

벤처기업 해외진출 세미나

- 일 시 : 2002 년 7 월 15 일, 14:00 ~ 16:20
- 장 소 : KOTRA 지하 1 층 국제회의실
- 주 최 : KOTRA



정보통신산업 현황과 정책방향

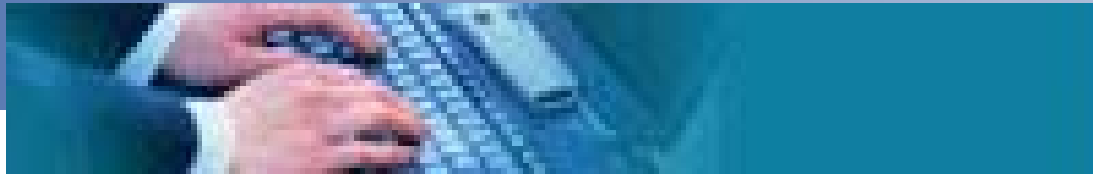
정 보 통 신 부



목 차



- 지식기반경제와 IT산업
- 우리나라 IT산업 현황
- 새로운 도전과 기회
- 정보통신 정책방향
- IT중소벤처기업 지원시책
- 맺음말



지식기반경제와 IT산업

◆ 지식기반경제로의 패러다임 전환

20세기 : 산업사회

- 노동, 자원, 자본 중심 경쟁력
- 양적가치 중심(생산성)
- 독립적 경쟁력
- 안정적, 점진적 환경변화

21세기 : 지식정보사회

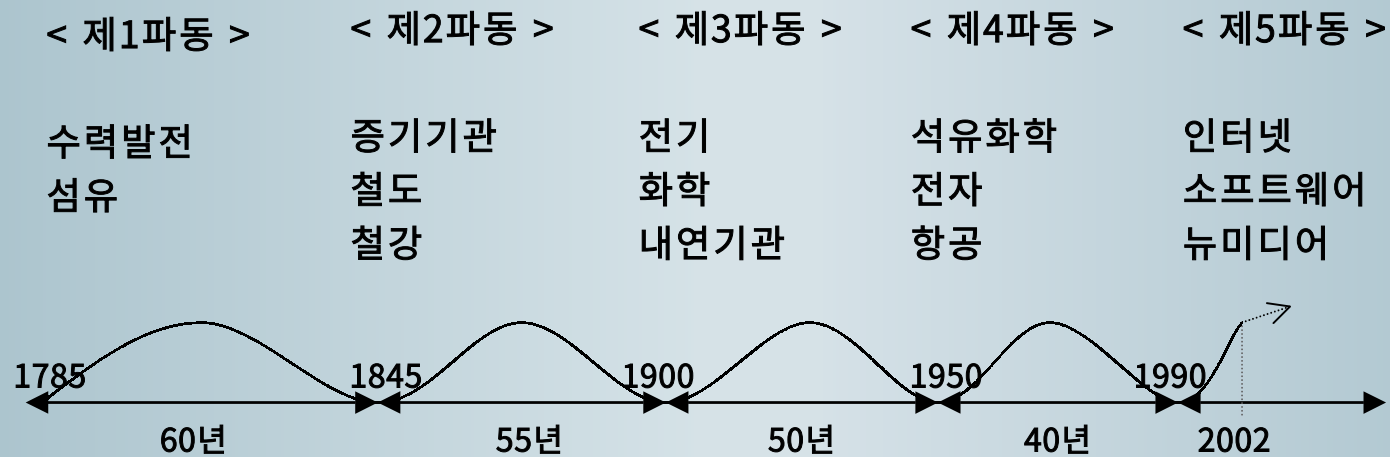
- > 지식, 정보, 정보통신기술 중심의 경쟁력
- > 질적가치 중심(창조성, 혁신성)
- > Network 경쟁력
- > 불확실성, 급격한 환경변화

➤ 시간(24시간이 낮), 공간(사이버공간), 속도(빛), 대화(n : n), 언어(디지털)의 개념 변화

➤ IT기술을 활용한 지식과 정보의 생산, 확산, 이용이 부가가치 창출과 성장의 원천

* 정보기술과 인터넷을 활용한 새로운 산업의 출현, ‘근육에서 두뇌로(from brawn to brain)’ 생산요소 변화, 시스템의 네트워크화 등

산업혁명이후 시대별 기술혁명의 변천



자료 : The Economist(2001.12), 한국은행(2002.3)



지식기반경제와 IT산업



◆ 지식기반경제에서 IT산업의 중요성

- IT분야는 벤처기업을 중심으로 새로운 기술개발과 확산에 중요한 역할 담당
- 지식산업 중심의 산업 구조조정의 선도자
 - 첨단 지식정보산업을 중심으로 하는 산업, 경제 구조조정을 촉진하고 신산업 창출을 통해 구조조정과정에서 발생하는 퇴출인력을 흡수

