

## 인터넷뱅킹의 현황과 금융환경 변화

유극렬\*, 조권익\*\*

### The Impact of Internet Banking on the Financial Market

Keuk-Ryoul Yoo, Kwon-Ik Cho

#### Abstract

In this paper we present the development of internet banking and its impact on financial market. The internet banking has been introduced since 1990s, from which customers could obtain most financial services over internet, and will replace with the traditional banks. According to a survey, most of bankers agree that internet will play an important role in banking industry.

The internet banking has an enormous impact on the transfer system and banking industry. The transfer system is divided into two--large-value transfer system and small-value transfer system, depending on the size of its transfer amount. The internet banking will enhance the transfer system, especially small-value transfer system. It will reduce the time lag between transaction of service and its payment. However, a congestion or a blockage in a part of network might stop the financial service all over the network, which is called "computer risk". As internet banking develops, banks have incentives to reduce their branches and have to compete with information-business companies which can offer financial EDI.

*Key Word:* 인터넷뱅킹, 금융환경, 지급결제시스템

---

\* 동덕여자대학교 경영경제학부 경영학전공

\*\* 동덕여자대학교 전산정보대학

## 1. 서론

인터넷의 등장으로 고객의 점점뿐 아니라 금융 결제방식, 은행 및 정보통신업계의 업무 내용이 바뀔 것이므로 이에 대한 사전 연구는 금융산업과 정보통신산업에 방향 설정에 필수적이다. 이를 위해 본 논문에서는 현 결제시스템, 은행산업, 외국의 인터넷뱅킹 현황을 파악하고 향후 금융환경이 어떻게 변화될 것인지 분석하고자 한다.

인터넷뱅킹(internet banking)이란 인터넷을 이용하여 자금이체, 송금 등과 같은 결제업무를 자동화하고 금융서비스의 네트워크화를 구현하는 것을 의미한다. 1960년부터 시작된 전자금융의 아이디어에, 1990년대에 실용화된 인터넷을 접목한 사이버은행이 등장하면서 인터넷뱅킹은 본격화되었다. 사이버은행이란 정보고속 네트워크와 컴퓨터의 이미지 기술을 이용하여 가상은행을 고객 앞에 만들어 실제 은행과 동일한 서비스를 제공하는 것을 말하며, 고객은 이를 이용하여 시간과 공간에 구애받지 않고 최첨단 금융서비스를 신속하게 제공받을 수 있다. 사이버뱅킹은 인터넷 상에서 이루어지는 것을 목표로 하고 있으며 전자상거래에 개입하여 상거래 수주, 발주 데이터 및 자금결제 데이터를 동시에 처리하는 금융EDI 등 부가가치 업무를 취급한다.

미국은행가협회(America Bankers Association)의 조사에 따르면 사이버뱅킹의 비중이 빠르게 확대될 것으로 예상되고 있다. 특히 고객 접점이 전통적인 영업점에서 인터넷이나 ATM 등

으로 급격히 변화될 것으로 전망되고 있어, 금융서비스 중에서 네트워크를 이용한 서비스의 비중이 커질 전망이다. 1995년 10월 미국에서 사이버은행으로서는 세계 최초로 영업을 시작한 미국의 Securities First Network Bank(SFNB)가 설립되었고, 미국의 Bank of America, Wells Fargo Bank, First Union Bank 등 대형 은행은 기존의 전통적인 은행업무에 가상은행업무를 추가한 형태의 사이버은행을 개설하였다. 인터넷의 발전은 은행의 모습을 바꾸어 놓는데 그치지 않고, 주식과 채권 등 유가증권 거래에도 영향을 미쳐 인터넷 상에서 증권업무가 이루어지는 사이버증권업까지 등장시키고 있다.

인터넷뱅킹은 금융환경에 큰 영향을 가져다주고 있으며, 특히 지급결제시스템과 금융산업에 막대한 변화를 줄 것으로 예상되고 있다. 지급결제제도도 각종 경제활동의 결과 발생한 채권·채무를 화폐적 가치 이전을 통해 종료하기 위한 제반 제약과 그 운영시설을 총칭하는데, 결제 규모의 크기에 따라 거액결제제도와 소액결제제도로 나뉜다. 소액결제시스템은 거액결제시스템에 비해 거래 액수가 작으나, 일반적으로 거래량이 많다. 인터넷뱅킹의 발전으로 결제에 소요되는 각종 탁상업무가 줄어들고 관련 비용이 크게 줄 것이다. 특히 소액거래의 경우 큰 혜택을 볼 전망이다. 그러나 거액거래의 경우 인터넷이 누구에나 개방되어 있다는 점에서 금융기관들이 이용을 꺼려하고 있는 실정이다. 인터넷뱅킹은 거래와 지불간의 시간 격차로 발생되는 리스크를 상당히 줄일 수 있으나, 컴퓨터의 고장이나 통신

네트워크 장애 등에 따라 금융업무의 수행이 불가능하게 되어 나타나는 "컴퓨터 리스크"가 발생할 우려가 있다. 또한 개별 금융기관에서 발생한 장애가 금융시스템 전체의 혼란, 동요로 파급되는 "시스템 리스크"의 위험도 있다.

인터넷뱅킹의 발전은 금융산업 전반에 엄청난 영향을 줄 전망이다. 우선 전산망의 상호 접속을 통해 이중 금융기관간 업무제휴가 이루어지고 복합 금융상품의 취급이 확대되어, 금융기관간 업무영역의 구분이 무의미해질 것으로 예상된다. 현재 고객이 현금 입출금, 대출, 무역결제, 증권투자, 외환거래 등의 서비스를 받으려면 여러 금융기관과 거래해야 하나, 금융기관간 제휴가 이루어지면 하나의 금융기관만 통하여도 다양한 금융업무를 처리할 수 있을 것으로 보인다. 금융EDI 및 전자상거래 개념이 확산되면서 인터넷 상에서 제3자에게 결제서비스 및 정보의 가공 등을 위주로 영업하는 부가가치 은행이 출현할 것으로 예상된다. 전산망을 이용하여 고객의 입출금 및 자금포지션에 관한 대규모 데이터를 처리할 뿐 아니라, 유가증권 투자 및 금융거래를 수행하고 고객의 신용도를 조사 분석하는 과정에서 은행은 많은 정보를 취급하게 된다. 은행은 이런 정보를 재가공하여 기업과 개인에게 그들의 특성에 맞는 자료를 제공할 것이다. 정보통신업체 및 유통업체들은 현재 결제 관련 데이터를 처리해주는 부가가치 업무, 통신회선 제공 업무, 금융 소프트웨어 개발 및 신용카드 업무 등 금융업과 관련한 부가가치 사업을 영위하고 있으며 최근 월등한 기술력을 바탕으로 전자상거래나 금융EDI업무에 뛰어들고 있다. 이

런 업체들이 독자적으로 또는 은행과 제휴하여 결제서비스를 제공함에 따라 지급결제 분야에서 은행의 독점적 지위가 약화될 것이다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 제2장에서는 인터넷뱅킹의 개념과 동향을 살펴본다. 제3장과 제4장에서는 각각 지급결제시스템과 금융산업에 미치는 영향을 분석한 후 제5장에서 결론을 맺는다.

