



2012. 02. 02.

한국과 일본의 콘텐츠 산업 금융투자 시스템 비교 분석

- I. 서론
- II. 한국 콘텐츠 산업의 금융투자 시스템
- III. 일본 콘텐츠 산업의 금융투자 시스템
- IV. 정책적 시사점

KOCCA
FOCUS

작성 : 백승혁 / 정책연구팀 선임연구원, albert@kocca.kr

요약

I. 서론

- 관련 산업 발전을 뒷받침하는 가장 중요한 경제 인프라는 금융
 - 금융은 자체적인 부가가치 외에 원활하고 효율적인 자본(자금) 중개의 역할을 하고 있으며, 이는 산업 보조적인 성격을 띠지만 관련 산업 발전에 절대적인 영향을 미침

- 콘텐츠 산업의 지속적인 발전을 위해서는 금융투자 활성화 필요
 - 2010년 9월 문화체육관광부에서 실시한 콘텐츠 업계 실태조사 결과, 가장 큰 애로사항은 자금 조달(70%)

- 콘텐츠 산업 발전을 위한 맞춤형 금융지원 시스템 부재
 - 현재 제조업 지원을 목적으로 하는 ‘중소기업창업지원법’ 등 콘텐츠 산업과 관련성이 적은 부처 법령의 적용으로 인해 콘텐츠의 특성을 반영한 투자제도 운영 한계

- 콘텐츠 제작자의 자생력 확보를 위한 금융지원 시스템 부재
 - 문화산업전문회사 등과 같은 기존의 콘텐츠 산업에 대한 금융투자 시스템은 투자자 보호와 투자 자금 중심의 성과·권리 배분 시스템
 - 제작비 지원 외 제작 기여도에 대한 콘텐츠 제작자의 참여분을 인정받는 성과·권리 배분 시스템을 도입하여 콘텐츠 제작자가 창출된 수익을 제작에 재투자하는 선순환구조를 마련하여 시장 중심형 금융 시스템에서도 경쟁력을 갖출 수 있는 자생력 확보 방안 마련 필요

II. 한국 콘텐츠 산업의 금융투자 시스템

- 문화산업진흥기금을 통한 콘텐츠 투·융자 지원(2006년 말 기금 폐지)
 - 콘텐츠 산업을 대상으로 하는 유일한 정책 융자였던 문화산업진흥기금 융자지원 사업이 문화산업진흥기본법 개정(2006.4.28.)에 따라 2006년 말 기금 폐지 및 중소기업 모태조합 별도 계정에 전입

□ 모태펀드를 통한 콘텐츠 금융투자

- 2006년부터 2011년 12월 현재까지 모태펀드 문화계정 및 영화계정을 통해 총 8,244억 원 규모의 39개 자펀드가 결성되었으며, 문화체육관광부는 모태펀드 문화계정 및 영화계정을 통해 총 3,390억 원 출자

□ 문화산업전문회사를 통한 콘텐츠 금융투자

- 2011년 4월 말 현재 문화체육관광부에 등록된 문화산업전문회사는 46개사이며, 그 중 8개사가 청산되고 38개사 운영 중

□ 문화산업완성보증을 통한 콘텐츠 금융투자

- 2011년 12월 현재까지 영화를 비롯한 드라마, 애니메이션, 게임 등의 콘텐츠 산업에 43건 총 460.2억 원 대출 지원(보증진행 포함)

Ⅲ. 일본 콘텐츠 산업의 금융투자 시스템

1. 현황

□ 임의조합을 통한 콘텐츠 금융투자

- 복수의 사업자가 각각 출자하여 공동 비즈니스 운영을 약속하는 계약으로 조합은 법인격을 갖지 않으며, 콘텐츠 제작을 위한 자금조달 방식으로 가장 일반적으로 활용(제작위원회 방식, 민법상 노무 출자 가능)

□ 익명조합을 통한 콘텐츠 금융투자

- 조합원(투자자)은 사업 전문가인 영업자에게 출자하고 대외적인 행위는 영업자가 담당하며, 출자자는 배후에 익명으로 남는 계약 형태를 통한 콘텐츠 금융투자

□ 중소기업 등 투자사업 유한책임조합을 통한 콘텐츠 금융투자

- 임의조합 등 다른 조합과 마찬가지로 복수의 사업자가 각각 출자하여 공동 비즈니스 운영을 약속하는 계약 형태의 조합을 통한 콘텐츠 금융투자

□ 신탁을 통한 콘텐츠 금융투자

- 2004년 11월 신탁법의 개정으로 콘텐츠 제작으로 인해 발생하는 지적재산권을 신탁 대상으로 하는 것이 가능하게 되었으며, 사업 신탁과 자기 신탁의 허용(2006년 12월 신탁법 개정)으로 콘텐츠 제작을 위한 자금조달의 폭이 확대

□ 특수목적회사(SPC)를 통한 콘텐츠 투자

- 완성된 콘텐츠는 SPC가 창구가 되어 극장 공개권 및 비디오·DVD화권, 텔레비전 방영권, 캐릭터 상품권, 게임화권, 해외 판매권, 인터넷 전송권 등 각종 권리를 판매하는 로열티 비즈니스를 전개하여 로열티 수입에 근거하여 권리자에게 배분한 후 수익을 각 투자자에게 환원

2. 대표적인 콘텐츠 제작 자금조달 사례

□ 제작위원회 방식을 통한 콘텐츠 제작 자금조달

- 일본의 콘텐츠 제작업에 있어서 대표적인 콘텐츠 제작 자금조달 방법으로 영화 제작이나 애니메이션 제작에 주로 활용되고 있음

□ 혼합형 방식을 통한 콘텐츠 제작 자금조달

- 제작위원회와 신탁 혼합형 및 기본 투자 방식의 장점 등을 혼합 적용한 투자 방식

IV. 시사점

□ 다양한 콘텐츠 투자 방식의 개발·도입 필요

- 중소기업투자 모태펀드와 문화산업진흥기본법상 문화산업전문회사 형태의 투자 방식 외 다양한 콘텐츠 투자 방식 개발·도입을 위한 관련 정책 개발 및 법 개정 필요

□ 콘텐츠 산업의 투·융자 확대를 위한 기금 마련 필요

- 안정적으로 정책자금 지원을 할 수 있는 기금을 통해 콘텐츠 산업에 대한 융자 재원 확보 필요

□ 콘텐츠 제작사의 자생력 강화를 위한 권리 확보 방안 마련 필요

- 제작사의 노무 출자 인정을 통해 제작사가 투자자와 동등한 지위와 권리를 확보하여 자생력을 강화할 수 있는 방안 마련 필요

I. 서론

1. 논의 배경

- 관련 산업 발전을 뒷받침하는 가장 중요한 경제 인프라는 금융
- 재화와 서비스의 생산에 따른 실질적인 부가가치는 관련 산업 분야에서 생성되지만 이를 뒷받침하는 가장 중요한 경제 인프라는 금융
 - 금융 산업은 자체적인 금융 서비스를 통한 부가가치 창출이 가능하지만 그것이 전체 총 생산에서 차지하는 비중은 미미한 수준이며, 금융 산업 선진국인 미국과 영국의 경우에도 15%를 넘지 않음
- 금융은 자체적인 부가가치 외에도 원활하고 효율적인 자본(자금) 중개의 역할을 하고 있으며, 이는 산업 보조적인 성격을 띠지만 관련 산업 발전에 절대적인 영향을 미침
 - 현대 경제에서 금융은 재능(talent) 및 기회(opportunity)를 자본(capital)과 연결하는 중요한 역할을 수행
 - 한편, 자본 수요자인 산업에 대해서 자본 공급자를 대신하여 효율적으로 프로젝트를 진행하는지 감시(monitoring) 역할도 수행

○ 금융 제도의 구조

- 금융 제도는 크게 관계 지향적 금융 구조와 시장 지향적 금융 구조로 구성되며, 경제, 사회 및 문화적 특징들을 바탕으로 형성되므로 나라마다 독특한 형태로 발전
- 관계 지향적 금융 구조는 자금 공급자와 수요자의 긴밀한 관계를 매개로 형성된 것으로, 심사와 감시 기능을 기본으로 하는 은행의 기업 여신이 대표적인 사례

〈관계 지향적 금융 구조의 분류〉

분 류	내 용
정부 주도형	금융 기관과 기업의 직·간접적인 관계가 정부를 매개로 형성 (예: 정부의 정책 금융 및 금융 규제 등)
시장 중심형	금융 기관과 기업의 관계에서 정부의 비중이 최소화되어 시장의 원리가 최대한 작동하는 것

- 시장 지향적 금융 구조는 다수의 자금 공급자와 수요자 간의 거래가 시장의 정보를 바탕으로 형성되는 금융 구조를 의미(주식 및 채권시장)

- 금융을 통한 원활한 자본 공급이 없이는 기존 산업의 지속적 발전도 어려울 뿐만 아니라 신규 기술의 발굴 및 사업화의 기회를 상실하게 되기 때문에 경제 전체적으로 잠재적 부가가치를 사장시키게 되어, 저개발 상태를 벗어나기 어려움
 - 일국의 경제성장은 궁극적으로 산업 분야에서 재화와 서비스를 실질적으로 얼마나 많이 또

