

주요국의 전자화폐 관련 주요 동향이 우리나라에 주는 시사점

윤영한^a, 권순동^b

^a충북개발연구원 산업경제실
충청북도 청주시 상당구 상당로 158 충북개발연구원 3F
Tel: +82-432-220-4380, Fax: +82-43-252-0116, E-mail:zerone@cri.asia

^b충북대학교 경영정보학과
충청북도 청주시 흥덕구 개신동 12번지
Tel: +82-43-261-2343, sdkwon@cbu.ac.kr

Abstract

최근 구축된 정보통신인프라를 이용한 금융수단이 보편화됨에 따라 금융인프라 역시 과거 ATM단말기나 FEDI 수준을 넘어서 급속히 본격화되고 있으며, 2000년대 이후 전자결제 이용이 상당부분 보편화되고 있다.

이미 우리나라의 경우에도 전자화폐의 사용이 도입 초기를 넘어서 상당부분 보편화 단계로 접어들고 있으며, 상법의 개정과 전자금융거래법의 신규제정 등 다양한 법적 기반 역시 어느정도 정착단계에 정착되고 있다. 그럼에도 불구하고 비대면의 거래에서 발생할 수 있는 각종 문제점이 완벽하게 해결되었다고 보기는 어렵다.

이에 본 연구에서는 우리나라의 전자화폐 활용 현황을 살펴보고 일본, 싱가포르의 최근 현황을 주요국의 선진사례로서 살펴본다. 이러한 선진국의 사례가 주는 시사점을 검토하고 이를 통하여 우리나라의 전자화폐 활용상의 활성화에 장애가 되는 요인을 규명함으로써 활성화 전략을 모색해 본다. 그리고 이와 함께 최근 야기되고 있는 각종 법적 문제점을 규명하고 대안을 발굴하는 방안도 함께 모색해 본다.

Keywords: 전자화폐, 소액결제수단

서론

주지하다시피 전자상거래는 이미 보편화 단계를 넘어서 새로운 유형의 상거래로 정착되는 단계를 넘어서고 있다. 이에 따라 동반 성장하고 있는 분야가 바로 결제수단에 대한 분야이다. 일반적으로 통칭되는 전자상거래의 분류기준인 B2B 거래와 B2C 가운데 이미 기업대 기업간 거래의 결제수단은 전자상거래가 도입되기 이전부터 보편적으로 활용되어왔다. 은행을 중심으로 한 전자자금이체(EFT : Electronic Fund Transfer)를

기반으로 이미 보편화된 단계이므로 큰 문제는 없었다.

따라서 최근 논쟁이 되는 것이 바로 B2C 결제수단인데 현재까지 전자결제수단으로 가장 보편적으로 사용되고 있는 것은 신용카드라고 할 수 있다.

그런데, 신용카드 기반의 결제수단은 신용카드 자체가 전자상거래에 적합한 결제수단이라기 보다는 VISA, Master, BC 등 소수의 Major기업이 전세계적인 시장을 지배하고 있다는 점과 화폐 이외의 결제수단 가운데 가장 익숙하다는 측면에서 기인한다.

그러나, 각종 보고서에서도 나타나고 있듯이 비대면의 결제수단은 오프라인공간에서 결제수단으로 폭넓게 활용되고 있는 화폐보다 보다 높은 수준의 신뢰성과 함께 사이버공간의 특성을 반영한 각종 제약요인들이 반영되어야 한다.

이에 따라 그 활용범위가 점증되고 있는 것이 소위 '전자화폐'이다. 우리나라는 이미 지난 2000년부터 도입되기 시작하여 약 8년의 시간이 경과하였다. 당초 도입초기 가상공간을 이용한 상거래에서 물품·서비스 구매 시 현금으로 대금을 치르고 잔돈을 받는 불편함을 해소하고 신속한 결제가 가능하다는 장점이 부각되어 차세대 소액지급수단으로 많은 각광을 받았던 것도 사실이며, 이러한 장미빛 전망을 토대로 국내외 다수의 기업들이 의욕적으로 국내 전자화폐시장에 진출하였다. 그러나 상당한 시간이 경과한 현재까지 전자화폐는 우리나라에서 주요한 결제 지급수단으로 자리 잡지 못하고 있다.

