

콘텐츠 산업 금융 활성화 방안

I. 들어가며	1
II. 콘텐츠 금융 운영 현황과 평가	1
1. 모태펀드 운영 현황과 평가	1
2. 완성보증제도 운영 현황과 평가	7
III. 국내 콘텐츠 금융 현황과 문제점	14
IV. 금융권 대출 활성화를 위한 제도 개선 방안	17
1. 콘텐츠 보증기구 조성 및 운영	17
2. 상환순위확립 법제화	27
3. 세금 공제 및 대출 연계 (Tax Credit) 제도 도입	30
V. 금융권 신상품 개발 방안	32
1. K팝 글로벌 지원 상품 도입	32
2. 영화 해외 P&A 지원 상품 도입	33
3. 1인 창조기업 등 소액 대출 상품 도입	35
VI. 결론 및 시사점	38

작성 : 책임연구원 김윤지 (3779-6677)
yzkim@koreaexim.go.kr

확인 : 실장 이진권 (3779-6670)
ljinguhan@koreaexim.go.kr

< 요약 >

□ 모태펀드 투자, 완성보증제도 운영 등 정부의 지속적인 금융 지원으로 국내 콘텐츠 투자 시장은 활성화

- 정부는 모태펀드 투자, 완성보증제도 운영 등을 통해 콘텐츠 산업에 지속적인 금융 지원을 해왔으며, 국내 콘텐츠 산업은 최근 세계적으로 한류 열풍을 이끌며 주목할 만한 성과를 거두고 있음.
- 모태펀드 투자는 콘텐츠 산업에 대한 투자 절대량을 늘리고, 투자 분야도 다양화하는 등 콘텐츠 투자 시장을 활성화하는 성과를 거둠.
- 모태펀드를 통한 투자는 시장자금과 매칭되어 민간 운용사에 의해 투자되기 때문에 정부의 정책의지를 100% 반영하는 데에는 한계
- 콘텐츠 산업에 대한 모태펀드 투자가 5년을 넘어서는 시점에서 다른 방식으로 콘텐츠 산업에 대한 지원책을 고안할 필요성 제기

□ 제작자의 수익화에 기여하는 자본 조달 방식인 갭 파이낸싱 (금융권 대출) 정착이 필요

- 우리나라 콘텐츠 산업의 가장 큰 문제는 영세한 제작자들이 제작 자금 조달을 위해 콘텐츠 권리를 사전에 헐값에 넘기고 지분투자를 받는 경우가 많아 지속적인 성장이 이뤄지지 않고 있는 점
- 현재 국내 콘텐츠 산업이 도약하기 위해서는 콘텐츠 제작 경험을 축적해 양질의 콘텐츠를 지속적으로 생산할 수 있는 건강한 제작사들이 늘어나도록 하는 것이 필요
- 이를 위해 제작사들의 수익화에 기여할 수 있는 다양한 자본 조달 방식, 특히 은행권 대출의 확대가 필요
- 은행대출금은 상환만 가능하다면 추가 발생 수익에 대한 분배가 필요없어 제작사의 수익화에 유리해, 제작사들의 지속적인 성장에도 기여

□ 콘텐츠 산업 보증기구 조성, 대출 상환 순위 확립, 세액공제 및 대출 연계 제도 도입 등을 통해 금융권 대출 확대 지원 가능

- 미국의 FFF, 프랑스의 IFCIC처럼 정부와 민간의 공동 출자로 콘텐츠 산업 보증기구를 조성해 은행들의 콘텐츠 산업 대출 확대 유도

- 기존의 완성보증제도보다 기금 규모도 키우고, 콘텐츠 산업에 대한 경험이 풍부한 인력들이 산업 특유의 위험에 대해 평가를 하면서 다양한 담보 형태를 발굴하는 것이 필요
- 은행권 대출에 대한 **상환 순위 일반 원칙을 수립**하기 위해 정부 차원에서 **협의체 등을 구성**하거나 **법제화** 등을 통한 조정 필요
- 다른 산업에서와 같이 조달 자본에 대한 상환 순위 원칙이 일반화되어 있지 않아, 자본을 조달할 때마다 투자자들과 새롭게 상환 순위를 조정하는 문제로 대출이 원활히 집행되지 못함.
- 콘텐츠 제작 인건비에 대한 세액공제 통해 일자리를 창출하는 한편 이를 **담보화해 대출로 연계**하는 **Tax Credit** 제도 도입도 가능
- 미국, 캐나다 등에서 실행하고 있는 Tax Credit 제도는 영화제작비에 대한 세금을 공제해 주면서 이를 대출과 연계해 제작비 조달에 일조하고 있으며, 인건비 비율이 높은 콘텐츠 제작 산업의 유치에도 기여

□ **K팝 글로벌 지원 상품, 영화 해외 P&A 지원 상품 등 변화된 환경에 맞춘 금융 신상품 개발 필요**

- 최근 바뀌어진 콘텐츠 환경에 맞춰 기업의 글로벌 진출을 지원할 수 있는 신상품 개발 필요
- 문화산업전문회사 형태로 K팝 공연을 기획하는 경우 지원을 하거나, 국내외 영화제 수상작 및 검증된 개봉작 영화의 해외 진출시 P&A 비용을 지원하는 상품 등 개발 가능
- 최근 1인 창조 기업 증가와 관련, 콘텐츠 보증 기구를 통해 1인 창조 기업에 대한 대출 상품 개발도 필요

I. 들어가며

□ 세계적인 한류 열풍 속에 주목받는 국내 콘텐츠 산업

- 국내 콘텐츠 산업은 최근 세계적으로 한류 열풍을 이끌며 주목할 만한 성과를 거두고 있음.
- 대표 콘텐츠 기업의 공개에 대규모 자금이 몰리는 등 발전적인 모습도 보이고 있지만 콘텐츠 제작사들의 영세성은 크게 극복되지 못함.
 - 제작사들이 영세하다 보니 콘텐츠 성공이 축적되지 못하고 일회성으로 사라지는 경우가 많음.
- 미국 등 콘텐츠 선진국에서는 자금력이 부족한 제작사들도 활용할 수 있는 다양한 자본 조달 방식들이 존재해, 제작사들이 지속적으로 성장할 수 있는 환경이 조성됨.
 - 특히 다양한 콘텐츠 제작 계약방법을 활용한 은행 대출이 활성화되어 있어, 콘텐츠 제작비용 가운데 10~50%까지 차지
- 본 보고서에서는 미국 등 콘텐츠 선진국들의 금융 방법 등을 토대로 국내 콘텐츠 산업의 활성화를 위한 금융 개선 방향을 도출하고, 특히 금융권 대출 활성화를 위한 선결 과제 등에 대해 서술하고자 함.

II. 국내 콘텐츠 금융 운영 현황과 평가

1. 모태펀드 현황과 평가

□ 설립 배경 및 운용 체계

- 콘텐츠 산업에 대한 모태펀드 투자는 2006년말 기존의 문화산업진흥기금이 폐지되면서 중소기업청이 신설하는 '중소기업투자 모태조합'에 '문화산업 별도계정'을 만들면서 생김.
- 모태펀드는 투자 위험을 줄이면서 수익을 얻기 위해 기업에 직접 투자하지 않고 기업에 투자하는 개별 투자펀드에 출자하는 펀드를 말함.
 - 펀드의 자금줄 역할을 하는 '펀드를 위한 펀드(Fund of funds)'
- 정부에서는 2005년부터 2008년까지 1조원 규모의 '중소기업 투자모태조합'을 조성하여 창업자 및 벤처기업에 투자를 확대한다는 계획을 수립

했으며, 최근까지도 정부의 주요 산업 지원은 모태펀드 출자를 통해 이뤄지고 있음.

- 정부가 출자한 모태펀드는 한국벤처투자주식회사에 의해 관리되면서 다시 여러 투자조합에 출자하는 형태로 운용
 - 모태펀드가 출자한 중소기업창업투자회사 등은 민간투자자의 출자금과 매칭되어 개별 투자조합을 결성
- 결성된 개별 투자조합은 투자대상 선정 등 투자업무를 수행하고 5~7년 간의 조합 존속기간이 되면 해산하고, 그 투자수익을 조합원에게 배분

□ 모태펀드 조성 현황 및 투자 원칙

- 모태펀드의 재원은 문화체육관광부, 중소기업진흥공단, 특허청 등의 기금·특별회계 예산을 2005년부터 출자하여 조성되며, 2011년 말 현재 1조 3,496억 원 규모의 모태펀드액이 조성
 - 2010년부터는 영화기금과 방통기금에서도 각각 570억원, 100억원이 출자되어 관련 펀드 투자 도모

모태펀드 자원 현황

단위: 억원

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	계
중진기금 ¹⁾	1,701	1,100	900	800	2,850	1,000	320	8,671
문산기금 ²⁾	-	500	1,000	-	1,200	-	-	2,700
특허회계 ³⁾	-	550	550	-	330	-	-	1,430
영화기금 ⁴⁾	-	-	-	-	-	110	460	570
방통기금 ⁵⁾	-	-	-	-	-	100	-	100
고용노동부	-	-	-	-	-	-	25	25
계	1,701	2,150	2,450	800	4,380	1,210	805	13,496

자료: 한국벤처투자

- 1) 중소기업진흥공단 출자 2) 문화체육관광부 출자
3) 특허청 출자 4) 영화진흥위원회 출자 5) 방송통신위원회 출자

- 모태펀드 투자금은 중소기업 진흥 계정, 문화산업 계정, 특허계정으로 나누어 조합을 모집하고 투자됨.
 - 콘텐츠 산업에 투자되는 문화산업 계정은 중점 지원분야와 일반분야로 구분
 - 중점 지원분야는 방송드라마, 애니메이션·캐릭터, 공연·예술, 게임, CG3D 등의 분야로 나누어지며, 모태펀드 최대 출자비율은 50%

- 일반분야는 중점 지원분야 이외의 문화산업 분야 가운데 1개 또는 2개 이상의 분야의 기업과 프로젝트에 투자하며 모태펀드 최대 출자비율은 40%
- 모태펀드 출자를 통해 결성된 투자조합들은 투자 의무 비율을 가지고 있음.
 - 문화계정 출자 조합의 경우, 일반 분야라면 결성일로부터 2년 내에 결성액의 최소 50% 이상, 투자기간 종료일까지 결성액의 최소 80% 이상을 투자해야 함.
 - 중점지원 분야라면 투자기간 종료일까지 '결성액의 60% 수준'과 '투자 누계액의 50% 수준' 중에서 큰 액수를 투자해야 함.

□ 투자조합 결성 현황과 투자 실적

- 전체 모태펀드 출자조합 가운데 콘텐츠 산업 분야에 투자를 하는 문화계정의 조합 결성액은 2011년 9월 기준으로 총 6,468억 원
 - 이 가운데 모태펀드 출자액은 2,289억 원으로 투자승수는 2.83배
- 분야별로는 중점지원 분야에 2,294억 원, 일반분야에 3,704억 원 규모의 조합이 결성되어 투자를 진행
- 모태펀드의 평균 출자비율은 조합당 30~35%를 유지해 왔으나, 2010년 이후 40%대로 올라 2011년에는 49.7%까지 늘어남.
 - 모태펀드 문화계정 출자 상한이 2009년까지는 30~40%였으나, 2010년 이후 40~50%로 상향 조정되었기 때문

모태펀드 문화계정 출자액 및 조합결성액 추이

단위: 억 원

구분	중점지원 분야												일반분야		합계	
	애니메이션		방송드라마		게임		공연-예술		CG/ 3D		초기제작		결성 규모	모태 출자	결성 규모	모태 출자
	결성 규모	모태 출자	결성 규모	모태 출자	결성 규모	모태 출자	결성 규모	모태 출자	결성 규모	모태 출자	결성 규모	모태 출자				
2006	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			187	51	187	51
2007	490	196	-	-	-	-	250	100	-	-			550	165	1,290	461
2008	-	-	-	-	500	200	-	-	-	-			1,021	306	1,521	506
2009	-	-	419	132	375	150	325	130	-	-			626	91	1,745	503
2010			210	105	120	48	-	-	150	75			490	165	970	393
2011			305	150					150	75	100	70	200	80	755	375
합계	490	196	934	387	995	398	575	230	300	150	100	70	3,074	858	6,468	2,289

자료: 한국벤처투자, 2011년 9월 기준

- 문화계정 중점지원 분야에서 결성액 기준으로 자조합이 가장 많이 조성된 분야는 게임(995억 원), 방송드라마(934억 원) 등임.
 - 게임의 경우 2008년 이후 조성액이 줄어들고 있지만, 방송드라마의 경우는 최근까지 결성액을 계속 늘려오고 있음.
 - 반면 애니메이션과 같은 경우에는 2007년에 조합이 한번 결성된 이후 다시 조합이 추진되지 못하고 있는 상태
- 2011년부터는 모태펀드 가운데 영화계정이 새로 신설되어 영화에만 투자하는 조합들을 더 결성할 수 있게 됨.
 - 영화계정의 경우 일반 한국영화 분야와 중저예산 한국영화 분야로 나뉘어 있으며, 각각 모태펀드 출자액은 50억 원, 60억 원, 결성액은 150억 원, 120억 원으로 투자승수는 2.45배
- 영화계정이 추가로 편성되면서 2006년부터 2011년 9월까지 정부가 콘텐츠 산업 분야 모태펀드에 출자한 금액은 총 2,399억원(문화계정 2,289억 원, 영화계정 110억 원)
 - 자조합 결성액은 6,738억원(문화계정 6,468억 원, 영화계정 270억 원)에 이름.