◆ IT혁명의 시사점

- IT기술을 삶의 수단으로 사용할 줄 아는 개인, 기업, 정부는 번영, 그렇지 못할 경우 쇠퇴

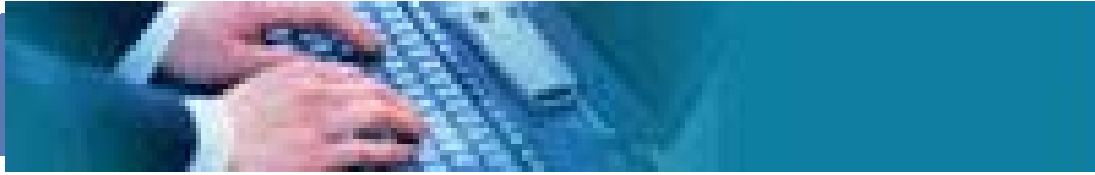
* (美國) 1995 ~ 2000년 연평균성장률 : 非IT(2.3%), IT(41.9%)

* (韓國) 1997 ~ 2000년 전체 노동생산성 증가율 6.6% 가운데 대부분인 71.6%(4.7%)가 IT고활용산업(8개산업/26개산업)에 의해 증가



◆ 21세기 IT산업 전망

- 인터넷, S/W, 뉴미디어를 핵심으로 한 IT혁명은 파급속도, 기술개발 주기가 급속히 짧아지고 있음
- IT를 기반으로 생물, 소재, 환경, 에너지 등에서도 기술혁신이 가속화
 - 그러나 여전히 IT가 최대시장 형성 전망
- 최근 IT수요 감소로 IT산업 회의론이 일기도 했으나 장기 성장전망은 밝음
- 향후 5년간 세계 IT시장은 연9.5%(가트너 전망), 국내 IT시장은 연 12.8%(KISDI) 성장전망



우리나라 IT산업 현황



우리나라 IT산업 현황



◆ 세계가 인정하는 IT KOREA

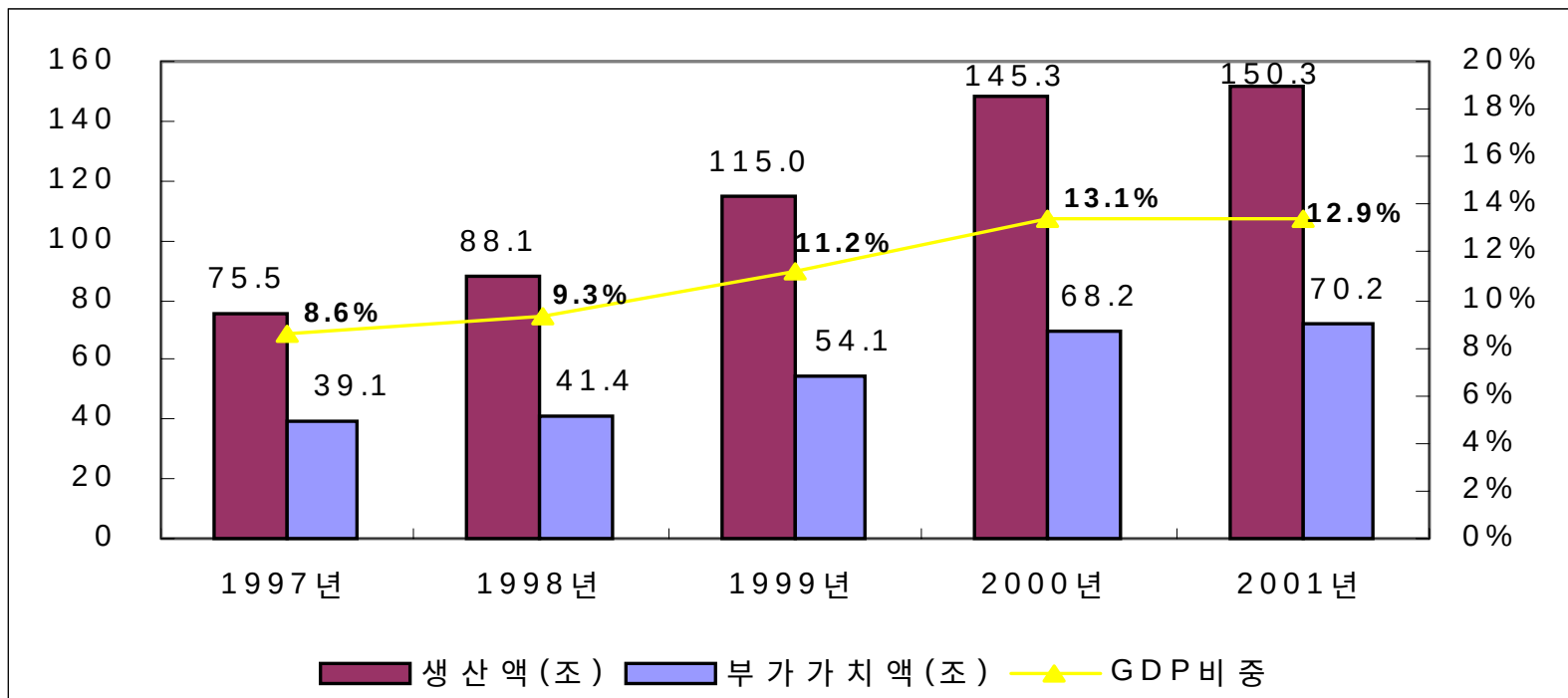
- “한국은 정부의 적극적인 투자와 지원을 바탕으로 세계 최고 수준의 초고속망을 구축하고, 초고속 인터넷 서비스 가입자도 세계 최고에 도달하였다”
 - Bill Gates, 2001.11.9, 2001 COMDEX FALL Key Note Speech, “Experience the Digital Decade”
- “한국의 광대역 접속이 세계 1위로 타 회원국들의 벤치마크 대상”
 - OECD 보고서 (2001.5.10)
- “한국은 이미 세계 수준의 정보화 인프라를 구축했으며, ‘제3의 물결’에 있어서 이제 한국이 쫓아갈 검증된 모델이 존재하지 않는 만큼, 미래번영을 위해 한국 실정에 맞는 전략적 모형을 구상해야 한다”
 - 앨빈 토플러, “위기를 넘어서 : 21세기 한국의 비전”