## 2. 인터넷뱅킹의 동향

### 2.1 인터넷뱅킹의 개념

인터넷뱅킹이란 인터넷을 이용하여 자금이체, 송금 등과 같은 결제업무를 자동화하고 금융서비스의 네트워크화를 구현하는 것을 의미한다. 1960년대부터 금융업무가 전산화되기 시작하였고, 1980년대 전화나 PC를 이용한 홈뱅킹(home banking)과 펌뱅킹(firm banking)이 등장하여 네트워크를 이용한 금융서비스가 발전하였다. 그러나 네트워크의 네트워크인 인터넷을 이용한 금융업무가 시작된 것은 1990년대 사이버은행이 등장하면서부터이다.

가상공간에서 은행업무를 처리하는 것을 버추얼 뱅킹(virtual banking)이라 부르고 있는데, 이는 본질적으로 실체가 없으면서 컴퓨터 화면 내의 점포를 고객 앞에 출현시켜 마치 객장에 있는 것과 동일한 금융서비스를 제공하기 때문이다. 버추얼뱅크는 은행 업무시간이나 점포의 위치에 관계없이 자신이 편리한 곳에서 업무를 볼 수 있다는 장점이 있다. 버추

얼뱅킹에는 두 가지 형태가 있다. 하나는 초보적인 형태의 무인점포, 즉 PC화면에 나타난 가상점포이며, 다른 형태는 인터넷 상에서 가상공간에 존재하는 사이버은행(cyberbank)이다.

미국은행가협회(America Bankers Association)에서 조사한 결과를 보면 95년 중 미국과 캐나다의 전체 은행거래 중 전화, PC, ATM 등을 이용한 전자거래의 비중이 전체의 45%를 점하고 있으며, 98년에는 이 비중이 60%에 달할 것으로 전망되고 있다. 특히 고객 접점 중 현재 거의 이용되고 있지 않은 인터넷이 향후 10년 후에 가장 중요한 비중을 차지할 것으로 예상되고 있다(<표 1> 참조).

원하는 일을 보면 된다.

일본에서는 1995년 4월 일본의 산와(三和)은행이 가상점포를 도입한 이래 이와 유사한 금융서비스를 제공하는 은행이 증가하고 있다. 우리나라에서도 국민은행이 1996년 2월 한국 통신의 CO-LAN망을 이용하여 기업을 상대로 윈도우 환경의 가상점포를 개설했고, 향후 보안문제가 해결되면 일반인들에게도 서비스가 제공될 것이다. 일부 다른 국내 시중은행들도 3차원 애니메이션 기법으로 입체감을 붙여넣은 가상점포의 개설을 준비중에 있어 본격적인 버추얼뱅킹 시대의 도래를 예고하고 있다.

사이버은행이란 정보고속 네트워크와 컴퓨

<표 1> 10년 후 고객 접점의 중요도별 예상 순위

순위	항목	순위	항목	순위	항목
1	인터넷	4	Smart Card	7	쌍방향TV
2	PC	5	비전통적 지점	8	전통적 지점
3	전화	6	ATM	9	화상전화

자료: BAI Analysis (한은, "전자금융의 발달과 은행산업의 미래"에서 재인용)

## 2.2 가상점포와 사이버은행

가상점포는 초보적인 형태의 네트워크를 이용해 온라인 이체, 조회, 상담 등 제한된 범위 내에서 금융서비스를 제공한다. 고객은 은행에 갈 필요없이 PC에 나타난 가상점포를 통해 금융서비스를 받을 수 있다. 가상점포는 실제 점포에서 업무를 보는 느낌을 주기 위해 PC 화면이 실제 점포와 유사하게 그려져 있다. 예를 들면 은행 문을 클릭하면 문이 열리고 벽면에는 그림 등이 보이고, 창구가 배치되어 있어 화면에 구현된 창구로 마우스를 움직여

터의 이미지 기술을 이용하여 고객 앞에 가상 은행을 만들어 실제 은행과 동일한 서비스를 제공하는 것을 말하며, 고객은 이를 이용하여 시간과 공간에 구애받지 않고 금융서비스를 신속하게 제공받을 수 있다. 사이버뱅킹은 주로 인터넷 상에서 이루어지는 것을 목표로 하고 있으며, 전자상거래에 개입하여 상거래 데이터와 자금결제 데이터를 동시에 처리하는 금융EDI 등 부가가치 업무를 포함할 예정이다.

전통적인 은행 개념은 실체가 있는 은행 점포를 통해 예금자로부터 자금을 조달하여

<표 2> 전통적 은행과 사이버은행

구분	전통적 은행	사이버은행
금융의 형태	간접뱅킹(indirect banking)	직접뱅킹(direct banking)
영업점의 위치	실제공간	가상정보공간
영업점의 유무	유	무
서비스 전달 경로	금융온라인망	인터넷망
안전장치	내부 통제	외부통제
시스템	폐쇄적	개방적

차입자에게 운용하는 금융중개 기능(간접 뱅킹)을 수행하는 것이었다. 그러나 사이버은행의 출현으로 금융 형태, 서비스 전달 채널 등 금융의 개념이 근본적으로 바뀌게 되었다. 고객과의 접점이 시간과 공간을 초월하고, 고객은 전자화된 금융정보와 서비스를 신속하게 제공받을 수 있게 되었다. 또한 사이버은행의 금융서비스 전달채널도 종전의 금융 온라인망이 아니라 쌍방향 멀티미디어 네트워크인 인터넷으로 연결된다. 인터넷과 연결되어 있기 때문에 전세계인이 고객이 된다는 장점도 있다. 사이버은행의 특징은 <표 2>와 같이 요약된다.

1995년 10월 미국에서 사이버은행으로서는 세계 최초로 영업을 시작한 미국의 Securities First Network Bank(SFNB)가 설립되었다. 그 후 미국의 Bank of America, Wells Fargo Bank, First Union Bank 등 대형 은행은 기존의 전통적인 은행업무에다 가상은행업무를 추가한 형태의 사이버은행을 개설하였다.

사이버은행은 시스템이 개방적이므로 보안이 제대로 이루어지기 어렵다는 단점이 있다. 그러나 SFNB는 Secure Ware사에 의해 안전장치가 통제되기 때문에 미국 국방성 수준의 안

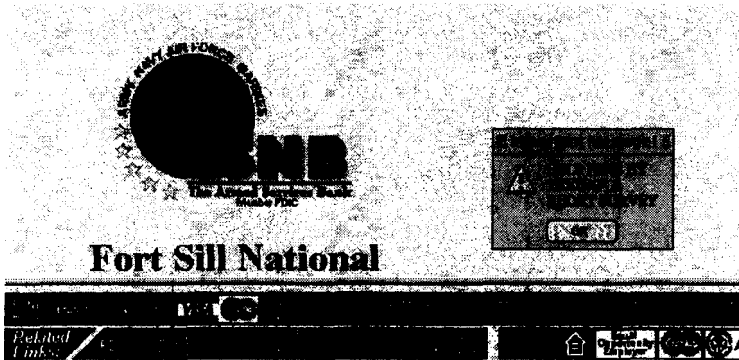
전이 보장되어 있다고 한다. 또한 안전성을 높이기 위해 미국 연방예금보험공사(FDIC)의 보험에 가입함으로써, 은행 도산시 예금자는 예금을 되돌려 받을 수 있게 되어 고객들이 마음놓고 예금을 할 수 있게 되었다. SFNB가 제공하는 주요 사이버 금융서비스는 계좌개설, 잔고 및 거래명세 조회, 예금, 자금이체, 전자상거래 결제, 외환거래 등 다양하다. 이 밖에도 금융 상담, 인터넷 뉴스, SFNB 이슈, 금리, 환율 등 다양한 금융정보를 제공하고 있다. SFNB의 초기화면은 <그림 1>과 같다.

