KODIT Research
산업분석

문화콘텐츠산업

– 문화산업완성보증 도입 관련



심 재 헌 | 리스크관리부 산업분석팀 과장

Ⅰ. 산업개요
Ⅱ. 산업동향
Ⅲ. 산업경쟁력
〈참고〉문화산업완성보증
Ⅳ. 산업전망

* 본 연구내용은 집필자 개인 의견이며 신용보증기금의 공식견해와는 무관합니다.

Ⅰ. 산업개요

1. 산업 정의

□ 문화콘텐츠산업의 정의

○ 영화, 음반, 게임 등과 같은 문화콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 소비 등과 이와 관련된 서비스를 행하는 산업

문화콘텐츠

• 콘텐츠(부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보)에 문화적 요소(예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성)를 추가한 개념

□ 문화콘텐츠산업의 범위

○ 문화콘텐츠산업은 표준산업분류상 4개 산업, 13개 업종을 포괄
- 문화관광체육부는 비교적 범위가 명백한 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트 10개 업종을 대분류로 하고 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트는 중분류와 소분류체계를 마련
- 표준산업분류(9차) 소분류상 인쇄 및 인쇄관련산업, 기록매체복제업, 서적 · 잡지 및 기타 인쇄물 출판업, 소프트웨어 개발 및 공급업, 영화 · 비디오물 · 방송프로그램 제작 및 배급업, 오디오물 출판 및 원판 녹음업, 라디오방송업, 텔레비전방송업, 자료처리 · 호스팅 · 포털 및 기타인터넷정보 매개 서비스업, 기타정보서비스업, 광고업, 창작 및 예술 관련서비스업, 도서관 · 사적지 및 유사 여가관련 서비스업이 해당

표 1 문화관광체육부 문화산업분류체계 (2007년)

대분류	중분류	대분류	중분류
출판	출판업	출판	영화 · 비디오영화 · 비디오제작업
	인쇄업		영화 · 비디오제작관련 서비스업
	출판도소매업		기록매체복제
	온라인출판유통업		영화 · 비디오물 배급 · 유통업
	출판임대업		영화 · 비디오물 상영업
만화	만화출판업		온라인영화유통업
	온라인만화제작 · 유통업	방송	지상파방송업
	만화책임대업		유선방송업
	만화도소매업		위성방송업
음악	음악제작업		프로그램제작 · 공급업
	음반도소매업		기타방송업
	온라인 음악 유통업	광고	
	음악공연업	캐릭터	캐릭터제작업
	노래연습장운영업		캐릭터상품 유통업
게임			캐릭터상품 온라인 유통업
애니메이션	애니메이션 제작업	에듀테인먼트[1]	에듀테인먼트 제작업
	애니메이션 유통 · 배급업		에듀테인먼트 도소매업
	온라인애니메이션 유통업		온라인 에듀테인먼트 유통업

□ 문화콘텐츠산업의 중요성

○ '해리포터'가 '반도체'를 이기는 세상

- '해리 포터'시리즈는 세계 전역에 4억부가 팔려나갔으며, 10년 동안 책과 영화, 캐릭터 상품 등으로 창출한 부가가치는 300조원 이상으로, 이는 최근 10년간 한국 반도체 수출 총액(230조원)보다 훨씬 많은 액수

○ 기존의 전통 제조업을 대체할 새로운 돌파구

- 미래학자 롤프 얀센은 〈드림 소사이어티〉에서 제4의 물결, 즉 문화 창조 상상력의 시대가 도래 하였다고 전망
- 저탄소 녹생성장 시대를 이끌 고부가가치 산업으로 세계적으로 주목받고 있음

1) 에듀테인먼트(Edutainment) : 에듀케이션(education, 교육)과 엔터테인먼트(entertainment, 오락)의 합성어로 게임을 하듯 즐기면서 학습할 수 있도록 하는 교육형태

2. 산업 특성

□ 콘텐츠의 특성

○ 정보재, 경험재
- 콘텐츠는 영화, 음악, 도서 등과 같이 소비자에게 다양한 정보를 제공하는 정보재로서, 재화를 구매하거나 실험적으로 사용하여야만 그 특성을 알 수 있는 경험재로서의 특징을 가짐

○ 규모의 경제(Economics of Scale)
- 초기 고정비용은 매우 크지만, 개발이후 추가생산에 다른 가변비용이 거의 없어 수확체증현상이 보편적으로 나타남

○ 불파괴성(indestructibility)
- 일반적인 내구재와 같이 소멸되지 않는 특성

○ 변환용이성(transmutability)
- 재화의 수정이나 보완이 매우 편리함

□ 문화콘텐츠산업의 특성

○ 창구효과(window effect), OSMU(One Source Multi-Use)
- 문화콘텐츠산업은 산업 연관효과가 다른 산업에 비해서 매우 큰 것으로 알려져 있음. 이는 문화상품의 생산에는 많은 기초 투자비용이 들지만 일단 생산된 이후 이를 재생산하는 경우에는 한계비용이 극히 낮기 때문에 나타나는 현상임
- 극장용 영화 제작에는 많은 초기 투자가 요구되지만, OSMU (One Source Multi-Use) 속성상 일단 흥행에 성공만 한다면 음반, 패션, 캐릭터, 이벤트, 게임, 관광 등 다양한 관련시장을 형성하면서 부가가치를 증대해 나갈 수 있음

○ High-risk High-return
- 영화나 게임의 예에서 보듯이 흥행에 성공하면 높은 투자수익을 얻지만, 실패하면 투자 원금의 회수도 불가능할 수 있음, 즉 경험재의 성격상 수요예측이 불가능하여 흥행리스크가 높음

□ 문화콘텐츠산업 Risk의 특성

○ 문화콘텐츠산업은 고유의 높은 흥행리스크와 완성리스크의 존재로 인해 상품이 완성되지 못할 위험이 높으며, 완성되더라도 흥행에 실패할 위험이 높음