우리나라 IT산업 현황

새로운 성장 엔진 IT산업

- IT산업의 GDP 비중이 1997년 8.6%에서 2001년 12.9%로 증가하여 국민경제의 핵심 성장엔진으로 부상
 - 1997 - 2001년 중 IT산업 부가가치의 연평균 증가율은 16.2 %로 동기간 중의 경제 성장율 5.7%를 크게 상회



우리나라 IT산업 현황

- 정보통신산업의 수출은 반도체, 통신장비 등을 중심으로 1991 - 2001 평균 13.5% 증가함으로써 우리나라 수출 증가를 주도

정보통신산업의 수출입¹⁾ 추이

(단위 : 억달러, %)

	1991	1994	1997	1998	1999	2000	2001	91~00 평균
총수출액(A)	718.7 (10.5)	960.1 (16.8)	1,361.6 (5.0)	1323.1 (-2.8)	1,436.9 (8.6)	1,723 (19.9)	1,504 (12.7)	- (7.7)
정보통신산업 수출액(B)	108.8 (17.9)	202.3 (40.7)	312.5 (5.6)	305.2 (-2.3)	399.5 (30.9)	511.9 (28.0)	384.4 (24.9)	- (13.5)
비중(B/A)	15.1	21.1	23.0	23.1	27.8	29.8	25.5	
총수입액(C)	815.2 (16.7)	1,023.5 (22.1)	1,446.2 (-3.8)	932.8 (-35.5)	1,197.5 (28.4)	1,605 (34.0)	1,411 (12.1)	- (5.6)
정보통신산업 수입액(D)	86.2 (15.5)	120.6 (28.6)	218.9 (11.7)	182.4 (-16.7)	265.2 (45.4)	354.7 (33.8)	278.5 (21.5)	- (12.4)
비중(D/C)	10.6	11.8	15.1	19.6	22.1	22.1	19.7	
총수출입차(A-C)	-96.5	-63.4	-84.6	390.3	239.4	118	93	
정보통신산업 수출입차(B-D)	22.6	81.7	93.6	122.8	134.3	157.7	105.9	

자료 : 한국정보통신산업협회, 주 : 1) 통관기준, 2) () 내는 전년동기대비 증감률

◆ 세계 1등 상품과 기술

▶ 無에서 有`를 창조 : CDMA

- ▶ 1996년 CDMA 세계최초 상용화, 2002. 6월 세계 CDMA 휴대폰 시장의 56.8% 점유
 - CDMA는 기초기술, 표준, 생산기반에서 모두 우위를 차지한 유일한 분야
- ▶ CDMA 성공은 유럽 표준인 GSM 분야로 사업영역을 확장하는 발판
- ▶ 2001년에는 100억불 수출로 반도체 수출 143억불의 69.9% 규모
- ▶ 3세대 CDMA(CDMA 2000) 에서도 세계 최고의 시스템 및 단말기 기술 보유
 - 세계 휴대폰 업계에 국내기업 급부상 : 1위 노키아, 2위 모토로라, 3위 삼성, 4위 지멘스 (판매량 기준, 2002년 1/4분기)



우리나라 IT산업 현황

국산 단말기의 세계시장 점유율 (2000년 기준)

(억달러, %)

통신방식	세계시장 규모	한국 생산	세계시장 점유율
CDMA	140	75	53.7
GSM	366	37	10.1
계	506	112	22.1

[CDMA와 GSM의 시장]

- 현재 세계 이동통신 시장은 CDMA와 GSM이 양분
 - CDMA 방식은 우리나라를 비롯해 미국, 브라질, 호주, 이스라엘등에서 사용중이고 GSM은 유럽, 동남아 등에서 채택, 최근 중국이 GSM에 이어 CDMA 방식을 표준으로 채택하면서 CDMA 진영이 활기를 얻고 있음

우리나라 IT산업 현황

- 모방에서 세계 1위로 : 가발에서 반도체까지
- 한국의 10대 일등 상품 중 IT 분야가 5개 (SERI)

