

주간 KDB리포트

Weekly KDB Report

이슈브리프

알리바바 자회사 엔트파이낸셜의 성장과 위협 요인
'명작'의 귀환과 게임 제작의 양극화

북한포커스

정부의 북방경제협력 추진 현황 및 시사점

금융시장

금리 · 환율 · 주가



주간 KDB리포트 Contents

이슈브리프

알리바바 자회사 엔트파이낸셜의 성장과 위협 요인	1
‘명작’의 귀환과 게임 제작의 양극화	5

북한 포커스

정부의 북방경제협력 추진 현황 및 시사점	8
------------------------------	---

금융시장

금리 · 환율 · 주가	11
--------------------	----

알리바바 자회사 앤트파이낸셜의 성장과 위협 요인

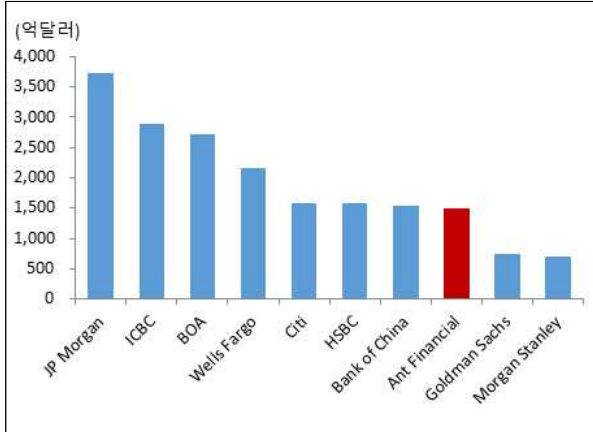
베이징지점 중국리서치팀, KDB미래전략연구소 미래전략개발부
주예성 (zhuyixing118@kdb.co.kr), 이은영 (liey@kdb.co.kr)

- ◆ 세계 최대 인터넷금융 기업인 앤트파이낸셜은 온라인결제 서비스 '알리페이(Alipay)'를 주축으로 모회사 알리바바의 전자상거래 부문과 동반 급성장
 - 앤트파이낸셜의 기업가치 추정치는 1,477억달러로 Citi, HSBC 등의 시가총액에 근접한 수준
- ◆ 동사는 모바일 간편결제 분야를 공략하고 전자상거래 시스템을 개선하는 과정에서 각종 핀테크 기술을 축적하였고 이를 기반으로 인터넷금융 전 분야로 사업 확장
 - 결제서비스 부문은 매출 비중이 가장 크고, 제도권 금융 소외층이었던 소비자, 영세기업 대상의 소액대출 부문은 수익성이 높아 앤트파이낸셜의 캐시카우 역할 수행
- ◆ 최근 모바일결제 경쟁 심화, 소액대출 감독 강화 등이 성장을 제약하는 위협요인으로 부상하자, 금융기관에 디지털화 종합 솔루션을 제공하는 기술서비스 전문 업체로 변모 중

□ 앤트파이낸셜은 온라인 결제서비스인 '알리페이(Alipay)'를 주축으로 세계 최대 종합 인터넷금융 기업으로 성장

- 마윈 알리바바 前 회장은 '11년 알리페이 부문을 '저장 알리바바 전자상거래 유한회사'로 이관하고 '14년 同社를 금융 지주사격인 앤트파이낸셜로 전환
 - '11년 지급결제 라이선스 취득 후 자회사 신설, 인수합병 등을 통해 자산운용, 소액신용대출, 은행, 보험 등의 라이선스를 추가하며 금융 지주사 체제 구축
 - 앤트파이낸셜 최대 주주는 경영진 사주조합이며, 마윈 전 회장이 다수 의결권 행사*
 - * 알리바바그룹 兩大 주주는 지분 43%의 Yahoo(美)와 33%의 소프트뱅크(日)로, 마윈 전 회장 등 경영진 지분은 24%에 불과하지만, 앤트파이낸셜은 경영진 사주조합 지분이 49%이고 다음으로 알리바바그룹 33%, 국영 투자기관 8%, 해외 투자기관 6% 順
 - 마윈 전 회장의 앤트파이낸셜 지분은 0.2%에 불과하나 '중신 파트너에 이사회의 과반수 임명권을 부여'하는 특유의 '파트너십 제도'를 통해 실질적으로 지배
- 앤트파이낸셜은 단기간에 세계 비상장 벤처기업* 중 기업가치가 1,000억달러를 상회하는 유일한 기업으로 성장
 - * '19.9월 알리바바의 앤트파이낸셜 지분 인수(33%)를 두고 일각에서는 상장이 임박한 것으로 해석
 - 앤트파이낸셜의 기업가치는 '18년말 기준 1,477억달러*로, 2위 테우타오(750억 달러, AI 기반 뉴스 추천앱)를 크게 상회
 - * 美 시장조사 기관 Pitchbook과 CB Insights의 추정치
 - 이는 Citi, HSBC와 같은 대형 글로벌 은행의 시가총액에 근접한 규모

