

문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구

2022-05

수시연구

A Study on the Support Measures for
Underinvested Areas in the Cultural Industry

홍무궁
박찬욱
이윤경



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

수시연구 2022-05

문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구

A Study on the Support Measures for Underinvested Areas
in the Cultural Industry

홍무궁·박찬욱·이윤경



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

연구책임

홍무궁 한국문화관광연구원 연구원
박찬욱 한국문화관광연구원 연구위원

공동연구

이윤경 한국문화관광연구원 연구위원

연구참여

백보현 중앙대학교 산학협력단 전임연구원
전용수 중앙대학교 문화예술경영학과 박사과정

문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구



연구개요

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

가. 연구 배경

- 음악, 영화, 드라마, 게임과 같이 다양한 장르에서 전 세계적으로 흥행하는 사례가 등장하는 등 K-콘텐츠로 대표되는 국내 문화산업의 위상과 규모는 성장하고 있음
- K-콘텐츠의 흥행은 문화산업에 대한 투자 증가와 모태펀드 문화계정의 확대로 이어짐
 - 모태펀드 문화계정은 도입기를 넘어 본격적으로 성장과 투자가 적극적으로 필요한 시점이었던 일부 장르의 산업고도화를 이끄는 등 마중물 역할을 수행하였음
- 그러나 수익률을 고려한 방향성으로 인해 일부 장르에만 편중된 투자가 이루어져 투자가 활성화되지 않은 소외장르가 발생함
 - 이러한 장르별 투자 편중성 및 소외장르 발생은 공공성과 수익성을 모두 추구해야 하는 정책펀드의 태생적 한계에서 그 이유를 찾을 수 있음
- 정부는 2020년부터 콘텐츠 모험투자펀드를 조성하여 소외장르 투자를 유도하고 있으나 장르별 투자 편중 현상은 지속되고 있어 장르별 투자 편중 현상 해소와 소외장르 대상 효과적인 지원을 위한 새로운 정책 방향성을 제시해야 할 시점임
 - 현재의 투자 소외장르 선정기준은 문화산업의 환경변화와 실질적인 투자 시장 트렌드를 반영하지 못하고 있다는 한계점이 존재함

나. 연구 목적

- 본 연구는 모태펀드 문화계정이 지원하는 문화산업 투자 소외장르 관련 펀드의 규모, 선정 기준 및 절차, 성과 등에 대한 현황을 파악하고자 함
- 또한 문화산업 투자 소외장르 지원을 위한 정책 수혜 대상의 범위를 파악하고 소외장르 선정을 위한 기준을 도출하고자 함
- 최종적으로 문화산업 투자 소외장르 선정을 위한 논리적인 선정방안과 함께 소외장르 투자 활성화를 위한 정책 방향성을 제시하고자 함

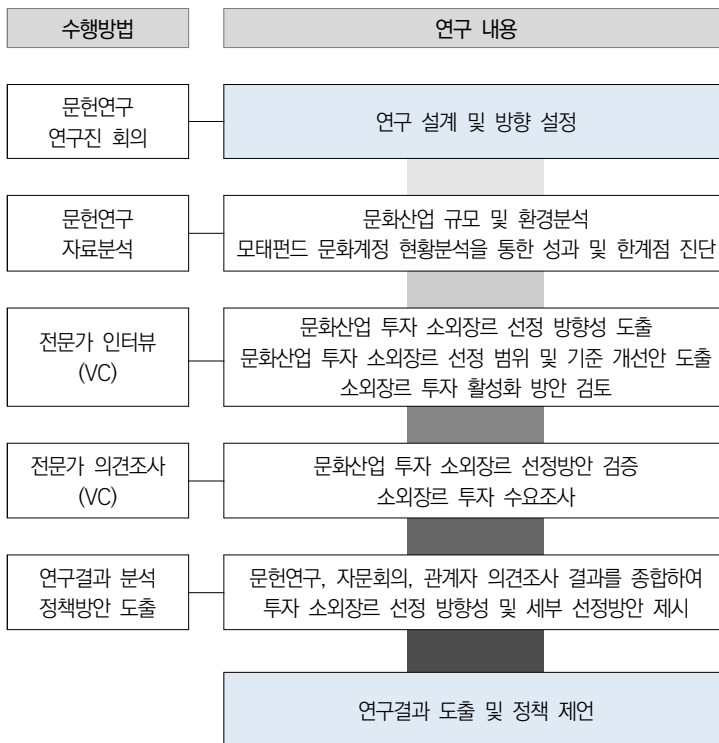
1.2 연구 범위 및 방법

가. 연구 범위

- (시공간적 범위) 모태펀드 문화계정이 조성된 2006년부터 현재까지로 해당 기간의 문화산업 분야 투자 현황 및 정책 방향성을 분석함
- (내용적 범위) 콘텐츠 모험투자펀드 현황 및 소외장르 투자 현황 분석과 문화산업 투자 소외장르를 정의할 수 있는 범위와 기준에 대한 다양한 의견 검토를 진행하여 새로운 소외장르 선정방안을 도출함

나. 연구 방법

[그림 1] 연구 방법 및 내용



2. 문화산업 투자 소외장르 현황 분석

2.1 문화산업 규모 및 성장 추이

가. 문화산업 장르별 규모 및 성장 추이

- 문화산업 중 가장 큰 비중을 차지하는 콘텐츠산업의 규모는 2020년 기준 128조 2,870억 원으로 나타났으며, 최근 5년 간 연 평균 성장률은 4.9%에 달함
- 장르별 매출액 비중의 경우, 방송(17.1%), 출판(16.9%), 지식정보(15.1%), 게임(14.7%) 순으로 높게 나타났으며, 영화(2.3%), 만화(1.2%), 애니메이션(0.4%) 등의 산업 매출액 비중은 상대적으로 낮음

〈표 1〉 콘텐츠산업 장르별 매출액 비중(2020년 기준)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션
비중(%)	16.9	1.2	4.7	2.3	14.7	0.4	17.1	13.6	9.5	15.1	4.4
매출액 순위	2	10	7	9	4	11	1	5	6	3	8

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

- 콘텐츠산업에 속한 기업을 연간 매출액 10억 원을 기준으로 구분하였을 때, 매출액 10억 원 미만 기업의 매출액 비중은 10.5%, 매출액 10억 원 이상 기업의 매출액 비중은 89.5%임
 - 장르별로 살펴보면, 방송, 영화 산업에서 연간 매출액 10억 원 이상 기업의 매출액 비중이 매우 높음
 - 이와는 반대로, 음악, 출판, 애니메이션 산업에서는 영세기업 매출액 비중이 타 산업에 비해 높게 나타남

나. 문화산업 투자 환경 분석

- 콘텐츠기업의 투자 환경을 분석한 결과, 게임, 영화, 애니메이션 장르의 투자가 상대적으로 활성화되고 있으나, 이 중 게임과 애니메이션 분야는 민간 자금 중심의

투자 유치의향이 높은 것으로 드러남

- (게임) 중소 게임사 대상 대형 게임사의 투자가 증가하고 있으며, 지분투자를 통한 인수와 퍼블리싱 확보가 유리하다는 장점으로 민간 자금 중심의 투자 유치 의향이 높게 나타나고 있음
 - (애니메이션) 최근 국내외 대형 방송플랫폼을 중심으로 애니메이션 콘텐츠 확보를 위한 투자 증가가 이어지고 있어, 민간 자금 중심의 투자 유치 의향이 높게 나타날 수 있음
 - (방송) 전체적으로 VC를 통한 투자는 활성화되지 않았지만 투자 유치의향의 경우, 민간자금 중심의 투자 유치 의향이 높게 나타남
- 반면, 영화계정 중심의 투자 생태계가 자리 잡은 영화 산업을 비롯해 음악 산업에서 공공자금 중심의 투자 유치 의향이 높게 나타남

2.2 모태펀드 문화계정 현황

가. 모태펀드 문화계정 기본 현황

- 문화체육관광부에서 매년 2~6개 정도의 분야를 정책방향에 맞춰 출자하고 있음
 - 모태펀드 문화계정은 1999년 설치된 문화산업진흥기금이 2006년까지 운용되다가 모태펀드로 그 역할이 이관되면서 조성되어 현재까지 지속되고 있음
- 모태펀드 문화계정은 2021년 12월 기준 약 1조 2,475억 원을 출자했으며, 약 2조 6,218억 원의 투자액을 조성하였음

〈표 2〉 모태펀드 문화계정 조성 현황

구분	'14	'15	'16	'17	'18	'19	'20	'21	계
조합수(건)	52	9	7	10	9	10	11	11	119
출자액(억 원)	4,713	800	750	912	1,320	1,080	1,460	1,440	12,475
조성액(억 원)	11,513	2,203	1,576	1,696	2,416	1,968	2,438	2,408	26,218

자료: 문화체육관광부(2021), 2022년도 모태펀드 문화계정 운용계획

나. 모태펀드 문화계정 투자 경향

- 모태펀드 문화계정의 출자 분야는 장르별 펀드와 정책목표에 따른 펀드로 구분할 수 있음

〈표 3〉 모태펀드 문화계정 출자 분야(2013~2022)

구분	2013	2014	2015	2016	2017
장르	<ul style="list-style-type: none"> • 애니·캐릭터 • 공연예술 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 • 애니·캐릭터 	<ul style="list-style-type: none"> • 공연예술 • 방송 영상 	없음	<ul style="list-style-type: none"> • 방송·드라마
정책목표	<ul style="list-style-type: none"> • 문화산업 • 제작초기 	<ul style="list-style-type: none"> • 제작초기 • 글로벌 콘텐츠 • 콘텐츠영세기업 	<ul style="list-style-type: none"> • 융합콘텐츠기획개발 • 콘텐츠영세기업 • 재무적출자 • 한·중 문화산업 공동발전 • 문화-ICT융합 	<ul style="list-style-type: none"> • 영세기업&제작초기 • 제작초기 • 가치평가 연계 • 융합콘텐츠 • CG&애니메이션 • 문화-ICT융합 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠기업육성 • NEW콘텐츠 • 소액투자전문 • 콘텐츠기업 재기지원 • 문화산업투자 KVF결성목적
구분	2018	2019	2020	2021	2022
장르	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 • 애니·캐릭터 	<ul style="list-style-type: none"> • 공연 • 게임 • 출판 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 • 애니·캐릭터 	<ul style="list-style-type: none"> • 방송·OTT 영상콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> • 드라마
정책목표	<ul style="list-style-type: none"> • 일자리창출 • 해외연계 • 콘텐츠기업육성 • 한-아시아 문화산업 공동발전 • 문화-ICT 해외진출 • 가치평가 연계 	<ul style="list-style-type: none"> • 청년콘텐츠 • 지역콘텐츠 • 콘텐츠 민간제안 	<ul style="list-style-type: none"> • 해외연계 • 콘텐츠 IP • 5G기술융합 콘텐츠 • 모험 콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> • 모험 콘텐츠 • 콘텐츠기업 재기 지원 • 가치평가 연계 	<ul style="list-style-type: none"> • 모험 콘텐츠

자료: 한국벤처투자 내부자료, 문화체육관광부, 2017~2022년도 모태펀드 문화계정 운용계획

- 최근의 문화계정의 출자 경향은 수익성이 아닌 정책적 목표에 따른 공공성 중심으로 추진되고 있으며, 콘텐츠 모험투자펀드를 통한 투자 소외장르 지원을 강화하고 있음

2.3 콘텐츠 모험투자펀드 현황

가. 콘텐츠 모험투자펀드 기본 현황

- 콘텐츠 모험투자펀드는 제작초기분야와 소외분야의 프로젝트 및 기업에 약정총액 60% 이상 투자하도록 규정하고 있음(2021년은 약정총액의 70% 이상)
 - 세부적으로 제작초기, 소외분야에 각각 약정총액의 일정 비중 이상(20%)을 투자하도록 규정하고 있음
 - 또한, 창업초기(3년 이내) 중소·벤처기업에 약정 총액의 20% 이상 지분 방식으로 투자해야 하며, 1개 기업에 최대 20억 원까지 투자가 가능함
 - 이외 영화분야 투자는 약정총액의 10% 미만으로 ('21년 20%)로 투자 상한제를 설정하여 영화 프로젝트로의 투자 쏠림 현상을 방지하고 있음
- 콘텐츠 모험투자펀드에서 정의하는 소외장르란 ‘문화계정에서 자펀드가 2개 미만으로 구성된 문화산업 장르 및 기존 장르 중 소외 분야로, 장르별 상이한 기준을 제시하고 있음

〈표 4〉 콘텐츠 모험투자펀드에서 정의하는 소외장르의 범위

장르	주요 내용
전시	문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 전시 (단, 전시산업발전법 제2조 2호 제외)
음원	음원의 제작 및 유통 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트. (단, 연예기획사(대중문화예술산업발전법 상 대중문화예술기획업 등록) 제외)
출판	출판문화산업 진흥법 제2조에 따른 출판 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트
창작공연예술	저작권이 내국인에 있고 제작사가 국내에 있으며, 국내 단체 또는 예술인이 출연진을 구성하는 공연
장편 애니메이션	장편 애니메이션 영화 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트
방송콘텐츠	비드라마 콘텐츠(다큐멘터리, 예능 등)
게임	저예산(총 제작비 5억원 이하) 모바일 게임, 또는 콘솔게임 - 모바일 게임 : 모바일 기기를 통해 플레이 하는 게임 - 콘솔 게임 : 별도의 게임 전용기기를 통해 플레이 하는 게임

상기 분야 외 이에 준하는 경우로서 특별조항원이 소외 분야라고 인정하는 경우

자료: 한국벤처투자(2022), 모태펀드(문체부 소관) 2022년 1차 정시 출자사업 계획 공고

나. 콘텐츠 모험투자펀드 투자 경향

- 콘텐츠 모험투자펀드의 산업별 투자 집행 수 및 금액 규모를 분석한 결과, 전체 투자 규모의 약 70% 이상이 문화산업에 집중되고 있는 것으로 나타남
- 소외장르 분야는 비드라마 방송콘텐츠, 출판, 장편 애니메이션 등의 분야에서 상대적으로 투자가 활성화되고 있음
 - 투자 유형을 분석한 결과, 장르별로 선호되는 투자 유형이 상이한 것으로 나타남
- 다만, 소외장르 분야에서 실제 투자가 이루어진 기업 및 프로젝트를 분석한 결과, 일반적인 장르의 범위에서 벗어난 투자처가 다수 존재함

2.4 소결

가. 투자 소외장르 분류 기준 개선의 필요성

- 현재 문화계정 콘텐츠 모험투자펀드에서 정의하고 있는 투자 소외장르 분류 기준은 산업 단위와 그렇지 않은 경우가 혼재되는 등 기준의 일관성이 부족하다는 한계점이 있음

〈표 5〉 투자 소외장르 분류 기준

현재 소외장르 기준	산업 단위 기준 여부	콘텐츠산업특수분류상 포함 장르
전시	O	포함되지 않음
음원	X (하위 산업 기준)	음악 산업
출판	O	출판 산업
창작공연예술	X (저작권 보유 기준)	공연 산업
장편 애니메이션	X (콘텐츠 성격 기준)	애니메이션 산업
비드라마 방송콘텐츠	X (콘텐츠 성격 기준)	방송 산업
저예산 게임 또는 콘솔게임	X (제작비 및 플랫폼 기준)	게임 산업

- 분류 기준이 혼재되어 있기 때문에 장르별로 소외분야에 포함되는 투자처 범위가 상이하여, 타당성 관점에서 새로운 분류 기준의 수립이 필요한 시점임

나. 투자자 수요 기반 소외장르 범위 확대의 필요성

- 2020~2021년 콘텐츠 모험투자펀드 자조합의 소외장르 분야 투자 집행 결과 분석 결과, VC의 투자 수요와 현재 소외장르 선정 기준 사이에 간극이 발생하고 있음을 확인함

〈표 6〉 장르별 주 투자 분야

소외장르	주 투자 분야
출판	- 웹툰 프로젝트, 웹툰 제작사 등에 대한 투자 빈도가 높음 - 일반적인 출판 장르의 경우, 웹소설 플랫폼 대상 투자가 이루어짐
게임	- 제작비 5억 원 이하 저예산 게임 프로젝트 대상 투자는 거의 없음
전시, 공연, 애니메이션	- 장르별 전문 제작사 대신 캐릭터 IP를 활용하는 기업에 대한 투자가 활성화

- 결과적으로 현재의 소외장르 기준 하에서는 또 다른 투자 소외 영역이 발생할 가능성이 높음
 - 이는 산업적 관점에서 접근하여 투자 영역의 기준을 구분하였기 때문에 야기되는 문제임
 - 즉, 투자자의 실제 투자 수요를 기준으로 소외장르 선정 방안을 접근해야 함
- 따라서 문화산업 분야 투자자의 투자 수요를 정확히 파악하고 수요를 기반으로 소외장르 선정 기준을 설정할 필요가 있음

3. 관계자 의견조사

3.1 VC 인터뷰

가. VC 인터뷰 개요

- 문화산업 투자 소외장르 선정방안의 개선과 소외장르 투자 활성화를 위한 방향성 수립을 목적으로 문화산업 분야 전문 투자사(VC) 대상 인터뷰를 실시함
 - (조사대상) 콘텐츠 모험투자펀드 자조합 및 문화계정 자조합 참여 경험이 있는 문화산업 전문 VC 11명
 - (조사방법) FGI 및 1:1 인터뷰를 병행하였으며, 질의내용이 담긴 반 구조화된 질의서를 인터뷰 참여자에게 사전 회람함
 - (진행기간) 2022년 7월부터 9월까지 약 2달간 실시함

나. VC 인터뷰 결과

〈표 7〉 VC 인터뷰 결과

주요 의견	세부 내용
현행 투자 소외장르 선정 방안에 대한 의견	- 수익성이 낮아 소외장르 분야 투자는 비용으로 인식함 - 소외장르 투자 활성화를 위해 선정 과정에서 장르별 유연한 기준이 필요함
VC 수요 기반의 투자 소외장르 범위 확대에 관한 의견	- 패션, 미술 등 문화콘텐츠산업 전체로 소외장르 범위 확대가 필요함 - 투자자 관점의 소외장르 분류가 필요하며 이를 통해 실제 투자수요와 소외장르 기준 간 간극 발생을 최소화할 수 있음
독립제작사의 투자 소외장르 포함에 관한 의견	- 독립제작사의 개념을 투자 소외장르 선정 기준에 적용할 수 있음 - 독립제작사의 기준을 유통, 배급 등 관련 산업자본의 투자를 받지 않은 제작사로 의미한다면, 충분히 투자 소외장르라고 인정할 수 있음 - 독립제작사 인정 기준을 투자 소외장르 선정방안에 적용하기 위해서는 독립제작사에 대한 명확한 범위 설정이 필요함
포괄적 네거티브 방식 중심의 투자 소외장르 선정 기준 수립	- 별도로 제시한 기준 외의 범위는 모두 소외장르로 포함이 가능한 네거티브 방식의 선정 기준이 적합함 - 네거티브 방식의 선정 기준을 통한 투자 유연성을 확보할 수 있음 - 다만, 장르별 특성을 고려할 수 있도록 장르 별도의 네거티브 기준 설정이 요구되어짐
↓	
종합	- 투자수요와 선정 기준 간 간극을 해소 위한 VC 수요 기반의 소외장르 선정 기준 필요 - 투자 소외장르의 범위를 확대하기 위해 독립제작사를 활용한 기준 필요 - 소외장르 투자의 유연성을 확보하기 위해 포괄적 네거티브 방식의 제외 기준 필요

다. VC 수요 기반의 소외장르 선정 기준 마련

- 본 연구는 VC의 투자 수요 관점에서 투자 소외장르를 선정하기 위해 문화산업 분류 기준안을 재구성하였음

〈표 8〉 문화산업 분류 기준 개선안

대분류	중분류	분류 기준	기존 선정기준 포함 여부
출판	온라인 출판 콘텐츠	유통 형태	O
	오프라인 출판 콘텐츠		
만화	온라인 만화 콘텐츠	유통 형태	X
	오프라인 만화 콘텐츠		
음악	음원 제작 및 유통	하위 산업	O (음원)
	콘서트		
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화	제작비 규모	X
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화		
	순제작비 74억 원 초과 영화		
게임	제작비 5억 원 이하 저예산 게임	제작비 규모	O (저예산게임 및 콘솔게임)
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임		
	제작비 20억 원 초과 게임		
애니메이션	극장용 애니메이션	유통 형태	O (장편애니)
	TV시리즈 애니메이션		
방송	비드라마 콘텐츠	콘텐츠 성격	O (비드라마콘텐츠)
	드라마 콘텐츠		
광고	광고제작 및 서비스	별도 하위 분류 없음	X
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱	별도 하위 분류 없음	X
지식 정보	이러닝	하위 산업	X
	가상현실		
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등	별도 하위 분류 없음	X
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연	제작비 규모	O (창작공연예술)
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연		
전시	무역상담회, 박람회를 제외한 전시	별도 하위 분류 없음	O
기타	패션	별도 하위 분류 없음	X
	미술-공예	별도 하위 분류 없음	X

라. 독립제작사의 소외장르 포함 선정 기준 마련

- 분석 결과, 장르별로 독립제작사를 인정하는 다양한 기준을 적용하고 있으나, 산업 자본의 지원 여부, 제작사의 IP 보유 여부, 사업체 업력, 종사자 규모 등이 공통적으로 나타남
- 산업자본의 지원 여부의 경우, 대형 플랫폼이나 제작사로부터의 지원을 받은 경험이 없을 경우 독립제작사로 인정되는 기준이지만, 기존 콘텐츠 제작 경험을 최소한의 지원 기준으로 제시하고 있음

〈표 9〉 주요 장르의 독립제작사 인정 기준

장르	주요 지원사업 및 펀드의 독립제작사 인정 기준	기준의 성격
출판	5인 이하의 고용 인원을 활용하여 다양한 장르의 서적(종이책, 전자책, 잡지 등)을 기획, 제작, 유통하는 중소규모의 출판사	종사자 수
만화	대형 만화 플랫폼의 지원을 받지 않고 직접 만화를 기획 및 제작하여 저작권을 보유한 개인 혹은 사업체	산업자본의 지원 여부 제작자의 IP 보유 여부
음악	음반의 제작, 유통, 홍보를 타인의 자본에 의존하지 않고 스스로의 마련하는 제작사	정규 음원 제작 경험 여부
영화	이윤 확보를 1차 목적으로 하는 상업영화의 투자제작배급 방식 으로부터 탈피한 영화를 제작하는 개인 혹은 사업체	산업자본의 지원 여부
게임	소형 개발사에서 대기업으로부터 자금 지원을 받지 않고 크라우드 펀딩, 엔젤투자 등을 통해 스스로 자금을 조달하여 제작한 게임	산업자본의 지원 여부 사업체 업력
애니메이션	거대 자본에서 벗어나 독자적인 예술성과 철학을 바탕으로 애니메이션을 기획, 제작, 유통하는 국내 법인 또는 개인 사업자	산업자본의 지원 여부 제작자의 IP 보유 여부
방송	방송산업에서 독립제작사란 「방송법」에 따른 방송업자·중계유선 방송업자·음악유선방송사업자·전광판방송사업자 또는 외국방송사업자에게 방송영상물을 제작하여 제공하는 사업자	사업체 성격
캐릭터	캐릭터 디자인을 보유하고 이를 기반으로 사업화하고 싶은 개인 혹은 사업체	사업체 업력
공연	다양한 장르의 공연을 기획 및 운영하는 중소규모의 업체로 저작권을 보유하고 있거나 저작권자의 동의를 취득한 공연 혹은 대형 공연 경험이 없는 뮤지션	콘텐츠의 사전 공연화 여부 제작자의 IP 보유 여부
전시	문화상품을 대상으로 하는 전시회, 박람회, 견본시장 및 축제 등에서 전시를 기획 및 운영하는 중소규모의 업체	전시회 개최 실적

마. 네거티브 방식을 활용한 선정 기준 마련

- 인터뷰 내용을 분석한 결과 공통 제외 기준은 총 5가지로 도출되었으며, 세부 내용은 아래와 같음

- 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트
- 상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트
- 매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트(상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정)
- (프로젝트) 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트(상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정)
- 시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트

- 장르별 기준은 다음과 같으며, 기존의 제외 기준이 부재한 패션, 미술 등의 영역은 제외함

〈표 10〉 장르별 제외 기준

대분류	제외 기준
출판	• 신문발행업, 인쇄업 기업
방송	• 국외 플랫폼에 先방영하는 경우 • OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 • 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우
영화	• 제작 이후 배급·유통 단계에 투자하는 경우 • OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 • 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우
게임	• 게임 배급 및 유통업체 • 상장사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트
콘텐츠솔루션	• CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우
공연	• 저작권이 해외 제작사에 있는 경우 • 공연시설(임대)업
애니메이션	• 애니메이션 배급 및 유통업체
광고	• 광고대행업 및 인쇄업
캐릭터	• 캐릭터상품 도소매업
만화	• 만화책 임대업
음악	• 연예기획사 • 노래연습장
지식 정보	• 스크린골프장운영업
전시	• 전시시설(임대)업

3.2 VC 의견조사

가. VC 의견조사 개요

- 본 연구는 문화산업 투자 소외장르 선정방안의 개선안과 소외장르 투자 활성화를 위한 방향성에 관한 검증을 진행하기 위해 문화산업 분야 전문 투자사(VC) 대상 의견조사를 실시함
- 본 의견조사의 조사 문항은 투자 소외장르 선정 기준, 범위, 소외장르 선정 방향성을 중심으로 구성하였음

〈표 11〉 VC 의견조사 조사문항

구분	조사항목	비고
장르별 소외분야 선정기준	<ul style="list-style-type: none"> • 장르 분류방안 타당성(예/아니오) • 적합한 투자 형태(지분/프로젝트) 	(장르 구분) <ul style="list-style-type: none"> • 14개 대분류 • 26개 세분류
독립제작사 인정 기준	<ul style="list-style-type: none"> • 독립제작사 인정을 위한 투자 유치실적 기준 횟수 • 콘텐츠 영세기업을 활용한 독립제작사 인정 타당성 • (예/아니오) 	
네거티브 제외 기준	<ul style="list-style-type: none"> • 공통 제외 기준 타당성(예/아니오) • 장르별 제외 기준 타당성(예/아니오) 	
소외장르 선정 방향성	<ul style="list-style-type: none"> • 소외장르 선정 속성의 적합성(7점 척도) 	(소외장르 선정 속성) <ul style="list-style-type: none"> • 산업 매출액 • 영세기업 매출액 점유율 • 최근 2년간 투자유치 비율 • 최근 2년간 자금조달 수단 중 투자 비중 • 모태펀드 자금을 통한 투자 유치 의향
현재 시점 기준 소외장르 선정	<ul style="list-style-type: none"> • 민간투자 저조에 따른 문화계정의 투자 필요성(5점 척도) • 투자매력도(수익성)(5점 척도) • 소외장르 포함 타당성(예/아니오) 	(장르 구분) <ul style="list-style-type: none"> • 14개 대분류 • 26개 세분류

나. VC 수요 기반의 소외장르 선정 기준

- 14개 대분류 영역을 26개 중분류로 장르를 분류하는 방안에 대한 타당성 조사 결과, 모든 항목에서 분류가 타당하다는 의견이 70% 이상으로 나타남

〈표 12〉 문화산업 분류 기준 개선안 조사결과

대분류	중분류	분류 타당성
출판	온라인 출판 콘텐츠	90.9%
	오프라인 출판 콘텐츠	
만화	온라인 만화 콘텐츠	86.4%
	오프라인 만화 콘텐츠	
음악	음원 제작 및 유통	95.5%
	콘서트	
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화	81.8%
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화	
	순제작비 74억 원 초과 영화	
게임	제작비 5억 원 이하 저예산 게임	86.4%
	제작비 5억원 초과 20억 원 이하 중예산 게임	
	제작비 20억 원 초과 게임	
애니메이션	극장용 애니메이션	90.9%
	TV시리즈 애니메이션	
방송	비드라마 콘텐츠	95.5%
	드라마 콘텐츠	
광고	광고제작 및 서비스	77.3%
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱	100%
지식 정보	이러닝	81.8%
	가상현실	
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등	95.5%
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연	90.9%
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연	
전시	무역상담회, 박람회 등을 제외한 전시	100.0%
기타	패션	81.8%
	미술·공예	

- VC 투자 형태의 적합성 조사 결과, 장르별 상이한 결과가 도출되었음
- 출판, 만화, 음악, 게임, 방송 장르에서 중분류 간 적합한 투자 형태가 다르게 나타나, 유통구조와 콘텐츠 성격에 따라 VC의 투자전략이 상이함을 확인함

〈표 13〉 장르별 투자 형태 적합성 조사결과

대분류	중분류	투자 형태의 적합성		
		지분투자	프로젝트투자	모두 가능
출판	온라인 출판 콘텐츠	40.9%	22.7%	36.4%
	오프라인 출판 콘텐츠	19.0%	76.2%	4.8%
만화	온라인 만화 콘텐츠	36.4%	4.5%	59.1%
	오프라인 만화 콘텐츠	22.7%	63.6%	13.6%
음악	음원 제작 및 유통	23.8%	23.8%	52.4%
	콘서트	0.0%	100.0%	0.0%
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화	0.0%	95.5%	4.5%
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화	0.0%	90.9%	9.1%
	순제작비 74억 원 초과 영화	0.0%	81.8%	18.2%
게임	제작비 5억 원 이하 저예산 게임	36.4%	45.5%	18.2%
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임	45.5%	22.7%	31.8%
	제작비 20억 원 초과 게임	40.9%	9.1%	50.0%
애니메이션	극장용 애니메이션	0.0%	63.6%	36.4%
	TV시리즈 애니메이션	4.5%	50.0%	45.5%
방송	비드라마 콘텐츠	4.5%	72.7%	22.7%
	드라마 콘텐츠	9.1%	13.6%	77.3%
광고	광고제작 및 서비스	66.7%	19.0%	14.3%
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱	45.5%	9.1%	45.5%
지식 정보	이러닝	81.8%	9.1%	9.1%
	가상현실	81.8%	0.0%	18.2%
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등	90.9%	0.0%	9.1%
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연	0.0%	86.4%	13.6%
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연	0.0%	81.8%	18.2%
전시	무역상담회, 박람회를 제외한 전시	0.0%	90.9%	9.1%
기타	패션	68.2%	13.6%	18.2%
	미술 공예	38.1%	38.1%	23.8%

다. 독립제작사 선정 기준

- 투자 유치실적 횟수를 활용한 독립제작사 인정 방안에 대한 타당성을 조사한 결과, 전체 응답자의 85.7%가 타당하다고 응답하였음
 - 대다수의 VC가 기업의 투자 유치실적을 활용하여 독립제작사로 인정하는 방안에 대해 동의함

〈표 14〉 투자 유치실적을 활용한 독립제작사 인정 방안 조사 결과

조사항목	타당성 여부	
	예	아니오
투자유치실적 기준	85.7%	14.3%

조사항목	유치실적 횟수의 타당성			
	0회	1회	2회	3회 이상
적합한 투자유치실적 횟수	38.9%	38.9%	22.2%	0%

라. 네거티브 방식의 제외 기준

- 조사 결과, 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트, 매출액 상한기준, 프로젝트 제작비 상한기준 등이 장르 공통 제외 기준으로 적합함을 알 수 있음

〈표 15〉 장르 공통 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트	77.3%	22.7%
상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트	50.0%	50.0%
매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트 *상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정	81.8%	18.2%
(프로젝트) 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트 *상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정	71.4%	28.6%
시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트	40.9%	59.1%

- 장르별 제외 기준의 조사결과를 종합하면, 20개 기준 중 10개 기준에서 타당성 응답률이 70% 이상 나타남
 - 이와 함께 기준의 명확한 정의와 예외 사항 등을 세부적으로 보완할 필요가 있다는 의견이 많았음

〈표 16〉 장르별 제외 기준 타당성 조사 종합 결과

조사항목		제외 기준 타당성 여부	
		예	아니오
출판	신문발행업, 인쇄업 기업	81.0%	19.0%
방송	국외 플랫폼에 先방영하는 경우	38.1%	61.9%
	OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	59.1%	40.9%
	해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	68.2%	31.8%
영화	제작 이후 배급·유통 단계에 투자하는 경우	63.6%	36.4%
	OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	59.1%	40.9%
	해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	68.2%	31.8%
게임	게임 배급 및 유통업체	86.4%	13.6%
	상장사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트	50.0%	50.0%
콘텐츠솔루션	CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우	85.7%	14.3%
공연	저작권이 해외 제작사에 있는 경우	63.6%	36.4%
	공연시설(임대)업	90.5%	9.5%
애니메이션	애니메이션 배급 및 유통업체	63.6%	36.4%
광고	광고대행업 및 인쇄업	81.0%	19.0%
캐릭터	캐릭터상품 도소매업	81.8%	18.2%
만화	만화책 임대업	86.4%	13.6%
음악	연예기획사	57.1%	42.9%
	노래연습장	90.9%	9.1%
지식정보	스크린골프장운영업	86.4%	13.6%
전시	전시시설(임대)업	86.4%	13.6%

마. 소외장르 선정 방향성

- 본 연구는 투자 소외장르에 영향을 미치는 속성을 도출하기 위해 산업 성장성과 투자성숙도 측면의 자료를 활용하여 분석을 진행함
- 쾨조인트(Conjoint) 분석을 통해 산업 성장성, 투자성숙도 등 투자 소외장르와 관련된 속성 간 중요도 수준을 신출하여 VC가 인식하는 투자 소외장르의 특성을 통계적으로 제시함
- 5개 속성 하에 총 10개의 세부수준을 구성하였으며, 부분요인설계를 통해 총 8개의 프로파일을 구성하여 분석에 활용함

〈표 17〉 속성 및 속성별 수준

구분	속성별 수준
장르별 매출액	<ul style="list-style-type: none"> • 높음(연 매출액 10조 원 이상) • 낮음(연 매출액 10조 원 미만)
영세기업 매출액 비중	<ul style="list-style-type: none"> • 높음(영세기업 매출액 점유율 10.5% 이상) • 낮음(영세기업 매출액 점유율 10.5% 미만)
기업 투자유치 성공 비중	<ul style="list-style-type: none"> • 높음(기업 투자유치 비율 2.5% 이상) • 낮음(기업 투자유치 비율 2.5% 미만)
기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중	<ul style="list-style-type: none"> • 높음(투자금 비중 1.7% 이상) • 낮음(투자금 비중 1.7% 미만)
모태펀드(공공자금)를 통한 투자 유치 의향 대비 민간자금을 통한 투자 유치 의향	<ul style="list-style-type: none"> • 높음 • 낮음

- 전체 속성의 중요도 값을 분석한 결과, VC가 투자 소외장르로 인식하는 속성 중 기업 투자유치 성공 비중(24.803%)이 가장 높게 나타났으며, 장르별 매출액 (21.702%) 또한 중요한 속성임을 확인함

〈표 18〉 속성별 중요도 순위

구분	속성	값(순위)
산업 성장성	장르별 매출액	21.702(2)
투자 성숙도	영세기업 매출액 비중	18.010(4)
	기업 투자유치 성공 비중	24.803(1)
	기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중	19.517(3)
	모태펀드(공공자금)를 통한 투자 유치 의향 대비 민간자금을 통한 투자 유치 의향	15.968(5)

4. 문화산업 투자 소외장르 선정 방안

4.1 문화산업 투자 소외장르 선정 및 개선방안

가. (1안) VC 수요 기반 소외장르 선정방안

- 14개 대분류 영역을 26개 중분류로 장르를 분류하는 방안에 대한 타당성 조사 결과를 바탕으로 문화산업 분류 체계를 구성함

〈표 19〉 투자자 관점의 문화산업 분류 체계

대분류	중분류
출판	온라인 출판 콘텐츠
	오프라인 출판 콘텐츠
만화	온라인 만화 콘텐츠
	오프라인 만화 콘텐츠
음악	음원 제작 및 유통
	콘서트
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화
	순제작비 74억 원 초과 영화
게임	제작비 5억 원 이하 저예산 게임
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임
	제작비 20억 원 초과 게임
애니메이션	극장용 애니메이션
	TV시리즈 애니메이션
방송	비드라마 콘텐츠
	드라마 콘텐츠
광고	광고제작 및 서비스
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱
지식 정보	이러닝
	가상현실
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연
전시	무역상담회, 박람회를 제외한 전시
기타	패션
	미술·공예

- (수요 측정 항목) 민간투자 저조에 따른 모태펀드의 투자 필요성과 소외장르 포함 타당성 등 2개 항목에 대한 문화산업 분야 VC 조사를 통해 투자 소외장르를 최종적으로 선정함

나. (2안) 독립제작사 인정 기준 소외장르 선정방안

- 투자 유치실적을 활용한 독립제작사 인정 방안에 대한 VC 조사 결과, 타당하다는 응답이 85.7%로 나타나 본 연구는 유통사 및 배급사로부터의 투자 유치실적을 독립제작사 인정 기준으로 활용하고자 함
- 유치실적 횟수에 대한 조사 결과는 1회 이하가 77.8%로 응답의 다수를 차지하여 독립제작사 인정 기준은 유통사 및 배급사로부터의 투자 유치실적 1회 이하로 정의함

〈표 20〉 독립제작사 인정 기준

독립제작사 정의	유통사 및 배급사 등 산업 자본으로부터 투자를 1회 이하 받은 문화산업 기업
소외장르 인정 범위	독립제작사 혹은 독립제작사가 제작 중인 프로젝트

다. (3안) 네거티브 방식의 제외 기준 소외장르 선정방안

- 5가지 장르 공통 제외 기준에 대한 타당성 조사 결과, 3개 기준의 타당성을 확보하여 3개 기준을 장르 공통 제외 기준으로 채택함
- 14개 장르, 20개 제외 기준에 대한 타당성 조사 결과, 10개 기준에서 응답자의 70% 이상이 타당하다는 의견을 제시하여 10개 기준을 장르 제외 기준으로 선정함
 - 타당성 응답률이 70%이하인 10개 기준 중 VC 의견을 반영하여 수정한 6개 제외 기준을 채택하였음

〈표 21〉 네거티브 방식 제외 기준 종합

구분	제외 기준	비고
출판	• 신문발행업, 인쇄업 기업	
방송	• OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 • 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	단, 제작초기 단계는 투자 대상으로 인정
영화	• OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 • 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	단, 제작초기 단계 및 영화진흥위원회 지원 콘텐츠는 투자 대상으로 인정
게임	• 게임 배급 및 유통업체	
콘텐츠솔루션	• CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우	
공연	• 저작권이 해외 제작사에 있는 경우*, • 공연시설(임대)업	* 단, 공연기간 동안 저작권 사용 권한이 국내 제작사에 있으면 투자 대상으로 인정
애니메이션	• 애니메이션 배급 및 유통업체	제작과 배급을 병행하는 경우 투자 대상으로 인정
광고	• 광고대행업 및 인쇄업	
캐릭터	• 캐릭터상품 도소매업	
만화	• 만화책 임대업	
음악	• 노래연습장	
지식정보	• 스크린골프장운영업	
전시	• 전시시설(임대)업	

라. (4안) 종합 선정방안

- 본 연구는 1안~3안을 종합한 선정방안을 제시하며, 투자 소외장르의 범위를 선정하기 위해 소외장르 영역을 산업 단위와 하위 장르 단위 등 2단계로 구분함
- 본 연구에서는 산업 성장성과 투자성숙도 관점에서 산업 단위(대분류)에서의 소외장르 영역을 선정하고, VC 수요를 기반으로 하위 장르 단위(중분류)에서의 소외장르를 선정하는 2단계 선정 방안을 제시함
- (1단계) 산업데이터를 활용하여 산업 성장성과 투자성숙도 관점에서 소외장르와 일반장르 영역을 구분함
 - 14개 대분류 단위의 산업을 소외장르 영역 트랙과 일반장르 영역 트랙으로 구분하여 투자 인정 기준을 상이하게 구성함
 - ‘일반장르 영역’은 산업 및 투자 측면에서 상대적으로 발전한 산업 영역을 의미하며, 해당 산업에 속하는 하위 장르가 소외 장르로 도출될 수 있음

- (소외장르 영역 트랙의 투자 인정 기준) 네거티브 제외 기준 혹은 독립제작사 기준 중 유리한 기준을 선택할 수 있음
- (일반장르 영역 트랙의 투자 인정 기준) 모든 투자 대상은 네거티브 제외 기준을 충족해야 함
- (2단계) VC 조사를 통해 하위 장르 단위의 투자 소외장르를 선정함
 - VC 조사를 통해 26개 중분류 단위의 장르 중 소외장르를 도출함
 - 하위 장르 단위의 소외장르만을 대상으로 1단계 결과에 따라 일반장르 영역 트랙과 소외장르 영역 트랙으로 구분함