모태펀드 영화계정 출자액 및 조합결성액 추이

단위: 억 원

구분	일반 한국영화		중저예산 한국영화	
	결성 규모	모태 출자	결성 규모	모태 출자
2011	150	50	120	60
합계	150	50	120	60

자료: 한국벤처투자, 2011년 9월 기준

- 모태펀드로 조성된 자조합들의 실 투자내역을 살펴보면, 문화계정의 경우 2011년 9월 기준으로 총 6,468억 원의 자조합 결성액 가운데 6,126억 원이 투자됨.
 - 분야별로는 영화가 50.5%로 가장 높고, 다음으로는 게임 15.9%, 공연 12.8% 순
- 영화계정의 경우 총 270억 원의 자조합 결성액 가운데 93억 원이 실제로 투자 집행됨.
 - 93억 원은 모두 한국 영화 15건에 투자됨.

모태펀드 문화계정 분야별 투자내역(2006~2011)

단위: 건, 백만 원

구분	영화*	공연	게임	음원	전시	애니/ 캐릭터	드라마	인터넷/ 모바일	기타	합계
건수	489	163	90	80	18	54	29	21	19	963
금액	309,576	78,204	97,568	16,703	12,365	41,957	31,785	13,250	11,199	612,608
비율	50.5%	12.8%	15.9%	2.7%	2.0%	6.9%	5.2%	2.2%	1.8%	100%

자료: 한국벤처투자, 2011년 9월 기준

* 영화계정에서 투자된 93억 원은 제외

- 중점지원 분야 조합 결성액과 실제 투자액의 규모와 비중이 큰 차이가 나는 이유는 분야에 상관없이 투자할 수 있는 일반분야 조합의 투자 때문
 - 일반분야 조합들은 대부분 영화에 투자를 했다고 해도 과언이 아닐 정도로 영화 분야에 투자를 집중
- 영화 분야에 모태펀드 자조합들의 투자가 몰리는 이유는 영화 산업의 경우 배급과 상영 등에서 영향력을 행사하면서 시장을 주도적으로 이끄는 대형 배급사·제작사들이 있어 투자자들이 위험에 대해 예측을 할 수 있기 때문
 - 영화는 많은 경우 대형 제작사나 배급사가 메인 투자자로 참여하고, 투자조합들은 부분 투자자로 참여
 - 그런데 부분 투자자들에게는 정보가 매우 제한되어 있고, 잘 기획된 영화에는 부분 투자자들의 참여를 제한하고 소수의 메인 투자자들이 나눠 투자를 할 만큼 정보가 폐쇄적
 - 따라서 부분 투자자들은 영화 제작에 많은 노하우가 있는 메인 투자자들의 움직임을 보고 따라 투자하는 것이 안전하다고 믿으며, 이런 이유로 위험을 최소화하고 싶은 많은 투자 조합들은 영화 투자를 선호
 - 콘텐츠 산업 내 다른 분야의 경우 산업을 잘 아는 메인 투자자가 존재하지 않아 투자조합은 매우 보수적으로 투자를 결정

□ 모태펀드 투자 성과와 평가

- 모태펀드는 신규 투자조합 결성규모와 투자규모의 측면에서 모태펀드 조성 이전과 비교할 때 각각 40%, 20% 이상 확대하는 등 벤처 투자 시장을 질적, 양적으로 성장시키는데 크게 기여했다고 평가받음.
 - 우리나라의 경우 미국과는 달리 민간에서 자발적으로 벤처투자에 뛰어드는

자금이 부족하고, 엔젤 투자도 없어 안정적 재원이 부족해 모태펀드를 통한 정부의 지원은 관련 산업 및 벤처 창업기업 활성화에 기여

- 콘텐츠 산업에서는 모태펀드가 투자 분야를 넓혔다는 평가를 받음.
 - 2006년부터 2011년 9월까지 모태펀드 문화계정은 분야별로 영화에 3,096억 원(50.5%), 게임에 976억 원(15.9%), 공연에 782억 원(12.8%), 애니메이션과 캐릭터에 420억 원(6.9%), 드라마에 318억 원(5.2%), 음원에 167억 원(2.7%), 인터넷과 모바일에 133억 원(2.2%), 전시에 124억 원(2.0%) 등을 투자
 - 영화 분야에 투자가 다소 편중되었다는 비판도 있지만, 과거 문화산업진흥기금과 비교하면 투자 분야가 크게 확대되었다고 할 수 있음.
 - 2000년부터 2002년까지의 문화산업진흥기금 투자 내역을 살펴보면, 영화에 81%, 게임에 10.3%, 나머지를 기타 산업에 투자해 현재 모태펀드 투자보다 훨씬 더 영화 투자에 편중

문화산업진흥기금 분야별 투자내역(2000~2002)

단위: 백만 원

구분	영화	게임	기타	합계
금액	95,490	12,170	10,200	117,860
비율	81.0%	10.3%	8.7%	100%

자료: 2002 문화산업백서, “콘텐츠산업 투자지원정책 연계방안 연구”에서 재인용

- 모태펀드의 운용기간은 보통 5~7년이라 투자기간이 만 3년이었던 문화산업진흥기금보다 더 장기투자를 했다는 장점을 지님.
 - 단기 성과에만 매달려 투자하는 것을 줄일 수 있었다는 평가
- 그러나 모태펀드의 콘텐츠 산업 투자는 자금을 시장에 풀어 투자를 활성화한다는 기본 목표는 달성할 수 있었으나, 정부의 정책목표를 100% 실현하는 데에는 다소 한계를 가진 지원 방법
 - 시장 자금과 매칭되어 투자를 하기 때문에 운용은 시장의 몫임.
 - 정부의 의지대로 특정 분야에 대한 투자량을 조절할 수도 없으며, 일단 조합이 결성된 다음에는 철저하게 시장 논리에 따라 투자를 해야 함.

2. 완성보증제도 현황과 평가

□ 설립 배경 및 지원 근거

- 완성보증제도는 문화상품이 계획된 제작기간과 예산 범위 내에서 당초 계획대로 완성되고 유통사에 인도할 것을 금융기관에게 보증하는 제도
 - 콘텐츠 기업이 제작비가 부족하여 콘텐츠 제작을 중단하는 것을 방지하기 위해 제작 초기단계에서 완성단계까지 자금을 보증·대출 형태로 지원하고 완성 후 판매대금으로 상환하도록 함.
 - 현재 미국과 영국 등에서는 실행 중이며, 주로 민간 완성보증보험사에 의해 운영되고 있음.
- 우리나라에서는 2009년 2월 문화산업진흥기본법 개정 뒤, 9월부터 문화체육관광부, 한국수출입은행, 기술보증기금, 한국콘텐츠진흥원이 동 제도를 공동 시행
 - 2009년 11월 첫 완성보증부 대출이 집행된 이후, 3개년 동안 부실화된 프로젝트 없이 운영되고 있음.
- 2011년 3월부터는 기업은행·우리은행·하나은행도 완성보증제도에 시행에 참여
 - 2011년 11월 현재 완성보증제도에 의한 대출을 실행하고 있는 은행은 한국수출입은행, 기업은행, 국민은행, 우리은행, 하나은행 등 총 5곳

□ 운영 체계 및 지원 조건

- 기본 재원은 문화체육부와 한국수출입은행이 출연한 기금으로 조성되고, 기술보증기금이 이 금액을 재원으로 하여 문화콘텐츠 제작기업 앞으로 대출금액의 95% 한도로 부분보증서를 제공하는 형태로 운영
 - 이 보증서를 가지고 수출입은행 및 2011년 3월 이후 완성보증부 대출에 참여한 시중은행들이 보증서부 대출을 시행
- 완성보증지원에 대한 관리기관 및 콘텐츠 가치평가 주관기관 역할은 한국콘텐츠진흥원이 담당
 - 한국콘텐츠진흥원은 추천위원회를 구성해 추천된 기업에 대한 기보의 보증 지원을 추천하고, 보증 대상작품의 완성제작 관리를 위한 관리위원회를 구성하고 운영

- 2011년 11월 현재 문화체육관광부와 한국수출입은행이 기술보증기금 앞으로 특별출연한 금액은 총 125억 원(문화체육관광부 100억 원, 한국수출입은행 25억 원)
- 2011년 추가로 참여하게 된 4곳의 시중은행 역시 각각 10억 원의 특별출연금을 기술보증기금 앞으로 납입
- 문화체육관광부 출연금은 5배수까지, 한국수출입은행 및 시중은행 역시 각각 출연금액의 10배수까지 보증을 할 수 있으므로, 총 1150억 원(100억 원 × 5 + 25억 원 × 10 + 10억 원 × 10 × 4) 의 보증이 가능

완성보증제도 출연 현황

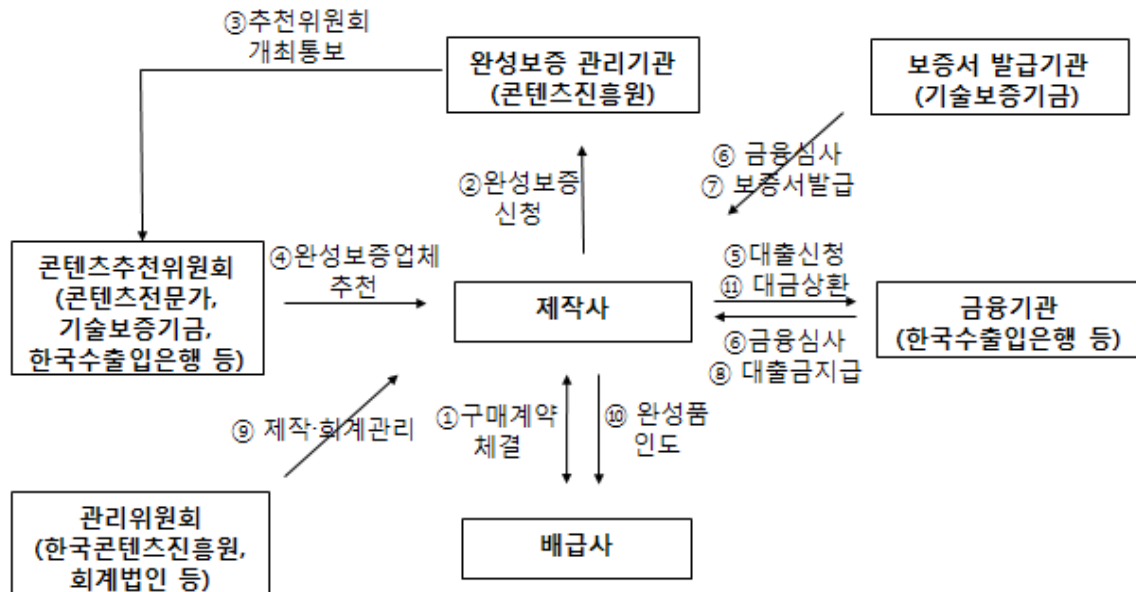
단위: 백만 원

구 분	2009년	2010년	2011년	합 계	업무협약일
문화체육관광부	2,230	2,300	5,470	10,000	-
수출입은행	1,250	-	1,250	2,500	'09.06.30
국민은행	-	-	1,000	1,000	'11.04.25
하나은행	-	-	1,000	1,000	'11.04.25
우리은행			1,000	1,000	'11.05.06
기업은행			1,000	1,000	'11.05.25
합 계	3,480	2,300	10,720	16,500	

자료 : 기술보증기금

- 완성보증제도의 지원은 구매계약체결 등 해당조건을 만족하는 제작사가 한국콘텐츠진흥원에 신청을 하면 콘텐츠추천위원회에서 심사를 거쳐 추천여부가 결정됨.
- 위원회는 한국콘텐츠진흥원, 한국수출입은행, 기술보증기금, 해당 콘텐츠 전문가 등으로 구성
- 신청 업체를 대상으로 콘텐츠의 기술수준, 작품성, 흥행성, 업체신용도, 자격 기준 등을 종합적으로 심사하여 추천 여부를 결정
- 위원회 추천을 받은 업체에 대해 기술보증기금과 금융기관이 대출금 상환 가능성을 판단하기 위한 금융심사를 진행 뒤, 보증서 발급 및 대출금 집행이 이뤄짐.
- 이후 업체는 제작 완성 뒤 구매계약에 따른 계약금 또는 로열티로 대출금을 상환

완성보증제도 운영체계



- 완성보증제도 신청조건은 신청금액이 선판매 계약금액 범위 내일 경우에는 이미 조달 확정된 제작금액이 제작비의 40%를 넘어야 하고, 계약금액을 초과할 경우에는 제작비의 60%를 조달 확정해야 함¹⁾.
- 대출한도는 i) 신청금액, ii) 제작비의 30%, iii) 제작비 중 기투입비용을 제외한 향후 소요자금, iv) 선판매계약서상 계약 금액 중 기수령 금액을 차감한 잔여금액 가운데 가장 작은 금액
 - 제작비의 60% 이상 조달이 완료되었을 경우에는 i)~iii)에 해당하는 금액 중 가장 작은 금액이 한도
- 프로젝트별 지원 가능한도는 해외 판매가 미확정된 콘텐츠의 경우 동일 기업에 최고 5억 원 이내, 해외 판매가 확정된 콘텐츠의 경우 최고 30억 원 이내였으나, 이후 내수용 콘텐츠에 대한 완성보증제도 확대시행으로 해외 판매 유무에 관계없이 30억 원까지 대출한도가 늘어남.
 - 특히 최근 정부가 중점육성 중인 고부가서비스 관련 문화콘텐츠²⁾를 제작하는 기술집약형 중소기업에 대해서는 한도금액이 50억원으로 상향 조정
- 대출을 받은 업체는 정기적으로 한국콘텐츠진흥원, 회계법인 등으로 구

1) 총제작비의 40% 이상 또는 60% 이상 자금조달을 확정해야 한다는 형식적 요건에 미달하더라도 CJ, 롯데 등 대기업이나 창투사 등이 투자자로서 참여하고 있고, 추가자금조달 계획 등을 감안할 때 향후 프로젝트의 성공 가능성이 높다고 판단되는 경우에는 특별히 인정해 주기도 함.