한 지속적으로 생산해내느냐에 달려있지만, 이에 대한 결정적 요소는 금융 인프라라고 할 수 있음

□ 콘텐츠 산업의 지속적인 발전을 위해서는 금융투자 활성화 필요

- 콘텐츠 산업은 노동 집약적, 자원 집약적 산업이 아닌 창의적 아이디어와 노력으로부터 창조·생산되는 결과물이 부가가치를 일으키는 산업
 - 콘텐츠 산업은 기술 집약적, 지식 집약적 고부가가치 산업이며, 이는 한국과 같이 자원과 국토, 인구가 빈약한 국가에서 미래 성장동력으로 중점적으로 육성해야 할 국가적 산업
- 금융투자는 콘텐츠 산업의 개발 및 창조에 강력한 유인을 제공
 - 콘텐츠 산업의 기초 단위는 콘텐츠를 창조해내는 개인이며, 이들이 수행하는 창조화 사업을 통한 경제적 이득의 창출 가능성은 고부가가치 콘텐츠 개발 및 창조에 강력한 유인을 제공하고 이러한 강력한 유인 체계를 제공하는 것은 금융 인프라의 주된 역할
- 콘텐츠 산업의 기반 단위를 지탱하고 있는 제작자들은 콘텐츠 제작 시 가장 시급한 애로사항으로 자금조달을 꼽음
 - 2010년 9월 문화체육관광부에서 실시한 콘텐츠 업계 실태조사 결과, 가장 큰 애로사항으로 70%의 업체가 자금조달을 꼽았으며, 다음으로 인력 수급 문제(56%), 임대료 및 인건비 등 고정 비용 상승(42.6%)을 지적함

2. 문제점

□ 콘텐츠 산업 발전을 위한 맞춤형 금융지원 시스템 부재

- 콘텐츠 산업은 일반적 의미의 벤처산업, 벤처기업과 대체로 유사하지만 상이한 측면도 있기에 효율적으로 자본을 공급할 수 있는 금융 인프라를 갖추는 것이 중요
 - 콘텐츠 산업은 경제적 가치의 불확실성이 높다는 측면에서 벤처산업과 유사하며, 따라서 금융시장을 통해 안전 추구 자본보다는 벤처자본(venture capital)이 콘텐츠 산업으로 공급되어야 할 필요가 있으나, 산업적 특성에 맞는 자금 유입 체계가 갖추어져 있지 않은 상태
- 성공 가능성을 점치기 어려운 콘텐츠 산업으로서는 은행 대출을 통한 자본 조달이 어려울 뿐만 아니라 시장 경제와도 맞지 않으며, 시장(capital market)을 통한 자본 조달이 더욱 적합하고 이는 벤처산업과 매우 유사한 특성
 - 그러나 어느 국가나 벤처자본의 집약이 쉽게 이루어지지 않으므로, 벤처산업에 대한 최적 수준의 자본 공급이 이루어지기 어려운 바, 정부의 벤처산업 및 해당 금융 인프라에 대한 지원 체계가 매우 중요

○ 콘텐츠 산업을 통해 창출되는 재화와 서비스는 기존 산업 및 벤처산업에서 창출하는 재화·서비스와 상이하고 다양한 특성을 지니기에 금융 인프라 구축에 있어서도 이러한 특성에 대한 섬세한 고려 필요

- 현재는 제조업 지원을 목적으로 하는 '중소기업창업지원법' 등 콘텐츠 산업과 관련성이 적은 부처 법령의 적용으로 콘텐츠의 특성을 반영한 투자제도 운영 한계

□ 콘텐츠 제작자의 자생력 확보를 위한 금융지원 시스템 부재

○ 현재 드라마나 영화 등 단일 작품의 투자에 소요되는 자금을 모집하기 위해 문화산업전문회사 형태가 많이 이용되고 있으나, 시행 결과 일부 법적·제도적 보완 필요성 대두

- 현재 시장에서는 문화산업전문회사가 프로젝트 베이스로 결성되며, 개별 제작사의 콘텐츠 생산에 직접 투자를 하는 것이 아닌 외부 투자자를 끌어들이 문화산업전문회사 명의로 콘텐츠를 제작하여 또 다른 독립된 제작사의 역할을 하고 있음

- 또한 외부 투자자의 요구로 문화산업전문회사의 부채를 사업관리자인 제작사가 보증하는 형태도 나타나, 프로젝트 실패 시 그 실패를 제작사가 고스란히 떠안아 지속적인 영세성을 벗어날 수 없는 한계를 나타내고 있음

○ 문화산업전문회사 등과 같은 기존의 콘텐츠 산업에 대한 금융투자 시스템은 투자자 보호와 투자 자금 중심의 성과·권리 배분 시스템으로 한계를 지니고 있음

- 제작사도 참여분에 따른 성과·권리 배분을 받을 수는 있지만 대부분이 투자 자금 규모가 적은 영세 규모의 제작사로, 제작에 참여하는 자는 일반 제조업의 기계식 단순 상품 제작과 같은 콘텐츠 제작 활동만을 지속하고 있는 상황

○ 제작비 지원 이외에 제작 기여도에 대한 콘텐츠 제작사의 참여분을 인정받는 성과·권리 배분 시스템을 도입하여 콘텐츠 제작사가 창출된 수익을 제작에 재투자하는 선순환구조를 마련하여 시장 중심형 금융 시스템에서도 경쟁력을 갖출 수 있는 자생력 확보 방안 마련 필요

- 현재 문화산업전문회사는 콘텐츠 제작을 위해 일반 상법이나 민법상 유한회사, 익명조합, 조합으로 설립하는 경우와 달리 제도적 혜택(정책자금 지원, 세제혜택 등)을 부여받고자 설립·운영되고 있는 것이 현실이며, 제도적 혜택을 제외하면 일반법상 투자목적회사(SPC)를 설립하여 투자하는 것과 특별한 차이가 없음

II. 한국 콘텐츠 산업의 금융투자 시스템

1. 제도 변화

- (문화산업진흥기금) 1999년에 설치된 문화산업진흥기금을 통해 영세한 중소 콘텐츠 기업에 대한 융자지원(2006년 말 기금 폐지)
- (중소기업투자 모태펀드) 문화산업진흥기금 폐지 및 중소기업투자 모태펀드 전입에 따라 2007년부터 융자지원 사업 중단
 - 모태펀드 문화계정 및 영화계정을 통해 콘텐츠 금융투자 간접 지원
- (문화산업전문회사) 2006년부터 문화산업전문회사(special purpose company, SPC) 제도를 도입하여 영화 및 드라마 등 콘텐츠 산업 분야의 투명성 확보를 통한 투자 활성화 유도
- (문화산업완성보증) 2009년부터 콘텐츠를 통해 발생할 매출을 담보로 제작비 대출 지원

2. 현황

- 문화산업진흥기금을 통한 콘텐츠 투·융자 지원(2006년 말 기금 폐지)
- (융자) 문화산업진흥기본법에 근거하여 1999년에 설치된 문화산업진흥기금을 통하여 영세 기업에 대한 융자지원
 - 콘텐츠 기획 및 제작, 유통 구조 및 시설 개선을 위한 융자지원으로 우리나라 콘텐츠의 국제 경쟁력 제고

[표 1] 문화산업진흥기금 융자지원 실적(1999~2006년)

(단위: 백만 원)

분 야	총 계	상 품	시 설
1999년	7,367	1,997	5,370
2000년	24,574	9,667	14,907
2001년	34,912	18,576	16,336
2002년	37,766	22,231	15,535
2003년	29,063	17,118	11,945
2004년	34,030	21,240	12,790
2005년	28,083	21,546	6,537
2006년	44,221	25,856	18,365
계	240,016	138,231	101,785

- 구 한국문화콘텐츠진흥원, 구 한국게임산업개발원, 구 한국방송영상산업진흥원 3개 기관이 접수 및 심사, 추천 후 금융 기관에서 담보력 여부 등을 평가하여 융자
- 2004년 10월에는 기술신용보증기금과 공동으로 '기술보증기금 보증 저작권 담보융자' 제도를 도입하여 물적 담보를 콘텐츠 가치평가 담보로 전환
- (투자조합) 문화산업진흥기금을 통해 애니메이션 및 캐릭터, 음악, 게임, 영화, 드라마 등 콘텐츠 전 분야에 투자, 14개 투자조합 1,853억 원 조성, 2006년 말 현재 1,974억 원 투자 집행 (106.6%)
 - 문화산업전문투자조합(이하 "투자조합"이라 한다)이란 "중소기업창업 지원법" 제20조 및 「여성전문금융업법」 제41조제3항에 따른 조합으로서 그 자산 중 대통령령으로 정하는 비율 이상을 창업자 또는 제작자에게 투자"하는 조합(문화산업진흥기본법 제2조)
 - 문화산업진흥기금 및 영화진흥금고(현, 영화발전기금) 등을 통하여 1999년부터 2004년까지 조성한 콘텐츠 전문 투자조합 결성 총액은 총 5,899억 원(54개 조합)
 - 엔터테인먼트 분야는 2001년 이후 2004년까지 꾸준히 증가하였으며(10.7%(’01년)→20.2%(’04년)), 2005년도에는 19.1% 기록
 - 그러나 투자조합의 투자액의 경우 전체 투자액의 70% 이상을 영화 산업이 차지하여 투자편중 현상이 극심하게 나타나고 있음

