

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

2023-11

정책연구

A Study on the Policy for Project Financing
of Contents Industry

홍무궁
박찬욱
진현정
이정훈



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

A Study on the Policy for Project Financing of Contents Industry

홍무궁·박찬욱·진현정·이정훈



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

연구 책임

홍무궁 한국문화관광연구원 연구원
박찬욱 한국문화관광연구원 연구위원

공동 연구

진현정 중앙대학교 교수
이정훈 전)실버레이크인베스트먼트 이사

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구



연구 개요

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

가. 연구 배경

- 국내 콘텐츠산업의 성장이 지속되며, 콘텐츠산업에 대한 투자 역시 공공부문과 민간부문 모두 빠르게 증가하고 있음
 - 콘텐츠산업의 경쟁력이 강화되고 수출이 증가하면서 국내 콘텐츠 IP에 대한 관심이 증가하고 있음
 - OTT와 같은 대형 유통 플랫폼이 등장하고 양질의 IP 확보를 위한 투자자들의 투자가 거듭되면서 시장경쟁은 치열해지고 있음
- 우수 IP 확보를 위한 대형 플랫폼의 투자 확대가 지속되었고, 결과적으로 소수 플랫폼이 다수의 유망 IP와 프로젝트를 선점하는 문제가 발생하고 있음
- 플랫폼의 유망 콘텐츠 프로젝트 선점으로 중소창업투자회사와 같이 상대적으로 자본조달 규모가 작은 투자자의 투자 기회는 감소하고 기대수익성도 하락하고 있음
 - 수익성이 높은 프로젝트 투자처의 발굴이 어려워 조세지원 등의 혜택이 제공되는 지분 투자나 타 산업 투자로 선회하고 있음
 - 글로벌 플랫폼의 제작비 경쟁을 견디지 못한 국내 대형 제작사와 플랫폼 기업 등 콘텐츠 사업자는 최근 투자 감소와 비용절감을 추진 중임
- 이로 인해 글로벌 플랫폼에 선택을 받지 못한 프로젝트나 영역이 투자 소외 분야가 되는 등 양극화의 문제도 부각되고 있음

나. 연구 목적

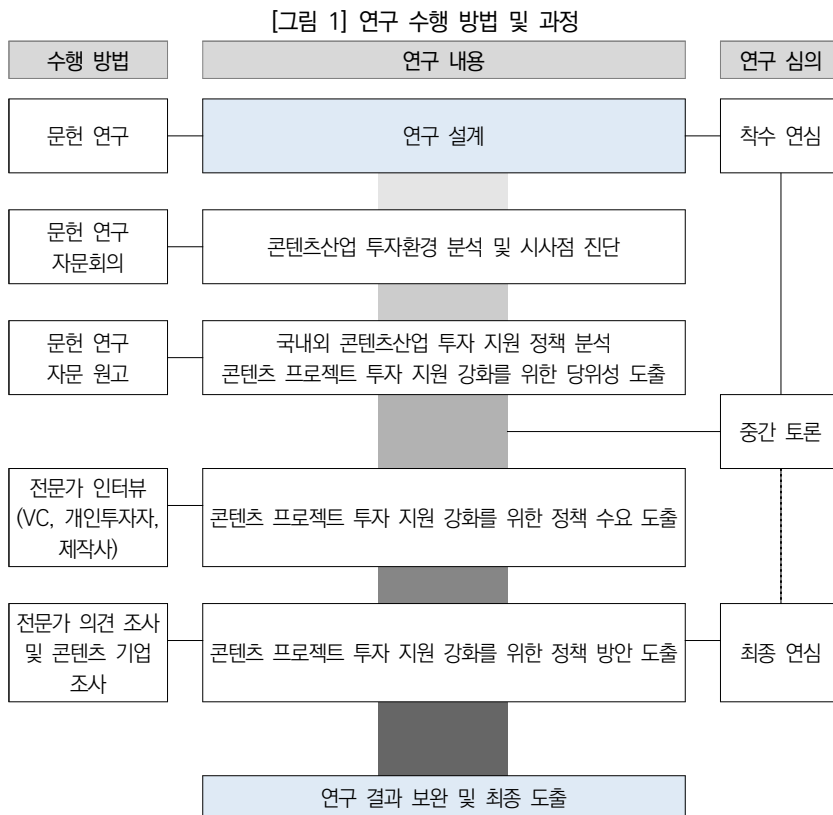
- 콘텐츠산업 투자 환경의 변화 양상 검토
- 콘텐츠 프로젝트 투자 지원을 위한 정책 수요 도출
- 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화방안 도출

1.2. 연구 범위 및 방법

가. 연구 범위

- 본 연구의 시간적 범위는 국내 콘텐츠산업의 규모가 크게 확대되고, OTT 등 플랫폼이 진출한 2015년을 기점으로 설정함
- 본 연구의 공간적 범위는 국내외 콘텐츠산업을 모두 포함함
 - 콘텐츠산업의 제작과 유통구조는 전 세계 주요 국가가 밀접하게 연결되어 있고, 소수 제작사나 유통 플랫폼의 영향력이 매우 크기 때문에 국내 콘텐츠 투자환경 및 투자 관련 해외 정책 사례를 분석 범위에 포함하였음
- 본 연구의 내용적 범위는 콘텐츠산업 투자 환경, 국내외 콘텐츠 투자지원 정책 현황과 시사점, 프로젝트 투자 지원을 위한 정책 수요, 정책 방안 도출까지 포함함

나. 연구 방법



2. 콘텐츠산업 투자 환경 분석

2.1. 콘텐츠산업 투자 동향

가. 콘텐츠산업 투자 규모 및 수요

- 콘텐츠산업 투자 시장은 글로벌 OTT 플랫폼이 투자를 주도함
 - OTT 기업인 넷플릭스는 국내 영상콘텐츠에 대한 투자를 지속하며 영향력을 확대하고 있는데, 2015년 150억 원에서 2022년 8,000억 원 수준까지 급상승함
 - 이러한 글로벌 플랫폼의 공격적인 투자는 콘텐츠 제작 경쟁을 불러일으켰으며, 이는 티빙, 웨이브 등 국내 OTT 플랫폼의 투자 증가로 이어짐
- 투자 증가 추세는 벤처투자 영역에서도 확인할 수 있는데, 2022년 콘텐츠 분야 벤처투자조합의 신규 투자 금액은 약 6,219억 원으로 최근 3년간(2019~2022) 연평균 8.3%의 성장률을 나타냄
 - 영상/공연/음반 분야의 2022년 신규 투자 금액은 약 4,604억 원으로 최근 3년간 연평균 7.5% 증가함
 - 게임 분야의 2022년 신규 투자 금액은 1,615억 원으로 최근 3년간 연평균 10.7% 증가함
- 콘텐츠산업에서의 벤처투자는 정부의 출자펀드인 모태펀드 문화계정이 큰 비중을 차지하고 있음
 - 2022년 모태펀드 문화계정의 조성 목표액은 2,401억 원으로 콘텐츠 분야 벤처투자 신규 투자 규모인 6,219억 원의 약 38.6%를 차지하고 있을 정도로 콘텐츠산업 벤처투자에서 정책펀드의 역할은 큼
- 콘텐츠산업의 투자 규모가 증가하고 있는 만큼 국내 콘텐츠에 대한 투자 수요도 증가하고 있음
 - 2022년 콘텐츠산업 벤처투자 수요는 약 7.8조 원으로 추정되고 있으며, 영화, 드라마, 음악, 게임, 만화 등 전 분야에 걸쳐 투자 수요가 존재함
 - 특히, 중소·벤처기업으로 대상을 한정할 경우, 영상콘텐츠 분야가 바이오/의료 분야의 투자 규모를 뛰어넘을 정도로 투자 수요가 매우 높음

나. 콘텐츠산업 투자의 특성

1) 높은 프로젝트 투자 비중

- 한국벤처투자는 콘텐츠산업 프로젝트 투자를 「벤처투자법 시행규칙」 제 2조를 통해 「문화산업진흥기본법」에서 규정한 문화산업의 포함된 사업에 대한 투자 시 프로젝트 투자로 인정하고 있음
 - 원금보장 없이 투자손익을 투자비율대로 배분하기 때문에 지분 투자와 유사한 성격으로 인정함
- 콘텐츠산업의 구조는 통상 프로젝트 단위의 제작이 활성화되어 왔으며, 이에 따라 콘텐츠산업에서는 통상 프로젝트 단위의 투자가 주로 이루어짐
 - 2007년부터 2021년까지 모태펀드 문화계정을 통해 집행된 총 4,673 건의 투자 중 프로젝트 투자는 3,819 건으로 약 81.7%를 차지함
 - 2022년 국내 벤처투자 중 신규 프로젝트 투자는 약 2,237억 원으로 전체 신규 투자 규모의 3.3%이며, 이 중 콘텐츠산업의 프로젝트 신규 투자 규모는 약 2,157억 원으로 전체 프로젝트 투자의 약 96.4%를 차지하고 있음

2) 고위험(High Risk), 고수익(High Return) 구조

- 콘텐츠산업의 사업은 성공하는 경우 투자 수익률은 높지만 실패할 확률 역시 높은 전형적인 고위험(High Risk), 고수익(High Return) 구조임
 - 영화산업과 같이 흥행에 성공하였을 경우의 수익 규모는 이전의 실패를 모두 보상받을 수 있을 만큼 크며, 경쟁작을 압도하는 ‘승자독식(Winner-take-all)’ 형태이지만, 대부분의 작품은 흥행에 실패함
- 콘텐츠산업의 고위험, 고수익 구조 아래에서 막대한 제작비용을 최대한 회수하고, 수요의 불확실성에 따른 위험을 피하기 위해 콘텐츠 기업은 수직결합을 시도함
 - 콘텐츠라는 재화의 수명주기가 짧아 공급자는 매번 새로운 재화를 공급해야 하므로 불확실성이 높아지며, 이러한 과정에서 수직계열화가 촉진됨

3) 영세성 및 투자 편중

- 콘텐츠산업은 소수의 대기업과 대다수의 영세기업으로 구성되어 있다는 특징이 있음
 - 콘텐츠산업에 속한 기업을 연간 매출액 10억 원을 기준으로 구분하였을 때, 10억 원 미만 기업의 비중은 88.3%, 10억 원 이상 기업은 11.7%로 대다수의 사업체가 매출액 10억 원 미만의 영세기업임
- 사업체의 대다수를 차지하는 영세기업은 투자 유치를 위한 일정 조건을 형성하지 못하고 있으며, 투자 기회 자체를 얻기가 어려운 상황임
 - 투자자들은 산업 측면에서 고도화가 이루어진 일부 장르만을 중심으로 투자를 진행하고 있는 반면, 그 이외의 장르에 대해서는 투자 비중을 줄이고 있어, 투자 사각지대인 소외장르가 발생함

2.2. 콘텐츠산업 투자 환경의 변화

가. 콘텐츠산업 구조와 투자 환경의 변화

1) 대형 플랫폼의 영향력 확대

- 최근 글로벌 플랫폼이 국내시장에 진입하면서, 플랫폼 기업의 영향력이 확대되고 시장이 경쟁적으로 변화함
- 플랫폼의 확장과 유통체계의 변화는 소수의 대형 플랫폼으로 다수의 이용자가 몰리는 쏠림 현상을 유발함
- 가장 대표적인 사례인 넷플릭스는 오프라인 경제의 붕괴로 전통적인 극장산업이 침체를 겪고 있던 시기, 다량의 콘텐츠 확보를 무기로 이용자를 유치하였으며, 네트워크 효과(Network Effect)를 통해 규모를 지속적으로 확장함
- 게임 분야에서도 마이크로소프트(MS), 스팀, 에픽게임즈와 같은 유통 플랫폼을 활용해 많은 개발자들이 양질의 게임을 제공하고 있음
- 대표적인 웹툰 유통 플랫폼을 운영하는 네이버와 카카오는 일종의 종합 엔터테인먼트 사업 구조를 구축하여 원천 소스가 될 수 있는 웹소설 등 IP를 기획·투자 하

고 내부 스튜디오를 통해 창작함으로써 IP를 확보함

- 궁극적으로 IP를 플랫폼에서 유통하는 형식으로 영향력을 이어가고 있음

2) IP 비즈니스의 확대

- IP가 전통적인 콘텐츠산업 가치사슬에 큰 영향을 미치고 있어, 콘텐츠 IP의 중요성이 지속적으로 높아지고 있음
 - 현재의 콘텐츠산업이 IP 중심으로 재편되면서 미디어와 플랫폼을 다양하게 넘나들며 세계관·스토리·캐릭터를 구축하고, 서로 연계시키는 서사구조의 방식으로 전환되었음
- 양질의 콘텐츠 확보와 유통으로 이어지는 공급망을 확보하려는 목적으로 수직계열화가 활발하게 나타나고 있으며, 플랫폼 간 IP 확보 경쟁이 발생하고 있음
 - 다수의 OTT 사업자는 오리지널콘텐츠라 불리는 자체 제작 IP 확보를 위해 막대한 규모의 투자를 지속하고 있음
 - IP 비즈니스의 확대는 웹소설, 만화, 웹툰을 원작으로 제작된 영화, 드라마, 게임 등이 전 세계적으로 흥행하며 한류를 이끄는 현상 속에서 확인할 수 있음

3) 신기술 기반 창업 활성화

- 콘텐츠산업 내 메타버스, 블록체인, 인공지능 등의 신기술과 콘텐츠를 결합한 창업이 활성화되고 있음
 - 코로나 팬데믹 기간에 콘텐츠 소비방식이 전환되고, 비대면 경제의 가속화로 플랫폼을 통해 서비스와 상품을 증개하는 창업이 증가하였으며, AR·VR 등 가상융합기술과 디지털콘텐츠를 활용한 엔터테인먼트 창업이 꾸준히 증가함
- 메타버스, 블록체인, 인공지능과 같은 새로운 기술의 중요성이 점점 높아지면서 혁신적인 기술 보유가 투자 유치에 큰 영향을 미치고 있음
 - 벤처캐피털을 비롯한 투자자들은 최근의 콘텐츠산업 주요 투자 트렌드로 경쟁력 있는 IP와 신기술 보유를 꼽고 있음

나. 콘텐츠산업 투자 방식의 변화

1) 대형 플랫폼의 유망 프로젝트 선점과 벤처캐피탈의 지분 투자 선호 현상

- 최근, 콘텐츠산업 내 프로젝트 투자의 비중이 점차 감소하고 있으며, 우선주와 보통주 등 지분 투자의 비중이 증가하고 있음
- 이러한 투자유형의 변화는 플랫폼의 직접투자 증가와 이에 따른 기획·제작 프로젝트 및 유망 IP 투자 기회 감소에서 원인을 찾을 수 있음
 - OTT와 같은 대형 플랫폼의 직접투자가 확대되면서 일부 제작사는 벤처캐피탈의 투자를 받지 않아도 충분히 프로젝트를 제작하고 흥행시킬 수 있는 환경이 조성되었음
 - 플랫폼 역시 오리지널 콘텐츠와 같이 자체적으로 보유한 IP가 기업 성과로 이어지기 때문에 제작비 상승이라는 위험 요소에도 불구하고 직접투자와 유망 프로젝트 선점을 이어 나갈 수밖에 없음
- 유망 프로젝트 등 매력적인 투자처가 부족해지면서 벤처캐피탈의 프로젝트 투자 수익률도 낮아지고 있음
 - 벤처캐피탈은 수익률이 높은 투자처를 발굴하기 위해 지분 투자로 점차 이동하고 있음

2) 콘텐츠 분야 크라우드펀딩 및 개인투자자의 증가

- 크라우드펀딩에서 콘텐츠 분야가 활성화된 다양한 요인 중 하나로 개인투자자가 손쉽게 접근할 수 있는 콘텐츠산업의 대중성을 꼽을 수 있음
 - 콘텐츠산업은 여러 매체를 통해 매일 대중에게 노출되고 있으며, 크라우드펀딩에 참여하는 개인투자자의 콘텐츠 투자 진입장벽은 타 산업에 비해 상대적으로 낮아지게 됨
- 콘텐츠 분야 크라우드펀딩은 콘텐츠 IP의 중요성과 블록체인 등 신기술 기반의 거래플랫폼이 증가하고 저작권 조각투자라는 개념을 제시하면서 더욱 주목을 받음
 - 콘텐츠 IP 비즈니스의 확대는 IP의 적정 가치를 평가하고 거래하여 수익을 창출하는 구조를 확립하였음

- 결과적으로 IP와 관련 프로젝트에 안정적으로 투자할 수 있는 유통채널에 대한 수요가 증가함
- 이러한 수요는 블록체인 기술과 NFT(Non-fungible token, 대체 불가능 토큰)를 결합한 플랫폼 서비스로 나타남
- 크라우드펀딩 플랫폼 활성화와 개인투자자의 증가는 콘텐츠산업의 고유 특성인 정보의 비대칭성 한계를 극복하였다는 시사점을 내포함
 - 온라인 기반의 투자 플랫폼이 개인투자자가 접하기 어려운 수많은 콘텐츠 프로젝트를 공개하면서 정보의 비대칭성을 해소하였고, 실질적인 개인투자자의 증가로 이어짐

다. 소결

- 콘텐츠산업의 규모가 증가하고 투자가 확대되면서 콘텐츠산업의 구조와 투자환경이 변화함
 - OTT로 대표되는 대형 플랫폼의 시장 영향력이 높아지고 IP 비즈니스 구조가 자리를 잡으며, 플랫폼 중심의 직접 투자 비중이 증가하였음
 - 이로 인해 벤처캐피털 등 중소기업과 벤처기업을 대상으로 투자하는 전문투자자의 투자처 발굴 기회와 교섭력은 점차 줄어들고 있음
 - 벤처캐피털을 비롯한 국내 전문 투자자들은 생존을 위해 콘텐츠 프로젝트에서 지분 투자로 이동하는 경향성을 보임
- 플랫폼 간 경쟁에서 촉발된 제작비 증가로 인해 국내 주요 대기업 제작사와 플랫폼의 경영성과는 악화되고 있는 추세이며, 이러한 상황이 이어진다면 플랫폼의 시장 이탈로 인해 국내 콘텐츠산업에 악영향을 미칠 수 있음
- 따라서 국내 벤처투자 자본 중심의 IP 확보 관점에서 프로젝트 투자 지원에 대해 접근할 필요가 있음
 - 물론, 지분 투자의 증가와 프로젝트 투자의 감소는 시장 논리에 의한 벤처 자본의 자연스러운 이동으로 해석할 수 있으나 무조건적인 지분 투자의 증가는 콘텐츠산업의 균형 있는 발전에 부정적 영향을 미칠 수 있음

- 상대적으로 규모가 큰 국내 대기업 제작사라 하더라도 플랫폼에 대응하기에는 역부족이며, 정책 지원의 관점을 기업 규모가 아닌 제작사와 플랫폼, 국내 자본과 해외 자본으로 전환하여 접근할 필요가 있음
- 영세 기업 프로젝트의 지원과 콘텐츠산업의 균형 있는 발전을 목표로 지분 투자와 프로젝트 투자의 공존을 위한 프로젝트 투자 지원 방안이 필요한 시점임

3. 콘텐츠산업 투자 지원 정책 분석

3.1. 국내 정책 사례 분석

가. 모태펀드 문화계정

- 최근 3년간(2020~2023) 모태펀드 문화계정은 모험콘텐츠펀드와 IP 펀드의 조성 중심으로 재편되고 있음
 - 2020년 콘텐츠 IP펀드가 처음 조성되었으며, 2023년에는 K-콘텐츠 IP 펀드가 신설되어 IP 투자를 정책적으로 지원하고 있음
- 최근의 모태펀드 문화계정 자펀드 조성 현황을 살펴본 결과, 대부분의 펀드가 지분 투자와 프로젝트 투자를 동시에 허용하고 있음
 - 2018년~2023년 사이에 조성된 33개의 출자 분야 중 지분 투자와 프로젝트 투자를 모두 허용하고 있는 펀드는 21개로 전체 펀드의 60% 이상을 차지함
 - 프로젝트 투자만을 주목적 투자로 인정하는 펀드는 5개임
- 모태펀드 문화계정은 프로젝트 제작 구조 기반인 콘텐츠산업의 특성을 고려하여 출자 분야 대부분이 지분 투자와 프로젝트 투자를 주목적 투자 대상으로 모두 인정하고 있음
- 그러나 투자 유형에 따른 최소 투자 규정이 별도로 존재하지 않아 투자의 추세가 지분 투자로 쏠리고 있는 상황임

나. 문화산업전문회사

- 문화산업전문회사는 문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하기 위해 설립되는 특수목적회사(Special Purpose Company, SPC)로 사업장과 직원이 없이 서류로만 존재하는 명목회사(Paper Company) 개념임
 - 투자자로부터 투자를 유치하여 직접 프로젝트를 수행하되, 자금 흐름과 회계의 투명성을 보장하기 위해 프로젝트 부분과 자금관리 부분을 각기 다른 회사에 위탁 수행한다는 특징이 있음

- 문화산업전문회사는 법인세법에 의거하여 배당금을 소득공제할 수 있는 혜택이 있음
 - 법인세법 제51조의2(유동화전문회사 등에 대한 소득공제)는 유동화전문회사가 배당가능이익의 90% 이상을 배당한 경우, 그 금액은 해당 사업연도의 소득금에서 공제하는 세제 혜택을 부여하고 있음
- 정부는 2023년 세법개정에서 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례(「조특법」 제25조의8)를 신설하여, 출자자에 대해 법인세 세액공제 3% 특례를 제공함
 - 적용 대상은 중소·중견기업이며, 영화, TV프로그램, OTT콘텐츠 등 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용에 한정함

다. 조세특례제한법 관련 조세지원

1) 「내국법인의 벤처기업 등에의 출자에 대한 과세특례(「조특법」제13조의2)」

- 벤처기업 설립 시에 자본금 취득이나 유상증자에 참여한 내국법인에게 법인세의 5%를 공제하는 제도임
- 내국법인에게 벤처기업의 주식과 출자지분의 일정 부분을 세액공제하는 방식으로 조세감면 혜택을 부여함으로써 벤처투자를 유도하고 벤처기업의 자본 확충을 원활하게 할 수 있는 투자환경을 조성할 목적으로 운영되고 있음
 - 3년 평균(2018~2020) 약 189억 원 규모의 공제가 발생하였으며, 향후 공제 규모도 확대될 것으로 예상되고 있음

2) 「벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제(「조특법」제16조)」

- 창업기업, 벤처기업 등에 투자하는 개인투자자에게 소득공제 혜택을 부여하는 제도임
- 기업들의 초기 창업자금 조달 문제를 해소하기 위하여 개인투자자의 투자 확대를 지향하며, 투자·출자 금액에 상응하는 소득공제를 제공하여 투자를 유도함

- 「조세특례제한법」 제16조에 따른 개인투자자의 소득공제율은 투자·출자방식과 규모에 따라 다르게 적용됨
 - 간접투자자는 투자·출자 금액의 10%이며, 직접투자자는 3,000만 원 이하는 100%, 3,000만 원 초과~5,000만 원 이하는 70%, 5,000만 원 초과는 30%의 소득공제를 받을 수 있음

라. 국내 정책의 시사점과 쟁점

1) 투자 유형을 고려한 정책금융제도의 부족

- 장르에 따라 IP 투자, 크라우드펀딩, 저작권 조각 투자 등은 프로젝트 투자가 적합하지만 프로젝트 투자에 대한 최소 의무비율이 설정되지 않아 지분 투자가 유리한 일부 장르에 투자가 집중될 수 있음
 - 모태펀드 문화계정은 2020년에 이어 2023년 K-콘텐츠 IP펀드를 신설하며, 변화하는 산업구조에 대응하려는 의지를 명확히 하고 있으나, 프로젝트 투자에 대한 의무 비율이 없음
- 모태펀드 특허계정은 프로젝트 의무 투자 조항을 통해 IP 사업화가 어려운 영세 기업에게 프로젝트 단위 투자를 유인하여 지원하고 있음
 - ‘특허기술 사업화’ 펀드는 IP 출원 지원 프로젝트에 최소 결성 금액의 6% 이상의 투자를 의무화하고 있음
 - ‘IP 크라우드펀딩’ 펀드는 IP 프로젝트에 10% 이상 투자하도록 의무화함
- 프로젝트 투자 최소 비율을 의무화한 정책 펀드 출자, 벤처자본의 프로젝트 접근성 확대 등의 방안을 통해 영세 기업의 프로젝트 지원을 확대하고 콘텐츠산업의 자금 조달 문제를 해소할 수 있는 가능성을 탐색해 볼 필요가 있음

2) 산업 형평성을 고려한 프로젝트 투자 조세지원의 부재

- 「조세특례제한법」을 통해 투자자가 받을 수 있는 세액공제 및 소득공제는 지분 투자 유형에만 해당되기 때문에 프로젝트 투자에 대한 세제 혜택은 문화산업전문회

사 출자자 법인세 3% 공제가 유일함

- 콘텐츠 분야 투자자도 「조세특례제한법」에서 명시한 조세지원 대상에 포함되지만 실질적인 투자 구조를 판단하였을 때, 상당한 비중이 조세지원의 범위에서 벗어나 있음
 - 「조세특례제한법」이 제조업 중심의 전통적 산업 관점에서 수립되었기 때문에 프로젝트 투자 조세지원이 부족한 상황임
- 콘텐츠 프로젝트 투자의 수익성이 타 유형에 비하여 낮기 때문에 세제 혜택 없이 투자를 유인하는 데 한계가 있음
- 따라서 콘텐츠산업의 특성과 산업간 형평성을 고려하는 측면에서 프로젝트 투자에 대한 조세지원 대상과 범위를 논의할 시점임

3.2. 해외 정책 사례 분석

가. 미국

- 미국 연방정부는 2004년 최초로 입법화한 내국세법(Internal Revenue Code) Section 181을 통해 영화 및 방송 제작비에 대한 세금공제를 허용함
 - 해당 법에 따라 영화 및 방송 제작과정에서 제작비의 70%가 자국 내에서 사용되는 경우 세금공제 허용은 1,500만 달러까지이며, 세제 혜택의 대상이 되는 지원 대상은 제작비 중 미국 내에서 지출한 출연료, 연출료, 인건비 등임
- Section 181은 영화 자금 투자자에게 적격 제작비용을 투자 첫해에 즉시 손실로 인정해 비용으로 처리하는 소득 공제(tax deduction) 제도도 포함하고 있음
 - 제작에 비용이 투자되면서 자본화하거나 자산으로 인식해 감가상각하지 않고 바로 지출된 비용으로 인식해 투자자는 투자금액만큼을 손실로 신고하고 공제 받을 수 있음

나. 영국

- ‘창조산업 조세감면 제도(The Creative Industry Tax Reliefs)’를 통해 총 8개의

개별 산업(영화, 애니메이션, 방송, 어린이방송, 연극, 오케스트라, 게임, 박물관 및 미술관)이 서로 다른 법률에 의거하여 세제지원을 받고 있음

- 문화 사업의 지출 비용에서 공제대상 금액 범위를 확대하여 법인세를 감면해주는 제도임
- 세제지원 대상이 되는 자격 조건을 갖추기 위해서는 문화 인증(Cultural test)을 통과하거나 제작물이 영국 영화, 영국 프로그램, 영국 비디오게임이라는 것을 증명하는 국제적으로 승인된 공공 제작 조약을 통해야 함

다. 캐나다

- 캐나다 연방정부 차원에서의 영상 콘텐츠 세액 공제 제도는 CPTC(Film or Video Production Tax Credit)와 PSTC(Film or Video Production Services Tax Credit) 제도가 있음
- CPTC는 환급 가능한 법인세 세액 공제로 캐나다 영화 및 텔레비전 프로그램 제작과 국내 독립 제작 부문의 활성화를 위해 마련된 제도임
 - CPTC는 해당 과세 연도에 적격 생산에 대한 적격 인건비(제작 과정에서 발생한 인건비) 지출의 25%를 세액공제하며, 인건비는 총제작비의 60%를 초과할 수 없음
- PSTC는 시청각 세금공제 프로그램으로 캐나다 기업이 아닌 외국인 기업도 세액감면을 받을 수 있는 제도임
 - 일정 조건을 갖춘 제작사는 캐나다 내에서 캐나다 거주민에게 지급한 인건비의 16%에 대한 세액감면을 청구할 수 있음
- 브리티시컬럼비아 주는 애니메이션 콘텐츠 산업 지원을 위한 ‘디지털 애니메이션과 특수효과에 대한 세액공제 제도(digital animation or visual effects tax credit, DAVE tax credit program)’를 운영하며, 직접적으로 투입된 인건비 중 일정한 요건을 충족한 비용의 16%를 세액감면해 주는 혜택을 제공하고 있음

라. 프랑스

- 프랑스는 SOFICA라는 독특한 제도를 통해 투자자에게 각종 조세혜택을 제공하여 자국 콘텐츠에 대한 투자를 촉진함
 - 영화 및 시청각 산업 금융 회사인 SOFICA(Société pour le financement de l'industrie cinématographique et audiovisuelle, 이하 SOFICA)는 기업·개인이 영화 및 시청각 콘텐츠 제작 부문에만 독점적으로 투자하는 민간 자금을 모으기 위해 고안된 영화 및 영상 산업 투자 기구임
 - SOFICA에 투자한 투자자들은 SOFICA의 지분을 사는 형태로 영상물 제작에 투자함
- SOFICA에 투자한 개인 및 기업에 대한 기본 감면율은 30%이며, 투자 주체인 개인의 경우 수익의 48%까지 소득세 감면 혜택을 받을 수 있음
- 평균적으로 프랑스 영화 산업의 경우 마이너스 수익률을 기록하기 때문에 SOFICA의 운영 방식으로는 원금손실이 발생함에도 불구하고 위에서 제시하고 있는 파격적인 세제 혜택으로 인해 민간 자본 유치를 가능하게 하고 있음

마. 호주

- 호주 연방정부의 영상 콘텐츠 지원정책은 영상 제작 및 사후 제작에 대한 제작사 세액공제(Producer Offset), 촬영지 세액공제(Location Offset), PDV(Post, Digital and Visual Effects) 세액공제 등 다양한 방식으로 제공되고 있음
 - 이 중, 제작사 세액공제를 받기 위해서 영상물은 반드시 '콘텐츠의 호주 정체성(SAC)' 검증과 '적격 호주 제작 지출(QAPE)'의 임계값 기준을 통과해야 함
- 호주 연방정부는 게임 산업에 대한 세금공제 및 투자자본 유치를 위해 DGTO(The Digital Games Tax Offset)를 설립하였으며, 자국에서 게임을 제작하는 게임 개발자 및 기업을 대상으로 50만 호주달러를 지출하는 경우 30%의 세금 환급 혜택(회사당 2,000만 달러로 제한)을 제공함
 - 조세지원의 대상은 호주 거주자(기업) 외에도 호주에 영구 사업장을 둔 외국인 거주자(기업)까지 포함함

바. 멕시코

- 멕시코의 가장 대표적 조세지원 제도인 EFICINE 189는 멕시코 영화 프로젝트의 제작 및 배급 투자에 대한 투자자 세제 혜택임
 - 자국 내 영상 제작에만 적용 가능하며, 제작비의 70% 이상을 멕시코에서 사용하고, 캐스팅과 스태프의 70% 이상이 멕시코 국적을 보유하고 있어야 함
- EFICINE는 프로젝트별 제작과 배급을 각각 선정하는데, 영상 제작의 경우 프로젝트당 2,000만 페소, 전체 세제 혜택 규모는 6억 5,000만 페소로 제한됨
- 영상 배급 투자 시에는 프로젝트당 2,000만 페소, 전체 세제 혜택 규모 5,000만 페소로 제한됨
- 세제 혜택 도입 이후 멕시코 영화산업에서 신생 영화 제작사가 늘어나고 영화 제작 규모도 크게 증가하였다고 평가받고 있음

사. 벨기에

- 벨기에 정부는 투자 유치 활성화, 벨기에 영화영상산업 활성화, 일자리 창출을 위해 투자자에게 감세 혜택을 주는 Tax Shelter Regime을 2004년 도입해 운영하고 있음
 - 영상제작에 투자한 벨기에 국내 또는 벨기에에 설립된 해외회사에 주는 소득 공제(tax deduction) 제도임
 - 벨기에 영상 제작을 장려하기 위해 고안된 세제 혜택으로, 벨기에 국내뿐 아니라 벨기에와의 국제 공동 제작물에도 해당 제도가 적용 가능함
- 프로젝트당 발급되는 tax shelter 인증서는 1,500만 유로, 제작비의 70%로 제한됨
 - 투자금액의 70% 이상은 출연료, 스태프 급여, 장비 사용료, 이동 및 숙박료 등 직접 제작비용에 사용되어야 함
- 해당 제도를 통해 제작사는 프로젝트 자금조달이 가능하고, 투자자는 조세 감면과 함께 추가적으로 투자자가 제작사에 지급한 투자금액에 대해서 일정 금리 이상의 이자를 최대 18개월 동안 수취할 수 있음

4. 정책 수요 발굴 및 정책 방향성 도출

4.1. 정책 수요 발굴을 위한 전문가 심층 인터뷰

가. 전문가 심층 인터뷰 개요

- 콘텐츠산업 투자 환경의 구조와 수요 변화를 파악하고, 콘텐츠 프로젝트 투자 지원과 관련한 정책 수요를 발굴하기 위해 전문가 심층 인터뷰를 진행함
 - 콘텐츠산업 및 프로젝트 투자 경험이 있는 콘텐츠 분야 전문 투자자와 콘텐츠 배급사, 투자 유치 경험이 있는 콘텐츠 제작사 관계자 등 총 6인을 대상으로 1:1 대면 형태로 진행하였음
- 콘텐츠산업 투자 환경 및 수요에 대한 내용과 콘텐츠 프로젝트 투자 정책 수요로 나누어 인터뷰를 실시함

나. 콘텐츠 프로젝트 투자 수요에 관한 의견

1) 플랫폼의 영향력 확대와 재무적 투자자(FI)의 투자 축소

- 플랫폼이 자체 콘텐츠에 대한 직접 투자를 늘리고 있어, 그간 콘텐츠산업 투자의 한 축을 담당한 재무적 투자자(FI)의 비중이 축소되고 있음
- 재무적 투자자(FI)의 투자 축소는 중소창업투자회사(VC)의 투자자금 조달에도 영향을 미쳐, 펀드 결성과 투자처 확보에 애로 사항을 겪고 있음
- 플랫폼은 구독자가 일정하고 수익이 안정적이기 때문에 제작사와 수익 공유는 불필요하며, 따라서 향후 이러한 플랫폼 중심의 구조가 지속될 것으로 전망함

2) 대기업 자본 등 산업 자본의 이탈

- 대기업 자본을 대상으로 하는 규제가 강화되고, 주요 대형 프로젝트의 손실이 이어지면서 제작 단계에 대한 대기업의 투자가 줄어들고 있음
- 정책적으로 규제가 이어질 경우, 플랫폼 중심의 투자로 종속될 것이라는 의견이 공통적으로 제시되었음

3) 장르에 따라 상이한 투자 선호 유형(프로젝트 투자 VS 지분 투자)

- 콘텐츠 장르에 따라 선호하는 투자 유형이 다를 수밖에 없음
 - 게임과 같이 단일 콘텐츠의 기대 매출이 크고, 매출 정산 기간이 길며, 매출을 지분으로 평가하기 용이한 장르에서는 투자자와 제작사 모두 지분 투자를 선호함
 - 반대로 투자 및 자금 회수 기간이 상대적으로 짧은 영화 분야에서는 프로젝트 투자를 선호함

4) 창업초기 및 제작초기 자금조달 수단으로 프로젝트 투자 활용

- 선호되는 투자 유형을 기업의 성장주기 혹은 제작단계에 따라 구분할 수 있음
- 게임과 같이 지분 투자가 활성화된 장르에서도 개발 자금이 필요한 창업초기 기업이나 제작초기 프로젝트에게 프로젝트 투자는 효과적인 자금조달 수단임

다. 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 필요 정책에 관한 의견

1) 플랫폼 확대에 대응하기 위해서는 대기업이 포함된 산업 자본 유입 필요

- 자본 규모에 따라 대기업과 중소기업을 구분하고 대기업 투자 자본의 유입을 정책적으로 규제하는 것이 아닌 유통사의 영향력 확대에 대응하기 위한 차원에서 대기업 투자 자본의 유입을 일부 허용해야 할 시점임
- 대규모 산업 자본을 활용해 IP 프로젝트에 투자할 수 있는 정책펀드가 신설된다면 제작사가 IP 권리를 가져가고 플랫폼은 콘텐츠 방영권 혹은 배포권만 보유하는 구조가 확대될 것임

2) 제작사의 IP 지분을 확보할 수 있는 정책펀드 확대

- 대규모 제작비가 소요되는 슈퍼 IP에 대한 투자를 목표로 하는 정책펀드의 신설이 필요함
 - 글로벌 흥행을 목표로 하는 소수 IP에 투자를 집중하는 구조가 하나의 전략이 될 수 있음
- 투자 수익의 상한 비율을 정하여 제작사 수익을 보장하는 가이드라인 수립이 필요함

3) 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세지원 확대

- 지분 투자와 동일한 조세지원 혜택이 제공될 경우, 기업들이 콘텐츠 프로젝트 투자에 참여할 유인이 될 수 있음
- 조세지원이 크라우드펀딩 혹은 개인조합을 결성하여 투자를 하는 개인투자자에게 적용된다면 파급력이 매우 높을 것임

4) 개인투자자 유입을 위한 정책 가이드라인 수립

- 증권형 토큰(Security Token Offering), 저작권 조각투자 도입이 콘텐츠 분야 개인투자자 확대의 기회로 보고 있지만, 동시에 보다 구체적인 정책 가이드라인이 필요한 시점임
- 전문 투자자에 비해 투자 위험에 노출되기 쉽기 때문에 개인투자자를 보호하는 정책 가이드라인을 수립하고 프로젝트 투자 과정에서 다양한 혜택을 제공하여 개인투자자 유입을 유도해야 함

5) 투자자-제작사 네트워킹 프로그램 강화

- 콘텐츠 프로젝트 활성화를 위해 투자자와 제작사를 연결해 주는 네트워킹 프로그램이 정책적으로 강화되어야 함
- 현재 대부분의 프로그램이 일회성 IR 형태이며, 투자 유치로 이어지는 빈도가 매우 낮기 때문에 제작사와 투자사가 지속적으로 정보를 교류할 수 있는 프로그램이 강화되어야 함

라. 전문가 심층 인터뷰 결과 종합

- 국내 콘텐츠산업의 생태계는 글로벌 플랫폼의 영향력이 확대되는 독과점 형태로 굳어지고 있으며, 이에 대응하기 위해서는 산업 자원을 활용한 프로젝트 투자 활성화와 유망 IP 확보가 핵심이라는 의견을 도출함
- 제작사의 IP 확보를 위한 정책펀드가 확대되는 동시에 대상을 세분화한다면 프로젝트 투자가 활성화될 수 있다는 관점을 도출함

- 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 직접적인 조세지원이 필요하다는 점을 확인함
- 콘텐츠 프로젝트 활성화를 위해 투자자와 제작사를 연결해 주는 네트워킹 프로그램이 정책적으로 강화되어야 한다는 관점임

4.2. 전문가 의견 조사

가. 조사 개요

- 본 연구는 콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화를 위한 정책 수요를 검증하기 위해 콘텐츠산업 투자 분야 전문가를 대상으로 의견조사를 실시함
 - 콘텐츠산업과 관련한 펀드를 운영하였거나 투자 경험이 있는 VC, 현재 콘텐츠 유통/배급 업무를 맡고 있는 담당자, 관련 정책기관 및 협단체 등 콘텐츠 프로젝트 투자와 업무 연관성이 높은 23명의 전문가를 대상으로 의견 조사를 실시함
- 앞서 실시한 전문가 심층 인터뷰 결과를 바탕으로 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화를 위한 정책 수요를 검증하는 방식으로 구성함

나. 콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 관련 정책 수요 검증

1) 콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대

- 콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대 정책의 필요성이 높다는 의견이 65.2%이며, 필요성이 낮다는 의견이 17.4%로 나타남
- 세부 정책 방향성의 경우, ‘장르별(영화, 게임 등) 투자 기준을 다르게 설계할 필요가 있다’에 동의한다는 비중이 82.6%로 가장 높았음
- ‘투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 제작초기 기업의 프로젝트가 적절하다’에도 동의한다는 비중이 73.9%로 높게 도출되었음

2) 슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설

- 슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설 정책의 필요성이 높다는 의견이 60.9%, 필요성이 낮다는 의견이 26.1%로 응답자의 의견이 다소 엇갈린 결과가 나왔음
- 세부적으로는 ‘대기업 자본과 정책자금을 매칭하는 펀드조성이 적절하다’(78.3%)와 ‘상호출자제한기업 등 모태펀드의 투자금지규정을 완화하여 투자 대상을 확대하는 것이 적절하다’(87.0%)에 동의한다는 비중이 매우 높게 나타남

3) 개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대

- 개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대의 필요성이 높다는 의견(60.9%)이 낮다는 의견(17.4%)에 비해 다소 높은 비중을 차지함
- ‘저작권 조각투자, STO를 적극 도입할 수 있는 가이드라인 도입이 필요하다’(78.3%)에 동의한다는 비율이 높게 나타남

4) 투자정보 교류 기회 확대

- 투자정보 교류 기회 확대가 정책적으로 필요하다는 의견(60.9%)이 필요성이 낮다는 의견(13.0%)에 비해 높은 것으로 나타남
- ‘K-콘텐츠에 관심이 많은 해외 투자자와 교류할 수 있는 기회가 정책적으로 제공되어야 한다’(73.9%), ‘투자자와 콘텐츠 기업의 오프라인 교류 행사를 정책적으로 확대할 필요가 있다’(69.6%) 등의 항목에 대해 긍정적으로 인식하고 있음

5) 콘텐츠 가치평가 고도화

- 콘텐츠 가치평가 고도화의 필요성은 높음(52.2%)과 낮음(30.4%)이 모두 높게 나타남
- ‘콘텐츠 가치평가 결과의 예측력을 높일 수 있는 시스템의 고도화가 필요하다’에 동의한다는 응답자가 65.2%임

6) 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공

- 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공의 필요성은 높음이 95.7%로 거의 모든 응답자가 그 필요성에 공감하였음
- 지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다'와 '문화산업전문회사(SPC) 투자에도 법인세 세액공제 지원이 제공되어야 한다'에 동의한다는 응답이 각각 87%, 91.3%로 매우 높게 나타남

7) 개인투자자에 대한 조세혜택 제공

- 개인투자자에 대한 조세혜택 제공의 필요성은 높음이 91.3%로 다수의 전문가가 필요하다고 응답함
- '지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다'와 '문화산업전문회사(SPC) 투자에도 개인소득세 세액공제 지원이 제공되어야 한다'에 동의한다는 의견도 각각 100%, 95.7%로 매우 높은 응답률을 기록함

8) 대기업 투자 제한 완화

- 대기업 투자 제한 완화의 필요성은 높음이 82.6%로 나타나 응답자 대부분이 해당 정책에 대해 공감하고 있음을 확인함
- '정책 실효성 제고를 위해 대기업 제작수익 비중 제한을 폐지해야 한다'에 동의한다는 비중이 73.9%로 높게 나타났으나 반대 의견도 소수 존재함
- '상호출자제한기업 등의 다른 제한 규정도 함께 축소되어야 한다'에 동의한다는 응답은 73.9%임

9) 플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화

- 플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화에 대해 전문가의 87%가 필요하다고 응답함

- ‘별도 기금을 조성하여 콘텐츠산업 전반에 재투자자가 이루어져야 한다’와 ‘재투자 과정에서 IP는 제작사가 일부 확보할 수 있는 제도를 구축해야 한다’는 항목에 동의한다는 응답이 모두 87%로 나타남

〈표 1〉 전문가 의견 조사 결과 종합

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대	17.4%	17.4%	65.2%	3.78
슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설	26.1%	13.0%	60.9%	3.78
개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대	17.4%	21.7%	60.9%	3.74
투자정보 교류 기회 확대	13.0%	26.1%	60.9%	3.74
콘텐츠 가치평가 고도화	30.4%	17.4%	52.2%	3.30
콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공	0.0%	4.3%	95.7%	4.35
개인투자자에 대한 조세혜택 제공	0.0%	8.7%	91.3%	4.39
대기업 투자 제한 완화	0.0%	17.4%	82.6%	4.35
플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화	4.3%	8.7%	87.0%	4.48

4.3. 콘텐츠기업 인식 조사

가. 조사 개요

- 콘텐츠산업 프로젝트 투자 수요와 필요 정책에 대한 콘텐츠기업의 인식을 살펴보기 위해 설문조사를 실시함
 - 조사 대상은 2023년 현재 콘텐츠산업에서 제작·유통업을 영위한 기업에 종사 중인 관계자로 설정함
 - 응답을 중단했거나 불성실한 응답을 제외한 총 101개의 자료를 유효 표본으로 분석에 활용함
- 조사 내용은 기업 및 응답자 정보, 피투자 경험, 투자 수요, 정책 수요 등 네 가지로 구성하였음

나. 조사 결과

1) 피투자 경험

- 최근 5년 간 외부 투자자로부터 투자를 받은 경험을 조사한 결과, 74.3%의 기업이 투자를 유치한 것으로 응답함
- 피투자 경험이 있는 기업 중 80%가 벤처캐피털 및 액셀러레이터로부터 투자를 유치한 것으로 드러났으며, 이 중 프로젝트 투자의 비중은 78.4%에 달해 프로젝트 투자의 비중이 높은 것을 확인하였음

2) 투자 수요

- 희망하는 투자 유형에 대한 조사 결과, 지분 투자(55.4%)와 프로젝트 투자(제작사의 IP 보유)(51.5%)의 선호도가 비슷한 것으로 나타남
 - 지분 투자와 프로젝트 투자(제작사의 IP 보유)를 모두 선호하는 기업도 다수 존재함
- 제작사가 IP를 보유하는 프로젝트 투자의 선호 이유를 조사하여 1순위와 2순위를 합한 결과, '제작사의 IP 지분 확보가 가능하기 때문에'가 30.8%로 도출되었음
 - 조사 결과를 통해 콘텐츠 기업의 프로젝트 투자 선호 이유 중 하나로 IP 권리 확보가 있다는 점을 확인함
- 희망하는 투자자 유형을 조사한 결과, 벤처캐피털 및 액셀러레이터가 61.4%로 매우 높은 비중을 차지함
 - 콘텐츠 제작사 및 배급사 14.9%, 콘텐츠 플랫폼 13.9% 순으로 나타나 대형 제작사(배급사) 및 플랫폼의 투자를 일정 수준 선호하는 것을 확인함
 - 벤처캐피털 및 액셀러레이터 선호 이유에 대해 살펴보면, '경영권 간섭 없음'(35%), '필요한 투자금 규모에 부합'(26.3%), '제작사의 IP 확보 가능성'(17.5%) 순으로 조사되었음

3) 정책 수요

- 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 정책의 필요성을 조사한 결과를 5점 척도로 환산하였을 때, ‘보유 IP를 활용한 사업화 지원’의 점수가 4.19점으로 가장 높게 나타남
- ‘제작사의 IP 지분 확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대’가 4.16점으로 필요성이 높게 도출되어 콘텐츠 기업들은 전반적으로 프로젝트 투자 활성화를 위해 제작사의 IP 확보와 사업화 지원이 필요하다는 입장을 확인함

〈표 2〉 ‘프로젝트 투자 활성화를 위한 필요 정책’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
제작사의 IP 지분 확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대	7.9%	16.8%	75.2%	4.16
보유 IP를 활용한 사업화 지원	5.0%	17.8%	77.2%	4.19
글로벌 IP 제작 지원을 위한 대형 제작사·배급사·투자사(대기업 포함)의 자본 유입 지원	5.0%	29.7%	65.3%	3.89
개인투자자의 문화산업전문회사(SPC) 투자	14.9%	36.6%	48.5%	3.50
조각투자 가이드라인 마련 등 개인투자자 확대를 위한 지원	19.8%	40.6%	39.6%	3.29
개인투자자에 대한 조세혜택 제공 (소득세 공제 혜택 등)	8.9%	29.7%	61.4%	3.81
콘텐츠 프로젝트 투자자(VC, 플랫폼 등)에 대한 조세혜택 제공(법인세 감면 등)	3.0%	23.8%	73.3%	4.07
투자자와 제작사가 콘텐츠 투자정보를 교류할 수 있는 플랫폼 구축과 기회 확대	3.0%	20.8%	76.2%	4.07
콘텐츠 프로젝트 가치평가 확대 및 고도화	3.0%	24.8%	72.3%	3.97
플랫폼사의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화	7.9%	33.7%	58.4%	3.72

5. 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화방안

5.1. 정책금융 관점 강화방안 도출

가. 장르별 투자 기준을 구분한 문화계정 IP 펀드 확대

- 기존의 IP 펀드 규모를 확대하되, 장르에 따라 주목적 투자 기준 등 세부 조건을 구분할 필요가 있음
 - 영화, 방송 등 영상콘텐츠, 게임콘텐츠, 음악·공연 콘텐츠 등 장르별로 제작·유통 구조가 다르고 통용되는 투자 유형이 상이하기 때문에, 이러한 장르별 차이를 분석하여 주목적 투자 기준에 반영할 수 있음
- 자금조달 문제가 가장 높은 시기인 제작 초기 프로젝트에 대한 의무투자를 고려할 수 있음
 - 해당 시기는 IP가 형성되어 결과물로 만들어지는 기간이기 때문에 IP 펀드의 목적성을 고려할 때, 최소 의무투자 비율 설정을 통해 제작 초기 프로젝트에 대한 지원도 고려할 수 있음

나. 슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드 신설

- 대규모 자본을 활용한 슈퍼 IP 제작을 위해서는 대기업 등 산업 자본의 모태펀드 참여 규제를 완화하고, 이를 기반으로 민간 자금과 정책 자금을 함께 활용하는 매칭펀드 형태의 정책펀드 신설이 가능함
 - 전문가 심층 인터뷰 및 의견 조사 결과, 대기업과 중소기업의 기업 규모 관점이 아닌 제작사와 플랫폼의 관점으로 전환할 시점이며, 따라서 상호출자제한기업 등 모태펀드가 제한하고 있는 규제를 완화하여 산업자본을 유치하고 경쟁력 있는 슈퍼 IP 육성이 필요하다는 의견이 다수 도출되었음
 - 콘텐츠 기업 역시 대기업 투자 수익 지분 규제 완화 등 대기업 자본에 대한 규제 완화에 대해 일정 부분 긍정적으로 바라보고 있다는 결과가 제시되었음
- 다만 슈퍼 IP라도 흥행을 담보할 수 없기 때문에 소수 IP 프로젝트에 정책자금을 집중하여 투입하는 방식은 위험성이 높음

다. 개인투자자 정책 지원 확대

1) STO 및 저작권 조각투자 정책 가이드라인 수립

- 콘텐츠산업에서도 일부 투자 플랫폼을 중심으로 STO를 활용한 사업을 추진하고 있어, 콘텐츠산업 특성을 고려한 정책 가이드라인 수립이 필요함
 - 개인투자자들은 타 산업에 비해 콘텐츠 프로젝트에 대해 친숙해하며, 투자 과정에서 진입 장벽을 낮게 인식하고 있어 개인투자자의 유입이 예상됨
- 관련 법안과 정부 금융당국이 제시한 전반적인 가이드라인의 틀 내에서 콘텐츠산업의 특성을 고려하고 개인투자자를 보호할 수 있는 구체적인 정책 가이드라인 마련 관점에서 접근이 가능함

2) 개인투자자가 참여할 수 있는 공모문화산업전문회사(SPC) 확대

- 구조적으로 정산과정이 투명한 문화산업전문회사에 개인투자자가 참여한다면 이러한 위험성이 보완될 여지가 있으며, 프로젝트 투자 활성화를 기대할 수 있음
 - 현재 문화산업진흥 기본법 제56조의2에는 ‘공모문화산업전문회사에 관한 특례’가 규정되어 있어, 투자자를 공모하고 실질적으로 개인 투자자가 문화산업전문회사에 투자할 수 있는 방안이 명시되어 있음
- 이와 동시에 공모문화산업전문회사를 통해 개인이 투자할 수 있는 투자금의 상한이 확대될 수 있음
 - 콘텐츠 기업들은 개인투자자의 투자 규모가 작아 자금조달 해소에 실질적인 효과가 낮다고 인식하고 있기 때문에 개인투자자의 투자금 상한 확대도 고려될 필요가 있음

라. 투자 정보 교류 강화 및 실효성 제고

1) 오프라인 중심 투자 정보 교류 강화

- 투자 정보 교류 행사의 실효성을 높이기 위해 오프라인 중심의 행사를 확대하여 투자자와 콘텐츠 기업 간 교류를 강화해야 할 시점임
 - 대부분의 프로그램이 일회성 IR 형태이며, 투자 유치로 이어지는 빈도가 매우

낮다는 점에서 투자 정보 교류 행사의 실효성 제고를 위한 방안이 필요함

- 이를 위해 IR과 연계하여 지속적으로 교류할 수 있는 기회를 공식적으로 구성할 필요가 있음
- 콘텐츠 프로젝트에 대한 IR 및 네트워킹 기회 강화를 정책 방안으로 함께 고려해야 함

2) 해외 투자자 유치를 위한 교류 기회 신설

- 국내 콘텐츠에 관심이 높은 해외 투자자와 교류할 수 있는 기회가 정책적으로 제공될 필요가 있음
- 넷플릭스의 국내 진출과 성공은 다른 해외 투자자들이 K-콘텐츠에 관심을 갖는 계기가 되었으며, 국내 콘텐츠 기업도 재무적 투자라는 측면에서 자본 규모가 큰 해외 투자자 유치를 선호함
- 그러나 VC와 콘텐츠 기업 모두 해외 자본 유치를 위한 적절한 창구 탐색에 어려움을 겪고 있어, 해외 투자자와 국내 VC 및 콘텐츠기업을 연결할 수 있는 교류 기회의 확대가 필요함

마. 플랫폼의 투자 소외장르 및 중소 프로젝트 재투자 의무화에 대한 논의

- 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화 실행을 직접적으로 논의하기보다는 장기적 관점에서 플랫폼과 제작사가 공존할 수 있는 정책적 논의가 필요한 시점임
 - 플랫폼의 재투자 의무화가 산업 경쟁력을 높일 수 있는 방안이지만, 이미 주요 플랫폼사가 국내 콘텐츠에 재투자를 진행하고 있어 실효성이 낮다는 의견도 있음
- 재투자의 범위를 투자 소외장르나 영세 규모의 중소 프로젝트로 설정하여 산업 생태계를 강화하는 방안도 논의될 수 있음
 - 투자자의 외면을 받고 있는 독립영화, 인디게임, 다큐멘터리 등과 같은 소외장르 혹은 중소 프로젝트에 대해 플랫폼의 재투자가 이루어진다면 산업 관점에서 일종의 선순환이 일어날 것임

5.2. 조세지원 관점 강화방안 도출

가. 콘텐츠 프로젝트 투자의 범위 설정

- 콘텐츠 프로젝트 투자의 대상은 한국벤처투자의 가이드라인에 따라 ‘창업기업’, ‘벤처기업’, ‘창업 후 7년 이내 중소기업’이 제작하는 프로젝트로 정의함
- 다만, 콘텐츠산업에 속한 사업체의 대부분이 영세 규모임을 고려할 때, 창업 후 7년 이내의 중소기업이 제작하는 프로젝트로 한정할 경우, 경쟁력 있는 프로젝트 다수가 제외될 가능성이 높음
- 따라서 창업 후 7년 이내 중소기업(창업기업)을 일반 중소기업으로 확대하는 방안을 제시함

나. 프로젝트 투자 법인세 공제 신설 방안

- 그간 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사 출자에만 제공되었던 법인세 세액공제 5%의 세제지원을 창업기업, 벤처기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트 출자 시에도 제공하는 특례임
- 「조세특례제한법」 제13조의2(내국법인의 벤처기업 등에의 출자에 대한 과세특례)의 제1항 1호 중 “창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사”를 “창업기업, 신기술사업자, 벤처기업, 신기술창업전문회사 또는 중소기업, 신기술사업자, 벤처기업, 신기술창업전문회사가 제작하는 콘텐츠 프로젝트”로 하며, 같은 항 제2호에도 동일하게 적용함