(표 22) 투자 소외장르 선정 절차

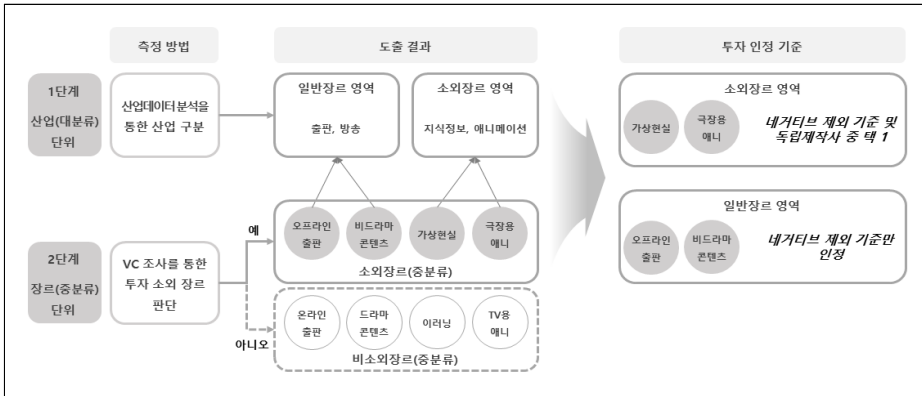
구분	선정 방법	데이터 항목	대상 영역	선정 범위
1단계	산업데이터를 활용한 소외장르/일반장르 선정	<ul style="list-style-type: none"> • 산업 매출액 • 영세기업 매출액 점유율 • 투자유치 성공 비중 기준 • 기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중 • 모태펀드 대비 민간 투자 유치 의향 	출판, 만화, 음악 등 14개 대분류	대분류 단위의 소외장르 선정
2단계	VC 조사를 통한 소외장르 선정	<ul style="list-style-type: none"> • 모태펀드 투자 필요성 • 소외장르 포함 타당성 	온라인 출판 콘텐츠, 저예산 영화 등 26개 중분류	하위 장르 (중분류) 단위의 소외장르 선정

- (선정 예시) 4개 산업(출판, 방송, 지식정보, 애니메이션) 및 8개 하위 장르(오프라인 출판 콘텐츠, 온라인 출판 콘텐츠, 비드라마 콘텐츠, 드라마 콘텐츠, 가상현실, 이터닝, 극장용 애니메이션, TV용 애니메이션)를 가정하여 투자 소외장르 선정 절차를 설명함
 - (1단계 분석) 산업데이터 분석 결과, 일반장르 영역은 출판 및 방송, 소외장르 영역은 지식정보 및 애니메이션으로 구분되었을 경우를 가정함
 - (2단계 분석) VC 조사를 통해 8개 하위 장르 중 오프라인 출판 콘텐츠, 비드라마 콘텐츠, 가상현실, 극장용 애니메이션 등 4개 장르만 소외장르로 도출되었을 경우를 가정함
- (일반장르 영역 트랙 예시) 출판산업 및 방송산업이 일반장르 영역이므로 하위 장르인 오프라인 출판과 비드라마 콘텐츠는 일반장르 영역 트랙에 포함됨

- (투자 인정 기준) 네거티브 제외 기준에 포함되지 않는 기업 및 프로젝트만 투자 대상으로 인정

- (소외장르 영역 트랙 예시) 지식정보산업 및 애니메이션산업이 소외장르 영역이므로 하위 장르인 가상현실과 극장용 애니메이션은 소외장르 영역 트랙에 포함됨
 - (투자 인정 기준) 네거티브 제외 기준 혹은 독립제작사 중 유리한 기준 선택
- (그 외 하위 장르 예시) 온라인 출판 콘텐츠, 드라마 콘텐츠, 이터닝, TV용 애니메이션 등은 VC 조사를 통해 소외장르가 아닌 것으로 판단되어 1단계 분석 결과에 상관없이 소외장르 투자 인정 기준에 포함되지 않음

[그림 2] 투자 소외장르 선정 절차 예시

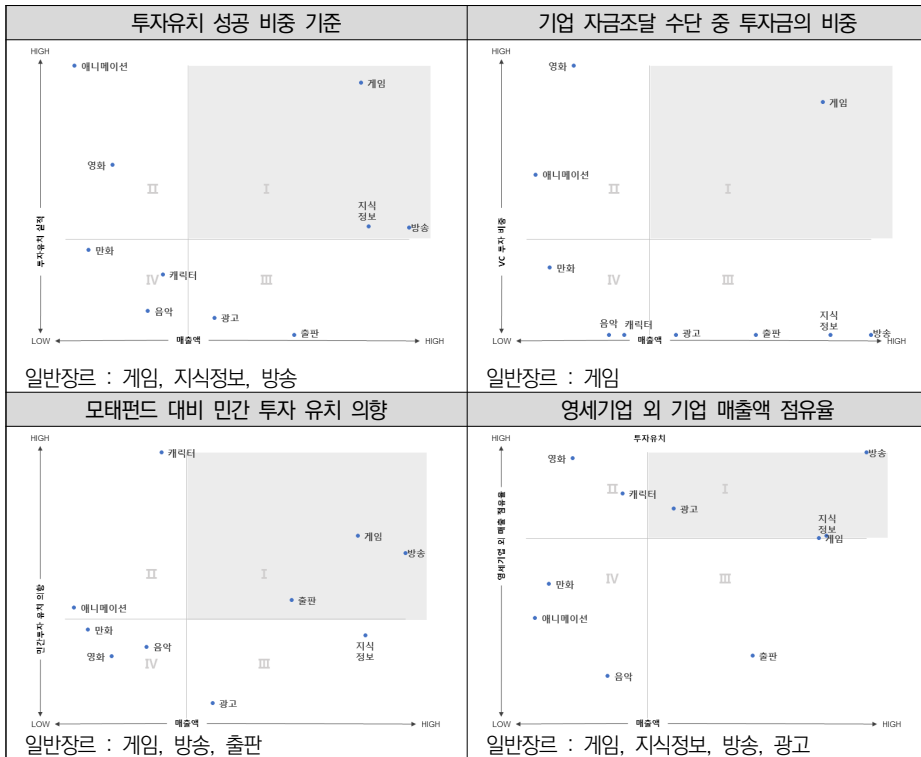


4.2 문화산업 투자 소외장르 선정

가. 산업데이터를 활용한 소외장르 영역 구분

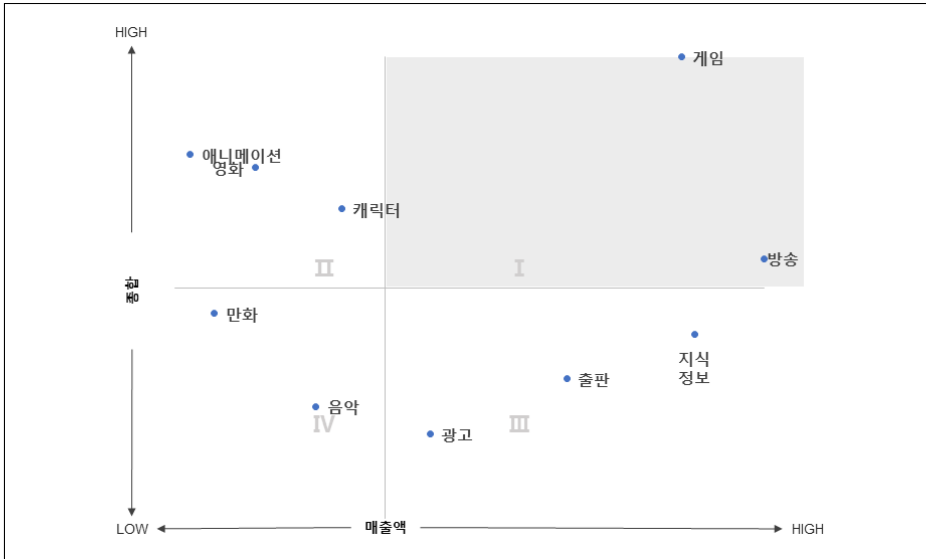
- 본 연구는 산업데이터를 활용하여 투자 소외장르 영역을 설정하기 위해 한국콘텐츠진흥원의 「2020년 기준 콘텐츠산업조사」 및 「콘텐츠기업 금융환경조사 연구」의 데이터를 활용함
 - 「콘텐츠기업 금융환경조사 연구」에 포함되지 않은 콘텐츠솔루션, 공연, 전시, 기타 산업 군은 해당 영역의 투자가 활성화되지 않았다는 다수 VC의 의견을 반영하여 일반장르 영역에 포함함

(표 23) 기준별 일반장르 영역 도출 결과



- 매출액과 투자성숙도 관련 기준을 종합하여 분석한 결과, 게임과 방송 장르가 일반장르 영역으로 도출되었으며, 그 외 산업은 소외장르 영역으로 도출됨

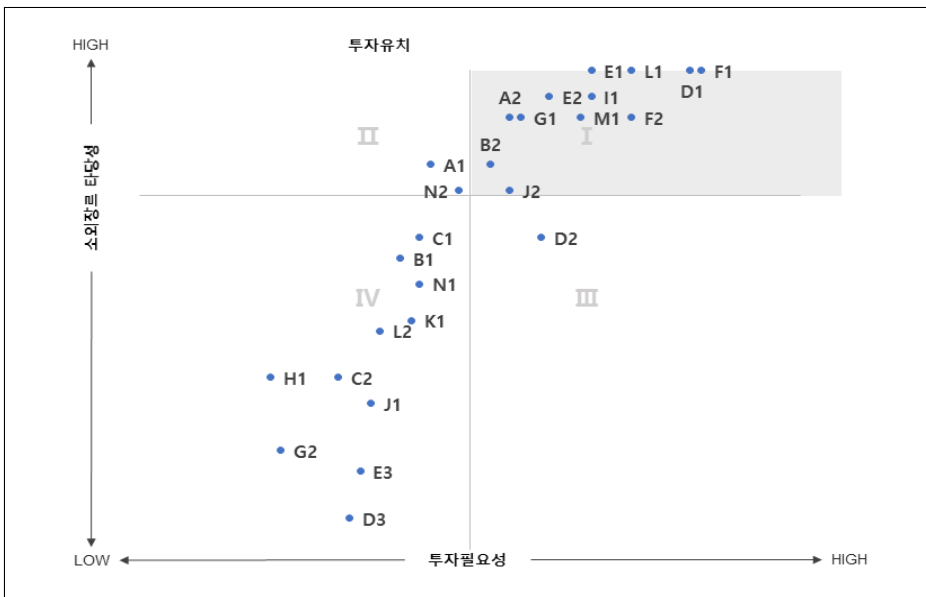
[그림 3] 일반장르 영역 도출 결과



나. VC 조사를 통한 소외장르 선정

- 중앙값을 기준으로 분석한 결과, 12개 하위 장르 영역이 투자 소외장르로 선정되었음

[그림 4] 투자 소외장르 도출 결과



〈표 24〉 투자 소외장르 도출 결과

대분류	중분류	모태펀드 투자 필요성	소외장르 타당성
출판 (A)	온라인 출판 콘텐츠 (A1)	3.32	4.55
	오프라인 출판 콘텐츠 (A2)	3.68	4.78
만화 (B)	온라인 만화 콘텐츠 (B1)	3.18	4.10
	오프라인 만화 콘텐츠 (B2)	3.59	4.55
음악 (C)	음원 제작 및 유통 (C1)	3.27	4.20
	콘서트 (C2)	2.90	3.53
영화 (D)	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화 (D1)	4.50	5.00
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화 (D2)	3.82	4.20
	순제작비 74억 원 초과 영화 (D3)	2.95	2.85
게임 (E)	제작비 5억 원 이하 저예산 게임 (E1)	4.05	5.00
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임 (E2)	3.86	4.88
	제작비 20억 원 초과 게임 (E3)	3.00	3.08
애니메이션 (F)	극장용 애니메이션 (F1)	4.55	5.00
	TV시리즈 애니메이션 (F2)	4.23	4.78
방송 (G)	비드라마 콘텐츠 (G1)	3.73	4.78
	드라마 콘텐츠 (G2)	2.64	3.18
광고(H)	광고제작 및 서비스 (H1)	2.59	3.53
캐릭터(I)	캐릭터 개발 및 라이선싱 (H2)	4.05	4.88
지식 정보(J)	이러닝 (J1)	3.05	3.40
	가상현실 (J2)	3.68	4.43
콘텐츠 솔루션(K)	CG, VFX 등 (K1)	3.23	3.80
공연 (L)	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연 (L1)	4.23	5.00
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연 (L2)	3.09	3.75
전시(M)	무역상담회, 박람회를 제외한 전시 (M1)	4.00	4.78
기타(N)	패션 (N1)	3.27	3.98
	미술·공예 (N2)	3.45	4.43

다. 투자 소외장르 선정(안)

- 소외장르 영역 트랙 및 일반장르 영역 트랙 별 투자 인정 기준을 제시함

〈표 25〉 투자 소외장르 도출 결과(1단계 소외장르 영역 트랙)

각 장르별 주목적 투자 대상 조건 및 제외 조항을 충족하거나 독립제작사*일 경우, 투자 소외분야로 인정

독립제작사 : 유통사 및 배급사로부터 유치한 투자 실적이 1회 이하인 기업

구분	주목적 투자 대상	제외 조항
출판	출판문화산업진흥법 제 2조에 따른 오프라인 출판 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 신문발행업 및 인쇄업 제외
만화	오프라인 만화 콘텐츠 를 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 만화책 임대업 제외
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화 를 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1~2 조항 제외 1) OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 2) 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 1~2 조항의 경우, 제작초기 단계 및 영화진흥위원회 지원 콘텐츠는 투자 대상으로 인정
애니메이션	애니메이션 을 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 애니메이션 배급 및 유통업체 제외
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱 업을 영위하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 캐릭터상품 도소매업 제외
지식정보	가상현실 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 스크린골프장운영업 제외
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연 을 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 저작권이 해외 제작사에 있는 경우 제외 2) 공연시설(임대)업 제외 1 조항의 경우, 공연기간 동안 저작권 사용 권한이 국내 제작사에 있으면 투자 대상으로 인정
전시	문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 전시	1) 전시산업발전법 제2조 2회에 따른 무역상담회, 박람회는 제외 2) 전시시설(임대)업

〈표 26〉 투자 소외장르 도출 결과(1단계 일반장르 영역 트랙)

각 장르별 주목적 투자 대상 조건 및 제외 조항을 충족할 경우, 투자 소외분야로 인정

구분	주목적 투자 대상	제외 조항
게임	총 제작비 20억 원 이하 게임을 제작하는 중소·벤처 기업 및 프로젝트	1)게임 배급 및 유통업체 제외
방송	비드라마(다큐멘터리, 예능 등) 콘텐츠를 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1~2 조항 제외 1) OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 2) 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 1~2 조항의 경우, 제작초기 단계는 투자 대상으로 인정

목차

제1장 서론	1
제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	6
제2절 연구 범위 및 방법	7
1. 연구 범위	7
2. 연구 방법	8
제2장 문화산업 투자 소외장르 현황 분석	9
제1절 문화산업 규모 및 성장 추이	11
1. 문화산업의 규모	11
2. 문화산업 장르별 규모 및 성장 추이	14
3. 문화산업 투자 환경 분석	29
제2절 모태펀드 문화계정 현황	32
1. 모태펀드 문화계정 기본 현황	32
2. 모태펀드 문화계정 투자 경향	36
제3절 콘텐츠 모험투자펀드 현황	47
1. 콘텐츠 모험투자펀드 기본 현황	47
2. 콘텐츠 모험투자펀드 투자 경향	52
제4절 소 결	62
1. 투자 소외장르 분류 기준 개선의 필요성	62
2. 투자자 수요 기반 소외장르 범위 확대의 필요성	63

제3장 관계자 의견 조사	65
제1절 VC 인터뷰	67
1. VC 인터뷰 개요	67
2. 현행 투자 소외장르 선정 방안에 대한 의견	69
3. VC 수요 기반의 투자 소외장르 범위 확대에 관한 의견	71
4. 독립제작사의 투자 소외장르 포함에 관한 의견	74
5. 포괄적 네거티브 방식 중심의 투자 소외장르 선정 기준 수립	76
6. 문화산업 소외장르 투자 활성화를 위한 의견	78
7. VC 인터뷰 결과 종합	79
제2절 VC 의견조사	88
1. VC 의견조사 개요	88
2. VC 수요 기반의 소외장르 선정 기준	90
3. 독립제작사 인정 기준	94
4. 네거티브 방식의 제외 기준	96
5. 소외장르 선정 방향성	105
제4장 문화산업 투자 소외장르 선정방안	107
제1절 문화산업 투자 소외장르 선정 및 개선방안	109
1. (1안) VC 수요 기반 소외장르 선정방안	109
2. (2안) 독립제작사 인정 기준 소외장르 선정방안	111
3. (3안) 네거티브 방식의 제외 기준 소외장르 선정방안	112
4. (4안) 종합 선정방안	115
제2절 문화산업 투자 소외장르 선정	120
1. 산업데이터를 활용한 소외장르 영역 구분	120
2. VC 조사를 통한 소외장르 선정	123
3. 투자 소외장르 선정(안)	126
참고문헌 /	129
ABSTRACT /	131
부록 의견조사 설문지 /	133

표 목차

〈표 2-1〉 콘텐츠산업 매출액 현황	11
〈표 2-2〉 콘텐츠산업 장르별 매출액 비중(2020년 기준)	12
〈표 2-3〉 연간 매출액 10억 원 기준 장르별 매출액 비중(2020년 기준)	13
〈표 2-4〉 출판 산업 성장 추이	15
〈표 2-5〉 만화 산업 성장 추이	16
〈표 2-6〉 음악 산업 성장 추이	17
〈표 2-7〉 영화 산업 성장 추이	18
〈표 2-8〉 게임 산업 성장 추이	19
〈표 2-9〉 애니메이션 산업 성장 추이	20
〈표 2-10〉 방송 산업 성장 추이	21
〈표 2-11〉 광고 산업 성장 추이	22
〈표 2-12〉 캐릭터 산업 성장 추이	23
〈표 2-13〉 지식정보 산업 성장 추이	24
〈표 2-14〉 콘텐츠솔루션 산업 성장 추이	25
〈표 2-15〉 공연 산업 성장 추이	26
〈표 2-16〉 전시 산업 성장 추이	27
〈표 2-17〉 미술 시장 성장 추이	28
〈표 2-18〉 콘텐츠 기업 투자유치 성공 기업 비율	29
〈표 2-19〉 콘텐츠 기업 향후 자금조달 의향 비중	30
〈표 2-20〉 게임 및 애니메이션 분야 민간 투자 사례	31
〈표 2-21〉 모태펀드 출자 분야	34
〈표 2-22〉 모태펀드 문화계정 조성 현황	35
〈표 2-23〉 모태펀드 문화계정 출자 분야(2013~2022)	36
〈표 2-24〉 2018년도 문화계정 조성 현황	38
〈표 2-25〉 2019년도 문화계정 조성 현황	41
〈표 2-26〉 2020년도 문화계정 조성 현황	42
〈표 2-27〉 2021년도 문화계정 조성 현황	44

〈표 2-28〉 2022년도 문화계정 조성 현황	45
〈표 2-29〉 최근 5개년 간 개별 장르 및 정책목표 펀드 출자분야 규모	46
〈표 2-30〉 콘텐츠 모험투자펀드에서 정의하는 소외장르의 범위	50
〈표 2-31〉 콘텐츠 모험투자펀드 조성 규모	51
〈표 2-32〉 콘텐츠 모험투자펀드 조성 현황	51
〈표 2-33〉 콘텐츠 모험투자펀드 투자 현황(투자 건수)	52
〈표 2-34〉 콘텐츠 모험투자펀드 투자 현황(투자 금액)	53
〈표 2-35〉 콘텐츠 모험펀드 내 소외장르 투자 현황	54
〈표 2-36〉 전시 장르 투자 현황	55
〈표 2-37〉 음원 분야 투자 현황	55
〈표 2-38〉 출판 장르 투자 현황	56
〈표 2-39〉 창작공연예술 분야 투자 현황	57
〈표 2-40〉 장편 애니메이션 분야 투자 현황	58
〈표 2-41〉 비드라마 방송콘텐츠 분야 투자 현황	59
〈표 2-42〉 게임 장르 투자 현황	59
〈표 2-43〉 장르별 소외장르 분야 투자 현황	61
〈표 2-44〉 투자 소외장르 분류 기준	62
〈표 2-45〉 장르별 주 투자 분야	64
〈표 3-1〉 VC 인터뷰 참여자 목록	68
〈표 3-2〉 포지티브(Positive) 규제 및 네거티브(Negative) 규제의 차이	76
〈표 3-3〉 문화산업 분류 기준 개선안	80
〈표 3-4〉 주요 장르의 독립제작사 인정 기준	85
〈표 3-5〉 모태펀드 문화계정에서 정의하는 콘텐츠 영세기업	86
〈표 3-6〉 장르별 제외 기준	87
〈표 3-7〉 VC 의견조사 개요	88
〈표 3-8〉 VC 의견조사 조사문항	89
〈표 3-9〉 문화산업 분류 기준 개선안 조사결과	91
〈표 3-10〉 장르별 투자 형태 적합성 조사결과	93
〈표 3-11〉 투자 유치실적을 활용한 독립제작사 인정 방안 조사 결과	94
〈표 3-12〉 콘텐츠 영세기업 기준을 활용한 독립제작사 인정 방안 조사 결과	95
〈표 3-13〉 장르 공통 제외 기준	96
〈표 3-14〉 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트 제외 기준 조사결과	96
〈표 3-15〉 상호출자제한기업집단 계열사의 투자 기업 및 프로젝트 제외 기준 조사결과	97
〈표 3-16〉 매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트 제외 기준 조사결과	97

〈표 3-17〉 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트 제외 기준 조사결과	98
〈표 3-18〉 시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트 제외 기준 조사결과	98
〈표 3-19〉 장르 공통 제외 기준 타당성 조사 결과	99
〈표 3-20〉 출판 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	99
〈표 3-21〉 방송 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	100
〈표 3-22〉 영화 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	100
〈표 3-23〉 게임 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	101
〈표 3-24〉 콘텐츠솔루션 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	101
〈표 3-25〉 공연 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	102
〈표 3-26〉 애니메이션 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	102
〈표 3-27〉 광고 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	102
〈표 3-28〉 캐릭터 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	103
〈표 3-29〉 만화 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	103
〈표 3-30〉 음악 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	103
〈표 3-31〉 지식정보 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	104
〈표 3-32〉 전시 장르 제외 기준 타당성 조사 결과	104
〈표 3-33〉 장르별 제외 기준 타당성 조사 종합 결과	104
〈표 3-34〉 속성 및 속성별 수준	106
〈표 3-35〉 속성별 중요도 순위	106
〈표 4-1〉 투자자 관점의 문화산업 분류 체계	110
〈표 4-2〉 독립제작사 인정 기준	111
〈표 4-3〉 장르별 제외 기준 타당성 응답 결과	112
〈표 4-4〉 네거티브 방식 제외 기준 종합	114
〈표 4-5〉 투자 소외장르 선정 절차	116
〈표 4-6〉 매출액 대비 투자유치 성공 비중 환산 점수	120
〈표 4-7〉 매출액 대비 기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중 환산 점수	121
〈표 4-8〉 매출액 대비 민간투자 유치 의향 비중 환산 점수	121
〈표 4-9〉 매출액 대비 영세기업 외 기업 매출액 점유율 비중 환산 점수	121
〈표 4-10〉 기준별 일반장르 도출 결과	122
〈표 4-11〉 투자 소외장르 분류 환산 점수	123
〈표 4-12〉 투자 소외장르 도출 결과	125
〈표 4-13〉 투자 소외장르 도출 결과(1단계 일반장르 영역)	126
〈표 4-14〉 투자 소외장르 도출 결과(1단계 소외장르 영역)	127

그림 목차

[그림 1-1] 연구 방법 및 내용	8
[그림 2-1] 모태펀드 운용구조	32
[그림 4-1] 산업데이터를 활용한 소외장르 범위 선정 방안 예시	117
[그림 4-2] VC 수요 기반 소외장르 범위 선정 방안 예시	118
[그림 4-3] 투자 소외장르 선정 절차 예시	119
[그림 4-4] 일반장르 영역 도출 결과	123
[그림 4-5] 투자 소외장르 도출 결과	124

문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구

제1장

서론

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

가. 국내 문화산업의 성장과 투자 규모의 증가

- 음악, 영화, 드라마, 게임과 같이 다양한 장르에서 전 세계적으로 흥행하는 사례가 등장하는 등 K-콘텐츠로 대표되는 국내 문화산업의 위상과 규모는 성장하고 있음
 - 아카데미상을 수상한 영화 <기생충>, 글로벌 아티스트로 성장한 BTS, 넷플릭스의 <오징어 게임> 등의 성공사례는 한국의 문화산업이 특정 지역이 아닌 글로벌 경쟁력을 지니고 있다는 점을 증명하였음
 - 실제로 국내 콘텐츠 산업의 규모는 2020년 기준 약 128조 원으로 2016년~2020년 사이 연평균 4.9%의 높은 성장률을 기록하고 있음(한국콘텐츠진흥원, 2022)
- 이러한 글로벌 흥행은 문화산업에 대한 투자 증가로 이어지고 있음
 - 세계 최대 OTT플랫폼 '넷플릭스'의 국내 투자규모는 약 8,000억 원(2022년 기준)이며, 이에 대응하기 위한 국내 OTT플랫폼의 투자 규모도 꾸준히 증가하고 있음
 - 또한, 저작권료 참여 청구권 거래 플랫폼인 '뮤직카우'는 음원 수익을 공유할 수 있다는 슬로건을 중심으로 대중적인 투자 트렌드를 이끌고 있으며, 이미 '와디즈', '텀블벅' 등 크라우드 펀딩 플랫폼 중심으로 개인이 문화콘텐츠에 소액 투자하는 문화도 자리 잡고 있음
- 문화산업에 대한 투자 증가는 모태펀드 문화계정의 확대로 이어지고 있음
 - 2022년 5월 출범한 <윤석열 정부> 국정과제에 모태펀드 문화계정 확대가 선정됨

나. 정책펀드의 태생적 한계에 따른 투자 소외장르 발생

- 모태펀드 문화계정은 도입기를 넘어 본격적으로 성장과 투자가 적극적으로 필요한 시점이었던 일부 장르의 산업고도화를 이끄는 등 마중물 역할을 수행하였음
 - 문화계정은 2006년부터 조성되어 다양한 장르의 투자를 촉진하는 역할을 담당하였음
 - 영화, 게임, 방송 등 다양한 장르의 콘텐츠업체를 발굴하고 기업과 프로젝트 성장 유도에 기여했다는 평가를 받고 있음
- 그러나 수익률을 고려한 방향성으로 인해 일부 장르에만 편중된 투자가 이루어져 투자가 활성화되지 않은 소외장르가 발생하였다는 문제점이 발생함
 - 영화, 게임 등 일부 장르 중심의 투자 편중성 문제가 꾸준히 제기되고 있음
 - 특히, 영화의 경우 영화계정이 별도로 운용되고 있음에도 불구하고, 문화계정 내 투자 비중이 높아 영화 장르에 대한 투자 상한 규제를 별도로 지정하고 있음
 - 이외에도 저예산 프로젝트, 영세기업 등 취약분야에 대한 투자 비중은 매우 낮은 편임
- 이러한 장르별 투자 편중성 및 소외장르 발생은 공공성과 수익성을 모두 추구해야 하는 정책펀드의 태생적 한계에서 그 이유를 찾을 수 있음
 - 정책펀드는 국가적으로 중요하나 시장실패의 가능성이 높은 분야에 자금 공급을 촉진하기 위한 목적으로 정부 재정으로 투자하는 재간접펀드를 의미함(남재우, 2022)
 - 해당 영역의 시장실패가 확인되고 이를 보완하기 위한 정부 지원이 목적으로, 공공성이 최우선 과제이나, 펀드라는 구조적 성격상 수익성을 추구할 필요가 있음
 - 결과적으로, 공공성과 수익성의 딜레마가 발생하여, 정책적 사각지대인 투자 소외분야가 발생함
- 정부는 2020년부터 콘텐츠 모험투자펀드를 조성하여 소외장르 투자를 유도하고 있으나 장르별 투자 편중 현상은 지속되고 있음
 - 영화, 게임, 방송콘텐츠가 전체 투자액의 64.4% 차지하고 있음

- 누적 투자비율이 가장 적은 전시, 음원 펀드는 지난 5년간 결성사례가 전무한 반면, 누적 투자 비율이 영화에 이어 두 번째로 높은 게임은 18년~20년 3년 연속 장르 단독 펀드가 조성되었음

- 장르별 투자 편중 현상 해소와 소외장르 대상 효과적인 지원을 위해 기존 정책의 한계점을 도출하고 이를 기반으로 새로운 정책 방향성을 제시해야 할 시점임

다. 투자 소외장르 선정방안의 개선 필요성

- 콘텐츠 모험투자펀드는 문화산업 내 총 7개 분야를 소외장르로 인정하고 있음
 - 전시, 음원, 출판, 창작공연예술, 장편 애니메이션, 비드라마 방송콘텐츠, 제작비 5억 원 이하 저예산 게임 및 콘솔 게임 등
- 그러나 현재의 투자 소외장르 선정기준은 문화산업의 환경변화와 실질적인 투자 시장 트렌드를 반영하지 못하고 있다는 한계점이 존재함
 - 2020년 콘텐츠 모험투자펀드 출시 이후, 소외장르 선정 범위 및 기준은 변경되지 않음
 - 콘텐츠 제작비, 유통구조, 경쟁구조 등 장르별 환경변화는 지속적으로 나타나고 있으며, 이에 따라 문화산업에 접근하는 투자자의 관점 역시 유동적임
 - 자조합을 운영하는 운용사는 소외장르 내 다양한 투자처 중에서 수익성이 높은 기업과 프로젝트 중심으로 투자를 심의할 수밖에 없으며, 결과적으로 일부 장르에만 투자가 편중됨
- 따라서 고정된 기준이 아닌 환경변화와 투자 경향성을 고려한 투자 소외장르 선정 방안 마련이 필요한 상황임

2. 연구 목적

가. 문화산업 투자 소외장르 현황 파악

- 본 연구는 모태펀드 문화계정이 지원하는 문화산업 투자 소외장르 관련 펀드의 규모, 선정 기준 및 절차, 성과 등에 대한 현황을 분석하고자 함
 - 투자 소외장르 발생에 따른 문제점을 인지하고 이를 해결하기 위해 조성된 콘텐츠 모험투자펀드의 현황을 분석하여 성과와 한계점을 도출함
 - 콘텐츠 모험투자펀드의 소외장르 관련 정책적 목적 달성 정도를 판단하고, 한계점을 보완하기 위한 방향성을 제시함

나. 문화산업 투자 소외장르의 범위 및 선정 기준 도출

- 다음으로 문화산업 투자 소외장르 지원을 위한 정책 수혜 대상의 범위를 파악하고 소외장르 선정을 위한 기준을 도출하고자 함
 - 문화산업에 투자하는 투자자 등 문화산업의 이해관계자들이 인식하는 투자 소외장르의 범위를 재정립하여 정책 수혜 대상을 명확하게 도출함
 - 현재의 소외장르 선정 기준에서 제외되었지만, 실질적으로 투자가 활성화되지 않고 있는 장르(산업)군을 도출하여 정책적 사각지대를 최소화함
- 다양한 환경변화를 반영할 수 있는 새로운 소외장르 선정 기준을 제안하여 모태펀드 문화계정의 정책적 효과성을 높이고자 함
 - 빠르게 변화하고 있는 문화콘텐츠 산업 환경과 투자 환경을 고려한 새로운 소외장르 선정 기준을 제시하여 공공성(정책적 목적)과 수익성의 딜레마를 최소화함

다. 문화산업 투자 소외장르 지원을 위한 정책 방향성 제시

- 문화산업 투자 소외장르 선정을 위한 논리적인 선정방안과 함께 소외장르 투자 활성화를 위한 정책 방향성을 제시하고자 함

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 시공간적 범위

- 본 연구의 시간적 범위는 모태펀드 문화계정이 조성된 2006년부터 현재까지로 해당 기간의 문화산업 분야 투자 현황 및 정책 방향성을 분석함
 - 다만, 투자 소외장르 관련 정책 분석은 콘텐츠 모험투자펀드 조성 계획이 발표된 2019년 이후부터 현재까지의 기간에 초점을 맞추어 분석을 진행함
- 본 연구의 공간적 범위는 국내 문화산업 및 관련 투자환경을 포함함

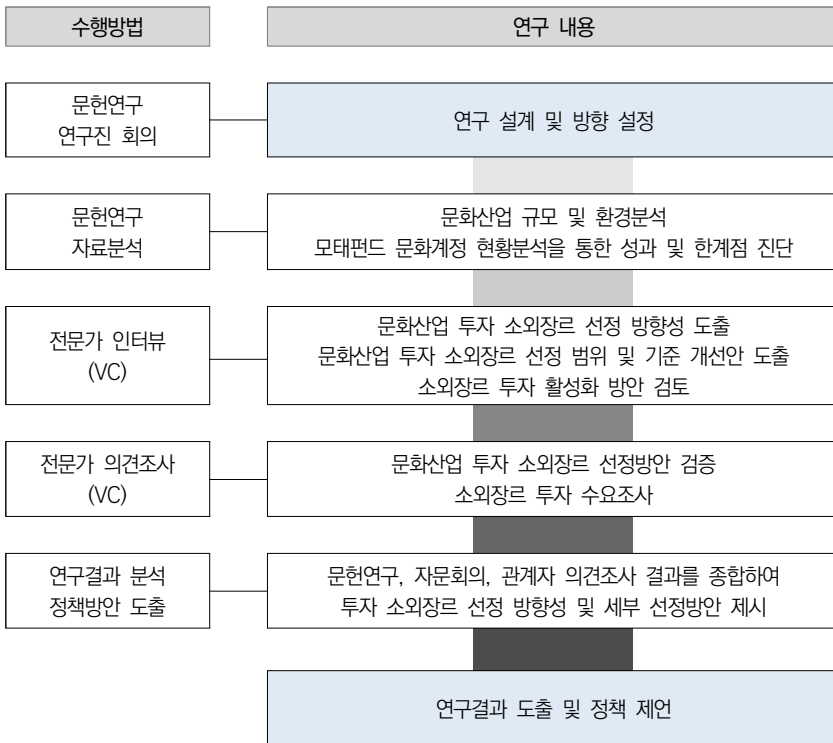
나. 내용적 범위

- 모태펀드 문화계정 내 콘텐츠 모험투자펀드 현황 및 소외장르 투자 현황을 분석함
 - 2020년 조성되어 매년 신규 출자가 진행되고 있는 콘텐츠 모험투자펀드의 규모 및 투자 현황을 분석함
 - 소외장르 투자 현황을 분석하고 현재 선정방안의 성과와 한계점을 도출함
- 문화산업 투자 소외장르를 정의할 수 있는 범위와 기준에 대한 다양한 의견 검토 및 새로운 소외장르 선정방안을 제시함
 - 문화산업 이용자, 문화산업 기업, 문화산업 전문 투자자(VC) 관점의 소외장르 선정 방향성을 도출함
 - 투자 소외장르 선정 범위의 재정립 및 장르별 선정 기준을 연구범위로 설정함
- 신규 선정방안을 활용하여 현재 시점의 문화산업 투자 소외장르를 도출함

2. 연구 방법

- 본 연구는 연구 목적을 달성하기 위해 문헌자료 분석, 전문가 FGI, 전문가 설문조사 등을 수행하였음
 - (문헌자료 분석) 문화산업의 규모 및 환경을 분석할 수 있는 통계보고서 및 산업 백서를 활용하였으며, 모태펀드 문화계정 현황분석을 위해 한국벤처투자 내부 자료를 활용함
 - (전문가 인터뷰) 문화산업 투자 소외장르 선정방안의 개선과 소외장르 투자 활성화를 위한 방향성 수립을 위해 문화산업 분야 전문 투자사(VC) 대상 인터뷰를 실시함
 - (전문가 의견조사) 연구를 통해 도출한 문화산업 투자 소외장르 선정방안에 대한 검증과 소외장르 투자 수요조사를 진행하기 위해 문화산업 분야 전문 투자사(VC) 대상 의견조사를 실시함

[그림 1-1] 연구 방법 및 내용



문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구

제2장

문화산업 투자 소외장르 현황 분석

제1절 문화산업 규모 및 성장 추이

1. 문화산업의 규모

- 문화산업 중 가장 큰 비중을 차지하는 콘텐츠산업의 규모는 2020년 기준 128조 2,870억 원으로 나타났으며, 최근 5년 간 연 평균 성장률은 4.9%에 달함
 - 콘텐츠산업의 범위는 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 총 11개 장르임
 - 최근 5년 간 연평균 성장률은 4.9%로 매년 매출액이 증가하고 있음
 - 특히, 2020년 발생한 코로나 팬데믹에도 불구하고, 비대면 기반 디지털 콘텐츠 시장의 성장에 힘입어 매출액이 약 1.2%의 증가하는 등 성장세는 지속되고 있음

〈표 2-1〉 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	2016	2017	2018	2019	2020	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	20,765,878	20,755,334	20,953,772	21,341,176	21,648,849	16.9	1.4	1.0
만화	976,257	1,082,228	1,178,613	1,337,248	1,534,444	1.2	14.7	12.0
음악	5,308,240	5,804,307	6,097,913	6,811,818	6,064,748	4.7	-11.0	3.4
영화	5,256,081	5,494,670	5,889,832	6,432,393	2,987,075	2.3	-53.6	-13.2
게임	10,894,508	13,142,272	14,290,224	15,575,034	18,885,484	14.7	21.3	14.7
애니메이션	676,960	665,462	629,257	640,580	553,290	0.4	-13.6	-4.9
방송	17,331,138	18,043,595	19,762,210	20,843,012	21,964,722	17.1	5.4	6.1
광고	15,759,229	16,413,340	17,211,863	18,133,845	17,421,750	13.6	-3.9	2.5
캐릭터	11,066,197	11,922,329	12,207,043	12,566,885	12,218,076	9.5	-2.8	2.5
지식정보	13,462,258	15,041,370	16,290,992	17,669,282	19,373,367	15.1	9.6	9.5
콘텐츠솔루션	4,583,549	4,851,561	5,094,916	5,360,990	5,635,230	4.4	5.1	5.3

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

- 장르별 매출액 비중의 경우, 방송(17.1%), 출판(16.9%), 지식정보(15.1%), 게임(14.7%) 순으로 나타남
 - 반면, 영화(2.3%), 만화(1.2%), 애니메이션(0.4%) 등의 산업의 매출액 비중은 상대적으로 낮음

〈표 2-2〉 콘텐츠산업 장르별 매출액 비중(2020년 기준)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션
비중(%)	16.9	1.2	4.7	2.3	14.7	0.4	17.1	13.6	9.5	15.1	4.4
매출액 순위	2	10	7	9	4	11	1	5	6	3	8

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

- 장르의 성장성을 추정할 수 있는 연평균 매출액 증감률을 보면, 게임, 만화, 지식정보 산업의 매출액 증가율이 높게 제시되었음
 - 최근 5년 간 연평균 매출액 증가율은 게임(14.7%), 만화(12.0%), 지식정보(9.5%) 산업 순으로 나타남
 - 특히 해당 장르들의 경우, 코로나 팬데믹의 영향에도 불구하고 디지털 콘텐츠 중심의 비즈니스모델을 통해 2020년 기준 전년대비 매출액이 증가하였다는 특징이 있음
- 반면, 영화 및 애니메이션 산업의 최근 5년 간 연평균 매출액은 감소하고 있음
 - 최근 5년 간 연평균 매출액 감소율은 영화(13.2%), 애니메이션(4.9%) 순으로 나타남
 - 코로나 팬데믹으로 인해 오프라인 상영 중심의 영화산업의 부진과 극장용 애니메이션 제작사들의 매출액 감소가 원인으로 분석되고 있음
- 콘텐츠산업의 기업을 연간 매출액 10억 원을 기준으로 구분하였을 때, 매출액 10억 원 미만의 기업의 매출액 비중은 10.5%, 매출액 10억 원 이상의 기업 비중은 89.5%임
 - 모태펀드 문화계정은 다수의 출자분야 규정에서 콘텐츠 영세기업의 기준으로 연간 매출액 10억 원을 제시하고 있으며, 콘텐츠산업조사도 연간 매출액 10억 원을 기준으로 조사를 실시하고 있음

