

# 콘텐츠 금융수요 전망 및 신규펀드 제안

2012년 6월 21일

한국문화관광연구원 문화산업연구실장 정현일

## 1. 콘텐츠산업 부문별 금융 수요 전망

### 가. 수요 전망 방식

- 본 원고는 콘텐츠산업 중 영화, 게임, 음악, 드라마, 애니메이션, 캐릭터, 공연 등 모태펀드로부터 주요 투자대상이 되는 부문의 자금수요 추계가 목적
- 콘텐츠 제작 부문의 자금 수요는 콘텐츠산업의 부문별 제작비용 추계를 통해 추정
- 즉, 지난 수 년간 제작편수와 평균제작비를 통해 총제작비용을 계산하고, 콘텐츠산업 트렌드 및 향후 전망을 근거로 향후 3년 간 소요 자금수요를 파악
- 또한 모태펀드 자금이 콘텐츠 제작에 투입된 비율과 모태자금 중 정부자금(문산계정과 영화계정)의 비율을 파악하여 공적 자금의 소요액도 추계하도록 함

### 나. 영화

- 영화산업에서 지난 6년간 제작 편수와 평균제작비는 다음 표와 같음
- 지난 6년 동안 연평균 제작편수는 약 121편이며, 연평균 제작비는 32억 원 정도
- 이에 따른 연평균 총제작비는 약 3,717억 원 정도임
- 또한 제작편수는 연평균 약 11.8%의 증가를 하는 것으로 나타남

<표 1> 영화산업 제작편수 및 평균제작비

(단위 : 편, 억원)

연도	2005	2006	2007	2008	2009	2010
총제작편수	87	110	113	124	138	152
평균제작비	39.9	40.2	37.2	30.1	23.1	21.6

자료 : 2010 콘텐츠산업백서

<표 2> 영화산업 향후 예상 제작편수 및 제작비용

(단위 : 편, 억원)

연도	2013	2014	2015
예상 제작편수	212	238	266
예상 제작비용	6,798	7,601	8,498

- 따라서 평균제작비 증가가 없더라도 위 표와 같은 총 제작비용의 증가가 예상됨
- 단, 자연증가분만을 고려했기 때문에 다소 과대평가될 가능성은 있음에 유의

## 다. 게임

- 게임 산업에서 2009년 게임 유형별 제작비 분포는 다음 표와 같음
- 총 제작비는, 먼저 비용구간에 해당하는 기업수를 비용구간의 중앙값을 곱하여 게임 유형별 제작비용을 구하고, 이를 유형별로 합산하여 계산함
- 이를 토대로 계산한 총제작비 규모는 약 4,338억 원 정도임

<표 3> 게임산업에서의 제작 비용 분포

(단위 :%)

구분	~5천만 원	5천만원 ~1억 원	1억 원 ~3억 원	3억 원 ~5억 원	5억 원 ~10억 원	10억 원 ~15억 원	15억 원 ~20억 원	20억 원 ~25억 원	25억 원 ~30억 원	30억 원 ~100억 원	100억 원~
온라인게임 (클라이언트 기반)	2.9	8.8	8.8	13.2	8.8	8.1	10.3	8.8	7.4	19.9	2.9
온라인게임 (브라우저 기반)	8.3	16.7	30.6	11.1	13.9	5.6	2.8	5.6	2.8	2.8	0
PC게임	0	33.3	50	16.7	0	0	0	0	0	0	0
아케이드게임	23.4	39.1	23.4	9.4	3.1	0	0	0	0	1.6	0
비디오게임	0	0	0	33.3	33.3	0	0	0	0	33.3	0
모바일게임	33.3	34.2	29.1	3.4	0	0	0	0	0	0	0
휴대용게임	10.5	21.1	36.8	21.1	5.3	0	0	5.3	0	0	0