한국의 일등상품 10選

일등상품	세계속의 위상	성장요인
D램	98년부터 1위	기업가의 도전정신, 과감한 투자
TFT LCD	98년부터 1위	초기부터 최고브랜드 지향, 과감한 투자
CDMA 단말기	56% (2002. 5월)	정부와 기업의 협력
셋톱박스	소비자용 1위	시장예측과 기술력 배양
초고속 인터넷	보급률 13.91%% (1위, 2001. 6)	국내기업간 경쟁, 사회적 IT 열기
LNG선	64% (1위, 2000년)	정부 육성정책, 과감한 투자
여자골프	15%(승수기준)	체계적 훈련, 도전정신 (박세리 12승, 김미현 3승, 박지은 2승(2001. 8월 현재))
냉연강판	원가경쟁력 1위	지속적인 생산능력 증강, 설비합리화
폴리에스터섬유	수출 1위	연관산업 발달
인삼	종주국	뛰어난 명성과 최고의 품질

우리나라 IT산업 현황

한국의 10대 수출품목 변화추이

(백만달러)

1960 년		1970 년		1980 년		1990 년		2000 년	
철광석	5.3	섬유류	341.1	의류	2,788	의류	7,600	반도체	26,015
중석	5.1	합판	91.9	철강판	717	반도체	4,540	컴퓨터	14,525
생사	2.7	가발	90.4	선박	610	피혁	3,021	자동차	13,217
무연탄	2.4	철광석	49.3	섬유직물	564	선박	2,799	석유화학	9,407
오징어	2.3	전자제품	29.2	음향기기	494	영상기기	2,636	선박	8,229
활어선	1.9	과자류	19.5	타이어	477	철강판	2,446	통신기기	8,173
흑연	1.7	신발	17.3	목재류	477	섬유직물	2,343	철강판	4,827
합판	1.4	연초류	13.5	잡제품	449	컴퓨터	2,178	의류	4,123
미곡	1.4	철강제품	13.4	반도체	434	음향기기	1,934	섬유직물	3,646
돈모	1.2	금속제품	12.2	영상기기	416	자동차	1,920	전자관 및 부분품	3,574

※ 자료 : 한국무역협회(KOTIS)

우리나라 IT산업 현황

➤ 100억\$ 수출 품목

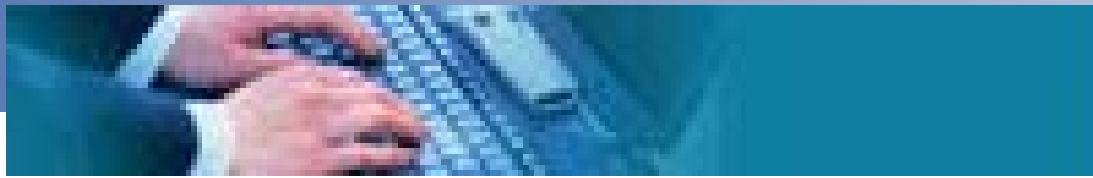
▶ 반도체, 컴퓨터, 자동차, 섬유류, 통신기기 등 5 개

수출 100억\$ 달성기간 비교

(백만달러)

품 목	2000년	2001 년	백억\$ 수출 달성기간		
			최초 수출연도	100억\$ 돌파	기 간
반도체	26,015	14,300	1984년 (64k D램)	1994년	10년
자동차	13,217	13,300	1976년 (현대 pony)	1996년	20년
통신기기	8,173	10,000	1996년 (삼성전자 PCS 폰)	2001년	5년

※ 자료 : 한국무역협회(KOTIS)



새로운 도전과 기회



새로운 도전과 기회



도전 (Challenges)

> 2001년의 위기

- IT 공급 과잉에 따른 세계적인 침체
- H/W 매출 감소 → 반도체 가격하락
- 닷컴기업의 붕괴

> 2002년 전망

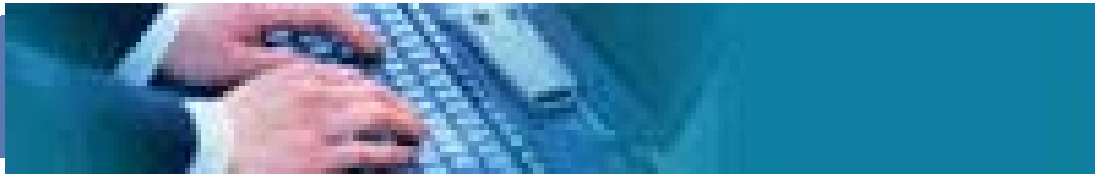
- IT 업계의 구조조정 가속화 → IT 시장 재편
- 소비자의 구매 pattern 변화 → 위험회피와 안정적인 공급자 선호
- 기업합병 본격화



새로운 도전과 기회

◆ 새로운 기회

□ 미국경제의 완만한 회복 (U자형) - 미기업의 e-Biz 및 디지털 관련 투자확대 □ 중국의 WTO 가입 □ 유로화 출범과 유럽단일시장의 확대	□ 디지털 Convergence 확산 - IT + BT = 바이오인포메틱스, 바이오칩 - IT + 자동차 = 텔레매틱스 - 유무선 광대역기술의 결합 - 방송/통신의 융합 서비스 □ Security 기술의 중요성 증가				
	<table><tr><td>대외여건</td><td>기술</td></tr><tr><td>국내여건</td><td>산업</td></tr></table>	대외여건	기술	국내여건	산업
대외여건	기술				
국내여건	산업				
□ 2002 월드컵 개최 □ 3세대 이동통신 서비스 본격 보급 □ 반도체 가격 상승 □ 기업의 정보화 투자에 대한 세액 공제 □ 디지털 방송 본격 도입	□ IT가 세계 경제의 주력 성장엔진 - BT/NT/ET/ST 등 비 IT 신기술의 본격적 산업화는 5 - 10년 이후 예상 □ 각국 정부와 기업들의 미래 신산업 주도권 확보를 위한 R&D 투자 확대				