[표 2] 문화산업진흥기금 출자 투자조합 현황(2006년 말)

구분	주간사	결성 규모	정부 출자액	투자액	투자 실적율	주요 투자분야	설립일	비고
게임1호	한솔 창업투자	150억	50억	90.7억	60.5%	게임 전문	2000.12.18	한국게임산업 개발원
문화콘텐츠 2호	한국기술 투자	108억	30억	129.3억	119.8%	인터넷/ 모바일 50%	2001.11.15	한국문화콘텐츠진흥원
문화콘텐츠 3호	한솔 창업투자	100억	30억	100.4억	100.4%	콘텐츠유통/ 배급 45%	2001.11.17	한국문화콘텐츠진흥원
문화콘텐츠 1호	IMM 창업투자	123억	30억	169.7억	138.0%	애니/만화/ 캐릭터 50%	2001.12.31	한국문화콘텐츠진흥원
SkyLife 콘텐츠	IT벤처 투자	30억 (200억)	10억	34.8억	116.0%	방송용 애니메이션	2001.12.31	한국문화콘텐츠진흥원
게임2호	CJ 창업투자	100억	25억	87.5억	87.5%	게임 전문	2001.12.31	한국게임산업 개발원
게임3호	한솔 창업투자	100억	25억	81.0억	81.0%	게임 전문	2001.12.31	한국게임산업 개발원
문화콘텐츠 7호	KTB 네트워크	107억	30억	179.9억	168.1%	애니/캐릭터/게임50%	2002. 6.25	한국문화콘텐츠진흥원

방송영상 1호	CJ 창업투자	140억	50억	210.3억	150.2%	방송영상 콘텐츠	2002.11.20	한국방송영상 산업진흥원
문화콘텐츠 5호	삼성 벤처투자	100억	45억	95.1억	95.1%	문화콘텐츠 전반	2002.12.27	한국문화콘텐츠진흥원
문화콘텐츠 4호	엠 벤처투자	95억	45억	138.5억	145.8%	문화콘텐츠 전반	2002.12.30	한국문화콘텐츠진흥원
디지털영상 투자조합	소빅창투	500억	125억	479.7억	93.7%	애니메이션 (컴그래픽스) 및 영상물	2003. 1.27	한국문화콘텐츠진흥원
음악 투자조합	일신 창업투자	100억	25억	87.1억	85.0%	음악 전문	2004. 8.4	한국문화콘텐츠진흥원
방송영상 2호	KTB 네트워크	100억	25억	90.7억	90.7%	방송영상 콘텐츠전문	2004.10.21	한국방송영상 산업진흥원
합계		1,853억 (2,023억)	545억	1,974.7억	106.6%			

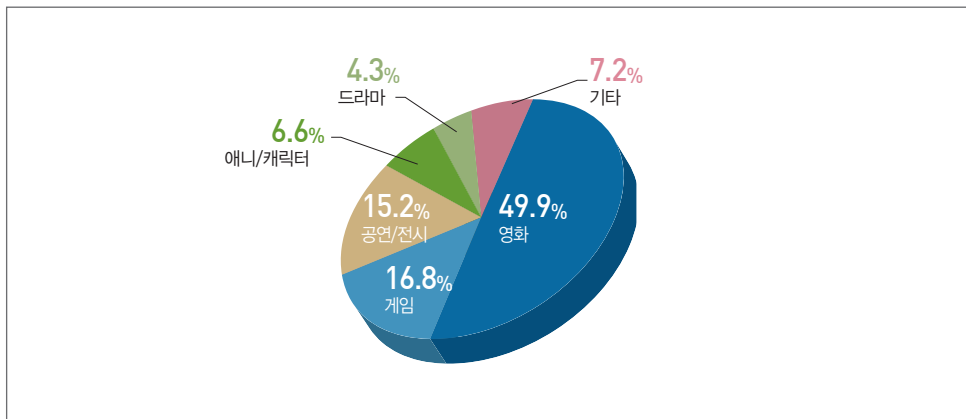
- (기금 폐지) 콘텐츠 산업을 대상으로 하는 유일한 정책 용자였던 문화산업진흥기금 용자지원 사업이 문화산업진흥기본법 개정(2006.4.28.)에 따라 2006년 말 기금 폐지 및 중소기업 모태 조합 별도 계정에 전입
 - 이에 문화산업진흥기금을 통한 정책 용자는 2007년부터 중단된 상황이며, 투자조합의 경우는 2005년 조성된 모태펀드 문화계정에서 주로 투자조합 출자 수행

□ 모태펀드를 통한 콘텐츠 금융투자

- (개념) 모태펀드(fund of funds)는 정책적 목적을 갖는 펀드에 출자하는 상위 펀드로 개별 기업에 직접 투자하는 대신 창업투자회사 등 벤처캐피탈이 결성·운영하는 투자조합에 출자하는 것을 목적으로 하는 펀드
 - 중소기업투자 모태펀드란 “중소기업과 벤처기업에 대한 투자를 목적으로 설립된 조합 또는 회사에 출자하는 조합(이하 “모태펀드”라 한다)”(벤처기업육성에 관한 특별조치법 제4조의2 제1항)
 - 중소 벤처기업에 대한 투자는 펀드 운용사인 벤처캐피탈이 수행

- (현황) 2006년부터 2011년 12월 현재까지 모태펀드 문화계정 및 영화계정을 통해 총 8,244억 원 규모의 39개 자펀드가 결성되었으며, 문화체육관광부는 모태펀드 문화계정 및 영화계정을 통해 총 3,390억 원 출자
 - 문화계정 36개 펀드 7,844억 원, 영화계정 3개 펀드 370억 원
 - 자펀드를 통해 영화, 음악, 드라마 등 총 1,010개 프로젝트에 총 6,430억 원 규모 투자
 - 자펀드의 분야별 투자 현황(2011년 2월 말 기준)은 영화와 게임이 각각 2,421억 원(49.9%)과 816억 원(16.8%)으로 가장 많으며, 한류의 견인차 역할을 했던 드라마는 210억 원(4.3%)

[그림 1] 자펀드 분야별 투자 현황



* 자료 : 문화체육관광부(2011), <콘텐츠산업 금융 투자지원제도 설명회>

- (성과) 모태펀드 문화계정 출자 전인 2005년과 2006년에 비하여 모태펀드 문화계정 출자가 시작된 2007년 이후 문화·콘텐츠 관련 펀드의 결성 수 및 규모 증가

[표 3] 문화·콘텐츠 관련 펀드의 결성 수 및 규모

구분	2005	2006	2007	2008	2009	총계
조합 수(개)	9	6	10	15	11	51
조합 규모(억 원)	1,371	830	1,245	3,031	1,910	8,387

* 자료 : 문화체육관광부(2011), <콘텐츠산업 금융 투자지원제도 설명회>

[그림 2] 모태펀드 운영 시스템



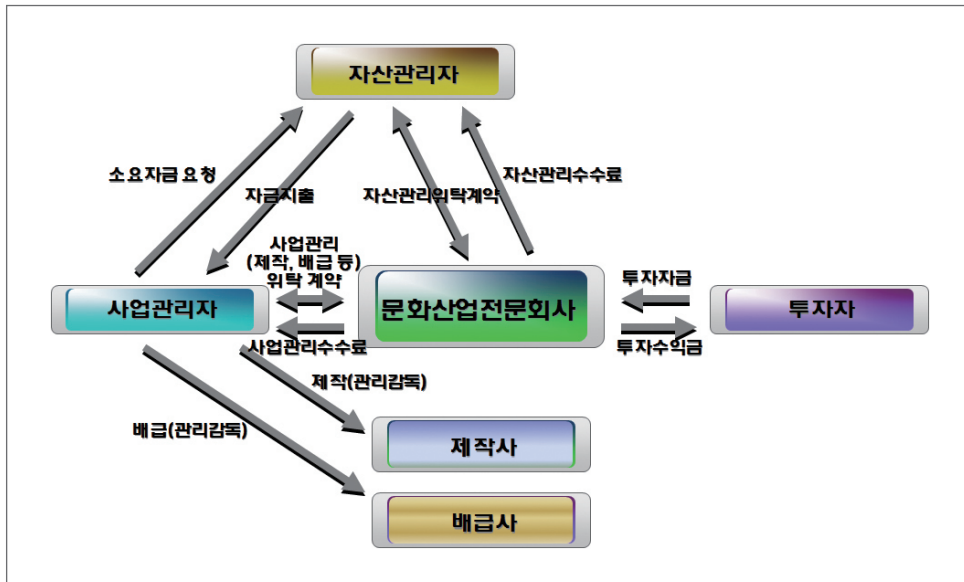
* 자료 : 한국벤처투자(<http://www.k-vic.co.kr>)

