

콘텐츠산업 투자재원 확충을 위한 포럼



콘텐츠 산업의 중요성과 금융 투자 필요성

빈기범

명지대학교 경제학과 조교수

bink1@mju.ac.kr

한국 경제의 현주소

❖ 한국 경제의 특수성

- 인구가 적고, 자원이 빈약하며, 국토가 좁음
- 부존자원 자체가 거의 없으며, 농축산물 생산이 빈약

❖ 한국 경제의 성장

- 1차 산업 미발달, 3차 산업은 여전히 비중이 낮음
- 2차 산업, 즉 제조업 중심으로 세계 15위권 내 GDP 및 무역 대국으로 성장
 - 조선, 자동차, 건설, 토목 및 최근에는 IT(하드웨어) 등의 유형자산을 바탕으로 한 유형 생산물에 의한 부가가치 창출

❖ 한국 경제에 대한 도전과 위협

- 기존 비교우위 분야에서의 우위와 경쟁력이 차츰 감소
 - 중국, 인도 등 저인금의 대량 노동력 활용이 가능한 국가가 맹추격
 - 브라질, 러시아 등 자원 부국의 부각
- 복제가 쉬운 기술이나 기술 원천에 의한 산업의 한계

❖ 한국 경제의 지향점

- 인적 자본의 우수성 최대한 활용
- 노동집약, 자본집약, 자원집약적 산업을 지양
- “기술과 지식 기반 산업(technology and knowledge based industry)”를 지향하여, 차세대 성장동력 발굴 시급
 - 고급 기술(복제 불가능), 고부가가치의 창출
 - 주로 무형자산에 의한 무형 재화의 생산
- 혁혁한 인식변화와 기술혁신이 필요한 시점

콘텐츠 산업의 중요성

- ❖ 대표적인 기술 및 지식 기반 산업
 - 무형재화에 의한 고부가가치 창출 가능성
- ❖ 유휴 고급 인력 자원의 흡수
 - 실업 문제의 장기적 해결
- ❖ 유연한 기술혁신과 융복합이 가능한 분야
 - IT콘텐츠, 문화콘텐츠, 역사콘텐츠, 건설·토목콘텐츠, 디지털 콘텐츠, 방송콘텐츠 등
 - 사회 전반적 콘텐츠 인프라의 필요성 (IT 인프라만큼이나 중요)

- ❖ 글로벌 경제 위기 극복의 기회 제공
- ❖ 국가적으로 콘텐츠 수출은 국가 브랜드 및 국가 이미지 개선
 - 나아가, 한국적 역사와 문화를 세계 각국에 알리는 역할까지 가능

콘텐츠 및 기술·지식 기반 산업 발전을 위한 기본 환경

- ❖ “인력+자본+기술 → 생산” or “인력+자본” → 생산과 기술”
 - 새로운 기술 발굴 및 발전에 따른 선순환
- ❖ **창의·창조 인재의 육성**
 - 교육 철학, 교육 정책, 교육 제도의 혁신적 변화가 필요
 - 창의 인재의 조기 발굴 및 집중적, 체계적인 교육
- ❖ **모험자본 결집을 위한 금융시장 형성**
 - VC를 포함하여 대규모 모험자본의 결집

❖ 기타

- 콘텐츠 생산자에 대한 보호 및 공정거래
 - 콘텐츠는 완성품이 아니면서도 완성품 가치를 높이는 핵심적 역할
 - 하지만, 표면적으로는 완성품에 대한 원료나 기술 단계
 - 콘텐츠 생산자는 완성품 생산자에 비해 협상력에서 열위
 - 공정거래에 대한 정부의 관리, 감독 필수
- 저작권이나 발명권에 대한 보호
 - 콘텐츠 생산물 자체는 복제 가능성이 높음
 - 저작권이나 발명권에 대한 철저한 보호가 콘텐츠 생산을 위한 유인을 활발히 자극

콘텐츠 및 콘텐츠 금융투자의 특성

- ❖ 통상적인 벤처 프로젝트 및 이에 대한 금융투자과 유사한 위험 특성
 - High risk & high expected return
- ❖ 대규모 자본이 필요하지는 않으나, 실패 가능성이 상대적으로 높은 편
 - 성공시 대단히 투자원금의 수십배에 달하는 극단적으로 높은 수익률 실현
 - One shot으로 끝나는 것이 아니라 지속적 현금흐름 창출

콘텐츠 금융시장의 현실

❖ 시장의 현실

- 모험자본 결집이 어려움 → 사회적으로 최적 수준에 못 미치는 투자가 이루어짐 (market failure)
- 투자자의 안전 장치 요구 계약:
 - 지분투자보다는 대출 계약, 대출에서도 보증, 담보 요구
 - 지분투자에서도 풋백옵션과 같은 원본 보전 요구
- 자본결집도 적지만, 콘텐츠 개발자의 과감하고 혁신적인 기술 개발 유인을 훼손