자료 : 2010 게임백서

- 게임 산업의 경우 시계열자료가 없어서 향후 제작비용의 증가 추세를 직접 고려하기는 어려움
- 대한민국게임백서에서는 내년에 15.2%의 고성장을 예상하고 있으나 2014년 이후에도 이러한 성장세를 예측하는 것이 어려우므로 2010년의 12.9% 정도 성장하는 것으로 가정
- 따라서 다음 표와 같은 총 제작비용의 증가가 예상됨

<표 4> 게임제작업체의 수 및 비중

구분	업체수(개)	비중(%)
온라인게임 (클라이언트기반)	138	31.6
온라인게임 (브라우저 기반)	52	11.9
PC게임	11	2.5
아케이드게임	83	19.0
비디오게임	13	3.0
모바일게임	134	30.7
휴대용게임	6	1.4
계	437	100.0

자료 : 2010 게임백서

<표 5> 게임산업 제작비용

분야	제작비(억원)
온라인게임 (클라이언트기반)	3,326.1
온라인게임 (브라우저 기반)	378.8
PC게임	21.1
아케이드게임	118.5
비디오게임	331.2
모바일게임	141.7
휴대용게임	20.1
계	4,337.6

<표 6> 게임산업 향후 예상 제작비용

(단위 : 억원)

연도	2013	2014	2015
예상 제작비용	5,882	6,641	7,497

\* 2013년의 자료는 게임백서의 매출 증가율을 이용하였음

## 라. 음악

- 음악 산업에서 지난 3년간 총제작비는 다음 표와 같음
- 지난 3년 동안 연평균 총제작비는 약 633억 원 정도임
- 이는 약 5.6%의 증가를 하는 것임
- 이에 따라 향후 다음 표와 같은 총 제작비용의 증가가 예상됨

<표 7> 음악산업 제작비용

(단위 : 백만원)

연도	2007	2008	2009
제작비용	61,987	58,627	69,137

자료 : 2010 콘텐츠산업통계

<표 8> 음악산업 향후 예상 제작비용

(단위 : 백만원)

연도	2013	2014	2015
예상 제작비용	85,974	90,788	95,872

마. 드라마

- 드라마 평균 제작비는 일일드라마, 미니시리즈, 주말드라마에 따라 차이가 있으나 평균하면 43.13억 원 정도임

<표 9> 장르별 평균 제작비

구분	회당예산 (만원)	출연료 (%)	문예비 (%)	임차료 (%)	보조스텝비 (%)	외주비 (%)	진행비 (%)	비고
다큐멘터리	4,500	7.4	13.7	23.3	16.1	27.1	6.3	55분
시사다큐	3,000	8.2	26.7	23.8	21.4	4.2	10.4	55분
예능(야외)	6,700	37.7	6.3	25.5	2.2	6.4	18.5	80분
예능(토크)	4,600	40.3	-	-	-	55.0	-	외주비에 출연료, 문예비 포함
일일드라마	3,500	59.9	3.8	13.5	2.7	17.2	0.7	40분/120회
미니시리즈	19,000	40.4	2.9	28.5	2.1	23.5	0.6	70분/16회
주말드라마	11,400	45.0	14.0	-	-	-	-	60분/50회 전체외주

자료 : 한국콘텐츠진흥원(2009), 방송영상콘텐츠 산업실태조사 II : 드라마·다큐멘터리 제작 및 유통실태

- 한편 연간 국내에서 제작되는 드라마 타이틀수는 케이블TV 드라마를 포함하여 90여 편에 이르는 것으로 추정됨
- 지상파TV의 경우, 최근 4년간 드라마 제작 편수는 2005년 65편, 2006년 75편, 2007년 77편, 2008년에 75편으로 나타남
- 이 중 외주제작 비율은 2005년 37편(56.9%), 2006년 48편(64%), 2007년 55편(71.4%), 2008년 57편(76.0%)으로 꾸준히 늘어나고 있는 추세임