- 장르별로 살펴보면, 방송, 영화 산업에서 연간 매출액 10억 원 이상 기업의 매출액 비중이 매우 높음
 - 전체 매출액에서 연간 매출액 10억 원 이상의 기업의 비중은 방송 산업 97%, 영화 산업 96.5%로 해당 산업의 영세기업 점유율은 매우 낮은 것을 알 수 있음
- 이와는 반대로, 음악, 출판, 애니메이션 산업에서는 영세기업 매출액 비중이 타 산업에 비해 높게 나타남
 - 전체 매출액에서 연간 매출액 10억 원 미만의 기업의 비중은 음악 산업 22.6%, 출판 산업 20.8%, 애니메이션 산업 17.5%로 해당 산업의 영세기업 점유율은 콘텐츠산업 전체 평균(10.5%)보다 높은 수치임
 - 즉, 해당 장르는 타 장르에 비해 영세기업의 점유율이 높으며, 일부 대기업 위주의 편중현상이 낮게 나타난다고 해석할 수 있음

〈표 2-3〉 연간 매출액 10억 원 기준 장르별 매출액 비중(2020년 기준)

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션
10억원 미만	20.8%	14.5%	22.6%	3.5%	10.5%	17.5%	3.0%	7.9%	6.6%	10.3%	6.7%
10억원 이상	79.2%	85.5%	77.4%	96.5%	89.5%	82.5%	97.0%	92.1%	93.4%	89.7%	93.3%

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

- 이외에 「문화산업진흥기본법」에서 정의하고 있는 문화산업에 속하는 공연, 전시, 미술 시장 등이 문화산업 규모에 포함될 수 있음
 - 「문화산업진흥기본법」은 전시의 범위를 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업으로 정의하고 있으며, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외하고 있음

2. 문화산업 장르별 규모 및 성장 추이

가. 출판

- 2020년 기준 출판 산업의 매출액, 사업체 수, 종사자 규모는 전년도에 비해 전반적으로 증가하고 있음
 - (매출액 규모) 2020년 출판 산업 매출액은 21조 6,488억 원으로, 전년 대비 1.4% 증가하였으며, 출판업(41.8%), 출판 도소매업(36.3%) 순으로 매출 비중이 높은 것으로 나타남
 - (사업체 수) 출판 장르 사업체 수는 25,244개로 2019년에 비해 0.1% 증가했으며, 인쇄업 사업체 수가 11,682개(46.3%)로 가장 큰 비중을 차지함
 - (종사자 수) 2020년 종사자 수는 총 185,444명으로 전년 대비 0.1% 증가하였으며, 출판 도소매업 종사자가 67,386명(36.3%)으로 가장 높은 비중을 나타냄
- 최근 출판 산업은 코로나 팬데믹의 영향에도 불구하고 소폭 성장하는 추세임
 - 이는 언택트 시대를 맞아 산업구조의 변화가 시작된 것으로 해석할 수 있으며, 매체(책, 신문, 잡지) 중심이 아니라 콘텐츠 및 이용자 중심 프로세스, ICT와 결합한 출판의 확장이 더욱 가속화되고 있음
 - 랜선 시간의 확장과 소비 패턴의 변화로 전자책 및 오디오북 대여, 회원제 서비스 이용자가 증가하며 스크린 기반 텍스트의 영향력이 높아지고 있음
- 전자출판 영역은 웹소설과 장르소설 등 스낵컬처 출판 콘텐츠의 성장세가 시장 성장을 주도하고 있음
 - 다중채널(MCN)과 N스크린 시대를 맞이해 그에 대응한 콘텐츠 제작을 통해 시장이 지속적으로 확대되고 있음
- 종이출판 영역은 독서율의 감소와 구매력 약화가 맞물리게 되면서 오프라인 매출 점유율이 하락하고, 온라인을 통한 소비가 증가하는 양상을 띠며
 - 2021년 서적 시장의 매출 증감률은 코로나 팬데믹 이전 대비 -3.2%로 콘텐츠 산업 전체 평균 -32%에 비해 매우 높은 것으로 나타남(홍무궁, 2022)
 - 교육출판 및 e-learning과 연계된 교과서 및 학습서적은 비대면 수업, 재택근

무, 홈스쿨링 등으로 위축된 반면, 단행본 서적 출판업은 사회적 거리두기와 도서관 휴관 등의 영향으로 약간의 회복세를 보임

- 신문, 및 잡지, 정기 간행물의 경우, 구독자 감소와 광고수입 악화로 뚜렷한 하락세를 보이고 있음

〈표 2-4〉 출판 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수 (명)	매출액(백만 원)
2016	25,452	185,001	20,765,878
2017	25,829	184,794	20,755,334
2018	24,995	184,554	20,953,772
2019	25,220	185,270	21,341,176
2020	25,244	185,444	21,648,849
5년 연평균 증감률(%)	△0.2	0.1	1.0

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

나. 만화

- 2020년 기준 만화 산업의 매출액, 종사자 규모는 전년도에 비해 전반적으로 증가하고 있으며, 온라인 만화 제작·유통업이 종사자 대비 매출 비중이 높음
 - (매출액 규모) 2020년 만화 산업 매출액은 1조 5,344억 원으로, 전년 대비 14.7% 증가하였으며, 업종별로는 온라인 만화 제작·유통업이 5,882억 원(38.3%), 만화 출판업이 5,604억 원(36.5%), 만화 도소매업이 3,093억 원(20.2%) 순으로 나타남
 - (사업체 수) 만화산업의 사업체 수는 6,144개로, 전년 대비 7.0% 감소했으며, 만화 도소매업 3,583개(58.3%), 만화책 임대업 2,300개(37.4%), 만화 출판업이 168개(2.7%) 순으로 비중이 높은 것으로 나타남
 - (종사자 수) 2020년 종사자 수는 총 11,230명으로, 전년 대비 1.4% 증가하였으며, 업종별로는 만화책 도소매업이 3,676명(3.27%), 만화책 임대업이 3,649명(32.5%), 만화 출판업이 2,715명(24.2%), 온라인 만화 제작·유통업이 1,189개(10.6%) 순으로 나타남

〈표 2-5〉 만화 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	7,726	10,127	976,257
2017	7,172	10,397	1,082,228
2018	6,628	10,761	1,178,613
2019	6,607	11,079	1,337,248
2020	6,144	11,230	1,534,444
5년 연평균 증감률(%)	△5.6	2.6	12.0

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

다. 음악

- 2020년 기준 음악 산업의 매출액, 사업체 수, 종사자 규모는 전년도에 비해 전반적으로 감소하였음
 - (매출액 규모) 2020년 매출액은 6조 647억 원으로, 전년 대비 11.0% 감소하였으며, 업종별 매출 규모는 음악 제작업 2조 413억 원(33.7%), 온라인 음악 유통업 1조 9,036억 원(31.4%) 순으로 나타남
 - (사업체 수) 전체 사업체 수는 33,138개로, 전년 대비 2.9% 감소했으며, 노래연습장 운영업이 30,398개로 전체의 91.7%를 차지하고 있음
 - (종사자 수) 2020년 종사자 수는 총 65,464명으로, 전년 대비 15.1% 감소했음
- 코로나 팬데믹과 사회적 거리두기 등의 영향으로, 2010년대 이후 매해 높은 성장률을 기록했던 대중음악시장은 하락세를 보이고 있음
 - 특히, 가장 큰 피해를 입은 것은 공연 시장으로, 2020~2021년 지속된 집합금지로 인해 90%가 넘는 공연이 연기 및 취소되는 상황이 빈번하게 발생함
 - 2020년 8월 한국음악레이블산업협회가 주최한 세미나 자료에 따르면, 2020년 2월부터 7월 말까지 코로나 팬데믹으로 인해 발생한 음악 산업의 총 손해금액이 약 1,212억 원에 달하는 것으로 추정했음(동아일보, 2020.8.18.)
- 다만 케이팝 관련 엔터테인먼트 분야는 비대면 시스템을 사업구조에 빠르게 적용하여 반등하고 있으며, 팬덤 플랫폼 구축과 메타버스 기술과의 융합 등 다양한 분야와 접목하여 성장하고 있음

- 콘서트, 팬미팅, 쇼케이스, 팬사인회 등 대면으로 이루어지던 이벤트를 온라인으로 전환하며, 팬덤 대상 비즈니스모델을 확장하고 있음
- 특히, 코로나 팬데믹 기간 열린 그룹 BTS의 온라인 콘서트의 흥행은 비대면 시장의 가능성을 검증하였다는 점에서 큰 의의가 있음

〈표 2-6〉 음악 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	37,501	78,393	5,308,240
2017	36,066	77,005	5,804,307
2018	35,670	76,954	6,097,913
2019	34,145	77,149	6,811,818
2020	33,138	65,464	6,064,748
5년 연평균 증감률(%)	△3.6	△4.4	3.4

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

라. 영화

- 2020년 기준 영화 산업은 코로나 팬데믹 상황으로 인해 매출액 규모, 사업체 수, 종사자 규모 등의 지표가 가파르게 감소함
 - (매출액 규모) 2020년 매출액은 2조 9,871억 원으로, 전년 대비 53.6% 감소함
 - (사업체 수) 전체 사업체 수는 916개로, 전년 대비 7.8% 감소하였으며, 영화 기획 및 제작업이 312개(34.1%)로 가장 비중이 큰 것으로 나타남
 - (종사자 수) 2020년 종사자 수는 총 10,497명으로, 전년 대비 67.8% 감소함
- 2020년 영화산업은 코로나 팬데믹의 영향으로 피해를 입은 대표적인 산업으로, 관객수와 매출액이 현저히 줄면서 20년 전 수준으로 회귀한 모습을 보임
 - 연간 극장 총 관객 수는 5,592만 명, 극장 매출액은 7,905억 원으로 매출액은 전년 대비 74.7%가 감소한 수치를 보였으며, 국민 1인당 극장 관람 횟수 또한 전년의 4.37회에 비해 큰 폭으로 감소한 1.15회에 그쳤음(한국콘텐츠진흥원, 2022)
 - DVD/블루레이, 디지털 온라인 상영, TV 등으로 대표되는 극장 외의 영화산업 시장의 전반적 성장도 둔화된 것으로 나타났으며, 이는 극장 신작이 감소한 영

향으로 해석됨

- 반면, 온라인 기반의 디지털 콘텐츠 유통 확대와 넷플릭스, 디즈니플러스 등 글로벌 OTT가 성장하며, 오프라인 극장으로 대표되는 영화 산업의 하락세는 지속될 것으로 예상되고 있음

〈표 2-7〉 영화 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	1,398	28,974	5,256,081
2017	1,409	29,546	5,494,670
2018	1,369	30,878	5,889,832
2019	1,223	32,566	6,432,393
2020	916	10,497	2,987,075
5년 연평균 증감률(%)	△10.0	△22.4	△13.2

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

마. 게임

- 2020년 기준 게임 산업은 매출액 규모, 사업체 수 등이 빠르게 증가하며 높은 성장세를 보이고 있음
 - (매출액 규모) 2020년 매출액은 18조 8,855억 원으로, 전년 대비 21.3% 증가하였으며, 매출액 비중은 모바일게임 10조 8,310억 원(57.4%), PC게임 4조 9,011억 원(26.0%), 컴퓨터 게임방 운영업 1조 7,970억 원(9.5%), 콘솔게임 1조 924억 원(5.8%), 아케이드게임 2,272억 원(1.2%) 순으로 나타남
 - (사업체 수) 사업체 수는 11,541개로 전년 대비 13.8% 증가하였음
 - (종사자 수) 게임산업 종사자 수는 총 83,303명으로, 전년 대비 6.6% 감소했음
- 최근 수 년 간 국내 게임 산업은 비대면 트렌드 및 재택근무의 확산에 힘입어 가파른 성장세를 보이고 있음
- 매출액과 수출액이 증가한 것에 반해 사업체와 종사자 수가 감소된 것은 게임산업이 성숙기에 접어든 것으로 해석할 수 있음
 - 즉, 산업의 특성상 빈익빈 부익부 현상이 발생하면서 경쟁력이 약화되는 기업은

쉽게 퇴출될 수 있음

- 세부 업종별로는 전체 매출의 57.4%를 차지한 모바일 게임이 중심이 되어 게임 산업 전반의 재편이 이루어지고 있음
 - 2010년대 국내 게임산업의 중심이었던 PC게임은 현상 유지에 가까운 성장세를 보이고 있으며, 이는 스마트폰, 태블릿PC의 발달로 PC 보유율이 저하하는 추세에도 일부 영향을 받았을 것으로 보임
 - 이에 반해, 보급률이 압도적으로 높은 스마트폰 기반의 모바일게임 시장은 접근성, 대중화 측면에서 시장 확대의 견인차 역할을 수행하면서, 추후 지속적으로 산업 내 비중을 확대해 나갈 것으로 판단됨
 - 다만, 코로나 팬데믹의 영향으로 실내에 거주하는 시간이 증가하면서 VR, AR 등 콘솔 기반의 게임도 주목을 받고 있음

〈표 2-8〉 게임 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	12,363	73,993	10,894,508
2017	12,937	81,932	13,142,272
2018	13,357	85,492	14,290,224
2019	13,387	89,157	15,575,034
2020	11,541	83,303	18,885,484
5년 연평균 증감률(%)	△1.7	3.0	14.7

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

바. 애니메이션

- 2020년 기준 애니메이션 산업은 코로나 팬데믹 상황으로 인해 매출액 규모, 사업체 수, 종사자 규모 등의 지표가 가파르게 감소함
 - (매출액 규모) 2020년 전체 매출액은 5,533억 원으로, 전년 대비 13.6% 감소하였으며, 업종별로는 애니메이션 제작업이 4,799억 원(86.7%), 애니메이션 유통 및 배급업이 559억 원(10.1%), 온라인 애니메이션 유통업이 173억 원(3.1%) 순으로 나타남

- (사업체 수) 사업체 수는 490개로, 전년 대비 2.1% 증가했음
- (종사자 수) 애니메이션산업 종사자 수는 5,472명으로, 전년 대비 0.7% 증가하며, 전년과 비슷한 수치를 보임
- 최근의 매출액 하락세는 할리우드 극장용 애니메이션의 흥행 실패와 이에 따른 국내 하청 제작업의 매출액 감소가 주된 원인으로 분석되고 있음
- 그러나 극장용 애니메이션 관객의 감소와 해외 수출 위축 등을 제외하면, 일부 업종에서 소폭 성장한 양상을 보임
 - 애니메이션 제작업과 유통 및 배급 홍보업, 온라인 애니메이션 유통업 등의 업종에서 매출액이 소폭 성장하였음
 - 이러한 관점에서 성장하고 있는 글로벌 OTT 플랫폼을 전략적으로 접근하려는 시도가 증가하고 있음

〈표 2-9〉 애니메이션 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	447	5,142	676,960
2017	492	5,161	665,462
2018	509	5,380	629,257
2019	480	5,436	640,580
2020	490	5,472	553,290
5년 연평균 증감률(%)	2.3	1.6	△4.9

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

사. 방송

- 2020년 기준 방송 산업은 방송영상물제작업 등의 성장으로 매출액 기준 전년 대비 약 5.4%의 성장을 기록함
 - (매출액 규모) 2020년 전체 매출액은 21조 9,647억 원으로, 전년 대비 5.4% 증가하였으며, 업종별로는 방송채널사용사업 7조 742억 원(32.2%), 인터넷영상물제공업 4조 8,967억 원(22.3%), 방송영상물제작업 3조 9,530억 원(18.0%) 등의 순으로 나타남

- (사업체 수) 사업체 수는 1,070개로, 전년 대비 0.8% 증가하였으며, 업종별로는 방송영상물제작업 671개(62.7%), 방송채널사용사업 174개(16.3%), 유선방송 119개(11.1%) 순으로 나타남
- (종사자 수) 50,239명으로, 전년 대비 1.5% 감소했음
- 국내 방송산업의 매출액 규모 증가는 IPTV업과 방송영상물제작업의 성장세에 기인하는 것으로 분석됨
 - IPTV업은 방송산업 매출액의 약 19.5%를 차지하고 있으며, 2020년 매출액이 전년 대비 11.1% 증가한 4조 2,836억 원에 달함
 - 방송영상물제작업은 방송산업 매출액의 약 18.0%를 차지하고 있으며, 2020년 매출액이 전년 대비 24.6% 증가한 3조 9,530억 원으로 조사됨
- 이에 반해, 종합유선방송 사업자는 방송수신료 매출액과 홈쇼핑 송출수수료 매출액의 감소로 전년 대비 4.4% 매출액이 감소하였으며, 이는 2011년 이후 처음으로 2조 원을 밑도는 수치임
- 방송프로그램(완성품) 수출액은 샷폼 동영상이 주를 이루는 디지털 광고(Youtube, TikTok 등)의 해외 진출과 해외 OTT 플랫폼 기반의 유통 활성화로 전년 대비 17.5% 증가한 3억 5천만 달러 수준이었음

〈표 2-10〉 방송 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	957	43,662	17,331,138
2017	1,054	45,337	18,043,595
2018	1,148	50,286	19,762,210
2019	1,062	51,006	20,843,012
2020	1,070	50,239	21,964,722
5년 연평균 증감률(%)	2.8	3.6	6.1

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

아. 광고

- 2020년 기준 광고 산업은 매출액 규모, 사업체 수, 종사자 수 등 전반적인 지표에서 하락세를 보이고 있음
 - (매출액 규모) 2020년 전체 매출액은 17조 4,218억으로, 전년 대비 3.9% 감소함
 - (사업체 수) 광고 산업 사업체 수는 6,337개로, 전년 대비 13.5% 감소했음
 - (종사자 수) 종사자 수는 68,888명으로, 전년 대비 6.3% 감소했음
- 광고산업의 특징 중 하나는 국가 경제성장률과 밀접한 상관관계를 갖는 점인데, 2020년의 경우 코로나 팬데믹의 영향으로 경제성장률이 역성장 수치를 보이면서 광고산업의 총 매출액 또한 3.9% 가량 감소한 것으로 나타남
 - 광고산업 업종별·매체별로는 다소 상이한 성장세를 보였으며, 구체적으로는 온라인 광고대행업만이 전년 대비 37.9% 성장한 것으로 나타났음

〈표 2-11〉 광고 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	7,231	65,118	15,795,229
2017	7,234	65,159	16,413,340
2018	7,256	70,827	17,211,863
2019	7,323	73,520	18,133,845
2020	6,337	68,888	17,421,750
5년 연평균 증감률(%)	△3.2	1.4	2.5

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

자. 캐릭터

- 2020년 기준 캐릭터 산업은 전반적으로 하락하고 있는 추세임
 - (매출액 규모) 2020년 전체 매출액은 12조 2,181억 원으로, 전년 대비 2.8% 감소하였으며, 업종별로는 캐릭터상품 제조업 5조 1,592억 원(42.2%), 캐릭터상품 소매업 4조 949억 원(33.5%), 캐릭터상품 도매업 1조 9,165억 원(15.7%), 캐릭터 개발 및 라이선스업 1조 460억 원(8.6%)으로 나타남

- (사업체 수) 사업체 수는 2,700개로, 전년 대비 2.0% 감소하였음
- (종사자 수) 캐릭터 산업의 종사자는 36,505명으로, 전년 대비 2.7% 감소하였음
- 다만, 국내 캐릭터 산업의 생태계는 캐릭터IP 기반의 시장으로 재편되며 독자적 시장을 구축하고 있다는 평가를 받고 있음
 - 국내 캐릭터산업은 다양한 유통 채널에서 캐릭터 IP 기반의 마케팅을 적극적으로 활용하여 지속적인 시장 확대를 도모하고 있고, 케이팝, 방송, 게임 등 팬덤 문화와 관련된 다양한 장르와 결합을 시도하고 있음
- 또한, 소셜미디어와 OTT플랫폼에서 한류 콘텐츠에 대한 관심이 높아짐에 따라, 글로벌 시장에서 한국산 캐릭터 IP가 주목을 받고 있는 사례가 증가하고 있어 향후 성장이 기대되는 분야임

〈표 2-12〉 캐릭터 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	2,213	33,323	11,066,197
2017	2,261	34,778	11,922,329
2018	2,534	36,306	12,207,043
2019	2,754	37,521	12,566,885
2020	2,700	36,505	12,218,076
5년 연평균 증감률(%)	5.1	2.3	2.5

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

차. 지식정보

- 2020년 기준 지식정보 산업의 매출액, 사업체 수, 종사자 수 등의 지표가 상승하고 있는 것으로 나타남
 - (매출액 규모) 2020년 전체 매출액은 19조 3,734억 원으로, 전년 대비 9.6% 증가하였음
 - 업종별 매출액 비중은 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 9조 7,973억 원(50.6%), 이러닝업 4억 9,174억 원(25.4%), 가상세계 및 가상현실업 2조 6,902억 원(13.9%) 등으로 나타남

- (사업체 수) 사업체 수는 9,949개로, 전년 대비 0.9% 증가했음
- (종사자 수) 종사자 수는 총 93,182명으로, 전년 대비 4.4% 증가했음
- 지식정보산업의 최근 5개년 간 성장 추이를 보면, 매출액과 사업체 수 등이 지속적으로 성장하고 있는 모습을 확인할 수 있음
 - 최근 5년 간 사업체 수의 연평균 증가율은 5.1%, 매출액은 2.5%로 나타나 꾸준한 양적 성장을 보여주고 있음
- 이러한 성장의 배경으로는 가상현실업 및 이러닝업의 성장에 기반하고 있음
 - 가상현실 기술의 발전과 메타버스 플랫폼의 등장으로 가상현실업이 크게 각광받고 있으며, 최근 3년 간 가상현실 기획 및 제작업의 연평균 매출액 증가율은 20.5%로 가파른 상승세를 보이고 있음
 - 비대면 수업에 대한 니즈의 증가로 이러닝업은 급격하게 성장하고 있으며, 실제로 이러닝업은 2019년 매출액 4조 3,306억 원에서 2020년 4조 9,174억 원으로 전년 대비 13.6% 증가함

〈표 2-13〉 지식정보 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	8,719	80,396	13,462,258
2017	9,149	82,470	15,041,370
2018	9,724	86,490	16,290,992
2019	9,859	89,286	17,669,282
2020	9,949	93,182	19,373,367
5년 연평균 증감률(%)	3.4	3.8	9.5

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

카. 콘텐츠솔루션

- 2020년 기준 콘텐츠솔루션 산업의 매출액 및 종사자 수는 증가하였으나 사업체 수는 감소하였음
 - (매출액 규모) 2020년 전체 매출액은 5조 6,352억 원으로, 전년 대비 5.1% 증가했음

- 업종별 매출액 비중은 모바일솔루션업 1조 6,535억 원(29.3%), 기타 콘텐츠 솔루션업 1조 3,903억 원(24.7%), 과금/결제업 7,006억 원(12.4%), 저작툴업 6,847억 원(12.2%), 컴퓨터그래픽스(CG)제작업 3,531억 원(6.3%) 등으로 나타남
- (사업체 수) 사업체 수는 2,022개로, 전년 대비 2.6% 감소했음
- (종사자 수) 종사자 수는 31,863명으로, 전년 대비 3.9% 증가했음
- 콘텐츠솔루션산업은 지속적으로 성장하는 양상을 보이고 있으나, 코로나 팬데믹 영향으로 인해 소규모 기업들이 폐업하면서 사업체 수는 감소하였음
 - 영세규모 기업들의 폐업이 증가하면서 사업체 수는 전년 대비 2.6% 감소했으나, 종사자 수와 매출액은 각각 전년에 비해 3.9%, 5.1% 증가하면서 연평균 증감률과 유사하게 성장을 지속했음
- 콘텐츠솔루션산업 중 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업의 최근 5년 간 연평균 매출액 증가율은 5%로 나타남
 - OTT 플랫폼을 통한 영상콘텐츠 시장이 확대되며, CG, VFX 분야에서 텍스트, 위치워크스튜디오 등의 선도 기업이 주목을 받고 있는 상황임
 - 또한 CG 및 VFX 기술이 활용될 수 있는 메타버스 시장 규모의 증가로 CG 제작업을 영위하는 제작사 대상 인수합병이 활발하게 진행되고 있음

〈표 2-14〉 콘텐츠솔루션 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	1,798	27,374	4,583,549
2017	1,872	28,268	4,851,561
2018	2,120	29,509	5,094,916
2019	2,076	30,655	5,360,990
2020	2,022	31,863	5,635,230
5년 연평균 증감률(%)	3.0	3.9	5.3

자료: 한국콘텐츠진흥원(2022), 2020년 기준 콘텐츠산업조사

타. 공연

- 2020년 기준 공연 산업의 매출액은 코로나 팬데믹의 영향으로 크게 감소하였음
 - (매출액 규모) 2020년 전체 매출액은 3,946억 원으로, 전년 대비 53.7% 감소함
 - (사업체 수) 사업체 수는 5,244개로, 전년 대비 4.9% 증가했음
 - (종사자 수) 종사자 수는 67,640명으로, 전년 대비 4.9% 증가했음
- 공연산업은 코로나 팬데믹의 영향을 가장 직접적으로 겪은 산업 중 하나로, 매출액이 전년 대비 절반 이상 감소하는 등 큰 타격을 입은 것으로 나타남
 - 공연산업의 특성상 1인 관객 혹은 2인 관객이 대부분인 상황에서 이러한 매출액 감소는 사회적 거리두기 정책 시행, 공연장 거리두기 좌석제(한 칸 및 두 칸 띄어앉기)의 시행으로 인한 좌석의 절대적 감소, 공연자의 감염으로 인한 공연 연기 및 취소 등이 요인으로 작용한 것으로 분석됨
 - 이는 비단 공연시설에서 기획 및 운영되는 공연뿐만 아니라, 집합금지의 영향으로 인한 페스티벌 및 행사 등의 미시행 등이 영향을 미쳤을 것으로 판단됨

〈표 2-15〉 공연 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	3,356	62,589	747,991
2017	3,880	62,702	813,218
2018	4,663	63,488	823,255
2019	5,000	64,479	852,255
2020	5,244	67,640	394,626
5년 연평균 증감률(%)	3.0	3.9	5.3

자료: 예술경영지원센터(2021), 2021 공연예술조사.

파. 전시

- 2020년 기준 전시 산업의 매출액, 사업체 수, 종사자 수 등의 지표가 모두 크게 감소하였음
 - (매출액 규모) 2020년 전체 매출액은 1조 8,502억 원으로, 전년 대비 58.5% 감소했음

- 세부 업종별 매출액 비중은 전시주최업 6,164억 원(33.3%), 전시서비스업 5,690억 원(30.8%), 전시디자인설치업 5,249억 원(28.4%), 전시시설업 1,398억 원(7.6%) 순으로 나타남
- (사업체 수) 사업체 수는 2,128개로, 전년 대비 30.8% 감소했음
- (종사자 수) 종사자 수는 9,934명으로, 전년 대비 26.7% 감소했음
- 전시산업은 코로나 팬데믹 이전에는 꾸준한 성장세를 보였지만, 사회적 거리두기 정책 등으로 인해 전시회의 취소·연기 등이 빈번하게 발생하여 각종 손실, 매출 감소 등이 이어짐
 - 2017년에서 2018년으로 넘어가는 조사 시점에 매출액 증가는 조사 방식의 변경에 기인한 것으로, 실제 매출액 성장 추이를 대표하지 못함
 - 특히, 공연 등 코로나 팬데믹의 영향으로 감소세가 확인한 타 장르가 비대면 프로젝트나 메타버스 플랫폼과의 융합 등을 적극적으로 도입하는 것과 달리 오프라인 중심의 전시가 이루어지고 있음

〈표 2-16〉 전시 산업 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
2016	2,540	15,803	30,454
2017	2,601	20,568	36,327
2018	2,770	21,074	4,163,491
2019	3,077	21,737	4,453,738
2020	2,128	9,934	1,850,253
5년 연평균 증감률(%)	△2.7	△4.6	2832.2

자료: 한국전시산업진흥회(2020), 「2020 전시산업통계조사」.

하. 미술

- 미술산업은 전반적으로 성장세를 보이고 있으나 코로나 팬데믹 영향으로 2020년 거래 규모가 크게 감소하였음
 - (거래 규모) 2020년 전체 거래 규모는 약 3,849억 원으로, 전년 대비 7.2% 감소했음

- (사업체 수) 유통영역과 공공영역을 합한 사업체 수는 812개로, 전년 대비 2.9% 증가했음
- 유통영역 사업체의 경우, 화랑, 아트페어, 경매회사의 비중이 높았으며, 공공영역에서는 대학·사립 미술관이 국·공립 미술관에 비해 비중이 높음
- (종사자 수) 유통영역과 공공영역을 합한 종사자 수는 9,934명으로, 전년 대비 0.6% 감소했음

〈표 2-17〉 미술 시장 성장 추이

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	거래 규모(백만 원)
2016	719	4,047	396,469
2017	748	4,385	494,243
2018	767	4,631	448,224
2019	789	4,993	414,673
2020	812	4,964	384,859
5년 연평균 증감률(%)	3.1	5.2	△0.7

자료: 예술경영지원센터(2021), 2021 미술시장조사.

- 최근 미술시장은 대체 불가능한 토큰(Non-Fungible Token, 이하 NFT) 기반의 작품 거래가 활발하다는 경향을 보임
 - NFT는 블록체인 기술을 활용한 가상자산 인증서로 고유의 주소(토큰)에 소유권, 저작권, 거래이력 등을 기록할 수 있어 원본 소유자를 쉽게 알 수 있다는 장점이 있음(중앙일보, 2022.3.5.)
 - NFT아트는 저렴한 비용으로도 작품을 손쉽게 구매할 수 있어 전 연령층의 적극적인 참여와 미술 컬렉션 대중화를 이끌어내고 있다는 평가를 받고 있음
 - NFT 기반 미술품 시가총액은 2021년 기준 140억 달러로 추정되며, 작품 당 최고 7,000만 달러에 거래될 정도로 시장의 관심을 받고 있음

3. 문화산업 투자 환경 분석

- 본 연구에서는 문화산업 장르별 성장성과 수익성을 추정해볼 수 있는 기업 투자 환경에 대해 분석함
- 문화산업 기업의 투자 환경과 관련된 실태조사는 한국콘텐츠진흥원의 「콘텐츠기업 금융환경조사 연구」를 통해 격년으로 진행되고 있음
 - 최근 조사는 2021년에 시행되었으며, 2019년과 2020년 콘텐츠 기업의 정책금융환경을 중심으로 조사가 진행되었음
 - 해당 조사에서 조사한 콘텐츠기업의 범위는 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보 등 10개 분야 1,007개 기업임
- (투자유치 현황) 2019~2020년 투자유치 경험이 있는 기업은 전체 5% 수준으로 이 중 투자유치에 성공한 기업은 약 2%임
 - 2020년 기준, 투자유치 비율이 높은 장르는 게임(8.2%), 애니메이션(7.8%), 영화(3.5%) 등으로 나타남
 - 반면, 출판(0%), 광고(0%), 음악(1.1%), 캐릭터(1.4%) 장르의 투자유치 비율은 상대적으로 낮은 것을 알 수 있음

〈표 2-18〉 콘텐츠 기업 투자유치 성공 기업 비율

(단위: %)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	전체
2019	0.0	1.4	0.0	3.3	4.4	4.7	3.0	0.8	1.4	2.1	2.1
2020	0.0	2.5	1.1	8.2	3.5	7.8	2.0	0.0	1.4	2.9	2.9

자료: 한국콘텐츠진흥원(2021), 콘텐츠기업 금융환경조사 연구

- (자금조달 수단) 2019~2020년 콘텐츠 기업의 자금조달 수단 중 VC 등을 통한 투자는 전체 기업의 1.7%에서만 이루어졌음
 - 영화(5.2%), 게임(4.5%), 애니메이션(3.1%) 등의 장르에서 상대적으로 VC 투자의 비중이 높게 나타났음
 - 반면, 출판, 음악, 방송, 광고 등의 VC투자 비율은 0%에 가까운 것으로 나타남

- (모태펀드 투자 의향) 향후 공공 및 민간자금을 통한 투자의향을 조사한 결과, 공공을 통한 투자 유치 의향은 6.4%, 민간을 통한 투자 유치 의향은 13.3%로 나타나 민간자금 중심의 투자 유치를 원하는 것을 알 수 있음
 - 특히 게임, 애니메이션, 방송, 캐릭터 장르에서 공공자금 대비 민간자금 중심의 투자 유치 의향이 크게 나타남
 - 반면, 음악, 영화, 광고 등의 분야에서 민간자금 대비 공공자금 중심의 투자 의향이 높게 제시되었음

〈표 2-19〉 콘텐츠 기업 향후 자금조달 의향 비중

(단위: %)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	전체
공공	0.8	2.3	8.6	6.1	7.0	4.9	12.8	18.8	26.3	8.4	6.4
민간	5.8	2.3	5.7	22.0	2.5	8.6	25.8	6.3	56.3	7.4	13.3

자료: 한국콘텐츠진흥원(2021), 콘텐츠기업 금융환경조사 연구

- 콘텐츠기업의 투자 환경을 분석한 결과, 게임, 영화, 애니메이션 장르의 투자가 상대적으로 활성화되고 있으나, 이 중 게임과 애니메이션 분야는 민간 자금 중심의 투자 유치의향이 높은 것으로 드러남
 - (게임) 중소 게임사 대상 대형 게임사의 투자가 증가하고 있으며, 지분투자를 통한 인수와 퍼블리싱 확보가 유리하다는 장점으로 민간 자금 중심의 투자 유치 의향이 높게 나타나고 있음
 - (애니메이션) 최근 국내외 대형 방송플랫폼을 중심으로 애니메이션 콘텐츠 확보를 위한 투자 증가가 이어지고 있어, 민간 자금 중심의 투자 유치 의향이 높게 나타날 수 있음

〈표 2-20〉 게임 및 애니메이션 분야 민간 투자 사례

구분	기업	내용
게임	카카오게임즈	- 인디게임 지원 펀드인 '같이 가자 카카오게임즈 상생 펀드' 조성(2022) - '오딘: 발할라라이징' 개발사 라이온하트스튜디오에 지분 투자 집행
	스마일게이트	- 인디 게임 스타트업 지원을 위한 오렌지플래닛 운영 - 오렌지플래닛이 지원한 스타트업 기업가치는 2022년 기준 약 2조원
	SKT	- 140억 원 규모의 인디게임 전용 펀드를 조성(2021)
애니메이션	LG유플러스	- 다수 애니메이션 IP를 보유한 에오에이엠지엔터테인먼트 지분 투자(2022) - 이를 통해 키즈 영상 콘텐츠 확보 및 애니메이션 기반 IP 개발 추진
	SK브로드밴드	- 창립 초기부터 국내 애니메이션에 대한 투자를 지속 - 독점 애니메이션 확보를 위한 전략적 투자 중심의 활동

- 방송 장르 기업은 전체적으로 VC를 통한 투자는 활성화되지 않았지만 투자 유치 의향의 경우, 민간자금 중심의 투자 유치 의향이 높게 나타남
 - 최근, 넷플릭스, 티빙 등 국내외 OTT 플랫폼의 공격적인 투자로 유통플랫폼의 직접적인 투자가 다수 이루어지고 있다는 점에서 VC를 통한 투자 비중이 낮은 것으로 해석할 수 있음
 - 또한, 해외 플랫폼에서의 독점 방영 및 IP 권리 관련 제한이 있는 모태펀드 자금 대신 민간자금을 통한 투자 유치를 선호한다고 볼 수 있음
- 반면, 영화계정 중심의 투자 생태계가 자리 잡은 영화 산업을 비롯해 음악 산업에서 공공자금 중심의 투자 유치 의향이 높게 나타남
 - 영화계정의 출자 분야는 세분화되어 있어 다양한 영화 프로젝트에 투자하기 용이하며, 모태펀드 중심의 투자 구조가 자리 잡았다고 평가할 수 있기 때문에 공공자금 중심의 투자 유치 의향이 높다고 할 수 있음
 - 또한, 일부 상장사의 점유율이 높은 음악 산업의 경우, 구조적으로 민간 자금을 유치하기 어려운 중소 음원제작사 등을 중심으로 공공자금 중심의 투자 유치 의향이 높은 것으로 분석됨

제2절 모태펀드 문화계정 현황

1. 모태펀드 문화계정 기본 현황

가. 모태펀드 개념 및 운영 현황

- 모태펀드(Fund of Funds)는 정부가 개별 기업이나 프로젝트에 직접 투자하지 않고, 전문 투자기관을 통해 개별 기업과 프로젝트에 투자하는 개별 펀드에 출자하는 간접적 금융지원 정책임
- 2000년대 초 벤처버블이 붕괴되면서 급격히 축소된 벤처캐피탈 시장에 대응하여, 창업투자조합에 대한 투자 확대 정책의 일환으로 2005년에 조성되었음
 - 2005년 6월, 모태펀드가 결성되면서 이를 운용 및 관리 업무를 담당할 한국벤처투자회사 설립함
 - 한국벤처투자는 중소기업 투자모태조합운영 전담회사로서 중소벤처기업부 소관의 공공기관임

[그림 2-1] 모태펀드 운용구조



자료: 한국벤처투자 홈페이지

- 모태펀드는 공공성과 수익성이라는 이중적 목표를 지닌다는 특징이 있음
- (공공성 측면) 정책금융으로서 모태펀드는 기존 시장의 실패를 완화하고, 초기 기업이나 위험성이 높은 아이디어에 자본이 조달될 수 있도록 역할을 수행함으로써 산업 전반의 도약을 지원하는 역할을 수행함
 - 민간 투자 및 벤처캐피탈과 중소·벤처기업 간 발생할 수 있는 정보비대칭을 해결함으로써 시장실패 가능성을 낮추고, 자금이 원활하게 순환할 수 있도록 지원함
 - 또한, 초기창업기업이나 성공 가능성이 불명확한 아이디어에 시장의 자본이 도달할 수 있는 보조적 역할을 수행함
- (수익성 측면) 공공자본과 민간자본이 함께 투자되는 구조로 민간 투자사(VC)가 정부 등 외부 간섭 없이 적합한 투자처에 투자하도록 설계된 구조이기 때문에 모태펀드 내 모든 자조합은 수익성을 추구함
 - 정부 개입에 의한 시장 왜곡을 최소화하기 위해 투자 자금 공급은 정부가 담당하지만, 투자처 탐색 및 투자심의 등 전반적인 의사결정은 전문성을 지니는 민간 투자사가 진행하는 간접투자 방식임
- 모태펀드는 공공적 성과와 수익적 성과라는 이중적 목표를 동시에 추구하기 때문에 두 가지 성격의 균형을 맞추는 것이 중요함
 - 공공성 측면에서는 민간 투자가 활성화되지 않은 소외 분야 투자를 유도하여 해당 분야의 산업 성장을 지원해야 하지만, 수익성 측면에서는 실패 가능성이 높은 소외 분야보다는 일정 수준의 수익이 담보될 수 있는 산업에 투자하는 것이 유리함
 - 두 가지 목표 중 한 쪽으로 치우칠 경우, 정체성의 혼란이 야기되고 모태펀드 조성의 당위성을 잃게 됨
- 모태펀드는 2022년 9월 기준, 19개 계정으로 구분하여 각 분야에 투자하고 있으며, 그 중 문화계정은 「문화산업진흥기본법」에 의한 문화산업에 투자하는 펀드임
 - 모태펀드의 계정으로서는 중진계정, 청년계정, 혁신모험계정, 소재부품장비계정, 엔젤계정, 지방계정, 문화계정, 관광계정, 스포츠계정, 영화계정, 특허계정, 과기계정, 연구개발특구계정, 보건계정, 환경계정, 해양계정, 도시재생계정, 국토

교통혁신계정, 교육계정 등이 있음

- 2021년 12월 31일 기준, 모태펀드의 운용 규모는 7조 2,775억에 이르며, 이는 2035년까지 운용될 예정임

〈표 2-21〉 모태펀드 출자 분야

계정	출자 분야
중진계정	창업초기, 지방기업, 부품소재, M&A등에 투자하는 펀드
청년계정	청년창업기업 투자펀드
혁신모험계정	창업초기기업·혁신성장기업·농수산벤처기업 투자펀드
소재부품장비계정	소재부품장비분야 투자 펀드
엔젤계정	엔젤매칭투자조합 등 엔젤 투자 활성화를 위한 펀드
지방계정	지방기업 투자 활성화를 위한 펀드
문화계정	문화산업진흥기본법에 의한 문화산업에 투자하는 펀드
관광계정	관광진흥법에 의한 관광업 등에 투자하는 펀드
스포츠계정	스포츠산업진흥법 상 스포츠산업 산업에 투자하는 펀드
영화계정	한국영화 등에 투자하는 펀드
특허계정	발명진흥법에 의한 발명활동의 진작과 발명성과의 권리화 촉진, 우수 발명의 이전알선과 사업화 등 특허기술사업화 기업에 투자하는 펀드
과기계정	방송법, 전기통신사업법, 인터넷멀티미디어 방송사업법에 근거한 방송, 인터넷 멀티미디어, 전기통신역무제공 및 서비스 등 방송통신사업분야에 투자하는 펀드
연구개발특구계정	연구개발특구 소재 기업 투자 펀드
보건계정	보건산업에 투자하는 펀드
환경계정	미래환경산업, 미세먼지관련 기업 투자 펀드
해양계정	해양신산업 관련 기업 투자펀드
도시재생계정	구도심 도시재생을 목표로 관련 기업 투자펀드
국토교통혁신계정	국토교통혁신산업 기업 투자 펀드
교육계정	대학창업, 학생창업 기업 투자펀드