- **조성일** : 2005년 7월 15일
- 존속 기간 30년
- **조성된 재원을 바탕으로 보통 5~7년 존속 기간인 투자조합에 출자, 기 출자된 투자조합으로부터 회수된 재원은 재투자**

□ 문화산업전문회사를 통한 콘텐츠 금융투자

- (개념) 특정 콘텐츠 제작을 위해 설립된 특수목적회사(SPC)로 회계 자금의 투명성 담보가 어렵다는 이유로 투자 유치가 어려운 관련 산업계의 문제점을 개선하기 위해 2006년 문화산업진흥기본법의 개정으로 도입된 제도(2007년 1월~)
 - 문화산업전문회사는 “회사의 자산을 문화산업의 특정 사업에 운용하고 그 수익을 투자자·사원·주주에게 배분하는 회사” (문화산업진흥기본법 제2조)
- (현황) 2011년 4월 말 현재 문화체육관광부에 등록된 문화산업전문회사는 46개사이며, 그 중 8개사가 청산되고 38개사 운영 중
- (등록 혜택) 법인세법 제51조의2에 따라 법인세 감면
 - 내국법인이 대통령령으로 정하는 배당 가능 이익의 100분의 90이상을 배당한 경우 그 금액은 당해 사업연도의 소득 금액에서 공제

[그림 3] 문화산업전문회사 운영 시스템



[표 4] 문화산업전문회사 현황

장르	등록사	비고
드라마	19사	운영 : 14사, 청산 : 5사
영화	16사	운영 : 13사, 청산 : 3사
전시	1사	운영
음악	4사	운영
뮤지컬	1사	운영
애니메이션	5사	운영
합계	46사	운영 : 38사, 청산 : 8사

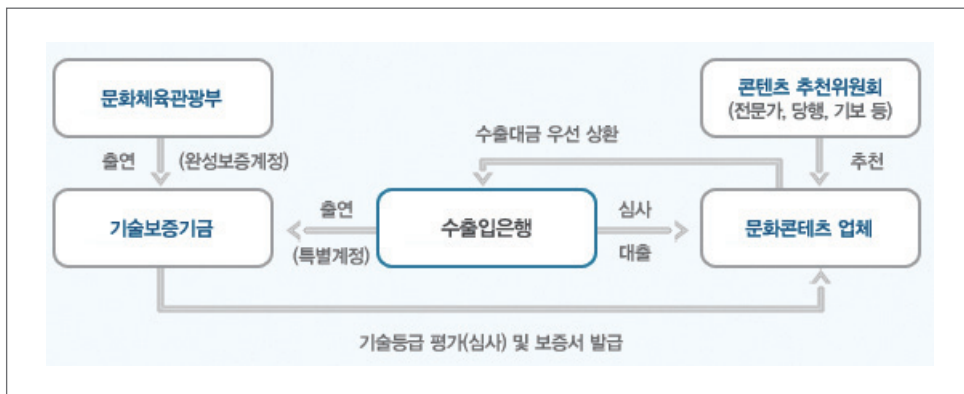
* 자료 : 백승혁(2011), <콘텐츠 금융투자 활성화를 위한 법제도 개선방안 연구>

- (등록 혜택) 법인세법 제51조의2에 따라 법인세 감면
 - 내국법인이 대통령령으로 정하는 배당 가능 이익의 100분의 90이상을 배당한 경우 그 금액은 당해 사업연도의 소득 금액에서 공제

□ 문화산업완성보증을 통한 콘텐츠 금융투자

- (개념) 콘텐츠 제작 기업에 대해 콘텐츠를 통해 발생할 매출을 담보로 대출을 지원하는 제도
 - 문화산업완성보증(이하 “완성보증”이라 한다)이란 “문화상품의 제작자가 문화상품을 유통하는 자에게 계약의 내용대로 완성하여 인도(引渡)할 수 있도록 대통령령으로 정하는 금융기관 등으로부터 필요한 자금의 대출·급부(給付) 등을 받음으로써 부담하는 채무를 보증”하는 제도(문화산업진흥기본법 제2조)
 - 2009년 9월 7일 문화체육관광부와 한국수출입은행, 기술보증기금, 한국콘텐츠진흥원의 MOU 체결로 제도가 성립되었으며, 같은 해 10월부터 매월 1회 완성보증추진위원회 개최
 - 2011년 3월 우리은행 및 국민은행, 기업은행, 하나은행과의 MOU 체결로 참여기관 확대
 - (지원 대상) 영화를 비롯한 애니메이션, 드라마, 온라인 게임 등 국산 콘텐츠
 - (지원 요건) 보증 지원 요건의 이원화
 - 선판매 계약 조건부로 계약이 체결된 콘텐츠 중에서 제작비의 40% 이상의 자금조달이 확정된 작품(선판매 계약 금액 범위 내(최대 50억 원) 대출 가능)
 - 투자계약 조건부로 선판매 계약이 체결된 콘텐츠 중에서 신청한 금액이 선판매 금액을 초과할 경우 제작비의 60% 이상의 자금조달이 확정된 작품(신청한 금액 범위 내(최대 50억 원) 대출 가능)
- ※ 프로젝트당 융자지원 한도를 30억 원에서 50억 원으로 확대

[그림 4] 완성보증 대출 시스템



* 자료 : 한국수출입은행(<http://www.koreaexim.go.kr>)

- (현황) 2011년 12월 현재까지 영화를 비롯한 드라마, 애니메이션, 게임 등의 콘텐츠 산업에 43건 중 460.2억 원 대출 지원(보증진행 포함)
 - 2011년 12월 1일 한국콘텐츠진흥원과 한국수출입은행의 MOU 체결로 한국콘텐츠진흥원이

제작·지원하는 해외수출 프로젝트 콘텐츠 제작사를 대상으로 보증지원 확대(프로젝트 당 최대 30억 원)

○ (성과) 2010년에 비해 2011년 보증 실적 증가(136억 원 → 239억 원)

[표 5] 완성보증 성과 현황

완성보증 건수	보증현황		
	보증원료(억원)	보증진행(억원)	소계
'09년 소계 (1차~3차) 4건	30.6	0	30.6
'10년 소계 (1차~9차) 16건	136.3	0	136.3
'11년 소계 (1차~9차) 23건	261.3	32	293.3
총 계	428.2	32	460.2

III. 일본 콘텐츠 산업의 금융투자 시스템

1. 콘텐츠 제작 자금조달 방법

□ 일반 기업과 마찬가지로 자기자금과 외부자금으로 분류

○ (자기자금) 100% 자기자금으로 콘텐츠를 제작하는 경우는 드물며 대부분 자기자금과 외부자금 혼용 조달

– 자금력이 풍부하여 자기자금으로 제작비 충당이 가능하더라도 리스크 분산을 위한 외부자금 조달이 일반적

○ (외부자금) 외부자금 조달 방법은 ‘코퍼레이트 파이낸스(기업 금융)’와 ‘프로젝트 파이낸스(사업 금융)’로 분류되며, 저작권 등의 지적재산권 의존도가 높은 콘텐츠 제작사의 경우 사업 금융을 통한 자금조달 방법이 널리 활용

– 사업 금융의 구체적인 예로 논리코스 융자(nonrecourse loan)로 불리는 융자 방식과 제작위원회 방식 및 콘텐츠 펀드 등으로 대표되는 조합 형식을 활용한 투자 방법, 특수목적회사나 특수목적신탁을 이용하여 자산대응 증권 등을 발행하는 유동화·증권화 방법 등이 활용되고 있음

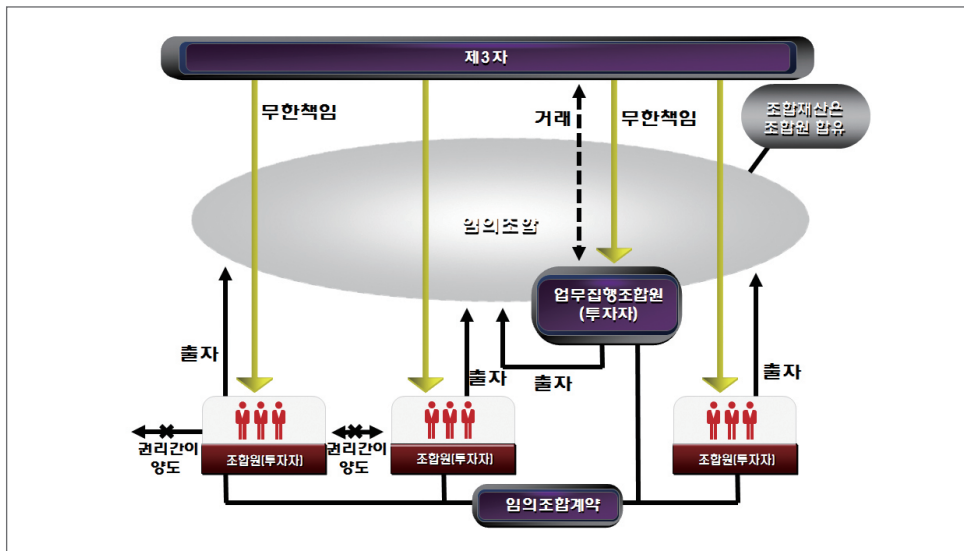
※ 논리코스 융자(nonrecourse loan) : 담보물 이외의 채무가 면제되는 융자로 사업이 실패해도 자금을 빌린 자의 채무는 담보 가치 범위 내에서 한정됨

