기업 경영 정보

□ 일본 건설 산업의 新사업[1)]

○ 옥상 녹화 비즈니스

- 도쿄都에서는 신축 건물의 옥상 녹화를 2001년부터 의무화함
  - · 건물 옥상의 공간을 이용해서 나무, 꽃, 풀 등의 녹지를 조성하는 옥상 녹화는 도시의 녹지 감소나 토지의 고온화 현상 등을 완화해주는 역할을 함
  - · 또한, 건물 옥상에 녹지를 조성하는 것은 건물 자체의 단열, 방음, 냉·온방 등에도 효과가 있는 것으로 알려짐
  - · 이에 도쿄都는 2001년에 조례를 개정하여 신축 건물의 녹화 가능 옥상 면적률을 20%로 의무화했고, 국토교통성도 녹화시설의 고정자산세 경감책을 마련함

- 일본 건설 업계는 옥상 녹화 사업을 새로운 수익원으로 주목하고 있음
  - · 업계에서는 대도시를 중심으로 빠르게 확산되고 있는 옥상 녹화 사업에 대해 연간 1,000억 엔의 시장을 형성할 수 있을 것으로 전망하고 있음
  - · 실제 도쿄 23區의 건물 중 절반 가량이 옥상에 녹지를 조성하였으며, 앞으로 오오사카 등 전국 대도시를 중심으로 옥상 녹화에 대한 수요가 증가할 것으로 판단됨
  - · 시미즈(淸水), 다이세이(大成) 등 일본의 대규모 건설 업체들은 기존의 조원(造園) 작업뿐 아니라, 경량지반(輕量地盤) 개발이나 녹화 유지 관리 서비스 등 고부가 영역으로의 사업 확장을 추진하고 있음

○ 토양 조사 서비스

- 도시 재생 사업이 본격화됨에 따라 토양 조사 서비스에 대한 관심이 증가하고 있음

1) 日經産業新聞(2002년 3월 8일자)

· 토지 재생 사업에 따라 기업의 공장이 위치한 지역의 주변 토양이 오염된 것으로 판명되면, 기업에서는 막대한 정화 비용뿐 아니라 기업 이미지의 심각한 손상도 감수해야 할 상황임
· 이처럼 건물들이 위치한 지역의 토양 오염 가능성이 있는 곳은 일본 전역에 320,000 개소에 달하며, 업계에서는 이에 대한 정화 비용만도 13조 엔에 달할 것으로 예측하고 있음

- 이에 따라 대규모 건설 업체와 환경 장치 업체들은 새로운 정화 기술과 신제품 개발을 적극 추진하고 있음
· 가지마(鹿島)건설은 응용지질社와 공동으로 설립한 ERS社를 통해 토양 정화에 관한 포괄적인 컨설팅 업무를 수행하고 있음
· ERS社는 토양 조사를 의뢰한 업체에게 고지도, 항공사진, 주변에서 얻은 각종 정보, 그리고 과거 소유자의 견해에 이르기까지 상세한 자료를 담은 '토지이력서'를 제출하고 있음
· 시미즈(淸水)건설은 정화 기술뿐 아니라, 현장에서 토양의 오염 유무를 쉽고 빠르게 측정할 수 있는 조사 방법 등도 도입할 계획임

□ 일본 종합상사의 변신[2)]

- 종합상사들은 낮은 수익률의 중개 무역에서 투자 기능을 축으로 하는 비즈니스로의 전환을 모색하고 있음
· 최근 기업들은 경비 절감 차원에서 종합상사를 경유하지 않고 직접 거래선과 거래하는 무역 패턴을 광범위하게 추진하고 있음
· 이에 종합상사에서는 新성장 분야에 직접 투자하여 이익을 추구하는 '투자 회사형' 비즈니스 모델을 중개 무역의 대안으로 고려하고 있음

- 미쓰비시(三菱)상사의 투자 기능 확대 사례
· 미쓰비시는 유통회사인 로손(Lawson)의 발행 주식을 30% 정도 보유하면서 자신들이 직접 '투자 회사'화한 비즈니스 모델을 추진 중에 있음

2) 日本經濟新聞(2002년 3월 7일자)

· 또한, 최근 1,2년 동안에는 액화천연가스(LNG) 분야에 100억 엔 규모의 투자를 실시했으며, 2001년에는 41건의 기업 M&A를 기록하는 등 투자 기능을 확대하고 있음
· 한편, 거래 고객들의 이탈을 막기 위해 현지 회사에 대한 투자를 통해 신규 프로젝트를 고객에게 발주하게 하는 등 투자를 통한 거래 관계자와의 다면적인 관계도 구축하고 있음

□ e-Learning의 새로운 솔루션[3)]

- 일본 기업들은 최근 급성장하는 사이버 교육 시장 참여를 목적으로 양질의 다양한 콘텐츠 개발에 관심을 보이고 있음
  · 일본의 사이버 교육 시장은 2005년에 약 800억 엔 규모로 성장할 것으로 기대되지만, 교육 프로그램들은 아직까지 일반 사회인을 위한 분야보다 IT 등 특정 영역에 치우쳐 있음
  · 반면, 미국에서는 스탠포드대학 등이 이미 실제 MBA강좌를 인터넷을 통해 제공하는 등 사이버 교육의 다양화와 질적 경쟁력 강화에 나서고 있음

- 게임을 활용한 교육 프로그램이 사이버 교육의 새로운 솔루션으로 등장하고 있음
  · 사이버 교육 분야가 언어나 IT에서 경영학 등 일반 사회학으로 확장되면서 이론 학습과 실제 적용을 함께 할 수 있는 교육용 온라인 시뮬레이션 게임이 새로운 솔루션으로 각광받고 있음
  · 소니의 자회사인 소니휴먼캐피탈(Sony HC)은 사이버 교육 시장에 Luna Dream(우주 여행사를 자신이 직접 운영해 보는 게임)이라는 MBA 교육용 게임 프로그램을 출시함
  · 수강자들은 전용 홈페이지를 통해 참가자들과 게임 관련 정보뿐 아니라 강좌에서 학습한 지식을 교환하며, 게시판을 통한 활발한 쌍방향 대화 등으로 지식의 활용도도 높이고 있음

(임종욱 : frontier@hri.co.kr ☎ 031-288-7348)

3) 日經産業新聞(2002년 3월 8일자)