완성리스크(completion risk)	흥행리스크(performance risk)
• 투자한 프로젝트가 완성된 콘텐츠로 제작되지 않을 위험 • 부적절한 예산관리에 기인하여 완성 전에 제작비용이 예산을 초과하는 "원가리스크"와 제작 스케쥴이 미리 약속된 기한을 초과함으로써 발생하는 "스케쥴 리스크"로 구성 • 완성보증제도를 통해 리스크를 낮출 수 있음	• 문화콘텐츠의 상업적 성공여부와 관련된 리스크 • 문화콘텐츠는 통계적으로 낮은 성공률을 보이고 있어 이에 대한 투자는 투기적 성격이 강함 • 흥행리스크는 문화콘텐츠의 경험재적 성격으로 인해 예측이 불가능하여 리스크를 감소시키는데 한계가 존재하는 바, 개별상품보다는 상품의 포트폴리오를 이용하여 헷지

Ⅲ. 산업동향

1. 시장(수급)동향

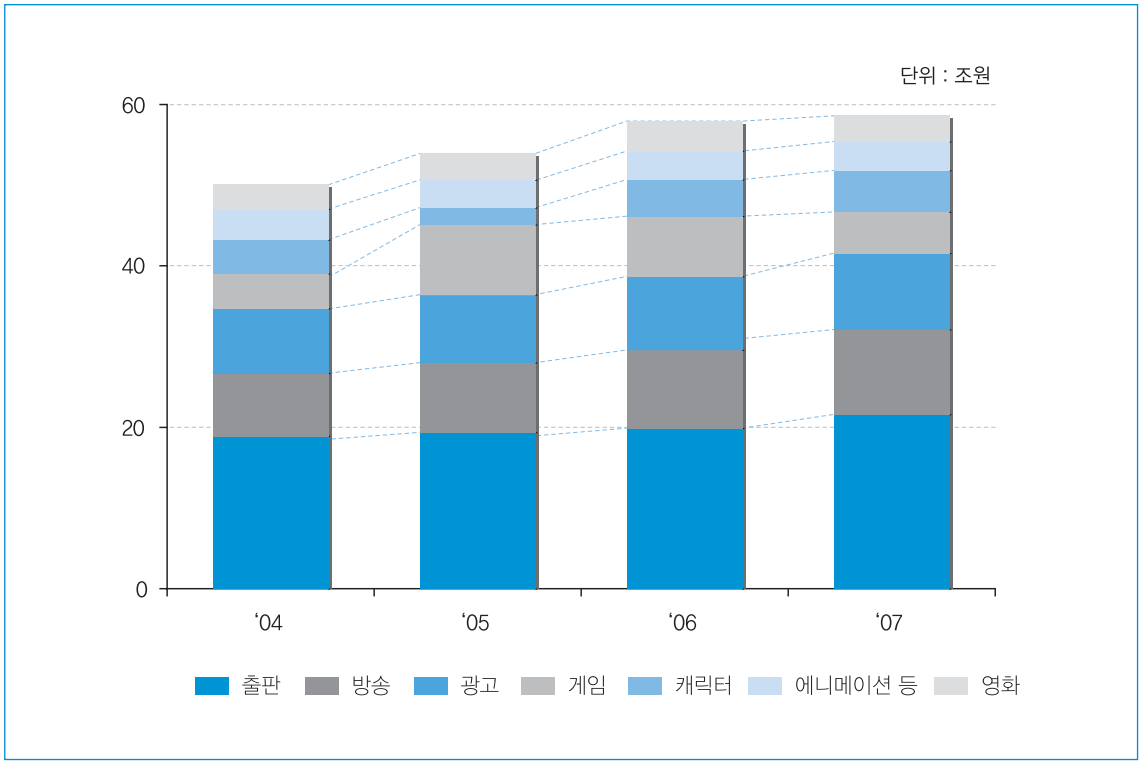
□ 문화콘텐츠산업의 매출현황

○ '07년 기준 국내 문화콘텐츠산업 매출액은 약 58조원으로 GDP대비 6.5% 비중을 차지, 연평균증가율('04~'07년) 5.4%로 지속 성장
- 연평균증가율 기준으로 만화, 방송, 캐릭터, 게임산업이 크게 증가

(단위 : 억원, %)

분류	'04	'05	'06	'07	구성비 ('07)	'06대비 증감률	연평균 증가율 ('04~'07)
출판	189,210	193,922	198,793	215,955	36.8	8.6	4.5
만화	5,059	4,362	7,301	7,617	1.3	4.3	14.6
음악	21,331	17,899	24,013	23,577	4.0	△1.8	3.4
게임	43,156	86,798	74,489	51,436	8.8	△30.9	6.0
영화	30,224	32,948	36,836	32,046	5.5	△13.0	2.0
애니메이션	2,650	2,338	2,886	3,112	0.5	7.8	5.5
방송	77,728	86,352	97,199	105,344	18.0	8.4	10.7
광고	80,260	84,178	91,180	94,346	16.1	3.5	5.5
캐릭터	42,193	20,759	45,509	51,156	8.7	12.4	6.6
에듀테인먼트	8,790	9,925	1,180	1,559	0.3	32.1	5.2
합계	500,601	539,481	579,386	586,148	100.0	1.2	5.4

자료 : 2007문화산업통계



○ 문화콘텐츠산업의 수출현황

- 국내 문화콘텐츠산업 수출액은 약 15억 5천만달러 (2조 2천억원)로 전체 문화콘텐츠 산업 대비 3.8%비중, 연평균('04~'07년)은 18.3% 고성장

(단위 : 천달러,%)