2. 현황

□ 임의조합을 통한 콘텐츠 금융투자

- (개념) 복수의 사업자가 각각 출자하여 공동 비즈니스 운영을 약속하는 계약으로 법인격을 갖지 않는 조합
 - '제작위원회' 방식으로 대표되는 민법상 임의조합은 콘텐츠 제작을 위한 자금조달 방식으로 가장 일반적으로 활용
 - 그러나 '제작위원회' 방식은 특정 콘텐츠와 관련된 주변 비즈니스를 담당하는 사업자들이 출자하는 형태로 순수한 투자가라기보다 공동 비즈니스적 성격이 강함
 - 이에 조합원(투자자)은 업계 내의 전문가들로 구성되는 경우가 많으며, 타 분야 투자자가 조합원으로 참여하는 경우는 드물
- (운영) 회계 처리에 있어서 청구권¹⁾을 근거로 하는 비용 계상이나 손익 분배 등이 용이하며, 임의조합 계약을 체결한 조합원의 법적 대외 책임 의무는 무한책임
 - 임의조합을 통한 공동 비즈니스로 발생하는 권리와 의무는 각각 참여하는 사업자의 지분에 따라 각 조합원이 공유하며, 조합원의 가입과 탈퇴는 다른 조합원의 동의가 필요하고 지분 산정은 관계자의 동의로 결정

[그림 5] 임의조합 운영 시스템



* 자료 :ジャパン디지털콘텐츠(2004), <콘텐츠 비즈니스의 자금調達 시스템>

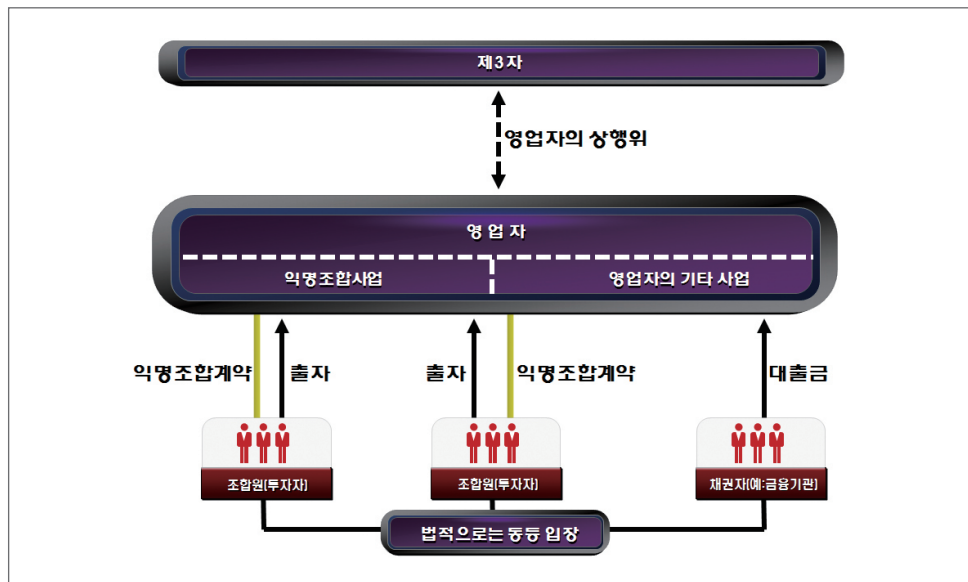
1) 콘텐츠를 활용하는 데 있어서 권리 허락 및 수속 등을 담당하는 권리. 청구권을 가지면 담당하고 있는 분야의 해당 콘텐츠 판매는 전부 청구권을 보유하고 있는 회사를 통하게 되며 매출 계상 및 청구 수수료를 받을 수 있음

- 이에 저작권의 경우, 출자 비율에 따라 권리를 가지지만 법률적으로는 개별적으로 권리행사를 할 수 없는 합유(合有)²⁾의 소유 형태를 띠기 때문에 조합원 전원의 합의를 얻지 않으면 규정된 목적 이외의 사용은 불가능하며, 조합원의 지분은 양도하기 어려움

□ 익명조합을 통한 콘텐츠 금융투자

- (개념) 조합원(투자자)은 사업 전문가인 영업자에게 출자하고 대외적인 행위는 영업자가 담당하며, 출자자는 배후에 익명으로 남는 계약 형태
- (운영) 조합원으로부터 출자를 받은 영업자는 조합 계약에서 체결한 영업을 수행하며, 이 때 발생하는 수익을 조합원들에게 배분
 - 조합원이 10명을 넘는 경우 조합원에게 수익을 배분할 때 원천징수를 해야만 하는 단점이 있음
 - 또한 익명조합의 재산이 영업자에게 귀속되기 때문에 조합원이 제3자에 대항할 수 없다는 문제점도 있음
 - 익명조합에 대해서는 상법 제535조에서 제542조까지 규정되어 있으나 회계상 규칙이나 영업자의 의무 등이 명확히 규정되어 있지 않아 회계 처리나 이익 배분 등에 대해서는 영업자와 조합원의 계약에 좌우되는 경우가 많음

[그림 6] 익명조합 운영 시스템



* 자료 : ジャパンデジタルコンテンツ(2004), <コンテンツビジネスの資金調達スキーム>

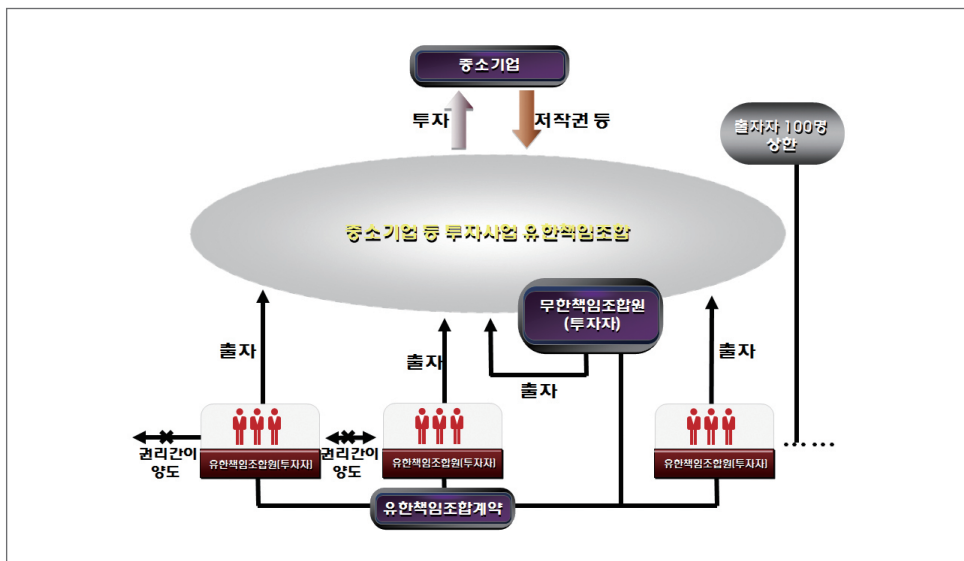
2) 법률 규정 또는 계약에 의하여 수인이 조합체로서 물건을 소유하는 형태(민법 제271조)

- (임의조합과의 차이점) 제작위원회 방식으로 사용되는 임의조합의 조합원은 청구권을 가지고 사업에 직접적으로 관여하는 데 반해 익명조합의 조합원은 사업과는 관계없는 순수한 투자자가 대부분
 - (계약서 형식) 임의조합의 경우 조합원 전원이 하나의 계약서에 서명 날인하는 데 반해 익명조합의 계약서는 영업자와 익명조합원이 1대1로 계약 체결
 - (법적 성격) 익명조합은 민법상 임의조합과 달리 출자자의 유한책임이 법적으로 담보되어 투자자의 출자가 용이

□ 중소기업 등 투자사업 유한책임조합을 통한 콘텐츠 금융투자

- (개념) 임의조합 등 다른 조합과 마찬가지로 복수의 사업자가 각각 출자하여 공동 비즈니스 운영을 약속하는 계약 형태의 조합('중소기업 등 투자사업 유한책임조합 계약에 관한 법률'(1998년 11월 시행))
- (운영) 법 시행 초기에는 중소 벤처기업(주식회사)에 대한 자금 공급을 원활하게 하기 위한 정책 목적으로 입안
 - 이에 초기에는 중소 벤처기업에 특화된 투자가 주를 이뤘으나 저작권 등이 투자 대상으로 포함되면서 콘텐츠 제작을 위한 투자에도 활용
 - 그러나 민법상 조합 계약을 근간으로 하기 때문에 조합원 지분 양도가 불가능하는 등 조합원 간 유동성 문제 내포, 이에 2002년 11월 '중소기업도전지원법' 마련 등 일련의 법 개정을 통해 투자 대상 확대 방안 마련

