

콘텐츠製作 資金調達시스템 革新과 政策 示唆點

- 日本 사례를 중심으로 -

구 문 모

2004. 1

콘텐츠製作 資金調達시스템 革新과 政策 示唆點

- 日本 사례를 중심으로 -

구 문 모

〈차 례〉

| | |
|--|----|
| I. 序 論 | 1 |
| II. 개 관 | 4 |
| 1. 일본의 콘텐츠 제작자금조달 시스템 개혁 의의 | 4 |
| III. 일본의 제작자금조달 시스템 현황 | 9 |
| 1. 기존 방식 | 9 |
| 2. 투자형태의 주요 자금조달방법과 최근의 개혁동향 | 11 |
| (1) 조합관련 | 12 |
| (2) 자산유동화법 관련 | 16 |
| (3) 최근의 개혁 동향 | 18 |
| IV. 정책 시사점 | 30 |
| 1. 제도적 시스템 개혁 및 인식전환 | 30 |
| 2. 콘텐츠 제작·판매에 관한 정보공개 및 투자평가 방법의 개발 | 34 |
| 3. 자금조달원의 다양화 | 36 |
| 4. 새로운 사업모형의 도입 | 40 |
| 5. 사업가적인 프로듀서 인력 양성 | 42 |
| 〈참고문헌〉 | 45 |

〈표 차례〉

| | |
|-------------------------------------|----|
| <표Ⅱ-1> 콘텐츠산업의 세계 시장 현황(2000년) | 5 |
| <표Ⅲ-1> 자금공급 방법의 차이점 | 17 |

〈그림 차례〉

| | |
|--|---|
| <그림Ⅲ-1> 제작위원회 자금조달 방식(예) | 0 |
| <그림Ⅲ-2> 임의조합을 통한 자금조달 방법 | 3 |
| <그림Ⅲ-3> 중소기업 등 투자사업 유한책임조합의 자금조달 | 4 |
| <그림Ⅲ-4> 익명조합의 자금조달 체계 | 5 |
| <그림Ⅲ-5> 투자신탁을 이용한 게임펀드의 계약관계 | 9 |
| <그림Ⅲ-6> 저작권을 활용한 금전채권신탁계획 | 3 |
| <그림Ⅲ-7> JDC 펀드 운용 과정 | 3 |
| <그림Ⅲ-8> 아오조라은행의 펀드운영 | 8 |
| <그림Ⅳ-1> 완성보증보험제도의 개요 | 6 |
| <그림Ⅳ-2> 일본형(제작위원회 방식) | 9 |
| <그림Ⅳ-3> 미국형(할리우드) | 0 |

I. 序 論

- 지난 해 정부는 사회 각계가 제출한 차세대 성장동력 품목들을 토대로 국가적으로 우선 순위가 높은 10대 차세대 성장동력 산업을 확정하고 이를 집중 육성하기로 발표한 바 있음.
- 이와 관련하여 문화관광부는 차세대 성장동력 산업에 포함된 문화산업에 대해 향후 2008년까지 세계 5대 문화산업 강국을 실현한다는 목표를 설정하고 그 구체적인 방안으로 문화산업 정책비전을 내놓았음.
- 이 정책비전은 투자환경 개선, 전문인력 및 혁신 기술력 확보, 지적재산권 보호 체계 수립, 문화·예술과의 연계 등의 정책목표를 실현하기 위한 주요 과제들을 제시하였음.
- 특히 여러 당면과제 중 투자환경 개선에 대해서는 전국경제인연합회가 “문화산업 강국 실현을 위한 정책개선과제”란 보고서를 통해 문화산업에 대한 금융지원과 투자환경 조성에 관한 구체적인 내용을 제안한 바 있음.
- 그 내용은 첫째, 프로젝트 투자 활성화를 위한 제도적 기반을 마련할 필요가 있다는 점, 둘째, 투자자금의 확대를 위해 문화산업 관련 투자조합제도를 개선하자는 내용, 셋째, 콘텐츠 제작완성보증보험 제도를 도입할 필요가 있다는 점 등으로 요약됨.

- 한편, 콘텐츠산업의 투자환경에 관한 논의는 일본에서도 꾸준히 진행되어 왔는데, 최근에는 경제산업성이 중심이 되어 금융계, 콘텐츠산업계 등과의 공동연구를 통해 새로운 개혁조치들을 내놓고 있음.
- 후술하는 바와 같이, 일본의 콘텐츠산업은 다양한 미디어 유통업체들이 공동으로 제작위원회를 구성해서 제작사에게 자금을 제공하는 대신 완성한 콘텐츠의 모든 권리를 소유하는 독특한 방식으로 전개되어 왔음.
- 이러한 방식은 그동안 여러 분야에서 일본이 세계 유수의 콘텐츠산업 강국으로 발돋움하는 데 많이 기여한 것으로 인정되고 있으나, 그 관행이 디지털시대에도 동일하게 유효할 것이라는 데에는 매우 회의적인 평가를 받고 있는 것으로 알려짐.
- 제작위원회 방식의 주요 단점으로는 참여 기업이 한정되어 있기 때문에 조달자금의 규모를 확대하기 어렵다는 점과 완성된 작품의 저작권이 사전에 참여기업들에게 모두 이양되기 때문에 제작자 입장에서는 능동적으로 수익을 최대화할 수 없다는 점 등이 지적되었음.
- 또한 가까운 장래에 브로드밴드에 의한 콘텐츠 유통이 일반화되는 시대가 도래하면 일본의 콘텐츠산업이 재도약할 수 있을 것으로 예상이 되지만, 현재와 같이 폐쇄적인 자금조달방식으로는 그 가능성이 별로 밝지 않다는 의견에 일본 업계와 정부는 공감하고 있음.
- 이러한 일본 콘텐츠업계의 문제점은 일본보다 훨씬 열악한 자금

조달 환경에 처해 있는 국내 업계에도 유사하게 적용될 수 있는 것으로 평가되는데, 일본의 실제 사례는 문화콘텐츠산업의 활성화를 통한 선진강국을 목표로 하는 국내 업계에도 적절한 시사점을 제공할 것으로 판단됨.

- 특히 본 자료는 일본의 콘텐츠 제작자금조달 시스템 현황과 실제 사례, 개혁방향 등에 대하여 살펴봄으로써 우리나라 문화산업의 제작활성화를 위한 자금조달 혁신방향에 대한 시사점을 얻고자 함.

II. 개 관

1. 일본의 콘텐츠 제작자금조달 시스템 개혁 의의

- 일본의 음악, 영상, 게임 등 전통적인 엔터테인먼트산업이나 출판, 정보제공 등 보편적인 콘텐츠비즈니스의 시장규모는 최근 들어 12조~13조 엔에 달하고 있고, 성장률은 연간 4%를 넘어설 것으로 예측됨.
 - 콘텐츠산업은 최근 다른 나라들과 마찬가지로 미래형 산업의 하나로 확실한 성장이 예상되는 시장으로 주목받고 있으며, 거론되고 있는 다양한 쟁점들을 원만히 해결할 경우 일본의 주력 산업으로 부상할 것으로 기대되고 있음.
- 주로 거론되는 콘텐츠산업의 과제로는 자금조달 환경, 마케팅 환경 및 권리계약관계 등의 정비, 콘텐츠 작품의 사업위험과 수익관계가 적절히 반영된 투자시스템의 마련 등으로 파악됨.
 - 그 중에서도 최근 몇 년간 일본의 콘텐츠 업계와 금융업계는 공히 산업의 성장잠재력에 비해 콘텐츠 제작의 자금조달 시스템이 현저히 낙후되어 있다는 판단에 따라 시스템 환경을 정비할 필요가 있음을 꾸준히 제기하여 왔음.
- 일본의 콘텐츠 제작부문이 자금조달력에서 취약성을 보이는 이유는 업계 대부분이 자본이 영세한 중소기업들로 구성되어 있기

〈표 II-1〉 콘텐츠산업의 세계 시장 현황(2000년)

단위 : 억 달러

| | 세 계 | 미 국 | 일 본 |
|--------------|-------|-------|--------------------|
| 영 화 | 677 | 392 | 13 (1,709억 엔) |
| 비디오 | | | 32 (4,151억 엔) |
| 텔레비전 제작 | 1,073 | 370 | 231 (2조 9,978억 엔) |
| 텔레비전 방송 | 1,519 | 681 | 22 (2,924억 엔) |
| 녹음음악 | 384 | 143 | 46 (6,029억 엔) |
| 가라오케 | | | 70 (9,085억 엔) |
| 인터넷 광고 및 이용료 | 402 | 199 | 39 (5,091억 엔) |
| 잡 지 | 837 | 358 | 110 (1조 4,261억 엔) |
| 서 적 | 853 | 301 | 75 (9,706억 엔) |
| 신 문 | 1,552 | 596 | 195 (2조 5,343억 엔) |
| 라디오 및 옥외광고 | 478 | 245 | 19 (2,505억 엔) |
| 테마파크/유원지 | 178 | 96 | 36 (4,730억 엔) |
| 비디오 게임 | 288 | 64 | 32 (4,131억 엔) |
| 게임 소프트웨어 | | | 43 (5,600억 엔) |
| 합 계 | 8,241 | 3,445 | 963 (12조 5,246억 엔) |

자료 : 財團法人 デジタルコンテンツ協會, 「デジタルコンテンツ白書2003」, 2003.

때문인 것으로 파악되는데, 이는 향후 일본이 콘텐츠산업으로 재도약하는 데 걸림돌이 될 수 있을 것으로 우려되고 있음.

- 일본의 콘텐츠 제작업은 일반적으로 재정형편이 열악하기 때문에 자체 자금으로 콘텐츠를 기획하고 상품을 판매하기보다는 유통기능을 하는 기업들로부터 일방적으로 자금을 지원받

고 하청으로 제작을 하여 납품하는 의존형으로 굳어져 있음.

