

기업 경영 정보

□ 제조업의 생산 분리 확대¹⁾

- 닛케이(日經)신문의 조사에 따르면, 일본 내 제조업체들의 38.8%가 자신들과 지분 관계가 없는 생산 위탁 회사들을 활용하는 것으로 나타남
 - 개발·생산·판매까지 총괄하던 일본의 제조업은 국내 공장을 분리, 독립시켜서 해외에 이관하는 수평 분업의 형태도 급속도로 전환하고 있음
 - 소니는 '소니 EMCS'의 설립으로 독자적인 생산 체제를 구축하였으며, NEC는 컴퓨터 관련 4개사를 통합한 새로운 EMS 회사를 오는 10월에 설립할 계획임
 - 제조업체들은 생산 위탁 및 수평 분업화를 통해 인건비와 설비투자비를 절감할 수 있게 되었으며, 이를 연구개발에 집중 투자함으로써 제품 수명 단축 및 다양한 소비자의 욕구에 대응함
 - 하지만, 56.2%의 업체들이 생산 위탁에 대해서 충분한 품질·납기 관리 및 생산 기술 축적의 어려움 등을 단점으로 지적하기도 함

□ 제조업체들의 생산 공장 해외 이전²⁾

- 닛케이(日經)신문과 닛케이리서치에 의해 일본 제조업의 과반수 업체가 3년 이내에 자사 제품의 해외 생산 비율을 높일 것으로 조사됨
 - 진출 시장으로는 중국이 약 70%를 차지할 것으로 나타났는데, 이는 중국의 저비용 생산 구조와 높은 기술력 등에 기반하고 있는 것으로 나타남
 - 또한, 향후 국내 생산 능력의 감소 방법으로 공장의 통합 및 집약화 방법이 가장 많았으며, 생산 설비 축소·사업 통합에 따른 생산 이관·공장 폐쇄·연구개발 거점으로 전용·공장 매각 등의 순서로 나타남

1) 日本經濟新聞 (2001년 8월 9일자)

2) 日本經濟新聞(2001년 8월 9일자)

□ 불황기의 공격 경영 : 연구개발 투자³⁾

- 일본의 주요 기업들은 실적 악화에도 불구하고 연구개발을 강화하는 우회적 공격 경영(Bypass Offensive Strategy)을 추진하고 있음
 - 니혼게이자이신문의 '연구개발 활동에 관한 조사'에 따르면 조사 대상 332개 기업의 평균 연구개발비는 전년대비 6.6% 증가하였으며 그 중 173개 사가 앞으로 연구개발비를 증액시킬 계획인 것으로 나타남
 - 일본의 주요 기업들은 설비 투자 감소 및 인원 감축 등의 구조조정 속에서도 장래의 신규 사업 진출과 신제품 개발 등을 위해 연구개발 분야에 지속적으로 투자할 것으로 조사됨
 - 마쓰시타의 경우는 1천억 엔의 설비 투자 감소에도 불구하고 5천억 엔(매출액의 약 7.7%)을 연구개발 분야에 투자할 것으로 예상됨

□ 일본 애니메이션·게임산업의 분업화⁴⁾

- 일본의 애니메이션과 게임 소프트웨어는 네트워크로 연결된 아시아 각지에서 제작함으로써 개발비용을 대폭 절감할 수 있음
 - 미야자키 하야오(宮崎駿) 감독의 '센과 치히로의 행방불명' 등 일본 내 유명 애니메이션은 디지털 작업의 일부를 동시에 한국과 인도에서 분업함으로써 제작 기간과 비용을 단축시킴
 - 게임 소프트웨어로 유명한 세가(SEGA)는 제작비용이 일본의 1/5 수준인 중국의 소프트 회사와 6월 제휴하여 개발 업무의 일부를 위탁할 계획임
 - 일본의 애니메이션과 게임 산업은 세계적으로 주목받는 경쟁력 있는 문화 산업이며, 최근 콘텐츠의 디지털화에 따라서 아시아 각국에서 실시간 분업으로 미래 경쟁력을 확보하고 있음

(임종욱 : frontier@hri.co.kr ☎ 3669-4065)

3) 日本經濟新聞(2001년 8월 10일자)

4) 日本經濟新聞(2001년 8월 14일자)