

SK하이닉스, 美 메모리 생산 검토… 기술이전·고비용 ‘걸림돌’

인텔 오하이오 공장압차·JV 설립 거론
성사 시 첫 美 메모리 전공정 생산
AI·클라우드 고객 대응 강화 기대
첨단 D램·HBM 국가핵심기술 심사
美 인건비·건설비 높아 원가 부담

SK하이닉스와 인텔의 미국 메모리 생산 협력이 수면 위로 떠올랐다. 미국에 집중된 주요 AI 고객사와의 협력을 강화하고 공급을 확대할 수 있지만 한미 양국의 엇갈린 요구와 높은 생산비, 국가핵심기술 이전 심사 등 넘어야 할 과제도 적지 않다.

17일 로이터에 따르면 SK하이닉스는 인텔과 미국에서 메모리 반도체를 생산하는 방안을 검토 중인 것으로 알려졌다. 인텔이 오하이오주 뉴앨버니에 건설 중인 공장 일부를 임차하거나 SK하이닉스와 인텔, 주요 클라우드 업체가 참여하는 합작법인(JV)을 설립하는 방안 등이 거론된다.

다만 논의는 초기 단계로 생산 제품과 투자 규모 등 구체적인 내용은 정해지지 않은 것으로 알려졌다. SK하이닉스는 “글로벌 경쟁력 강화를 위해 다양한 방안을



생성형 AI가 한국과 미국을 배경으로 SK하이닉스와 인텔의 메모리 생산 협력을 표현한 이미지.

검토하고 있으나 현재 구체적으로 확정된 계획이나 합의는 없다”며 “특정 기업과의 협력이나 미국 내 메모리 생산과 관련해서도 결정된 사항은 없다”고 밝혔다.

이번 협력이 성사되면 SK하이닉스의 첫 미국 메모리 전공정 생산이 이뤄진다. 기존 현지 투자는 후공정에 초점이 맞춰져 있다. SK하이닉스는 지난달 인디애나주 웨스트라피엣에서 40억달러(약 5조 5000억원) 이상을 투입하는 고대역폭메모리(HBM) 패키징 공장을 착공했다. 이곳

에서는 한국에서 생산한 웨이퍼를 활용해 2029년 하반기부터 HBM을 양산할 계획이다.

미국은 SK하이닉스 입장에서 전략적 이점이 있는 생산 거점이다. 엔비디아를 비롯한 주요 AI·클라우드 고객사가 몰려 있어 수요 변화에 빠르게 대응하고 제품 개발 과정에서 협력을 강화하기 유리하다. SK하이닉스가 인디애나에 HBM 후공정과 연구개발(R&D) 거점을 함께 구축하는 것도 이 때문이다.

하지만 미국 정부의 자국 내 생산 압박도 커지고 있다. 반면 한국 정부는 삼성전자와 SK하이닉스에 국내 반도체 투자를 앞당기도록 독려하고 있어 양국의 이해관계가 엇갈린다.

실제 SK하이닉스는 지난달 용인 반도체 클러스터 2기 팹(Y2)에 35조2000억원, 청주 M17에 19조1000억원 등 총 54조 3000억원 규모의 신규 투자를 확정했다. 용인에는 2033년까지 4개 팹을 건설할 계획이다.

전공정까지 미국으로 확대하면 기술이전 문제도 뒤따른다. 정부는 30나노 이하급 D램 설계·공정·소자와 3차원 적층형성, D램 적층조립·검사 등을 국가핵심기술로 지정하고 있다.

산업부는 전일 로이터에 미국 내 생산은 기업이 결정할 사안이지만 국가핵심기술이 포함되면 산업기술보호법에 따른 심사를 받아야 한다고 밝혔다. 해외 이전 시에는 기술 성격과 개발 과정에 따라 승인 또는 신고 절차를 거쳐야 한다. 로이터는 첨단 D램과 HBM의 미국 생산이 기술 유출 우려로 한국 정부의 반대에 부딪힐 가능성도 있다고 전했다.

비용도 걸림돌이다. 미국은 한국보다 인건비와 건설비가 높은 데다 반도체 공급망 대부분이 아시아에 형성돼 있어 현지에서 메모리를 생산하면 원가가 높아질 수 있다.

이에 인텔의 기존 생산시설을 활용하는 방안은 초기 투자비를 줄일 수 있는 선택지로 거론된다. 인텔은 오하이오에 280억달러(약 38조7000억원) 이상을 투입해 첨단 반도체 공장 2곳을 짓고 있지만 일정이 당초 계획보다 늦어졌다. 첫 번째 공장은 2030~2031년, 두 번째 공장은 2032년 가동할 예정이다.

다만 SK하이닉스가 인텔 공장을 활용할 경우 투자비를 얼마나 줄일 수 있는지는 공개되지 않았다. 생산 제품과 공정도 확정되지 않아 절감 규모를 단정하기 어렵다.

최태원 SK그룹 회장은 지난 7월 미국 내 반도체 생산과 관련해 “고객과 정부가 더 많은 공급을 요구하고 있다”며 “여건이 된다면 미국에 공장을 지을 필요가 있다”고 말했다.