- 이런 점에서 일본의 콘텐츠산업이 지금보다 한 단계 더 도약하기 위해서는 제작사들이 능동적으로 시장에서 자유롭게 자금을 조달하고, 또한 공격적으로 다양한 사업을 개발할 수 있게 함으로써 투자와 수익이 선순환적으로 확대되는 환경을 조성하는 것이 바람직하다는 의견이 지배적임.
- 기존의 금융시스템에서 콘텐츠 제작사들이 금융권으로부터 자금을 제공받기 위해서는 제조업에서 흔히 이용되는 물건담보가 충분히 확보되어야 하나, 재정형편상 그렇지 못한 상태라는 것임.
 - 단지, 콘텐츠기업들이 보여줄 수 있는 담보라고 한다면 기획(아이디어)과 저작권을 만들어 내는 인력이 유일한 자산이기 때문에 구조적으로 금융권에 의존할 수 없는 상황임.
- 하지만, 자금공급자인 금융기관이나 타 업종 관계자들은 이들에게 자금을 공급하고 싶어도, 콘텐츠 시장이 본질상 사전 예측이 거의 불가능하다는 우려감에 사로잡혀 있어 투자에 소극적일 수밖에 없다는 자세를 견지하고 있음.
- 현재 일본의 금융제도로는 콘텐츠기업들처럼 기업규모가 작고, 물건담보가 부족한 기업들이 금융시장으로부터 자금을 조달하려면 상당한 제약을 수반해야 하는 것으로 파악됨.
 - 이에 따라 이런 종류의 기업들은 이용하기 어려운 직접금융과 간접금융보다는 최근에 새롭게 소개되는 중간 형태의 조달방법(가령, 특허권이나 저작권 등 지적재산권을 근거로 자금을 제공받는 방법)에 기대를 걸고 있는 것으로 파악됨.

- 일본에서 중간형태의 자금조달방법은 「자금유동화에 관한 법률」이나 「중소기업등 투자사업유한책임조합계약에 관한 법률」등을 근거로 함.
 - 하지만, 금융방법의 다양화를 유도하는 하부제도가 아직까지 충분히 마련되어 있지 않아, 기업들이 쉽게 사용하기에는 불편한 점이 많다는 지적임.
- 현재 중간형태로 이용되는 일본의 자금조달제도로는 첫째, 임의조합, 익명조합, 중소기업 투자사업유한책임조합 등 조합형태와 둘째, 특수목적회사(SPC), 셋째, 신탁형태 등이 대표적임.
- 그 중에서도 신탁형태는 위탁자가 특정의 재산을 이전하거나, 수탁자로 하여금 수익자의 이익이나 특정의 목적을 위해 재산을 관리하거나 처분하는 것으로서 제작사를 위한 자금조달 개발 가능성이 높은 것으로 평가되고 있음.
 - 다만, 현재로서는 일본의 신탁법이 수탁재산 대상을 엄격히 제한하고 있기 때문에 자산유동화법의 특수목적신탁을 제외하고는 신탁회사에 특허권이나 저작권 등의 지적재산을 신탁할 상황은 아닌 것으로 알려짐.
 - 한편, 일본 정부는 지난 2001년 10월에 저작권 관리에 관한 법률인 중개업무법을 대신하는 저작권관리사업법을 제정하여, 종래에 특정 단체에만 허용하였던 ‘일임형 저작권관리사업’을 영리단체에도 허용하였으며, 허가제도 등록제로 전환한 바 있음.
 - 앞으로 지적재산권인 저작권을 민간기업에 신탁관리하는 체

제가 본격적으로 시행되면, 지적재산권이 기업자산의 핵심인
업종들은 폭 넓은 원천으로부터 자금을 공급받을 수 있을 것
으로 기대하고 있음.

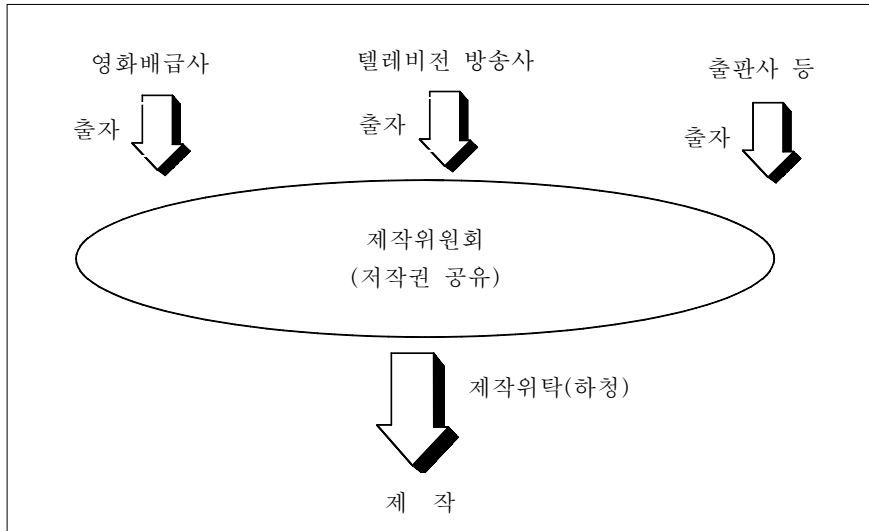
III. 일본의 제작자금조달 시스템 현황

1. 기존 방식

- 전통적으로 일본의 콘텐츠산업은 제작자금의 조달을 유통사업자에게 크게 의존해 왔으며, 그 대표적인 예가 제작위원회 방식임.
 - 이 방식은 현재 텔레비전 방송 프로그램의 제작에 가장 많이 활용되고 있음. 영화산업도 초기에는 배급회사¹⁾가 제작자금을 거의 독점적으로 제공하였지만, 산업으로서 쇠퇴의 길을 걷기 시작하고, 배급사의 자금력 한계가 노출되면서, 동일한 제작위원회 방식을 도입하게 되었음.
- 제작위원회 방식이란 콘텐츠 사업관계자가 익명의 조합을 만들어서 여러 투자자로부터 자금을 모아서 제작사에 제공하는 대신, 그 대가로 콘텐츠 작품의 상품화 권리를 확보하여 그 수익을 나눠 갖는 방식임.
 - 현재 제작위원회 방식의 자금조달은 영화와 텔레비전 방영용 애니메이션을 비롯한 다양한 문화콘텐츠 제작에 활용되고 있음.
 - 가령, 애니메이션 작품에 대한 자금을 제작위원회 방식으로 조달한다면, 제작사, 유통회사(방송사, 비디오 배급사 등) 및

1) 미국에서는 이러한 형태를 소위 ‘스튜디오 시스템’이라 부름.

<그림Ⅲ - 1> 제작위원회 자금조달 방식(예)



완구, 게임 등 애니메이션을 활용하여 부대사업을 운영하는 회사들이 컨소시엄 형태로 투자에 참여하는 것임.

- 일본의 제작위원회 자금조달 방식은 일반적으로 임의조합, 중소기업 등 투자사업 유한책임조합, 익명의 조합 등으로 삼분류될 수 있음.
- 제작위원회 방식은 여러 부문의 회사들이 제작될 작품에 함께 투자하고, 투자금액에 비례하여 각 투자회사별로 사업권을 배분하는 시스템으로 사업을 비교적 안정적으로 이끌 수 있다는 장점을 갖고 있음.
- 일반적인 자금조달에 의한 콘텐츠제작은 창작자의 작품제작 활동을 간섭할 가능성이 있기 때문에 창의성 제고에 방해가

되지만, 제작위원회 방식은 투자자들을 제작전문가로 한정함으로써 이러한 부작용을 최소화할 수 있다는 긍정적인 측면이 있음.

- 그러나, 제작위원회 방식은 투자자가 관련 업계 당사자로 한정되어 있기 때문에 자금조달 규모가 크게 확대되기 어렵고, 또한 투자자에게 작품활용의 권리가 사전에 모두 이전되기 때문에 제작자가 갖는 수익 몫은 낮을 수 밖에 없다는 것이 근본적인 문제점으로 지적됨.
- 더구나, 곧 브로드밴드 시대가 도래하면 자금수요가 폭발적으로 늘어날 것이고, 그렇게 되면 현재와 같은 장르별 자금조달 방식으로는 그 수요에 부응하는 데 한계에 직면할 것으로 예상되기 때문에 그 한계는 한층 심화될 전망이다.
- 글로벌 네트워크화의 진전과 콘텐츠의 디지털화에 따라 방송과 통신이 융합된 브로드밴드 시대에는 유통채널의 급증과 함께 콘텐츠 수요 역시 크게 증가하고 이는 제작자금의 수요증대로 이어질 전망이다.

2. 투자형태의 주요 자금조달방법과 최근의 개혁 동향

- 최근 일본에서 주로 시행되고 있는 저작권 등의 지적재산권을 취급하여 자금을 공급하는 방법은 임의조합, 익명조합, 중소기업책임조합 등 조합으로 분류되는 것들, 특수목적기구(Special Purpose Vehicle)²⁾로 분류되는 것들, 그리고 자산유동화법에 근거하여 운

용되는 특수목적회사(SPC: Special Purpose Company)와 특수목적신탁 등이 있음.

