억 5255만	피플	악방
24	유디티 TV	170	2.7	636	8억 9081만	피플	악방/리얼사운드
25	소닉토이	353	16.5	256	8억 9045만	엔터테인먼트	장난감 놀이
26	도깨비	92	3.8	1143	8억 9021만	기타	실험
27	서은일상이야기	149	4.9	242	8억 8943만	기타	육아
28	보라미 TV	152	5.1	570	8억 8908만	엔터테인먼트	장난감 놀이
29	영국남자	333	8.7	344	8억 2721만	코미디	문화비교
30	웃소	100	4.8	406	8억 2644만	코미디	토크쇼

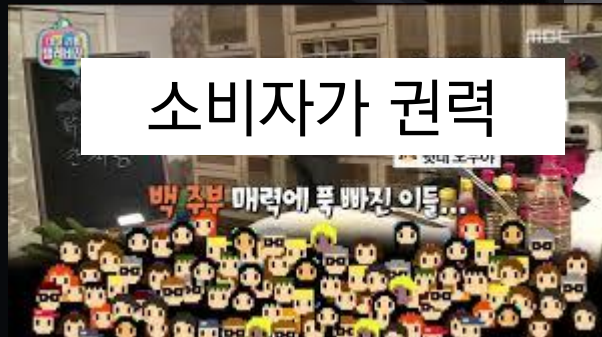
원천: 아이소 소셜블레이드, 2018년 9월 1일 기준 ※연매입, 기업형 콘텐츠 제작



방송국이 권력



YouTube



소비자가 권력



미디어 소비 패턴은  
포노 사피엔스 문명으로 전환





## 신문명의 등장에 불편한 대한민국

방송사의 권력은 관찮고 개인 유튜버의 권력은 싫다

데이터를 통해 시대변화를 읽고 배우자  
방송-광고-유통-제조의 연쇄변화

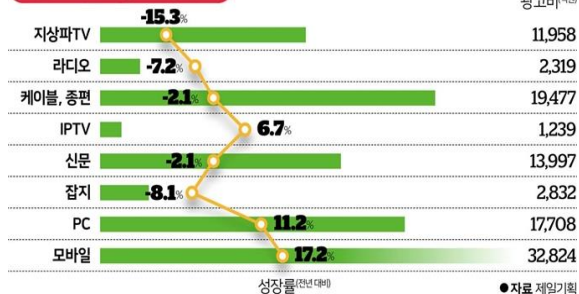


보람튜브 세계2위 키즈방송국  
2,730만 구독자, 평균조회수 2900만회



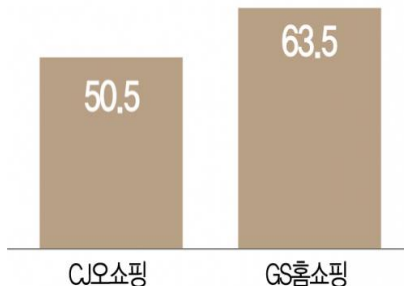
KBS2 TV유치원  
시청률 0.1% 2020.11.04  
우리나라 4~7세 인구 138만명

지난해 매체별 광고 시장 규모



주요 홈쇼핑 업체의 디지털 매출 비중

(단위: %)



[그림 5] 온라인쇼핑과 모바일쇼핑 거래액 및 비중 추이

(단위: %, 억 원)