/구남영 기자

koogija_tea@metroseoul.co.kr



metro

美 클래리티법 좌초 후폭풍… 韓 디지털자산 기본법도 ‘노란불’

49대50 부결 60표 문턱 못 넘어
SEC·CFTC 대체규정에도 우려 여전
美 규제 불확실성에 국내 논의 난항
정부안 지연 연내 입법 가능성 낮아져

미국 가상자산 시장구조 법안 ‘클래리티법(Clarity Act)’이 상원 문턱을 넘지 못했다. 입법을 주도했던 공화당이 민주당과의 입장차를 좁히지 못해서다. 미 규제당국은 대체 규정을 마련한다는 방침이지만, 가상자산 시장에서는 규제 불확실성에 대한 우려가 확산하고 있다. 국내 가상자산 기초법안인 ‘디지털자산 기본법’의 입법 논의에도 차질이 예상된다.

◆ ‘클래리티법’ 좌초… ‘대체규정’ 한계
미 상원은 지난 15일(현지시간) 클래리티법의 클로저 표결(토론종결 표결)을 진행했지만 찬성 49표, 반대 50표로 부결됐다. 클로저 표결은 법안의 표결에 앞서 토



워싱턴 미 국회의사당 전경. /뉴시스

론을 종료하기 위한 투표로, 통과에는 60표가 필요하다. 앞서 미 공화당은 충분한 이탈표를 확보했다고 밝혔는데, 11표의 큰 차이로 법안이 부결됐다. 미 의회는 11월 중간선거를 앞두고 휴회하는 만큼 법안의 연내통과는 사실상 무산됐다.

클래리티법은 스테이블코인의 발행 및 유통을 규율하고 가상자산을 ‘상품성 자

산’ 및 ‘증권성 자산’으로 분류해 중복 규제 가능성을 해소하는 법안이다. 법안이 통과되면 증권성 자산은 미 증권거래위원회(SEC)가, 상품성 자산은 미 상품거래위원회(CFTC)가 관할하게 된다. 규제 불확실성을 해소하고 신규 투자 가능성을 높이는 대표적인 ‘원 가상자산 법안’으로 분류된다.

클래리티법이 불발되면서 미 규제당국의 자체적인 규제안 마련에 속도를 내고 있다. 앞서 SEC와 CFTC는 지난 7월 클래리티법이 불발되면 자체적인 권한을 활용해 규제 명확성을 확보하겠다는 방침을 밝힌 바 있다. SEC와 CFTC가 제시한 규제 영역은 ▲분류체계 명확화 ▲탈중앙화 거래 보호장치 마련 ▲RWA 선물의 승인 기간 단축 등이다.

미 규제당국이 자체적인 규제안을 마련해 규제 명확성을 확보한다는 방침을 밝혔지만, 시장에서는 규제 불확실성에 대

한 우려가 여전하다. 행정부 지침은 법안과 달리 정권이 교체되면 언제든지 폐지될 수 있고, 클래리티법의 핵심 내용 중 하나인 스테이블코인의 이자지급 규정과 관련한 내용도 부재해서다.

◆ ‘디지털자산 기본법’ 노란불

클래리티법이 지연되면서 국내에서도 가상자산 기초 법안인 ‘디지털자산 기본법’의 입법 논의에도 제동이 걸렸다. ‘디지털자산 기본법’은 가상자산의 법적 지위를 명확화하고, 스테이블코인을 비롯한 가상자산의 발행 및 유통, 소비자보호체계를 마련하기 위한 기초 법안이다.

당초 디지털자산 기본법의 논의 배경에는 국제 표준에 뒤처진 국내의 규제 상황을 현실화하고, 국내 가상자산 산업의 경쟁력을 제고한다는 목표가 있었다. 기본법이 논의 과정에서 해외 주요국의 규제 상황을 참조해온 만큼, 세계 최대 가상자

산 시장인 미국에서의 클래리티법의 불발에 따라 디지털자산 기본법 논의도 방향성 설정에 난항을 겪게 됐다.

시장에서는 디지털자산 기본법의 연내 입법 가능성이 낮아졌다고 내다본다. 당초 관련법의 입법을 주도해온 민주당은 올해 하반기 내에 관련 입법 절차를 추진한다는 방침을 밝힌 바 있지만, 법안 논의를 주도해온 민주당의 ‘디지털자산TF’는 사실상 개점 휴업 상태다. 디지털자산 기본법을 최초 입안한 의원들 가운데 일부도 소관 상임위원회인 정무위를 떠났다.

정부안 마련도 늦어지고 있다. 금융위원회는 디지털자산 기본법의 정부안 국회 제출에 앞서 검토를 진행 중인데, 국정감사가 예정된 10월을 앞두고 관련 절차를 끝마치지 못했다.