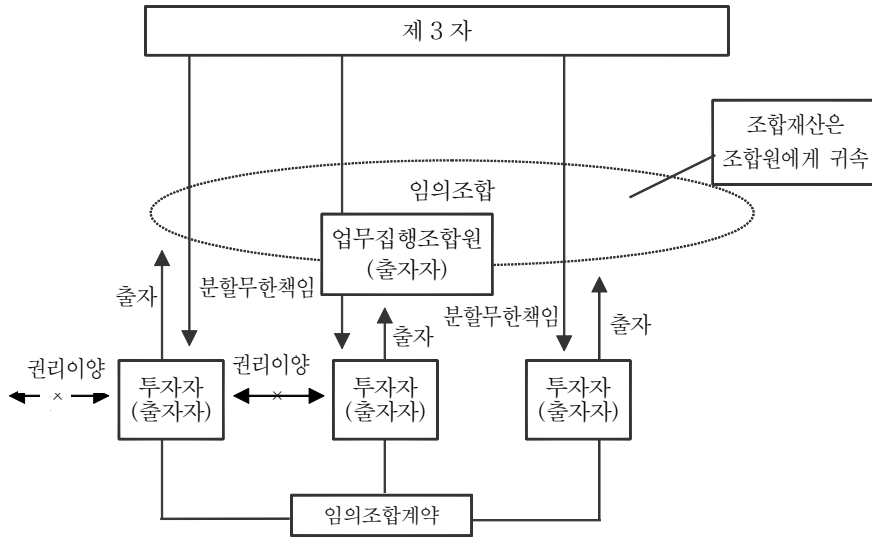
(1) 조합관련

1) 임의조합

- 임의(任意)조합은 현재 일반적인 엔터테인먼트 콘텐츠의 제작자 자금조달 형태로 널리 활용되는 방법임.
 - 제작위원회란 해당 콘텐츠에 관련된 업계 당사자들이 공동으로 출자하는 조직체인데, 순수한 투자방식이라기보다는 공동사업의 성격이 강함. 이 방식은 투자자가 실질적으로 해당 사업과 관련된 사업자들로 한정되어 있기 때문에 일반 투자자들을 모집하는 범용 투자상품과는 구별됨.
 - 임의조합에서 투자자들은 투자자의 책임부담 비율이 조합계약에서 투자액의 범위 내로 설정되어 있지만, 실제의 법적 책임은 분할무한책임을 지는 무한책임자의 성격을 지님. 특히 업무집행조합원이 파산하면 해당 계약은 아무런 효력이 없어짐.
 - 동 조합에 의한 자금조달 방식은 개인투자자의 접근이 용이하지 않으며, 조합원(투자자)의 지분이 간편하게 양도되기 어렵다는 점이 단점임.

2) 특수목적기구란 유동화 증권의 발행을 목적으로 특별히 설립되는 회사로서 흔히 신탁이나 조합, 주식회사, 유한회사의 형태를 취함. SPV는 절세를 목적으로 통상 조세 피난처에 페이퍼 컴퍼니의 형태로 설립되는 예가 많음.

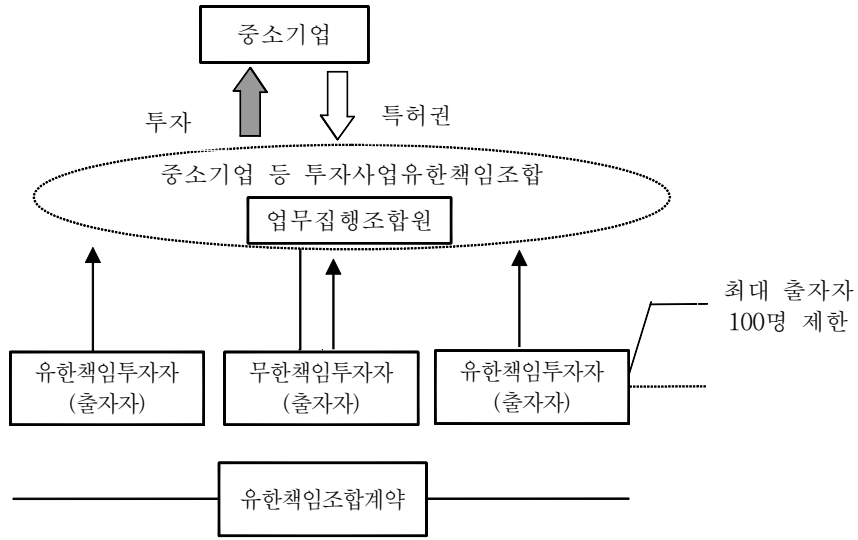
<그림 III - 2> 임의조합을 통한 자금조달 방법



2) 중소기업 등 투자사업 유한책임조합

- 동 조합은 1999년 11월부터 시행된 「중소기업등 투자사업 유한 책임조합계약에 관한 법률」을 근거로 운영되고 있음.
- 민법에 명시된 조합계약을 근본으로 하면서 임의조합에서 문 제점으로 드러난 투자자(조합원)의 책임범위를 출자액의 범 위 로 한정하자는 취지에서 시행됨.
- 단, 동 법은 벤처기업에 대한 투자자금공급의 활성화라는 정 책목표를 달성하기 위해 실시되고 있기 때문에 투자대상이 한정되어 있음.
- 투자대상은 중소기업 주식 등의 증권 외에 중소기업이 소유

<그림Ⅲ - 3> 중소기업 등 투자사업 유한책임조합의 자금조달



한 저작권이나 공업소유권에 대한 투자도 포함되어 있음.

- 이 방법은 민법상의 조합계약을 기본으로 하고 있기 때문에 조합원의 지분을 간편하게 양도할 수 없다는 점, 그리고 투자자(출자자)의 수를 100인 미만으로 한정한다는 점 등이 문제점으로 지적됨.

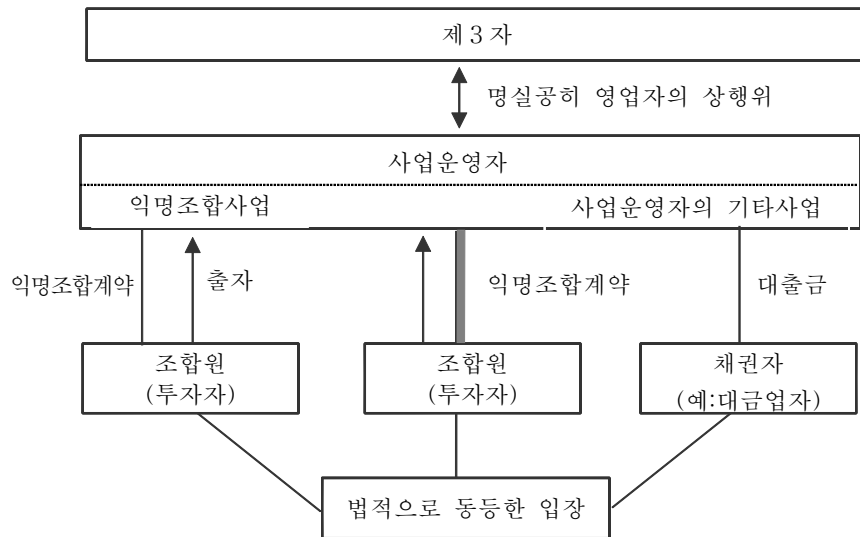
3) 익명조합

- 익명조합이란 상법에 근거한 전문 사업자에게 출자하는 형태로써 사업활동은 모두 사업자가 행하고, 출자자는 배후에 가려져 있는 계약형태임.
- 특징으로는 민법상의 임의조합과는 달리 출자자의 유한책임이

법적으로 보장되어 있고, 투자자가 출자하기 용이하다는 점을 들 수 있음.

- 익명조합의 사업자가 파산할 경우에는 익명조합 소유의 모든 자산이 동 사업자에게 귀속되고, 해당 자산의 처분 권리는 파산관재인이 처리함.
- 익명조합의 단점은 익명조합의 자산이 사업자에게 귀속되기 때문에 제3자가 이의를 제기할 수 없다는 것임.
- 또한 임의조합과 마찬가지로 조합원의 권리 양도가 용이하지 않고, 조합원이 10명 이상인 경우에는 조합원에 대해 운용이익(금전 이익)이 이루어질 때 원천징수해야 하는 점도 문제점으로 지적됨.

<그림Ⅲ - 4> 익명조합의 자금조달 체계



(2) 자산유동화법 관련

1) 자산유동화법상의 SPC

- 2000년 11월부터 시행된 「자산의 유동화에 관한 법률」을 근거³⁾로 한 것으로서 투자자로부터 자금을 모아 시장에서 전문가에게 관리와 운용을 맡기는 집단적인 투자구조 형태임.
 - － 이는 자금조달자의 선택권을 확대하고 투자자에게는 다양한 상품을 제공하고자 하는 목적으로 신설된 방법임.
 - － 동법의 개정 이전에는 유동화대상 자산이 부동산, 지명금전채권, 신탁수익권 등으로 한정되어 있었지만, 동법을 계기로 유동화대상 자산이 재산권 일반으로 확대됐다는 점이 특징임.
 - 현재 유동화자산의 대상은 다음과 같이 열거되어 있음. 부동산 및 부동산에 관한 소유권 이외의 권리, 동산, 선박, 항공기, 자동차, 지명금전채권, 유가증권, 특허권, 실용신안권, 상표권, 회로배치이용권, 저작권, 기타 특수자산, 신탁수익권 또는 이것을 표시하는 유가증권 등임.

2) 자산유동화법상의 특수목적신탁

- 「자산유동화에 관한 법률」에서는, 상기의 SPC라는 법인을 매체로 이용하는 것 외에, 추가적으로 신탁을 이용하는 특수목적신탁제도가 새로 만들어졌음.

3) 자세한 내용은 ‘특수목적회사에 따른 특수자산의 유동화에 관한 법률’, ‘증권투자신탁 및 증권투자법인에 관한 법률’에 담겨있음.

- 동 제도는 자산의 원보유자가 자산의 관리, 처분, 이익배분 등을 신탁회사에 위탁하고, 특수목적신탁계약에 근거하여 신탁 수익권을 분할하여 수익증권으로 투자자에게 판매함으로써 자산을 유동화하는 방법임.
- 동 제도의 최대 강점은 신탁수익권의 유가증권화이며, 신탁수익권을 법 테두리 내에서 유가증권으로 인정함과 동시에 투자자 보호를 보장하기 위해 증권거래법상의 유가증권으로도 지정되었다는 것임.
- 현재 이 제도는 수익권의 양도가 용이하게 되었다는 것과 유통성을 높였다는 점에서 긍정적인 평가를 받고 있음.

