

## 전자상거래, 또 다른 성장기에 진입하다

---

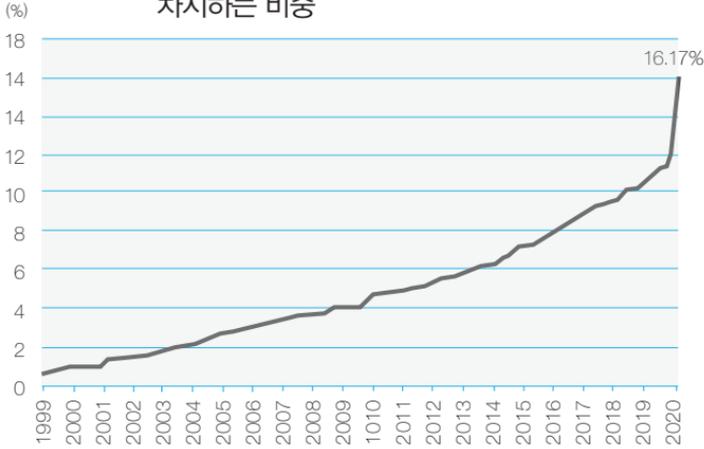
2020년 현재, 아마존의 나이는 26살이다(1994년 창립). 이는 전자상거래 산업이 더 이상 걸음마 단계에 있지 않다는 것을 우리에게 상기시킨다. 거의 한 세대에 걸쳐서 전자상거래는 꾸준히 발전해 왔다. 초기의 전자상거래가 주로 책이나, CD, 전자제품 정도를 제공하는 수준이었다면 이제는 소비자가 원하는 거의 모든 종류의 제품이나 서비스를 판매하고 있다. 특히 특정한 제품군은 전자상거래의 비중이 눈에 띄게 증가하였다. 예를 들어 컴퓨터 및 관련 장비 등의 전자제품 판매액 중 전자상거래를 통해 유통되는 비중은 2005년에 14%였으며, 현재는 50%에 육박한다. 의류 거래 또한 빠르게 전자상거래로 이동했다. 2005년에 의류의 전자상거래 판매 비중은 5%에 불과했지만, 현재는 25%에 이른다.

전자상거래는 젊은 세대 사이에서 특히 일상화되어 있다. 1980년에서 2000년 사이에 태어난 밀레니얼 세대와 1965년에서 1980년 사이에 태어난 X세대의 경우 투명성, 편리성, 사전 주문 및 반복 배송 설정이 가능하다는 점 등의 이유로 전자상거래를 선호한다. 7,200만 명에 달하는 밀레니얼 세대는 미국의 가장 큰 인구계층일 뿐 아니라, 현재 미국 노동력에서 가장 큰 비중을 차지하는 세대다. X세대 6,500만 명을 합치면 약 1억 3,700만 명의 전자상거래에 우호적인 인구가 존재하는 셈이다. 밀레니얼 세대와 X세대는 구매력에 있어서도 여타의 세대에 비해 떨어지지 않는다. 이 세대의 평균 가계 지출은 약 4만 9천 달러에서 6만 5천 달러 사이이다. 55세 이상 세대의 평균 지출이 약 4만~5만 7천 달러 정도라는 점을 감안하면, 상당한 구매력을 가지고 있다고 볼 수 있다.

이렇듯 전자상거래는 이미 많이 발전된 시장이지만, 최근 또 한번 성장의 기회를 맞이하고 있다. 결정적인 계기는 코로나 사태이다. 사람들이 강제로 집안에 머물게 되면서 전자상거래를 통한 쇼핑이 급속도로 증가한 것이다. 미국의 경우 2020년 2분기 소매 매출의 약 16%가 전자상거래에서 발생했는데, 이는 작년 2분기보다 44.5% 증가한 수치다.

이러한 흐름을 반영하여 전자상거래 시장에 대한 낙관적인 전망이 많아지는 추세다. 글로벌 시장 조사 업체인 콜드

■ **도표 11-1** 미국 전체 소매 매출에서 전자상거래가 차지하는 비중



자료 : 미국 상무부, Global X ETFs

■ **도표 11-2** 글로벌 전자상거래 시장 전망



자료 : Cold Brew Labs(2020.2)

브루 랩(Cold Brew Labs)의 경우 전 세계 전자상거래 시장이 2020년 4조 2,060억 달러에서 2023년에는 6조 5,420억 달러까지 증가할 것으로 예측하고 있다.