앤트파이낸셜과 주요 금융기관 시가총액 비교



주 : 각 금융기관의 시가총액은 '19.10.14일 기준
자료 : Wind

앤트파이낸셜의 사업 범위와 주요 자회사

구분	자회사	지분(%)	시점
결제	Alipay	100	'11.5
	Tianhong Asset MGT	51	'13.6
자산운용	Shumi Fund	61	'15.4
	Ant Fortune	100	'15.8
소액 신용대출	앤트샤오웨이 소액대출회사	100	'13.8
	앤트상청 소액대출회사	100	'15.2
은행	MYbank	30	'14.9
보험	중안보험	13	'13.3
	Cathay Century Ins.	51	'15.9
	Trust Mutual Life	34	'17.5
신용조회	Zhima Credit	100	'15.1
핀테크	앤트 금융클라우드	-	'15.9

주 : 시점은 해당 사업 인허가 취득 시기
자료 : 각사 홈페이지, 언론 보도자료

□ 알리페이(온라인결제)는 모회사의 전자상거래 사업을 급성장시키는 핵심 동력이자 핀테크 기술력을 축적하는 근간으로 작용

- 알리페이는 신용거래를 꺼리는 중국 소비자의 특성에 착안하여 제3자 결제서비스 방식을 도입함으로써 중국 전자상거래 사업을 활성화시키는 데 결정적으로 기여
 - 美 Paypal을 벤치마킹하여, 고객이 알리페이 에스크로계좌(Escrow Account)에 예치한 구매대금을 고객의 물건 배송 확인 후 판매자에 입금해주는 방식 채택
 - 중국 전자상거래 규모는 '08년부터 10년간 10배 증가
 - 알리바바의 '18년 총거래액은 아마존의 3배에 달하는 8,668억달러 기록
- 이후 모바일 간편결제 분야를 공략하고 전자상거래 시스템을 개선하는 과정에서 정보처리 속도, 보안 등의 개선을 위한 기술력 축적
 - '10년 QR코드 스캔 방식의 모바일 결제서비스 출시 전후로 사업 중점을 '안전' 결제에서 '간편' 결제로 전환
 - 중국의 모바일 간편결제 이용자 9.9억명 중 알리페이 사용자 수는 '19.6월 기준 약 9억명에 달함
 - '17년 안면인식 결제서비스를 출시하고, '18년에는 블록체인*을 활용해 홍콩 알리페이(AlipayHK)와 필리핀 전자지갑 업체 GCash간 실시간 국제송금 실현
 - * 앤트파이낸셜의 블록체인 기술특허 건수는 세계 1위. '19.4월 290건으로 2위 IBM(190건)을 크게 상회
 - 또한 클라우드와 에지(Edge) 컴퓨팅을 결합한 분산식 정보처리 센터*를 설립, AI, 빅데이터 기술 기반의 금융보안 시스템** 등도 구축
 - * 클라우드 컴퓨팅은 중앙 집중 서버가 모든 데이터를 처리하는 반면 에지 컴퓨팅은 분산된 소형 서버를 통해 데이터 처리. 이를 결합한 분산식 정보처리 센터는 초당 최대 49.1만건 결제 처리 가능
 - ** 초당 50만건의 리스크 식별 작업을 통해 사용자 위치, 환경 변화에 적합한 인증 방식 등을 추천

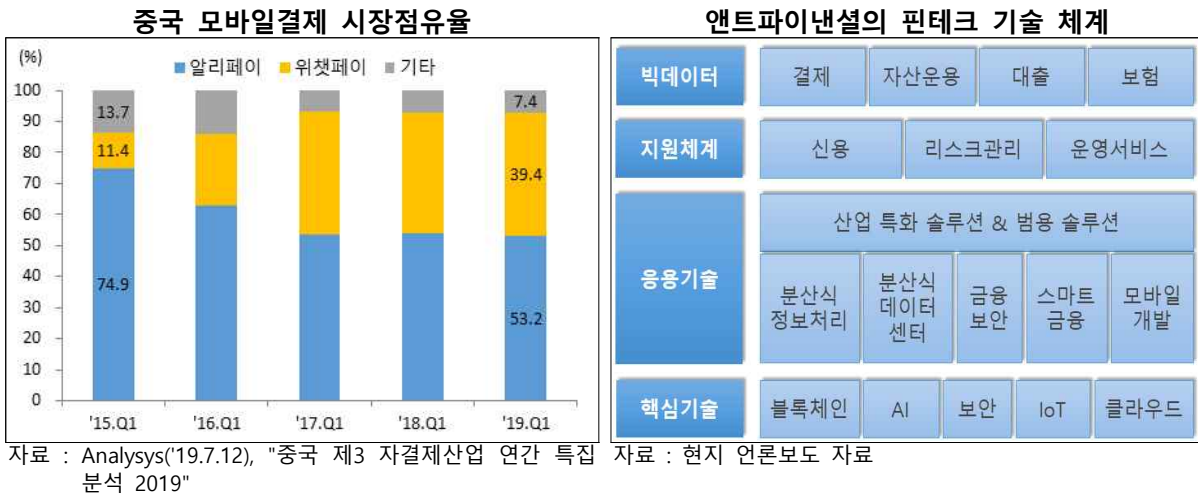
□ 한편 국유은행 중심 제도권 금융에서 소외된 소비자, 영세기업 등을 대상으로 하는 소액대출사업 부문은 엔트파이낸셜의 캐시카우 역할 수행