그런데, 흥미있는 사실은 같은 아시아 권역의 국가이면서 유사한 정보통신 환경을 가진 일본, 싱가포르 등의 국가에서 전자화폐의 활용이 상대적으로 활발하다는 점이다.

이에 본 연구에서는 전자화폐의 개념 및 분류를 토대로 일본, 싱가포르 등의 사례를 토대로 우리나라의 전자화폐 활성화를 위한 성공요인 도출을 모색하고자 한다. 이와 병행하여 전자화폐

활성화를 위한 그 구체적인 대안을 모색해 보고자 한다.

전자화폐의 개관

전자화폐(electronic money)는¹ 단어 그대로 전자적인 수단을 가지고 가상의 공간을 활용하여 사용할 수 있는 화폐를 의미한다. 한편, 우리나라에서 전자화폐에 대한 법적 정의는 전자금융법(제2조 제15항)에서 “전자화폐”라 함은 이전 가능한 금전적 가치가 전자적 방법으로 저장되어 발행된 증표 또는 그 증표에 관한 정보로서 다음 각 목의 요건을 모두 갖춘 것을 말한다고 정의되고 있으며,² BIS에서는 전자화폐를 소비자가 소유하고 있는 전자적 장치에 전자적인 형태로 저장되어 있는 통화가치로 정의하고 있다.[15]

결국, 전자화폐는 전자적인 수단을 가지고 가상공간에서의 거래를 위해 기존 오프라인 공간에서와 동일하게 활용할 수 있는 수단을 의미한다.

이러한 전자화폐의 중요성은 다음 그림에서 보는 바와 같이 전자지급수단의³ 진화의 방향성에서 찾아볼 수 있다. 전자결제의 탄생은 전자상거래의 개념 이전에 이미 등장한 것으로 볼 수 있는데 지난 1970년대 미국에서 은행간의 결제와 관련된 정보를 상호교류하기 위해 정보기술을 활용하면서 시작한 것으로 볼 수 있다.[1]

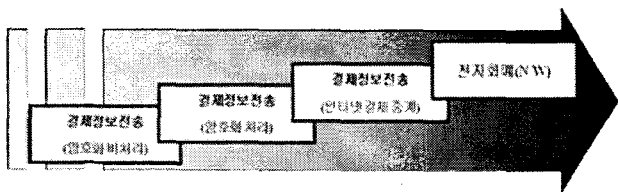


그림1. 전자지급 수단의 발전 단계

가상공간에서의 활용이 증대됨에 따라 높은 신뢰성이 요구되었고 이후 인터넷의 등장과 함께

¹ 전자화폐는 전자현금(electronic cash), 사이버화폐(cyber cash ; virtual money), 디지털화폐(digital money ; digital cash) 등의 용어가 혼용되어 사용되고 있는데, 본고에서는 전자화폐라는 용어로 통일하여 사용하였음.

² 한편 시행령에서는 가. 대통령령이 정하는 기준 이상의 지역 및 가맹점에서 이용될 것. 나. 제14호 가목의 요건을 충족할 것. 다. 구입할 수 있는 재화 또는 용역의 범위가 5개 이상으로서 대통령령이 정하는 업종 수 이상일 것. 라. 현금 또는 예금과 동일한 가치로 교환되어 발행될 것. 마. 발행자에 의하여 현금 또는 예금으로 교환이 보장될 것으로 세부 기준을 설정하고 있음.

³ 지급이란 용어와 혼용되는 용어로서 지불이란 용어가 있는데, 통상적으로 지불이라는 용어는 ‘일본’에서 주로 통용되며, 일반적으로 지급이라는 용어가 주로 활용되고 있음.

자연스럽게 활성화된 것으로 볼 수 있다.

한편, 전자결제제도는 지급결제제도를 가상공간에서 효율적으로 활용시키기 위한 목적이다. 따라서 이러한 지급결제제도는 경제활동의 결과로 발생한 채권/채무를 다양한 지급수단에 의한 금전적 이전을 통해 청산(결제)하기 위한 제반 제도라고 볼 수 있다. 따라서 지급결제제도의 조건으로서 여러가지 측면이 고려되어야 하지만 특히 법정 통화가 아닌 결제수단이 가져야만 하는 전제조건으로서 표준화가 구현되어야 하며, 이를 토대로 신뢰성, 보편성, 저비용성, 용이성 등이 갖추어야 한다는 결코 용이하지 않은 조건이 제시될 수 밖에 없다.