정보통신 정책방향

과제1. 有·無線 超高速 정보통신 인프라 고도화

초고속인터넷을 보편적 서비스화

- 초고속 정보통신망 전국 모든 面 지역까지 확대 구축, 초고속인터넷 이용 1천만가구(전체의 70%) 달성

무선 정보 인프라 구현

- 제3세대 무선인터넷 서비스 수용률을 인구대비 90%로 확대
- 공항, 지하철 등 공공장소에서 저렴하게 대용량의 데이터 통신을 할 수 있도록 무선LAN 이용을 활성화

세계 최초 유·무선통합 초고속 인터넷 이용환경 조성

- 사업자별로 운영중인 무선 인터넷망을 개방



과제2. 통신 서비스 산업의 경쟁력 강화

통신서비스 산업의 경쟁촉진 제도 정비

- 통신망 상호접속제도와 통신사업 회계제도를 합리적으로 개선
- 통신위원회의 규제기능 강화

한국통신 민영화

- 한국통신의 정부보유주식(28.4%)을 올해 6월말 내국인에게 완전 매각



과제3. 디지털 환경의 정착을 통한 생산성과 국민편익 제고

디지털 정부 구현

- 電子政府 11대 중점추진 과제를 차질없이 완료하고, 금년 중 민원혁신서비스(G4C), 정부통합전자조달 서비스(G2B) 등에 정보화 촉진기금 1,068억원을 지원

국민 정보화 혜택 기회 제공

- ? 1,000만명 정보화교육 계획? 을 상반기 중 조기에 마무리하고, 하반기부터는 실용위주의 ? 2단계 국민 정보화교육? 실시

기업정보화 지속적 확산

- 300만개 소기업을 대상으로 『소기업 네트워크화 사업』, 중소기업 『ASP 지원사업』 추진

사이버테러 방지

- 상반기 중 주민등록 등 4대 정보시스템의 이중화 백업센터 구축
- 개인정보 불법유통 실태조사 및 스팸메일로부터 국민의 사생활 보호 등 종합대책 강구



과제4. 차세대 핵심 IT 분야에 대한 대응노력 강화

미래 성장 국가전략기술 개발

- 장기, 대형 국책과제 중심으로 R&D의 틀을 개편
 - 5대 핵심 IT先導技術 개발에 5년간 집중 투자 (2002년 818억원)
 - * 4세대 이동통신, 초고속광가입자망 기술, SmarTV, 차세대서버, 차세대 정보보호시스템
- 새로운 기회로 부각되고 있는 IT기술과 전통산업, BT/NT 등 차세대 성장산업과의 융합강화
 - 바이오칩, 초전력 나노소자 등 IT기반 BT/NT 기술개발 추진

IT 인력양성 추진

- 산업체 수요가 많은 교과목 중심으로 대학의 敎科課程을 개편
- IT기술과 타 산업분야의 융합 및 접목현상에 적극 대응하기 위해 學際間 共同研究를 활성화

과제5. S/W 및 디지털콘텐츠 등 새로운 산업의 성장지원

S/W 산업육성을 위한 경쟁력 강화

- S/W계약제도 개선 및 CMM(Capability Maturity Model) 등 국제 적으로 공인된 S/W사업자평가기법을 도입
- 지역별 특성에 맞도록 S/W지원센터와 소프트타운 운영 활성화하여 전국적인 S/W산업 성장 인프라 조성

DTV, IMT-2000, 전자상거래 등 3대 미디어 관련 디지털콘텐츠산업 활성화

- DTV 100만대 보급을 위하여 보급형 TV를 개발하고 수출전략 상품화
- E-Commerce, M-Commerce 활성화를 위해 전자지불, 보안, 인증관련 기술 개발 및 표준화



과제6. 신상품과 신시장 개척 등 IT 수출확대

IT월드컵의 성공적 개최로 제고된 우리 IT기술력의 우수성을 바탕으로 신상품 및 신시장 개척

CDMA를 수출상품으로 육성

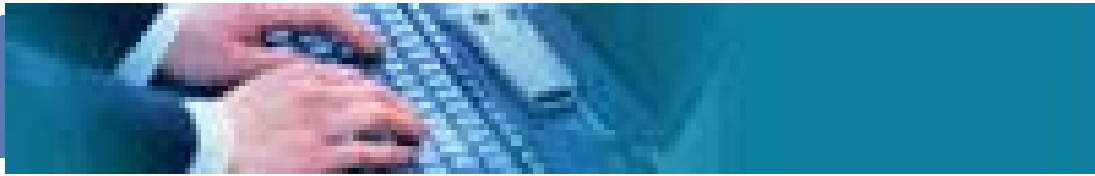
- 중국, 베트남, 몽골 등에 동북아 CDMA 벨트를 구축하고
중동, 중남미 등으로 이를 확대하여 세계 CDMA벨트 형성 추진