/안승진 기자 asj1231@



metro

플랫폼 비용 매출 20% 넘는데… ‘온플법’ 20건 국회서 표류

배달앱 부담률 26.2%로 가장 높아
입점업체 절반 총수수료 상한제 요구
정치권·소상공인 정기국회 처리 촉구

온라인플랫폼법(온플법)이 22대 국회에서 20건 넘게 발의됐지만 정부위원회 문턱을 넘지 못한 채 표류하고 있다. 플랫폼 입점 중소기업의 수수료·광고비 부담이 매출의 20%를 넘어선다는 조사 결과가 나온 가운데 정치권과 소상공인 단체를 중심으로 이번 정기국회에서 관련 법안을 처리해야 한다는 요구가 다시 커지고 있다.

17일 국회의안정보시스템 등에 따르면 22대 국회에서 온라인 플랫폼의 독점 규제와 중개거래 공정화를 목적으로 발의된 관련 법안은 20건에 달한다. 이 가운데 김남근 의원이 대표발의한 온라인 플랫폼 중개

거래 공정화법안 1건은 2024년 11월 철회됐으며, 나머지 법안 대부분은 정부위에 계류 중이다. 일부 법안은 법안심사소위까지 회부됐지만 이후 별다른 진전이 없는 상태다.

현재 발의된 온플법은 크게 중개거래 공정화와 독점규제로 나뉜다. 중개거래 공정화법은 배달앱·오픈마켓과 입점업체 간 거래조건과 수수료의 투명성을 높이고 비용 전가 등 불공정행위를 제한하는 내용이다. 독점규제법은 시장지배력이 큰 플랫폼의 자사우대·끼워팔기 등 경쟁제한 행위를 규제하는 데 초점을 맞춘다. 두 내용을 함께 담은 법안도 발의돼 있다.

입법 논의에 다시 불이 붙은 배경에는 플랫폼 의존도와 비용 부담 증가가 있다. 중소기업중앙회가 온라인쇼핑몰·배달앱·숙박앱 입점 중소기업 1250개사를 조사한

결과 중개수수료와 광고비, 정보이용료 등 플랫폼 거래비용은 월평균 매출의 21.7%를 차지했다. 배달앱은 26.2%로 가장 높았고 온라인쇼핑몰 20.6%, 숙박앱 18.3% 순이었다. 일부 온라인쇼핑몰과 배달앱 입점업체의 부담률은 매출의 45%에 달했다.

특히 배달앱에서는 현행 차등수수료제의 효과가 제한적이라는 응답이 많았다. 비용 절감 효과에 대해 입점업체의 49.4%는 ‘변화가 없다’, 35.4%는 ‘도움이 되지 않는다’고 답했다. 배달비와 결제수수료 등을 포괄하는 총수수료 상한제가 필요하다는 응답은 51.1%였다.

정치권과 소상공인 단체도 입법 압박 수위를 높이고 있다. 더불어민주당을 지지로 위원회와 소상공인연합회, 한국외식업중앙회, 전국가맹점주협의회 등은 지난 14일

기자회견을 열고 이번 정기국회에서 온플법과 음식배달 플랫폼 관련 법안을 처리할 것을 촉구했다. 이들은 수수료와 계약조건의 투명한 공개, 일방적인 약관 변경 방지와 함께 중개수수료를 낮춘 뒤 광고비·배달비를 올리는 이른바 ‘똥선효과’를 차단할 장치가 필요하다고 주장했다.

정부에서도 규제 필요성을 언급하는 목소리가 나온다. 이소영 중소벤처기업부장관 후보자는 지난 15일 국회 인사청문회에서 오픈마켓과 배달앱 수수료로 소상공인이 어려움을 겪고 있다며 온플법 등을 통한 민간 플랫폼 규제와 정보공개가 유효한 방법이 될 수 있다는 입장을 밝혔다. 주병기 공정거래위원장도 앞서 온플법을 입점업체의 대금 지급 안정성과 거래 투명성을 확보하기 위한 법제로 설명하며 입법 추진 의지를 밝힌 바 있다.



/김서현 기자 seoh@

metro

>> 1면 ‘글로벌 게임산업…’서 계속

인디·AI까지 품었다

인디게임의 존재감도 커졌다. 인디게임 구역에는 292개사가 참가하고, 별도의 엄선 인디 프로그램에는 78개사가 이름을 올렸다. 올해는 AI 기술을 다루는 공간도 운영된다. 게임 개발 과정에서 생성형 AI 활용이 확대되고 있는 만큼 게임 자체뿐 아니라 제작 기술과 솔루션까지 전시 영역에 포함시키려는 움직임이다. 국내 게임사들도 TGS를 글로벌 시장 공략의 무대로 활용한다. 엔씨소프트와 넷마블, 넥슨게임즈, 스마일게이트, 컴투스홀딩스, NHN플레이아트 등 국내 게임사들이 단독 부스나 공동관 등을 통해 신작을 선보인다. 특히 일본 시장을 겨냥한 서브컬처부터 액션, 역할수행게임(RPG) 등 다양한 장르의 작품이 현지 이용자와 만난다.

/도쿄(일본)=최빛나기자