- 엔트파이낸셜은 산하에 인터넷은행인 MYbank와 2개 소액대출회사*를 운영, 전자는 영세기업 및 자영업자, 후자는 일반 소비자층이 주요 고객
 - MYbank는 '14.9월 설립된 중국 최초의 민영 인터넷은행으로, 매출 100만위안 이하 영세기업과 자영업자에게 무담보 소액대출 제공
 - '19.6월 누적 기준 400여개 금융기관과 협력하여 총 1,746만개 영세기업*에 약 3조위안 규모(510조원)의 자금을 공급
 - * 중국의 영세기업(자영업자 포함) 수가 약 9,000만개인 점을 고려하면 5개 영세기업 중 1개가 MYbank로부터 대출을 받은 셈으로, 이 중 80%는 타 금융기관 대출 이력이 없는 기업
 - 클라우드 컴퓨팅 기반 3,000개의 리스크관리 솔루션과 10만여개 항목으로 구성된 입체적인 리스크 평가 체계 구축
 - 2개 소액대출회사의 정식 명칭은 충칭시 엔트샤오웨이와 충칭시 엔트샹청이나, 대표 상품인 '화베이(가상 신용카드)'와 '지에베이(소비자 신용대출)'로 통칭
 - 이들 상품은 알리페이 사용자를 대상으로 하며, '화베이'의 경우 특히 젊은 층에 큰 인기로 중국의 1.9억명에 달하는 90년대생 중 4,500만명*이 이를 사용 중
 - * 화베이, DT차이징 발표자료('17.5.3), "2017년 청년층 소비생활 보고서"
 - 운용자금은 자산유동화증권(ABS) 발행으로 조달, 兩社가 '17년 한해 발행한 ABS 총액만 3,090억위안으로 등록 자본금 160억위안의 19.3배에 달함
- 결제서비스와 기술서비스의 매출 비중은 소액대출 등 금융업보다 큰 편이나 마케팅 비용과 R&D 지출로 인해 수익성은 금융업 부문이 높음
 - 엔트파이낸셜의 전체 매출* 중 결제서비스와 기술서비스 비중은 '17년 기준 55%, 34%이고, 소액대출 등을 포함한 금융업은 11%에 불과
 - * 자오상증권('18.7)의 추정에 따르면 '17년 엔트파이낸셜의 매출 규모는 약 419억위안(7.1조원)
 - 반면 동기간 소액대출사업의 엔트파이낸셜 총 세전이익 비중은 85%에 달함
 - 소비자 신용대출인 '지에베이'의 年금리는 14.6% 수준

□ 그러나 최근 모바일결제 경쟁 심화, 소액대출 관련 인터넷금융 감독 강화 등은 엔트파이낸셜의 성장을 제약하는 위협요인으로 부상

- 엔트파이낸셜의 세전이익*은 '17년 131.9억위안에서 '18년 △19.0억위안으로 악화
 - * 알리바바에 세전이익의 37.5%를 '로열티, 각종 수수료 등'의 명목으로 지급, 이를 역산한 추정치
- 알리페이의 모바일결제 시장점유율은 '15.1분기 74.9%에서 '19.1분기 53.2%로 하락하였고, 동기간 위챗페이는 11.4%에서 39.4%로 확대

- 캐시카우인 소액대출사업은 '17년 말 금융감독 강화로 ABS 발행을 통한 자금 조달에 제동이 걸리면서 위축
 - '17.12월 '소액대출업무 규범화에 관한 통지'에 따르면 대출자산 양도, ABS 발행 등으로 조달한 자금은 부채(융자)로 간주, 융자/자기자본 비율 산정에 포함
 - 엔트파이낸셜 산하 소액대출회사가 소재한 충청시는 소액대출회사의 융자 총액을 자기자본의 2.3배 이내로 제한
 - 이에 '화베이', '지에베이'의 '18년 ABS 발행규모와 세전이익은 전년 대비 각각 56%, 40% 수준으로 급감
 - ABS 발행액은 '17년 3,090억위안에서 '18년 1,724억위안으로 감소
 - 세전이익은 동기간 112억위안에서 45억위안으로 감소
- '코로나19'에 따른 전반적인 중국내 소비 위축과 고객들의 대출상환 연장 요구 등도 새로운 위협으로 대두