<표III - 1> 자금공급 방법의 차이점

| | 임의 조합 | 유한책임 조합 | 익명 조합 | 특정회사 | 특정신탁 | 신탁 |
|------------------|-------|---------|-------|------|------|----|
| 지적재산권 활용 여부 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × |
| 투자자의 유한책임성 | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 투입재산의 독립성 | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ |
| 과세 투명성 | ○ | ○ | ○ | △ | △ | ○ |
| 배당금에 대한 원천징수세 없음 | ○ | ○ | △ | × | × | △ |
| 투자자 권리의 실질양도성 | × | × | × | ○ | ○ | ○ |
| 유가증권화 | × | × | × | ○ | ○ | △ |
| 당국에 대한 신고 불필요 | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ |
| 소액 자금조달 | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ |

주 : 1) △는 조건부불을 의미.
 2) 신탁의 경우 저작권 자체를 신탁하는 것이 아니라, 금전채권신탁을 이용하거나, 외국증권의 투자신탁을 이용하는 것을 말함.

- 그러나, 단점은 신탁회사가 수탁자로서 계약을 수행할 때 필요한 서류와 절차가 꽤 까다롭고 복잡하다는 점으로 적지 않은 거래비용이 수반되기 때문에 아직 실적은 미미한 것으로 파악됨.

(3) 최근의 개혁 동향

1) 미즈호 증권 : 게임펀드 운용 사례

- 2000년 12월 게임소프트웨어 제작회사인 (주)코나미는 미즈호 증권사, 마넥스 증권사와 공동으로 투자신탁을 이용한 게임펀드를 조성함으로써 제작자금을 조달한 바 있음.

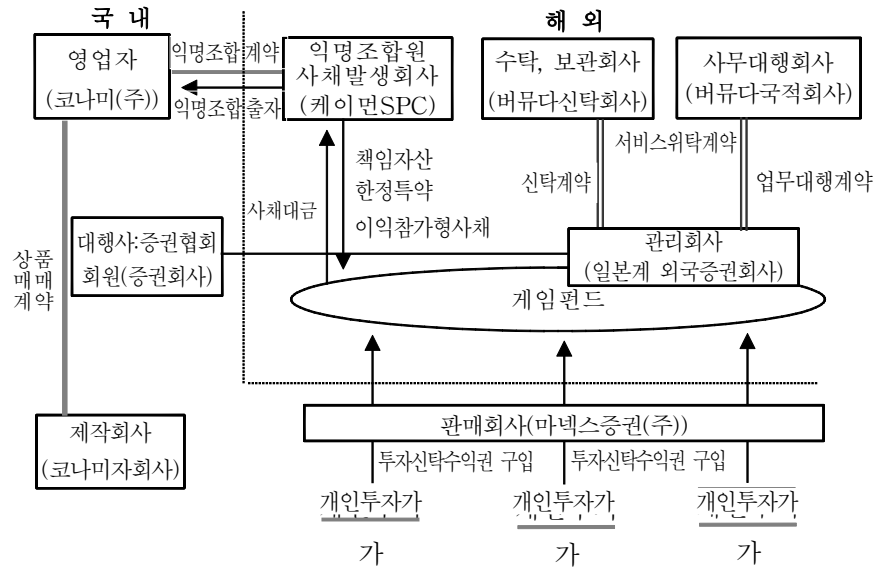
- 일본에서 시행되는 엔터테인먼트 콘텐츠 제작펀드 조성은 대부분 투자자들이 업계 관계자나 혹은 개별적으로 권유를 받은 기업인들이었으나, 이 펀드는 투자신탁을 이용하여 폭 넓은 투자자를 대상으로 자금을 모집하였다는 것이 특징임.

- 동 펀드의 자금조달 과정은 다음과 같음.

- 외국투자신탁회사에서 투자자를 공모
 - 최소 투자단위를 10만 엔으로 설정하고, 개인투자자를 대상으로 공모함. 신탁수익권의 판매방법은 인터넷전문증권회사인 마넥스사를 통해 인터넷으로 거래함.
- 해당 펀드는 버뮤다법에 근거한 것으로 버뮤다 금융청의 시행규칙을 따름. 수탁회사는 버뮤다신탁회사가, 업무대행회사는 버뮤다국적사로 설정함.

- 해당 펀드는 케이만제도⁴⁾에 설립된 SPC가 발행하는 이익참가형 사채를 구입하고, 익명조합의 분배금은 사채 원리금 상환형태로 투자자에게 배분됨.
- SPC는 영업회사인 (주)코나미와 익명조합계약을 체결하며, 코나미 자회사인 게임제작회사에 게임제작을 위탁하고, 제작 및 판매사업에 출자함. (주)코나미는 게임이 출하된 수에 비례하여 수익을 조합원인 SPC에 돌려줌.

<그림III - 5> 투자신탁을 이용한 게임펀드의 계약관계



4) 바하마, 버뮤다, 케이만제도 등은 소득세, 법인세 등에 대한 과세가 전혀 없는 면세지로 알려져 있음. 이와 같은 면세지를 투자자들이 이용하는 이유는 사업활동에서 나오는 소득과 기타 합산소득에 대한 세금을 절감하는 한편, 기업활동 유지로 소요되는 제반 경비를 절감하기 위한 것임.

○ 동 펀드의 특징

－ 게임제작 및 개발자금의 조달

- 콘텐츠 제작과 개발비용을 투자신탁이라는 틀 안에서 이용하고 조달함.

－ 외국투자신탁의 이용

- 동 펀드의 최대 특징은 외국투자신탁을 이용하고 있다는 점임. 여기에서 외국투자신탁이란 외국에서 조성된 펀드를 말하며 일본에서는 1998년에 증권투자신탁법을 개정하면서 이와 관련된 규정 개정을 완료하였음.
- 일본증권협회는 협회회원사가 외국인투자를 취급할 때 준수할 사항으로 “외국증권거래에 관한 규칙”을 규정하였으며, 이 규정 내용을 만족시키는 투자상품에 한해서만 판매를 허용하고 있음.
- 동 규정의 구체적인 내용은 외국투자사는 외국 법령에 근거하여 설립된 기업일 것, 일정 금액 이상의 순자산을 보유하고 있을 것, 일본내에 대리인을 지정하고 있을 것, 공매나 차입 조건 등이 투명할 것 등임.

－ 제작완성의 위험 헤지(hedge)

- (주)코나미가 게임제작을 자회사에 위탁하는 형태이기 때문에 게임제작사가 계약된 기일 내에 완성하지 못해 게임소프트웨어를 출하하지 못할 경우에는 모기업인 (주)코나미가 익명조합원에게 비용 전액을 반환할 의무를 지고 있음.
- 제작회사의 완성위험이 모기업의 운용위험으로 치환되어 있기

때문에 투자자에게는 실질적으로 투자위험이 헤지되어 있음.

－ (주)코나미의 일부 보증

- 익명조합이 (주)코나미로부터 받는 분배금액의 합계가 조합 종료일을 기준으로 수익증권 발행가격의 50%에 미치지 못할 경우는 (주)코나미가 그 부족액을 충당한다는 규정이 있기 때문에 동 펀드는 원금의 50%를 (주)코나미가 보증하고 있다고 볼 수 있음.
- 다시 말해서, 이 펀드는 모기업의 신용을 담보로 원금 일부의 회수를 보장해서 투자자에게 게임사업의 위험을 실질적으로 헤지하는 투자신탁 형태임.

－ (주)코나미의 이점

- 제작완성에 대한 위험부담은 모기업이 일부 지고 있지만, 판매 위험의 일부는 투자자에게 전가되고 있기 때문에 자금조달방법을 다양화할 수 있다는 장점이 있음.
- 또한 외국에 있는 일본은행 최초의 공모형 게임펀드 조성이라는 광고효과와 개인 투자자의 게임소프트웨어 구입에 따른 판매촉진 효과도 무시할 수 없는 긍정적 요인임.

○ 동 펀드의 과제

－ 업무부담

- 외국투자신탁에 의한 자금조달방법은 국내외 업무가 복합적으로 얽혀 있어 사업시행의 행정업무가 비교적 많다는 단점이 있음.

－ 비용부담

- 외국투자신탁에 의한 자금조달과정은 해외를 포함해서 관련 당사자가 상당히 많고 복잡한 관계를 형성하고 있어 자금조달자가 부담해야 하는 거래비용이 증가할 수 있음.
- 동 펀드의 경우 판매 수수료와 설립 비용 그리고 운영비용을 감안할 때 전체 비용의 2.9%(연간)이고, 펀드 운영 예상기간을 2.5년으로 환산하면 총비용의 7.2%를 차지하는 등 다른 투자신탁에 비해 비용부담이 큰 것이 단점임.
- 이에 따라 이 방법은 조달금액이 작은 경우보다는 대규모 자금조달이 필요한 콘텐츠 제작에 적합한 것으로 평가됨.

