

## ■ 국내 콘텐츠산업 관련 외국인직접투자(FDI) 추이 ■

김은정(KOCCA 통계정보팀 책임연구원)

1970년대부터 현재까지 등록된 외국인투자기업은 1만4587개(외국인기업최초등록일자 기준)로 나타나고 있으며, 이 중 문화·오락산업으로 등록된 외투기업은 141개로 전체 외투기업 중 1% 정도의 비중을 차지하고 있다. 비즈니스서비스업 하위분류인 IT서비스업 내에 게임소프트웨어개발업과 전문·기술서비스업 내에 광고업으로 분류되어 등록된 외투기업은 총 238개로 집계되고 있다.

'12년 1~9월(1~3분기) 전체 외국인직접투자(FDI, 신고기준)는 전년동기(75.8억불) 대비 47.7% 증가한 112.0억불로, 9월말 기준으로는 사상 최대치를 기록하였다. 국가별로 살펴보면, 일본 33억불(131%↑), 중화권 28억불(146%↑), 미국 19억불(44%↑), EU 21억불(27%↓)로 나타나고 있다. FTA 효과 등 투자환경 개선으로 글로벌시장 진출형 대규모 제조업 및 서비스분야의 투자가 대폭 증가한데 기인하여 제조업은 전년동기(32.6억불) 대비 31.7% 증가한 43억불, 서비스업은 중화권의 지역개발분야 투자의 대폭 확대로 전년동기(38.1억불) 대비 79.6% 증가한 68.4억불을 기록하고 있다.

이 중 콘텐츠산업과 관련 있는 문화·오락산업은 전년동기(4.5억불) 대비 67.4% 하락한 1.5억불을 기록하며 대조적인 모습을 보이고 있으며, 신고건수는 전년동기와 같은 28건을 기록한 것으로 나타났다. 최근 3년간('10~'12년) 문화·오락산업 외국인직접투자 동향을 살펴보면, '10년과 '11년은 외투 금액이 전년대비 300% 이상 증가한 것으로 나타났다.

<표 1> '10년 1분기 ~ '12년 3분기 문화오락산업 외국인직접투자 추이

(단위: 건수, 천불, %)

구분	2010년 (전분기대비)				2010년 (전년 대비)	2011년 (전분기대비)				2011년 (전년 대비)	2012년 (전분기대비)			2012년 (1~3분기 전년동기 대비)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	
신고 건수	6	15	9	14	44	10	6	12	16	44	15	9	4	28
증감수	△6	9	△6	5	9	△4	△4	6	4	0	△1	△6	△5	0
증감율(%)	△50.0	150.0	△40.0	55.6	25.7	△28.6	△40.0	100.0	33.3	0.0	△6.3	△40.0	△55.6	0.0
신고 금액	2,443	2,618	3,405	211,764	220,230	399,338	12,787	42,574	483,930	938,629	16,657	111,400	20,203	148,260
증감액	△30,386	175	787	208,359	165,426	187,574	△386,551	29,787	441,356	718,399	△467,273	94,743	△91,197	△306,439
증감율(%)	△92.6	7.2	30.1	611.92	301.9	88.6	△96.8	232.9	1036.7	326.2	△96.6	568.8	△81.9	△67.4

주1) 문화·오락산업은 문화·방송업과 레포츠업으로 구성됨

주2) 2009년 전체 외국인투자 신고건수는 35건, 신고금액은 54,804천불이며, '09년 4분기 외국인투자 신고건수는 12건, 신고금액은 32,829천불임

출처: 지식경제부(2012). 「외국인투자정보 외국인투자통계」 재구성

분기별로 살펴보면, '10년과 '11년 모두 4분기에 6000%대와 1000%대의 기하급수적인 증가는 보이고 있는 반면, '10년 1분기, '11년 2분기 그리고 '12년 1분기와 3분기에 100% 정도의 감소율을 보여 등락폭이 매우 크게 나타나고 있다.

