<핀테크개론>

1. 핀테크의 개념 : 핀테크(Fintech)는 파이낸셜(financial)과 기술(technique)의 합성어로 모바일 결제, 송금, 개인자산관리, 크라우드 펀딩 등 금융서비스와 관련된 기술을 뜻한다. IT모듈에 내장할 수 있는 모든 금융서비스를 포괄하기 때문에 IT기술이 발전하면서 다양한 형태의 핀테크서비스가 나오고 있다. 또 금융소비자에게는 보다 편리하고 빠르며 비용도 절감할 수 혜택을 주고 있어서 기존의 금융에 새로운 변화를 가져올 것으로 기대된다.

2. 핀테크성장의 배경 : 첫째, 소비 환경의 변화. 특히 PC보다 시간공간의 제약이 없는 모바일 사용으로 언제 어디서든 소비할 수 있게 된 점이 근본적 변화다. 둘째, 핀테크의 빠른 기술 혁신 속도. 시장 잠재력이 크다고 하더라도 기술 혁신이 빠르지 않다면 이용하는 소비자가 빨리 늘어날 리 없다. 전문가들에 따르면 스마트폰을 사용하기 시작한 지난 10여 년간 특히 핀테크의 기술 혁신이 두드러졌다고 말한다. 분야도 융합 기술의 발달로 모바일 결제와 송금에서 신용 분석, 대출, 자산 운용에 이르기까지 대폭 확대됐다. 그 결과 핀테크 소비자들은 거래비용을 줄이고 원스톱 서비스까지 할 정도로 편리해진데다 유용한 정보도 훨씬 많이 얻을 수 있게 됐다. 셋째, 현 금융시장의 성장이 한계에 도달했다는 점. 은행 산업을 봐도 미국·유럽 모두 서브프라임 모기지(비우량 주택 담보대출) 부실 대출과 재정 위기로 어려움을 겪었고, 우리나라도 이런 저금리에 대출 수익 모델만 갖고는 적정 생산성을 유지하기 힘들기 때문이다. 결국 뭔가 새로운 혁신적인 금융 기법을 활용한 수익 모델 창출이 필요한데, 그 대안 중 하나가 핀테크일 수 있다는 점이다. 넷째, 글로벌 IT 기업들의 치열한 경쟁 때문에 이들 금융과 IT가 결합된 모바일 금융시장이 계속 확장되고 있는 점. 미국도 실리콘밸리를 중심으로 구글, 애플 등이 경쟁하고 있고 중국도 모바일 전자상거래의 급성장을 배경으로 BAT(바이두, 알리바바, 텐센트) 등이 경쟁하고 있다.

3. 금융의 3요소 : 오프라인에 있어서는 금융회사, 지점, 인력을 온라인에서는 온라인종합플랫폼, 모바일스마트폰, 핀테크IT모듈이 대체해가고 있다. 우리에게 익숙했던 금융회사 영업점(지점)은 모바일 스마트폰으로, 금융회사 직원은 스마트폰에 내장된 핀테크(금융 IT) 서비스로, 금융회사는 다양한 핀테크 서비스를 종합적으로 제공하는 IT 플랫폼(기반)으로 대체해가고 있단 얘기.

4. 핀테크의 특성 : 첫째, '내 손안'이란 말 그대로 간편함이다. 간편함을 추구하는 건 인간의 본능이라 할 수 있듯이 성공한 모든 금융 혁명이 그러했듯 핀테크도 '돈 좀 편하게 쓰고 싶다'는 니즈에서 시작됐다. 핀테크의 원조라 할 수 있는 미국의 페이팔은 신용카드 본인 인증으로 페이팔 계정을 만들면 이후론 계정 접속만으로 간편하게 결제할 수 있고, 가상계좌에 돈을 넣어두면 판매자가 이곳에서 돈을 찾아가기 때문에 개인 정보도 노출되지 않는다. 페이팔에 도전장을 던진 중국의 알리페이에 이어 미국의 애플페이, 구글페이는 물론이고 우리나라도 삼성페이, 카카오페이, 네이버페이 등이 등장해 전 세계에서 간편결제 경쟁이 한창이다.