❖ 시장자발적 유인 및 계약에 따른 자본공급과 사용이 중요한 것인 원칙이지만, 어느 국가도 벤처 프로젝트를 전적으로 시장이 맡기지 않음

- 미국의 SBIC 프로그램이 대표적 사례
- SBIC는 미국 벤처 산업 및 벤처 캐피탈 시장의 발전의 핵심 요인

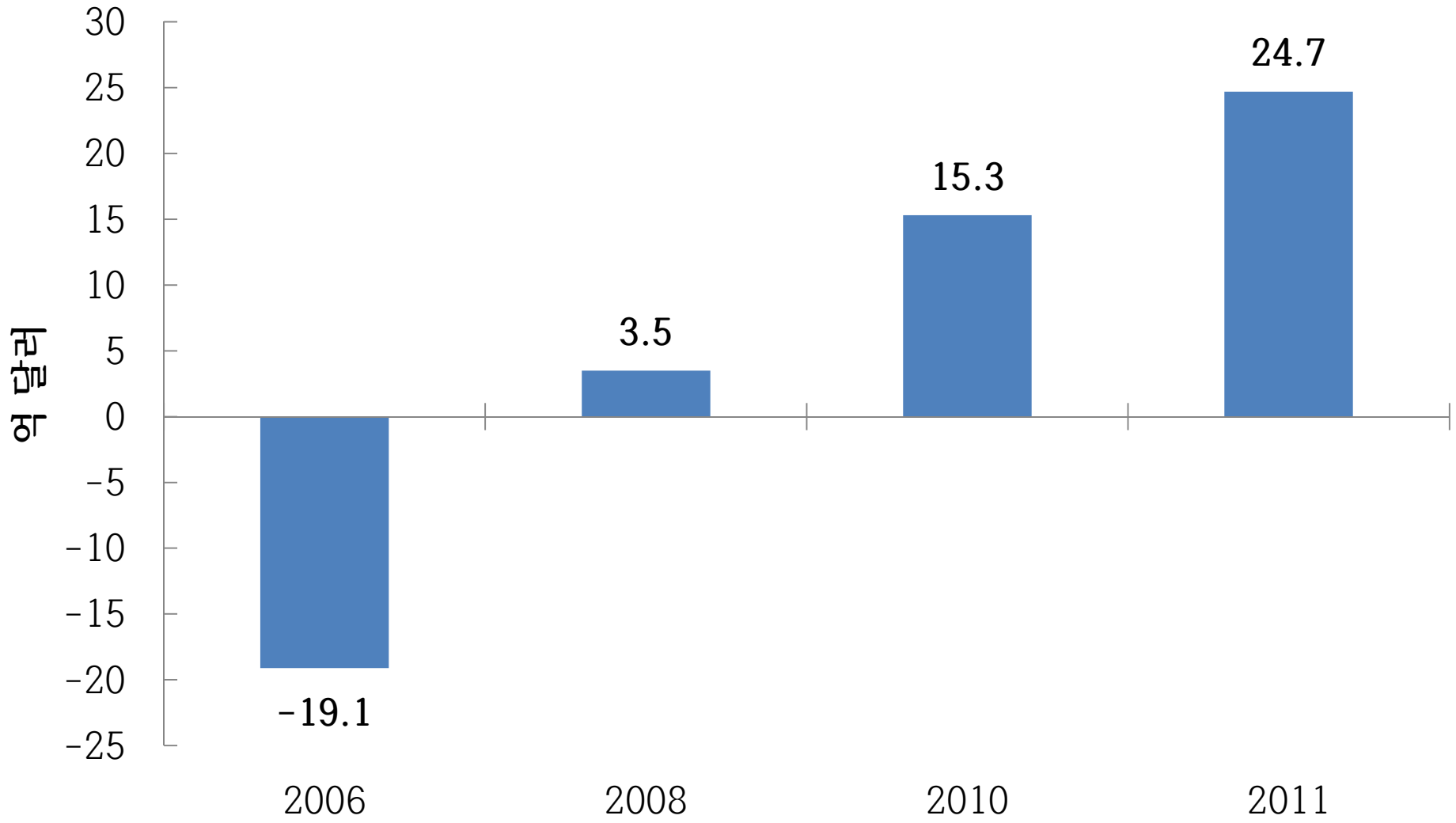
※ 미국 SBIC 프로그램

- ❖ SBA의 중소벤처기업에 대한 직접 대출 및 출자
- ❖ 중소벤처기업에 투자하는 IC(investment company, 펀드)에 대한 보증, 출자, 대출, 조세 감면
 - SBIC에 대한 인증은 SBA

