

주제 : 제시문의 <은행업의 5대 트렌드>를 사례를 바탕으로 분석하고, 산업은행 차원의 방안을 논하시오.

은행업의 미래를 결정할 5대 트렌드가 제시됐다. 삼정KPMG는 최근 발표한 '은행산업에 펼쳐지는 디지털 혁명과 금융 패권의 미래' 보고서에서 ① 은행의 플랫폼화 ▲ ② 밸류체인인 언·리번들링 ▲ ③ 파트너십 확대 ▲은행의 AI(인공지능) 도입 본격화 ▲데이터 기반 서비스 확대 등 <은행업의 5대 트렌드>를 꼽았다.

보고서는 유럽연합(EU)의 지급결제서비스지침(PSD2) 제정을 계기로 은행의 데이터 개방이 전 세계적으로 확산되고 있으며, 이에 따라 오픈 API를 통해 개방된 데이터를 기반으로 디지털 생태계를 구축하는 은행 플랫폼 비즈니스에 대한 필요성이 확대되고 있다고 설명했다. 보고서는 활성화된 플랫폼과 생태계를 보유한 은행이 미래 승자가 될 것이라고 했다.

또 은행 밸류체인 영역 중 특정·단일의 서비스를 핀테크 기업이 특화해 제공함으로써, 은행의 밸류체인이 대체되고 잠식되는 언번들링(Unbundling) 현상이 발생하고 있다고 보고서는 분석했다. 기존에는 은행 한 곳에서 금융서비스를 종합적으로 제공하는 번들링(Bundling) 현상이 지배적이었으나, 핀테크 기업이 혁신적인 아이디어를 바탕으로 결제, 송금, 대출 등의 서비스를 제공하고 있다는 의미다. 보고서는 은행이 고객 접점과 관련 플랫폼화를 성공적으로 달성할 때 금융 생태계의 중심 주체가 될 수 있다고 내다봤다.

<솔로이코노미가 대두됨에 따른 영향을 분석하고, 이에 대한 대응방안을 논하라.>

최근 몇 년 사이 코로나19 확산, 1인 가구 증가로 인해 배달 문화나 혼자 밥을 먹는 문화인 '혼밥'이 급격히 확산됐다.

지난 7월 공개된 통계청의 2020년 인구주택총조사 결과에 따르면 지난해 국내 1인 가구 수는 약 664만 가구로 전체 가구의 31.7%를 차지하며 가장 큰 비중을 기록했다. 1인 가구는 다인 가구에 비해 양육 및 부양의 부담이 자유로운 가운데, 주거비용과 음식 및 식료품 등의 소비를 중시하는 경향을 보이며 소비 시장의 주 타깃으로 떠오르고 있다.

정부가 최근 가파르게 증가하고 있는 1인가구의 주거문제 해결을 위해 공유주택 활성화를 추진한다. 또 소비환경 변화에 따라 급성장하고 있는 '솔로 이코노미'도 적극적으로 육성할 방침이다.

정부는 25일 정부서울청사에서 제8차 비상경제 중앙대책본부 회의를 열어 이런 내용을 담은 '1인가구 중장기 정책방향 및 대응방안(Ⅰ)'을 발표했다.

이번 정책은 1인가구 비중이 점차 높아지고 있는 상황에서 1인가구 증가에 따른 경제·사회적 변화에 선제적으로 대응하기 위해 마련됐다. 다만 취약 1인가구를 보호하는 게 정책의 목적이 지 1인가구로의 전환을 장려하는 건 아니라고 강조했다.

정부는 소득·돌봄, 주거, 안전, 사회적 관계망, 소비 등 1인가구의 5대 생활 기반을 중심으로 맞춤형 방안을 마련하기로 했다.