초고속인터넷 기술을 세계 시장에 상품화 추진

- 우리의 정보화 인프라 구축, CDMA, 초고속인터넷 상용화경험 등을 바탕으로 세계시장에 진출할 수 있도록 지원

SI산업 해외시장 개척 확대

- 선진국 보다 베트남, 파키스탄, 중남미 등 국가정보화를 추진중인 개도국에 집중,
2005년까지 SI수출 50억불(2002년 10억불) 달성



IT중소벤처기업 지원시책



◆ IT 중소·벤처기업의 해외마케팅 지원

- 2002년 하반기중 5회, 10개국에 시장개척단을 파견하고 미국, 중국 등 4개국 7개 전시회에 IT중소기업 참가지원
- 미국, 일본 중심의 마켓채널을 유럽 및 신흥시장으로 확대키 위해 금년도 520여개의 마켓채널 확보, 220개 해외채널을 국내에 초청하여 총 2,000여회의 1:1 상담기회 제공
- 재외 교포간, 교포 IT네트워크와 국내 중소기업간 연계를 통해 한민족 IT인적 네트워크를 구축하여 해외 유통거점 구축
2002. 7. 18~20. 실리콘밸리를 시작으로 하반기에 3회 IT전문가대회 개최
- 세계 주요지역 IT지원센터(iPARK) 확대 운영 : 현재 6개, 금년중 2개소 추가



IT중소벤처기업 지원시책



◆ 하반기 IT 투자재원 공급

- 하반기 민관 합동으로 총 1,550억원 이상의 IT벤처투자자금 공급을 위해 총 9개 IT전문투자조합 결성
- 기술력 · 시장성이 우수한 국내 IT기업의 해외진출을 통한 세계적 기업으로서의 성장을 지원키 위해 KGIF(Korea Global IT Fund) 결성
 - 1억불 이상 조성하여 해외운용사 등 3개 기관이 운용
- 현재 1천만불 규모의 한중무선기술벤처 펀드를 2,750만불 이상 규모로 증자

◆ 기술개발지원사업의 내실화 지원

- 인건비, 기자재비 등 기술개발관련 핵심적인 연구비목에 대해서만 정부가 지원하고 여비 수용비목은 지원배제
- Web 기반의 과제관리시스템을 구축하여 연구비 집행상황 모니터링
- 기술개발 성공시 정부출연금의 30%(대기업은 50%)를 5년간 분할 납부토록 하는 출연정율기술료제 도입





IT중소벤처기업 지원시책



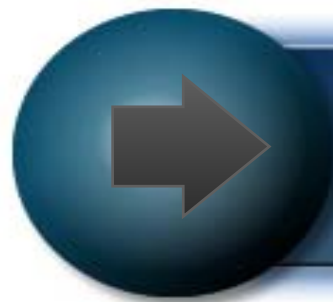
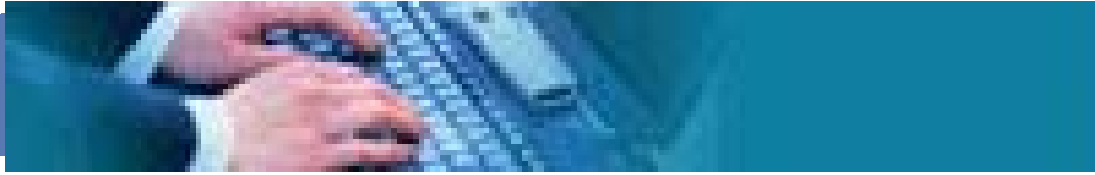
◆ 해외 홍보 강화 및 해외 정보 제공

- ETRI “IT 정보센터”, 해외IT지원센터(iPark), KIPA 등을 통해 해외 IT시장 · 기술 동향정보 제공

◆ IT산업 인력 양성 지원

- IT 해외연수 및 석 박사 유학 지원, 해외 IT전문가 초청 등을 통한 고급인재 양성 지원
- IT해외 SoC, RF, 정보보호, 첨단영상 등 IT특성화 전문가 양성 지원 등 산업계 수요에 부응하는 인력양성체계 구축





맺 음 말

- ◀ 지금까지 글로벌 리더 e-KOREA 건설을 위한 기반을 성공적으로 구축
 - * Bill Gates, 『Experience the Digital Decade』 2001 COMDEX Speech (2001. 11.)
 - 한국은 정부의 적극적인 투자와 지원을 바탕으로 세계 최고의 초고속망을 구축하고, 초고속 인터넷 서비스 가입자도 세계 최고에 도달하였다
- ◀ 이제는 최고의 정보화토양을 잘 활용하여 온 국민이 정보화의 혜택을 고루 누리도록 해야 함
- ◀ 특히, 올해 성공적으로 개최된 월드컵과 다가올 아시안게임 등 중요한 국제행사를 우리의 IT기술력을 홍보하고 세계시장에 진출하는 계기로 삼을 것임
- ◀ 아울러 미래를 내다보는 국가정보화 및 정보통신의 비전과 전략을 수립하여 IT 중심국가로서의 지위를 더욱 다져 나가겠음



The background of the slide features a blue gradient with a pattern of white binary code (0s and 1s) on the left side. On the right side, there is a close-up image of a hand with the index finger pointing upwards. Overlaid on this background is the text 'The global Leader ; IT Korea' in a large, white, serif font.