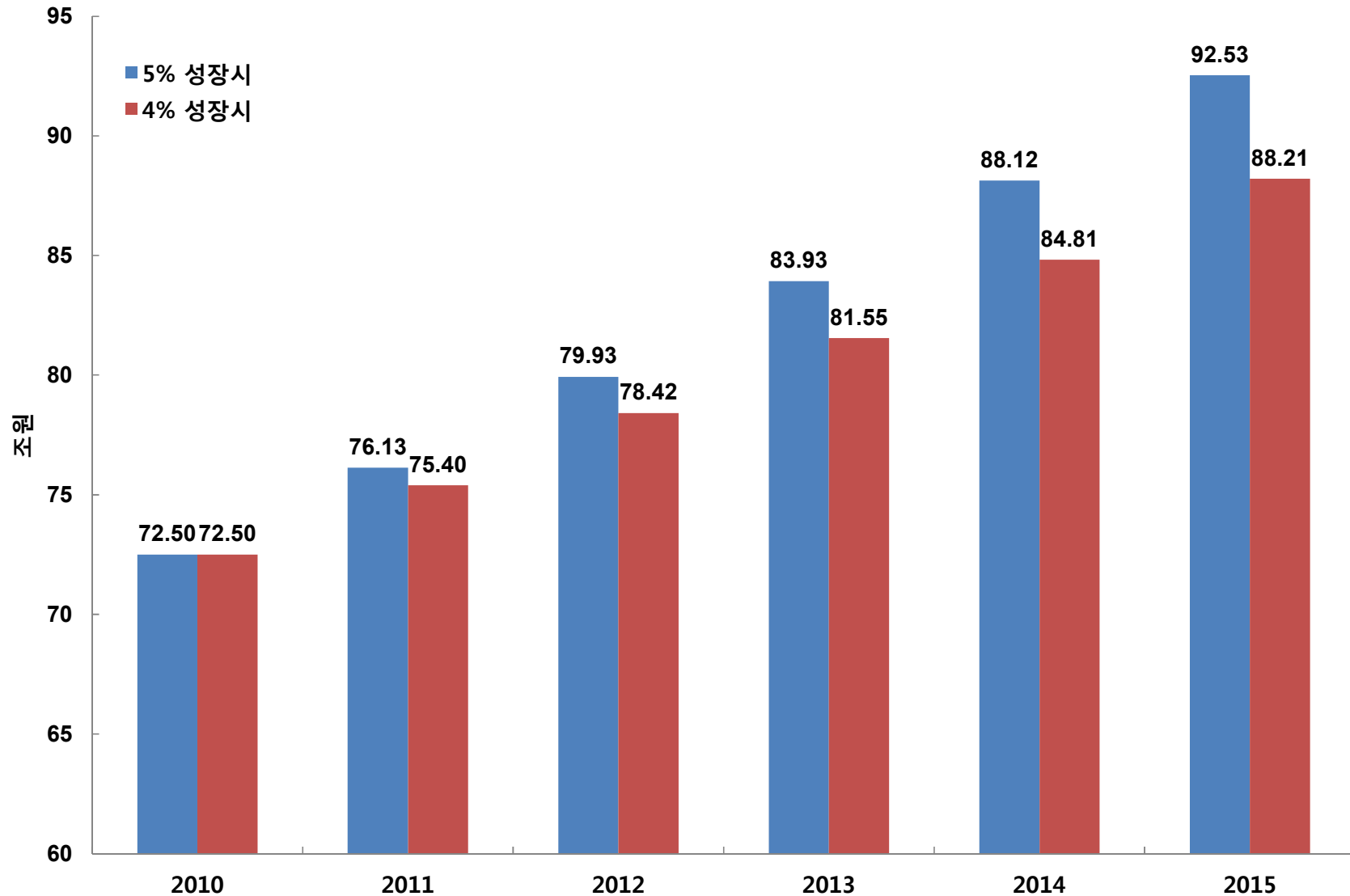
한국의 콘텐츠 산업 발전

- ❖ 국내 콘텐츠산업 총 매출액: 72조 5,376억 원 (2010년 기준)
 - 전년 대비 약 3조 5,371억원 (5.1%) 증가
 - 연 5%대 성장을
- ❖ 1996년 이전까지만 해도 콘텐츠 수출이 미미했으나, 드라마, K-POP 등 한류콘텐츠에 대한 관심 증가로 콘텐츠 산업 수출 규모가 급성장