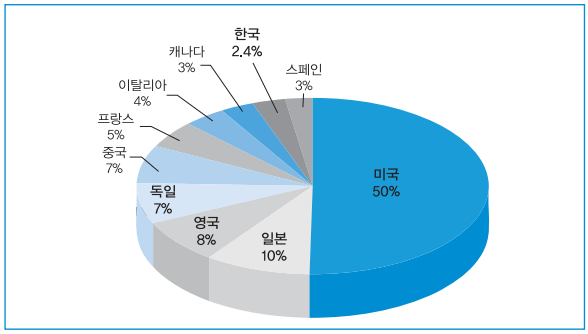
분류	수출			수입		
	2006	2007	증가율	2006	2007	증가율
출판	184,867	213,100	15.3	307,184	354,404	15.4
만화	3,917	3,986	1.8	3,965	5,901	48.8
음악	16,666	13,885	△16.7	8,347	4,230	△49.3
게임	671,994	781,004	16.2	207,556	389,549	87.7
영화	24,515	24,396	△0.5	45,813	67,527	47.4
애니메이션	66,834	72,770	8.9	5,095	8,148	59.9
방송	133,917	150,953	12.7	72,563	64,939	△10.5
광고	75,981	87,214	14.8	2,415,540	2,068,220	△14.4
캐릭터	189,451	202,889	7.1	211,909	225,257	6.3
에듀테인먼트	5,016	5,201	3.7	316	398	25.9
합계	**1,375,158**	**1,555,398**	**13.3**	**3,278,288**	**3,188,573**	**△2.7**

자료 : 2007문화산업통계

□ 세계 시장 규모

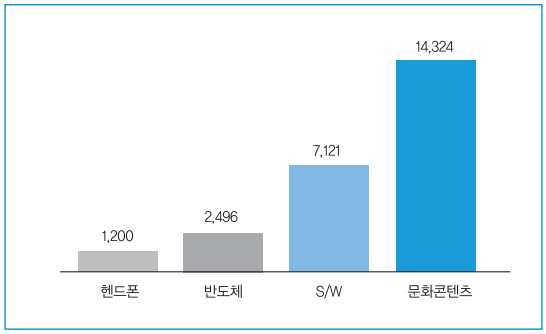
○ '06년 기준 세계 문화콘텐츠산업 시장규모는 1조 4,324억달러로 반도체산업(2,496억달러), 핸드폰산업(1,200억달러)을 능가하고 있으나, 한국의 세계 문화콘텐츠시장 점유율을 '06년 기준으로 2.4%에 그침

그림 1 세계 문화콘텐츠산업 시장점유율('06)



자료 : 한국문화산업의 발전전략, 삼성경제연구소

그림 2 산업별 세계시장규모 (2006)



자료 : PwC 단위 : 억달러

2. 업계동향

□ 세계 콘텐츠산업 동향

○ 세계 각국 및 주요 기업은 21세기 핵심성장산업인 콘텐츠 시장을 선점하기 위해 경쟁적으로 투자

– 정부차원에서 자국 콘텐츠산업의 보호 · 육성을 위한 지원 확대

주요국가 콘텐츠산업 육성정책 현황

- 미국 : 콘텐츠기업 보호를 위해 지적재산권 강화 통상정책 추진
- 일본 : 7대 신성장산업으로 '콘텐츠산업'을 선정하여 R&D 지원 강화
- 중국 : 콘텐츠산업 육성 전담기구인 '동만게임산업진흥기지' 설립

○ 민간부문에서는 타임워너, 디즈니, 뉴스코퍼레이션 등 글로벌 미디어기업들이 M&A, 전략적 제휴를 통해 콘텐츠부문에 역량을 집중

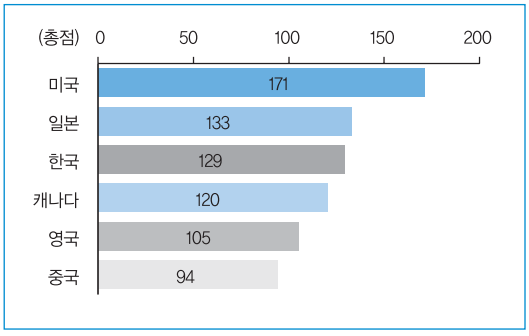
□ 국내 주요 분야별 동향

○ 게임산업

– 국내 게임산업 중 온라인게임 분야는 우리나라가 글로벌 게임시장에서 점유율 1위('06년 36.5%)를 차지하고 있지만, 중국 · 일본 등 후발주자들이 빠르게 성장하며 추격해오고 있음

– 엔씨소프트의 '리니지', '아이온', 넥슨의 '카트라이더' 등이 대표작으로, 한국 게임산업의 경쟁력은 미국, 일본에 이어 세계 3위 수준

그림 3 세계 게임산업 경쟁력 순위('08)



자료 : NESTA[2)]

2) 영국 국립과학기술예술재단(NESTA : The National Endowment for Science Technology and the Arts)이 시장조사업체인 Games Investor Consulting에 의뢰해 발표한 영국게임산업 경쟁력 분석 보고서 'Raise the Game'

표 2 국내 게임부문의 세계시장 점유율 (2006년) (단위 : 백만달러)

구 분	온라인게임	아케이드게임[3]	비디오게임[4]	모바일게임[5]	PC게임[6]	전체
세계게임시장	5,103	32,705	30,056	3,474	3,251	74,589
국내게임시장	1,861	3,537	143	250	28	5,819
점유율	36.5%	10.8%	0.5%	7.2%	0.9%	7.8%

자료 : 한국게임산업진흥원, 2007대한민국 게임백서

- 게임산업 수출액은 4년 동안 연평균증가율 26.3%를 기록, 문화콘텐츠산업 전체 연평균증가율 18.3%와 비교해 높게 나타며, 전체 문화콘텐츠산업 수출 중 게임산업이 차지하는 비중은 50.2%