□ 엔트파이낸셜은 이러한 위협요인에 대한 대응으로 핀테크 기술의 상용화에 주력 하는 한편, 향후 금융업을 신설 자회사에 이관하고 기술 전문 업체로 전환할 방침

- '16년 론칭한 '엔트 금융클라우드'를 통해 '20년까지 1,000개 금융기관의 업무혁신 지원, 중장기적으로는 전세계 5만개 금융기관에 서비스를 제공한다는 목표
 - 금융기관 디지털화를 위한 종합 솔루션과 인터넷금융 노하우, 빅데이터 등 공유*
 - * 난징은행이 엔트파이낸셜, 알리클라우드(알리바바의 클라우드 서비스 자회사)의 기술지원 하에 론칭한 인터넷 대출 플랫폼 '신윈+(鑫云+)'에는 MYbank의 분산식 정보처리 기술 적용
- 현재 기술 부문과 금융 부문 분리작업을 진행 중이며 '21년까지 엔트파이낸셜의 기술 지원서비스 매출 비중을 65%로 확대한다는 계획

‘명작’의 귀환과 게임 제작의 양극화

KDB미래전략연구소 산업기술리서치센터
정 석 완 (kdbcsw@kdb.co.kr)

- ◆ 국내 모바일 게임 시장은 리니지, 검은사막, 블레이드앤소울 등 PC 온라인 게임을 모바일로 리패키징한 게임들이 강세
- ◆ 이러한 업계의 유행은 특정 장르에의 집중 현상을 가속화, 취급 품목의 다양성을 저해하며, 갈라파고스화를 가져올 수 있는 위험 존재
- ◆ 다양한 장르가 제작되고 성공을 거두는 글로벌 모바일 게임 트렌드를 반영, 국내 게임 제작의 장르 다양화를 통한 산업경쟁력 강화 필요

□ (최근 동향) 모바일 게임 시장은 ‘온라인 명작의 모바일화’가 유행

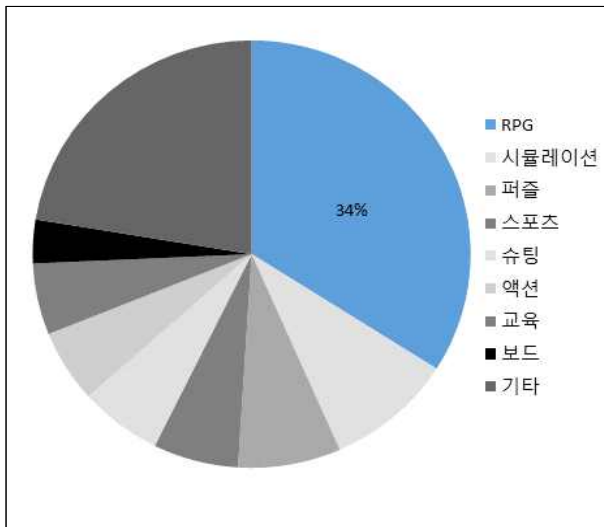
- 스마트폰 성능의 향상에 힘입어 PC를 플랫폼으로 하여 서비스되었던 온라인 게임들이 모바일 환경에 맞게 제작되어 출시되고 있음
 - 메이플스토리, 리니지 등 ‘90년대에 출시된 온라인 게임 뿐만 아니라 검은사막, 배틀그라운드 등 PC를 플랫폼으로 출시된 지 3년이 되지 않은 작품까지 모바일 서비스를 개시하는 등 업계의 트렌드로 자리잡음
- 구작의 향수를 자극하는 레트로 마케팅 수준이 아니라 시장을 주도하는 비즈니스 모델로 자리잡는 성공을 거두며 게임업계의 전반적인 실적을 견인
 - 리니지M(NC소프트)은 ‘18년 상반기 매출액 4,156억원을 기록하였으며 후속작인 리니지2M(NC소프트) 역시 2개월만에 2,700억원대의 매출을 올린 것으로 추정
 - 리니지 IP를 이용한 리니지2 레볼루션(넷마블)과 블레이드&소울 레볼루션(넷마블), 검은사막 모바일(펄어비스) 역시 상당기간 앱스토어 상위권을 기록하는 등 흥행 성공