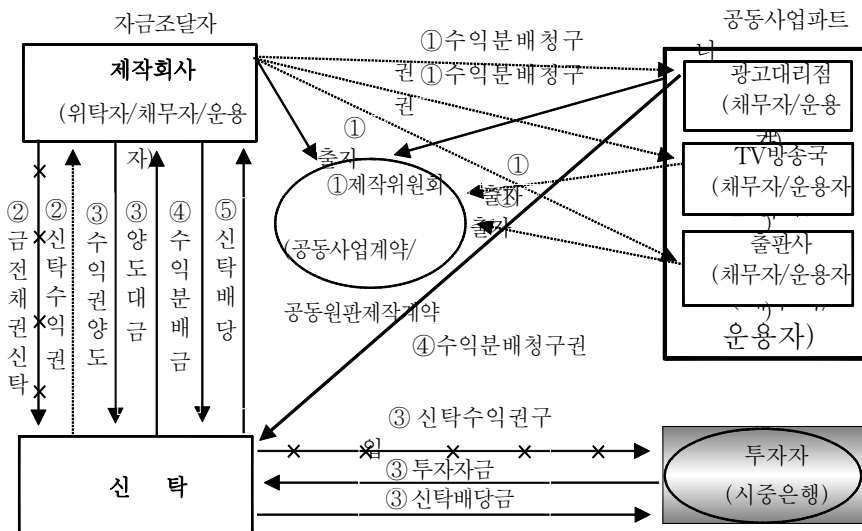
2) 미즈호은행 : 금전채권신탁 운용사례

- 미즈호은행은 무형의 재산권, 특히 저작권을 기본으로 한 새로운 자금조달방법을 개발하고 있음.
 - － 이하의 사례는 애니메이션 제작기업에 대해 저작권을 근거로 발행한 금전채권을 수탁재산으로 하여 자금을 조달하는 방법임.
- 동 펀드의 자금조달은 다음과 같은 계획으로 조성됨.
 - － 동종업종 기업들로서 콘텐츠 제작기업, 제작된 콘텐츠를 유통시킬 기업 또는 미디어 관련 기업 등이 공동으로 사업계약을 체결하는 과정에서 자금이 조달됨.
 - 이러한 공동사업을 일본에서는 제작위원회라고 칭하며, 민법상 임의조합의 형태로 만들어짐. 제작위원회의 구성원은 지분

으로 출자하며, 해당 출자금은 콘텐츠 제작자금으로 사용됨.

- 제작위원회 구성원들은 출자금의 담보물로서 각 콘텐츠와 관련된 저작권, 상품화권, 출판권, 비디오프로그램권, 방송권 등을 보유하게 됨. 위원회 구성원들은 자신이 갖고 있는 권리에서 발생하는 수익의 환수와 다른 위원회 구성원의 지분에 맞는 수익배분의 의무도 동시에 갖고 있음. 즉, 각 위원회 구성원은 자신의 지분에 비례하여 수익배분청구권도 보유하는 것임.
- 자금조달자인 제작회사는 보유한 수익배분청구권을 금전채권으로 신탁하고 신탁회사로부터 신탁수익권을 취득함.
- 자금조달자는 투자자(본 사례에서는 미즈호은행)가 보유한 수익권을 매각하여 자금을 조달함.

<그림III - 6> 저작권을 활용한 금전채권신탁계획



○ 동 펀드의 특징

- － 제작위원회가 보유하는 수익분배청구권이라는 미래 채권을 금전신탁으로 하여 자금조달의 융통성을 부여하자는 것임.
- 만일 저작권의 신탁이 제도적으로 가능하더라도, 신탁대상은 완성된 저작물의 저작권이기 때문에 제작단계에서 자금조달이 곤란하지만, 동 펀드 방식은 미래 채권을 신탁하기 때문에 기존 제작위원회 방식보다는 훨씬 융통성이 있다는 것이 장점으로 부각됨.

○ 동 펀드의 과제

- － 위험소재의 명확화
 - 동 펀드의 투자자는 시중은행이며, 예상되는 사업상 위험에 대해 은행의 독자적인 판단과 심사에 근거하여 신용을 제공하는 형태임. 그러나, 만일 동 펀드의 투자자가 일반인도 포함될 경우에는 위험의 소재를 좀 더 명확히 설정할 필요가 있는 것으로 평가됨.

3) JDC(일본디지털콘텐츠)

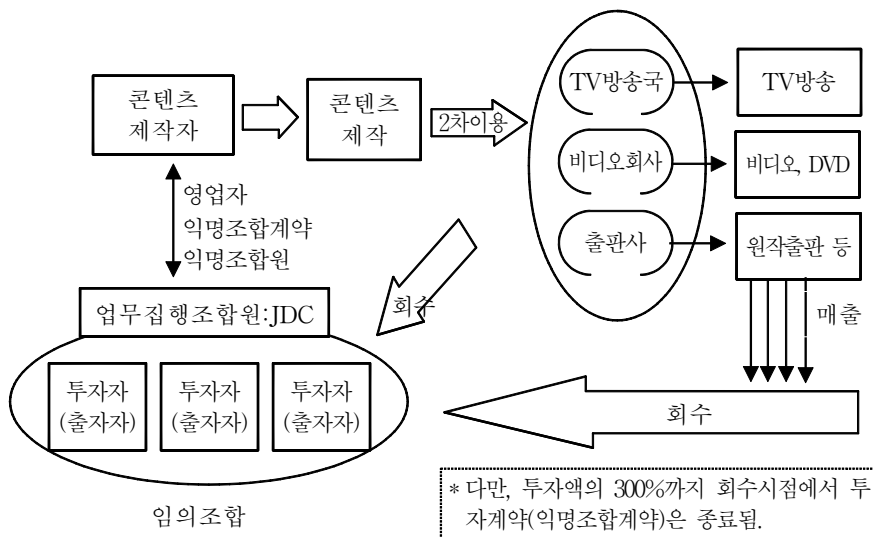
○ JDC는 콘텐츠 제작자의 자금조달 및 권리보전이라는 큰 개념을 내걸고 콘텐츠에 투자하고 있음.

○ 동 펀드(동경멀티미디어펀드 : TMF)의 내용

- － 민법에 근거한 조합결성

- TMF의 업무집행조합원인 JDC(익명조합원)와 콘텐츠 제작사(영업사)간 익명의 조합계약을 체결함으로써 자금조달이 이루어짐.
- TMF
 - 임의조합으로 7억 엔 규모의 펀드를 조성
 - 콘텐츠 제작회사로부터 기획서를 공모하여 심사를 거친 사업건에 대해 익명조합계약의 형태로 자금이 투자됨.
 - 투자액의 100%까지는 동 펀드가 우선적으로 회수
 - 100% 회수 이후에 발생한 이익에 대해서는 구체적인 비율로 배분(통상 제작사에 유리하게 배분됨).

<그림III - 7> JDC 펀드 운용 과정



- 투자액의 300%까지 자금이 회수되면 익명조합은 종료됨.

○ 동 펀드의 특징

－ 유한책임성

- 임의조합 형태에서는 출자자가 무한책임을 지지만, 동 펀드에서는 제작자에 대한 투자를 익명조합으로 결성함으로써 유한책임을 담보하고 있음.

－ 콘텐츠 제작자에게 권리 귀속

- 자금을 공급하는 유통사업자에게 콘텐츠 지적재산권이 넘겨졌던 기존의 하청적 관행에서 탈피하여 제작사가 재정적인 자립에 도움이 될 수 있도록 콘텐츠제작자가 저작권을 보유하도록 함.

－ 자금 및 공정관리

- 자금관리에 있어서 익명조합 구조가 설정됨. 이를 통해 현금이 영업자의 구조에 들어가기 전 프로젝트에 관련된 입출금을 감시할 수 있으며, 제작자금의 출입에 관해서도 JDC의 동의가 있어야 가능함.

○ 동 펀드의 과제

－ 완전한 유한책임성의 확보

- 동 펀드는 임의조합과 익명조합 형태를 조합해서 출자자의 유한책임성을 보장하고 있으나, 만일 무한책임조합원이 파산하거나, 악의적인 유한책임조합원이 있을 경우에는 문제가 발

생활 소지가 있음.

－ 투자재산의 독립성

- 익명조합계약에 기초하여 투자된 출자금 이외의 조합재산은 영업회사에 귀속됨. 영업사가 파산하는 경우 투자자의 채권(출자금환불청구권)은 일반파산채권으로 취급되기 때문에 제3자에게 귀속되지 않는 문제가 있음.

○ 투자실적

- － 제1펀드는 투자 베이스로 약 36건에 약 10억 엔이 투자되었고, 제2펀드는 2001년에 조성되어 현재(2001년 중) 9건에 3억 5,000엔이 투자되었음.

4) 아오조라은행 : 프로젝트 펀드에 의한 콘텐츠 투자

- 동 은행이 펀드를 조성하여 콘텐츠에 투자하기 시작한 것은 1988년부터이며, 2001년에 실험을 거쳐 현재는 점포운영뿐 아니라 게임, 영화, 애니메이션, 음악, 서적 등으로 투자대상을 확대하여 시행하고 있음.

- 투자의 기본 개념은 기업의 파산위험을 최대한 배제하면서 사업자금 수요에 집중 대응하는 투자임. 다만, 기업의 파산 위험에 대한 완전한 분리는 실질적으로 불가능하기 때문에, 이러한 위험을 적절히 반영한 수익환수 시스템이 요구됨.

○ 동 펀드의 내용

- － 민법상의 임의조합 형태로 母펀드를 조성함(금액으로는 50억

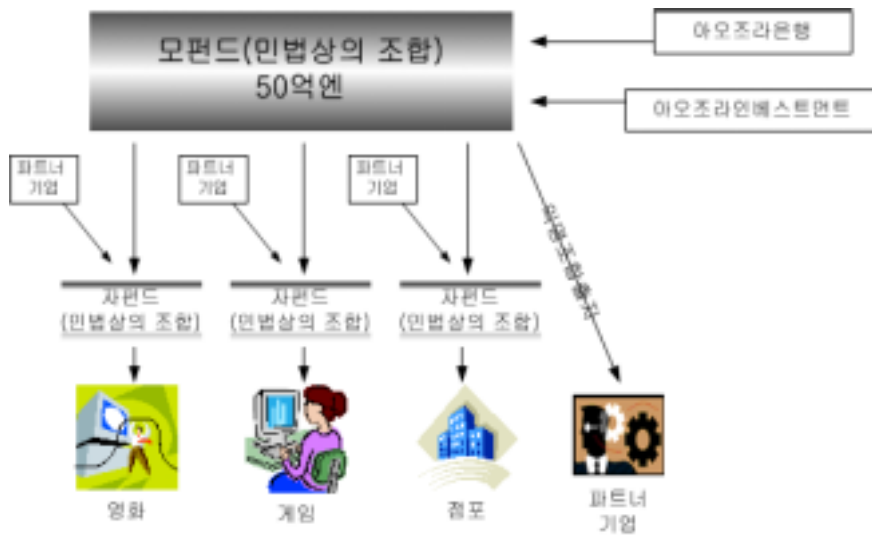
엔이고, 99%가 은행자금이고 나머지 1%는 100% 자회사로부터 출자).