### 2.3 인터넷뱅킹의 발전 요인

인터넷뱅킹이 발전하게된 요인은 크게 정보통신 기술의 발전, 금융기관 내부 및 고객으로부터의 요구, 금융기관 외부로부터의 경쟁 격화로 나뉜다.

#### 2.3.1 정보통신 기술의 발전

IC칩, 암호화기술, 가상현실 기법 등 정보처리기술이 향상되고 무선통신, 인터넷, 초고속정보통신망 등의 기술이 발전되어 다량의 금융정보를 신속히 처리해야 하는 금융업에



<그림 1> SFNB의 초기화면

적용할 수 있게 되었다.

○ IC(Integrated Circuit)칩의 개발

지금까지 각종 카드에 사용되어 온 자기띠(M/S, Magnetic Stripe)는 비용이 적게 든다는 장점이 있으나 극소의 정보량만을 저장할 수 있고 쉽게 복제되는 단점이 있다. IC칩은 자기띠보다 정보기억량이 훨씬 클 뿐 아니라 연산 능력도 갖추고 있어 전자지급 결제수단의 안전성을 확보할 수 있어 금융업무에 적합하다.

○ 암호화기술의 발달

암호화기술은 금융부문의 전자상거래에서 가장 필수 요소인 안전성을 확보하는데 기여한다. 암호화기술은 IC카드에서 주로 사용되는 비밀키(private key) 방식과 네트워크형에서 주로 사용되는 공개키(public key) 방식이 있다.

○ 가상화(virtualization) 기법의 발달

가상화 기법이란 컴퓨터 화면에 은행점포의 모습 등 가상 현실을 구현하는 방법으로 시간과 공간의 제약 없이 고객이 원하는 서비스를 제공할 수 있다.

2.3.2 은행 내부 및 고객로부터의 요구

은행은 인터넷뱅킹을 도입하면 업무 처리의 효율성이 제고되고, 인원과 점포를 축소시켜 비용을 절감할 수 있다. 따라서 규제 완화와 개방화로 경쟁이 심화되고 있는 금융업에 효율성 제고와 비용 절감 측면에서 인터넷뱅킹 도입에 대한 요구가 커지고 있다. 일상생활에서 새로운 정보통신기술을 접하고 있는 고객들도 시간과 장소에 구애받지 않고 서비스에 접근하길 원하고 있어, 고객들의 요구를 수용하기 위해 인터넷뱅킹을 개발할 필요성이 대두되었다.

2.3.3 외부로부터의 경쟁

○ 정보통신 기업들의 금융서비스 제공

American Online, Intuit, Microsoft사 등 정보통신회사나 유통회사들이 뛰어난 정보통신기술과 정부의 낮은 규제를 이용하여 금융서비스를 제공하고 있어, 은행들도 이에 대항하기 위해 인터넷뱅킹의 도입과 개발이 필요하게 되었다.

## ○ 전자화폐 및 전자상거래의 발전

최근 인터넷을 통한 전자상거래가 확산되면서 이를 위한 지급결제수단과 같은 전자화된 금융서비스 기관이 나타나고 있다. First Virtual사, CyberCash사, DigiCash사 등은 현재 인터넷상에서 지급결제 기능을 수행하고 있어 금융기관이 이들과 경쟁을 하기 위해서는 인터넷뱅킹을 도입해야 한다.

## 3. 지급결제시스템에 미치는 영향

## 3.1 지급결제시스템의 개념

지급결제제도는 실물 거래 및 금융 거래 등 각종 경제활동의 결과 발생한 채권·채무를 화폐적 가치 이전을 통해 종료하기 위한 제반 계약과 그 운영시설을 총칭하며, 참가 기관, 결제수단, 금융기관간 결제시스템으로 구성된다. 참가 기관에는 은행, 우체국, 종합금융, 신용카드회사 등 지급결제 서비스를 제공하는 기관, 이들 기관간 채권·채무의 차액을 결제할 수 있도록 중개하는 결제중개센터, 채권·채무 잔액을 최종적으로 완료시키는 중앙은행이 있다. 은행간 결제시스템은, 고객간 비현금 지급결제가 발생하였으나 거래 은행이 서로 다른 경우 이에 따른 은행간 자금결제를 처리하기 위한 제도로 어음교환제도, 지로제도, 타행환시스템 및 CD공동이용망 등이 있다.

현재의 시스템은 다양한 거래를 지원하기 위해 이와 같이 다양한 지급결제시스템이 생겨났으나, 대부분의 경우 폐쇄적인 네트워크에

서 작동되기 때문에 시스템간에 호환성이 없는 실정이다. 거래거래에 사용되는 결제 시스템과 소액거래에 사용되는 시스템간에 큰 차이가 있고, 전자 결제를 이용하려는 기업이 대기업과 중소기업이나에 따라 사용하는 시스템이 달라 다양한 수요를 충족시킬 수 없는 문제점이 있다. 인터넷뱅킹의 발전은 다양한 결제시스템을 하나의 시스템으로 통합시킬 수 있어 다양한 수요를 하나의 시스템에서 충족시킬 수 있게 한다.

현행 지급결제시스템은 비용 면에서도 효과적이지 못하다. EC의 한 보고서에 따르면 EC 내에서 이루어지고 있는 결제가 비용 많이 들고 서비스 수준이 낮다고 한다. 이 연구는 22개의 은행을 통해 이루어진 176개의 결제(일부는 bankers' draft이며 일부는 전신환입)를 기초로 수행되었다. 연구에 따르면 은행은 탁상업무(paper work)로 시간을 상당히 소모하고, 간혹 요금의 지나치게 높게 부과되기도 하며 어떤 경우에는 체결이 최종적으로 이루어지기 위해 몇 주나 걸렸다고 한다. 어떤 경우 요금은 체결 가치의 20% 수준이 되기도 하며, 전신환은 우편으로 보내지는 bankers' draft보다 빠르지 못한 경우가 더러 있기도 하였다.