다. 프로젝트 투자 개인소득세 공제 신설 방안

- 벤처기업 또는 창업 후 3년 이내의 중소기업 대상 출자에만 제공되었던 개인소득세 소득공제 혜택을 벤처기업 및 중소기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트 출자 시에도 제공함
- 「조세특례제한법」 제16조(벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제)의 제 1항 3호와 4호의 “벤처기업 또는 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업”을 “벤처기업, 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업 또는 벤처기업, 중소기업이 제작하는

콘텐츠 프로젝트”로, 6호 “온라인소액투자중개의 방법으로 모집하는 창업 후 7년 이내의 중소기업”을 “창업 후 7년 이내의 중소기업 또는 중소기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트”로 변경하는 방안임

라. 문화산업전문회사 대상 세액공제 확대 방안

- 현재 영화, TV 프로그램, OTT콘텐츠 등에 한정되어 있는 대상을 「문화산업진흥기본법」에 따라 문화산업전문회사 등록이 가능한 모든 콘텐츠로 확대할 수 있음
 - 이에 따라 게임, 만화, 공연, 음악 등의 프로젝트에 대한 투자가 법인세 공제 대상이 될 수 있음
- 문화산업전문회사 출자에 대한 개인소득세 세액공제 특례 방안을 신설하여 개인투자자까지 조세지원 범위를 확대할 수 있음
 - 개인소득세 소득공제의 범위 역시 「조세특례제한법」 제16조(벤처투자조합 출자에 대한 소득공제)에서 명시하고 있는 출자 금액 규모에 따라 30%~100% 수준을 적용할 수 있음

목차

제1장 서론	1
제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	5
제2절 연구 범위 및 방법	6
1. 연구 범위	6
2. 연구 방법	8
제2장 콘텐츠산업 투자 환경 분석	9
제1절 콘텐츠산업 투자 동향	11
1. 콘텐츠산업 투자 규모 및 수요	11
2. 콘텐츠산업 투자의 특성	15
제2절 콘텐츠산업 투자 환경의 변화	21
1. 콘텐츠산업 구조와 투자 환경의 변화	21
2. 콘텐츠산업 투자 방식의 변화	27
3. 소결	32
제3장 콘텐츠산업 투자 지원 정책 분석	35
제1절 국내 정책 사례 분석	37
1. 모태펀드 문화계정	37
2. 문화산업전문회사	41
3. 조세특례제한법 관련 조세지원	45
4. 국내 정책의 시사점과 쟁점	49
제2절 해외 정책 사례 분석	52
1. 개요	52
2. 주요 국가 사례	54

제4장 정책 수요 발굴 및 정책 방향성 도출 85

제1절 정책 수요 발굴을 위한 전문가 심층 인터뷰	87
1. 전문가 심층 인터뷰 개요	87
2. 콘텐츠 프로젝트 투자 수요에 관한 의견	89
3. 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 필요 정책에 관한 의견	93
4. 전문가 심층 인터뷰 결과 종합	98
제2절 전문가 의견 조사	100
1. 조사 개요	100
2. 콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 관련 정책 수요 검증	102
제3절 콘텐츠기업 인식 조사	113
1. 조사 개요	113
2. 조사 결과	116

제5장 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화방안 129

제1절 정책금융 관점 강화방안 도출	131
1. 장르별 투자 기준을 구분한 문화계정 IP 펀드 확대	131
2. 슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드 신설	132
3. 개인투자자 정책 지원 확대	133
4. 투자 정보 교류 강화 및 실효성 제고	134
5. 플랫폼의 투자 소외장르 및 중소 프로젝트 재투자 의무화에 대한 논의	135
제2절 조세지원 관점 강화방안 도출	137
1. 콘텐츠 프로젝트 투자의 범위 설정	137
2. 프로젝트 투자 법인세 공제 신설 방안	140
3. 프로젝트 투자 개인소득세 공제 신설 방안	141
4. 문화산업전문회사 대상 세액공제 확대 방안	142

참고 문헌 / 145

ABSTRACT / 151

부록1 콘텐츠산업 프로젝트 투자 조세지원의 경제적 효과 분석 / 153

부록2 전문가 의견 조사 및 콘텐츠 기업 조사 설문지 / 171

표 목차

〈표 1-1〉 벤처캐피털 투자 산업 분류표	7
〈표 2-1〉 최근 콘텐츠산업 벤처투자 신규 투자 규모	12
〈표 2-2〉 모태펀드 문화계정 조성 현황	13
〈표 2-3〉 2022년 3분기 모태펀드 산업별 주요 투자 키워드	14
〈표 2-4〉 중소·벤처 투자 유형	16
〈표 2-5〉 콘텐츠산업 장르별 프로젝트 투자 비중	17
〈표 2-6〉 벤처투자 중 프로젝트 투자(콘텐츠 관련 업종) 현황	18
〈표 2-7〉 2022 한국상업영화 수익률(순제작비 30억 원 이상)	19
〈표 2-8〉 모태펀드 장르별 소외장르 분야 투자 현황	20
〈표 2-9〉 콘텐츠산업 장르별 주요 플랫폼	22
〈표 2-10〉 콘텐츠 IP 비즈니스 확대 주요 사례	24
〈표 2-11〉 기술 기반 창업 및 투자유치 사례	26
〈표 2-12〉 문화계정 청산완료조합의 투자 유형별 수익률	29
〈표 2-13〉 전통적 투자와 클라우드펀딩 비교	29
〈표 2-14〉 장르별 투자 유형 적합성	33
〈표 3-1〉 모태펀드 문화계정 출자 분야(2014~2019)	37
〈표 3-2〉 모태펀드 문화계정 출자 분야(2020~2023)	38
〈표 3-3〉 장르별 투자 유형 적합성	39
〈표 3-4〉 장르별 문화산업전문회사 설립 현황	42
〈표 3-5〉 프로젝트 투자 방식의 문제점	42
〈표 3-6〉 법인세 제51조의2(유동화전문회사 등에 대한 소득공제)	43
〈표 3-7〉 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례(「조특법」제25조의8) 신설	44
〈표 3-8〉 내국법인의 벤처기업 등에의 출자에 대한 과세특례(「조특법」제13조의2) 중 일부	45
〈표 3-9〉 「조특법」 제13조의 2 연도별 조세지출규모	46
〈표 3-10〉 「벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제(「조특법」제16조)」 중 일부	47
〈표 3-11〉 「조특법」 제16조의 소득공제율	47
〈표 3-12〉 「조특법」 제16조 연도별 조세지출규모	48

〈표 3-13〉 특허계정의 프로젝트 투자 의무 비율	49
〈표 3-14〉 지분 투자와 프로젝트 투자의 세제 혜택 차이	50
〈표 3-15〉 내국세법 Sec 181. 특정 적격 영화 및 TV, 라이브 연극 제작 처리	55
〈표 3-16〉 내국세법 Sec 168(k) 특정 적격 영화 및 TV, 라이브 영상 투자 처리	56
〈표 3-17〉 CITR 지원 대상별 지원 내용	60
〈표 3-18〉 문화적 테스트 요건	61
〈표 3-19〉 캐나다 소득세법 125.4조	64
〈표 3-20〉 주요 제작진 포인트 시스템	65
〈표 3-21〉 CPTC 및 PSTC 요약	66
〈표 3-22〉 SOFICA 개요	68
〈표 3-23〉 연도별 SOFICA 투자 규모	69
〈표 3-24〉 SOFICA 목록 선정 및 투자 절차 요약	69
〈표 3-25〉 2021년 프랑스 TRIP 지원 작품 예시	71
〈표 3-26〉 프랑스 조세법 220조	74
〈표 3-27〉 호주 소득세법 376-2	76
〈표 3-28〉 제작물 유형별 QAPE 임계값 기준 및 공제율	77
〈표 3-29〉 호주 기술이민 우선 직업군 리스트	79
〈표 3-30〉 호주 게임산업 관련 정부 지원 내역	79
〈표 3-31〉 멕시코 영화, 연극 제작 및 배급의 세금 인센티브	81
〈표 4-1〉 전문가 심층 인터뷰 참여자 목록	87
〈표 4-2〉 전문가 의견 조사 개요	100
〈표 4-3〉 전문가 의견 조사 문항	101
〈표 4-4〉 ‘콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대’ 조사 결과	103
〈표 4-5〉 ‘슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설’ 조사 결과	104
〈표 4-6〉 ‘개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대’ 조사 결과	105
〈표 4-7〉 ‘투자정보 교류 기회 확대’ 조사 결과	106
〈표 4-8〉 ‘콘텐츠 가치평가 고도화’ 조사 결과	107
〈표 4-9〉 ‘콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공’ 조사 결과	108
〈표 4-10〉 ‘개인투자자에 대한 조세혜택 제공’ 조사 결과	109
〈표 4-11〉 ‘대기업 투자 제한 완화’ 조사 결과	110
〈표 4-12〉 ‘플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화’ 조사 결과	111
〈표 4-13〉 전문가 의견 조사 결과 종합	112
〈표 4-14〉 콘텐츠기업 인식 조사 개요	113

〈표 4-15〉 콘텐츠기업 인식 조사 문항	115
〈표 4-16〉 응답 기업 정보	116
〈표 4-17〉 ‘피투자 경험(복수응답)’ 조사 결과	117
〈표 4-18〉 ‘투자유치 미경험 이유’ 조사 결과	118
〈표 4-19〉 ‘투자유치 애로사항(복수응답)’ 조사 결과	119
〈표 4-20〉 ‘희망하는 투자 유형(복수응답)’ 조사 결과	119
〈표 4-21〉 ‘프로젝트 투자(제작사의 IP 보유) 선호 이유’ 조사 결과	120
〈표 4-22〉 ‘프로젝트 투자(제작사의 IP 미보유) 선호 이유’ 조사 결과	121
〈표 4-23〉 ‘지분(기업) 투자 선호 이유’ 조사 결과	122
〈표 4-24〉 ‘희망하는 투자자 유형’ 조사 결과	123
〈표 4-25〉 벤처캐피털 및 액셀러레이터 선호 이유	124
〈표 4-26〉 콘텐츠 플랫폼 선호 이유	125
〈표 4-27〉 콘텐츠 제작사 및 배급사 선호 이유	126
〈표 4-28〉 ‘프로젝트 투자 활성화를 위한 필요 정책’ 조사 결과	127
〈표 4-29〉 ‘대기업 투자 수익 지분 규제 완화 필요성’ 조사 결과	128
〈표 5-1〉 벤처투자촉진에 관한 법률 시행규칙에 의거한 콘텐츠 프로젝트 투자의 범위	137
〈표 5-2〉 「문화산업진흥기본법」 제2조제1호에 따른 문화산업의 범위	138
〈표 5-3〉 한국벤처투자에서 정의하는 프로젝트 투자 대상	138
〈표 5-4〉 투자 대상 인정 기준(안)	139
〈표 5-5〉 중소기업 관련 법적 인정 기준	139
〈표 5-6〉 프로젝트 투자 법인세 세액공제 신설 방안	140
〈표 5-7〉 프로젝트 투자 개인소득세 소득공제 신설 방안	141
〈표 5-8〉 프로젝트 투자 법인세 세액공제 확대 방안(문전사)	142
〈표 5-9〉 프로젝트 투자 개인소득세 소득공제 신설 방안(문전사)	143

그림 목차

[그림 1-1] 연구 수행 방법 및 과정	8
[그림 2-1] 콘텐츠산업 수출액 증가 추이	11
[그림 2-2] 2022 산업별 벤처투자 규모	14
[그림 2-3] 벤처투자 중 프로젝트 투자 산업별 비중 변화	18
[그림 2-4] 주요 OTT 월 이용자 수(MAU) 및 미국 웹툰 시장 점유율	21
[그림 2-5] 연도별 모태펀드 문화계정 벤처투자조합 투자 유형별 비중(2007-2021)	27
[그림 2-6] <오징어게임>과 넷플릭스 점유율 확대	28
[그림 2-7] 콘텐츠 전문 투자 플랫폼 “펀더풀”	30
[그림 2-8] 뮤직카우 사업구조	31
[그림 2-9] 국내 주요 OTT의 영업손실 추이	32
[그림 3-1] 문화산업전문회사 구조	41
[그림 3-2] 미국 주 정부별 영상산업 인센티브 맵	57
[그림 3-3] 캘리포니아주 The Film & TV Tax Credit Program 3.0 Funding Categories	58
[그림 3-4] Film France CNC	67
[그림 3-5] 호주 문화창조산업 규모 및 종사자 현황	75
[그림 3-6] EFICINE 189 지원을 받은 영화 제작 프로젝트	82
[그림 3-7] 벨기에 Tax Shelter Regime 구조	84

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

제1장

서론

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

국내 콘텐츠산업은 최근 몇 년 동안 급격한 성장을 이루었다. 영화, 방송, 음악, 게임 등 다양한 장르에서 세계적인 성공을 거두며, 콘텐츠 선도 국가로서의 경쟁력을 보여 주었다. 이러한 경쟁력을 바탕으로 콘텐츠 수출 규모도 높아져, 2021년 기준 수출액이 약 124.5억 달러에 이를 만큼 대표 수출 품목으로 자리 잡았다.

콘텐츠산업의 경쟁력이 강화되고 수출이 증가하면서 국내 콘텐츠 IP에 대한 관심이 증가하고 있다. 불과 수년 사이 전 세계 콘텐츠산업의 생태계는 대형 플랫폼을 중심으로 투자·기획·제작·유통·소비 등 전 분야에서 구조적 변화가 나타나고 있는 상황이다. 넷플릭스와 같은 대형 유통 플랫폼이 등장하고 양질의 IP 확보를 위한 투자자들의 투자가 거듭되면서 시장경쟁은 치열해지고 있다. 글로벌 플랫폼의 영향력 확대에 대응해 네이버와 카카오와 같은 종합 플랫폼 기업이 콘텐츠 업계에 진출하고 있으며, 국내 방송사, 통신사, 콘텐츠 제작사 사이의 제휴와 인수합병 등 시장의 변화도 활발하게 이루어지고 있다. 이러한 과정에서 콘텐츠산업에 대한 투자는 공공부문과 민간부문 모두 빠르게 증가하고 있다.

그러나 콘텐츠산업의 성장은 투자규모의 양적 증가로 이어졌을 뿐, 콘텐츠 기업의 만성적인 자금 부족을 해소하지는 않았다. 콘텐츠산업은 창의성과 상상력을 기반으로 하는 구조적 특성상 영세기업이 대부분을 차지하고 있다. 그렇기 때문에 다수의 콘텐츠 기업은 과감한 투자가 어려우며, 프로젝트 단위의 자금조달을 목표로 한다. 이러한 상황에서 우수 IP 확보를 위한 대형 플랫폼의 투자 확대가 지속되었고, 결과적으로 소수 플랫폼이 다수의 유망 IP와 프로젝트를 선점하는 문제가 발생하고 있다.

플랫폼의 유망 콘텐츠 프로젝트 선점으로 중소창업투자회사와 같이 상대적으로 자본 조달 규모가 작은 투자자의 투자 기회는 감소하고 기대수익성은 하락하고 있다. 이들은

수익성이 높은 프로젝트 투자처의 발굴이 어려워 조세지원 등의 혜택이 제공되는 지분 투자나 타 산업 투자로 선화하고 있다. 또한, 글로벌 플랫폼의 제작비 경쟁을 견디지 못한 국내 대형 제작사와 플랫폼 기업 등 콘텐츠 사업자는 최근 투자 감소와 비용 절감을 추진하고 있다. 이로 인해 글로벌 플랫폼에 선택을 받지 못한 프로젝트나 영역이 투자 소외 분야가 되는 등 양극화의 문제도 부각되고 있어, 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 정책적으로 지원하기 위한 방안을 구체화할 필요가 있다.

2. 연구 목적

가. 콘텐츠산업 투자 환경의 변화 양상 검토

본 연구의 첫 번째 목적은 콘텐츠산업 투자 환경의 변화 양상을 검토하고 그 특징을 도출하는 것이다. 빠르게 확장하고 있는 콘텐츠산업의 규모가 전통적인 산업의 특성을 어떻게 변화시키고 있으며, 이러한 변화가 투자 환경에는 어떠한 영향을 미쳤는지 검토하고 분석하여 시사점을 제시하고자 한다. 시사점을 기반으로 콘텐츠 프로젝트 투자와 관련된 쟁점과 필요 정책을 고찰해 본다. 그리고 콘텐츠산업 투자 지원과 관련된 국내외 정책 사례를 분석하여 정책 영역에서의 지원 체계와 특징을 분석한다.

나. 콘텐츠 프로젝트 투자 지원을 위한 정책 수요 도출

본 연구의 두 번째 목적은 콘텐츠 프로젝트 투자 지원을 위한 정책 수요를 도출하는 것이다. 구체적으로 콘텐츠 분야 벤처캐피털(VC), 콘텐츠 기업, 정책 담당자를 대상으로 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화를 위해 어떠한 정책이 필요한지 수요를 파악하고자 한다. 또한 콘텐츠 기업이 선호하는 투자 유형과 필요로 하는 프로젝트 투자 지원 정책에 대해 조사를 진행하였다.

다. 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화방안 도출

본 연구는 세 번째 목적은 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화방안을 도출하는 것이다. 앞서 분석한 정책 수요를 기반으로 정책금융 관점의 지원 방안, 조세지원 관점의 지원 방안을 구체적으로 설계하고 제안하고자 한다. 더불어, 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화 방안 중 하나인 조세지원 확대에 따른 경제적 편익 분석을 통해 정책방안의 효과성을 분석하고 검증하고자 한다. 전통적인 제조업 관점에서 지분 투자만 허용하는 현재의 조세지원 범위가 콘텐츠 프로젝트 투자까지 확장될 경우, 발생하는 예상 세액공제 규모, 투자유발 규모, 간접적인 경제적 파급 효과 등을 분석하고 콘텐츠 프로젝트 투자 대상 조세지원의 타당성을 파악하고자 한다.

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 시공간적 범위

본 연구의 시간적 범위는 국내 콘텐츠산업의 규모가 크게 확대되고, OTT 등 플랫폼이 진출한 2015년을 기점으로 설정하고자 한다. 2015년을 전후로 넷플릭스와 같은 콘텐츠 플랫폼이 국내 시장에 진출하며, 투자 환경에 영향을 미치기 시작하였다. 그러나 콘텐츠산업의 고도화와 자금조달에 큰 영향을 미친 모태펀드 문화계정의 전반적인 출자 경향 분석을 위해 연구 일부의 경우, 문화계정이 조성된 2006년 이후로 연구의 시간적 범위를 확대하였다.

공간적 범위는 국내외 콘텐츠산업을 모두 포함한다. 콘텐츠산업의 제작과 유통구조는 전 세계 주요 국가가 밀접하게 연결되어 있고, 소수 제작사나 유통 플랫폼의 영향력이 매우 크기 때문에 국내 콘텐츠 투자환경 및 투자 관련 해외 정책 사례를 분석 범위에 포함하였다.

나. 내용적 범위

연구의 내용적 범위는 콘텐츠산업 투자 환경, 국내외 콘텐츠 투자지원 정책 현황과 시사점, 프로젝트 투자 지원을 위한 정책 수요, 정책 방안 도출로 구분된다.

먼저, 콘텐츠산업 투자 환경을 분석하기 위해 콘텐츠산업의 규모 및 공공/민간 투자 현황, 투자 수요 등을 살펴보았다. 거시적인 콘텐츠산업 구조의 변화가 콘텐츠산업 투자 환경에 미친 영향을 도출하였다. 두 번째로 국내외 콘텐츠 투자지원 정책 현황을 분석하였다. 모태펀드 문화계정, 문화산업전문회사, 국내 조세지원 제도를 검토하였으며, 해외 주요 국가를 대상으로 콘텐츠산업과 프로젝트 투자 지원 방안에 대해 분석하였다. 세

번째로 프로젝트 투자 지원을 위한 정책 수요를 도출하였다. 콘텐츠산업 전문 투자자인 벤처캐피털 및 기업, 콘텐츠 제작사, 개인투자자 등을 대상으로 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화를 위한 정책 수요를 도출하였다. 마지막으로 정책 수요 기반 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화를 위한 방안을 제시하고 그 효과성을 검증하였다.

본 연구는 콘텐츠산업 투자 환경 분석을 위해 벤처투자 규모 확인이 가능한 한국벤처투자의 분류 방식을 적용하여 게임과 영상/공연/음반으로 구분하여 연구를 진행하였다.

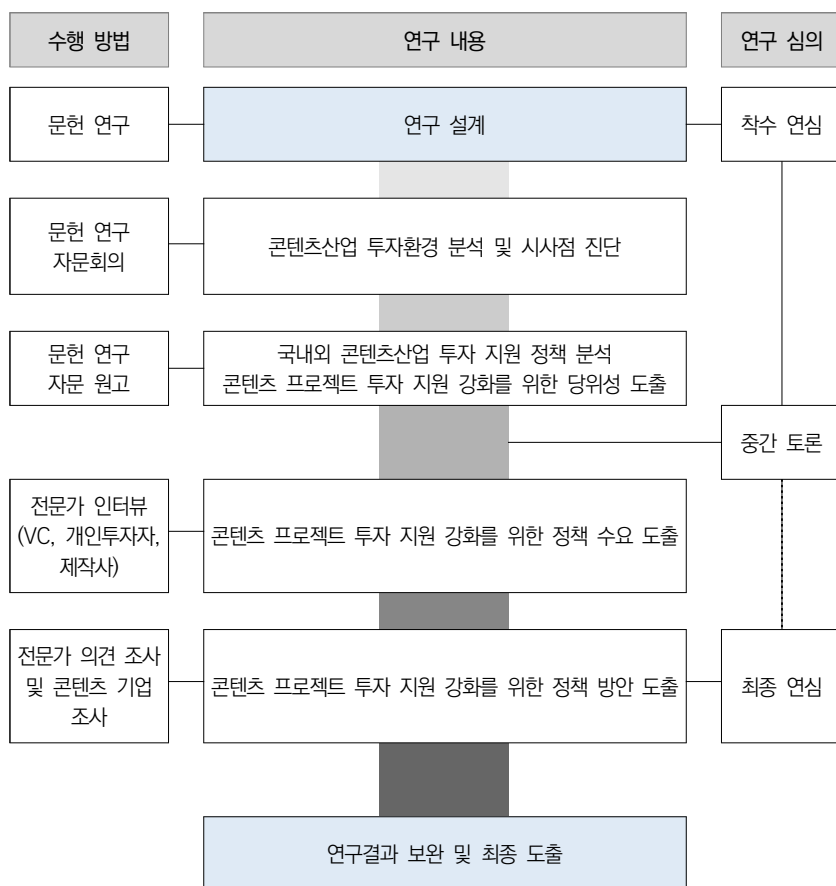
〈표 1-1〉 벤처캐피털 투자 산업 분류표

대분류	중분류
ICT 제조	반도체/전자부품
	컴퓨터/주변장치
	통신방송장비
	영상음향기기
ICT 서비스	통신
	소프트웨어
	정보서비스
전기/기계/장비	전기기기
	일반기계
	운송장비/부품
	정밀기기
화학/소재	화학물질/제품
	고무/플라스틱
	금속
	비금속
바이오/의료	의료기기
	의료용 물질/의약품
	의료시설/서비스
유통/서비스	도소매업
	운수
	숙박/음식업
	교육
	전문서비스
영상/공연/음반	출판/방송
	영상
	공연/전시/음악
게임	게임소프트웨어
	스포츠/여가
기타	음식료
	섬유/의복/가죽
	목재/종이/인쇄/가구
	에너지/자원
	건설
	금융
	부동산/임대
	기타

자료: 한국벤처투자(2022), 스타트업 성장에 대한 심층 분석: 성장 궤적과 벤처캐피털 투자의 효과.

2. 연구 방법

[그림 1-1] 연구 수행 방법 및 과정



콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

제2장

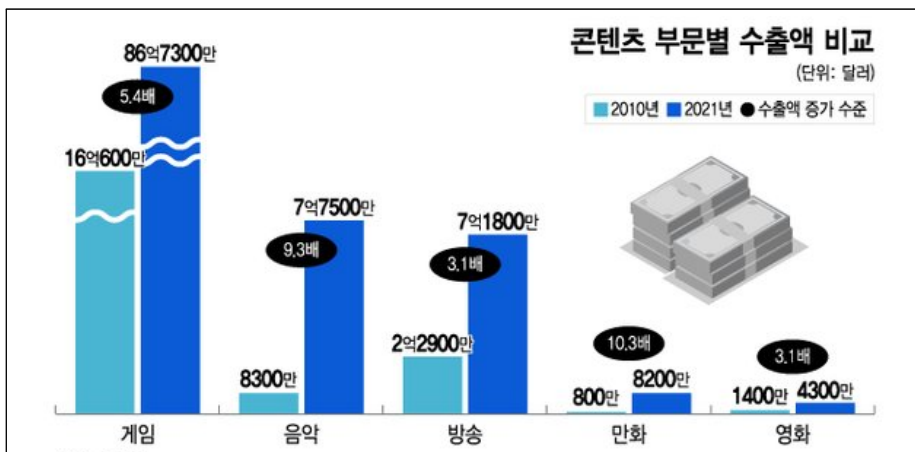
콘텐츠산업 투자 환경 분석

제1절 콘텐츠산업 투자 동향

1. 콘텐츠산업 투자 규모 및 수요

‘K-콘텐츠’의 글로벌 흥행은 국내 콘텐츠산업의 급격한 성장을 이끌고 있다. 2021년 콘텐츠산업의 규모는 약 137조 5,080억 원으로 2020년 128조 2,870억 원에 비해 약 7.2% 상승하며 높은 성장률을 기록하였다. 또한 최근 5개년간 연평균 성장률은 약 5.0%로 산업 규모가 지속적으로 증가하고 있음을 알 수 있다. 특히, 코로나 팬데믹이 발생한 2020년에도 비대면 기반 디지털 콘텐츠 시장의 성장에 힘입어 매출액이 약 1.2% 증가할 정도로 콘텐츠산업의 규모는 점차 증가하고 있다. 콘텐츠산업의 수출액은 124억 달러, 수입액은 12억 달러로 2021년 한 해에만 약 112억 달러의 흑자를 보여 주며, 우리나라의 핵심 산업으로서의 위치를 공고히 하고 있다.

[그림 2-1] 콘텐츠산업 수출액 증가 추이



자료: 유선일(2023. 4. 27.), 안 먹어? 그럼 잘 봐...60년 만에 수출 효자로 돌아온 ‘K-오징어’, 「머니투데이」.

콘텐츠산업의 투자 규모도 콘텐츠산업의 성장세를 따라가고 있다. 콘텐츠산업 투자 시장은 글로벌 OTT 플랫폼이 투자를 주도하고 있으며, 특히, OTT 기업인 넷플릭스가 국내 영상콘텐츠에 대한 투자를 지속하며 영향력을 확대하고 있다. 넷플릭스의 한국 콘텐츠 투자 규모는 <오징어게임> 등 자체 제작 콘텐츠의 전 세계적인 흥행 성공에 힘입어 2015년 150억 원에서 2022년 8,000억 원 수준까지 급상승하였다. 최근에는 4년간 'K-콘텐츠'에 약 3조 3,000억 원을 투자하기로 발표하며 국내 콘텐츠 투자규모를 유지하려는 모습을 보이고 있다. 이러한 글로벌 플랫폼의 공격적인 투자는 콘텐츠 제작 경쟁을 불러일으켰으며, 국내 OTT 플랫폼의 투자 증가로 이어지고 있다. 대표적인 국내 OTT 플랫폼인 티빙을 소유하고 있는 CJ ENM은 KT스튜디오지니에 1,000억 원 규모의 지분을 투자하며, 경쟁 플랫폼인 시즌을 합병하고 점유율 확대 및 콘텐츠 확보를 노리고 있다. 웨이브와 왓챠 역시 각각 1,042억 원, 239억 원(2020년 기준)을 콘텐츠 제작과 유통에 투자하는 등 전체적으로 콘텐츠산업의 투자가 활성화되는 모습을 보이고 있다.

투자 증가 추세는 벤처투자 영역에서도 확인할 수 있다. 2022년 콘텐츠 분야 벤처투자조합의 신규 투자 금액은 약 6,219억 원으로 최근 3년간(2019~2022) 연평균 8.3%의 성장률을 보여 주고 있다. 세부적으로 살펴보면, 영상/공연/음반 분야의 2022년 신규 투자 금액은 약 4,604억 원으로 최근 3년간 연평균 7.5% 증가하였으며, 게임 분야의 2022년 신규 투자 금액은 1,615억 원으로 최근 3년간 연평균 10.7% 증가하고 있다.

〈표 2-1〉 최근 콘텐츠산업 벤처투자 신규 투자 규모

업종	최근 3년간 벤처투자조합 신규 투자 금액(억 원)				연 증가율			3년 연평균 증가율
	2019	2020	2021	2022	2020	2021	2022	
영상/공연/ 음반	3,703	2,902	4,161	4,604	-22%	43%	11%	7.5%
게임	1,192	1,249	2,355	1,615	5%	89%	-31%	10.7%

자료: 중소벤처기업부

콘텐츠산업에서의 벤처투자는 정부의 출자펀드인 모태펀드 문화계정이 큰 비중을 차지하고 있다. 모태펀드는 정부가 개별 기업이나 프로젝트에 직접 투자하지 않고, 전문 투자기관을 통해 개별 기업과 프로젝트에 투자하는 개별 펀드에 출자하는 간접적 금융 지원 정책이다(홍무궁 외, 2022). 모태펀드는 19개 계정으로 나누어져 있으며, 「문화산

업진흥법」에 따라 문화계정이 조성되어 콘텐츠산업 투자를 지원하고 있다. 모태펀드 문화계정은 2006년 조성되어, 매년 2~6개 분야(장르)를 출자하고 있다.

모태펀드 문화계정의 출자 규모는 연도별로 상이하기는 하지만, 국내 콘텐츠산업의 약진과 더불어 최근 많은 주목을 받고 있다. 2018년 이후로는 정부의 출자액이 1,000억 원 이상으로 증가하였으며, 2023년의 경우 출자액 2,400억 원, 목표 조성액은 4,100억 원으로 크게 증가하였다. 또한, 2022년 모태펀드 문화계정의 조성 목표액은 2,401억 원으로 콘텐츠 분야 벤처투자 신규 투자 규모인 6,219억 원의 약 38.6%를 차지하고 있을 정도로 콘텐츠산업 벤처투자에서 정책펀드의 역할은 크다고 할 수 있다.

〈표 2-2〉 모태펀드 문화계정 조성 현황

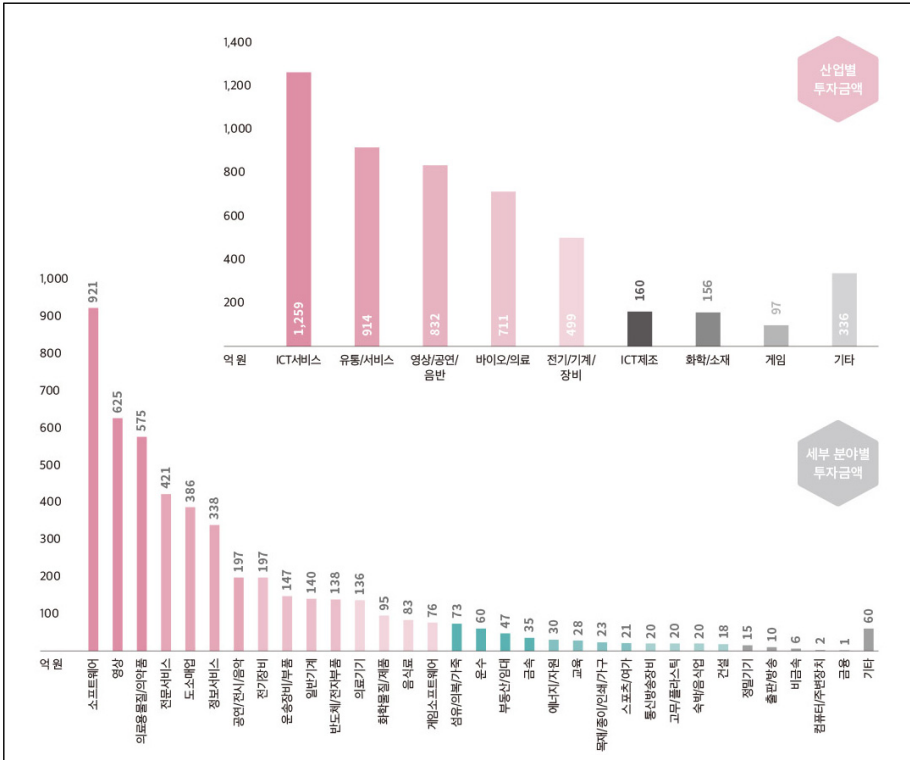
구분	~'14	'15	'16	'17	'18	'19	'20	'21	'22	'23
출자액	4,713	800	780	912	1,320	1,080	1,460	1,440	1,641	2,475
조성액	11,513	2,203	1,576	1,696	2,416	1,968	2,438	2,408	2,401	4,300

자료: 문화체육관광부 및 한국벤처투자 발표 자료 정리.

콘텐츠산업의 투자 규모가 증가하고 있는 만큼 국내 콘텐츠에 대한 투자 수요도 증가하고 있다. 2022년 콘텐츠산업 벤처투자 수요는 약 7.8조 원으로 추정되고 있으며, 영화, 드라마, 음악, 게임, 만화 등 전 분야에 걸쳐 투자 수요가 존재한다(한국벤처투자, 2022).

콘텐츠산업에서의 투자 수요는 산업 환경의 변화에 따라 매우 빠르게 변동되고 있다. 〈기생충〉, 〈오징어게임〉 등 국내 영상콘텐츠의 글로벌 흥행과 OTT 시장 확대로 인해 영상콘텐츠 분야 펀드 조성이 활발하다. 특히, 중소·벤처기업으로 대상을 한정할 경우, 바이오/의료 분야의 투자 규모를 뛰어넘을 정도로 투자 수요가 가장 높은 분야 중 하나이다.

[그림 2-2] 2022 산업별 벤처투자 규모



자료: 한국벤처투자 홈페이지.

영상콘텐츠 이외에도 IP 확보를 위한 투자가 증가하고 있다. IP 투자 수요 증가는 영상/공연/음반과 게임 등 콘텐츠산업 전 분야에서 공통적으로 나타나고 있는 현상이다.

<표 2-3> 2022년 3분기 모태펀드 산업별 주요 투자 키워드

영상/공연/음반	영화제작 및 배급, 방송프로그램 제작 및 배급, IP 기반 미디어 콘텐츠, 웹툰 제작, VR 및 VFX 콘텐츠, 아동용 역사 콘텐츠, 온라인 미디어 제작·유통
게임	IP 기반 콘솔게임, 모바일 게임 개발

자료: 한국벤처투자 홈페이지.

2. 콘텐츠산업 투자의 특성

가. 높은 프로젝트 투자 비중

중소·벤처기업 대상 투자 유형은 다양한 방식으로 존재하며, 크게 자본적 투자와 채권적 투자로 구분할 수 있다.

자본적 투자는 주식발행을 통한 투자 유형으로 보통주, 상환전환우선주, 전환우선주 등이 있다. 보통주는 배당과 같이 재산 분배에 있어 우선권이 없기 때문에 많이 이용되지 않는다. 우선주는 기업의 이익 배당이나 재산 분배에 있어 보통주에 우선하는 권리를 가지지만 주주 총회에서는 의결권 행사가 제한된다. 이 중 전환우선주는 우선주에 전환권을 추가하여 투자자가 청구 시 보통주로 전환할 수 있는 주식이다. 전환권에 투자자가 투자한 주식의 가격을 하회하는 신규 주식이나 주식 연계 채권 발행 시, 전환 조건을 해당 가격과 동일하게 재조정하는 조항을 명시한다. 상환전환우선주는 상환권을 추가하여 투자자에게 투자금을 회수할 수 있는 선택권을 부여한다.

채권적 투자란 주식연계형 사채를 발행하는 투자 유형으로 전환사채, 신주인수권부사채, 컨버터블 노트, SAFE, 프로젝트 투자 등이 있다. 전환사채는 주식과 연계된 채권 형태로, 일반채권에 주식으로 전환할 수 있는 선택권을 추가한 채권이다. 투자자 입장에서는 투자한 기업의 성과가 발생하지 못하면 채권 상환을 요청하고, 성과가 성공적일 경우에는 정해진 가격에 따라 주식으로 전환하여 차익을 거둘 수 있는 장점이 있다. 이에 반해, 신주인수권부사채는 채권 외에도 약정된 가격에 신주를 받을 수 있는 권리를 모두 가지고 있다. 컨버터블 노트는 사전에 약정된 금리로 상환 받거나, 또는 향후 기업이 성과가 나서 후속 투자를 유치할 때 미리 정해진 전환 조건으로 주식을 전환하는 방법이다. SAFE는 채권형 조건부 주식인수 계약인 컨버터블 노트를, 상환 만기일이나 이자가 따로 없이 채권 요소를 배제하고 주식형 조건부 주식인수 계약으로 바꾼 형태이다(매쉬업엔젤스 이택경 등, 2021). 마지막으로 프로젝트 투자가 있으며, 프로젝트 단위의 사업에 대한 지분을 인수하는 투자 유형이다. 기업의 특정 사업에 투자하기 때문에 콘텐츠 업체나 일부 제조업에만 적용되며, 프로젝트의 자산과 수익성을 상환 재원으로 활용하는 청구권을 투자자에게 제공한다.

〈표 2-4〉 중소·벤처 투자 유형

구분	보통주	우선주	주식연계사채 (BW, CB, EB)	컨버터블 노트	SAFE	프로젝트 투자
회계항목	자본		부채			
우선권	-	○ (배당)	○ (이자/잔여재산)	○ (청산 시 잔여재산 내)		○ (매출/이익 배분)
의결권	○	○ (RCPS만)	-	-	-	-
투자 대상	기업	기업	기업	기업	기업	프로젝트

모태펀드를 운용하는 한국벤처투자는 콘텐츠산업 프로젝트 투자를 「벤처투자법 시행규칙」 제 2조를 통해 규정하고 있다. 기본적으로 「문화산업진흥기본법」에서 규정한 문화산업의 포함된 사업에 대한 투자 시 프로젝트 투자로 인정하고 있다. 또한 원금보장 없이 투자손익을 투자비율대로 배분하기 때문에 지분 투자와 유사한 성격으로 인정하고 있다.

제2조(중소기업이 개발·제작하는 사업에 대한 투자)

① 「벤처투자 촉진에 관한 법률」(이하 “법”이라 한다) 제2조제1호다목에서 “중소벤처기업부령으로 정하는 바에 따른 지분인수”란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업에 대한 지분인수(이하 “프로젝트 투자”라 한다)를 말한다.

1. 신제품 및 신기술 개발

(총사업비용 중 연구개발비용이 50퍼센트 이상인 경우로 한정한다)

2. 「문화산업진흥기본법」 제2조제1호에 따른 문화산업

3. 「발명진흥법」 제2조제4호에 따른 산업재산권의 창출·매입·활용

4. 「스포츠산업진흥법」 제2조제2호에 따른 스포츠산업

5. 관광산업의 발전을 위하여 문화체육관광부장관이 프로젝트 투자에 적합하다고 인정하는 사업

6. 그 밖에 제1호부터 제5호까지에 준하는 사업으로서 중소벤처기업부장관이 프로젝트 투자에 적합하다고 인정하는 사업

콘텐츠산업의 구조는 통상 프로젝트 단위의 제작이 활성화되어 왔다. 프로젝트라는 일회적 결과물의 흥행이 중요하기 때문에 제작 조직의 계속성은 보장되지 않으며, 프로젝트 단위로 생산조직의 생성과 해체가 빈번하게 반복되는 특징을 지니고 있다(정선화, 2017). 이러한 특징은 영화, 방송, 게임, 공연 등 콘텐츠산업 전 분야에서 나타난다.

프로젝트 기반의 사업구조는 투자결과와 제작결정이 유기적으로 이루어지며 서로 분

리되지 않는다는 특성이 있으며, 이에 따라 제작 환경에 맞추어 콘텐츠산업의 구조는 통상 프로젝트 단위의 투자가 활성화되어 왔다. 2007년부터 2021년까지 모태펀드 문화계정을 통해 집행된 총 4,673 건의 투자 중 프로젝트 투자는 3,819 건으로 약 81.7%를 차지하였다. 우선주 11.2%, 보통주 4.0% 등 지분 투자는 20% 미만이며, 대부분의 투자가 프로젝트 단위로 이루어지고 있다. 장르별로 살펴보면, 영화 2,063건, 공연 624건, 애니메이션/캐릭터 384건, 방송콘텐츠 285건, 게임 168건 등의 순으로 나타났다.

〈표 2-5〉 콘텐츠산업 장르별 프로젝트 투자 비중

구분	건 수	비중
영화	2,063	54.0%
공연	624	16.3%
애니메이션/캐릭터	384	10.1%
방송콘텐츠	285	7.5%
게임	168	4.4%
음원	158	4.1%
전시	85	2.2%
출판/만화	39	1.0%
기타	13	0.3%

자료: 양지훈 등(2022), 벤처투자모태조합 문화계정 벤처펀드 성과 분석 및 투자수요조사.

전 산업으로 범위를 확대하여 살펴보면, 전체 프로젝트 투자 중 콘텐츠산업이 차지하는 비중은 매우 높다. 중소벤처기업부의 벤처투자 동향 자료에 따르면, 2022년 국내 벤처투자 중 신규 프로젝트 투자는 약 2,237억 원으로 전체 신규 투자규모의 3.3%이다. 이 중 콘텐츠산업의 프로젝트 신규 투자 규모는 약 2,157억 원으로 전체 프로젝트 투자의 약 96.4%를 차지하고 있다. 세부 장르별로 살펴보면, 영상·공연·음반 2,107억 원(94.2%), 게임 50억 원(2.2%)으로 영상·공연·음반의 프로젝트 투자 비중이 높게 나타나고 있다.

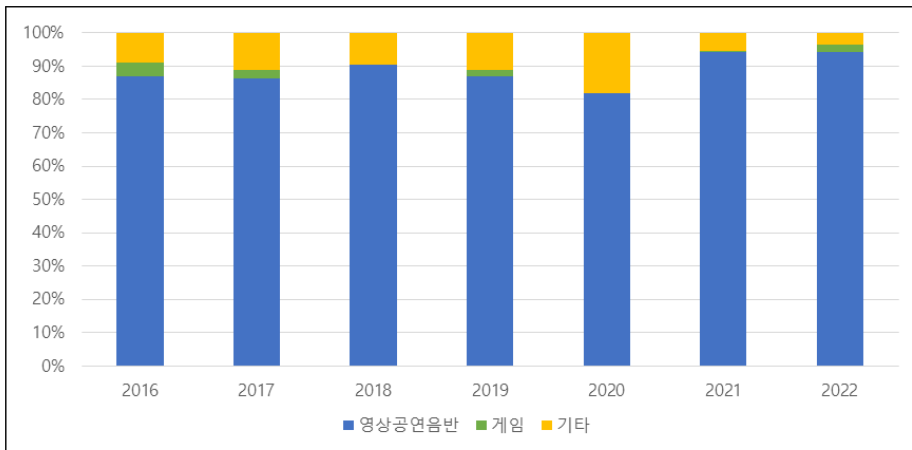
〈표 2-6〉 벤처투자 중 프로젝트 투자(콘텐츠 관련 업종) 현황

단위: 억 원

구 분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
전체 신규투자	21,503	23,803	34,249	42,777	43,045	76,802	67,640
프로젝트 투자 (전체 대비)	2,427 (11.3)	2,749 (11.5)	2,517 (7.3)	3,057 (7.1)	2,463 (5.7)	1,702 (2.2)	2,237 (3.3)
영상·공연·음반	2,113	2,374	2,274	2,660	2,017	1,603	2,107
게임	96	65	5	57	2	8	50
기타	218	310	238	340	444	91	80

자료: 중소벤처기업부(2023), 2022 벤처투자 동향.

[그림 2-3] 벤처투자 중 프로젝트 투자 산업별 비중 변화



자료: 중소벤처기업부(2023), 2022 벤처투자 동향.

나. 고위험(High Risk), 고수익(High Return) 구조

콘텐츠산업에서 투자는 프로젝트 단위로 미래의 현금흐름과 수익성을 평가하여 이루어지는 경우가 대부분이다. 콘텐츠 프로젝트 투자는 일종의 ‘창의성에 대한 투자(betting on creative talent)’라고 볼 수 있으며, 타 산업과 구분되는 특징을 지니고 있다(Aksoy & Robins, 1992). 창의성에 대한 투자는 기본적으로 높은 수준의 위험을 내포하며 높은 수준의 자본 투자를 요구한다(정선휘, 2017). 즉, 콘텐츠산업의 사업은 성공하는 경우 투자 수익률은 높지만 실패할 확률 역시 높은 전형적인 고위험(High Risk), 고수익(High Return) 구조이다.

가장 대표적인 사례로 영화산업이 있다. 블록버스터 영화의 경우, 한 편의 제작을 위하여 막대한 자본과 제작 인력이 투입되에도 불구하고 흥행 예측이 불확실하며, 콘텐츠 제작이 완료되지 못할 가능성인 완성 위험이 내재한다. 그러나 흥행에 성공하였을 경우, 수익 규모는 이전의 실패를 모두 보상받을 수 있을 만큼 크며, 경쟁 제품을 압도하는 ‘승자독식(Winner-take-all)’ 형태이다. 영화진흥위원회에 따르면, 2022년 순제작비 30억 원 이상인 국내 영화 36편 중 손익분기점(BEP)을 넘긴 영화는 7편으로 단 19.4%만이 손실을 입지 않았다. 그러나 손익분기점을 넘은 7편 중 4편이 수익률 100% 이상을 차지할 정도로 흥행에 성공한다면 큰 수익을 보장받을 수 있다.

〈표 2-7〉 2022 한국상업영화 수익률(순제작비 30억 원 이상)

구분	편수	비율
수익률 100% 이상	4	11.1%
수익률 50%~100% 미만	2	5.6%
수익률 30~50% 미만	1	2.8%
수익률 30% 미만	0	0%
수익률 -50~-100%	17	46.2%
수익률 -30~-50% 미만	6	16.7%
수익률 -30% 미만	6	16.7%
손익분기점(BEP) 상회	7	19.4%
합계	36	100%

자료: 영화진흥위원회(2023), 2022년 한국 영화산업 결산 보고서.

영화의 사례에서 볼 수 있듯이 콘텐츠 분야 투자는 기업단위의 흥행 위험 평가가 쉽지 않기 때문에 지분 투자보다 흥행 위험을 작품별로 평가하여 투자의사결정이 가능한 프로젝트 투자를 상대적으로 선호한다.

콘텐츠산업의 고위험, 고수익 구조 아래에서 막대한 제작비용을 최대한 회수하고, 수요의 불확실성에 따른 위험을 피하기 위해 콘텐츠 기업은 수직결합을 하려는 유인을 갖는다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). 콘텐츠라는 재화의 수명주기가 짧아 공급자는 매번 새로운 재화를 공급해야 하므로 불확실성이 높아지게 된다. 이러한 과정에서 수직계열화가 촉진되고 있다.

다. 영세성 및 투자편중

콘텐츠산업은 소수의 대기업과 대다수의 영세기업으로 구성되어 있다는 특징이 있다. 콘텐츠산업에 속한 기업을 연간 매출액 10억 원을 기준으로 구분하였을 때, 10억 원 미만 기업의 비중은 88.3%, 10억 원 이상 기업은 11.7%로 대다수의 사업체가 매출액 10억 원 미만의 영세기업이다(한국콘텐츠진흥원, 2023a). 반면, 매출액 10억 원 미만 기업의 매출액 비중은 12.1%, 매출액 10억 원 이상 기업의 매출액 비중은 87.9%로 소수의 대기업이 콘텐츠산업 매출의 대부분을 차지하고 있으며, 산업 전체의 성과를 주도하고 있다.

사업체의 대다수를 차지하는 영세기업은 투자 유치를 위한 일정 조건을 형성하지 못하고 있으며, 투자 기회 자체를 얻기가 어려운 상황이다(홍무궁, 박찬욱, 2022). 특히 투자자들은 산업 측면에서 고도화가 이루어진 일부 장르만을 중심으로 투자를 진행하고 있는 반면, 그 이외의 장르에 대해서는 투자 비중을 줄이고 있어, 투자 사각지대인 소외 장르가 발생하고 있는 상황이다. 이러한 부분을 정책적으로 보완하고자 소외장르 펀드와 같은 정책펀드가 조성되고 있지만 투자자들은 소외장르 분야에 대한 투자를 수익성이 매우 낮은 영역으로 인식하며, 투자매력도가 매우 낮다고 판단한다.

〈표 2-8〉 모태펀드 장르별 소외장르 분야 투자 현황

(단위: 백만 원)

구분	투자 규모 (전체 비중)	주요 투자 분야
전시	8,100 (12.2%)	내한 전시, 캐릭터IP 기업 등
음원	6,200 (9.4%)	음원 제작, 음원 기획 및 유통 기업 등
출판	13,600 (20.5%)	웹툰 제작, 웹소설 제작, 텍스트 콘텐츠 활용 플랫폼 기업 등
창작공연예술	2,970 (4.5%)	뮤지컬, 캐릭터 기업
장편 애니메이션	11,530 (17.4%)	극장용 장편 애니, 캐릭터 IP, 캐릭터 활용 기업 등
비드라마 방송콘텐츠	15,910 (24.0%)	예능 콘텐츠, 방송제작사, IP 활용 기업, 메타버스 플랫폼 등
게임	8,000 (12.1%)	VR, 캐주얼게임 제작사, 게임 콘텐츠 활용 기업 등
전체	66,310	

자료: 홍무궁 등(2022), 문화산업 투자 소외장르 선정 방안 연구.

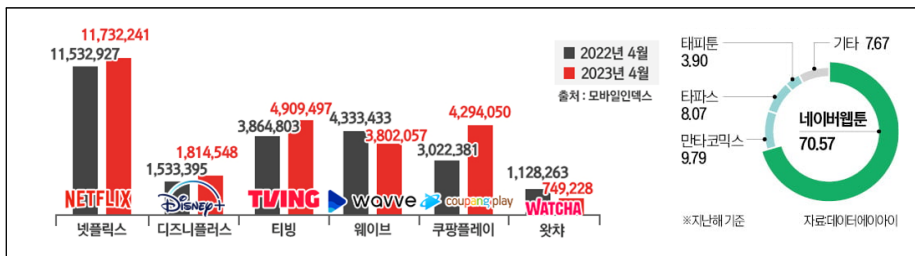
제2절 콘텐츠산업 투자 환경의 변화

1. 콘텐츠산업 구조와 투자 환경의 변화

가. 대형 플랫폼의 영향력 확대

최근 글로벌 플랫폼이 국내시장에 진입하면서, 플랫폼 기업의 영향력이 확대되고 시장이 경쟁적으로 변화하였다. 특히 코로나 팬데믹과 비대면 사회로의 전환이 활성화되며, 국가 간 콘텐츠 거래와 유통방식이 디지털 방식으로 급격히 전환되었고, 디지털 유통을 매개하는 플랫폼의 영향력이 크게 확대되었다. 플랫폼의 확장과 유통체계의 변화는 소수의 대형 플랫폼으로 다수의 이용자가 몰리는 쏠림 현상을 유발하고 있다.

[그림 2-4] 주요 OTT 월 이용자 수(MAU) 및 미국 웹툰 시장 점유율



자료: 김용수(2023. 5. 9.), 웨이브, 두드러진 '하락세'...SK 자원에도 왓차와 같은 길, 「시사저널」.






이러한 쏠림 현상은 콘텐츠산업 전 장르에서 나타나고 있다. 가장 대표적인 사례인 넷플릭스는 영상산업의 구조를 변화시키고 있다. 오프라인 경제의 붕괴로 전통적인 극장 산업이 침체를 겪고 있는 시기, 넷플릭스는 다량의 콘텐츠 확보를 무기로 이용자를 유치 하였으며, 네트워크 효과(Network Effect)를 통해 규모를 지속적으로 확장하였다. 또한 콘텐츠 수출의 가장 큰 문제점이었던 현지 유통업체와의 원활한 교섭 및 배급을 플랫폼 동시 공개를 통해 해결하였기 때문에 제작자와 소비자의 선택권이 증가하였다고 평가받고 있다.

게임 분야에서도 마이크로소프트(MS), 스팀, 에픽게임즈와 같은 유통 플랫폼을 활용해 많은 개발자들이 양질의 게임을 제공하고 있다. 퍼블리싱 과정이 단순화되며, 인디게임을 비롯해 경쟁력 있는 다양한 게임이 유통되고 있다. 이를 통해 자연스럽게 플랫폼 사업자의 영향력이 확대되고 있으며, 플랫폼의 정책이 게임 제작에 큰 영향을 미치고 있다.

네이버, 카카오로 대표되는 웹툰 분야는 플랫폼의 입김이 큰 장르로 꼽힌다. 2020년을 전후로 국내 웹툰 플랫폼이 전 세계 웹툰 시장을 선도하고 있는데, 카카오재팬의 웹툰 플랫폼인 픽코마는 일본 앱 만화 시장에서 50% 이상의 점유율을 차지하고 있으며, 네이버웹툰은 미국에서 70% 이상의 점유율을 차지하고 있다. 웹툰 플랫폼의 발전은 제작과 투자에도 큰 영향을 미쳤다. 네이버와 카카오는 일종의 종합 엔터테인먼트 사업 구조를 구축하여 원천 소스가 될 수 있는 웹소설 등 IP를 기획·투자하고 내부 스튜디오를 통해 창작함으로써 IP를 확보한다. 그리고 최종적으로 IP를 플랫폼에서 유통하는 형식으로 영향력을 이어가고 있다.

이외에 음악 분야에서 애플뮤직, 스포티파이 등이 플랫폼으로서의 위치를 공고히 하는 등 콘텐츠산업 전 분야에서 대형 플랫폼의 영향력 확대 현상을 확인할 수 있다. 종합해 보면, 콘텐츠산업의 대형 플랫폼 사업자는 유통 영역에 한정되지 않고, IP의 기획과 제작까지 관여하고 있다. 또한, IP 기획과 제작을 위해 스스로가 투자자가 되어 적극적으로 투자 규모를 늘리고 있으며, 다른 투자자 역시 플랫폼을 지향하는 콘텐츠 투자에 적극적으로 나서고 있다.

〈표 2-9〉 콘텐츠산업 장르별 주요 플랫폼

장르	주요 플랫폼		
영상	 		
게임	  		
웹툰	 		
음악	 		

나. IP 비즈니스의 확대

최근 콘텐츠산업의 생태계에서 콘텐츠 IP의 중요성은 높아지고 있으며, IP가 전통적인 산업 가치사슬에 큰 영향을 미치고 있다. 기존 생태계에서는 콘텐츠의 생산이 단일 미디어 플랫폼 내에서의 내적 완결성을 추구하던 방식이었다면, IP 중심으로 재편되면서 미디어와 플랫폼을 다양하게 넘나들며 세계관·스토리·캐릭터를 구축하고, 서로 연계시키는 서사구조의 방식으로 전환되고 있다(김규찬 등, 2021).

이러한 IP 비즈니스 확대는 앞서 언급한 플랫폼의 영향력 확대로 인한 콘텐츠산업의 제작·유통구조 변화와 유기적으로 연결되어 있다. 콘텐츠 기업은 최대의 수익을 얻기 위해 콘텐츠산업의 특성인 고위험성을 해소하고 규모의 경제를 지향하는 전략을 구축한다. 이러한 전략 추진을 위해서는 양질의 콘텐츠를 안정적으로 공급하여 자사의 플랫폼에 유통하는 것이 핵심인데, 양질의 콘텐츠 확보와 유통으로 이어지는 공급망을 확보하려는 목적으로 수직계열화가 활발하게 나타나고 있으며, 플랫폼 간 IP 확보 경쟁이 발생하고 있다. 실제로 다수의 OTT 사업자는 오리지널콘텐츠라 불리는 자체 제작 IP 확보를 위해 막대한 규모의 투자를 지속하고 있다. 대표적으로 넷플릭스는 지역별 현지화 오리지널콘텐츠 제작을 대폭 증가하였으며, 이로 인해 미국/캐나다 이외의 가입자 비중이 증가하고 있다. 이렇게 오리지널콘텐츠의 제작 증가와 흥행이 가입자 수 및 매출 증가 등 기업 성과로 이어지고 있어, IP 중심의 비즈니스 확대는 지속될 것으로 예상된다.