광고와 유통 혁명적 변화



2020  
왕홍마켓  
168 조원



2020  
전자상거래  
1,652조원  
소셜커머스  
516 조원

# 유튜버의 성공이 소비 패턴을 바꾸다 - 팬덤 경제의 확산 소셜커머스의 성장



2020 왕홍 매출 168조  
2020 소셜커머스 매출 516조 예상  
2020 광군제 83조, 자동차 33만대 판매

**디지털플랫폼 + 킬러콘텐츠  
= 팬덤 = 기업의 가치**

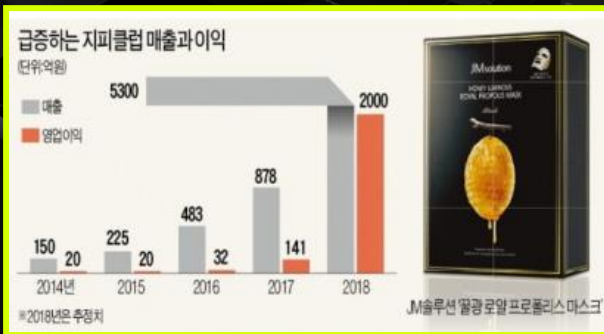
언택트 시대로 더욱 폭발적인 성장 예상

Generation **M Z**



# 미디어 커머스, 소셜 커머스로 성공하는 기업들

스타일난다 창업 13년, 6천억원에 로레알에 매각  
AHC 3조4천억원에 유니레버에 매각  
JM솔루션 김정웅대표 대한민국 30위 부자등극  
닥터자르트 에스티로더에 2조원 밸류 매각  
무신사 10번째 유니콘 기업으로 성장(2.5조원)



0.6조 3.4조

1.5조

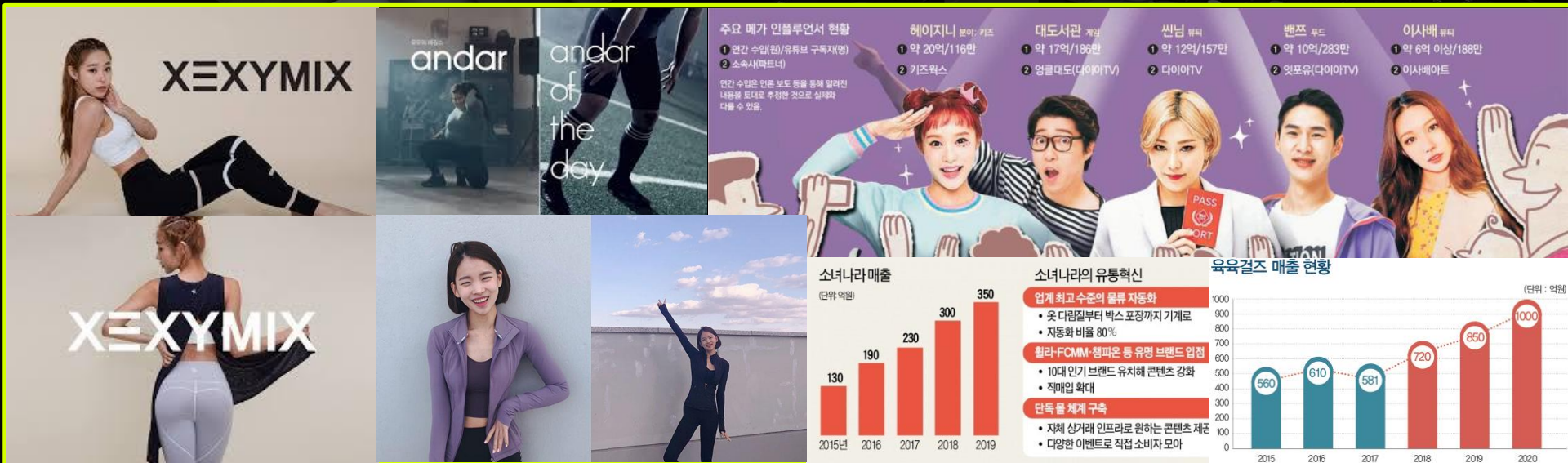
2조

2.5조

디지털플랫폼 + 킬러콘텐츠 = 팬덤 = 기업의 가치  
글로벌 시장으로 진출

# 중소규모 기업까지 소셜커머스 거대 생태계 형성중

인플루언서 겸 디자이너 마켓 급성장  
 젝시믹스(이수연), 안다르(신애련) 급성장  
 Z세대 겨냥 패션사업 급성장  
 육육걸즈(박예나), 소녀나라(구길리),



Generation M Z



# 제조 기업까지 소셜 커머스 생태계 형성에 참여 – D2C 마켓 형성

## 스타일난다 연혁

- 2005년 스타일난다 쇼핑몰 사이트 개설
- 2007년 스타일난다 법인 설립
- 2008년 코스메틱사업부 개설
- 2009년 코스메틱브랜드 3CE 론칭
- 2016년 로레알에 6000억원에 매각
- 2019년 매출액 2700억원, 영업이익 618억원 기록
- 2020년 현재 로레알 지분 100%