자료: 한국벤처투자 홈페이지

나. 모태펀드 문화계정 운영 현황

- 모태펀드 문화계정은 1999년 설치된 문화산업진흥기금이 2006년까지 운용되다가 모태펀드로 그 역할이 이관되면서 조성되어 현재까지 지속되고 있음(박찬욱, 양지훈, 2020)
 - 문화산업진흥기금은 전체 사업비의 31%만 활용되는 등 활용도가 낮았다는 문

제점으로 인해 2004년 실시된 기금존치평가에서 폐지 대상으로 선정됨

- 모태펀드 문화계정은 문화산업진흥기금의 재원을 이어받아 2,900억 원 규모의 재원으로 구성되어 처음으로 출자됨

- 문화체육관광부에서 매년 2~6개 정도의 분야를 정책방향에 맞춰 설정하여 출자하고 있음
 - 모태펀드 내 다른 계정과 마찬가지로 한국벤처투자가 출자 공고, 자펀드 운용사 선정을 담당함
 - 선정된 운용사는 주목적 분야를 중심으로 펀드별 운용계획을 수립하고, 목표 결성액을 조성하면 투자를 진행하는 방식임
 - 모태펀드 내 다른 계정과 마찬가지로 한국벤처투자가 출자 공고, 자펀드 운용사 선정을 담당함
 - 운용사의 투자 성과 평가는 한국벤처투자에서 진행하며, 별도의 성과지표를 통해 관리하고 있음
- 모태펀드 문화계정은 2021년 12월 기준 약 1조 2,475억 원을 출자했으며, 약 2조 6,218억 원의 투자액을 조성하였음
 - 모태펀드 전체 결성규모 대비 문화계정의 결성 규모는 약 8.1%이며, 출자 승수는 약 2.1배로 나타남

〈표 2-22〉 모태펀드 문화계정 조성 현황

구분	~'14	'15	'16	'17	'18	'19	'20	'21	계
조합수(건)	52	9	7	10	9	10	11	11	119
출자액(억 원)	4,713	800	750	912	1,320	1,080	1,460	1,440	12,475
조성액(억 원)	11,513	2,203	1,576	1,696	2,416	1,968	2,438	2,408	26,218

자료: 문화체육관광부(2021), 2022년도 모태펀드 문화계정 운용계획

2. 모태펀드 문화계정 투자 경향

가. 모태펀드 문화계정의 출자 성격

- 모태펀드 문화계정의 출자 분야는 장르별 펀드와 정책목표에 따른 펀드로 구분할 수 있음
 - 그 간의 출자분야를 분석한 결과, 특정 장르 분야에 출자하는 개별 장르펀드와 정책목표를 달성하기 위한 출자로 구분이 가능함

〈표 2-23〉 모태펀드 문화계정 출자 분야(2013~2022)

구분	2013	2014	2015	2016	2017
장르	• 애니·캐릭터 • 공연예술	• 게임 • 애니·캐릭터	• 공연예술 • 방송 영상	없음	• 방송 드라마
정책목표	• 문화산업 • 제작초기	• 제작초기 • 글로벌 콘텐츠 • 콘텐츠영세기업	• 융합콘텐츠기획개발 • 콘텐츠영세기업 • 재무적출자자 • 한·중 문화산업 공동발전 • 문화·ICT융합	• 영세기업&제작초기 • 제작초기 • 가치평가 연계 • 융합콘텐츠 • CG&애니메이션 • 문화·ICT융합	• 콘텐츠기업육성 • NEW콘텐츠 • 소액투자전문 • 콘텐츠기업 재기지원 • 문화산업투자 KVF결성목적
구분	2018	2019	2020	2021	2022
장르	• 게임 • 애니·캐릭터	• 공연 • 게임 • 출판	• 게임 • 애니·캐릭터	• 방송·OTT 영상콘텐츠	• 드라마
정책목표	• 일자리창출 • 해외연계 • 콘텐츠기업육성 • 한-아시아 문화산업 공동발전 • 문화·ICT 해외진출 • 가치평가 연계	• 청년콘텐츠 • 지역콘텐츠 • 콘텐츠 민간제안	• 해외연계 • 콘텐츠 IP • 5G기술융합 콘텐츠 • 모험 콘텐츠	• 모험 콘텐츠 • 콘텐츠기업 재기 지원 • 가치평가 연계	• 모험 콘텐츠

자료: 한국벤처투자 내부자료, 문화체육관광부, 2017~2022년도 모태펀드 문화계정 운용계획

- 문화계정은 장르별 균형발전을 목표로 애니메이션, 캐릭터, 만화, 게임, 공연, 음원, 방송, 드라마, 출판 등 개별 장르펀드를 지속적으로 조성하였음
 - 해당 장르에 투자 의무 투자비율을 규정하여 주목적 투자를 설정하고 투자를 유도함

- 문화산업 혹은 콘텐츠산업특수분류에 따른 장르 구분이 아닌 해당 시기의 산업적으로 수요나 화제성이 높아 투자 지원이 필요한 분야로 출자 대상이 선정됨
- 최근에는 넷플릭스에서 방영한 <오징어게임>의 성공사례를 통해 국내 방송제작사의 IP확보 지원을 목적으로 2021년 방송-OTT 영상콘텐츠 분야와 2022년 드라마 분야에 각각 출자되었음
- 정책목표에 따른 출자분야는 문화산업환경 및 투자환경과 이에 따른 정책 수요를 반영하여 결정됨
 - 매년 1개 이상의 분야에서 출자가 이루어지고 있으며, 정책 수요에 따라 상이한 주제의 펀드가 조성되었음
 - 세부적으로 살펴보면, 제작초기나 영세기업 지원과 같은 모험적 성격, 재무적 출자자와 같은 출자자 성격, 글로벌 콘텐츠 및 해외개척 등 해외 진출 지원, CG나 ICT융합 등의 기술융합, 가치평가 연계 등 출자 분야는 매우 다양하게 조성되었음
 - 최근에는 모험콘텐츠 분야에 대한 출자가 확대되면서 애니메이션캐릭터, 출판 등 투자 소외장르에 대한 지원이 개별 장르펀드가 아닌 정책적 목표로 출자된 펀드에 포함되고 있음
- 모태펀드 문화계정의 출자 성격을 종합해보면, 개별 장르에 대한 출자는 산업적 수요를 고려하고 있으며, 정책적 목표에 따른 출자는 정책적 수요를 위한 방향으로 출자분야가 선정되고 있음
 - 다만, 개별 장르펀드의 경우 산업의 성장성과 투자 활성화 등 산업데이터를 활용하는 것이 아닌 화제성이나 업계 수요에 따라 조성되고 있음
 - 제작초기와 소외장르를 모두 포함하고 있는 콘텐츠 모험투자펀드를 통해 문화계정의 출자 경향이 장르 중심에서 정책목표 중심으로 이동하고 있는 것을 알 수 있음

나. 최근 5개년 모태펀드 문화계정 출자 분야 분석

1) 2018년도 모태펀드 문화계정

- 2018년 모태펀드 문화계정은 1,320억 원 출자를 통해 약 2,416억 원 규모의 펀드를 조성함
- 2018년 문화계정의 장르별 출자 분야는 게임, 애니메이션·캐릭터 등 2개 영역이며, 정책목표에 따른 출자분야는 일자리창출, 해외연계, 콘텐츠기업육성, 한-아시아 문화산업 공동발전, 문화-ICT해외진출, 가치평가 연계 등 6개 분야임
 - (장르별 펀드) 2014년 이후 게임 및 애니·캐릭터 장르 펀드가 4년 만에 조성되었음
 - (정책목적 펀드) 정책목적 펀드는 크게 해외진출, 일자리 창출, 기업투자, 가치평가 연계 등으로 구분할 수 있음
 - 해외진출의 경우, 기존에 출자되었던 글로벌콘텐츠 펀드가 해외연계 분야로 조성되었으며, 이외에 아시아 지역 진출 기업과 디지털콘텐츠 기업의 해외진출을 지원하기 위한 출자를 진행함
 - 일자리 창출 펀드를 조성하여 자본금 10억 원 이하, 연 매출액 10억 원 이하, 고용인원 10명 이하 콘텐츠 영세기업 대상 투자 활성화를 유도함
 - 기업투자를 활성화하기 위해, 콘텐츠기업육성 펀드를 조성하여 콘텐츠기업에 대한 지분투자를 주목적투자자로 설정하였음
 - 또한, 2016년 이후 가치평가 연계 펀드를 추가 조성하여, 가치평가 기반의 투자 문화 조성을 추진함

〈표 2-24〉 2018년도 문화계정 조성 현황

구분	출자분야	주목적투자대상	투자의무비율 (주목적투자)	결성총액 (억 원)	조합 수
장르	애니메이션·캐릭터	애니메이션 또는 캐릭터 관련 프로젝트 및 기업	1) 약정총액의 60% 이상	310	1
	게임	게임 관련 프로젝트 및 기업	1) 약정총액의 60% 이상 2) 단, 창업초기 기업 및 프로젝트에 약정총액의 20% 이상	200	1
정책 목표	일자리창출	① 자본금 10억원 이하, ② 연매출액 10억원 이하, ③ 고용인원 10명 이하	1) 약정총액의 70% 이상 지분 형태(우선주, 보통주, CB,	601	2

구분	출자분야	주목적투자대상	투자의무비율 (주목적투자)	결정총액 (억 원)	조합 수
		중 하나에 해당하는 문화콘텐츠 관련 중소·벤처기업	BW 등) 투자 2) 단, 지분 투자와 동반하여 해당 기업이 제작하는 프로젝트에 투자하는 경우, 프로젝트 투자금액 중 동 기업 지분 투자액의 20% 상당 금액을 주목적 투자로 인정		
	가치평가 연계	한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠가치평가센터에 의뢰하여 콘텐츠에 대한 가치평가보고서를 받은 프로젝트	1) 약정총액의 60% 이상 2) 단, 특정 장르에 대한 누적 투자금액은 약정총액의 30% 이내로 제한	101	1
	해외연계	글로벌 콘텐츠 및 글로벌 콘텐츠 관련 기업 ① 국내제작사가 제작에 참여하여 수익지분 또는 제작지분을 보유하고, 주요 후반작업(CG/VFX/3D, 음악, 음향, 현상 등), 로케이션 서비스, 프로덕션 대행 과정에 국내 중소기업이 참여한 해외 프로젝트 ② 해외판매(배급, 방영, 유통, 공연 등)가 약정되어 실제 판매된 국내 프로젝트(조합해산시점 전 총축) ③ 국내 제작자와 해외 제작자의 공동 제작 프로젝트 ④ 순 제작비의 10% 이상 해외자본을 유치한 국내 프로젝트(단, 기획개발 프로젝트 투자시에는 해외 자본을 순 제작비의 5% 이상 유치한 경우 주목적 투자 대상으로 인정)	1) 약정총액의 60% 이상 2) 단, 특정 장르에 대한 누적 투자금액은 약정총액의 40% 이내로 제한	250	1
	콘텐츠기업육성	문화콘텐츠 관련 중소기업	1) 약정총액의 70% 이상 2) 약정총액의 20% 내에서 문화산업과 관련된 타 산업(IP를 활용하여 부가가치를 높인 상품 개발 산업 등)에 투자 가능	205	1
	한-아시아 문화산업 공동발전	다음 각 호의 아시아 진출 콘텐츠 프로젝트 및 기업에 투자 ① 한-아시아 합작 프로젝트 ② 국내 콘텐츠 기업이 제작(제작지분을 일정비율 이상 보유하여야 함)하는 콘텐츠로서 아시아 자본	1) 약정총액의 80% 이상	350	1

구분	출자분야	주목적투자대상	투자의무비율 (주목적투자)	결성총액 (억 원)	조합 수
		<ul style="list-style-type: none"> 을 유지(순제작비의 20% 이상)한 프로젝트(투자기간 내 총족) ③ 국내 콘텐츠 기업이 제작(제작지분을 일정비율 이상 보유하여야 함)하는 콘텐츠로서 아시아에서의 매출이 발생(총 매출의 20% 이상)한 프로젝트(투자기간 내 총족) ④ 위 각 호의 프로젝트 진행 예정인 중소·벤처기업 ⑤ 아시아에 현지법인, 합작법인을 설립했거나 하고자 하는 문화산업 영위 중소·벤처기업 			
	문화-ICT 해외진출	<ul style="list-style-type: none"> 1) 문화콘텐츠 해외진출 기업 2) 디지털콘텐츠 해외진출 기업 	<ul style="list-style-type: none"> 1) 문화콘텐츠 및 디지털콘텐츠 해외진출 기업 각 약정총액의 30% 이상 2) 해외진출 창업 초기기업에 투자 시, 해외진출에 실패하더라도 결성액의 20% 범위 내에서 주목적 투자로 인정 3) 단, 프로젝트 방식의 투자는 주목적 투자 의무 비율 산정에서 제외함 	400	1

자료: 문화체육관광부(2018), 2018년도 모태펀드 문화계정 운용계획

2) 2019년도 모태펀드 문화계정

- 2019년 모태펀드 문화계정은 1,080억 원 출자를 통해 약 1,968억 원 규모의 펀드를 조성함
- 2019년 문화계정의 장르별 출자 분야는 공연, 게임, 출판 등 3개 영역이며, 정책목표에 따른 출자분야는 청년콘텐츠, 지역콘텐츠, 콘텐츠민간제안 등 총 3개 분야임
 - (장르별 펀드) 게임 장르는 2년 연속, 공연 펀드는 2015년 이후 3년 만에 신규 출자되었고, 출판 펀드는 개별 장르펀드로 최초 조성됨
 - (정책목적 펀드) 청년콘텐츠펀드, 지역콘텐츠펀드 등 특정 연령층과 지역 대상의 출자가 이루어졌으며, 자펀드 운용사의 자율성을 극대화하기 위해 콘텐츠 민간제안 펀드를 신설함

〈표 2-25〉 2019년도 문화계정 조성 현황

구분	출자분야	주목적투자대상	투자의무비율 (주목적투자)	결성총액 (억 원)	조합 수
장르	공연	공연 관련 프로젝트 및 기업	1) 약정총액의 60% 이상 2) 창작공연예술 30% 이상	300	2
	게임	게임 관련 프로젝트 및 기업	1) 약정총액의 60% 이상	328	1
	출판	출판 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 약정총액의 60% 이상 2) 단, 설립 후 연간 매출액이 20억원을 초과하지 않은 출판 관련 기업 및 프로젝트에 약정총액의 20% 이상	110	1
정책 목표	청년콘텐츠	대표이사가 만 39세 이하이거나, 만 39세 이하 임직원 비중이 50% 이상인 청년콘텐츠기업	1) 약정총액의 60% 이상	455	3
	지역콘텐츠	수도권 이외의 지역에 본점 및 주된 사무소를 둔 지역 콘텐츠 기업 또는 수도권 이외 지역에서 주로 제작된 프로젝트 또는 동 지역에 전시·공연된 프로젝트	1) 약정총액의 60% 이상	275	1
	콘텐츠민간제안	문화계정이 기존에 중점지원분야에 해당하는 주목적 투자대상으로 출자했던 분야를 운용사가 자율적으로 주목적 투자대상으로 제시	1) 약정총액의 60% 이상	500	2

자료: 문화체육관광부(2019), 2019년도 모태펀드 문화계정 운용계획

3) 2020년도 모태펀드 문화계정

- 2020년 모태펀드 문화계정은 1,460억 원 출자를 통해 약 2,438억 원 규모의 펀드를 조성함
- 2020년 문화계정의 장르별 출자 분야는 게임, 애니메이션·캐릭터 등 2개 영역이며, 정책목표에 따른 출자 분야는 해외연계, 콘텐츠IP, 5G기술융합콘텐츠, 모험콘텐츠 등 4개 분야임
 - (장르별 펀드) 게임 장르펀드가 3년 연속 출자되었으며, 2018년 이후 2년만에 애니메이션·캐릭터 장르펀드가 조성됨
 - (정책목적 펀드) 해외연계 분야에 2018년 이후 다시 출자되었으며, 이외 콘텐츠 IP, 5G 기술융합, 모험콘텐츠 분야가 새롭게 출자되었음
 - 콘텐츠 IP 분야는 국내 콘텐츠 IP의 우수성과 글로벌 성공사례를 배경으로 출자되었음

- 5G 기술융합 분야는 앞서 지속적으로 출자되었던 기술융합 분야 펀드의 후속 펀드 성격이며, VR, AR, 홀로그램, VFX 등 최근 각광받고 있는 기술 영역을 선점하기 위한 행동으로 보여짐
- 모험투자펀드는 처음으로 신설된 펀드로 그간 장르펀드와 정책목표 펀드로 구분되었던 제작초기와 소외장르를 통합한 펀드임
- 장르 중심의 출자에서 벗어나 정책적 목표 중심의 소외장르 지원의 방향성을 보여주고 있음

〈표 2-26〉 2020년도 문화계정 조성 현황

구분	출자분야	주목적투자대상	투자의무비율 (주목적투자)	결성총액 (억 원)	조합 수
장르	게임	게임 관련 프로젝트 및 기업	1) 약정총액의 60% 이상 2) 단, 창업초기 기업 및 프로젝트에 약정총액의 20% 이상	300	1
	캐릭터·애니메이션	애니메이션 또는 캐릭터 관련 프로젝트 및 기업	1) 약정총액의 60% 이상	267	2
정책 목표	콘텐츠 IP	문화콘텐츠 원천 IP (소설, 웹툰 등 타 분야로의 활용이 가능한 1차 창작 콘텐츠 등) 및 저작권산권을 활용하는 프로젝트	1) 약정총액의 60% 이상	260	1
	모험콘텐츠	콘텐츠 기획개발 등 제작초기 분야 또는 소외분야 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 약정총액의 70% 이상 투자 2) 단, 제작초기 분야에 약정총액의 20% 이상, 소외분야에 약정총액의 20% 이상 투자 3) 창업초기 기업에 약정총액의 20% 이상 지분 투자. (보통주, 우선주, CB, BW 등) 4) 지분투자 시 업체당 투자 금액은 20억 이내로 제한 5) 영화 분야 투자는 약정총액의 20% 미만으로 제한	874	4
정책 목표	5G 기술융합콘텐츠	문화산업과 5세대 기술 (VR, AR, 홀로그램, VFX 등 ICT 기술) 이 융합된 콘텐츠를 개발하는 중소·벤처기업 및 관련 프로젝트	1) 약정총액의 60% 이상	400	1
정책 목표	해외연계	글로벌 콘텐츠 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트 * 글로벌 콘텐츠 (다음 ①~④ 중 하나 이상 충족)	1) 약정총액의 60% 이상 2) 단, 특정 콘텐츠 분야 누적 투자금액은 약정 총액의 40% 이내로 제한	338	2

구분	출자분야	주목적투자대상	투자의무비율 (주목적투자)	결성총액 (억 원)	조합 수
		① 국내 제작사가 참여하여 수익지분 또는 제작 지분을 보유하고, 주요 후반 작업, 로케이션 서비스, 프로덕션 대행 등에 국내 중소기업이 참여한 해외 프로젝트 ② 해외 판매 (배급, 방영, 유통, 공연 등)가 약정되고 실제 판매된 국내 프로젝트 (조합해산 시점 전 총족) ③ 국내 제작자와 해외 제작자의 공동 제작 프로젝트 ④ 순 제작비의 10% 이상 해외자본 유치한 국내 프로젝트 (단, 기획개발 프로젝트 투자 시에는 해외자본을 순제작비의 5% 이상 유치한 경우도 인정)			

자료: 문화체육관광부(2020), 2020년도 모태펀드 문화계정 운용계획

4) 2021년도 모태펀드 문화계정 출자 분야

- 2021년 모태펀드 문화계정은 1,440억 원 출자를 통해 약 2,408억 원 규모의 펀드를 조성함
- 2021년 문화계정의 장르별 출자 분야는 방송·OTT 영상콘텐츠 영역이며, 정책목표에 따른 출자 분야는 모험콘텐츠, 콘텐츠기업재기지원, 가치평가 연계임
 - (장르별 펀드) 넷플릭스로 대표되는 OTT 시장이 성장하고, 국내 방송제작사 및 관련 기업에 대한 국내외 투자가 증가하면서 OTT에 유통하는 콘텐츠 대상 펀드가 최초로 조성됨
 - (정책목적 펀드) 「콘텐츠산업 3대 혁신전략」에 따라 모험투자펀드가 연속으로 조성되었으며, 콘텐츠기업재기지원펀드가 2017년 이후 4년 만에 조성되었음
 - 이외에 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠가치평가센터의 가치평가 프로젝트를 대상으로 하는 콘텐츠가치평가 연계펀드가 2016년, 2018년에 이어 3차 출자가 이루어짐
 - 2021년의 경우, 모험투자펀드 중심의 출자가 이루어지고 있는 동시에, 코로나 팬데믹으로 인한 문화산업 분야 피해를 최소화하기 위해 콘텐츠기업재기지원 분야에 출자가 이루어짐

〈표 2-27〉 2021년도 문화계정 조성 현황

구분	출자분야	주목적투자대상	투자의무비율 (주목적투자)	결정총액 (억 원)	조합 수
장르	방송·OTT 영상콘텐츠	영상 분야 중소·벤처기업 및 프로젝트 영상 분야 -OTT 유통 또는 방송 송출을 목적으로 하는 영상콘텐츠(애니메이션, 드라마, 예능, 교양 등)	1) 약정총액의 60% 이상 2) 단, 영화는 제외 3) 애니메이션 분야에 약정총액의 20% 이상 투자 4) 주목적 투자 외 분야로 영화 분야 투자는 약정총액의 20% 미만으로 제한	303	2
정책 목표	모험콘텐츠	콘텐츠 기획개발 등 제작초기 분야 또는 소외분야 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 약정총액의 70% 이상 투자 2) 단, 제작초기 분야에 약정총액의 20% 이상, 소외분야에 약정총액의 20% 이상 투자 3) 창업초기 기업에 약정총액의 20% 이상 지분 투자. (보통주, 우선주, CB, BW 등) 4) 지분투자 시 업체당 투자 금액은 20억 이내로 제한 5) 영화 분야 투자는 약정총액의 20% 미만으로 제한	1,717	6
	콘텐츠기업 재기지원	1) 폐업 사업주 또는 폐업 기업의 대표이사 또는 주요주주(지분 10% 이상)였던 자가 재창업(타인 명의로 재창업하였다더라도, 실질적인 경영권을 보유하는 경우 포함)한 기업에 대표이사 또는 주요주주(지분 10% 이상) 또는 총괄로 재직 중인 중소기업 2) 단, 일정 수준 이상으로 콘텐츠를 제작한 경험이 있는 기업으로, 폐업 기업이 폐업 당시 임금 체불로 인하여 분쟁 중이거나 소송 중에 있는 회사(관계자인 대표, 주주까지 포함)가 아닐 것 3) 코로나 피해가 증명된 기업	1) 약정총액의 60% 이상	267	2
정책 목표	가치평가 연계	한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠가치평가센터에 의뢰하여 콘텐츠에 대한 가치평가 분석을 받은 프로젝트	1) 약정총액의 60% 이상 2) 단, 특정 장르의 누적 투자금액은 약정총액의 30% 이내로 제한	122	1

자료: 문화체육관광부(2020), 2021년도 모태펀드 문화계정 운용계획

5) 2022년도 모태펀드 문화계정 출자 분야

- 2022년 모태펀드 문화계정은 1,641억 원 출자를 통해 약 2,445억 원 규모의 펀드를 조성함
- 2022년 문화계정의 장르별 출자 분야는 드라마 영역이며, 정책목표에 따른 출자 분야는 모험콘텐츠 분야임
 - (장르별 펀드) 글로벌 흥행에 성공한 <오징어게임>의 IP 귀속 논란으로 발생한 국내 방송제작사의 IP확보 이슈에 대응하고 빠르게 성장하고 있는 OTT 콘텐츠 시장을 선점하기 위한 드라마 펀드를 조성함
 - (정책목적 펀드) 2020년부터 매년 모험콘텐츠를 출시하여 제작초기와 소외장르 분야에 대한 투자를 지원하고 있으며, 약정총액의 주목적 투자비율을 하향하는 대신 영화 분야 투자 제한을 10%로 강화함

〈표 2-28〉 2022년도 문화계정 조성 현황

구분	출자분야	주목적투자대상	투자의무비율 (주목적투자)	결성총액 (억 원)	조합 수
장르	드라마	드라마 제작 프로젝트 및 관련 기업 드라마의 정의 - OTT 유통 또는 방송 송출을 목적으로 하는 드라마 콘텐츠 중 최소 3편 이상으로 구성되며, 최소 120분 이상 드라마 콘텐츠 (영화 제외)	1) 약정총액의 60% 이상 2) 제작사가 단독 IP를 소유하거나 제작사와 방송국 또는 OTT 사업자 등 플랫폼 사업자외IP를 공동소유한 드라마 제작 프로젝트에 약정총액의 20%이상 투자 3) 한국콘텐츠진흥원의 '방송영상콘텐츠 제작지원' 사업에서 선정된 드라마 제작 프로젝트에 약정총액의 5% 이상 투자 4) 영화 분야 투자는 주목적 투자 외로 약정총액의 10% 미만으로 제한	400	1
정책 목표	모험콘텐츠	콘텐츠 기획개발 등 제작초기 분야 또는 소외분야 관련 중소 벤처기업 및 프로젝트	1) 약정총액의 60% 이상 투자 2) 단, 제작초기 분야에 약정총액의 20% 이상, 소외분야에 약정총액의 20% 이상 투자 3) 창업초기 기업에 약정총액의 20% 이상 지분 투자. (보통주, 우선주, CB, BW 등) 4) 지분투자 시 업체당 투자 금액은 20억 이내로 제한 5) 영화 분야 투자는 약정총액의 10% 미만으로 제한	2,045	7

자료: 문화체육관광부(2021), 2022년도 모태펀드 문화계정 운용계획

6) 최근 5개년 간 문화계정 출자 방향의 특성

- 최근 문화계정은 장르 중심의 개별 장르펀드 출자에서 정책목표 중심의 주제별 펀드 출자의 방향성을 보이고 있음
 - 최근 5개년 간 출자 현황 및 조성금액 규모를 살펴보았을 때, 정책목표로 조성된 펀드 대비 개별 장르펀드의 출자 규모 비중은 2019년을 제외하고는 매우 낮은 편임
 - 장르 중심 펀드 조성보다는 산업 변화에 유연하게 대응하고 투자하기 위해 정책 주제 중심의 출자 환경을 조성하고 있음

〈표 2-29〉 최근 5개년 간 개별 장르 및 정책목표 펀드 출자분야 규모

연도	장르(A)	정책목표(B)	A/B
2018	510	1,907	26.7%
2019	738	1,230	60.0%
2020	567	1,872	30.3%
2021	303	2,105	14.4%
2022	400	2,045	19.6%

자료: 문화체육관광부, 2018-2022 모태펀드 문화계정 운용계획

- 상대적으로 투자에 소외된 장르에 대한 출자를 강화하여 투자 활성화를 유도하고 있음
 - 기존에도 투자 소외장르의 투자를 활성화하고 산업을 고도화하기 위한 장르 펀드가 출시되었음(출판, 공연 등)
 - 그러나 대부분의 장르에서 투자가 활성화되지 않은 점을 해소하고자 모험투자 펀드를 신설하고 소외장르의 기준과 범위를 확대하였음
- 종합적으로 최근의 문화계정의 출자 경향은 수익성이 아닌 정책적 목표에 따른 공공성 중심으로 추진되고 있으며, 콘텐츠 모험투자펀드를 통한 투자 소외장르 지원을 강화하고 있음

제3절 콘텐츠 모험투자펀드 현황

1. 콘텐츠 모험투자펀드 기본 현황

가. 콘텐츠 모험투자펀드 조성 배경

- 2019년, 세계 7위 규모의 글로벌 콘텐츠 산업 경쟁력을 갖춘 국내 콘텐츠산업이 한 단계 더 도약할 수 있는 기반을 마련하기 위해 「콘텐츠산업 3대 혁신전략」이 발표되었음(관계부처합동, 2019)
 - 3대 전략으로는 ①정책금융 확충으로 혁신기업의 도약 지원, ②선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력 확보, ③신한류로 연관산업의 성장 견인 등이 있음
- 그 중 첫 번째 전략인, ‘정책금융 확충으로 혁신기업의 도약 지원’의 주요 골자는 콘텐츠산업 내 자금시장 사각지대를 해소할 수 있는 ‘콘텐츠 모험투자펀드’를 신설하고, 기존 ‘콘텐츠 기업보증’ 규모를 확대하는 것이었음
 - ‘콘텐츠 모험투자펀드’는 제작 초기 단계의 프로젝트 등 그동안 미진했던 투자 분야에 집중하기 위해 조성되었고, 모험분야에 대한 투자를 확대했음
 - 기존 투자 사각지대를 해소하기 위해 제작 초기 단계, 소외 분야 등 상대적으로 높은 위험성으로 투자 기피대상이 되는 분야에 출자하는 형태로 자금을 지원함
- 이를 통해 모태펀드 문화계정 내 기획개발·제작초기·장르에 투자금이 순환할 수 있는 환경을 조성하고, 경쟁력을 갖춘 제작초기 콘텐츠기업을 발굴할 수 있는 기반을 마련함
 - 모험투자펀드는 기획개발 등 제작초기분야 및 투자 소외분야 프로젝트 및 기업에게 펀드 약정총액의 일정 비중 이상을 투자하도록 규정함

- 콘텐츠 모험투자펀드는 제작초기분야와 소외분야의 프로젝트 및 기업에 약정총액 60% 이상 투자하도록 규정하고 있음(2021년은 약정총액의 70% 이상)
 - 세부적으로 제작초기, 소외분야에 각각 약정총액의 일정 비중 이상(20%)을 투자하도록 규정하고 있음
 - 또한, 창업초기(3년 이내) 중소·벤처기업에 약정 총액의 20% 이상 지분 방식으로 투자해야 하며, 1개 기업에 최대 20억 원까지 투자가 가능함
 - 이외 영화분야 투자는 약정총액의 10% 미만으로 ('21년 20%)로 투자 상한제를 설정하여 영화 프로젝트로의 투자 쏠림 현상을 방지하고 있음

① 제작초기

- 콘텐츠 모험투자펀드가 출자하는 제작초기기업이란 ‘기존 문화계정 제작초기 펀드 출자 대상’으로, 영역별로 상이한 기준이 존재함
 - 제작초기기업의 대상 장르는 영화, 애니, 공연, 드라마, 게임, 웹툰, 음원 등 주요 문화산업 장르가 대부분 포함되어 있음
 - 이외에 1인 창조기업의 제작 프로젝트, 크라우드펀딩 유치 프로젝트 및 기업, 원천스토리 활용 프로젝트 및 기업 등 장르 제한이 없는 별도의 인정 기준을 설정함

제작초기기업 인정 요건

- (영화) 메인투자 계약 전, 시나리오·캐스팅(주·조연) 완료 전(동시총족)
- (애니) 메인투자 계약 전
- (공연) 대관 계약 전
- (드라마) 방송사 편성 계약 전
- (게임) 퍼블리셔 계약 전 및 CBT 전
- (웹툰제작) 유통 플랫폼 (인터넷 포털서비스 등)에 연재계약 전
- 1인 창조기업이 제작하는 프로젝트
- (음원) 온/오프라인 유통사와의 계약 전
- 크라우드펀딩을 유치한 프로젝트 및 기업
- 원천스토리(시놉시스, 트리트먼트 등 출판원고 혹은 시나리오 이전 단계의 창작물)를 활용한 프로젝트 및 기업
- 기타 특별조항원이 초기단계라고 인정하는 경우

② 소외장르

- 콘텐츠 모험투자펀드에서 정의하는 소외장르란 ‘문화계정에서 자펀드가 2개 미만으로 구성된 문화산업 장르 및 기존 장르 중 소외 분야로, 장르별 상이한 기준을 제시하고 있음
 - 콘텐츠 모험투자펀드의 자조합은 약정 총액의 20% 이상을 별도로 정의한 소외 장르에 투자해야 하는 의무가 있음
 - 자조합 운용사는 소외장르 기준에 부합하는 투자처에 투자를 집행하고, 모태펀드를 관리하는 한국벤처투자에서 소외장르 투자 실적을 인정하는 구조임
- 총 7개 장르를 소외장르로 인정하고 있으며, 세부 기준은 아래와 같음
 - (전시) 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 전시회, 전시산업발전법 제2조 2호에 의한 무역상담과 상품 및 서비스의 판매·홍보를 위하여 개최하는 상설 또는 비상설의 견본상품박람회, 무역상담회, 박람회 등은 소외장르에서 제외됨
 - (음원) 음원의 제작 및 유통 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트로 연예기획사 제외함
 - (출판) 출판문화산업 진흥법 제2조에 따른 출판 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트에 한정함
 - (창작공연예술) 저작권이 내국인에 있고 제작사가 국내에 있으며, 국내 단체 또는 예술인이 출연진을 구성하는 공연으로 오리지널 내한공연 등 저작권이 외국 제작사에 있는 공연은 제외됨
 - (장편 애니메이션) 장편 애니메이션 영화 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트를 소외장르로 인정함
 - (방송) 방송콘텐츠 중 다큐멘터리 및 예능과 같은 비드라마 콘텐츠를 소외장르로 인정함
 - (게임) 게임 중 총 제작비 5억 원 이하의 저예산 모바일 게임 또는 별도의 게임 전용기기를 통해 플레이하는 콘솔 게임을 소외장르로 인정함
 - 그 외 특별조합원이 소외분야라고 인정하는 경우, 소외장르 투자로 인정함

〈표 2-30〉 콘텐츠 모험투자펀드에서 정의하는 소외장르의 범위

장르	주요 내용
전시	문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 전시 (단, 전시산업발전법 제2조 2호 제외)
음원	음원의 제작 및 유통 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트. (단, 연예기획사(대중문화예술산업발전법 상 대중문화예술기획업 등록) 제외)
출판	출판문화산업 진흥법 제2조에 따른 출판 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트
창작공연예술	저작권이 내국인에 있고 제작사가 국내에 있으며, 국내 단체 또는 예술인이 출연진을 구성하는 공연
장편 애니메이션	장편 애니메이션 영화 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트
방송콘텐츠	비드라마 콘텐츠(다큐멘터리, 예능 등)
게임	저예산(총 제작비 5억 원 이하) 모바일 게임, 또는 콘솔게임 - 모바일 게임 : 모바일 기기를 통해 플레이 하는 게임 - 콘솔 게임 : 별도의 게임 전용기기를 통해 플레이 하는 게임
상기 분야 외 이에 준하는 경우로서 특별조합원이 소외 분야라고 인정하는 경우	

자료: 한국벤처투자(2022), 모태펀드(문체부 소관) 2022년 1차 정시 출자사업 계획 공고

- 콘텐츠 모험투자펀드가 처음 조성된 2020년 이후 2022년 현재까지 소외장르의 인정 기준은 변동되지 않음
 - 투자 소외장르의 정의 및 기준은 문화산업 분야 VC 및 관계자 의견 수렴을 통해 도출되었음
 - 7개 장르를 비롯하여 콘텐츠 성격, 제작비 예산 등 세부 기준은 고정되어 운영되고 있음

나. 콘텐츠 모험투자펀드 조성 현황

- 콘텐츠 모험투자펀드는 2020년 신규 조성된 이후, 2022년까지 매년 자조합을 결성하고 있음
 - 2020년부터 2022년까지 모태펀드 출자액은 3,051억 원, 펀드 결성금액 계획은 4,301억 원임
 - 정부 출자비율은 70~75% 수준으로 예상되었으나, 자조합 결성금액의 증가로 실제 정부 출자비율은 60~70%로 나타나고 있음
 - 연도별 결성금액의 경우, 2020년 약 874억 원, 2021년 1,717억 원 등으로 매년 가파르게 상승하고 있음

- 콘텐츠 모험투자펀드에 참여하는 자조합 수 역시 매년 증가하고 있음
 - 2020년 4개 자조합을 시작으로 2021년 6개, 2022년 7개 자조합이 결성되었음
 - 문화산업 분야 전문 VC사가 자조합 운용사로 참여하고 있으며, 운용사 선정은 평균 3:1의 높은 경쟁률을 기록하고 있음

〈표 2-31〉 콘텐츠 모험투자펀드 조성 규모

(단위: 억 원)

구분	2020	2021	2022	계
출자약정액	600	1,050	1,401	3,051
결성금액 계획	800	1,500	2,001	4,301
실제 결성금액	874	1,717	2,001	4,592
정부출자비율(%)	68.7	61.2	70.0	-
자조합 수	4	6	7	17

자료: 문화체육관광부, 2020~2022 모태펀드 문화계정 운용계획 및 한국벤처투자 내부자료

- 콘텐츠 모험투자펀드는 3년 간 총 17개 자조합이 결성되었음
 - 2020년 4개, 2021년 6개, 2022년 7개 자조합이 신규 결성되었으며, 조합별 결성규모는 150억 원 ~ 400억 원 정도임
 - 조합 결성 기간은 대부분 7~8년으로 나타남

〈표 2-32〉 콘텐츠 모험투자펀드 조성 현황

선정 연도	운용사	조합명	만기일	결성금액 (백만 원)	출자약정액 (백만 원)
2022	보광창업투자	결성 중	결성 중	결성 중	결성 중
	에스비파트너스				
	이에스비인베스터				
	일신창업투자				
	지온인베스트먼트				
	케이넷투자파트너스, 크릿벤처스				
	피앤아이인베스트먼트				
2021	코나벤처파트너스	코나 모험콘텐츠 투자조합	2029-12-12	15,860	11,000
	케이씨벤처스	케이씨드림업투자조합	2028-09-06	20,000	14,000
	유니온투자파트너스	현대-유니온모험콘텐츠 투자조합	2028-08-12	35,000	21,000

선정 연도	운용사	조합명	만기일	결성금액 (백만 원)	출자약정액 (백만 원)
	슬레어파트너스	슬레어컬처플러스투자조합	2028-07-04	24,300	17,000
	스마트스터디벤처스	베이비샤크넥스트유니콘IP펀드	2029-09-15	35,500	18,000
	센트럴투자파트너스	센트럴모험콘텐츠투자조합	2029-10-25	41,000	24,000
2020	이수창업투자	ISU-콘텐츠코리아모험펀드	2027-07-29	21,500	15,000
	가이아벤처파트너스	가이아모험콘텐츠투자조합	2027-05-25	20,000	15,000
	넥스트지인베스트먼트	상상콘텐츠투자조합	2028-06-01	30,000	22,500
	라구나인베스트먼트	라구나 다이내믹 게임&콘텐츠 펀드	2027-10-24	15,860	7,500

자료: 한국벤처투자 내부자료

2. 콘텐츠 모험투자펀드 투자 경향

가. 콘텐츠 모험투자펀드 투자 현황

- 콘텐츠 모험투자펀드는 2022년 9월 기준 194개 기업 또는 프로젝트에 투자하고 있으며, 총 투자 금액은 약 1,498억 원 규모임
 - 기업 투자 유형은 120건, 프로젝트 투자 유형은 74건으로 나타남
- 산업분류별 투자 집행 비중을 투자 건수 기준으로 살펴보면, 영상/공연/음반 분야 투자가 전체 58.8%인 것으로 나타남
 - 영상/공연/음반 분류는 영화, 방송, 공연, 전시, 음원, 출판 등 문화산업의 다양한 장르를 포함하고 있음
 - 이외에 게임 분야에 대한 투자가 전체 17%로 나타남

〈표 2-33〉 콘텐츠 모험투자펀드 투자 현황(투자 건수)

구분	ICT 서비스	ICT제조	게임	영상/공연/음반	유통/서비스	전기/기계/장비	화학/소재	기타	분류 없음
투자 건수 (억 원)	24	2	33	114	13	3	3	1	1
투자 건수 비중(%)	12.4	1.0	17.0	58.8	6.7	1.5	1.5	0.5	0.5

자료: 한국벤처투자 내부자료

- 산업분류별 투자 집행 비중을 투자 금액 기준으로 살펴보면, 영상/공연/음반 분야 투자가 전체 50.9%를 차지하고 있음
 - 게임은 전체 투자금액 대비 25.4%를 차지하고 있어 투자 건수 비중(17%)보다 높은 비중을 나타냄
 - 즉, 건당 투자 집행 금액의 규모가 상대적으로 큰 편임

〈표 2-34〉 콘텐츠 모험투자펀드 투자 현황(투자 금액)