한편, 이를 토대로 전자결제를 위한 요건을 검토해볼 필요가 있다. 이는 크게 두가지 측면이 동시에 고려되어야 하는데, 기존의 실물 화폐가 수행하던 기능인 ① 운반가능성(portable), ② 인식가능성(recognizable), ③ 교환성(changeability), ④ 양도가능성(transferable), ⑤ 불추적성(untraceable), ⑥ 익명성(anonymous) 및 익명성 제어 등의 요소와 함께 전자결제의 특성에서 수반되는 ① 독립성(independency), ② 이중 사용 방지(unreliability), ③ 오프라인성(off-line), ④ 분할성(divisibility) 등의 기능이 전제된다.

최근까지 개발된 여러가지 전자화폐는 가능 및 특성에 따라 여러가지 유형으로 분류가 가능하며, 세부 내용은 다음의 표와 같다.

표1. 전자결제수단의 분류기준 및 유형

분류기준	유형
결제시점	후불형, 직불형 ⁴ , 선불형(쿠폰형)
결제수단 및 사용방법	가치저장형(전자지갑형, IC카드형), 지급지시형(신용카드형), 전송형(네트워크형)과 가치저장형과 전송형을 겸비한 혼합형(hybrid)
전자결제방식	온라인, 오프라인, 신용카드, 선불방식 등
결제처리 비용	고액, 중액, 소액 지불 방식
유통형태	폐쇄루프, 개방루프 등
서비스 종류	현금자동입출시스템(ATM, CD), 자동응답서비스(ARS), 타행환시스템, 직불거래 시스템(EFT/POS), 현금관리시스템(CMS) 등
휴대가능 여부	하드웨어형, 네트워크형

자료 : 운영환, “국제무역결제 : 전통적 결제와 전자결제”, 두남출판사, 2005. 10.

⁴ 직불형은 거래시점에서 은행계좌에서 인출되는 형태를 의미하는데 학자들에 따라 직불형을 후불형에 포함시키기도 한다.

일반적으로 전자화폐는 여타 카드형 지급수단과 비교할 경우 다음의 표에서 보는 바와 같은 특징을 나타낸다. 전자화폐가 기존의 카드형 지급수단과 상당부분 유사한 특징을 나타내는데, 특이한 점은 대금지급시기가 선불이라는 점과 결제 단말기가 온라인이 아닌 오프라인이라는 측면이다.

이러한 특징을 나타내게 된 이유에 대하여는 현재까지 국내에서 사용되는 전자화폐가 대중교통 이용 등에서 기인되는 것으로 볼 수 있다[7]

표2. 주요 카드형 지급수단 비교

구 분	전자화폐	신용카드	직불 카드	체크 카드
사용 가능 금액	충전한도	신용한도	연계계좌잔고한도	연계계좌잔고한도
승인 방법	단말기 인증	실시간 발급사 승인 + 서명	실시간 발급은행 승인 + PIN 인증	실시간 발급사 승인 + 서명
대금지급 시기	선불	후 불	직 불	직 불
결제 단말기	오프라인	온라인	온라인	온라인
기명 여부	무기명 (일부 기명)	기 명	기 명	기 명
분실 시 조치	불가능 (일부 가능)	가 능	가 능	가 능

자료 : 황선철, “국의 주요 전자화폐 현황 및 시사점”, 2008. 10.

주요국의 전자화폐 현황

전자화폐는 1990년대 말 북미, 유럽, 아시아 등 전세계적으로 많은 국가에서 의욕적으로 도입, 보급을 피하였으나 신용카드, 직불카드 등에 비해 전자화폐는 일부 국가를 제외하고는 이렇다 할 성과를 보이지 못하고 있다. 그러나 전반적인 전자화폐의 부진에도 불구하고 일본, 홍콩, 싱가포르에서는 전자화폐가 성공적으로 도입, 확산되고 있어 주목을 받고 있다. 이 사례들을 세부적으로 살펴보고자 한다.