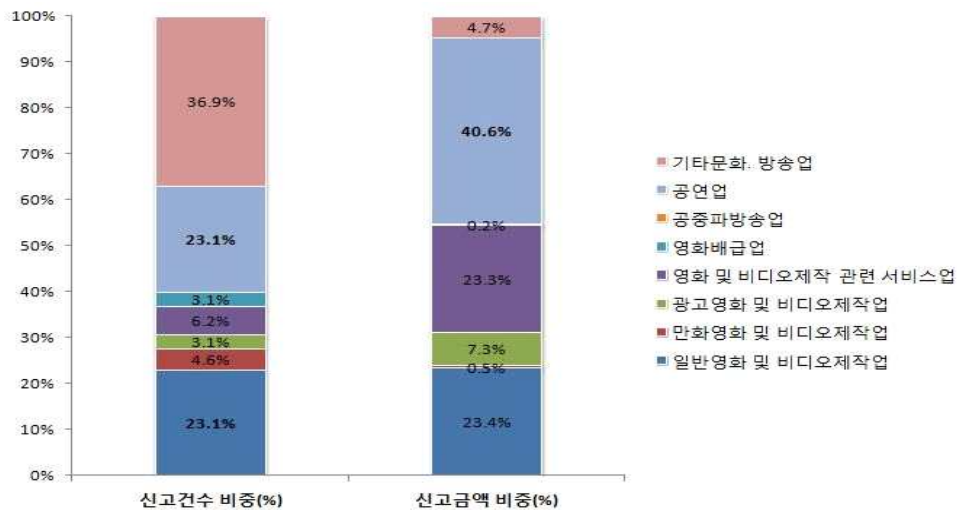
신고건수는 '10년 44건(3분기까지 30건)에서 '11년 44건(3분기까지 28건), '12년 3분기까지 28건으로 유지되며 변동성이 거의 없지만, 투자금액 규모는 '11년 4분기에 4억8,393만불이라는 사상 최고치의 투자금액을 달성하는 등 매우 큰 변동성을 보이고 있다.

문화·오락산업에는 콘텐츠산업 관련 업종 외에 레포츠업이 포함되어 있어 이를 제외하고 살펴볼 필요가 있는데, 레포츠를 제외한 분류는 문화·방송업으로 분류되고 있으며, 하위분류에 일반영화 및 비디오제작업, 공연업 등이 포함되어 있다.

문화·방송업(레포츠업 제외)은 최근 3년간('10~'12년) 총 65건의 투자건수를 기록했으며, 투자금액 규모는 3억9,342만불로 나타났다. 세부산업별로 살펴보면, 기타문화·방송업을 제외한 7개 세부산업 가운데 일반영화 및 비디오제작업과 공연업이 각각 15건(각각 23.1%)으로 가장 많은 투자건수를 기록하고 있으며, 투자금액 규모에서는 공연업이 1억5,986만불(40.6%)로 가장 큰 규모를 기록하였다.

<그림 1> 최근 3년간 문화방송업 세부산업별 외국인투자건수 및 투자금액 누적 비중

(단위: %)



최근 3년간 문화·오락산업의 지역별·기구별 외국인투자건수 및 금액 누적 현황을 살펴보면, 지역별로는 중국, 일본, 싱가포르, 홍콩을 중심으로 한 아주지역의 투자건수(68건) 및 투자금액(6억3,980만불)이 다른 지역에 비해 월등히 크게 나타났고, 이와 함께 기구별 역시 아시아 국가들이 대거 포함되어 있는 APEC이 가장 많은 투자건수(100건)와 투자금액(8억7,532만불)을 기록하였다.