[그림 7] 중소기업 등 투자사업 유한책임조합의 운영 시스템



* 자료 : 日本デジタルコンテンツ(2004), <콘텐츠 비즈니스의 자금調達スキーム>

○ (임의조합과의 차이점) 민법상 조합 계약인 임의조합을 근간으로 하고 있으나 임의조합의 문제점으로 지적되었던 조합원(투자자)의 책임 범위를 투자액 범위로 한정하는 것을 법적으로 담보

□ 신탁을 통한 콘텐츠 금융투자

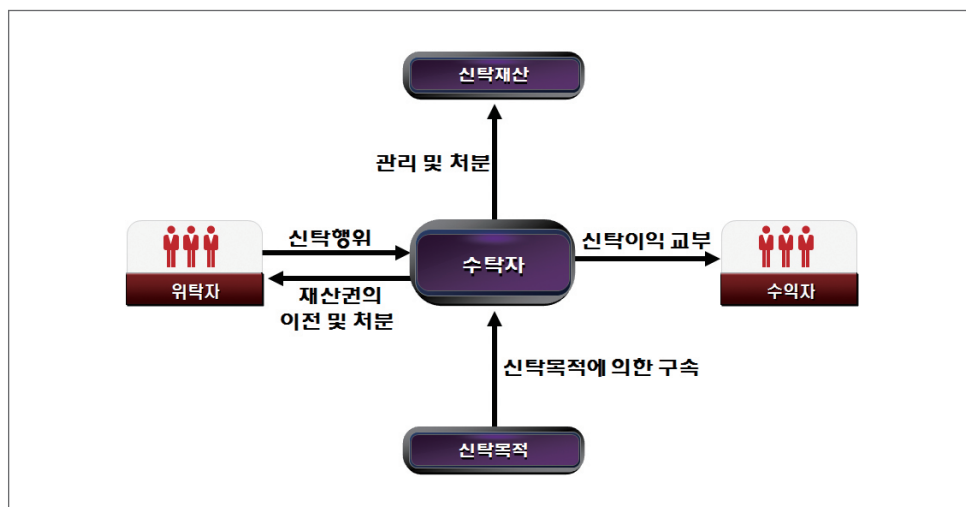
○ (개념) 특정한 자가 일정한 목적에 따라 재산의 관리, 처분, 기타 해당 목적을 달성하기 위해 필요한 행위를 하는 것(신탁법 제2조)

- 재산권의 이전 및 기타 처분을 특정한 자(수탁자)에게 하고 일정한 목적에 따라 재산을 관리 및 처분하게 하는 법률 관계
- 재산의 가치와 성질, 수를 전환시키는 전환 기능과 재산을 소유자로부터 분리시키는 분리 기능이 있어 자산 관리나 금융 등 폭넓게 활용 가능

○ (운영) 2004년 11월 신탁법의 개정으로 콘텐츠 제작으로 인해 발생하는 지적재산을 신탁 대상으로 하는 것이 가능하게 되었으며, 사업 신탁과 자기 신탁의 허용(2006년 12월 신탁법 개정)으로 콘텐츠 제작을 위한 자금조달의 폭이 확대

- 사업 신탁의 허용으로 '자산'과 함께 사업에 필요한 '부채'도 신탁 가능하게 되어 텔레비전 애니메이션 사업 등을 사업 신탁하여 자금조달 가능
- 기업이 자기 재산을 자기에게 신탁하는 것을 허용하는 자기 신탁 제도의 도입으로 자기 신탁한 사업의 장래 수익을 근거로 하는 자금조달이 가능하게 되었으며, 사업 자금을 조달할 때 권리 주체를 변경하지 않아도 되므로 기간을 한정해서 사업 부문을 매각할 수 있는 장점이 있음

[그림 8] 신탁 운영 시스템

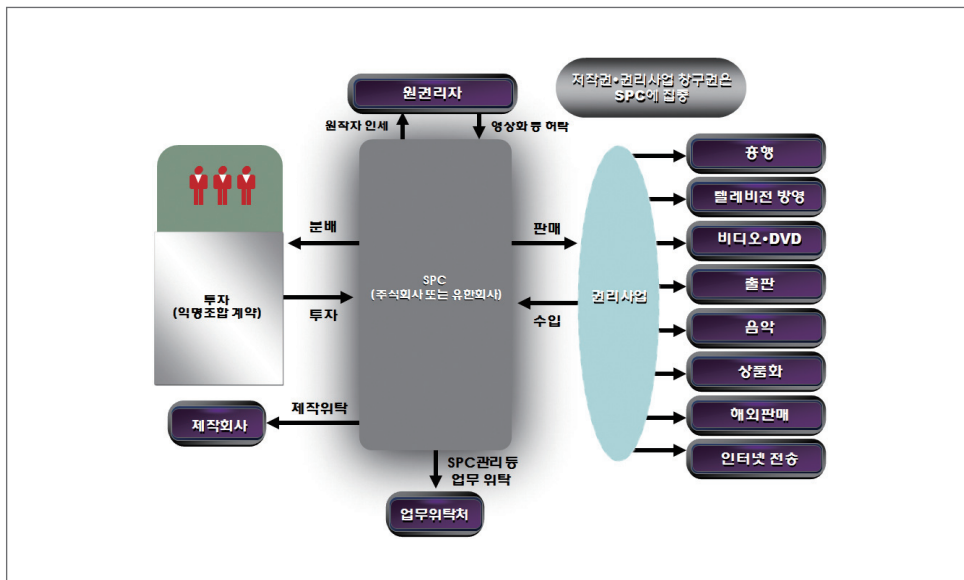


* 자료 : 經濟産業省·ジャパン·デジタル·コンテンツ(2003), <コンテンツ·ファイナンス研究会報告書>

□ 특수목적회사(SPC)를 통한 콘텐츠 금융투자

- (개념) 특별한 목적을 위해 설립된 회사(special purpose company, SPC)로 보통 주식회사나 유한회사의 형태로 운영
 - 일본에서 가장 보편적으로 활용되고 있는 콘텐츠 자금조달 방법인 제작위원회 방식의 장단점을 보완해 새롭게 제안된 투자 방식
- (운영) 하나의 프로젝트를 수행하기 위해 회사(페이퍼컴퍼니)를 설립하여 운영한 후 목적이 달성·상실되면 해산
 - 페이퍼컴퍼니지만 자본금 납부 및 등기 등과 같은 일반 회사 설립과 동일한 시간과 비용이 소요되므로 어느 정도 이상 규모(약 5억 엔 이상)의 프로젝트에 활용
 - 관련 콘텐츠의 저작권 및 권리 비즈니스 창구권이 SPC에 집중되어 있으며, SPC는 투자자와 개별적 익명조합 계약을 체결하여 투자를 받음
 - 완성된 콘텐츠는 SPC가 창구가 되어 극장 공개권 및 비디오·DVD화권, 텔레비전 방영권, 캐릭터 상품권, 게임화권, 해외 판매권, 인터넷 전송권 등 각종 권리를 판매
 - SPC는 이러한 로열티 비즈니스를 전개하여 로열티 수입에 근거하여 권리자에게 권리 수익을 배분한 후 수익을 각 투자자에게 환원

[그림 9] SPC 운영 시스템



* 자료 :ジャパンデジタルコンテンツ(2004), <콘텐츠 비즈니스의 자금調達スキーム>

[표 6] 제작위원회 방식과 SPC 방식 비교

항목	제작위원회 방식	SPC 방식
조직 형태	민법상 임의조합 (법인격 ×)	상법상 주식회사 또는 유한회사 (법인격 ○)
투자 계약의 종류	임의조합 계약	익명조합 계약
저작권 귀속	조합원(투자자) 공유(합유)	SPC
수익분배청구권의 유무	○	○
투자자의 책임 범위	무한책임	유한책임
창구권 보유자	각 조합원	SPC
자금 흐름의 투명성	낮음	높음
도산 격리 효과	낮음	높음
금융기관의 직접투자 여부	×	○
조성 비용	낮음	높음
간사회사 또는 운영회사의 업무 부담	중 정도	많음