UN Conference on Trade and Development (UNCTAD)에 따르면 국가간 거래에서 탁상사무와 이와 유사한 업무에 소요된 비용이 상품 최종 가치의 10% 가량 차지한다고 한다. UNCTAD는 이 점이 세계의 무역 성장을 방해하고 있다고 믿고 있다. UNCTAD는 또한 거래와 관련된 불필요한 비용이 매년 \$4,000억이며, 업무처리의 개선과 무서류 거래가 잘 활용

되면 이 중 25%는 줄일 수 있을 것으로 판단하고 있다. 인터넷뱅킹의 도입은 이런 불필요한 비용을 대폭 줄일 수 있을 전망이다.

### 3.2 거액결제시스템과 소액결제시스템

지급결제제도의 유형은 결제 규모의 대소에 따라 거액결제제도와 소액결제제도로 나뉜다. 전자는 결제 금액이 거액이며 주로 전자자금 이체 방식에 의해 결제되는 것으로 미국의 Fedwire, 일본의 BOJ-NET, 우리나라의 BOK-Wire와 같이 중앙은행에 의해 운영되는 은행간 자금결제 시스템인 반면, 소액결제제도는 결제 규모가 소액으로 수표, 계좌이체 방식에 의해 결제되는 것으로 미국의 ACH, 일본의 Zengin, 우리나라의 어음교환제도, 지로제도, 타행환시스템 등이 있다.

소액결제시스템은 거액결제시스템에 비해 거래 액수가 작으나 거래량이 많다(<표 3> 참조). 이 표에서 보는 바와 같이 스위스를 제외한 우리나라, 미국, 일본의 경우 소액결제시스템이 전체 지급결제 건수의 99.9%를 처리하고 있으나 결제금액 기준으로 보면 이에 훨씬 미

치지 못한다.

소액결제의 경우 결제금액에 비해 결제 관련 비용이 상대적으로 많이 소요되므로, 거래 비용이 낮은 인터넷에 의한 금융업무가 쉽사리 도입될 수 있다. 거래금액이 소액이기 때문에 해킹의 위험도 적어 보수적인 금융기관들조차 인터넷 이용에 거부감을 갖지 않을 전망이다. 그러나 거액거래는 보안문제가 완벽히 해결되지 않는 이상 현재의 폐쇄적인 네트워크에 의해 당분간 수행될 수밖에 없다.

### 3.3 기업간 결제 및 EDI(Electronic data interchange)

94년 1월부터 실시된 무역자동화망은 95년 말 현재 1,390개 업체가 이용하고 있고 수출입 승인변경승인 및 사후 관리 업무, 수출입승인의 유효기간 연장승인 업무, 신용장(내국신용장 포함)의 개설수취 및 양도 업무를 취급하고 있다. 96년 8월부터는 자행내 수출입 관련 대금결제, 해외당발 송금, 타발송금 내도통지, 외화자금 국내이체, 관세납부(각 행의 무역업체 계좌에서 국고계좌로 자금이체) 업무 등을 취

<표 3> 소액결제시스템과 거액결제시스템의 비교 (단위: %)

	거액결제시스템		소액결제시스템	
	거래량	거래금액	거래량	거래금액
한국	0.1	43.8	99.9	56.2
미국	0.1	95.0	99.9	5.0
일본	0.1	75.7	99.9	24.3
스위스	47.9	99.9	52.1	0.1

\* 주: 한국은 1995년 기준, 기타는 1992년 기준  
자료: 탁승호, 전자화폐와 결제시스템, 더뱅크사, 1996.



급하고 있어 동 네트워크를 이용하여 자금결제 서비스도 가능하게 되었다.

EDI는 주문, 청구서와 같은 정형화된 문서를 컴퓨터간에 교환할 수 있게 하며, 금융 관련 EDI는 은행에서 수행하는 체결과 결제까지 처리할 수 있다. 금융EDI란 기업의 거래 정보와 은행의 지급결제 정보를 모두 전자화하여 상호 연계시킴으로써 기업과 기업간은 물론 기업과 은행간의 모든 정보교환을 전자적으로 가능케 하는 것을 말한다.

미국의 경우 등록된 수백만 개의 기업 중 44,000개의 기업만이 EDI를 이용하여 자료를 전자적으로 전송하고 있으며, 이 중 약 10%(4,400개)만이 금융 관련 EDI를 이용하고 있다. 유럽도 비슷한 실정인 것으로 알려져 있다. EDI는 아직까지 은행보다 특정 기업이 개발하여 관련 기업간에 이용하고 있는 실정이나, 금융기관들이 보다 발전된 형태로 서비스를 제공할 경우 앞으로 기업과 은행간 거래의 주된 형태로 등장할 가능성이 크다. 금융EDI와 산업계의 EDI가 인터넷을 통해 결합되면 물품의 발주에서 대금의 결제까지 거래 전과정을 전자적으로 종료시키고, 무역 관련 서류 송달 및 이에 따르는 자금결제 업무 등에 자주 활용될 것이다. 그뿐 아니라 향후 전자상거래가 활성화되면 이와 연관시켜 EDI의 이용이 크게 확산될 것으로 보인다.

전자결제 시스템이 발전되고 있음에도 불구하고 기업간 결제에 아직도 이 방식을 많이 이용하지 못하고 있다. 대부분의 기업은 고객에게 종이로 된 청구서를 보내고 물품 공급자에게 종이로 된 수표를 보내고 있다. 미 연방

정부에 따르면 1993년 기업간 체결 건수 중 3.8%만이 Clearing House Interbank Payment System (CHIPS), Fedwire, Automated Clearing House(ACH)를 통해 결제가 이루어졌을 뿐이다. 제도적인 문제도 체결 시스템을 개선하는데 장애가 된다. 유럽의 경우 많은 국가들은 cheque truncation(수표가 발행된 은행 지점에 수표가 되돌아갈 필요가 없게 한 제도)을 허용하지 않고 있다. 일반 기업 또한 전자적인 방법으로 자금을 이동하길 원치 않고 있으며 그 대신 내부적으로 통제할 수 있는 처리장치를 선호하고 있다.

### 3.4 국제간 결제시스템

국제무역은 2차 대전 이후 급속히 증가하고 있고 최근 각 국의 규제 완화와 국제화로 무역과 관련되지 않은 거래도 엄청난 속도로 증가하고 있다. 무역이던 무역 외 거래던 간에 하나의 거래는 관련 당사자 사이에 체결되어야 할 채권·채무가 발생되고 이에 따라 자금이 이동된다. 국내 및 국가간 무역 외 거래는 절대 액수 규모뿐 아니라 무역 성장률에 비해 빠른 속도로 성장하고 있다. 예를 들면 외환거래시장은 1995년 하루당 \$1조가 거래되는 것으로 추정되고 있어, 상품 및 서비스 거래가 연간 \$4조에 그친다는 점을 감안할 때 그 규모를 짐작할 수 있다.

거액거래를 위한 은행간 결제시스템은 12세기에서부터 출발한 코레스은행(correspondent banks) 제도에서 그 기원을 찾을 수 있다. 코레스은행 제도는 결제를 시작하는(initiating a

payment) 은행이 결제의 루트를 결정할 수 있다. 예를 들면 수입업자가 수출업자에게 대금을 지불하는 경우, 수입업자의 은행이 해외의 거래 은행을 선택하고 이 은행이 수출업자의 은행과 연결한다. 이런 방식은 1980년대까지 지속되었고 코레스은행 제도는 은행의 주요 수입원 역할을 하였다. 수세기 동안의 경험으로 체계가 잘 정립되어 있으나, 이 시스템의 가장 큰 단점은 하나의 결제를 위해 3 또는 그 이상의 당사자들이 참여하여야 한다는 점이다.