둘째, 얼굴을 맞대지 않는 비대면 가상거래다. 비대면 거래에 익숙한 금융 소비자들이 늘어날수록 금융회사들은 오프라인 점포 대신 모바일 금융 서비스에 공을 들일 수밖에 없다. 지점 비용이 들지 않는 인터넷 은행이 출현하면 경쟁 때문에라도 은행의 디지털 뱅크화가 더욱 가속화될 것이다.

셋째, 금융 소비자들의 직접 거래, 즉 개인 대 개인(P2P) 거래가 늘어난다. 모바일 플랫폼의 성격상 언제 어디서든 자금 수요자와 공급자가 만날 수 있기 때문. 넷째, 금융 소비자가 엄청나게 많은 금융 정보를 쥐고 있으니 그만큼 금융 상품과 서비스 선택권이 강해진다. 금융회사에 대한 금융 소비자 주권이 강화되는 셈이다.

5. 인터넷전문은행 : 온라인으로 모든 은행 서비스를 제공하며, 2015년 11월 현재 개정중인 은행법 개정안에 따른 정의는 "은행업을 전자금융거래 방법으로 영위하는 은행". 영어로는 online bank, virtual bank, direct bank이다.

해외의 경우 일본, 중국, 미국, 유럽 등에서 이미 운영중인 형식이다. 중국은 WeBank(텐센트)와 MyBank(알리바바)가 2015년 생겨났고, 우리나라에도 한때 들어왔던 (인터넷전문은행으로 들어온건 아니지만) 영국의 First Direct(1989년)도 이에 해당한다. 미국의 유명 인터넷 은행으로는 Charles Schwab Bank(2003년)이, 일본에는 Daiwa Next Bank(2011년)가 모기업인 다이와증권의 지원으로 성행하고 있다.

한국의 경우 2015년 6월 18일 금융위원회의 인터넷전문은행 도입방안 발표를 통해 본격적으로 인가를 위한 작업에 시동이 걸렸으며 동년 9/30~10/1일 예비인가 신청접수를 받음에 따라, (이하 가칭) 한국카카오 은행, 케이뱅크 은행, 아이뱅크 은행의 세 신청자가 신청서를 접수하였다. 이후 11월 29일 예비인가 결과가 나옴으로써 아이뱅크 은행을 제외한 한국카카오 은행, 케이뱅크 은행 두 곳이 외부평가위원회의 예비인가 권고 및 금융위원회의 예비인가 결정을 얻어 이르면 내년 영업을 시작하게 되었다.

2015년 11월 29일의 금융위원회 은행업 예비인가는 23년만의 은행 설립인가가 되며, 이후 은행법이 개정되면 2단계로 추가인가 과정을 진행할 예정이라고 한다.

한국은 인터넷전문은행의 추진 과정에서 ICT기업의 진출을 독려해야 한다며 이 과정에서 은산분리의 완화를 추진한다고 하였다. 다만 대기업의 은행업 진출에 대한 교두보가 되지 않겠느냐는 우려가 있던 바, 상호출자제한기업집단은 규제완화 대상에서 제외하면서 인터넷전문은행에 한해서만 은행지분 보유 규제를 일부 완화하여(현행 10%->50% 이내로 개편) 혁신(...)적인 금융서비스를 출현시키고 금융시장 경쟁을 촉진시키기 위해서라는 명목 하에 인터넷전문은행이 도입됐다.

6. 인터넷전문은행의 성공조건 : 첫째, 비용절감. 조달비용, 판관비용, 모집수수료, 대손율을 어떻게 줄이는가가 관건이고 둘째, 핵심엔진이라 할 수 있는 CSS(신용평가시스템)를 얼마나 효율적으로 구축해서 새로운 고객과 시장을 창출하는가가 성공조건이라 할 수 있다.