□ (위험요인) ‘돌아온 명작’들은 장르 다양화를 저해하며 글로벌 트렌드에도 역행

- ‘돌아온 명작’들은 대부분 MMORPG* 장르이며, 이들에 대응하는 경쟁사들 역시 동일한 장르를 출시함으로써 업계의 품목 다양성 저하
 - * 대규모 다중사용자 온라인 롤플레이 게임(Massive Multiplayer Online Role Playing Game). 게임 사용자가 게임 속 등장인물이 되어 역할을 수행하는 롤플레이 게임을, 온라인 환경을 통해 여러 사람이 동일한 게임 환경에서 즐길 수 있도록 한 장르

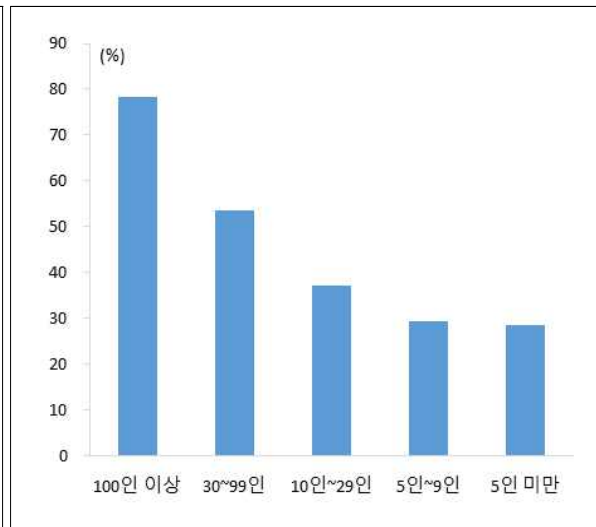
- 배틀그라운드 모바일(FPS 서바이벌)을 제외하면 리니지 등 모바일로 리패키징된 작품들은 모두 동일 장르(리니지 시리즈, 검은사막, 블레이드&소울 등)
- 3N 중 NC소프트, 넷마블 대비 구작의 모바일 리패키징에 소극적이었던 넥슨 역시 자사의 MMORPG인 바람의 나라와 마비노기의 모바일 버전 개발중
- 이러한 장르 쏠림 현상은 제작사 규모가 클수록 심해지는 바, 마케팅 여력과 배급력을 가진 대형 제작사가 시장을 주도하는 업계의 현실을 고려할 때 RPG 장르와 기타 장르간의 양극화 우려

주로 제작하는 게임 장르



자료 : 한국콘텐츠진흥원, "2019 대한민국 게임백서"

종사자 규모별 RPG 제작 비중



자료 : 한국콘텐츠진흥원, "2019 대한민국 게임백서"

- 글로벌 모바일 게임 시장에서는 MMORPG 장르 외에도 다양한 장르가 흥행하고 있어 한국 게임제작업계의 갈라파고스화가 진행될 가능성도 있음
- '19년 글로벌 모바일 게임 매출순위 10위권에 MMORPG 장르는 리니지M 하나 뿐이며, 다양한 장르의 게임들이 포진

2019년 글로벌 모바일 게임 매출 10위권 게임 장르

순위	게임명	장르	순위	게임명	장르
1	아너 오브 킹즈	AOS	6	몬스터 스트라이크	액션
2	배틀그라운드 모바일	FPS	7	리니지M	MMORPG
3	페이트/그랜드 오더	수집형RPG	8	클래쉬 오브 클랜	전략
4	캔디크러쉬사가	퍼즐	9	마피아 시티	전략
5	포켓몬 : 고	AR액션	10	홈스케이프	퍼즐

자료 : Sensortower

- 모바일 게임은 PC 게임과는 다른 사용자 환경(작은 화면, 입력 단말과 출력 단말의 미분리, 짧은 이용시간 등)으로 인하여 PC 온라인 게임과는 다른 흥행요소가 있으며 실제로 이러한 특성을 잘 살린 퍼즐, 액션, 슈팅 등 다양한 장르가 흥행하여 왔음
- PC MMORPG의 리패키징은 모바일 게임의 고유 요소보다는 PC로 출시된 게임을 모바일 환경에서 재현하는 데에 집중하는 바, 시장 지배력을 갖춘 모바일 플랫폼에 맞춘 신상품 개발이 아닌 기존 상품(PC 게임)의 수명 연장에 주력하여 기업의 경쟁력을 약화시키는 계기로 작용할 수 있음