<표 10> 2005년~2008년 지상파 방송사 드라마 제작형태별 현황

	2005		2006		2007		2008		소계	
	자체 제작	외주 제작								
KBS1	5 (83.3%)	1 (16.7%)	7 (100%)	0 (0%)	6 (100%)	0 (0%)	5 (100%)	0 (0%)	23 (95.8%)	1 (4.2%)
KBS2	6 (46.2%)	7 (53.8%)	8 (40.0%)	12 (60.0%)	6 (31.6%)	13 (68.4%)	4 (22.2%)	14 (77.8%)	34 (34.3%)	46 (65.7%)
MBC	13 (59.1%)	9 (40.9%)	8 (33.3%)	16 (66.7%)	8 (29.6%)	19 (70.4%)	7 (26.9%)	19 (73.1%)	36 (36.4%)	63 (63.6%)
SBS	4 (16.7%)	20 (83.3%)	4 (16.7%)	20 (83.3%)	2 (8.0%)	23 (92.0%)	2 (7.7%)	24 (92.3%)	12 (12.1%)	87 (87.9%)
소계	28 (43.1%)	37 (56.9%)	27 (36.0%)	48 (64%)	22 (28.6%)	55 (71.4%)	18 (24.0%)	57 (76.0%)	95 (32.5%)	197 (67.5%)

주1) 다음해에 계속, 전년에 이어 방송되는 드라마는 연도별로 각각 1편으로 산정함  
 주2) KBS1의 2005년 회외수입드라마(<징기스칸>) 1건은 외주제작 드라마로 포함시킴  
 주3) KBS2의 2007년 남북합작드라마(<사육식>) 1건은 자체제작 드라마로 포함시킴  
 주4) SBS의 2008년 한일공동제작드라마(<도쿄 여우비>) 1건은 자체제작드라마로 포함시킴  
 자료 : 한국콘텐츠진흥원(2009), 방송영상콘텐츠 산업실태조사 II : 드라마·다큐멘터리 제작 및 유통실태

- 이들을 고려하면 드라마 제작비용은 3,882억 원 정도라고 추산할 수 있음
- 이때 자체 제작 드라마는 연평균 13.7%씩 감소하는 것으로 나타나고 있으며, 외주 제작 드라마는 연평균 15.5%씩 증가하는 것으로 나타나므로, 이를 고려하여 제작 단가에 변동이 없다고 가정할 때 향후 제작비용은 다음 표와 같음

<표 11> 드라마 부문 향후 예상 제작비용

(단위 : 억원)

연도	2013	2014	2015
예상 제작비용	5,424	6,155	7,015

바. 애니메이션

- 애니메이션 산업에서 지난 3년간 총제작비는 다음 표와 같음
- 지난 3년 동안 연평균 총제작비는 약 706억 원 정도임
- 3년 동안 약 21.37%의 증가를 하는 것으로 나타나며, 이를 고려하면 향후 제작비용의 증가 추세는 다음과 같음

<표 12> 애니메이션 부문 제작비용

(단위 : 백만원)

연도	2007	2008	2009
제작비용	56,257	72,635	82,876

자료 : 2010 콘텐츠산업통계

<표 13> 애니메이션 부문 향후 예상 제작비용

(단위 : 백만원)

연도	2013	2014	2015
예상 제작비용	179,859	218,303	264,963

**사. 캐릭터**

- 캐릭터 산업의 지난 3년간 총제작비는 다음 표와 같음
- 지난 3년 동안 연평균 총제작비는 약 587억 원 정도임
- 3년 동안 약 21.41%의 증가를 하는 것으로 나타나며, 이를 고려하면 향후 제작비용의 증가 추세는 다음과 같음

<표 14> 캐릭터 부문 제작비용

(단위 : 백만원)

연도	2007	2008	2009
제작비용	49,562	53,480	73,061

자료 : 2010 콘텐츠산업통계

<표 15> 캐릭터 부문 향후 예상 제작비용

(단위 : 백만원)