- 각각의 프로젝트마다 개별 펀드를 조성(2002년 9월 말 현재 19개의 개별 펀드가 조성됨).
- 개별 펀드에 대해 모펀드가 출자함.

○ 동 펀드의 특징

- 조기 회수화
 - TMF와 마찬가지로 투자자에게 우선적인 자금 회수 기회 부여

<그림III - 8> 아오조리은행의 펀드운영



－ 위험 분산

- 여러 분야에 투자를 포트폴리오로 행함으로써 투자 위험을 분산함.

－ 자금관리

- 아오조라은행의 자회사인 아오조라인베스트먼트가 각각의 프로젝트 자금에 대한 관리를 수행함으로써 투자의 투명성을 높여 외부자금의 많은 유입을 유도함.

○ 투자실적

- － 투자실적은 2001년 한 해 동안 프로젝트 투자 합계 17건에 약 14억 엔을 투자함. 구체적으로는 점포출시가 6건으로 약 7억 엔, 콘텐츠 관련으로 12건에 약 6억 엔임.
- － 현재 19개 펀드를 운영 중임.

IV. 정책 시사점

1. 제도적 시스템 개혁 및 인식전환

(1) 법률체계의 개선

- 최근 일본의 경제부처들은 콘텐츠산업의 성장잠재력을 인지하고 산업기반 조성의 정책으로 자금조달에 관한 법률체계의 개선안을 내놓고 있음.
 - － 그 가운데서도 일본 펀드법의 투자규제 대상에서 영화 등의 지정 폐지와 신탁법에서 저작권을 직접신탁 대상으로 할 것 등이 가장 필요한 개혁 대상인 것으로 지적되었음.
- 일명 상품펀드법이라고 하는 “상품투자에 관련된 사업규제에 관한 법률”은 소위 상품선물(先物) 등을 운용하는 펀드의 조성이나 판매를 규제하는 법률로서, 여기에는 상품거래소에서 거래되는 것 이외에 수익예측이 곤란한 물품으로서 경주마(競走馬), 그림, 광업권 그리고 영화가 지정되어 있음.
 - － 예를 들면, 영화(권리 포함)를 취득(제작 포함)하거나 양도, 이용 등의 목적으로 임의조합, 익명조합, 신탁 등의 형태를 이용하여 광범위하게 일반인에게 자금을 공모할 때는 상품펀드법의 엄격한 규제가 적용됨.

- 동 상품펀드의 운영허가는 금융청과 경제산업성으로부터 받아야 하며, 그 요건은 재정상황, 인적구성 등 매우 까다로운 기준을 요구하고 있음.
- 이와 관련하여 최근 우리 정부도 과거에는 간접투자 대상으로 인정하지 않았던 영화나 음반, 게임소프트 등 콘텐츠자산에 대한 투자펀드의 운용을 허용할 계획임을 발표⁵⁾한 바 있어, 일본의 사례가 좋은 지침이 될 수 있을 것으로 평가됨.
 - － 과거에 비해 이 제도가 콘텐츠를 하나의 자산으로 인정하고 투자대상으로 인식시키는 데는 진일보하였으나, 앞으로 이 제도가 활성화되기 위해서는 일본의 신탁제도 실례처럼 콘텐츠 저작권이 보유하고 있는 다양한 미래 소득원천을 유동화 또는 증권화할 수 있는 제도적 보완이 요망됨.

(2) 권리시스템의 정비

- 첫째, 일본이 추구하고 있는 미국식 자금조달체제는 원소스 멀티유즈형 콘텐츠를 기획함으로써 조달규모를 충분하게 확보하는 방식임. 하지만, 이를 위해서는 콘텐츠 작품의 소유 및 이용에 관한 계약관행이 필수적으로 정비되어 있어야 하나, 현재로서는 표준적인 계약서조차 마련되어 있지 않은 것으로 지적됨.

5) 2003년 12월 20일, 재정경제부는 영화 제작 조합에 투자하는 영화펀드나 음반과 게임소프트 투자펀드의 운용을 허용하는 자산운영업법의 시행령 및 규칙에 관한 주요 내용을 발표한 바 있음. 현재 투신운용사들이 준비하고 있는 문화산업 관련 펀드는 영화/음반펀드이며, 이는 자산운용사들이 영화나 음반제작에 투자하는 조합 지분에 투자하는 방식으로 알려짐.

- 둘째, 콘텐츠에 대한 ID와 안전성이 확보될 수 있도록 기술적 환경을 정비할 것을 요구함.
 - － 콘텐츠가 네트워크 상에서 상품으로서 유통이 가능하다는 것은 네트워크 콘텐츠가 사용되고 있는 지가 확인될 수 있거나, 통제가 용이해야 한다는 것을 의미함.
 - － 이를 위해서는 네트워크에 있는 콘텐츠마다 ‘유일성’을 부여하는 ID가 있어야 하며, 또한 그 이용(복제를 포함)을 통제하기 위한 안전성이 기술적으로 확보되어야 함.
- 셋째, 멀티유즈형 사업모형이 확립되려면 관련 권리소유자의 사용 및 허가에 관한 시스템의 정비가 요구됨.
 - － 예를 들면, 사전에 멀티유즈의 권리 처리⁶⁾에 관한 규정을 세워두는 일, 사용허가 등에 관한 처리 창구를 일원화하는 일, 그리고 처리기준에 관한 표준계약 제도를 사회적으로 마련하는 일 등이 필요할 것으로 평가됨.

(3) 사회적 인식전환 필요

- 제도적인 장애요인과 더불어 사회적으로 콘텐츠산업에 대해 인식이 부족한 것도 문제점으로 지적됨.
 - － 게임펀드 사례에서 보듯이 일반인으로부터 자금공모가 가능한

6) 멀티유즈로 사용되는 콘텐츠는 전략상품으로 개발되는 것이 보통이므로 제작자금이 상승하면 콘텐츠 이용을 둘러싼 권리관계가 점차 복잡해질 것으로 예상됨. 이 때 사용허가 등에 관한 처리가 신속하지 않게 되면 자금회수가 늦어지고 따라서 콘텐츠 업계의 재정구조가 취약해질 위험이 있는 것으로 평가됨.

배경에는 게임제작회사에 대한 인식이 확산되었기 때문인 것으로 분석됨.

- 콘텐츠기업에 대한 이미지의 개선 여부에 따라서는 가장 사업 위험이 높은 기획단계부터 자금공모를 하는 것도 가능할 것으로 평가되고 있음.
 - 예를 들면, 익명의 투자조합 방식으로 인디⁷⁾음악 CD를 제작한 뮤직시큐리티는 “가수 사키소데야마”를 대상으로 CD의 제작/판매 비용에 대해 팬들로부터 자금공모를 실시하여 성공적으로 가요시장에 데뷔시킨 바 있음.
- 우리나라의 경우 콘텐츠상품 제작에 관한 자금조달방법을 일반인들에게 자연스럽게 인식시켰던 계기가 된 것은 1999년 국내 엔터테인먼트 전문업체인 인츠닷컴이 “네티즌 펀드”를 운용하고 부터임.
 - 이를 계기로 영화제작과 자금조달의 상관관계를 일반인들에게 인식시키는 데 커다란 공헌을 한 것으로 평가됨.
 - 하지만, 네티즌 펀드는 본격적인 제작자금조달 방법이라기보다는 마케팅효과를 내기 위한 수단으로 활용되고 있는 실정이며, 현행 근거법에 규정되어 있지 않기 때문에 투자자들에게 투자의 안정성은 보장되어 있지 않은 상태임.

7) 음반회사에 의존하지 않고 자립으로 음반이나 녹음 CD를 제작하는 음악인들을 지칭하는 것으로 independent label의 준말임.

2. 콘텐츠 제작·판매에 관한 정보공개 및 투자평가 방법의 개발

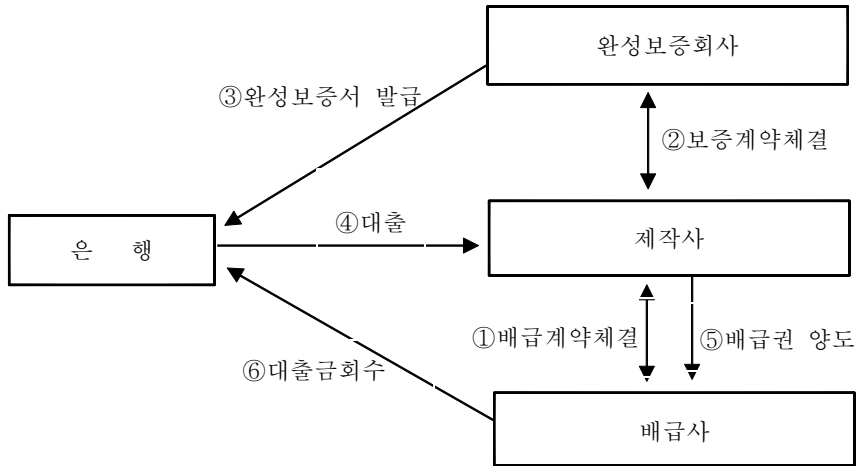
- 콘텐츠 제작에 관한 자금공급 규모를 확대하기 어려운 요인 중 하나는 앞서서도 지적된대로 다른 업계로부터의 참여가 매우 저조하다는 점을 들 수 있음.
 - － 콘텐츠 비즈니스가 예측하기 어렵고 특수하다는 점이 여타 업종의 참여를 주저하게 만드는 기본적인 요인일 수 있음. 그러나, 보다 근본적으로는 정작 콘텐츠 업계 자신이 콘텐츠 비즈니스를 분석하는 데 필요한 자료조차 공개하지 않는 것이 주된 원인으로 파악됨.
 - 투자자 입장에서 보면 투자에 적극 나서기 위해서는 제작자에 대한 상세한 정보, 가령, 과거의 사업 경력, 과거에 제작된 작품별 수익과 지출현황, 제작 연도 등에 관한 충분한 정보가 제공되어야 하나, 현재로서는 제작사의 정보축적과 관리상태가 매우 열악한 것이 걸림돌로 작용함.
- 아울러 자금공급자들도 정성적인 평가와 함께 일반투자자들에게 정량적인 분석자료를 제공할 수 있도록 객관적인 평가방법의 개발과 과학화, 표준화 등에 대한 자체 노력이 필요한 것으로 판단됨.
 - － 작품에 대한 과학적인 투자 평가방법을 도입하기 위해서는 우리나라에서는 시행되고 있지 않으나, 미국에서 일반화되어 있는 영화의 완성보증보험제도의 도입을 적극 고려할 필요가