□ (대응방안) 시장의 다양성 확보를 통한 업계 경쟁력 제고

- 글로벌 게임 트렌드는 PC 게임 시장에서조차 MOBA*(리그오브레전드), FPS**(배틀그라운드, 포트나이트, 오버워치) 등으로 다양화된 바, 국내 게임업계의 MMORPG로의 집중은 비단 모바일 게임 시장을 떠나 전체적인 산업경쟁력 제고에 바람직하지 않은 현상
 - * 다중사용자 온라인 전장(Multiplayer Online Battle Arena). 게임 사용자가 편을 나누고 캐릭터를 조작하여 상대방의 캐릭터와 진영을 공격하여 겨루는 장르
 - ** 일인칭 시점 슈팅게임(First Person Shooter). 게임 사용자가 실제 캐릭터의 시점에서 게임 내 상황을 인식할 수 있도록 하고 상대방 캐릭터와 싸우는 장르. 하나의 독립된 장르인 동시에 게임의 표현 방식이기도 하기 때문에, MOBA나 RPG 등의 장르에서도 응용될 수 있음
- '90년대부터 국내 게임 시장을 주도한 장르인 MMORPG에 대해서 업계가 갖는 '흥행 확률이 높은 안정적인 상품'이라는 인식은 자연스러운 것이나, 글로벌 트렌드 변화에 대응해야 한다는 위기의식을 공유하는 것이 필요
- 모바일 MMORPG 사업자들은 이용자들에 대한 분석과 연구를 통하여 수요 측면의 특성을 진단할 수 있도록 유저 데이터를 제공하는 한편, 글로벌 트렌드를 적극 수용하여 다양한 장르의 게임 제작을 시도해야 함
- 다양한 장르에서 다양한 시도를 하는 자유로운 소형 게임 제작자들에 대한 정책적인 지원을 통하여 업계 생태계의 다양성을 제고하려는 노력 필요
 - 한국콘텐츠진흥원의 조사 결과 10인 미만 소형 게임제작사의 절반이 창업자나 설립자의 개인 자금으로 제작 자금을 조달하고 있으며, 85% 정도가 정책자금 지원이 게임산업 진흥을 위해 필요하다고 응답

정부의 북방경제협력 추진 현황 및 시사점

KDB미래전략연구소 한반도신경제센터
김 철 희 (saveafrica@kdb.co.kr)

- ◆ 한-러 수교 30주년을 맞아 정부는 2020년 북방경제협력 관련 계획 추진을 통해 러시아를 중심으로 하는 실질적 북방경제협력 성과 창출 기대
- ◆ 러시아, 카자흐스탄 등 북방국가의 수요, 역량 등을 감안, 경제협력의 효율적 추진 및 성과 창출을 위해 의료, ICT 산업 등 우리 기업 경쟁우위 분야 중심의 협력 확대 필요

□ 정부는 2020년을 '신북방협력 원년'으로 삼아 북방국가와 실질적 성과 창출을 위한 경제협력 강화 계획, 특히 금융·혁신·문화 분야의 협력 확대 강조

- 문재인 대통령은 대통령 직속 북방경제협력위원회의 「2020 신북방정책 전략」에 대한 업무보고에서 북방경제협력의 실질적인 성과 창출을 당부('20.1.17)
- 북방경제협력위원회는 대통령 업무보고에 이어 미래성장동력 창출과 남북통일 기반 구축이라는 신북방정책 본연의 목표 달성을 위한 '2020년 신북방협력의 해' 정책방향을 발표('20.2.12)

2020년 북방경제협력위원회 정책방향 주요 내용

구 분	주요 내용
경협전략 수립	- 한-러, 한-몽 수교 30주년 계기, 미래 30년 경협전략 수립
금융협력 강화	- 북방시장 진출 확대 및 프로젝트 수주 증대를 위한 금융플랫폼 확충 · 한-러 투자펀드 공식 출범(하반기) · 몽골·중앙아시아 국가 중앙은행과 협력(금융통화정책 자문 등) 논의
혁신성장·선도산업 협력 다각화	- 러시아, 우크라이나, 벨라루스 등 ICT 강국과 협력 강화로 한국의 기술개발 역량 제고 및 시장 진출 확대 실현
수요가 큰 분야 협력 다양화	- 러시아 즈베즈다 조선소 현대화 사업, 대기 질 개선 관련 기술전수, 연해주 산업협력단지 착공, 스마트팜·농산물 관련 시설 건설협력 등 - 바이오, 의료, 뷰티, 헬스 등 신산업 분야 한류확산 중점 추진

자료 : 북방경제협력위원회 보도자료('20.2.12자), "북방위, 2020년 신북방협력의 해 정책방향 발표"

- 홍남기 부총리는 제210차 대외경제장관회의에서 '2020 북방경제 협력방안'을 논의하고 신북방정책 역점 추진을 위한 북방국가와 실질적 경협 강화 및 협력 사업의 성과 가시화 등 강조('20.1.20)
- 아울러 한반도 비핵화 논의 진전상황에 따라 남북경협을 본격화할 수 있도록 사전 검토 및 준비 언급