7. 크라우드펀딩의 뜻 : 크라우드 펀딩(Crowd funding)은 대중으로부터 자금을 조달한다는 뜻의 영어 단어로, 소셜펀딩(Social funding), 소셜벤처링(Social venturing), 커뮤니티 펀딩(community funding) 등으로 불리기도 한다. 주로 기부, 후원﻿﻿, 대출, 투자 등을 목적으로 자금을 조달받는 방식으로, 소셜네트워크를 기반으로 (크라우드소싱에 기반을 둠) 발전하는 것이 그 특징이다. 최근에는 특히 트위터나 페이스북과 같은 SNS매체를 통해 짧은 시간내에 더 많은 사람들에게 홍보할 수 있으며 보다 쉽게 참여를 이끌어낸다. 또한, 인터넷매개를 이용한 공개적인 펀딩이므로 펀딩 과정이 공개되고 SNS를 통한 직접적인 소통과정을 가짐으로써 사람들은 더더욱 신뢰를 가지게 된다.

최근 크라우드펀딩의 성공적인 사례로는 미국의 킥스타터(Kickstarter)가 있다. 킥스타터는 대중을 통해 발명자들이 내어 놓은 기발한 아이디어, 영화, IT기기, 게임 등 다양한 프로젝트에 ‘후원’을 받는 방식으로, 후원자들은 후에 그에 대한 보답품을 받는다. 킥스타터와 비슷한 방식으로 국내에는 텀블벅과 굿펀딩, 인큐젝터가 있으며, 시민단체나 사회운동을 후원하는 소셜펀치와 개미스폰서도 있다.

8. 증권형 크라우드펀딩 : 그동안 투자자 및 벤처 창업기업으로부터 많은 관심을 받았던 증권형 크라우드 펀딩 제도가 2016년 1월 25 일부터 시행되었다. 증권형 크라우드 펀딩은 2010 년 영국의 크라우드큐브(CrowdCube)社가 처음으로 시작한 이래, 이후 이탈리아, 네덜란드, 미국 등 다 양한 국가에서 활발히 서비스가 이루어져 왔고 국내에서도 본격적으로 제도화된 것이다. 범위는 채무증권, 지분증권, 수익증권, 투자계약증권, 파생결합증권, 증권예탁증권 등을 포함한다. 영국의 크라우드큐브가 대표적이며 2015 년 3월 JUSTPARK라는 주차공간 검색 업체가 370 만파운드(약 67.5억원)를 2,896명의 투자자로부터 모집한 사례가 있다. 국내에는 2016년 2월초 기준으 로 와디즈, 오픈트레이드 등 5개 업체가 금융위원회의 허가를 받아 사업을 영위하고 있다.

9. 로보어드바이저 : 로봇을 뜻하는 로보(robo)와 자산운용 전문가를 의미하는 어드바이저(advisor)의 합성어로, 모바일 기기나 PC를 이용해 자동화된 컴퓨터 알고리즘으로 투자 의뢰자의 자산 운용을 자문하고 관리해주는 자동화된 서비스를 일컫는 말이다. 로보어드바이저의 등장은 빅데이터 시대의 개막과 관련이 깊다. 기존의 자산 관리가 오랜 경험에서 나오는 노하우와 감(感)에 의존했다면 로보어드바이저는 인공지능 로봇이 방대한 데이터를 활용한 머신러닝을 통해 투자를 결정하기 때문이다.

로보어드바이저는 투자자가 입력한 정보를 바탕으로 시장 상황에 따라 리스크를 조정해가며 자산을 관리하는데, 일반 금융회사 자문 수수료의 4분의 1에 불과한 저렴한 수수료가 최대 무기다. 미국에서는 금융회사 직원을 직접 만나기보다 스마트폰을 활용해 온라인으로 자문 받는 것을 선호하는 30대 이하의 젊은 금융 소비자층을 중심으로 빠른 속도로 확산하고 있다.