2) 방송콘텐츠(드라마, 다큐멘터리 등), 애니메이션(TV용/극장용 애니 메이션 등), 게임(온라인/비디오 게임, 게임솔루션 등), 융합콘텐츠(가상세계, CG, 양방향콘텐츠 등)

성된 관리위원회의 사후관리를 받게 됨.

- 관리위원회는 해당 프로젝트의 제작공정 및 자금관리 상황을 확인하고, 특이점 또는 문제점이 발생했는지를 판별

완성보증제도 지원조건

구 분	신청금액이 선판매계약금액 이내	신청금액이 선판매계약금액 초과
요건	제작비의 40% 이상 자금조달 확정 (본건 대출 제외)	제작비의 60% 이상 자금조달 확정 (본건 대출 제외)
	* 자금조달 확정 : 투자계획 체결 등	
기간	‘콘텐츠 제작 계획서’상 제작기간에 완성된 콘텐츠 제작물의 인도기간, 정산기간 등을 감안 6개월을 가산하되, 프로젝트 특성에 따라 보증기간을 장기로 운용할 필요성이 있는 경우에는 6개월 이내에서 추가 가산(총 1년)하여 운용 가능. 단, 선판매계약을 기반으로 한 지원의 경우 대금지급기일까지 운용이 원칙이며, 관리위원회의 사후관리를 통해 계획서상의 제작기간 연장의 타당성이 인정되는 경우에는 연장된 기간까지 운용 가능.	
금액	아래의 금액 중 가장 적은 금액으로 결정, 단 제작비의 60% 이상 자금조달 확정된 경우에는 ①~③의 금액중 가장 작은 금액으로 결정 ① 신청금액 ② 제작비의 30% ③ 제작비중 기투입비용을 제외한 향후 소요자금 ④ 제작사가 체결한 선판매계약서상 계약 금액 중 기수령 금액을 차감한 잔여금액	

자료 : 기술보증기금

□ 운영 현황 및 실적

- 2011년 10월말 기준으로 완성보증제도의 추천위원회를 통해 152개의 콘텐츠가 심사를 받아, 34개 프로젝트(업체 수로는 32개)에 대해 완성보증제도 지원이 결정됨.
- 2009년 말 온라인게임업체 앞 1억 원의 대출을 시작으로, 2010년 17개 프로젝트에 153억 원, 2011년 16개 업체 168억 원으로 규모가 꾸준히 증가해 현재 총 지원규모는 322억 원 수준
- 4개 시중은행의 참여 및 콘텐츠 시장 규모의 확대에 따라 완성보증제도를 통한 대출규모는 꾸준히 늘어나고 있음.
- 최근 늘어나고 있는 SPC 형태의 제작에 대해 현재까지 완성보증지원은 없었는데, SPC 앞 대출에 대한 제도 개선이 이뤄질 경우 대출 규모는 더욱 증가될 전망

완성보증제도 연도별 지원실적

단위: 개, 억 원

구분	2009년	2010년	2011년	합계
프로젝트수 (업체수)	1(1)	17(17)	16(14)	34(32)
금 액	1	153	168	322

자료 : 기술보증기금 자료 재구성, 2011년 10월말 기준

- 지원분야는 만화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털콘텐츠, 음악, 영화, 방송, 게임 등이며, 2011년 4월부터는 공연분야에 대해서도 지원이 가능해짐.
- 2011년 10월말 현재 완성보증제도가 지원한 프로젝트를 장르별로 구분해 보면, 온라인게임과 애니메이션이 총 27건으로 전체의 79%를 차지
 - 2011년 3월까지의 완성보증제도에 수출입은행만이 참여해 심사시 수출 요건이 필수적이었음. 이에 따라 수출이 활발하게 일어나고 있는 국내 온라인게임과 해외와 공동제작이 빈번한 애니메이션에 대한 지원이 타 장르에 비해 높았음. 이후 시중은행들이 참여하면서 수출용 콘텐츠 외에 내수용 콘텐츠에도 지원이 시작됨.
 - 이외에도 완성보증제도는 드라마 '아테나 : 전쟁의 여신', '나쁜 남자', '더 뮤지컬' 등의 드라마와 디지털콘텐츠³⁾에 이르기까지 다양한 장르에 대해 지원
 - 2011년 시중은행의 참여로 인해 내수용 프로젝트에 대한 지원이 늘어남에 따라 지원 장르 또한 더욱 다양화될 것으로 기대

완성보증제도 장르별 지원 실적

단위: 개, 억 원

구분	게임	애니메이션	방송	영화	디지털콘텐츠	합계
프로젝트수 (업체수)	19 (17)	8	4	2	1	34 (32)
지원 금액	186	60	57	12	7	322

자료 : 기술보증기금 자료 재구성, 2011년 10월말 기준

□ 성과 및 평가

- 상당수의 프로젝트가 현재 진행형이어서 평가가 어렵지만, 지원한도가 업체당 50억원까지 늘어나고, 비용 수준이 타 금융기관에 비해 낮다는 점에서 콘텐츠 업체들의 자금조달부담을 경감시키는데 큰 기여

3) 온라인 화보와 같이 음성·음향 이미지·영상 등을 디지털 방식으로 제작, 처리, 유통하는 자료를 의미

- 완성보증부 대출 금리 연 5% 내외, 기술보증기금 보증료 연 1~2%로, 상당수의 제작업체들이 영세한 규모와 낮은 신용도로 인해 연 10%대 후반의 고금리로 저축은행 등에서 차입하는 것과 비교하면 큰 차이
- 2011년 10월말 현재 완성보증제도를 통해 대출이 집행된 뒤 완전 상환된 경우는 8건에 불과
- 완성보증부 대출을 지원받은 것 자체가 타 투자기관과의 투자유치 등에 있어서 긍정적인 신호로 작용하기도 해 부차적인 효과도 거둬.
- 현재 우리나라에서 운영하고 있는 완성보증제도는 위험을 형태별로 분산시켜 제작의 완성만을 책임지는 영미권의 완성보증제도와는 달리, 콘텐츠의 모든 위험을 안고 있어 다소 보수적인 운영을 피하기 어려움.
- 영미권에서 운영하고 있는 완성보증제도는 문화상품이 계획된 제작기간과 예산 범위 내에서 당초 계획대로 완성되고 유통사에 인도할 것을 금융기관에게 보증하는 제도
- 즉, 완성보증제도를 운영하는 완성보증사가 부담하는 위험은 콘텐츠의 제작 지연이나 미완성이기 때문에 운영의 초점도 콘텐츠의 완성 자체에 있음.
- 반면, 국내 완성보증제도는 일종의 갭 파이낸싱(gap financing)으로서 대출의 성격이 더 강하기 때문에 제작자 및 배급사의 신용이 사후관리에 있어 중요한 고려대상이 됨.
 - 제작 지연이 될 경우 대출을 집행한 참여 은행이 만기 연장 등을 해줘야 하고, 배급사가 파산할 경우 상환 재원이 없어지는 위험까지 떠안아야 함.
- 완성보증제도가 더욱 활성화되기 위해서는 맞춤형 위험관리가 필요
 - 게임의 경우 최소 제작비용이 20~50억 원, 영화의 경우 50~60억 원 이상이 들어야 어느 정도 흥행에 성공할 수 있는 콘텐츠가 완성된다는 점을 고려할 때, 완성보증제도를 통한 지원 금액은 더 늘어날 수밖에 없어 선판매 계약금 이상의 대출도 활성화될 전망
 - 선판매 계약이 없는 경우는 흥행리스크가 더 크게 고려되어야 하기 때문에 필연적으로 콘텐츠에 대한 가치평가가 중요해지며, 이전의 형태와는 차별적인 위험 관리 방법이 필요함.
- 이와 함께 자금을 좀 더 장기로 운영할 필요성도 제기되고 있음.
 - 현재는 선판매 계약서의 대금지급기일까지를 원칙적인 보증 기간으로 하고,

추가로 1년까지 연장이 가능

- 콘텐츠를 완성한 뒤 로열티 등으로 상환을 하는 경우 등을 감안하면 이에 맞춰 상환기간도 길게 설정되어야 하며, 상환기간 및 수익예측에 대한 자료 축적 및 심사역량 제고도 필요
- 상환 순위에 대한 원칙 수립도 필요
 - 완성보증제도는 대출 성격이라 타 투자자들에 비해 선상환을 원칙으로 하지만, 대출에 대한 선상환 원칙이 공유되지 않아 투자자와의 협의가 원만하게 이뤄지지 않는 경우가 종종 생김.
 - 프로젝트별로 개인투자자나 기관 투자자들과의 협의가 길어지다가 실제 지원이 늦어져 실기(失期)하는 경우도 다수 발생
- 채권양도승낙, 계좌관리약정 등 완성보증제도 운영을 위해 필수적인 부분들에 대한 관련 기관들의 이해도가 낮고, 이에 대한 보완책도 미비해 이를 개선하는 것이 필요
 - 수출계약이 체결된 프로젝트의 경우 미래에 발생할 해외매출을 상환재원으로 삼기 위해서는 배급사로부터 채권양도승낙을 받거나, 시중은행과 계좌관리약정을 체결하여 수익금을 금융기관 앞으로 바로 상환하도록 하고 있음.
 - 계좌관리약정을 맺지 않을 경우 판매금을 다른 용도로 쓸 수 있기 때문
 - 그런데 해외배급사의 경우 준거법 등의 문제로 채권양도승낙이 어려운 경우가 대다수이며, 드라마 등 방송콘텐츠의 경우에는 채권양도승낙을 해야 하는 방송사가 완성보증제도의 취지에 대한 이해부족으로 '채무자'의 위치에 서지 않으려 함.
 - 계좌관리약정의 경우에도 해당 금융기관과의 이견이 생길 때에는 많은 시간이 소요되는 측면이 있음.

III. 국내 콘텐츠 금융 현황과 문제점

□ 지분 투자 중심의 자금 조달로 콘텐츠의 성공이 제작자의 성공으로 이어지기 어려움.

- 우리나라 콘텐츠 산업의 문제점 가운데 하나는 영세한 제작자들이 제작 자금 조달을 위해 콘텐츠 권리를 사전에 헐값에 넘겨버리는 경우가 많아 지속적인 성장이 이뤄지지 않는다는 점

- 지분을 대부분 양도하면서 투자를 받는 경우가 많아 콘텐츠가 성공해도 제작자들의 수익이 보장되지 못하며, 제작 경험이 축적되기도 어려움*.

*** <게임 개발의 예>**

-게임의 경우 영세한 게임 제작사들은 게임의 프로토 타입(기본 스토리 및 캐릭터)만 완성된 상태에서 대형 퍼블리셔들과 계약을 맺고 투자를 받아 개발을 진행

-최근 게임 제작비가 캐주얼 게임의 경우 최소 20억원, MMORPG 게임의 경우 최소 50억원까지 늘어나, 제작 자금이 부족한 제작사들은 퍼블리셔와 헐값 계약을 통해 자금을 수혈받음.

-이럴 경우 게임이 완성되어도 불리한 수익 배분 구조 탓에 제작사로 돌아오는 몫은 높지 않고 다음 게임 개발로 이어지기도 어려움.