The global Leader ; IT Korea

Thank you

정 보 통 신 부

문화콘텐츠 투자유치 전략

2002년 7월

(사)문화콘텐츠투자기관 협의회



주요목차

- I . 문화콘텐츠 산업
- II . 문화콘텐츠 투자의 역사
- III . 문화콘텐츠 투자의 발전
- IV . 문화콘텐츠 투자의 비전
- V . 투자의 발전방향
- VI . 제언



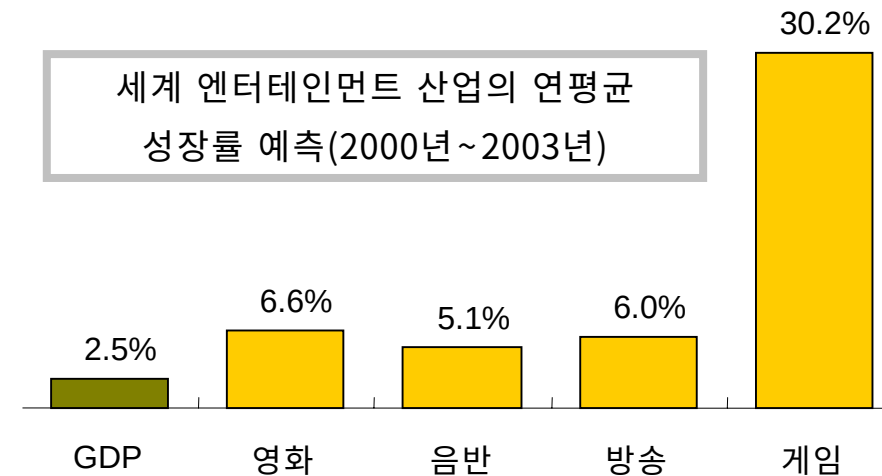
I . 문화콘텐츠 산업

문화콘텐츠 산업의 정의와 현황

- 문화콘텐츠 산업의 정의
 - 주요 문화콘텐츠 산업: 영화, 음반, 방송, 게임, 캐릭터, 애니메이션산업
 - 기타 광고, 스포츠, 관광, 레크리에이션 등을 포괄
 - 궁극적으로 “노동” 이외 “여가”활동에 대한 콘텐츠산업을 “문화콘텐츠 산업”으로 정의 할 수 있음
- 현황: 전세계적으로 21C 지식기반산업의 핵심분야 로 성장
 - 미국: 전세계 문화콘텐츠 시장의 50% 장악
 - 80년대 군수산업 축소에 따른 위기를 엔터테인먼트산업 성장으로 극복
 - 90년대 이후 인수합병으로 거대기업화: 6대 Global Major를 통한 네트워크 구축 (Time Warner, Disney, Seagram, Sony, Viacom, News Corp)
 - 일본: 애니메이션, 게임, 캐릭터산업등에 역점
 - 유럽연합: 미국에 대응하는 상업주의 문화상품 개발에 박차