10. 빅데이터 : 디지털 경제의 확산으로 우리 주변에는 규모를 가늠할 수 없을 정도로 많은 정보와 데이터가 생산되는 빅데이터환경이 도래하고 있다. 빅데이터란 과거 아날로그 환경에서 생성되던 데이터에 비하면 그 규모가 방대하고, 생성 주기도 짧고, 형태도 수치 데이터뿐 아니라 문자와 영상 데이터를 포함하는 대규모 데이터를 말한다.

PC와 인터넷, 모바일 기기 이용이 생활화되면서 사람들이 도처에 남긴 발자국(데이터)은 기하급수적으로 증가하고 있다. 쇼핑의 예를 들어 보자. 데이터의 관점에서 보면 과거에는 상점에서 물건을 살 때만 데이터가 기록되었다. 반면 인터넷쇼핑몰의 경우에는 구매를 하지 않더라도 방문자가 돌아다닌 기록이 자동적으로 데이터로 저장된다. 어떤 상품에 관심이 있는지, 얼마 동안 쇼핑몰에 머물렀는지를 알 수 있다. 쇼핑뿐 아니라 은행, 증권과 같은 금융거래, 교육과 학습, 여가활동, 자료검색과 이메일 등 하루 대부분의 시간을 PC와 인터넷에 할애한다. 사람과 기계, 기계와 기계가 서로 정보를 주고받는 사물지능통신의 확산도 디지털 정보가 폭발적으로 증가하게 되는 이유다.

11. 빅데이터의 특징 : 빅데이터의 특징은 3V로 요약된다. 데이터의 양(Volume), 데이터 생성 속도(Velocity), 형태의 다양성(Variety)을 의미한다. 최근에는 가치(Value)나 복잡성(Complexity)을 덧붙이기도 한다.

12. 글로벌 핀테크의 사례 : 1) 트랜스퍼와이즈 : 영국의 해외송금 서비스로 실제 환전이 아닌 가상 환전을 이용함으로써 수수료를 절감. 2) 어펌 : 소비자가 물건 구매 시에 소비자신용에 의한 할부 구매서비스를 제공 3) 렌딩클럽 : 미국의 대표적인 P2P대출 서비스업체. 4) 베터먼트 : 독자적 알고리즘에 의해 고객에게 글로벌 자산배분 기능을 제공 5) 웰스프론트 : 빅데이터분석에 의해 개인자산을 자동운용하는 일종의 로보어드바이저. 6) 마킷 : 빅데이터기반의 금융정보 분석리서치기업

13. 블록체인 : 네트워크 내 모든 참여자가 공동으로 거래정보를 검증, 기록, 보관하는 공개분산장부(DLT)이며, 동시에 공인된 제 3자 없이 신뢰성을 확보할 수 있는 기술

14. 제4차 산업 혁명(fourth industrial revolution, 4IR) : 4차 산업혁명은 정보통신기술(ICT)의 융합으로 이루어낸 혁명 시대를 말한다. 18세기 초기 산업 혁명 이후 네 번째로 중요한 산업 시대이다. 이 혁명의 핵심은 인공지능, 로봇공학, 사물 인터넷, 무인 운송 수단(무인 항공기, 무인 자동차), 3차원 인쇄, 나노 기술과 같은 6대 분야에서 새로운 기술 혁신이다.[1]

제4차 산업혁명은 물리적, 생물학적, 디지털적 세계를 빅 데이터에 입각해서 통합시키고 경제 및 산업 등 모든 분야에 영향을 미치는 다양한 신기술로 설명될 수 있다.[2] [3] 물리적인 세계와 디지털적인 세계의 통합은 O2O를 통해 수행되고, 생물학적 세계에서는 인체의 정보를 디지털 세계에 접목하는 기술인 스마트워치나 스마트 밴드를 이용하여 모바일 헬스케어를 구현할 수 있다.[4] [5] 가상현실, 증강현실도 물리적 세계와 디지털 세계의 접목에 해당될 수 있다.

15. 추가로 다음 내용도 시험에 포함되니 이것들에 대해선 각자 정리해 두세요

가) 빅데이터와 인공지능의 관계 및 활용

나) 빅테크

다) 빅블러현상

라) P2P모델의 장점