- 특히 산업 내 주 투자자 역할을 하는 대형 배급사, 방송사들의 영향력이 커지면서 산업내 역학 관계가 깨져 협상력 약한 제작사들의 제작 환경은 악화

- 영화의 경우 대기업 계열사들의 스크린 점유율이 70~80%를 차지하면서 강력한 영향력을 행사하고 있고, 드라마와 애니메이션은 공중파 채널 방송사들이, 게임의 경우 대형 퍼블리셔들의 영향력이 커지면서 제작사들이 하청 계열화되는 경향까지 발생

- 산업이 고도화될수록 산업내 역할 분담이 전문화되면서 자본력과 영향력이 높은 집단으로 힘의 우위가 쏠리는 현상은 우리나라뿐 아니라 선진국에서도 이미 일어나고 있는 현상

- 미국 영화산업계에서도 현재 6개 메이저 스튜디오들이 미국 영화산업 점유율 가운데 90%를 차지하면서 영화의 투자, 제작, 배급 등 모든 분야에 관여

□ 은행권 대출 등 다양한 자금 조달 방식이 존재해 투자자에 얽매이지 않는 선진국 제작 환경 구축 필요

- 미국과 같은 콘텐츠 선진국들의 경우 자금력이 부족한 제작자들도 활용할 수 있는 다양한 자본 조달 방식들이 존재해 지속적인 제작 환경 기반이 조성됨.
- 미국의 콘텐츠 산업의 경우 1) 정부의 각종 지원금과 보조금, 세제환급과 같은 **Soft money**, 2) 배급권과 판권의 선판매, 3) 지분 투자 4) 금융권을 통한 대출 등 다양한 자본 조달 방식이 존재
- 특히 다양한 콘텐츠 제작 계약방법을 가지고 은행권을 통해 여러 방식으로 대출을 활용할 수 있다는 것이 우리와의 큰 차이이며, 이를 통해 콘텐츠 제작 비용 가운데 **은행권 대출이 10~50%까지 차지**
- 선진국 콘텐츠 업계에서도 **은행권을 통한 대출**은 주제작비용이라기 보다는 부족한 제작자금을 일시적으로 보완한다는 의미에서 **갭 파이낸싱 (Gap Financing)**이라 불림.
- 그러나 은행대출금은 지분투자가 아닌 채무이기 때문에 상환만 가능하다면 추가 발생 수익에 대한 분배가 필요없어 제작사에게는 투자보다 훨씬 유리한 자금 조달 방식
- 은행권을 통한 대출은 절차가 매우 까다롭고, 비용도 많이 들며, 담보물도 필요하다는 단점을 가지고 있지만, 수익이 발생할 것으로 가정하는 경우 은행 대출금은 지분투자보다 **제작사의 수익을 극대화**시킬 수 있음.
- 이러한 장점 때문에 미국에서 오랜 기간 동안 콘텐츠 산업에 대한 다양한 자금 조달 방식들이 소개되고 사라지는 동안 은행권 대출은 여러 형태로 보완되면서 그 자리를 지켜 옴.

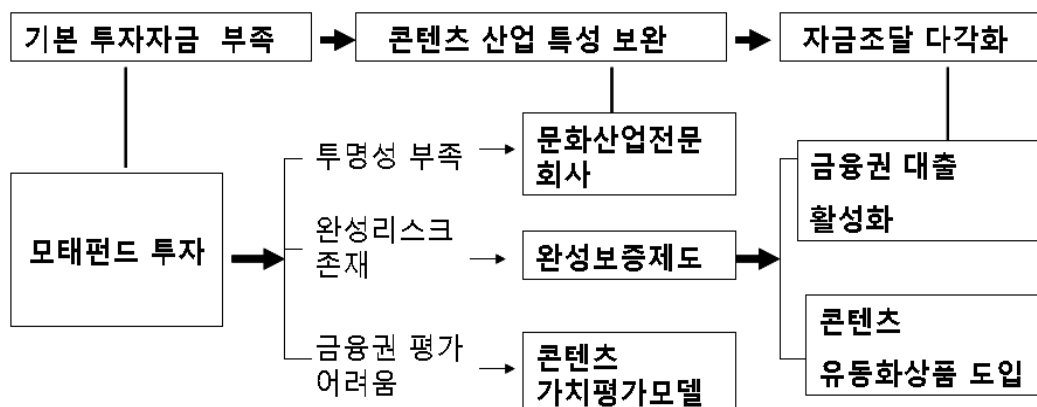
□ 제작자의 수익화에 기여하는 자본 조달 방식 - 갭 파이낸싱 정착 필요

- 국내 콘텐츠 산업이 한 단계 도약을 하기 위해서는 **콘텐츠 제작 경험을 축적해 양질의 콘텐츠를 지속적으로 생산할 수 있는 건강한 제작사들이 늘어나도록 하는 것이 필요**
- 이를 위해 제작사들의 열악한 자본 조달 능력을 극복할 수 있는 다양한 자본 조달 방식이 필요하며, 특히 우리나라에서 가장 부족한 **갭 파이낸싱의 정착이 필요**
- 우리나라의 경우 대형 투자배급사나 퍼블리셔들의 메인투자과 창투사나 투

자조합의 부분투자 외에는 자본 조달 방법이 부족해 제작사들이 자본 조달을 위해 종종 판권을 포기하는 경우가 많기 때문

- 제작사의 입장에서는 지분투자가 많을수록 포기해야 할 수익도 크기 때문에 수익 배분이 필요 없는 대출 형태의 갭 파이낸싱이 자리잡게 되면 제작사들의 수익화에 기여
- 현재까지 진행되어 온 콘텐츠 금융 지원 제도의 발전 방향에서도 금융권 대출 활성화가 필요한 시점
 - 모태펀드를 통해 기초적인 투자자금을 지원함으로써 자금원을 확보하고, 문화산업전문회사, 완성보증제도, 콘텐츠 가치평가 모델 개발 등을 통해 투자 과정에서 생길 수 있는 콘텐츠 산업 특성의 문제를 보완하는 형태로 발전되어 옴.
 - 따라서 향후의 발전 방향은 이러한 제도적 기반 위에서 콘텐츠 기업들이 보다 장기적으로 성장하는데 기여할 수 있는 다각화된 자본 조달 방식을 제공하는 것
- 특히 현재 우리의 콘텐츠 기업들이 기초적인 경쟁력을 획득함으로써 단순히 1회성 성공만을 목표로 하는 것이 아니라 지속적인 산업으로 자리잡아 가는 것이 필요해진 시기이므로 이에 걸맞는 제도 필요
 - 금융권과 투자자들 역시 한류 등 한국 콘텐츠 산업의 발전 속에 보다 다양한 투자 기회를 엿보고 있는 상황

콘텐츠 금융 지원제도 발전 방향



- 자금조달의 다각화에는 금융권 대출 활성화와 콘텐츠 유동화 상품 도입을 통한 민간 자금 유입 방안 등이 있겠으나, 본 보고서에서는 금융권 대출 활성화에 초점을 두어 서술하고자 함.
- 콘텐츠 유동화의 경우 가치평가, 관련법안 상정 등 도입을 위해서는 필요한 선행작업이 많아 바로 도입하는 데에는 한계가 있음.

IV. 금융권 대출(Gap Financing) 활성화를 위한 제도 개선 방안

1. 콘텐츠 보증기구 조성 및 운영

가. 필요성

□ 모태펀드를 통한 콘텐츠 투자 지원 형태의 변화가 필요한 시기

- 현재 정부의 콘텐츠 산업에 대한 자금 지원은 한국콘텐츠진흥원 등을 통해 공급하고 있는 지원금 등을 제외하고는 모두 모태펀드를 통한 투자 방식으로 집행해 옴.
 - 2006년부터 2011년 9월까지 총 2,399억원(문화계정, 영화계정 포함)을 모태펀드에 출자해 총 6,738억원의 자조합을 결성해 콘텐츠 산업에 투자
 - 한 해에 약 500억원 내외의 금액이 출자를 통해 애니메이션, 게임, 드라마, 공연, 영화 등에 투자됨.
- 모태펀드는 시장의 부족한 자금을 보완함으로써 콘텐츠 분야의 투자를 활성화한다는 성과를 거둠.
 - 그러나 출자금이 일단 조합으로 결성된 뒤에는 민간 운용사에 의해 시장의 논리로 투자된다는 점에서 정책 수단으로서의 기능은 다소 한계
- 모태펀드 투자조합의 운용기간이 대략 7년이기 때문에, 향후 정부의 자금을 모태펀드가 아닌 다른 형태로 전환할 필요성이 제기됨.
 - 기존의 투자 조합이 해산되면 다시 신규 조합으로 대체 결성 가능하기 때문에 정부의 신규 자금은 새로운 자금원으로 쓸 수 있기 때문

□ 콘텐츠 산업 보증기구 조성을 통한 은행권 대출 활성화 지원

- 콘텐츠 산업은 유형의 담보물이 존재하지 않아 은행권의 대출이 어려웠음.
 - 그러나 콘텐츠 산업이 발전함에 따라 선판매 및 해외계약 비중이 늘어나고, 다양한 부가 수익권이 생겨나고 있어 일정 정도 담보 기능을 할 수 있음.
- 전체 제작비 가운데 은행권의 대출 금액이 차지하는 부분은 매우 작기 때문에 간단한 보완 장치로 대출 가능
 - 미국의 경우 은행권의 대출 범위는 제작비의 약 10~20% 수준이며, 은행들은 대출 조건으로 대출액의 200~300%의 매출 보장범위*를 요구

- * **매출보장범위:** 영화가 시장에서 거둘 것으로 예상하는 최소한의 매출 범위로, 제작비의 10%에 해당하는 대출 신청을 받았다면 은행은 제작비의 20~30% 수준의 매출보장을 요구한다는 의미.
- 은행권이 요구하는 매출보장범위는 영화가 손실을 보더라도 상환순위만 앞서 있다면 은행이 충분히 원금을 회수할 수 있는 수준
- 이러한 수준도 안심할 수 없다면 정부의 모태펀드 출자금으로 콘텐츠 산업 보증기구를 조성해 은행들의 콘텐츠 산업 대출 활성화에 기여할 수 있음.
- 미국의 플로리다주 필름펀드(Florida Film Fund: FFF)와 프랑스의 IFCIC(l'Institute pour le Financement du Cinema et des Industries Culturelles) 등과 같이 정부가 출자를 통해 은행의 대출 지급을 보증하게 될 경우 은행 대출은 원활해짐.

< 참고 1: 미국 플로리다주 필름펀드(Florida Film Fund: FFF)>

- FFF는 플로리다 주정부가 플로리다주 안에서의 영화, TV방송 제작 증대 및 투자 활성화를 위해 주정부가 주도해 만든 펀드로, 영화와 TV 프로젝트에 대한 금융기관의 대출(loan)에 대해 지급보증을 제공
- FFF의 주목적은 플로리다 주정부의 자금으로 영화와 TV 프로젝트 제작을 위한 대출금을 보증함으로써 플로리다 주 안에서 영화와 TV프로그램 제작을 촉진시키고 관련 업계 종사자들의 일자리 창출을 도모하는 것
- 재원은 플로리다 주내의 모든 극장 입장료, 케이블 TV 수신료 및 비디오 대여료에 별도로 부과되는 세금. 극장 입장료의 경우 기존의 입장 요금에 5%의 추가 세율을 적용하고 있음.
- FFF의 운용은 주정부 산하 기금관리국에서 담당하고 있으며, 기금관리국은 보증을 신청한 영화에 대해 1차 심의를 한 뒤 특별심사위원회에서 작품 추천.
- 특별심사위원회는 극장주, 배급자, TV제작자, 광고회사, 연기자협회와 같은 분야의 위원으로 구성되며, 작품당 최대 3백만 달러까지, 제작비의 75%까지 보증.
- 신청자들은 반환되지 않는 신청비로 500달러를 내고, 전체 영화제작비의 40% 이상을 플로리다 주에서 사용해야 함. 이와 함께 시나리오, 예산, 스케줄, 제작인력에 대한 정보와 배급회사가 발행한 배급확약서, 완성보증사에서 발행한 완성보증서, 자기부담으로 총 예상 제작비의 최소 25%를 마련했다는 증명서 등을 제출

< 참고 2: 프랑스 IFCIC (l'Institut pour le Financement du Cinema et des Industries Culturelles)>

- 프랑스의 IFCIC는 1983년에 프랑스 정부가 영화 제작사들이 대출을 쉽게 받을 수 있도록 은행에게 대출금에 대한 지급보증을 해주기 위해 만든 기구
- 재원은 프랑스 금융기관 연합으로 구성된 민간재원이 51%를 차지하고, 프랑스 문화부 산하기관인 국립영화센터(Center National de la Cinematographie : CNC) 기금, 중소기업진흥위원회, 신탁기관 등으로 구성된 공공재원이 49%를 차지
- 특히 CNC 기금은 지상파 방송사들이 전년도 총매출액의 5.5%를 의무적으로 납부하도록 하여 조성됨. 프랑스 정부가 지상파 유료영화전문채널 설립을 허가하면서 지상파 방송사들의 영화산업 투자의무제도를 만들었기 때문. 이렇게 조성된 CNC 기금에서 매년 500만 유로를 IFCIC를 위해 배정
- IFCIC는 은행이 영화제작사에 대출을 할 경우, 저작권 사전판매 계약서를 담보로 대출액의 50%에 대해 IFCIC가 지급보증을 함. 보증한도액은 신청자당 600만 유로로, 1200만 유로까지의 대출을 허용하는 형태며, 보증수수료는 대출금액의 1% 수준.
- 현재 프랑스 영화의 절반 정도가 IFCIC의 보증에 의해 제작되고 있으며, 사고발생률은 약 5%로 알려짐.
- IFCIC는 대출액의 50%까지만 보증을 하기 때문에 대출 당사자인 은행이 나머지 50%의 위험을 감수해야 하는 형태여서, 프랑스의 모든 은행들이 영화산업 대출에 뛰어들지는 못하고 Coficine, Cofiloisir 등 일부 경험이 있는 은행들만이 이 업무를 수행하고 있음. IFCIC는 출판, 음반제작, 공연 등 문화산업 전체로 확장해 보증을 제공

- 미국의 FFF와 프랑스의 IFCIC 모두 정부 독자적으로 또는 정부와 민간이 공동으로 기금을 조성해 은행권 대출을 보증하는 형태
- FFF는 신청한 영화에 대해 민간 완성보증보험사에서 발행한 '완성보증서'를 제출하도록 요구하는 반면, 민간 완성보증보험사가 없는 프랑스에서는 이러한 조건이 없음.
- 미국의 경우 정부와 민간이 리스크를 공유하는 형태이고, 프랑스의 경우 정부가 리스크를 모두 책임지는 형태라 할 수 있음.
- FFF가 완성보증보험사의 완성보증서 제출을 의무화하는 이유는 영상물의 제

