

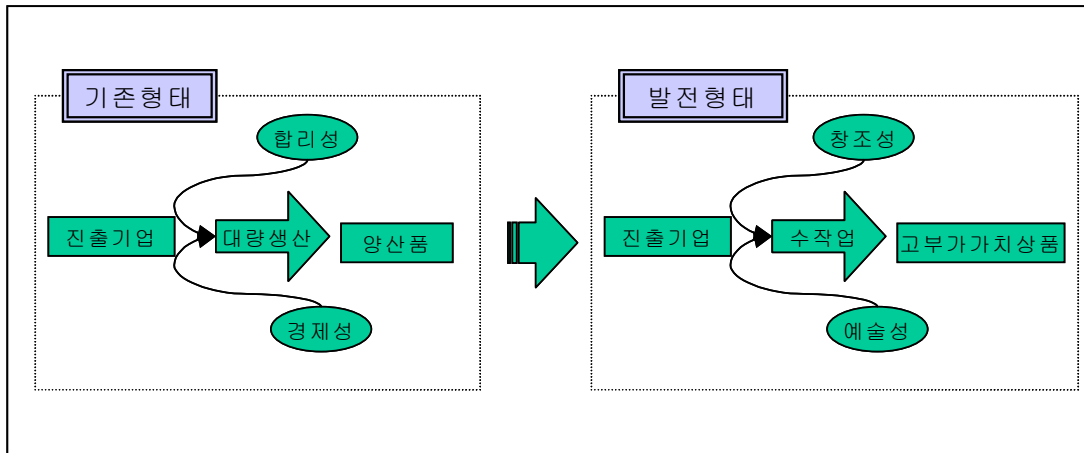
필리핀, 脫노동집약적 산업으로의 움직임

국별조사실

- 지금까지 필리핀에 진출하는 기업은 주로 EPZ(Economic Processing Zone)¹⁾에서의 세금우대와 저임금 혜택을 누리며 제조업 등 노동집약적 산업 부문에 진출해왔음.
- 그러나 2003년 1월부터 ASEAN 가맹국간의 교역에 있어서 일부 품목을 제외하고는 관세가 5% 이하로 되었으며, 향후 완전 철폐가 예상됨에 따라 ASEAN 가맹국간 산업거점 재편의 움직임이 일고 있음.
 - 특히 필리핀의 경우 협소한 내수시장, 타국가와는 다른 제품 규격 및 기준으로 인해 이러한 움직임이 더 뚜렷하며 실제로 TV 시장의 경우 SONY, Victor, SANYO 등은 기존의 필리핀 로컬 기업을 통한 OEM 판매방식에서 다른 ASEAN 국가로부터의 전량 수입 방식으로 전환하였음.
- 이처럼 필리핀 EPZ의 이점이 점차 상실됨에 따라 새롭게 나타나는 산업이 기존의 단순가공을 통한 대량생산이 아닌 고부가가치 제품 생산을 위한 복합 가공 형태의 산업임.
 - 이는 기존의 노동집약의 경제적 대량생산이 아닌 독특한 예술성과 창조성을 통해 고부가가치 상품을 생산하는 형태임.

1) 1972년 대통령령에 의해 설치된 지역으로 본지역에 입주한 기업들은 총매출의 50%를 수출을 통해 얻는다는 조건하에 각종 세금 우대 혜택을 누릴 수 있음.

그림) 최근 필리핀의 산업 발전도



자료 : 野村研究所, 知的資産創造 12월호

○ 例 1 : CM 제작산업

- 동남아시아 TV-CM은 시나리오나 배우보다는 촬영후의 편집기술에 보다 많은 시간과 자본을 투자하여 시각적 효과를 극대화함. 이는 고도의 컴퓨터 처리 능력과 미적 센스를 요구하는 산업으로 싱가포르, 인도네시아, 타이 등에서도 본 산업은 거의 필리핀인들이 독점하고 있음.

○ 例 2 : 소프트 개발산업

- 1999년 이후 필리핀에 진출한 미국계 소프트 개발 관계기업은 총 41개로 그 중 대부분이 애니메이션 및 3차원 게임·영상 제작사들임. 이들 대부분은 필리핀 컴퓨터 엔지니어를 고용하여 메이저 게임업체 및 디즈니, 할리우드 등에 CG(Computer Graphic)를 공급하고 있으며 상당한 경쟁력을 갖추고 있는 것으로 평가됨.

- 이외에도 각 생산품의 최종 가공과정에서의 디자인, 착색, 카탈로그 개발 산업 등이 부상하고 있음.

- 그러나 이러한 산업은 노동집약적 산업과 비교해 상대적으로 고용흡수력이 낮으며 중국이 본격적으로 가세했을 경우 경쟁력의 부재로, 앞으로 전문 인력 양성과 관련 인프라 구축을 위한 지속적인 투자로 차별화된 전문성을 갖춰야함.

- 또한, 현재 세계 정상급 수준에 다다른 우리의 CG 게임·영상·애니메이션 부분은 인건비 절감을 통한 경쟁력 강화를 위해 필리핀으로의 아웃소싱 등을 고려해 볼만 함.

전문 연구원 류재욱 (☎3779-6678)
E-mail : jaeukkor@koreaexim.go.kr