IP 비즈니스의 확대는 웹소설, 만화, 웹툰을 원작으로 제작된 영화, 드라마, 게임 등이 전 세계적으로 흥행하며 한류를 이끄는 현상 속에서 확인할 수 있다. 가장 대표적인 사례로 웹소설에서 시작하여 웹툰으로 확장한 노블코믹스 〈나 혼자만 레벨업〉이 있다. 〈나 혼자만 레벨업〉은 2016년~2018년 사이 카카오페이지에서 연재된 웹소설로서, 높은 인기를 기반으로 웹툰까지 제작되었다. 웹툰 역시 연재 직후부터 큰 인기를 얻었으며, 카카오의 일본 만화 유통플랫폼인 픽코마를 통해 해외 시장에 진출하고 막대한 매출 성과를 달성하는 등 웹툰 분야 한류의 대표적 사례로 자리 잡았다.

또한, 웹툰과 드라마로 제작된 〈지금 우리 학교는〉도 IP 비즈니스 확대의 대표적인 사례이다. 〈지금 우리 학교는〉은 네이버 웹툰에 2009년~2011년 연재한 작품으로 연재 당시 높은 인기를 구가하였으며, 해외 웹툰 시장에도 진출하였다. 2022년에는 넷플릭스의 오리지널콘텐츠로 제작되어 비영어권 TV 부문 역대 시청 순위 4위에 오를 정도로

흥행에 성공한 작품으로 평가받는다. 이외에 게임의 <배틀그라운드>, 음악산업의 아이돌 그룹 세계관 등이 원천 IP를 확대하여 성공한 대표적인 사례로 꼽히고 있다.

〈표 2-10〉 콘텐츠 IP 비즈니스 확대 주요 사례

구분	주요 작품
웹소설 → 웹툰	<ul style="list-style-type: none"> 원작 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 웹소설 <나 혼자만 레벨업>, 문피아 및 카카오페이지 등 연재 확장 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 웹툰 <나 혼자만 레벨업>, 카카오페툰 및 카카오페이지 연재 애니메이션 <나 혼자만 레벨업>, 2024년 방영 예정 게임 <나 혼자만 레벨업: ARISE>, 2023년 출시 예정
웹소설 → 드라마, 웹툰	<ul style="list-style-type: none"> 원작 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 웹소설 <재벌집 막내아들>, 문피아 및 카카오페이지 등 연재 확장 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 드라마 <재벌집 막내아들>, JTBC, OTT 방영 웹툰 <재벌집 막내아들>, 네이버웹툰 연재
웹툰 → 드라마	<ul style="list-style-type: none"> 원작 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 웹툰 <지금 우리 학교는>, 네이버웹툰 연재 확장 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 드라마 <지금 우리 학교는>, 넷플릭스 방영
게임 → 영화, 웹툰	<ul style="list-style-type: none"> 원작 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 게임 <펍지: 배틀그라운드> 확장 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 영화 <그라운드 제로>, 유튜브 공개 웹툰 <100>, <침묵의 밤>, <리트리츠>, 네이버웹툰 연재
드라마 → 웹툰, 뮤지컬	<ul style="list-style-type: none"> 원작 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 드라마 <이상한 변호사 우영우> 확장 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 웹툰 <이상한 변호사 우영우>, 네이버웹툰 연재 EMK뮤지컬컴퍼니 뮤지컬 제작 예정(2024년)
세계관 → 게임, 웹툰, 캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> 원작 IP <ul style="list-style-type: none"> 그룹 BTS 확장 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 게임 <BTS World>, 넷마블 웹툰 <세븐페이지: 착호>, 네이버웹툰 연재 캐릭터 라이선싱 <BT21>, 라인프렌즈

다. 신기술 기반 창업 활성화

콘텐츠산업의 중요도가 높아짐에 따라 콘텐츠 분야 창업도 증가하고 있다. 콘텐츠 연 관 분야의 창업 기업 수는 ‘20년 82,765개에서 ‘21년 93,411개로 12.9% 증가하였다

(중소벤처기업부, 2022). 특히, 기술 기반의 창업이 확산되고 있는 추세이다. 전체적인 창업생태계 관점에서도 인공지능(AI), 실감형기술(AR, VR, XR 등), 블록체인 등의 기술이 발전하며 기술기반 창업의 비중이 크게 확대되었다(중소벤처기업부, 2021).

콘텐츠 분야 역시 메타버스, 블록체인, 인공지능 등의 신기술과 콘텐츠를 결합한 창업이 활성화되고 있다. 코로나 팬데믹 기간, 콘텐츠 소비방식이 전환되고, 비대면 경제의 가속화로 플랫폼을 통해 서비스와 상품을 중개하는 창업이 증가하였으며, AR·VR 등 가상융합기술과 디지털콘텐츠를 활용한 엔터테인먼트 창업이 꾸준히 증가하였다(한국콘텐츠진흥원, 2022a). 최근에는 웹 3.0의 흐름과 맞물려 메타버스 기술과 결합한 창업 사례가 증가하고 있다. 세부적으로 살펴보면, 메타버스를 구현하기 위한 필수 기술인 VFX 기반 버추얼 프로덕션 기업에 대한 투자가 증가하고 있다. 특히, OTT의 점유율 확대와 투자 증가로 인해 VFX 분야에 투자금이 몰리고 있으며, 초대형 LED 월을 통해 실시간으로 구현된 가상환경으로 영상 후반 CG 작업을 대체하는 버추얼 프로덕션 기술에 대한 주목이 높아지고 있다. 또한, 메타버스 기술에 대한 기대감이 상승하며 메타버스 플랫폼을 구현하는 창업 기업 대상 투자도 증가하고 있다.

블록체인 기술을 활용한 콘텐츠 창업도 활발하며, NFT를 활용한 서비스 개발이 크게 늘어나고 있다. 저작권의 구매, 소유, 분할을 제공하는 플랫폼 기업이 다수 나타나고 있으며, 미술, 음악 등 저작권 비즈니스가 발달한 장르에서 투자 유치가 이루어진다.

마지막으로 인공지능 기술과 콘텐츠를 결합한 서비스 개발이 늘어나고 있다. 인공지능을 활용해 콘텐츠의 스토리, 그래픽 등 다양한 요소를 생산하는 서비스, 콘텐츠 소비자에게 알고리즘을 활용해 콘텐츠를 추천하는 큐레이션 서비스, 기업의 전체적인 사업 구조를 진단하고 방향성을 컨설팅하는 서비스 등 인공지능과의 결합은 콘텐츠산업 전 분야에서 동시다발적으로 발생하고 있다. 투자 측면에서도 인공지능 기반의 버추얼휴먼 서비스를 개발한 일부 업체를 중심으로 투자 유치가 활발하게 이루어졌다. 2022년 말 ChatGPT의 등장과 이로 인해 촉발된 생성형 인공지능 경쟁으로 인해 콘텐츠산업과 인공지능의 결합과 투자는 향후에도 지속될 것으로 전망된다.

〈표 2-11〉 기술 기반 창업 및 투자유치 사례

구분	주요 투자유치 기업
VFX	<ul style="list-style-type: none"> 브이에이코퍼레이션 <ul style="list-style-type: none"> - VFX 기반 버추얼 프로덕션 기술력 보유 - 넷플릭스 〈지옥〉 VFX에 참여한 모팩을 자회사로 보유하며, 넷플릭스와 장기 파트너십 체결 - 1,000억 원 규모의 시리즈 A 투자 유치
메타버스	<ul style="list-style-type: none"> 더블미 <ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 플랫폼 트윈월드 개발 - 3D 카메라와 머신러닝으로 360도 영상 제작을 위한 볼류메트릭 비디오 (Volumetric Video) 캡처를 구현 - 300억 원 규모의 시리즈 A 투자 유치
블록체인	<ul style="list-style-type: none"> 열매컴퍼니 <ul style="list-style-type: none"> - 블록체인 기반 미술품 거래 플랫폼 아트엔가이드 운영 - 서울옥션에 이어 매출액 업계 2위 달성 - 총 250억 원 규모의 시리즈 B 투자 유치
인공지능	<ul style="list-style-type: none"> 수퍼툰 <ul style="list-style-type: none"> - AI를 활용한 오디오 기술 보유 - 목소리를 구성하는 다양한 요소들을 조합해 목소리를 생성하고 생성된 목소리는 노래나 연기에 활용 - 하이브의 450억 원 투자 및 인수(2023)

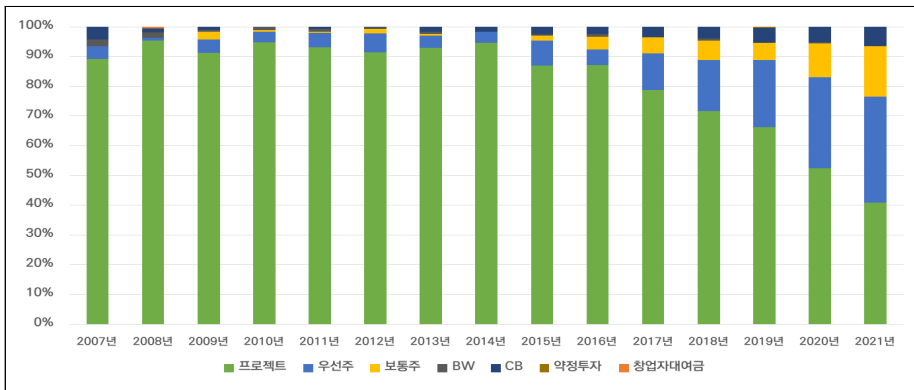
메타버스, 블록체인, 인공지능과 같은 새로운 기술의 중요성이 점점 높아지면서 혁신적인 기술 보유가 투자유치에 큰 영향을 미치고 있다. 벤처캐피탈을 비롯한 투자자들은 최근의 콘텐츠산업 주요 투자 트렌드로 경쟁력 있는 IP와 신기술 보유를 꼽고 있다(The VC, 2022). 산업 구조가 기술과 밀접해지면서 투자 과정에서 수익 창출을 위해 혁신기술과 결합한 서비스를 중시한다고 볼 수 있다.

2. 콘텐츠산업 투자 방식의 변화

가. 대형 플랫폼의 유망 프로젝트 선점과 벤처캐피탈의 지분 투자 선호 현상

앞서 언급한 대로 콘텐츠산업은 프로젝트 투자의 비중이 매우 높다는 특성이 있다. 그러나 콘텐츠 분야 중소기업과 벤처기업 대상 투자의 유형이 프로젝트 투자에서 지분 투자로 점차 이동하는 현상이 나타나고 있다. 모태펀드 문화계정의 투자 유형별 비중을 보면, 2014년까지는 전체 투자 유형 중 약 90%가 프로젝트 투자인 것으로 나타난다. 그러나 2015년을 기점으로 프로젝트 투자의 비중이 점차 감소하고 있으며, 우선주와 보통주 등 지분 투자의 비중이 증가하고 있다.

[그림 2-5] 연도별 모태펀드 문화계정 벤처투자조합 투자 유형별 비중(2007-2021)



자료: 양지훈 등(2022), 벤처투자모태조합 문화계정 벤처펀드 성과 분석 및 투자수요조사.

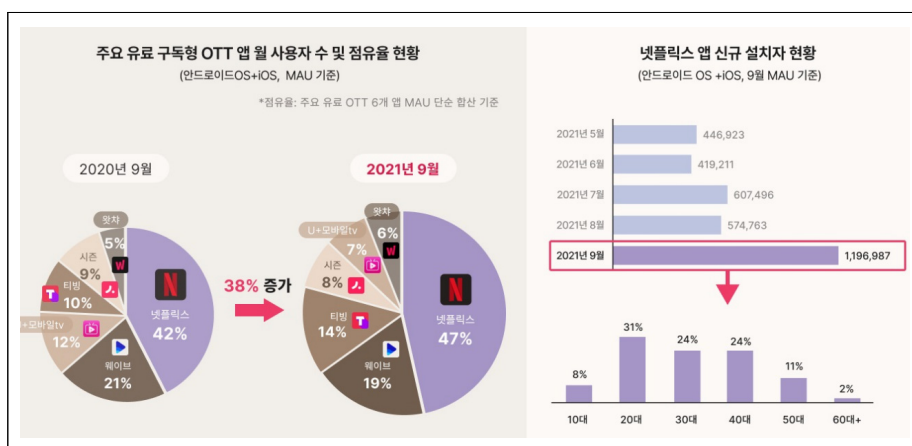
프로젝트 투자 관련 벤처캐피탈의 인식 변화는 모태펀드의 정책 변화와 산업 구조 측면에서 해석할 수 있다.

먼저 모태펀드 문화계정은 정책펀드 내 영화 장르 투자를 제한하는 기준을 수립하고 있다. 영화 전용 정책펀드인 영화계정이 별도로 존재하고 문화계정 내 영화로의 투자 쏠림 현상이 있어, 문화계정 자펀드는 통상 특정 장르에 대한 투자 상한 기준을 설정하고 있다. 이에 따라 프로젝트 투자가 대부분인 영화 투자의 비중이 줄어들게 되었고, 자연스럽게 프로젝트 투자 감소 및 지분 투자가 증가한 계기가 되었다.

다음으로 산업 구조 측면에서의 변화이다. 플랫폼의 직접투자 증가와 이에 따른 기획·제작 프로젝트 및 유망 IP 투자 기회 감소에서 원인을 찾을 수 있다. 콘텐츠 분야 벤처캐

피털은 그간 앵커 유한책임출자자(LP)인 한국벤처투자 모태펀드 자금을 중심으로 여러 제작·배급사에서 출자를 받아 펀드를 결성하였다. 그러나 OTT와 같은 대형 플랫폼의 직접투자가 확대되면서 일부 제작사는 벤처캐피털의 투자를 받지 않아도 충분히 프로젝트를 제작하고 흥행시킬 수 있는 환경이 조성되었다. 플랫폼 역시 오리지널 콘텐츠와 같이 자체적으로 보유한 IP가 기업 성과로 이어지기 때문에 제작비 상승이라는 위험 요소에도 불구하고 직접투자와 유망 프로젝트 선점을 이어나갈 수밖에 없다. 넷플릭스는 <오징어게임>의 기록적인 흥행에 힘입어 전 세계적으로 점유율을 확대하였으며, 주가도 급격하게 상승하는 등 기업 성과를 창출하였다.

[그림 2-6] <오징어게임>과 넷플릭스 점유율 확대



자료: 모바일인덱스(2021. 10. 26.), 모바일 시장 동향 리포트.

유망 프로젝트 등 매력적인 투자처가 부족해지면서 벤처캐피털의 프로젝트 투자 수익률도 낮아지고 있다. 프로젝트 투자는 투자 사이클이 짧다는 장점이 있지만, 단일 프로젝트로 얻을 수 있는 기대 수익이 지분 투자에 비해 작을 수밖에 없다. 이러한 특성에 투자처 부족 현상까지 겹치며 프로젝트 투자 수익률이 낮아지고 있다. 모태펀드 문화계정의 벤처투자조합별 수익률을 보면, 청산완료조합 기준 프로젝트 투자는 -7.6%, 우선주 165.5%, 보통주 144.7%로 지분 투자의 수익률이 상대적으로 높다. 결과적으로 벤처캐피털은 수익률이 높은 투자처를 발굴하기 위해 지분 투자로 점차 이동하고 있다.

〈표 2-12〉 문화계정 청산완료조합의 투자 유형별 수익률

프로젝트	우선주	보통주	CB	BW
-7.6%	165.5%	144.7%	-17.9%	-46.7%

자료: 양지훈 등(2022), 벤처투자모태조합 문화계정 벤처펀드 성과 분석 및 투자수요조사.

나. 콘텐츠 분야 크라우드펀딩 및 개인투자자 증가

그간 크라우드펀딩은 콘텐츠 분야에 큰 영향을 미쳤다. 크라우드펀딩은 전통적인 금융 시스템에서 소외되어 있던 창작자나 스타트업 등 자금조달이 어려운 초기 콘텐츠 스타트업 및 프로젝트의 자금조달 창구로 활용되었다고 평가받고 있다(김재영 등, 2018). 크라우드펀딩에서 콘텐츠 분야가 활성화된 다양한 요인 중 하나로 개인투자자가 손쉽게 접근할 수 있는 콘텐츠산업의 대중성을 꼽을 수 있다. 콘텐츠산업은 여러 매체를 통해 매일 대중에 노출되고 있으며, 크라우드펀딩에 참여하는 개인투자자의 콘텐츠 투자 진입 장벽은 타 산업에 비해 상대적으로 낮아지고 있다. 콘텐츠 기업 역시 불특정 다수를 대상으로 프로젝트 단위의 투자금을 손쉽게 유치할 수 있다는 장점이 있어, 콘텐츠 분야의 크라우드펀딩은 활성화되어 있다.

〈표 2-13〉 전통적 투자와 크라우드펀딩 비교

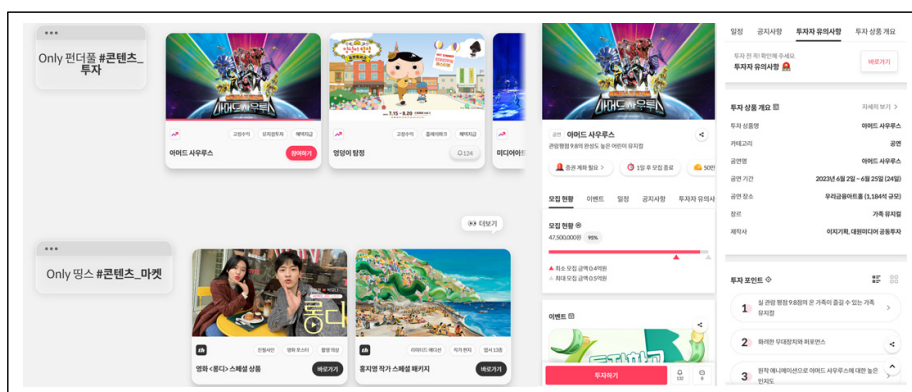
단계	전통적 투자	크라우드펀딩
투자 경로	대면 미팅	온라인 플랫폼
투자 주체	소수의 투자자	불특정 다수
투자 절차	①투자미팅→②기업가치평가→ ③투자심사위원회→④투자계약서작성→ ⑤투자금 유치	①프로젝트 기획 및 오픈→ ②투자자 모집→③투자금 유치
특징	기업이 자금 공급자 시장에 의존	기업과 자금 공급자 간 수평 관계

자료: 심규진·유지윤(2022), 크라우드펀딩 플랫폼의 콘텐츠 스타트업 지원 성공 사례 연구.

콘텐츠 분야를 다루고 있는 국내의 대표적인 크라우드펀딩 플랫폼은 와디즈, 텀블벅, 펀더풀 등이 있다. 국내 크라우드펀딩 중 가장 큰 규모인 와디즈는 영화, 공연, 애니메이션, 전시 등 다양한 장르의 프로젝트 투자를 활발하게 중개하고 있다. 투자 대상인 콘텐츠 프로젝트의 주요 정보, 투자 방식, 예상 수익률과 상환 방식 등을 개인 투자자에게 제공하며 콘텐츠 분야의 투자를 유인하고 있다. 텀블벅은 보다 콘텐츠에 특화한 크라우

드펀딩 플랫폼이다. 주로, 공연, 전시 등 문화예술과 게임, 만화, 음악 등 콘텐츠 분야의 프로젝트를 투자 대상으로 서비스한다. 투자에 성공한 프로젝트가 누적 25,000건을 넘었으며, 2022년 한해에만 약 767억 원의 투자금을 유치하였다. 펀더풀은 ‘K-콘텐츠 전문 투자 플랫폼’을 내세우며, 최초의 콘텐츠 전문 크라우드펀딩 플랫폼을 구축하였다. 일반적인 콘텐츠 프로젝트 투자를 넘어서 영화 소품, 한정판 굿즈, 에디션 미술작품 등 실물 아이템이나 최초 시사회, 프리뷰 등 경험 아이템을 정찰제, 추천, 경매 방식으로 판매하며 주목받고 있다.

[그림 2-기] 콘텐츠 전문 투자 플랫폼 “펀더풀”



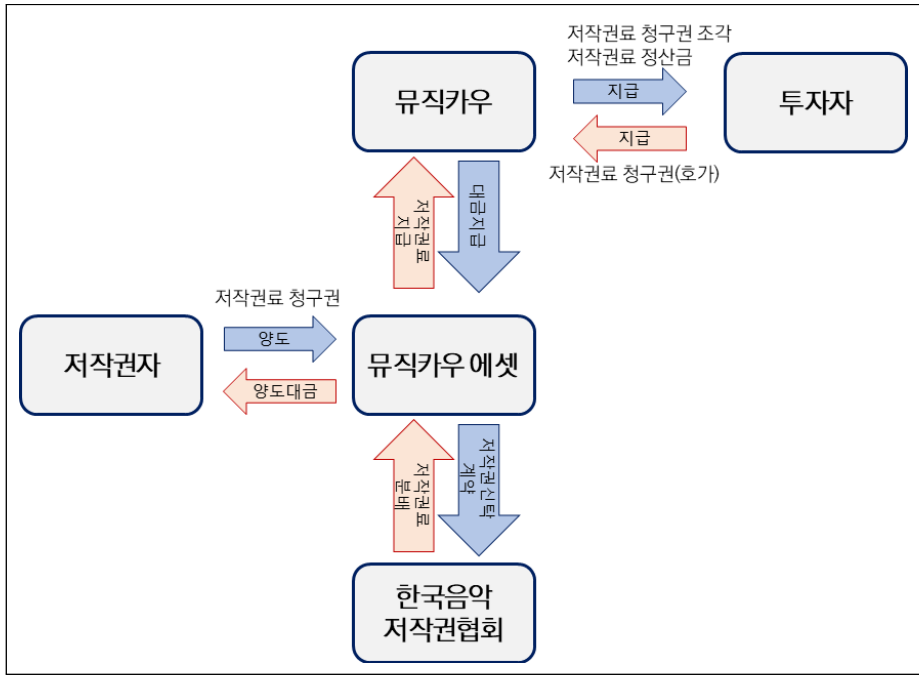
자료: 펀더풀 홈페이지.

콘텐츠 분야 크라우드펀딩은 콘텐츠 IP의 중요성과 블록체인 등 신기술 기반의 거래 플랫폼이 증가하고 저작권 조각투자라는 개념을 제시하면서 더욱 주목을 받고 있다. 콘텐츠 IP 비즈니스의 확대는 IP의 적정 가치를 평가하고 거래하여 수익을 창출하는 구조를 확립하였다. 결과적으로 IP와 관련 프로젝트에 안정적으로 투자할 수 있는 유통채널에 대한 수요가 증가하였다. 이러한 수요는 블록체인 기술과 NFT(Non-fungible token, 대체 불가능 토큰)를 결합한 플랫폼 서비스로 나타나며, 저작권 조각투자 등 크라우드펀딩의 새로운 방향성을 제시하였다.

저작권 조각투자의 대표 사례인 음악가우는 저작권자 또는 저작인접권자가 가진 음원에 대한 저작권로 참여청구권을 양도받은 뒤 이를 분할하여 플랫폼 이용자가 거래플랫폼을 통해 투자·구매 할 수 있도록 서비스를 제공하고 있다. 안정적인 거래와 소유권 증명을 위해 블록체인 기술을 적극적으로 도입하고 있으며, 창작자의 팬덤을 대상으로

NFT를 활용한 재화를 판매하고 있다. 뮤직카우는 누적 회원 수 약 120만 명, 거래 규모 약 4,000억 원을 돌파하며 개인투자자를 꾸준히 유인하고 있다.

[그림 2-8] 뮤직카우 사업구조



자료: 김성준·홍무궁(2022), 자산적 성격의 음악 콘텐츠IP에 대한 탐색적 접근.

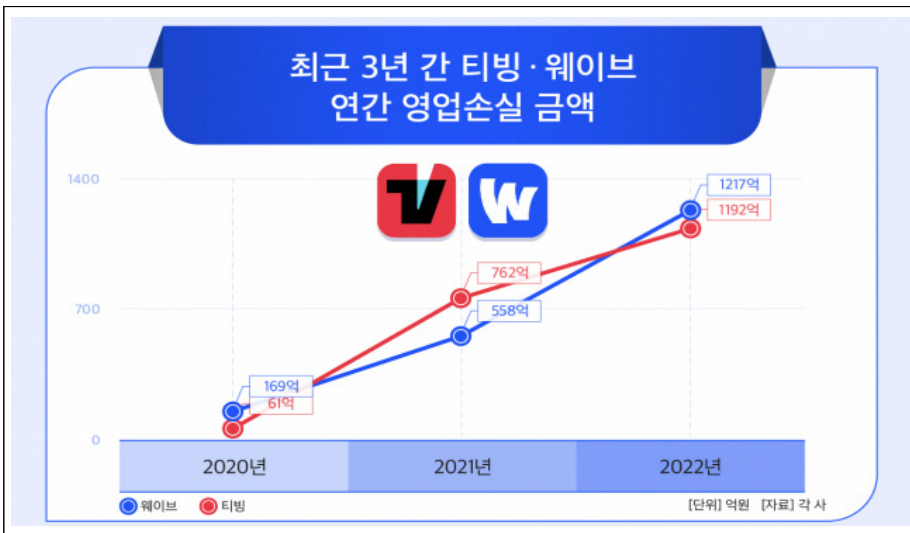
크라우드펀딩 플랫폼 활성화와 개인 투자자의 증가는 콘텐츠산업의 고유 특성인 정보의 비대칭성 한계를 극복하였다는 시사점을 내포하고 있다. 온라인 기반의 투자 플랫폼이 전문투자자가 아닌 개인투자자가 접하기 어려운 수많은 콘텐츠 프로젝트를 공개하면서 정보의 비대칭성을 해소하였고, 이는 실질적인 개인투자자의 증가로 이어졌다. IP를 활용한 저작권 투자 서비스가 법적 가이드라인을 구축하여 제도적으로 정비된다면, 개인 투자자 증가는 지속될 것으로 판단된다.

3. 소결

콘텐츠산업의 규모가 증가하고 투자가 확대되면서 콘텐츠산업의 구조와 투자환경이 변화하고 있다. OTT로 대표되는 대형 플랫폼의 시장 영향력이 높아지고 IP 비즈니스 구조가 자리를 잡으며, 플랫폼 중심의 직접 투자 비중이 증가하였다. 이로 인해 벤처캐피털 등 중소기업과 벤처기업을 대상으로 투자하는 전문투자자의 투자처 발굴 기회와 교섭력은 점차 줄어들고 있음을 확인하였다. 또한 벤처캐피털을 비롯한 국내 전문 투자자들은 생존을 위해 콘텐츠 프로젝트에서 지분 투자로 이동하고 있다.

플랫폼 중심의 환경 변화로 일부 유명 제작사는 자금조달이 보다 수월해졌으며, 경쟁력 있는 기획안이 있다면 IP를 담보로 콘텐츠 제작이 가능하다. 그러나 현재와 같은 제작비 조달 방식이 지속될 경우 콘텐츠 제작사의 제작 활동이 플랫폼의 경영성과에 따라 흥하거나 위축될 수 있다(김성준·김규찬, 2022). 플랫폼 간 경쟁에서 촉발된 제작비 증가로 인해 국내 주요 대기업 제작사와 플랫폼의 경영성과는 악화되고 있는 추세이며, 이러한 상황이 이어진다면 플랫폼의 시장 이탈로 인해 국내 콘텐츠산업에 악영향을 미칠 수 있다.

[그림 2-9] 국내 주요 OTT의 영업손실 추이



자료: 이예림(2023. 4. 3.), 제작비 부담에 위기 맞은 토종OTT... 티빙·웨이브, 작년 '1000억 원대 적자', CEOSCOREDAILY.

따라서 국내 벤처투자 자본 중심의 IP 확보 관점에서 프로젝트 투자 지원에 접근할 필요가 있다. 상대적으로 규모가 큰 국내 대기업 제작사라 하더라도 플랫폼에 대응하기에는 역부족이다. 따라서 정책 지원의 관점을 기업 규모가 아닌 제작사와 플랫폼, 국내 자본과 해외 자본으로 전환하여 접근할 필요가 있다.

물론, 지분 투자의 증가와 프로젝트 투자의 감소는 시장 논리에 의한 벤처 자본의 자연스러운 이동으로 해석할 수 있다. 그러나 무조건적인 지분 투자의 증가는 콘텐츠산업의 균형 있는 발전에 부정적 영향을 미칠 수 있다. 콘텐츠산업은 장르별 특성이 매우 상이하기 때문에 적합한 투자 형태도 다르다. 예를 들어, VFX와 같은 기술 기반의 콘텐츠 솔루션업은 단일 기업이 보유한 기술력과 인적 역량이 투자 과정에서 중요하게 고려되는 부분이다. 따라서 프로젝트 투자가 아닌 지분 투자를 통해 장기적 관점에서 투자를 하고 기업가치를 상승시켜 회수하는 전략이 사용된다. 그러나 영화나 콘서트의 경우, 제작사의 기술력이나 인적 역량보다는 해당 프로젝트의 제작진, 참여 아티스트나 배우, 배급 시기 등 단일 프로젝트의 요소가 흥행에 큰 영향을 미치기 때문에 대부분 프로젝트 투자가 이루어진다. 또한, 게임 장르에서는 대부분 프로젝트 투자와 지분 투자가 모두 가능하지만, 저예산 게임의 경우 높은 위험성으로 인해 지분 투자보다는 프로젝트 투자가 선호된다.

〈표 2-14〉 장르별 투자 유형 적합성

	게임	영상	공연	음원	콘서트
기업(지분) 투자	40.9%	9.1%	0.0%	23.8%	0.0%
프로젝트 투자	9.1%	13.6%	86.4%	23.8%	100%
모두 가능	50.0%	77.3%	13.6%	52.4%	0.0%

자료: 홍무궁 등(2022), 문화산업 투자 소외장르 선정 방안 연구.

이렇게 장르에 따라 적용이 가능한 투자의 유형이 다르기 때문에 프로젝트 투자가 지속해서 줄어든다면 투자 유치가 어려운 소외장르나 영세 기업 프로젝트의 생존율은 낮아질 수밖에 없다. 결과적으로 영세 기업 프로젝트의 지원과 콘텐츠산업의 균형 있는 발전을 목표로 지분 투자와 프로젝트 투자의 공존을 위한 프로젝트 투자 지원 방안이 필요한 시점이다.

실제로 콘텐츠산업 장르 내 투자 편중으로 이른바 투자 소외장르가 발생하고 있고,

이를 보완하기 위해 모태펀드 문화계정은 소외장르 전용 펀드를 운영하고 있다. 따라서 콘텐츠산업 투자 소외장르 발생을 최소화하고 장르 간 균형 있는 자금조달을 위한 관점에서 프로젝트 투자 지원 정책에 접근해야 하며, 지분 투자와 공존하는 균형 있는 투자 환경을 조성해야 한다.

또한 앞서 살펴본 것처럼, 최근 신기술 기반의 창업이 활성화되고 콘텐츠 IP 사업화와 결합하면서 저작권 조각 투자 등 개인투자자의 참여가 활성화되고 있다. 개인투자자는 콘텐츠산업에 대한 흥미, 팬덤으로서의 활동, 콘텐츠 흥행 기대 등 각각의 이유로 콘텐츠 프로젝트 투자에 관심을 보이고 있다. 이러한 개인투자자의 잠재력을 판단하였을 때, 영세 콘텐츠 기업의 자금조달 문제를 완화하는 방안으로서 프로젝트 투자 지원이 논의 될 수 있다.

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

제3장

콘텐츠산업 투자 지원 정책 분석

제1절 국내 정책 사례 분석

1. 모태펀드 문화계정

가. 모태펀드 문화계정 출자 경향

모태펀드 문화계정은 매년 투자 수요와 정책적 수요를 종합하여 출자 분야를 선정하고 있는데, 출자 분야는 개별 장르에 투자하는 장르별 펀드와 정책목표를 달성하기 위한 펀드로 구분할 수 있다. 2014년~2017년까지는 제작초기, 영세기업 대상 펀드가 매년 조성되었는데, 이는 중소기업과 제작초기 프로젝트에 대한 자금조달이 원활하게 이루어지지 않는 문제점을 보완하기 위한 정책적 수요에 의한 것이라고 볼 수 있다. 또한 2015년~2020년까지는 ICT와 기술융합과 관련된 펀드가 지속적으로 조성되어, 기술 기반 콘텐츠서비스 및 기업에 대한 투자 수요가 높음을 알 수 있다.

〈표 3-1〉 모태펀드 문화계정 출자 분야(2014~2019)

구분	2014		2015		2016	
장르	• 게임	• 애니·캐릭터	• 공연예술	• 방송 영상	없음	
정책목표	• 제작초기 • 글로벌 콘텐츠	• 콘텐츠영세기업	• 융합콘텐츠 기획개발 • 콘텐츠영세기업 • 재무적출자자	• 한·중 문화산업 공동발전 • 문화-ICT융합	• 영세기업& 제작초기 • 제작초기 • 가치평가 연계	• 융합콘텐츠 • CG & 애니메이션 • 문화-ICT융합
구분	2017		2018		2019	
장르	• 방송·드라마		• 게임	• 애니·캐릭터	• 공연 • 게임	• 출판
정책목표	• 콘텐츠기업육성 • NEW콘텐츠 • 소액투자전문	• 콘텐츠기업 재기지원 • 문화산업투자 KVF결성목적	• 일자리창출 • 해외연계 • 콘텐츠기업육성 • 가치평가 연계	• 한-아시아 문화산업 공동발전 • 문화-ICT 해외진출	• 청년콘텐츠 • 지역콘텐츠	• 콘텐츠만민케어

자료: 문화체육관광부, 2017~2019년도 모태펀드 문화계정 운용계획.

최근 3년간(2020~2023) 모태펀드 문화계정은 출자 분야는 장르 중심에서 정책목표 중심으로 변화하였다. 가장 두드러지는 특징으로는 모험콘텐츠펀드와 IP 펀드의 조성이다. 모험콘텐츠펀드는 제작초기 기업(프로젝트) 및 소외장르¹⁾ 기업(프로젝트)을 투자 기피 대상으로 보고, 투자 사각지대에 대한 자금조달을 확대하여 콘텐츠산업의 경쟁력을 높이하고자 조성되었다. 글로벌 플랫폼의 투자 확대에 따른 경쟁 심화 및 투자 편중 현상으로 투자 사각지대가 발생하기 때문에 이러한 부분을 정책적으로 보완하는 펀드이다.

다음으로 콘텐츠 IP 펀드가 조성되고 있는 추세이다. 2020년 콘텐츠 IP펀드가 처음 조성되었으며, 2023년에는 K-콘텐츠IP 펀드가 신설되어 문화콘텐츠 원천 IP를 소유하거나 확보한 콘텐츠 중소·벤처기업, 문화콘텐츠 기획 제작사가 단독 보유하거나 유통사와 공동 보유하고 있는 IP를 활용한 프로젝트, 문화콘텐츠 원천 IP를 유통 배급하는 중소·벤처기업을 주목적 투자 범위로 설정하였다(한국벤처투자, 2023). 출자액 900억 원, 결성 목표액 1,500억 원 규모로 2023년 연간 결성 목표액인 4,300억 원인 점을 고려할 때, 콘텐츠 IP 분야에 대한 투자 수요가 증가하고 있다는 점을 알 수 있다.

〈표 3-2〉 모태펀드 문화계정 출자 분야(2020~2023)

구분	2020		2021		2022
장르	• 게임	• 애니메이션	• 방송·OTT 영상콘텐츠		• 드라마
정책목표	• 해외연계 • 콘텐츠 IP	• 5G기술융합 콘텐츠 • 모험 콘텐츠	• 모험 콘텐츠 • 콘텐츠기업 재기 지원	• 가치평가 연계	• 모험 콘텐츠
구분	2023				
장르	없음				
정책목표	<ul style="list-style-type: none"> • K-콘텐츠IP: 원천 IP를 소유한 콘텐츠 기업 혹은 프로젝트 투자 • K-문화M&A: M&A 및 Buyout 등을 위한 문화산업 중소·벤처기업 인수에 결성목표액의 60% 이상 투자 • K-유니콘: 대표이사가 만 39세 이하 혹은 39세 이하 임직원이 50%이상인 기업 투자 • K-밸류: 콘텐츠 가치평가 분석을 받은 프로젝트 투자 • K-문화상생: 투자 소외장르 혹은 소외분야에 투자 • K-문화일반: 문화산업 관련 중소·벤처기업에 투자 • 아시아문화중심도시 육성: 아시아문화중심도시 관련 광주광역시 소재 중소벤처기업 또는 프로젝트 투자 				

자료: 문화체육관광부, 2020~2023년도 모태펀드 문화계정 운용계획.

1) 전시, 음원, 출판, 창작공연예술, 장편 애니메이션, 비드라마 방송콘텐츠, 저예산 모바일 게임 및 콘솔게임 등 총 7개 분야.

나. 투자 유형에 따른 구분

모태펀드 문화계정은 펀드 조성 목적에 따라 주목적 투자 범위와 의무 투자비율이 상이하다. 출자 분야와 펀드 조성 목적을 고려하여 주목적 투자로 인정하는 투자 유형도 펀드마다 다르다는 특징이 있다.

최근의 모태펀드 문화계정 자펀드 조성 현황을 살펴본 결과, 대부분의 펀드가 지분 투자와 프로젝트 투자를 동시에 허용하고 있음을 알 수 있다. 2018년~2023년 사이에 조성된 33개의 출자 분야 중 지분 투자와 프로젝트 투자를 모두 허용하고 있는 펀드는 21개로 전체 펀드의 60% 이상을 차지하였다.

지분 투자만을 주목적 투자로 인정하는 펀드는 7개로 나타났다. 문화-ICT 해외진출, 청년콘텐츠, 콘텐츠기업 재기지원, 문화 M&A, 유니콘, 문화일반 등으로 특정 계층(청년), 조건(재기지원)이나 기업 단위로 이루어지는 사업활동(M&A)을 지원하는 출자 분야이며, 프로젝트 투자는 주목적 투자로 허용하고 있지 않는다.

프로젝트 투자만을 주목적 투자로 인정하는 펀드는 5개로 나타났다. 가치평가 연계(2018, 2021, 2023), 해외연계, 콘텐츠 IP 등으로 가치평가 연계 펀드의 비중이 높게 나타났다. 가치평가 연계 펀드는 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠 가치평가센터의 가치평가를 받은 프로젝트만을 주목적 투자로 인정하는 출자 분야이다. 해외연계는 국내 제작사가 공동제작하거나 지분을 보유한 해외 프로젝트를 주목적 투자로 인정하며, 콘텐츠 IP는 문화콘텐츠 원천 IP(소설, 웹툰 등 타 분야로의 활용이 가능한 1차 창작 콘텐츠 등) 및 저작권재산을 활용한 프로젝트를 주목적 투자로 설정하였다.

〈표 3-3〉 장르별 투자 유형 적합성

연도	성격	출자 분야	지분 투자	프로젝트 투자
2018	장르	애니메이션·캐릭터	O	O
		게임	O	O
	정책목표	일자리창출	O	△*
		가치평가 연계	X	O
		해외 연계	X	O
		콘텐츠기업 육성	O	X
		한-아시아 문화산업 공동발전	O	O
		문화-ICT 해외진출	O	X

연도	성격	출자 분야	지분 투자	프로젝트 투자
2019	장르	공연	O	O
		게임	O	O
		출판	O	O
	정책목표	청년콘텐츠	O	X
		지역콘텐츠	O	O
		콘텐츠민간제안	O	O
2020	장르	게임	O	O
		캐릭터·애니메이션	O	O
	정책목표	콘텐츠 IP	X	O
		모험콘텐츠	O	O
		5G 기술융합콘텐츠	O	O
		해외연계	O	O
2021	장르	방송·OTT 영상콘텐츠	O	O
	정책목표	모험콘텐츠	O	O
		콘텐츠기업 재기지원	O	X
		가치평가 연계	X	O
2022	장르	드라마	O	O
	정책목표	모험콘텐츠	O	O
2023	정책목표	콘텐츠 IP	O	O
		문화 M&A	O	X
		유니콘	O	X
		가치평가 연계	X	O
		소외장르	O	O
		문화일반	O	X
		아시아문화중심도시 육성	O	O

* 지분 투자와 동반하여 해당 기업이 제작하는 프로젝트의 투자하는 경우, 지분 투자금의 20% 상당을 인정.

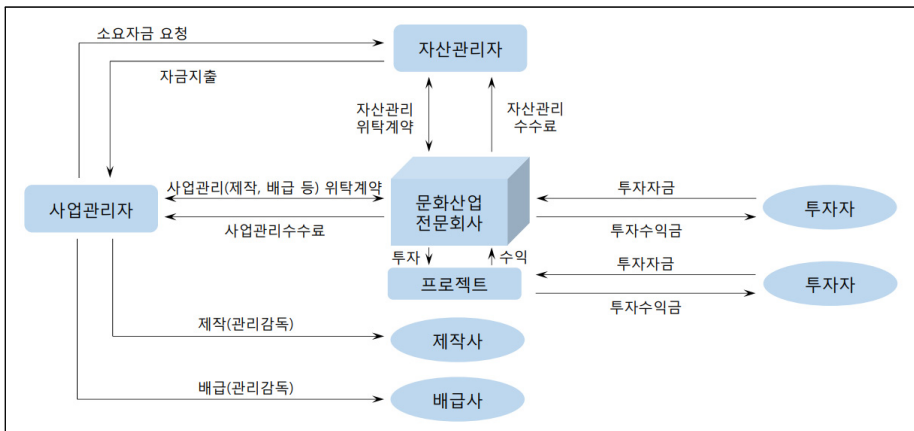
모태펀드 문화계정은 프로젝트 제작 구조 기반인 콘텐츠산업의 특성을 고려하여 출자 분야 대부분이 지분 투자와 프로젝트 투자를 주목적 투자 대상으로 모두 인정하고 있다. 그러나 투자 유형에 따른 최소 투자 규정이 별도로 존재하지 않아 투자의 추세가 지분 투자로 쏠리고 있는 상황이다. 제작 초기 프로젝트 및 투자 소외장르를 지원하기 위해 조성된 모험콘텐츠펀드의 경우, 게임 장르는 모든 투자가 지분 투자 형식으로 이루어졌을 만큼 특정 유형에 대한 쏠림현상이 나타나고 있다. 이러한 추세는 신규 출자에도 반영되었다. 2023년 새롭게 조성된 문화일반 펀드는 높아지는 지분 투자 수요를 고려하여 콘텐츠산업 관련 중소·벤처기업 대상 지분 투자만을 주목적 투자 대상으로 인정한다.

2. 문화산업전문회사

가. 개념과 도입 배경

문화산업전문회사는 문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하기 위해 설립되는 특수 목적회사(Special Purpose Company, SPC)로 사업장과 직원이 없이 서류로만 존재하는 명목회사(Paper Company) 개념이다. 다른 회사의 증권, 부동산 등에 투자하는 일반 투자회사와는 달리 투자자로부터 투자를 유치하여 직접 프로젝트를 수행하되, 자금흐름과 회계의 투명성을 보장하기 위해 프로젝트 부분과 자금관리 부분을 각기 다른 회사에 위탁 수행한다는 특징이 있다. 일반적으로 프로젝트 개시와 함께 출범하여 프로젝트 완성과 더불어 해산하고 그 수익을 투자자, 사원 또는 주주에게 배분한다(한국콘텐츠진흥원, 2014). 세부적으로 보면, 자산관리자에게 자금 및 자산, 인감의 보관과 관리에 관한 업무, 권리관계를 증명하는 서류의 보관 업무 및 기타 부대 업무에 대한 책임을 위임하고, 자산관리자는 자산관리 업무 집행에 따라 문화산업전문회사로부터 일정 금액의 수수료를 지급받는다.

[그림 3-1] 문화산업전문회사 구조



자료: 한국콘텐츠진흥원(2022b), 클라우드펀딩을 통한 공모 문전사 활성화 방안-법제도 정비를 중심으로.

문화산업전문회사는 2007년 최초로 도입된 이후 약 600개 이상이 설립되었으며, 등록과 해산을 한국콘텐츠진흥원에서 주관하고 있다. 주로 프로젝트 단위의 제작이 이루어지는 영화, 방송, 애니메이션 등의 분야에서 활발하게 이용되고 있으며, 대부분 1개의

문화산업전문회사가 프로젝트 1개를 수행하고 있는 형태이다.

〈표 3-4〉 장르별 문화산업전문회사 설립 현황

영화	방송	애니메이션	공연	음악	전시
238	150	127	81	25	15
게임	융복합	만화	VR	기타	합계
14	3	3	2	2	660

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022b), 크라우드펀딩을 통한 공모 문전사 활성화 방안-법제도 정비를 중심으로.

콘텐츠산업 분야는 단일 프로젝트의 제작 후 얻어지는 수익을 제작자와 투자자에게 배분하는 프로젝트 투자가 일반화되어 있다. 그러나 실제로 제작사의 자금과 투자자로부터 유치한 프로젝트 투자자금이 구분되지 않아 투자자금이 불투명하게 운용되었다는 문제점이 발생하였다. 제작사는 통상 여러 프로젝트를 동시에 진행하며, 자금 및 회계를 통합 관리함에 따라 특정 프로젝트의 자금이 다른 프로젝트 또는 회사 전체의 자금과 혼합되어 자금흐름의 구분이 모호해질 가능성이 높다(한국콘텐츠진흥원, 2014). 이에 따라 프로젝트의 추진에 필요한 자금 조달에 있어서 책임경영이 소홀히 될 소지가 있으며, 특정 프로젝트의 투자자금이 해당 프로젝트가 아닌 다른 프로젝트의 용도로 전용될 수 있는 위험성이 존재한다(한국콘텐츠진흥원, 2022a).

〈표 3-5〉 프로젝트 투자 방식의 문제점

투자 측면	<ul style="list-style-type: none"> 투자자금이 프로젝트 외의 다른 용도로 전용될 위험성이 있음 투자자의 입장에서 투자한 프로젝트 이외의 영화제작사 자체 위험까지도 감수하여야 하는 경우가 발생하여 투자유인 저해요소로 작용
제작 측면	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 투자는 차입금이므로 제작사의 재무제표상 재무상태를 악화시키고 프로젝트의 위험을 제작사가 부담하게 됨으로써 특정 프로젝트 실패 시에 기업의 존립 자체에 위협이 될 수 있음

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022b), 크라우드펀딩을 통한 공모 문전사 활성화 방안-법제도 정비를 중심으로.

문화산업전문회사는 콘텐츠산업 프로젝트 투자의 만성적인 회계 불투명성을 보완하기 위해 도입되었다. 특정 프로젝트 단위로 별도의 법인이 설립되기 때문에 투자의 투명성을 확보하고 자금조달을 다양화할 수 있다. 또한, 제작사와 프로젝트를 분리하여 프로젝트 투자자금 흐름의 투명화 및 프로젝트 투자에 대한 위험 감소, 투자자금 사용의 투

명화, 투자수익에 대한 기대수의 증가 등 투자자 입장에서 안정성을 제공한다. 결과적으로 콘텐츠 분야의 투자를 촉진하고, 프로젝트의 독립성 보장, 프로젝트 자체에 대한 가치를 평가하여 투자하는 시스템 발달 여건을 조성함으로써 해외공동제작을 활성화하고 해외시장개척과 해외자본유치에 도움을 준다고 평가받고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2014).

나. 문화산업전문회사 배당의 소득공제

문화산업전문회사는 법인세법에 의거하여 배당금을 소득공제할 수 있는 혜택이 있다. 법인세법 제51조의2(유동화전문회사 등에 대한 소득공제)는 유동화전문회사가 배당가능이익의 90% 이상을 배당한 경우, 그 금액은 해당 사업연도의 소득금에서 공제하는 세제 혜택을 부여하고 있다. 이 중, 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화산업전문회사가 포함되어 있어, 문화산업전문회사의 배당과 해산 시 소득공제를 받을 수 있다.

〈표 3-6〉 법인세 제51조의2(유동화전문회사 등에 대한 소득공제)

-
- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내국법인이 대통령령으로 정하는 배당가능이익의 100분의 90 이상을 배당한 경우 그 금액은 해당 사업연도의 소득금액에서 공제한다.
1. 「자산유동화에 관한 법률」에 따른 유동화전문회사
 2. 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에 따른 투자회사, 투자목적회사, 투자유한회사, 투자합자회사(같은 법 제9조제19항제1호의 경영참여형 사모집합투자기구는 제외한다) 및 투자유한책임회사
 3. 「기업구조조정투자회사법」에 따른 기업구조조정투자회사
 4. 「부동산투자회사법」에 따른 기업구조조정 부동산투자회사 및 위탁관리 부동산투자회사
 5. 「선박투자회사법」에 따른 선박투자회사
 6. 「민간임대주택에 관한 특별법」, 또는 「공공주택 특별법」에 따른 특수 목적 법인 등으로서 대통령령으로 정하는 법인
 - 7. 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화산업전문회사**
 8. 「해외자원개발 사업법」에 따른 해외자원개발투자회사
 9. 제1호부터 제8호까지와 유사한 투자회사로서 다음 각 목의 요건을 갖춘 법인일 것
 - 가. 회사의 자산을 설비투자, 사회간접자본 시설투자, 자원개발, 그 밖에 상당한 기간과 자금이 소요되는 특정 사업에 운용하고 그 수익을 주주에게 배분하는 회사일 것
 - 나. 본점 외의 영업소를 설치하지 아니하고 직원과 상근하는 임원을 두지 아니할 것
 - 다. 한시적으로 설립된 회사로서 존립기간이 2년 이상일 것
 - 라. 「상법」이나 그 밖의 법률의 규정에 따른 주식회사로서 발기설립의 방법으로 설립할 것
 - 마. 발기인이 「기업구조조정투자회사법」 제4조제2항 각 호의 어느 하나에 해당하지 아니하고 대통령령으로 정하는 요건을 충족할 것
 - 바. 이사가 「기업구조조정투자회사법」 제12조 각 호의 어느 하나에 해당하지 아니할 것
 - 사. 감사는 「기업구조조정투자회사법」 제17조에 적합할 것. 이 경우 “기업구조조정투자회사”는 “회사”로 본다.
 - 아. 자본금 규모, 자산관리업무와 자금관리업무의 위탁 및 설립신고 등에 관하여 대통령령으로 정하는 요건을 충족할 것
-

다. 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례

정부는 2023년 세법개정에서 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례(「조특법」 제25조의8)를 신설하였다. 이 법은 콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 민간투자 지원이 목적이다. 적용 대상은 중소·중견기업이며, 영화, TV프로그램, OTT콘텐츠 등 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용에 한정한다. 2024년 1월 1일부터 출자하는 분부터 적용되며, 적용 기한은 2025년 12월 31일까지 출자한 경우에 한한다.

법인세 세액공제율은 3%로 지분 투자의 세액공제율 5%보다는 낮은 수치이지만 사실상 프로젝트 단위 투자활동에 조세혜택이 제공되었다는 데 의의가 있다. 다만, 문화산업 전문회사 중 영상콘텐츠 분야에 한정하고 있으며, 대기업 등은 적용 대상에 제외되었다는 특징이 있다.

〈표 3-7〉 문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례(「조특법」 제25조의8) 신설

-
- | |
|--|
| <input type="checkbox"/> 문화산업전문회사 출자를 통해 영상콘텐츠 제작에 투자한 금액에 대한 법인세 세액공제 |
| ○ (적용대상) 중소·중견기업 |
| ○ (공제대상) 문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용 |
| - (대상 콘텐츠) 영화, TV프로그램, OTT콘텐츠 |
| - (제외비용) 접대비, 광고·홍보비, 인건비 중 퇴직급여충당금 등 |
| ○ (공제율) 3% |
| ○ (공제시기) 최초 상영·공개일과 문화산업전문회사 청산일 중 더 빠른 날이 속하는 사업연도 |
| ○ (적용기한) 2025. 12. 31.까지 출자한 경우 |
-

3. 조세특례제한법 관련 조세지원

정부는 「조세특례제한법」 제정을 통해 조세의 감면 또는 중과 등 조세특례와 이의 제 한에 관한 사항을 규정하여 과세의 공평을 도모하고 조세정책의 효율적 수행을 추구한 다. 「조세특례제한법」은 일정한 요건에 해당하는 중소기업, 벤처기업, 스타트업 등의 법 인 및 개인 투자자, 법인투자자, 벤처캐피털 등 투자자를 대상으로 특례세율의 적용, 세 액감면, 세액공제, 소득공제 등의 세제 혜택을 제공한다. 「조세특례제한법」에 포함되는 콘텐츠산업 벤처투자 관련 세제 혜택은 크게 3개 조로 구분할 수 있는데, 본 연구에서는 이 중 프로젝트 투자로 확장이 가능한 2개 조를 중심으로 분석하였다.

가. 「내국법인의 벤처기업 등에의 출자에 대한 과세특례(「조특법」제13조의2)」

「내국법인의 벤처기업 등에의 출자에 대한 과세특례(「조특법」제13조의2)」는 벤처기 업 설립 시에 자본금 취득이나 유상증자에 참여한 내국법인에게 법인세의 5%를 공제하 는 제도이다. 내국법인에게 벤처기업의 주식과 출자지분의 일정 부분을 세액공제하는 방 식으로 조세감면혜택을 부여함으로써 벤처투자를 유도하고 벤처기업의 자본 확충을 원 활하게 할 수 있는 투자환경을 조성할 목적을 가진 제도이다(홍병진 등, 2022).

〈표 3-8〉 내국법인의 벤처기업 등에의 출자에 대한 과세특례(「조특법」제13조의2) 중 일부

-
- ① 대통령령으로 정하는 내국법인이 **2025년 12월 31일까지 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 주식 또는 출자지분을 취득하는 경우 주식 또는 출자지분 취득가액의 100분의 5에 상당하는 금액을 해당 사업연도의 법인세에서 공제**한다. 다만, 대통령령으로 정하는 특수관계인의 주식 또는 출자지분을 취득하는 경우 그 금액에 대해서는 공제하지 아니한다.
1. 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분
 2. 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제249조의23에 따른 창업·벤처전문 사모집합투자기구(이하 “창업·벤처전문사모집합투자기구”라 한다) 또는 창투조합 등을 통하여 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분
- ② 제1항 각 호의 규정을 적용할 때 출자는 내국법인이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 주식 또는 출자지분을 취득하는 것으로 하되, 타인 소유의 주식 또는 출자지분을 매입에 의하여 취득하는 경우는 제외한다.
1. 해당 기업의 설립 시에 자본금으로 납입하는 방법
 2. 해당 기업이 설립된 후 7년 이내에 유상증자하는 경우로서 증자대금을 납입하는 방법
-

본 제도는 벤처기업 등에 투자하거나 출자하는 내국법인으로 정책대상자를 설정하고 있다. 내국법인의 투자·출자 대상자는 창업기업 혹은 창투조합으로 구분할 수 있다. 1) 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사에 직접 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분과 2) 창업·벤처전문 사모집합투자기구 또는 창투조합 등을 통하여 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사에 간접적으로 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분이 있다면 내국법인은 법인세 공제 혜택을 받을 수 있다.

「내국법인의 벤처기업 등への 출자에 대한 과세특례」의 조세지출규모는 2016년 신설 후 3년 단위로 연장되고 있다. 기획재정부 조세지출예산서에 따른 최근 조세지출규모는 꾸준히 증가하고 있다. 3년 평균(2018~2020년) 약 189억 원 규모의 공제가 발생하였으며, 향후 공제 규모도 확대될 것으로 예상되고 있다.

〈표 3-9〉 「조특법」 제13조의 2 연도별 조세지출규모

(단위: 억 원)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년(전망)	2022년(전망)
법인세	135	172	260	331	360

자료: 기획재정부, 조세지출예산서.