구분	ICT 서비스	ICT제조	게임	영상/공연/음반	유통/서비스	전기/기계/장비	화학/소재	기타	분류 없음
투자 금액 (억 원)	202.48	20	380.12	761.87	89.07	7.35	27	5	5
투자 금액 비중(%)	13.5	1.3	25.4	50.9	5.9	0.5	1.8	0.3	0.3

자료: 한국벤처투자 내부자료

- 콘텐츠 모험투자펀드의 산업별 투자 집행 수 및 금액 규모를 분석한 결과, 전체 투자 규모의 약 70% 이상이 문화산업에 집중되고 있는 것으로 나타남
 - 특히, 문화산업 내 단일 장르인 게임은 전체 투자금액의 약 25% 이상을 차지하고 있어 높은 비중을 나타내고 있음

나. 소외장르 분야 투자 현황

- 콘텐츠 모험투자펀드 내 소외장르 투자 집행 수는 2022년 9월 기준 86건이며, 총 투자금액은 약 663.1억 원 규모임
 - 기업(지분)투자는 54건, 프로젝트 투자는 32건으로 기업(지분)투자의 수가 프로젝트 투자보다 많음
- 장르별 투자규모의 경우, 방송, 출판, 애니메이션 분야에 대한 투자 빈도가 상대적으로 높게 나타남
 - (투자 건수) 비드라마 방송콘텐츠 20건, 출판 17건, 장편 애니메이션 16건, 저예산 게임 12건 등의 순으로 투자가 이루어지고 있음
 - (투자 금액) 비드라마 방송콘텐츠 약 159.1억 원, 출판 136억 원, 장편 애니메

이선 약 115.3억 원, 전시 81억 원 등의 순으로 소외장르 분야 투자 금액 규모가 분석됨

〈표 2-35〉 콘텐츠 모험펀드 내 소외장르 투자 현황

구분		건수(건)	투자액(백만 원)
①	전시	10	8,100
②	음원	7	6,200
③	출판	17	13,600
④	창작공연예술	4	2,970
⑤	장편 애니메이션	16	11,530
⑥	방송콘텐츠 중 비드라마	20	15,910
⑦	게임 중 저예산(총 제작비 5억 원 이하) 모바일 게임 또는 콘솔게임	12	8,000
⑧	상기 분야 외 이에 준하는 경우로서 특별조합원이 소외 분야라고 인정하는 경우	0	0
계		86	66,310

자료: 한국벤처투자 내부자료

1) 전시

- 전시 장르의 소외장르 투자 인정 건수는 총 10건으로, 총 투자액은 81억 원 규모임
 - 기업 투자가 4건, 프로젝트 투자가 6건으로 기업 투자와 프로젝트 투자 빈도가 거의 동일하게 나타남
 - 투자 금액 측면에서는 기업 투자가 약 51억 원, 프로젝트 투자가 30억 원으로 분석됨
- 전시 장르의 주요 투자 분야는 기업 투자와 프로젝트 투자가 상이하게 나타나고 있으며, 기업 투자의 경우 전시 기획사가 아닌 전시 관련 스타트업에 투자가 집중되고 있음
 - 프로젝트 투자의 경우, 외국 작가의 내한 전시 위주의 투자가 집행되었음
 - 기업 투자 유형에서는 예술가 인큐베이팅 스타트업, 캐릭터 IP 업체 등 전시 기획사가 아닌 전시 관련 플랫폼 및 전시를 IP 판매에 활용하고 있는 스타트업에 투자가 이루어지고 있음

〈표 2-36〉 전시 장르 투자 현황

구분	기업(지분) 투자	프로젝트 투자
투자 건수	4	6
투자 금액(백만 원)	5,100	3,000
투자 규모	5억 원 ~ 20억 원	2억 원 ~ 9억 원
주요 투자 분야	예술가 인큐베이팅 스타트업, 캐릭터IP 업체 등	내한 전시 등

자료: 한국벤처투자 내부자료

2) 음원

- 음원 분야의 소외장르 투자 인정 건수는 총 7건으로, 총 투자액은 62억 원 규모임
 - 기업 투자 5건, 프로젝트 투자 2건으로, 기업에 대한 투자 비중이 높게 나타남
 - 투자 금액 측면에서는 기업 투자가 약 51억 원, 프로젝트 투자가 11억 원으로 분석됨
- 음원 장르의 주요 투자 분야는 음원 제작·유통 관련 기업 및 프로젝트이며, 이외에 실감콘텐츠, 클라우드펀딩 관련 스타트업에 대한 투자도 이루어지고 있음
 - 프로젝트 투자 유형에서는 음원 제작 프로젝트에 한정되어 투자가 집행되었음
 - 기업 투자 유형에서는 음원 제작 및 유통 관련 기업은 물론 실감콘텐츠, 클라우드펀딩, 굿즈 판매 등 K-POP을 활용한 플랫폼 스타트업에 투자가 이루어지고 있는 것을 확인함
 - 현재의 소외장르 기준 규정에서는 연예기획사가 제외되고 있기 때문에 콘서트, 굿즈 판매 등 음원 IP를 활용하여 비즈니스 모델을 구축한 스타트업 중심의 투자가 이루어지고 있음

〈표 2-37〉 음원 분야 투자 현황

구분	기업(지분) 투자	프로젝트 투자
투자 건수	5	2
투자 금액(백만 원)	5,100	1,100
투자 규모	5억 원 ~ 18억 원	4억 원 ~ 7억 원
주요 투자 분야	디지털 유통, 음악 콘텐츠 기획 및 제작 등	음원 제작

자료: 한국벤처투자 내부자료

3) 출판 장르

- 출판 장르의 소외장르 투자 인정 건수는 총 17건으로, 총 투자액은 136억 원 규모임
 - 기업 투자 유형은 14건, 프로젝트 투자 유형은 3건으로 나타남
 - 투자 금액 측면에서는 기업 투자가 약 104억 원, 프로젝트 투자가 약 32억 원임
- 출판 장르의 주요 투자 분야는 웹툰, 웹소설, 텍스트 콘텐츠 기반의 플랫폼 업체 등이 있음
 - 프로젝트 투자 유형에서는 웹툰 등 만화 출판물 중심의 투자가 이루어지고 있으며, 일반 서적 관련 프로젝트는 전무함
 - 기업 투자 유형에서는 웹툰 제작, IP 기반 웹소설 유통, 텍스트 콘텐츠 기반의 플랫폼 등 온라인 플랫폼이 대다수를 이루고 있음

〈표 2-38〉 출판 장르 투자 현황

구분	기업(지분) 투자	프로젝트 투자
투자 건수	14	3
투자 금액(백만 원)	10,400	3,200
투자 규모	1억 원 ~ 15억 원	2억 원 ~ 20억 원
주요 투자 분야	웹툰 제작, 웹소설 유통, 텍스트 콘텐츠 기반 플랫폼 등	웹툰

자료: 한국벤처투자 내부자료

- 출판 장르의 투자 중 가장 비중이 높은 세부 장르는 웹툰으로 분석됨
 - 콘텐츠산업특수분류 상 출판 장르와 웹툰이 속해 있는 만화 장르가 구분되어 있다는 점을 고려할 때, 일반적 의미의 출판사 관련 투자는 거의 없는 것으로 나타남

4) 창작공연예술

- 창작공연예술 분야 소외장르 투자 인정 건수는 총 4건으로, 총 투자액은 29.7억 원 규모임
 - 투자 유형의 경우, 기업 투자 1건, 프로젝트 투자 3건으로 프로젝트 투자가 다소 많은 것으로 나타남

- 창작공연예술의 주요 투자 분야는 뮤지컬로 창작공연예술 분야 소외장르 투자로 인정받은 모든 프로젝트 투자가 뮤지컬 공연임
 - 연극, 클래식, 무용 등 창작공연예술 장르에 포함되는 다수 공연 분야에 대한 투자는 이루어지지 않음
 - 기업 투자 유형에서는 전문 공연기획사가 아닌 캐릭터 기업에 대한 투자가 이루어져, 캐릭터 IP를 활용하여 공연을 기획하는 비즈니스 모델에 투자한 것으로 추정됨

〈표 2-39〉 창작공연예술 분야 투자 현황

구분	기업(지분) 투자	프로젝트 투자
투자 건수	1	3
투자 금액(백만 원)	1,000	1,970
투자 규모	약 10억 원	2억 원 ~ 12억 원
주요 투자 분야	캐릭터 기업	뮤지컬

자료: 한국벤처투자 내부자료

5) 장편 애니메이션

- 장편 애니메이션 분야의 소외장르 투자 인정 건수는 16건으로, 총 투자액은 115.3억 원 규모임
 - 기업 투자 유형은 5건, 프로젝트 투자 유형은 11건으로 기업투자에 비해 프로젝트 투자 빈도가 높음
- 장편 애니메이션의 주요 투자 분야는 극장용 애니메이션으로 애니메이션 및 애니메이션 기반 영화 등에 대한 투자가 이루어짐
 - 극장용 장편 애니메이션 및 영화로 분류된 애니메이션 기반의 영화에 대한 프로젝트 투자가 집행됨
 - 기업 투자의 경우, 캐릭터 IP 활용, 퍼스널 트레이닝 서비스, 이모티콘 솔루션 관련 기업 등 애니메이션 제작사가 아닌 애니메이션 기술을 활용한 서비스를 제공하고 있는 기업에 투자가 이루어짐

〈표 2-40〉 장편 애니메이션 분야 투자 현황

구분	기업(지분) 투자	프로젝트 투자
투자 건수	5	11
투자 금액(백만 원)	5,100	6,430
투자 규모	1억 원 ~ 15억 원	2억 원 ~ 12억 원
주요 투자 분야	캐릭터 IP, 퍼스널트레이닝, 이모티콘 솔루션 기업 등	극장용 장편 애니메이션, 애니메이션 영화

자료: 한국벤처투자 내부자료

6) 비드라마 방송콘텐츠

- 비드라마 방송콘텐츠 분야의 소외장르 투자 인정 건수는 총 20건으로, 총 투자액은 159.1억 원 규모로 소외장르 분야 중 투자가 가장 활발하게 이루어지고 있음
 - 기업 투자 유형은 13건, 프로젝트 투자 유형은 7건으로 나타남
- 비드라마 방송콘텐츠의 주요 투자 분야로 예능 콘텐츠 및 관련 방송제작사, 방송콘텐츠 관련 유통 플랫폼 기업 등이 있음
 - 프로젝트 투자의 경우, 대부분이 예능 콘텐츠이며 TV시리즈용 애니메이션도 비드라마 방송콘텐츠로 인정되고 있음
 - 기업 투자의 경우, 비드라마 콘텐츠를 제작하는 방송제작사는 물론 방송 IP를 활용하여 스트리밍 서비스를 제공하거나 개인방송 크리에이터와 소비자를 연결하는 플랫폼 기업에 대한 투자도 이루어지고 있음
 - 또한, 메타버스 플랫폼, 패션 플랫폼 등 방송 영상 콘텐츠를 활용하여 서비스를 제공하는 기업 대상 투자도 진행된다는 특징이 있음
- 소외장르 선정 기준에서 정의하고 있는 비드라마 방송콘텐츠의 범위인 예능, 다큐 콘텐츠 대상 직접 투자보다는 드라마가 아닌 방송콘텐츠를 활용할 수 있는 기업에 대한 투자가 상대적으로 활성화 되고 있음

〈표 2-41〉 비드라마 방송콘텐츠 분야 투자 현황

구분	기업(지분) 투자	프로젝트 투자
투자 건수	13	7
투자 금액(백만 원)	12,320	3,590
투자 규모	1.5억 원 ~ 20억 원	2억 원 ~ 16억 원
주요 투자 분야	방송제작사, 방송 IP 서비스, 메타버스 플랫폼 등	예능 콘텐츠, TV시리즈 애니메이션

자료: 한국벤처투자 내부자료

7) 게임 장르

- 게임 장르의 소외장르 투자 인정 건수는 총 12건으로, 총 투자액은 80억 원임
 - 모든 투자 유형이 기업 투자 형태로 진행되었으며, 프로젝트 투자는 없음
- 게임 장르의 투자 분야는 게임제작사가 대부분이며, 대형 제작사가 높은 시장 점유율을 차지하고 있는 MMORPG 장르가 아닌 VR, 하이퍼캐주얼 등의 게임 제작사에 대한 투자가 이루어지고 있음
 - 이외에 교육콘텐츠, 사물인식 기반 콘텐츠 서비스 등 게임 콘텐츠가 사업영역의 일부분인 기업들에 대한 투자가 진행되었음
- 게임 장르 투자는 제작비 5억 원 이하의 저예산 게임이 아닌 콘솔게임 중심의 투자가 진행되고 있음
 - 대부분의 VC가 제작비 5억 원 이하의 저예산 모바일 게임 프로젝트에 비해 VR 등의 기술을 접목한 콘솔게임 제작사에 대한 성공 가능성을 높게 판단한다는 것을 알 수 있음

〈표 2-42〉 게임 장르 투자 현황

구분	기업(지분) 투자	프로젝트 투자
투자 건수	12	-
투자 금액(백만 원)	12,320	-
투자 규모	2억 원 ~ 10억 원	-
주요 투자 분야	VR, 하이퍼캐주얼 관련 게임제작사, 교육 콘텐츠 기업 등	-

자료: 한국벤처투자 내부자료

다. 소외장르 분야 투자 특성

- 앞서 살펴본 것처럼 소외장르 분야는 비드라마 방송콘텐츠, 출판, 장편 애니메이션 등의 분야에서 상대적으로 투자가 활성화되고 있음
 - 비드라마 방송콘텐츠는 전체 투자금의 약 24%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하였고, 출판 20.5%, 장편 애니메이션 17.4% 순으로 나타남
- 투자 유형을 분석한 결과, 장르별로 선호되는 투자 유형이 상이한 것으로 나타남
 - 게임 분야에서는 모든 투자가 기업(지분)투자 형태로 이루어졌으며, 프로젝트 투자는 단 한 것도 없는 것으로 나타남
 - 이러한 결과는 소외장르의 기준 중 하나인 제작비 5억 원 이하의 저예산 프로젝트보다는 콘솔게임 제작사 대상 지분투자가 선호되고 있다고 해석할 수 있음
 - 출판(82.4%), 음원(71.4%), 비드라마 방송콘텐츠(65%) 등도 기업 투자 비중이 프로젝트 투자에 비해 높게 나타남
 - 이에 반해 장편애니메이션, 전시, 창작공연예술 등은 프로젝트 투자의 비중이 높은 수치를 기록하였음
- 소외장르별 실제 투자가 이루어진 기업 및 프로젝트를 분석한 결과, 일반적인 장르의 범위에서 벗어난 투자처가 다수 존재함
 - 출판의 경우, 대부분의 투자가 웹툰 분야에 집중되고 있음
 - 콘텐츠산업특수분류 상, 출판 장르와 웹툰이 포함되어 있는 만화 장르가 분리되어 있고, 대부분의 지원사업이 출판과 만화 영역으로 구분된다는 점을 고려할 때, 일반적인 출판 산업에 대한 투자는 거의 이루어지지 않고 있음
 - 전시, 공연, 장편 애니메이션 분야에서는 캐릭터 IP 기업에 대한 투자가 활발하게 이루어지고 있어, 장르별 전문 제작사보다는 전시, 공연, 애니메이션 콘텐츠에 자사의 보유 IP를 활용하는 기업에 투자가 주로 진행되고 있음

〈표 2-43〉 장르별 소외장르 분야 투자 현황

구분	투자 유형(건 수)		투자 규모 (전체 비중)	주요 투자 분야
	기업	프로젝트		
전시	4 (40.0%)	6 (60.0%)	8,100 (12.2%)	(프로젝트) 내한 전시 등 (기업) 캐릭터IP 기업 등
음원	5 (71.4%)	2 (28.6%)	6,200 (9.4%)	(프로젝트) 음원 제작 (기업) 음원 기획 및 유통 기업 등
출판	14 (82.4%)	3 (17.6%)	13,600 (20.5%)	(프로젝트) 웹툰 제작 (기업) 웹툰 및 웹소설 제작, 텍스트 콘 텐츠 활용 플랫폼 기업 등
창작공연예술	1 (25.0%)	3 (75.0%)	2,970 (4.5%)	(프로젝트) 뮤지컬 (기업) 캐릭터 기업
장편 애니메이션	5 (31.3%)	11 (68.8%)	11,530 (17.4%)	(프로젝트) 극장용 장편 애니 등 (기업) 캐릭터 IP, 캐릭터 활용 기업 등
비드라마 방송콘텐츠	13 (65.0%)	7 (35.0%)	15,910 (24.0%)	(프로젝트) 예능 콘텐츠 등 (기업) 방송제작사, IP 활용 기업, 메타 버스 플랫폼 등
게임	12 (100%)	0 (0%)	8,000 (12.1%)	(기업) VR, 캐주얼게임 제작사, 게임 콘텐츠 활용 기업 등
전체	54 (62.8%)	32 (37.2%)	66,310	

제4절 소 결

1. 투자 소외장르 분류 기준 개선의 필요성

- 현재 문화계정 콘텐츠 모험투자펀드에서 정의하고 있는 투자 소외장르 분류 기준은 산업 단위와 그렇지 않은 경우가 혼재되는 등 기준의 일관성이 부족하다는 한계점이 있음

〈표 2-44〉 투자 소외장르 분류 기준

현재 소외장르 기준	산업 단위 기준 여부	콘텐츠산업특수분류상 포함 장르
전시	O	포함되지 않음
음원	X (하위 산업 기준)	음악 산업
출판	O	출판 산업
창작공연예술	X (저작권 보유 기준)	공연 산업
장편 애니메이션	X (콘텐츠 성격 기준)	애니메이션 산업
비드라마 방송콘텐츠	X (콘텐츠 성격 기준)	방송 산업
저예산 게임 또는 콘솔게임	X (제작비 및 플랫폼 기준)	게임 산업

- 산업 단위 기준으로 분류된 장르는 전시, 출판 등 2개 장르에 한정됨
 - 출판은 콘텐츠산업특수분류상 산업 단위로 분류되고 있으며, 전시 역시 별도의 시장 또는 산업으로 인정받고 있음
- 그 외의 장르는 하위 산업, 콘텐츠 성격, 제작비, 플랫폼 등 다양한 기준으로 분류되고 있음

- (하위 산업 및 플랫폼) 음원은 음악 산업에 포함되는 하위 산업 성격이며, 콘솔 게임 역시 게임 산업의 일부분을 차지하고 있는 플랫폼(하위 산업)의 종류임
- (콘텐츠 성격) 장편 애니메이션 및 비드라마 방송콘텐츠는 콘텐츠의 성격에 따라 분류가 가능함
- (제작비) 게임의 경우, 제작비 기준으로 분류하여 저예산 게임을 소외장르로 정의하고 있음
- (저작권) 창작공연예술은 저작권 및 제작사가 국내 소속으로 한정하고 있음
- 분류 기준이 혼재되어 있기 때문에 장르별로 소외분야에 포함되는 투자처 범위가 상이하여, 타당성 관점에서 새로운 분류 기준의 수립이 필요한 시점임
 - 소외 분야에 대한 투자 활성화를 유도하기 위한 모태펀드 문화계정의 출자 목적을 고려한다면, 일관적인 기준을 활용한 소외장르 선정이 진행되어야 함

2. 투자자 수요 기반 소외장르 범위 확대의 필요성

- 2020~2021년 콘텐츠 모험투자펀드 자조합의 소외장르 분야 투자 집행 결과 분석 결과, VC의 투자 수요와 현재 소외장르 선정 기준 사이에 간극이 발생하고 있음을 확인함
- 앞서 언급한 것처럼 출판 장르에서 진행된 투자 실적의 대부분은 웹툰 프로젝트 및 관련 기업으로 웹툰 시장에 참여하지 않는 출판사 대상 투자는 거의 이루어지지 않고 있음
 - 출판 산업과 웹툰으로 대표되는 만화 산업의 영역이 분리되고 있으며, 기존에 문화계정에서 출자하였던 출판 장르펀드가 출판사 중심의 투자를 지원하였다는 점을 고려할 때, 콘텐츠 모험투자펀드의 정책적 목적과 상이한 결과가 발생하고 있음
 - 웹툰 관련 사업을 영위하지 않는 일반 출판사의 경우, 소외장르 안에서 이중적으로 투자 소외가 발생하고 있음

- 또한, 게임 장르에서는 제작비 5억원 이하 저예산 게임 프로젝트 대상 투자가 이루어지지 않고 있으며, VR 게임 제작사 등에 대한 기업 투자만 진행되고 있음
- 이외에 전시, 공연, 애니메이션 분야에서 해당 장르의 콘텐츠를 제작하는 전문 제작사 대신 캐릭터 IP를 활용하여 콘텐츠를 생산하는 캐릭터 IP 기업에 투자가 활성화되고 있음

〈표 2-45〉 장르별 주 투자 분야

소외장르	주 투자 분야
출판	- 웹툰 프로젝트, 웹툰 제작사 등에 대한 투자 빈도가 높음 - 일반적인 출판 장르의 경우, 웹소설 플랫폼 대상 투자가 이루어짐
게임	- 제작비 5억 원 이하 저예산 게임 프로젝트 대상 투자는 거의 없음
전시, 공연, 애니메이션	- 장르별 전문 제작사 대신 캐릭터 IP를 활용하는 기업에 대한 투자가 활성화

- 결과적으로 현재의 소외장르 기준 하에서는 또 다른 투자 소외 영역이 발생할 가능성이 높음
 - 이는 산업적 관점에서 접근하여 투자 영역의 기준을 구분하였기 때문에 야기되는 문제임
 - 즉, 투자자의 실제 투자 수요를 기준으로 소외장르 선정 방안을 접근해야 함
- 따라서 문화산업 분야 투자자의 투자 수요를 정확히 파악하고 수요를 기반으로 소외장르 선정 기준을 설정할 필요가 있음

문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구

제3장

관계자 의견 조사

제1절 VC 인터뷰

1. VC 인터뷰 개요

가. 조사 목적 및 대상

- 본 연구는 문화산업 투자 소외장르 선정방안의 개선과 소외장르 투자 활성화를 위한 방향성 수립을 목적으로 문화산업 분야 전문 투자사(VC) 대상 인터뷰를 실시함
 - 인터뷰를 통해 VC가 인식하는 투자 소외장르 관련 정책의 방향성과 소외장르 선정방안에 대해 검토함
- 인터뷰 대상은 현재 콘텐츠 모험투자펀드 자조합을 운영하거나 그 외 문화계정 자조합에 참여한 경력이 있는 문화산업 분야 전문 VC로 설정하여 인터뷰 내용의 신뢰성을 높임
 - 결성된 콘텐츠 모험투자펀드 자조합은 17개이며, 실질적인 투자집행이 거의 이루어지지 않은 2022년 결성 조합 7개를 제외한 총 10개의 자조합이 인터뷰 대상임
 - 이 중 4개 자조합 5명의 VC가 인터뷰에 참여함
 - 이외에 콘텐츠 모험투자펀드가 아닌 문화계정 내 타 펀드 자조합을 운영하고 있는 4개 조합, 5명의 VC를 인터뷰 대상으로 추가하였음
- VC 인터뷰는 문화산업 투자 소외장르 선정방안과 관련한 주요 질의 사항을 구조화하여 진행하였음
 - (조사대상) 콘텐츠 모험투자펀드 자조합 및 문화계정 자조합 참여 경험이 있는 문화산업 전문 VC 11명
 - (조사방법) FGI 및 1:1 인터뷰를 병행하였으며, 질의내용이 담긴 반 구조화된 질의서를 인터뷰 참여자에게 사전 회람함
 - (진행기간) 2022년 7월부터 9월까지 약 2달간 실시함

〈표 3-1〉 VC 인터뷰 참여자 목록

분야	참여자 소속	직급	VC 인터뷰 진행 일자
콘텐츠 모험투자펀드 자조합 운용사	창투자 A	A 이사	2022. 8. 10.
	창투자 B	B 상무	2022. 8. 10.
	창투자 C	C 수석심사역	2022. 8. 12.
		D 대리	2022. 8. 10.
	창투자 D	E 책임심사역	2022. 8. 12.
	창투자 E	F 이사	2022. 8. 12.
모험투자펀드 외 문화계정 자조합 운용사	창투자 F	G 부장	2022. 9. 14.
	창투자 G	H 이사	2022. 9. 16.
	창투자 H	I 수석팀장	2022. 9. 20.
	LLC I	J 대표	2022. 9. 14.
		K 이사	2022. 7. 27.

나. 조사 내용

- 앞서 진행한 문화산업 분야 투자 소외장르 현황 분석 결과를 바탕으로 소외장르 선정 방안과 관련된 주요 내용을 도출함
- 문화산업 투자 소외장르 선정방안의 방향성, 현재 투자 소외장르 선정 기준의 한계점, 소외장르 선정방안 개선을 위한 기준 및 범위 확대 방안, 소외장르 펀드 지원을 위한 정책 방향성 등에 대한 논의를 진행함
 - 투자 소외장르 선정 기준의 타당성 제고와 선정 범위의 확대 관점에서 인터뷰를 진행하였음
 - 이를 통해 인터뷰에 참여하는 VC가 기존 선정 방안의 한계점과 대안을 제시하도록 함

2. 현행 투자 소외장르 선정 방안에 대한 의견

가. 수익성이 낮아 비용으로 인식되는 소외장르 분야 투자

- 소외장르 분야에 대한 투자는 수익성이 매우 낮은 영역으로 인식되고 있으며, 정책 펀드로서의 필요성은 높으나 수익성 측면에서 투자매력도가 매우 낮다고 판단함
 - 소외장르 분야 투자 대부분은 콘텐츠 모험투자펀드 주목적 투자 비율(약정 총액의 20%)로 인한 의무적 성격의 투자로 인식하고 있음
 - 콘텐츠 모험투자펀드를 운용하는 VC들은 대부분 문화산업 외 분야와 같은 비목적 투자를 통해 펀드 수익률을 개선하는 전략을 취하고 있는 것으로 나타남

“소외장르 투자는 문화계정 참여를 위한 비용으로 인식되며, 정책적 목적으로서의 필요성은 충분하나 수익성 측면에서 매력적이지 않다고 여겨짐” (K 이사)

“주목적 투자로 인정되는 소외장르 대상 투자 수익률과 그렇지 않은 영역의 투자 수익률을 비교하면 소외장르 대상 투자 수익률이 상대적으로 낮음” (C 수석심사역, E 책임심사역, F 이사)

- 다만, 소외장르의 수익성이 낮을 수 있지만 장르에 따라 높은 수익률을 얻을 수 있는 매력적인 투자처 발굴이 가능하다는 의견이 다수 있음
 - 소외장르라 하더라도 세부 장르에 따라 투자매력도는 다르기 때문에 수익성 창출이 어느 정도 가능하다는 의견이 다수 제시되었음
 - 또한, VC의 역량과 기획력에 따라 투자 성공 가능성이 높아지기 때문에 소외장르 대상 투자의 수익성이 무조건적으로 낮을 수 없다는 의견도 도출되었음

“소외장르 분야에서는 공연, 전시 등 어느 정도 투자매력도가 높은 영역이 있으며, 실제로도 투자를 집행하여 수익금을 회수하고 있음” (H 이사)

“투자자 관점에서 현재의 소외장르는 수익을 내기 어려운 영역임은 분명하나, VC 역량에 따라 수익률이 높아질 수 있음” (I 수석팀장)

나. 소외장르 선정을 위한 유연한 기준 필요

- 문화산업 분야 전체를 투자 소외장르라고 인식하는 의견이 다수 제시되었으며, 따라서 소외장르의 대상으로 문화산업 전체를 포함시키되, 장르별 특성에 따라 유연성 있는 선정 기준 제시가 필요하다는 의견을 도출함
 - 현재의 소외장르 선정 기준은 장르 규모, 성장성 등을 반영하지 못하고 있으며, 범위가 고정되어 있어 산업환경에 변화에 따른 투자 전략 수립이 어려움
 - 따라서 산업 환경 등을 고려한 소외장르 선정 기준을 수립한다면 투자 활동에 도움이 될 수 있다는 의견이 제시되었음

“투자자 관점에서는 문화산업 분야 장르 대부분이 소외장르라고 인식함” (J 대표, I 수석팀장)

“대부분의 문화콘텐츠 장르가 소외장르라고 판단되며, 따라서 장르 규모, 산업고도화 정도, 성장성 등에 따라 유연화된 선정 기준 제시가 필요함” (I 수석팀장)

- 보다 유연한 선정 기준을 수립하기 위해서는 모태펀드 및 민간 펀드에서 정의하고 있는 기업 및 프로젝트 특성 기준을 활용할 필요가 있다는 의견이 제시되었음
 - 모태펀드 중진계정 등에서는 창업 초기 기업을 업력이나 매출액 기준으로 구분하고 있으며, 문화계정에서도 콘텐츠 영세기업을 자본금, 종사자 수, 연 매출액 등으로 구분하고 있음
 - 기업이나 프로젝트의 특성을 정의하는 기존의 기준을 문화산업 분야에 적용할 수 있다고 판단하였음

“모태펀드 나 타 계정의 경우, 창업 초기 기업을 설립 3년, 7년 등 업력이나 매출액 20억 미만 등 매출액 기준처럼 별도의 기준이 명확하게 있기 때문에 기존의 기준을 활용하여 투자 소외장르의 범위를 규정할 필요가 있음” (C 수석심사역)

“주목적 투자로 인정되는 게임 프로젝트의 경우, 제작비 5억 원 이하의 저예산 모바일 게임만 인정되어, 5억 원을 초과하는 인디게임의 경우 사실상 투자가 불가능함. 이러한 이유로 인디게임 모바일 프로젝트보다는 VR 등의 기술을 활용한 게임 제작사 대상 자본투자를 집행함. 즉, 이러한 투자 사각지대를 해소할 수 있는 유연한 소외장르 선정기준이 필요함” (F 이사)

3. VC 수요 기반의 투자 소외장르 범위 확대에 관한 의견

가. 패션, 미술 등 문화산업 소외장르 대상 확대가 필요

- 현재 7개 분야로 제한되어 있는 문화산업 분야 이외의 영역에 대한 투자 수요가 존재하며, 특히 콘텐츠산업 범주가 아닌 패션, 미술 산업에 대한 투자 수요가 있음을 확인함
 - 미술 등은 콘텐츠산업특수분류에 포함되지 않지만, 「문화산업진흥기본법」상 문화산업에 포함되는 영역임
 - 최근, 패션 플랫폼과 NFT 미술 시장의 성장 등 문화산업에 속하는 다양한 영역에서 투자 수요가 발생하고 있음

“최근 주요 패션 플랫폼 중심의 투자가 활성화되고 있고, 미술이나 공예품 분야에서도 기술을 결합한 투자가 진행되고 있어, 이러한 영역을 소외장르에 포함한다면 VC 입장에서 매력적인 투자처를 발굴하기 용이함” (H 이사)

- 결과적으로 투자 소외장르의 범위를 「문화산업진흥기본법」에서 정의하는 문화산업과 관련 분야로 확대하는 것이 타당하다는 의견이 다수 제시되었음

문화산업진흥기본법 제 2조(정의)

1. “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
 - 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·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 - 아. 대중문화예술산업
 - 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
 - 차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
 - 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

나. 투자자 관점의 소외장르 분류 필요

- 투자자인 VC 관점에서 소외장르 분류 기준을 설정하여, 실제 투자수요와 소외장르 기준 간 간극 발생을 최소화할 필요가 있다는 의견이 다수 도출되었음
 - 장르가 지니고 있는 특성에 따라 장르별 차별화된 기준이 필요하며, 이러한 기준은 유통구조, 제작비 규모 등을 활용할 수 있다는 의견이 제시되었음
- 애니메이션의 경우, 장편과 단편이 아닌 극장용과 TV시리즈용으로 구분하는 것이 타당하다는 의견이 다수를 이루었음
 - 거의 대부분의 애니메이션 프로젝트가 단편이 아닌 장편(1시간 이상 혹은 다회차 시리즈물)으로 제작되고 있어, 상영시간에 의한 분류는 활용도가 낮음

“현재 장편애니메이션이 소외장르로 포함되어 있어, 이럴 경우 애니메이션을 장편애니메이션과 단편애니메이션으로 구분하게 됨. 그러나 애니메이션 유통구조와 실제 투자 환경을 고려할 때, TV 시리즈 애니메이션과 극장용 애니메이션으로 분류할 수 있음” (J 대표)

- 공연 장르의 경우, 라이선스 기준은 투자환경에 적합하지 않는 기준이며, 저작권 보유 여부 및 제작비 규모 등이 기준으로 도출되었음
 - 해외라이선스 공연이라 하더라도 국내 제작사가 스토리 등을 각색하면 국내 라이선스 공연과 동일하게 볼 필요가 있음
 - 또한 일부 대형 뮤지컬(제작비 30억 원 이상, 1,000석 규모 이상의 공연장)을 제외하면 수익성이 매우 낮기 때문에 제작비 기준 분류가 타당하다는 의견도 제시되었음

“창작공연예술은 저작권이 국내에 있고, 제작사가 국내여야 소외장르로 인정받는 구조임. 이를 더 명확히 규정하여 해외 원작 작품이더라도 국내 제작사가 각색하여 국내외 판권을 보유한 경우 등으로 정의한다면, 대형 내한 공연을 제외한 대부분의 공연이 소외장르에 포함될 수 있음” (G 부장)

“공연산업에는 뮤지컬, 연극, 클래식 등 다양한 세부 장르가 포함되지만, 실제로 수익성이 보장되고 투자가 활성화된 분야는 대형 뮤지컬에 한정적임. 따라서 대형 뮤지컬 제작비를 기준으로

분류한다면 소외장르 영역을 효과적으로 도출할 수 있음” (J 대표)

- 게임의 경우, 개발자 인건비 상승 및 시장의 경쟁 심화 등으로 ‘제작비 5억 원 이하’로 한정되어 있는 저예산 게임의 범위는 타당하지 않다는 의견이었음
 - 최근 게임 개발의 핵심인력인 개발자 인건비 상승으로 전체적인 게임 제작비가 큰 폭으로 상승하였기 때문에 제작비 5억 원 이하의 게임 프로젝트를 발굴하기는 어려운 상황임
 - 또한 게임 산업이 대형 게임사의 콘텐츠 점유율이 압도적으로 높기 때문에 인디 게임사의 소규모 게임이 아닌 중규모의 게임이더라도 투자가 활성화되지 않은 것으로 의견이 제시됨
 - 영화산업이 순제작비 규모에 따라 저예산 영화, 중예산 영화, 일반 영화로 구분하는 것처럼 저예산 게임, 중예산 게임, 일반 게임으로 구분하여 접근하는 것이 타당하다는 의견임

“제작비 5억 원 이하의 게임 프로젝트를 발굴하기는 매우 어려운 상황이며, 콘텐츠의 성공가능성이나 수익성이 예상되는 게임 프로젝트는 대형 게임사의 선투자로 VC의 진입이 어려움” (A 이사, B 상무, D 대리)

“게임 시장 구조는 대형게임사와 그렇지 않은 기업군으로 분류하는 것이 적절하며, 영화산업처럼 저예산 게임과 함께 중예산 게임을 추가하는 것이 투자자 관점에서 타당함” (K 이사)

- 출판 장르에 포함되어 있는 웹툰 등 만화는 개별 장르로 분리하는 것이 타당하다는 의견이 제시되었음
 - 웹툰 프로젝트나 기업 대상 투자는 상대적으로 활발하며, 이에 반해 출판 시장은 투자가 전무할 정도로 투자 매력도가 낮은 상황임

“일부 플랫폼사의 영향력이 높기는 하지만, 웹툰 프로젝트나 기업에 대한 투자는 어느 정도 있는 편이나, 출판은 웹소설 관련 기업을 제외하고는 거의 없는 상황임. 투자 소외장르 선정을 위한 분류 기준이라면 출판과 만화를 분리할 필요가 있음” (I 수석팀장)

4. 독립제작사의 투자 소외장르 포함에 관한 의견

- VC 인터뷰 결과, 독립제작사의 개념을 투자 소외장르 선정 기준에 적용할 수 있다는 의견이 많았음
- 독립제작사는 문화산업 전반에 통용될 수 있는 개념으로 장르에 제한을 받지 않으며, 기업투자 기준으로 활용할 수 있다는 점에서 활용 가능성이 높다는 장점이 있음

가. 독립제작사의 소외장르 포함은 타당

- 독립제작사의 기준을 유통, 배급 등 관련 산업자본의 투자를 받지 않은 제작사로 의미한다면, 충분히 투자 소외장르라고 인정할 수 있다는 의견이 다수를 이루었음
 - 문화산업 대부분의 장르에서 독립 형태의 제작사가 존재함
 - 인디게임, 독립출판사, 독립스튜디오, 독립영화사, 방송영상독립제작사 등 독립 제작사는 다양한 형태를 나타내고 있음
 - 통상적으로 독립제작사의 기준은 통상, 유통사나 배급사로부터 투자를 받은 경험이 없는 제작사를 의미하는데 다수의 VC가 동의하였음

“독립제작사는 문화콘텐츠 산업 전반에 있으며, VC 역시 좋은 독립제작사를 발굴하여 큰 수익을 얻으려는 시도를 지속하기 있기 때문에 소외장르에 포함하는 방안은 타당함” (B 상무)

“독립제작사를 유통사나 배급사로부터 투자 유치 경험이 없거나 적은 제작사로 정의한다면, 의미 그대로 투자를 유치 받지 못한 소외 기업이기 때문에 소외장르에 포함할 수 있음” (A 이사)

- 또한, 독립제작사를 소외분야로 인정할 경우, 장르의 구분이 사라져 투자자 입장에서는 투자의 자율성이 높아질 수 있다는 의견이 있음

“독립제작사 개념을 활용한다면, 장르 구분 없이 문화콘텐츠산업에 속한 다양한 투자처를 발굴할 수 있으며, 기업 자본 투자가 용이하여 VC의 자율성이 높아질 것으로 기대됨” (K 이사)

나. 독립제작사에 대한 명확한 범위 설정이 필요

- 독립제작사를 소외장르 선정 방안에 활용하기 위해서는 독립제작사의 정의와 범위를 명확하게 설정할 필요가 있다는 의견이 있음
 - 장르별 산업 구조와 시장 규모가 상이한 문화산업의 특성을 고려하였을 때, 모든 장르에서 통용될 수 있는 기준 제시가 필요함
 - 독립제작사의 통상적 의미가 산업자본의 투자유치 여부이기 때문에 투자유치 실적을 기준으로 독립제작사를 정의할 수 있음
 - 독립제작사 인정 기준으로 업력은 중요하지 않다는 의견이 제시되었음

“게임산업을 예로 들면, 인디게임의 정의와 범위에 따라 소외장르에 포함될 수 있는 기업 및 프로젝트가 달라지므로 명확한 개념 정의와 범위 설정이 필요함” (A 이사)

“유통사나 배급사로부터의 투자 유치 실적을 기준으로 개념을 정의한다면 타당하다고 판단됨” (D 대리)

“문화콘텐츠산업이 다양한 장르가 있으며, 특성이 상이한 점을 고려한다면, 대부분의 장르에 통용될 수 있는 기준 제시가 선행되어야 함. 단, 기업 업력은 독립제작사의 의미에 부합하지 않으므로 제외가 필요함” (G 부장)

- 다만, 독립제작사를 투자 유치 경험이 전혀 없는 기업으로 한정할 경우, 시장검증이 안된 기업들이 포함되어 오히려 투자 매력도가 낮아질 수 있다는 의견이 제시됨
 - 투자 유치 경험과 실적은 기업의 경쟁력과 관련성이 높기 때문에 투자 유치가 전혀 없는 기업만 소외장르에 포함될 경우, VC 관점에서의 투자 매력도가 하락할 수 있음

“독립제작사를 투자 유치 경험이 없는 기업으로만 한정할 경우, 오히려 투자매력도가 낮아질 수 있음. 투자 유치 실적이 없다는 의미는 시장 경쟁력이 낮아 유통사나 배급사로부터 투자를 받지 못하였다는 의미가 될 수 있기 때문에, 투자 유치 실적과 관련하여 적절한 기준 조정이 필요하다고 생각되어짐” (H 이사)

5. 포괄적 네거티브 방식 중심의 투자 소외장르 선정 기준 수립

- 별도로 제시한 기준 외의 범위는 모두 소외장르로 포함이 가능한 네거티브 방식의 선정 기준이 적합하다는 의견이 VC 인터뷰를 통해 도출되었음
 - 포지티브 방식의 현행 기준은 7가지 분야(전시, 음원, 출판, 창작공연예술, 장편 애니메이션, 비드라마 방송콘텐츠, 저예산(총 제작비 5억 원 이내) 게임 및 콘솔 게임)만 소외장르로 인정받음
 - 네거티브 방식으로 전환할 경우, 별도 기준을 제외한 모든 문화산업 기업 및 프로젝트가 소외장르 대상에 포함될 수 있음