연도	2013	2014	2015
예상 제작비용	158,767	192,765	234,043

**아. 공연**

- 2010 공연산업실태조사(2009년 기준)에 따르면 246개소의 공연장을 대상으로 조사한 공연장 사업비 중 공연을 위한 직접사업비(총사업비 중 17.9%)는 357억 원 정도임
- 항목별 지출내역을 시설특성별로 살펴보면, 중앙정부와 대학로 시설은 총 지출액 중 사업비 비중이 각각 65.9%(평균 11억 7천만원), 67.5%(평균 2억 9천만원)로 가

장 높은 것으로 나타남

- 반면 문예회관과 기타(공공) 시설은 정상운영비 비중이 각각 73.2%(평균 19억 2천만원), 67.2%(평균 2억 1천만원)로 사업비 비중보다 높게 나타났으며, 기타(민간) 시설은 사업비 비중(50.5%, 평균 2억 9천만원)과 정상운영비 비중(49.5%, 평균 2억 8천만원)이 비슷한 것으로 나타남
- 이때 공연장의 직접사업비는 운영주체(중앙정부, 문예회관, 대학로, 기타 공공 및 민간 등)의 구분 없이 조사가능대상 전체를 대상으로 산정
- 공연 분야의 향후 총제작비는 변동이 없는 것으로 가정함

**자. 소결**

- 이상 7개 콘텐츠 부문의 제작비용을 합하면 연간 약 1조 4,220억 원 정도로 추산됨

<표 16> 부문별 총제작비 추산

	총제작비(억원)
영화	3,717
애니메이션	706
캐릭터	587
음악	633
드라마	3,882
게임	4,338
공연	357
<b>계</b>	<b>14,220</b>

**차. 정부 출자금 규모 예측**

- 한편 콘텐츠 산업에 투자하는 공적 자금의 규모(모태펀드내 문화계정과 영화계정)와 분야별 출자내역은 다음과 같음

<표 17> 모태펀드 재원현황

(단위 : 억 원)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	계
문산기금	500	1,000		1,200		120	2,820
영화기금					110	460	570

자료 : 한국벤처투자 내부자료

<표 18> 분야별 출자내역

(단위 : 억 원)

	중점지원분야	일반분야	계
총결성액	3,394	3,074	6,468
모태출자액	1,431	858	2,289
모태출자 비중	42.2%	27.9%	35.4%

(단위 : 억 원)

구분	중점지원 분야														일반분야	
	애니메이션		방송드라마		게임		공연-예술		음원		초기제작		CG/3D		결성액	모태출자
	결성액	모태출자	결성액	모태출자	결성액	모태출자	결성액	모태출자	결성액	모태출자	결성액	모태출자	결성액	모태출자		
2006	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	187	51
2007	490	196	-	-	-	-	250	100	-	-	-	-	-	-	550	165
2008	-	-	-	-	500	200	-	-	120	36	-	-	-	-	1,021	306
2009	-	-	419	132	375	150	325	130	-	-	-	-	-	-	626	91
2010	-	-	210	105	120	48	-	-	-	-	-	150	75	490	165	
2011	-	-	305	150	-	-	-	-	-	-	100	70	150	75	200	80
합계	490	196	934	387	995	398	575	230	120	36	100	70	300	150	3,074	858
모태출자 비중 (%)	40		41.4		40		40		30		70		50		27.9	

자료 : 한국벤처투자 내부자료

- 위 자료는 2011년 8월까지의 자료이며, 최근(2012년 4월 기준) 자료로 업데이트 할 경우 투자조합 총결성액은 8,514억 원(41개 투자조합)이며, 정부 출자분은 3,059억 원으로 투자조합 결성기준 정부 출자 승수는 약 2.78배 정도임
- (2006년~2011년 8월까지의 자료 기준) 모태펀드 자금 투입을 통해 실제 콘텐츠 산업에 투자된 금액은 지난 5년간 6,038억 원으로 약 2.64배의 승수 효과를 갖는 것으로 나타남(투자 금액은 연평균 120,756백만 원)