솔로이코노미

배경 및 현황	<p>1. 정의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1인가구 증대에 따라 기업들이 1인 가구를 겨냥한 제품을 집중 개발해 판매하는 현상 <p>2. 현황</p> <ul style="list-style-type: none"> - 통계청 기준 2017년 1인 가구는 560만명으로 전체 가구의 30%, 매년 20만 명씩 증가 추세 - 일반 가구 중 27.2%가 1인 가구 → 가구 수 기준으로는 1인 가구가 가장 흔한 살림살이 형태 <p>3. 원인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 여성의 경제활동 참여 증대 - 여권신장에 따른 만혼이나 비혼 및 이혼 증가 - 고령화에 따라 1인 가구가 증가함
영향	<p>① 혼밥의 일상화와 HMR 시장의 성장</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1인 가구 및 맞벌이 가구의 증가로 혼밥 문화 발달 - 요리를 하는 것 보다 사먹는 것이 더 편리하고 경제적인 <p>② 공유경제의 확산</p> <ul style="list-style-type: none"> - 젊은 세대의 1인가구는 모디 슈머 성향이 강함 - 새로운 트렌드에 빠르게 적응하고 얼리어답터 성격이 짙어 물건을 지속적으로 보유하기보다 이를 필요할 때마다 대여하거나 사용 후 되파는 경향이 큼 - 이런 경향은 자동차뿐만 아니라 노트북 등 다른 공산품등으로 확대되고 있는 추세 <p>③ 월세시장의 성장 과 가구 소비형태의 변화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전체 가구 대비 임차거주 비중이 높으며, 원룸 등 초소형 면적에 거주 함 - 좁은 공간에 혼자 사는 경우가 많아 다양한 기능을 한 번에 사용할 수 있는 제품 선호
대응방안	<p>① 정부정책</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정책당국은 기존의 3~4인 기준의 정책에서 지속적으로 증가하는 1인가구도 포함하는 정책을 만들어야 할 것 - 60대 이상 고령화 가구의 가처분 소득 감소 중 <p>→ 이를 위한 소득지원과 노동력활용방안을 동시에 꾀할 수 있는 정책 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 20~30대의 경우 주거 문제에 부담을 느끼기 때문에 이를 위한 주택 정책 필요 <p>② 기업차원</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1인 가구에 맞춘 여러 서비스(재무 설계관리, 건강관리, 1인용 배달서비스)와 소량상품, 소형가전 등 적극적인 제품 개발이 필요

2. 우주산업 투자

우주개발산업에 들어가는 비용과 편익을 고려하여, 우주산업 투자에 대한 본인의 생각을 말하십시오.

순수 우리 기술로 개발한 우주 발사체, 누리호가 잇새 뒤인 10월 21일 발사됩니다. 개발에만 12년이 걸렸고, 정부 예산도 2조 원 가까이 들어갔는데요.

뼈아픈 실패를 맛본 나로호 1차 발사.

그로부터 반 년 뒤 누리호 개발이 시작됩니다.

러시아 기술을 빌린 나로호와 달리, 로켓과 발사대 모두 우리가 직접 개발해보자는 공감대가 컸습니다.

[용홍택/과기정통부 차관 : "전략 기술로 분류되어 있기 때문에 기술을 해외에서 이전받기는 쉽지 않습니다. 실질적으로 이전을 해주지도 않고요."]

독자 개발 발사체의 첫 발사 성공률은 30% 남짓, 그래도 도전을 멈출 수 없었습니다. 위성을 쏠 때마다 수천억 원씩 비용을 지급하며 다른 나라에 의지할 수는 없기 때문입니다.

[용홍택/과기정통부 차관 : "10년 동안 100기가 넘는 위성이 발사됩니다. 만약 독자 발사체가 없다 그러면 그 모든 발사체는 해외 발사체를 사용해야 됩니다."]

누리호에 들어가는 부품은 약 37만 개.

국내 기업 300여 곳과 항공우주연구원이 함께 만들고 조립했습니다.

세계에서 6개 나라만 기술력을 갖고 있는 '중대형 액체엔진' 개발에 성공했고 대기압의 400배를 버텨내는 '발사대 배관', 맥주캔만큼 얇은 '추진제탱크'까지 모두 국내 기술로 만들었습니다.

[조시윤/KDB산업은행 기업금융위원 : "이 기술들을 활용하게 되면, 경제 전반에 퍼졌을 때 결국은 국내 고용이 늘어날 것이고, 국민 복리도 늘어나게 되고, 그런 측면에서 누리호가 상징하는 의미가 굉장히 크고요."]

이런 우주 기술의 경제적 파급효과는 투자비용의 8배에 이른다는 분석도 있습니다.

순수 우리 기술로 만든 첫 한국형 발사체 '누리호'.

오는 21일 전남 고흥 나로우주센터에서 우주를 향한 장대한 도전의 첫 발을 내딛습니다.

<디지털세 도입의 ¹⁾의의와 ²⁾예상되는 문제점 및 ³⁾국내에 끼칠 영향을 분석하라>

구글과 페이스북 등 글로벌 다국적 기업 및 IT 공룡을 겨냥한 디지털세가 136개국의 지지를 받아 최종 합의됐다. 이에 따라 오는 2023년부터 연 매출액이 200억 유로(약 27조 원)를 넘고 10% 이상의 이익률을 내거나, 7억5천만 유로(약 1조 원) 이상의 매출을 올리는 다국적 기업은 매출이 발생하는 국가에 세금을 내게 된다. 우리나라에서는 삼성전자와 SK하이닉스 등 반도체 기업이 해당이 될 전망이다. ... 기획재정부는 "필라1을 통해 우리나라에서 매출은 발생하지만 그간 충분히 과세하지 못했던 거대 디지털 기업에 대한 과세권 확보가 가능해지고, 필라2로 다국적 기업의 조세회피를 차단할 수 있을 것으로 기대한다"며 "4년간의 치열한 다자 협의 끝에 역사적인 글로벌 조세개혁의 골격을 최종 완성했다"고 전했다.