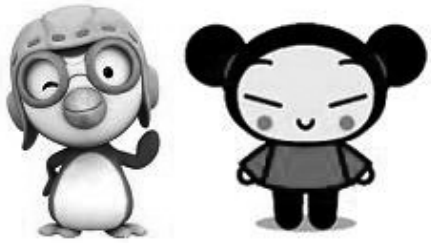
표 3 국내 게임산업 수출현황 (단위 : 천달러, %)

구 분	2004	2005	2006	2007	연평균증가율
수출	387,692	564,660	671,994	781,004	26.3
비중 (문화콘텐츠산업 전체대비)	41.3	45.7	48.9	50.2	

자료 : 한국문화콘텐츠진흥원

○ 캐릭터산업

- 현재 국가대표급 캐릭터는 펭귄 '뽀로로'와 자장면집 소녀 '뿌까'
- 뽀로로는 '04년부터 프랑스에서 방영돼 평균 시청률 47%의 경이적인 기록을 세웠으며 영국, 인도, 멕시코 등 세계 82개국에



3) 아케이드게임 : 기존의 오락실과 같은 게임장에서 이용할 수 있는 게임으로, 동전을 넣고 조이스틱을 이용하거나 체감형으로 진행되는 게임

4) 비디오게임 : 가정내 TV나 모니터에 게임전용기기를 연결하여 이용하는 게임

5) 모바일게임 : 휴대폰, PDA 등의 모바일기기를 이용하여 즐기는 게임

6) PC게임 : 온라인 게임과 유사한 형태이나, PC게임은 CD나 DVD등 저장장치에 수록되어 유통됨

수출되었고, 애니메이션을 시작으로 2천가지가 넘는 캐릭터 상품으로 개발되어, 탄생 후 '08년 말까지 해외에서 기록한 매출이 1,800억원이 넘어섰고 국내에서는 연간 100억원의 로열티 수익창출

표 4 국내 캐릭터산업 수출현황 (단위 : 천달러, %)

구 분	2004	2005	2006	2007	연평균증가율
수출	117,336	163,666	189,451	202,889	20.0
비중 (문화콘텐츠산업 전체대비)	12.5	13.2	13.8	13.0	

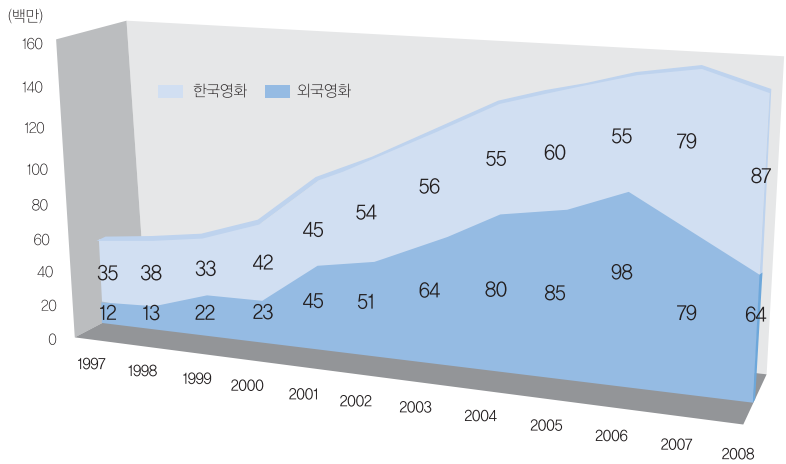
자료 : 한국문화콘텐츠진흥원

- 캐릭터산업 수출액은 '04~07년 기간동안 연평균증가율 20.0%를 기록하였으며, 전체 문화콘텐츠산업 수출중 13.0%를 차지하고 있음

○ 영화산업

- 한국 영화산업은 그간 급속한 성장을 보여왔으며, 한국형 블록버스터의 효시라 일컬어지는 영화 〈쉬리(1999)〉의 성공이후 관심과 그 영향력은 점차 더욱 증대

그림 4 연도별 전국 극장 관객 수 ('97~'08)



자료 : 영화진흥위원회 한국영화연감, '08년 한국 영화산업 결산

- '06년 63.8%라는 수치를 기록했던 한국영화 시장점유율은 '07년 50.0%로 떨어졌으며, '08년에는 또 다시 42.1%로 하락

표 5 국내 영화산업 수출현황 (단위 : 천달러, %)

구 분	2004	2005	2006	2007	연평균증가율
수출	5,829	7,600	2,451	2,439	-25.2
비중 (문화콘텐츠산업 전체대비)	6.2	6.1	1.8	1.6	

자료 : 한국문화콘텐츠진흥원

- 영화수출액은 '04~'07년 4년 동안 연평균증가율 -25.2%를 기록하였음. '07년 해외로 수출된 한국영화 편수는 321편, 2,439만달러로, '05년 7,600만달러 대비 68%나 감소하였음

3. 기술동향

□ CT(culture technology)의 정의

○ 문화콘텐츠산업 관련 기술을 통상 "문화기술" 또는 "CT"라 칭하는데 이는 문화와 기술이 상호 융합하여 만들어진 새로운 개념으로 인문사회, 예술, 공학, 경영학 등 많은 분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술을 총칭함

□ CT(culture technology)의 현황

○ 국내 CT분야 장르별 기술수준은 선진국에 비해 많이 미흡하며, 최고 기술국인 미국, 일본 등의 70~85%수준

표 6 분야별 기술선진국대비 기술수준

분 야	기술수준	선진국
차세대 HCI[7] (Human Computer Interaction)	76.3	미국/EU
감성기반 인터랙션(Interaction)	72.4	미국/일본
혼합현실 영상렌더링	81.8	미국/EU
융합형 콘텐츠 및 지식서비스	85.4	미국/EU
게임기반기술	84.6	미국/일본
디지털영상	82.5	미국

