

■ 국내 게임·광고산업 외국인직접투자(FDI) 동향 및 추이 ■

김은정(KOCCA 통계정보팀 책임연구원)

지난해 2012년 전체 외국인직접투자(FDI, 신고기준)는 전년 대비 18.9% 증가한 162억 6000만 달러로 사상 최대 실적을 달성한 것으로 나타나고 있다. 주요 국가별로 살펴보면, 일본은 전년 대비 98.4% 늘어난 45억 4100만 달러(제조업(68.0%↑), 서비스업(142.9%↑)), 미국은 전년 대비 54.9% 증가한 36억 7400만 달러(제조업(65.2%↑), 서비스업(6.2%↑)), 중화권은 전년 대비 106.6% 늘어난 40억 600만 달러를 기록했다. 가장 높은 증가율을 보인 국가는 홍콩으로 192%를 기록, 싱가포르와 중국이 130%와 11.7% 그 뒤를 이었고, 반면 유럽연합(EU)은 전년 대비 46.6% 감소한 26억 8900만 달러를 기록했다. 지식경제부는 2013년 올해 외국인직접투자는 2012년보다 다소 하락할 것으로 내다보고 있다.

콘텐츠산업과 관련 있는 문화·오락산업은 전년(4.7억불, 44건) 대비 79.3% 하락한 9700만불을 기록하며 대조적인 모습을 보이고 있으며, 신고건수는 41건으로 3건 감소한 것으로 나타났다. 최근 3년간('10~'12년) 문화·오락산업 외국인직접투자는 신고금액 기준으로 '10년과 '11년에 전년대비 300% 이상 증가한 후 '12년에 급감하였다.

게임소프트웨어개발업과 광고업이 포함된 비즈니스서비스업의 최근 3년간('10~'12년) 동향을 살펴보면, '10년 9.5억불로 감소세(51.1%↓)에서 '11년 12.9억불로 증가세(35.6%↑)로 전환된 후 '12년에는 전년대비 140.7% 이상 증가한 31억불을 기록했다.

<표 1> '10년 1분기 ~ '12년 4분기 비즈니스서비스업 외국인직접투자 추이

(단위: 건수, 천불, %)

구분	2010년 (전분기대비)				2010년 (전년 대비)	2011년 (전분기대비)				2011년 (전년 대비)	2012년 (전분기대비)				2012년 (전년 대비)
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기	
신고 건수	83	79	79	101	342	68	88	65	123	344	79	93	84	100	356
증감수	△8	△4	-	22	32	△33	20	△23	58	2	△44	14	△9	16	12
증감율 (%)	△8.8%	△4.8%	-	27.8%	10.3%	△32.7%	29.4%	△26.1%	89.2%	0.6%	△35.8%	17.7%	△9.7%	19.0%	3.5%
신고 금액	67,610	248,197	205,333	430,594	951,734	175,690	217,370	287,192	610,535	1,290,787	180,629	959,211	1,250,415	716,750	3,107,005
증감액	△215,159	180,587	△42,864	225,261	△95,603	△254,904	41,680	69,822	323,343	339,053	△429,906	778,582	291,204	△533,655	1,816,218
증감율 (%)	△76.1%	267.1%	△17.3%	109.7%	△51.1%	△59.2%	23.7%	32.1%	112.6%	35.6%	△70.4%	431.0%	30.4%	△42.7%	140.7%

주1) 비즈니스서비스업은 IT서비스업(게임소프트웨어개발업 포함), 과학, 전문·기술서비스업(광고업 포함), 아웃소싱서비스업으로 구성됨
주2) 2009년 비즈니스서비스업 전체 외국인투자 신고건수는 310건, 신고금액은 1,947,337천불
출처: 지식경제부(2013). 「외국인투자정보 외국인투자통계」 재구성

1970년대부터 2012년 10월까지 등록된 외국인투자기업은 1만4587개(외국인기업최초등록일자 기준)로 기록되고 있는데, 이 중 문화·오락산업으로 등록된 외투기업은 141개로 전체 외투기업 중 1% 정도의 비중을, 비즈니스서비스업 하위분류인 IT서비스업 내에 게임소프트웨어개발업과 전문·기술서비스업 내에 광고업으로 등록된 외투기업은 총 238개로 전체 외투기업 중 1.6%의 비중을 차지하고 있다.

지난 3년간 게임소프트웨어개발업과 광고업은 신고건수 기준으로는 지속적인 증가 추세를 보인 반면, 신고금액 기준으로는 증감이 교차하는 엇갈린 모습을 보이고 있다.