* 자료 : 土井宏文(2006), <콘텐츠 비즈니스 法務財務/實務論>

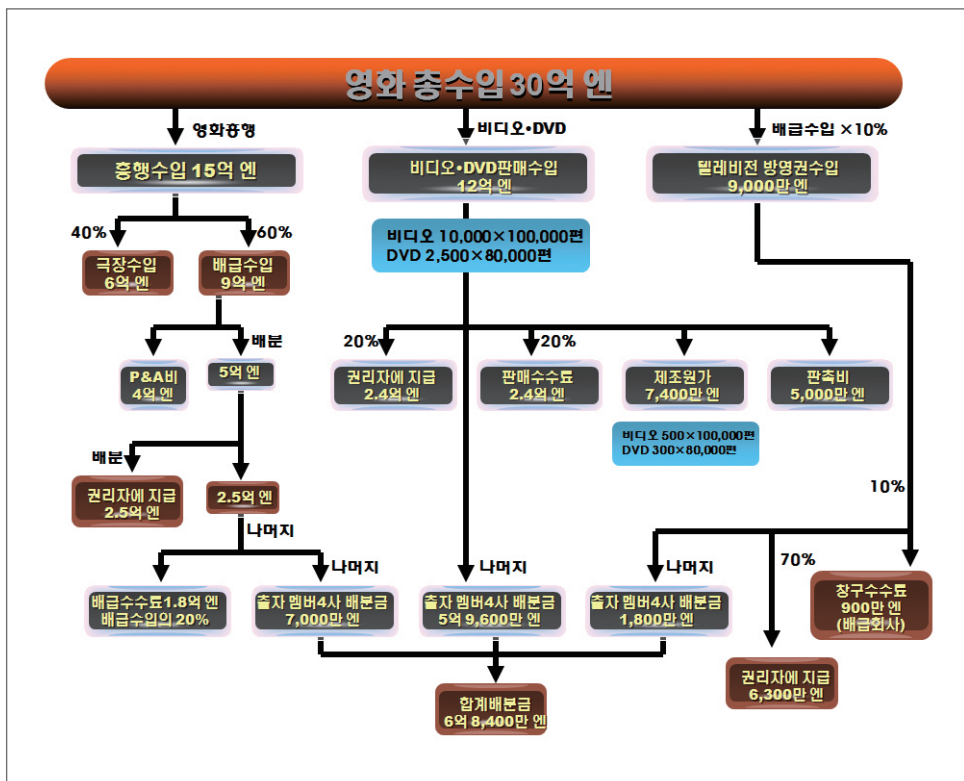
3. 대표적인 콘텐츠 제작 자금조달 사례

□ 제작위원회 방식을 통한 콘텐츠 제작 자금조달

- (운영) 일본의 콘텐츠 제작업에 있어서 대표적인 콘텐츠 제작 자금조달 방법으로 영화 제작이나 애니메이션 제작에 주로 활용
 - 앞서 살펴본 바와 같이 제작위원회 방식은 주로 민법상 임의계약으로 이루어지나 계약서상 '공동제작계약'의 형태를 띠는 경우도 있음
 - 제작위원회를 구성하는 멤버는 해당 비즈니스에 밀접히 관련이 있는 사업자가 대부분이며, 제작위원회에 투자하는 이유는 투자액에 상응하는 수익 배당을 기대한다기보다 해당 사업에 참여하는 권리(창구권)를 획득하여 수익 배당 외 부가수입 창출을 목적으로 하는 기대가 큼
- (장점 1) 제작위원회 방식의 최대 장점은 리스크 분산
 - 1사 단독으로 복수의 작품에 투자하는 것은 부담도 크고 리스크가 높아 콘텐츠의 제작 및 배급, 비디오화, 캐릭터 상품화, 프로그램 판매 등을 업으로 하는 전문 회사를 제작위원회 멤버로 구성하여 각 업무에 대한 창구권을 부여하는 조건으로 투자를 받는 구조
- (장점 2) 영세한 중소 제작회사라고 하더라도 좋은 기획과 우수한 인력을 확보하고 있다면 제작위원회 방식을 통한 콘텐츠 제작 가능
 - 영세 중소 제작회사의 기획과 제작력으로 제작위원회가 구성이 되면 제작사도 투자자의 일원으로 권리 확보와 수익 배당 가능

- 민법상 임의조합에 관한 규정에 의하면 임의조합에 대한 출자는 노무 출자도 가능하기 때문에 제작사가 투자를 할 경우 현금 자산을 대신하여 노무 출자로 제작위원회에 참여하는 것이 가능(민법 제667조제2항)하여, 하청사로서의 제작사가 아닌 투자자와 동등한 입장에서 제작위원회에 참여 가능
- (단점 1) 관련 업계 외 기타 산업으로부터의 자금 투자 부족
 - 제작위원회 방식은 콘텐츠 제작 시 원활하고 용이한 자금조달 방법이나 자금이 업계 내 순환에 그쳐, 업계 외 금융기관이나 일반 투자자 등을 통한 콘텐츠 업계의 전체 투자 규모 확대에는 긍정적인 영향을 미치지 못함
 - 일반 투자자가 참여한다고 해도 우선 자사 수익을 확보한 뒤에 제작위원회에 수익을 넘기는 비즈니스 관련 투자자에 비해 일반 투자자의 회수율이 낮으며, 정보 공개가 미흡하여 관련 업계 외 외부 자본이 유입되기 어려움
- (단점 2) 제작한 콘텐츠의 저작권이 분사되어 있어 탄력적인 저작권 관련 권리 비즈니스의 전개가 어려움
 - 제작위원회 방식으로 완성된 콘텐츠의 저작권은 투자한 각사가 보유하기 때문에 투자자 전원의 동의가 없이는 규정된 목적 이외의 사용은 불가능

[그림 10] 제작위원회 수치 구조



- 이에 제작이 완료된 콘텐츠는 2~3년 간 다양한 비즈니스 전개가 활발하게 이루어져 저작권이 분산되어 있는 것이 크게 문제되지 않으나 제작 후 10년 이상 경과되어 비즈니스 전개가 둔화된 콘텐츠는 참여한 회사의 도산이나 합병 등의 이유로 전원의 동의를 얻어내기 어려운 상황이 발생할 수 있어 DVD화나 온라인 유통 등 갑작스런 상품화에 탄력적으로 대응하기 어려움

(제작위원회 멤버 수지)

출자비율	(영화배급회사)	(비디오 제조회사)	(텔레비전 방송국)	(광고회사)
출자액	1,000백만 엔	500백만 엔	300백만 엔	100백만 엔
배분금 (684)	(342)	(205)	(68)	(68)
차감	316	158	95	32
수수료	(180)	(240)	-	-
창구수수료	(9)	-	-	-
텔레비전 방영권료	-	-	90	-
차감	(31)	(145)	122	32
	수지 플러스	수지 플러스	수지 마이너스	수지 마이너스
기타 장점	해외 유통 시 창구가 되는 경우도 있음		텔레비전 방영권을 확보하여 협찬료 취득	텔레비전 CM 영업 창구

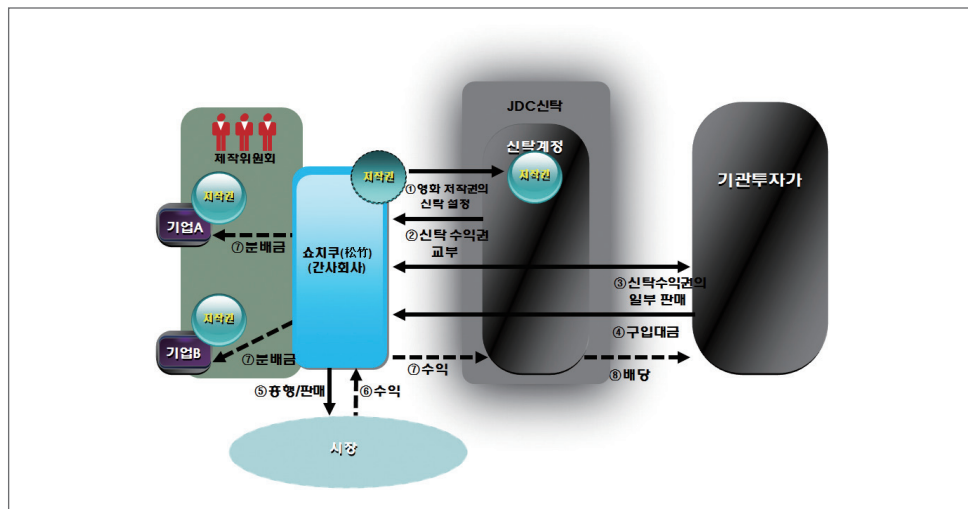
* () : 수익

* 자료 : 監査法人トーマツ編(2007), <コンテンツビジネスマネジメントVer.2.0>

□ 혼합형 방식을 통한 콘텐츠 제작 자금조달

○ (개요) 제작위원회와 신탁 방식의 혼합형으로 일본 대형 영화사 쇼치쿠(松竹)의 영화 아슈라성의 눈동자(阿修羅城の瞳)의 저작권 신탁을 이용한 자금조달