1. 일본

전자화폐가 가장 널리 사용되는 나라 중 하나로 성공한 사례로 평가받고 있는 일본은 우리나라 보다 1년 늦은 2001년 비접촉형 전자화폐인 ‘Edy’이 등장한 이후 다양한 전자화폐가 활용되고 있다. 현재 활용되고 있는 전자화폐로는 Edy, Suica, PASMO, nanaco, WAON 등이 있다. [4]

일본의 전자화폐 시장 규모는 매우 활성화되어 1조 4,000억에 달하는 것으로 알려지고 있으며, 최근 여론조사에 의하면 50%내외의 응답자가 전자화폐를 보유하고 있고 1주일에 1회 이상 이용자의 비율이 64%에 달하는 등 일본의 전자화폐는 주류지급수단으로 성공적으로 자리 잡은 것으로 나타나고 있다.[13]

우리나라가 전자화폐 시장이 교통카드 시장에 국한되고 있는데 비해 철도, 전철 등은 물론이고 편의점, 쇼핑센터, 백화점, 가전양판점, 자동판매기, 서점 등 다양한 분야에서 활용되고 있다는 점이 주목할만한 특징이라 하겠다. 이러한 특징은 민간주도하에서 그들 스스로 시장 활성화를 위해 다양한 노력이 계속되고 있는 것이 우리에게 주는 시사점이라 하겠다.[7] [8]

또한 우리나라의 화폐가 선불형 소액결제수단으로 정착되고 있는데 비해 일본은 우리나라와 달리 선불형의 결제수단이 상당부분 정착되고 있는 측면 역시 주목할만하다. 현재, 일본에서도 선불형의 결제방식은 대중교통에서 주로 활용되고 있다는 점은 같으나, 모바일 기기(핸드폰)에 칩을 이식하여 활용하는 후불형 결제방식의 비중이 상대적으로 높다는 점도 주목할만한 특징이다. 이러한 성공요인에는 다양한 사업자의 존재에도 불구하고 동일 플랫폼의 채택(소니사의 비접촉식 IC카드 플랫폼인 ‘felica’)하고 있다는 점과 이로 인해 다양한 호환성이 제공되고 있어 사용자 측면에서의 접근성이 매우 뛰어나다는 점(기존 접촉식 전자현금의 경우 충전소 등의 인프라가 필요하지만 비접촉식의 경우 기존 금융인프라를 활용하여 이러한 문제에서 비교적 자유로움) 등을 들 수 있다. [20] [21]

2. 홍콩

홍콩은 1997년 비접촉식 전자화폐인 Octopus(八達通)를 도입하여 성공시킨 사례를 가지고 있다. 이러한 홍콩의 결제수단은 우리나라에서 최근 보편화된 교통전용카드와 유사한 형태이다.[17]

우리에게 이러한 성공사례가 주는 시사점으로는 홍콩의 주요 대중교통회사가 참여하여 교통전용카드를 만들어졌으나, 그 이용범주가 점차 확대되어 현재는 기존의 교통카드는 물론 편의점, 슈퍼마켓, 패스트푸드식당, 주차요금기기, 자동판매기 등 다양한 곳에서 이용이 가능하다는 점이다. [24]

한편, 선불형 전자화폐로서의 한계성을 극복하는 방안을 제시하고 있다는 점이다. 통상 선불형 전자화폐의 경우 카드에 저장된 잔고가 부족할 경우 거래 자체가 불가능하며 추가적인 가치 보충이 되어야만 활용할 수 있다. 그러나 홍콩의 Octopus는 다른 전자화폐와 달리 Octopus 자체에서 35달러까지 마이너스 잔고를 제공하고 있다는 것으로 고객들의

확보내지 불편성 해소를 위해서 우리나라에도 도입하는 방안을 신중하게 검토할 필요가 있다고 생각된다. [3]

그리고 홍콩의 지정학적 특성에서 기인되는 측면으로서 중국 본토와의 확장성 측면이다. 홍콩의 Octopus를 가지고 중국의 일부도시에서 활용할 수 있게 함으로서 국경을 넘어선 활용이 가능하다는 점을 제시한 측면이라 하겠다. 최근 우리나라의 경우에도 해당 시도별로 상이한 결제수단의 공동활용이 가능한 측면에서 주는 시사점과 유사하지만 다른 화폐를 사용하고 있는 국경을 넘어선 거래라는 측면에서 주는 점은 적지 않다.