게임소프트웨어개발업의 FDI는 '10년 27건에서 '11년 43건, 60% 증가하였고, '12년에는 16.3% 증가한 50건을 기록, 신고금액 기준으로는 '11년에는 전년대비 35% 감소한 1.7억불을 기록한 후 '12년에는 380% 증가하여 8억불을 달성하였다. '12년 분기별 투자 추이를 보면, '12년 2분기에 신고건수 16건, 신고투자금액 7억불로 사상 최고치를 기록하였는데, 게임 대작들이 대거 출시된 시기와 일치하고 있으며, 분기별로 10건 이상이 지속 유입되었다.

광고업의 FDI는 '10년 6건에서 '11년 9건으로 50% 증가, '12년에는 22% 증가한 11건을 기록하고 있으며, 신고금액 기준으로는 '11년에는 전년대비 168.9% 증가한 1천5백만불을 기록한 후 '12년에는 61.3% 감소한 5백9십만불을 기록하였다.

<표 2> '10년 1분기 ~ '12년 4분기 게임소프트웨어개발업 및 광고업의 외국인직접투자 추이

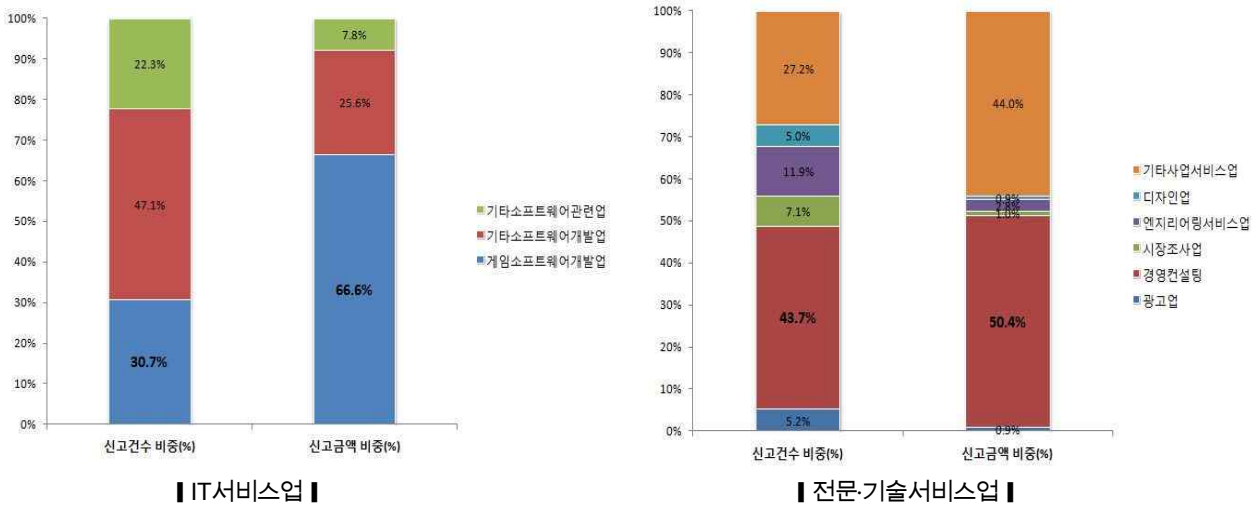
(단위: 건수, 천불, %)

구분	2010년				2010년 합계	2011년				2011년 합계	2012년				2012년 합계
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기	
신고건수	6	7	8	12	33	13	14	7	18	52	14	22	12	13	61
게임소프트웨어개발업	6	5	5	11	27	10	12	6	15	43	12	16	10	12	50
광고업	-	2	3	1	6	3	2	1	3	9	2	6	2	1	11
신고금액	1,087	145,340	97,179	17,495	261,101	16,779	9,573	3,589	152,251	182,192	10,254	728,870	6,034	64,416	809,574
게임소프트웨어개발업	1,087	145,135	96,737	12,410	255,369	4,598	9,228	3,498	149,448	166,772	9,728	723,971	5,846	64,057	803,602
광고업	-	205	443	5,085	5,733	12,181	345	91	2,803	15,420	525	4,899	188	359	5,971

주) IT서비스업 하위분류의 게임소프트웨어개발업과 전문·기술서비스업 하위분류의 광고업을 나타냄
출처: 지식경제부(2013). 「외국인투자정보 외국인투자통계」 재구성

비즈니스서비스업 하위분류인 IT서비스업 내에서 게임소프트웨어개발업이 차지하는 비중은 신고건수에서는 30.7%, 신고금액에서는 66.6%의 큰 비중을 차지하는 반면, 광고업은 전문·기술서비스업 내에서 상대적으로 미미한 비중을 차지하고 있다(신고건수 5.2%, 신고금액 0.9% 비중 차지). 게임산업의 경우 국제경쟁력을 보유하고 성장잠재력이 긍정적인 투자요인으로 작용하며 대외 투자를 활발히 유치하고 있는 반면, 광고산업은 내수 소비시장 중심이면서 경기불황에 민감한 산업으로 이를 증명하듯 미미한 FDI 비중과 추세를 보이고 있다.

