

1. 플러스(+), 승리에 승리 더하기

- 2006년도에 출시된 '나이키+애플'은 **신발에 압전센서를 장착해, 운동화를 신은 사람이 실제로 한 운동의 결과가 연동된 애플의 기기에 저장이 되도록 한 제품**이었다.
- 제품이 출시되었을 때, 많은 사람들이 '새로운 차원의 스포츠 경험을 할 수 있다.', '나이키가 드디어 스포츠의 영역에서 탈피해 더 큰 시장으로 눈을 돌렸다.'는 등의 이야기를 했지만, 의외로 **제품의 성능이나 편의성 등에 실망한 소비자들의 반발**도 거셌다.
- 그럼에도 불구하고 나이키가 '나이키+'를 밀고 나간 이유는 '나이키+'가 단순히 제품에 제품을 더한 것이 아니라, 소비자들이 **제품과 함께 한 시간과 경험을 극대화 해서 새로운 가치를 만들어 낼 수 있도록 도와주는 제품과 서비스**라는 생각에서였다.

2. 새로운 미래와 만난 스포츠

- 스포츠에 발전한 과학기술을 접목시키려는 시도는 여러 분야에서 진행되었는데, 그 중 대표적인 사례가 **과학적인 데이터마이징 기법을 활용해서 만년 하위 야구팀을 상위권 팀으로 도약시킨 <머니볼>이론**이다.
- <머니볼>이론은 만년 하위 구단인 오클랜드 애슬레틱스의 빌리 빈 단장이 방대한 데이터를 바탕으로, 타이틀에 연연하지 않고, **철저한 데이터 분석을 통해 실력에 비해 저평가된 선수들 위주로 팀을 구성해 승률을 높이는 방식**으로 주요 기업체의 경영전략에도 큰 영향을 미쳤다.
- 뿐만 아니라, **가상현실(VR)기기**를 활용한 스포츠 중계 또는 실내에서의 야외 스포츠 체험, 무인기를 통칭하는 드론을 활용한 훈련모습 촬영이나 경기 중계, 트위터, 페이스북, 블로그 같은 SNS를 활용한 운동 경험 공유 및 동기부여, 스포츠 스타의 자기 홍보 및 광고 등 스포츠의 영역에서 첨단 과학기술의 필요성은 점점 더 늘어나고 있다.

3. 나이키, 신발과 트레이닝복을 넘어 미래로

- '나이키+애플'은 이제 시작이다. 나이키는 애플 등의 우량한 파트너와 함께 더욱더 다양한 제품과 서비스를 선보일 예정이다.
- 어플리케이션 분야에 대한 나이키의 대응 역시 발 빨라서, '나이키+런 클럽', '나이키+트레이닝 클럽', '나이키+풋볼' 등 **여러 가지 운동 종목별로 그 운동을 가장 즐기면서도 실력향상을 할 수 있도록 도와주는 다양한 정보와 기능 들을 제공**하고 있다.
- 심지어, 게임에 캐릭터를 등장시키는 방식으로 등장한, 나이키가 만든 자동차인 <나이키 원>도 있는데, 가장 중요한 것은 이제까지 나이키가 만들어 낸 자동차 그 자체가 아니라, **운동화 브랜드인 나이키지만 고객이 원한다면 자동차를 만들 수도 있다는 생각**, 우리의 미래를 위해 늘 끊임없이 연결되어(connected) 있는 그들의 생각, 바로 그 생각이었다.