## 식음료, 건강관련 물품, 자동차의 온라인 구매가 증가한다

중장기적으로 볼 때 미국 전자상거래의 다음 성장 요인은 식료품, 건강관련 물품, 자동차와 같이 역사적으로 전자상거래에서 판매 비중이 크지 않았던 부분에서 발생할 가능성이 높아 보인다. 만약 이러한 일이 발생한다면 그 파급력은 작지 않을 것이다. 이 세 개 부분은 미국 전체 소매 매출의 44%를 차지하고, 2020년 상반기에만 1조 2천억 달러의 매출액이 발생한 큰 분야이기 때문이다.

코로나 19 사태 이전에, 이 세 개 부분의 소매 매출에서 전자상거래가 차지한 비중은 각각 식료품 2.5%, 건강관련 물품 7.9%, 자동차 2.9%였다. 상당히 낮은 수치다. 그러나 최근 들어 극적인 변화가 나타나고 있다. 미국 식품산업협회가 조사한 바에 의하면 2020년 5월에 식료품 쇼핑객의 49%가 온라인으로 구매했으며, 그중 43%는 온라인 구매가 처음이었다고 밝혔다. 이러한 추세가 지속될 경우 2020년에 식음료 부분의 전자상거래 매출은 전년 대비 58.5%, 건강관련 물품은 32.4% 성장할 것으로 예측된다. 전자상거래가 가장 뒤쳐진 분야에서 가장 빠르게 성장하는 분야로 탈바꿈하게 되는 셈이다. 개별 기업들의 실적 및 전략을 들여다보면 이러한 변화를 보다 잘 느낄 수 있다. 전통적인 소매업 강자 월마트(Walmart)는 2분기 실적 발표에서 온라인 매출이 전년 동기 대비 두 배 가까이 증가했다고 발표했다. 또한 장

보기 대형 앱(App) 운영업체인 인스타카트(Instacart)와 제휴하여 당일 식료품 배달 시장 활성화를 위해 노력할 것임을 천명한 바 있다.

자동차의 경우 아직 식료품이나 건강관련 물품처럼 눈에 띄는 변화가 있지는 않다. 그러나 전자상거래 증가의 가능성은 점차 높아지고 있다.

최근 자동차 관련 시장 조사기관인 콕스 오토모티브(Cox Automotive)에 의하면 자동차 소비자의 3분의 2는 온라인으로 차량을 구입할 의향이 있다고 응답했다. 사실 전자상거래에 의한 차량 구매에 가장 큰 걸림돌은 각 주의 자동차 관련법이다. 여전히 상당수의 주에서는 자동차 제조업체가 소비자에게 직접 차량을 판매하는 것을 금지하고 있다. 그러나 제조업체들은 최근 이 규제를 회피할 수 있는 합법적인 방법을 찾아냈다. 예를 들어 테슬라는 소비자에게 자동차 직접 판매가 허용된 애리조나주에서 자동차를 판매한 뒤 소비자가 있는 주로 차량을 배송할 수 있다는 점을 알아냈다.

### 전자상거래 시장에 새로운 고객이 진입하고 있다

그 다음 성장 요인은 전자상거래 시장에 새로운 고객이 진입하고 있다는 것이다. 56세부터 74세 사이의 미국 베이비붐 세대, 그리고 75세 이상의 사일런트 세대가 대표적이다. 코로나 19 사태는 모든 연령대의 소비자에게 붐비는 마트 및

소매점 접근을 멀리할 것을 강요하고 있다. 그리고 코로나 바이러스에 취약한 베이비부머 및 그 위 세대는 이러한 상황을 더욱 심각하게 받아들일 수밖에 없다. 최근 연구에 의하면 코로나 사태 발발 이후 미국 베이비붐 세대와 사일런트 세대의 약 28%는 전자상거래를 통한 식품구매를 늘린 것으로 나타났다. 뭐든지 처음이 가장 어려운 법이다. 일단 전자상거래를 경험한 이들 세대는 코로나 사태가 끝나도 거래를 이어나가게 될 가능성이 높다.