나. 「벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제(「조특법」제16조)」

「벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제(「조세특례제한법」 제16조)」는 창업기업, 벤처기업 등에 투자하는 개인투자자에게 소득공제 혜택을 부여함으로써 벤처투자 확대를 유도하려는 것이 목적이다. 기업들의 초기 창업자금 조달 문제를 해소하기 위하여 개인 투자자의 투자 확대를 지향하며, 투자·출자 금액에 상응하는 소득공제를 제공하여 투자를 유도하고 있다.

본 제도는 벤처기업 등에 투자하거나 출자하는 개인투자자(거주자)로 정책대상자를 설정하였다. 개인투자자의 투자·출자 대상자는 창업기업, 창투조합 등이 있으며, 온라인 소액투자증개 방식으로 모집하는 창업 후 7년 이내의 중소기업의 지분증권에 투자하는 경우도 투자·출자 대상으로 인정하고 있다.

〈표 3-10〉 「벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제(「조특법」제16조)」 중 일부

- ① 거주자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 출자 또는 투자를 하는 경우에는 2025년 12월 31일까지 출자 또는 투자한 금액의 100분의 10(제3호·제4호 또는 제6호에 해당하는 출자 또는 투자의 경우에는 출자 또는 투자한 금액 중 3천만 원 이하분은 100분의 100, 3천만 원 초과분부터 5천만 원 이하분까지는 100분의 70, 5천만 원 초과분은 100분의 30)에 해당하는 금액(해당 과세연도의 종합소득금액의 100분의 50을 한도로 한다)을 그 출자일 또는 투자일이 속하는 과세연도(제3항의 경우에는 제1항제3호·제4호 또는 제6호에 따른 기업에 해당하게 된 날이 속하는 과세연도를 말한다)의 종합소득금액에서 공제(거주자가 출자일 또는 투자일이 속하는 과세연도부터 출자 또는 투자 후 2년이 되는 날이 속하는 과세연도까지 1과세연도를 선택하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 공제시기 변경을 신청하는 경우에는 신청한 과세연도의 종합소득금액에서 공제)한다. 다만, 타인의 출자지분이나 투자지분 또는 수익증권을 양수하는 방법으로 출자하거나 투자하는 경우에는 그러하지 아니하다.
1. 벤처투자조합, 신기술사업투자조합 또는 전문투자조합에 출자하는 경우
 2. 대통령령으로 정하는 벤처기업투자신탁(이하 이 조에서 “벤처기업투자신탁”이라 한다)의 수익증권에 투자하는 경우
 3. 개인투자조합에 출자한 금액을 벤처기업 또는 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업으로서 대통령령으로 정하는 기업(이하 이 조 및 제16조의5에서 “벤처기업 등”이라 한다)에 대통령령으로 정하는 바에 따라 투자하는 경우
 4. 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」에 따라 벤처기업 등에 투자하는 경우
 5. 창업·벤처전문사모집합투자기구에 투자하는 경우
 6. 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제117조의10에 따라 온라인소액투자중개의 방법으로 모집하는 창업 후 7년 이내의 중소기업으로서 대통령령으로 정하는 기업의 지분증권에 투자하는 경우

「조세특례제한법」 제16조에 따른 개인투자자의 소득공제율은 투자·출자방식과 규모에 따라 다르다. 간접투자는 투자·출자 금액의 10%이다. 직접투자는 3,000만 원 이하는 100%, 3,000만 원 초과 ~ 5,000만 원 이하는 70%, 5,000만 원 초과는 30%의 소득공제를 받을 수 있다. 다만, 해당 과세연도의 종합소득금액 50%를 한도로 제한하고 있다.

〈표 3-11〉 「조특법」 제16조의 소득공제율

간접투자	직접투자		
	3,000만 원 이하	3,000만 원 초과~ 5,000만 원 이하	5,000만 원 초과
10%	100%	70%	30%

「벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제」의 조세지출규모는 2003년 도입 후 지속적으로 연장되고 있다. 기획재정부 조세지출예산서에 따른 최근 조세지출규모는 가파르게 증가하고 있다. 3년 평균(2018~2020) 약 593.3억 원 규모의 공제가 발생하였으며, 엔젤투자 증가 현상과 맞물려 향후에도 확대될 것으로 예상된다. 특히, 최근 5년간 「조세특례제한법」 제16조의 자료를 활용해 효과성을 분석한 결과, 소득공제의 절세효과가 작동하고 있으며, 해당 제도를 통해 경제적으로 벤처투자를 유인하는 유의미한 효과가 있음이 입증되었다(홍병진 등, 2022).

〈표 3-12〉 「조특법」 제16조 연도별 조세지출규모

(단위: 억 원)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년(전망)	2022년(전망)
소득세	296	593	891	1,084	1,154

자료: 기획재정부, 조세지출예산서.

4. 국내 정책의 시사점과 쟁점

가. 투자 유형을 고려한 정책금융제도의 부족

최근 모태펀드 문화계정 등 정책금융은 플랫폼 영향력 확대와 IP 비즈니스 확대 경향 속에서 우수 IP 확보와 국내 콘텐츠기업의 경쟁력 확보를 위한 정책을 펼치고 있다. 콘텐츠 IP를 목적으로 하는 출자 분야를 확대한 것이 이러한 정책 활동으로 볼 수 있다. 특히, 모태펀드 문화계정은 2020년에 이어 2023년 K-콘텐츠IP 펀드를 신설하며, 변화하는 산업구조에 대응하려는 의지를 명확히 하고 있다. 그러나 앞서 언급한 대로 투자 유형을 고려한 기준이 부재하다는 한계점이 있다. 장르에 따라 IP 투자, 크라우드펀딩, 저작권 조각 투자 등은 프로젝트 투자가 적합하지만 프로젝트 투자에 대한 최소 의무비율이 설정되지 않아 지분 투자가 유리한 일부 장르에 투자가 집중될 수 있다.

반면, 모태펀드 특허계정은 우수 IP 확보를 위해 출자를 하는 동시에 전체 약정총액 중 일부를 프로젝트 투자하도록 의무화하고 있다. ‘특허기술 사업화’ 펀드는 IP 출원 지원 프로젝트에 최소결성 금액의 6% 이상의 투자를 의무화하고 있으며, IP 프로젝트는 우리나라 중소기업·대학·공공연의 산업재산권 창출·매입·활용을 위한 수익화 프로젝트로 한정하고 있다. ‘IP 크라우드펀딩’ 펀드는 IP 프로젝트에 10% 이상 투자하도록 의무화하고 있으며, IP 프로젝트에 포함된 산업재산권 중 우리나라(중소기업·대학·공공연 등)에서 출원한 산업재산권 건수가 30% 이상으로 설정하였다. 특허계정의 자펀드는 프로젝트 의무 투자 조항을 통해 IP 사업화가 어려운 영세 기업에게 프로젝트 단위 투자를 유인하여 지원한다는 점에서 콘텐츠 분야에 적용할 수 있는 시사점을 보여 주고 있다.

〈표 3-13〉 특허계정의 프로젝트 투자 의무 비율

출자 분야	주목적 투자 대상	프로젝트 투자 관련 기준
특허기술 사업화	우수 기술평가 기업 및 지식재산권(IP) 출원 지원 등에 투자대상금액의 80% 이상 투자	<ul style="list-style-type: none"> - IP 출원지원 프로젝트에 최소결성금액의 6% 이상 투자 의무 - IP 프로젝트는 우리나라 중소기업·대학·공공연의 산업재산권 창출·매입·활용을 위한 수익화 프로젝트로 정의
IP 크라우드 펀딩	특허기술을 사업화하는 기업, IP서비스기업 또는 IP프로젝트에 약정총액의 70%이상 투자	<ul style="list-style-type: none"> - IP 프로젝트에 10% 이상 투자 의무 - IP 프로젝트에 포함된 산업재산권 중 우리나라(중소기업·대학·공공연 등)에서 출원한 산업재산권 건수가 30% 이상

자료: 한국벤처투자(2021), 모태펀드 2021년 2차 정시(문화 등) 출자사업 계획 공고.

글로벌 플랫폼으로 대표되는 해외자본의 국내 IP 확보 가속화, 유망 프로젝트 발굴의 어려움으로 인한 벤처자본의 콘텐츠산업 이탈, 일부 장르로의 투자 몰림 현상과 투자 소외장르 발생 등 콘텐츠산업 투자환경의 여러 문제점 속에서 투자 유형을 고려한 정책 방안은 하나의 정책방안이 될 수 있다. 프로젝트 투자 최소 비율을 의무화한 정책 펀드 출자, 벤처자본의 프로젝트 접근성 확대 등의 방안을 통해 영세 기업의 프로젝트 지원을 확대하고 콘텐츠산업의 자금조달 문제를 해소할 수 있는 가능성을 탐색해 볼 필요가 있다.

나. 산업 형평성을 고려한 프로젝트 투자 조세지원의 부재

우리나라의 「조세특례제한법」에서 명시하는 세제 혜택은 대부분 지분 투자에만 한정되어 있다는 한계점이 있다. 「조세특례제한법」을 통해 투자자가 받을 수 있는 세액공제 및 소득공제는 지분 투자 유형에만 해당되기 때문에 프로젝트 투자에 대한 세제 혜택은 문화산업전문회사 출자자 법인세 3% 공제가 유일한 상황이다.

〈표 3-14〉 지분 투자와 프로젝트 투자의 세제 혜택 차이

구분	벤처기업에 대한 지분 투자	프로젝트 투자
법인세 세액공제	법인세 5% 공제	X
개인소득세 소득공제	개인소득세 30~100% 공제	X
주식양도차익 등에 대한 비과세	주식 또는 출자지분 양도에 따른 양도차익 비과세	X
문화산업전문회사 세액공제	X	법인세 3% 공제

이러한 차이는 「조세특례제한법」이 제조업 중심의 전통적 산업 관점에서 수립되었기 때문으로 해석할 수 있다. 그러나 콘텐츠산업은 기본적으로 프로젝트 기반의 제작구조로 구성되어 있다. 또한, 프로젝트 투자는 지분 투자와 유사한 성격을 가지고 있다. 콘텐츠 프로젝트 투자는 원금보장 없이 투자손익을 투자비율대로 배분하기 때문에 지분 투자와 유사한 성격이 있으며, 「벤처투자 촉진에 관한 법률 시행령」 제24조 제2항에 따라 중소기업창업투자회사의 의무투자비율²⁾ 산정 시 프로젝트 투자는 지분 투자와 동일하게 취급되고 있다.

2) 「벤처투자 촉진에 관한 법률 시행령」 제24조 제1항에서 중소기업창업투자회사의 의무투자비율은 40%.

앞서 제시한 콘텐츠산업 투자환경 분석에 따르면, 콘텐츠산업의 프로젝트 투자 비중은 80%이며, 장르별로 적합한 투자 유형이 상이하여 일부 장르의 경우 대부분 프로젝트 형태로만 투자가 발생한다. 즉, 콘텐츠 분야 투자자도 「조세특례제한법」에서 명시한 조세지원 대상에 포함되지만 실질적인 투자 구조를 판단하였을 때, 상당한 비중이 조세지원의 범위에서 벗어나 있다. 또한, 콘텐츠 프로젝트 투자의 수익성이 타 유형에 비하여 낮기 때문에 세제 혜택 없이는 투자를 유인하는 데 한계가 있는 것이 사실이다. 이러한 문제점이 부각됨에 따라 지분 투자와 동일한 수준의 세제 혜택 부여를 위한 조세제도 개선 노력이 잇따르고 있다. 따라서 콘텐츠산업의 특성과 산업 간 형평성을 고려하는 측면에서 프로젝트 투자에 대한 조세지원 대상과 범위를 논의할 시점이다.

제2절 해외 정책 사례 분석

1. 개요

제도는 산업이 처한 상황에 따라 그에 걸맞게 바뀌어 나갈 필요가 있다. 콘텐츠산업은 최근 급격한 변화를 겪고 있지만, 관련 법제는 산업의 변화 속도에 빠르게 대처하지 못하는 경향이 강하다. 법제 개정에는 신중한 검토가 필요하기에, 빠른 산업의 변화 속도에 맞추지 못하는 것은 당연해 보이기도 한다.

그러나 법제 개정은 그 적용 시점이 중요할 수 있다. 1995년 캐나다는 적극적인 세제 지원 정책을 펼치기 시작하여 미국의 많은 영상 콘텐츠 관련 기업들을 자국으로 이동시킨 바 있다. 다른 국가에 비해 늦게 조세 정책을 보완하기 시작한 미국은 이후 캐나다를 비롯한 유럽 등지로 유출되었던 자국의 제작사를 국내로 다시 유입하고자 다양한 세제 지원 정책들을 펴고 있지만 그 효과성이 의심받기도 한다(Hazelton, 2016).

국내에서 콘텐츠산업에 대한 조세 제도는 아직까지 제작비에 대한 세액공제가 주를 이루고 있으며, 이는 해외 주요 국가 역시 마찬가지다. 투자에 대한 세액공제가 이루어지고는 있지만 아직까지 벤처기업의 지분 투자에 한정된 세액공제이며, 콘텐츠 프로젝트 투자에 대한 세액공제는 이루어지고 있지 못하다. 그러나 국가별 상황이 다르기 때문에 해외 국가에서 콘텐츠 투자에 대한 세액공제 제도가 활성화되지 않았다고 하여 제도가 불필요한 것은 아니다.

미국, 캐나다, 유럽 등 주요 국가들에서 영화산업을 위한 각종 조세지원제도를 운영해, 영화 산업의 활성화를 도모하고자 한다. 주로 과세표준 계산 시 영화제작 비용을 제외하는 소득 공제(tax deduction), 영화 관련 금액의 과세표준에 일정 세율을 적용해 세금을 감소시켜주는 세액 공제(tax credit), 기지출한 세금액을 돌려주는 세제 환급(tax rebate, tax refund) 등의 방식이 활용된다. 이 중 콘텐츠 세제 혜택을 부여하는 국가에서 가장 많이 활용되는 제도는 제작비 세액공제이다. 미국, 프랑스 멕시코, 벨기

에 등 일부 국가의 경우 콘텐츠 제작에 자금을 공급하는 투자자에게도 세제 혜택을 부여하고 있다.

현시점은 우리나라 콘텐츠산업에 대한 투자가 본격적으로 확대되는 시기이다. 기존의 조세 혜택이 주로 콘텐츠 제작사의 활동을 돕는 데 초점이 맞추어져 있었다고 한다면, 제작과 투자를 병행하는 규모 있는 콘텐츠 기업, 그리고 콘텐츠 투자를 전문으로 하는 투자사 등에 혜택이 주어졌을 때 레버리지 효과가 어느 정도인지 가늠해 볼 필요성이 있다. 특히 글로벌 OTT들의 투자 및 IP 소유의 규모가 커짐에 따라, 국내 콘텐츠산업 생태계에서 주요한 역할을 해 왔던 중소 VC 및 중대형 콘텐츠 제작사도 어려움을 겪고 있는 상황이므로, 산업 전체를 바라보는 관점에서 조세 제도의 재설계가 필요한 시점이다. 아울러 국내 기업에 혜택을 주는 것도 중요하지만 해외 기업의 국내 이전, 해외 자본의 국내 유치 가능성의 관점에서도 제도를 새롭게 바라볼 필요성이 제기된다. 이에 해외 정책 사례를 살핍으로써 시사점을 찾고자 한다.

2. 주요 국가 사례

가. 미국

1) 지원 배경 및 지원 개요

2022년 한국콘텐츠진흥원의 <2022 해외 콘텐츠시장 분석>에 따르면, 2021년 기준 전 세계 국가 중 가장 콘텐츠 시장 규모가 큰 국가는 미국으로, 9,795억 달러의 규모를 기록했으며, 2026년까지 그 규모가 12,307억 달러까지 성장할 것으로 전망했다(한국콘텐츠진흥원, 2022d). 이러한 미국의 콘텐츠 시장 규모 성장의 배경에는 연방정부 및 주정부 차원에서 이루어진 다양한 노력들이 있다. 특히, 1995년 캐나다가 최초로 시행한 세제 지원 정책으로 인해 유출되었던 자국의 제작사를 국내로 다시 유입시키고자 도입한 세제 지원 정책들의 역할이 컸다(Hazelton, 2016).

무엇보다도 미국의 할리우드가 대표하는 영상 콘텐츠산업은 내국세법을 통해 영화 및 방송 제작비에 대한 세제지원이 이루어지고 있으며, 2022년 기준 약 35개 주에서도 영상 제작 관련 세제지원 제도를 도입하고 있다(김소연 등, 2022). 이외에도 뉴욕주에서는 뉴욕주 전역의 디지털 게임 개발 산업 유치 및 성장을 위해 게임 콘텐츠산업 지원을 위한 세제 제도를 도입하고 있다.

2) 영상 콘텐츠산업 지원 법·제도

미국의 영화 및 방송 산업은 일반적으로 민간 및 관련 협회를 중심으로 자연스럽게 형성된 시스템에 의해 시장이 만들어진다는 특징이 있다. 다만, 영화산업의 국가 경제 기여도가 점차 높아지면서 미국은 연방정부 차원에서 세금혜택, 공공 지원금 보조, 융자 지원을, 주 정부 차원에서는 세제 혜택 및 환급 제도 등을 시행하고 있다(문화체육관광부, 2018. 11.). 이러한 노력은 인접국인 캐나다와 유럽으로 빠져나간 자국의 제작사가 되돌아오게끔 하여 경제적인 효과를 창출하려는 목적에서 출발하였고 주정부 단위에서 제공하는 세제지원 정책을 제작사가 상당히 중요한 요소로 고려하고 있다는 사실을 방증한다(유지운 등, 2020).

먼저, 미국 연방정부는 2004년 최초로 입법화한 내국세법(Internal Revenue Code) Section 181을 통해 영화 및 방송 제작비에 대한 세금공제를 허용하고 있다. 해당 법은

2013년 일몰 종료 예정이었으나(한국콘텐츠진흥원, 2020a), 추가 연장을 통해 2025년 12월 31일 이전에 제작되는 영화 및 방송에 대한 세금공제가 허용되었다. 해당 법에 따라 영화 및 방송 제작과정에서 제작비의 70%가 자국 내에서 사용되는 경우 세금공제 허용은 1,500만 달러까지이며, 세제 혜택의 대상이 되는 지원 대상은 제작비 중 미국 내에서 지출한 출연료, 연출료, 인건비 등이다(한국콘텐츠진흥원, 2023b).

〈표 3-15〉 내국세법 Sec 181. 특정 적격 영화 및 TV, 라이브 연극 제작 처리

Internal Revenue Code 1986

Sec. 181. Treatment Of Certain Qualified Film And Television And Live Theatrical Productions

I.R.C. § 181(a) Election To Treat Costs As Expenses

I.R.C. § 181(a)(1)

In General — A taxpayer may elect to treat the cost of any qualified film or television production, and any qualified live theatrical production, as an expense which is not chargeable to capital account. Any cost so treated shall be allowed as a deduction.

I.R.C. § 181(a)(2) Dollar Limitation

I.R.C. § 181(a)(2)(A)

In General — Paragraph (1) shall not apply to so much of the aggregate cost of any qualified film or television production or any qualified live theatrical production as exceeds \$15,000,000.

I.R.C. § 181(a)(2)(B)

Higher Dollar Limitation For Productions In Certain Areas — In the case of any qualified film or television production or any qualified live theatrical production the aggregate cost of which is significantly incurred in an area eligible for designation as—

I.R.C. § 181(a)(2)(B)(i)

— a low-income community under section 45D, or

I.R.C. § 181(a)(2)(B)(ii)

— a distressed county or isolated area of distress by the Delta Regional Authority established under section 2009aa-1 of title 7, United States Code,

Section 181은 영화 자금 투자자에게 적격 제작비용을 투자 첫해에 즉시 손실로 인정해 비용으로 처리하는 소득 공제(tax deduction) 제도도 포함하고 있다. Section 181의 핵심은 제작사가 수입을 투자자에게 이관할 수 있는 pass-through entity(세법상 S Corporation이나 LLC의 형태)로 설립해야만 투자자가 즉각적인 공제를 받을 수 있다는 점이다. 제작에 비용이 투자되면서 자본화하거나 자산으로 인식해 감가상각하지 않고 바로 지출된 비용으로 인식해 투자자는 투자금액만큼을 손실로 신고하고 공제받을 수 있다. 투자자가 1백만 달러를 영화에 투자할 경우, 1백만 달러의 영화 투자 손실로 소득이 1백만 달러 감소하고, 투자자의 세율 등급이 37%라고 가정하면 총 37만 달러의

세금을 절감할 수 있다. 다만, 영화에서 수익이 발생해 투자자가 투자금을 회수한 경우, 해당 수익은 전액 과세된다. Section 181은 한시적인 세제 혜택으로 도입되었으나 매년 갱신이 이루어져, 2020년 12월 ‘Consolidate Appropriations Act 2021’이 통과되면서 최종적으로 2025년까지 연장되었다(KPMG, 2022c; 김소연 등, 2022).

다음으로 연방세법 Section 168(k) 보너스 감가상각(Bonus Depreciation)은 제작비 감가상각 개념으로 제작된 영상물이 개시(in service)되면 당해 연도 말에 투자자가 투자금액 100%를 감가상각받을 수 있는 제도이다. Section 181과의 가장 큰 차이점은 Section 168(k)는 투자 시점이 아닌 영상물이 개시된 첫해에 공제가 가능하고 공제가능 금액에 제한이 없다는 점이다. 즉 투자자 입장에서 영화 투자 규모가 크다면 Section 168(k)이 Section 181보다 더 큰 세제 혜택을 줄 수 있다. 단, 투자자는 두 가지 조항을 동시에 사용할 수는 없고 하나의 조항에 적합한 공제를 받아야 한다.

〈표 3-16〉 내국세법 Sec 168(k) 특정 적격 영화 및 TV, 라이브 영상 투자 처리

26 U.S. Code § 168 – Accelerated cost recovery system
(k)Special allowance for certain property

(2)Qualified property
(A)In general
The term “qualified property” means property—

(i)
(IV)which is a qualified film or television production (as defined in subsection (d) of section 181) for which a deduction would have been allowable under section 181 without regard to subsections (a)(2) and (g) of such section or this subsection, or
(V)which is a qualified live theatrical production (as defined in subsection (e) of section 181) for which a deduction would have been allowable under section 181 without regard to subsections (a)(2) and (g) of such section or this subsection,

(iii)which is placed in service by the taxpayer before January 1, 2027.

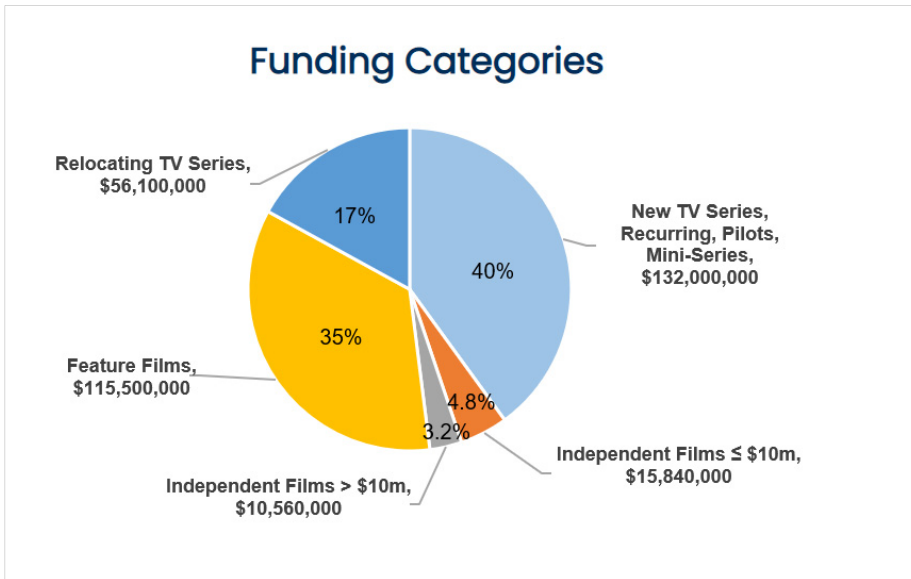
(H)Production placed in service
For purposes of subparagraph (A)—

(i)a qualified film or television production shall be considered to be placed in service at the time of initial release or broadcast, and
(ii)a qualified live theatrical production shall be considered to be placed in service at the time of the initial live staged performance.

트럼프 감세법으로 불리는 세제감면 및 고용 법안(Tax Cuts and Jobs Act 2017, TCJA)에도 영화, TV 시리즈, 라이브 공연 제작 투자금에 대해 100% 세액 공제를 제공 (TEMPORARY 100-PERCENT EXPENSING FOR CERTAIN BUSINESS ASSETS)

2020a). 해당 프로그램의 명칭은 ‘The Film & Television Tax Credit Program 3.0’이며, 약 15억 5천만 달러 규모에 달하고 2025년 6월 30일 종료 예정이다(CFC 홈페이지). 본 제도의 주요 지원 대상은 TV 시리즈, 파일럿, 미니 시리즈, 독립 영화 및 상업 영화 등이다. 영상물을 캘리포니아주 내에서 제작하면서 발생한 임금, 현물 구입 및 대여비에 대해서는 20~25%의 세액공제가 이루어지고 캘리포니아주 내에서 작업한 VFX에 관한 지출과 현지 고용 노동에 대해서도 5~10%의 추가 공제를 받을 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2023b).

[그림 3-3] 캘리포니아주 The Film & TV Tax Credit Program 3.0 Funding Categories



자료: California Film Commission.

조지아주 정부는 GEIIA(Georgia Entertainment Industry Investment Act, 이하 GEIIA)를 통해 제작 및 포스트 프로덕션 과정이 조지아에서 이루어지는 경우 50만 달러 이상을 지출하는 경우 20%의 세금공제 혜택을 제공한다. 이 외에도 GEP(Georgia Entertainment Promotion)을 통해 상업적으로 배포된 5초 길이의 조지아주 로고가 포함된 특정 프로젝트(장편 영화, TV 영화, 파일럿, 시리즈, TV 광고, 뮤직비디오 등)에 대해 10%의 추가 세금공제 혜택을 제공한다. 제작사의 경우에만 지원을 받을 수 있지만 그렇다고 해서 반드시 조지아에 법인을 설립하거나 본사를 둘 필요는 없다(이상미, 2023. 3. 16.).

3) 게임 콘텐츠산업 지원 법·제도

미국 뉴욕주는 주 정부 산하 경제개발 담당 부서 Empire State Development(이하 ESD)의 주도하에 지난 2022년 8월 10일 디지털 게임 산업 유치 및 성장을 위한 세금 공제를 지원 내용을 담은 규정을 통과시켰다. 해당 규정에는 디지털 게임 제작과 관련된 제작 비용 중 약 25% 달하는 세금 공제 내용을 담고 있다(조영준, 2022. 8. 19.).

뉴욕주는 [PART 300 OF THE REGULATIONS OF THE COMMISSIONER OF THE DEPARTMENT OF ECONOMIC DEVELOPMENT]을 수정하여 'Empire State Digital Gaming Media Production Tax Credit Program'을 마련하였고 본 프로그램을 통해 디지털 게임 산업의 일자리를 창출하고 유지하기 위해 디지털 게임 미디어 제작사 인센티브 지원 근거를 마련하였다. 이로 인해 파생되는 경제적 효과로 '디지털 게임 개발 투자 확대', '일자리 및 스튜디오의 양적 증가', '뉴욕주 내 기존의 디지털 게임 산업 강화' 등으로 정리하고 있다.

본 프로그램을 통해 지원되는 세액 공제는 현재 2,500만 달러로 한도가 정해져 있으며, 2023년 1월 1일부터 2027년 12월 31일까지 운영될 예정이다. 신청자에게는 매년 5백만 달러가 제공될 예정이다. 특히, 특정 디지털 게임 미디어 제작 법인은 2023년 1월 1일 이후부터 2028년 1월 1일 이전에 시작되는 과세 연도의 비용에 대해 25%의 세금 공제를 받을 수 있다. 납세자는 대도시 통근 교통 지역 외에서 발생하고 지불한 비용에 대해 10%의 추가 공제 혜택을 받을 수 있다. 독신 납세자의 세금 공제 한도는 연간 150만 달러로 제한된다(Ahmadi&Capouet, 2022. 8. 18.).

본 규정에 따르면, 총 제작 비용이 최소 10만 달러(한화 약 1억 3천만 원)에 해당하는 디지털 게임 미디어 제작에 참여한 기업에 세금공제가 지원되며, 2023년 1월 1일 이후 진행되는 게임 프로젝트의 경우 개당 최대 400만 달러(53억 원)에 달하는 '적격 비용'이 세금공제에 포함된다. 다만 뉴욕시의 세금공제는 뉴욕 지역에서 제작 및 서비스 총생산이 75%가 발생한 게임에만 해당된다. 해당 규정의 경우 디지털 게임 개발에 관련된 애니메이션, 텍스트, 오디오, 그래픽 및 이와 유사한 게임 관련 자산을 개발하는 회사가 모두 포함된다. 뉴욕주 외에도 게임 제작에 대해 세금공제를 제공하는 미국의 주 정부는 22개 주에 달한다(조영준, 2022. 8. 19.).

나. 영국

1) 지원 배경 및 지원 개요

영국의 경우 창조산업 전체를 아우르는 ‘창조산업 조세감면 제도(The Creative Industry Tax Reliefs, 이하 CITR)’를 통해 총 8개의 개별 산업(영화, 애니메이션, 방송, 어린이방송, 연극, 오케스트라, 게임, 박물관 및 미술관)이 관리되며, 각 산업별로 서로 다른 법률에 의거하여 세제지원이 이루어진다. 다만, 방송 중에서도 광고, 뉴스 및 토론 프로그램, 엔터테인먼트, 경연, 라이브 퍼포먼스 및 교육훈련 프로그램 등은 세제 혜택에서 제외된다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). CITR는 문화 사업의 지출 비용에서 공제대상 금액 범위를 확대하여 법인세를 감면해 주는 제도로 지원 대상별 지원 내용은 다음과 같다(정형곤·이아라, 2022).

〈표 3-17〉 CITR 지원 대상별 지원 내용

지원 대상	지원 내용
영화	적격 영화 제작비의 25%만큼 법인세 감면
TV 프로그램	핵심 제작비 총액의 80% 또는 영국 핵심 제작비 100% 중 낮은 금액만큼 법인세 감면
비디오 게임	핵심 제작비 총액의 80% 또는 영국 및 유럽경제지역(EEA) 핵심 제작비 100% 중 낮은 금액만큼 법인세 감면
극장 공연, 박물관, 미술관	핵심 비용 총액의 80% 또는 EEA에서 제공된 재화나 서비스에 대한 핵심 비용 100% 중 낮은 금액만큼 법인세 감면
오케스트라 콘서트	핵심 비용 총액의 80% 또는 영국 핵심 비용 100% 중 낮은 금액만큼 법인세 감면

자료: 정형곤·이아라(2022), 주요 선진국의 외국인직접투자 정책 변화와 시사점.

또한, CITR 자격조건을 갖추기 위해서는 문화 인증(Cultural test)을 통과하거나 제작물이 영국 영화, 영국 프로그램, 영국 비디오게임이라는 것을 증명하는 국제적으로 승인된 공공 제작 조약을 통해서 가능하다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

〈표 3-18〉 문화적 테스트 요건

구분	내용
문화적 내용	영국 및 유럽연합과 관련된 주제 및 언어 사용
문화적 기여	영국의 창조성, 전통적 유산, 다양성 반영
문화적 허브 이용	최소 50% 이상의 촬영/포스트 프로덕션 영국 내 진행
문화 종사자	주요 창작자가 영국 혹은 유럽연합 거주자일 것

자료: 한국콘텐츠진흥원(2023b), 「글로벌 경쟁력 강화를 위한 K-콘텐츠 세제지원 방안」 참고 후 재구성.

2) 영상 콘텐츠산업 지원 법·제도

영국의 영상 콘텐츠 산업 지원 정책은 영화 세액공제제도(Film Tax Relief, 이하 FTR)와 고화질 TV 프로그램에 대한 세금 감면(High End TV Tax Relief), 어린이 TV 프로그램에 대한 세금 감면, 애니메이션에 대한 세금 감면(Animation TV Tax Relief: 이하 ATR)으로 구성되어 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

먼저, FTR의 목적은 문화적으로 영국 영화의 안정적인 제작 촉진 및 자국 영화산업의 진흥 도모이다. FTR의 경우 예산 수준에 관계없이 모든 영국 적격 영화의 경우 영화 제작사(FPC)는 영국 내 지출에 대해 최대 25%의 현금 환급을 청구할 수 있다. 다만, 세금 환급은 지출의 80%로 제한되나 해당 한도 내에서 지급 가능한 세금 감면 금액의 제한은 없다(British Film Commission 홈페이지). 즉, FTR은 강화된 지출금의 100% (제작비가 20만 파운드 이하인 저예산 영화의 경우) 혹은 80%(제작비가 20만 파운드 이상인 경우)를 추가로 소득공제해 주는 방식으로 이루어진다(유지윤 등, 2020).

FTR의 지원조건으로는 영국 영화협회에 의해 영국 영화로 인정받는 문화 인증에 통과한 영화여야 한다. 또한, 극장 개봉을 목적으로 하는 상업 영화여야 하며, 영국에서 제작 활동이 최소 제작비의 10% 이상이고 전체 핵심 지출의 25% 이상이 영국 내에서 이루어져야 한다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). FTR에 포함되는 비용은 영국에서 사용되거나 소비된 지출로 활동을 수행하는 사람의 국적에 관계없이 영국 내에서 이루어지는 촬영 활동(프리 프로덕션, 본 촬영, 시각 효과 및 포스트 프로덕션) 등에 대해 영화 제작사가 부담한 비용이며 국적에 관계없이 배우와 감독을 포함한 모든 스태프 역시 포함된다(British Film Commission 홈페이지).

FTR 이외에 고화질 TV 프로그램에 대한 세금 감면(High End TV Tax Relief, HTTR)과 어린이 TV 프로그램, 애니메이션에 대한 세금 감면(Animation TV Tax

Relief: ATR)을 대표적인 조세지원 사례로 언급할 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

먼저 고화질 TV 프로그램에 대한 세금 감면은 영국 정부가 지원하는 크리에이티브 산업 세금 감면 인센티브 중 하나로 해당 제도는 텔레비전 제작사(TPC)에 프리 프로덕션, 주 촬영, 포스트 프로덕션에서 지출한 비용에 대한 세금 환급을 제공하는 제도이다. HTTR의 세금 감면 대상은 총제작비의 최대 25%에 해당하기 때문에 세금 감면 대상이 아닌 지출을 식별하고 수량화하는 것이 중요하다. 세금 감면은 핵심 지출의 80%로 제한되기 때문에 지출이 100%인 경우에도 세금 감면은 최대 80%까지만 지급된다(British Film Commission 홈페이지).

어린이 TV 프로그램은 제작비와 방영 길이에 대한 규정이 없으나, 제작비 최소 규모도 총제작비의 최소 10%가 영국 내 활동과 관련이 있어야 하며, 어린이를 대상으로 한 프로그램에 대해서는 퀴즈, 게임쇼, 경쟁이나 콘테스트의 요소를 포함한 프로그램 중 전체 상금이 1,000파운드를 초과하지 않을 경우에 세액감면 신청이 가능하다. ATR의 요건 역시 제작비와 방영 길이에 대한 제한 규정이 없고 애니메이션과 라이브 액션이 혼재된 프로그램에 대해서 제작사는 총 핵심 지출의 51%가 애니메이션에서 발생했다는 것을 고려하게 되어 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

다만, 2023년 3월 15일 기준 영국 재무장관은 시청각 세금 감면에 대한 개혁안을 담은 봄 예산안을 발표하였는데 주요 내용은 다음과 같다. 먼저 2024년 4월 1일부터 영화, TV 및 비디오 게임 세금 감면이 추가 공제 대신 지출 공제 방식으로 개편되고 새로운 시청각 지출 공제가 기존의 영화, 고급 TV, 애니메이션 및 어린이 TV 세금 감면을 대체할 것임을 밝혔다. 변경된 사항으로는 영화 및 고화질 TV 프로그램은 34%, 애니메이션 및 어린이 TV 프로그램은 39%의 세액 공제율을 적용받게 된다(British Film Commission 홈페이지).

3) 게임 콘텐츠산업 지원 법·제도

영국의 게임 산업 지원 정책으로는 비디오게임산업 세금감면제도(Video Games Tax Relief: 이하 VGTR)가 있다. 지원 대상에 포함되기 위해서는 비디오게임이 영국영화협회에서 영국 게임임을 인증받아야 하며, 일반 대중에게 공급하기 위해 제작된 것이어야 한다. 또한, 기획 및 의사 결정에 적극적으로 참여하고 핵심 비용의 최소 25%를 영국 또는 유럽 경제 지역(EEA) 내에서 지출해야 한다. 영국의 다른 지원 정책과 마찬가지로

지로 창조 산업 세금 감면 혜택을 받기 위해서는 문화테스트를 통과해야 한다.

비디오게임 기업이 세금 감면 혜택을 받을 수 있는 자격요건이 충족되면 세금이 부과되는 경우 세금이 추가로 경감되며, 손실이 발생하는 경우 추가 경감 포기 권리가 있다. 또한, 중소기업 내 특정 프로젝트가 이전에 세금경감을 받은 경우에는 VGTR을 받을 수 없지만, 대형 기업이 진행하는 대규모 계획 내 연구개발(R&D)을 추진하는 경우에는 추가적인 연구개발에 대한 세금 경감을 신청할 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

다. 캐나다

1) 지원 배경 및 지원 개요

캐나다 연방정부의 영상 콘텐츠산업 관련 지원정책은 주로 캐나다 시청각 인증 사무소(CAVCO) 및 국세청 등과 연계하여 관리되고 있다. 캐나다는 1952년 처음으로 세계 혜택 및 재정보조 계획을 마련하였고, 1995년 영화제작에 대한 소득공제 제도인 CPTC (Film or Video Production Tax Credit)제도와 PSTC(Film or Video Production Services Tax Credit)제도를 도입하였다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

이후, 2017년 9월 캐나다 문화유산부는 크리에이티브 산업을 캐나다의 문화적 정체성 및 경제의 핵심 요소로 자리매김하는 새로운 정책 프레임워크로 크리에이티브 캐나다를 출범시켰다. 크리에이티브 캐나다는 세 가지의 핵심 전략으로 구성되며, 전략 중 하나가 작품의 창작과 제작에 관여하는 모든 인프라에 적극적으로 투자하는 것이다. 특히, 세부 정책 방안으로 초기 단계 개발과 혁신 및 협업 지원을 위해 3억 달러 수준의 펀드를 조성하고 펀딩 프로그램 현대화를 추진하고 있는 등 콘텐츠산업에 적극적으로 투자하려는 움직임을 보이고 있다. 이러한 전략 아래에서 크리에이티브 캐나다는 약 63만 개의 일자리를 창출하고 연간 546억 달러의 경제적 파급 효과를 창출한 것으로 평가받고 있다. 그리고 각 콘텐츠 분야별로 괄목할 만한 성장을 이루는 동시에 비디오게임과 VR, AR 산업에서도 높은 성장을 보이고 있다.

2) 영상 콘텐츠산업 지원 법·제도

캐나다 연방정부 차원에서의 영상 콘텐츠 세액 공제 제도는 CPTC(Film or Video Production Tax Credit)와 PSTC(Film or Video Production Services Tax Credit) 제도가 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

먼저, CPTC는 환급 가능한 법인세 세액 공제로 캐나다 영화 및 텔레비전 프로그램 제작과 국내 독립 제작 부문의 활성화를 위해 마련된 제도이다. CPTC는 캐나다 문화유산부가 시청각 인증 사무소, 캐나다 국세청(CRA)을 통해 관리하며, 「소득세법」(income tax act) 125.4조 및 「소득세규제」(income tax regulations) 1106조의 적용을 받는다.

〈표 3-19〉 캐나다 소득세법 125.4조

Income Tax Act (R.S.C., 1985, c. 1 (5th Supp.))

125.4 (1) The definitions in this subsection apply in this section.

assistance means an amount, other than a prescribed amount or an amount deemed under subsection (3) to have been paid, that would be included under paragraph 12(1)(x) in computing a taxpayer's income for any taxation year if that paragraph were read without reference to

(a) subparagraphs 12(1)(x)(v) to (viii), if the amount were received

(i) from a person or partnership described in subparagraph 12(1)(x)(ii), or

(ii) in circumstances where clause 12(1)(x)(i)(C) applies; and

(b) subparagraphs 12(1)(x)(v) to (vii), in any other case. (montant d'aide)

CPTC는 적격 법인인 캐나다 제작사만 신청할 수 있다. 여기서 적격 법인은 해당 과세 연도 내내 캐나다에 영구 사업장을 둔 캐나다 법인이자 캐나다 영화 또는 비디오 제작 비즈니스 활동을 주로 수행하는 법인을 뜻하며, 캐나다 영화 또는 비디오 제작에 관한 사항은 「소득세규제」(income tax regulations) 1106조의 요건을 충족하는 제작물을 의미한다. 제작자가 CPTC 인증을 받으려면 제작자는 캐나다 핵심 인력 배치와 관련된 '주요 제작진 포인트 시스템'을 충족해야 하며, 주요 제작진 포지션에 따라 부여되는 점수 10점 중 최소 점수인 6점 이상을 획득해야 한다.

〈표 3-20〉 주요 제작진 포인트 시스템

주요 제작진 포지션	점수	추가 정보
Director	2 points	4점 중 2점은 반드시 획득해야 한다.
Screenwriter	2 points	
Lead performer for whose services the highest remuneration was payable	1 points	두 가지 포인트 중 하나 이상 획득해야 한다.
Lead performer for whose services the second highest remuneration was payable	1 points	
Director of photography	1 points	
Art director	1 points	
Music composer	1 points	
Picture editor	1 points	

자료: CAVCO(2020), CPTC Application Guidelines.

CPTC는 해당 과세 연도에 적격 생산에 대한 적격 인건비(제작 과정에서 발생한 인건비) 지출의 25%를 세액 공제 하며, 인건비는 총제작비의 60%를 초과할 수 없다. 즉, 제작에 사용할 수 있는 최대 CPTC는 지원금을 제외한 총 제작 비용의 15%이며 이는 「소득세법」(income tax act) 125.4조에 명시되어 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). 다만, 뉴스, 게임, 스포츠 이벤트, 리얼리티 텔레비전, 음란물, 광고 등의 장르는 CPTC 지원 대상에서 제외된다(CAVCO, 2020).

PSTC는 CAVCO와 국세청이 공동 관리하는 시청각 세금공제 프로그램으로 캐나다 기업이 아닌 외국인 기업도 세액 감면을 받을 수 있는 제도이다. 즉, 캐나다인이어야만 해당하는 CPTC와 달리 외국인이어도 세액감면을 받을 수 있다는 점이 PSTC의 차별점이다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). PSTC는 영화 또는 비디오 제작 사업 및 서비스 사업을 주로 수행하는 과세 대상 캐나다 법인 및 외국 소유 법인의 캐나다인 고용을 장려하기 위해 마련된 세액감면 제도이다(CAVCO, 2020).

PSTC 프로그램은 캐나다 문화유산부, 캐나다 시청각 인증 사무소, 캐나다 국세청이 공동으로 관리하며, PSTC에 적용되는 법률은 「소득세법」(income tax act) 125.5조 및 「소득세규제」(income tax regulations) 9300항의 적용을 받는다. PSTC 프로그램의 적용을 받으려면 ① PSTC 신청 법인은 적격 제작 법인이어야 하며, ② 규정된 제작 관련 최소 비용 요건을 충족해야 하고, ③ 제외된 장르 범주에 속하지 않아야 한다(CAVCO, 2020).

PSTC 프로그램에서의 적격 제작 법인은 과세 대상 캐나다 법인 또는 외국인 소유 법인이어야 하며, 해당 연도에 캐나다 내 영구적 사업장을 통해 ‘영화 또는 비디오 제작 사업’ 또는 ‘영화 또는 비디오 제작 서비스 사업’을 주로 수행해야 한다. 이러한 활동에 배급은 포함되지 않는다. 제작 관련 최소 비용 요건은 촬영이 시작된 후 2년 동안의 제작비가 100만 달러를 초과해야 하고, 시리즈물에서는 에피소드 당 20만 달러, 30분 이하의 영상은 10만 달러를 초과해야 한다. 마지막으로 ‘뉴스’, ‘토크쇼’, ‘게임’, ‘스포츠 이벤트’, ‘광고’ 등은 PSTC 지원을 받을 수 없다. 이러한 조건을 갖춘 제작사는 캐나다 내에서 캐나다 거주민에게 지급한 인건비의 16%에 대한 세액감면을 청구할 수 있다(김소연 등, 2022).

〈표 3-21〉 CPTC 및 PSTC 요약

구분	CPTC	PSTC
세금공제 비율	적격 인건비 지출에 대한 25% 세금공제	적격 인건비 지출에 대한 16% 세금공제
캐나다 콘텐츠 반영 여부	예	아니요
지원 대상	비디오 제작 사업을 통해 해당 과세 년도 동안 캐나다에서 PE를 보유한 과세 대상 캐나다 법인만 해당	비디오 제작 사업을 영위하는 과세 대상 캐나다 법인 또는 외국 소유 법인
최소 비용	아니요	예
적격 인건비 제한	총 지출금액의 60%로 제한 (지원금 제외)	제한 없음
청구서 양식	Form T1131 (with the tax return), copy of the Production Certificate (part A) or Certificate of Completion (Part B)	Form T1177 (with the tax return) with a copy of the Accreditation Certificate

자료: Andersen(2022. 6. 2.), Canadian Film or Video Production Tax Credit.

3) 애니메이션 콘텐츠산업 지원 법·제도

브리티시컬럼비아 주는 애니메이션 콘텐츠 산업 지원을 위한 ‘디지털 애니메이션과 특수효과에 대한 세액공제 제도(digital animation or visual effects tax credit, 이하 DAVE tax credit 프로그램)’를 운영하고 있다. 본 제도는 디지털 애니메이션 또는 시각 효과 산업 지원에 중점을 두고 있으며, 해당 분야에 직접적으로 투입된 인건비 중 일정한 요건을 충족한 비용의 16%를 세액감면하는 제도이다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). DAVE tax credit 프로그램의 적격 지출에 해당하는 인건비 지출은 브리티시 컬럼비아

주 거주 개인, 법인, 기타 과세 대상 법인 등의 직원에게 지급하는 경우 세금감면을 신청할 수 있다.

라. 프랑스

1) 지원 배경 및 지원 개요

1946년 창설된 프랑스의 CNC(국립영화영상센터)는 영화산업과 방송 프로그램 등에 대한 각종 지원사업을 운영하고 있다. 주요 지원정책으로 영화 관련 정책인 ‘아방스 쉬르 르 르세트’(Avance sur recettes)가 있는데, 공모에서 선정된 장편영화의 제작비용 중 일부를 대출로 지원하는 정책이다. 또한, 방송 장르(창작 다큐멘터리, 애니메이션, 픽션, 공연예술방송 등)를 지원하기 위해 마련된 정책인 FAIA(방송혁신 지원금), FSA(방송지원금)가 있으며, 이외에 게임 및 디지털 멀티미디어 지원을 위해 비디오 게임 지원 자금 및 게임 업계 세금공제 정책 등이 마련되어 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020b).

프랑스는 해외 프로덕션이 프랑스에서 프로젝트를 진행할 수 있도록 장려하기 위해 CNC를 통해 분야별 ‘Film in France’ 정책 활동을 펼치고 있다. 영상 콘텐츠의 경우 Tax Rebate for international productions(TRIP)를 통해 지원하고 있으며, 2021년 56억 유로 매출을 기록한 프랑스의 비디오게임의 경우에는 앞선 지원 정책과 같은 세금 환급을 제공하는 인센티브 제도를 운영하고 있다.

이 외에도 프랑스는 SOFICA라는 특수한 기구를 통해 자국 영화 및 시청각 콘텐츠에 투자하는 투자자에게 다양한 세제 혜택을 부여하고 있다.

[그림 3-4] Film France CNC



자료: CNC 홈페이지.

2) SOFICA(영화 및 시청각 산업 금융 회사)

1985년 7월 11일 법(법률 제85-695호)에 의해 설립된 영화 및 시청각 산업 금융 회사인 SOFICA(Société pour le financement de l'industrie cinématographique et audiovisuelle, 이하 SOFICA)는 기업·개인이 영화 및 시청각 콘텐츠 제작 부문에만 독점적으로 투자하는 민간 자금을 모으기 위해 고안된 영화 및 영상 산업 투자 기구이다.

〈표 3-22〉 SOFICA 개요

구분	내용
명칭	SOFICA(Société pour le financement de l'industrie cinématographique et audiovisuelle)
개념	개인·기업이 영화 및 시청각 콘텐츠 제작 부문에만 독점적으로 투자하는 민간 자금을 모으기 위해 고안된 영화 및 영상 산업 투자 기구 SOFICA에 투자한 투자자들은 SOFICA의 지분을 사는 형태로 영상물 제작에 투자
법적근거	General Tax Code: Article 199u General Tax Code, Annex 3: Articles 46n A to 46n F
운영 주체	영화 및 시청각 전문가 또는 은행, 금융 부문의 운영자 주도
투자 대상	문화부 장관에 의해 승인을 받은 제작 규모가 큰 영화에 한정 (SOFICA 협회 계약에 의한 투자는 단일 작품 예산 50% 초과 불가)
지원 유형	기본 감면율 30% 투자 주체가 개인인 경우 수익의 48%까지 소득세 감면 혜택 (다만, 최대 감면 혜택을 받기 위해서는 5년간 SOFICA 참여 유지 및 재투자 약속)

자료: 연구진 직접 요약 정리.

SOFICA의 투자 대상은 문화부 장관에 의해 승인을 받은 제작 규모가 큰 영화에 한정되며(KoBiz 홈페이지), SOFICA 협회 계약에 의한 투자는 단일 작품 예산의 50%를 초과할 수 없다. 투자 주체인 개인의 경우 수익의 48%까지 소득세 감면 혜택³⁾을 받을 수 있다. 다만, 최대 감면 혜택을 받기 위해서는 5년간 SOFICA 참여 기간을 유지하여야 하고 두 가지의 재투자 약속을 통해 기본 감면율 30%에서 48%까지 감면 혜택이 확대되는 구조이다. 이 외에도, 기업의 후원을 통해서도 투자금의 일부 조달이 가능하다. 이러한 SOFICA의 투자는 제작 협회 계약을 통한 현금 지불, CNC의 승인된 작품에 대한 투자 그리고 승인된 영화 및 시청각 작품의 제작을 독점 활동으로 하는 회사 자본에 대한 개발 계약 등의 형태를 취할 수 있다(CNC, 2022).

3) 소득세 감면은 전체 순소득의 25%, 과세 가구당 18,000유로로 한도가 정해져 있음(CNC, 2022).

2022년 기준 승인된 SOFICA 수는 12개이며 2018년부터 변동이 없는 상황이다. 투자 규모가 가장 큰 SOFICA는 SOFITVCINE와 CINEMAGE이며, 투자 규모가 지속적으로 확대되면서 약 1,200만 유로 규모를 유지하고 있다. 2023년 영화 및 시청각 콘텐츠에 예정된 투자금 규모는 약 7,300만 유로로 나타났다.

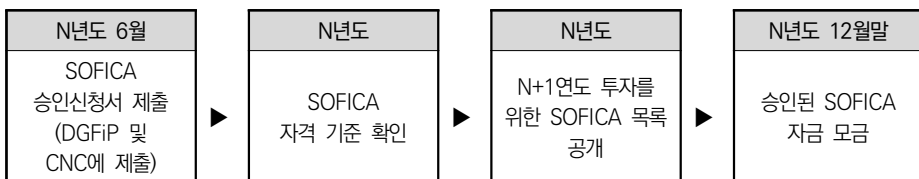
〈표 3-23〉 연도별 SOFICA 투자 규모

투자 연도	SOFICA	투자 규모
2018	SOFITVCINE 6(10,000,000€), CINEMAGE 13(9,100,000€) 외 10개	63,070,000€
2019	SOFITVCINE 7(9,300,000€), CINEMAGE 14(8,600,000€) 외 10개	63,070,000€
2020	SOFITVCINE 8(9,030,000€), CINEMAGE 15(9,080,000€) 외 10개	63,070,000€
2021	SOFITVCINE 9(10,500,000€), CINEMAGE 16(10,200,000€) 외 9개	63,070,000€
2022	CINEMAGE 17(14,000,000€), SOFITVCINE 10(12,000,000€) 외 10개	73,000,000€
2023	SOFITVCINE 11(12,420,000€), CINEMAGE 18(12,350,000€) 외 10개	73,070,000€

자료: CNC 홈페이지.

매년 승인되는 SOFICA는 다음 연도의 투자 약정이 당해 연도에 확정되기 때문에 당해 연도 6월경에는 SOFICA에서 DGFIP(프랑스 재정감독청)에 신청서를 제출하고 동시에 CNC에 이를 알려 두 기관이 동시에 심사할 수 있도록 한다. 이 과정에서 두 기관은 ‘자격 기준’, ‘과거 투자의 품질 및 다음 모금에 대한 약속’ 등을 검토한 후 DGFIP가 승인 여부 및 금액을 SOFICA 관리자에게 통지한다. 그리고 SOFICA는 당해 12월 31일까지 투자금을 모집한다(CNC, 2022).

〈표 3-24〉 SOFICA 목록 선정 및 투자 절차 요약



자료: 연구진 직접 요약 정리.

평균적으로 프랑스 영화 산업의 경우 마이너스 수익률을 기록하기 때문에 SOFICA의 운영 방식으로는 원금손실이 발생할 수밖에 없다. 그러나 앞서 언급한 파격적인 세제 혜택으로 인해 민간 자본 유치를 가능하게 하고 있다. 예를 들어 SOFICA에 100만 유로

를 투자한 경우 첫해에만 48만 유로 규모의 세액공제를 받게 되고, 이러한 이점으로 인해 프랑스 영화 전체 투자 금액에서 SOFICA가 차지하는 비중은 작지만 독립 제작사들에 대한 투자는 전체의 25~30%를 차지하고 있다. 이처럼, SOFICA의 자금 조달 방식은 적은 세금 지출로 더 많은 민간 자금을 모을 수 있는 레버리지 효과가 있어 공공지출 시스템의 효율성을 제어할 수 있다(CNC, 2022).

3) 영상 콘텐츠산업 지원 법·제도

프랑스는 국제 프로덕션에 대한 세금 환급(The Tax Rebate for International Productions; 이하 TRIP)을 통해 프랑스에서 전체 또는 부분적으로 제작된 영상 콘텐츠(애니메이션, 영화 등) 프로젝트에 대해 혜택을 제공하여 해외 제작사의 프랑스 내 영상 콘텐츠 제작 활동이 적극적으로 일어날 수 있도록 장려하고 있다. TRIP을 통해 영상 콘텐츠 제작사가 받을 수 있는 세금공제 범위는 프랑스에서 발생한 적격 지출의 최대 30%이며 프로젝트당 최대 3,000만 유로까지 지원받을 수 있다. 그리고 만약 VFX 비용이 200만 유로 이상인 경우에는 40%까지 세금공제가 가능하다. 다만 해당 프로젝트에서는 프랑스 및 EU의 문화와 유산 그리고 영토에 관한 요소들이 포함되어 있어야 한다.

세금공제를 받기 위해서는 최소 25만 유로(또는 제작 예산의 50% 이상)를 적격 지출로 사용해야 하며, 적격지출에 해당하는 유형은 ① 프랑스 또는 EU의 작가, 배우, 연출 및 제작진에게 지급한 임금 및 부대비용, ② 각종 영상 기술 상품 및 서비스 이용을 위해 지출한 비용(장소 임대 및 세트 건설), ③ 모든 출연진 및 제작진의 교통비, 출장비 및 케이터링 비용, ④ 감가상각비 등이 해당한다.

