

# 문화콘텐츠 산업 금융지원 확대 방안

2016. 2. 26.

금 융 위 원 회  
문화체육관광부

## 목 차

I. 문화콘텐츠산업 현황 및 지원 필요성	1
1. 문화콘텐츠산업 현황	1
2. 문화콘텐츠 지원 필요성	2
II. 문화콘텐츠 금융지원 현황 및 평가	3
1. 문화콘텐츠 금융지원 현황	3
2. 그간 문화콘텐츠 지원에 대한 평가	4
III. 문화콘텐츠 산업 금융지원 확대 방안	5
1. 정책자금 공급 확대	6
2. 자금지원 방식 다양화	7
3. 문화콘텐츠 금융 인프라 개선	8
IV. 향후 계획	9

## I. 문화콘텐츠 산업 현황 및 지원 필요성

### 1. 문화콘텐츠 산업 현황

- (개요) 문화콘텐츠란 문화적 요소의 내용물이 미디어에 담긴 것으로, 문화콘텐츠 산업은 콘텐츠 제작뿐 아니라 관련 서비스를 포괄
  - 대표적 분야는 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 공연 등으로 구분
- (시장 현황) 콘텐츠산업은 향후 4%대 후반의 안정적인 성장 전망
  - '15년 세계 시장규모는 2.0조달러 규모로, 연평균 4.8% 성장 기대 ('18년 2.3조달러 전망)
  - 국가별 시장 규모는 미국(33.6%), 일본(8.7%), 중국(8.3%) 순이며, 우리나라는 2.6%로 아시아 3위, 세계 8위 수준의 시장규모 보유
  - '15년 국내 콘텐츠산업 매출액은 99.6조원, 수출액은 57억불을 상회
    - \* (과거 5년간 평균 성장률) 매출액 4.7%, 수출액 7.3%
  - 부가가치율(매출액에 대한 부가가치 비율)은 37.4%로, 전산업의 26.6% 대비 높은 수준이며 국민소득 유발 효과가 큰 편
- (분야별 현황) 콘텐츠별 시장규모는 출판(21.7%), 방송(16.6%), 광고(14.5%), 지식정보(11.9%) 순이나, 출판분야는 지속적으로 감소
  - 성장성 측면에서는 지식정보, 캐릭터, 영화 분야가 다른 장르에 높은 성장률을 보일 것으로 기대
  - 수출비중은 게임, 캐릭터, 지식정보 순으로 크며, 게임이 수출액의 56%를 차지하며 전체 수출규모를 견인

## 2. 문화콘텐츠 지원 필요성

### ① **全** 세계적으로 문화콘텐츠 산업이 미래 新성장 동력으로 부상

- ① 세계경제가 지식기반경제로 진화함에 따라 문화콘텐츠 산업의 경제적 가치는 확대\*

\* '16.2월 뉴욕증시 시총 1위 기업은 구글이며, HW대신 SW가 시장을 주도할 것으로 전망

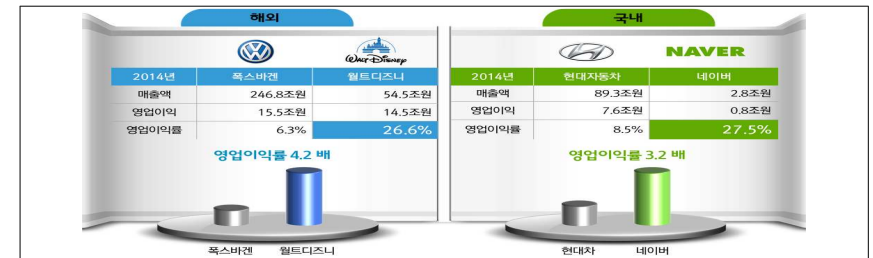
- 특히, 제조업과 비교할 때 매출이나 이익은 적으나, 영업이익은 오히려 높은 수준

### ② 세계 각국은 문화콘텐츠 산업을 미래 新성장으로 적극 육성 중

① 英 "Creative UK: The Creative Industries Strategy 2020"

② 中 문화산업 성장 급증('11년 1,022억 달러→'15년 1,647억 달러)