<표 20> 연도별/장르별 투자금액 및 증감추이

(단위 : 백만원, 2011년 8월 기준)

구분	2007	2008	2009	2010	2011	계	전년대비 증감률
게임	1,400	12,500	33,990	24,749	25,630	98,269	3.5
공연	5,290	15,383	23,222	15,250	16,457	75,602	7.9
기타	870	400	4,274	3,560	1,795	10,899	-49.6
드라마	-	4,220	1,450	15,750	8,437	29,857	-46.4
애니/캐릭터	-	8,200	10,070	12,862	10,457	41,589	-18.7
영화	21,570	46,346	54,800	92,670	89,860	305,246	-3.0
음악	-	6,177	3,977	6,376	175	16,705	-97.3
인터넷/모바일	1,500	1,500	1,000	4,250	5,000	13,250	17.6
전시	500	4,700	3,171	3,394	600	12,365	-82.3
계	31,130	99,426	135,954	178,861	158,411	603,782	

자료 : 한국벤처투자 내부자료

- 총결성액이 8,514억 원일 때 이 중 실제 투자 규모는 현재까지 1,208건에 7,799억 원으로, 영화 분야에 51%, 게임에 14.2%, 애니메이션과 캐릭터 분야에 7.7%, 드라마에 6.5%가 투자(연평균 1,322억 원)
- 또한 콘텐츠산업의 일부 장르의 연간 총제작비가 1조 4,220억 원일 때 모태펀드를 통한 제작자금조달 비중은 약 9.3%임

- 콘텐츠산업의 주요 부문별 향후 제작비 증가 추이는 다음과 같음

<표 19> 콘텐츠 주요 부문 향후 제작비 증가 추이

(단위 : 억 원)

구분	2013	2014	2015	계
영화	6,798	7,601	8,498	22,897
게임	5,882	6,641	7,497	20,020
음악	860	907	959	2,726
드라마	5,424	6,155	7,015	18,594
애니메이션	1,799	2,183	2,649	6,631
캐릭터	1,588	1,927	2,340	5,855
공연	357	357	357	1,071
계	22,708	25,771	29,315	77,794

- 콘텐츠 시장의 성장세를 반영할 때 2015년까지 총 7,300억 규모의 펀드 추가 조성이 필요함
- 이를 위해 정부출자액은 총 2,920억(투자승수 2.5배) 소요 예상
- 2013~2015년은 기존 자조합의 청산을 통한 회수액이 적은 시기로, 한시적으로 신규자원을 투입하여, 콘텐츠 제작시장이 경색되지 않도록 투자자원을 확충할 필요가 있음
- \*2013~2015년 동안 문화계정 가용자원은 365억에 불과할 것으로 예상

구분	2013	2014	2015	계 (단위: 억원)
조성목표	2,200	2,400	2,700	7,300
정부출자소요액	880	960	1,080	2,920
출자잔여자원	80	95	190	365
부족액 (신규자원)	800	875	900	2,575

## 2. 신규 펀드 조성 방안

### 가. LLC형 제작초기 펀드

- 배경 : 현재 콘텐츠 투자 심사역 수는 60여명 이내로 타 산업보다 현저히 적으며 산업에 대한 경험이 부족
- 특히 제작초기 단계 투자를 위해서는 현장 경험 보유한 인력이 필요
- 목적 : 제작현장 인력들의 VC 진출 및 진입 장벽을 완화하여 콘텐츠 투자자들의 전문성을 강화하고 초기단계 투자확대
- 운영방안 : 창투자 설립에는 50억원 이상의 자본금이 들고, 제작현장인력들이 기존 창투사의 신규인력으로 들어가는데 한계가 있기 때문에 자본금 1,000만원의 LLC형 제작초기 펀드를 결성하여 제작현장 인력들이 투자 영역으로 진입할 수 있도록 함
- 단, 모니터링을 강화하여 도덕적 해이의 문제 사전 차단 필요