TRIP으로 세금공제를 받기 위한 프로젝트의 자격 요건은 다음과 같다. 첫째, 극영화(실사, 애니메이션, 장편 영화, TV, 웹, VR, 단편 영화 등) 프로젝트이어야 한다. 둘째, 문화테스트를 통과해야 한다. 셋째, 제작을 위한 촬영 기간이 최소 5일 이상이어야 한다. 다만, 프랑스에서 실제 촬영하지 않는 VFX 전용 프로젝트의 경우에는 촬영 분량의 15% 숏 또는 분당 평균 1.5 숏을 디지털 방식으로 처리하는 경우 혹은 VFX 관련 프랑스 지출이 50% 이상인 경우 이에 해당한다. 대본이 없는 영상, 다큐멘터리, 광고 그리고 프랑스 공식 공동 제작물은 해당 제도를 통해 지원을 받을 수 없다.

또한, CNC에서는 영상 콘텐츠 장르별로 TRIP 지원 여부를 사전에 시뮬레이션 해 볼

수 있도록 사전 테스트 양식을 제공하고 있다. 콘텐츠 측면(장소, 캐릭터, 플롯과 스토리, 언어 등), 제작자 또는 공동 제작자의 국적 측면, 제작 인프라 측면에서 각 포인트 부여 기준을 제시하고 있다.

최근 조사에 따르면, TRIP과 같은 세금공제 혜택과 인프라 투자에 힘입어 프랑스 내에서 이루어지는 국제 제작사의 제작비는 2019년 3억 5,000만 유로에서 2022년 3배 증가하여 총 10억 유로에 육박할 것으로 전망되고 있다(Leffler, 2023). 2022년 기준 TRIP을 통한 혜택을 받은 프로젝트는 총 101개로 2019년 55개 프로젝트가 혜택을 받았던 것에 비해 두 배 정도 증가한 것이다. 그리고 2022년 기준 TRIP 프로젝트 중 2/3는 영화 프로젝트에 1/3은 애니메이션 프로젝트 세금환급에 지출이 이루어진 것으로 나타났다.

CNC 홈페이지 내 공개된 2021년 TRIP을 통해 세금공제 혜택을 받은 작품을 보면, 주로 미국과 유럽(영국, 독일, 벨기에 등) 제작사의 작품들이 지원을 받았으며 세부적인 사항은 아래의 표와 같다.

〈표 3-25〉 2021년 프랑스 TRIP 지원 작품 예시

Title	Country of origin	Producer
The substance	UK	Dame Films Limited
Becoming	USA	Amazon
Blue Eye samurai	USA	Netflix Animation, LLC
Gremlins: The Wild Batch	USA	Warner Bros. Animation
Un été en Bretagne	Germany	ARIANE KRAMPE FILMPRODUKTION GMBH
Transatlantic	Germany	Airlift Productions GmbH
Bud, Not Buddy	USA	FLINT FILMS LTD
Songs of revenge	Switzerland	Goodzon SA
1 Weekend Family	UK	The Walt Disney Company Ltd
Les Misérables	USA	AMAZON CONTENT SERVICES
Flashback	USA	AMAZON CONTENT SERVICES
My Father's dragon	Ireland	My Father's Dragon DAC
Lupin, Dans l'Ombre d'Arsene S02	USA	NETFLIX WORLDWIDE ENTERTAINMENT LLC
Overdose	USA	Amazon Content Services LLC
Despicable Me 4	USA	DM 4 PRODUCTIONS LLC (Universal)

Title	Country of origin	Producer
Treasure	USA	TREASURE LTR PRODUCTIONS LLC
Malik Oussekiné	UK	Walt Disney EMEA Production Limited
Faceless	UK	FACELESS LIMITED
Drôle	USA	Netflix Studios LLC
The Irma Vep – Serial	USA	CALLING GRACE PRODUCTIONS, LLC
Visitoris	UK	Turner Broadcasting System Europe Limited
Balle Perdue 2	Belgium	VERSUS PRODUCTION
Apnea	Belgium	VERSUS PRODUCTION
Emily in Paris S02	USA	EIP Productions LLC
Lego City Adventures S04	Denmark	LEGO SYSTEM A/S ("LEGO")
The Princess	USA	TCS UK Productions 1 Limited
Downton Abbey : A New Era	UK	Castle Pictures Ltd
Miskina	USA	Amazon Content Services LLC
On the Line	Belgium	ROMCO FILMS
Saloum	Senegal	LACME STUDIOS SARL
Star Wars Visions – The Spy Dancer	USA	LUCASFILM LTD LLC
Summit Fever	UK	SOLAD Productions Ltd
Serpent Queen S01	USA	LionsGate
Death In Paradise S11	UK	Red Planet Pictures Ltd
Don't Mind Me, I'm Just Having a Breakdown	UK	Texit Films Limited
White Bird	USA	Lions Gate Films Inc
Tiny Toons Looniversity	USA	Warner Bros. Entertainment Inc
LOL / Paris	Canada	Productions LOL Comediha! Inc
Lost in Space S03 EP7	USA	DYMINIUM PRODUCTIONS LLC
Into the night S02	Belgium	ECL EXECUTIVE
Long Gone Heroes	USA	LGH LLC (100% réal)
Splinter Cell S01	USA	UBISOFT LA Inc.
Batwheels	USA	WARNER BROS ANIMATION INC
Dream Donuts	Ireland	RED ASLEEN PRODUCTIONS LTD
WALANG KAPARIS	Philippines	SPRING FILM INC

자료: CNC 홈페이지.

4) 게임 콘텐츠산업 지원 법·제도

2008년부터 시행된 프랑스의 ‘Video game tax credit’ 제도는 프랑스 내 게임 개발사가 게임을 제작하는 과정에서 발생한 비용에 대해 일부를 세금에서 공제받을 수 있도록 하는 세금 인센티브 제도이다. 본 제도는 2008년 이래로 150개 제작 스튜디오의 370개 이상의 비디오게임 프로젝트를 지원했고 2021년에는 38개의 비디오게임 프로젝트가 본 제도를 통해 약 4,300만 유로의 세금을 공제받은 것으로 나타났다(Dealessandri, 2022. 11. 18.).

본 제도를 통해 공제 혜택을 받을 수 있는 회사는 프랑스 내에서 게임을 제작하는 모든 비디오게임 개발 회사들이며, 해당 회사들은 다음의 3가지 세부 조건을 충족해야 한다. 첫째, 프랑스 법인세 납부의무를 가지고 있어야 하며 법인세를 면제받는 경우 프랑스 일반세법(Code Général des Impôts) 220조 2항의 조건에 따른다. 둘째, 사회(복지) 법률을 준수해야 한다. 셋째, 비디오게임 제작 과정에서의 지출은 예술적, 기술적 측면을 처리하기 위한 제작 비용이어야 한다.

또한, 비디오게임 프로젝트가 세금공제 혜택을 받기 위해서는 다음의 조건을 충족하여야 한다. 먼저, 게임 개발 비용이 10만 유로 이상이고 대중에게 판매할 목적이어야 한다. 그리고 프랑스 국적 또는 EU 회원국 또는 유럽 경제 지역 협정에 따른 당사국의 국민이어야 하며, 프랑스와 조세 협정을 체결한 국가의 국적을 지닌 작가 또는 디자이너, 개발자의 도움을 받아 제작된 경우에 세금공제 혜택을 받을 수 있다. 특히, 디자인의 품질이 독창적이거나 혁신적인 경우 예술적 측면에서 두각을 나타내어 프랑스 및 유럽 비디오게임 창작 발전과 다양성에 기여하는 경우 세금공제 혜택을 받을 수 있다.

세금공제 혜택을 받을 수 있는 지출은 프랑스 또는 EU에서 비디오게임을 개발하는 과정에서 발생한 비용 모두이며, 해당 비용의 30%를 공제받을 수 있게 규정하고 있다. 세부적인 비용에 관한 사항은 아래의 프랑스 조세법 220조 4항에 나열되어 있다.

〈표 3-26〉 프랑스 조세법 220조

Article 220 terdecies of the Code Général des Impôts

IV. – 1. – Pour la création d'un jeu vidéo déterminé, le crédit d'impôt calculé au titre de chaque année est égal à 30 % du montant total des dépenses suivantes, correspondant à des opérations effectuées en France, dans un autre Etat membre de l'Union européenne, ou dans un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention d'assistance administrative en vue de lutter contre la fraude et l'évasion fiscales, dès lors qu'elles entrent dans la détermination du résultat imposable :

1° Les dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf et affectées directement à la création du jeu vidéo dans les conditions prévues au III. Les dotations aux amortissements des immeubles ne sont pas retenues dans la base de calcul du crédit d'impôt ;

2° Les rémunérations versées aux auteurs au sens de l'article L. 113-1 du code de la propriété intellectuelle ayant participé à la création du jeu vidéo, en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation ainsi que les charges sociales afférentes ;

3° Les dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise affectés directement à la création du jeu vidéo répondant aux conditions prévues au III et les dépenses salariales des personnels techniques et administratifs qui y concourent, ainsi que les charges sociales afférentes ;

4° Les autres dépenses de fonctionnement, pour leur quote-part affectée à l'activité de création du jeu vidéo. Ces dépenses comprennent les achats de matières, fournitures et matériels, les loyers des immeubles, les frais d'entretien et de réparation afférents à ces immeubles, les frais de voyage et de déplacement, les frais de documentation technique et les frais postaux et de communication électronique ;

5° Les dépenses exposées pour la création d'un jeu vidéo répondant aux conditions prévues au III confiées à d'autres entreprises ou organismes. Ces dépenses entrent dans la base de calcul du crédit d'impôt dans la limite de 2 millions d'euros par exercice.

2. – Les dépenses mentionnées au 1 ouvrent droit au bénéfice du crédit d'impôt à compter de la date de réception par le président du Centre national du cinéma et de l'image animée d'une demande d'agrément provisoire. Cet agrément est délivré après sélection par un comité d'experts chargé de vérifier que le jeu vidéo remplit les conditions prévues au III.

Seules ouvrent droit au crédit d'impôt les dépenses exposées dans les trente-six mois qui précèdent la date de délivrance de l'agrément définitif mentionnée à l'article 220 X .

자료: legifrance 누리집.

마. 호주

1) 지원 배경 및 지원 개요

호주 정부는 창조산업을 지속가능한 성장을 위한 주요 전략으로 삼고 있다. 2020년 기준 호주의 문화창조산업 규모는 약 1,117억 호주 달러 (약 100조 5,300억 원)로 추산된다(한국콘텐츠진흥원, 2022c). 호주 정부의 문화창조산업은 호주 인프라, 교통, 지역, 개발 및 커뮤니케이션부(Department of Infrastructure, Transport, Regional Development and Communications, 이하 DITRDC)에서 담당하고 있으며 총 8개 카테고리로 분류하여 세분화된 지원정책을 마련하고 있다.

[그림 3-5] 호주 문화창조산업 규모 및 종사자 현황



자료: 한국콘텐츠진흥원(2022c), 호주 창조산업 정책 및 규제 현황.

호주의 콘텐츠산업 지원정책은 영화 및 게임산업과 밀접하게 관련이 있다. 먼저, 영화 산업에 관한 지원정책은 호주 영화 제작 인센티브(Australian Screen Production Incentive)와 연계되어 있다. 영화는 호주의 상징적인 산업으로 호주의 문화생활에 중요한 역할을 하고 있다. 그렇기 때문에 호주 정부는 영화산업 성장을 지원하기 위해 영화 제작 인센티브 지원 정책을 마련하고 있으며, 주로 세액공제에 초점을 맞추고 있다.

다음으로 게임산업에 관한 지원정책은 디지털 게임(Digital games)에 연계되어 있다. 디지털 게임산업은 호주에서도 빠르게 성장하고 있는 분야로 호주의 게임산업 촉진 성장을 위해 2022년 호주 정부는 디지털 게임 세액공제(Digital Games Tax Offset, 이하 DGTO) 설립 법안을 도입하였고, 2022년 7월 1일부터 소급 적용하고 있다(DITRDC 홈페이지).

2) 영상 콘텐츠산업 지원 법·제도

호주 연방정부의 영상 콘텐츠 지원정책은 세제 및 투자 지원 등을 통한 직접 지원정책과 인력 양성 등을 통한 간접 지원정책이 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). 이 중에서 직접 지원정책인 세제지원 방식은 영상 제작과 사후 제작에 대한 제작사 세액공제(Producer Offset), 촬영지 세액공제(Location Offset), PDV(Post, Digital and Visual Effects) 세액공제로 분류되며(김소연 등, 2022), 앞선 3가지 지원제도 외에도 대출(Loan)⁴⁾을

4) 직접적인 대출 주체로 Screen Australia가 나서지는 않지만 주정부 산하 및 혹은 민간 협회 등 제작지원 및 컨설팅 업체로부터 대출을 알선(Broker)한다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

중간에서 알선하는 형태의 지원제도도 마련되어 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

〈표 3-27〉 호주 소득세법 376-2

Income Tax Assessment Act 1997

376-2 Key features of the tax offsets for Australian production expenditure on films

- (1) The 3 tax offsets are:
 - (a) a refundable tax offset for Australian expenditure in making an Australian film (the producer offset); and
 - (b) a refundable tax offset for Australian expenditure in making any film (the location offset); and
 - (c) a refundable tax offset for Australian expenditure on post, digital and visual effects production for any film (the PDV offset).
- (2) A company is only entitled to one of these offsets in relation to a film.
- (3) The amount of the offset is determined as a percentage of certain Australian expenditure incurred by a company in producing the film:
 - (a) the amount of the producer offset is:
 - (i) if the film is a feature film that was produced for commercial exhibition to the public in cinemas—40% of the company's qualifying Australian production expenditure on the film; and
 - (ii) otherwise—30% of the company's qualifying Australian production expenditure on the film; and
 - (b) the amount of the location offset is 16.5% of the company's qualifying Australian production expenditure on the film; and
 - (c) the amount of the PDV offset is 30% of the company's qualifying Australian production expenditure on the film that relates to post, digital and visual effects production for the film.
- (4) One of the requirements for entitlement to these offsets is that a company must be issued with a certificate for the film. The certificate will state the amount of Australian expenditure on which the offset will be determined.
- (5) The offset is claimed by a company in its income tax return.

자료: Australia Federal Register of Legislation(2023), Australia Income Tax Assessment Act 1997.

제작사 세액공제(Producer Offset)는 소득세 평가법(Division 376 of the Income Tax) 및 제작자 세액공제 규칙(Producer Offset Rules 2018)에 근거하고 있으며, 호주 정부 산하 기관인 스크린 오스트레일리아에서 관리하고 있다(Screen Australia, 2018). 본 제도는 호주 장편 영화 및 텔레비전 등 영상 콘텐츠 제작자를 위한 세액공제 제도이다. 제작자 세액공제 범위는 영상 콘텐츠의 종류에 따라 다르다. 상업적 목적으로 제작된 장편 영화의 경우 지출의 40%를, 텔레비전 또는 구독 서비스용으로 제작된 프로그램은 지출의 30%를 세액공제를 받을 수 있다(Screen Australia, 2022). 또한 제작사 세액공제를 받기 위해서 영상물은 반드시 '콘텐츠의 호주 정체성(SAC)' 검증과 '적격 호주 제작 지출(QAPE)'의 임짓값 기준을 통과해야 한다(김소연 등, 2022).

〈표 3-28〉 제작물 유형별 QAPE 임계값 기준 및 공제율

제작물 유형		QAPE 임계값	공제율
Feature films (극장용 다큐 및 애니메이션 포함)	Feature films	\$500,000	30%~40%
	Large format(such as IMAX)	\$500,000	
방송 프로그램	single episode	\$500,000	30%
	Series/Season of a series	\$1,000,000	
중·장편 다큐멘터리	single episode or series/season of a series	\$500,000	30%
중·단편 애니메이션	Series/Season of a series	\$1,000,000	30%
	Single episode	\$500,000	
	short-form animation	\$250,000	

자료: Screen Australia(2022), Producer Offset Guidelines.

2007년 도입된 촬영지 세액공제(Location Offset)는 PDV 세액공제와 더불어 호주 인프라, 교통, 지역, 개발 및 커뮤니케이션부(Department of Infrastructure, Transport, Regional Development and Communications)가 주로 관장한다(김소연 등, 2022). 본 제도는 호주에서 대규모 예산의 영상 콘텐츠를 촬영하도록 장려하기 위한 목적으로 마련되었으며, 영상물 제작에 관한 총 QAPE의 16.5%를 환급금 형태로 지원하는 제도로 지출 한도는 최소 1,500만 달러 이상이어야 하며, 회사가 영화 제작에 필요한 모든 활동을 호주에서 수행하였거나 수행을 위한 준비를 마쳤어야 한다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). 다만, 지난 2023년 5월 9일에 발표된 「2023/24 호주 연방정부 예산안」에 따르면 2023년 7월 1일부터 16.5%이던 환급비율은 30%로 상향 조정될 예정이다(George, 2023. 5. 10.).

마지막으로 PDV(Post, Digital and Visual Effects)⁵⁾ 세액공제는 촬영 장소에 상관없이 호주 내에서 실시한 Post, Digital and Visual Effects 제작 작업에 대해 30%의 세금을 환급해 주는 제도이다(한국콘텐츠진흥원, 2020a). 본 제도를 이용하기 위해서 신청자는 2007년 7월 1일 이후에 호주에서 PDV 활동을 시작하여야 하며, 예술부 장관으로부터 인증서를 발급받은 적격 법인(호주에 영구 사업장이 있고 호주 사업자 번호를 보유하고 있는 호주 거주자 또는 외국인 거주자)이어야 하고, PDV 제작과 관련된

5) 소득세법 376-35(2)에 따르면, PDV는 오디오 또는 시각적 요소의 제작 및 조작, 세트, 소품 또는 의상과 같은 물리적 요소 등으로 정의.

QAPE가 50만 달러를 충족하거나 초과해야 한다(Australian Government 홈페이지).

이 가운데 제작사 세액공제와 PDV 세액공제는 호주의 영상산업 성장을 도모하는 데 그 목적이 있는 반면에, 촬영지 세액공제는 대형 영상산업 제작을 호주로 유치(유입)하는 것을 기저 목표로 삼고 있다는 차별점이 존재한다(김소연 등, 2022).

이외에 스크린 오스트레일리아 법을 근거로 한 Film Data base 및 다큐멘터리 통계와 같은 아카이브 운영을 통한 지원정책과 원주민 문화 지원을 위한 고용지원 프로그램(Media and Screen Industry Indigenous Employment Program)이 호주 연방정부의 대표적인 영상 콘텐츠 간접 지원정책으로 볼 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020a).

3) 게임 콘텐츠산업 지원 법·제도

게임 산업에 대해 호주 연방정부는 세금공제 및 외국인 개발자에 대한 호주 영주권 지원 등의 지원정책을 펼치고 있다(박근혜, 2022. 3. 18.). 2022년 11월 23일 호주 정부는 DGTO(The Digital Games Tax Offset) 설립을 위한 법안을 도입했다. DGTO는 자국에서 게임을 제작하는 게임 개발자 및 기업을 대상으로 50만 호주달러를 지출하는 경우 30%의 세금 환급 혜택(회사당 2,000만 달러로 제한)을 제공하는 제도이다. DGTO에 해당하는 대상은 호주 거주자(기업) 또는 호주에 영구 사업장을 둔 외국인 거주자(기업)이다. 다만, 도박 요소가 있는 게임 또는 등급 분류를 받지 못한 게임은 혜택에서 제외된다(Australian Government 홈페이지). 또한, 호주 정부는 자국으로 이주하는 기술 인력 우대를 위한 정책으로 PMSOL(Priority Migration Skilled Occupation List)에 게임 개발 관련 기술을 새롭게 포함하기로 결정하였다. 이에 따라 PMSOL 내 멀티미디어 전문가와 소프트웨어 엔지니어가 포함되었고 호주의 '중장기 전략 기술' 중 하나가 되었다. 결과적으로 해당 직종의 외국인 종사자는 이전보다 쉽게 호주 영주권을 받을 수 있게 되었다. 이러한 적극적인 정부 지원 정책은 호주로 게임 전문 인력의 유입을 늘리고 전문 인재 풀을 형성할 수 있는 기회로 작용할 것이라는 평가를 받고 있다(박근혜, 2022. 3. 18.).

〈표 3-29〉 호주 기술이민 우선 직업군 리스트

코드	직업명	
261211	Multimedia Specialist	멀티미디어 전문가
261311	Analyst Programmer	분석가 프로그래머
261312	Developer Programmer	개발자 프로그래머
261313	Software Engineer	소프트웨어 기술자
261399	Software and Applications Programmers nec	소프트웨어 및 응용 프로그래머
262112	ICT Security Specialist	ICT 보안 전문가

자료: 박근혜(2022. 3. 18.), 호주 게임 시장은 고공 행진 중, 「KOTRA 해외시장뉴스」.

또한, 호주의 빅토리아 주 정부에서는 VSI(Victorian Screen Incentive)를 통해 주에서 진행되는 프로덕션 및 포스트 프로덕션 시점의 게임, 영화, 다큐멘터리 및 가벼운 엔터테인먼트 시리즈에 대한 인센티브를 제공하고 있다. 해당 인센티브를 취득하기 위해서는 분야별 최소 지출 비용이 존재하는데, 게임 부문의 경우 다른 분야에 비해 기준이 낮은 편이다. 이외에도 호주 정부는 호주게임펀드 조성, 수출지원금 보조 프로그램 운영, TRIP 프로그램 운영 등과 같은 게임 산업을 대상으로 한 지원 정책을 마련하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2022c).

〈표 3-30〉 호주 게임산업 관련 정부 지원 내역

지원 내역	주체	지원 내용
호주게임펀드 (Australia Interactive Game Fund)	스크린 오스트레일리아 (Screen Australia)	<ul style="list-style-type: none"> Games Enterprise Program: 게임 회사 운영에 대하여 3년간 100만 호주 달러 지원 Games Expansion Pack: 50만 호주 달러 만의 예산이 소요되는 개별 게임 개발 프로젝트에 대하여 개발 보조금 지원
수출지원금 프로그램 (Export Market Development Grants, EMDG.)	호주 투자위원회 (Australian Trade and Investment Commission)	<ul style="list-style-type: none"> 서비스 재화 수출 기업에 대하여 운영비 일부에 대한 보조
TRIP 프로그램 (Technology Trade and International Partnering)	빅토리아주정부 (Victoria State)	<ul style="list-style-type: none"> Assigned Production Investment: 빅토리아주 내 개발사의 운영비에 대하여 최대 15만 호주 달러 지원 Games Release: 중소 게임 제작사의 게임 출시에 대하여 3만 호주 달러 지원 Games Professional Placements: 신규 인력 고용 회사 지원
디지털게임 세금 환급 (DGTO)	호주 연방정부	<ul style="list-style-type: none"> The digital Games tax offset: 호주에서 50만 호주 달러 이상 지출하는 게임회사에 대하여 30% 세금 환급 혜택 제공

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022e). 2022년 호주 게임산업 현황.

바. 멕시코

1) 지원 배경 및 지원 개요

멕시코는 정글, 사막, 도시경관 등 영화 제작을 위한 물리적 인프라의 우수성, 스페인어 영상콘텐츠에 대한 수요증가, 상대적으로 저렴한 인건비 등으로 인해 전 세계 영화 제작자의 관심을 받고 있다. 이러한 관심과 함께 2022년 멕시코의 영화 산업 규모는 약 8억 1,400만 달러로 세계 10위권의 규모를 나타내고 있다.

멕시코는 1990년대 후반부터 정부 차원에서 영상산업에 다양한 지원정책을 도입해 오고 있다. 펀드 형태인 FOPROCINE(1997년), FIDECINE(2001년)는 영상프로젝트의 제작 또는 후반제작, 배급 등에 직접 자금을 지원해 주는 형태였으나 2022년 폐지되어, 후술할 세제 혜택인 EFICINE 189로 통합되었다. 펀드 운영 기간 동안 FOPROCINE은 185개 프로젝트, FIDECINE은 129개 영상 프로젝트를 지원했다. 현재는 국립영화단체 IMCINE가 영화제작과 관련된 지원을 담당하고 있으며, 직접 보조금을 지급하는 정책과 세제 혜택을 주는 두 가지 방법을 통해 멕시코 영화 제작을 지원하고 있다.

2) 영상 콘텐츠산업 지원 법·제도

2006~2007년에 도입된 EFICINE 189는 멕시코 영화 프로젝트의 제작 및 배급 투자에 대한 투자자 세제 혜택으로 연방소득세법(LISR) Article 189를 근거로 한다. 소설, 애니메이션 및 다큐멘터리 장편 영화의 제작 또는 후반 제작 그리고 배급을 지원한다. EFICINE 189는 자국 내 영상 제작에만 적용가능하며, 제작비의 70% 이상을 멕시코에서 사용하고, 캐스팅과 스태프의 70% 이상이 멕시코 국적을 보유하고 있어야 한다. 공동제작 협정을 맺은 경우에는 자국 내 제작과 동일하게 간주한다. EFICINE 189를 통해 연간 평균 60개 정도의 작품에 지원이 이루어진다(Olsberg SPI, 2023). 투자자는 기관 투자자 또는 개인투자자 모두 가능하며, 세액 공제 혜택을 받을 수 있고, 공제 규모는 이전 과세연도에 납부한 소득세의 10%를 초과할 수 없다. 만약 영화 투자자가 납부해야 하는 소득세보다 공제 가능한 금액이 크다면, 납세자는 다음 10년 동안 납부 가능한 소득세에 대한 차액을 공제할 수 있다(KPMG, 2022b).

EFICINE은 프로젝트별 제작과 배급을 각각 선정하는데, 영상 제작의 경우 프로젝트당 2,000만 페소, 전체 세제 혜택 규모는 6억 5,000만 페소로 제한된다. 영상 배급 투자

시에는 프로젝트당 2,000만 페소, 전체 세제 혜택 규모 5,000만 페소로 제한된다. 세제 혜택을 받을 수 있는 적격 프로젝트는 국가문화예술위원회, 멕시코 촬영협회, 세무청, 재정공공신용부의 대표로 구성된 기관 간 위원회에서 선정해 공표한다. 위원회는 1년에 두 번(상반기, 하반기) 프로젝트를 선정하고, 2월 말에는 이전 회계연도에 분배된 세제 혜택 규모와 대상자 및 대상 프로젝트(제작 및 배급)를 발표한다(KPMG, 2022b).

〈표 3-31〉 멕시코 영화, 연극 제작 및 배급의 세금 인센티브

CAPÍTULO IV

DE LOS ESTÍMULOS FISCALES A LA PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN CINEMATOGRAFICA Y TEATRAL NACIONAL

Para la aplicación del estímulo fiscal a que se refiere el presente artículo, se estará a lo siguiente:

I. Se creará un Comité Interinstitucional que estará formado por un representante del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, uno del Instituto Mexicano de Cinematografía, uno del Servicio de Administración Tributaria y uno de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, quien presidirá el Comité Interinstitucional y tendrá voto de calidad.

II. El monto total del estímulo a distribuir entre los aspirantes del beneficio, no excederá de 650 millones de pesos por cada ejercicio fiscal para los proyectos de inversión en la producción cinematográfica nacional ni de 50 millones de pesos por cada ejercicio fiscal para los proyectos de inversión en la distribución de películas cinematográficas nacionales.

Las cantidades señaladas en el párrafo anterior se dividirán en montos iguales para ser distribuidas en dos periodos durante el ejercicio fiscal.

III. En el caso de los proyectos de inversión en la producción cinematográfica nacional el monto del estímulo no excederá de 20 millones de pesos por cada contribuyente y proyecto de inversión.

Tratándose de los proyectos de inversión para la distribución de películas cinematográficas nacionales, el estímulo no excederá de dos millones de pesos por cada contribuyente y proyecto de inversión. En el caso de que dos o más contribuyentes distribuyan una misma película cinematográfica nacional, el Comité Interinstitucional podrá otorgar el mismo monto citado sólo a dos de los contribuyentes.

IV. El Comité Interinstitucional publicará a más tardar el último día de febrero de cada ejercicio fiscal, el monto del estímulo distribuido durante el ejercicio anterior, así como los contribuyentes beneficiados y los proyectos de inversión en la producción cinematográfica nacional y de distribución de películas cinematográficas nacionales por los cuales fueron merecedores de este beneficio.

V. Los contribuyentes deberán cumplir lo dispuesto en las reglas generales que para el otorgamiento del estímulo publique el Comité Interinstitucional.

El estímulo fiscal a que se refiere este artículo no podrá aplicarse conjuntamente con otros tratamientos fiscales que otorguen beneficios o estímulos fiscales.

자료: IMCINE 홈페이지.

EFICINE를 통해 세제 혜택을 받은 프로젝트는 IMCINE를 통해 확인할 수 있다. 대표적으로 ‘Time Share(선댄스 영화제 각본상)’, ‘Roma(베니스 국제 영화제 황금사자상)’ 등 국제영화제에서 수상한 다수의 영화가 EFICINE 189를 통해 지원을 받은 작품들이다. 이러한 세제 혜택 도입 이후 멕시코 영화산업은 신생 영화 제작사가 증가하였으며, 영화 제작 규모도 크게 증가하였다고 평가받고 있다(Hopewell, 2018. 2. 14).

[그림 3-6] EFICINE 189 지원을 받은 영화 제작 프로젝트

PROYECTOS DE INVERSIÓN EN LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA NACIONAL			
No.	Proyecto de Inversión en la Producción	Contribuyente Aportante	Monto del estímulo otorgado
1	ROMA	GRUPO MODELO, S. DE R.L. DE C.V.	\$9,003,448.00
2	DOLORES	CANCÚN AIRPORT SERVICES, S.A. DE C.V.	\$5,000,000.00
3	CARNE Y LECHE	INFRA, S.A. DE C.V.	\$20,000,000.00
4	LA BODA DE MI MEJOR AMIGO	COMERCIALIZADORA ELORO, S.A.	\$11,419,207.00
		GRUPO AZOR MÉXICO, S.A.P.I. DE C.V.	\$1,500,000.00
		JUGOMEX, S.A. DE C.V.	\$5,000,000.00
5	¿CONOCES A TOMÁS?	CASA CUERVO, S.A. DE C.V.	\$3,000,000.00
		GRUPO AEROPORTUARIO DEL CENTRO NORTE, S.A.B. DE C.V.	\$10,000,000.00
		CONCESIONARIA VUELA COMPAÑÍA DE AVIACIÓN, S.A.P.I. DE C.V.	\$7,000,000.00
6	AMALGAMA	AEROPUERTO DE CANCÚN, S.A. DE C.V.	\$10,000,000.00
		CONSERVAS LA COSTEÑA, S.A. DE C.V.	\$5,000,000.00
		CASA CUERVO, S.A. DE C.V.	\$5,000,000.00
7	SERÁ QUE VOLVERÁS	OPERBES, S.A. DE C.V.	\$19,709,721.20
8	LOS VIENTOS DE SANTA ANA	OPERADORA VIPS, S. DE R.L. DE C.V.	\$2,500,000.00
9	LA RUTA DE LOS CAÍDOS	NACIONAL DE COBRE, S.A. DE C.V.	\$1,097,127.00

자료: 멕시코 정부 홈페이지.

현재 멕시코에는 EFICINE 이외에도 2021년 국립 영화 단체 IMCINE가 제작, 전시, 아카이브에 보조금을 직접 지원하는 멕시코 영화 홍보 프로그램인 FOCINE 펀딩 프로그램을 도입하였고, 최근에는 실험 영화 프로젝트에도 지원하고 있다. 이 외에도 국제적 프로젝트에 대해 15% 부가가치세 환급도 지원제도 중 하나로 운영하고 있다(Olsberg SPI, 2023).

사. 벨기에

1) 지원 배경 및 지원 개요

벨기에는 연방정부와 지역정부 차원에서 영화, 시리즈, 게임 등에 대해 다양한 지원을 하고 있다. 이 중 벨기에 플라망 지역에서는 영화, 미디어, 게임을 지원하는 기금(Flanders Audiovisual Fund: VAF)을 통해 자금지원을 하고 있으며, 영화 제작에 있어서는 지역 경제펀드를 통한 자금지원과 함께, 연방정부 차원에서 벨기에 세제 혜택(Belgium Tax Shelter)을 주고 있다. 특히, 2003년 도입된 조세 피난처 제도로 유럽 내 인기 있는 촬영지로 급부상하였고, 공동제작 파트너로서의 위상이 높아졌다. 2016년 칸 영화제에 초연되어 칸 비평가협회상(Fipresci 상)을 수상한 'Raw'도 2015년 Tax Shelter를 통해 지원을 받은 대표적인 작품이다(영화진흥위원회, 2017; Croll, 2017. 5. 20.).

2) 영상 콘텐츠산업 지원 법·제도

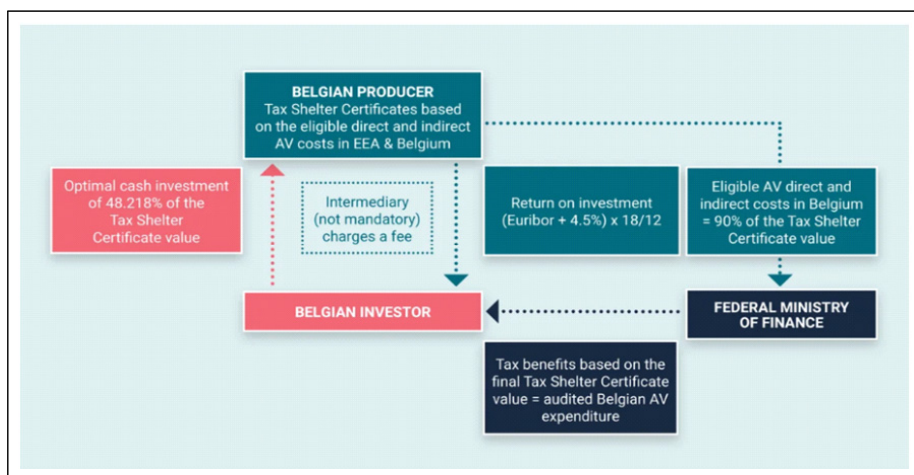
벨기에 정부는 투자 유치 활성화, 벨기에 영화영상산업 활성화, 일자리 창출을 위해 투자자에게 감세 혜택을 주는 Tax Shelter Regime을 2004년 도입해 운영하고 있다. 소득세법 195조(Article 194ter of the Income Tax Code 1992)에서 규정하고 있는 Tax Shelter는 영상제작에 투자한 벨기에 국내 또는 벨기에에 설립된 해외회사에 주는 소득 공제 제도로 연방정부 재정과 세제 부문을 담당하고 있는 기관인 Federal Public Service Finance에서 담당하고 있다.

벨기에 영상 제작을 장려하기 위해 고안된 세제 혜택으로, 벨기에 국내뿐 아니라 벨기에와의 국제 공동 제작물에도 제도를 적용할 수 있다. 세제 혜택의 대상이 되는 프로젝트 유형은 애니메이션, 다큐멘터리, 장편영화, 중단편 및 단편영화, TV 다큐멘터리, 유아동 및 청소년(만 0~16세) 대상 교육용 드라마 제작이다. 작품은 영화 또는 텔레비전 및 멀티미디어(VR, 웹시리즈, 다큐멘터리 웹), 방송 또는 상영용으로 제작될 수 있으며, Audiovisual Media Services Directive(2010/13/EU)에서 정의한 프로젝트로 인정을 받아야 지원이 가능하다. 현재 Tax Shelter Regime은 영상에서 게임 산업 지원까지 확대되었다(KPMG, 2022a).

Tax Shelter Regime의 구조를 살펴보면, 우선 제작사와 투자자(벨기에 법인) 사이에 framework agreement라는 법률 계약을 체결하고 투자자는 제작사의 자격 프로젝

트에 제작비용을 투자한다. 제작자는 투자자에게 직접 접촉해 투자를 주선할 수 있고, 수수료를 지불하고 벨기에 정부가 인정한 중개회사를 통해 작업할 수도 있다. 계약 이후, 투자자는 3개월 이내 투자금 전액을 지불해야 하고 세제 혜택 인증서는 제작이 완료되면 재무부에서 비용을 근거로 발급한다. 이때 제작사와 투자자명, 비용 사용 특정 프로젝트, 비용 예산, 보상 체계 등이 함께 제출되어야 한다. 투자금액의 70% 이상은 출연료, 스태프 급여, 장비 사용료, 이동 및 숙박료 등 직접 제작비용에 사용되어야 한다. 프로젝트당 발급되는 tax shelter 인증서는 1,500만 유로, 제작비의 70%로 제한된다. 해당 제도를 통해 제작사는 프로젝트 자금조달이 가능하고, 투자자는 조세 감면과 함께 추가적으로 투자자가 제작사에 지급한 투자금액에 대해서 일정 금리 이상의 이자를 최대 18개월 동안 수취할 수 있다(Federal Public Service Finance, 2020).

[그림 3-7] 벨기에 Tax Shelter Regime 구조



자료: ScreenFlanders 홈페이지.

제4장

정책 수요 발굴 및 정책 방향성 도출

제1절 정책 수요 발굴을 위한 전문가 심층 인터뷰

1. 전문가 심층 인터뷰 개요

최근 콘텐츠산업 투자 환경의 구조와 수요 변화를 파악하고, 콘텐츠 프로젝트 투자 지원과 관련한 정책 수요를 발굴하기 위해 전문가 심층 인터뷰를 진행하였다. 심층 인터뷰 대상으로는 콘텐츠산업 및 프로젝트 투자 경험이 있는 콘텐츠 분야 전문 투자자와 콘텐츠 배급사를 선정하여 빠르게 변화하고 있는 콘텐츠산업 투자 환경의 특징을 도출하고자 하였다. 또한 투자 유치 경험이 있는 콘텐츠 제작사 관계자도 인터뷰 대상에 포함하여 기업 관점에서의 콘텐츠 투자 환경과 정책 수요를 담아내고자 하였다. 심층 인터뷰는 연구진과 1:1 대면 형태로 진행하였으며, 2023년 7월 27일부터 8월 3일까지 총 6인을 대상으로 실시하였다.

〈표 4-1〉 전문가 심층 인터뷰 참여자 목록

분야	참여자 소속	직급	심층 인터뷰 진행 일자
콘텐츠 투자	A 콘텐츠 제작사	A CFO	2023. 07. 27.
	B 창업투자회사	B 대표	2023. 08. 03.
	C 창업투자회사	C 이사	2023. 08. 03.
콘텐츠 제작	D 콘텐츠 제작사	D 대표	2023. 07. 26.
	E 콘텐츠 제작사	E 대표	2023. 07. 28.
콘텐츠 유통/배급	F 콘텐츠 배급사	F 과장	2023. 07. 27.

심층 인터뷰 내용은 크게 콘텐츠산업 투자 환경 및 수요에 대한 내용과 콘텐츠 프로젝트 투자 정책 수요로 나누어 구조화하였다. 먼저 콘텐츠산업 투자 환경 및 수요 부분에서는 선호하는 투자 유형과 이유, 투자 과정에서의 애로 사항에 대해 질의하여 콘텐츠산업에서 프로젝트 투자가 발생하는 조건에 대해 알아보려고 하였다. 또한, 콘텐츠 제작사의 경우, 선호하는 투자자와 그 이유는 무엇인지 추가적으로 질의하여 투자자와 피투자기업

간 수요를 비교하고자 하였다. 다음으로 콘텐츠 프로젝트 투자 정책 수요에서는 콘텐츠산업에서 프로젝트 투자가 활성화되지 않는 이유와 투자자/제작사 입장에서 프로젝트 투자 활성화를 위해 필요한 정책이 무엇인지 의견을 청취하고 그 내용을 비교 분석하였다.

2. 콘텐츠 프로젝트 투자 수요에 관한 의견

가. 플랫폼의 영향력 확대와 재무적 투자자(FI)의 투자 축소

최근 콘텐츠산업은 플랫폼의 투자 증가로 투자 구조가 급변하고 있다. 플랫폼이 자체 콘텐츠에 대한 직접 투자를 늘리고 있어, 그간 콘텐츠산업 투자의 한 축을 담당한 재무적 투자자(FI)의 비중이 축소되고 있다. 이러한 재무적 투자자(FI)의 투자 축소는 중소창업투자회사(VC)의 투자자금 조달에도 영향을 미쳐, 펀드 결성과 투자처 확보에 애로 사항을 겪고 있다.

“플랫폼 중심의 시장 구조가 재편된 이후, 재무적 투자자의 비중이 줄어들고 있으며, 이해관계에 따라 전략적 투자를 집행하는 전략적 투자자(SI)의 비중이 높아지고 있다. 현재의 상황에서 콘텐츠산업 투자 활성화를 위해서는 재무적 투자자가 더욱 유입될 필요가 있다.”(B 대표)

“이전과 비교하였을 때 유망한 투자처 발굴이 가장 어려운 점이다. 플랫폼의 적극적인 투자로 유망 IP가 플랫폼에 쏠리는 경향이 있다. 또한 FI 축소와 LP 모집의 어려움으로 콘텐츠 분야 펀드 결성이 이전보다 어렵다”(C 이사)

현재의 콘텐츠산업 생태계는 소수 플랫폼 중심으로 재편되었고, 유통사의 영향력이 매우 높아졌다. 인터뷰에 참여한 전문가들은 플랫폼은 구독자가 일정하고 수익이 안정적이기 때문에 제작사와 수익 공유는 불필요하며, 따라서 향후 이러한 플랫폼 중심의 구조가 지속될 것으로 전망하였다. 따라서 플랫폼 영향력 확대에 대응하기 위한 움직임과 이에 따른 투자 수요가 일정 부분 발생할 것이라는 의견도 함께 제시되었다.

“콘텐츠산업은 넷플릭스 등 일부 플랫폼사가 구축한 생태계에 압도하였다고 판단한다. 플랫폼사 입장에서는 제작사에게 흥행에 따른 수익을 공유하지 않는 것이 최선이며, 따라서 수수료 형태의 제작비를 지급하는 구조를 유지할 것이다. 플랫폼사는 구독자가 일정하고 수익이 안정되기 때문에 제작사와의 수익 공유는 불필요하다.”(A CFO)

“넷플릭스가 모든 콘텐츠의 흥행을 독점할 수는 없을 것이라 예상한다. <이상한 변호사 우영우>와 같이 IP는 제작사가 보유하고 방영권만 플랫폼에 판매하는 모델을 확대하려는 시도가 계속될 것이다.”(B 대표)

나. 대기업 자본 등 산업 자본의 이탈

콘텐츠산업 주요 대기업들은 지난 20여 년간 영화를 시작으로 다양한 콘텐츠 제작에 자본을 투입하였다. 그러나 모태펀드 내 상호출자제한기업집단에 대한 제한 등 대기업 자본을 대상으로 하는 규제가 강화되고, 주요 대형 프로젝트의 손실이 이어지면서 제작 단계에 대한 투자가 줄어들고 있다는 의견이다. 제작보다는 유통 단계에서 수익화를 시도하고 있으며, 이로 인해 국내 산업 자본의 비중이 줄어들고 있다. 코로나 팬데믹으로 산업 자본 유입 규제가 한시적으로 완화되었지만 정책적으로 규제가 이어질 경우, 플랫폼 중심의 투자로 종속될 것이라는 의견이 공통적으로 제시되었다.

“2000년대 중반까지도 국내 주요 대기업들은 콘텐츠 제작에 자기자본을 투입하여 제작비의 80~90%를 담당하였다. 그러나 여러 프로젝트의 흥행이 실패하고 대기업 관련 규제로 인해 직접적인 투자를 줄이고 있다. 대신 제작보다는 위험성이 적은 유통 단계에서 수익을 가져가겠다는 움직임이 나타났다.”(A CFO)

“코로나 팬데믹 기간 대기업 자본의 제작수익 비중 제한 규정이 40%로 상향되었지만, 이로 인한 산업 자본의 투입 증가 효과는 미미하다고 생각한다. 산업 자본 유치를 위해서는 규제의 지속적인 완화가 필요하다.”(F 과장)

“대기업들은 제작 분야에 투자를 하지 않거나 자체 스튜디오를 설립하여 직접 제작에 나서는 방향으로 선화하고 있다. 여러 규제로 인해 중소 제작사에 대한 투자보다는 직접 제작이 효과적이라는 판단에 의한 것이다. 그러나 국내 대기업 역시도 플랫폼 영향력 확대에 효과적으로 대응하고 있어 플랫폼 중심의 투자가 지속될 것으로 판단한다.”(C 이사)

다. 장르에 따라 상이한 투자 선호 유형(프로젝트 투자 VS 지분 투자)

콘텐츠 장르에 따라 선호하는 투자 유형이 다르게 나타났다. 게임과 같이 하나의 콘텐츠의 기대 매출이 크고, 매출 정산 기간이 길며, 매출을 지분으로 평가하기 용이한 장르에서는 투자자와 제작사 모두 지분 투자를 선호하였다.

“게임은 한 프로젝트의 잠재적 수익 가치가 높고, 매출 정산이 길고, 지속 가능한 매출을 지분으로 평가하기 용이하기 때문에 지분 투자가 적합한 편이다. 또한 산업 내 자본 규모가 매우 크기 때문에 지분 투자가 활발하다.”(A CFO)

“프로젝트 투자는 프로젝트 수익을 투자자와 계속 배분해야 한다는 점에서 제작사에게 불리한 구조이다. 수익 상한 혹은 기간을 설정하지 않는 이상 프로젝트 투자보다는 지분 투자를 선호할 수밖에 없는 구조이다.”(D 대표)

반대로 투자 및 자금 회수 기간이 상대적으로 짧은 영화 분야에서는 프로젝트 투자가 선호되었다. 단일 콘텐츠의 주기가 길지 않기 때문에 매출 추세를 통해 기업의 미래 가치를 판단하기 어려워 프로젝트 투자가 적합하다는 의견이 주를 이루었다.

“자금 회수 시간 등을 고려하면 프로젝트 투자가 더욱 효율적이기에 대부분 프로젝트 투자를 선호한다. 지분 투자의 경우, 기업에 투자한 이후 프로젝트 진행 정도나 흥행을 예측하기 어렵기 때문에 지양하고 있다.”(F 과장)

“영화는 프로젝트 매출에 대한 예측성을 판단하기 어렵고 매출에 영향을 미치는 변수도 매우 다양하여 추세를 판단하고 지분 가치를 평가하는 지분 투자보다는 프로젝트 투자가 적합하다.”(A CFO)

“매출이 일정하지 않은 콘텐츠 제작사 특성상 기업 가치를 평가하기 힘들어 지분 투자는 선호하지 않는 경향이 있다.”(E 대표)

라. 창업초기 및 제작초기 자금조달 수단으로 프로젝트 투자 활용

선호되는 투자 유형을 기업의 성장주기 혹은 제작 단계에 따라 구분할 수 있다는 의견도 제시되었다. 게임과 같이 프로젝트 투자보다는 지분 투자가 활발하게 이루어지는 장르에서도 개발 자금이 필요한 창업초기 기업이나 제작초기 프로젝트에 프로젝트 투자는 효과적인 자금조달 수단이다. 창업 후 기업이 성장하고 규모가 커지면서 지분 투자의 비중이 높아진다는 부분에 있어서도 모든 전문가가 동의하였다.

“인디게임 개발사나 창업초기 게임 개발사에게 프로젝트 투자가 좋은 자금수단이 될 수 있다. 개발 엔진 등 기술적 발전, 배급사의 요구, 테스트의 증가 등으로 인해 초기 계획한 예산대로 게임을 개발한 경우는 거의 없으며, 이로 인해 창업초기 개발사는 대부분 자금조달 문제에 봉착한다. 자금난으로 인한 출시 지연을 해결하기 위해 프로젝트 투자를 진행하는 경우가 실제로 많다.”(A CFO)

“기업 성장주기 외에도 제작 관점에서 접근한다면, 제작 초기나 프로젝트 종료 직전 예산이 부족하여 자금이 급하게 필요한 기업들이 프로젝트 투자를 유치하는 경우가 빈번하다.”(C 이사)

“프로젝트 투자가 활발하게 진행되는 영상 장르에서도 기업 가치가 상승하면 지분 투자와 기업 공개(IPO)를 통한 주식시장 상장도 나타난다.”(B 대표)

콘텐츠산업은 저조한 투자 수익률로 인해 지분 투자가 발전되지 않았으나, 산업을 활성화하고 이해관계자의 참여를 유도하기 위해서는 프로젝트 투자가 일정 부분 필요하다는 의견도 제시되었다.

“콘텐츠산업은 수익률의 문제와 산업적 변화로 인해 지분 투자가 발전되지 않았다. 그러나 산업을 활성화시키고 이해관계자 참여 유도를 위해서는 프로젝트 투자가 일정 부분 필요하다고 판단된다. 다만, 프로젝트 투자가 일정 부분 필요하다는 관점이며, 지분 투자 증가를 문제로 인식할 필요는 없다.”(A CFO)

3. 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 필요 정책에 관한 의견

가. 플랫폼 확대에 대응하기 위한 대기업이 포함된 산업 자본 유입의 필요성

앞서 언급된 것처럼, 다수의 전문가가 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위해서는 플랫폼 영향력 확대에 대응할 수 있는 정책 지원이 필요하다고 주장하였다. 특히, 자본 규모에 따라 대기업과 중소기업을 구분하고 대기업 투자 자본의 유입을 정책적으로 규제하는 것이 아닌 유통사의 영향력 확대에 대응하기 위한 차원에서 대기업 투자 자본의 유입을 일부 허용해야 한다는 의견이 다수 제시되었다.

“콘텐츠산업 생태계는 대기업과 넷플릭스 아래에 중소제작사가 있는 수직적 구조가 아니다. 플랫폼의 영향력이 강해져 대기업과 중소기업이 모두 종속될 가능성도 있으며, 따라서 유통사의 영향력 확대에 대응하기 위한 차원에서 접근해야 한다. 대기업 자본이 아닌 산업 자본의 관점에서 바라볼 필요가 있다.”(A CFO)

“대기업 자본을 활용해 프로젝트 투자에 레버리지가 쓰이는 환경을 조성해야 한다. 이를 위해서는 현재 상호출자제한집단에 제한되어 있는 규제를 완화할 필요가 있다.”(B 대표)

“대기업 자본이 콘텐츠산업으로 유입된다면 재무적 투자자(FI)의 투자가 증가할 것이다. 대기업 자본에 대해서는 제작 작품 개수를 제한하는 등 규제를 새로 구성하여 중소 제작사를 일정 부분 보호하는 동시에 대기업 자본 유입을 추진하는 방안도 고려할 수 있다.”(C 이사)

큰 규모의 산업 자본이 유입된다면 경쟁력 있는 IP와 콘텐츠 제작이 가능할 것이고 이를 기반으로 플랫폼과의 교섭력을 높일 수 있는 기회가 발생할 것이다. 이 지점에서 대규모 산업 자본을 활용해 IP 프로젝트에 투자할 수 있는 정책펀드가 신설된다면 제작사가 IP 권리를 가져가고 플랫폼은 콘텐츠 방영권 혹은 배포권만 보유하는 구조가 확대될 것이라는 의견이 도출되었다.

“제작사와 플랫폼과의 관계를 개선하고 제작사의 교섭력을 높이는 모델은 콘텐츠 전 장르에 적용 가능하다고 판단한다. 제작사가 콘텐츠 제공자로서 플랫폼과 함께 공생하는 수익 구조를 구축할 시점이다.”(B 대표)

“제작사는 해외 유통 플랫폼이 IP를 독점하는 방식은 선호하지 않지만 자본력을 가진 플랫폼의 제의를 거절하기 힘든 것이 현실이다. 플랫폼의 직접 투자가 증가하면서 중소 VC의 투자처 발굴이 힘든 상황인데, 제작사 입장에서는 VC들이 프로젝트 제작 초기 단계부터 투자하여 IP 투자 수익을 함께 나누는 것을 더욱 선호한다.”(E 대표)

나. 제작사의 IP 지분을 확보할 수 있는 정책펀드 확대

인터뷰에 참여한 전문가들은 공통적으로 IP 프로젝트에 투자할 수 있는 정책펀드의 확대가 필요하다는 입장이었다. 구체적으로는 대규모 제작비가 소요되는 슈퍼 IP에 대한 투자를 목표로 하는 정책펀드의 신설 요구를 확인할 수 있었다. 기존 모태펀드 문화계정의 IP펀드 규모만으로는 플랫폼에 대응하기 현실적으로 어려운 것이 사실이다. 따라서 글로벌 흥행을 목표로 하는 소수 IP에 투자를 집중하는 구조가 하나의 전략이 될 수 있다는 의견이다.

“현재 콘텐츠산업 투자 환경의 근본적 문제는 제작사의 IP 확보이다. <오징어게임>과 같이 슈퍼 IP 하나가 콘텐츠산업의 판도를 변화시킬 수 있다. 그렇기 때문에 대규모 자본이 투입되는 IP 제작을 정책적으로 지원해야 할 시점이다.”(A CFO)

“영상콘텐츠의 경우, 회당 제작비가 20억 원 이상이 소요되는 IP를 슈퍼 IP라고 부를 수 있다. 이러한 규모의 슈퍼 IP 2~3개에 투자할 수 있는 정책펀드가 신설된다면 플랫폼과의 협상이 용이하다고 생각된다. 결국 플랫폼의 과점 체제를 무너뜨릴 수 있는 수단은 양질의 콘텐츠 제작이다.”(C 이사)

모태펀드 문화계정에 대한 개선 요구도 제시되었다. 게임 등 일부 장르에서는 콘텐츠 주기가 길기 때문에 투자 수익을 오랜 기간 분배해야 하는 프로젝트 투자는 제작사에 불리한 조건이 될 수 있다. 따라서 투자 수익의 상한 비율을 정하여 제작사 수익을 보장하는 가이드라인 수립이 필요하다는 의견이 도출되었다.

“게임 콘텐츠는 한 프로젝트의 수명 주기가 길기 때문에 프로젝트 투자 수익을 계속해서 투자사와 배분할 경우, 개발사의 이익이 크게 줄어든다. 게임 운영 과정에서 라이브서비스 등 유지보수 비용이 소요되는데, 이익을 프로젝트 지분에 따라 투자사와 나누게 되면 개발사의 몫이 적을

수밖에 없다. 따라서 정책펀드 설계 시 프로젝트 투자는 투자사가 수익의 일정 비율만을 가져가는 일종의 캡을 씌우는 규정이 필요하다. 이러한 제한이 있다면 개발사도 프로젝트 투자를 선호할 것이다.”(D 대표)

“콘텐츠산업은 장르마다 투자규모와 구조 등 환경이 상이하다. 따라서 정책펀드 설계 과정에서 장르 특성을 고려한 세부적인 규정이 필요하다.”(E 대표)

다. 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세지원 확대

콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 직접적인 조세지원 확대에 관한 의견도 활발하게 제시되었다. 자본 투자와 동일한 조세지원 혜택이 제공될 경우, 기업들이 콘텐츠 프로젝트 투자에 참여할 유인이 될 것이라는 의견이다. 또한, 조세지원이 크라우드펀딩 혹은 개인 조합을 결성하여 투자를 하는 개인투자자에게 적용된다면 파급력이 매우 높을 것이라는 의견도 나타났다.

“주로 프로젝트 투자를 진행하는 영화 분야 기업들에게는 조세지원 확대가 큰 도움이 될 것이다. 현재 문화산업전문회사에 투자하는 중소기업 자본에 한정하여 세액공제 방안이 신설되었는데, 조세지원의 범위를 확대하여 많은 기업들이 혜택을 제공받는다면 프로젝트 투자 활성화로 이어질 수 있다고 판단한다.”(F 과장)

“창업 초기 가장 먼저 개인투자조합을 통해 투자 유치에 성공하였다. 국내 개인투자자들이 증가하고 있는 추세이며, 투자 수익 극대화를 위해 다양한 형태로 접근한다. 개인투자자에게 개인소득세 공제 등 조세지원 혜택이 제공된다면 콘텐츠 프로젝트 투자에 대한 관심이 크게 증가할 것이다.”(D 대표)

라. 개인투자자 유입을 위한 정책 가이드라인 수립

최근 콘텐츠 분야 크라우드펀딩 플랫폼의 증가로 개인투자자의 투자 참여가 활발하다. 특히 블록체인 기술의 발달과 더불어 증권형 토큰(Security Token Offering, 이하 STO)을 활용한 개인투자에 대한 관심이 높아지고 있다. 전문가들은 STO 도입이 콘텐츠 분야 개인투자자 확대의 기회로 보고 있는 동시에 보다 구체적인 정책 가이드라인이 필

요하다는 의견이다. 개인투자자는 전문 투자자에 비해 투자 위험에 노출되기 쉽기 때문에 개인투자자를 보호하는 정책 가이드라인을 수립하고 프로젝트 투자 과정에서 다양한 혜택을 제공하여 개인투자자 유입을 유도해야 한다는 입장이다.