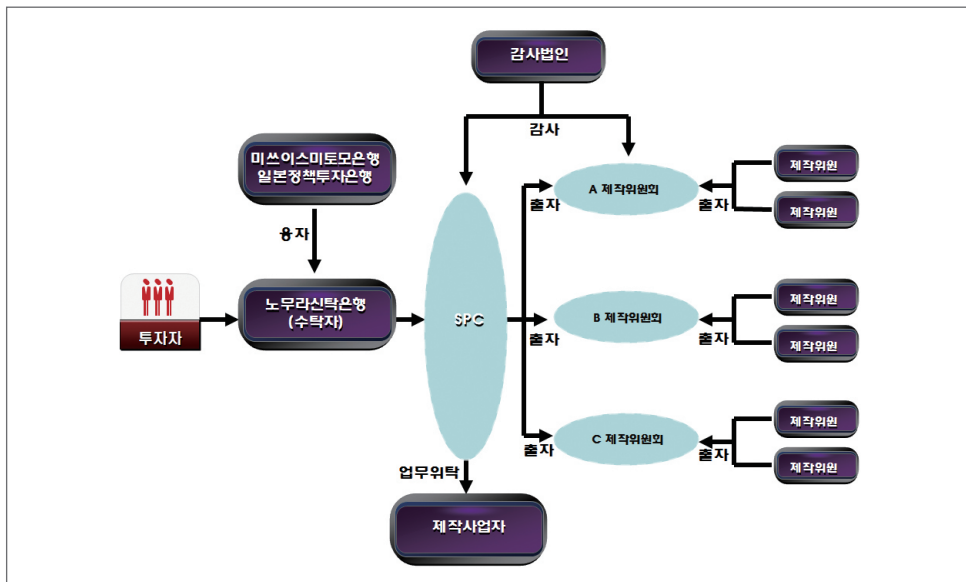
[그림 11] 아슈라성의 눈동자(阿修羅城の瞳) 사례



* 자료 : 經濟産業省(2007), <知的財産の流通資金調達事例調査報告>

- (운영) 총 사업비 13억 엔으로 쇼치쿠 외 복수의 사업자가 공동으로 출자하여 조직된 제작위원회가 저작권을 보유하고 있으며, 이 중 쇼치쿠 보유 저작권 지분에 신탁 설정을 하여 신탁 수익권을 교부, 신탁 수익권의 일부는 JDC신탁을 통해 기관투자자에게 판매하는 형태
- (기타) 최근에는 단독형 투자 방식이 아닌 기본 투자 방식의 장점을 혼합 적용한 투자 방식을 통한 자금조달이 이루어지고 있음

[그림 12] 기본 투자 방식 혼합형을 통한 콘텐츠 투·융자 사례



* 자료 : (財)デジタルコンテンツ協会(2009), <デジタルコンテンツ白書2009>

IV. 정책적 시사점

□ 다양한 콘텐츠 투자 방식의 개발 · 도입 필요

- 일본은 다양한 외부 자금조달 유형을 개발하여 콘텐츠 제작 투자에 적극적으로 활용하고 있음
- 2000년 이후 정부 차원에서 새로운 경제 부흥과 견인차 역할을 담당할 산업으로 콘텐츠 산업에 주목, 콘텐츠 제작과 권리 비즈니스 활성화를 위해 상법을 비롯해 자본유동화법, 펀드법, 신탁업법 등 관련법 개정에 적극적으로 나서고 있음
- 일본의 콘텐츠 자금조달 방법의 특징은 모태펀드의 출자를 늘려 콘텐츠 산업계에 대한 간접 투자 활성화 방안을 모색하고 있는 우리나라와는 달리 임의조합 형태로 구성되는 제작위원회 방

식과 기본 투자 방식 혼합형이 주로 활용되고 있어 모태펀드 형태의 간접투자 방식은 활발한 편이 아님

- 콘텐츠 투자 활성화를 위한 우리나라의 주요 콘텐츠 투자 방식인 중소기업투자 모태펀드와 문화산업진흥기본법상 문화산업전문회사 형태의 투자 방식 외 다양한 콘텐츠 투자 방식 개발 · 도입을 위한 관련 정책 개발 및 법 개정 필요

□ 콘텐츠 산업의 투·융자 확대를 위한 기금 마련 필요

- 기금은 일반적인 예산 원칙의 제약에서 벗어나 특정한 목적 사업에 탄력적이며, 예산 외로 운용할 수 있어 고위험 고수익의 특성을 지니고 있는 산업으로 일반 금융권의 융자가 어려운 콘텐츠 산업에 특정 자금을 신속적으로 운용 가능
- 또한 회계 연도 내의 결정된 세입 규모 안에서 교부되어 당해 연도에 거의 모두 지출되는 예산과는 달리 지출 후 남은 예산을 계속 적립해나감에 따라 재원을 확보하는 기금은 안정적으로 정책자금 지원을 할 수 있다는 장점이 있어 기금 마련 등을 통해 콘텐츠 산업에 대한 융자 재원 확보 필요
- 문화산업진흥기금이 폐지되기 전 문화산업진흥기금을 통한 융자는 매년 늘어나는 추세

[표 7] 문화산업진흥기금 융자

(단위: 억 원)

구분	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년
담보융자	290	273	139	299	0
신용융자	0	67	141	143	0
계	290	340	280	442	0

- 그러나 콘텐츠 산업의 정책자금 지원을 위한 기금이 새로운 효력을 발휘하기 위해서는 국가재정법 제5조제1항에 따라 관련 기금 설치를 위한 법 개정(국가재정법 별표2)과 효과적이고 합리적으로 수혜 업체를 선정 · 관리하기 위한 제도 마련 필요

□ 콘텐츠 제작사의 자생력 강화를 위한 권리 확보 방안 마련 필요

- 콘텐츠 제작 투자의 활성화를 위해서는 투자자에게 강력한 유인을 제공할 수 있는 다양한 양질의 콘텐츠와 튼튼한 산업 기반이 필요하며, 이를 위해서는 제작사의 자생력 확보가 선행되어야 함
- 제작사의 자생력을 확보하기 위해서는 제작에 투입된 창작 권리를 확보하여 권리 비즈니스를 통해 창출된 수익이 콘텐츠 제작에 재투자될 수 있는 선순환 구조 구축 필요
- 민법상 임의계약으로 이루어지는 일본의 제작위원회 방식은 임의조합에 대한 출자 시 노무 출자도 가능하기 때문에 제작사가 투자를 할 경우 현금 자산을 대신하여 노무 출자로 제작위원회

에 참여하는 것이 가능(민법 제667조제2항)하여, 하청사로서의 제작사가 아닌 투자자와 동등한 입장에서 제작위원회에 참여 가능

- 우리나라의 경우도 민법 제703조제2항에 “조합에 대한 출자는 금전 기타 재산 또는 노무로 할 수 있다”고 규정하고 있어 노무 출자에 대한 권리를 확보할 수 있는 투자 방식 개발·도입 필요

참고문헌

구문모(2004). 『콘텐츠제작 자금조달시스템 혁신과 정책 시사점-일본 사례를 중심으로-』, 산업연구원.

김재철, 빈기범, 박진모, 김란영(2009). 『펀드 규율체계의 바람직한 통합 방향』, 자본시장연구원. 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원(2011). “콘텐츠산업 금융투자지원제도 설명회 자료”, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원.

변제호, 홍성기, 김종훈, 엄세용, 김유석(2009). 『자본시장법』, 지원출판사.

빈기범(2009). “사모펀드의 개념 및 국내 법제에 관한 이해”, 『자본시장 Weekly』, 자본시장연구원.

백승혁(2011). 『콘텐츠 금융투자 활성화를 위한 법제도 개선방안 연구』, 문화체육관광부.

최병규, 한정미(2007). 『문화콘텐츠관련 기금의 현황과 법적 과제』, 한국법제연구원.

최종일, 정현일, 이영수(2006). 『문화콘텐츠산업 자금조달 시스템 연구』, 한국문화관광연구원.

監査法人トーマツ編(2007). 『コンテンツビジネスマネジメント Ver.2.0』, 日本経済新聞出版社. 経済産業研究所, ジャパン・デジタル・コンテンツ(2003). 『コンテンツ・ファイナンス研究会, 報告書』, 経済産業省.

経済産業省知的財産政策室(2007). 『知的財産の流通・資金調達事例調査報告-目に見えない経営資源の活用-』, 経済産業省.

鷹野宏行(2005). “映像製作コンソーシアムに関する考察”, 『三田商学研究』, 慶応義塾大学.

ジャパン・デジタル・コンテンツ(2004). 『コンテンツビジネスの資金調達スキーム』, 九天社.

総務省情報通信政策研究所(2005). 『変貌するコンテンツ・ビジネス』, 東洋経済新聞社.

デジタルコンテンツ協会(2009). 『デジタルコンテンツ白書2009』, デジタルコンテンツ協会.

土井宏文(2006). 『コンテンツビジネス法務・財務/実務論』, 九天社.

吉野直行(2011). “中小企業金融における銀行の融資決定メカニズム・中小企業データ分析と中小企業へのリスクマネーの提供”, 『RIETI Discussion Paper Series』, 経済産業研究所.

한국벤처투자 (<http://www.k-vic.co.kr>)

한국수출입은행 (<http://www.koreaexim.go.kr>)

総務省 (<http://www.soumu.go.jp>)

経済産業省 (<http://www.meti.go.jp>)

日本政策投資銀行 (<http://www.dbj.jp>)

The World Bank (<http://data.worldbank.org/indicator>)