<표 22> LLC 형 초기투자펀드의 운용

LLC형 제작초기펀드	
지원 분야	제작초기 분야
모태출자비율	최대 60%
투자의무비율	결성 후 2년 이내 50%, 4년 이내 100%
관리보수	3년 이내 1.5%, 3년 이후 투자자액 기준 2%
성과보수	IRR 3% 초과분 20%

### 나. 외자유치, 금융자본 매칭펀드

- 배경 : 한류 등으로 인해 한국콘텐츠에 대한 관심이 높아지며 투자수요가 증가하고 있음
- 목적 : 국내 콘텐츠에 관심 있는 해외 자본 및 금융자본 유치를 통해 전략적 투자자 위주의 투자구조에서 벗어나고 콘텐츠 투자 자금을 확충
- 운영방안 : 외자유치를 하거나 금융자본을 유치한 프로젝트에 대해 외자유치 또는 금융자본 유치금액에 1:1로 매칭하여 투자하는 펀드를 결성
- 다만, 외자유치 또는 금융투자를 입증할 수 있는 실질적인 방안들에 고민이 필요
- 아울러 외국자본의 국내진출 러시가 예상되는 경우, 본 펀드 운용에 유의할 필요가 있음

<표 23> 외자유치, 금융자본 매칭펀드의 운용

외자유치, 금융자본 매칭펀드	
지원 분야	문화산업 전반
모태출자비율	최대 50%
투자의무비율	결성 후 2년 이내 50%, 투자종료일까지 80%
관리보수	3년 이내 1.5%, 3년 이후 투자자액 기준 2%
성과보수	IRR 3% 초과분 20%

### 다. 정부지원정책 연계펀드

- 배경 : 문화부가 주도하여 진행하고 있는 콘텐츠 금융지원정책으로 모태펀드, 완성보증제도, 문화산업전문회사, 콘텐츠가치평가가 있으나 정책간의 연계가 부족
- 목적 : 콘텐츠 금융지원정책 간 연계를 통해 정부지원정책의 효과를 극대화
- 운영방안 : 완성보증제도의 지원을 받은 펀드에 대해 후속투자를 하는 펀드를 결성하고 펀드에서 투자 받을시 문화산업전문회사 설립의무 부여
- 다만, 완성보증 받을 시 투자자 입장에서는 불리해지는 문제점들을 보완할 필요가 있음. (완성보증이 매출에서 보증 금액만큼을 선취수해감에 따라 투자자는 손익분기점이 높아짐)

<표 24> 정부지원정책 연계펀드의 운용

정부지원정책 연계펀드	
지원 분야	문화산업 전반
모태출자비율	최대 60%
투자의무비율	결성 후 2년 이내 50%, 투자종료일까지 80%
관리보수	3년 이내 1.5%, 3년 이후 투자자액 기준 2%
성과보수	IRR 3% 초과분 20%

### 라. 지역콘텐츠 활성화 펀드

- 배경 : 대부분의 콘텐츠 제작사들이 서울에 집중되어 있으며, 지방에서 촬영하는 경우가 많지 않음
- 목적 : 제작사들의 지방이전, 지방촬영을 통해 지역경제를 활성화하고 지역별 클러스터를 형성하여 지역별 콘텐츠를 육성하고 관광산업과 연계
- 운영방안 : 모태펀드 출자금액에 매칭하여 2~3개 지자체의 출자를 유도하여 해당 지역에 투자하는 펀드를 결성

- 해당지역에 대한 투자란 제작사가 해당 지역에 위치하는 경우 또는 해당지역에서 촬영하는 경우를 말함

<표 25> 지역콘텐츠 활성화 펀드의 운용

지원 분야	지역콘텐츠 활성화 펀드
모태출자비율	지역문화산업과 연계된 프로젝트 및 기업 최대 60%
투자의무비율	결성 후 2년 이내 50%, 투자종료일까지 80%
관리보수	3년 이내 1.5%, 3년 이후 투자자액 기준 2%
성과보수	IRR 3% 초과분 20%