2020년 정부 대외경제정책 주요 추진과제 중 '신북방정책 역점 추진' 관련 내용

구분	주요 내용
협력 시스템 개선 및 실질적 성과 도출·확산	① 한-러 수교 30주년 계기, 러시아 및 여타 북방국가와 종합교류 기반 확충
	② 한-러 9개 다리(9-Bridge)* 협력체제에 유망 협력 분야(금융·문화·혁신 등)를 추가하는 등 '9개 다리 행동계획 2.0'을 마련하고 조기 성과 도출 * 동방경제포럼(17.9)에서 대통령이 제안한 조선·항만·북극항로·가스·철도·전력·일자리·농업·수산 등 9개 분야의 한-러 협력사업
	③ 디벨로퍼 협의체 구축, 금융지원 등 북방 인프라 시장 진출 확대방안 모색
	④ 신북방국가의 경제발전 수준, 협력관계 등을 고려한 FTA 추진전략 마련
산업협력 제고, 공동시장 확대 및 ODA 지원 강화	① (러시아) 소재·부품·장비 공동투자펀드 조성, 서비스·투자 FTA 조기 타결, 혁신·에너지·보건의료 등 협력 확대 등 우리 기업 진출 지원 강화
	② (중앙아) 포괄적 협력시스템 구축 및 인프라·산업·문화·보건 등 산업 협력 확대
	③ (몽골·기타CIS) KSP*·EDCF** 연계를 통한 한국형 경제개발 경험 공유 등 * Knowledge Sharing Program, 지식(경제발전경험) 공유사업 ** Economic Development Cooperation Fund, 대외경제협력기금

자료 : 기획재정부 보도자료('20.1.20자), "2020년 대외경제정책 추진방향"

□ 연내 한-러간 서비스·투자 부문 FTA 체결, 한-러 정상회담 개최가 예상되는 등 러시아를 중심으로 실질적 북방경제협력 활성화 기대

- 한국과 러시아는 서비스·투자 부문 FTA 연내 타결을 목표로 협상을 진행 중이며 향후 상품 부문 FTA까지 추진할 계획
 - 우리 기업의 러시아 시장진출 여건 개선 및 한-러간 경제협력 가속화 기대
- 9월 러시아 블라디보스토크에서 개최될 예정인 제6차 동방경제포럼*을 전후로 한-러간 협력사업 성과가 가시화될 것으로 전망
 - * 동러시아 지역 개발을 위한 투자 유치 및 주변국과의 경제협력 활성화를 목적으로 러시아 정부가 2015년부터 매년 개최하는 포럼
 - 정부는 한-러 수교 30주년을 맞아 푸틴 러시아 대통령의 5월 방한 및 문재인 대통령의 9월 동방경제포럼 참석 관련 사항에 대해 러시아와 조율 중
 - * 아시아경제(2020.2.10), "문대통령, 9월 러 동방경제포럼 참석, 푸틴, 5월 방한 유력"
 - 한국토지주택공사(LH)는 우리 기업의 북방진출 지원 및 한-러 경제협력 증진 등을 위한 '한-러 경제협력 산업단지*' 조성을 추진 중으로 9월 동방경제포럼과 연계한 기공식 개최 예정
 - * 러시아 연해주 나데진스카야 선도개발구역(ASEZ)에 50헥타르 규모로 조성될 예정으로, LH가 산단 관리, 러시아 정부가 기반시설 설치와 토지공급 담당

□ 의료, ICT 산업 등 우리 기업 경쟁우위 분야에서 기술·자본력을 활용한 협력 강화 및 사업기회 발굴로 북방경제협력의 효율적 추진 및 성과 창출 도모 필요

- 북방국가들의 보건의료산업 수요 대응과 사업기회 발굴을 위해 첨단의료 기술·서비스·시스템 분야 협력 확대로 성과 창출 도모
 - 북방국가의 보건의료산업 환경변화에 따른 신규 수요 증가 추세
 - 의료시설 현대화 추진 등에 따른 시장규모* 급성장
 - * 보건산업 시장규모 성장률('17~'22) : ASEAN 8.8%, CIS 6.6%, 걸프협력회의 4.4%, OECD 4.0% (자료 : 북방경제협력위원회 보도자료('19.11.12자), "북방위 제6차 회의")
 - 2021년 유라시아경제연합(EAEU) 의약품·의료기기 인허가제도 통합* 추진
 - * 러시아, 카자흐스탄 등 5개국 1.8억 인구나 GDP 2.3조달러 단일시장 확대 (자료 : 북방경제협력위원회 보도자료('19.11.12자), "북방위 제6차 회의")