통화 및 증권이 국제적인 결제에 대한 수요가 급증함에 따라 거액 결제에 대한 전자결제 시스템인 SWIFT(Society for Worldwide Interbank Financial Telecommunication)가 1973년 설립되었는데, 현재 은행간 messaging 산업에서 가장 주도적인 역할을 하고 있다. SWIFT는 전세계의 4,300개의 금융기관과 거래하고 있으며 현재 연간 5억 결제 메시지를 처리하고 있다. SWIFT은 코레스은행 제도와 음성통신기술에 기반을 두고 있다는 문제점이 지적되고 있다. SWIFT는 텔렉스나 팩스에 의한 체결 방식을 이용하기 때문에 소액거래에 대해서는 비용 면에서 효과적이지 않아 거액거래에 중점을 두고 있다. 최근 SWIFT의 단점을 해소하려는 전자결제 시스템이 나오고 있다. Royal Bank of Scotland는 여러 유럽 은행과 공동으로 Internetbank Online System(IBOS)을 1991년부터 시작하였다.

그러나 국제간 결제시스템은 소액거래와는 동떨어진 것이었으며, 외환 교환과 증권 업무로 생긴 거액의 돈을 결제하는데 따른 위험을 줄이는데 초점이 맞추어져 있었다. 국제 결제

를 낮은 비용으로 수행할 수 있는 범용 결제시스템을 구축하려 하였으나, 이 또한 실패하였다. 표준화가 실패됨에 따라 은행이 전달하는 메시지 대부분의 포맷은 은행에 따라 제각각이고, 메시지를 전달받은 은행은 해독하는데 상당한 비용을 부담했을 뿐 아니라 많은 오류가 발생하기도 하였다. 또한 국가간 체결에 약 3일이 소요되고 있어 국제적인 대형 투자기관들이 체결기간의 축소를 요구하고 있다. 미국과 유럽의 대표로 구성된 Industry Standardization for Institutional Trade Communication (ISITC)은 주요 전자화폐 체결 시스템 사업자와의 협력을 통해 은행 및 증권 산업의 네트워크에서 사용될 수 있는 표준화된 결제 메시지 포맷을 연구하고 있다. 그러나 공감대가 제대로 형성되어 있지 않아 범용 메시지 시스템이 구축될 지 불확실한 실정이다.

### 3.5 지급결제시스템의 미래

#### 3.5.1 인터넷뱅킹에 대한 은행의 견해

금융부문에 인터넷을 이용한 전자상거래가 도입되면 결제에 소요되는 각종 탁상업무가 줄어들고, 관련 비용이 크게 줄 것으로 전망된다. 특히 소액거래의 경우 큰 혜택을 볼 것이다. 그러나 거액거래의 경우 누구에나 개방된 인터넷에서 결제가 이루어진다는 점에서 금융기관들이 보안문제에 관해 우려를 표명하고 있다.

현재까지 상업은행은 인터넷에 큰 관심을 보이고 있지 않았다. 배타적인 네트워크에 익숙한 그들은 정보가 자유로이 교환되도록 설계된 컴퓨터 네트워크에 불안한 마음을 가지

고 있기 때문이다. 우리나라의 경우에도 96년 9월 PC통신망과 연결된 KORNET에서 부정프로그램을 이용한 사건이 발생하였다. 한 해커가 홈뱅킹 이용자들의 거래 정보를 입수한 후, 홈뱅킹 서비스에 접속하여 이들 계좌로부터 불법으로 자금을 인출한 것이다. 이 사건 이후 각 금융기관은 현재까지 인터넷을 통한 홈뱅킹 업무를 중단하고 있는 실정이다. 또한 은행은 결제 시스템 구축에 소요된 투자를 회수하기 위해 현재의 결제 시스템을 유지하고 싶어한다. 은행 업계는 인터넷이 누구에게도 소유되어 있지 않고 이용자가 전세계에 흩어져 있어 여러 다양한 법규, 세제가 적용되는 점을 우려하고 있다. 소비자들 또한 인터넷에 기초한 결제 시스템에 익숙지 않아 당분간 현재의 결제 방식을 사용하고 싶어한다.

### 3.5.2 새로운 리스크의 위협

인터넷을 이용한 금융업무는 거래와 지불간의 시간 격차로 발생하는 리스크를 상당히 줄일 수 있으나, 새로운 리스크를 발생시킨다. 컴퓨터의 고장이나 통신네트워크 장애 등에 따라 금융업무의 수행이 불가능하게 되어 발생하는 "컴퓨터 리스크"가 우려된다. 예를 들면 지진, 전쟁, 화재 및 테러 등으로 컴퓨터 및 네트워크가 파괴되어 금융공황이 나타날 가능성도 있다. 한편 개별 금융기관에서 발생한 업무상의 장애가 금융시스템 전체의 혼란, 동요로 파급되는 "시스템 리스크"의 중요성도 부각될 것이다. 데이터 처리 및 네트워크를 외부기관에 의존하고 있는 경우에도 자신의 통제 범위 이외 부분에서의 사고, 실수에 따라 업무가

불가능해질 가능성이 증대된다. 그 외에도 전자자금 이체의 발달로 거래거래가 급증하면서 지급결제 리스크가 증대된다. 예를 들면 일중 당좌대월이 허용되어 있는 경우 거래의 급증으로 대월 한도를 초과하는 경우가 빈번해질 우려가 있다.

### 3.5.3 개발 중인 인터넷 결제 시스템

상품이나 서비스의 거래란 판매인에게 구입자가 돈을 지불하면서 거래가 완료된다. 그러나 상품이나 서비스가 이전된 후 돈이 지불될 때까지 거래가 이행될지에 대한 불확실성이 존재한다. 시스템이 원시적일수록 지불시점과 실제 결제 시점간의 시간이 길며, 불확실성이 그만큼 크다. 인터넷에서는 거래의 결제를 즉각적으로 실현시켜주기 때문에 거래가 효율적으로 이루어질 수 있다. 그러나 인터넷 상에서 전자결제 시스템을 확립하는데 가장 어려운 점은 시스템이 정보를 자유로이 왕래되도록 설계되어 있다는 점이다. 금융이 원하는 목적을 달성시키기 위해서는 인터넷이 지닌 공개 방식의 혜택을 잃지 않고 보안 문제가 성공적으로 해결되어야 한다.

현재 인터넷 상에서 대금을 지불할 수 있는 몇 가지의 방안이 있다. 가장 간단한 방법은 크레디트카드의 번호를, 전자우편의 대안으로 전화나 팩스를 통해 판매인에게 보내는 방안이다. 인터넷에서 거래하는 상당수의 기업이 이 방안을 이용하고 있으나, 많은 제약이 따른다. 물품 구입자가 크레디트카드에 관한 사항을 전달하는데 불편함이 있을 뿐 아니라, 판매인은 크레디트카드 처리 기관으로부터 승인을

받아야 한다. 좀더 간단한 방안은 크레디트카드에 대한 정보를 E-mail로 보내는 것이다. 그러나 인터넷에선 정보가 네트워크 전체를 통과해야 하므로 일반인들이 이를 이용하기 꺼려한다.