〈표 3-2〉 포지티브(Positive) 규제 및 네거티브(Negative) 규제의 차이

구분	정의
포지티브(Positive) 규제	명시적으로 규정된 것에 한해서만 허용하는 규제방식
네거티브(Negative) 규제	명시적으로 금지되지 않는 한 모든 것이 허용된다고 보는 규제방식

자료: 관계부처 합동(2018), 신산업 네거티브 규제 발굴 가이드라인

가. 네거티브 방식의 선정 기준을 통한 투자 유연성 확보

- 네거티브 방식을 도입할 경우, 주목적 투자로 인정받는 장르가 늘어나 전략적 투자 및 수익성 개선에 큰 도움이 될 것이라는 의견이 다수 제시되었음
 - 「문화산업진흥기본법」에서 정의한 문화산업에 포함되지 않는 영역을 네거티브 방식으로 규제한다면, 패션, 미술, 공예 등 현재는 소외장르가 아닌 영역에도 주목적 투자가 가능해짐

“네거티브 방식을 사용하여 소외장르에 대한 인정 기준이 개방적으로 열린다면, VC가 발굴할 수 있는 투자처의 범위가 확대되고 투자 유연성이 증가하여 소외장르 분야 투자활성화가 이루어질 수 있음” (C 수석심사역)

- 또한, 빠르게 변화하는 투자 환경 및 문화산업 트렌드에 대응할 수 있는 투자전략 수립이 가능하다는 의견임
 - 네거티브 방식을 적용한다면, 메타버스, NFT 등 최근 주목받고 있는 기술을 결

합한 기업이나 프로젝트 대상 투자가 용이함

- 또한 트렌드가 빠르게 변화하는 콘텐츠 산업에 맞추어 새로운 포맷이나 플랫폼에 투자가 가능함

“기존 소외장르 선정 기준은 범위가 고정되어 있기 때문에, 기술과 융합하거나 새로운 포맷으로 제작된 콘텐츠에 대한 투자심의를 보수적으로 접근할 수 밖에 없었음. 이러한 경우, 산업 트렌드와는 다른 전통적인 콘텐츠 중심의 투자를 진행함. 소외장르 인정 기준이 완화하여 새로운 기술이나 포맷이 적용된 콘텐츠에 투자할 수 있다면, 기존에 투자자로부터 외면받고 있는 소외장르 분야의 투자가 활성화될 가능성이 높음” (E 책임심사역)

나. 장르별 특성을 고려한 네거티브 기준 필요

- 네거티브 방식의 제외 기준은 모든 장르에 공통적으로 적용할 수 있는 공통 기준과 장르별로 적용할 수 있는 장르 기준이 각각 도출될 필요가 있다는 의견이 제시되었음
 - 네거티브 방식의 제외 기준은 제작사 및 프로젝트 규모, 유통 구조, 판매방식, 제작사의 권리 등 매우 다양하며, 장르별로 적용할 수 있는 기준이 상이하기 때문에 장르별 제외 기준을 도출하는 것이 타당함

“매출액 상한제 혹은 프로젝트 제작비 상한제 등의 상한치를 제외기준으로 설정할 수 있으나 이러한 경우, 장르별로 통용되는 투자 소외분야 기준이 다르기 때문에 장르별 제외기준 설정이 필요함” (J 대표)

“게임의 경우, 규모가 작은 프로젝트이지만 대형 게임사가 적극적으로 투자한 게임을 소외장르라고 할 수 없는 것처럼 상장사나 관련 계열사의 투자 여부를 제외기준으로 설정할 수 있음. 그러나 이러한 기준이 타 장르에도 적용될지는 미지수임” (J 대표)

6. 문화산업 소외장르 투자 활성화를 위한 의견

가. 투자 한도의 상향 필요

- 투자의 한도를 높여 지분희석을 방지하고, 기존 투자자가 후속 투자를 추격할 수 있도록 후속투자를 주목적 투자로 인정할 필요가 있다는 의견이 도출되었음
 - 콘텐츠 산업에 대한 전체적인 투자 규모가 증가하고 있기 때문에 기존 투자자가 후속투자자를 따라가기 위해서는 투자의 한도를 상향하는 것이 필요하다는 의견이 다수 도출되었음
 - 현재 지분투자의 한도는 20억 원으로, 한도 상향을 통해 초기 투자자의 지분희석이 필요한 시점이라는데 동의하였음
 - 또한, 이러한 관점에서 후속투자를 주목적 투자로 인정해야 한다는 의견이 제시되었음

“지분투자의 한도는 20억 원으로, 최근 투자규모가 급격히 증가한 콘텐츠 시장에서 지분희석을 방지하고 후속투자자를 추격하기 위해서는 투자 한도의 상향이 필수적임” (B 상무)

“콘텐츠 제작의 안정성과 효율성을 최대한 이끌어내기 위해 후속투자가 필요한 상황이 발생하며, 유명한 콘텐츠의 경우, 후속투자가 지속적으로 발생하여 후속투자자 추격을 위해서라도 후속투자의 주목적 투자 인정이 요구되어짐” (A 이사)

나. 소외장르 투자에 따른 인센티브 필요

- 주목적 투자로 인정되는 소외장르 분야의 투자 규모만큼 문화산업 내 비소외장르에 대한 투자를 주목적으로 허용한다면 소외장르 투자가 더욱 활성화될 것이라는 의견이 제시됨
 - 소외장르 분야에 투자하여 주목적 투자로 인정받은 투자실적의 일정 비율을 설정하고 이를 비소외장르에 투자할시 주목적 투자로 인정해주는 방안임
 - 현재 콘텐츠 모험투자펀드의 소외장르 의무투자비율은 약정총액의 20%로 이러한 인센티브가 제공된다면 소외장르 투자가 활성화될 수 있다는 의견이 제시되었음

“자조합 운용사가 소외장르의 투자한 투자금의 일정비율을 설정하여, 그 비율만큼은 비소외장르에 투자하여도 주목적투자자로 인정받게 인센티브를 제공한다면, 수익성을 이유로 소외장르 투자를 기피하지 않을 가능성이 높음” (G 부장)

7. VC 인터뷰 결과 종합

- VC 인터뷰 결과, 아래와 같은 관점에서 문화산업 투자 소외장르 선정 방안 개선 방향성을 도출함
 - 실제 투자수요와 선정 기준 간 간극을 해소하기 위해 VC 수요 기반의 소외장르 선정 기준을 제시하고자 함
 - 투자 소외장르의 범위를 확대하고 기업 투자 중심의 기준을 보완하기 위해 독립 제작사를 소외장르에 포함하고자 함
 - 소외장르 투자의 유연성을 확보하기 위해 포괄적 네거티브 방식의 제외 기준을 도출하고자 함
- 본 연구는 VC 인터뷰 결과를 기반으로 문화산업 투자 소외장르 선정 방안 개선 방향성을 구체화함

가. VC 수요 기반의 소외장르 선정 기준 마련

- 본 연구는 VC의 투자 수요 관점에서 투자 소외장르를 선정하기 위해 문화산업 분류 기준안을 재구성하였음
 - 각 장르별 특성에 따라 하위 산업, 유통 형태, 제작비 규모, 콘텐츠 성격 등으로 분류하였음
 - VC 인터뷰 결과, 별도의 하위 구분이 필요 없는 장르는 산업 단위의 분류 기준을 유지함

〈표 3-3〉 문화산업 분류 기준 개선안

대분류	중분류	분류 기준	기존 선정기준 포함 여부
출판	온라인 출판 콘텐츠	유통 형태	O
	오프라인 출판 콘텐츠		
만화	온라인 만화 콘텐츠	유통 형태	X
	오프라인 만화 콘텐츠		
음악	음원 제작 및 유통	하위 산업	O (음원)
	콘서트		
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화	제작비 규모	X
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화		
	순제작비 74억 원 초과 영화		
게임	제작비 5억 원 이하 저예산 게임	제작비 규모	O (저예산게임 및 콘솔게임)
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임		
	제작비 20억 원 초과 게임		
애니메이션	극장용 애니메이션	유통 형태	O (장편애니)
	TV시리즈 애니메이션		
방송	비드라마 콘텐츠	콘텐츠 성격	O (비드라마콘텐츠)
	드라마 콘텐츠		
광고	광고제작 및 서비스	별도 하위 분류 없음	X
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱	별도 하위 분류 없음	X
지식 정보	이러닝	하위 산업	X
	가상현실		
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등	별도 하위 분류 없음	X
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연	제작비 규모	O (창작공연예술)
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연		
전시	무역상담회, 박람회 등을 제외한 전시	별도 하위 분류 없음	O
기타	패션	별도 하위 분류 없음	X
	미술·공예	별도 하위 분류 없음	X

나. 독립제작사의 소외장르 포함 선정 기준 마련

- 본 연구는 독립제작사를 소외장르에 포함하기 위해 여러 장르에서 정의하고 있는 독립제작사의 의미와 분류 기준을 조사하였음
 - 독립제작사 대상 지원사업 및 민간 펀드가 있는 문화산업 10가지 장르(방송, 애니메이션, 게임, 공연, 음원, 전시, 출판, 만화, 캐릭터, 영화)를 중심으로 독립제작사의 기준과 범위를 분석함
 - 독립제작사 대상 지원사업과 관련 지원정책이 거의 없는 것으로 파악된 광고, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등의 영역은 본 분석 범위에서 제외함
- (출판) 1~5인 규모의 출판사가 독립제작사의 범주에 포함되고 있으며, 지원 범위로 인정되는 출판물의 장르는 크게 인문교양, 사회과학, 과학, 문학, 아동 등으로 제한됨
 - 한국출판문화산업진흥원은 ① 대한민국 국적의 저자가 작성한 미 발간 창작 원고로 응모하는 ② 대한민국에 사업자등록이 되어 있는 1인 출판사 혹은 지역 출판사를 대상으로 지원사업을 진행하고 있음
 - 또한, '중소출판사 출판콘텐츠 창작지원' 사업을 운영하며, 중소출판사를 대표를 포함하여 고용보험 가입 직원이 5인 이하인 회사로 정의함
- (만화) 대형 만화 플랫폼의 지원을 받지 않고 직접 만화를 기획 및 제작하여 저작권을 보유한 개인 혹은 사업체 중심의 지원이 이루어지고 있음
 - 국내 만화 시장이 대형 웹툰 플랫폼의 주도하에 움직이고 있기 때문에 1인 만화가를 지원하여 참신한 작품이 제작될 수 있도록 지원하는 추세임
 - 한국만화영상진흥원에서는 우수 만화 사업회를 통한 콘텐츠 제작 활성화 및 만화 콘텐츠 기업 육성을 위해 '만화 원작 콘텐츠 제작 지원' 사업을 운영하고 있으며, 지원 기준은 ① 콘텐츠 제작 가능 개인 및 법인으로, ② 원작 만화의 저작권을 소유하고 있거나 동의서를 보유하고 있는 자로 규정함
- (음악) 음반의 제작, 유통, 홍보를 타인의 자본에 의존하지 않고 스스로의 마련하는 제작사로 정의할 수 있음
 - 인디음악(Independent music, indie) 혹은 독립음악이라고 불리는 음원 업계의 독립제작사는 음반을 기획, 제작, 유통, 홍보하는데 거대 자본에 의존하지

않고 스스로의 힘으로 발매하는 레이블을 의미함

- 문화체육관광부는 음악 창작 생태계 지원을 위해 전국 각지에 ‘음악창작소’를 개소하고 ‘음반 제작 지원사업’을 운영하고 있음
- 지원 기준은 ① 정규앨범 발매 경험이 없는 개인 혹은 단체로, ② 2곡 이상의 자작곡과 공연 경험자로 규정되어 있으며, ③ 구성원이 해당 지역 거주민으로 규정되어 있음
- (영화) 본 연구는 독립제작사를 소외장르에 포함하기 위해 여러 장르에서 정의하고
 - 영화진흥위원회는 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」제38조 제1항 제2호와 관련한 한국독립영화 인정을 위하여 ‘독립·예술영화 인정 등에 관한 소위원회’를 구성하고 독립영화 인정 심사를 주관함
 - 독립영화 인정 기준은 상업영화의 투자·배급 방식으로부터 탈피한 제작사를 기준으로 선정하며, 자세한 내용은 아래와 같음

영화진흥위원회의 독립영화 인정 기준

1. 독립영화 제작사란 이윤 확보를 1차 목적으로 하는 상업영화의 투자·제작·배급 방식으로부터 탈피한 영화를 제작하는 개인 혹은 사업체로서, ① 상업영화가 다루지 않는 정치적, 사회적, 문화적 쟁점과 인물을 깊이 있게 다루거나, ② 편견과 관습에 얽매이지 않는 표현으로 차별화된 경험을 전달하거나, ③ 새로운 지식을 제공하고 대안적 의제를 제기하는 영화를 제작해야 함
2. 독립영화 제작사가 아닌 경우는 ① 전년도 기준 매출액 상위 10개 배급사의 투자를 받고, ② 개봉 1주차 (일요일까지)의 상영 방식이 특정 멀티플렉스 상영관 수가 80% 이상 차지하는 배급방식을 취하는 경우임

- (게임) 소형 개발사에서 대기업으로부터 자금 지원을 받지 않고 크라우드 펀딩, 엔젤투자 등을 통해 스스로 자금을 조달하여 제작한 게임으로 정의할 수 있음
 - 인디게임으로 지칭되는 초기 독립제작 게임은 소수의 인원이 독립적인 개발사를 차려서 만드는 저예산 PC 게임으로 지칭되었으나, 최근에는 PlayStation, Nintendo Switch 및 Xbox 등의 콘솔은 물론 iOS, 안드로이드 등의 모바일 게임으로까지 영역이 확장되는 추세임
 - 전국의 글로벌게임센터는 ‘인디게임 제작지원’ 사업을 운영하고 있으며, 제작 지원 기준은 ① 게임콘텐츠 기획 및 개발이 가능한 지역 내 창업 3년 이내의

스타트업으로, ② 본사 소재지가 해당 지역 내에 있어야 하며(혹은 협약 후 2개월 내에 이전 필수), ③ 최소 3명 이상의 상주인력이 근무하는 것을 규정하고 있으며, 지원 범위에는 제한이 없음

- 스마일게이트는 잠재력을 갖춘 초기 인디게임 창작팀을 발굴하고, 인디게임 선·후배 간 커뮤니티 구축을 목적으로 '인디고(IndieGo)'라는 인디게임 창작 공모전을 추진하고 있으며, 지원 대상은 플랫폼에 출시되지 않은 초기 인디게임 개발자 혹은 개발사임

■ (애니메이션) 거대 자본에서 벗어나 독자적인 예술성과 철학을 바탕으로 애니메이션을 기획, 제작, 유통하는 국내법인 또는 개인 사업자로 정의할 수 있음

- 애니메이션이 산업의 경우, 대중적 흥행이 희박한 이유로 독립제작사의 자주제작이 어려우며, 대부분 일본, 미국 등 해외 메이저 스튜디오 작품이나 대기업의 단편 영상을 하청을 통해 수입을 영위하는 경우가 많음(손국환, 2017)

- 독립제작사의 출력처는 상업 영화관보다는 독립 애니메이션 영화제를 통해 공개하는 것이 일반적이며, 애니메이션 전용 스트리밍 사이트에 업로드하는 경우도 존재함

- 국내 단편 애니메이션을 제작을 지원해온 서울산업진흥원에서는 독립제작사의 기준을 ① 타 기관에서 지원 받지 않은 미발표 창작물을 보유한 ② 서울 소재 개인 혹은 사업자로 규정하고 있으며, 지원 장르는 코믹, 모험, 판타지, 실험, 사회풍자, 성인 등으로 분류함

- 한국콘텐츠진흥원의 '애니메이션 제작지원 사업'에서는 독립제작사의 기준을 ① 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내법인 혹은 개인사업자로, ② IP 귀속이 한국 혹은 공동 소유로 지정되어 있으며, ③ 초기 기획단계를 마친 프로젝트로 규정하고 있으며, 지원 범위를 장편, 단편, 시즌작으로 구분함

■ (방송) 방송영상독립제작사는 「방송법」에 따른 방송업자·중계유선방송업자·음악유선방송사업자·전광판방송사업자 또는 외국방송사업자에게 방송영상물을 제작하여 제공하는 사업자를 의미함

- 방송법에 의거하여 방송영상독립제작사의 기준을 정의하고 있음

- 한국전파진흥협회의 '1인 미디어 오리지널 콘텐츠 제작 지원사업'의 지원 대상

을 보면 ① 1인 미디어 관련 사업자로서 국세청 업종코드 '1인 미디어 콘텐츠 창작자(940306)' 혹은 '미디어 콘텐츠 창작업(921505)' 등록자이며, ② 방송사업자, IPTV 사업자가 아닌 자로 규정함

- 최근에는 1인 미디어 사업자까지 독립제작사의 범위에 포함되고 있으며, 이 경우 방송사업자나 IPTV 사업자와 같이 대형 플랫폼 및 방송사는 제외되고 있음
- (캐릭터) 캐릭터 분야 독립제작사의 기준 및 범위를 종합하면, 대기업을 제외하고는 대부분의 캐릭터 창작사가 영세한 규모이기 때문에 지원 대상 기준이 창업 7년 미만의 사업체, 예비창업자, 혹은 개인까지 폭넓게 제시되는 양상임
 - 한국콘텐츠진흥원은 창의적인 신규 캐릭터 IP 개발 및 사업화를 위한 콘텐츠의 창작역량 강화를 목적으로 '신규캐릭터 IP 개발 지원' 사업을 운영 중임
 - 지원 기준은 신규 창작 캐릭터 IP를 기획·개발하는 창업 7년 미만의 국내법인 또는 개인사업자이며, 공공기관, 학교, 비영리법인 등은 연혁에 관계없이 지원 가능한 것으로 규정하고 있음
- (공연) 다양한 장르의 공연을 기획 및 운영하는 중소기업의 업체로 저작권을 보유하고 있거나 저작권자의 동의를 취득한 공연 혹은 대형 공연 경험이 없는 뮤지션으로 정의할 수 있음
 - 한국문화예술위원회는 공연예술의 장르별 특성에 따른 신작 기획 및 제작 준비 활동을 지원하기 위해 사전제작 활동 지원사업을 추진하고 있으며, 사전에 공연화된 작품이 아니며, 원작에 대한 저작권자의 동의를 취득하였거나 소지한 작품을 지원사업 선정 기준으로 수립하였음
- (전시) 문화상품을 대상으로 하는 전시회, 박람회, 견본시장 및 축제 등에서 전시를 기획 및 운영하는 중소기업의 업체로 정의할 수 있으나 시장 규모가 상대적으로 영세하여 특성상 독립제작사와 대형 제작사 간 경계가 불분명하다는 특징이 있음
 - 한국문화예술위원회는 시각예술 분야의 발전에 기여할 수 있는 우수한 전시 구현을 위해 시각예술창작사실 사업을 통해 우수전시제작을 지원하고 있음
 - 지원 기준은 최근 5년간 신청자의 이름으로 독자적인 전시를 2회 이상 기획 및 추진한 개인 혹은 단체로서, 현재 국공립미술관 상근직원이 아닌 자로 규정하고 있음

- 분석 결과, 장르별로 독립제작사를 인정하는 다양한 기준을 적용하고 있으나, 산업 자본의 지원 여부, 제작사의 IP 보유 여부, 사업체 업력, 종사자 규모 등이 공통적으로 나타남
 - 산업자본의 지원 여부의 경우, 대형 플랫폼이나 제작사로부터의 지원을 받은 경험이 없을 경우 독립제작사로 인정되는 기준이지만, 기존 콘텐츠 제작 경험을 최소한의 지원 기준으로 제시하고 있음

〈표 3-4〉 주요 장르의 독립제작사 인정 기준

장르	주요 지원사업 및 펀드의 독립제작사 인정 기준	기준의 성격
출판	5인 이하의 고용 인원을 활용하여 다양한 장르의 서적(종이책, 전자책, 잡지 등)을 기획, 제작, 유통하는 중소기업의 출판사	종사자 수
만화	대형 만화 플랫폼의 지원을 받지 않고 직접 만화를 기획 및 제작하여 저작권을 보유한 개인 혹은 사업체	산업자본의 지원 여부 제작자의 IP 보유 여부
음악	음반의 제작, 유통, 홍보를 타인의 자본에 의존하지 않고 스스로의 마련하는 제작사	정규 음원 제작 경험 여부
영화	이윤 확보를 1차 목적으로 하는 상업영화의 투자제작배금 방식으로부터 탈피한 영화를 제작하는 개인 혹은 사업체	산업자본의 지원 여부
게임	소형 개발사에서 대기업으로부터 자금 지원을 받지 않고 크라우드 펀딩, 엔젤투자 등을 통해 스스로 자금을 조달하여 제작한 게임	산업자본의 지원 여부 사업체 업력
애니메이션	거대 자본에서 벗어나 독자적인 예술성과 철학을 바탕으로 애니메이션을 기획, 제작, 유통하는 국내 법인 또는 개인 사업자	산업자본의 지원 여부 제작자의 IP 보유 여부
방송	방송산업에서 독립제작사란 「방송법」에 따른 방송업자·중계유선방송업자·음악유선방송사업자·전광판방송사업자 또는 외국방송사업자에게 방송영상물을 제작하여 제공하는 사업자	사업체 성격
캐릭터	캐릭터 디자인을 보유하고 이를 기반으로 사업화하고 싶은 개인 혹은 사업체	사업체 업력
공연	다양한 장르의 공연을 기획 및 운영하는 중소기업의 업체로 저작권을 보유하고 있거나 저작권자의 동의를 취득한 공연 혹은 대형 공연 경험이 없는 뮤지션	콘텐츠의 사전 공연화 여부 제작자의 IP 보유 여부
전시	문화상품을 대상으로 하는 전시회, 박람회, 견본시장 및 축제 등에서 전시를 기획 및 운영하는 중소기업의 업체	전시회 개최 실적

- 사업체 업력, 종사자 규모의 경우, 모태펀드 문화계정이 이와 유사한 개념으로 지원 범위를 정의하고 있음
 - 모태펀드 문화계정 출자 분야 중 콘텐츠 영세기업 펀드에서는 독립제작사와 유사한 개념으로 콘텐츠 영세기업을 제시하고 있음

〈표 3-5〉 모태펀드 문화계정에서 정의하는 콘텐츠 영세기업

콘텐츠 영세기업 : 콘텐츠산업을 영위하는 기업으로 자본금 10억원 이하, 매출액 10억원 이하, 종업원 10인 이하 조건 중 2가지 이상 충족하는 기업 및 동 기업의 프로젝트

자료: 한국벤처투자(2016), 한국모태펀드 2016년 1차 정시 출자사업 계획 공고

다. 네거티브 방식을 활용한 선정 기준 마련

- 본 연구는 네거티브 방식의 선정 기준을 적용하기 위해 모든 장르에 통용될 수 있는 제외 기준과 장르별 제외 기준을 1차적으로 도출하였음
 - 이를 위해 기존 문화계정 출자 조합 공고에서 규정한 장르별 세부 정의와 제외 기준, 문화산업 분야 VC의 실제 투자 영역 등을 취합하여 분석함
- 분석 결과 공통 제외 기준은 총 5가지로 도출되었으며, 세부 내용은 아래와 같음

- 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트
- 상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트
- 매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트(상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정)
- (프로젝트) 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트(상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정)
- 시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트

- 장르별 기준은 다음과 같으며, 기존의 제외 기준이 부재한 패션, 미술 등의 영역은 제외함

〈표 3-6〉 장르별 제외 기준

대분류	제외 기준
출판	<ul style="list-style-type: none"> • 신문발행업, 인쇄업 기업
방송	<ul style="list-style-type: none"> • 국외 플랫폼에 先방영하는 경우 • OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 • 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우
영화	<ul style="list-style-type: none"> • 제작 이후 배급·유통 단계에 투자하는 경우 • OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 • 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우
게임	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 배급 및 유통업체 • 상장사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트
콘텐츠솔루션	<ul style="list-style-type: none"> • CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우
공연	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권이 해외 제작사에 있는 경우 • 공연시설(임대)업
애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션 배급 및 유통업체
광고	<ul style="list-style-type: none"> • 광고대행업 및 인쇄업
캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터상품 도소매업
만화	<ul style="list-style-type: none"> • 만화책 임대업
음악	<ul style="list-style-type: none"> • 연예기획사 • 노래연습장
지식 정보	<ul style="list-style-type: none"> • 스크린골프장운영업
전시	<ul style="list-style-type: none"> • 전시시설(임대)업

제2절 VC 의견조사

1. VC 의견조사 개요

가. 조사 목적 및 대상

- 본 연구는 문화산업 투자 소외장르 선정방안의 개선안과 소외장르 투자 활성화를 위한 방향성에 관한 검증을 진행하기 위해 문화산업 분야 전문 투자사(VC) 대상 의견조사를 실시함
 - 앞서 도출한 투자 소외장르 선정 기준과 범위 및 소외장르 투자 활성화 방향성에 대한 검증을 목적으로 VC 의견조사를 진행함
- 조사 대상은 콘텐츠 모험투자펀드를 비롯한 모태펀드 문화계정 자조합 운영경험이 있는 문화산업 분야 전문 VC 22명이며, 2022년 9월 30일부터 10월 7일까지 8일간 진행함
 - 조사 결과의 타당성과 신뢰성을 높이기 위해 모태펀드 문화계정 자조합에 참여하여 운용경험이 1회 이상 있는 VC를 조사 대상으로 한정하였음
- VC 의견조사를 위해 문화산업 투자 소외장르 선정 기준, 선정 범위, 방향성에 대해 구조화된 문항을 제시하였으며, 온라인을 통한 서면 답변의 형태로 응답지를 회수함

〈표 3-7〉 VC 의견조사 개요

구분	내용
조사 대상	모태펀드 문화계정 자조합 운영경험이 1회 이상 있는 문화산업 분야 전문 VC 22명
진행 기간	2022년 9월 30일 ~ 10월 7일
조사 방법	온라인을 통한 서면 답변

나. 조사 내용

- 본 의견조사의 조사 문항은 투자 소외장르 선정 기준, 범위, 소외장르 선정 방향성을 중심으로 구성하였음
 - 앞서 진행한 모태펀드 문화계정 현황분석과 VC 인터뷰 결과를 바탕으로 장르별 소외분야 선정기준, 독립제작사 인정 기준, 네거티브 제외 기준, 소외장르 선정 방향성, 현재 시점 기준 소외장르 선정 등 5개 분야로 구분하였음
 - 장르 분류는 14개 대분류, 26개 세분류로 제시함

〈표 3-8〉 VC 의견조사 조사문항

구분	조사항목	비고
장르별 소외분야 선정기준	<ul style="list-style-type: none"> • 장르 분류방안 타당성(예/아니오) • 적합한 투자 형태(지분/프로젝트) 	(장르 구분) • 14개 대분류 • 26개 세분류
독립제작사 인정 기준	<ul style="list-style-type: none"> • 독립제작사 인정을 위한 투자 유치실적 기준 횡수 • 콘텐츠 영세기업을 활용한 독립제작사 인정 타당성(예/아니오) 	
네거티브 제외 기준	<ul style="list-style-type: none"> • 공통 제외 기준 타당성(예/아니오) • 장르별 제외 기준 타당성(예/아니오) 	
소외장르 선정 방향성	<ul style="list-style-type: none"> • 소외장르 선정 속성의 적합성(7점 척도) 	(소외장르 선정 속성) <ul style="list-style-type: none"> • 산업 매출액 • 영세기업 매출액 점유율 • 최근 2년간 투자유치 비율 • 최근 2년간 자금조달 수단 중 투자 비중 • 모태펀드 자금을 통한 투자 유치 의향
현재 시점 기준 소외장르 선정	<ul style="list-style-type: none"> • 민간투자 저조에 따른 문화계정의 투자 필요성(5점 척도) • 투자매력도(수익성)(5점 척도) • 소외장르 포함 타당성(예/아니오) 	(장르 구분) • 14개 대분류 • 26개 세분류

- 먼저, 소외장르 분류 기준을 명확하게 검증하기 위해 적합한 투자 형태, 제시한 분류방안의 타당성 등을 조사 문항으로 구성함
- 독립제작사 인정 기준을 도출하기 위해 독립제작사 인정을 위한 투자 유치실적 기준 횡수 및 콘텐츠 영세기업을 활용한 독립제작사 인정 방안의 타당성을 조사문항에 포함함
- 네거티브 제외 기준을 도출하기 위해 장르 공통으로 적용될 수 있는 기준에 대한

타당성과 장르별 제외 기준의 타당성이 조사 문항에 포함됨

- 또한, 소외장르 선정 방향성을 검증하기 위해 소외장르 선정 속성을 설정하고 속성별 적합도를 도출하기 위한 조사 문항을 제시함
 - 문화산업 현황분석과 VC 인터뷰 결과를 종합하여 5가지 소외장르 선정 속성을 구성함
- 현재 시점 기준 소외장르를 선정하기 위해 장르별 문화계정 투자 필요성, 투자매력도, 소외장르 포함 타당성 등의 조사 문항을 제시함

2. VC 수요 기반의 소외장르 선정 기준

가. 장르 분류방안 타당성

- 14개 대분류 영역을 26개 중분류로 장르를 분류하는 방안에 대한 타당성 조사 결과, 모든 항목에서 분류가 타당하다는 의견이 70% 이상으로 나타남
 - 전시, 캐릭터 장르에 대한 타당성 응답은 100%로 별도의 중분류가 없다는 의견이 일치하였음
 - 출판(90.9%), 음악(95.5%), 애니메이션(90.9%), 방송(95.5%), 콘텐츠솔루션(95.5%), 공연(90.9%) 등에 대해서도 대부분의 응답자가 분류 방안이 타당하다고 응답하였음
- 만화(86.4%), 영화(81.8%), 게임(86.4%), 지식정보(81.8%), 기타(81.8%) 장르는 분류 방안 타당성이 90% 이하로 도출되었음
 - 만화 장르에서는 투자처를 온라인과 오프라인으로 명확히 구분할 수 없다는 의견이 제시되었음
 - 지식정보의 경우, 메타버스 기술의 발전을 고려할 때, 향후 이러닝과 가상현실 외에 추가적인 중분류가 고려되어야 한다는 의견이 있음
 - 또한, 패션, 미술, 공예 등의 기타 영역은 문화산업에 포함되어야 한다는 의견과 투자자 관점에서는 문화산업 외의 장르라는 의견이 동시에 제시되고 있음
 - 영화와 게임의 분류 방안이 타당하지 않다고 응답한 VC들은 분류방안 자체보다는 저예산 콘텐츠 분류 기준으로 제시한 제작비(게임 : 5억 원, 영화 : 10억 원)

가 실질적인 제작비 상승률을 고려하여 재조정될 필요가 있다는 의견을 제시함

- 광고 장르에 대한 분류 타당성 여부는 77.3%로 나타나 가장 낮은 수치를 기록함
 - 광고산업은 투자관점에서 문화산업에 포함되기 어려우며, 일종의 서비스업으로 인식된다는 의견이 다수 제시되었음

〈표 3-9〉 문화산업 분류 기준 개선안 조사결과

대분류	중분류	분류 타당성
출판	온라인 출판 콘텐츠	90.9%
	오프라인 출판 콘텐츠	
만화	온라인 만화 콘텐츠	86.4%
	오프라인 만화 콘텐츠	
음악	음원 제작 및 유통	95.5%
	콘서트	
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화	81.8%
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화	
	순제작비 74억 원 초과 영화	
게임	제작비 5억 원 이하 저예산 게임	86.4%
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임	
	제작비 20억 원 초과 게임	
애니메이션	극장용 애니메이션	90.9%
	TV시리즈 애니메이션	
방송	비드라마 콘텐츠	95.5%
	드라마 콘텐츠	
광고	광고제작 및 서비스	77.3%
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱	100%
지식 정보	이러닝	81.8%
	가상현실	
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등	95.5%
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연	90.9%
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연	
전시	무역상담회, 박람회를 제외한 전시	100.0%
기타	패션	81.8%
	미술·공예	

나. 장르별 투자형태 적합성

- VC 투자 형태의 적합성 조사 결과, 장르별 상이한 결과가 도출되었음
 - 투자 형태의 적합성은 지분투자, 프로젝트 투자, 모두 가능 등 3개 조사항목으로 구성됨
- 지분투자 항목에 응답 비중이 높게 나타난 장르는 웹소설 등 온라인 출판(40.9%), 제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임(45.5%), 광고제작 및 서비스(66.7%), 캐릭터 개발 및 라이선싱(45.5%), 이러닝(81.8%), 가상현실(81.8%), CG, VFX(90.9%), 패션(68.2%)임
 - 특히, 광고, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 패션 영역에 대해 지분투자 적합성이 높게 나타남
 - 이는 해당 영역이 영화와 같이 단일 프로젝트 성격의 콘텐츠 제작이 아닌 플랫폼이나 상품 개발 중심으로 진행되고 있기 때문으로 판단됨
- 프로젝트투자 항목에 응답 비중이 높게 나타난 장르는 오프라인 출판(76.2%), 오프라인 만화 콘텐츠(63.6%), 콘서트(100%), 영화(81.8%~95.5%), 제작비 5억 원 이하 저예산 게임(45.5%), 애니메이션(50%~63.6%), 비드라마 방송콘텐츠(72.7%), 공연(81.8%~86.4%), 전시(90.9%)임
 - 영화, 애니메이션, 공연은 모든 중분류 장르의 프로젝트투자 적합성이 높게 나타남
- 출판, 만화, 음악, 게임, 방송 장르에서 중분류 간 적합한 투자 형태가 다르게 나타나, 유통구조와 콘텐츠 성격에 따라 VC의 투자전략이 상이함을 확인함
 - 대형 플랫폼에 콘텐츠를 유통하거나 자체 플랫폼을 출시하는 출판과 만화 장르의 온라인 콘텐츠 제작사는 지분투자 유치가 용이하지만 오프라인 콘텐츠 관련 제작사는 지분투자를 유치하기 어려운 구조임
 - 음악 장르의 콘서트의 경우, 일회성 콘텐츠의 성격으로 인해 지분투자 유치가 이루어지지 않음
 - 또한 인디게임으로 대표되는 저예산 게임 역시 높은 위험성으로 인해 지분투자 보다는 프로젝트 투자가 선호되는 것을 알 수 있음

〈표 3-10〉 장르별 투자 형태 적합성 조사결과

대분류	중분류	투자 형태의 적합성		
		지분투자	프로젝트투자	모두 가능
출판	온라인 출판 콘텐츠	40.9%	22.7%	36.4%
	오프라인 출판 콘텐츠	19.0%	76.2%	4.8%
만화	온라인 만화 콘텐츠	36.4%	4.5%	59.1%
	오프라인 만화 콘텐츠	22.7%	63.6%	13.6%
음악	음원 제작 및 유통	23.8%	23.8%	52.4%
	콘서트	0.0%	100.0%	0.0%
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화	0.0%	95.5%	4.5%
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화	0.0%	90.9%	9.1%
	순제작비 74억 원 초과 영화	0.0%	81.8%	18.2%
게임	제작비 5억 원 이하 저예산 게임	36.4%	45.5%	18.2%
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임	45.5%	22.7%	31.8%
	제작비 20억원 초과 게임	40.9%	9.1%	50.0%
애니메이션	극장용 애니메이션	0.0%	63.6%	36.4%
	TV시리즈 애니메이션	4.5%	50.0%	45.5%
방송	비드라마 콘텐츠	4.5%	72.7%	22.7%
	드라마 콘텐츠	9.1%	13.6%	77.3%
광고	광고제작 및 서비스	66.7%	19.0%	14.3%
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱	45.5%	9.1%	45.5%
지식 정보	이러닝	81.8%	9.1%	9.1%
	가상현실	81.8%	0.0%	18.2%
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등	90.9%	0.0%	9.1%
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연	0.0%	86.4%	13.6%
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연	0.0%	81.8%	18.2%
전시	무역상담회, 박람회를 제외한 전시	0.0%	90.9%	9.1%
기타	패션	68.2%	13.6%	18.2%
	미술 공예	38.1%	38.1%	23.8%

3. 독립제작사 인정 기준

가. 투자 유치실적을 활용한 독립제작사 인정 방안

- 투자 유치실적 횟수를 활용한 독립제작사 인정 방안에 대한 타당성을 조사한 결과, 전체 응답자의 85.7%가 타당하다고 응답하였음
 - 대다수의 VC가 기업의 투자 유치실적을 활용하여 독립제작사로 인정하는 방안
에 대해 동의함
- 투자 유치실적 횟수가 타당하다고 응답한 응답자를 대상으로 적합한 투자 유치실적 기준을 조사한 결과, 0회(38.9%), 1회(38.9%), 2회가 (22.2%) 순으로 나타나 모든 응답자가 2회 이하의 투자 유치실적을 독립제작사 인정 기준으로 인식하고 있음
- 투자 유치실적 횟수가 독립제작사 인정 기준에 타당하지 않다고 응답한 VC는 14.3%임
 - 제작사의 투자유치 실적이라는 별도의 기준이 추가되어 투자처 발굴에 부담감이 높아질 수 있다는 의견이 제시되었음
 - 또한, 장르의 성격을 중심으로 독립제작사를 구분하는 것이 타당하다는 의견도 도출되었음

〈표 3-11〉 투자 유치실적을 활용한 독립제작사 인정 방안 조사 결과

조사항목	타당성 여부			
	예	아니오		
투자유치실적 기준	85.7%	14.3%		
조사항목	유치실적 횟수의 타당성			
	0회	1회	2회	3회 이상
적합한 투자유치실적 횟수	38.9%	38.9%	22.2%	0%

나. 콘텐츠 영세기업 기준을 활용한 독립제작사 인정 방안

- 콘텐츠 영세기업 기준을 활용한 독립제작사 인정 방안에 대한 타당성을 조사한 결과, 전체 응답자의 61.9%가 타당하다는 의견을 제시함
 - 콘텐츠산업을 영위하는 기업으로 자본금 10억 원 이하, 매출액 10억 원 이하, 종업원 10인 이하 조건 중 2가지 이상 충족하는 기업 및 동 기업의 프로젝트라는 콘텐츠 영세기업의 기준이 실질적인 독립제작사의 규모와 유사하다는 의견이 제시되었음
- 반면, 전체 응답자의 38.1%가 현재의 콘텐츠 영세기업 기준이 독립제작사 인정 기준으로 활용하기 부적합하다는 의견을 도출하였음
 - 다수의 VC가 매출액 10억 원을 기준이 부적합하다는 인식을 나타냈으며, 10억 원이라는 기준이 너무 낮아 투자처 발굴이 어려울 것이라는 의견과 매출액 기준을 5억 원 등으로 하향해야 한다는 의견이 상반되게 나타남
 - 또한, 프로젝트 제작을 통한 매출액은 지속적으로 발생하는 매출이 아니기 때문에 매출액 기준은 제외하거나 아니면 일정 기간 평균 매출액을 기준으로 활용한다면 효과적인 방안이 도출될 수 있다는 의견을 제시함
 - 이외에 자조합을 운용하는 VC 입장에서 다소 복잡한 기준이라는 의견도 제시되었음

〈표 3-12〉 콘텐츠 영세기업 기준을 활용한 독립제작사 인정 방안 조사 결과

조사항목	타당성 여부	
	예	아니오
콘텐츠 영세기업 기준	61.9%	38.1%

4. 네거티브 방식의 제외 기준

가. 장르 공통 제외 기준

- 네거티브 방식의 제외 기준을 수립하기 위해, 장르 공통 제외 기준의 타당성 여부를 조사하였으며, 총 5가지의 제외 기준을 제시함

〈표 3-13〉 장르 공통 제외 기준

1	상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트
2	상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트
3	매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트 *상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정
4	(프로젝트) 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트 *상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정
5	시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트

- 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트를 제외하는 기준은 응답자의 77.3%가 동의하였음
 - 다만, 투자배급사 등 주요 투자자가 상호출자제한기업집단에 포함되는 영화와 방송 장르에는 적합하지 않은 기준이라는 의견이 제시되었음

〈표 3-14〉 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트 제외 기준 조사결과

예	아니오
77.3%	22.7%
“아니오” 응답자의 주요 의견	
- 영화의 경우, 상호출자제한기업집단이 투자배급사로 대부분의 투자를 담당하고 있기 때문에 일부 장르에만 적용할 수 있음	

- 상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트를 제외하는 기준은 응답자의 50%만 동의하여, 찬반 응답률이 동일하게 나타남
 - 타당하지 않다고 응답한 의견의 경우, 상호출자제한기업집단의 계열사가 영세 콘텐츠 기업에 시드 단계 투자나 엔젤 투자를 집행하는 사례도 빈번하기 때문에 지분율이나 총 투자금으로 기준을 세분화하여 적용하는 것이 필요하다는 의견이 제시됨