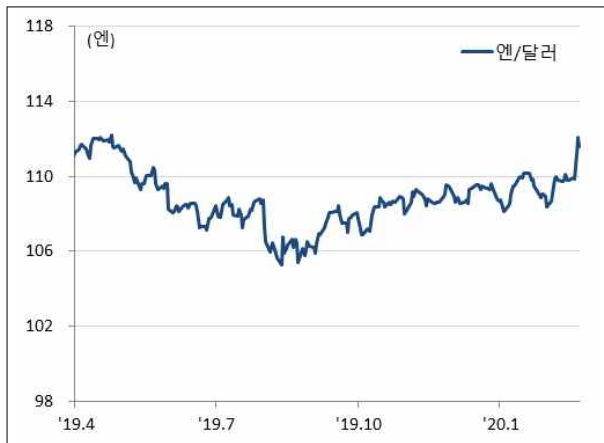
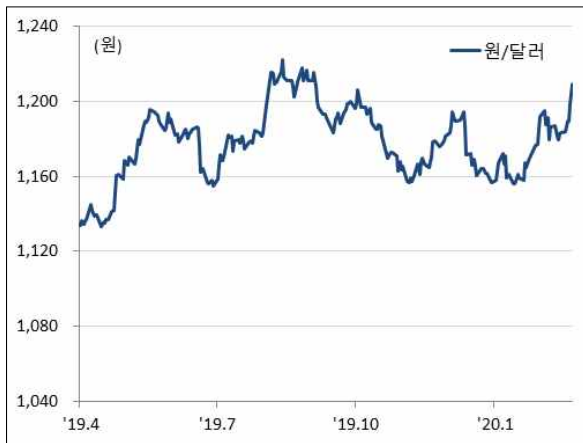
- ICT, AI 등 첨단기술 분야 기초 기술을 보유한 러시아, 우크라이나, 벨라루스 등과 협력을 통해 원천기술 확보 및 기술개발 역량 제고 등 가시적 성과 기대 가능
 - 우리 기업의 자본력 및 상용화 기술을 결합하여 부가가치를 창출할 수 있는 신사업 발굴도 병행 필요

금리 · 환율 · 주가

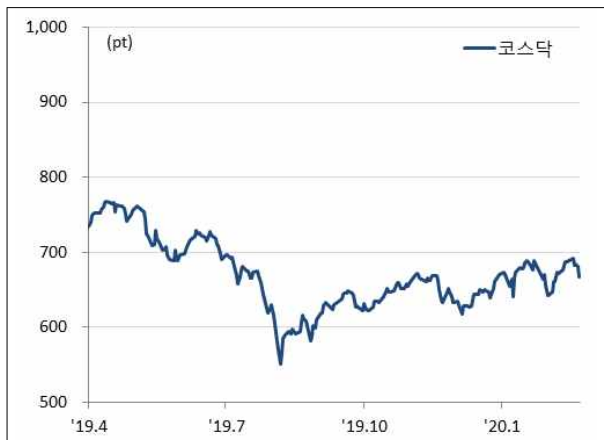
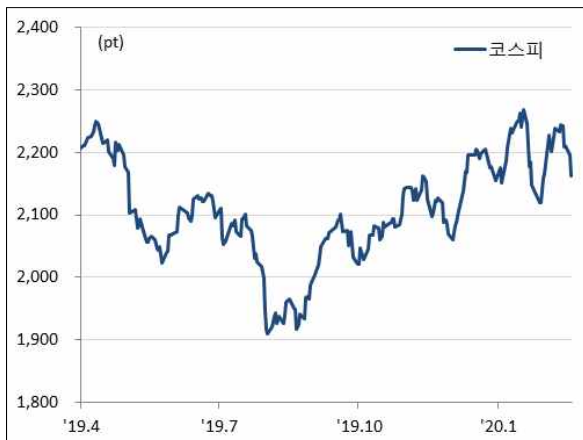
금리 국고채3년 1.182% (14.8bp ↓), 신용스프레드 42.1bp (1.4bp ↑)



환율 원/달러 1,209.2원 (26.2원 ↑), 엔/달러 112.07엔 (2.29엔 ↑)



주가 코스피 2,162.84pt (3.6% ↓), 코스닥지수 667.99pt (3.04% ↓)



* ()는 전주대비 상승 ↑, 하락 ↓, 신용스프레드와 엔/달러는 목요일 종가 기준

주간 KDB리포트

Weekly KDB Report

제867호

주간 KDB리포트는 인터넷에서 찾아보시거나 이메일로 받아보실 수 있습니다.

인터넷 rd.kdb.co.kr, kdb.co.kr
문의 787.7826

본 리포트에 게재된 내용은 집필자의 개인의견으로 당행의 공식입장이 아닙니다. 본 리포트의 저작권은 한국산업은행에 귀속되며, 원고의 무단전재, 복제, 배포 등 저작권 전반에 관한 침해 행위를 금합니다.