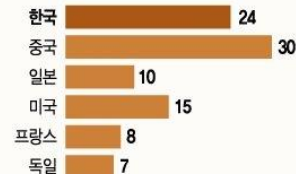
STYLE  
NANDA



그래픽: 이숙현 디자인가자

## 국가별 화장품 시장에서의 이커머스(온라인 판매) 비중

\*2019년 기준, 단위: %



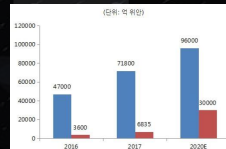
\*자료: 유로모니터, 유안타증권 리서치센터

그래픽: 유정수 디자인가자



# 나비효과: 음악시장의 나비 바람이 세계 경제 생태계의 태풍으로

## 팬덤 경제의 확산



BTS  
ARMY



방송  
산업



광고  
산업



유통  
산업



제조업

포노사피언스로  
내마음을 체인지

# 코드5

## 팬덤(FANDOM)

권력은 소비자의 손끝에서 나온다  
팬덤의 크기가 기업의 가치다

# 팬덤 소비문화 전산업으로 확산 – 다양한 플랫폼의 탄생



김기환(38) 지평주조대표



김재현 (42) 당근마켓 공동대표



김동환 백패커 대표  
작가들의 공예품 전문몰 구축



미스트롯, 미스터 트롯 열풍  
대도서관 연수입 20억+

**디지털플랫폼 + 킬러콘텐츠 = 팬덤 = 새로운 가치**



포노사피언스로  
내마음을 체인지

# 코드6

## 다양성(DIVERSITY)

모든 것이 새로운 시장이고, 모든 것이 미래 가능성이다  
플랫폼 경제는 다양성이 무궁무진하다

# 우리나라 K콘텐츠 글로벌 팬덤 파워

**84억 뷰** (2016.6 업로드)  
**유튜브 세계 1위**



스마트스터디 실적 추이 (단위: 원)



핑크퐁·아기상어 등 글로벌 사업성과

\*2019년11월 기준

- 핑크퐁 총 구독자 4200만명(영문 채널 2500만명)
- 전체 채널 누적 조회 수 220억회, '베이비샤크 댄스' 조회 수 38억회
- 16개국 언어로 4000편 이상 콘텐츠 제작, 해외 라이선스 180건 계약
- 국내외 직제품·라이선스 제품 약 2500개
- 올해 10월부터 북미 100개 도시서 '베이비샤크 라이브' 순회 공연

그래픽: 김지영 디자인가자

## 스마트스터디 핑크퐁의 성공 비결

- 소비자가 원하는 것에서 출발한다
- 많이 만들어낸다
- 소비자가 선택하는 데이터에 집중한다
- 빠르게 피드백하고 다시 소비자에 집중한다
- 전문가와 협업한다



## 베이비샤크가 보여준 시장 특성

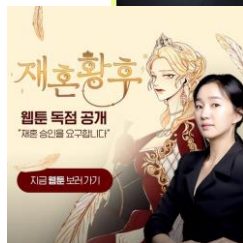
- 소비자 스스로 팬덤을 만든다
- 키즈 문화에는 국가, 언어 장벽이 없다
- 미키마우스같은 캐릭터를 우리도 할 수 있다
- 글로벌 시장에 K-콘텐츠 관심이 높다

## 웹툰 시장



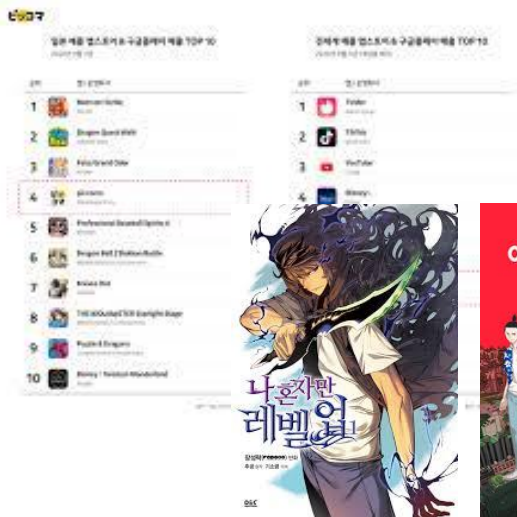
## 카카오픽코마 네이버웹툰의 성공 비결

- 만화를 웹툰이라고 부르지 않는다
- 앱스토어 같은 생태계 특성을 잘 활용한다
- 소비자가 선택하는 데이터에 집중한다
- 빠르게 피드백하고 다시 소비자에 집중한다
- 오직 실력으로 승부한다