- 웹툰, 출판, 게임의 경우, 상호출자제한기업집단이 전략적투자자(SI)로 투자하는 경우가 다수를 이루고 있으며, 계열사가 아닌 이상 지속적인 자금 지원이 없을 가능성이 높기 때문에 해당 제외 기준은 일부 장르에만 적용이 가능하다는 의견이 다수 도출되었음

〈표 3-15〉 상호출자제한기업집단 계열사의 투자 기업 및 프로젝트 제외 기준 조사결과

예	아니오
50.0%	50.0%
“아니오” 응답자의 주요 의견	
<ul style="list-style-type: none"> - 상호출자제한기업집단의 계열사가 영세 콘텐츠 기업에 시드 단계 투자나 엔젤 투자를 집행하는 사례도 빈번 - 지분율이나 총 투자금으로 기준을 세분화하여 적용하는 것이 필요 - 웹툰, 출판, 게임의 경우, 상호출자제한기업집단이 전략적투자자(SI)로 투자하는 경우가 다수를 이루고 있으며, 다수의 장르에서 유통을 상호출자제한기업집단이 담당하고 있어 해당 기준은 일부 장르에만 적용 가능 - 전체 기업 지분 또는 프로젝트에 상출기업의 지분 하한 적용 	

- 매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트를 제외하는 기준은 응답자의 81.8%가 동의하여 대부분의 VC가 타당하다고 인식하고 있음
 - 매출액 상한기준을 초과하는 기업을 제외시키는 방안은 투자 소외장르 선정의 취지에 적합하다는 의견이 제시되었음
 - 그러나 프로젝트의 특성에 따라 급격한 매출이 발생할 수 있고, 이러한 경우 영세기업이거나 소외분야임에도 제외 기준에 부합할 수 있기 때문에 제외 기준의 보완이 필요하다는 의견이 있음
 - 또한 문화산업 대부분이 투자 소외분야이므로, 매출액을 기준으로 추가 제한을 설정할 타당성은 부족하다는 의견도 제시되었음

〈표 3-16〉 매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트 제외 기준 조사결과

예	아니오
81.8%	18.2%
“아니오” 응답자의 주요 의견	
<ul style="list-style-type: none"> - 소외장르 콘텐츠의 제작 활성화를 위해서 추가적으로 제한을 설정할 필요는 없음 - 프로젝트의 성격 때문에 급격한 매출이 생길 수도 있음 	

- 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트에 대한 제외 기준 역시 응답자의 71.4%가 동의하며, 대체로 타당하다고 판단하고 있음
 - 그러나 제작비만으로 소외장르 여부를 판단할 수 없다는 의견이 제시되었음
 - 또한, 제작비 상한기준을 설정하게 되면, 유통사/플랫폼과의 협력을 통한 투자 성공확률 제고가 어려울 수 있다는 우려도 나타남

〈표 3-17〉 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트 제외 기준 조사결과

예	아니오
71.4%	28.6%
“아니오” 응답자의 주요 의견	
<ul style="list-style-type: none"> - 제작비만으로 소외장르 여부를 판단하기 어려움 - 모든 콘텐츠장르의 총제작비 기준과 소외장르를 연관하기에는 다소 어려움이 있음 - 제작비 상한 설정 시 유통사/플랫폼과의 협력을 통한 투자 성공확률 제고가 어려울 수 있음 	

- 시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트를 제외하는 기준은 응답자의 59.1%가 타당하지 않다는 의견이 도출되었음
 - 시리즈 A와 같은 일반적인 투자 라운드의 기준이 모호하기 때문에 기준으로서의 명확성이 떨어져 부적합하다는 의견이 다수를 이루고 있음
 - 또한, 시리즈 A 이후에도 지속적인 투자 유치가 필요하기 때문에 이를 소외장르에서 제외하는 것은 타당하지 않다는 의견이 있음

〈표 3-18〉 시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트 제외 기준 조사결과

예	아니오
40.9%	59.1%
“아니오” 응답자의 주요 의견	
<ul style="list-style-type: none"> - 일반적인 투자 라운드의 기준의 모호성으로 시리즈 단계에 따른 구분이 어려움 - 시리즈 A 이후에도 꾸준한 펀딩이 필요한데 제한 두는 것은 역차별 가능성이 있음 - 지분투자를 받았기 때문에 소외장르에서 벗어나는 것은 아니기 때문에 영위하는 사업이 바뀌지 않는 이상 투자유치 여부에 따른 제외는 적절치 않음 	

- 조사 결과, 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트, 매출액 상한기준, 프로젝트 제작비 상한기준 등이 장르 공통 제외 기준으로 적합함을 알 수 있음

- 이와는 달리, 상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트, 시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트는 다수의 VC가 타당하지 않다는 의견을 제시함

〈표 3-19〉 장르 공통 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트	77.3%	22.7%
상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트	50.0%	50.0%
매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트 *상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정	81.8%	18.2%
(프로젝트) 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트 *상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정	71.4%	28.6%
시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트	40.9%	59.1%

나. 장르별 제외 기준

- (출판) 신문발행업 및 인쇄업 기업에 대한 제외 기준 타당성은 81%로 대부분의 VC가 타당하다는 의견을 제시함
 - 신문발행업과 인쇄업 기업을 포함해도 된다는 소수 의견이 함께 제시되었음

〈표 3-20〉 출판 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
신문발행업, 인쇄업 기업	81.0%	19.0%

- (방송) OTT사업자와 해외사업자가 단독으로 IP를 보유한 경우, 소외장르에서 제외해야 한다는 응답이 그렇지 않은 응답보다 높게 나타남
 - 다만, OTT나 해외사업자의 IP 소유를 고려할 수 없는 제작초기 단계에도 소급 적용되어서는 안된다는 의견이 제기됨
 - 특히, 비드라마 콘텐츠의 경우 본 제외 기준을 허용해야 한다는 의견이 제시됨
- 반면, 국외 플랫폼에 선방영하는 경우를 제외 기준에 포함해야 한다는 의견은 38.1%에 그쳤음

- IP를 제작사가 보유할 경우, 국외 플랫폼 선방영 허용이 필요하다는 응답이 제시되었음
- 또한, 콘텐츠의 역량에 따라 OTT 사업자와의 조건협의를 필수적인 사항으로 IP 단독소유 외 선방영까지 제외사항을 둘 경우, 콘텐츠 제작사와 투자사의 수익적 리스크가 높아질 가능성을 지적하였음
- 국외 OTT 플랫폼의 범위가 매우 광범위하므로, 국외 플랫폼을 별도로 선정하여 제외 범위를 규정하는 방안도 제시되었음

〈표 3-21〉 방송 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
국외 플랫폼에 선방영하는 경우	38.1%	61.9%
OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	59.1%	40.9%
해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	68.20%	31.80%

- (영화) 모든 제외 기준에 대해 타당하다는 응답이 다수를 이루었음
 - 방송과 마찬가지로 OTT나 해외사업자의 IP 소유를 고려할 수 없는 제작초기 단계에도 소급적용되어서는 안된다는 의견이 제기됨
 - 독립영화나 영화진흥위원회에서 지원하는 콘텐츠는 OTT나 해외사업자가 IP를 단독 소유하여도 허용이 필요하다는 의견이 제시되었음

〈표 3-22〉 영화 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
제작 이후 배급·유통 단계에 투자하는 경우	63.6%	36.4%
OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	59.1%	40.9%
해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	68.2%	31.8%

- (게임) 게임 배급 및 유통업체에 대한 제외 기준 타당성은 86.4%로 높게 나타났으나, 상장사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트는 타당성 여부에 대한 의견이 반으로 나누어짐

- 상장사 및 관련 계열사가 영세 게임 기업이나 인디 게임에 시드 단계 투자나 엔젤 투자를 집행하는 사례가 있어 제외 기준으로는 부적합하다는 의견이 있음
- 또한, 상장사 및 계열사가 투자하면, 오히려 유통망이 안정적으로 확보되어 투자 위험성이 감소한다는 측면에서 제외 기준으로 타당하지 않다는 의견이 있음
- 이외 MMORPG, 슈팅 게임과 같이 게임의 세부 장르를 활용한 제외 기준 등이 추가로 제시되었음

〈표 3-23〉 게임 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
게임 배급 및 유통업체	86.4%	13.6%
상장사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트	50.0%	50.0%

- (콘텐츠솔루션) 제외 기준인 CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우에 대해 응답자의 85.7%가 타당하다고 판단함
 - 다만, 버추얼 프로덕션 또는 스튜디오 사업을 영위하는 기업의 경우, 임대료가 주 수입원으로 인식되기 때문에 CG 관련 매출에 대한 폭넓은 정의가 선행되어야 할 필요가 있음

〈표 3-24〉 콘텐츠솔루션 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우	85.7%	14.3%

- (공연) 저작권이 해외 제작사의 있는 경우 제외 기준 타당성 응답은 63.6%, 공연시설(임대)업 제외 기준 타당성 응답은 90.5%로 나타남
 - VC 대다수가 공연시설(임대)업의 제외 기준 포함은 타당하다고 판단하고 있음
- 다만, 저작권 보유 여부를 명확하게 정의할 필요가 있다는 의견이 다수 제기되었음
 - 공연기간 동안 저작권 사용 권한이 국내 제작사에 있으면 투자 가능 대상으로 인정하는 것이 타당하다는 의견이 있음

- 이외 제작비 100억 원 이상의 대형 공연 등 제작비 규모 중심의 제외 기준 등이 제시되었음

〈표 3-25〉 공연 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
저작권이 해외 제작사에 있는 경우	63.6%	36.4%
공연시설(임대)업	90.5%	9.5%

- (애니메이션) 애니메이션 배급 및 유통업체를 제외 기준에 포함해야 한다는 의견은 전체 응답자의 63.6%로 나타남
 - 다수의 VC가 제외 기준으로 동의하고 있지만, 제작과 배급을 병행하는 기업의 경우 투자 대상으로 허용해야 한다는 입장임

〈표 3-26〉 애니메이션 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
애니메이션 배급 및 유통업체	63.6%	36.4%

- (광고) 광고대행업 및 인쇄업을 제외 기준으로 포함해야 한다는 의견은 전체 응답자의 81%로 나타남
 - 대부분의 VC가 광고대행업 및 인쇄업을 제외 기준으로 판단하고 있음

〈표 3-27〉 광고 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
광고대행업 및 인쇄업	81.0%	19.0%

- (캐릭터) 캐릭터상품 도소매를 제외 기준에 포함해야 한다는 의견은 전체 응답자의 81.8%로 나타남
 - 대부분 제외 기준으로 동의하고 있지만, 제작과 도소매를 병행하는 기업에 대한 투자 허용 여부를 고려해야 한다는 의견이 제시되었음

〈표 3-28〉 캐릭터 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
캐릭터상품 도소매업	81.8%	18.2%

- (만화) 만화책 임대업을 제외 기준에 포함해야 한다는 의견은 전체 응답자의 86.4%로 대부분의 응답자가 만화책 임대업 제외에 동의하고 있음

〈표 3-29〉 만화 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
만화책 임대업	86.4%	13.6%

- (음악) 연예기획사를 제외 기준에 포함해야 한다는 의견은 57.1%, 노래연습장을 제외 기준에 포함해야 한다는 의견은 90.9%임
 - 대부분의 VC가 노래연습장을 활용한 제외 기준에 동의하고 있음
- 연예기획사를 제외 기준에 포함해야 한다는 부분에 있어서는 다양한 의견이 제시되었음
 - 연예기획사가 음원 제작을 병행하는 사례가 많으며, 음악 산업에서 기업투자가 활발하게 진행되고 있는 유일한 영역이므로 연예기획사의 제외 기준 포함은 타당하지 않다는 의견이 다수 도출되었음
- 이외에 대기업 유통사로부터 선급금을 받은 프로젝트를 소외장르 제외 기준으로 활용할 수 있다는 방안도 제시되었음

〈표 3-30〉 음악 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
연예기획사	57.1%	42.9%
노래연습장	90.9%	9.1%

- (지식정보) 스크린골프장운영업을 제외 기준에 포함해야 한다는 의견은 전체 응답자의 86.4%로 대부분의 응답자가 동의하고 있음

〈표 3-31〉 지식정보 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
스크린골프장운영업	86.4%	13.6%

- (전시) 전시시설(임대)업을 제외 기준에 포함해야 한다는 의견은 전체 응답자의 86.4%로 나타남
- 추가적으로 지자체 또는 민간 후원금이 전체 프로젝트 제작비의 75% 이상인 경우, 소외장르 제외 기준에 포함되어야 한다는 의견이 있음

〈표 3-32〉 전시 장르 제외 기준 타당성 조사 결과

조사항목	제외 기준 타당성 여부	
	예	아니오
전시시설(임대)업	86.4%	13.6%

- 장르별 제외 기준의 조사결과를 종합하면, 20개 기준 중 10개 기준에서 타당성 응답률이 70% 이상 나타남
 - 이와 함께 기준의 명확한 정의와 예외 사항 등을 세부적으로 보완할 필요가 있다는 의견이 많았음

〈표 3-33〉 장르별 제외 기준 타당성 조사 종합 결과

조사항목		제외 기준 타당성 여부	
		예	아니오
출판	신문발행업, 인쇄업 기업	81.0%	19.0%
방송	국의 플랫폼에 先방영하는 경우	38.1%	61.9%
	OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	59.1%	40.9%
	해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	68.2%	31.80%
영화	제작 이후 배급·유통 단계에 투자하는 경우	63.6%	36.4%
	OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	59.1%	40.9%
	해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	68.2%	31.8%

조사항목		제외 기준 타당성 여부	
		예	아니오
게임	게임 배급 및 유통업체	86.4%	13.6%
	상장사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트	50.0%	50.0%
콘텐츠솔루션	CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우	85.7%	14.3%
공연	저작권이 해외 제작사에 있는 경우	63.6%	36.4%
	공연시설(임대)업	90.5%	9.5%
애니메이션	애니메이션 배급 및 유통업체	63.6%	36.4%
광고	광고대행업 및 인쇄업	81.0%	19.0%
캐릭터	캐릭터상품 도소매업	81.8%	18.2%
만화	만화책 임대업	86.4%	13.6%
음악	연예기획사	57.1%	42.9%
	노래연습장	90.9%	9.1%
지식정보	스크린골프장운영업	86.4%	13.6%
전시	전시시설(임대)업	86.4%	13.6%

5. 소외장르 선정 방향성

- 본 연구는 투자 소외장르에 영향을 미치는 속성을 도출하기 위해 산업 성장성과 투자성숙도 측면의 자료를 활용하여 분석을 진행함
 - 산업 성장성 변수로 장르별 매출액 자료를 활용함
 - 투자성숙도 변수로 문화산업 기업의 투자유치 성공 비중, 기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중, 모태펀드(공공자금)를 통한 투자 유치 의향 대비 민간자금을 통한 투자 유치 의향, 영세기업의 매출액 비중 등을 활용함
- 컨조인트(Conjoint) 분석을 통해 산업 성장성, 투자성숙도 등 투자 소외장르와 관련된 속성 간 중요도 수준을 산출하여 VC가 인식하는 투자 소외장르의 특성을 통계적으로 제시함
 - 컨조인트 분석은 재화의 각 속성에 고객이 부여하는 효용을 추정하여 고객이 선택할 제품을 예측하는 마케팅 분석 방법론임(곽승준 외, 2006)
 - 컨조인트 분석 결과는 신제품개발을 위한 제품특성의 최적화, 소비자 선호도 분석 등을 위한 시장세분화 전략에 광범위하게 활용되고 있음(김부용, 2014)

- 5개 속성 하에 총 10개의 세부수준을 구성하였으며, 부분요인설계를 통해 총 8개의 프로파일을 구성하여 분석에 활용함
 - 속성을 활용하여 분석 가능한 대안 조합은 총 32개(2x2x2x2x2)이나 응답의 효율성을 고려하여 부분요인설계를 통해 8개 프로파일을 분석 대상으로 설정함

〈표 3-34〉 속성 및 속성별 수준

구분	속성별 수준
장르별 매출액	<ul style="list-style-type: none"> • 높음(연 매출액 10조 원 이상) • 낮음(연 매출액 10조 원 미만)
영세기업 매출액 비중	<ul style="list-style-type: none"> • 높음(영세기업 매출액 점유율 10.5% 이상) • 낮음(영세기업 매출액 점유율 10.5% 미만)
기업 투자유치 성공 비중	<ul style="list-style-type: none"> • 높음(기업 투자유치 비율 2.5% 이상) • 낮음(기업 투자유치 비율 2.5% 미만)
기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중	<ul style="list-style-type: none"> • 높음(투자금 비중 1.7% 이상) • 낮음(투자금 비중 1.7% 미만)
모태펀드(공공자금)를 통한 투자 유치 의향 대비 민간자금을 통한 투자 유치 의향	<ul style="list-style-type: none"> • 높음 • 낮음

- 전체 속성의 중요도 값을 분석한 결과, VC가 투자 소외장르로 인식하는 속성 중 기업 투자유치 성공 비중(24.803%)이 가장 높게 나타났으며, 장르별 매출액(21.702%) 또한 중요한 속성임을 확인함
 - 장르별 매출액(21.702%), 기업 자금조달 수단 중 투자금 비중(19.517%), 영세기업 매출액 비중(18.010%), 모태펀드(공공자금)를 통한 투자 유치 의향 대비 민간자금을 통한 투자 유치 의향(15.968%) 순으로 중요도 순위가 도출되었음

〈표 3-35〉 속성별 중요도 순위

구분	속성	값(순위)
산업 성장성	장르별 매출액	21.702(2)
투자 성숙도	영세기업 매출액 비중	18.010(4)
	기업 투자유치 성공 비중	24.803(1)
	기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중	19.517(3)
	모태펀드(공공자금)를 통한 투자 유치 의향 대비 민간자금을 통한 투자 유치 의향	15.968(5)

문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구

제4장

문화산업 투자 소외장르 선정방안

제1절 문화산업 투자 소외장르 선정 및 개선방안

1. (1안) VC 수요 기반 소외장르 선정방안

- 14개 대분류 영역을 26개 중분류로 장르를 분류하는 방안에 대한 타당성 조사 결과를 바탕으로 문화산업 분류 체계를 구성함
 - 모든 분류 항목에 대한 타당성 조사 결과, 타당하다는 의견이 70% 이상 나타남
- 총 14개 대분류와 26개 중분류로 구성되어있으며, 제작비 규모, 유통구조, 콘텐츠 특성에 따라 분류 기준이 상이함
- 대분류는 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연, 전시, 기타 등 14개임
- 하위 장르인 중분류 단위는 26개로 구성되며 분류 체계는 아래와 같음
 - (출판) 온라인 출판 콘텐츠, 오프라인 출판 콘텐츠
 - (만화) 온라인 만화 콘텐츠, 오프라인 만화 콘텐츠
 - (음악) 음원 제작 및 유통, 콘서트
 - (영화) 순제작비 10억 원 이하 저예산 영화, 순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화, 순제작비 74억 원 초과 영화
 - (게임) 제작비 5억 원 이하 저예산 게임, 제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임, 제작비 20억 원 초과 게임
 - (애니메이션) 극장용 애니메이션, TV시리즈 애니메이션
 - (방송) 비드라마 콘텐츠, 드라마 콘텐츠
 - (광고) 광고제작 및 서비스
 - (캐릭터) 캐릭터 개발 및 라이선싱
 - (지식정보) 이러닝, 가상현실

- (콘텐츠솔루션) CG, VFX 등
- (공연) 국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연, 해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연
- (전시) 무역상담회, 박람회를 제외한 전시
- (기타) 패션, 미술·공예

〈표 4-1〉 투자자 관점의 문화산업 분류 체계

대분류	중분류
출판	온라인 출판 콘텐츠
	오프라인 출판 콘텐츠
만화	온라인 만화 콘텐츠
	오프라인 만화 콘텐츠
음악	음원 제작 및 유통
	콘서트
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화
	순제작비 74억 원 초과 영화
게임	제작비 5억 원 이하 저예산 게임
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임
	제작비 20억 원 초과 게임
애니메이션	극장용 애니메이션
	TV시리즈 애니메이션
방송	비드라마 콘텐츠
	드라마 콘텐츠
광고	광고제작 및 서비스
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱
지식 정보	이러닝
	가상현실
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연
전시	무역상담회, 박람회를 제외한 전시
기타	패션
	미술·공예

- (수요 측정 항목) 민간투자 저조에 따른 모태펀드의 투자 필요성과 소외장르 포함 타당성 등 2개 항목에 대한 문화산업 분야 VC 조사를 통해 투자 소외장르를 최종적으로 선정함
 - 하위 장르(중분류)의 민간투자 저조에 따른 모태펀드 투자 필요성, 소외장르 포함 타당성을 5점 척도로 측정하여 VC 수요를 조사함
 - 측정항목의 중앙값을 기준으로 영역을 구분하고, 모태펀드 투자 필요성과 소외장르 포함 타당성이 모두 높은 영역을 소외장르 범위로 선정함

2. (2안) 독립제작사 인정 기준 소외장르 선정방안

- 투자 유치실적을 활용한 독립제작사 인정 방안에 대한 VC 조사 결과, 타당하다는 응답이 85.7%로 나타나 본 연구는 유통사 및 배급사로부터의 투자 유치실적을 독립제작사 인정 기준으로 활용하고자 함
- 유치실적 횟수에 대한 조사 결과는 1회 이하가 77.8%로 응답의 다수를 차지하여 독립제작사 인정 기준은 유통사 및 배급사로부터의 투자 유치실적 1회 이하로 정의함
- 소외장르 인정 범위는 독립제작사 혹은 독립제작사가 제작 중인 프로젝트로 정의하여 기업 및 프로젝트 투자가 모두 가능하도록 설정함
 - 영화, 게임, 방송, 공연 등 프로젝트 투자 적합성이 높은 일부 장르가 있기 때문에 기업 투자와 프로젝트 투자를 모두 허용할 필요가 있음

〈표 4-2〉 독립제작사 인정 기준

독립제작사 정의	유통사 및 배급사 등 산업 자본으로부터 투자를 1회 이하 받은 문화산업 기업
소외장르 인정 범위	독립제작사 혹은 독립제작사가 제작 중인 프로젝트

- 독립제작사 인정 기준을 적용하면 문화산업 기업이라면 장르에 관계없이 투자가 가능하여 투자 소외장르에 포함되는 투자처의 범위가 확장될 수 있음

3. (3안) 네거티브 방식의 제외 기준 소외장르 선정방안

- 네거티브 방식의 제외 기준 VC 조사는 장르 공통 제외 기준과 장르별 제외 기준으로 구분하여 진행함
- 5가지 장르 공통 제외 기준에 대한 타당성 조사 결과, 3개 기준의 타당성을 확보함
 - 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트(77.3%), 매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트(81.8%), 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트(71.4%) 등 3개 기준에서 응답자의 70% 이상이 타당하다는 의견을 제시하였음
- 반면, 타당하다는 응답이 적은 상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트와 시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트는 제외 기준으로 채택하지 않음
- 14개 장르, 20개 제외 기준에 대한 타당성 조사 결과, 10개 기준에서 응답자의 70% 이상이 타당하다는 의견을 제시하여 10개 기준을 장르 제외 기준으로 선정함

〈표 4-3〉 장르별 제외 기준 타당성 응답 결과

조사항목		제외 기준 타당성 여부	
		예	아니오
출판	신문발행업, 인쇄업 기업	81.0%	19.0%
방송	국외 플랫폼에 先방영하는 경우	38.1%	61.9%
	OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	59.1%	40.9%
	해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	68.20%	31.80%
영화	제작 이후 배급·유통 단계에 투자하는 경우	63.6%	36.4%
	OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	59.1%	40.9%
	해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	68.2%	31.8%
게임	게임 배급 및 유통업체	86.4%	13.6%
	상장사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트	50.0%	50.0%
콘텐츠솔루션	CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우	85.7%	14.3%
공연	저작권이 해외 제작사에 있는 경우	63.6%	36.4%
	공연시설(임대)업	90.5%	9.5%
애니메이션	애니메이션 배급 및 유통업체	63.6%	36.4%
광고	광고대행업 및 인쇄업	81.0%	19.0%
캐릭터	캐릭터상품 도소매업	81.8%	18.2%

조사항목		제외 기준 타당성 여부	
		예	아니오
만화	만화책 임대업	86.4%	13.6%
음악	연예기획사	57.1%	42.9%
	노래연습장	90.9%	9.1%
지식정보	스크린골프장운영업	86.4%	13.6%
전시	전시시설(임대)업	86.4%	13.6%

- 타당성 응답률이 70%이하인 10개 기준 중 VC 의견을 반영하여 수정한 6개 제외 기준을 채택하였음
 - VC 조사 결과, 일부 기준에 대해 수정을 통한 채택 가능성 의견이 제시되었음
- 방송 장르의 경우, OTT 사업자나 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우를 제외 기준으로 채택하되, OTT나 해외사업자의 IP 소유를 고려할 수 없는 제작초기 단계를 예외사항으로 규정함
 - OTT나 해외사업자의 IP 소유를 고려할 수 없는 제작초기 단계는 예외사항으로 인정해야 한다는 의견이 제시되었음

기존 제외 기준	수정 제외 기준
1) OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 2) 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	1) OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우* 2) 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우* *제작초기 단계는 투자 대상으로 인정

- 영화 장르의 경우, 방송과 마찬가지로 OTT 사업자나 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우를 제외 기준으로 채택하되, OTT나 해외사업자의 IP 소유를 고려할 수 없는 제작초기 단계를 예외사항으로 규정함
- 영화진흥위원회에서 지원하는 콘텐츠는 OTT나 해외사업자가 IP를 단독 소유하여도 허용이 필요하다는 의견이 제시되어 해당 내용을 예외사항으로 규정함

기존 제외 기준	수정 제외 기준
1) OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 2) 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	1) OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우* 2) 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우* *제작초기 단계는 투자 대상으로 인정 *영화진흥위원회 지원 콘텐츠는 투자 대상으로 인정

- 공연 장르의 경우, 저작권이 해외 제작사에 있는 경우를 제외 기준으로 채택하되, 공연기간 동안 저작권 사용 권한이 국내 제작사에 있으면 투자 가능 대상으로 인정하는 예외사항을 신설함

기존 제외 기준	수정 제외 기준
1) 저작권이 해외 제작사에 있는 경우	1) 저작권이 해외 제작사에 있는 경우* *공연기간 동안 저작권 사용 권한이 국내 제작사에 있으면 투자 대상으로 인정

- 애니메이션 장르의 경우, 애니메이션 배급 및 유통업체를 제외 기준으로 채택하되, 제작과 배급을 병행하는 기업의 경우 투자 대상으로 허용함

기존 제외 기준	수정 제외 기준
1) 애니메이션 배급 및 유통업체	1) 애니메이션 배급 및 유통업체* *제작과 배급을 병행하는 경우 투자 대상으로 인정

- 이외 4개 기준은 타당성 응답이 70% 이하이면서, 별도의 수정 의견이 제시되지 않아 제외 기준으로 채택하지 않음
 - (방송) 국외 플랫폼에 先 방영하는 경우
 - (영화) 제작 이후 배급 유통 단계에 투자하는 경우
 - (게임) 상사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트
 - (음악) 연예기획사

〈표 4-4〉 네거티브 방식 제외 기준 종합

구분	제외 기준	비고
출판	• 신문발행업, 인쇄업 기업	
방송	• OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 • 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	단, 제작초기 단계는 투자 대상으로 인정
영화	• OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 • 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우	단, 제작초기 단계 및 영화진흥위원회 지원 콘텐츠는 투자 대상으로 인정
게임	• 게임 배급 및 유통업체	
콘텐츠솔루션	• CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우	
공연	• 저작권이 해외 제작사에 있는 경우*, • 공연시설(임대)업	* 단, 공연기간 동안 저작권 사용 권한이 국내 제작사에 있으면 투자 대상으로 인정
애니메이션	• 애니메이션 배급 및 유통업체	제작과 배급을 병행하는 경우 투자 대상으로 인정

구분	제외 기준	비고
광고	• 광고대행업 및 인쇄업	
캐릭터	• 캐릭터상품 도소매업	
만화	• 만화책 임대업	
음악	• 노래연습장	
지식정보	• 스크린골프장운영업	
전시	• 전시시설(임대)업	

4. (4안) 종합 선정방안

가. 투자 소외장르 선정 절차

- 1안~3안을 결합한 선정방안을 도출할 수 있으며, 이 경우 투자 소외장르의 범위를 선정하기 위해 소외장르 영역을 산업 단위와 하위 장르 단위 등 2단계로 구분함
- 앞서 진행한 VC 인터뷰 결과, 산업의 성장성과 투자성숙도에 따라 해당 장르에 진입하는 VC의 투자전략이 달라지는 것을 확인함
 - 산업의 규모와 자금조달 구조는 VC 투자에 큰 영향을 미치며, VC가 인식하는 장르별 투자성숙도에 따라 다양한 투자전략을 구성하고 있음
- 문화산업의 경우, 산업 규모가 작고 투자가 활성화되지 않았을 경우 기업투자 방식이 선호되며, 산업이 발전하고 투자가 활성화되면 프로젝트 투자 역시 활발해지는 것으로 나타남
 - 산업의 규모가 작고 투자가 활성화되지 않았을 경우, 최대로 얻을 수 있는 기대 수익이 낮은 프로젝트 투자보다는 안정성은 낮지만 기대수익이 높은 기업투자 방식을 선호함
 - 반면, 산업 규모와 투자 시장이 활성화되었을 경우, 어느 정도 수익을 보장할 수 있는 프로젝트 발굴이 용이하여 프로젝트 투자가 활성화될 수 있음
- 결과적으로 산업 성장성과 투자성숙도 관점에서 소외장르와 일반장르 영역을 구분하고 영역별 맞춤형 투자전략을 구축할 필요가 있음

- 본 연구에서는 산업 성장성과 투자성숙도 관점에서 산업 단위(대분류)에서의 산업 영역을 구분하고, VC 수요를 기반으로 하위 장르 단위(중분류)에서의 소외장르를 선정하는 2단계 선정 방안을 제시함
- (1단계) 산업데이터를 활용하여 산업 성장성과 투자성숙도 관점에서 소외장르와 일반장르 영역을 구분함
 - 14개 대분류 단위의 산업을 소외장르 영역 트랙과 일반장르 영역 트랙으로 구분하여 투자 인정 기준을 상이하게 구성함
 - ‘일반장르 영역’은 산업 및 투자 측면에서 상대적으로 발전한 산업 영역을 의미하며, 해당 산업에 속하는 하위 장르가 소외 장르로 도출될 수 있음
 - (소외장르 영역 트랙의 투자 인정 기준) 네거티브 제외 기준 혹은 독립제작사 기준 중 유리한 기준을 선택할 수 있음
 - (일반장르 영역 트랙의 투자 인정 기준) 모든 투자 대상은 네거티브 제외 기준을 충족해야 함
- (2단계) VC 조사를 통해 하위 장르 단위의 투자 소외장르를 선정함
 - VC 조사를 통해 26개 중분류 단위의 장르 중 소외장르를 도출함
 - 하위 장르 단위의 소외장르만을 대상으로 1단계 결과에 따라 일반장르 영역 트랙과 소외장르 영역 트랙으로 구분함

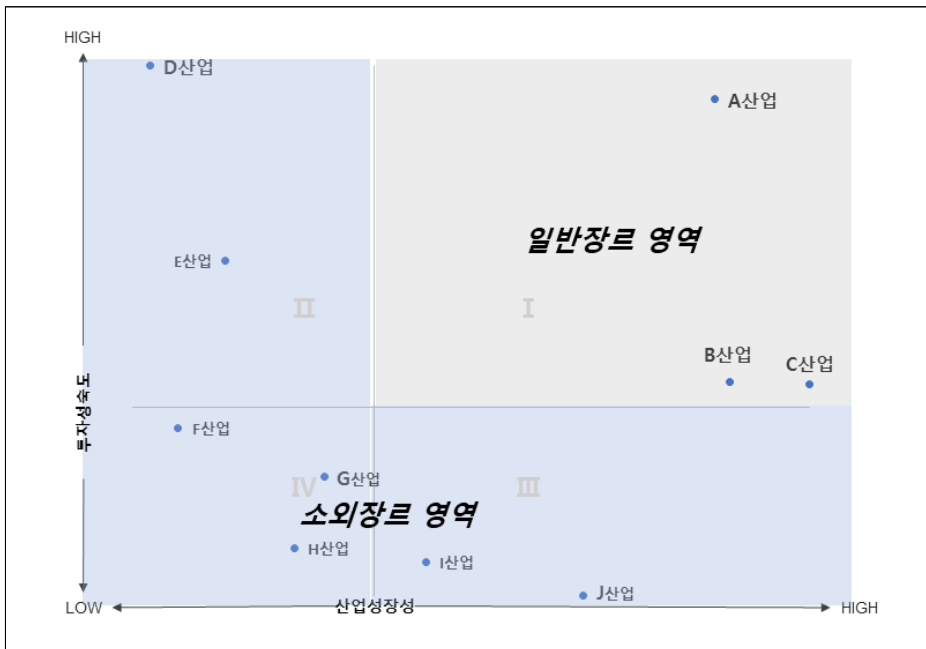
〈표 4-5〉 투자 소외장르 선정 절차

구분	선정 방법	데이터 항목	대상 영역	선정 범위
1단계	산업데이터를 활용한 소외장르/일반장르 선정	<ul style="list-style-type: none"> • 산업 매출액 • 영세기업 매출액 점유율 • 투자유치 성공 비중 기준 • 기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중 • 모태펀드 대비 민간 투자 유치 의향 	출판, 만화, 음악 등 14개 대분류	대분류 단위의 소외장르 선정
2단계	VC 조사를 통한 소외장르 선정	<ul style="list-style-type: none"> • 모태펀드 투자 필요성 • 소외장르 포함 타당성 	온라인 출판 콘텐츠, 저예산 영화 등 26개 중분류	하위 장르 (중분류) 단위의 소외장르 선정

나. (1단계) 산업데이터를 활용한 산업 영역 구분

- 산업 성장성과 투자성숙도 관련 산업데이터를 활용하여 문화산업을 소외장르와 일반장르 영역으로 구분할 수 있음
 - (산업 성장성 측면) 문화산업 장르별 매출액 자료를 활용함
 - (투자성숙도 측면) 콘텐츠 영세기업의 매출액 점유율 비중, 문화산업 기업의 투자유치 성공 비중, 자금조달 수단 중 투자금 비중, 모태펀드(공공자금)를 통한 투자 유치 의향 대비 민간자금을 통한 투자 유치 의향 자료를 활용함
 - 산업데이터는 문화산업 및 콘텐츠산업 관련 산업백서와 보고서 자료를 활용함
- 데이터를 기준으로 문화산업을 4가지 영역으로 구분하고 산업 성장성과 투자성숙도가 모두 높은 영역을 일반장르 영역으로 분류함
 - 그 외 영역에 포함된 산업군은 모두 소외장르 영역으로 분류함
 - 대부분의 문화산업 영역이 영세기업 비중이 높고, 투자자 관점에서 소외장르로 인식되고 있는 상황을 고려하여 소외장르의 영역을 폭넓게 설정함

[그림 4-1] 산업데이터를 활용한 소외장르 범위 선정 방안 예시

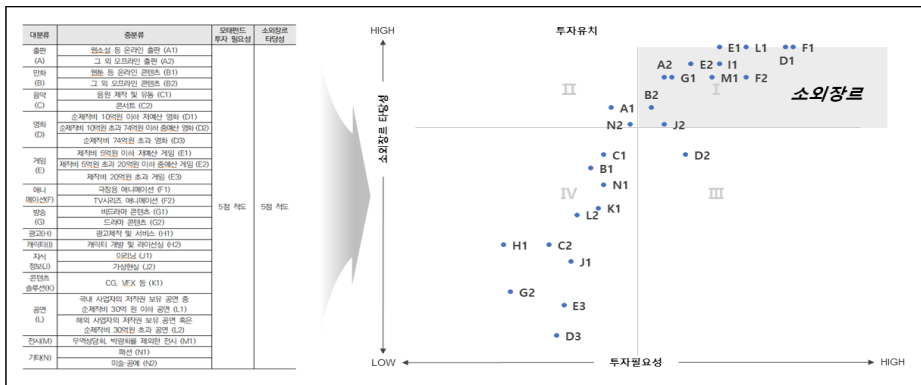


- (소외장르 영역 트랙) VC의 유연한 투자가 가능하도록 네거티브 방식 제외 기준에서 규정한 범위에 포함되지 않는 모든 기업 및 프로젝트 혹은 독립제작사를 모두 소외장르 투자로 인정함
 - 네거티브 제외 기준과 독립제작사 기준 중 투자자 입장에서 유리한 기준 선택 적용이 가능함
- (일반장르 영역 트랙) 네거티브 방식 제외 기준에서 규정한 범위에 포함되지 않는 모든 기업 및 프로젝트를 소외장르 투자로 인정함
 - 독립제작사 기준을 충족하더라도 네거티브 방식 제외 기준에 포함된다면, 투자 대상으로 인정받지 못함

다. (2단계) VC 조사를 통한 소외장르 도출

- 하위 장르별 소외분야의 범위를 선정하기 위해 문화산업 분야 VC 수요를 기반으로 소외장르를 도출함
- 민간투자 저조에 따른 모태펀드의 투자 필요성과 소외장르 포함 타당성 등 2개 항목에 대한 문화산업 분야 VC 조사를 통해 투자 소외장르를 최종적으로 선정함
 - 하위 장르(중분류)의 민간투자 저조에 따른 모태펀드 투자 필요성, 소외장르 포함 타당성을 5점 척도로 측정하여 VC 수요를 조사함
 - 측정항목의 중앙값을 기준으로 영역을 구분하고, 모태펀드 투자 필요성과 소외장르 포함 타당성이 모두 높은 영역을 소외장르 범위로 선정함

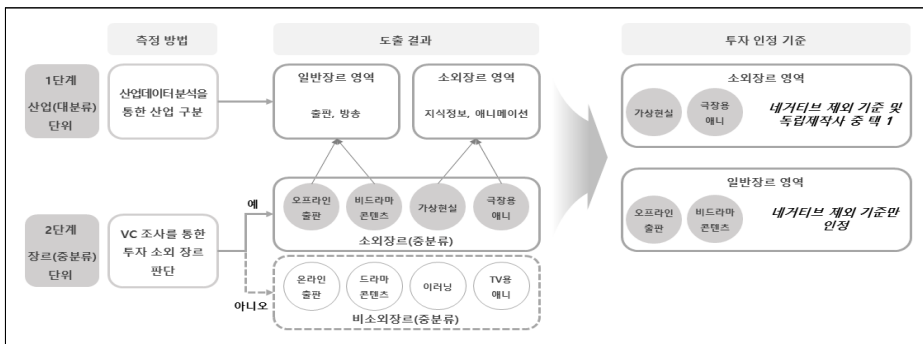
[그림 4-2] VC 수요 기반 소외장르 범위 선정 방안 예시



라. 투자 소외장르 선정 절차 예시

- (선정 예시) 4개 산업(출판, 방송, 지식정보, 애니메이션) 및 8개 하위 장르(오프라인 출판 콘텐츠, 온라인 출판 콘텐츠, 비드라마 콘텐츠, 드라마 콘텐츠, 가상현실, 이러닝, 극장용 애니메이션, TV용 애니메이션)를 가정하여 투자 소외장르 선정 절차를 설명함
 - (1단계 분석) 산업데이터 분석 결과, 일반장르 영역은 출판 및 방송, 소외장르 영역은 지식정보 및 애니메이션으로 구분되었을 경우를 가정함
 - (2단계 분석) VC 조사를 통해 8개 하위 장르 중 오프라인 출판 콘텐츠, 비드라마 콘텐츠, 가상현실, 극장용 애니메이션 등 4개 장르만 소외장르로 도출되었을 경우를 가정함
- (일반장르 영역 트랙 예시) 출판산업 및 방송산업이 일반장르 영역이므로 하위 장르인 오프라인 출판과 비드라마 콘텐츠는 일반장르 영역 트랙에 포함됨
 - (투자 인정 기준) 네거티브 제외 기준에 포함되지 않는 기업 및 프로젝트만 투자 대상으로 인정
- (소외장르 영역 트랙 예시) 지식정보산업 및 애니메이션산업이 소외장르 영역이므로 하위 장르인 가상현실과 극장용 애니메이션은 소외장르 영역 트랙에 포함됨
 - (투자 인정 기준) 네거티브 제외 기준 혹은 독립제작사 중 유리한 기준 선택
- (그 외 하위 장르 예시) 온라인 출판 콘텐츠, 드라마 콘텐츠, 이러닝, TV용 애니메이션 등은 VC 조사를 통해 소외장르가 아닌 것으로 판단되어 1단계 분석 결과에 상관없이 소외장르 투자 인정 기준에 포함되지 않음

