

혁신벤처단체가 제시하는 규제개혁은...

“규제개혁추, 공정위 수준 승격... 先 허용·後 규제를”

‘공동선언문’ 통해 정부에 건의
규제개혁 위한 구체적 방안 촉구

‘규제개혁위원회’를 공정위 수준으로 승격, 시장 경제를 왜곡하는 진흥법 폐지, 규제 총영향평가 제도 도입, 사전 허용 후 규제 검토 원칙 적용...

벤처기업협회, 이노비즈협회 등이 중심이 된 혁신벤처단체협의회(혁신협)가 18일 연 규제개혁 토론회에서 ‘공동 선언문’을 통해 정부에 강력하게 건의한 내용이다.

혁신협은 이날 서울 남대문로 대한상공회의소에서 한국규제학회, 한국과학기술단체총연합회와 함께 ‘혁신성장규제개혁 대토론회’를 개최하고 이같이 밝혔다.

이들 단체는 “산업 전반의 복잡한 규제 환경과 규제문제 해결의 구조적 한계로 4차산업혁명 시대의 경쟁력 저하는 물론 우리경제 본연의 역동성이 상실되고 있다”며 “학계·과학기술계·산업계는 규제의



혁신벤처단체협의회는 18일 서울 남대문로 대한상공회의소에서 한국규제학회, 한국과학기술단체총연합회와 함께 ‘혁신성장규제개혁 대토론회’를 열었다. 안건준 벤처기업협회장이 인사말을 하고 있다.

근본적 해결이 국가적 위기돌파와 정부 혁신성장의 요체임을 인식하고 10대 과제를 선언한다”고 밝혔다.

벤처업계는 규제개혁을 위한 구체적 지침이 마련돼야 한다는 점에 입을 모았다. 이를 위해 기술개발 예산의 1%를 규제개혁을 위한 예산으로 책정하고, 규제

개혁위원회를 부처로 승격해줄 것을 촉구했다.

아울러 ▲하위 행정규정 법령화를 통한 규제 법률주의 확립 ▲진흥법 폐기 ▲수요자 중심 정보공개시스템 구축 ▲규제 총영향평가 제도 도입 ▲규제법령 정비 로드맵 구축 ▲연구 강화로 신규규제

실효성 제고 ▲사전 허용 후 규제 검토 도입 원칙 적용과 사전허용 원칙 채택 ▲인공지능 규제영향평가 도입 ▲갈라파고스 규제 전면 폐기 등도 요구했다.

이날 행사에서는 ‘혁신성장을 위한 규제개혁의 현실’을 주제로 한 발표와 ‘혁신성장을 위한 규제개혁 방략토론회’도 진행됐다.

한양대학교 광노성 특임교수는 “정부가 규제 정보 공개를 기피하고 있다”며 “규제이력을 모두 알 수 있도록 미국의 통합사이트처럼 수요자 중심의 정보제공 체계를 구축해야 한다”고 제안했다.

한양대 김태윤 교수는 “4차 산업혁명기에 부응하는 경제사회전략차원에서 규제개혁프로그램의 정교한 설계가 필요하다”며 “시민사회의 지속적인 참여, 규제 총영향평가 제도의 도입, 선허용·후규제의 스마트 규제를 도입해야 한다”고 주장했다.

구태인 테크앤로 변호사는 플랫폼 기업에 대한 다수 규제들이 스타트업의 성장을 막는 사실을 지적하며 “국가 규제정책에 대해 근본적인 변화가 필요하다”고

목소리를 높였다.

이어진 규제개혁 방략토론회에서는 이민화 창조경제연구원(KCERN) 이사장 겸 카이스트 교수가 좌장을 맡아 학계·과학기술계·산업계 전문가들이 규제개혁 전략에 대한 논의를 진행했다.

청년정책학회 송보희 회장은 “글로벌 기업의 한국지사 임원이 청년들에게 대한민국은 더 이상 희망이 없으니 해외로 떠라나고 한 것에 충격을 받았다”며 “올해 규제개혁은 이전에 비해 파괴적이며 그야말로 혁신적인 규제개혁이 되기를 바란다”고 말했다.

한양대 강영철 특임교수(전 규제조정실장)는 “근원적 규제개혁을 위해 모든 법령을 네거티브 형식으로 다시 쓰고 규제개혁위원회의 권한 강화와 함께 독립예산을 부여해야 한다”고 주장했다.