자료 : 문화기술(CT) R&D기본계획(2012), 문화체육관광부, 2008.12.29

□ CT(culture technology)의 전망

○ "창조적 융합기술"이 미래 기술 트렌드

- 문화기술은 유비쿼터스 시대와 디지털 융·복합의 진전에 따라 게임·영상·가상세계 등이 콘텐츠산업 성장에 새로운 기회를 제공할 것으로 전망
- 오감체험형, 고품질 실감형, 몰입형, 양방향, 가상현실/증강현실[8]/혼합현실[9] 기반, SNS(Social Network Service)[10] 기반, 언제어디서나 즐길 수 있는 맞춤형 콘텐츠 등을 구현할 수 있는 기술로 진화

7) 인간과 컴퓨터가 쉽고 편하게 상호작용할 수 있도록 작동시스템을 디자인하고 평가하는 과정을 다루는 학문

8) 증강현실(Augmented Reality) : 가상현실(Virtual Reality)의 한 분야로 실제 환경에 가상 사물을 합성하여 원래의 환경에 존재하는 사물처럼 보이도록 하는 컴퓨터 그래픽 기법

9) 혼합현실(mixed reality) : 가상현실의 한 형태로 실제 세계에 컴퓨터 그래픽으로 구성된 가상세계를 결합하여 보여줌으로써 사용자에게 혼합된 영상을 지각하게 하며, 실시간으로 사용자의 행위에 의해 가상객체를 조작하면서 컴퓨터와 상호작용하는 컴퓨터 인터페이스 기술을 말한다.

10) SNS : 온라인 인맥구축 서비스로, 1인 미디어, 1인 커뮤니티, 정보 공유 등을 포괄하는 개념이며, 참가자가 서로에게 친구를 소개하여, 친구관계를 넓힐 것을 목적으로 개설된 커뮤니티형 웹사이트

그림 5 문화기술(CT) R&D 기본계획상 6대 핵심전략분야



Ⅳ. 산업경쟁력

1. 산업환경요인

□ 세계 5대 콘텐츠강국 실현을 위한 정부의 정책적 노력 증대

○ 콘텐츠 진흥기관 일원화

- 6개관[11] 통합으로 한국콘텐츠진흥원 출범시키며, 글로벌 융 · 복합 추세에 선제적으로 대처하며 글로벌 콘텐츠 시장을 선도

○ 정부주도의 CT기술 지원정책 강화

- CT개발 5개년 계획 수립('08.1월), CT R&D 기본계획('08.12월)

11) 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원, 문화콘텐츠센터, 한국소프트웨어진흥원, 디지털콘텐츠사업단

2. 경쟁요인

□ 창의성과 기술력

○ 문화콘텐츠산업은 상상력과 기술의 만남
- 기술의 발달로 상상이 현실이 되는 시대가 도래되었고,
- 문화콘텐츠의 창작 원천인 '문화적 요소'(생활양식, 전통문화, 예술, 이야기, 대중문화, 신화, 개인의 경험, 역사기록 등)는 창의성과 기술을 바탕으로 고부가가치를 창출하는 문화콘텐츠로 전환되므로 창의성이 무엇보다 중요한 산업의 경쟁력임

○ 문화기술(CT)은 문화콘텐츠의 성공을 좌우하는 중요 변수
- 화려한 CG기술로 성공한 영화 '반지의 제왕', 기술과 감성이 결합된 CT기술을 통해 새로운 시장을 개척한 닌텐도의 성공사례
- 홍콩국제영화제에서 특수효과상을 수상한 '괴물'의 경우 제작비 112억원 중 CG비용이 50억원으로 절반에 육박하는 등 CG기술수준이 콘텐츠의 성패를 좌우

괴물	디워	스파이더맨3	킹콩
제작비 – 112억원 CG비용 – 50억원	제작비 – 300억원 CG비용 – 100억원 상회	제작비 – 3억 달러 CG비용 – 1억 달러	제작비 – 2억 5000만 달러 CG비용 – 1억 달러 이상 (935억원 이상)
			

자료 : 중앙일보, 블럭버스터 영화 승패를 가르는 CG의 경제학(2007)

□ 국제성

○ 문화적 할인율(cultural discount)을 극복할 수 있는 국제성 확보
- 우리의 문화콘텐츠산업의 시장은 세계시장 규모 대비 협소하나 문화콘텐츠의 특성상 수출시 문화적 장벽이 존재
- 문화콘텐츠 시장에서 어떻게 문화적 할인율(cultural discount)을 극복하고 다른 시장에서 대중적인 공감대를 만들어낼 수 있느냐가 국제성의 관건
- 해외 진출을 고려할 경우 소재 선정부터 촬영 기법, 표현 방법 등을 달리하고 같은 콘텐츠라도 국내용과 해외용을 따로 만드는 전략이 필요