작완성에 대한 리스크를 전문적인 완성보증보험사를 통해 헤지(hedge)하기 위해서임. 주정부 지원과 완성보증보험의 연계를 통해 정부지원의 실효성을 제고시키고 있는 것

□ 현재의 완성보증제도를 보다 발전시킨 형태의 콘텐츠 보증 필요

- 우리나라에서도 당행 등이 참여해 2009년부터 완성보증제도를 운영하고 있지만, 미국식 완성보증보험사와는 다소 차이가 있는 형태
- 미국의 완성보증보험은 작품이 제때 배급사 앞에 인도되는 것을 보증함으로써 대출금이 상환될 수 있게 만드는 지불유발제도(Payment Trigger)일 뿐 작품의 성공 가능성 여부를 보증하는 제도가 아님.
 - 미국식 완성보증의 보장 범위는 영화 제작이 계획된 시간 안에 이뤄지도록 하는 것, 예상 제작비용보다 비용이 더 들어가지 않도록 하는 것까지임.
 - 따라서 배급사의 부도나 판매 대금 미회수 등 기타 영화 제작 완성 이외에 일어날 수 있는 재정적 리스크 등은 완성보증사의 소관이 아님.
 - 완성보증보험사의 인력 역시 영화 제작 참여 경험이 높은 전문가들로 구성되어 있어 초과제작비 발생이나 제작 지연이 일어나지 않는 것에 가장 초점을 두어 관리
- 반면 현재 우리나라의 완성보증제도는 콘텐츠 제작의 '완성'에 대한 리스크 보증보다는 일반 보증에 가까움.
 - 오히려 미국의 완성보증보험사들이 커버하는 것보다 더 넓은 리스크를 부담해야 하지만, 실제로 위험을 관리할 수 있는 수단은 많지 않아 선정을 매우 보수적으로 하는 수밖에 없는 상황
- 우리나라의 콘텐츠 제작 시스템에선 미국식 완성보증보험처럼 제작 과정을 하나하나 관리하고 해결하기엔 현재의 완성보증제도 인력 구성으로도 불가능하고, 제작사들이 원하지도 않음.
 - 미국의 완성보증사들이 국내 진출을 타진한 뒤 진출을 결정하지 않은 이유 가운데 하나도 국내 영화 제작 시스템 환경이 미국식 완성보증 형태를 도입하기에는 부적절하다는 판단을 했기 때문⁴⁾
- 현재 완성보증제도가 좀더 국내에 정착하면서 제작사들에 대한 보증을 확대하기 위해서는 국내 제작 환경에 맞춰 각각의 위험을 관리하고 보증할 수 있는 기능을 갖추도록 발전시키는 것이 필요

4) 미국 대표적 완성보증사인 IFG 대표와의 인터뷰 내용

- 콘텐츠의 형태에 따라 완성에 대한 위험 관리가 더 중요한 분야도 있고 아닌 분야도 있으며, 동일한 콘텐츠에서도 여러 위험이 존재하기 때문
- 예를 들어 TV방송 편성이 결정된 드라마의 경우 제작자들은 어떻게 해서든 제 시간에 완성할 가능성이 높기 때문에 '완성' 리스크 자체는 작아 완성보증이 필수적인 분야는 아님.
 - 이런 경우에는 드라마의 완성 뒤 해외 판매까지 이어지는 시간 혹은 각종 수익이 실제로 집행되기까지의 시간의 '갭'을 메워주는 것이 필요하며 이에 걸맞는 낮은 수수료가 적합
- 반면 선판매 비율이 매우 낮은 애니메이션 제작의 경우에는 완성 기간까지 꽤 오랜 시간이 소요되면서 다양한 문제 발생 가능
 - 이런 경우에는 부족 투자자금 조달의 레버리지로 작용하면서 '완성'이 될 때까지 다양한 위험을 관리하는 형태의 보증이 필요
- 현 단계에서 콘텐츠 산업의 은행 대출을 활성화하려면 보증 기금 규모도 일정 정도 늘어야 하지만, 여러 위험에 대해 미리 예측하고 관리할 수 있는 다양한 기능이 필요
- 미국의 완성보증사들은 제작 경험 또는 법률 경험이 풍부한 인력들로 구성되어 제작 과정에서 일어날 수 있는 위험 요소들에 대해 평가하고 해결
- 업계의 경험 있는 전문가들이 중심이 되어 은행들이 미처 파악할 수 없는 면들에 대해 체크하고 관리하는 역할 필요

□ 기대 효과 : 제작사들의 성장에 기여할 수 있는 자금 조달원 제공

- 콘텐츠 산업에 대한 은행권 대출 증가는 제작사들의 성장에 기여할 수 있는 또다른 자금원을 제공한다는 점에서 정책적 의의가 있음.
- 특히 투자가 아닌 대출이기 때문에 이용자들이 필요 자금의 성격에 맞춰 선택할 수 있어 기업의 상황에 맞는 자금 운용 가능
- 초기 제작자금이 형성되지 않은 상태에서 기대 위험이 큰 상태라면 지분 투자자를 모집하겠지만, 이미 어느 정도 제작자금이 조성되어 있고 지분에 대해 보수적으로 관리하고 싶은 제작자들의 경우 대출을 선택

나. 조성 및 운영

□ 정부와 금융권, 민간기업 공동 출연으로 재원 조성

- 기본 재원은 정부와 금융권, 그리고 민간 기업의 공동 출자로 조성
 - 정부는 기존에 모태펀드에 해마다 출자해 오던 투자금액을 보증 기금으로 출연하고, 최근 콘텐츠 가치평가 모델을 개발한 기술보증기금도 일부 출자해 가치평가 모델을 충분히 활용할 수 있도록 함.
- 프랑스의 IFCIC와 같이 콘텐츠 산업으로 수혜를 입고 있는 민간 기업들의 출자 및 운영 참여를 유도하는 것도 필요
 - 프랑스 정부는 ‘자국 영화의 제작편수 증가 및 독립제작사의 자생력 확보’라는 정책 목표에 대해 민간 TV 채널 업자들과 사회적 합의를 이뤄 기금 출연을 유도
- 우리의 경우도 대중소기업 상생이라는 정책 이슈에 대한 해결책으로 콘텐츠 산업 대기업들로부터 기금 출연을 유도 가능
 - 영화산업의 경우, 대기업 극장 체인들이 극장산업을 성장의 발판으로 삼으면서 배급-투자-제작 부문으로 사업을 확장하면서 수직계열화해옴.
 - 이들의 성장이 한국 영화산업 전체의 성장에 기여한 것은 사실이지만, 이들의 시장지배력이 해마다 커짐에 따라 성장의 결과가 양극화되고 있음.
 - 대기업 극장체인들이 극장 수 및 스크린 수에 있어 70~80%의 점유율을 차지하면서 이들이 영화 배급, 투자에 큰 영향력을 발휘하기 때문

상영관 극장 수 및 스크린 수 연도별 추이

단위: 개

그룹	상영관	2006년		2007년		2008년		2009년		2010년	
		극장	스크린	극장	스크린	극장	스크린	극장	스크린	극장	스크린
CJ	CGV	44	351	57	461	63	511	71	579	77	623
	프리머스	35	244	38	276	36	259	32	234	25	183
	소계	79	595	95	737	99	770	103	813	102	806
롯데	롯데시네마	36	273	41	316	47	360	55	420	65	478
중앙 미디어 네트워크	메가박스*	21	174	15	123	13	116	15	133	16	133
	씨너스**	15	109	23	160	25	178	31	223	33	240
5대 체인	합계	151	1,151	174	1,336	184	1,424	204	1,589	216	1,657
합계	비율	47.0%	61.2%	55.4%	67.6%	59.5%	71.1%	66.9%	77.3%	71.8%	82.7%
개별상영관***		170	729	140	639	125	580	101	466	85	346
전체상영관 합계		321	1,880	314	1,975	309	2,004	305	2,055	301	2,003

자료: 영화진흥위원회 한국영화산업 결산(2007~2010년)으로 재구성

*메가박스는 2007년 7월 매각되어 오리온 그룹에서 분리

**씨너스는 2011년 5월 메가박스와 합병되어 제이 콘텐츠리 계열사로 소속됨. 제이 콘텐츠리는 중앙일보·일간스포츠·JTBC(중편) 등 총 32개 계열사·25개 매체를 보유한 중앙미디어네트워크의 상장사

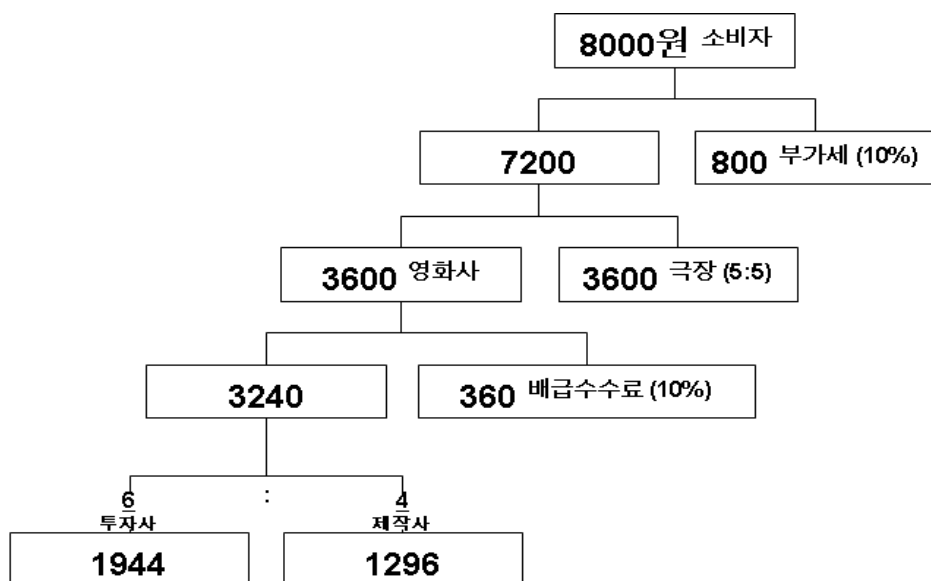
***개별상영관은 기타 멀티플렉스 및 비멀티플렉스 포함

- 특히 우리나라의 영화산업의 수익 배분 방법을 살펴보면, 배급권과 극장을 소유한 대기업이 수익 배분에 크게 앞섬.
- 극장 수익에서 부가세 10%를 제외한 금액 가운데 50%를 일단 극장의 몫으로 제한 뒤 배급사와 제작사, 메인투자사들이 수익을 나누며 배급수수료, P&A 비용 등도 모두 먼저 제하기 때문

< 참고 3: 한국 영화 수익 배분 방법 >

- 영화 표 1장이 팔리게 되면 가장 먼저 부가세 10%를 뺀 뒤, 나머지의 50%를 일단 극장의 몫으로 제한 뒤 배급사와 제작사, 메인투자사들이 수익을 나누는 구조
- 예를 들어 영화표 하나의 가격이 8천원이라면, 800원(10%)의 부가세를 뺀 뒤 50%에 해당하는 3600원씩을 극장과 영화사가 먼저 나눔.
- 그런 뒤 영화사의 몫에서 배급수수료로 9~12%(배급사)를 제하는데, 배급수수료를 약 10%라 보았을 때 360원을 제한 3240원이 남게 됨.
- 이 비용을 투자사와 제작사가 나누는데, 이때에도 1차적으로 배급사나 메인투자사가 부담하는 프린트, 마케팅비인 P&A 비용을 가장 먼저 제함. 배급사라는 힘의 논리에 따라 자신들의 리스크를 줄이기 위해 가장 먼저 이 비용을 제하고 있는 것.
- 그런 뒤 남은 수익금에서 총제작비용을 상회하는 순수익이 전환되는 시점부터 투자자와 제작사가 계약시 정한 비율인 8:2 ~ 6:4의 비율로 나누게 됨.