< 국내외 제조업·문화콘텐츠 산업 비교 >



### ② 국내 문화콘텐츠 육성은 고부가가치와 고용을 창출하고, 연관 산업의 발전까지 견인 가능

- ① K-pop, 드라마 등을 기반의 한류는 콘텐츠 수출을 넘어 韓 관광 유치, 국가브랜드 제고 등을 통해 2차 경제적 가치를 창출

\* 싸이의 '강남스타일'로 인해 우리나라 음악산업 수출은 2년 사이 45% 급증하였으며, 이는 소비재 수출확대로도 이어져 경제가치는 1조원으로 추정

- ② 아울러 다른 산업에 문화를 입혀(융합) 높은 부가가치를 창출할 뿐만 아니라, 新 한류를 통해 글로벌화에도 기여

## II. 문화콘텐츠 금융지원 현황 및 평가

### 1. 문화콘텐츠 금융지원 현황

#### ① 정책금융을 통한 대출·보증 지원

- 기은, 산은, 수은에서 문화콘텐츠 기업에 **1.9조원의 대출 지원**(‘15년)
  - 기은의 경우, 문화콘텐츠 전담부서를 신설하고, 전국적인 문화콘텐츠 거점 영업점(60개)을 설치하는 등 지원체계를 강화
- 신·기보에서 **2.7조원의 보증을 문화콘텐츠 기업에 제공**하고 보증료 인하 등 보증우대 등 지원(‘15년)
  - 문화부·기보의 협업을 통해 콘텐츠 프로젝트에 대한 문화산업 완성보증\*을 실시하여 ‘15년말까지 **277건, 2,326억원 지원**

\* 콘텐츠기업이 아닌 콘텐츠 자체의 완성을 보증함으로써 제작자금을 지원하고, 제작 완료후 판매대금으로 대출금(보증)을 상환(‘09년~)

※ 정책금융 지원 사례

- ❶ CGV는 수은의 1.5억달러 상당의 대출을 지원받아 아시아지역 영화상영 플랫폼 구축 → 베트남 최대 극장체인 및 중국 내 35개 도시에 63개의 영화관을 운영
- ❷ 뮤지컬 기획 기업인 (주)설앤컴퍼니는 기보가 30억원의 보증을 공급하여 뮤지컬 ‘위키드’ 국내 제작 → 대규모 공연에 대한 자금지원을 통해 누적 관객 15만명 돌파

#### ② 펀드조성 등을 통한 투자

- 모태펀드의 문화·영화계정을 통해 06년부터 **1.4조원의 펀드**를 조성하고, ‘15년말까지 **1.7조원 투자**(문체부)
- 정책금융기관 및 성장사다리를 통해 문화콘텐츠에 **직·간접적 투자**
  - 약 4,500억원 규모의 문화콘텐츠 지원 **투자조합을 결성**하고, 성장사다리 펀드를 통해 문화콘텐츠 분야에 **1,100억원 투자**(‘15년)

## 2. 그간 문화콘텐츠 지원에 대한 평가

### ① 문화콘텐츠 산업에 대한 자금지원을 강화할 필요

- 콘텐츠산업의 특성상 불확실성이 높아 민간을 통한 충분한 자금조달이 어려운 상황

\* 콘텐츠산업의 조달자금과 실제 필요자금의 갭은 약 2.1조로 추정(‘15년, 콘진원)

- 콘텐츠 기업 및 프로젝트에 대한 심사 역량이 부족하여 영화, 게임 등 일부 분야에만 자금 공급의 쏠림 현상 발생

\* ‘15년까지 약 1.5조원을 투자한 모태펀드의 경우 영화 56.37%, 공연 11.45%, 게임 9.67% 순으로 편중된 투자

### ② 문화콘텐츠에 특화된 다양한 금융지원 필요

- 미디어를 통해 전달되고 무형자산을 기반으로 하는 등 문화콘텐츠의 고유한 특성을 활용할 수 있는 자금조달 수단 부족

- 특히, 투자자로부터 자금조달과 콘텐츠 홍보를 동시에 할 수 있는 크라우드펀딩 등 새로운 기법을 문화콘텐츠에 적용할 필요

\* 문화콘텐츠 분야는 온라인을 통해 영상그래픽을 전달하는 특성상 투자자의 관심을 불러 일으키기 용이하며, 온라인 플랫폼을 통한 크라우드펀딩에 적합