## 웹툰 웹소설 성공이 보여준 시장 특성

- 소비자는 스스로 팬덤을 만든다(6천만 구독자)
- 킬러콘텐츠에는 국가, 언어 장벽이 없다
- 유튜브같은 플랫폼을 우리도 만들 수 있다
- 글로벌 시장에 K-콘텐츠 관심이 높다





새로운 산업생태계 구축

K-content 강력한 글로벌 팬덤 형성

'세계 역사상 10 대 아티스트 선정'



2017 롤드컵 결승  
온라인시청 5천만 돌파

2017 롤드컵 결승전  
4만석 입장권 1분만에 매진

페이커 이상혁 선수  
연봉 30억 돌파

SKT T1, 삼성갤럭시  
구단가치 500억 돌파



8,000만명  
시청



FANDOM



기네스북 기록 다수

YouTube

BTS 빌보드200 차트 1위  
4회 기록, Beatles & BTS



BTS 경제유발효과 연4.1조  
(현대경제연구원)

새로운 산업 생태계  
새로운 일자리 형성



# 우리나라 K콘텐츠 글로벌 팬덤 파워 – 모노클 소프트파워 랭킹 2020 세계 2위(2019, 15위)



# 팬덤을 만드는 킬러콘텐츠의 비결

- = 경험이 좋아야 한다
- = 실력이 좋아야 한다
- = 진정성이 있어야 한다

팬덤을 만드는 디테일은 진정성에서 시작  
오직 고객의 편에 서야 성공할수 있다



포노사피언스로  
내마음을 체인지

# 코드7

## 실력(ABILITY)

포노 사피언스의 '팬덤을 만드는 능력'이 곧 실력이다  
실력이 지배하는 디지털 경제

마음을 사로잡는  
2개의 코드





포노 사피엔스 팬덤 시대, 사람이 답이다

舊文明

新文明

# 글로벌 팬덤의 파워 – 애플, 테슬라, 아마존, 틱톡, 넷플릭스, 삼성



진정한 실력자들 – 팬덤경제는 구독경제로 정착

# 글로벌 플랫폼의 금융 진출 — 애플, 아마존, 구글, 페이스북, 알리바바, 텐센트

은행권 위협하는 빅데이터 플랫폼 업체 'GAFA'

- G** Google 구글 (이용자 10억명 이상)
- A** Apple 애플 (아이튠즈 이용자 8억명)
- F** Facebook 페이스북 (이용자 10억명 이상)
- A** Amazon 아마존 (가입자 수 3억명 육박)

공통점

미국을 대표하는 대형 IT 기업, 강력한 콘텐츠 유통 플랫폼을 배경으로 다수 이용자의 빅데이터를 쌓아 향후 금융업 진출 모색 중

IT 기업이 금융 서비스를 도입할 경우 연령대별 '이용하겠다' 응답 비율 (단위: %)



(자료: 국제금융센터)

**B**  
kakaobank

**N** 쇼핑

포노사피언스 시대 — 팬덤경제는 구독경제로, 다시 폰금융으로 확산

# 글로벌 금융의 디지털 대전환 – 비트코인, 이더리움, 디지털화폐 – 개인금융



최근 중국 정부가 중앙은행 디지털 화폐(CBDC)인 '디지털 위안화' 실험을 성공적으로 마쳤다.

선전과 수저우 시민 총 15만 명에게 각 200위안(3만3,000원)씩 나눠주고 상점에서 물건을 사는 등 현금처럼 쓸 수 있도록 한 것.

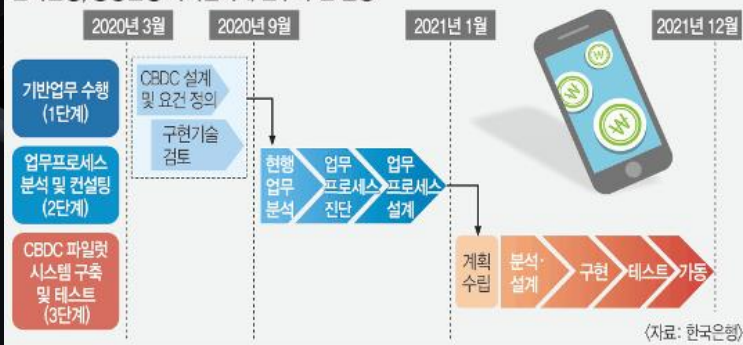
어떻게 진행됐는지를 보면 향후 CBDC가 일상에서 어떻게 구현될지 알 수 있다.