3. 싱가포르

싱가포르의 전자화폐의 성장모형은 홍콩의 Octopus의 모형과 거의 유사하다. 즉, 교통카드 전용의 화폐로 활용하던 것을 다양한 목적(multi-purpose)으로 활용하도록 사용 범주를 확장시켜 성장시킨 점이다.

다만, 싱가포르의 특성(협소한 국토의 도시국가)에도 불구하고 싱가포르 국내의 2개 기업(CashCard사와 ez-link사)와의 카드가 플랫폼의 상이성으로 인해 호환되지 못하고 있다는 점이다. 다만 싱가포르의 특성상 일정시간 내에 이들 문제는 해결될 것으로 전망된다.[26]

한편, 싱가포르의 사례가 주는 시사점으로는 물리적으로 이질적 특성을 가진 카드들간의 범용성 확보를 위해 두가지 규격(spec)을 만족시키는 하이브리드형 플랫폼을 고안하고 있다는 점이다.

우리나라 현황

국내 전자화폐는 2000년 처음 도입된 이후 2007년 말 기준 1,010만 장의 IC카드형 전자화폐가 발행, 보급되었다. 도입 당시 20여개사가⁵ 전자화폐사업을 의욕적으로 추진하였으나 2008년 현재는 3개사만이 남아 영업을 계속하고 있는데, 금융결제원의 K-Cash, (주)마이비의 MYbi, 비자캐시코리아(주)의 VisaCash 3종류가 있으며 13개 은행과 2개 신용카드사에서 발행되고 있다.[4]

현재 국내 전자화폐 이 가운데 (주)마이비의 전자화폐는 대부분의 용도가 교통카드에서⁶ 이용되고 있는 것으로 판단된다.

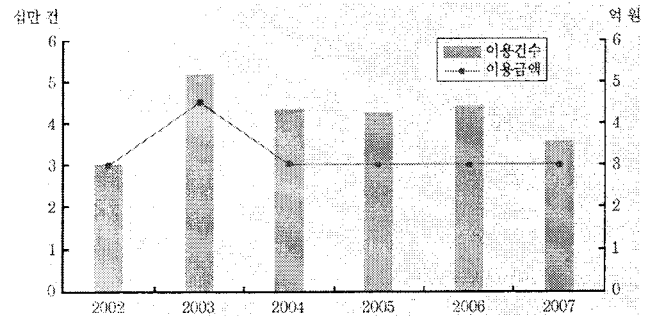
한편, 국내 전자화폐의 이용현황을 살펴보면 아래

⁵ 그 당시의 전자화폐업체는 E-coin, 아이민트, 와우코인, 에니카드, 이지캐쉬, 사이버페스, 아이캐쉬, 올렛카드, 해피머니, N-캐쉬, 엔젤플러스, 이니카드 등 20여개 업체에 달했었음(소비자시대, 2000. 12.)

⁶ 마이비의 경우 전국의 지역협력사 체제를 구축하고 교통카드 시장을 점유하고 있는 것으로 보여진다.

그림에서 보는 바와 같이 2007년 말 기준 전자화폐의 발급잔액은 105억 원, 하루 평균 35만 건, 3억 원의 거래실적을 나타내고 있다.

그런데 주목할만한 점은 이용건수가 2003년을 정점으로 축소되고 있는데 비해 이용금액은 일정수준을 유지하고 있는 것으로 나타나고 있다.



자료 : 황선철, “국의 주요 전자화폐 현황 및 시사점”, 2008. 10.

그림 1. 국내 전자화폐 이용실적 현황

결국, 이러한 지수가 의미하는 것은 전자화폐의 발행건수에 비해 이용률이 상대적으로 저조하다는 것과 전자화폐의 이용이 이제 일정수준 정착단계로 다가가고 있다는 것으로 볼 수 있다.

다만, 수도권외의 경우 교통카드에서의 지급수단으로 활용되던 교통카드 대신 신용카드가 후불방식의 전자결제수단으로 활용되면서 선불방식의 약점(가치 소진시 재충전에 의한 사용)을 극복하면서 매우 폭발적으로 보편화되고 있다는 것이다. 이에 따라 도입초기 소액결제용 지불수단으로 각광받아온 전자화폐는 상대적으로 퇴색될 수 밖에 없었던 것으로 판단된다.