한국 영화 수익 배분 방법 (예)

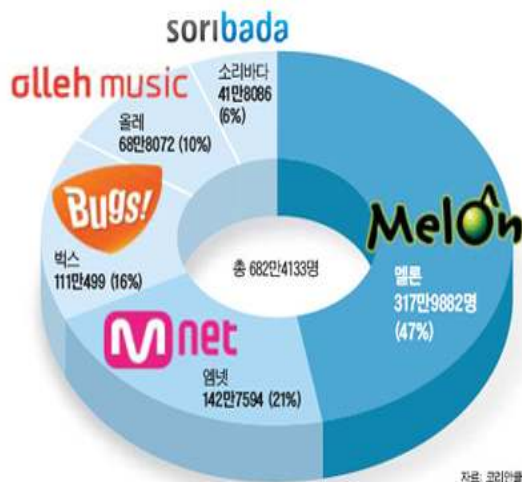


- 특히 극장에서 관람 수익의 50%를 영화에 상관없이 일률적으로 취득
 - 영화표에서 극장이 얻는 수익을 영화라는 무형 콘텐츠에 대한 유통 수수료로 보았을 때 유통 마진이 50%에 해당한다는 의미
- 수수료가 가장 높은 것으로 알려진 공산품의 백화점 수수료가 40%를 넘지 않는 사실과 비교할 때 영화의 극장 수수료는 매우 높은 수준
 - 지난 6월 공정거래위원회가 공개한 뒤 시정조치가 뒤따른 3대 백화점의 상품군별 평균 판매수수료율을 살펴보면 가장 높은 수치가 40%를 넘지 않았음.
 - 의류, 구두, 화장품, 잡화 등의 평균 수수료가 가장 높아 30%를 넘었고, 식품, 가구, 완구 등은 20% 대 수준이며, 가전제품이 19% 수준
- 백화점의 경우 사회적으로 입점 마진 30%는 너무 높다는 공감대가 확산되어 최근 수수료율 자체 인하를 유도
 - 협상력이 약한 중소 납품업체에게 이 정도의 수수료는 과중하다는 사회적 공감대가 형성되었기 때문
- 영화의 경우, 영화 콘텐츠가 모두 협상력이 약한 중소기업체의 제작물이라고 볼 수는 없지만 영화산업 성장의 과실을 가장 많이 보고 있는 곳은 극장, 배급과 투자까지 겸하고 있는 대기업 계열 엔터테인먼트사임.
 - 한국 콘텐츠 산업의 진흥을 위해 이들이 보증기구에 일정 정도 출연을 하도록 정부가 설득하는 것이 가능
 - 보다 다양한 콘텐츠들이 제작되는 환경을 조성하는 것이 이들 배급, 극장사들의 이익을 궁극적으로 끌어올리는 원동력이기 때문
- 엔터테인먼트 대기업 외에 SK텔레콤, KT, LG유플러스 등과 같은 통신사들과 삼성전자, LG전자 등과 같은 전자 대기업들의 참여 유도도 필요
 - 최근 변화하는 디지털 환경에 의해 디지털 콘텐츠의 양은 크게 확산되었으나, 이에 대한 수혜는 콘텐츠 제작사들보다는 이를 유통하는 통신사들에게 더 많이 돌아가고 있다는 것이 업계의 평가
 - 전자 대기업들은 스마트폰, 태블릿PC, 3D TV 출시 등을 통해 새로운 미디어 환경을 주도하고 있지만 막상 새로운 기기에 적합한 디지털 콘텐츠의 부족으로 성장에 어려움을 겪고 있음
 - 디지털 콘텐츠 성장에 가장 목마른 당사자들이며, 디지털 콘텐츠의 확산을 통해 가장 수혜를 입을 대상

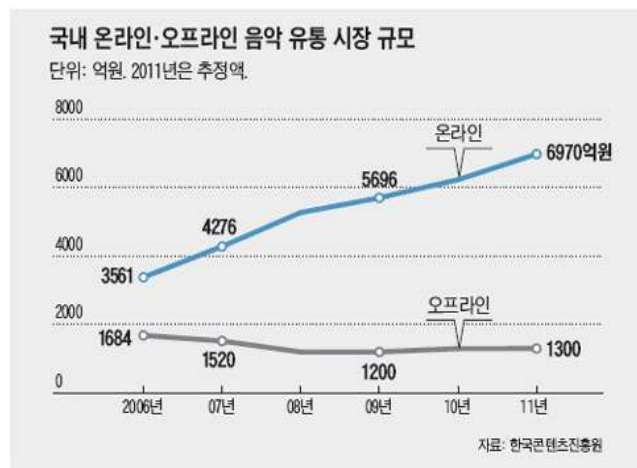
< 참고 4: 음악 시장의 강자로 올라선 통신사 >

- 컴퓨터 및 스마트폰의 보급 등으로 인해 음악산업의 주류 시장은 온라인으로 바뀌어 가고 있음.
- 한국콘텐츠진흥원에 따르면, 지난해 온라인 음악 유통업의 매출은 6,222억 원으로, CD나 테이프를 판매하는 일반 음반 도소매업(오프라인)의 매출 1,298억 원의 약 5배 수준. 한국 음악의 80%가 온라인에서 판매된다는 것.
- 이러한 온라인 음악시장 점유율 1위는 SK텔레콤 계열사인 로엔엔터테인먼트의 '멜론'으로, 시장 점유율 47%를 차지
- 이밖에 올레뮤직, 엠넷 등 대기업 및 통신사 계열의 음악 온라인 서비스 기업들이 음악 콘텐츠 시장 성장의 가장 큰 수혜를 입고 있음.

국내 온라인 음악시장 점유율



국내 온·오프라인 음악유통시장 규모



주: 2011년 3분기 기준

□ 최근 설립 추진 중인 콘텐츠 공제조합과 연계 가능

- 최근 설립을 추진 중인 콘텐츠 공제조합까지 보증기구로 편입해, 재원을 함께 조성하고 공동 운영을 하는 것도 가능
- 콘텐츠 공제조합은 문화콘텐츠산업 사업체들의 자금난을 극복하기 위해 업체들이 자발적으로 조합을 결성하고 조합원이 납부한 부담금으로 융자, 보증, 투자 등을 제공하는 기구
- 콘텐츠 공제조합의 설립 취지 가운데 가장 중요한 부분이 조합원들에게 보증, 대출 업무를 제공함으로써 콘텐츠 산업계의 자금난을 해소하자는

것이므로 연계 가능

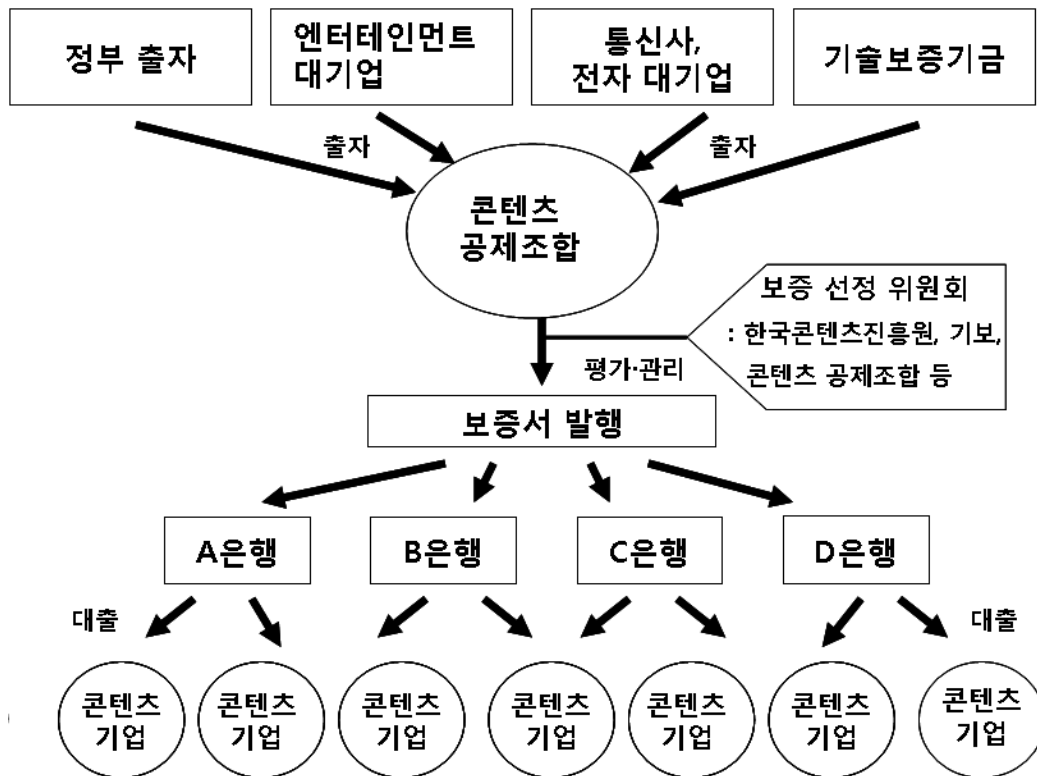
- 현재 엔지니어링공제조합, 자본재공제조합 등이 조합원들에게 보증, 융자 업무 등을 하는 것처럼 콘텐츠 기업들에게 보증 사업 등을 실시하자는 의미
- o 콘텐츠 공제조합 역시 기업들로부터 자금을 모집해야 하기 때문에 재원 조성에 한계가 있어 정부의 보조금이 필요함.
- 콘텐츠 산업 보증펀드 조성시 공동으로 재원을 출연받아 새로운 콘텐츠 산업 보증기구로 발전시킬 수 있음.
- o 즉, 콘텐츠 공제조합과 대기업 계열 엔터테인먼트사, 통신사, 전자 대기업 등으로부터 민간 재원을 조성하고, 정부가 모태펀드 등에 출자해 오던 자금을 출연해 공동 기금 조성 가능
- 여기에 최근 콘텐츠 가치평가 모델 등을 개발하여 이용을 확대하고자 하는 기술보증기금 등이 출연을 통해 참여함으로써 재원 보완

□ 콘텐츠 산업 경험이 풍부한 인력들로 위원회를 구성해 선정·평가

- o 운영은 별도 법인으로 구성되도록 하되, 보증 기업의 선정과 평가는 재원을 마련한 콘텐츠 공제조합과 한국콘텐츠진흥원 등 콘텐츠 산업의 경험이 풍부한 인력들과 기술보증기금 등이 위원회를 구성해 담당하는 것이 바람직
- 기존의 완성보증제도보다 콘텐츠 산업에 대한 경험이 풍부한 인력들이 산업 특유의 위험에 대해 평가를 하고, 다양한 담보 형태⁵⁾를 발굴하는 것이 필요
- o 기본적인 재무 사항은 대출을 담당하는 은행권이 1차 스크리닝할 수 있으므로, 은행권이 미처 파악할 수 없는 산업 특유의 위험과 기회를 보증 기구가 체크해 주는 것이 기금 운용의 안정성에 기여
- 기술보증기금의 경우 개발된 가치평가 모델이 완성도를 높여 나가기 위해서는 많은 기업들의 평가 데이터가 축적되는 것이 필수적이므로 평가 과정에 참여하는 것이 중요할 것으로 보임.

5) 예를 들어 선판매금을 담보로 인정하는 것처럼 영화제작에서 네거티브 픽업과 같은 제도처럼 콘텐츠 산업 제작 및 판매 관계에서 발생하는 특수한 거래 방식을 담보화하는 것들이 필요함.

콘텐츠 산업 보증기구 조성·운영안



2. 상환 순위 확립 법제화

□ 은행권 대출의 우선 상환 순위 확립을 위한 제도적 장치 마련 필요

- 미국 등 콘텐츠 선진국의 금융 시스템에서는 콘텐츠 기업에 대한 은행 대출이 상환 순위에서 가장 앞서고, 다른 자본들은 프로젝트별 교섭력에 따라 순위를 배치하는 게 일반화되어 있음.
- 상환 순위 과정에서 은행 대출이 최우선 순위로 잡혀 있는 것은 다른 산업에서는 이미 정착된 관행. 우리나라도 제조업 등 일반 산업에서는 은행권 대출 상환이 가장 앞서고, 이후에 지분 투자 등이 배치됨.
- 현재 우리나라 콘텐츠 산업에서는 다른 산업에서와 같이 조달 자본에 대한 상환 순위 원칙이 일반화되어 있지 않아, 자본을 조달할 때마다 투자자들과 새롭게 상환 순위를 조정
- 지분 투자가 대부분의 조달 자본이었던 콘텐츠 산업의 특성 때문에 지분 투자자들의 발언력이 높아, 은행 대출에 대한 선순위 상환을 인정하려 하지 않기 때문

- 이러한 점 때문에 제작사들은 은행 대출을 원하지만 상환 순위 문제로 성사가 되지 않는 경우가 빈번
- 특히 은행권 대출의 경우 일반 투자 자금이 모두 조성된 이후 부족분에 대해 조달할 때 이용하는 경우가 많아, 기존 투자자들이 순위 조정을 해주는 과정이 없으면 대출 지급이 불가능

< 참고 5: 미국 영화 산업의 자본 조달 및 상환 순서 >

- 미국의 독립 영화 제작 시스템이 활용하는 자본조달원은 1) 지원금 및 보조금 (soft money), 2) 배급권 및 판권의 선판매(Pre sale), 3) 지분투자, 그리고 마지막으로 4) 금융권을 통한 대출 등 크게 4가지
- 지원금과 보조금은 우리나라에서와 같이 공공 및 민간 기금에서 조달하는 것으로 제작자 입장에서는 상환 의무가 없는 가장 유리한 조건의 자금. 배급권 및 판권의 선 판매는 상환 의무가 없지만 미래에 받을 금액을 미리 받는 형태이기 때문에 제작 완성 후 거둘 수 있는 수익을 감소시키는 성격이 있음.
- 지분투자는 투자자들이 제작 완성 뒤 수익에 대한 지분을 대가로 제작비를 투자하는 방식으로, 수익이 발생하지 않을 때에는 상환 의무가 없지만 수익 발생시 지분대로 수익을 배분. 금융권을 통한 대출은 수익발생과 무관하게 상환 의무를 갖고 있음.
- 따라서 미국의 제작자들은 각각의 자본 조달의 방법에 따라 부담해야 할 위험의 크기와 기대수익, 비용 등을 감안해 조달 순위를 정함. 일반적으로 상환 의무가 없는 자본을 먼저 조달하고, 점차 상환 부담이 큰 자본을 조달하는 순서로 나아감.