있음.⁸⁾

- 완성보증보험은 미국에서 정착되어 영국, 프랑스, 캐나다, 호주 등에서 이용되고 있는 제도로서 금융기관, 프로듀서, 완성보증사(completion bond guarantor) 3자간의 계약을 기초로 제작자금을 지원하는 방식임.
 - 동 제도는 투자자가 질 수 있는 콘텐츠 제작자의 개발 위험을 보완할 목적으로 시행되고 있음. 즉, 콘텐츠가 완성되지 않았을 경우 투자자가 져야 될 위험부담을 제3자가 부담함으로써 위험을 헤지하는 형태라고 할 수 있음.
 - 완성보증회사는 제작 전에 대본, 스케줄, 예산 등 항목을 상세히 평가해서 영화완성의 가능성을 보고 나서 계약함. 이후에도 완성보증사는 정기적으로 예산과 대비하여 재무와 스케줄에 따른 진행상황 등을 관리하고, 제작비가 예산을 초과할 경우 추가자금을 지급하기도 함.
- 일본의 경우 제작위험을 제3자가 보증하는 완성보증은 존재하지 않으며, 위험의 일부를 제작자가 부담하고 있으나, 대부분 투자자가 부담하고 있는 것으로 파악됨.
- 일본의 현실과 마찬가지로 우리나라도 기존 콘텐츠업계가 출시한 작품들에 대한 정보축적 및 관리가 체계적으로 정비되어 있지 않기 때문에 일부 분야의 투자조합 이외는 폭 넓은 자금조달 시스템이 아직 존재하지 않고 있음.
 - 현재로서 콘텐츠 작품에 대한 데이터 수집과 분석이 거의 불

8) 산업연구원, 「영화·음반산업의 지식경쟁력 강화 방안」, 1999.

<그림 IV - 1> 완성보증보험제도의 개요



가능하기 때문에 금융기관이 콘텐츠 업계에 자금을 제공할 때는 사업에 대한 위험요소를 자체적으로 산정해야 하나, 이는 현실성이 없음.

- 그러나, 가장 중요한 문제는 일본의 사례에서도 지적되었듯이, 시스템의 개발에 앞서 투자자가 콘텐츠 작품과 기업을 평가할 수 있도록 관련 정보의 축적과 공개가 필수적으로 선행되어야 할 것으로 판단됨.

3. 자금조달원의 다양화

- 일본의 콘텐츠업계가 현재보다 한 차원 높은 글로벌 비즈니스를 전개하기 위해서는 자금조달원을 유통사에 편중 의존하는 방식

에서 하루속히 벗어나, 금융시장에서 다양한 원천을 개발하여 제작자금을 확보할 필요가 있음.

- 전통적으로 일본의 미디어 콘텐츠 업계가 이용하고 있는 자금조달 경로는 유통사업 부문과의 관계에서 특징적으로 나타남.
 - － 일본의 콘텐츠 제작업계는 전통적으로 유통사에 의존하는 미디어(매체) 주도형 사업임.
 - 미디어기업(영화의 배급사와 텔레비전의 방송사들을 주로 의미)들은 콘텐츠를 이용하여 수익을 창출하는 고유기능은 물론이고 콘텐츠 제작에 관한 주된 자금공급원임.
 - － 미디어 주도형 사업방식은 산업발전의 초기 단계에서는 지극히 자연스런 수단⁹⁾으로서 인정되었으며, 그동안 콘텐츠산업의 성장에 많은 기여를 한 것으로 평가됨.
 - 콘텐츠 제작자금의 축적은 최종 매출이 흥행 정도에 의해 좌우되고, 흥행여부는 미디어 유통부문의 사업수완에 의해 결정되므로 제작자금의 조달을 유통사업자에게 의존하는 것은 자연스런 과정임.
- 그러나, 앞으로 디지털미디어가 콘텐츠산업의 주류로 등장하는 시대에는 이러한 자금조달방식은 부적합한 것으로 평가받고 있음.
 - － 왜냐하면, 일본의 콘텐츠산업이 글로벌 시장을 목표로 한다면,

9) 콘텐츠 상품은 유통과정의 관리가 복잡하고 일반적으로 TV방송사나 영화관의 설비투자를 통해 성장하였기 때문에 전성기의 일본 영화산업이나 현재의 TV방송산업처럼 산업자체가 유통부문에 의해 주도되는 것이 구조화되었음.

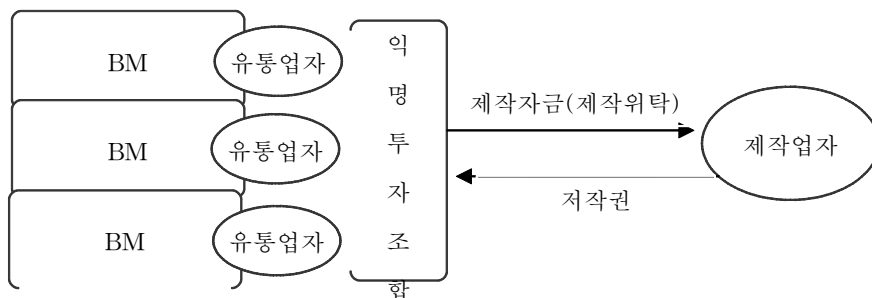
거대한 자본을 동원하여 콘텐츠를 제작하고 유통함으로써 수익을 창출하는 방법을 택하는 것이 올바른 방향이나, 현재의 자금조달방식으로서는 이에 적절히 대응하기 힘들 것이라는 판단 때문임.

- 다음으로, 일본의 대표적인 유통사인 영화배급사나 텔레비전 방송사들은 해외시장 개척에 적합하지 못하다는 지적임.
 - 특히 일본의 일반 영화나 텔레비전 프로그램들은 유통사들이 사실상 해외 판매나 해외시장 개척보다는 외국산 콘텐츠를 구입하는 데에 더 몰두했었기 때문에 글로벌 시장을 고려한 자금조달의 노하우는 거의 축적되어 있지 않은 상태임.
- 세 번째로 콘텐츠를 제작한 제작사가 저작권을 보유하지 못하고, 대부분 유통 미디어사가 소유하는 상관행도 자금조달규모를 가능한 최대로 키울 수 없게 하는 근본적인 원인으로 분석됨.
 - 일본의 콘텐츠업계에서 유통 미디어는 제작사의 제작활동에 직접 간여하지 않지만, 저작권을 소유하고, 제작사는 단순히 제작에 집중하는 하청관계에 존속되어 있음.
 - 결국 제작업자는 작품을 완성하고 나서, 이를 다양한 시장에 판매하거나, 활용하려는 동기를 가질 수 없는 구조로 되어 있음. 이에 따라 작품에 대한 충분한 이해를 갖추지 못한 유통사가 수익을 최대화하기에는 한계가 있을 수 밖에 없다는 비판임.
- 이에 대한 개선방안으로 일본 업계는 유통 미디어사가 제작사에 제작자금을 제공하는 대가로 저작권에 대한 독점적인 이용자로서의 지위(권리)만을 획득하는 미국(할리우드) 방식을 도입하자

는 의견이 적극 제기되고 있음.

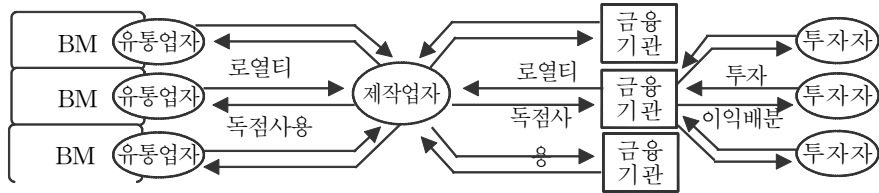
- 가령, 최근 일본의 게임 소프트웨어 업계는 콘텐츠 개발을 유통사에 전부 의존하지 않고, 자체 자금과 여타 관련 기업들로부터 투자를 유치함으로써 조달규모를 확대해 나가고 있는 것으로 알려짐.
 - 아울러, 자금조달원에 있어서도 사업위험의 높낮이에 따라 차별화하는 방식을 시도하고 있는 것으로 파악됨. 가령, 대작영화의 경우는 완성보증제를 도입하는 것을 고려하고 있으며, 저예산용 콘텐츠 제작이나 유통은 일반 금융시장으로부터 자금 조달하는 방법을 제도화하는 노력을 기울이고 있음.
- 문화산업에서 우리나라의 자금조달원은 일본과 마찬가지로 극히 일부에 국한되어 있으며, 다양화 방법 개발에 관한 논의조차 아직 활발하지 않은 상태임.
- 문화산업에 민간자금이 유입된 것은 2000년 이후 정부가 영상산업 관련 투자조합 결성을 유도함으로써 시작되어, 2003년 9

<그림 IV - 2> 일본형(제작위원회 방식)



주 : BM(business model)은 사업의 종류를 의미함.