<표 2> '10년 1분기 ~ '12년 3분기 문화·방송업의 국별 외국인직접투자 현황

(단위: 건수, 천불, %)

구분	2010년 (전분기대비)				2010년 (전년 대비)	2011년 (전분기대비)				2011년 (전년 대비)	2012년 (전분기대비)			2012년 1-3분기			
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기				
신고 건수	1	9	9	9	28	6	3	7	6	22	7	6	2	15			
일반영화 및비디오 제작업	중국1	캐나다	일본1 대만	캐나다	일본10 미국9 중국2 싱가포르2 캐나다2 호주1 대만1 헝가리	일본3	일본1		호주1	미국7 일본6 싱가포르3 네덜란드2 호주1 헝가리1 바하마 케이만군도	일본1	홍콩2 일본1	캐나다	미국6 일본3 세이셸2 중국1 캐나다			
만화영화및 비디오제작 업		미국1, 중국1						일본1									
광고영화 및비디오 제작업									네덜란드2								
영화및비 디오제작 관련서비 스업			일본2				미국1				싱가포르1						
영화배급 업			미국1	일본1													
공중파방 송업																	
공연업		미국2	싱가포르1	미국2 싱가포르1			미국1	미국1	미국1 케이만군도		미국1 바하마		미국1		미국1	미국1	
기타 문화방송업		미국2 일본2	일본2 헝가리	일본2 미국 호주			싱가포르1	미국1	일본1 싱가포르1		미국1 헝가리		미국2 일본1 중국1 세이셸1		미국1 세이셸1		

주1) 문화·방송업과 비즈니스서비스업 하위분류 게임소프트웨어제작업, 광고업 포함

주2) 2012년 합계는 '12년 1분기 ~ 3분기 합산치

출처: 지식경제부(2012). 「외국인투자정보 외국인투자통계」 재구성

문화·오락산업 하위의 문화·방송업 세부산업별 투자 국가를 살펴보면, 신고건수 기준으로 가장 많이 투자한 국가는 미국으로 22건이 기록되었고, 일본 19건, 싱가포르 5건, 중국과 캐나다 가 각각 3건, 네덜란드, 호주, 헝가리, 홍콩 등이 각각 2건, 대만, 케이만군도, 바하마가 각각 1건으로 나타났다.

투자건수 및 금액이 집중된 일반영화 및 비디오제작업(15건)과 공연업(15건), 기타문화방송업(24건)의 투자 국가 현황을 보면, 일반영화 및 비디오 제작업 투자 건수 15건 중 7건이 일본으로 나타났는데, 대표적으로 '12년 2분기에 한 건의 일본 투자는 일본 소니그룹의 2대 주주인 '소넷엔터테인먼트'가 상장사인 '초록뱀미디어' 지분을 추가 취득(기존 '11년 3월 약 50억원 투자)한 것으로 파악되고 있다. 공연업의 경우는 15건 중 11건이 미국이 투자한 것으로 나타나 집중화되어 있으며, 기타 문화방송업은 24건 중 미국과 일본이 각각 8건, 이 외에 다양한 국가들이 투자하고 있는 것으로 나타나고 있다.

콘텐츠산업 관련 외국인직접투자 추이를 문화·오락산업(문화·방송업) 외에 비즈니스서비스업 하위분류인 IT서비스업 내에 게임소프트웨어개발업과 전문·기술서비스업 내에 광고업을 포함하여 영화, 애니메이션, 방송, 공연, 게임, 광고, 기타 문화방송업으로 재분류하여 7개의 산업별로 살펴보려고 한다.

최근 3년간 7개 산업 중 가장 많은 투자건수와 금액을 기록하고 있는 게임(게임소프트웨어개발업)은 신고건수 108건(31.4%)을 기록하였고, 신고금액 기준으로는 11.6억불로 68.8%의 높은 투자 비중을 나타냈다. 3년간('10년~'12년) 투자추이를 보면, '10년 27건에서 '11년 43건으로 60% 증가하였고, '12년은 3분기까지 38건으로 전년 수치를 초과할 것으로 전망된다.