“STO는 발행시장과 유통시장이 구분되지 않았다는 점이 가장 큰 문제이다. 그렇기 때문에 정책적으로 발행시장과 유통시장을 구분한다면 시장 자체는 크게 확대될 것으로 예상된다. 또한 국내 개인투자자의 투자 성향을 고려할 때, STO를 활용한 크라우드펀딩 시장이 크게 주목받을 것이다.”(B 대표)

“크라우드펀딩 플랫폼에서 콘텐츠 프로젝트에 대한 개인투자자들의 관심은 매우 높다. 다른 투자 분야에 비해 영화나 드라마 프로젝트가 투자자에게 친숙한 영역이기 때문에 투자의 진입장벽이 낮다. 조각투자자와 같은 증권 발행이 보편화된다면 개인투자자가 크게 증가할 것이다. 따라서 STO나 조각투자 관련 정책 가이드라인을 수립하고 개인투자자가 콘텐츠 프로젝트에 투자하였을 때 지원할 수 있는 정책 방안을 고민할 시점이다.”(C 이사)

“배급사 입장에서조차 조각투자 등 개인투자가 증가하는 것을 긍정적으로 생각한다. 개인투자자의 규모나 투자 효과가 어느 정도 증명된다면 크라우드펀딩을 통한 개인투자자 모집에 적극 참여할 생각이 있다.”(F 과장)

다만, 크라우드펀딩과 같은 개인투자자 확대가 콘텐츠산업의 근본적인 자금조달 문제를 해소하기에는 역부족이라는 의견도 제시되었다. 다수의 투자자가 참여하는 프로젝트는 권리 관계가 복잡해지기 때문에 크라우드펀딩을 통한 투자 유치는 자금조달보다는 마케팅 목적이 더 크다는 의견도 도출되었다. 다만, 소규모 기업의 프로젝트에는 효과적인 투자 방안이 될 수 있을 것으로 판단하고 있다.

“크라우드펀딩은 유치할 수 있는 투자 금액이 적기 때문에 한 달 운영비도 충당하기 힘들다. 결과적으로 자금조달보다는 마케팅 효과가 주목적이다. 다만, 창업초기 소규모 스타트업은 자금조달 수단으로 좋은 방안이 될 수 있을 것이다.”(D 대표)

“다수의 개인 투자자가 참여하는 크라우드펀딩의 특성상 추후 권리 관계가 복잡해질 가능성이 높다. 굿즈 등 작은 프로젝트를 진행할 때는 많이 활용하나 큰 규모의 프로젝트에서는 선호하지 않는 것이 일반적이다.”(E 대표)

마. 투자자-제작사 네트워킹 프로그램 강화

콘텐츠 프로젝트 활성화를 위해 투자자와 제작사를 연결해 주는 네트워킹 프로그램이 정책적으로 강화되어야 한다는 의견이 나타났다. 콘텐츠 분야에는 다양한 투자지원 프로그램이 운영되고 있으며, 이를 통해 투자자와 제작사가 투자 정보를 교류한다. 그러나 대부분의 프로그램이 일회성 IR 형태이며, 투자 유치로 이어지는 빈도가 매우 낮다. 제작사와 투자사 모두 지속적인 만남과 정보 교류가 투자 유치를 높일 수 있다는 데 동의하였다. 결과적으로 투자 유치를 위한 네트워킹 프로그램이 정책적으로 강화되어야 한다는 입장이다.

“투자자와 자연스러운 교류 기회가 많지 않다. 이러한 교류 기회가 적어 공식적인 IR 행사에서 높은 평가를 받는다고 하더라도 실질적인 투자 유치로 이어지기 힘들다. IR 외에 투자자와 제작사가 자주 교류할 수 있는 네트워킹 플랫폼을 정책적으로 지원하여 조성한다면 큰 도움이 될 것이다.”(D 대표)

“투자처 발굴은 단순히 IR 자료 검토에서 그치는 것이 아니라 기업 대표자가 신뢰할 수 있는지, 기업을 이끌어 나갈 의지가 높은지, 임직원들의 분위기는 좋은지 등 종합적으로 판단하는 과정을 모두 거쳐야 한다. 따라서 우수한 프로젝트가 IR 대회에서 수상하더라도 곧바로 투자로 이어지기는 힘들다. IR와 함께 지속적으로 제작사와 네트워킹할 수 있는 교류의 장이 필요하다. 구체적으로는 지역별 정부 진흥기관에서 지원을 받고 있는 제작사를 중심으로 투자 정보를 교류하고 투자자와 대면하여 접촉할 수 있는 교류의 장이 있다면 투자처 발굴이 용이할 것이다.”(C 이사)

4. 전문가 심층 인터뷰 결과 종합

전문가 심층 인터뷰 결과를 종합하여 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 정책에 관한 다양한 의견을 수렴하였고, 이를 기반으로 정책 방향성을 수립하였다. 본 연구에서 접근하고자 하는 정책 방향성은 다음과 같다.

첫 번째로, 국내 콘텐츠산업의 생태계는 글로벌 플랫폼의 영향력이 확대되는 독과점 형태로 굳어지고 있으며, 이에 대응하기 위해서는 산업 자원을 활용한 프로젝트 투자 활성화와 유망 IP 확보가 핵심이라는 점이다. 플랫폼에 대응하기 위해서는 자본 규모에 따라 대기업과 중소기업으로 구분할 것이 아니라 제작사와 플랫폼의 관점에서 접근하고 정책이 수립되어야 한다는 관점이다. 특히, 소수의 우수 IP가 콘텐츠산업 전체를 주도하는 구조이기 때문에 글로벌 IP 제작을 위해 대기업 자본의 유입을 막고 있는 모태펀드 규제의 완화와 산업 자원을 적극 활용한 정책펀드 확대의 필요성이 제기되었다. 구체적으로는 대규모 자본이 필요한 슈퍼 IP 제작을 위한 정책펀드 신설이 정책 방안으로 제시되었다.

두 번째로, 제작사의 IP 확보를 위한 정책펀드가 확대되는 동시에 대상을 세분화한다면 프로젝트 투자가 활성화될 수 있다는 관점이다. 프로젝트 투자는 장르에 따라 선호도가 다르지만 시장규모가 작은 산업이거나 창업 초기일수록 자금조달 문제를 빠르게 해결할 수 있다는 장점 때문에 투자 방식으로 고려된다. 따라서 IP펀드의 규모를 정책적으로 확대하고, 투자 소외분야 혹은 창업 초기 기업 등 자금조달에 문제를 겪고 있는 기업에 유리한 투자 조건을 설계하는 것이 정책 방안이 될 수 있다는 의견이다.

세 번째로, 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 직접적인 조세지원 방안이 필요하다는 관점이다. 현재의 조세지원 체계는 콘텐츠산업의 가장 큰 특성인 프로젝트 투자를 포함하고 있지 않다. 최근 문화산업전문회사 투자자에게 법인세 세액공제를 제공하는 방안이 신설되었지만 실질적인 프로젝트 투자 활성화를 위해서는 정책 지원의 범위를 대폭 넓혀야 한다는 것이 업계 관계자들의 입장이다. 세부적으로는 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대해 지분 투자에 준하는 법인세 및 개인소득세 공제, 개인투자자 유입을 위한 정책 가이드라인 수립 등이 정책 방안으로 도출되었다.

네 번째로, 콘텐츠 프로젝트 활성화를 위해 투자자와 제작사를 연결해 주는 네트워킹 프로그램이 정책적으로 강화되어야 한다는 관점이다. 대부분의 프로그램이 일회성 IR

형태이며, 투자 유치로 이어지는 빈도가 낮기 때문에 투자 유치를 위한 네트워킹 프로그램이 정책적으로 강화되어야 한다는 입장이다. 오프라인 네트워킹 프로그램 확대, 투자 정보 교류 플랫폼 구축, 해외 투자자 유치를 위한 프로그램 확대 등이 정책 방안으로 도출되었다.

제2절 전문가 의견 조사

1. 조사 개요

가. 조사 목적 및 대상

본 연구는 콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화를 위한 정책 수요를 검증하기 위해 콘텐츠산업 투자 분야 전문가를 대상으로 의견조사를 실시하였다.

조사 대상은 콘텐츠산업과 관련한 펀드를 운영하였거나 투자 경험이 있는 VC, 현재 콘텐츠 유통/배급 업무를 맡고 있는 담당자, 관련 정책기관 및 협단체 등 콘텐츠 프로젝트 투자와 업무 연관성이 높은 23명의 전문가들로 설정하여 조사 결과의 타당성과 신뢰성을 높이하고자 하였다. 의견 조사는 2023년 8월 7일부터 14일까지 총 8일간 진행하였으며, 서면 답변의 형태로 응답지를 회수하였다.

〈표 4-2〉 전문가 의견 조사 개요

구분	내용
조사 대상	<ul style="list-style-type: none">모태펀드 문화계정 등 콘텐츠산업 관련 펀드 운용 경험 혹은 투자 경험이 있는 VC 15인콘텐츠 유통/배급 관련 전문가 6인정책기관 및 협단체 2인
진행 기간	<ul style="list-style-type: none">2023년 8월 7일~8월 14일
조사 방법	<ul style="list-style-type: none">온라인을 통한 서면 답변

나. 조사 내용

조사 내용은 앞서 실시한 전문가 심층 인터뷰 결과를 바탕으로 콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화를 위한 정책 수요를 검증하는 방식으로 구성하였다. 특히, 정책 필요성과 정책 방향성의 동의 여부에 대한 의견을 조사하여 세부적인 정책 방향성을 도출하고자 하였다.

의견 조사에 포함된 정책 방안은 전문가 심층 인터뷰 결과를 토대로 총 9개를 선정하여 구성하였다. 조사를 위해 정책 방안의 개념과 기대 효과를 제시하고 정책의 필요성과 세부 정책 방향성을 5점 척도로 측정하였다. 또한 각 정책에 대한 상세 의견을 작성하도록 하였다.

〈표 4-3〉 전문가 의견 조사 문항

정책(안) 필요성	세부 정책 방향성
콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대	<ul style="list-style-type: none"> 투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 창업초기 기업의 프로젝트가 적절하다 투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 제작초기 기업의 프로젝트가 적절하다 제작사의 수익 확보를 위해 투자사 수익 지분의 한도가 설정되어야 한다 장르별(영화, 게임 등) 투자 기준을 다르게 설계할 필요가 있다
슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설	<ul style="list-style-type: none"> 대기업 자본과 정책자금을 매칭하는 펀드조성이 적절하다 상호출자제한기업 등 모태펀드의 투자금지규정을 완화하여 투자 대상을 확대하는 것이 적절하다 다수 IP에 분산 투자하는 것보다 소수 IP에 투자금을 집중하는 방식이 적절하다
개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대	<ul style="list-style-type: none"> 저작권 조각투자, STO를 적극 도입할 수 있는 가이드라인 도입이 필요하다 클라우드펀딩이 주목적 투자인 정책펀드가 필요하다 개인투자자도 문화산업전문회사(SPC)에 투자할 수 있는 환경이 조성되어야 한다
투자정보 교류 기회 확대	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 프로젝트 기획·제작 정보를 교류하고 투자 정보를 얻을 수 있는 딜소싱 플랫폼 구축이 필요하다 투자자와 콘텐츠 기업의 오프라인 교류 행사를 정책적으로 확대할 필요가 있다 K-콘텐츠에 관심이 많은 해외 투자자와 교류할 수 있는 기회가 정책적으로 제공되어야 한다
콘텐츠 가치평가 고도화	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 가치평가 결과의 예측력을 높일 수 있는 시스템의 고도화가 필요하다 모태펀드 계정에서 투자할 경우, 콘텐츠 가치평가 및 결과 자료의 참고를 의무화해야 한다 콘텐츠 가치평가 제도의 홍보가 더욱 필요하다.
콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공	<ul style="list-style-type: none"> 지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다 (법인세 5% 세액공제). 문화산업전문회사(SPC) 투자에도 법인세 세액공제 지원이 제공되어야 한다
개인투자자에 대한 조세혜택 제공	<ul style="list-style-type: none"> 지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다 (소득세 30~100% 세액공제) 문화산업전문회사(SPC) 투자에도 개인소득세 세액공제 지원이 제공되어야 한다
대기업 투자 제한 완화	<ul style="list-style-type: none"> 정책 실효성 제고를 위해 대기업 제작수익 비중 제한을 폐지해야 한다 상호출자제한기업 등의 다른 제한 규정도 함께 축소되어야 한다.
플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화	<ul style="list-style-type: none"> 별도 기금을 조성하여 콘텐츠산업 전반에 재투자가 이루어져야 한다 재투자 과정에서 IP는 제작사가 일부 확보할 수 있는 제도를 구축해야 한다

2. 콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 관련 정책 수요 검증

가. 콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대

콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대 정책의 필요성이 높다는 의견이 65.2%이며, 필요성이 낮다는 의견이 17.4%로 나타났다. 다수의 응답자가 콘텐츠 제작사의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드의 중요성에 대해 공감하고 있었다. 글로벌 플랫폼이 독과점하고 있는 현재의 산업구조에서 탈피하기 위해서는 IP에 투자하는 정책펀드가 더욱 확대되어야 한다는 의견이다. 다만, 유통사의 영향력을 고려하였을 때, 제작사가 단독으로 IP를 소유하기보다는 투자사 및 유통사와 공동 소유하여 안정적인 콘텐츠 제작 및 출시를 유도해야 할 필요성도 제시되었다. 제작사의 IP권리가 높아질수록 투자사 및 유통사의 투자 매력도 낮아질 것이기 때문에 투자자를 제한하는 규정을 신설하기보다는 이들의 투자를 정책펀드가 지원하고 투자 리스크를 경감하는 방향성을 가져야 한다고 주장하였다.

세부 정책 방향성의 경우, '장르별(영화, 게임 등) 투자 기준을 다르게 설계할 필요가 있다'에 대한 동의 비중이 82.6%로 가장 높았다. 전문가들은 영화, 방송 등 영상콘텐츠와 게임콘텐츠의 특성이 다르기 때문에 일괄적인 투자 기준 적용은 적절하지 않다고 말하였다. 이러한 관점에서 '제작사의 수익 확보를 위해 투자사 수익 지분의 한도가 설정되어야 한다'는 항목도 게임 분야 투자에 일부 적용할 수는 있으나 영상콘텐츠에는 제작사의 투자 수익이 40%에 달하기 때문에 오히려 투자자의 투자 위축을 불러일으킬 수 있다는 상세의견이 있었다.

다음으로 '투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 제작초기 기업의 프로젝트가 적절하다'에 대한 동의 비중도 73.9%로 높게 도출된 반면, '투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 창업초기 기업의 프로젝트가 적절하다'에 동의하지 않는다는 비율이 39.1%로 나타났다. 창업기간보다는 제작기간으로 접근하여 제작 초기 프로젝트에 프로젝트 투자가 적합하다는 의견이다. 창업초기 기업의 프로젝트를 대상으로 정책펀드를 설계할 경우, 업력이 있지만 자금 조달에 어려움을 겪고 있는 많은 콘텐츠 기업들에게 역차별이 될 수 있다는 우려의 의견도 제시되었다.

〈표 4-4〉 ‘콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대	17.4%	17.4%	65.2%	3.78
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 창업초기 기업의 프로젝트가 적절하다	39.1%	21.7%	39.1%	2.87
투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 제작초기 기업의 프로젝트가 적절하다	17.4%	8.7%	73.9%	3.52
제작사의 수익 확보를 위해 투자사 수익 지분의 한도*가 설정되어야 한다 (*예시) 수익의 300% 캡 설정	65.2%	4.3%	30.4%	2.13
장르별(영화, 게임 등) 투자 기준을 다르게 설계할 필요가 있다	0.0%	17.4%	82.6%	4.30

나. 슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설

슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설 정책의 필요성이 높다는 의견이 60.9%, 필요성이 낮다는 의견이 26.1%로 응답자의 의견이 다소 엇갈린 결과가 도출되었다. 필요성이 높다고 응답한 전문가들은 슈퍼 IP 육성은 필요한 부분이며, 대규모 자본 투입이 필요하기 때문에 정책펀드의 역할이 크다는 입장이다. 또한, 자본의 효율성보다는 경쟁력 있는 기업의 참여가 전제되어야 시너지 효과를 기대할 수 있다는 의견을 나타냈다. 반면, 필요성이 낮다고 응답한 전문가들은 슈퍼 IP의 성공 가능성이 낮기 때문에 정책자금을 활용한 투자의 위험성이 높으며, 따라서 제작 지원 관점에서 IP 육성이 필요하다고 주장하였다.

세부적으로는 ‘대기업 자본과 정책자금을 매칭하는 펀드조성이 적절하다’(78.3%)와 ‘상호출자제한기업 등 모태펀드의 투자금지규정을 완화하여 투자 대상을 확대하는 것이 적절하다’(87.0%)에 대한 동의 비중이 매우 높게 나타났다. 슈퍼 IP 제작 지원 관련 정책펀드 조성을 위해서는 대기업 등 산업 자본을 활용한 재원 마련이 우선적으로 필요하다는 것이 업계의 의견이다. 또한, 슈퍼 IP 제작은 막대한 자본이 투입되므로 안정성이 중요하며, 상호출자제한기업의 참여와 연계는 투자 리스크를 해소할 수 있기 때문에 안정성 측면에서 대기업 등 산업 자본의 역할이 크다는 의견이다.

그러나 ‘다수 IP에 분산 투자하는 것보다 소수 IP에 투자금을 집중하는 방식이 적절하다’에는 동의하지 않는다는 응답이 34.8%로 부정적 의견도 다수 제시되었다. 전문가들은 막대한 자본이 투입된 IP라도 흥행을 담보할 수 없기 때문에 소수 IP에 정책자금을 투입하는 방식은 위험성이 높다는 점을 지적하였다. 따라서 투자 건수를 설정하는 것이 아닌 투자사의 투자 의사결정에 맡겨야 할 부분이라고 판단하고 있다.

〈표 4-5〉 ‘슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설	26.1%	13.0%	60.9%	3.78
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
대기업 자본과 정책자금을 매칭하는 펀드조성이 적절하다	4.3%	17.4%	78.3%	4.22
상호출자제한기업 등 모태펀드의 투자금지규정을 완화하여 투자 대상을 확대하는 것이 적절하다	4.3%	8.7%	87.0%	4.35
다수 IP에 분산 투자하는 것보다 소수 IP에 투자금을 집중하는 방식이 적절하다	34.8%	30.4%	34.8%	3.09

다. 개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대

개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대의 필요성이 높다는 의견(60.9%)이 낮다는 의견(17.4%)에 비해 다소 높은 것으로 나타났다. 투자 상품으로서의 콘텐츠는 기존의 투자 상품과 달리 개인이 직관적으로 이해하기 쉬울 뿐 아니라 투자자의 효용이 단지 투자 수익 획득 이외에 개인들이 선호하는 콘텐츠의 제작 활성화에 따른 문화콘텐츠 향유라는 측면도 있기 때문에 투자자 효용이 클 것이라 주장하였다. 콘텐츠산업이 다른 산업에 비해 금융자본이나 산업자본의 투자 제약이 큰 상황에서 콘텐츠에 관심이 높은 개인들의 직접투자가 활성화된다면 제작이 활성화될 것이라는 기대감을 드러내었다.

세부 정책 방향성 조사 결과를 보면, ‘저작권 조각투자, STO를 적극 도입할 수 있는 가이드라인 도입이 필요하다’(69.6%)에 대한 동의 비율이 높게 나타났다. 이미 미술품, 음원 시장 등에 조각투자가 활발하게 이루어지고 있고 STO 도입이 법제화되었기 때문에 관련 가이드라인 도입이 시급하다는 의견이다.

‘개인투자자도 문화산업전문회사(SPC)에 투자할 수 있는 환경이 조성되어야 한다’에 동의한다는 응답이 52.2%, 보통이라는 응답이 39.1%로 나타나고 있다. 전문가들은 개인투자자의 안정성 측면에서 문화산업전문회사에 대한 개인투자 허용을 긍정적으로 바라보고 있다. 그간 문제점으로 지적되어 온 민간 크라우드펀딩의 투자 위험성으로 인해 자칫 개인투자자들의 투자손실과 콘텐츠산업에 대한 부정적인 인식이 높아질 수 있지만, 구조적으로 정산과정이 투명한 문화산업전문회사 제도가 확대된다면 개인투자 영역에서의 위험성이 어느 정도 해소될 것이라는 의견이 제시되었다.

‘크라우드펀딩이 주목적 투자인 정책펀드가 필요하다’는 데 동의한다는 응답이 47.8%로 낮게 제시되었다. 전문가들은 크라우드펀딩의 중요성과는 별개로 VC가 주요 참여자인 모태펀드에서 크라우드펀딩이 주목적인 정책펀드의 실효성이 낮다고 판단하였다.

〈표 4-6〉 ‘개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대	17.4%	21.7%	60.9%	3.74
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
저작권 조각투자, STO를 적극 도입할 수 있는 가이드라인 도입이 필요하다	13.0%	17.4%	69.6%	3.83
크라우드펀딩이 주목적 투자인 정책펀드가 필요하다	34.8%	17.4%	47.8%	3.22
개인투자자도 문화산업전문회사(SPC)에 투자할 수 있는 환경이 조성되어야 한다	8.7%	39.1%	52.2%	3.65

라. 투자정보 교류 기회 확대

투자정보 교류 기회 확대가 정책적으로 필요하다는 의견(60.9%)이 필요성이 낮다는 의견(13.0%)에 비해 높은 것으로 나타났다. 다수의 전문가들은 기존의 투자 정보 교류 행사는 효과가 낮아 유망한 투자처를 발굴하기 어렵다는 입장이다. IR을 위한 데모데이에 참가하는 기업들이 한정적이고, 단순히 교류 횟수에 초점을 맞춘 행사들이 많다고 주장하며, 교류기회의 확대보다는 실효성의 점검이 필요하다는 의견이다. 또한 콘텐츠

프로젝트에 대한 투자 정보 교류도 제한적이라는 의견도 나타났다. 대부분의 투자정보 교류가 기업 IR이며, 프로젝트 영역이 별도로 없기 때문에 프로젝트 제작비 조달을 위한 프로젝트 IR도 필요하다는 의견이다. 전문가들은 오프라인에서 개최하는 프로젝트 IR 및 네트워킹 기회를 통해 프로젝트의 가능성을 검토하고 검증하는 기회의 필요성을 강조하였다.

세부 정책 방향성에 대한 조사 결과를 보면, 'K-콘텐츠에 관심이 많은 해외 투자자와 교류할 수 있는 기회가 정책적으로 제공되어야 한다'(73.9%), '투자자와 콘텐츠 기업의 오프라인 교류 행사를 정책적으로 확대할 필요가 있다'(69.6%) 등에 대해 긍정적으로 인식하고 있다. 국내 콘텐츠에 관심이 높은 해외 투자자와 연결할 수 있는 창구의 부족을 인식하고 있으며, 오프라인 교류 행사를 다양화하고 세분화하여 해외 자본을 유치할 수 있는 역할이 필요함을 주장하였다.

'콘텐츠 프로젝트 기획·제작 정보를 교류하고 투자 정보를 얻을 수 있는 딜소싱 플랫폼 구축이 필요하다'에 대해서는 동의한다는 응답이 47.8%로 나타났다. 전문가들은 투자자와 기업이 투자 정보를 상시 교류할 수 있는 플랫폼의 필요성은 높으나 투자 정보의 유출 문제로 현실성이 낮다고 주장한다. 따라서 불확실한 정보의 교류가 발생할 수 있는 온라인 플랫폼보다는 오프라인 중심의 네트워킹 기회를 늘리는 것이 효과적인 방안이라고 의견을 제시하였다.

〈표 4-7〉 '투자정보 교류 기회 확대' 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
투자정보 교류 기회 확대	13.0%	26.1%	60.9%	3.74
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
콘텐츠 프로젝트 기획·제작 정보를 교류하고 투자 정보를 얻을 수 있는 딜소싱 플랫폼 구축이 필요하다	17.4%	34.8%	47.8%	3.35
투자자와 콘텐츠 기업의 오프라인 교류 행사를 정책적으로 확대할 필요가 있다	4.3%	26.1%	69.6%	3.78
K-콘텐츠에 관심이 많은 해외 투자자와 교류할 수 있는 기회가 정책적으로 제공되어야 한다	8.7%	17.4%	73.9%	3.83

마. 콘텐츠 가치평가 고도화

콘텐츠 가치평가 고도화의 필요성은 높음(52.2%)과 낮음(30.4%)이 모두 높게 나타났다. 응답자들의 의견을 종합하면, 콘텐츠 가치평가 제도는 흥행 예측의 기능보다는 국내외 시장 규모와 기존 사례를 분석하고 이를 기반으로 콘텐츠 프로젝트의 매출 관련 경향성 정보를 제공하는 역할로 인식하고 있다. 투자 의사결정에 영향을 미칠 수 있는 참고자료이기 때문에 시스템 고도화와 홍보 강화를 통한 이용자 확대가 필요하지만, 이를 의무화하는 정책 방안에 대해서는 반대 의견이 높았다.

세부 정책 방향성을 보면, ‘콘텐츠 가치평가 결과의 예측력을 높일 수 있는 시스템의 고도화가 필요하다’는 데 동의한다는 응답자가 65.2%로 도출되었다. 콘텐츠 가치평가는 프로젝트의 최고 흥행치를 맞추는 것이 아닌 적정수준의 가치를 측정하는 목적이 크고, 따라서 오차를 축소하기 위해 시스템의 고도화가 필요하다는 의견이다. ‘콘텐츠 가치평가 제도의 홍보가 더욱 필요하다’는 데 동의한다는 의견은 52.2%로 나타났다. 아직 콘텐츠 가치평가 제도가 보편화된 것이 아니기 때문에 지방 소재 기업이나 투자자 등을 대상으로 홍보 강화가 필요하다는 입장이다.

‘모태펀드 계정에서 투자할 경우, 콘텐츠 가치평가 및 결과 자료의 참고를 의무화해야 한다’에 동의한다는 의견은 13%, 동의하지 않는다는 의견은 60.9%로 대다수의 전문가가 콘텐츠 가치평가 및 결과 자료의 의무화에 반대하였다. 다양한 외부 변수가 흥행에 영향을 미치는 콘텐츠산업의 특성을 고려할 때, 콘텐츠 가치평가의 결과는 투자 검토 과정에서 참고 자료로서 활용이 가능하며, 이를 의무화하는 것은 제도의 실효성을 낮추는 결과로 이어질 것이라는 의견이다.

〈표 4-8〉 ‘콘텐츠 가치평가 고도화’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
콘텐츠 가치평가 고도화	30.4%	17.4%	52.2%	3.30
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
콘텐츠 가치평가 결과의 예측력을 높일 수 있는 시스템의 고도화가 필요하다	26.1%	8.7%	65.2%	3.39
모태펀드 계정에서 투자할 경우, 콘텐츠 가치평가 및 결과 자료의 참고를 의무화해야 한다	60.9%	26.1%	13.0%	2.26
콘텐츠 가치평가 제도의 홍보가 더욱 필요하다	21.7%	26.1%	52.2%	3.35

바. 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공

콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공의 필요성은 높음이 95.7%로 거의 모든 응답자가 필요성에 공감하였다. 일반적으로 콘텐츠 프로젝트에 대한 투자 수요가 높지 않기 때문에 조세혜택이 신설된다면, 투자 수요가 증가할 것이라는 의견이다. 또한, 조세혜택 제공은 전략적 투자자인 SI와 재무적 투자자인 FI 모두를 유인할 수 있는 방안으로 평가하였다.

세부적으로는 ‘지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다’와 ‘문화산업전문회사(SPC) 투자에도 법인세 세액공제 지원이 제공되어야 한다’에 대한 동의 정도가 각각 87%, 91.3%로 매우 높게 도출되었다. 프로젝트 투자에 대한 조세혜택의 수준은 지분 투자에 제공하고 있는 법인세 5%가 적절하다는 답변이 많았다. 또한 문화산업전문회사의 태생적 특성을 고려할 때, 투자에 의한 법인세 세액공제가 이루어진다면 문화산업전문회사 설립 및 투자활성화에 도움이 될 것으로 판단하였다.

〈표 4-9〉 ‘콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공	0.0%	4.3%	95.7%	4.35
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다(법인세 5% 세액공제)	0.0%	13.0%	87.0%	4.30
문화산업전문회사(SPC) 투자에도 법인세 세액공제 지원이 제공되어야 한다	0.0%	8.7%	91.3%	4.30

사. 개인투자자에 대한 조세혜택 제공

개인투자자에 대한 조세혜택 제공의 필요성은 높음이 91.3%로 다수의 전문가가 필요하다고 응답하였다. 조세혜택이 신설되면 법인투자자와 마찬가지로 개인투자자의 콘텐츠 프로젝트 투자를 유인할 수 있을 것이라는 예상을 하였다. 특히, 크라우드펀딩 등 개인투자자가 참여할 수 있는 투자 경로가 다양화되면서 조세혜택 제공이 자산가 등 개인투자자본을 유치할 수 있는 기폭제가 될 것이라는 의견이 제시되었다.

세부적으로는 ‘지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다’와 ‘문화산업전문회사(SPC) 투자에도 개인소득세 세액공제 지원이 제공되어야 한다’에 대한 동의 정도가 각각 100%, 95.7%로 매우 높게 도출되었다. 현재 투자 환경에서는 개인투자자의 콘텐츠 프로젝트 투자 규모가 크지 않으며, 문화산업전문회사에 대한 개인 투자도 사실상 이루어지지 않고 있다. 지분 투자에 준하는 개인소득세 공제 혜택이 프로젝트 투자에 적용할 경우, 개인투자자의 적극적인 참여를 이끌어 낼 것이라는 데 대부분의 전문가가 동의하였다.

〈표 4-10〉 ‘개인투자자에 대한 조세혜택 제공’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
개인투자자에 대한 조세혜택 제공	0.0%	8.7%	91.3%	4.39
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다(소득세 30~100% 세액공제)	0.0%	0.0%	100.0%	4.57
문화산업전문회사(SPC) 투자에도 개인소득세 세액공제 지원이 제공되어야 한다	4.3%	0.0%	95.7%	4.43

아. 대기업 투자 제한 완화

대기업 투자 제한 완화의 필요성은 높음이 82.6%로 나타나 응답자 대부분이 해당 정책에 대해 공감하고 있음을 확인하였다. 글로벌 플랫폼의 영향력이 확대된 상황에서 국내 콘텐츠 기업들은 상호출자제한기업과 같은 대기업이라 하더라도 자금조달에 어려움을 겪고 있으며, 따라서 일부 규제들을 완화하여 산업자본을 유치해야 한다는 입장이다. 다만, 일방적인 제한 완화가 아닌 중소기업 보호할 수 있는 최소한의 가이드라인 수립은 필요하다는 의견도 도출되었다.

세부 정책 방향성 조사 결과를 보면, ‘정책 실효성 제고를 위해 대기업 제작수익 비중 제한을 폐지해야 한다’에 대한 동의 비중이 73.9%로 높게 나타났으나 반대 의견도 소수 존재한다. 현재 40%로 한정되어 있는 대기업의 제작 수익 비중이 완화된다면 콘텐츠 프로젝트로의 산업자본의 투자가 더욱 활성화될 것이라는 의견이다. 그러나 일부 전문가

들은 대기업 제작수익 비중 제한의 완전한 폐지에는 반대 의견을 표명하였다. 해당 제도가 완전히 폐지된다면 모태펀드가 대기업의 투자 유인책이 아닌 단지 민간 자본의 투자 위험성을 줄여 주는 레버리지 수단으로 전략할 수 있으며, 정작 투자가 필요한 프로젝트가 외면받을 가능성이 높다고 주장하였다. 따라서 대기업 자본의 투자 유입 효과는 조세 혜택 등 세제지원으로 접근해야 한다는 의견을 제시하였다.

‘상호출자제한기업 등의 다른 제한 규정도 함께 축소되어야 한다’에 대한 동의 정도는 73.9%로 나타났다. 산업자본 활성화를 위해 상호출자제한기업 등에 대한 현재의 규제를 다소 완화할 필요가 있다는 관점이다.

〈표 4-11〉 ‘대기업 투자 제한 완화’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
대기업 투자 제한 완화	0.0%	17.4%	82.6%	4.35
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
정책 실효성 제고를 위해 대기업 제작수익 비중 제한을 폐지해야 한다	17.4%	8.7%	73.9%	4.04
상호출자제한기업 등의 다른 제한 규정도 함께 축소되어야 한다	4.4%	21.7%	73.9%	4.22

자. 플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화

플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화에 대해 전문가의 87%가 필요하다고 응답하였다. 국내 콘텐츠 제작사의 수익을 보전하고, 경쟁력을 높이기 위해 플랫폼의 재투자 의무화는 효과적인 정책 방안이 될 수 있다는 점을 확인하였다. 그러나 전문가들은 해외 수출이 핵심인 국내 콘텐츠산업에 폐쇄성이 짙은 자국 콘텐츠 보호 정책이 적용된다면 플랫폼 사업자의 국내 투자 자체가 위축될 수 있다는 우려의 목소리도 내고 있다. 그렇기 때문에 장기적 관점에서 플랫폼과 제작사가 공존할 수 있는 가이드라인 수립의 필요성을 제기하였다.

세부 정책 방향성 조사 결과를 보면, ‘별도 기금을 조성하여 콘텐츠산업 전반에 재투자가 이루어져야 한다’와 ‘재투자 과정에서 IP는 제작사가 일부 확보할 수 있는 제도를

구축해야 한다'는 항목에 대한 동의 정도가 모두 87%로 나타났다. 기본적으로 플랫폼의 재투자자와 제작사의 IP 권리 확보라는 측면에서 긍정적으로 인식하고 있지만, 정책의 실현 가능성에 대해서는 부정적 의견을 드러냈다.

〈표 4-12〉 '플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화' 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화	4.3%	8.7%	87.0%	4.48
세부 정책 방향성	동의 여부			평균 점수 (5점 척도)
	동의하지 않음	보통	동의함	
별도 기금을 조성하여 콘텐츠산업 전반에 재투자가 이루어져야 한다	8.7%	4.3%	87.0%	4.43
재투자 과정에서 IP는 제작사가 일부 확보할 수 있는 제도를 구축해야 한다	8.7%	4.3%	87.0%	4.35

차. 전문가 의견 조사 종합

전문가 의견 조사 결과, 콘텐츠 프로젝트에 투자하는 법인 및 개인 대상 조세혜택 신설의 정책 수요가 가장 높은 것을 확인하였다. 전문가들은 공통적으로 콘텐츠산업의 특수성을 고려하여 그간 지분 투자에만 적용되던 세액공제 지원을 프로젝트 투자에도 확대한다면 투자자가 증가할 것이라 판단하고 있다. 특히, 전략적 투자자와 재무적 투자자 모두를 유인할 수 있는 효과적인 정책 방안이라 보고 있어, 콘텐츠 프로젝트에 투자하는 투자자에 대한 조세혜택 제공이 정책적으로 검토될 시점이라고 판단할 수 있다.

다음으로 대기업 투자 제한 완화와 플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화 관련 정책 수요도 높게 나타났다. 대기업이라 할지라도 국내 콘텐츠 기업들은 글로벌 플랫폼에 비해 자본 규모가 작기 때문에 투자 제한을 완화하여 산업 자본의 유입과 투자 활성화를 추진할 필요가 있다는 입장이다. 또한, 플랫폼의 재투자자를 의무화하는 것이 콘텐츠산업 및 투자 활성화에 큰 영향을 미칠 수 있다는 의견도 함께 확인하였다. 플랫폼 중심의 수익구조를 개선하기 위해 이러한 정책 필요성이 높아지고 있지만, 동시에 무조건적인 규제 신설 및 완화가 이루어져서는 안 된다는 의견도 다수 도출되었다. 플랫폼에 대한 지나친 견제는 투자 축소로 국내 시장이 위축될 수 있는 위험성이 있으며, 대기업의 참

여가 더욱 활발해질 경우 중소 제작사의 입지가 줄어들 수 있는 가능성이 높다. 따라서 중소 제작사의 권리를 보호하는 현재의 방향성을 유지하되, 규제의 기준을 개선하는 정책이 필요함을 알 수 있다.

동일한 관점에서 IP 정책펀드의 확대와 슈퍼 IP 정책 펀드 신설 정책에 대한 상반된 입장을 확인하였다. 국내 콘텐츠산업의 IP 경쟁력 제고를 위해 대기업 자본을 활용하되, 주목적 투자 기준을 장르별로 세분화하고, 중소 제작사가 대기업과 협업을 통해 성장할 수 있는 투자 환경이 만들어져야 한다는 방향성이 도출되었다. 개인투자자와 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대는 개인투자자 유입을 지원할 수 있는 가이드라인 수립이라는 관점에서 필요성을 확인하였다.

다만, 투자정보 교류 기회 확대와 콘텐츠 가치평가 고도화 관련 정책은 실효성이 다소 낮기 때문에 필요성이 높기보다는 현재의 정책을 강화하는 방향성이 도출되었다.

〈표 4-13〉 전문가 의견 조사 결과 종합

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대	17.4%	17.4%	65.2%	3.78
슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설	26.1%	13.0%	60.9%	3.78
개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대	17.4%	21.7%	60.9%	3.74
투자정보 교류 기회 확대	13.0%	26.1%	60.9%	3.74
콘텐츠 가치평가 고도화	30.4%	17.4%	52.2%	3.30
콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공	0.0%	4.3%	95.7%	4.35
개인투자자에 대한 조세혜택 제공	0.0%	8.7%	91.3%	4.39
대기업 투자 제한 완화	0.0%	17.4%	82.6%	4.35
플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화	4.3%	8.7%	87.0%	4.48

제3절 콘텐츠기업 인식 조사

1. 조사 개요

가. 조사 목적 및 대상

콘텐츠산업 프로젝트 투자 수요와 필요 정책에 대한 콘텐츠기업의 인식을 살펴보기 위해 설문조사를 실시하였다. 투자 지원 정책의 실효성을 높이기 위해서는 투자자와 피투자기업의 수요를 고려한 정책 설계가 우선되어야 한다. 따라서 콘텐츠기업이 인식하는 프로젝트 투자 수요와 필요 정책을 도출하여 전문가 의견 조사 결과와 비교 검증하고자 한다.

조사 대상은 2023년 현재 콘텐츠산업에서 제작·유통업을 영위한 기업에 종사 중인 관계자로 설정하였다. 콘텐츠산업의 범위는 콘텐츠산업특수분류에 따른 12개 산업(출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 광고, 공연)과 문화산업에 포함되는 전시시장으로 정의하였다. 설문 조사는 2023년 7월 31일부터 14일까지 총 15일간 온라인 조사로 진행하였으며, 응답을 중단했거나 불성실한 응답을 제외한 총 101개의 자료를 유효 표본으로 분석에 활용하였다.

〈표 4-14〉 콘텐츠기업 인식 조사 개요

구분	내용
조사 대상	• 콘텐츠산업 내 제작·유통업을 영위한 기업의 종사자
유효 응답 수	• 101개
진행 기간	• 2023년 7월 31일~8월 14일
조사 방법	• 온라인 조사

나. 조사 내용

조사 내용은 기업 및 응답자 정보, 피투자 경험, 투자 수요, 정책 수요 등 네 가지로 구성하였다. 먼저, 기업 및 응답자 정보에서는 대표 장르와 콘텐츠 매출 실적을 응답하도록 제시하였다. 매출액은 2022년을 기준으로 조사하였다. 또한 기업 규모에 따른 수요 차이를 분석하기 위해 상장여부, 상시 근로자 수 등을 포함하였다.

두 번째로, 피투자 경험은 외부 투자 유치 경험을 중심으로 문항을 구성하였다. 최근 5년 내 외부 투자 유치 경험과 투자규모, 프로젝트 투자 비중 등을 조사하여 콘텐츠기업이 실제로 유치한 투자 규모와 장르별 프로젝트 투자의 비중 차이를 파악하고자 하였다. 투자 유치 애로 사항에 복수 응답하도록 하여 투자 유치 과정에서 기업들이 겪고 있는 문제점을 유형화하고자 하였다.

세 번째로, 투자 수요에 대해 응답하도록 조사문항을 제시하였다. 먼저 투자 유형을 프로젝트 투자(제작사의 IP 보유), 프로젝트 투자(제작사의 IP 미보유), 지분(기업)투자로 구분하여 희망하는 투자 유형을 선택하고 그 이유에 대해 기입하도록 구성하였다. 해당 조사문항을 통해 콘텐츠기업이 인식하는 프로젝트 투자 선호 이유와 비선호 이유에 대해 파악하고자 하였다. 다음으로 희망하는 투자 주체와 그 이유에 대한 조사문항을 구성하였다. 투자 주체는 벤처캐피털 및 액셀러레이터, 콘텐츠 플랫폼, 콘텐츠 제작사 및 배급사, 국책은행 및 산업진흥기관, 정책금융기관, 민간 금융권, 개인투자자, 일반법인 등 외부투자가 가능한 주체를 제시하였다.

마지막으로, 정책 수요에 대해 응답하도록 조사문항을 제시하였다. 먼저 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 정책 필요성을 제시하였으며, ‘매우 필요하다’부터 ‘매우 필요하지 않다’까지 5점 척도로 응답하도록 구성하였다. 그리고 대기업 투자 수익 지분 40% 제한과 관련된 현재 제도의 개선 필요성에 대해 조사하였다. 정책 필요성 조사 결과를 기반으로 콘텐츠기업이 요구하는 정책적 지원이 무엇인지 파악하고, 전문가 의견 조사에서 도출된 정책 수요와 비교 검증하여 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 정책 방안을 수립하고자 하였다.

〈표 4-15〉 콘텐츠기업 인식 조사 문항

구분	조사항목	
A. 기업 및 응답자 정보		
응답자 정보 및 기업 개요	<ul style="list-style-type: none">회사명상장 여부응답자 직위	<ul style="list-style-type: none">대표 장르상시 근로자 수연 매출액(2022년)
B. 피투자 경험		
투자 유치 경험	<ul style="list-style-type: none">최근 5년간 외부 투자 유치 경험투자자 주체 및 투자 규모	<ul style="list-style-type: none">투자 미유치 유형투자유치 애로사항
C. 투자 수요		
희망투자 유형	<ul style="list-style-type: none">희망하는 투자 유형	<ul style="list-style-type: none">투자 유형별 희망하는 이유
희망투자 주체	<ul style="list-style-type: none">희망하는 투자 주체	<ul style="list-style-type: none">투자 주체별 선호 이유
D. 정책 수요		
정책 필요성	<ul style="list-style-type: none">제작사의 IP 지분 확보를 지원하는 정책 펀드(모태펀드) 확대보유 IP를 활용한 사업화 지원글로벌 IP 제작 지원을 위한 대형 제작사·배급사·투자사(대기업 포함)의 자본 유입 지원개인투자자의 문화산업전문회사(SPC) 투자조각투자 가이드라인 마련 등 개인투자자 확대를 위한 지원	<ul style="list-style-type: none">개인투자자에 대한 조세혜택 제공(소득세 공제 혜택 등)콘텐츠 프로젝트 투자자(VC, 플랫폼 등)에 대한 조세혜택 제공(법인세 감면 등)투자자와 제작사가 콘텐츠 투자정보를 교류할 수 있는 플랫폼 구축과 기회 확대콘텐츠 프로젝트 가치평가 확대 및 고도화플랫폼사의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화
대기업 제한 완화	<ul style="list-style-type: none">대기업 투자 수익 제한 완화의 필요성	

2. 조사 결과

가. 응답 기업 정보

조사 결과, 영상콘텐츠를 주 사업영역으로 하는 기업의 비중이 45.5%로 가장 높았다. 게임 기업의 비중은 20.8%였으며, 음악, 공연, 전시 등 그 외 분야의 사업을 영위하는 기업은 33.7%였다.

상시 근로자 수를 기준으로 구분하면, 5~49인 기업이 전체의 57.4%로 가장 높은 비중을 차지하였다. 다음으로 5인 미만의 소규모 기업이 20.8%, 50~99인 기업이 10.9%로 대부분의 응답 기업이 100인 미만의 중소 규모인 것을 확인하였다. 반면, 300인 이상의 근로자가 종사하는 기업은 3%로 나타났다.

매출액을 기준으로 보면, 연 매출 10억 원 미만의 기업이 40.6%, 10억~50억 원 미만 기업은 27.7%로 연 매출액 50억 원 미만 기업의 비중이 약 70%의 비중을 차지했다. 응답 기업 중 국내 주식시장에 상장한 곳도 단 2곳에 불과하여, 본 조사의 표본이 콘텐츠 산업의 특성과 유사하게 중소기업 중심으로 구성되어 있는 것을 알 수 있다.

〈표 4-16〉 응답 기업 정보

구분		빈도	비율(%)
장르	게임	21	20.8%
	영상(영화, 방송, 애니메이션)	46	45.5%
	그 외	34	33.7%
상시 근로자 수	5인 미만	21	20.8%
	5~49인	58	57.4%
	50~99인	11	10.9%
	100~299인	8	7.9%
	300인 이상	3	3.0%
연 매출액	10억 원 미만	41	40.6%
	10억~50억 원 미만	28	27.7%
	50억~100억 원 미만	8	7.9%
	100억~500억 원 미만	20	19.8%
	500억 원 이상	4	4.0%
상장 여부	상장	2	2.0%
	비상장	99	98.0%

나. 피투자 경험

최근 5년간 외부 투자자로부터 투자를 받은 경험을 조사한 결과, 74.3%의 기업이 투자를 유치한 경험이 있는 것으로 응답하였다.

다음으로 피투자 경험이 있는 기업을 대상으로 투자 주체와 규모, 프로젝트 투자의 비중을 조사하였다. 조사 결과, 피투자 경험이 있는 기업 중 80%가 VC 및 AC로부터 투자를 유치한 것으로 드러났다. 5년간 VC 및 AC로부터 유치한 평균 투자규모는 약 72억 원이며, 이 중 프로젝트 투자의 비중은 78.4%에 달해 프로젝트 투자의 비중이 높은 것을 확인하였다. OTT 등 콘텐츠 플랫폼으로부터 투자를 받은 경험은 4%로 비중은 매우 작지만 평균 투자규모는 48억 원으로 투자 빈도에 비해 평균 투자규모가 높았다. 콘텐츠 제작사 및 배급사로부터 투자를 받은 경험은 17.3%이며, 평균 투자규모는 약 84억 원으로 콘텐츠 플랫폼과 유사하게 투자 빈도에 비해 투자규모가 높다는 특징이 있다. 이 외에 콘텐츠 기업 외 일반 법인으로부터의 투자 유치 경험 14.7%, 평균 투자규모 약 46억 원, 프로젝트 투자 비중은 48.5%로 일반 법인에 의한 투자가 일정 부분 이루어지는 것을 확인하였다. 반면, 개인투자자의 투자 비중은 크라우드펀딩(4.0%)과 크라우드펀딩을 통하지 않은 투자(9.3%) 모두 낮았으며, 평균 투자 규모 역시 다른 투자 주체에 비해 상대적으로 낮게 나타났다.

〈표 4-17〉 ‘피투자 경험(복수응답)’ 조사 결과

투자자 유형	빈도	비중	평균 투자규모 (백만 원)	프로젝트 투자 비중(%)
벤처캐피털 및 액셀러레이터 (창업투자사, 신기사, 엔젤투자사 등)	60	80.0%	7,210	78.4%
콘텐츠 플랫폼 (OTT(넷플릭스, 티빙, 웨이브 등), 스팀 등)	3	4.0%	4,800	53.3%
콘텐츠 제작사 및 배급사 (CJ, 넥슨, 하이브 등 콘텐츠 관련 기업)	13	17.3%	8,408	68.8%
국책은행 및 산업 진흥기관 (산업은행, 기업은행, 서울산업진흥원 등)	7	9.3%	4,629	22.4%
정책금융기관 (기술보증기금, 신용보증기금 등)	11	14.7%	3,361	36.1%
민간 금융권 (은행 등)	5	6.7%	7,380	26.0%
크라우드펀딩을 통한 개인투자자 (와디즈, 텀블벅, 펀더풀 등)	3	4.0%	1,580	10.3%

투자자 유형	빈도	비중	평균 투자규모 (백만 원)	프로젝트 투자 비중(%)
크라우드펀딩을 통하지 않은 개인투자자	7	9.3%	769	39.0%
일반 법인 (콘텐츠 기업 외)	11	14.7%	4,633	48.5%
기타	3	4.0%	383	73.3 %

* N(투자유치 경험이 있는 기업)=75.

피투자 경험이 없는 26개 기업을 대상으로 그 원인에 대해 조사하였다. 조사 결과, ‘투자유치를 시도해 보았지만 실패함’ 30.8%, ‘투자유치를 원하나 시도하지 않았음’ 30.8% 등 투자가 필요하지만 결과적으로 투자유치에 실패한 기업이 약 60%인 것으로 나타났다. 한편, 투자유치를 원하지 않아 시도하지 않았다는 기업도 38.5%로 확인되었다.

〈표 4-18〉 ‘투자유치 미경험 이유’ 조사 결과

구분	빈도	비율(%)
투자유치를 시도해 보았지만 실패함	8	30.8%
투자유치를 원하나 시도하지 않았음	8	30.8%
투자유치를 원하지 않아 시도하지 않았음	10	38.5%

다음으로 투자유치 애로 사항에 대해 조사하였으며, 투자유치 과정에서 겪은 애로 사항에 대해 모두 응답하게 구성하였다. 조사 결과, ‘투자사의 높은 투자 기준’이라는 응답이 46.5%로 가장 높은 것으로 나타났다. 투자사와 콘텐츠 기업 간 투자 기준에 대한 인식 차이가 큰 것을 확인할 수 있다.

다음으로 ‘콘텐츠 프로젝트에 대한 가치평가가 제대로 이루어지지 않아 투자 협상의 어려움 존재’라는 응답이 29.7%로 콘텐츠 기업들은 대부분의 기획·제작 중인 프로젝트의 가치를 산출하기 어려워 투자 협상 과정에서 불리하다는 의견을 제시하였다. 다음으로 ‘투자 과정에서의 복잡한 행정절차’(24.8%), ‘투자유치를 위한 정보 및 네트워크 기회 부족’(20.8%), ‘IP 권리 이전, 높은 수익 분배 등 투자사의 요구’(19.8%) 순으로 결과가 도출되었다.

〈표 4-19〉 ‘투자유치 애로사항(복수응답)’ 조사 결과

구분	빈도	비율(%)
투자사의 높은 투자 기준	47	46.5%
IP 권리 이전, 높은 수익 분배 등 투자사의 요구	20	19.8%
투자 유치를 위한 정보 및 네트워크 기회 부족	21	20.8%
콘텐츠 프로젝트에 대한 가치평가가 제대로 이루어지지 않아 투자 협상의 어려움 존재	30	29.7%
경영 활동 간섭	6	5.9%
복잡한 행정절차	25	24.8%
투자금 납입까지의 오랜 시간	15	14.9%
기타	8	7.9%

다. 투자 수요

1) 희망하는 투자 유형

희망하는 투자 유형에 대한 조사 결과, 지분 투자(55.4%)와 프로젝트 투자(제작사의 IP 보유)(51.5%)의 선호도가 비슷한 것으로 나타났다. 지분 투자와 프로젝트 투자(제작사의 IP 보유)를 모두 선호하는 기업도 다수 있었다. 반면, 프로젝트 투자(제작사의 IP 미보유)의 선호 비율은 15.8%로 매우 낮은 수치를 보였다. 전반적으로 콘텐츠 기업들은 프로젝트 투자라 하더라도 제작사가 IP를 보유하는 투자 유형을 선호하는 것을 확인할 수 있다.

〈표 4-20〉 ‘희망하는 투자 유형(복수응답)’ 조사 결과

구분	빈도	비율(%)
프로젝트 투자(제작사의 IP 보유)	52	51.5%
프로젝트 투자(제작사의 IP 미보유)	16	15.8%
지분(기업) 투자	56	55.4%

제작사가 IP를 보유하는 프로젝트 투자의 선호 이유를 조사한 결과, ‘프로젝트 단위의 사업이 중심이기 때문에’라는 응답이 53.8%로 가장 높았는데, 응답기업의 75%가 영상 콘텐츠 분야 기업인 것으로 나타났다. 콘텐츠 생애주기가 상대적으로 짧아 프로젝트 투자 구조가 활성화되어 있는 영상콘텐츠 기업이 프로젝트 투자를 선호하고 있음을 알 수 있다.

선호 이유를 1순위와 2순위까지 합한 비중을 계산하였을 때, ‘프로젝트 투자로 더 많은 투자금을 유치할 수 있기 때문에’와 ‘제작사의 IP 지분 확보가 가능하기 때문에’라는 응답이 각각 30.8%로 뒤를 이었다. 조사 결과를 통해 콘텐츠 기업의 프로젝트 투자 선호 이유 중 하나로 IP 권리 확보가 있다는 점을 도출하였다. 제작사의 IP 지분 확보라는 측면에서 프로젝트 투자 지원이 산업계의 수요를 반영한 정책 방안이 될 수 있음을 확인할 수 있다.

〈표 4-21〉 ‘프로젝트 투자(제작사의 IP 보유) 선호 이유’ 조사 결과

구분	1순위	1순위+2순위(복수 응답)
프로젝트 단위의 사업이 중심이기 때문에	53.8%	57.7%
프로젝트 투자로 더 많은 투자금을 유치할 수 있기 때문에	3.8%	30.8%
프로젝트 투자 방식의 투자 기회가 더 많기 때문에	7.7%	23.1%
자금조달이 빠르게 이루어지기 때문에	11.5%	23.1%
제작사의 IP 지분 확보가 가능하기 때문에	15.4%	30.8%
경영권 간섭이 없기 때문에	1.9%	7.7%
지분 투자에 대한 기존 주주 및 투자자의 반대가 있기 때문에	1.9%	1.9%
기존 주주의 지분 희석을 방지하기 위해	1.9%	7.7%
IP를 활용한 사업화와 부가수익 창출이 용이하기 때문에	1.9%	9.6%
배급·유통이 용이하기 때문에	0.0%	7.7%

다음으로 제작사가 IP를 보유하지 않는 프로젝트 투자 유형의 선호 이유를 조사한 결과, ‘프로젝트 단위의 사업이 중심이기 때문에’라는 응답이 37.5%로 가장 높아 앞선 항목과 결과가 동일함을 알 수 있다. 선호 이유 1순위와 2순위를 합쳐서 계산하였을 경우, ‘자금조달이 빠르게 이루어지기 때문에’가 56.3%로 가장 높았으며, ‘IP 판매를 통해 흥행과 관계없이 수익이 보장되기 때문에’라는 응답도 18.8%로 비교적 높은 비중으로 도출되었다. 일부 기업의 경우, 흥행의 손실을 부담하는 것이 아닌 IP 판매를 통해 일정

수준의 수익을 보장하는 것을 선호하고 있다.

〈표 4-22〉 ‘프로젝트 투자(제작사의 IP 미보유) 선호 이유’ 조사 결과

구분	1순위	1순위+2순위(복수응답)
프로젝트 단위의 사업이 중심이기 때문에	37.5%	37.5%
프로젝트 투자로 더 많은 투자금을 유치할 수 있기 때문에	6.3%	25.0%
프로젝트 투자 방식의 투자 기회가 더 많기 때문에	12.5%	37.5%
자금조달이 빠르게 이루어지기 때문에	31.3%	56.3%
IP 판매를 통해 흥행과 관계없이 수익이 보장되기 때문에	6.3%	18.8%
경영권 간섭이 없기 때문에	6.3%	12.5%
지분 투자에 대한 기존 주주 및 투자자의 반대가 있기 때문에	0.0%	6.3%
기존 주주의 지분 희석을 방지하기 위해	0.0%	6.3%

마지막으로 지분 투자 선호 이유를 조사한 결과, ‘지분 투자로 더 많은 투자금을 유치할 수 있기 때문에’라는 응답이 30.4%로 가장 높았다. 통상 제작비가 한정되어 있기 때문에 투자규모도 적은 프로젝트 투자에 비해 기업의 미래 가치를 평가하는 지분 투자의 규모가 더 크다. 따라서 더 많은 자금을 조달할 수 있다는 기대감으로 기업들은 지분 투자를 선호한다. 다음으로 ‘지분 투자 방식의 투자 기회가 더 많기 때문에’라는 응답이 25%로 나타났는데, 투자자 역시 수익이 한정적인 프로젝트 투자보다 투자 수익이 무한하게 증가할 수 있는 지분 투자를 선호하고 있으며, 이에 따라 투자 기회도 지분 투자가 더 많은 것으로 해석할 수 있다. ‘제작사의 IP 지분 확보가 가능하기 때문에’라는 응답도 7.1%이며, 2순위 응답까지 합할 경우 16.1%로 나타났다.