한편 혁신협에 따르면 2009년부터 2016년까지 8년간 사라진 규제는 837건에 그쳤지만, 신설된 규제는 10배 이상인 9715건을 기록하는 것으로 나타났다.

/김승호 기자 bada@metroseoul.co.kr

카카오벤처스, PC게임 유통플랫폼에 투자 동화기업, 혁신사례공유 임직원에게 2억 포상

루니미디어에 투자... 금액은 비공개

카카오벤처스가 PC게임 유통 플랫폼 루니미디어에 투자했다고 18일 밝혔다.

구체적인 투자 금액은 비공개다. 이번 투자로 루니미디어는 시드 투자 라운드를 마무리했다.

루니미디어는 신개념 PC게임 유통 플랫폼 ‘루니파크’를 운영한다. 루니미디어는 ‘GTA5’와 ‘문명’으로 유명한 글로벌 게임사 테이크투인터랙티브, 페이스북 A PAC에서 게임 마케팅, 퍼블리싱, 유통 등 실무 경험한 박보성 대표를 주축으로 10년 이상 게임업계 전반의 전문성과 네트워크를 지닌 팀으로 구성됐다.

루니파크는 게임 개발사에서 유통사, 사용자에 이르기까지 새로운 유통 플랫

폼을 구축한다. 보통 국내의 게임 개발사는 퍼블리셔와의 계약 장벽이 까다롭고, 사용자도 PC방에 유통되지 않은 게임을 별도 구매해야 하는 구조였다. 루니파크는 유통이 어려운 국내외 게임사를 중심으로 전국 PC방 네트워크에 게임 유통 솔루션을 제공한다.

이로 인해 게임 개발사는 PC방 진출로 인한 새로운 수익원을 창출할 수 있다. PC방도 루니파크로부터 게임 규제에 준수하면서도 우수한 게임을 가져와 더 많은 사용자를 모으고, 사용자 입장에서선 구매해야 했던 게임을 PC방 고급 체계로 편하게 즐길 수 있게 됐다.

루니파크는 오는 상반기 전국 1만여 개 PC방을 대상으로 서비스를 출시할 계획이다. /구서윤 기자 yuni2514@

‘2019 혁신 페스티벌’ 비용절감액 10% 포상금으로 지급

동화기업은 글로벌 사업장에서 지난해 있었던 다양한 혁신사례를 공유하고 포상하는 ‘2019 혁신 페스티벌’을 지난 15일 개최했다고 18일 밝혔다.

올해 10회째를 맞이하는 혁신 페스티벌은 소그룹 과제 포상, 제안왕, 도우미상, 발전상 등 각 부문별 평가 기준에 따라 선정된 개인 및 팀에 대한 시상 이어졌다.

특히 소그룹 과제 포상의 경우 혁신을 통한 비용 절감 금액의 10%에 해당하는 포상금도 지급했다. 최대 포상금액은 파티클보드 생산시 화학 원재료 투입량 개선을 통해 연간 2억원이 넘는 비용 절감 방안을 도출한 팀에게 주어졌다.



동화기업은 지난 15일 서울 여의도 본사에서 ‘2019 혁신 페스티벌’을 열고 지난해의 다양한 혁신 사례를 공유하는 시간을 가졌다. 사례 발표자들이 기념촬영을 하고 있다.

동화기업은 임직원들의 혁신 활동이 일회성에 그치지 않고 지속될 수 있도록 다양한 노력을 하고 있다. 시행 초기 혁신은 ‘크고 거창한 것’이라는 인식 탓에 직원들의 참여가 저조했다. 사내 업무 인트라넷과 각종 행사를 통해 혁신 사례를 공유하고, 직원들이 제출한 크고 작은 아이디어를 구체화하기 위한 전담 팀도 별도로 구성했다.

지난해부터는 혁신활동을 동화기업 해외 사업장까지 확대했다. 그 결과 이번 혁신 페스티벌에서는 말레이시아, 베트남 현지 직원이 직접 참여해 해외 생산 혁신 우수 사례를 국내 직원과 공유했다. /김승호 기자

링크웨어 블랙박스 2종, ‘iF 디자인상’ 수상

아이나비 QXD 메가 4채널·1500 미니



링크웨어는 자사의 블랙박스 ‘아이나비 QXD 메가 4채널’과 ‘아이나비 QXD 1500 미니’ 2개 제품이 ‘2019 iF 디자인 어워드’에서 제품 부문 본상을 수상했다고 18일 밝혔다.