〈그림IV - 3〉 미국형(할리우드)



월 현재로 25개 투자조합이 2,298억 원 규모로 운영되고 있음.

- 하지만, 투자유인책이 부족하고 사전제작 작품에 대한 객관적 평가 시스템이 갖춰져 있지 않아, 충분히 활용되고 있지 않은 것으로 알려짐.
- 또한 일본과 마찬가지로 외국제작사나 유통사와 자금을 공동으로 조달하는 사례가 극히 드물기 때문에 작품의 제작규모가 작고 일단 제작되었다고 해도 외국시장에 진출하는데 커다란 어려움을 겪고 있음.
- 자금조달과 투자평가에 관해서는 최근 전국경제인연합회와 문화관광부가 각각 완성보증보험제도¹⁰⁾를 도입할 필요성을 제기한 바 있어, 향후 구체적인 도입방안이 구체화될 것으로 기대됨.

4. 새로운 사업모형의 도입

- 영상콘텐츠의 유통을 보면 처음에는 영화관에 가서 영화를 감상

10) 「문화산업강국 실현을 위한 정책개선과제」, 전경련 정책건의자료, 2003. 12.

하는 시대에서 각 가정과 장소에 있는 텔레비전 수상기를 통해 감상하는 텔레비전 시대로 그리고 앞으로는 유비쿼터스¹¹⁾로 감상하는 시대가 될 것으로 예측되고 있음.

- 향후 문화콘텐츠의 유통은 브로드밴드의 보급 확대와 인프라 확충으로 과거에 비해 기술적인 제약여건이 크게 해소됨으로써 새로운 사업모형의 출현이 기대되고 있음.
- 이에 따라 디지털시대의 콘텐츠 유통업자들은 보다 경쟁적인 환경에 놓이게 되었으며, 현재 콘텐츠 제작업에 대해 지배적인 지위에 있는 유통사들의 입지도 점차 축소될 전망이다.
 - 이는 지금의 제작사와 유통사간 전통적 하청관계가 수정될 수밖에 없음을 시사하는 것이며, 결국 앞으로의 새로운 사업 모형은 콘텐츠의 제작과 유통 부문이 분리된 형태로 전환될 수 있음을 의미하는 것임.
- 향후 디지털콘텐츠 시대가 본격화되면 새로운 유통분야가 등장할 것으로 전망되며, 제작자들은 지금보다 훨씬 다양한 사업체들로부터 자금조달이 가능해질 수 있을 것으로 예상됨.
 - 디지털시대의 가장 유력한 분야로서 VOD 사업이 예측되고 있는 가운데, 콘텐츠 애그리게이터(CA: Contents Aggregator)¹²⁾

11) 유비쿼터스 시대란 언제 어디서나 간단하게 사용자와 네트워크 단말기들이 상호작용할 수 있는 환경이 일반화되는 시기를 말함. 유비쿼터스 시대에는 전자적, 물리적 공간 네트워크의 확장과 실시간 정보의 자유로운 소통 환경이 구축됨으로써 콘텐츠 창작과 제작, 소비에 있어서 개인의 자율성이 극대화될 것으로 예측됨.

12) CA는 콘텐츠 제작사의 위험(소비시장을 찾지 못해 발생할 수 있는 영업손실의 위험)과 소비자의 위험(좋은 콘텐츠를 경험하지 못해 시간이

는 영화, 음악, 드라마 등의 VOD 콘텐츠를 수집, 기획, 가공해 방송이나 통신 사업자들에게 제공하는 데 크게 기여할 것으로 전망됨.

- 앞으로 무수하고 다양한 콘텐츠 유통경로가 등장하면, 많은 콘텐츠 제작자와 무수한 수요자를 연결하는 중계 기능을 하는 CA와 같은 새로운 사업자가 많이 필요할 것으로 예측됨.
 - 이러한 사업자들은 일반적으로 영화의 배급, TV 방송프로그램의 편성과 같은 기능을 하면서 자금공급 능력도 갖추고 있음.
 - 또한 애그리게이터는 저작권을 보유하지 않기 때문에 충분한 자금을 확보할 필요가 없으며, 단순히 2차 이용권을 획득하여 사업을 운영함으로써 이익을 배분함.

5. 사업가적인 프로듀서 인력 양성

- 콘텐츠산업은 투자와 이익 환수에 집중하는 비즈니스와 콘텐츠의 가치 창조라는 창작부문의 상반된 차원의 작업이 결합된 업종임.
 - 투자자에게 콘텐츠 제작에 대해 후원적인 역할만을 크게 기대

나 금전적인 낭비를 볼 수 있는 위험)을 줄이는 역할을 하는 사업자를 청함. 이와 유사한 기능을 갖춘 것이 포털사이트인데, 포털사이트는 단순히 사용자에게 원하는 사이트에 관한 정보를 제공하는 기능에 집중하지만, CA는 사용자가 원하는 콘텐츠를 확보해서 관리하고 사용자의 요구에 맞게 편집해서 전달하는 기능을 모두 갖추어야 한다는 점에서 다름.

한다면 투자유인이 감소하고, 그렇다고 해서 창작자에게 사업적인 역할을 너무 요구하면 창의성이 충분히 발휘되기 어려운 상황을 초래하게 되므로 이는 결과적으로 산업에도 부정적인 영향을 줄 가능성이 있음.

- 투자자가 제작자에게 접근하지 못하면 자금조달에 필요한 자료 분석이 불가능하기 때문에 투자유인이 없고 또한 제작자가 창의성에만 집중하면 자금조달에 필요한 사업관리가 비효율적으로 될 수밖에 없기 때문임.
- 이런 맥락에서 볼 때 양 극단의 영역을 조정하는 역할을 하는 프로듀서의 기능이 강화될 필요가 있는 것으로 지적됨.
- 이 부분은 미국의 영화산업에서는 ‘할리우드 프로듀서 시스템’이라고 하고, 일본은 ‘디렉터 시스템’이라는 이름으로 사용됨. 일본의 경우 이러한 시스템이 있다고는 하나, 콘텐츠 제작에 필요한 모든 경영자원이 텔레비전 방송국이나 극히 일부 기업에 집중되어 있기 때문에 제작업계가 보편적으로 활용할 수 있는 시스템은 아닌 것으로 파악됨.
 - 현재 일본의 시스템에서 프로듀서 인력의 수를 늘리고 그 활동의 자율성을 높여주자는 의견이 모아지는 것도 바로 그러한 이유 때문인 것으로 알려짐.
- 아울러 자금조달 시스템이 원활하게 작동하기 위해서는 지적재산권의 관리를 중심으로 한 환경정비 작업, 그리고 작품의 가치 및 지적재산권을 평가하는 전문인력의 양성도 병행 추진하는 것이 바람직하다는 지적임.

- 사업실패의 위험 부담을 지닌 사업가적인 프로듀서 인력이 부재한다거나, 필요한 콘텐츠 사업에 대해 투자 평가를 담당할 전문 인력이 부족하다는 점은 우리나라도 동일한 실정임.
 - － 현재 개인이나 공공자금지원(투자자와 용자) 업무를 맡고 있는 국내의 벤처캐피털이나 금융기관은 이에 관한 기술력을 이해하고 사업성을 평가할 만한 전문인력을 확보할 수 없어 사업을 활성화시킬 수 없다는 의견임.
 - － 이러한 인력의 해소 없이는 앞으로도 문화산업에서 종래의 담보(물건, 보증서) 위주의 용자지원이나 재무제표(매출액 기준 등) 위주의 투자 관행이 답습될 수밖에 없을 것임.
 - － 이를 해결하기 위해서는 콘텐츠 제작사와 투자자의 중립적인 주체로서 콘텐츠 분야에 대한 전문 평가 사업단을 별도로 구성해서 평가 시스템을 개발한다든지, 또는 국가 공인의 문화 콘텐츠 비즈니스 스쿨을 설립하여 업계가 요구하는 특수 전문 인력을 양성하는 방안을 마련할 필요가 있음.

〈참고 문헌〉

- 구문모, 「영화·음반산업의 지식경쟁력 강화 방안」, 산업의 지식경쟁력 강화 시리즈 36, 산업연구원, 1999. 12.
- 구문모, 「한국영화의 제작활성화를 위한 열 가지 투자방법」, KIET 정책자료 제215호, 산업연구원, 2001. 1.
- 이희수, “문화산업 투자조합 활성화 방안,” I&S 비즈니스컨설팅 그룹, 제4차 CT정책포럼 자료집, 2002. 6. 5.
- 전국경제인연합회, 「문화산업강국 실현을 위한 정책개선과제」, 전경련 정책건의자료, 2003. 12.
- 재정경제부, “간접투자자산운용법시행령 규칙(안) 입법예고,” 2003. 12. 20.
- 財團法人 デジタルコンテンツ協會, 「デジタルコンテンツ白書2003」, 2003.
- 經濟産業研究所/經濟産業省文化情報關連産業課, 「メディアコンテンツ製作資金調達問題研究會報告書」, 平成13年7月.
- 經濟産業研究所, 「コンテンツ・ファイナンス研究會 報告書」, 平成15年3月.
- <http://www.dcaj.org/cvp>
- <http://www.i-right.jp/jdc>
- <http://www.jdc.jp/TMF>
- <http://www.meti.go.jp/kohosys/press>
- <http://www.zdnet.co.jp/broadband>

콘텐츠製作 資金調達시스템 革新과 政策 示唆點

- 日本 사례를 중심으로 -

2004年 1月 28日 印刷

2004年 1月 30日 發行

發行處 **産業研究院**

서울特別市 東大門區 清涼里洞 206-9

電話 : 3299-3114

☎ 130-742

登錄 1983年 7月 7日 第6-0001號

發行人 韓 惠 洙

印刷處 邦 文 社

ISBN 89-90789-39-7

購讀問議 : 편집 · 보급팀(3299-3151)

內容의 無斷轉載 · 譯載를 禁함.

普及價 3,000원