30억 명이 넘는 인터넷 사용자를 보유하고 있는 개발도상국에서 전자상거래 시장에 진입하는 소비자가 늘고 있다는 것도 성장요인으로 꼽힌다. 개발도상국 중 중국의 경우는 이미 약 4억 명의 전자상거래 소비자가 존재하는 큰 시장이다. 그러나 최근에는 인도, 브라질, 멕시코와 아프리카에 있는 국가의 소비자도 전자상거래 시장에 접근하고 있다. 예를 들어 아프리카 전역에서 정부는 식품 유통 및 배달 관련 전자 상거래 솔루션을 소비자에게 제공하기 시작했다.

#### 4차 산업혁명이 전자상거래의 혁신을 이끈다

전자상거래의 세 번째 성장요인은 4차 산업혁명이다. 증강 현실 및 가상현실, 소셜 커머스, 드론 배송과 같은 분야의 기술적 발전은 전자상거래에 또 다른 발전의 계기를 마련해 줄 것으로 보인다.

소셜 미디어와 전자상거래를 융합한 소셜 커머스는 신제품 발굴과 판매의 매개체가 됐다. 최근 ‘시빅사이언스’의 조사에 따르면 인스타그램 이용자의 8%가 이미 플랫폼을 통해 직접 물건을 구매한 경험이 있는 것으로 나타났다. 인스타그램이 이 기능을 도입한 것이 몇 년 되지 않은 것을 감안하면 상당히 빠른 속도로 성장하고 있는 셈이다. 중국의 경우 이러한 흐름은 더욱 빠르다. 소셜 커머스가 전체 전자상거래 매출에서 차지하는 비율이 미국은 아직 5% 미만인 반면, 중국은 이미 10%를 넘어섰다.

증강현실과 가상현실은 소비자에게 새로운 쇼핑 경험을 제공하고 있다. 소비자들은 온라인에서 옷을 입어보고, 새로운 거실 가구의 배치를 보거나, 새 집을 둘러볼 수 있다. 자동차의 경우 가상현실을 통해 시승해 볼 수 있고, 중고차의 경우 차의 고장이나 손상부위를 온라인에서 확인할 수도 있다. 이러한 놀라운 경험은 새로운 고객을 전자상거래 시장으로 끌어들이 수 있는 요인이 될 것이다.

드론 기술의 경우 전자상거래의 매우 중요한 요소인 배달의 효율성을 상승시킬 수 있다. 아마존 프라임 에어 드론은 이미 최신 센서와 머신러닝 알고리즘을 이용해 드론의 비행 경로에 있는 물체를 감지할 수 있다. 향후 몇 가지 법적, 기술적 제약을 해결할 수 있다면 도시의 하늘을 배달 도로로 활용하는 것도 불가능한 일이 아닌 것이다.

## ■ 전자상거래 관련 ETF

종목명	티커 (상장 코드)	상장 국가	주요 특징
Global X E-Commerce	EBIZ	미국	- 코로나19와 언택트 문화 확산에 직접적인 수혜를 보고 있는 글로벌 이커머스 관련 기업에 투자
Global X Emerging Markets Internet & E-Commerce	EWEB	미국	- 현지화, 특성화를 통해 이머징 국가에서 빠르게 성장하고 있는 현지 인터넷 & 이커머스 관련 기업에 투자