## 디지털화폐 검토 중인 주요국 중앙은행

• 네덜란드 중앙은행	중앙은행 내부에서 쓰는 'DNB코인' 개발 완료
• 스웨덴 릭스뱅크	2016년부터 'e크로나' 프로젝트 추진
• 영국은행	중앙은행 디지털화폐 발행을 중요 연구과제 선정
• 중국인민은행	시험용 디지털화폐 제작, 국유은행과 송금 및 결제 테스트 시행
• 에스토니아 중앙은행	가상화폐 'est코인' 발행 검토
• 캐나다 중앙은행	은행간 결제용 디지털화폐 'CAD코인' 개발 추진
• 일본은행·유럽중앙은행(ECB)	블록체인 기술 공동 연구

자료: 한국은행 등

## 한국은행, 중앙은행 디지털화폐 연구 추진 일정



포노사피언스 시대 – 이들이 선택하는 금융이 미래 금융 표준이다



MZ세대가 이끄는 팬덤경제의 확산

新人類의 마음을 사는 기술이 필요하다

FANDOM

디지털 문명에 기반한  
사람이 좋아하는 기술 필요



우리는 마르크스의 상품 경제 시대에서 멀리 왔어요.  
물질이 자본이던 시대는 물 건너갔어요.

**공감**이 가장 큰 **자본**이지요.

BTS를 보러 왜 서양인들이 텐트 치고 노숙을 하겠어요?  
공감이 사람을 불러모은 거지요.“

2020년 이어령, 마지막 인터뷰

“마음을 사는 출발점은 소비자와의 공감”

“기업이든 개인이든 공감 자산을 키워야한다”

포노사피언스로  
내마음을 체인지

# 코드8

휴머니티(HUMANITY)  
인간다움

사람에 대한 배려와 존중, 높은 도덕성이 팬덤의 시작점  
인간다움으로 공감의 크기를 키워라



# FAN DOM 新人類



대한민국 K-content 팬덤은 글로벌 경쟁력 입증

대한민국 인문학과 예술의 힘

K-콘텐츠의 인기는 인간에 대한 폭넓고 깊은 감성의 공감대가 만든 기적







내 마음의 표준을 바꾸면 미래가 달라진다



舊文明

before Corona



新文明

after Corona

# 포노사피언스 시대, 우리 기업의 잠재가치



## 초일류 기술기업



Story? Fandom?

2018 매출 248조, 영업이익 59조, 시총 **581**조원



Story! Fandom!

2018 매출 267조, 영업이익 12조, 시총 **1914**조원



Story! Fandom!

2018 매출 283조, 영업이익 75조, 시총 **2511**조원



8억명을 중독시킨 잡스의 비밀은 집착  
'고객의 심장이 노래하는 제품을 만든다'



애플의 기술개발 목표는 ‘고객의 심장이 노래하는것’