〈표 4-23〉 '지분(기업) 투자 선호 이유' 조사 결과

구분	1순위	1순위+2순위(복수 응답)
프로젝트 단위의 사업 운영을 하고 있지 않기 때문에	19.6%	23.2%
지분 투자로 더 많은 투자금을 유치할 수 있기 때문에	30.4%	51.8%
지분 투자 방식의 투자 기회가 더 많기 때문에	25.0%	55.4%
프로젝트 흥행과 상관없이 자금조달 상황이 개선되기 때문에	12.5%	35.7%
제작사의 IP 지분 확보가 가능하기 때문에	7.1%	16.1%
프로젝트에 대한 가치평가와 흥행예측이 어렵기 때문에	1.8%	7.1%
프로젝트 투자에 대한 기존 주주 및 투자자의 반대가 있기 때문에	0.0%	1.8%
IP를 활용한 사업화와 부가수익 창출이 용이하기 때문에	1.8%	3.6%
배급·유통이 용이하기 때문에	1.8%	5.4%

2) 희망하는 투자자 유형

희망하는 투자자 유형을 조사한 결과, 벤처캐피털 및 액셀러레이터가 61.4%로 매우 높은 비중을 차지하였다. 대부분의 콘텐츠 기업들이 투자자로 중소창업투자사, 신기술사업투자조합, 액셀러레이터 등을 선호하는 것을 알 수 있다. 뒤이어 콘텐츠 제작사 및 배급사 14.9%, 콘텐츠 플랫폼 13.9% 순으로 나타나 대형 제작사(배급사) 및 플랫폼의 투자를 일정 수준 선호하는 것을 확인하였다.

반면, 개인투자자나 일반 법인은 투자자로 선호하지 않았다. 개인투자자의 경우, 투자 규모가 작고 투자자 수가 많아 투자 권리관계가 복잡해질 수 있다는 점에서 콘텐츠 기업이 선호하지 않는다고 유추할 수 있다. 일반 법인의 경우에도 전략적 투자에 의한 제작 협업과 배급 지원을 받을 수 없는 등 시너지 효과가 발생할 수 없다는 측면에서 투자자로서 선호하지 않는 점 등이 고려된 것으로 보인다.

〈표 4-24〉 ‘희망하는 투자자 유형’ 조사 결과

구분	1순위	1순위+2순위(복수 응답)
벤처캐피털 및 액셀러레이터 (창업투자사, 신기사, 엔젤투자사 등)	61.4%	78.8%
콘텐츠 플랫폼 (OTT(넷플릭스, 티빙, 웨이브 등), 스팀 등)	13.9%	45.6%
콘텐츠 제작사 및 배급사 (CJ, 넥슨, 하이브 등 콘텐츠 관련 기업)	14.9%	41.8%
국책은행 및 산업진흥기관 (산업은행, 기업은행, 서울산업진흥원 등)	2.0%	14.7%
정책금융기관 (기술보증기금, 신용보증기금 등)	5.0%	8.1%
민간 금융권 (은행 등)	1.0%	7.3%
클라우드펀딩을 통한 개인투자자 (와디즈, 텀블벅, 펀더풀 등)	0.0%	0.0%
클라우드펀딩을 통하지 않은 개인투자자	0.0%	1.6%
일반 법인 (콘텐츠 기업 외)	2.0%	2.0%

벤처캐피털 및 액셀러레이터 선호 이유에 대해 살펴보면, ‘경영권 간섭 없음’(35%), ‘필요한 투자금 규모에 부합’(26.3%), ‘제작사의 IP 확보 가능성’(17.5%) 순으로 조사되었다. 주요한 재무적 투자자로서 경영권에 관여하지 않고, 필요한 투자 규모에 부합하기 때문에 선호하는 것으로 나타났다. 또한 거의 대부분의 VC 및 AC는 제작사의 IP를 가져가는 것이 아닌 수익을 배분하는 형식으로 투자 계약을 추진하기 때문에 제작사의 IP 확보 가능성도 높은 비중을 차지하는 것을 알 수 있다.

〈표 4-25〉 벤처캐피털 및 액셀러레이터 선호 이유

구분	1순위	1순위+2순위(복수 응답)
경영권 간섭 없음	35.0%	41.3%
제작사의 IP 확보 가능성	17.5%	27.5%
필요한 투자금 규모에 부합	26.3%	51.3%
투자선정 가능성이 높음	15.0%	35.0%
투자금 사용에 제한이 적음	1.3%	15.0%
제작사의 수익 보장	0.0%	8.8%
판로확보, 후속 투자자연결 등 경영활동에 직접적 도움 제공	1.3%	5.0%
투자로 인한 인지도 증가	1.3%	5.0%
지분 희석 없음	1.3%	1.3%
사후 정산이 용이	1.3%	3.8%
비교적 간소한 행정처리	0.0%	6.3%

다음으로 콘텐츠 플랫폼 선호 이유에 대해 조사하였다. 조사 결과, ‘필요한 투자금 규모에 부합’이라는 응답이 29.7%로 가장 높았으며, ‘제작사의 수익 보장’ 16.2%, ‘경영권 간섭 없음’ 16.2%, ‘투자로 인한 인지도 증가’ 13.5% 순으로 나타났다.

주목할 만한 점은 ‘제작사의 수익 보장’과 ‘투자로 인한 인지도 증가’ 등이 다른 투자자 유형에 비해 높은 비중을 차지하였다는 점이다. 1순위와 2순위를 합하였을 경우, ‘제작사의 수익 보장’은 43.2%로 나타나 제작비 및 일정 수익을 보장하고 IP를 독점하는 구조를 선호하고 있는 기업이 있음을 확인하였다. 또한 ‘투자로 인한 인지도 증가’라는 응답도 32.4%로 일부 기업은 대형 플랫폼의 투자가 자사 인지도 증가에 긍정적 영향을 미치고 있다고 판단하고 있다.

반면, ‘제작사의 IP 확보 가능성’은 낮은 수치를 나타내어 콘텐츠 기업들은 플랫폼과의 투자 협상에서 IP 확보를 기대하지 않는 것을 알 수 있다.

〈표 4-26〉 콘텐츠 플랫폼 선호 이유

구분	1순위	1순위+2순위(복수 응답)
경영권 간섭 없음	16.2%	18.9%
제작사의 IP 확보 가능성	8.1%	13.5%
필요한 투자금 규모에 부합	29.7%	54.1%
투자선정 가능성이 높음	2.7%	5.4%
투자금 사용에 제한이 적음	5.4%	10.8%
제작사의 수익 보장	16.2%	43.2%
판로확보, 후속 투자자연결 등 경영활동에 직접적 도움 제공	8.1%	18.9%
투자로 인한 인지도 증가	13.5%	32.4%
지분 희석 없음	0.0%	2.7%
사후 정산이 용이	0.0%	0.0%
비교적 간소한 행정처리	0.0%	0.0%

마지막으로 콘텐츠 제작사 및 배급사 선호 이유에 대한 조사 결과, 가장 큰 이유로 ‘제작사의 IP 확보 가능성’(25.0%)이 꼽혔다. 대형 제작사 및 배급사의 경우, 대부분 투자 수익을 제작사와 배분하며, IP 권리를 독점하지 않아 선호하는 것으로 해석할 수 있다.

또한 ‘판로확보, 후속 투자자 연결 등 경영활동에 직접적 도움 제공’ 때문이라는 응답이 25.0%로 높은 비중을 차지하였다. 대형 제작사 및 배급사는 전략적 협업을 통해 중소 제작사의 판로를 확보하고 후속 투자자 연결 및 마케팅 활동까지 지원한다. 중소 제작사 입장에서는 자금조달에서부터 유통까지 자체적으로 해결하기 어려운 것이 현실이며, 따라서 대형 제작사 및 배급사의 역할이 프로젝트 흥행을 위해 필수적이고 선호하는 투자자가 될 수 있다.

〈표 4-27〉 콘텐츠 제작사 및 배급사 선호 이유

구분	1순위	1순위+2순위(복수 응답)
경영권 간섭 없음	7.5%	12.5%
제작사의 IP 확보 가능성	25.0%	27.5%
필요한 투자금 규모에 부합	17.5%	30.0%
투자선정 가능성이 높음	7.5%	17.5%
투자금 사용에 제한이 적음	2.5%	10.0%
제작사의 수익 보장	7.5%	20.0%
판로확보, 후속 투자자연결 등 경영활동에 직접적 도움 제공	25.0%	50.0%
투자로 인한 인지도 증가	7.5%	22.5%
지분 희석 없음	0.0%	2.5%
사후 정산이 용이	0.0%	5.0%
비교적 간소한 행정처리	0.0%	2.5%

라. 정책 수요

1) 프로젝트 투자 활성화를 위한 필요 정책

콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 정책의 필요성을 조사한 결과를 5점 척도로 측정했을 때, ‘보유 IP를 활용한 사업화 지원’의 점수가 4.19점으로 가장 높게 나타났다. 또한 ‘제작사의 IP 지분 확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대’가 4.16점으로 필요성이 높게 도출되어 콘텐츠 기업들은 전반적으로 프로젝트 투자 활성화를 위해 제작사의 IP 확보와 사업화 지원이 필요하다는 입장임을 확인하였다.

‘콘텐츠 프로젝트 투자자(VC, 플랫폼 등)에 대한 조세혜택 제공(법인세 감면 등)’에 대해서도 콘텐츠기업에 필요한 정책이라고 인식하였다. 5점 척도로 환산하였을 때, 4.07점으로 나타나 프로젝트 투자자에 대한 조세지원이 프로젝트 투자 활성화에 긍정적 영향을 미칠 것으로 판단하고 있다.

‘투자자와 제작사가 콘텐츠 투자정보를 교류할 수 있는 플랫폼 구축과 기회 확대’도 4.07점으로 필요성이 높게 제시되었다. 이는 전문가 의견 조사와는 상반된 결과인데, 콘

텐츠 투자자보다는 제작사 측면에서 투자 정보 교류와 네트워킹 확대 지원에 대한 수요가 더 높은 것을 확인할 수 있다.

개인투자자 관련 정책 수요의 필요성은 전반적으로 높지 않았다. ‘개인투자자에 대한 조세혜택 제공(소득세 공제 혜택 등)’만 필요하다는 의견이 61.4%(3.81점)이며, ‘개인투자자의 문화산업전문회사(SPC) 투자’(48.5%, 3.50점), ‘조각투자 가이드라인 마련 등 개인투자자 확대를 위한 지원’(39.6%, 3.29점)이 필요하다는 응답은 과반을 넘지 못하였다.

‘플랫폼사의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화’는 필요하다는 의견이 58.4%(3.72점)에 불과해 국내 콘텐츠기업이 플랫폼사에 대한 강제적인 투자 의무화 제도를 긍정적으로 인식하고 있지 않다는 점을 확인하였다.

〈표 4-28〉 ‘프로젝트 투자 활성화를 위한 필요 정책’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
제작사의 IP 지분 확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대	7.9%	16.8%	75.2%	4.16
보유 IP를 활용한 사업화 지원	5.0%	17.8%	77.2%	4.19
글로벌 IP 제작 지원을 위한 대형 제작사·배급사·투자사(대기업 포함)의 자본 유입 지원	5.0%	29.7%	65.3%	3.89
개인투자자의 문화산업전문회사(SPC) 투자	14.9%	36.6%	48.5%	3.50
조각투자 가이드라인 마련 등 개인투자자 확대를 위한 지원	19.8%	40.6%	39.6%	3.29
개인투자자에 대한 조세혜택 제공(소득세 공제 혜택 등)	8.9%	29.7%	61.4%	3.81
콘텐츠 프로젝트 투자자(VC, 플랫폼 등)에 대한 조세혜택 제공(법인세 감면 등)	3.0%	23.8%	73.3%	4.07
투자자와 제작사가 콘텐츠 투자정보를 교류할 수 있는 플랫폼 구축과 기회 확대	3.0%	20.8%	76.2%	4.07
콘텐츠 프로젝트 가치평가 확대 및 고도화	3.0%	24.8%	72.3%	3.97
플랫폼사의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화	7.9%	33.7%	58.4%	3.72

2) 대기업 투자 수익 지분 규제 완화의 필요성

대기업의 투자 수익 지분 규제에 대한 완화 필요성을 조사한 결과, 콘텐츠 기업의 54.5%는 필요성이 높다고 인식하였다. 콘텐츠 기업이 인식하는 규제 완화의 필요성이 높게 도출되지는 않았다. 그러나 과반 이상의 기업들이 대기업 대상 규제를 완화하는데 동의를 하였다는 점과 조사에 참여한 대부분의 기업이 중소기업이라는 점에서 적절한 수준의 대기업 투자 수익 지분 규제 완화는 정책적으로 검토할 수 있는 방안이라고 볼 수 있다.

〈표 4-29〉 ‘대기업 투자 수익 지분 규제 완화 필요성’ 조사 결과

정책 수요	필요성			평균 점수 (5점 척도)
	낮음	보통	높음	
대기업 투자 수익 지분 규제 완화	13.9%	31.7%	54.5%	3.47

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

제5장

콘텐츠 프로젝트 투자 지원 강화방안

제1절 정책금융 관점 강화방안 도출

1. 장르별 투자 기준을 구분한 문화계정 IP 펀드 확대

플랫폼 중심의 콘텐츠산업 생태계 구조가 확립되면서 콘텐츠 IP의 가치와 중요성은 계속 높아지고 있다. 콘텐츠산업에서 사업을 영위하고 있는 기업과 투자자들은 공통적으로 우수한 IP를 보유하고 있다면 전 세계 콘텐츠 시장을 주도할 수 있으며, 이것이 투자 교섭력을 높이는 핵심 요인이라고 평가한다. 실제로 본 연구에서 실시한 전문가 심층 인터뷰와 전문가 의견 조사 결과, IP 펀드의 확대가 필요한 시점이라는 데 대다수의 전문가가 동의하고 있는 점을 확인하였다. 또한, 콘텐츠 기업 인식 조사 결과, 국내 제작사들은 IP 지분 확보 가능성이 높다는 이유로 프로젝트 투자를 상대적으로 선호하는 것으로 나타났으며, 프로젝트 투자 활성화를 위한 정책으로 '제작사의 IP 지분 확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대'의 필요성을 가장 높게 선택하였다는 점을 고려할 때, 프로젝트 투자 활성화와 IP 펀드 확대의 연계성을 발견할 수 있다.

정부는 그간 플랫폼 영향력에 대응하기 위해 문화계정 내 IP 펀드를 조성하여 국내 콘텐츠 IP 육성을 간접적으로 지원해 왔다. 그러나 한정적인 자원과 장르 특성을 고려하지 않는 투자 기준으로 인해 정책의 한계성도 분명히 존재한다.

따라서 기존의 IP 펀드 규모를 확대하되, 장르에 따라 주목적 투자 기준 등 세부 조건을 구분할 필요가 있다. 영화, 방송 등 영상콘텐츠, 게임콘텐츠, 음악·공연 콘텐츠 등 장르별로 제작·유통 구조가 다르고 통용되는 투자 유형이 상이하게 때문에, 이러한 장르별 차이를 분석하여 주목적 투자 기준에 반영할 수 있다. 특히, 콘텐츠 생애주기가 긴 게임 분야에서는 투자사의 수익 지분 한도가 설정되어 있지 않을 경우, 제작사가 부담하는 기회비용이 높으며, 중소 개발사들은 이러한 이유로 프로젝트 투자에 대한 선호도가 낮았다. 결과적으로 장르별 투자사와 제작사의 수요를 고려한 주목적 투자 기준이 제시될 필요가 있다.

또한 자금조달 문제가 가장 높은 시기인 제작 초기 프로젝트에 대한 의무투자를 고려할 수 있다. 전문가 의견 조사 결과, IP 펀드는 자금 조달이 시급한 제작 초기 기업의 프로젝트에 적절하다는 의견이 도출되었다. 제작 초기 프로젝트의 경우, 명확한 성과물이 없어 프로젝트의 가치를 평가받기 어려우며, 투자자들은 위험성이 높다고 판단하여 투자에 보수적으로 접근한다. 해당 시기는 IP가 형성되어 결과물로 만들어지는 기간이기 때문에 IP 펀드의 목적성을 고려할 때, 최소 의무투자 비율 설정을 통해 제작 초기 프로젝트에 대한 지원도 고려할 수 있다.

2. 슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드 신설

현재의 콘텐츠산업은 글로벌 흥행에 성공한 슈퍼 IP가 주도하는 형태이다. 그렇기 때문에 소수의 글로벌 플랫폼들은 막대한 자본을 유치하여 슈퍼 IP 발굴에 힘을 쏟고 있다. 슈퍼 IP를 육성하기 위한 조건으로는 대규모 자본 투입이 선행되어야 한다. 현실적으로 중소 제작사 혹은 중소 창업투자회사가 자체적으로 슈퍼 IP 제작에 필요한 자금을 조달하는 것은 불가능에 가까우며, 자금조달을 해결하기 위해서는 대기업 등의 산업 자본 유입이 필수적이다. 그러나 국내 대형 콘텐츠 제작사나 배급사는 대형 프로젝트의 연이은 흥행 실패로 인해 위험성을 감수하고 소수 프로젝트에 대규모 자본을 투입하기 꺼려하는 상황이다. 또한, 정부 재원을 활용하여 민간 투자자의 위험성을 정책적으로 부담하는 모태펀드 참여도 제도적으로 막혀 있는 상황이다.

결국, 대규모 자본을 활용한 슈퍼 IP 제작을 위해서는 대기업 등 산업 자본의 모태펀드 참여 규제를 완화하고, 이를 기반으로 민간 자금과 정책 자금을 함께 활용하는 매칭펀드 형태의 정책펀드가 신설될 필요가 있다. 전문가 심층 인터뷰 및 의견 조사 결과, 대기업과 중소기업의 기업 규모 관점이 아닌 제작사와 플랫폼의 관점으로 전환할 시점이며, 따라서 상호출자제한기업 등 모태펀드가 제한하고 있는 규제를 완화하여 산업자본을 유치하고 경쟁력 있는 슈퍼 IP 육성이 필요하다는 의견이 다수 도출되었다. 콘텐츠 기업 역시 대기업 투자 수익 지분 규제 완화 등 대기업 자본에 대한 규제완화에 대해 일정 부분 긍정적으로 바라보고 있다는 결과가 제시되었다. 이렇게 대부분의 중소 창업투자회사도 산업자본 유치에 공감하고 있으며, 중소 콘텐츠 기업도 대기업 자본 유입에

다른 투자 활성화를 기대하고 있다는 점을 고려할 때, 대기업 자본과 정책자금을 매칭한 슈퍼 IP 펀드 구성을 정책적으로 접근할 수 있는 당위성을 확보한 것으로 보인다.

다만 슈퍼 IP라도 흥행을 담보할 수 없기 때문에 소수 IP 프로젝트에 정책자금을 집중하여 투입하는 방식은 위험성이 높다. 따라서 투자건별 투자금 상한 제한 규정은 필요하지 않지만, 구체적인 투자 방향은 운용사의 의사결정에 맡길 필요가 있다. 또한, 슈퍼 IP의 기획과 제작을 지원하는 펀드의 목적을 고려할 때, 프로젝트 투자에 대한 최소의 무투자 비율을 설정할 필요성도 높다.

3. 개인투자자 정책 지원 확대

가. STO 및 저작권 조각투자 정책 가이드라인 수립

현재, 「전자증권법」과 「자본시장법」 개정을 통한 STO 법제화 방안이 발의되어 논의되고 있기 때문에 콘텐츠 분야 STO 도입에 대한 관심도 높아지고 있다. STO는 발행시장과 유통시장이 구분되지 않았다는 점이 가장 큰 문제로 지적되었지만, 정책적으로 발행시장과 유통시장을 구분하려는 가이드라인이 제시되고 있기 때문에 시장 자체가 크게 확대될 것으로 보인다.

콘텐츠산업에서도 일부 투자 플랫폼을 중심으로 STO를 활용한 사업을 추진하고 있어, 콘텐츠산업 특성을 고려한 정책 가이드라인 수립이 필요하다. 특히, 개인투자자들은 타 산업에 비해 콘텐츠 프로젝트에 대해 친숙해하며, 투자 과정에서 진입 장벽을 낮게 인식하고 있어 개인투자자의 유입이 예상된다. 이러한 추세는 미술품, 음원 조각투자가 20~30대 세대를 중심으로 활발하게 이루어지고 있고, 문화콘텐츠 전용 크라우드펀딩 플랫폼이 등장하고 있는 것으로 설명할 수 있다. 따라서 관련 법안과 정부 금융당국이 제시한 전반적인 가이드라인의 틀 내에서 콘텐츠산업의 특성을 고려하고 개인투자자를 보호할 수 있는 구체적인 정책 가이드라인 마련이 필요할 것이다.

나. 개인투자자가 참여할 수 있는 공모문화산업전문회사(SPC) 확대

그 간 개인투자자가 문화산업전문회사(SPC)에 투자할 수 있는 제도적 환경이 부족하였으며, 민간 크라우드펀딩 플랫폼이나 엔젤투자 형식으로 투자를 진행하였다. 그러나

전문투자자에 비해 개인투자자는 투자 위험성이 더 높으며, 정보의 비대칭성으로 인해 투자 손실도 높을 가능성이 있다. 반면, 구조적으로 정산과정이 투명한 문화산업전문회사에 개인투자자가 참여한다면 이러한 위험성이 보완될 여지가 있으며, 프로젝트 투자 활성화를 기대할 수 있다.

현재 문화산업진흥 기본법 제56조의2에는 ‘공모문화산업전문회사에 관한 특례’가 규정되어 있어, 투자자를 공모하고 실질적으로 개인 투자자가 문화산업전문회사에 투자할 수 있는 방안이 명시되어 있다. 그러나 세부 사항을 규율하는 대통령령이 부재하여 제도적 보완이 필요한 시점이다.

이와 동시에 공모문화산업전문회사를 통해 개인이 투자할 수 있는 투자금의 상한이 확대될 필요가 있다. 기업이 크라우드펀딩을 통해 모집할 수 있는 투자금 상한은 30억 원이며, 개인투자자는 투자자 유형에 따라 1년 누적 투자가 500만~1,000만 원으로 제한되어 있다. 콘텐츠 기업들은 개인투자자의 투자 규모가 작아 자금조달 해소에 실질적인 효과가 낮다고 인식하고 있기 때문에 개인투자자의 투자금 상한 확대도 고려될 필요가 있다.

4. 투자 정보 교류 강화 및 실효성 제고

가. 오프라인 중심 투자 정보 교류 강화

본 연구의 전문가 의견 조사 및 콘텐츠 기업 인식 조사 결과, 투자 정보 교류 행사의 실효성을 높이기 위해 오프라인 중심의 행사를 확대하여 투자자와 콘텐츠 기업 간 교류를 강화해야 한다는 필요성을 도출하였다. 기운영되어 온 콘텐츠산업 투자 정보 교류 행사는 우수한 중소 콘텐츠 제작사를 투자사와 연결해 주는 창구로 역할을 담당하였다. 그러나 대부분의 프로그램이 일회성 IR 형태이며, 투자 유치로 이어지는 빈도가 매우 낮다는 점에서 투자 정보 교류 행사의 실효성 제고를 위한 방안이 필요하다.

이를 위해 IR와 연계하여 지속적으로 교류할 수 있는 기회를 공식적으로 구성할 필요가 있다. 투자자와 콘텐츠 기업들은 투자 유치 과정에서 중요한 부분으로 상호 간의 신뢰를 꼽았다. 여러 차례 만남을 통해 기업의 사업 구조와 재무적 상황에 더하여, 임직원들의 성향이나 대표자의 의지와 같은 정신적 부분까지 검토 후 투자에 대한 의사결정이

이루어진다. 따라서 온라인이 아닌 IR 이후 지속적으로 교류를 이어갈 수 있는 오프라인 환경을 조성하거나 데모데이 등 행사 계획 과정에서 일정 조건을 추가하는 방안이 대안이 될 수 있다.

다음으로 콘텐츠 프로젝트에 대한 IR 및 네트워킹 기회 강화를 정책 방안으로 고려할 수 있다. 대부분의 투자정보 교류가 기업 IR이며, 프로젝트 투자 영역의 기회가 별도로 없다. 오프라인에서 개최하는 프로젝트 IR 및 네트워킹 기회를 통해 프로젝트의 가능성을 검토하고 검증하는 기회에 대한 투자자 수요가 높음을 확인하였기 때문에, 정책적으로 접근할 필요가 높은 방안이다.

나, 해외 투자자 유치를 위한 교류 기회 신설

국내 콘텐츠에 관심이 높은 해외 투자자와 교류할 수 있는 기회가 정책적으로 제공될 필요가 있다. 넷플릭스의 국내 진출과 성공은 다른 해외 투자자들이 K-콘텐츠에 관심을 갖는 계기가 되었다. 국내 콘텐츠 기업도 재무적 투자라는 측면에서 자본 규모가 큰 해외 투자자 유치를 선호하고 있다. 그러나 VC와 콘텐츠 기업 모두 해외 자본 유치를 위한 적절한 창구 탐색에 어려움을 겪고 있다. 물론 한국콘텐츠진흥원의 WelCon 등 공공기관에서 제공 중인 콘텐츠수출 관련 정책이 효과적이지만 콘텐츠 기업의 수출에 초점이 맞추어져 있어, 투자자 탐색과 자본 유치에는 역부족이라는 평가이다. 따라서 한국 콘텐츠 산업에 관심이 있는 해외 투자자와 국내 VC 및 콘텐츠기업을 연결할 수 있는 교류 기회의 신설을 제안한다.

5. 플랫폼의 투자 소외장르 및 중소 프로젝트 재투자 의무화에 대한 논의

본 연구의 전문가 의견 조사 결과, 거의 대부분의 전문가가 플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화는 필요하다는 입장을 드러냈다. 제도적으로 의무화가 된다면 국내 콘텐츠 제작사의 수익을 보전할 수 있으며, 플랫폼사와 VC가 공동으로 참여하는 프로젝트 투자 또한 증가할 것으로 예상하였다. 궁극적으로는 플랫폼의 재투자 의무화가 산업 경쟁력을 높일 수 있는 방안이라는 의견을 제시하였다. 또한 해외 플랫폼사가 국내 유통시장을

독과점하고 있기 때문에 적절한 규제가 필요하다는 의견도 강하게 나타난다.

실제로 자국 콘텐츠 보호주의가 강한 프랑스에서는 넷플릭스, 디즈니플러스 등 글로벌 OTT 플랫폼이 국내 매출의 20~25%를 자국 콘텐츠에 투자하도록 법제화하였다. 그 대신에 극장 상영 콘텐츠의 홀드백 기간을 36개월에서 15개월로 축소하며, 넷플릭스와 같은 플랫폼사의 시장 진출을 넓혀 주었다.

다만, 현재의 시장 상황에서 플랫폼의 재투자 의무화 제도는 실효성이 낮을 것이라는 의견도 존재한다. 넷플릭스는 이미 한국 콘텐츠에 대한 투자를 지속적으로 늘리고 있으며, 해외 수출이 핵심인 국내 콘텐츠산업에 폐쇄성이 짙은 자국 콘텐츠 보호 정책이 적용된다면 플랫폼 사업자의 국내 투자 자체가 위축될 수 있다는 우려 등을 이유로 제도의 효과는 크지 않을 것이라는 의견도 제기되고 있다. 다만, 투자자의 외면을 받고 있는 독립영화, 인디게임, 다큐멘터리 등과 같은 소외장르 혹은 중소 프로젝트에 대해 플랫폼의 재투자가 이루어진다면 산업 관점에서 일종의 선순환이 일어날 것이라는 의견도 도출되었다.

따라서 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화 실행을 직접적으로 논의하기보다는 장기적 관점에서 플랫폼과 제작사가 공존할 수 있는 정책적 논의가 필요한 시점이다. 프랑스의 사례와 별도 기금 조성 등이 방안이 될 수 있으며, 프로젝트 투자 과정에서 제작사의 IP 확보도 고려될 필요가 있다. 또한, 재투자의 범위를 투자 소외장르나 영세 규모의 중소 프로젝트로 설정하여 산업 생태계를 강화하는 방안도 논의될 수 있다.

제2절 조세지원 관점 강화방안 도출

1. 콘텐츠 프로젝트 투자의 범위 설정

본 연구는 콘텐츠 프로젝트 투자의 범위를 「벤처투자촉진에 관한 법률」 시행규칙(이하 벤처투자법 시행규칙)에서 규정하고 한국벤처투자에서 정의한 내용으로 설정하고자 한다. 「벤처투자법」 시행규칙은 프로젝트 투자를 일종의 지분인수 형태로 인정하며, 프로젝트 신기술 개발, 문화산업, 산업재산권, 스포츠산업, 관광산업 등을 프로젝트 투자의 대상으로 규정하였다.

〈표 5-1〉 벤처투자촉진에 관한 법률 시행규칙에 의거한 콘텐츠 프로젝트 투자의 범위

제2조(중소기업이 개발·제작하는 사업에 대한 투자)

① 「벤처투자 촉진에 관한 법률」(이하 “법”이라 한다) 제2조제1호다목에서 “중소벤처기업부령으로 정하는 바에 따른 지분인수”란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업에 대한 지분인수(이하 “프로젝트 투자”라 한다)를 말한다.

1. 신제품 및 신기술 개발

(총사업비용 중 연구개발비용이 50퍼센트 이상인 경우로 한정한다)

2. 「문화산업진흥기본법」 제2조제1호에 따른 문화산업

3. 「발명진흥법」 제2조제4호에 따른 산업재산권의 창출·매입·활용

4. 「스포츠산업진흥법」 제2조제2호에 따른 스포츠산업

5. 관광산업의 발전을 위하여 문화체육관광부장관이 프로젝트 투자에 적합하다고 인정하는 사업

6. 그 밖에 제1호부터 제5호까지에 준하는 사업으로서 중소벤처기업부장관이 프로젝트 투자에 적합하다고 인정하는 사업

프로젝트 투자 규정에 포함되는 산업 중 콘텐츠산업은 「문화산업진흥기본법」 제2조제1호에 따른 문화산업에 포함된다. 문화산업은 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 의미한다.

〈표 5-2〉 「문화산업진흥기본법」 제2조제1호에 따른 문화산업의 범위

가. 영화·비디오물과 관련된 산업
나. 음악·게임과 관련된 산업
다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
라. 방송영상물과 관련된 산업
마. 문화재와 관련된 산업
바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술 품·공예품과 관련된 산업
사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검 색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
아. 대중문화예술산업
자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용 품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전 법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

콘텐츠 프로젝트 투자의 대상은 한국벤처투자의 가이드라인에 따라 ‘창업기업’, ‘벤처기업’, ‘창업 후 7년 이내 중소기업’이 제작하는 프로젝트로 정의한다. 창업기업은 「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업이면서, 「중소기업창업 지원법」 시행령 제2조에서 규정한 폐업 후 3년 이내 설립이나 기존 사업을 영위하면서 창업한 경우 등을 제외한 신생 법인을 의미한다. 벤처기업은 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제2조의2의 규정에 포함되는 중소기업을 의미한다. 즉, 「중소기업기본법」, 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」에서 정의하는 ‘벤처기업’, ‘창업 후 7년 이내 중소기업(창업기업)’이 제작하는 콘텐츠 프로젝트에 대한 투자를 조세지원 대상으로 설정할 수 있다.

〈표 5-3〉 한국벤처투자에서 정의하는 프로젝트 투자 대상

프로젝트 투자는 ‘창업기업’, ‘벤처기업’, ‘창업 후 7년 이내 중소기업’이 제작하는 프로젝트까지 인정 및 주목적투자에 해당
--

자료: 한국벤처투자(2022), 한국벤처투자 벤처펀드 사후관리 가이드라인.

다만, 콘텐츠산업에 속한 사업체의 대부분이 영세규모임을 고려할 때, 창업 후 7년 이내의 중소기업이 제작하는 프로젝트로 한정할 경우, 경쟁력 있는 프로젝트 다수가 제외될 가능성이 높다. 따라서 창업 후 7년 이내 중소기업(창업기업)을 일반 중소기업으로 확대하는 방안을 제시하고자 한다.

〈표 5-4〉 투자 대상 인정 기준(안)

구분	기존 투자 대상 인정 기준	콘텐츠산업 투자 대상 인정기준 개선안
13조의 2	1) 창업기업, 2) 신기술사업자, 3) 벤처기업 4) 신기술창업전문회사	1) 중소기업 , 2) 신기술사업자, 3) 벤처기업 4) 신기술창업전문회사가 제작하는 콘텐츠 프로젝트
16조 1항 3,4호	1) 벤처기업, 2) 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업	1) 벤처기업, 2) 중소기업 이 제작하는 콘텐츠 프 로젝트
16조 1항 6호	1) 창업 후 7년 이내 중소기업	1) 중소기업 이 제작하는 콘텐츠 프로젝트

〈표 5-5〉 중소기업 관련 법적 인정 기준

구분	인정 기준
창업기업 (중소기업창업 지원법)	<ul style="list-style-type: none"> - 「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업(이하 “중소기업”이라 한다)일 것 - 「중소기업창업 지원법」 제2조의3에 따른 중소기업을 창업하여 사업을 개시한 날부터 7년 이 지나지 아니한 기업 - 「중소기업창업 지원법」 시행령 제4조(창업에서 제외되는 업종)를 영위하지 않는 중소기업 - 「중소기업창업 지원법」 시행령 제2조에 해당하지 않는 중소기업
벤처기업 (벤처기업육성에 관한 특별조치법 제2조의2)	<ul style="list-style-type: none"> 1. 「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업(이하 “중소기업”이라 한다)일 것 2. 다음 각 목의 어느 하나에 해당할 것 가. 다음 각각의 어느 하나에 해당하는 자의 투자금액의 합계(이하 이 목에서 “투자금액의 합계”라 한다) 및 기업의 자본금 중 투자금액의 합계가 차지하는 비율이 각각 대통령령으로 정하는 기준 이상인 기업 <ul style="list-style-type: none"> (1) 「벤처투자 촉진에 관한 법률」 제2조제10호에 따른 중소기업창업투자회사(이하 “중소기업창업투자회사”라 한다) (2) 「벤처투자 촉진에 관한 법률」 제2조제11호에 따른 벤처투자조합(이하 “벤처투자조합”이라 한다) (3) 「여성전문금융업법」에 따른 신기술사업금융업자(이하 “신기술사업금융업자”라 한다) (4) 「여성전문금융업법」에 따른 신기술사업투자조합(이하 “신기술사업투자조합”이라 한다) (6) 「벤처투자 촉진에 관한 법률」 제66조에 따른 한국벤처투자 나. 다음의 어느 하나를 보유한 기업의 연간 연구개발비와 연간 총매출액에 대한 연구개발비의 합계가 차지하는 비율이 각각 대통령령으로 정하는 기준 이상이고, 제25조의3제1항에 따라 지정받은 벤처기업확인기관(이하 “벤처기업확인기관”이라 한다)으로부터 성장성이 우수한 것으로 평가받은 기업. 다만, 연간 총매출액에 대한 연구개발비의 합계가 차지하는 비율에 관한 기준은 창업 후 3년이 지나지 아니한 기업에 대하여는 적용하지 아니한다. <ul style="list-style-type: none"> 1) 「기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률」 제14조의2제1항에 따라 인정받은 기업부설연구소 또는 연구개발전담부서 2) 「문화산업진흥 기본법」 제17조의3제1항에 따라 인정받은 기업부설창작연구소 또는 기업창작전담부서 다. 벤처기업확인기관으로부터 기술의 혁신성과 사업의 성장성이 우수한 것으로 평가받은 기업(창업 중인 기업을 포함한다)
중소기업 (중소기업기본법 시행령 제3조)	<ul style="list-style-type: none"> 1. 다음 각 목의 요건을 모두 갖추고 영리를 목적으로 사업을 하는 기업 가. 업종별로 매출액 또는 자산총액 등이 대통령령으로 정하는 기준에 맞을 것 나. 자본 소유나 출자 관계 등 소유와 경영의 실질적인 독립성이 대통령령으로 정하는 기준에 맞을 것 2. 「사회적기업 육성법」 제2조제1호에 따른 사회적기업 중에서 대통령령으로 정하는 사회적기업 3. 「협동조합 기본법」 제2조에 따른 협동조합, 협동조합연합회, 사회적협동조합, 사회적협동조합연합회, 이종(異種)협동조합연합회(이 법 제2조제1항 각 호에 따른 중소기업을 회원으로 하는 경우로 한정한다) 중 대통령령으로 정하는 자 4. 「소비자생활협동조합법」 제2조에 따른 조합, 연합회, 전국연합회 중 대통령령으로 정하는 자 5. 「중소기업협동조합법」 제3조에 따른 협동조합, 사업협동조합, 협동조합연합회 중 대통령령으로 정하는 자

2. 프로젝트 투자 법인세 공제 신설 방안

「조세특례제한법」 제13조의2(내국법인의 벤처기업 등에의 출자에 대한 과세특례)의 제 1항 1호 중 “창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사”를 “창업기업, 신기술사업자, 벤처기업, 신기술창업전문회사 또는 중소기업, 신기술사업자, 벤처기업, 신기술창업전문회사가 제작하는 콘텐츠 프로젝트”로 하며, 같은 항 제2호에도 동일하게 적용한다. 콘텐츠 프로젝트의 범위는 「문화산업진흥기본법」 제2조제1호에 따른 문화산업으로 한정한다.

그간 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사 출자에만 제공되었던 법인세 세액공제 5%의 세제지원을 창업기업, 벤처기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트 출자 시에도 제공하는 특례를 지원한다.

〈표 5-6〉 프로젝트 투자 법인세 세액공제 신설 방안

현행	개정안
제13조의2(내국법인의 벤처기업 등에의 출자에 대한 과세특례) ① 대통령령으로 정하는 내국법인이 2025년 12월 31일까지 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 주식 또는 출자지분을 취득하는 경우 주식 또는 출자지분 취득가액의 100분의 5 에 상당하는 금액을 해당 사업연도의 법인세에서 공제한다. 다만, 대통령령으로 정하는 특수관계인의 주식 또는 출자지분을 취득하는 경우 그 금액에 대해서는 공제하지 아니한다.	(현행과 같음)
1. 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사 에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분	1. 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업, 신기술창업전문회사 또는 중소기업, 신기술사업자, 벤처기업, 신기술창업전문회사가 제작하는 콘텐츠 프로젝트 -----
2. 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제249조의23에 따른 창업·벤처전문 사모집합투자기구(이하 “창업·벤처전문사모집합투자기구”라 한다) 또는 창투자합등을 통하여 창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사 에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분	2. -----창업기업, 신기술사업자, 벤처기업 또는 신기술창업전문회사 또는 중소기업, 신기술사업자, 벤처기업, 신기술창업전문회사가 제작하는 콘텐츠 프로젝트 -----
②~⑤ (생략)	②~⑤ (현행과 같음)

3. 프로젝트 투자 개인소득세 공제 신설 방안

「조세특례제한법」 제16조(벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제)의 제1항 3호와 4호의 “벤처기업 또는 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업”을 “벤처기업, 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업 또는 벤처기업, 중소기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트”로, 6호 “온라인소액투자중개의 방법으로 모집하는 창업 후 7년 이내의 중소기업”을 “창업 후 7년 이내의 중소기업 또는 중소기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트”로 변경하는 방안이다.

벤처기업 또는 창업 후 3년 이내의 중소기업 대상 출자에만 제공되었던 개인소득세 소득공제 혜택을 벤처기업 및 중소기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트 출자 시에도 제공한다.

〈표 5-7〉 프로젝트 투자 개인소득세 소득공제 신설 방안

현행	개정안
제16조(벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제) ① 거주자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 출자 또는 투자를 하는 경우에는 2025년 12월 31일까지 출자 또는 투자한 금액의 100분의 10(제3호·제4호 또는 제6호에 해당하는 출자 또는 투자의 경우에는 출자 또는 투자한 금액 중 3천만 원 이하분은 100분의 100, 3천만 원 초과분부터 5천만 원 이하분까지는 100분의 70, 5천만 원 초과분은 100분의 30)에 상당하는 금액 (해당 과세연도의 종합소득금액의 100분의 50을 한도로 한다)을 그 출자일 또는 투자일이 속하는 과세연도(제3항의 경우에는 제1항제3호·제4호 또는 제6호에 따른 기업에 해당하게 된 날이 속하는 과세연도를 말한다)의 종합소득금액에서 공제 -----	(현행과 같음)
3. 개인투자조합에 출자한 금액을 벤처기업 또는 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업 으로서 대통령령으로 정하는 기업(이하 이 조 및 제16조의5에서 “벤처기업등”이라 한다)에 대통령령으로 정하는 바에 따라 투자하는 경우	3. ----- 벤처기업, 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업 또는 벤처기업, 중소기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트 로서 대통령령으로 정하는 기업에 대통령령으로 정하는 바에 따라 투자하는 경우
4. 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」에 따라 벤처기업 등에 투자하는 경우	4. ----- 벤처기업, 이에 준하는 창업 후 3년 이내의 중소기업 또는 벤처기업, 중소기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트 등에 투자하는 경우
6. 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제117조의 10에 따라 온라인소액투자중개의 방법으로 모집하는 창업 후 7년 이내의 중소기업 으로서 대통령령으로 정하는 기업의 지분증권에 투자하는 경우	6. -----창업 후 7년 이내의 중소기업 또는 중소기업이 제작하는 콘텐츠 프로젝트 -----

4. 문화산업전문회사 대상 세액공제 확대 방안

정부의 세법개정에 따라 「조세특례제한법」 제25조의8(문화산업전문회사 출자에 대한 법인세 세액공제 특례)이 신설되어, 영화, TV프로그램, OTT콘텐츠를 제작하는 문화산업전문회사에 출자한 법인의 법인세 3% 세액공제가 이루어질 예정이다. 현행 법안에서 규정한 공제대상 추가 및 개인소득세 공제 방안을 신설하여 조세지원의 범위를 확대할 수 있다.

우선 공제대상을 추가하여 법인세 공제특례 범위를 확대하는 방안이다. 현재 영화, TV 프로그램, OTT콘텐츠 등에 한정되어 있는 대상을 「문화산업진흥 기본법」에 따라 문화산업전문회사 등록이 가능한 모든 콘텐츠로 확대할 수 있다. 이에 따라 게임, 만화, 공연, 음악 등의 프로젝트에 대한 투자가 법인세 공제 대상이 될 수 있다.

〈표 5-8〉 프로젝트 투자 법인세 세액공제 확대 방안(문전사)

현행	개정안
<ul style="list-style-type: none"> □ 문화산업전문회사 출자를 통해 영상콘텐츠 제작에 투자한 금액에 대한 법인세 세액공제 ○ (적용대상) 중소중견기업 ○ (공제대상) 문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용 <ul style="list-style-type: none"> - (대상 콘텐츠) 영화, TV프로그램, OTT콘텐츠 - (제외비용) 접대비, 광고·홍보비, 인건비 중 퇴직급여충당금 등 ○ (공제율) 3% ○ (공제시기) 최초 상영·공개일과 문화산업전문회사 청산일 중 더 빠른 날이 속하는 사업연도 ○ (적용기한) 2025. 12. 31까지 출자한 경우 	<ul style="list-style-type: none"> □ 문화산업전문회사 출자를 통해 영상콘텐츠 제작에 투자한 금액에 대한 법인세 세액공제 ○ (적용대상) 중소중견기업 ○ (공제대상) 문화산업전문회사 출자액 중 콘텐츠 제작에 사용된 비용 <ul style="list-style-type: none"> - (대상 콘텐츠) 문화산업전문회사 등록이 가능한 문화콘텐츠 - (제외비용) 접대비, 광고·홍보비, 인건비 중 퇴직급여충당금 등 ○ (공제율) 3% ○ (공제시기) 최초 상영·공개일과 문화산업전문회사 청산일 중 더 빠른 날이 속하는 사업연도 ○ (적용기한) '25. 12. 31까지 출자한 경우

다음으로 문화산업전문회사 출자에 대한 개인소득세 세액공제 특례 방안을 신설하여 개인투자자까지 조세지원 범위를 확대할 수 있다. 적용대상과 공제대상은 법인세 세액공제 특례에 동일하게 설정할 수 있다. 개인소득세 소득공제의 범위 역시 「조세특례제한법」 제16조(벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제)에서 명시하고 있는 출자 금액 규모에 따라 30%~100% 수준을 적용할 수 있다. 본 연구에서 새롭게 제시하는 개인소득세 세액공제 특례 방안의 경우, 개인투자자가 문화산업전문회사에 출자할 수 있는 공모문화

산업전문회사 제도가 있고, 개인투자자가 증가하는 추세이기 때문에 제도 신설의 당위성이 있다고 판단된다.

〈표 5-9〉 프로젝트 투자 개인소득세 소득공제 신설 방안(문전사)

현행	개정안
(없음)	<ul style="list-style-type: none"> □ 문화산업전문회사 출자를 통해 영상콘텐츠 제작에 투자한 금액에 대한 개인소득세 세액공제 <ul style="list-style-type: none"> ○ (적용대상) 개인투자자 ○ (공제대상) 문화산업전문회사 출자액 중 영상콘텐츠 제작에 사용된 비용 <ul style="list-style-type: none"> - (대상 콘텐츠) 영화, TV프로그램, OTT콘텐츠 - (제외비용) 접대비, 광고·홍보비, 인건비 중 퇴직급여충당금 등 ○ (공제율) 출자 규모에 따라 차등 공제하며, 해당 과세연도의 종합소득금액의 100분의 50이 한도 <ul style="list-style-type: none"> - (3천만 원 이하분) 100분의 100 - (3천만 원 초과분부터 5천만 원 이하분) 100분의 70 - (5천만 원 초과분) 100분의 30 ○ (공제시기) 출자일 또는 투자일이 속하는 과세연도의 종합소득금액에서 공제 ○ (적용기한) 2025. 12. 31까지 출자한 경우

참고 문헌

- 광미성(2021 7. 2.), 2021년 하반기 프랑스 경제 전망 및 정치경제 이슈, 「KOTRA 해외시장뉴스」.
- 광태원(1985), 「감가상각제도와 자본소득과세」, 한국개발연구원.
- 광태원(2005), 「법인소득 과세의 이론과 현실: 국내외의 연구 성과 개관」, 한국조세연구원.
- 기획재정부(각 연도), 「조세지출예산서」.
- 김규찬·이상규·김성준·양지훈·김창욱·최순욱·이성민(2021), 「콘텐츠 지식재산(IP)과 가치사슬 변화 연구」, 한국문화관광연구원.
- 김성준·김규찬(2022), 「콘텐츠산업 경쟁 환경 분석: 구조, 행위, 성과를 중심으로」, 한국문화관광연구원.
- 김성준·홍무궁(2022), 「자산적 성격의 음악 콘텐츠IP에 대한 탐색적 접근」, 한국문화관광연구원.
- 김성태(2014), 「문화콘텐츠 산업 세제제도 실태조사 및 개선방안 연구-영화산업을 중심으로」, 국회예산결산특별위원회.
- 김소연·이윤경·진선영·주익현(2022), 「영상콘텐츠 산업 진흥을 위한 세제지원 확대방안 및 효과분석」, 한국문화관광연구원.
- 김용수(2023. 5. 9.), 웨이브, 두드러진 '하락세'...SK 지원에도 왓차와 같은 길, 「시사저널」.
- 김재영·백승혁·한재민(2018), 「콘텐츠 크라우드펀딩에 미치는 영향 요인 분석」, In KMIS International Conference(538-544).
- 박근혜(2022. 3. 18.), 호주 게임 시장은 고공 행진 중, 「KOTRA 해외시장뉴스」.
- 매쉬업엔젤스 이택경·한국벤처투자·스타트업얼라이언스(2021), 「VC가 알려주는 스타트업 투자유치 전략」.
- 모바일인텍스(2021. 1. 26.), 「모바일 시장 동향 리포트」.
- 문화체육관광부(2017), 「2017년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.

- 문화체육관광부(2018), 「2018년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2018. 11.), 「해외 선진사례를 통한 문화콘텐츠 분야 투자시장 활성화 방안」.
- 문화체육관광부(2019), 「2019년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2020), 「2020년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2020), 「2021년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2021), 「2022년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2022), 「2023년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 심규진·유지연(2022), 클라우드펀딩 플랫폼의 콘텐츠 스타트업 지원 성공 사례연구, 「한국엔터테인먼트산업학회논문지」, 제16권 8호, 1-17.
- 양지훈·박찬욱·김성준·홍무궁·설원식·이준호·이태호(2022), 「벤처투자모태조합 문화계정 벤처펀드 성과분석 및 투자수요조사」. 한국벤처투자.
- 영화진흥위원회(2011), 「프랑스(CNC) 영화진흥사업」, KOFIC Issue Paper, Vol_9.
- 영화진흥위원회(2017. 6. 2.), 벨기에, 조세 피난처 제도로 영상산업 투자 활성화 촉진.
- 영화진흥위원회(2023), 「2022년 한국 영화산업 결산 보고서」.
- 유선일(2023. 4. 27.), 안 먹어? 그럼 잘 봐...60년 만에 수출 효자로 돌아온 'K-오징어', 「머니투데이」.
- 유지윤·김창욱·이상규(2020), 영상콘텐츠산업 세제지원 제도 비교 연구: 미국, 영국, 프랑스, 헝가리 사례를 중심으로, 「문화정책논총」, 제34집 3호, 5-34.
- 이상미(2023. 3. 16.), 미국 남부의 할리우드, 조지아주 영화 및 TV 산업, 「KOTRA 해외시장뉴스」.
- 이예림(2023. 4. 3.), 제작비 부담에 위기 맞은 토종OTT... 티빙·웨이브, 작년 '1000억 원대 적자', 「CEOSCOREDAILY」.
- 정선화(2017), 「영화산업의 자본조달과 지식축적에 관한 연구: 한국과 미국 영화산업의 공간적 특성을 중심으로」, 서울대학교 박사학위 논문.
- 정형곤·이아라(2022), 「주요 선진국의 외국인직접투자 정책변화와 시사점」, 대외경제정책연구원.
- 조영준(2022. 8. 19.), 한국은 패싱하는 게임 산업 “북미는 정부가 발 벗고 나선다”, 「게임동아」.
- 중소벤처기업부(2022), 「2021 벤처투자 동향」.
- 중소벤처기업부(2023), 「2022 벤처투자 동향」.

- 한국벤처투자(2021), 「모태펀드 2021년 2차 정시(문화 등) 출자사업 계획 공고」.
- 한국벤처투자(2022), 「스타트업 성장에 대한 심층 분석: 성장 궤적과 벤처캐피탈 투자의 효과」.
- 한국벤처투자(2022), 「한국벤처투자 벤처펀드 사후관리 가이드라인」.
- 한국은행(2019), 「2015년 산업연관표」.
- 한국콘텐츠진흥원(2014), 「문화산업전문회사 실무안내」.
- 한국콘텐츠진흥원(2020a), 「콘텐츠기업 조세지원 제도개선 연구」.
- 한국콘텐츠진흥원(2020b), 「프랑스 CNC(국립영화영상센터) 지원정책」.
- 한국콘텐츠진흥원(2022a), 「콘텐츠 창업 생태계 중장기 발전방안 연구」.
- 한국콘텐츠진흥원(2022b), 「클라우드펀딩을 통한 공모 문전사 활성화 방안-법제도 정비를 중심으로」.
- 한국콘텐츠진흥원(2022c), 「호주 창조산업 정책 및 규제 현황」.
- 한국콘텐츠진흥원(2022d), 「2022 해외 콘텐츠시장 분석」.
- 한국콘텐츠진흥원(2022e), 「2022년 호주 게임산업 현황」.
- 한국콘텐츠진흥원(2023a), 「2021년 기준 콘텐츠산업조사」.
- 한국콘텐츠진흥원(2023b), 「글로벌 경쟁력 강화를 위한 K-콘텐츠 세제지원 방안」.
- 홍병진·전병욱·송호신(2022), 「2022 조세특례 심층평가(14) 벤처투자조합 출자 등에 대한 소득공제 등」, 한국조세재정연구원.
- Ahmadi, C. & Capouet, C.(2022. 8. 18.), New York launches twenty-five per cent tax credit program for video game production, SALTSHAKER, Available: <https://www.stateandlocaltax.com/new-york/new-york-launches-twenty-five-percent-tax-credit-program-for-video-game-production/>.
- Aksoy, A. & Robins, K.(1992), Hollywood for the 21st century: global competition for critical mass in image markets. Cambridge journal of economics, 16(1), 1-22.
- Andersen(2022. 6. 2.), Canadian Film or Video Production Tax Credit, Available: <https://ca.andersen.com/blog/canadian-film-or-video-production-tax-credit/>.
- Australia Federal Register of Legislation(2023), Australia Income Tax Assessment Act 1997.
- CAVCO(2020), Application guidelines - Canadian Film or Video Production Tax Credit (CPTC), Available: <https://www.canada.ca/en/canadian-heritag>

e/services/funding/cavco-tax-credits/canadian-film-video-production/application-guidelines.html.

- CNC(2022), Les SOFICA: Un dispositif original de financement du cinéma et de l'audiovisuel.
- Croll, B.(2017. 5. 20.), Government Mandated Tax Shelter Boosts Belgian Film Industry, Variety, Available: <https://variety.com/2017/film/global/government-mandated-tax-shelter-boosts-belgian-film-biz-1202434895/>.
- Dealessandri, M.(2022. 11. 18.), French games tax relief scheme extended to 2028, Games Industry biz, Available: <https://www.gamesindustry.biz/french-games-tax-relief-scheme-extended-to-2028>.
- Federal Public Service Finance(2020), Belgian Tax Shelter 2020.
- George, S.(2023. 5. 10.), Australia raises location offset to 30% for international productions, Screendaily, Available: <https://www.screendaily.com/news/australia-raises-location-offset-to-30-for-international-productions/5181800.article>
- Gilchrist, S., & Zakrajšek, E.(2007), Investment and the cost of capital: New evidence from the corporate bond market.
- Hazelton, J.(2016), US film tax incentives: something to bank on?, Screendaily, Available: <https://www.screendaily.com/features/us-film-tax-incentives-something-to-bank-on/5110898.article>.
- Hopewell(2018. 2. 14.), Tax Incentives Spark New Wave of Mexican Filmmaking, Variety, Available: <https://variety.com/2018/film/spotlight/tax-incentives-spark-new-wave-of-mexican-filmmaking-1202696462/>.
- KPMG(2022a), Film Financing and Television Programming(Belgium): A Taxation Guide.
- KPMG(2022b), Film Financing and Television Programming(Mexico): A Taxation Guide.
- KPMG(2022c), Film Financing and Television Programming(United States): A Taxation Guide.
- Jorgenson, D. W.(1963). Capital theory and investment behavior. The American Economic Review, 53(2), 247-259.
- Leffeler, R.(2023. 4. 5.), International production spending in France surges

- to almost €1bn in 2022 (exclusive), Screendaily, Available: <https://www.screendaily.com/news/international-production-spending-in-france-surges-to-almost-1bn-in-2022-exclusive/5180869.article>.
- Olsberg SPI(2023. 5. 1.), A Production Incentive of Mexico.
 - Screen Australia(2018), Australia Producer Offset Rules 2018.
 - Screen Australia(2022), Producer offset guidelines.
 - 멕시코 정부 홈페이지 www.estimulosfiscales.hacienda.gob.mx/es/efiscales/eficine
 - 캐나다 소득세법 Canada Justice Laws Website www.laws-lois.justice.gc.ca/eng/acts/I-3.3/section-125.4.html
 - 펀더풀 홈페이지 www.funderful.kr
 - 한국벤처투자 홈페이지 www.kvic.or.kr
 - 호주 정부 홈페이지 www.ato.gov.au
 - British Film Commission 홈페이지 www.britishfilmcommission.org.uk
 - California Film Commission 홈페이지 www.film.ca.gov
 - DITRDC 홈페이지 www.infrastructure.gov.au
 - IMCINE 홈페이지 www.imcine.gob.mx/eficine/Art189LISR
 - KoBiz 홈페이지 www.kobiz.or.kr/new/kor/02_overseas/production/worldFilmView_2.jsp
 - ScreenFlanders 홈페이지 www.screenflanders.be
 - VAF 홈페이지 www.vaf.be

ABSTRACT

A Study on the Policy for Project Financing of Contents Industry

Moogoong Hong, Chanuk Park, Hyunjoung Jin, Junghoon Lee

The growth of the domestic content industry persists, with investment in the sector seeing rapid escalation from both the public and private sectors. The emergence of major platforms like OTT has intensified market competition as investors strive to secure high-quality intellectual properties.