우리나라 전자화폐의 현황 특징 및 시사점

1. 전자화폐의 특징

우리나라의 전자화폐가 가지는 가장 큰 특징은 법적 안정성이 매우 높다는 것으로 법률에 의해 기명발행을 원칙으로 하고 있으며 현금으로 최대 50만 원까지 충전하여 이용할 수 있다. 이러한 전자화폐의 발행을 무기명으로 할 수도 있으나, 제약요인이 적지 않은데, 최대 충전금액이 5만 원으로 제한된다. 이렇듯 국내의 전자화폐가 가지는 특성은 다음과 같다.

첫째, 국내 전자화폐는 전자금융거래법이라는 법적 기반에 근거하고 있다. 타국의 경우에도 전자화폐와 관련된 법적 기반을 가지고 있으나, 우리나라의 경우 외국의 법적 근거보다 매우 구체적이고 세밀한 법적 기반을 토대로 하고 있다. 이에 따라 외국의 경우보다 법적 안정성 내지

기반이 상대적으로 견고하다는 측면을 들 수 있다.

이러한 우리나라의 법적 정서는 일본과 크게 구별되는데, 같은 대륙법계의 법적 구조를 가지고 있기는 하지만, 일본의 경우 정부와 민간이 Working 그룹을 만들어 상당한 검증을 통해 기존법을 개정하고 신규 제정이 불가피할 경우에 한하여 신규입법을 하는데 비해 우리나라의 경우 법적 안정성 내지 기반을 구축하기 위하여 신규 법을 제정하고 이후 개정을 통하여 환경변화에 맞추는 형태로 이행되고 있다는 점이다.

실제로 우리나라의 경우 전자결제와 관련하여 전자금융거래법이 이미 제정/개정된 상태이지만 일본의 경우 주요 전자화폐인 Edy, Suica 등은 선불카드로 분류되어 '선불식 증표의 규제 등에 관한 법률'에 의해 재무성 보고, 공탁금예치 등의 규제를 받고 있으나, 증표가 없이 발행되는 전자화폐, 전자화폐와 관련된 포인트 제도 등 기존 법률로 대응하기 어려운 부분이 제기되어 전자화폐와 관련된 사항을 총괄적으로 다루기 위한 '전자화폐법(電子マネー法)' 제정을 검토 중에 있다.

둘째, 현행 우리나라에서 활용되는 전자화폐의 경우 특정목적용, 소액결제 수단으로의 활용이 매우 보편화되었다는 점이다.

현재 우리나라에서 가장 빈번하게 활용되는 전자화폐는 교통카드 전용형이다. 이러한 정부의 정책에는 타국가에 비해 내수시장이 상대적으로 협소하다는 점과 이러한 문제점을 극복하기 위해 국가에서 시범사업 등을 통해 활성화를 촉진시켜왔다는 점 그리고 2000년대 초반 전자화폐 관련 기업들이 현실적인 생존 비즈니스 모델의 일환으로 이들 시장에 초점을 맞추었다는 점등이 맞물린 결과로 보는 것이 타당하다.

셋째, 민간주도의 시장활성화가 되고 있다기 보다는 정부 주도의 시장이 움직여지고 있는 측면이 크다는 점이다.

2. 우리나라 전자화폐의 활성화를 위한 정책적 제언

우리나라 전자화폐 활성화를 위해 주요 국가의 사례를 토대로 살펴본 시사점은 다음과 같다.

첫째, 사용자 인터페이스 강화이다. 전자화폐는 본질적으로 가상공간에서의 상거래 활용을 위해 고안된 전자결제수단인 동시에 특정시장을 겨냥한 결제수단이다. 따라서 특정시장을 대상으로 하고 있다는 점을 유념할 필요가 있다.

비교적 우수한 인프라에도 불구하고 최근까지 그 사용이 보편화되지 못한 요인에는 여러가지가 있으나 가장 중요한 점은 사용자의 인터페이스를 명확하게 찾지 못한데서 기인한다. 일본, 홍콩의 사례에서도 볼 수 있듯이 하나의 전자화폐를 가지고 연관된 시장에서 통용될 수 있도록 하는 방안

모색이 매우 중요하다. 이러한 측면에서 신용카드가 가지는 특징점을 전자화폐가 벤치마킹할 필요가 있다고 본다.