 애플매니아

**현대차+애플 전격발표?**

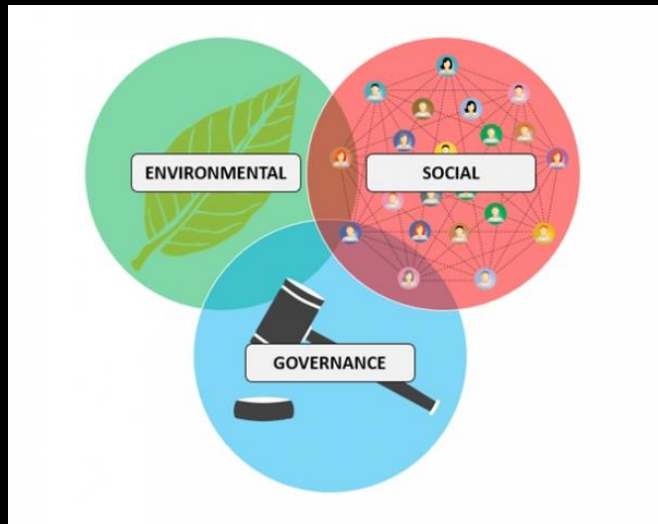
**애플 CEO 팀쿡  
오늘 9시 인터뷰!**



**Racial Equity and  
Justice Initiative**

2021년 애플 최고 중대발표는 '평등'과 '정의'  
공감의 근간은 휴머니티-인간다움

# 2021 ESG 경영



팬덤을 만드는 공감의 근원, 휴머니티 - 인간다움

# 포노사피언스 시대, 대한민국의 잠재가치

**FANDOM** = 1,000조원의 숨은 가치  
마음을 사로잡는 기술



포노사피언스, MZ 세대의 팬덤을 창조하라

포노사피언스로  
내마음을 체인지

# 코드9

## 진정성(AUTHENTICITY)

정말 내가 하고 싶은 일을 찾아  
내 인생을 걸어야 한다



# #뉴노멀

## #포노사피언시대

방송, 광고, 금융, 유통, 제조가 모두 바뀐다면  
2030년 당신의 일, 당신의 일자리는 어떻게 준비할까?

## #내마음을뉴노멀로리셋

# 포노사피언스의 시대

미래 30년

대한민국, 그리고 여러분  
잘 할 수 있을까요?



SAMSUNG

# 대한민국 제조중심 시대의 성공은 기적 – before 코로나 시대의 표준

브랜드중심, 기업중심 경영에서  
소비자중심, 생태계 구축 경영으로

Contents

IoT

Big Data

제조업의

힘

Artificial Intelligence

Smart Car

도전으로 만들어낸 기적의 결과  
제조업 세계 5위

주요 제조업 강국 경쟁력 순위

※2020년은 예상치 자료:딜로이트

	2010년	2013	2016	2020
중국	1	1	1	2
미국	4	3	2	1
독일	8	2	3	3
일본	6	10	4	4
한국	3	5	5	6

30년간 완성한  
초격차 제조기술





## after 코로나 시대 디지털 생태계로 전환 – 포노사피언스가 표준문명



PHONOSAPIENS

포노족 팬덤 문명 시대

amazon	1	Rank 2018: 1 2017: 3 ↑
		BV 2018: \$150,811m +42%
		BV 2017: \$106,396m
		Brand Rating: AAA-
Apple	2	Rank 2018: 2 2017: 2 →
		BV 2018: \$146,311m +37%
		BV 2017: \$107,141m
		Brand Rating: AAA+
Google	3	Rank 2018: 3 2017: 1 ↓
		BV 2018: \$120,911m +10%
		BV 2017: \$109,470m
		Brand Rating: AAA+
SAMSUNG	4	Rank 2018: 4 2017: 6 ↑
		BV 2018: \$92,289m +39%
		BV 2017: \$66,218m
		Brand Rating: AAA+
f	5	Rank 2018: 5 2017: 9 ↑
		BV 2018: \$89,684m +45%
		BV 2017: \$61,998m
		Brand Rating: AAA+



Marcel Duchamp

디테일에 대한 집착이  
에ਂ프라멘스 를 만든다  
(Inframince)

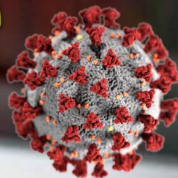


Imagine  
your  
Korea

Detail + Fandom-power

PHONOSAPIENS

after 코로나 시대  
포노 사피언스로  
CHANGE!




최재봉

boong33@skku.edu

# 바뀌야할 9가지

- 디지털 트랜스포메이션
- 메타인지
- 상상력
- 회복탄력성
- 팬덤
- 다양성
- 실력
- 휴머니티
- 진정성



포노사피언스 코드

# CHANGE

METACOGNITION  
IMAGINATION  
HUMANITY  
DIVERSITY  
DIGITAL TRANSFORMATION

# 9

RESILIENCE  
ABILITY  
FANDOM  
AUTHENTICITY  
최재봉 지음

문명을 읽는 공학자  
최재봉이 그리는  
그다음 세계

애프터 코로나 시대,  
문명의 대전환기를 관통하는 '포노'들의 새로운 기준.  
아홉 개의 포노 사피언스 코드를 읽어라!

KBS  
'아슈 Pick,  
 쌤과 함께'  
최재봉의 명강연

포노 사피언스