미국 독립 영화 제작 시스템 자본 조달 순서 및 비율 예

조달 순서	성격	제작비 비율
1. 지원금 및 보조금	상환의무 없음.	10%
2. 배급권 및 판권 선판매	미래 수익을 미리 받는 형태	30%
3. 지분 투자	수익 발생시 배분	30%
4. 배우, 스태프 지급 유예	대출 발생시 지급	10%
5. 은행 대출	상환 의무 있음.	20%

- 조달 자금을 상환할 때에는 정해진 상환 순위에 의해 자금을 갚게 되는데, 상환 순위는 모든 투자자 및 수익 배분 당사자의 동의 하에 계약서에 명문화되는 게 원칙. 지원 및 보조금, 선판매 금액 등은 상환 의무가 없어 제외되기 때문에, 정산 순위에서 이슈는 은행 대출금과 배우·스태프에 대한 지급 유예 부분, 지분 투자 간의 순위 다툼이 됨.

- 보통 은행 대출이 상환 순위에서 가장 앞서고, 다른 자본들은 프로젝트별 교섭력에 따라 순위를 배치. 따라서 은행권 대출 상환과 함께 배우 지급 유예분 등을 가장 먼저 지급하고, 그 다음에 은행 이자를 갚는 것이 일반적
- 보조금, 선판매 금액에 대해서는 상환 의무가 없기 때문에 애초의 제작비 가운데 약 70% 정도에 대해서만 상환을 하면, 남은 금액은 순익으로 처리되어 투자자와 제작자가 나눔.

미국 독립 영화 제작비 상환 순서 예

조달 순서	제작비 비율
1. 은행 대출 상환/ 판매수수료 지급/ 배우 지급 유예분	25%
2. 은행 이자 상환	5%
3. 제작사 및 기타 지급 유예분	5%
4. 지분 투자 배분 (투자비 + 이익)	36%
합계	71%

- 선진국에서와 같이 은행권 대출 활성화를 통해 조달 자본을 다양화하기 위해서는 **상환 순위에 대한 일반 원칙을 수립하는 것이 필요**
 - 미국에서는 이와 같은 은행권 대출 우선 상환의 원칙을 수십년 동안의 법률 분쟁을 통해 정착해옴.
 - 현재 우리나라에서도 법률 분쟁으로 갈 경우 은행이 우위에 설 가능성은 높지만 대출 금액 규모 등에 비추어 볼때 소송을 통한 해결은 가장 좋은 해법이 되기 어려움.
- 현 단계에서 은행권 대출 확대가 콘텐츠 산업의 자본 조달 다각화에 기여할 수 있다는 측면을 고려해, 정부 차원에서 관계사들과 합의를 도출하기 위한 협의체 등을 구성하거나 법제화 등을 통해 조정에 나서는 것이 필요
 - 이러한 제도적 정비가 없이는 아무리 보증 기구가 활성화된다 해도 콘텐츠 산업에 대한 은행권 대출이 확대되기 어려움.

3. 세액 공제 및 대출 연계 제도 (Tax Credit) 도입

□ 인건비 세액공제 통해 일자리 창출·담보화 연계로 대출 확대

- 현재 미국의 14개주, 캐나다의 연방 정부와 12개 주 및 영국 등에서는 영화제작 유치를 위해 Tax Credit 제도를 도입
- Tax Credit 제도는 영화제작비에 대한 세금을 공제해 주면서 이를 대출과 연계해 제작비 조달에 도움이 되도록 하는 제도

< 참고 6: 미국, 캐나다의 Tax Credit 제도의 예 >

- Tax Credit 제도는 영화제작비에 대한 세금을 공제해 주면서 이를 대출과 연계해 제작비 조달에 도움이 되도록 하는 제도로 현재 미국, 캐나다, 영국 등 콘텐츠 선진국들에서 다수 운영 중

- 예를 들어 100억원의 제작비가 소요되는 영화가 있고, Tax Credit을 운영하는 주의 비용 인정 비율이 80%, Tax Credit 비율이 이 가운데 20%라면, 총 공제 금액은 16억원(100억원 × 80% × 20%)에 해당

총제작비	100억원
비용 인정액 (총 제작비의 80%)	80억원
Tax Credit 비율 (비용 인정액의 20%)	16억원

- 이 금액을 해당 제작사가 내야 할 세금에서 제해 주기만 하는 것이 아니라, 공제액을 받을 권리를 양도할 수 있도록 하여 자금 조달에 이용할 수 있도록 함.

- 위의 예시에서 16억원의 Tax Credit이 발생했다면, 이것을 담보로 설정해 은행 대출을 받을 수도 있고, 서로 거래 관계에 있는 기업에 16억원의 Credit을 양도해 대금 대신 결제도 가능

- 현재 미국에서는 영화 제작시 인건비에 대한 지출 계획서를 제출하면 이를 바탕으로 Tax Credit을 발급하고, 이를 바탕으로 은행에서 자금을 융통하도록 하고 있음.

- 계획서를 바탕으로 발급하기 때문에 실제로 세금이 공제되는 시기에 주정부의 세금 제도가 바뀌거나 규모가 축소되는 경우 등도 있어 은행들은 Tax Credit의 90% 정도를 대출로 제공. 미국에서는 전문적인 Tax Credit 컨설팅 회사들이 다수 활동하고 있을 정도로 매우 보편적으로 이용하는 제도 가운데 하나

미국 Tax Credit 제도 주별 공제 비율

주	Credit 비율(%)	프로그램 예산 규모	최소 지출비용*
알래스카 (AK)	30%	제한 없음	10만 달러
캘리포니아 (CA)	25%	1천만 달러	없음
코네티컷 (CT)	30%	제한 없음	25만 달러
플로리다 (FL)	20-30%	2억 4200만 달러 (2010-2014)	10만 달러
조지아 (GA)	20-30%	제한 없음	50만 달러
일리노이 (IL)	30%	제한 없음	5만 달러
루이지애나 (LA)	25%	제한 없음	30만 달러
매사추세츠 (MA)	25%	제한 없음	5만 달러
미주리 (MO)	35%	450만 달러	5만 달러
뉴저지 (NJ)	20%	1천만 달러	60%
펜실베이니아 (PA)	25%	6천만 달러	60%
푸에르토리코 (PR)	40%	5천만 달러	10만 달러
로드아일랜드 (RI)	25%	1500만 달러	30만 달러
웨스트버지니아 (WV)	27-31%	1천만 달러	25,000 달러

자료: Tax Credits, LLC (2011년 9월 기준)

주*: 최소지출 비용은 해당 주에서 써야 하는 최소 비용으로, %는 제작비 가운데 비중

- 미국과 캐나다의 경우 이 제도를 도입한 가장 큰 목적은 해당 지역에 영화제작을 유치해 일자리를 늘리기 위해서임.
- 영화 및 콘텐츠 산업의 제작비 가운데 가장 많은 비중을 차지하는 것은 인건비이기 때문에, 제작자로 하여금 인건비 세액공제를 받기 위해 해당 주에서 영화를 제작하게끔 유도하는 것
- 인건비에 대해서만 비용을 인정해 공제 금액을 계산 하는 곳이 많은 것도 이 때문이며, 캐나다에서 이 제도를 많이 도입한 이유도 산업 구조상 일자리가 많지 않은 캐나다에 할리우드 영화 및 드라마에 대한 제작을 유치해 일자리를 창출하기 위해서임.
- 우리나라에도 이와 같은 제도를 도입할 경우 일자리 창출과 대출 확대라는 두 가지 효과를 모두 기대할 수 있음.
- 애니메이션, 영화, 드라마 등 콘텐츠 분야에서는 국제 공동 제작이 늘어나고 있어서 Tax Credit 제도를 통해 제작을 유치하고, 일자리 창출도 가능

- 특히 애니메이션과 같은 분야에서는 우리나라의 기술 수준이 경쟁력이 있으므로, 제작 과정을 유치하기 위해 Tax Credit 제도를 활용해 국제 공동 제작의 아시아 허브로 자리잡을 수 있음.
- 예를 들어 대략 극장용 애니메이션 1편을 제작하는 데에 30억~50억원, TV용 애니메이션의 경우 1편당 1억~1억 5천만원이 소요돼 25회 시리즈 하나를 만드는 데 약 30억원의 제작비 소요
- 이 가운데 인건비의 비중이 대략 50% 수준이므로, 평균 소득세율을 약 20%로 가정하고 제작비 가운데 인건비 소득세에 대한 Tax Credit이 있다고 가정하면 30억원짜리 애니메이션을 제작할 때 약 3억원 (30억원 × 50% × 20%)을 손쉽게 조달 가능
- 제작 비용 가운데 인건비에 대해서만 세액 공제를 제공할 경우, 정부의 입장에서라도 세수 축소라는 부정적인 면보다는 **인건비 소득세 공제를 통해 고용 확대**라는 장점이 더 부각될 수 있음.
- 과거 투명한 조세 확립을 위해 신용카드 사용액에 대한 연말정산 환급 제도를 실시한 결과 신용카드 사용액이 크게 늘었던 것과 비슷한 이치

V. 금융권 신상품 개발 방안

1. K팝 글로벌 지원 상품 도입

□ 문화산업전문회사 설립 K팝 공연에 자금 지원

- 최근 K팝은 동남아시아는 물론 북미, 유럽에까지 진출하면서 세계적으로 한류 바람을 다시한번 일으키고 있음.
- 2010년 우리나라 음악산업 수출액도 855억원으로 전년대비 160% 성장
- 그러나 K팝 공연 및 해외진출 업체들의 경우 낮은 신용도 등으로 은행권 자금 지원이 어려움.
- 이러한 경우 해당 프로젝트만을 평가해 대출을 해주는 형식인, SPC(문화산업전문회사) 설립을 통해 K팝 공연을 지원을 하는 상품 도입 가능
- **문화산업전문회사**는 콘텐츠 제작사들이 여러 프로젝트를 동시에 진행시키면서 특정 프로젝트에 대한 투자자금을 다른 프로젝트와 섞으며 발생하는 자금 투명성 문제를 해소하기 위해 2006년부터 도입된 제도

- 기본적으로 문화산업전문회사는 명목 회사(Paper company)로, 투자자들이 계약서를 통해 설립하여 콘텐츠 제작, 관리, 투자를 나눠 대행
- 프로젝트 하나만을 독립적으로 떼어서 사업관리자, 자산관리자, 제작사가 각각 역할별로 관리하기 때문에 투자자들이 안전하게 투자할 수 있다는 점을 장점으로 내세움.
- 문화산업전문회사는 2011년 8월 기준으로 총 55개의 문화산업전문회사가 문화체육관광부에 등록되어 운영되고 있으며, 장르별로도 드라마, 영화, 공연, 애니메이션, 전시 등 다양한 분야에서 설립
- 완성보증제도의 경우 최근 문화산업전문회사에 대한 지원이 가능한 형태로 바뀌어 충분히 지원을 할 수 있음.
- K팝은 해당 공연에 대한 수익 외에도 해당 지역에 대한 부가상품 판매권, 음원 판매권, 광고 수익권 등을 담보로 설정하거나 상환재원으로 활용할 수 있어 은행권에서 충분히 고려해 볼 수 있음.
- 모태펀드에서도 2012년 음원/공연 분야에 200억원 규모의 펀드를 신규로 결성하고, 글로벌 콘텐츠 분야에서 1천억원의 펀드를 신규로 결성할 계획이어서 모태펀드 추가 투자도 가능
- 이를 위해 은행권에서는 기존의 SPC 대출 규정이 지나치게 제조업 중심으로 되어 있는 부분을 완화하거나, 선판매 금액에 대한 정의 등을 공연물에 맞게 탄력적으로 해석하는 것 등이 필요

2. 영화 해외 P&A 지원 상품 도입

□ 국내외 영화제 수상작·검증된 개봉영화의 해외 P&A 비용*을 지원

* P&A(Print & Advertisement) : 필름 프린트 비용과 광고 등 마케팅 비용

- 미국 등 해외에서 한국 영화를 메이저 배급사를 통해 배급하는 것은 어려움.
- 미국 메이저 배급사가 보기에 한국 영화는 큰 수익을 가져다 줄 대상이 아니라고 판단하기 때문
- 예외적으로 '쉬리', '태극기 휘날리며'는 콜롬비아가 배급하였으며, '디워'는 '프리스타일'이라는 마이너 배급사가, '괴물'은 '매그놀리아 픽처스'라는 마이너 배급사가 담당

- 미국의 경우 스크린 수가 3만개 넘을 정도로 많아 영화 1편이 거둘 수 있는 수익은 매우 높지만 현재 한국 영화들의 경우 큰 배급사와 계약 미체결로 소수 스크린에서 개봉
 - 미국 극장에 유통시킨 영화중에서 '태극기 휘날리며'는 불과 7개 스크린에서, '괴물', '봄 여름 가을 겨울' 등은 20-30개 스크린에서 개봉
 - 미국에서 한국영화는 아시아 예술영화시장이나 특별한 예술센터(Art House)에서 상영되기 때문
- 과거 미국 등에서 한국 영화 수출은 주로 미니멈 개런티 방식*으로 이뤄졌으나, 최근에는 배급사들이 P&A비용 부담이 높아 이를 꺼리고 있음.