최근 미국에서는 FSTC(Financial Services Technology Consortium)를 중심으로 수표제도의 전자화를 통해 인터넷 상에서 대금을 결제하는 방안을 연구하고 있다. FSTC란 미국 금융산업 발전을 위해 정보교환 및 공동연구를 목적으로 1993년에 구성된 비영리 단체로 Citibank, Chemical Bank, Boston Bank 등 대규모 은행과 Visa, Master 등 카드사, AT&T, CyberCash 등 금융서비스 관련 업체, 연구기관 및 Columbia 대학 등이 참가하고 있다. 전자수표는 발행, 교환 주심 등 수표거래의 전과정을 인터넷을 이용하되 종래 수표거래시의 특성을 그대로 유지하고 있다. 전자상거래를 통해 물품을 구입한 후 대금청구서를 수령한 물품 구매자가 자신의 PC를 이용하여 전자수표를 발행하여 판매인에게 보낸다. 판매인은 동 수표를 인터넷을 이용하여 자신의 은행에 제시하면, 전자적 주심 과정을 거쳐 판매대금을 회수하게 된다. FSTC의 보고에 의하면 미국의 경우 수표 한 장당 거래비용(인쇄, 우편송달, 처리비용 포함)은 85센트인데 반해 전자수표는 29센트에 불과하여 경비를 상당히 절감할 것이라 한다.

## 4. 금융산업 및 경영의 변화

인터넷뱅킹이 도입됨으로써 금융산업이 어떻게 변화되는지 분석하기 위해서는 우선 인터넷뱅킹의 현황을 살펴볼 필요가 있다. 인터넷뱅킹은 우리나라에서 아직 생소하므로 외국의 현황을 알아본다.

### 4.1 외국의 인터넷뱅킹 현황

#### 4.1.1 미국의 인터넷뱅킹 현황

97년 4월말 현재 미국의 은행 중 인터넷에 홈페이지를 개설하여 금융상품 소개 등의 서비스를 제공하고 있는 은행은 400여개이며 이들 중 Securities First Network Bank, Well Fargo, Bank of American, First Union, Atlanta Internet Bank, Mark Twain Bank 등 6개 은행은 잔액조회, 계좌이체, 대금지급, 전자화폐 사용 등의 서비스까지 제공하고 있다(<표 4> 참조).

현재 운영 중인 가상은행은 전자화폐 소프트웨어가 필요한 Mark Twain Bank 형태와 소프트웨어가 필요없는 Securities First Network Bank 형태로 대별할 수 있다. 인터넷을 이용하여 금융업무를 하고 있고 보안을 유지하기 위해 암호화 기법을 사용하고 있다는 점이 공통점이다. 그러나 전자는 일반은행 업무에다 가상은행 업무를 추가한 반면 후자는 가상업무만을 전담하고 있고, 암호화 기법이 전자는 Ecash 소프트웨어를 사용하는 반면 후자는 Netscape의 암호화 기법을 이용하고 있는 점이 다르다.

1995년 10월 최초로 인터넷뱅킹을 시작한

<표 4> 미국의 인터넷뱅킹 현황

은행명	인터넷 서비스 내용	비고
Securities First Network Bank	계좌개설, 금융정보조회, 자금이체(계좌이체, 대금지급) 등	최근 유인점포 개설
Wells Fargo	“	동행 홈페이지에 입주한 서점, 컴퓨터용품점 등 9개 업체의 전자상거래 대금결제
Bank of America	“	
First Union	“	
Atlanta Internet Bank	“	유일한 무점포 인터넷 은행
Mark Twain Bank	계좌개설, 금융정보조회, Ecash를 사용한 대금지급	동행 홈페이지에 입주한 여행사 등 39개 업체의 전자상거래 대금결제

\* 주: Huntington Bank 등 13개 은행은 SFNB의 인터넷 프로그램을 빌려 인터넷뱅킹 서비스를 제공하고 있음.

SFNB 등은 인터넷뱅킹을 위한 프로그램을 직접 개발하여 사용하였으나, 최근에는 소프트웨어회사에서 개발한 자산관리 소프트웨어를 이용하고 있는 은행이 늘어나고 있다. 대표적인 자산관리 소프트웨어로는 Intuit사의 Quicken, Microsoft사의 Money, 메카사의 Managing Your Money 등이다. 이 중 Intuit사는 Quicken을 이용하는 CMB 등 23개 은행 고객에게 금융정보, 잔액조회, 계좌이체 등의 인터넷뱅킹 서비스를 중계하고 있다.

그러나 은행이 소프트웨어사의 네트워크를 통해 홈뱅킹 서비스를 제공하는 경우 은행 서비스가 소프트웨어 회사 브랜드로 제공되는 서비스중의 하나로 인식될 우려가 있음에 따라, 주요 은행들은 주도적으로 네트워크를 공동 개발하여 이용하려는 계획을 추진하고 있다. 예를 들면, 96년 9월 BancOne, Bank of

America 등 16개의 북미 주요 은행은 IBM과 인터넷뱅킹 네트워크를 구축하기 위해 기술 개발 및 결제 중계를 위한 Integriion사를 설립하였다. 고객들이 인터넷을 통해 은행과 접속하거나 또는 전화를 걸어 직접 접속할 수 있도록 하기 위해 웹브라우저를 이용한 계좌개설, 잔액조회, 계좌이체, 대금의 자금결제 등 홈뱅킹 서비스와 자산관리 소프트웨어를 제공하며 자동응답, Email 송신 및 전자수표 지급 서비스를 제공하고 있다. 이런 서비스는 97년 봄에 일부 은행이 실험 운영하기 시작하였으며 97년 하반기부터 본격적으로 가동될 예정이라 한다. 텍사스 은행협회(Independent Bankers Association of Texas)는 Microsoft사를 포함한 8개 업체에 의뢰하여 텍사스주의 700여개 은행들이 사용할 수 있는 인터넷뱅킹 프로그램(Money Xpress)을 개발하고 있다.

#### 4.1.2 유럽의 인터넷뱅킹 현황

인터넷뱅킹은 유럽에서 가장 빨리 성장하는 금융 분야로 1996년 6월 현재 154개의 은행이 인터넷뱅킹을 실시 중이며 2000년까지 전체 은행의 80% 가량인 약 2,000여개가 이를 시행할 것으로 보인다. 인터넷뱅킹의 발전이 예견되는 이유는 은행거래당 소요비용이 인터넷의 경우 가장 적게 소요되기 때문이다. 유럽의 경우 은행거래당 소요비용은 점포의 경우 \$1.08, 전화의 경우 \$0.54, PC뱅킹의 경우 \$0.26, 인터넷의 경우 \$0.13으로 인터넷뱅킹의 단가가 가장 낮은 것으로 나타났다.