현재까지는 전자화폐는 신용카드가 가지는 장점을 능가하는 점을 가지지 못하였으므로 활성화가 되지 못하였다는 논리에 대하여 전자화폐가 가질 수 있는 특징점인 미성년자의 활용이 가능하고, 익명성 보장이 가능하다는 측면, 신용카드에 비해 처리시간이 매우 신속하다는 측면을 감안한 틈새시장(niche market) 발굴이 전자화폐 활성화에 매우 중요한 관건이 될 수 있을 것으로 본다.

둘째, 플랫폼의 보편화 측면이다. 본고의 앞에서 제시한 바와 같이 전자화폐는 본질적으로 기존 오프라인 공간에서의 화폐와 달리 가상공간에서의 플랫폼이 사용자의 접근성을 보장하는데 있어서 매우 중요하다. 그리고 이러한 플랫폼은 어떤 것이든지를 막론하고 각각의 특징점과 단점을 도이에 보유하고 있다는 것이다. 그리고 이러한 각각의 플랫폼은 그 특성에 부합하는 차별화된 시장을 가질 수 밖에 없으며, 전자상거래가 보편화될수록 일부 major leading기업들이 시장 표준화를 통해 관련 시장의 표준화를 갖추게 된다. 2008년 현재 시점은 이미 이러한 동향이 상당부분 진척되었다고 볼 수 있다. 따라서 이제 남은 과제는 분야별로 두각을 드러내고 보편화되고 있는 플랫폼들간의 호환성 보장이 관련시장 활성화에 있어서 매우 중요한 관건이 될 수 밖에 없다는 점이다.

이를 당해 기업의 자구노력은 물론이고 정부의 조정 역할 역시 매우 중요해질 수 밖에 없다. 그리고 유념할 측면이 글로벌화이다. 전자상거래가 가지고 있는 인터넷을 비롯한 기본 인프라는 글로벌하게 보편화되어 있으며 통일화되어 있다. 이러한 인프라는 글로벌한 접근성의 보장과 함께 사실상 표준(de facto standard)이 당해 시장을 점유하게 된다. 결국 '승자독식(winner takes all)'의 논리가 가장 보편화된 시장이 바로 이 분야이다. 한편, 전자화폐 역시 분야별로 글로벌 리딩기업들이 이들 시장을 점유할 것은 분명하며, 우리나라에 있어서도 이러한 논리에 있어서는 예외는 아닐것이다.

그런데 분명한 점은 우리나라의 경우 리딩그룹이라기 보다는 글로벌 표준에 쫓겨 함께하고 세부 특화시장을 점유해왔다는 점이다. 따라서 세계적인 동향에 대한 예의주시와 이를 토대로 한 동북아의 지역 표준화가 우리나라 시장의 활성화와 신규시장 창출의 관건이 될 것이라는 점을 심각하게 검토할 필요가 있다.

셋째, 기업의 자구노력을 통한 부가가치의 극대화이다.

현재까지 정보통신분야에 있어서는 협소한 국내시장의 크기와 선진국과의 기술적 격차 존재

등으로 인하여 국가에서 당해 시장의 활성화를 위해 이른바 ‘시범사업’을 통하여 시장을 창출하는 전략을 택하여 왔다. 그리고 전자화폐에 있어서도 이와 유사한 전략을 취해온 것이 사실이다. 그러나, 이제는 상당한 시간이 경과하고 경쟁에서 살아남은 기업들의 역할이 더욱 중요하다고 본다. 그리고 당해 시장의 활성화를 위해서는 기업 주도적인 시장 창출 및 활성화를 위한 마케팅이 고려되어야 한다고 본다.

이를 위한 다양한 방법론 가운데 선진국의 사례에서도 보았듯이 마일리지제도의 적극적 도입이 검토되어야 한다고 본다. 비행기 항공권에서 유래된 이른바 ‘마일리지 제도’는 현재 매우 보편화된 마케팅 수단으로 정착되었다. 그리고 이러한 마일리지 제도가 가지는 가장 큰 특징으로서 고객충성도를 들 수 있다. 즉, 사용하는 빈도와 금액이 증가할수록 특정 제품이나 브랜드에 충성하는 충성도가 증가한다는 측면이다.