## ■ 테마별 ETF

테마	종목명	티커 (상장코드)	상장 국가	주요 특징
1.전기차	TIGER 2차전지테마	305540	한국	- 전기차, 소형 가전, ESS 시스템 등 다양한 곳에 쓰이고 있는 2차 전지와 관련된 한국 기업에 투자
	TIGER KRX 2차전지K-뉴딜	364980	한국	- 글로벌 경쟁력을 갖춘 국내 2차전지 기업 중 시가총액 상위 10개 종목에 집중 투자
	TIGER 차이나전기차 SOLACTIVE	371460	한국	- 떠오르는 전기차 소비시장인 중국의 주요 전기차 관련기업에 투자
	Global X Lithium & Battery Tech	LIT	미국	- 글로벌 2차전지 관련 기업 및 2차전지의 주 재료인 리튬 생산 및 채굴 기업에 투자
	Global X Autonomous & Electric Vehicles	DRIV	미국	- 글로벌 자율주행차 및 전기차 개발 기업에 투자
	Global X China Electric Vehicle	2845,9845	홍콩	- 떠오르는 전기차 소비 시장인 중국의 주요 전기차 관련 기업에 투자, 홍콩에 상장되어 홍콩달러/미국달러로 거래 가능
2.클라우드	TIGER 글로벌 클라우드컴퓨팅 INDXX	371450	한국	- 빅데이터, 언택트 사회가 확산되며 수요가 늘어나고 있는 글로벌 클라우드 관련 기업에 투자
	Global X Cloud Computing	CLOU	미국	- 빅데이터, 언택트 관련 수요 증가의 수혜를 받는 글로벌 클라우드 기업에 투자
	Global X China Cloud Computing	2826,9826	홍콩	- 떠오르는 클라우드 강국인 중국의 클라우드 관련 기업에 투자
3.중국 바이오	TIGER 차이나 바이오테크 SOLACTIVE	371470	한국	- 빠르게 성장하는 중국의 바이오테크/헬스케어 산업에 투자
	Global X China Biotech	2820,9820	홍콩	- 빠르게 성장하는 중국의 바이오테크/헬스케어 산업에 투자. 홍콩달러와 미국달러로 거래 가능
4.중국 소비	TIGER 중국소비 테마	150460	한국	- 국내 상장 기업 중 중국의 소비에 수혜를 받는 기업에 투자
	Global X China Consumer Discretionary	CHIQ	미국	- 뉴욕 증시에 상장된 중국의 자유소비재 섹터에 해당되는 기업에 투자
	Global X China Consumer Brand	2806,9806	홍콩	- 중국의 대표 소비재 브랜드 기업에 투자

테마	종목명	티커 (상장코드)	상장 국가	주요 특징
5.반도체	TIGER 반도체	091230	한국	- 글로벌 경쟁력을 갖춘 한국 반도체 산업에 투자
	Global X China Semiconductor	3191, 9191	홍콩	- 정부의 정책 보조와 중국 기업의 반도체 개발 확대에 수혜를 받는 중국 반도체 산업에 투자
6.인공 지능(AI) & 로봇	TIGER 글로벌4차 산업혁신기술 (합성 H)	275980	한국	- 4차산업을 선도하는 글로벌 혁신 기업에 투자
	Global X Robotics & Artificial Intelligence	BOTZ	미국	- 산업 자동화와 스마트팩토리의 수혜를 받는 글로벌 로봇 산업 관련 기업에 투자
	Global X Artificial intelligence & Technology	AIQ	미국	- 다양한 산업에서 떠오르고 있는 인공지능 관련 기업에 투자
	Global X China Robotics & AI	2807, 9807	홍콩	- 중국에 상장된 주요 로봇 및 인공지능 관련 기업 주식에 투자
7.원격 의료	Global X Telemedicine & Digital Health	EDOC	미국	- 초기 활성화 단계에 들어선 글로벌 원격의료 기업에 투자
8.게임	TIGER K게임	300610	한국	- 글로벌 게임 강국인 한국의 게임 산업에 투자
	TIGER KRX 게임K-뉴딜	364990	한국	- 글로벌 경쟁력을 가진 한국 게임 기업 중 시가총액 상위 10개 종목에 집중 투자
	Global X Video Games & Esports	HERO	미국	- 글로벌 게임 개발사 및 게임 관련 하드웨어, 이스포츠 관련 기업에 투자
9.소셜 미디어	TIGER KRX 인터넷K-뉴딜	365000	한국	- 한국의 인터넷 기업 중 시가총액 상위 10개 기업에 집중 투자
	Global X Social Media	SOCL	미국	- 글로벌 소셜 미디어 산업에 투자
10.핀테크	Global X FinTech	FINX	미국	- 새로운 금융 트렌드인 핀테크 산업을 선도하는 글로벌 기업에 투자
11.전자상 거래	Global X E-Commerce	EBIZ	미국	- 코로나19와 언택트 문화 확산에 직접적인 수혜를 보고 있는 글로벌 이커머스 관련 기업에 투자
	Global X Emerging Markets Internet & E-Commerce	EWEB	미국	- 현지화, 특성화를 통해 이머징 국가에서 빠르게 성장하고 있는 현지 인터넷 & 이커머스 관련 기업에 투자