마. 크랭크인 전 투자펀드

- 크랭크인(제작 개시) 전 투자에 대해 금융비용을 선지급
- 크랭크인 전 투자펀드에 대해 일부 배급사와 인터뷰 결과, 배급사의 선투자에 대한 기회비용을 줄일 수 있고, 별도 계좌 사용에 따른 투자자금의 압박에 대한 자금조달 활성화의 대안이 될 수 있어 긍정적으로 판단하고 있음
- 또한 투자사는 메인투자사와 계약이전에 투자하는 초기제작펀드보다 메인투자사 미확정 시 안게 되는 위험 회피와 크랭크인 전 투자 시 금융비용을 선지급 받아 투자수익률을 제고할 수 있음

<표 26> 크랭크인 전 투자펀드의 운용

지원 분야	크랭크인 전 투자펀드
모태출자비율	문화산업 전반 최대 60%
투자의무비율	결성 후 2년 이내 50%, 투자종료일까지 100%
관리보수	3년 이내 1.5%, 3년 이후 투자자액 기준 2%
성과보수	IRR 3% 초과분 20%

바. 해외진출목적 콘텐츠펀드

- 2011년 2차 출자금 운용계획부터 실시 중인 문화계정 글로벌 콘텐츠 펀드가 국내기업이 제작하는 글로벌 프로젝트 및 국내기업이 제작에 참여하는 해외프로젝트 등에 대한 집중 투자를 목적으로 한다면, 해외진출목적 콘텐츠펀드는 보다 전략적으로

글로벌 시장에서의 성공 가능성이 높은 콘텐츠를 조기 발굴하여 제작부터 사업다각화, 해외진출(현지 마케팅, 현지화)까지 연계, 자금부터 컨설팅 사업전반의 유기적 프로세스 관리까지 포함하는 투자방식

<표 27> 해외진출목적 콘텐츠펀드의 운용

지원 분야	해외진출목적 콘텐츠펀드
모태출자비율	문화산업 전반 최대 50%
투자의무비율	결성 후 2년 이내 50%, 투자종료일까지 80%
관리보수	3년 이내 1.5%, 3년 이후 투자자액 기준 2%
성과보수	IRR 3% 초과분 20%

사. 상생형 펀드<sup>1)</sup>

- 상생형 펀드는 문화산업 내 대형 및 중소형 업체간 투자불균형 문제의 해소, 콘텐츠 산업 저변확대, 1인 기업 및 일자리 창출 등 정책 방향성과 합치하는 펀드결성 대안으로 제시될 수 있음
- 장르내 선도업체와 영세업체(예를 들어, 3년간 매출평균 3억 원 이하)의 공동 프로젝트의 SPC 결성 시 투자를 전제로 함
- 기타 펀드와의 형평성, SPC 제도 활성화 취지 등을 반영하여 모태출자비율 60%, 의무출자비율 80% 수준으로 수행하는 것이 적절하다고 판단됨

<표 28> 상생형 펀드의 운용

지원 분야	상생형 펀드
모태출자비율	문화산업 전반 최대 60%
투자의무비율	결성 후 2년 이내 50%, 투자종료일까지 80%
관리보수	3년 이내 1.5%, 3년 이후 투자자액 기준 2%
성과보수	IRR 3% 초과분 20%

아. 동반 성장 펀드

- ① 기기-서비스-콘텐츠 간 협력 프로젝트

1) 문철우(2009)