따라서 이러한 전자화폐에 마일리지제도를 접목시킬 수 있는 방법론 및 시장에 대하여 고민할 필요가 있다고 판단된다.

실제로 관련 선진국의 사례에서도 마일리지제도의 적용이 이들 시장의 활성화 및 소비자의 관심도 제고에 있어 매우 중요한 역할을 해왔다는 점에 대하여 주목해야만 할 것이다.

마지막으로 전자화폐 관련 법적 제도적 측면에 있어서도 각종 보완책을 강구할 필요가 있다고 본다. 최근 법의 개정을 통해서 상당부분 문제는 해소되었으나, 정보기술의 급속한 진화는 여전히 예상치 못한 문제점을 야기시킬 가능성이 적지 않다. 따라서 이들에 대하여 예의주시하고 신속한 대응 방안 모색 등의 전제가 되어야 한다고 생각된다.

결론

인터넷의 등장은 우리나라에 있어 새로운 기회로 제시되었다. 그리고 2000년대 이후 우리나라의 경제 활성화에 있어 매우 중요한 사업으로 작용하여 왔다.

그럼에도 불구하고 상대적으로 활성화되지 못한 분야가 바로 전자화폐분야이다. 이러한 전자화폐의 활성화를 위해서 본고에서는 우리나라 인근의 주요국에 대하여 성공사례를 살펴보고 이들이 우리에게 주는 시사점을 검토해 보았다.

사용자 인터페이스의 제고, 호환플랫폼의 제공을 통한 사용자층 및 시장의 확대, 그리고 충성도 제고를 위한 마일리지제도 도입을 비롯한 기업들의 다양한 자구노력이 전제가 되어야 한다고 본다.

이를 통하여 우리나라 시장의 활성화는 물론 국내 성공사례를 토대로 한 신규 시장의 창출이 병행되는 계기가 되기를 바란다.

References

- [1] 운영한, “국제무역결제 - 전통적 결제와 전자결제-“, 두남출판사, 2004.
- [2] 운영한, “전자무역실무”, 서울디지털대학교 출판부, 2008.
- [3] 황선철, “국의 주요 전자화폐 현황 및 시사점”, [지급결제와 정보기술], 2008. 10.
- [4] 정혁진, 일본에서 배우는 전자화폐 활성화 포인트, LG경제연구원, 2007. 1
- [5] 한국은행, “지급결제제도 운영관리 보고서”, 2004-2008년도 발행 각 호.
- [6] 강제홍, 교통카드 이용 현황과 대중교통정책에의 활용방안, 한국교통연구원, 2007. 5
- [7] 2006년중 국내 전자화폐의 발급 및 이용 현황, 한국은행, 2007. 2
- [8] 電子マネーに関するアンケート調査, 野村総合研究所, 2007. 7
- [9] 電子マネー事業の成立に向けて, 野村総合研究所, 1999. 7
- [10] 宮居 雅宜, キャッシュレス社会を支える電子マネーの技術, 野村総合研究所, 2007. 7
- [11] 宮崎 崇, 電子マネーの現状と金融機関の動向について, 信金中央金庫総合研究所, 2008. 2
- [12] 上田 惠陶奈, 法制度改革と電子マネーにおける立法の方向性, 野村総合研究所, 2006
- [13] 前払式証票規制法等について, 金融庁総務企画局, 2008. 5
- [14] 貞清 栄子, 最近の電子マネー動向, 中央三井トラスト・ホールディングス, 2008 春
- [15] Implication for central banks of the development of electronic money, BIS, 1996. 10
- [16] Survey of developments in electronic money and internet and mobile payments, BIS, 2004. 3
- [17] Smart Card Case Studies and Implementation Profiles, Smart Card Alliance, 2003. 12
- [18] Hong Kong Monetary Authority Annual Report 2007, HKMA, 2008
- [19] www.edy.jp
- [20] www.jreast.co.jp/suica
- [21] www.nanaco-net.jp
- [22] www.pasmo.co.jp
- [23] www.waon.com
- [24] www.id-credit.com
- [25] www.octopuscards.com
- [26] www.nets.com.sg
- [27] www.ezlink.com.sg