<그림 1> 최근 3년간 IT서비스업 및 전문기술서비스업 세부산업별 외국인투자건수 및 투자금액 누적 비중 (단위: %)



게임소프트웨어개발업에 대한 국가별 FDI 현황을 보면, 해마다 투자 국가가 다양해져 미주 지역, 아주지역, 구주지역 등 폭 넓은 권역별 국가들의 투자를 유치하고 있다. '10년(총 8개국 투자) 가장 많은 투자건수를 보인 국가는 싱가포르(8건)이고 다음으로 일본(5건), 미국(3건), 케이만군도(3건) 등으로 나타나고 있으며, '11년(총 12개국 투자) 가장 많은 투자건수를 보인 국가는 중국(8건), 다음으로 일본(6건), 미국(6건), 케이만군도(6건) 등으로 나타나고 있다. '12년 투자 국가수는 1개국이 더 늘어난 총 13개국으로 가장 많은 투자건수를 보인 국가는 일본(15건)으로 나타나고 있다.

광고업은 아주지역 국가들을 중심으로 투자가 활발히 이뤄지고 있으며, 최근에는 캐나다, 뉴질랜드, 스위스 등 새로운 투자 국가들을 유치함으로써 투자 국가지역을 확대하고 있는 추세이다.

<표 3> '10년 1분기 ~ '12년 4분기 게임소프트웨어개발업 및 광고업의 국가별 외국인직접투자 현황 (단위: 건수, 천불, %)

구분	2010년				2010년 합계	2011년				2011년 합계	2012년				2012년 합계	
	1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기		1분기	2분기	3분기	4분기		
신규건수	6	7	8	12	33	13	14	7	18	52	14	22	12	13	61	
게임소프트웨어개발업	케이만군도1 버진아일랜드2 홍콩1 상파울루	미국2 일본1 상파울루	일본1 중국1 상파울루	미국1 케이만군도2 일본3 중국1 홍콩2 상파울루 영국1	일본5(5) 싱가포르3 미국4(3) 케이만군도3 중국3(2) 홍콩3 버진아일랜드2 영국1	미국1 케이만군도3 중국2 홍콩1 독일1 영국2	미국2 케이만군도1 일본2 중국1 상파울루 영국3 스위스	케이만군도1 일본1 중국2 독일1 덴마크1	미국3 케이만군도1 일본1 버진아일랜드1 일본3 중국3 홍콩2 상파울루 네덜란드1	중국8(8) 일본6(6) 미국7(6) 싱가포르3(3) 케이만군도3 영국5 홍콩4(3) 독일2 네덜란드1 덴마크1	52	케이만군도1 미국2 케이만군도1 중국1 버진아일랜드1 일본1 상파울루 영국1	미국2 케이만군도1 중국1 일본5 홍콩3 상파울루 프랑스	미국1 중국1 일본3 대만 홍콩1 상파울루 네덜란드1 핀란드1	일본15(15) 중국12(11) 미국9(5) 홍콩8(5) 케이만군도5 싱가포르4(3) 네덜란드1 뉴질랜드1(0) 대만1 몰타1 프랑스1 캐나다1(0) 스위스1 핀란드1	
광고업	-	일본2	일본2 중국1	미국1	-	상파울루3	일본1 홍콩1	상파울루1	미국1 일본1 중국1	-	버진아일랜드1 스위스1	미국1 홍콩1	일본4 중국1 상파울루1	캐나다1 뉴질랜드1	일본1	버진아일랜드1 영국1 캐나다1(0) 프랑스1 핀란드1

주) IT서비스업 하위분류의 게임소프트웨어개발업과 전문기술서비스업 하위분류의 광고업을 나타냄
 주) 연간 합계의 국가별 건수 중 ()는 게임 건수만 표시
 출처: 지식경제부(2013), 「외국인투자정보 외국인투자통계」 재구성