*영화 수출 혹은 영화의 해외 배급은 통상 **단매 방식**과 **미니멈 개런티 방식**으로 이뤄짐. 단매는 특정 지역에 영화의 판권을 일정 금액 받고 양도하는 것을 말하고, 미니멈 개런티는 최소의 계약 금액을 정한 후 실제 수익이 그 금액을 초과할 때 수익을 일정 비율로 나누는 것

 - 미국에서 영화 1편의 P&A 비용은 대략 10만 달러에서 100만 달러까지 소요되는데, 영화 제작비의 20~30%를 차지할 정도로 그 비율이 높아지고 있음.
- 따라서 한국 영화들이 해외 배급사들에게 P&A비용을 공동부담하는 형태로 배급 계약을 제안할 경우 배급을 더 수월하게 따낼 수 있어 해외 진출을 용이하게 할 수 있음.

미국 내 주요 한국영화 상영관 배급 실적

외국어 영화순위	제목	배급사	박스오피스	개봉관수	개봉일
미분류	디워(Dragon Wars)	FREESTYLE	\$10,977,721	2,277	2007-10-18
119	봄여름가을겨울...	SPC	\$2,380,788	74	2004-04-02
129	괴물	Magnolia	\$2,201,923	116	2003-09-07
235	태극기 휘날리며	Samuel Goldwyn/IDP	\$1,111,061	34	2009-03-04
306	춘향뎐	Lot47	\$798,977	16	2000-12-19
330	올드보이	Tartan	\$707,481	28	2005-03-25
미분류	마더	Magnolia	\$551,509	38	2010-03-12
미분류	집으로	Paramount Classics	\$445,367	20	2002-11-15
449	박쥐	Focus	\$318,574	17	2009-07-31
488	빈집	SPC	\$241,914	31	2005-04-29
502	친절한한금자씨	Tartan	\$211,667	15	2006-04-28
652	장화홍련	Tartan	\$72,541	9	2004-12-03
616	쉬리	Samuel Goldwyn/IDP	\$98,452	7	2002-08-02
670	스캔들	Kino	\$63,332	8	2004-10-13

자료 : Box Office Mojo, EAN 재구성

주: **메이저 SD** **독립배급사**

- 특히 이제까지 미국에서 상당한 박스오피스를 기록한 영화들을 보면 국제 영화제에서 수상하여 작품성을 인정받았거나, 한국에서 흥행 수익을 기록한 영화들이 대부분
- 따라서 국내외 영화제 수상작 또는 국내 Box Office를 통해 검증된 영화에 대해 P&A비용 지원 대출 상품 개발시, 국내 영화의 해외 배급 계약에 기여할 수 있음.
- 수년 전부터 직접배급을 시도하고 있는 CJ와 같은 대기업은 물론 중소 규모의 제작·배급사들도 좋은 콘텐츠를 확보하고 있을 경우 해외 진출을 위한 최소한의 비용이 마련되어 한국 영화 수출에 긍정적인 작용을 할 수 있을 것으로 기대

3. 1인 창조기업 등 소액 대출 상품 도입

□ 보증펀드 통해 콘텐츠 관련 1인 창조기업에 대한 소액 대출 보증 제공

- 최근 세계적으로 스마트폰이 급속도로 확산되면서 스마트폰 애플리케이션을 제작·보급하는 1인 창조기업들도 늘어나고 있음.
- 1인 창조기업이란 창의성과 전문성을 바탕으로 부가가치를 창출하는 기업으로, 상시근로자가 없는 소규모 '무(無)고용 기업'
- 공동대표 등의 형태로 창업 및 동업을 통해 회사를 운영하는 인원이 최대 4명까지인 경우 1인 창조기업으로 인정
- 현재 대상 분야는 소프트웨어 등 지식서비스업을 포함해 IT기반 서비스 및 제조업 등 총 372개 업종
- 콘텐츠 산업에는 산업의 특성상 소규모의 제작자들이 작업해 콘텐츠를 생산하는 1인 창조기업이 다수 존재
- 동화책, 만화책과 같은 출판 분야를 비롯해 S/W, 인터넷서비스, 컨설팅, 디자인, 전시 등 제조관련 서비스업과 영화·예술·관광·저술·시나리오 등 문화관련 서비스업 등 1인 창조기업 분류 가운데 많은 분야가 콘텐츠 산업이기 때문
- 정부에서도 창의성, 전문성을 갖춘 1인 창조기업의 육성 및 활성화를 통해 질 좋은 일자리를 창출한다는 취지에서 1인 창조기업 육성에 관한

법률 등을 제정하는 등 적극 지원에 나서고 있음.

- 그러나 이제까지의 1인 창조기업 지원 사업에는 1회성 자금 지원, 작업 공간 제공 또는 교육 사업 등이 대다수를 차지
- 이러한 지원도 필요하나, 1인 기업들의 입장에서는 다른 산업과 유사한 금융지원이 매우 절실
- 1인 창조기업들은 명목상 기업일 뿐 프리랜서 혹은 개인사업자에 가까와 금융권에서 자금을 조달하는 것이 매우 어렵기 때문

1인 창조기업 지원 사업

사업명	지원 내역			전달 기관
	지원 대상	지원 내용	신청·접수	
1인 창조기업 비즈니스센터	1인 창조기업	• 사무 공간 제공 및 전문가 상담 등 경영 지원	연중 수시	중소기업 기술정보 진흥원
1인 창조기업 비즈니스카드	1인 창조기업	• 예산 : 9억5000만 원 • '1인 창조기업 비즈니스카드'에 개인 전용 사무실 및 교육 지원비를 적립 (최고 360만 원)해 지원	연중 수시 (예산 소진 시까지)	
지식 서비스 구매 바우처	1인 창조기업에 프로젝트를 발주한 중소기업 및 비영리법인 (민법 제32조)	• 예산 : 40억 원 • 총 프로젝트 비용의 10%, 300만 원 한도, 기업당 8회(단, 여성 및 장애인 기업은 30%, 300만 원 한도)	연중 수시 (예산 소진 시까지)	
팀 기술 개발 지원	1인 창조기업	• 예산 : 20억 원 • 연구·개발비의 75%, 1억 원 한도	2011년 3~5월	
지식 서비스 분야 아이디어 상업화	예비 창업자 및 3년 이내 창업 기업	• 예산 : 30억 원 • 콘텐츠(시제품) 제작·마케팅 등에 소요되는 총비용의 70%, 4000만 원 이내	2011년 3~5월	소상공인진흥 원·한국콘텐츠 진흥원
앱 창작터	모바일 애플리케이션 교육 및 개발을 희망하는 예비 1인 창조기업	• 예산 : 75억 원 • 4개 플랫폼(애플·안드로이드·윈도·바다)에 대한 기본 개발자 및 전문 개발자 및 전문 개발자 무상 교육 지원	2011년 3~5월	창업진흥원
글로벌 앱 지원센터	해외 진출을 희망하는 1인 창조기업 및 팀창업 기업	• 예산 : 10억 원 • 앱 번역 및 홍보물 제작 지원 등 해외 마케팅 지원, 해외 유명 행사 참가 지원, 정보 교류 활성화 지원 등	연중 수시	
특례 보증	1인 창조기업	• 예산 : 400억 원 • 기업당 3억 원 이내 • 기보 : 기업당 3억 원 이내 지역신보 : 기업당 5000만 원 이내		기술보증기 금·지역신 용보증재단

자료: 한국경제 매거진 (2011년 제공 기준)

- 이러한 현실을 반영해 중소기업청에서 최근 발표한 2012년 1인 창조기업 지원책을 살펴보면 금융 지원이 핵심을 이루고 있음.
- 중소기업청의 경우 프로젝트를 담보로 계약금액의 90%를 최대 5억원까지

지원할 수 있는 정책자금을 2012년에 500억원 규모로 신설할 예정

- 이와 함께 펀드금액의 60% 이상을 5억원 이하의 투자에만 사용하는 소액형 투자펀드도 400억원 규모로 만들 계획
- 금융 지원이 늘어난 것은 긍정적이지만 여전히 한계도 있음.
 - 이전의 콘텐츠 산업 지원에서와 같이 모태펀드 형태의 투자가 주를 이루고 있으며, 대출의 경우 상품은 마련되었지만 은행에서 대출과 보증이 실제로 이뤄지기 힘들 수 있음.
 - 콘텐츠의 성공 가능성을 가늠하기 어려워 은행권의 콘텐츠 산업에 대한 대출이 크게 늘지 않았던 과거의 예를 답습할 가능성이 높음.
- 따라서 콘텐츠 산업 보증기구에서 콘텐츠 관련 1인 창조기업에 대한 소액 대출 보증 및 대출상품을 함께 제공하는 것이 효과적일 수 있음.
 - 규모의 차이는 있지만 콘텐츠 산업에 대한 평가 메커니즘은 동일하므로 콘텐츠에 대해서는 더 전문적으로 평가를 할 수 있음.
- 1인 창조기업들에게도 기업의 여건에 따라 선택할 수 있는 다양한 자본 조달 수단을 제공해 주는 것이 필요하며, 이것이 이들의 장기 성장에도 도움
- 과거 1인 제작자들의 경우 터무니없는 헐값에 저작권을 미리 팔아, 콘텐츠가 성공을 한 뒤에도 경제적으로 자립하지 못하는 경우가 상당히 존재했음.

VI. 결론 및 시사점

□ 모태펀드 투자, 완성보증제도 운영 등 정부의 지속적인 금융 지원으로 국내 콘텐츠 투자 시장은 크게 활성화됨.

- 정부는 모태펀드 투자, 완성보증제도 운영 등을 통해 콘텐츠 산업에 지속적인 금융 지원을 해왔으며, 국내 콘텐츠 산업은 최근 세계적으로 한류 열풍을 이끌며 주목할 만한 성과를 거두고 있음.
- 정부의 콘텐츠 산업 금융 지원의 중심축을 담당한 모태펀드 투자는 콘텐츠 산업에 대한 투자 절대량을 늘리고, 투자 분야도 다양화하는 등 콘텐츠 투자 시장을 활성화하는 성과를 거둠.
- 그러나 모태펀드를 통한 콘텐츠 산업 투자는 시장자금과 매칭되어 민간 운용사에 의해 투자되기 때문에 정부의 정책의지를 100% 반영하는 데에는 한계를 가짐.
 - 콘텐츠 산업에 대한 모태펀드 투자가 5년을 넘어서는 시점에서 다른 방식으로 콘텐츠 산업에 대한 지원책을 고안할 필요성 제기

□ 제작자의 수익화에 기여하는 자본 조달 방식인 갭 파이낸싱 (금융권 대출) 정착이 필요

- 우리나라 콘텐츠 산업의 가장 큰 문제는 영세한 제작자들이 제작 자금 조달을 위해 콘텐츠 권리를 사전에 헐값에 넘기고 지분투자를 받는 경우가 많아 지속적인 성장이 이뤄지지 않고 있음.
- 현재 국내 콘텐츠 산업이 한 단계 도약을 하기 위해서는 콘텐츠 제작 경험을 축적해 양질의 콘텐츠를 지속적으로 생산할 수 있는 건강한 제작사들이 늘어나도록 하는 것이 필요
- 이를 위해 제작사들의 수익화에 기여할 수 있는 다양한 자본 조달 방식, 특히 은행권 대출의 확대가 필요함.
 - 은행대출금은 상환만 가능하다면 추가 발생 수익에 대한 분배가 필요없어 제작사의 수익화에 유리해, 제작사들의 지속적인 성장에도 기여

□ 콘텐츠 산업 보증기구 조성, 대출 상환 순위 확립, 세액공제 및 대출 연계 제도 도입 등을 통해 금융권 대출 확대 지원 가능

- 미국의 FFF, 프랑스의 IFCIC처럼 정부와 민간의 공동 출자로 콘텐츠

산업 보증기구를 조성해 은행들의 콘텐츠 산업 대출 확대를 유도

- 기존의 완성보증제도보다 기금 규모도 키우고, 콘텐츠 산업에 대한 경험이 풍부한 인력들이 산업 특유의 위험에 대해 평가를 하면서 다양한 담보 형태를 발굴하는 것이 필요
- 은행권 대출에 대한 **상환 순위 일반 원칙을 수립**하기 위해 정부 차원에서 **협업체 등을 구성**하거나 **법제화** 등을 통해 조정에 나서는 것이 필요
- 다른 산업에서와 같이 조달 자본에 대한 상환 순위 원칙이 일반화되어 있지 않아, 자본을 조달할 때마다 투자자들과 새롭게 상환 순위를 조정하는 문제로 대출이 원활히 집행되지 못함.
- 콘텐츠 제작 **인건비에 대한 세액공제 통해 일자리를 창출**하는 한편 이를 **담보화해 대출로 연계**하는 **Tax Credit 제도 도입**도 가능
- 미국, 캐나다 등에서 실행하고 있는 Tax Credit 제도는 영화제작비에 대한 세금을 공제해 주면서 이를 대출과 연계해 제작비 조달에 일조하고 있으며, 인건비 비율이 높은 콘텐츠 제작 산업의 유치에도 기여

□ K팝 글로벌 지원 상품, 영화 해외 P&A 지원 상품 등 변화된 환경에 맞춘 금융 신상품 개발 필요

- 최근 바뀌어진 콘텐츠 환경에 맞춰 기업의 글로벌 진출을 지원할 수 있는 신상품 개발 필요
- 문화산업전문회사 형태로 K팝 공연을 기획하는 경우 지원을 하거나, 국내외 영화제 수상작 및 검증된 개봉작 영화의 해외 진출시 P&A 비용을 지원하는 상품 등 개발 가능
- 최근 1인 창조 기업 증가와 관련, 콘텐츠 보증 기구를 통해 1인 창조 기업에 대한 대출 상품 개발도 필요