### 4.2 금융산업 변화

#### 4.2.1 금융기관간 제휴 확대 또는 은행간 합병

전산망의 상호 접속을 통해 이중 금융기관간 업무제휴가 이루어지고 복합 금융상품의 취급이 확대되어, 금융기관간 업무영역의 구분이 무의미해질 것으로 예상된다. 현재 고객은 현금 입출금, 대출, 무역결제, 증권투자, 외환거래 등을 하려면 여러 금융기관과 거래를 해야 한다. 그러나 금융기관간 제휴로 하나의 금융기관만 통하여도 다양한 금융업무를 처리할 수 있을 것으로 보인다. 금융기관간 제휴가 확대되면 채권 등을 포함한 모든 금융자산(예: 수익증권계정, 증권투자자산탁계정 등)의 가치가 즉시적으로 파악되어 유동 자산화하는 것이 가능해진다. 이로 인해 현재의 현금, 예금을 중심으로 한 화폐결제시스템(monetary payment system)에서 국제, 주식 등 금융자산이 결제수단으로 사용되는 회계결제시스템(accounting

payment system)으로 변화할 수 있다. 지금까지 은행의 경쟁력 요인 중 하나는 점포의 지역적 위치 등 점포망이었으나, 인터넷뱅킹의 발달로 지역적 장벽이 거의 제거됨에 따라 금융서비스의 질과 가격이 경쟁력을 좌우할 전망이다. 따라서 금융기관은 합병을 통해 중복 업무와 중복 점포를 정리할 가능성이 높다.

#### 4.2.2 Direct Banking으로의 전환

은행은 고객이 점포를 방문하지 않아도 은행과 직접 연결될 수 있는 direct banking으로 전환될 것이다. 현재 점포 운영비용이 은행 전체 비용 중 상당 부분을 차지하고 있는 것으로 알려져 있다. 미국의 경우 점포 운영비용은 약 65%로 추산되며, BAI의 분석에 따르면 높은 점포 운영비용으로 점포 고객의 20%로부터는 손해를 보고 다른 60%에 대해서 겨우 손익 분기점을 넘기고 있다고 한다. direct banking으로 전환되면 점포가 축소되고 그에 따라 점포 운영비용이 대폭 줄 것으로 예상된다. 은행 인터넷 웹사이트의 용도를 보면 현재는 대부분 정보제공에 이용되고 있으나, 3년 내에 80% 정도가 금융거래에 이용될 것으로 보여(<표 5> 참조), direct banking으로 전환될 가능성이 매우 높다.

#### 4.2.3 부가가치은행(value added network bank)의 출현

금융EDI 및 전자상거래 개념이 확산되면서 인터넷 상에서 결제서비스 및 각종 정보를 가공하여 제공하는 부가가치 은행이 출현될 전망이다. 은행은 전통적인 업무인 금융중개와

<표 5> 은행 인터넷 웹사이트의 용도

	현재	3년 후		현재	3년 후
통신	15%	5%	정보	78%	12%
유통	4%	3%	거래	3%	80%

자료: Cosmos Bay, 한은 “전자금융의 발달과 은행산업의 미래”에서 재인용.

지급결제 기능을 수행하는 과정에서 여러 정보를 취급하고 있다. 고객의 입출금 및 자금포지션에 관한 대규모 데이터를 처리할 뿐 아니라, 유가증권 투자 및 금융거래를 수행하고 고객의 신용도를 조사 분석하는 과정에서 많은 정보를 다룬다. 은행은 이런 정보를 자료로만 관리하여 처리절차를 효율화는 수준에서 업무를 개선하여 왔으나, 이를 효과적으로 재생산하여 활용하지 못해 왔다.

인터넷뱅킹의 발달로 은행은 이런 정보를 취급하는데 그치는 것이 아니라 취급한 정보를 효과적으로 재생산하는 역할을 수행할 것으로 보인다. 효과적인 정보관리를 통해 특정 고객의 특수한 금융 수요를 정확히 파악하고 상품의 성격 및 금리 등에서 차별화된 금융서비스를 제공할 수 있게 된다. 그뿐 아니라 기업 고객의 영업활동에 필요한 각종 정보 및 자산부채 종합관리에 필요한 해지수단, 기업인수에 필요한 의사결정 자료 등을 제공할 수 있다. 광범위한 고객 관계와 대리점망을 구축하고 있는 유통업자나 정보통신업자 등이 데이터를 구축하여 은행과 경쟁할 수 있으나, 정보 수집과 결제 기능을 동시에 가지고 있는 은행이 경쟁상 우위를 점할 가능성이 높다.

은행업에서 인터넷뱅킹의 발전은 비용 절

감의 효과를 가져다주고 있으나 전통적인 은행업무에 큰 위기를 가져다 줄 전망이다. 위기를 극복하기 위해 금융기관은 금융서비스의 핵심이 전통적인 금융 거래에 그치지 않고 그에 수반하는 정보에 있음을 인식하여야 한다. 즉 금융기관은 자신이 제공하는 상품이 단순히 고객의 돈을 관리하는데 그치지 않고 고객의 자산 운영과 영업활동에 관련된 방대한 양의 정보를 토대로 고객의 영업활동에 필요한 정보를 제공해야 한다. 인터넷뱅킹 시대에서 고객에게 제공하는 정보는 <표 6>에서 보는 바와 같이 전통적인 경우와 상이하다.

#### 4.2.4 금융거래의 지역적 제약 완화

인터넷은 국경을 초월한 망이므로 금융거래의 지역적 제약이 소멸된다. 은행은 국경에 관계없이 전세계에 있는 금융기관과 서비스 및 안전성 면에서 경쟁하고, 국가간에도 금융제도 및 규제에 대해 치열하게 경쟁할 전망이다.

#### 4.2.5 정보통신유통업체의 금융업 진출

정보통신업체 및 유통업체들은 현재 결제 관련 데이터를 처리해주는 부가가치 업무(VAN업체), 통신회선 제공 업무(통신업체), 금

&lt;표 6&gt; 고객 정보의 변화

	전통적인 정보	인터넷뱅킹시대의 정보
개념	고객에 관한 정보	고객을 위한 정보
정보 내용	재무 정보	영업정보(고객이 생산하는 제품의 특성, 고객 계좌의 성격, 고객의 금융수요)
수집 방법	섭외담당자의 수집활동	섭외담당자의 수집활동, 거래기업이 적극적으로 제공
사용 목적	심사	고객 영업 활동
축적 수단	고객별로 기록 유지	정보 활용을 위한 데이터베이스 구축
활용 방법	은행이 활용	은행 고객이나 은행과 거래를 원하는 기업이 활용

자료: 한은, 전자금융의 발달과 은행산업의 미래, 1997.

용 소프트웨어 개발 및 판매업무(소프트웨어 업체) 및 신용카드 업무(백화점 등) 등 금융업과 관련한 부가가치 사업을 영위하고 있으며 월등한 기술력을 바탕으로 전자상거래 등 금융EDI업무에 뛰어들고 있다. 이와 같은 업체들이 독자적으로 또는 은행과 제휴하여 결제 서비스를 제공함에 따라 지급결제 분야에서 은행의 독점적 지위가 약화될 것이다.