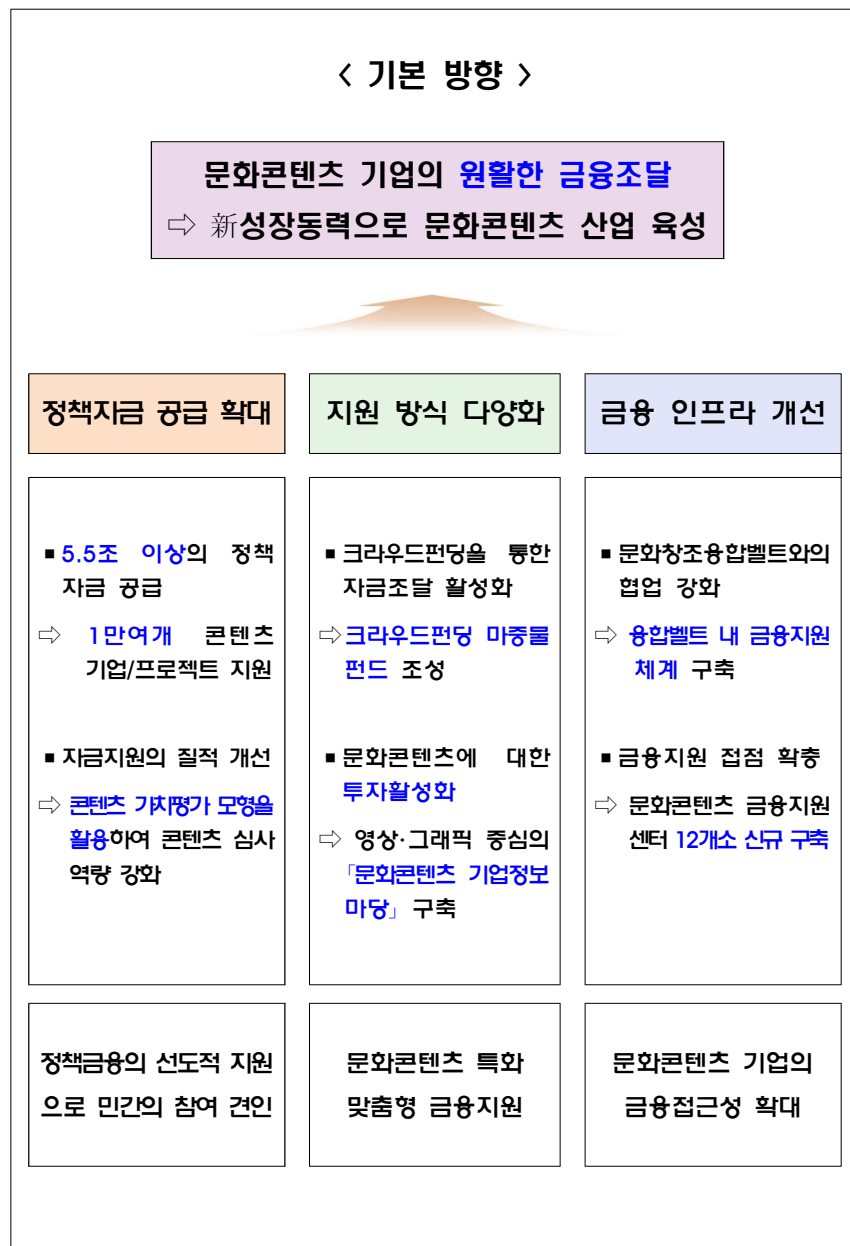
### ③ 문화콘텐츠 금융지원을 위한 인프라 확충 필요

- 일반 제조업과는 차별화된 콘텐츠기업\*에 대한 금융 노하우를 축적하고 특화된 금융지원을 실행할 수 있는 전담창구 부족

\* 기업 재무정보 등 일반 기업정보가 아닌 콘텐츠의 완성 및 성공 가능성을 평가할 필요

- 문화콘텐츠 유관기관과 금융기관 간의 네트워크를 강화하여 정보 공유 및 유기적인 지원 체계를 구축할 필요

### Ⅲ. 문화콘텐츠 산업 금융지원 확대 방안



#### 1. 정책자금 공급 확대

① (자금지원 양적확대) 문화콘텐츠 및 문화콘텐츠 융합 산업에 정책금융 지원규모를 5.5조원 이상으로 확대(전년대비 10% 증가)