최근 콘텐츠 분야 무역수지 추이



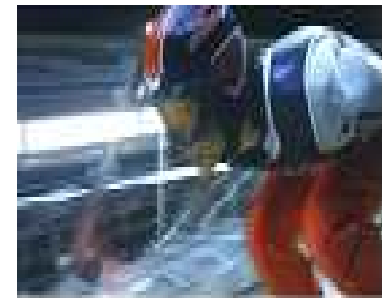
향후 콘텐츠 산업 매출 성장 예측



주요 콘텐츠 금융투자

❖ 모태펀드

- 모태펀드는 콘텐츠 제작에 있어 주요 재원으로 특히 영화 제작 시 결정적 자본공급의 역할



❖ 기타 콘텐츠 투자 재원

- 제도적으로 “문화산업진흥기본법” 상의 투자회사 및 투자조합 제도가 있으나, 잘 활성화되지 못한 편
- 문화산업진흥기본법상의 문화산업전문회사를 이용한 제작자와 투자자의 사적 계약에 의한 프로젝트 진행은 다수
 - 이 부문에서 제작자에 대한 재무적 보호, 기술에 대한 보호 필요

콘텐츠 금융시장의 발전에 대한 제언

- ❖ 콘텐츠 분야는 주로 무형자산이 생산되지만, 실질적인 부가가치가 창출될 수 있는 영역

- ❖ 현재 70조원 규모의 매출에 정부 투자가 약 8,000억원이며, 이로 인해 민간 투자 약 2조원 유발
 - 현재 총 3조원 정도가 투입되지만, 향후 5년간 매출 100조원 대까지 성장할 수 있는 산업에 대한 자본 공급으로는 매우 부족하며, 신규 자본 형성에 대한 예상도 어려움

- ❖ 나아가 콘텐츠 기업간 M&A 활성화도 중요

❖ 원칙적으로 시장 자발적 자본 결집 및 공급이 중요

- 주식시장(주로 코스닥시장), 기업인수목적회사
 - 향후 개설될 중소기업전문주식시장, 이른바 KONEX 등 활용
 - VC (창투조합, 신기술조합, 한국벤처조합, 부품소재조합 등)
 - 특별자산집합투자기구 (자본시장법)
 - 콘텐츠 기업 자본조달을 위한 CBO 방식을 이용한 채권 발행 (정부 보증 필요)
- ❖ 하지만, 산업 성장 단계상 콘텐츠 산업은 민간 자본시장에 전적으로 의존하기는 현재로서는 불가능

- ❖ 전세계적 금융경색으로 전반적인 신용경색은 물론 콘텐츠 분야로의 자본 공급은 더욱 위축될 것으로 예상됨
 - 유럽 재정위기, 미국 정부 부채, 기타 한국의 가계 부채, 부동산 경기 침체 등 금융 및 실물 경기에 대한 중대한 위협 요소가 산재

- ❖ 콘텐츠 분야가 위기 극복의 촉매가 될 수 있음
 - 빠른 기술혁신과 새로운 부가가치의 창조

- ❖ 콘텐츠 산업은 자본집약적 산업이 아니므로 투자된 자본은 주로 인적 자본 투자(인건비 포함)와 기술 개발에 사용되며 큰 자본소요가 발생하지 않음
 - 자본 기여도가 높지 않은 산업

- ❖ 따라서, 상대적으로 적은 규모의 금융투자 및 이에 따른 자본지출만으로도 활성화 및 성장이 가능한 산업

- ❖ 현재 콘텐츠 산업은 현실적인 상당한 “금융제약 (financial constraint)” 하에서도 성장해 옴
- ❖ 자본제약을 완전하게 완화하기 어렵지만, 다소간이라도 해소, 완화할 경우 콘텐츠 산업의 촉진을 크게 자극할 수 있음
- ❖ 이를 위해, 정부의 콘텐츠 산업 자금 지원에 대한 전향적 인식이 필요하고, 필요 자본의 규모도 크지 않음
 - 정부의 투자 재원은 2-3배 이상의 민간 투자를 유발하여 자본 제약을 더욱 해소

- ❖ 콘텐츠 업자도 정부 출자 및 이에 따른 민간투자에 만족할 일이 아님
 - 사모 시장에서 공모 시장으로,
 - 나아가, 채권 시장, 증권 거래소 시장으로 자본조달 수단을 확대해 가는 노력이 필요
 - 완성품으로서의 콘텐츠 재화 및 서비스 창출 노력

- ❖ 혁신적인 기술개발과 아이디어는 순식간에 투자자를 확대하면서 대형 기업으로의 변모 및 안정적 성장을 가능케 함
 - 예: 최근 Facebook의 IPO, NHN, 엔씨소프트 등 최근 코스닥 대장주도 모두 콘텐츠 분야 기업
 - 최우선적으로 수익성, 경제성을 추구하여 자본공급자와 큰 이익을 향유하려는 노력이 필요

- ❖ 기타 정부는 공정거래 정책, 저작권 보호, 대형 콘텐츠 인프라 설립, 콘텐츠 산업에 대한 정보 비대칭 해소 등의 노력 필요
 - 반경쟁적 시장 지배나 불공정 거래의 금지 노력 중요

The End.

Thank You Much.