비금융기관의 금융업 참여의 예로 미국의 CheckFree가 있다. CheckFree사는 고객이 물품이나 서비스 구입시 소프트웨어를 이용하여 지급내역을 동사에 전송하면 동사는 수표발행을 대행한다. 이로 인해 고객은 수표발행 및 우송에 따른 번잡을 줄이고 우송료를 절약할 수 있다. 한편 이 회사가 발행한 수표는 기존의 수표교환결제 시스템을 통해 결제된다. 미국의 소프트웨어 업체인 Intuit사는 자산관리 소프트웨어를 개발하여 고객들에게 은행 접속, 계좌잔액조회, 계좌이체, 거래기록 관리 등 편

리한 금융서비스를 제공하고 있다. 95년초 개인용 금융소프트웨어인 Quicken을 선보인 후 American Express 등 17개 은행과 제휴하여 6개월만에 7백만의 고객을 확보하였다.

이와 같이 비금융기관의 진출뿐 아니라 금융기관과 정보통신회사의 제휴도 예상되고 있는데, 이는 금융기관이 금융업무에 대한 노하우를 가지고 있고 후자가 통신 기술을 가지고 있어 서로 보완할 수 있기 때문이다. Microsoft사는 홍콩의 상하이 은행과 연합하여, Microsoft사의 재무관리 프로그램인 Money과 동 은행이 전세계 40개국에서 운영중인 펌빙킹 프로그램인 Hexagon이 호환성 있도록 개발하고 있다.



## 5. 결론

인터넷뱅킹은 은행업에서 점차 중요한 비중을 차지하고 있다. 우리나라에서는 아직 도입되고 있지 않은 실정이나, 미국이나 유럽에서는 인터넷뱅킹만을 전담하는 은행이 등장할 정도로 빠르게 발전하고 있다. 앞에서 살펴본 바와 같이 인터넷이 가장 중요한 고객 접점이 될 것으로 보여 인터넷뱅킹의 발전은 충분히 예견된다. 인터넷뱅킹이 도입되면 우선 금융기관의 지급결제시스템에 영향을 줄 것으로 보인다. 현재와 같이 다양한 결제시스템이 하나의 시스템에 통합될 가능성이 높다. 그러나 거액결제의 경우 보안상의 문제로 금융기관들이 부담을 느끼고 있으며, 컴퓨터 리스크나 시스템 리스크의 위험도 우려하고 있는 실정이다. 인터넷뱅킹은 금융산업 전반에 큰 영향을 미칠 것이다. 은행은 전통적인 금융중개 업무에 그치지 않고 지급결제 기능에서 취급된 정보를 재창조하는 부가가치은행으로 변모할 것이다. 은행업무가 점포의 물리적 지원없이도 가능해짐에 따라 은행점포가 축소되고 고객의 접점이 컴퓨터로 이동할 것이다. 또한 정보통신업체의 금융업 진출도 예상된다.

## 참고문헌

- [남상렬, 1996] 남상렬 편저, *전자머니와 오픈네트워크 사회*, 영진출판사, 1996.
- [신용도, 1996] 신용도, "전자지갑의 도입과 체신금융 대응방향", *우정정보* 26, 1996.
- [제일금융연구원, 1997] 제일금융연구원, *새로운 돈의 혁명 전자화폐*, 한국경제신문사, 1997.
- [탁승호, 1996] 탁승호, *전자화폐와 결제시스템*, 더뱅크사, 1996.
- [한국은행 금융결제부, 1997], 한국은행, *전자금융의 발달과 은행산업의 미래*, 한국은행, 1997.
- [한국은행 금융결제부, 1997], 한국은행, *우리나라 지급결제제도의 최근 변화와 정책대응방향*, 한국은행, 1997.
- [Bank for International Settlements, 1996] Bank for International Settlements, "Central Banks of the Development of Electronic Money," 1996.
- [Blinder, 1995] Blinder, A., "Statement by Alan S. Blinder, Vice Chairman, Board of Governors of the Federal Reserve System," 1995.
- [Clinton and Gore, 1997] Clinton W. and Gore, A. Jr., "A Framework for Global Commerce," 1997.
- [Congressional Budget Office, 1996] Congressional Budget Office, *Emerging Electronic Methods for Making Retail Payments*, June 1996.
- [Crede, 1995] Crede, A. "Electronic Commerce and the Banking Industry: The Requirement and Opportunities for New Payment Systems Using the Internet," *Journal of Computer Mediated Communication*, 1995.
- [European Committee for Banking Standards, 1997] European Committee for Banking Standards, *Secure Banking Over the Internet*, March 1997.
- [Group of Ten, 1997] Group of Ten, "Electronic Money", Bank for International Settlement, 1997.
- [Hoffman and Novak, 1997] Hoffman, L, and Novak, P., "A New Marketing Paradigm for Electronic Commerce, " *The Information Society*, Vol. 13, No. 1, pp. 43-54, 1997.
- [Holland and Cortese, 1996] Holland, K. and Cortese, A., "The Future of Money," *Business week*, pp. 66-70, June 1996.
- [McAndrews, 1997], McAndrews J., "Banking and Payment System Stability in an Electronic Money World," Federal Reserve Bank of Philadelphia, working paper, 1997.
- [Sarkar, Butler and Steinfield, 1995] Sarkar, M., Butler, B., and Steinfield, C., "Intermediaries and Cybermediaries: A Continuing Role for Mediating Players in the Electronic Marketplace," 1995.
- [Tanaka] Tanaka, T., "Possible Economic Consequences of Digital Cash," Center for Global Communications, International University of Japan.

## 저자소개

### 유극렬

현재 동덕여자대학교 경영학과 조교수로 재직중이며(1995-), 연세대학교에서 학사학위(1979)를, Northwestern University에서 경영학 박사(1992)를 취득하였다. 대학 졸업 후 공무원 생활을 하였고(1979-1986), 박사학위 취득 후 한국금융연구원 (1993-1995)에서 근무하였다. 학문적 관심분야는 게임이론, 의사결정론 등이며, 현재 전자상거래와 정보통신 요금구조 등에도 관심을 가지고 있다.

연락처: (136-714) 서울 성북구 월곡동 23-1, 동덕여자대학교 경영경제학부  
전화번호: 940-4425, Fax: 940-4192, Email: kryoo@yahoo.com

### 조권익

현재 동덕여자대학교 전산정보학부 조교수로 재직중이며, 고려대학교에서 학사를 취득하였으며(1985), 한국과학기술원에서 공학석사 (1987) 및 공학박사(1993)를 취득하였다. 주요 관심 분야는 데이터 마이닝(Data Mining), 객체지향기술(OOT), CALS/EC 및 웹 응용 분야에 관심을 가지고 연구중이다.

연락처: (136-714) 서울 성북구 월곡동 23-1, 동덕여자대학교 전산정보학부  
전화번호: 940-4593, Fax: 940-4194, Email: kicho@dongduk.ac.kr