\* 정책금융기관(산은 기은 수은 신보 기보)을 통해 대출 22조 보증 3.1조 투자 0.2조원 공급

- 민간의 투·융자가 부족한 콘텐츠 산업에 대해 정책금융이 선도적으로 지원하여 민간의 참여를 견인
- 미래 성장동력인 문화콘텐츠 산업뿐만 아니라, 이와 연계된 융·복합 산업까지 적극 발굴하여 지원

⇒ 약 1만개 콘텐츠기업 또는 프로젝트에 대한 금융지원 기대

② (자금지원의 질적 개선) 콘텐츠 세부분야 중 성장성이 높고 부가가치가 큰 분야에 자금 공급을 보다 집중

- 특히, 콘텐츠 가치평가 모형(콘진원)과 연계하여 콘텐츠 경쟁력, 가치창출 등을 기반으로 하는 여신심사 관행 마련하고(국책은행),
  - 모태펀드 문화계정 내 '콘텐츠가치평가 연계펀드' 조성('16년 200억원)
- 이를 통해 캐릭터, 애니메이션 등 타 산업과 융·복합을 통한 기대성장률이 높은 분야에 대한 금융지원 비중 확대

\* '16년 기대성장률은 캐릭터 11.4%, 애니메이션 7.6%로, 평균성장률(5.7%) 대비 높은편

- '18년까지 캐릭터, 애니메이션 등에 대한 자금지원 비중을 15% 이상으로 확대

\* '15년 정책금융기관 지원액에서 차지하는 비중은 각각 8%, 3% 수준

⇒ 문화콘텐츠 가치평가 활성화를 위한 금융위·문화부 MOU\* 체결

- \* ① 산업은행, 기업은행, 수출입은행, 성장사다리 펀드의 콘텐츠진흥원 가치평가 결과 활용
- ② 콘텐츠 가치평가에 기반한 특화 금융상품 개발 추진 등

## 2. 자금지원 방식 다양화

① (클라우드 펀딩 지원) 문화콘텐츠의 가시적 특성을 통해 문화콘텐츠 기업의 **클라우드 펀딩 접근성 제고**

- 모태펀드(문화계정) 자펀드에 **‘클라우드 펀딩 유치기업’**을 주목적 투자대상에 포함시킴으로써 투자재원 활성화에 기여

\* 제작초기펀드 및 융합콘텐츠 펀드 조성( '16년 750억 원)

- 문화콘텐츠 분야 **클라우드 펀딩 촉진**을 위해 **‘(가칭) 클라우드 펀딩 마중물 펀드’** 조성(기은, 100억원)

\* 클라우드 펀딩 청약 개시단계부터 모집금액의 10~15%를 선제적으로 투자

② (투자 지원 확대) 문화콘텐츠에 대한 직·간접 투자 활성화

- 문화콘텐츠 및 문화·ICT 융합 관련 투자 펀드를 **신규 조성** (산은, '16년 1,300억원)
- 기업 재무정보 등 일반 기업정보가 아닌 **예고편, 베타버전 등 영상·그래픽 중심의 「문화콘텐츠 기업정보 마당\*** 마련 (기은)

\* 혁신센터와 정책금융기관이 유망 기업 정보를 집중하여 클라우드 펀딩 등 투자기관에 제공하는 '기업 투자정보 마당' 사이트 내 '문화콘텐츠 기업정보마당' 개설

- 정보마당에 등록된 기업이 투자유치 성공시 **보증연계투자 등 매칭투자 지원**

⇒ **콘진원·정책금융기관 등에서 연간 500여개의 콘텐츠 우수기업/프로젝트 추천·등록**

③ (수출지원 강화) 제작 소요기간이 길고 제작 후 수출계약이 가능한 **문화콘텐츠 특성을 반영하여 수출 지원체계 개편**

- 제작에서 회수까지 장기간 소요되는 문화콘텐츠 기업지원을 위해 문화콘텐츠 신용대출 만기를 **1년→2년으로 확대**(수은)
- 아울러, 콘텐츠 **수출계약 체결** 이전이라도 제작자금 지원이 가능하도록 제도를 개선 (수은)