디지털세 도입이 논의된 가운데 기획재정부에 따르면 오는 2023년부터 해외에 디지털세를 납부하는 기업은 국내 법인세에서 세액공제를 받을 수 있습니다. 기업들이 외국과 본국에서 이중으로 세금 부담을 지지 않도록 보완장치를 마련한 것입니다.

삼성전자 등은 해외에 세금을 납부하더라도 국내 법인세를 감면받기 때문에 전체적인 세부담이 지금과 비슷할 전망이다. 다만 법인세율이 낮은 국가에서 자회사를 운영중인 수출기업 등은 세부담 증가가 불가피 할 것으로 보입니다.

정부 입장에서는 세수 증가효과가 기대되지만 우리나라 기업들의 경쟁력이 약화될 우려가 있는 것은 사실입니다. 대한상공회의소는 "최저한 세율 적용 대상에 국내 수출기업이 상당 수 포함된 점은 우려된다"며 "정부가 디지털세 도입에 따른 국내 기업 부담을 정확히 파악하고, 해외진출 전략에 반영될 수 있도록 적극적으로 힘써야 한다"고 밝혔습니다.

디지털세

<p>배경 및 현황</p>	<p>1. 정의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구글, 페이스북 등의 온라인 및 모바일 플랫폼 기반 다국적 기업의 매출에 대하여 법인세와는 별도로 부과하는 세금 - 법인이나 서버 운영의 여부와 관계없이, 이익이 아닌 매출이 실현된 지역에 세금을 내는 것 <p>2. 배경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 법인세는 고정된 사업장이 존재하는 곳에 부과됨. - but, 디지털 기업의 경우, 서버 소재지가 고정 사업장 <ul style="list-style-type: none"> → 무형 자산의 비중이 높고 장소의 제약 없이 네트워크를 통해 디지털 서비스를 제공하기 때문에 세금을 징수하는 지역과 실제로 매출과 수익이 실현되는 지역이 상이 → 발생한 수익에 비하여 세금을 매우 적게 냄. → 과세 형평성과 기업들의 조세 회피에 대한 논란
<p>의의</p>	<p>① 과세권 확보 및 조세회피 방지</p> <p>② 국가간 양극화 방지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 네트워크 효과 → 규모수익체증 → 시장지배력 강화 → 세계적 규모의 독과점 → 디지털기업의 조세회피시 국민소득이 글로벌 디지털 기업을 소유한 국가로 이전 → 국가간 양극화 심화 우려
<p>문제점</p>	<p>① 이중과세</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조세부담 → 자국 내 해외기업 철수 가능성 - 국내 기업도 해외진출 기피할 수도 있음 <p>② 소비자 전가 가능성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 디지털 기업들의 높아진 납세부담을 소비자 이용요금 인상으로 전가할 가능성 有 → 디지털 기업들의 세금 인상분이 일반 소비자에게 전가되지 않도록 하는 방안 필요
<p>국내에 끼칠 영향</p>	<p>⊗ 세수 감소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디지털세 도입 대상에 해당하는 한국 기업은 '20년 매출액 기준 삼성전자와 SK하이닉스 뿐. - but, 두 기업의 매출규모가 크기 때문에 과세규모도 큼. <p>⊕ 세수 증가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디지털세를 부과할 수 있는 기업은 이익률이 낮으나 7-80개 정도 - 한국의 법인세율은 글로벌 최저 법인세율인 15%보다 높음 (약 20%대) → 세수 증가분이 더 큼

주제 : 로봇 경제가 가져올 득과 실을 분석하고, 이에 대한 대응방안을 논하시오.

보스턴컨설팅그룹은 한국이 현재도 로봇 채택에 세계 최선두그룹이지만, 2025년엔 제조업 노동력의 40%를 로봇으로 대체하고, 로봇으로 인해 향후 10년간 인건비를 33% 감축할 것이라고 전망했다.이러한 지표를 기반으로 한국은 이미 상당한 산업현장에서 로봇 대체가 일어났기 때문에 향후 자동화의 충격이 상대적으로 적을 수 있다고 전망할 수 있지만, 정반대의 해석도 가능하다. 즉 빠른 로봇 대체는 노동자 대신 기업과 자본가에만 유리한 산업 구조와 경제 질서가 굳어지게 한 요인이 될 수도 있다.