□ 완성리스크 및 흥행리스크 관리능력

○ 완성리스크는 제작관리 및 회계관리 능력을 통해 최소화
- 풍부한 경험을 가진 전문인력 확보 여부가 경쟁력의 관건

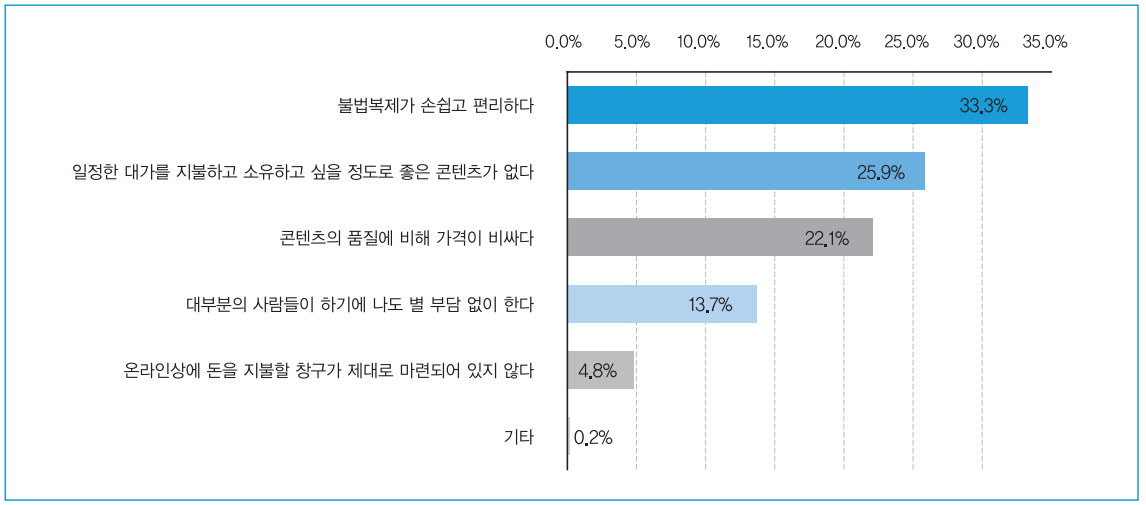
○ 흥행리스크는 포트폴리오 전략을 통해 최소화
- 일반적으로 문화콘텐츠산업에서 개별 상품이 흥행하여 제작비를 회수하는 확률은 20%미만으로 알려져 있으며, 소수의 흥행성공 상품을 통해 다수의 흥행실패 상품 손실을 보전하는 구조

3. 수요요인

□ 불법유통증대에 따른 시장성장성 위축

○ 문화콘텐츠에 대한 인식부족
- 이용자들의 콘텐츠 유료화에 대한 부정적인 시각 및 콘텐츠 시장 미성숙으로 불법복제에 따른 콘텐츠 시장 위축 및 수익성 악화, 창작의욕 저하의 악순환이 나타날 수 있음

그림 7 문화콘텐츠 불법복제의 원인

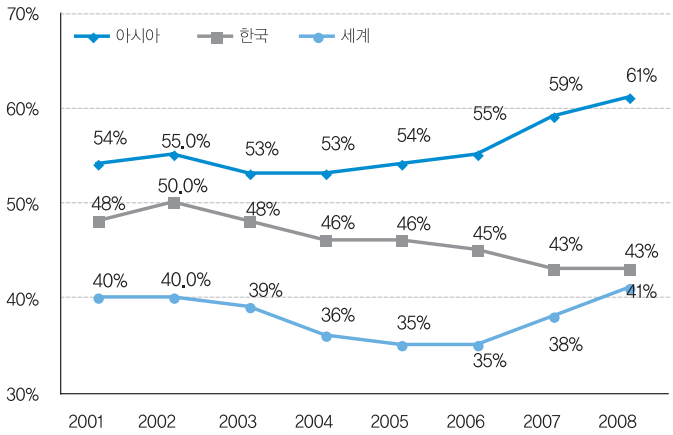


자료 : KOCCA, 문화콘텐츠산업활성화를 위한 여론조사 결과보고서

○ 세계 평균을 상회하는 국내 불법복제율

– 한국의 '08년도 SW불법복제율은 43%로 아시아 평균치(61%) 보다는 낮지만, 세계 평균(41%)을 상회하며, 특히 불법복제율이 가장 낮은 미국(20%)에 비해선 두 배 이상 높음

그림 8 SW 불법 복제율 추이



자료 : BSA(Business Software Alliance)

- 사무용소프트웨어연합(BSA : Business Software Alliance)은 국내 불법복제율을 10% 포인트 낮추면 7억 3,600만 달러의 추가 조세 수입 및 13억 달러의 국내총생산(GDP) 증대 효과가 있다는 추정치 제시

○ 정부의 콘텐츠 보호정책 강화
- 웹하드, P2P업체뿐만 아니라 NHN, 다음등 대형 인터넷 포탈도 불법음원 유통에 대한 기술적인 저작권 보호를 하지 않았다는 이유로 사법적 처리를 하는 등 콘텐츠를 불법적으로 유통시키는 카페나 블로그 사용자에 대한 인터넷 포탈의 모니터링 책임을 강하게 요구
- 불법적인 사용자의 유료전환을 이끌어내려는 사업자들의 전세계적인 움직임 활발하며 국내에서도 '08년부터 본격적으로 개시

4. 공급요인

□ 콘텐츠산업 지원정책 강화에 따른 제작여건 개선

○ 완성보증제도 도입근거 마련
- '09.2월 문화산업진흥법 개정을 통해 완성보증제도 도입, 가치평가제도 도입의 근거를 마련하였으며, 문화산업완성보증제도가 정착될 경우 문화콘텐츠산업의 안정적인 제작기반 마련으로 경쟁력이 강화에 도움이 될 것으로 전망

문화산업완성보증

○ **정의**
- 문화상품의 제작자가 문화상품을 유통하는 자에게 계약의 내용대로 완성하여 인도할 수 있도록 금융기관 등으로부터 필요한 자금의 대출 · 급부 등을 받음으로써 부담하는 채무를 보증하는 것 (문화산업진흥기본법)

○ **해외 완성보증제도 현황**
- 미국, 영국은 민간주도로 완성보증시장이 형성되어 있으며, 프랑스는 IFCIC라는 정부주도 보증기구를 운용, 일본은 정부주도 완성보증제도 도입 논의가 있었으나 '04년 FFI가 일본에 사무소를 설립하여 논의 중단

