

2022 국가서비스대상 수상 사례

2022. 09



I|P|S 산업정책연구원
The Institute of Economic Policy Issues

(주)문구야놀자_문구야놀자

문구점에 IT 기술을 결합한 학교 앞 감성 공간

기존 문구점의
패러다임을 바꾼 문구야 놀자



기존의 키오스크 매장과는 다른 특별한 기능으로 가속화하는 비대면화에 앞장 섭니다.



사라져가는 학교 앞 추억의 문방구, 추억의 공간인 문구점에 IT 기술을 결합한 빅데이터 기반 무인 문구점

Background

2020년 출시한 문구야 놀자는 추억의 공간인 문구점에 IT 기술을 결합하여 학교 앞 감성공간을 되살리고자 출시되었다.

Service Program

문구야 놀자의 핵심 역량은 자체 개발된 키오스크 결제 시스템을 통해 빠른 유행과 패턴에 따른 유연한 대응이 가능하다는 점이다.

또한 고객과 상품, 판매에 대한 정확한 데이터 분석이 가능하고, 초등학교생들의 쇼핑 경향, 니즈, 재고 현황을 빅데이터화 할 수 있다. 이에 키오스크, 앱, 웹이 통합된 ERP 시스템을 통해 효율적인 무인 매장 관리가 가능하다.

Subject(주체)

문구야 놀자의 기업 비전은 Z세대 소비 데이터를 가장 잘 다루는 버티컬 커머스 기업으로 성장하는 것이다. 단순히 '아이들에게 물건을 팔자'가 아닌, 신뢰할 수 있는 데이터를 기반으로 아이들이 '잘' 놀 수 있는 공간을 계속 생산하자는 철학을 추구하고 있다.

Environment(환경)

최근 '양가부모는 물론 할아버지, 할머니, 삼촌과 이모의 관심을 한 몸에 받는 에잇포켓'이라는 신조어가 생길 정도로 아이들의 구매력이 높아졌으며, 전자기기 사용이 익숙해지면서 아이들의 무인 매장 사용량이 증가하였다.

또한 인건비 상승과 코로나19로 인하여 비대면이 새로운 사업의 핵심 요소가 되면서 무인매장이 확산하고 있다. 정부에서는 소상공인의 경영난, 인건비 증가 등으로 인해 '지능형슈퍼', '스마트마켓' 등의 사업을 추진 중이며, 문구야 놀자는 이러한 정부의 오프라인 리테일 트렌드 전환을 선도하고 있다.

Resource(자원)

문구야 놀자는 다양한 정부 및 민간 개발 프로젝트 경험이 있는 베테랑 PC, 모바일 개발팀이 만든 서비스이기에 유통뿐 아니라 풍부한 IT 인적 자원을 보유한 '테크 기업'으로 다음의 6개의 팀으로 구성되어 있다.

- 결제 시스템 개발과 AI등 기술적 요소를

혁신적인 기술을 통해 고객과 경영주에게 상생의 가치 제공



경영주와 상생하는 문구야 놀자

- **상생경영**
문구야놀자는 고객만족을 최우선 가치로, 고객과 경영주 중심의 상생경영을 실천하여 고객과 경영주 모두에게 신뢰받고 있습니다.
- **스마트 솔루션 리딩 기업**
자체 서비스 개발, 외주 개발 확장 등 다양한 방면에 최신 기술과 노하우를 바탕으로 승부할 수 있는 스마트 솔루션 리딩 기업임을 자부합니다.
- **매출 증가**
직영 1호점을 시작으로 지속적인 매장 증가를 검토 중에 있습니다.

문구, 완구
관련 산업
활성화

문구, 완구의
오프라인
리테일 수요
창출

지역 경제
이바지

담당하는 개발팀

- 캐릭터와 각종 시각적 요소를 창조해내는 디자인팀매장의 운영을 지원하는 운영팀
- 상품의 유행과 흐름을 연구하여, 공급하는 MD팀
- 준비된 상품을 여러 매장으로 나눠 보내주며 물자를 관리하는 물류센터
- 계약을 담당하는 가맹 개발팀

문구야 놀자의 기술자원 및 지적재산은 다음과 같다.

- 캐릭터 5종 저작권 등록, 공정거래위원회 정보 공개서 등록
- 품질경영시스템 ISO9001, ISO14001 인증
- ‘라벨단말을 이용한 상품정보 관리 서비스 제공 시스템’ 특허출원
- ‘인공지능 기반 무인매장 운영서비스 제공 시스템’ 특허 출원

Mechanism(메커니즘)

자체 제작한 관리 시스템이 상품의 매입, 매출, 포인트 관리, 멤버십 관리를 자동으로 수행하고 있다. 빅데이터와 AI 기술 활용 분석은 매출 증대에 기여하고 있으며, 웹과 앱을 통해 결제 내역 관리 및 상품관리, 주문 등을 쉽게 할 수 있다. 상품 구매 시 마다 포인트를 적립 및 사용할 수 있어 재 방문률을 높이고 있으며, 커뮤니티를 활용한 적극적인 의견 수렴을 통해 판매 상품을 선정한다.

또한, 무인매장의 최대 취약점인 도난을 방지하

고, 예방하고자, 고객 동선과 시선, 특성을 분석하여, 음성안내, 자기인식 등이 가능하도록 한 무인 점포 운영관리 시스템을 도입하여 전 매장을 대상으로 시행하고 있다.

Performance(성과)

문구, 완구 등 수만 가지의 상품 종류를 고객 니즈에 맞추어 분석, 분류함에 어려움이 있었지만 문구야 놀자는 이를 극복하고, 세 번의 물류센터 확장 이전 끝에 안정된 공급과 운영이 가능하게 되었다.

또한 최근 사양산업으로 판단되던 학교 앞 문방구를 무인 시스템을 적용하여, 다시 시장에 선보임으로써 문구, 완구 관련 산업의 활성화에 이바지하였다.

기존 소상공인의 가맹점을 우수한 실적을 내는 무인 매장으로 전환함으로써 지역 경제에 이바지하였으며, 문구, 완구의 새로운 오프라인 소매 수요를 창출하면서 생산, 도매업체의 매출과 고용증대에 기여하였다.

앞으로도 문구야 놀자는 고객 만족을 최우선 가치로, 고객 중심의 상생경영을 실천하여 자체 서비스 개발, 외주 개발 확장 등 다양한 방면에 최신 기술과 노하우를 바탕으로 승부할 수 있는 스마트 솔루션 선도기업으로 성장할 것이다.