- 기기-서비스-콘텐츠 간 협력모델을 구축하고 공동프로젝트, 유통질서 확립 등 산업성장의 선순환 구조 마련을 통해 기기-서비스-콘텐츠 간 동반성장 유도
- 글로벌 시장 진출 노후가 축적된 대기업(기기-서비스기업)의 기기 및 서비스 망에 콘텐츠를 내재하는 방식으로 동반진출 활성화
- 콘텐츠 수요자인 기기-서비스 기업과 콘텐츠 개발자인 콘텐츠기업이 공동으로 추진하는 컨소시엄 프로젝트에 대한 정부 일부 출자
- 스마트콘텐츠, 3D 콘텐츠, 차세대 게임, 모바일 콘텐츠 등 기기-서비스-콘텐츠 연계 프로젝트

② 산업간 융합 프로젝트

- 교육, 의료, 공간정보 등 타 산업에 문화적 요소와 문화기술을 접목, 새로운 부가가치 시장 창출 가능한 프로젝트 투자

<표 29> 동반 성장 펀드의 운용

동반 성장 펀드	
지원 분야	타 업종과 결합하여 서비스를 창출하는 문화산업 전반
모태출자비율	최대 60%
투자의무비율	결성 후 2년 이내 50%, 투자종료일까지 80%
관리보수	3년 이내 1.5%, 3년 이후 투자자액 기준 2%
성과보수	IRR 3% 초과분 20%

<요약 및 결론>

□ 콘텐츠산업 금융투자에 대한 정책 개입의 필요성

- 콘텐츠산업계는 대부분 영세, 중소기업으로 자체적인 자금조달이 어려운 실정임
- 콘텐츠산업은 수요가 불안정하고 물적 담보 자산의 비중이 낮으며, 완성 및 흥행 리스크 등 수익의 불확실성과 정보비대칭이 클 뿐만 아니라 시장이 미성숙하여 투자 및 금융제공을 뒷받침하는 정보가 절대적으로 부족한 특징을 가지고 있음
- 이를 보완하기 위한 국가의 산업기반 조성지원, 투자유인 등 육성정책이 필요
- 모태펀드로부터 결성되는 투자조합의 경우, 민관의 자금이 매칭되기 때문에 수익성의 추구라는 민간의 이해와 투자 활성화 및 콘텐츠산업의 균형발전이라는 정책적 목표 달성에 상충관계가 존재하게 됨
- 영화 등 특정분야에의 투자 편중 현황과 상대적으로 애니메이션, 캐릭터 등과 같이 담보역량이 부족하여 융자를 받기 어려운 분야에 대한 출자 기회 현상이 나타남
- 문화콘텐츠산업의 특수한 상황에 대한 고려가 없는 상황에서 콘텐츠산업의 정책적 목표에 따른 특정분야의 집중지원 등이 어려운 구조임

□ 향후 금융(콘텐츠산업 일부) 수요전망

- 3,717억 원(영화), 4,338억 원(게임), 633억 원(음악), 3,882억 원(드라마), 706억 원(애니메이션), 587억 원(캐릭터), 357억 원(공연) 등 총 1조 4,220억 원의 제작비용이 민간에서 투입될 때 지금까지 모태펀드를 통해 출자된 금액이 연평균 약 457.8억 원(6년간 모태 출자액 2,289억 원이나 문산기금이 모태펀드로 편입된 2006년 실적은 거의 없으므로 5년간 평균액을 구함)이라면, 향후 4년간(2015년까지) 모태펀드 금액은 약 3,147억 원이 소요될 것으로 추정됨

□ 신규펀드 조성 방안

- 기획재정부가 향후 재정운용 방침에서 모태펀드에 대한 추가재정투입이 없을 것으로 전망하고, 문화계정의 출자 가능 재원이 제한된 상황에서, 추가 재정확보를 위해 기존 출자방향과는 다른 펀드 조성 계획의 수립이 필요함
- 신규펀드로, LLC형 제작초기 펀드, 외자유차금융자본 매칭펀드, 정부지원정책 연계펀드, 지역콘텐츠 활성화 펀드, 크랭크인 전 투자펀드, 해외진출목적 콘텐츠펀드, 상생형 펀드, 동반성장 펀드 등이 제시될 수 있음