이번에 수상한 ‘아이나비 QXD 메가 4채널’은 내달 출시 예정인 제품으로 아이나비의 첫 4채널, 4인치 디스플레이를 탑재한 블랙박스다. 심플하고 모던한 디자인 형상에 검은색과 은색의 각각 다른 3D 금형 패턴을 적용해 고급스러움을 한 단계 끌어올렸다. 또한 카메라 부분은 특수 가공 된 알루미늄 프레임에 깊이감 있는 투명 소재의 스트라이프 패턴 내 라이팅을 적용해 신비스러운 디자인을 구현했다. 제품의 통풍 구조와 성능을 유지할 수 있도록 스트라이프 패턴을 응용한 발열 효율을 적용해 프리미엄 제품에 맞는 디자인을 완성했다.

‘아이나비 QXD1500 미니’는 2.7인치

의 사이즈의 제품으로 안정적인 형상과 조작성의 편의성, 그리고 감성적인 라이팅이 특징이다. 링크웨어 모델 중 가장 콤팩트 한 구성으로 제품의 사이즈와 감성적인 요소를 선호하는 젊은 층을 타겟으로 디자인 됐다.

제품 내 사선 패턴을 부분적으로 적용해 디테일의 통일감도 구현했다. 또한 카메라부의 도금데코를 통해 디자인적 포인트와 카메라 강조의 느낌을 살렸다. 은은하게 비치는 라이팅으로 디자인의 완성도를 높였으며, 카메라 중심부에는 다른 디자인에서 보기 힘든 투명소재를 사용해 깊이있고 감성적인 디자인을 구현했다. 심플한 형상과 간결한 디자인을 통해 고급스러움도 강조했다. /김승호 기자

컴투스, 데이세븐 인수 스토리게임 플랫폼 구축

컴투스가스토리게임 기업 데이세븐을 인수해 콘텐츠 지식재산권(IP) 사업 역량을 강화하고 기업의 신규 성장 동력 확보에 나선다.

모바일게임 기업 컴투스는 데이세븐의 지분 51.9%를 인수, 경영권을 확보했다고 18일 밝혔다. 컴투스가 인수한 데이세븐은 스토리게임 ‘일진에게 찍혔을 때’ 등 30여종의 게임을 서비스하고 있다. 신작으로 여성 유저 타겟의 스토리 역할수행 게임(RPG) ‘워너비’도 준비하고 있다.

특히 스토리게임 플랫폼 ‘드라마 게임’을 연내에 구축하고, 한국 시장을 넘어 해외 시장을 공략한다는 계획이다. 또 스토리 게임을 기반으로 웹툰, 웹소설, 영화, 드라마 등 콘텐츠 분야로 확장하고, 여러 미디어 형태의 콘텐츠를 게임화 하는 등 다방면의 사업 확대를 기획하고 있다. /김나인 기자 silkni@

‘물동량 증가’... 몰테일, KR센터 확장·이전

부천시 춘의동으로 이전

몰테일 서비스를 운영하는 코리아센터는 해외직판서비스를 담당하는 ‘몰테일 KR센터’를 경기 부천시 춘의동으로 확장·이전한다고 18일 밝혔다.

몰테일 KR센터는 2012년 4월 금천구 가산동에서 운영을 시작한 이후 자사에서 운영하고 있는 전자상거래통합솔루션 메이커샵의 해외진출 서비스와 함께 해외직판의 중추역할을 담당하고 있다.

확장이전하는 센터는 지하1층, 지상5층 연면적 5476㎡(약 1660평) 규모로 해외진출 소기업들의 제품보관, 재고관리, 입고, 검수, 포장, 출고 등의 물류업무와 통관, 국제항공운송 업무를 통합적으로 담당한다.

특히, 코리아센터에서 목표하고 있는 오픈 플랫폼 플랫폼 사업의 일환으로 B2B와 B2C를 아우르는 직접판매와 반품



춘의동 몰테일KR센터

등의 업무도 담당한다. 기존 센터보다 입고장과 대기장의 물류동선을 단축해 재고비용을 절감했고, 자동화시스템 도입과 공간활용을 극대화해 월평균 물류처리건수를 기존 대비 두 배 이상 높였다.

또 경인고속도로와 서울의곽순환고속도로와 인접해 서해안고속도로, 인천공항고속도로가 20분내에 진입이 가능하고, 해상과 항공물류의 연계가 편리해 최고의 입지적 조건을 갖췄다. /김승호 기자