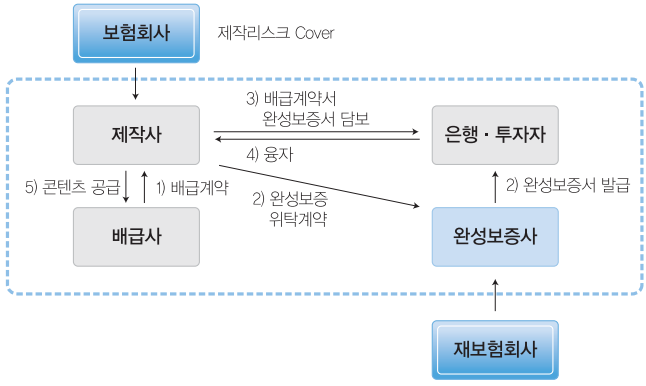
■ 3국의 완성보증제도 비교

구 분	미국	일본	프랑스
완성보증제도	有	有	有
정부주도보증	無	2005년 논의 중단	IFCIC
민간보증	IFG, FFI, CF 3개사	FFI사무소	FFI사무소
보증비율	100%	100%	50~70%
보증료율	6%	4%	1%

자료 : 문화산업 완성보증제도 도입을 위한 전략 세미나 자료집, 재구성

☞ IFCIC(Institute pour la Financement de Cinema et des Industries Culturelles : **영화 · 문화산업 재정지원기구**)는 프랑스의 공적 금융기관과 민간 금융기관의 출자에 의해 설립된 보증기관으로, 문화산업기업의 재정서류와 문화산업의 특수위험을 심사하여 금융기관으로부터 대출을 받을 때 지급보증을 제공하므로 미국식 완성보증회사는 아님

○ **미국식 완성보증제도 기본구조**

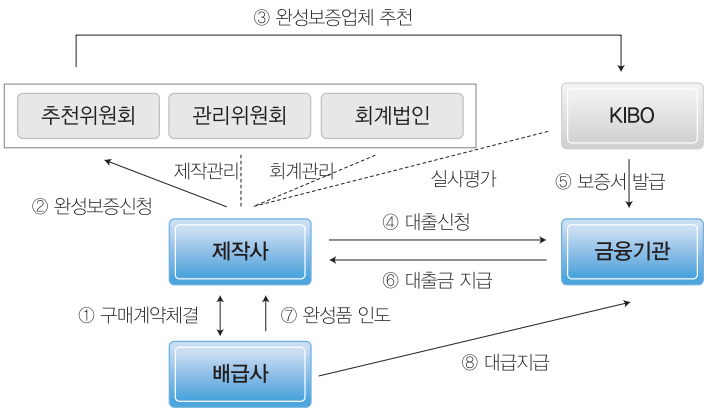


- 완성보증사는 프로젝트 평가, 완성보증서 발급, 제작관리업무를 수행하며(보험사의 Broker, agency역할), 승인된 각본 · 예산 · 일정에 따라 콘텐츠를 완성(예산 초과금액에 대하여 완성보증사가 자금을 투입)하여 인도할 것을 보증하며, 제작이 중단될 경우 투자금액을 보상함
- 완성보증사는 작품의 완성만을 보증하며, 흥행여부에 따른 융자금 · 투자금의 회수는 금융기관과 투자자가 감수함

  ☞ FFI(Film Finance, Inc) 경우 순수하게 제작의 완성만 보증하므로 재무심사를 실시하지 않음

- cast insurance[12], errors & omission insurance[13]등 다양한 제작보험을 통해 사전 Risk제거 필수
- 금융기관은 제작자와 배급사간 체결된 배급계약에 명시된 Minimum Gaurantee(최소 저작권 구매대금)를 가치평가하여 담보취득 후 대출

○ **한국식 완성보증제도 ('08년 기술신용보증기금 시범사업 실시구조)**



- 한국문화콘텐츠진흥원내에 설치된 추천위원회의 추천과 기술신보의 신용평가를 거쳐 총제작비의 10%이상 선구매계약이 체결되어 있는 콘텐츠제작을 대상으로 시행하여 총 4건(합계 9억원)의 보증을 지원
- '09.2월 문화산업진흥기본법을 개정하여 완성보증계정 운영에 관한 근거를 만들었으며, 완성보증계정 설치기관으로 신용보증기금과 기술신용보증기금을 지정

○ **문화산업완성보증의 효과**

제작자	금융기관을 통한 안정적인 제작자금 조달 투자자금 축소에 따른 수익성 증대 및 콘텐츠의 질 강화
투자자 · 금융기관	완성리스크 감소로 투자, 대출 활성화
산업전반	금융자본의 문화콘텐츠산업 유입으로 산업화 진전

12) 연기자보험 : 제작진 · 주요 스탭의 사망, 상해, 질병으로 제작자에게 발생한 추가비용을 보상

13) 예상치 못한 배상책임을 대비한 보험 : 사생활침해, 특허권 · 상표권 침해, 명예훼손, 저작권침해, 공정거래위반등

○ **도입관련 시사점**

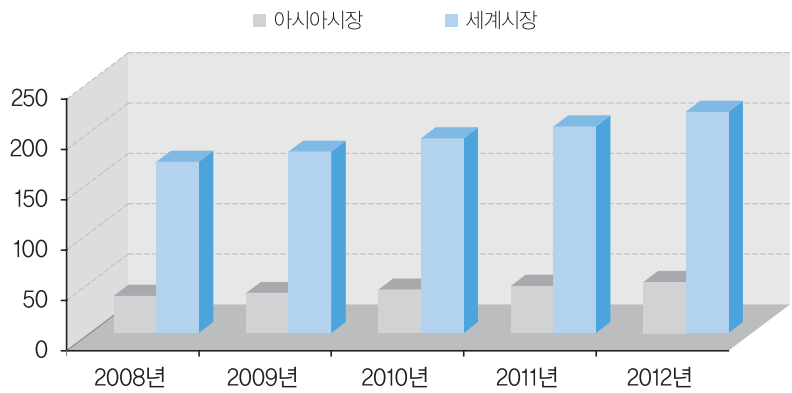
- 세계 시장에 역대로 완성보증사가 상당수 있었으나 현재는 3개사에 불과함, 이는 콘텐츠시장의 높은 완성리스크를 반증하는 것으로 볼 수 있음
- 문화콘텐츠에 대한 가치평가모형 및 완성리스크에 대한 평가방법 개발, 제작관리기능 고도화를 위한 문화콘텐츠산업 분야별 전문인력 확보 등 완성리스크에 대한 평가 · 관리 능력이 요구됨