As the dominance of IP by large platforms continues, VC funding is exiting the content industry. As a result, the content industry is gradually becoming increasingly dependent on large platforms, and this phenomenon can lead to imbalanced growth and polarization within the content industry.

The main goal of the research is to suggest policies for project financing of contents industry. To achieve this, this study has proposed a variety of policies, including tax support measures.

In this research, we conducted interviews and surveys with content producers, investors, and policymakers to derive policies for supporting project financing. Based on the results of the interviews and surveys, we presented various policies for supporting project financing and also measured the resulting economic effects.

Keywords

Contents Investment, Project Financing, Investment Policy, Fund of Funds, Cultural Account

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

부록1

콘텐츠산업 프로젝트 투자 조세지원의 경제적 효과 분석

1. 분석의 개요

가. 분석 목적

현행 조세감면 제도는 콘텐츠 제작의 상당한 비중을 차지하는 프로젝트 투자에 적용되지 않는다. 따라서 콘텐츠 중소기업의 프로젝트 투자에 대해 창업자 및 벤처기업 주식 등과 동일한 수준의 세제 혜택을 부여한다면 민간부문의 문화콘텐츠 투자 규모 확대 및 콘텐츠 중소기업의 제작비용 조달의 어려움을 해소하는 데 도움이 될 수 있다.

이에 콘텐츠 프로젝트 투자에 대한 법인 및 개인투자자의 세액 감면이 이루어질 경우의 규모 추정 및 이를 통한 경제효과를 분석하고자 한다. 감면 비율은 「조특법」 13의 2 「조특법」 16 등에 명시되어 있는 기존 감면 비율을 준용하고자 하며 운영 기간은 향후 5년으로 정하여 예상감면액과 그로 인한 경제효과를 추산하고자 한다.

나. 분석 투입 자료

1) 콘텐츠 분야별 투자 규모

최근 5년간 콘텐츠산업 투자액 규모 중 프로젝트 투자의 규모(비중) 및 그 중 법인투자 및 개인투자의 비율을 산정할 수 있는 자료이다. 투자 증가율을 토대로 향후 투자액을 추정할 수 있다. 그러나 콘텐츠 모든 장르에 대한 투자액 자료가 제공되지 않고 한국 벤처투자의 분류에 따른 영상/공연/음반, 그리고 게임 분야에 대한 자료로 한정된다. 실제로 프로젝트 투자는 주로 영상/공연/음반 분야 및 게임 일부 기업에서 이루어지고 있다는 점도 참고할 필요가 있다.

2) 소득세 감면액 비율 추정 자료

콘텐츠 분야별 투자 규모 자료를 통하여 향후 프로젝트 투자 예상액이 도출되면 여기에 법인세 및 소득세 감면 예상비율을 적용하여 감면 예상액을 도출하게 된다. 법인의 경우 일괄적인 비율 적용이 가능하나 개인의 경우 투자액 및 소득구간에 따라 적용되는 감면 비율이 달라질 수 있다. 이 때문에 귀속 원천세 자료를 기준으로 연도별 개인투자자 투자금액 분포를 살피고, 투자금액 구간별 소득공제 비율과 개인투자자의 소득구간 선정이 필요하다.

3) 시장이자율, 경제적 감가상각률 등

분석 과정에서 필요한 자본의 사용자 비용 추정을 위해 투입되는 자료이다. 시장이자율은 한국신용평가에 제시된 것을 활용하되 AA등급 이상의 안정적인 신용등급을 받은 기업의 회사채 수익률이 이용된다. 본 연구에서는 AA-등급의 신용에 따른 3년 만기 회사채수익률을 적용한다. 한편, 경제적 감가상각률은 한국은행 경제통계시스템에서 제공하는 2021년 업종별 감가상각률을 활용한다.

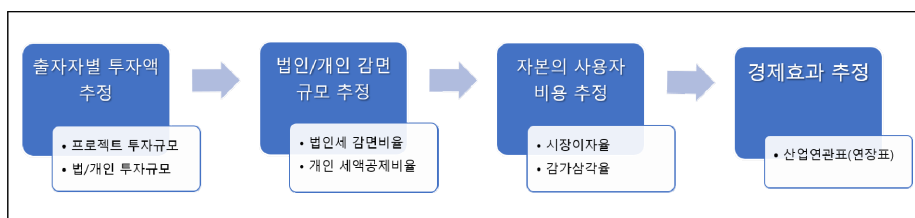
4) 산업연관표(연장표)

한국은행에서 5년마다 생산하는 2015년 기준 산업연관표로 아직까지 2020년 기준 산업연관표가 발표되지 않았으므로 최신 자료인 2019년 연장표를 활용한다.

나. 분석 절차

이상 콘텐츠산업 프로젝트 투자 조세지원의 경제적 효과 분석을 위한 절차를 아래 그림으로 도식화하였다. 각 단계별로 이루어지는 절차와 투입되는 자료를 개략적으로 표기하였다.

[그림 1] 분석 절차



2. 주요 분석 방법

가. 자본의 사용자 비용 모형

1) 방법론의 개요

세액공제의 경제적 파급효과를 분석하는 첫 번째 단계로 ‘자본의 사용자 비용 모형’(model for user cost of capital)을 이용하여 투자에 대한 세액공제가 관련 산업에서 자본의 사용자 비용을 어느 정도 낮추게 될 것인가에 대해 추정한다. 자본의 사용자 비용은 자본을 사용하기 위해 지불해야 하는 비용을 의미하며, 여기에는 자본의 대여료, 이자, 유지 보수 및 보험료 등이 포함된다.

2) 자본의 사용자 비용 모형 분석

신고전학과 투자이론에 기초한 Jorgenson(1963) 모형은 기업의 활동에 대해 완전한 예측이 가능하다는 전제하에 미래 이윤의 현재가치를 극대화한다는 행동원리를 따르는 것을 가정한 바 있다. 곽태원(1985, 2005)과 김성태(2014)를 참조하여 자본시장의 균형조건으로부터 자본의 사용자 비용에 따른 다음과 같은 식(1)을 도출할 수 있다.

$$c = (r + \delta)q - \dot{q}(t) \quad (1)$$

c : 자본의 사용자 비용

r : 할인율

δ : 자본의 경제적 감가상각률

q : 자본 가격

$\dot{q}(t)$: t 시점의 자본 가격의 상승률

자본의 사용자 비용은 자본재를 임대하여 사용하는 경우 지불하여야 되는 비용으로 정의되며, 자본 구입 비용과 자본의 경제적 감가상각비용을 합친 것이 되고, 자본재 가격 인상이 있는 경우에는 이를 차감하여야 한다. 이에 식 (1)의 양변을 자본재 가격 q 로 나누어주면, 자본 1원당 자본의 사용자 비용이 도출된다.

$$\frac{c}{q} = (r + \delta) - \frac{\dot{q}(t)}{q} \quad (2)$$

여기에 법인세와 세액공제, 감가상각 공제 등 법인세 감면제도 파라미터 등을 반영하면, 다음과 같은 식(3)이 도출된다.

$$\frac{c}{q} = \frac{(r + \delta)(1 - k - \tau z)}{1 - \tau} \quad (3)$$

k : 투자세액 공제율

τ : 법인세율

z : 자본 1원 구입 시 계상되는 세법상 감가상각 허용액의 현재 가치

나. 산업연관분석

1) 방법론의 개요

산업연관표를 이용하여 특정 산업과 타 산업과의 상호연관관계를 수량적으로 분석하는 기법이 산업연관분석(inter-industry analysis)이다. 일반적으로 국민경제의 순환과정은 소득 순환과 산업 간 생산물 순환이 두 가지 측면에서 파악할 수 있다. 산업간 생산물 순환은 생산부문 상호 간의 재화/서비스의 거래를 나타내기 때문에 국민소득계정에서는 제외되나 산업 간 연관관계를 파악하는 데 매우 유용하다고 볼 수 있다.

2) 산업연관 분석

경제 사회에서 특정 산업 부문의 경제 활동은 타 산업 부문의 경제활동과 독립적으로 이루어질 수 없는 상호연관관계를 이루고 있는데, 이러한 국내 모든 경제활동 간의 상호 연관관계를 하나의 '표'의 형태로 기술한 것이 산업연관표이다. 국내 산업연관표는 1년 동안의 산업 간 거래관계를 일정한 원칙에 따라 행렬형식으로 한국은행에서 기록하여 통계표를 제공하고 있다. 국민경제를 구성하고 있는 각 산업부문은 타 산업부문으로부터 중간재를 구입하고 여기에 자본, 노동 등 본원적 생산요소를 결합함으로써 새로운 재화와 서비스를 생산하여 이를 다른 산업에 중간재로 팔거나 최종소비자에게 소비재나 자

본재 등으로 판매하는데 이러한 경제 내 재화와 서비스의 생산 및 처분 과정에서 발생하는 모든 거래를 화폐단위로 기록한 것이 산업연관표이다.

그림에 제시된 바와 같이 산업연관표는 각 산업 부문 간 거래를 기록하는 부분과 노동, 자본 등 본원적 생산요소의 구입 부분, 그리고 각 산업 부문 생산물을 최종구매자에게 판매하는 부분 등 세 가지로 구성되어 있다. 산업연관표의 세로(열) 방향은 각 산업 부문의 투입구조, 가로(행) 방향은 배분구조를 나타낸다. 투입구조는 특정 산업이 재화 및 서비스를 생산하기 위해 지출한 생산비용의 구성을 의미하는데, 투입구조는 중간재 투입을 나타내는 중간투입부문과 임금, 이윤, 간접세 등 본원적 생산요소의 구입 비용을 나타내는 부가가치 부문으로 구분되며 이들의 총합이 총 투입액이 된다. 그에 비하여 배분구조는 각 산업 부문의 생산물이 어떤 부문에 중간수요 또는 최종수요의 형태로 얼마나 사용되었는가를 의미한다. 배분구조는 타 부문의 생산을 위하여 직접 투입되는 중간수요 부문과 소비재, 자본재, 수출 등의 최종재로 사용되는 최종수요 부문으로 구분된다.

아래 산업연관표를 살펴보면 다음과 같은 관계가 성립된다.

$$\text{총투입액}(X_j) = \text{중간투입액} + \text{부가가치 (투입구조)}$$

$$\text{총산출액}(X_i) = \text{중간수요액} + \text{최종수요액} - \text{수입액 (배분구조)}$$

$$\text{총수요액} = \text{중간수요액} + \text{최종수요액} = \text{총공급액}$$

$$\text{총투입액} = \text{총산출액}$$

[그림 2] 산업연관표의 구조

		중간수요		최종수요			수 입 (공제)	총 산출액
		$1 \quad \dots \quad j \quad \dots \quad n$	중간 수요계	소 비	투 자	수 출		
중 간 투 입	1 : i : n	X_{ij} (내생부분)	W_i	$C_i \quad \dots \quad I_i \quad \dots \quad E_i$ (외생부분)	Y_i	M_i	X_i	
	중간투입계	U_j						
부 가 가 치	피용자보수	R_j						
	영업잉여	S_j	(외생 부분)					
	고정자본소모	D_j						
	생산세 (보조금공제)	T_j						
	부가가치계	V_j						
총투입액		X_j						

자료: 한국은행(2019), 2015년 산업연관표.

3) 산업연관분석의 주요 계수

① 생산유발계수

생산유발계수는 최종수요가 한 단위 발생하였을 때 이를 충족하기 위하여 각 부문에서 직간접적으로 유발되는 생산액 수준을 나타낸다. 따라서 생산유발계수는 최종 수요 한 단위 발생에 따라 유발되는 직간접 생산파급효과의 합을 의미한다. 각 산업 부문의 재화나 서비스의 생산에 사용되기 위하여 다른 산업으로부터 구입한 원재료, 연료 등의 중간투입액과 피용자 보수, 고정자본소모 등 부가가치를 해당 산업의 총투입액으로 나눈 투입계수 식(4)를 활용하여 생산유발계수를 도출한다.

$$a_{ij} = \frac{x_{ij}}{X_j} \quad (i, j = 1, 2, \dots, n) \quad (4)$$

a_{ij} : 투입계수

x_{ij} : j 산업 부문에 사용되는 i 재 투입액

X_j : j 부문의 총 산출액

여기서 투입계수는 특정 산업 부문이 생산물을 1단위 생산하기 위해 필요로 하는 i 산업 부문으로부터의 투입액을 나타내며, 이는 투입구조를 나타냄과 동시에 생산의 기술적인 관계를 나타낸다. 산업 부문 수가 많은 경우 투입계수를 이용하여 생산파급효과를 계측하는 것은 어렵기 때문에 역행렬을 이용하여 생산유발계수를 도출하게 된다. 산업연관표의 수급방정식은 식(5)와 같다.

$$AX + Y - M = X \quad (5)$$

A : 산업연관표의 투입계수행렬

X : 총 산출액 벡터

Y : 최종 수요액 벡터

M : 수입액 벡터

식(5)가 의미하는 바는 각 산업 부문 생산물의 수급관계에서 중간수요와 최종수요의 합계에서 수입을 차감하면 총산출액과 일치한다는 것이다. 식(5)로부터 도출되는 최종수요의 생산유발액은 식(6)과 같다.

$$X = (I - A)^{-1}(Y - M) \quad (6)$$

I : 주대각요소가 모두 1이고 그 외의 요소는 0인 단위행렬

$(I - A)^{-1}$: 최종수요의 일반적인 생산유발계수행렬

이렇게 도출한 생산유발계수는 1단의 최종수요가 주어지는 경우 각 산업의 생산에 미치는 파급효과를 나타내는 누적승수의 의미를 지닌다. 생산유발효과를 분석하는 식(7)은 다음과 같다. 식(7)을 이용하여 외생화된 특정 산업 부문의 수요량 변화가 다른 산업의 생산을 몇 단위 유발하는지를 계산할 수 있게 된다.

$$\Delta X^e = (I - A^e)^{-1} A_H^e \Delta X_H \quad (7)$$

ΔX^e : H 부문을 제외한 다른 부분의 산출량의 변화

A^e : 투입계수행렬에서 H 부문이 포함된 열과 행을 제외하여 작성한 행렬

A_H^e : 투입계수행렬 A 에서 H 부분의 원소를 제외한 H 부분 열벡터

ΔX_H : H 부문 산출액의 변화량

② 부가가치유발계수

부가가치유발계수는 특정 산업 부문의 최종수요가 한 단위 변화하면 직간접적으로 부가가치가 얼마만큼 유발되는지를 보여 주는 수치이다. 부가가치유발계수행렬은 앞에 제시된 생산유발계수행렬 $(I - A)^{-1}$ 에 부가가치율의 대각행렬 \hat{A}^v 를 곱하여 추정된다.

③ 취업유발계수

취업유발계수는 특정 상품에 대한 최종수요가 1단위(10억 원) 변화함에 따라 해당 상품을 포함한 모든 상품에 직·간접적으로 유발되는 취업자 수를 의미한다. 취업유발계수는 취업계수를 생산유발계수행렬 $(I - A^d)^{-1}$ 에 곱하여 계산된다. 취업계수는 취업자 수를 산출액으로 나눈 것으로 산출액 10억 원 생산에 소용되는 취업자 수를 의미하는데, 취업자는 파용자, 자영업자 및 무급가족 종사자를 포함한다.

3. 분석 결과

가. 콘텐츠 관련 프로젝트 투자의 출자자별 투자 금액 추정

기존 영상/공연/음반 분야에 대한 프로젝트 투자가 얼마나 이루어지고 있는지 살펴보면 2022년 기준 영상/공연/음반 분야 4,604억 원 규모의 투자 중에 2,107억 원이 프로젝트 투자 형태로 이루어지고 있었다. 그중 일반 법인에 의한 투자는 370.8억 원, 개인에 의한 투자는 254.9억 원 규모로 나타났다.

〈표 1〉 영상/공연/음반 관련 프로젝트 투자의 출자자별 투자금액 추정

(단위: 억 원)

구 분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	5개년 평균
A. 영상/공연/음반	3,321	3,703	2,902	4,161	4,604	3,738
B. 프로젝트 투자	2,274	2,643	2,017	1,603	2,107	2,129
C. 일반법인*	216.0	338.3	254.1	285.3	370.8	293
D. 개인*	138.7	359.4	137.2	243.7	254.9	227

주: C. 일반법인 = 프로젝트 투자금액 × 연도별 전체 출자자 중 일반법인 비중(9.5~17.8%)

D. 개인 = 프로젝트 투자금액 × 연도별 전체 출자자 중 개인 비중(3.0~15.2%)

자료: 중소벤처기업부 내부 자료.

다음으로 기존에 게임 분야에 대한 프로젝트 투자가 얼마나 이루어지고 있는지 살펴보면 2022년 기준 게임 분야 1,615억 원 규모의 투자 중에 50억 원이 프로젝트 투자 형태로 이루어지고 있었다. 그 중 일반법인에 의한 투자는 8.8억 원, 개인에 의한 투자는 6.1억 원 규모로 나타났다.

〈표 2〉 게임 관련 프로젝트 투자의 출자자별 투자금액 추정

(단위: 억 원)

구 분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	5개년 평균
A. 게임	1,411	1,192	1,249	2,355	1,615	1,564
B. 프로젝트 투자	5	57	2	8	50	24
C. 일반법인*	0.5	7.3	0.3	1.4	8.8	4
D. 개인*	0.3	7.8	0.1	1.2	6.1	3

주: C. 일반법인 = 프로젝트 투자금액 × 연도별 전체 출자자 중 일반법인 비중(9.5~17.8%)

D. 개인 = 프로젝트 투자금액 × 연도별 전체 출자자 중 개인 비중(3.0~15.2%)

자료: 중소벤처기업부 내부 자료.

최근 3년간 벤처투자조합 신규투자금액 실적을 바탕으로 최근 연성장률을 고려하여 최근 3년간의 연평균 신규 투자 증가율을 파악해 보았다. 영상/공연/음반 분야의 경우 7.5%, 게임 분야의 경우 10.7%의 증가율이 도출되었다.

〈표 3〉 최근 콘텐츠산업 벤처투자 신규 투자 규모

(단위: 억 원, %)

업종	최근 3년간 벤처투자조합 신규투자금액 (실적)				연성장률			3년 연평균 증가율
	2019	2020	2021	2022	2020	2021	2022	
영상/공연/음반	3,703	2,902	4,161	4,604	-22%	43%	11%	7.5%
게임	1,192	1,249	2,355	1,615	5%	89%	-31%	10.7%

자료: 중소벤처기업부 내부 자료.

이상을 근거로 하여 향후 2024~26년 사이 투자액을 추정한 결과는 다음과 같다. 먼저 영상/공연/음반 분야의 경우 2024년에 프로젝트 투자액이 2,435억 원, 2025년에 2,618억 원, 2026년에 2,814억 원에 이를 것으로 예상된다.

〈표 4〉 영상/공연/음반 관련 프로젝트 투자의 출자자별 투자금액 추정

(단위: 억 원)

구 분	2023년	2024년	2025년	2026년	비고
A. 영상/공연/음반	4,949	5,320	5,720	6,148	3년(19~22) 연평균 투자 증가율 적용 (7.5%)
B. 프로젝트 투자	2,265	2,435	2,618	2,814	
C. 일반법인*	359.5	386.5	415.5	446.6	3개년(20~22) 평균 일반법인 비중 적용 (15.9%)
D. 개인*	251.5	270.4	290.7	312.5	3개년(20~22) 평균 개인 비중 적용 (11.1%)

다음으로 게임 분야의 경우 2024년에 프로젝트 투자액이 61억 원, 2025년에 68억 원, 2026년에 75억 원에 이를 것으로 예상된다.

〈표 5〉 게임 관련 프로젝트 투자의 출자자별 투자금액 추정

(단위: 억 원)

구 분	2023년	2024년	2025년	2026년	비고
A. 게임	1,788	1,979	2,191	2,425	19~22 연평균 투자 증가율 적용 (10.7%)
B. 프로젝트 투자	55	61	68	75	
C. 일반법인*	9.7	10.7	11.9	13.1	3개년(20~22) 평균 일반법인 비중 적용 (17.5%)
D. 개인*	6.8	7.6	8.4	9.3	3개년(20~22) 평균 개인 비중 적용 (12.3%)

나. 법인세 및 소득세 감면 예상액 추정

다음은 조세지원을 통한 법인세 및 소득세 감면 예상액을 추산하였다. 먼저 기업의 법인세 감면의 경우 세액공제를 적용하여 최근 5년간 일반법인 평균 프로젝트 투자금액에 조특법 §13의 2에 의한 세액공제 5%를 적용하였다. 그에 비해 개인의 소득세 감면의 경우 최근 5년간 개인 평균 프로젝트 투자금액에 조특법 §16에 의한 소득공제 39.94%를 적용 후 세율 42%를 적용하였다.

한편, 법인 및 개인을 대상으로 조세 감면이 이루어져도 감면액이 콘텐츠 분야에 재투자될 것에 대한 가정이 필요하다. 특히 개인의 경우에 이러한 근거가 더욱 필요하다고 볼 수 있다. 이에 2020년 귀속 원천세 자료를 기준으로 연도별 개인투자자 투자금액 분포를 살펴보고, 구간별 소득공제율을 이용해 평균 소득공제율을 산출하였다. 자료를 보면, 3천만 원 이하에 해당되는 직접투자 금액이 1,217억 원, 3천만 원 초과~5천만 원 이하에 해당되는 직접투자 금액이 777억 원, 그리고 5천만 원 초과에 해당되는 직접투자 금액이 11,697억 원으로 나타난다. 전체 개인투자자 직접투자 금액 중 각 구간별 비중은 각각 10.40%, 6.64%, 그리고 82.95%이다.

조특법상 개인투자자 소득공제 범위를 보면, 출자 또는 투자한 금액 중 3천만 원 이하분은 100분의 100, 3천만 원 초과분부터 5천만 원 이하분까지는 100분의 70, 5천만 원 초과분은 100분의 30에 상당하는 금액이다. 따라서 각 구간별 소득공제율과 구간별 직접투자 금액 비중을 이용하여 개인 직접투자자의 평균 소득공제율을 구하면 39.94%가 도출된다.

개인 투자자의 소득세율의 경우 개인의 소득수준에 따라 달라지는데, 본 연구에서는 세율 42%를 적용하였다. 개인 투자자의 경우 과세표준 3억 원 초과의 소득수준에 해당 된다고 가정하였다. 과세표준 3억 원 초과의 경우 40%, 5억 원 초과의 경우 42%, 그리고 10억 원 초과의 경우 45%의 세율이 적용되는데 이 중 중간값인 42%를 적용하였다. 이를 바탕으로 분야별 조세 감면 예상 규모를 추정한 것은 아래 표와 같다.

〈표 6〉 조세지원을 통한 영상/공연/음반/게임 분야 법인세 및 소득세 감면 예상액

(단위: 억 원)

구분	법인세 감면 예상 규모			소득세 감면 예상 규모		
	2024년	2025년	2026년	2024년	2025년	2026년
영상/공연/음반	19.32	20.77	22.33	45.36	48.76	52.42
게임	0.54	0.59	0.66	1.27	1.40	1.55
계	19.86	21.37	22.99	46.63	50.16	53.97

주: 최근 5년간 일반법인 평균 프로젝트 투자금액에 조특법 §13의 2에 의한 세액공제 5%를 적용. 최근 5년간 개인 평균 프로젝트 투자금액에 조특법 §16에 의한 소득공제 39.94%를 적용 후 세율 42% 적용

다. 자본의 사용자 비용 추정

지금까지의 논의를 바탕으로 본 연구에서 자본의 사용자 비용과 산업연관분석을 위해 서 영상/공연/음반과 게임산업과 매칭하고자 하는 산업연관표의 기본부문은 아래 표에 제시된 바와 같다.

〈표 7〉 벤처투자 영역의 콘텐츠산업 구분(중기부 및 한국벤처투자)

대분류	중분류	적용 가능한 산업연관표 기본부문
영상/공연/음반	영상	영상·오디오품 제작 배급(6401), 영화상영(6402)
	공연/전시/음악	연극, 음악 및 기타예술(7902), 기타문화서비스(7903)
	출판/방송	영상·오디오품 제작 배급(6401),
게임	게임소프트웨어	게임소프트웨어 출판(6211)
	스포츠/여가	-

앞서 제시했던 식(3)을 도출하기 위해 식에 투입되는 수치들을 도출할 필요가 있다.

$$\frac{c}{q} = \frac{(r + \delta)(1 - k - \tau z)}{1 - \tau} \tag{3}$$

c : 자본의 사용자 비용

r : 할인율

δ : 자본의 경제적 감가상각률

q : 자본 가격

k : 투자세액 공제율

τ : 법인세율

z : 자본 1원 구입 시 계상되는 세법상 감가상각 허용액의 현재가치

공제율(k)에 대해 세액공제는 위에서 언급한 바와 같이 5%를 가정하고, 소득공제의 경우 39.94%를 적용하기로 한다. 그리고 법인세율(τ)은 2023년 현재 최저세율 9%에서 중간세율인 19%와 21% 그리고 최고세율인 24%⁶⁾를 적용하고, 개인 투자자의 소득세율의 경우 42%를 적용하기로 한다. 소득세율의 최고세율인 42%를 적용하는 것은 앞에서 언급한 바와 같이 개인 투자자의 경우 소득수준이 과세표준 3억 원을 초과한다고 가정하고, 3억 원 초과하는 경우의 중간 세율인 42%를 적용한다.

시장이자율(r)은 한국신용평가에 제시된 AA- 등급의 3년 만기 회사채수익률을 이용하여, 2023년 2월 23일부터 3월 23일까지 평균 4.27%를 이용하였다.⁷⁾ 여기에서 3년 AA- 회사채는 주식회사가 대중으로부터 자금을 일시에 조달할 목적으로 발행하는 채무증서 형식의 유가증권으로, 신용등급이 AA-(안정적)인 만기 3년물 무보증 채권을 의미한다.

또한 경제적 감가상각률은 한국은행 경제통계시스템에 제시된 업종별 감가상각률의 가장 최근 자료인 2021년도 수치를 이용하기로 한다.

6) 국세청 법인세 기본정보 및 세율, <https://www.nts.go.kr/nts/cm/cntnts/cntntsView.do?mi=2372&cntntslid=7746>

7) 회사채 수익률에는 기업의 신용등급에 따라 여러 가지가 있음. 대표적으로 AAA등급, AA등급, A등급 등으로 구분된다. 이 중에서 시장이자율로 보통 AA등급 이상의 안정적인 신용등급을 받은 기업의 회사채 수익률이 사용된다. AA등급 이상의 기업은 일반적으로 신용 위험이 낮으며, 신용 등급이 낮은 기업에 비해 안정적인 재무 상황과 채무 상환 능력을 가지고 있다. 따라서 이들의 회사채 수익률은 일반적으로 낮은 수준을 유지하고, 시장이자율로서 적절한 수준을 보인다.

〈표 8〉 산업부문별 감가상각률

대분류	중분류	적용 가능한 기본부문	한국은행 경제통계시스템 업종 코드	감가 상각률
영상/ 공연/ 음반	영상	영상·오디오물 제작 배급(6401), 영화상영(6402)	영상·오디오기록물제작 및 배급업	8.91
	공연/전시/ 음악	연극, 음악 및 기타예술(7902), 기타문화서비스(7903)	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스업	5.15
	출판/방송	영상·오디오물 제작 배급(6401),	영상·오디오기록물제작 및 배급업	8.91
게임	게임소프트 웨어	게임소프트웨어 출판(6211)	소프트웨어개발 및 공급업	13.16
	스포츠/여가	-		

영상/공연/음반의 경우 중분류 세 분야 중 공연/전시/음악의 감가상각률이 다른 분야와 다르므로, 세 분야의 평균값인 $\delta=0.0766$ 을 사용하였으며, 게임은 $\delta=0.1316$ 을 사용하였다.

자본 1원당 세법상 감가상각의 현재가치(z)는 0.1255를 적용하였는데 김유찬·유도원(2012)은 자본 1원당 세법상 감가상각의 현재가치의 20년 평균값을 이용한 바 있다.

이상을 근거로 산업 부문별 자본의 사용자 비용과 감소율 추정결과를 아래 표에 제시하였다. 표에는 공제가 적용되지 않은 경우의 자본의 사용자 비용($\frac{c}{q}$)₀과 공제가 적용되는 경우 자본의 사용자 비용($\frac{c}{q}$)₁ 그리고 최초 자본의 사용자 비용 대비 감소율이 제시되어 있다.

〈표 9〉 산업부문별 자본의 사용자 비용과 감소율

항목		법인세율				소득세율
		9%	19%	21%	24%	42%
영상/ 공연/ 음반	0% 세액공제 시 자본의 사용자 비용	0.1296	0.1438	0.1470	0.1522	0.1948
	5% 세액공제 시 자본의 사용자 비용	0.1231	0.1364	0.1395	0.1444	0.1127
	최초 자본의 사용자 비용 대비 감소율 (%)	5.057	5.122	5.135	5.155	42.16
게임	0% 세액공제 시 자본의 사용자 비용	0.1894	0.2101	0.2148	0.2224	0.2847
	5% 세액공제 시 자본의 사용자 비용	0.1798	0.1993	0.2038	0.2110	0.1646
	최초 자본의 사용자 비용 대비 감소율 (%)	5.057	5.122	5.135	5.155	42.16

투자에 대한 세액공제 및 소득공제에 의하여 인화된 자본의 사용자 비용은 투자자의 투자를 증가시키게 될 것으로 예상할 수 있는데, 인화된 자본의 사용자 비용은 투자의 대체탄력성(elasticity of substitution)의 크기에 따라 투자를 증가시키게 될 것이다. 투자의 대체탄력성은 자본의 노동에 대한 상대가격의 1% 상승에 대한 자본의 노동에 대한 상대적인 투입량에 대한 % 변화율을 의미하므로 따라서 만약 투자의 대체탄력성이 0.12라면 1%의 사용자 비용의 감소는 12% 투자를 증가시키게 된다. 영상/공연/음반과 게임산업의 경우 투자의 대체탄력성의 크기를 -1로 가정하고자 한다. Gilchrist& Zakrajsek(2007)의 연구 결과에 바탕을 두고 있는데, 이 연구에서는 거의 모든 실증분석에서 산업의 유형에 관계없이 투자의 대체탄력성의 크기가 -1로 나타난다고 제시하고 있다. 이러한 가정에 따르면, 예를 들어 법인의 경우 세액공제로 인해 투자의 자본의 사용자 비용이 5.16% 감소되는 경우 세액공제 투자는 5.16% 증가하게 된다.

〈표 10〉 콘텐츠 프로젝트 투자 세액/소득공제에 따른 투자유발 예상치

연도		2024년	2025년	2026년
세액감면 예상액		66.5	71.5	77.0
투자유발 예상액(A+B)		69.7	75.0	80.7
영상/공연 /음반 (A)	일반법인	19.9	21.4	23.0
	개인	47.9	51.5	55.4
게임 (B)	일반법인	0.5	0.6	0.7
	개인	1.4	1.5	1.7

라. 콘텐츠 프로젝트 투자 조세지원의 경제적 파급 효과

2019년 산업연관표 연장표 이용하여, 생산유발계수와 취업유발계수를 도출하였다. 영상·오디오물 제작 배급, 영화상영, 연극, 음악 및 기타예술, 기타 문화서비스 세 분야의 도출된 생산유발계수에 각 산업의 총산출 비중을 적용하여 평균 생산유발계수를 도출하면 그 값은 1.876으로 나타난다. 한편, 게임의 경우 게임소프트웨어 출판부문의 생산유발계수가 1.562로 나타난다.

영상·오디오물 제작 배급과 문화 및 여행 관련 서비스 두 분야의 도출된 취업계수에 각 산업의 총 산출 비중을 적용하여 평균 취업계수를 도출하였는데, 값은 10억 원당

9,562명이다. 게임의 경우 소프트웨어 개발 공급문의 취업계수가 10억 원당 6.807명이다.

이를 바탕으로 향후 3년간의 조세감면액과 이를 통한 투자유발액, 생산유발액, 취업유발규모 등을 추정하였다. 아래 표의 A열에 2018년부터 2022년까지 5개년 연별 평균 투자금액과 투자 증가율을 기반으로 추산한 2024년~2026년의 콘텐츠 프로젝트 신규 투자 금액 예상치를 제시하였다.

B열에는 A열의 3개년 예상치를 바탕으로 도출된 2024년부터 2026년까지의 공제로 인한 감면 예상액을 제시하였다. 영상/공연/음반의 경우 209억 원 그리고 게임의 6억 원이며, 두 부문 합쳐 215억 원이 예상된다.

C열에는 자본의 사용자 비용 감소율을 바탕으로 도출한 2024년부터 2026년까지의 투자유발예상액을 제시하였다. 영상/공연/음반의 경우 219.1억 원 그리고 게임의 6.3억 원으로 예상된다. 이 수치의 의미는 감면예상액보다 다소 높은 투자 유발이 예상됨을 보여 준다. 두 부문의 총액이 225.4억 원으로 나타났다.

D열과 E열에는 투자유발예상액에 앞에서 구한 부문별 생산유발계수와 취업유발계수를 적용하여 도출한 2024년부터 2026년까지의 생산유발액과 취업유발규모가 제시되어 있다. 영상/공연/음반의 생산유발액은 410.9억 원, 취업유발은 392.9명 그리고 게임의 생산유발액은 11.9억 원, 취업유발은 7.3명으로 나타난다. 두 부문 합쳐서 생산유발액 총액은 422.8억 원 그리고 취업유발규모는 400.2명으로 나타난다.

〈표 11〉 2024~2026 산업부문별 투자유발예상액, 생산유발액, 취업유발규모 추정치

(단위: 억 원, 명)

항목		콘텐츠 프로젝트 신규 투자금액 (A)			'24-'26 감면 예상액 (B)	'24-'26 투자유발 예상액 (C)	'24-'26 생산유발액 (D)	'24-'26 취업유발 규모 (E)
		'24	'25	'26				
영상/ 공연/ 음반	일반법인	386.5	415.5	446.6	62.4	64.4	120.7	115.5
	개인	270.4	290.7	312.5	146.5	154.7	290.2	277.5
	소계	656.9	706.1	759.1	209.0	219.1	410.9	392.9
게임	일반법인	10.7	11.9	13.1	1.8	1.8	3.5	2.1
	개인	7.6	8.4	9.3	4.2	4.5	8.4	5.2
	소계	18.3	20.2	22.4	6.0	6.3	11.9	7.3
총합		675.2	726.4	781.5	215.0	225.4	422.8	400.2

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

부록2

전문가 의견 조사 및 콘텐츠 기업 조사 설문지

콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 정책 의견 조사

본 조사에서는 ‘콘텐츠 프로젝트 투자 활성화를 위한 정책 방안’에 대한 의견을 조사하고자 합니다.

각 정책 방안에 관한 설명을 충분히 숙지한 후 응답해 주시기 바랍니다.

B1. 콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대

개념	- 콘텐츠 기업이 단독 보유하거나 유통사와 공동 보유하고 있는 IP를 활용한 프로젝트 투자를 지원하는 모태펀드 자펀드 확대
기대 효과	- IP를 활용한 제작사의 수익 증가와 제작사의 투자 교섭력 증가 - 글로벌 플랫폼의 IP 독점 방지

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
1	콘텐츠 기업의 IP 지분확보를 지원하는 정책펀드(모태펀드) 확대	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의 여부				
		전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통	동의한다	매우 동의한다
1-1	투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 창업초기 기업의 프로젝트가 적절하다	①	②	③	④	⑤
1-2	투자 대상은 자금조달에 어려움을 겪는 제작초기 기업의 프로젝트가 적절하다	①	②	③	④	⑤
1-3	제작사의 수익 확보를 위해 투자사 수익 지분의 한도*가 설정되어야 한다 *예시) 수익의 300% 캡 설정	①	②	③	④	⑤
1-4	장르별(영화, 게임 등) 투자 기준을 다르게 설계할 필요가 있다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B2. 슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설

개념	<ul style="list-style-type: none"> - 대규모 자본이 필요한 슈퍼 IP 프로젝트 투자를 지원하는 모태펀드 자펀드 신설 - 화당 수십억이 소요되거나 글로벌 퍼블리싱이 필요한 콘텐츠 등이 슈퍼 IP에 해당
기대 효과	- 글로벌 경쟁력을 지닌 IP 육성 및 수익화 가능

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
2	슈퍼 IP 제작 지원을 위한 정책펀드(모태펀드) 신설	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의 여부				
		전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통	동의한다	매우 동의한다
2-1	대기업 자본과 정책자금을 매칭하는 펀드조성이 적절하다	①	②	③	④	⑤
2-2	상호출자제한기업 등 모태펀드의 투자금지규정을 완화하여 투자 대상을 확대하는 것이 적절하다	①	②	③	④	⑤
2-3	다수 IP에 분산 투자하는 것보다 소수 IP에 투자금을 집중하는 방식이 적절하다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B3. 개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대

개념	- 저작권 조각투자, 증권토큰발행(STO) 등 개인투자자가 참여할 수 있는 새로운 형태의 투자구조를 지원하는 정책 가이드라인 마련 및 지원
기대 효과	- 크라우드펀딩 등 개인투자 플랫폼을 통한 개인투자자의 콘텐츠 프로젝트 투자 증가

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
3	개인투자자, 엔젤투자자 대상 정책적 지원 확대	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의 여부				
		전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통	동의한다	매우 동의한다
3-1	저작권 조각투자, STO를 적극 도입할 수 있는 가이드라인 도입이 필요하다	①	②	③	④	⑤
3-2	크라우드펀딩이 주목적 투자인 정책편드가 필요하다	①	②	③	④	⑤
3-3	개인투자자도 문화산업전문회사(SPC)에 투자할 수 있는 환경이 조성되어야 한다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B4. 투자정보 교류 기회 확대

개념	- 기획·제작 중인 유망 콘텐츠 프로젝트의 정보를 파악하고 투자 의향을 거래할 수 있는 플랫폼 혹은 네트워킹 기회 강화
기대 효과	- 투자자와 콘텐츠 기업 간 투자정보 교류 증가를 통한 프로젝트 투자 증가

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
4	투자정보 교류 기회 확대	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의 여부				
		전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통	동의한다	매우 동의한다
4-1	콘텐츠 프로젝트 기획·제작 정보를 교류하고 투자 정보를 얻을 수 있는 딜소싱 플랫폼 구축이 필요하다	①	②	③	④	⑤
4-2	투자자와 콘텐츠 기업의 오프라인 교류 행사를 정책적으로 확대할 필요가 있다	①	②	③	④	⑤
4-3	K-콘텐츠에 관심이 많은 해외 투자자와 교류할 수 있는 기회가 정책적으로 제공되어야 한다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B5. 콘텐츠 가치평가 고도화

개념	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 프로젝트의 가치와 수익성을 산출할 수 있는 콘텐츠 가치평가제도 확대를 통한 프로젝트 투자 활성화 - 프로젝트 단위 콘텐츠의 미래 수익성을 산출할 수 있는 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠 가치평가 제도의 고도화 및 확대
기대 효과	- 가치평가 결과를 활용한 투자 정보 교류 활성화

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
5	콘텐츠 가치평가 고도화	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의 여부				
		전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통	동의한다	매우 동의한다
5-1	콘텐츠 가치평가 결과의 예측력을 높일 수 있는 시스템의 고도화가 필요하다	①	②	③	④	⑤
5-2	모태펀드 계정에서 투자할 경우, 콘텐츠 가치평가 및 결과 자료의 참고를 의무화해야 한다	①	②	③	④	⑤
5-3	콘텐츠 가치평가 제도의 홍보가 더욱 필요하다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B6. 콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공

개념	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 프로젝트 투자를 대상으로 지분(기업) 투자에 준하는 법인세 세액공제 혜택 부여 - 현행법상, 내국법인이 벤처기업에 지분(기업) 투자할 경우 법인세 5% 수준의 세액공제가 지원되지만, 콘텐츠 프로젝트에 대해서는 세액공제 혜택이 없음
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> - 국내 콘텐츠 투자·배급사 및 타 산업 투자자본의 콘텐츠 프로젝트 투자 증가

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
6	콘텐츠 프로젝트 투자자에 대한 조세혜택 제공	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의 여부				
		전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통	동의한다	매우 동의한다
6-1	지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다 (법인세 5% 세액공제)	①	②	③	④	⑤
6-2	문화산업전문회사(SPC) 투자에도 법인세 세액공제 지원이 제공되어야 한다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B7. 개인투자자에 대한 조세혜택 제공

개념	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 프로젝트 투자를 대상으로 지분(기업) 투자에 준하는 개인소득세 소득공제 혜택 부여 - 현행법상, 개인투자자가 벤처기업에 지분(기업) 투자할 경우 소득세 30~100% 수준의 소득공제가 지원되지만, 콘텐츠 프로젝트에 대해서는 소득공제 혜택이 없음
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> - 개인투자자의 콘텐츠 프로젝트 투자 증가

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
7	개인투자자에 대한 조세혜택 제공	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의여부				
		전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통	동의한다	매우 동의한다
7-1	지분 투자에 준하는 조세혜택이 콘텐츠 프로젝트 투자에도 제공되어야 한다 (소득세 30~100% 세액공제)	①	②	③	④	⑤
7-2	문화산업전문회사(SPC) 투자에도 개인소득세 세액공제 지원이 제공되어야 한다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B8. 대기업 투자 제한 완화

개념	<ul style="list-style-type: none"> - 대기업이 공동 참여하는 프로젝트 투자 시 중소기업의 제작수의 비중이 60 퍼센트 이상, 대기업 제작수의 40% 미만 규정을 완화 - 현행법상 중소기업창업투자사(VC) 및 모태펀드의 투자 대상은 대기업의 제작수 의 비중 40% 미만 프로젝트로 제한
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> - 대기업 자본 유입을 통한 투자활성화 및 중소제작사의 자금조달 문제 완화

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
8	대기업 투자 제한 완화	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의 여부				
		전혀 동의 하지 않는다	동의 하지 않는다	보통	동의 한다	매우 동의 한다
8-1	정책 실효성 제고를 위해 대기업 제작수의 비중 제한을 폐지해야 한다	①	②	③	④	⑤
8-2	상호출자제한기업 등의 다른 제한 규정도 함께 축소되어야 한다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B9. 플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화

개념	<ul style="list-style-type: none"> - 국내 시장에 진출한 글로벌 유통 플랫폼이 얻은 수익의 일부를 콘텐츠 제작에 재투자하는 제도 마련 - 프랑스는 글로벌 OTT 사업자에게 국내 매출의 20~25%를 자국 콘텐츠에 재투자하도록 제도 시행(2022년)
기대 효과	- 국내 콘텐츠 제작사 역량 강화 및 콘텐츠 프로젝트 투자 증가

구분	정책(안)	필요성				
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
9	플랫폼의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화	①	②	③	④	⑤
구분	세부 정책 방향성	동의 여부				
		전혀 동의하지 않는다	동의하지 않는다	보통	동의한다	매우 동의한다
9-1	별도 기금을 조성하여 콘텐츠산업 전반에 재투자가 이루어져야 한다	①	②	③	④	⑤
9-2	재투자 과정에서 IP는 제작사가 일부 확보할 수 있는 제도를 구축해야 한다	①	②	③	④	⑤
상세 의견	위 정책 및 정책방향성에 관해 상세 의견을 작성해 주시기 바랍니다					

B10. 이외에 콘텐츠 프로젝트 투자 활성화 및 콘텐츠산업 투자 정책 전반과 관련하여 의견이 있으시다면 자유롭게 기술해 주시기 바랍니다.

의견 조사가 완료되었습니다.
바쁘신 가운데 응해 주셔서 감사드립니다.

2023년 콘텐츠 기업 투자수요 조사

본 조사는 한국문화관광연구원이 실시하는 조사로 콘텐츠 기업의 투자수요를 파악하여 콘텐츠산업 투자를 활성화하는 데 목적이 있습니다.

조사내용은 「통계법」제33조에 의하여 비밀이 보장되며 통계목적 이외에는 사용되지 않으므로, 실효성 있는 정책마련을 위해 기업인들의 적극적인 협조를 부탁드립니다.

조사 기간: 2023년 7월 31일~8월 14일

조사 주관: 한국문화관광연구원

A 기업 및 응답자 정보

A1. 응답자 정보

회사명		상장 여부	Y/N
응답자 직위	① 대표자(CEO) 및 임원 ② 팀장·실장·PM급 ③ 기타()		

A2. 기업 개요

대표 장르	① 출판 ② 만화 ③ 음악 ④ 영화 ⑤ 게임 ⑥ 애니메이션 ⑦ 방송 ⑧ 캐릭터 ⑨ 지식정보(가상현실업 등) ⑩ 콘텐츠솔루션(VFX 등) ⑪ 광고 ⑫ 공연산업 ⑬ 전사산업 ⑭ 기타()		
설립 연도	()년	상시근로자 수 (대표, 임원 포함)	()명
매출액 (2022년)	백만 원		

B 피투자 경험

B1. 귀사는 최근 5년 간 외부로부터 투자를 받은 경험이 있습니까?

①예(B2로 이동)

②아니요(B3로 이동)

B2. 투자 유치 경험이 있는 주체와 투자 규모를 모두 기입해 주십시오.

(응답 후 B4로 이동)

구분		투자 규모	프로젝트 투자 비중
<input type="checkbox"/>	벤처캐피털 및 액셀러레이터 (창업투자사, 신기사, 엔젤투자사 등)	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	콘텐츠 플랫폼 (OTT(넷플릭스, 티빙, 웨이브 등), 스팀 등)	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	콘텐츠 제작사 및 배급사 (CJ, 넥슨, 하이브 등 콘텐츠 관련 기업)	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	국책은행 및 산업진흥기관 (산업은행, 기업은행, 서울산업진흥원 등)	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	정책금융기관 (기술보증기금, 신용보증기금 등)	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	민간 금융권 (은행 등)	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	크라우드펀딩을 통한 개인투자자 (와디즈, 텀블벅, 펀더풀 등)	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	크라우드펀딩을 통하지 않은 개인투자자	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	일반 법인 (콘텐츠 기업 외)	()백만 원	()%
<input type="checkbox"/>	기타()	()백만 원	()%

B3. 투자유치 경험이 없었다면 다음 어디에 해당하십니까?

- ① 투자유치를 시도해 보았지만 실패함
- ② 투자유치를 원하나 시도하지 않았음
- ③ 투자유치를 원하지 않아 시도하지 않았음

B4. 투자유치 애로사항은 무엇이 있었습니까?(복수 응답)

- ① 투자사의 높은 투자 기준
- ② IP 권리 이전, 높은 수익 분배 등 투자사의 요구
- ③ 투자 유치를 위한 정보 및 네트워크 기회 부족
- ④ 콘텐츠 프로젝트에 대한 가치평가가 제대로 이루어지지 않아 투자 협상의 어려움 존재
- ⑤ 경영 활동 간섭
- ⑥ 복잡한 행정절차
- ⑦ 투자금 납입까지의 오랜 시간
- ⑧ 기타 ()

C 투자 수요

C1-1. 귀사에 투자가 이루어진다면 희망하는 투자 유형은 무엇입니까?(복수 선택)

- ※ 투자사가 IP권리와 수익을 독점하는 경우 프로젝트 투자(제작사의 IP 미보유)에 해당(넷플릭스 사례 등)
- ※ 보통주, 우선주, 전환사채(CB), 신주인수권부사채(BW) 등은 지분(기업)투자에 해당

- ① 프로젝트 투자(제작사의 IP 보유) (C1-1-1로 이동)
- ② 프로젝트 투자(제작사의 IP 미보유) (C1-1-2로 이동)
- ③ 지분(기업)투자 (C1-1-3으로 이동)

C1-1-1. 프로젝트 투자(제작사의 IP 보유)를 원하는 주요 이유는 무엇입니까?

(3순위까지 응답) 1순위: () 2순위: () 3순위: ()

- ① 프로젝트 단위의 사업이 중심이기 때문에
- ② 프로젝트 투자로 더 많은 투자금을 유치할 수 있기 때문에
- ③ 프로젝트 투자 방식의 투자 기회가 더 많기 때문에
- ④ 자금조달이 빠르게 이루어지기 때문에
- ⑤ 제작사의 IP 지분 확보가 가능하기 때문에
- ⑥ 경영권 간섭이 없기 때문에
- ⑦ 지분 투자에 대한 기존 주주 및 투자자의 반대가 있기 때문에
- ⑧ 기존 주주의 지분 희석을 방지하기 위해
- ⑨ IP를 활용한 사업화와 부가수익 창출이 용이하기 때문에
- ⑩ 배급·유통이 용이하기 때문에
- ⑪ 기타 ()

C1-1-2. 프로젝트 투자(제작사의 IP 미보유)를 원하는 주요 이유는 무엇입니까?

(3순위까지 응답) 1순위: () 2순위: () 3순위: ()

- ① 프로젝트 단위의 사업이 중심이기 때문에
- ② 프로젝트 투자로 더 많은 투자금을 유치할 수 있기 때문에
- ③ 프로젝트 투자 방식의 투자 기회가 더 많기 때문에
- ④ 자금조달이 빠르게 이루어지기 때문에
- ⑤ IP 판매를 통해 흥행과 관계없이 수익이 보장되기 때문에
- ⑥ 경영권 간섭이 없기 때문에
- ⑦ 지분 투자에 대한 기존 주주 및 투자자의 반대가 있기 때문에
- ⑧ 기존 주주의 지분 희석을 방지하기 위해
- ⑨ IP를 활용한 사업화와 부가수익 창출이 어렵다고 판단하기 때문에
- ⑩ 배급·유통이 용이하기 때문에
- ⑪ 기타 ()

C1-1-3. 지분 투자를 원하는 주요 이유는 무엇입니까

(3순위까지 응답) 1순위: () 2순위: () 3순위: ()

- ① 프로젝트 단위의 사업 운영을 하고 있지 않기 때문에
- ② 지분 투자로 더 많은 투자금을 유치할 수 있기 때문에
- ③ 지분 투자 방식의 투자 기회가 더 많기 때문에
- ④ 프로젝트 흥행과 상관없이 자금조달 상황이 개선되기 때문에
- ⑤ 제작사의 IP 지분 확보가 가능하기 때문에
- ⑥ 프로젝트에 대한 가치평가와 흥행예측이 어렵기 때문에
- ⑦ 프로젝트 투자에 대한 기존 주주 및 투자자의 반대가 있기 때문에
- ⑧ IP를 활용한 사업화와 부가수익 창출이 용이하기 때문에
- ⑨ 배급·유통이 용이하기 때문에
- ⑩ 기타 ()

C1-2. 희망하는 투자 주체는 무엇입니까?(3순위까지 응답)

1순위: () 2순위: () 3순위: ()

- ① 벤처캐피털 및 액셀러레이터(창업투자사, 신기사, 엔젤투자사 등)
- ② 콘텐츠 플랫폼(OTT(넷플릭스, 티빙, 웨이브 등), 스팀 등)
- ③ 콘텐츠 제작사 및 배급사(CJ, 넥슨, 하이브 등 콘텐츠 관련 기업)
- ④ 국책은행 및 산업 진흥기관(산업은행, 기업은행, 서울산업진흥원 등)
- ⑤ 정책금융기관(기술보증기금, 신용보증기금 등)
- ⑥ 민간 금융권(은행 등)
- ⑦ 크라우드펀딩을 통한 개인투자자(와디즈, 텀블벅, 펀더폴 등)
- ⑧ 크라우드펀딩을 통하지 않은 개인투자자
- ⑨ 일반 법인(콘텐츠 기업 외)
- ⑩ 기타()

C1-2-1. 투자 주체 선호 이유(각 순위별 선호 이유 모두 응답)

1순위: () 2순위: ()

- | | |
|---------------------------------------|------------------|
| ① 경영권 간섭 없음 | ② 제작사의 IP 확보 가능성 |
| ③ 필요한 투자금 규모에 부합 | ④ 투자선정 가능성이 높음 |
| ⑤ 투자금 사용에 제한이 적음 | ⑥ 제작사의 수익 보장 |
| ⑦ 판로확보, 후속 투자자연결 등
경영활동에 직접적 도움 제공 | ⑧ 투자로 인한 인지도 증가 |
| ⑨ 지분 희석 없음 | ⑩ 사후 정산이 용이 |
| ⑪ 비교적 간소한 행정처리 | ⑫ 기타() |

D 정책 수요

D1. 프로젝트 투자가 활성화되기 위해서는 어떠한 정책이 필요하다고 생각하십니까?

구분	매우 필요하지 않다	필요하지 않다	보통이다	필요하다	매우 필요하다
제작사의 IP 지분 확보를 지원하는 정책 펀드(모태펀드) 확대	①	②	③	④	⑤
보유 IP를 활용한 사업화 지원	①	②	③	④	⑤
글로벌 IP 제작 지원을 위한 대형 제작사· 배급사·투자사(대기업 포함)의 자본 유입 지원	①	②	③	④	⑤
개인투자자의 문화산업전문회사(SPC) 투자	①	②	③	④	⑤
조각투자 가이드라인 마련 등 개인투자자 확대를 위한 지원	①	②	③	④	⑤
개인투자자에 대한 조세혜택 제공(소득세 공제 혜택 등)	①	②	③	④	⑤
콘텐츠 프로젝트 투자자(VC, 플랫폼 등) 에 대한 조세혜택 제공(법인세 감면 등)	①	②	③	④	⑤
투자자와 제작사가 콘텐츠 투자정보를 교 류할 수 있는 플랫폼 구축과 기회 확대	①	②	③	④	⑤
콘텐츠 프로젝트 가치평가 확대 및 고도화	①	②	③	④	⑤
플랫폼사의 콘텐츠 프로젝트 재투자 의무화	①	②	③	④	⑤

D2. 중소제작사를 육성하기 위해 대기업의 제작 지분이 40% 이상인 경우, 모태펀드와 VC의 투자를 제한하고 있습니다. 대기업 자본의 유입을 통한 프로젝트 투자 활성화를 위해 제작 지분 제한을 완화하는 것이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 매우 필요하지 않다 ② 필요하지 않다 ③ 보통이다
④ 필요하다 ⑤ 매우 필요하다

D3. 콘텐츠 투자 및 프로젝트 투자 활성화를 위해 필요한 정책이 있다면 자유롭게 의견을 작성해 주십시오.

설문이 완료되었습니다.

집필 내역

연구 책임

홍무궁 한국문화관광연구원 연구원: 제1장, 제2장, 제4장, 제5장 제1절, 연구총괄

박찬욱 한국문화관광연구원 연구위원: 제3장, 제4장 제1절, 제5장 제2절 일부

공동 연구

진현정 중앙대학교 경제학과 교수: 제5장 제2절 및 부록1

이정훈 전)실버레이크인베스트먼트 이사: 제4장 제1절~제2절 일부

연구 참여

강용수 한양대학교 경영학과 박사과정

콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구

발행인 김 세 원

발행처 한국문화관광연구원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2023년 11월 17일

발행일 2023년 11월 17일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-989-5 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2023.e19>

이 연구 보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

홍무궁·박찬욱·진현정·이정훈(2023), 콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구,
한국문화관광연구원

한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

www.kcti.re.kr



아래의 DOI 또는 QR코드를 통해
이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.
<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2023.e19>



9 788960 359895
ISBN 978-89-6035-989-5