## 3. 문화콘텐츠 금융 인프라 개선

① (문화창조융합벨트 협업 강화) 문화창조융합벨트와 협업을 강화하여 제작단계별 거점 지역에 대한 **정책금융 지원 강화**

- 기획·개발 단계에서부터 자금조달 계획을 체계적으로 마련할 수 있도록 **문화창조융합센터에서 금융 컨설팅** 등을 지원
- 제작·사업화 단계를 지원하는 문화창조벤처단지 내 **‘문화창조파이낸스 존’** 설치하고 전문 심사역을 통한 **금융상담·지원**

< 문화창조융합벨트 내 정책금융 지원 체계 >

문화창조융합벨트	기획	제작	구현/소비
	문화창조융합센터(상암동) ○ 기획·사업화 지원	문화창조벤처단지(청계천) ○ 입주/제작지원 ○ 융·복합콘텐츠 제작	K-Culture Valley 고양 KPOP 아리나 17년 송파
금융지원	금융 컨설팅 (기은)	문화창조금융존 (기보·예탁원)	-

⇒ 문화창조융합벨트 금융지원 강화를 위한 **MOU\*** 체결

- \* ① 문화벤처단지 내 문화창조 금융존 설치
- ② 문화창조융합센터, 문화창조벤처단지 등 문화창조융합벨트 소과정에 대한 맞춤형 금융 서비스 지원

② (문화콘텐츠 금융 접점 확충) 정책금융기관의 **문화콘텐츠 특화 금융접포**를 확대하여 콘텐츠기업에 대한 **금융접근성 제고**

- 기은의 **문화콘텐츠 거점 영업점\***을 10개소 추가 구축(60개 → 70개)
- \* 지역 문화산업진흥원 인접지점, 문화콘텐츠 지원실적 상위 지점 등
- 문화콘텐츠 전문 **금융상담부**부터 **보증지원까지 원스톱 지원**이 가능한 **기보의 문화콘텐츠 금융센터\*** 개소(1개 → 3개)

\* (기존 평가 및 보증(전담팀) + 사후관리(지점) → 개선문화콘텐츠 금융센터에서 원스톱 지원

## IV. 향후 추진계획

◇ 정책금융기관 및 콘텐츠 유관기관 간 긴밀한 협조를 지속하고, 추진가능한 방안부터 신속하게 시행

### ① 콘텐츠 가치평가 모형 활성화('16년 중, 국책은행)

\* 국책은행, 성장 사다리펀드, 콘진원 간 가치평가 모형 활성화를 위한 MOU 체결(2.26)

\*\* 국책은행을 통해 콘텐츠 가치평가 모델에 기반한 금융지원 활성화  
→ '18년 중 시중은행으로 확대 추진

### ② 「문화콘텐츠 정보마당」 개설('16.4월, 기은)

### ③ '클라우드 펀딩 마중물 펀드' 조성('16년 상반기, 기은)

### ④ 문화창조융합센터 내 금융컨설팅 지원 강화('16년 상반기, 관계기관)

\* 문화창조벤처단지 내 문화창조금융존 설치(2.15)

\*\* 문화창조융합벨트와 정책금융기관 간 MOU 체결(2.26)

### ⑤ 문화콘텐츠 거점 영업점 및 문화콘텐츠 금융센터 확대 개소 ( '16년 중, 기은/기보)

#### < 과제별 주요 추진일정 >

과제	추진일정	조치사항	소관
콘텐츠 가치평가 모형 활성화	'16년 중, 상시	관계기관 MOU 체결, 상품개발 등	산은, 수은, 기은, 성장사다리, 콘텐츠진흥원
문화콘텐츠 정보마당 개설	'16.4월	시스템구축, 홈페이지 변경	기은
클라우드 펀딩 마중물 펀드 조성	'16.상반기	클라우드펀딩 가이드라인 마련	기은
문화창조융합센터 내 금융컨설팅 지원	'16.상반기	관계기관 MOU 체결, 기관 간 역할분담	문화창조융합벨트, 정책금융기관
문화콘텐츠 점포 확대	'16년 중	콘텐츠 특화 점포 확대 개소	기은, 기보