V. 산업전망

1. 세계시장 전망

□ **세계 문화콘텐츠시장은 높은 성장률을 보일 것으로 전망**

○ 세계 각국은 시장 확대를 위해 기술개발과 산업진흥을 추진하고 있어 PwC예측에 의하면 세계 콘텐츠시장은 연평균 6.6%, 아시아 시장은 8.3%로 성장할 것으로 내다보고 있음



(단위 : 억달러)

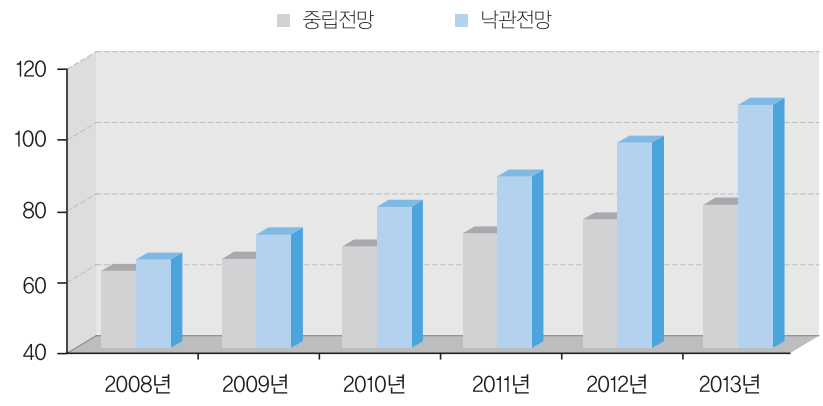
구 분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	평균성장률
세계시장	1조7,025	1조8,028	1조9,360	2조531	2조1,977	6.6%
아시아시장	3,701	3,982	4,335	4,692	5,082	8.3%

자료 : Global Entertainment and Media Outlook : 2008~2012, Pwc, 2008

2. 국내시장 전망

□ 국내 문화콘텐츠산업도 높은 성장률을 보일 것으로 전망

○ 국내 문화콘텐츠산업 연평균 증가율('04~ '07년) 5.4%을 감안하여 이추세가 유지될 경우(중립적 전망)[14] '13년 80조원 전망, 성장성을 확대하여 연평균 증가율 10.8%를 달성할 경우(낙관적 전망)[15] 108조원 전망



14) 중립적 전망 : 문화콘텐츠산업은 경기 민감 산업으로 '08년 경제성장율 하락(2.5%)보다 더 큰 하락세가 예상되나 게임산업등 산업내 장르별 성장세의 차이로 '08년 이후 매출규모는 연평균 5.4%가 유지될 것으로 전망

15) 낙관적 전망 : 콘텐츠산업이 신성장동력으로 선정되고, 관련기관 통합 등 정책적 지원 확대 등을 감안하여 연평균증가율('04~' 07) 5.4%의 두배인 10.8%로 전망

(단위 : 원)

구 분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	평균성장률
중립전망	61조7,800	65조1,161	68조6,323	72조3,385	76조2,448	80조3,620	5.4%
낙관전망	64조9,452	71조9,592	79조7,308	88조3,418	97조8,827	108조4,540	10.8%

자료 : 한국문화콘텐츠진흥원

○ 우수한 하드웨어 인프라 보유

- 우리나라는 우수한 콘텐츠산업 발전에 필수적인 인프라(초고속인터넷 보급률 1위, 이동통신망 설비율 1위, 이동통신 가입자율 1위)를 보유

○ 정부의 정책적 지원 지속적 강화

- 문화완성보증제도 및 가치평가시스템 도입 등을 통한 제작지원 강화 및 문화기술(CT) R&D 기본계획 수립 등 기술발전지원 강화를 통한 산업의 성장 모멘텀 충분
- 저작권보호 강화 정책을 통해 불법복제를 감축시킴으로써 콘텐츠 유통체계를 개선하고자 하는 노력도 지속됨에 따른 시장 확대 기대감

참고자료 출처

- 임명환(2009), “문화콘텐츠산업의 동향과 전망 및 기술혁신 전략”
- 하나금융경영연구소(2008), “콘텐츠 보호정책 강화에 따른 콘텐츠시장 전망”
- 문화체육관광부(2008a), “문화기술(CT) R&D 기본계획(2012)”
  _____(2008b), “차세대 융합형콘텐츠 육성전략”
  _____, “문화산업백서 2004~2007”
  _____, “문화산업통계 2004~2007”
- 박정수(2007), “문화콘텐츠산업의 2020 비전과 전략”, 산업연구원
- 이병희 · 문제철(2009), “문화콘텐츠산업의 현황과 과제”, 한국은행
- 한국문화콘텐츠진흥원(2009), “국내 문화콘텐츠산업의 구조변화와 대응전략”
- _____(2009), “금융위기가 문화콘텐츠 산업에 미치는 영향과 대책”
- _____(2008), “문화산업 완성보증제도 도입을 위한 전략 세미나 자료집”
- _____(2008), “문화콘텐츠산업활성화를 위한 여론조사 결과보고서”
- 고정민, “한국문화산업의 발전전략”, 삼성경제연구소
- 옥성수, “문화산업 투자시스템 개선방안”, 한국문화관광연구원
- 문화체육관광부(2004), “문화산업 투자활성화 방안에 대한 연구”
- 홈페이지
  http : //www.kocca.kr/
  http : //www.wecon.kr/
  http : //www.mcst.go.kr/
  http : //www.yonhapnews.co.kr/
  http : //www.etnews.co.kr/
  http : //www.seri.org/