<표 3> '10년 1분기 ~ '12년 3분기 콘텐츠산업 관련 업종의 외국인직접투자 추이

(단위: 건수, 천불, %)

구분	2010년 (전분기대비)				2010년 (전년 대비)	2011년 (전분기대비)				2011년 (전년 대비)	2012년 (전분기대비)			2012년 (1~3분기 전년동기 대비)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	
신고 건수	7	16	17	21	61	19	17	14	24	74	21	28	14	63
영화	1	1	5	2	9	4	1	2	2	9	1	3	1	5
애니메이션		2			2			1		1				0
방송					0					0				0
공연		2	1	3	6	1	1	2	2	6	1	1	1	3
게임	6	5	5	11	27	10	12	6	15	43	12	16	10	38
광고		2	3	1	6	3	2	1	3	9	2	6	2	10
기타 문화방송업		4	3	4	11	1	1	2	2	6	5	2		7
신고 금액	1,166	147,126	100,585	68,953	317,830	211,681	12,758	40,682	231,705	496,826	18,476	740,078	8,657	767,211
영화	79	82	1,540	443	2,144	111,723	187	28,859	60,800	201,569	338	7,308	1,743	9,389
애니메이션		182			182			1,895		1,895				0
방송					0					0				0
공연		980	420	47,066	48,466	83,000	2,800	6,058	13,760	105,618	2,200	2,700	880	5,780
게임	1,067	145,135	96,737	12,410	255,369	4,598	9,228	3,498	149,448	166,772	9,728	723,971	5,846	739,545
광고		205	443	5,085	5,733	12,181	345	91	2,803	15,420	525	4,899	188	5,612
기타 문화방송업		542	1,445	3,949	5,936	179	198	281	4,894	5,552	5,685	1,200		6,885

주1) 콘텐츠산업 관련 업종은 문화·오락 하위분류의 문화·방송업과 비즈니스서비스업 하위분류의 게임소프트웨어제작업, 광고업 포함

주2) 2012년 합계는 '12년 1분기 ~ 3분기 합산치

출처: 지식경제부(2012). 「외국인투자정보 외국인투자통계」 재구성

'12년 분기별 투자 추이만 보더라도 '12년 2분기에 신고건수 16건, 신고투자금액 7억불로 사상 최고치를 기록하였는데, 게임大作들이 대거 출시된 시기와 일치하고 있으며, 분기별로 10건 이상이 지속 유입되면서 4분기에 대기하고 있는 게임 출시작들을 고려한다면 '12년도 투자건수는 전년대비 약 15~20% 정도 증가할 것으로 예상된다.

영화는 3년간 총 23건(2.1억불)을 기록하며, '11년도 1분기에 1.1억불의 투자금액이 유입된 것으로 나타났고, 공연은 15건(1.6억불)로 나타났으며, 영화와 같이 '11년도 1분기에 0.8억불이 투자되며 3년간 투자액의 50%가 이시기에 집중된 것으로 나타났다. 광고의 경우, 투자건수는 25건으로 다른 산업에 비해 높게 나타났지만, 금액면에서는 0.2억불로 적은 투자규모를 보이고 있다. 애니메이션은 '10년에 2건, '11년에 1건이 기록되었지만, 올해는 투자가 없으며, 방송은 외국인투자가 전무한 것으로 기록되었다.

최근 국제경쟁력을 보유한 게임, 영화, 공연 등은 성장잠재력이 긍정적인 투자요인으로 작용하며 대외 투자를 활발히 유치하고 있으며, 앞으로도 투자가 확대될 것으로 기대된다. 외국인투자가 집중되고 있는 영화와 공연의 경우, 영화는 일본을 중심으로 다양한 국가들에서 투자가 이루어지고 있는 반면, 공연은 매분기 꾸준히 미국에서 투자하고 있는 것으로 나타났다. 아시아 국가들을 중심으로 콘텐츠산업의 지역별·기구별 외국인직접투자가 확대되는 가운데, 최근 한류 열풍이 확산되고 있는 미주지역과 구주지역의 국가들(캐나다, 멕시코, 네덜란드, 스페인 등)이 대표적인 투자국가로 새롭게 떠오르고 있다.

국내에는 영세 중소 콘텐츠 기업이 많아서 금융원에서 제작자금 조달이 원활하지 않다. 이러한 상황에서 외국인투자, 해외자본의 확보는 수출 증대를 위한 전략적 밑거름으로 향후 경쟁력 있는 콘텐츠 제작과 해외진출 시 해외자본의 활용으로 그 효과를 배가시킬 수 있을 것이다.