[그림 4-3] 투자 소외장르 선정 절차 예시



제2절 문화산업 투자 소외장르 선정

1. 산업데이터를 활용한 소외장르 영역 구분

- 본 연구는 산업데이터를 활용하여 투자 소외장르 및 일반장르 영역을 설정하기 위해 한국콘텐츠진흥원의 「2020년 기준 콘텐츠산업조사」 및 「콘텐츠기업 금융환경조사 연구」의 데이터를 활용함
 - 문화산업 장르별 매출액 및 영세기업 매출액 비중은 「2020년 기준 콘텐츠산업조사」의 자료를 활용함
 - 문화산업 기업의 투자유치 성공 비중, 자금조달 수단 중 투자금 비중, 모태펀드(공공자금)를 통한 투자 유치 의향 등은 「콘텐츠기업 금융환경조사 연구」의 최근 2개년 간 자료를 활용함
 - 「콘텐츠기업 금융환경조사 연구」에 포함되지 않은 콘텐츠솔루션, 공연, 전시, 기타 산업 군은 해당 영역의 투자가 활성화되지 않았다는 다수 VC의 의견을 반영하여 소외장르 영역에 포함함
- (투자유치 성공 비중) 매출액과 투자유치 성공 비중을 기준으로 분석한 결과, 게임, 지식정보, 방송 등 3가지 장르가 일반장르로 도출되었음
 - 만화, 캐릭터, 음악 장르의 점수가 상대적으로 낮게 나타남

〈표 4-6〉 매출액 대비 투자유치 성공 비중 환산 점수

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	중앙값
매출액	3.32	0.33	1.19	0.68	4.30	0.13	5.00	2.16	1.41	4.41	1.79
투자유치 성공비중	0.00	1.58	0.44	3.16	4.68	5.00	2.00	0.32	1.12	2.02	1.79

- (기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중) 매출액과 기업 자금조달 중 투자금의 비중을 기준으로 분석한 결과, 게임 장르가 유일하게 일반장르로 도출되었음
 - 마찬가지로 만화, 캐릭터, 음악 장르의 점수가 상대적으로 낮게 나타남

〈표 4-7〉 매출액 대비 기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중 환산 점수

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	중앙값
매출액	3.32	0.33	1.19	0.68	4.30	0.13	5.00	2.16	1.41	4.41	1.79
투자금 비중	0.00	1.25	0.00	5.00	4.33	2.98	0.00	0.00	1.35	0.96	1.11

- (모태펀드 투자 유치 대비 민간투자 유치 의향 비중) 매출액과 기업의 모태펀드 투자 유치 대비 민간투자 유치 의향 비중을 기준으로 분석한 결과, 게임, 방송, 출판 등 3가지 장르가 일반장르로 도출되었음
 - 만화, 영화, 음악 장르의 점수가 상대적으로 낮게 나타나 모태펀드 등 공공자금 성격의 투자 유치 의향이 높은 것으로 제시됨

〈표 4-8〉 매출액 대비 민간투자 유치 의향 비중 환산 점수

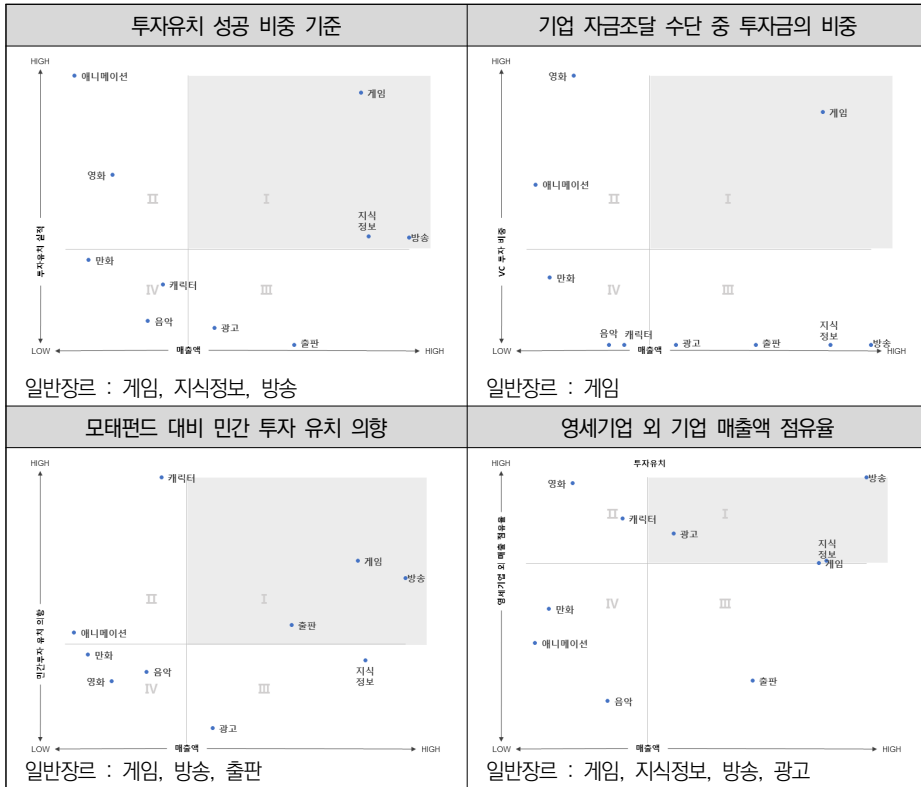
구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	중앙값
매출액	3.32	0.33	1.19	0.68	4.30	0.13	5.00	2.16	1.41	4.41	1.79
민간투자 유치의향	0.83	0.00	-0.48	-0.75	2.65	0.62	2.17	-2.08	5.00	-0.17	0.31

- (영세기업 외 기업 매출액 점유율) 매출액과 영세기업 외 기업 매출액 점유율 비중을 기준으로 분석한 결과, 게임, 지식정보, 방송, 광고 등 4가지 장르가 일반장르로 도출되었음

〈표 4-9〉 매출액 대비 영세기업 외 기업 매출액 점유율 비중 환산 점수

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	중앙값
매출액	3.32	0.33	1.19	0.68	4.30	0.13	5.00	2.16	1.41	4.41	1.79
영세기업 외 매출 점유율	4.08	4.41	3.99	4.97	4.62	4.25	5.00	4.75	4.81	4.62	4.62

〈표 4-10〉 기준별 일반장르 도출 결과

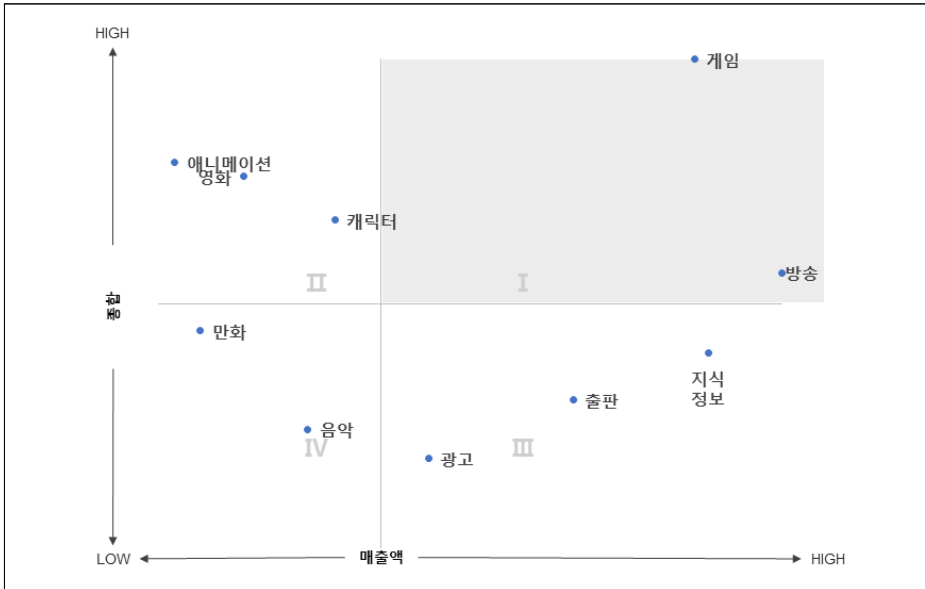


- 매출액과 투자성숙도 관련 기준을 종합하여 분석한 결과, 게임과 방송 장르가 일반장르 영역으로 도출되었으며, 그 외 장르는 소외장르 영역으로 도출됨
 - 게임과 방송은 문화산업 내 다른 장르와 비교하였을 때, 상대적으로 투자 환경이 활성화되었다고 판단할 수 있음
 - 이에 반해, 만화, 음악, 애니메이션, 영화, 캐릭터, 광고, 출판, 지식정보 등의 장르는 소외장르로 분류되었음
 - 특히, 만화와 음악 장르의 투자 환경은 다른 장르에 비해 비활성화 된 것으로 판단됨

〈표 4-11〉 투자 소외장르 분류 환산 점수

구분	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	중양값
매출액	3.32	0.33	1.19	0.68	4.30	0.13	5.00	2.16	1.41	4.41	1.79
종합	1.51	2.22	1.21	3.80	5.00	3.95	2.82	0.92	3.77	2.28	2.55

[그림 4-4] 일반장르 영역 도출 결과

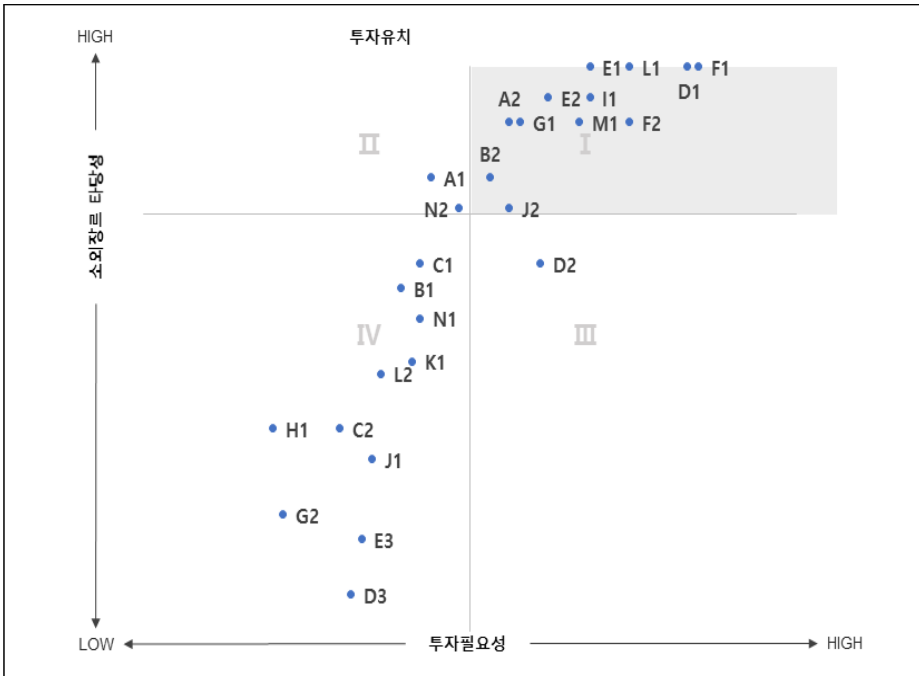


2. VC 조사를 통한 소외장르 선정

- 현재 시점의 투자 소외장르는 VC 대상 조사 결과를 기반으로 도출함
 - 조사항목은 1) 민간투자 저조에 따른 문화계정의 투자 필요성, 2) 소외장르 포함 타당성으로 5점 척도의 항목으로 구성함
 - 항목별 중양값을 기준으로 투자 소외장르를 선정함
- 분석 결과, 민간투자 저조에 따른 문화계정의 투자 필요성 항목의 중양값은 3.52 점, 소외장르 포함 타당성 중양값은 4.43점으로 나타남
- 중양값을 기준으로 분석한 결과, 12개 중분류 영역이 투자 소외장르로 선정되었음

- (투자 소외장르) 오프라인 출판, 오프라인 만화 콘텐츠, 순제작비 10억 원 이하 저예산 영화, 제작비 5억원 이하 저예산 게임, 제작비 5억원 초과 20억원 이하 중예산 게임, 극장용 애니메이션, TV시리즈 애니메이션, 비드라마 콘텐츠, 캐릭터 개발 및 라이선싱, 가상현실, 국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연, 무역상담회, 박람회를 제외한 전시 등 12개 장르가 투자 소외장르로 선정됨

[그림 4-5] 투자 소외장르 도출 결과



〈표 4-12〉 투자 소외장르 도출 결과

대분류	중분류	모태펀드 투자 필요성	소외장르 타당성
출판 (A)	온라인 출판 콘텐츠 (A1)	3.32	4.55
	오프라인 출판 콘텐츠 (A2)	3.68	4.78
만화 (B)	온라인 만화 콘텐츠 (B1)	3.18	4.10
	오프라인 만화 콘텐츠 (B2)	3.59	4.55
음악 (C)	음원 제작 및 유통 (C1)	3.27	4.20
	콘서트 (C2)	2.90	3.53
영화 (D)	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화 (D1)	4.50	5.00
	순제작비 10억 원 초과 74억 원 이하 중예산 영화 (D2)	3.82	4.20
	순제작비 74억 원 초과 영화 (D3)	2.95	2.85
게임 (E)	제작비 5억 원 이하 저예산 게임 (E1)	4.05	5.00
	제작비 5억 원 초과 20억 원 이하 중예산 게임 (E2)	3.86	4.88
	제작비 20억 원 초과 게임 (E3)	3.00	3.08
애니메이션 (F)	극장용 애니메이션 (F1)	4.55	5.00
	TV시리즈 애니메이션 (F2)	4.23	4.78
방송 (G)	비드라마 콘텐츠 (G1)	3.73	4.78
	드라마 콘텐츠 (G2)	2.64	3.18
광고(H)	광고제작 및 서비스 (H1)	2.59	3.53
캐릭터(I)	캐릭터 개발 및 라이선싱 (H2)	4.05	4.88
지식 정보 (J)	이러닝 (J1)	3.05	3.40
	가상현실 (J2)	3.68	4.43
콘텐츠 솔루션 (K)	CG, VFX 등 (K1)	3.23	3.80
공연 (L)	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연 (L1)	4.23	5.00
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억 원 초과 공연 (L2)	3.09	3.75
전시(M)	무역상담회, 박람회 등을 제외한 전시 (M1)	4.00	4.78
기타(N)	패션 (N1)	3.27	3.98
	미술 공예 (N2)	3.45	4.43

3. 투자 소외장르 선정(안)

- 앞서 도출한 분석 결과를 바탕으로 주목적 투자 대상의 기준을 제시함
- (일반장르 영역 트랙) 모든 투자 대상이 네거티브 제외 기준에 포함되지 않아야 하며, 장르별 제외 조항 외에 기업 및 프로젝트는 주목적 투자 대상임
 - 총 제작비 5억 원 이하 저예산 게임, 총 제작비 5억 원 초과 ~ 20억 원 이하 중예산 게임, 비드라마 방송콘텐츠가 일반장르 영역에 포함됨

(표 4-13) 투자 소외장르 도출 결과(1단계 일반장르 영역)

각 장르별 주목적 투자 대상 조건 및 제외 조항을 충족할 경우, 투자 소외분야로 인정		
구분	주목적 투자 대상	제외 조항
게임	총 제작비 20억 원 이하 게임을 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 게임 배급 및 유통업체 제외
방송	비드라마(다큐멘터리, 예능 등) 콘텐츠를 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1~2 조항 제외 1) OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 2) 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 1~2 조항의 경우, 제작초기 단계는 투자 대상으로 인정

- (소외장르 영역 트랙) 네거티브 제외 기준과 독립제작사 기준 중 유리한 기준을 통해 주목적 투자 대상을 선택할 수 있으며, 장르별 제외 조항 외에 기업 및 프로젝트는 주목적 투자 대상임
 - 오프라인 출판 콘텐츠, 오프라인 만화 콘텐츠, 순제작비 10억 원 이하 저예산 영화, 애니메이션(TV시리즈 및 장편), 캐릭터(캐릭터 개발 및 라이선싱업), 가상 현실업, 순제작비 30억 원 이하 공연, 전시 장르가 소외장르 영역에 포함됨

〈표 4-14〉 투자 소외장르 도출 결과(1단계 소외장르 영역)

각 장르별 주목적 투자 대상 조건 및 제외 조항을 충족하거나 독립제작사*일 경우, 투자 소외분야로 인정

독립제작사 : 유통사 및 배급사로부터 유치한 투자 실적이 1회 이하인 기업

구분	주목적 투자 대상	제외 조항
출판	출판문화산업 진흥법 제 2조에 따른 오프라인 출판 콘텐츠 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 신문발행업 및 인쇄업 제외
만화	오프라인 만화 콘텐츠 를 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 만화책 임대업 제외
영화	순제작비 10억 원 이하 저예산 영화 를 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1~2 조항 제외 1) OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 2) 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 1~2 조항의 경우, 제작초기 단계 및 영화진흥위원회 지원 콘텐츠는 투자 대상으로 인정
애니메이션	애니메이션 을 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 애니메이션 배급 및 유통업체 제외
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱 업을 영위하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 캐릭터상품 도소매업 제외
지식정보	가상현실 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 스크린골프장운영업 제외
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연 을 제작하는 중소·벤처기업 및 프로젝트	1) 저작권이 해외 제작사에 있는 경우 제외 2) 공연시설(임대)업 제외 1 조항의 경우, 공연기간 동안 저작권 사용권한이 국내 제작사에 있으면 투자 대상으로 인정
전시	문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 전시	1) 전시산업발전법 제2조 2회에 따른 무역상담회, 박람회는 제외 2) 전시시설(임대)업

참고문헌

- 곽승준, 유승훈, 장정인(2006), 「컨조인트 분석을 이용한 한강하구의 가치추정. 경제학연구」, 54(4), 141-161.
- 관계부처 합동(2018), 「네거티브 규제발굴 가이드라인」.
- 관계부처 합동(2019), 「콘텐츠산업 3대 혁신전략」.
- 김부용(2014), 「순위기반 컨조인트분석과 선택기반 컨조인트분석의 예측력에 대한 실증적 비교」. 응용통계연구, 27(5), 681-691.
- 남재우(2022), 「국내 정책펀드 현황 및 제도 개선」, 자본시장연구원.
- 동아일보(2020.8.18.), 한국음악레이블산업협회 “코로나19 음악산업 피해 1,212억원”
- 문화체육관광부(2017), 「2017년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2018), 「2018년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2019), 「2019년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2020), 「2020년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2020), 「2021년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 문화체육관광부(2021), 「2022년도 모태펀드 문화계정 운용계획」.
- 박찬욱, 양지훈(2020), 「모태펀드 문화계정 성과지표 개발 연구」, 한국문화관광연구원.
- 예술경영지원센터(2021), 「2021 공연예술조사」.
- 예술경영지원센터(2021), 「2021 미술시장조사」.
- 중앙일보(2022.3.5.), [한국 미술시장 1조 시대] 등록·구매 제한 없는 NFT아트, 10년간 100배 이상 커진다
- 한국벤처투자(2016), 「한국모태펀드 2016년 1차 정시 출자사업 계획 공고」.
- 한국벤처투자(2022), 「모태펀드(문체부 소관) 2022년 1차 정시 출자사업 계획 공고」.
- 한국섬유산업연합회(2022), 「섬유패션산업통계(2022.5)」.
- 한국전시산업진흥회(2020), 「2020 전시산업통계조사」.
- 한국콘텐츠진흥원(2021), 「콘텐츠기업 금융환경조사연구」.
- 한국콘텐츠진흥원(2022), 「2020년 기준 콘텐츠산업조사」.

- 홍무궁(2022), 「2022년 1월 콘텐츠 소비동향」. 한국문화관광연구원.
- 한국벤처투자 홈페이지 www.kvic.or.kr

ABSTRACT

A Study on the Support Measures for Underinvested Areas in the Cultural Industry

Moogoong Hong, Chanuk Park, Yunkyung Lee

The main goal of the research is to establish a methodology for selecting underinvested areas in the cultural industry and to suggest a policy direction for revitalizing investment in underinvested areas.

The success of K-contents leads to an increase in investment in cultural industry and the expansion of cultural account for fund of funds. However, investment is concentrated on only some areas, resulting in underinvested areas in which investment is not activated.

The government has been inducing investment in underinvested areas by raising the “Content Venture Investment Fund” from 2020. However, as the investment bias by area continues, a new direction is needed for the selection of underinvested areas.

In this study, we looked at the various opinions on the scope and standards that can define the underinvested area and identified the selection method through interviews with venture capital(VC). Through this, We suggested improvements in the underinvested area selection method and derived policy directions.

Keywords

Contents Investment, Underinvested areas, Investment Policy, Fund of Funds, Cultural Account

문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구

부록

의견조사 설문지

문화산업 투자 소외장르 선정을 위한 VC 의견수렴

본 조사는 문화체육관광부와 한국문화관광연구원이 공동으로 실시하며, 문화산업 분야 투자 소외장르 선정을 위한 기준 및 선정방안 수립에 목적이 있습니다. 본 조사를 통해 수집된 내용은 차년도 조성 예정인 문화계정 ‘(가칭)소외장르 펀드’ 운영 방향에 반영될 수 있습니다.

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

조사주관 : 문화체육관광부 / 한국문화관광연구원

* 다음은 현재 모태펀드 문화계정 콘텐츠 모험투자펀드에서 규정하고 있는 소외장르의 기준 이오니 참고하시기 바랍니다.

현재 콘텐츠 모험투자펀드에서 정의하는 소외장르 기준

구분	세부 내용
전시	문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 전시 (단, 전시산업발전법 제2조 2호 제외)
음원	음원의 제작 및 유통 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트. (단, 연예기획사(대중문화예술산업발전법 상 대중문화예술기획업 등록) 제외)
출판	출판문화산업 진흥법 제2조에 따른 출판 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트
창작 공연예술	저작권이 내국인에 있고 제작사가 국내에 있으며, 국내 단체 또는 예술인이 출연진을 구성하는 공연
장편 애니메이션	장편 애니메이션 영화 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트
방송콘텐츠	비드라마 콘텐츠(다큐멘터리, 예능 등)
게임	저예산(총 제작비 5억원 이하) 모바일 게임, 또는 콘솔게임 - 모바일 게임 : 모바일 기기를 통해 플레이 하는 게임 - 콘솔 게임 : 별도의 게임 전용기기를 통해 플레이 하는 게임

상기 분야 외 이에 준하는 경우로서 특별조합원이 소외 분야라고 인정하는 경우

A 장르별 소외분야 선정 기준

A1. 다음은 문화산업 투자 소외장르 관련 수요 및 인식조사 항목입니다. 예시를 참고하여 각 항목에 대해 응답해 주시기 바랍니다.

〈응답 예시〉

장르 구분		민간투자 저조에 따른 문화계정 투자 필요성					투자 매력도(수익성)					소외장르 포함 타당성		적합한 투자 형태	
대분류	중분류	낮다 < -- > 높다					낮다 < -- > 높다					예	아니오	지분 투자	프로젝트투자
방송	비드라마 콘텐츠	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤	√			√
	드라마 콘텐츠	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤		√	√	√

〈장르별 수요 및 인식조사〉

장르 구분		민간투자 저조에 따른 문화계정 투자 필요성					투자 매력도(수익성)					소외장르 포함 타당성		적합한 투자 형태	
대분류	중분류	낮다 < -- > 높다					낮다 < -- > 높다					예	아니오	지분 투자	프로젝트투자
출판	웹소설 등 온라인 출판	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	그 외 오프라인 출판	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
만화	웹툰 등 온라인 콘텐츠	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	그 외 오프라인 콘텐츠	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
음악	음원 제작 및 유통	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	콘서트	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
영화	순제작비 10억원 이하 저예산 영화	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	순제작비 10억원 초과 74억원 이하 중예산 영화	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	순제작비 74억원 초과 영화	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				

장르 구분		민간투자 저조에 따른 문화계정 투자 필요성					투자 매력도(수익성)					소외장르 포함 타당성		적합한 투자 형태	
대분류	중분류	낮다 (- -) 높다					낮다 (- -) 높다					예	아니오	지분 투자	프로젝트 투자
		①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
게임	제작비 5억원 이하 저예산 게임	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	제작비 5억원 초과 20억원 이하 중예산 게임	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	제작비 20억원 초과 게임	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
애니메이션	극장용 애니메이션	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	TV시리즈 애니메이션	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
방송	비드라마 콘텐츠	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	드라마 콘텐츠	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
광고	광고제작 및 서비스	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
지식 정보	이러닝	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	가상현실	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억원 초과 공연	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
전시	무역상담회, 박람회 제외 전시	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
기타	패션	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				
	미술·공예	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤				

A2. 다음은 투자 관점에서의 문화산업 장르 분류 방안입니다. 분류 기준의 타당성 여부를 응답해주시기 바랍니다. (V 로 예 또는 아니오에 체크해주시기 바랍니다.)

대분류	중분류	분류 타당성		의견
		예	아니오	
출판	웹소설 등 온라인 출판			아니오에 체크한 경우, 그러한 이유 및 의견에 대해 기재해 주시기 바랍니다.
	그 외 오프라인 출판			
만화	웹툰 등 온라인 콘텐츠			
	그 외 오프라인 콘텐츠			
음악	음원 제작 및 유통			
	콘서트			
영화	순제작비 10억원 이하 저예산 영화			
	순제작비 10억원 초과 74억원 이하 중예산 영화			
	순제작비 74억원 초과 영화			
게임	제작비 5억원 이하 저예산 게임			
	제작비 5억원 초과 20억원 이하 중예산 게임			
	제작비 20억원 초과 게임			
애니메이션	극장용 애니메이션			
	TV시리즈 애니메이션			
방송	비드라마 콘텐츠			
	드라마 콘텐츠			
지식 정보	이러닝			
	가상현실			
광고	광고제작 및 서비스			
캐릭터	캐릭터 개발 및 라이선싱			
공연	국내 사업자의 저작권 보유 공연 중 순제작비 30억 원 이하 공연			
	해외 사업자의 저작권 보유 공연 혹은 순제작비 30억원 초과 공연			
콘텐츠 솔루션	CG, VFX 등			
전시	무역상담회, 박람회를 제외한 전시			
기타	패션산업			
	미술품, 공예품			

B 독립제작사 인정 기준

본 조사에서는 ‘독립제작사를 투자 소외분야에 포함하는 방안’에 대한 의견을 조사하고자 합니다.

독립제작사 관련 아래의 설명을 충분히 숙지한 후 응답해 주시기 바랍니다.

□ 독립제작사를 활용한 투자 소외장르 선정

○ 장르별로 존재하는 독립제작사(인디게임 제작사, 독립출판사, 독립영상제작사 등)를 소외분야 주목적투자자로 인정하는 방안

- 문화콘텐츠 산업은 대부분의 장르에서 독립 형태의 제작사가 존재
- 독립제작사의 기준은 통상, 유통사나 배급사로부터 투자를 받은 경험이 없는 제작사를 의미

분류	예시	분류	예시
출판	독립출판사, 소규모 웹소설 출판사	방송	중소 방송영상독립제작사, MCN 크리에이터 등
만화	소규모 웹툰 스튜디오	캐릭터	중소 캐릭터 제작사
음악	인디뮤지션 및 관련 프로젝트	공연	중소 공연 기획사
영화	독립영화 제작사	전시	중소 전시 기획사
게임	인디게임 제작사	광고/자식 정보/콘텐츠 츠솔루션	중소 제작사
애니 메이 션	독립 애니메이션 제작사	기타	

○ 본 조사에서 정의하는 독립제작사

독립제작사 : 유통사 및 배급사로부터 투자 유치 실적이 없거나 매우 적은 제작사

B1. 독립제작사의 기준이 될 수 있는 타당한 투자 유치실적 횟수가 어느 정도인지 선택해주세요.

① 0회 ② 1회 ③ 2회 이하 ④ 기타()회 이하

⑤ 투자 유치 실적 기준은 적합하지 않음 → 선택 이유에 대한 의견 기재

해당 기준이 적합하지 않다면 그러한 이유를 기재해 주시기 바랍니다.

B2. 다음은 과거 문화계정에서 정의한 콘텐츠 영세기업의 정의입니다. 이러한 기준을 활용해 투자 소외분야를 선정하는 것에 동의하십니까?

콘텐츠 영세기업 : 콘텐츠산업을 영위하는 기업으로 자본금 10억원 이하, 매출액 10억원 이하, 종업원 10인 이하 조건 중 2가지 이상 충족하는 기업 및 동 기업의 프로젝트

① 예

② 아니오 → 선택 이유에 대한 의견 기재

해당 기준에 동의하지 않다면 그러한 이유를 기재해 주시기 바랍니다.

C 네거티브 방식 제외 기준

본 조사에서는 ‘네거티브 방식 제외 기준 소외장르 선정 방안’에 대한 의견을 조사하고자 합니다.

아래의 설명을 충분히 숙지한 후 네거티브 방식에 활용될 수 있는 제외 기준의 타당성에 대해 응답해 주시기 바랍니다.

- 포지티브 → 네거티브 방식 전환을 통한 투자 소외장르 선정
- (포지티브 방식의 현행 기준) 전시, 음원, 출판, 창작공연예술, 장편 애니메이션, 비드라마 방송콘텐츠, 저예산(총 제작비 5억 원 이내) 게임
 - (네거티브 방식) 별도로 제시한 “제외 기준” 외에 범위는 모두 소외장르로 선정 가능하며, 패션과 공예 등 문화산업기본법에 포함되어 있는 장르도 주목적 투자 가능
- *포지티브(Positive) 규제 : 법률과 정책에서 허용되는 것들을 나열하고 이외의 것들은 모두 허용하지 않는 규제
- *네거티브(Negative) 규제 : 법률이나 정책으로 금지된 것이 아니면 모두 허용하는 규제

C1. 다음은 장르에 관계없이 공통적으로 적용할 수 있는 제외 기준에 관한 문항입니다. 제시한 제외 기준에 대한 타당성 여부 및 의견에 대해 응답해 주시기 바랍니다.(V로 예 또는 아니오에 체크해주시기 바랍니다.)

〈공통 제외 기준〉

제외 기준	타당성 여부		의견
	예	아니오	
• 상호출자제한기업집단 관련 기업 및 프로젝트			Ex) 영화 등 일부 장르에만 적용 योग
• 상호출자제한기업집단 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트			Ex) 웹툰 등 만화산업에는 적용하기 어려움
• 매출액 상한기준을 초과하는 기업 및 관련 프로젝트 *상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정			
• (프로젝트) 제작비 상한기준을 초과하는 프로젝트 *상한 기준치는 장르별로 별도 설정을 가정			
• 시리즈 A 이상의 기업 및 관련 프로젝트			
• 추가 제외 기준 : 추가적인 제외 기준이 있다면 자유롭게 의견을 기술해주시기 바랍니다.			
• 추가 제외 기준 :			
• 추가 제외 기준 :			

C2. 다음은 장르별로 적용할 수 있는 제외 기준에 관한 문항입니다. 제시한 제외 기준에 대한 타당성 여부 및 의견에 대해 응답해 주시기 바랍니다.

〈장르별 제외 기준〉

구분	제외 기준	타당성 여부		의견
		예	아니오	
출판	<ul style="list-style-type: none"> 신문발행업, 인쇄업 기업 			아니오 체크 이유 및 의견 기재
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 추가적인 제외 기준이 있다면 자유롭게 의견을 기술해주시기 바랍니다. 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			
방송	<ul style="list-style-type: none"> 국외 플랫폼에 선방영하는 경우 			
	<ul style="list-style-type: none"> OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 			
	<ul style="list-style-type: none"> 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			
영화	<ul style="list-style-type: none"> 제작 이후 배급·유통 단계에 투자하는 경우 			
	<ul style="list-style-type: none"> OTT 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 			
	<ul style="list-style-type: none"> 해외 사업자가 단독으로 IP를 소유하는 경우 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			
게임	<ul style="list-style-type: none"> 게임 배급 및 유통업체 			
	<ul style="list-style-type: none"> 상장사 및 관련 계열사가 투자한 기업 및 프로젝트 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			
콘텐츠 솔루션	<ul style="list-style-type: none"> CG 관련 매출이 전체 매출의 30% 미만인 경우 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			
	<ul style="list-style-type: none"> 추가 제외 기준 : 			

구분	제외 기준	타당성 여부		의견
		예	아니오	
공연	• 저작권이 해외 제작사에 있는 경우			
	• 공연시설(임대)업			
	• 추가 제외 기준 :			
	• 추가 제외 기준 :			
애니메이션	• 애니메이션 배급 및 유통업체			
	• 추가 제외 기준 :			
	• 추가 제외 기준 :			
광고	• 광고대행업 및 인쇄업			
	• 추가 제외 기준 :			
	• 추가 제외 기준 :			
캐릭터	• 캐릭터상품 도소매업			
	• 추가 제외 기준 :			
	• 추가 제외 기준 :			
만화	• 만화책 임대업			
	• 추가 제외 기준 :			
	• 추가 제외 기준 :			
음악	• 연예기획사			
	• 노래연습장			
	• 추가 제외 기준 :			
	• 추가 제외 기준 :			
지식정보	• 스크린골프장운영업			
	• 추가 제외 기준 :			
	• 추가 제외 기준 :			
전시	• 전시시설(임대)업			
	• 추가 제외 기준 :			
	• 추가 제외 기준 :			

D 소외분야 선정 방향성

본 조사에서는 투자 소외장르를 선정하는 기준의 방향성을 도출하고자 합니다. 모태펀드의 목적에 따라 공공성(투자 소외정도)과 수익성(산업 성장성) 측면에서 방향성을 수립하고자 합니다.

아래의 속성과 속성 수준을 충분히 숙지한 후 응답해주시기 바랍니다.

구분	속성	속성 수준	속성의 정의
산업 성장성	산업 매출액 (A)	<ul style="list-style-type: none"> 산업 매출액 규모 낮음 산업 매출액 규모 높음 	<ul style="list-style-type: none"> 20년 기준 콘텐츠 산업 장르별 평균 매출액 약 11.6조원 10조원 미만(만화, 음악, 애니 등) 20조원 초과(출판, 방송)
		<ul style="list-style-type: none"> 영세기업 매출액 점유율 낮음 영세기업 매출액 점유율 높음 	<ul style="list-style-type: none"> 20년 기준 전체 매출액 대비 콘텐츠 영세기업의 매출액 비중 평균은 10.5% 출판, 만화, 음악, 애니 장르에서 영세기업 매출액 점유율이 높음⇒대기업 점유율 상대적으로 적음
투자 소외 정도	최근 2년간 투자유치 비율 (C)	<ul style="list-style-type: none"> 장르 내 기업의 투자유치비율 낮음 장르 내 기업의 투자유치비율 높음 	<ul style="list-style-type: none"> 최근 2년간 콘텐츠기업의 투자유치 비율은 평균 2.5% 게임, 영화, 애니, 만화, 방송, 지식정보 장르의 투자유치 비율이 상대적으로 높음
	최근 2년간 자금조달 수단 중 투자 비중 (D)	<ul style="list-style-type: none"> 장르 내 기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중 낮음 장르 내 기업 자금조달 수단 중 투자금의 비중 높음 	<ul style="list-style-type: none"> 최근 2년간 콘텐츠기업의 자금조달 수단 중 투자유치금의 비중은 평균 1.7% 게임, 영화, 애니 장르의 투자유치금 비중이 높음
	향후 자금조달 수단 중 모태펀드 지분을 통한 투자유치 의향 (E)	<ul style="list-style-type: none"> 장르 내 기업들의 모태펀드 투자유치 의향 높음 장르 내 기업들의 모태펀드 투자유치 의향 낮음 	<ul style="list-style-type: none"> 향후 자금조달 수단 중 모태펀드(공공자금)를 통한 투자 의향 정도 게임, 캐릭터, 방송 등의 장르가 공공이 아닌 민간자금을 통한 투자 의향이 높음
	향후 자금조달 수단 중 모태펀드 지분을 통한 투자유치 의향 (E)	<ul style="list-style-type: none"> 장르 내 기업들의 모태펀드 투자유치 의향 높음 장르 내 기업들의 모태펀드 투자유치 의향 낮음 	<ul style="list-style-type: none"> 향후 자금조달 수단 중 모태펀드(공공자금)를 통한 투자 의향 정도 게임, 캐릭터, 방송 등의 장르가 공공이 아닌 민간자금을 통한 투자 의향이 높음

D1. 가상의 문화산업 장르가 아래의 속성(A~E)을 지닌다고 가정하였을 때, 귀하가 생각하시는 투자 소외장르 판단 여부를 점수(7점 만점)로 체크해주시기 바랍니다.

<응답 예시>

구분	장르 속성							구분	장르 속성								
장르 A	산업매출액 규모							낮음	장르 B	산업매출액 규모							낮음
	영세기업 점유율							높음		영세기업 점유율							낮음
	기업의 투자 유치비율							높음		기업의 투자 유치비율							낮음
	기업 자금조달 수단 중 투자금 비중							낮음		기업 자금조달 수단 중 투자금 비중							높음
	모태펀드 투자유치 의향							높음		모태펀드 투자유치 의향							낮음
	소외장르가 아니다 <- - - - ->							소외장르가 맞다		소외장르가 아니다 <- - - - ->							소외장르가 맞다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦			

<가상의 8개 장르에 대한 투자 소외장르 적합성>

장르 1	산업매출액 규모							낮음	장르 5	산업매출액 규모							낮음
	영세기업 점유율							높음		영세기업 점유율							낮음
	기업의 투자 유치비율							높음		기업의 투자 유치비율							낮음
	기업 자금조달 수단 중 투자금 비중							낮음		기업 자금조달 수단 중 투자금 비중							높음
	모태펀드 투자유치 의향							높음		모태펀드 투자유치 의향							낮음
	소외장르가 아니다 <- - - - ->							소외장르가 맞다		소외장르가 아니다 <- - - - ->							소외장르가 맞다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦			
장르 2	산업매출액 규모							낮음	장르 6	산업매출액 규모							낮음
	영세기업 점유율							낮음		영세기업 점유율							높음
	기업의 투자 유치비율							낮음		기업의 투자 유치비율							높음
	기업 자금조달 수단 중 투자금 비중							낮음		기업 자금조달 수단 중 투자금 비중							높음
	모태펀드 투자유치 의향							높음		모태펀드 투자유치 의향							낮음
	소외장르가 아니다 <- - - - ->							소외장르가 맞다		소외장르가 아니다 <- - - - ->							소외장르가 맞다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦			

장르 3	산업매출액 규모		높음			
	영세기업 점유율		높음			
	기업의 투자 유치비율		낮음			
기업 자금조달 수단 중 투자금 비중		낮음				
모태펀드 투지유치 의향		낮음				
소외장르가 아니다		< - - - - >		소외장르가 맞다		
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
장르 4	산업매출액 규모		높음			
	영세기업 점유율		낮음			
	기업의 투자 유치비율		높음			
기업 자금조달 수단 중 투자금 비중		높음				
모태펀드 투지유치 의향		높음				
소외장르가 아니다		< - - - - >		소외장르가 맞다		
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
장르 7	산업매출액 규모		높음			
	영세기업 점유율		낮음			
	기업의 투자 유치비율		높음			
기업 자금조달 수단 중 투자금 비중		낮음				
모태펀드 투지유치 의향		낮음				
소외장르가 아니다		< - - - - >		소외장르가 맞다		
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
장르 8	산업매출액 규모		높음			
	영세기업 점유율		높음			
	기업의 투자 유치비율		낮음			
기업 자금조달 수단 중 투자금 비중		높음				
모태펀드 투지유치 의향		높음				
소외장르가 아니다		< - - - - >		소외장르가 맞다		
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

D2. 이외에 문화산업 분야 투자 소외장르 선정 및 소외장르 펀드 운영과 관련하여 의견이 있으시다면 자유롭게 기술해 주시기 바랍니다.

설문이 완료되었습니다.

바쁘신 가운데 설문에 응해주셔서 감사드립니다.

집필내역

연구책임

홍무궁 한국문화관광연구원 연구원: 제 1장, 제 2장 4절, 제 3장, 제 4장, 연구총괄

박찬욱 한국문화관광연구원 연구위원: 제1장, 제3장, 제4장

연구진

이윤경 한국문화관광연구원 연구위원: 제1장, 제4장 2절, 제5장

연구 참여

백보현 중앙대학교 산학협력단 전임연구원: 제3장

전용수 중앙대학교 문화예술경영학과 박사과정: 제2장 1절, 2절, 3절

문화산업 투자 소외장르 선정방안 연구

발행인 김세원

발행처 한국문화관광연구원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

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

인쇄일 2022년 12월 05일

발행일 2022년 12월 05일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-946-8 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2021.e28>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

홍무궁·박찬욱·이윤경(2022), 문화산업 투자 소외장르 선정방안 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.2022.e28>