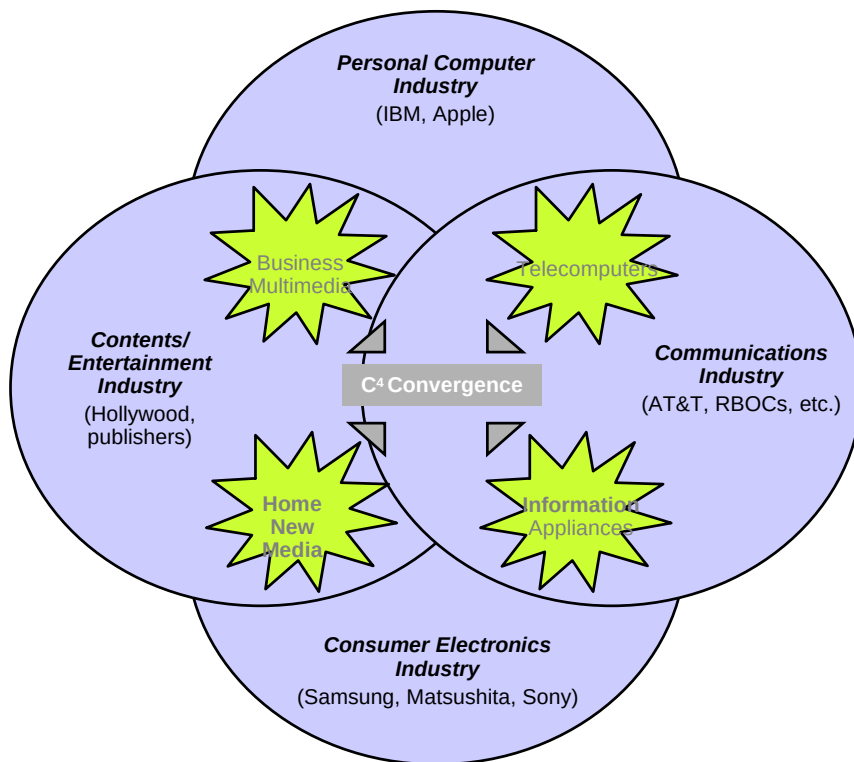
문화콘텐츠 산업의 성장률

- 향후 높은 성장을 이룰 것으로 전망
 - PwC 자료에 따르면 세계 주요 문화콘텐츠 시장은 2000년 8,500억 달러에서 2003년 1조달러 돌파 예상(매년 7.2% 성장)
 - 이는 전세계 GDP 성장속도를 3배가량 상회 하는 수치임
 - GDP는 90년대기준(World Bank 자료)
 - 반도체의 경우 '00년 2000억달러 규모에서 '03년 1900억달러 규모로 감소 예상(IDC자료)



자료: PwC, 2001

문화콘텐츠 산업의 융합



융합이 주는 시사점

- 향후 사업 성장 가능성은 산업간 결합 (M&A) 영역에서 창출
- 이에 따라, 기존에는 다른 산업에 속하던 사업자가 경쟁자로 등장
- 따라서 자신의 사업만이 아니라 산업내, 산업간 경쟁에 보다 주목하여야 함
- 이의 극복방안 중의 하나가 바로 동종산업 및 이종 산업내 사업자간의 전략적 제휴임
- 이러한 현상은 인터넷 콘텐츠산업 분야에서 두드러짐.

Sources: Institute for the Future; Arthur D. Little analysis.

II . 문화콘텐츠 투자의 발전

역사1: 최초 투자사례(1930년 브로드웨이 뮤지컬)

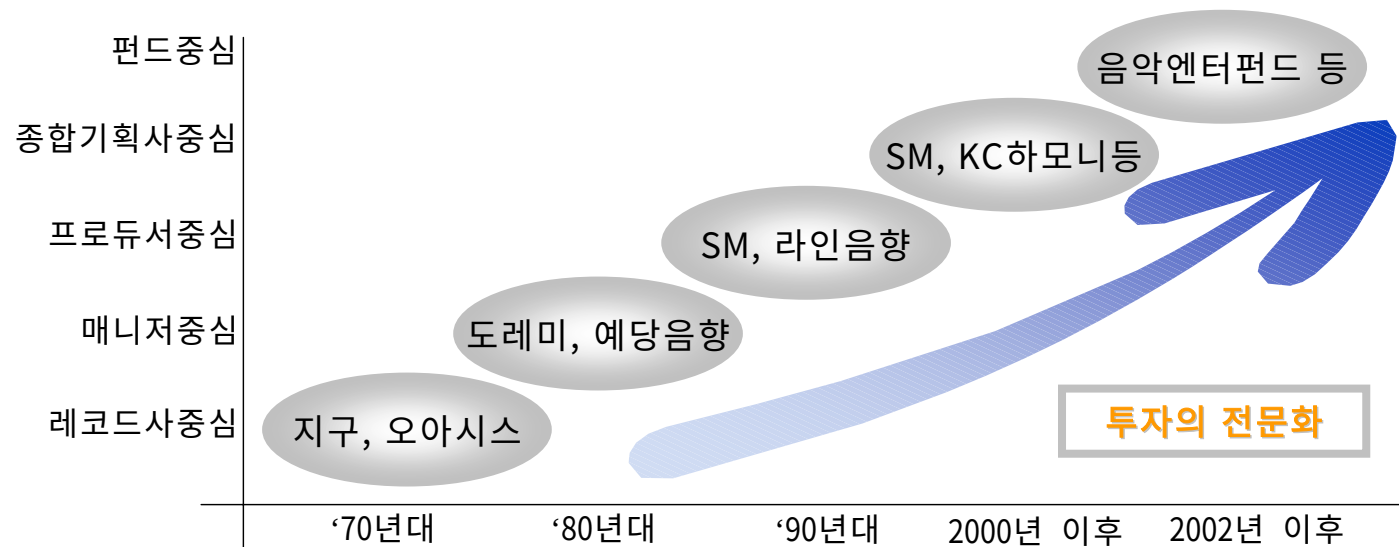
- 최초 투자는 엔젤투자 형태
 - 거액 상속 미망인, 뮤지컬분야에 관심 높은 자산가 위주로 최초투자 진행
 - 당시는 영화/ TV가 발달하기 이전
 - 뮤지컬은 당시의 가장 큰 호황산업
- 기획집단/ 제작집단/ 배급집단/ 투자집단의 구조 태동
- 뮤지컬에 대한 성공사례가 축적되면서 영화, 방송 등에 대한 투자가 확대되고 프로젝트투자 활성화
 - 소요자금이 거대하고 리스크가 큰 특성에 따라 생산과 자본이 분리된 형태로 각 프로젝트별 투자가 진행

역사2: 국내 투자사례(영화)

- 99년 이후 재도약기 맞이
 - 전성기(60년대): 멜로물과 문예영화의 흥행, 스크린쿼터제 실시
 - 침체기(70~80년대): 검열강화, TV대중화, 영화개방압력('85)
 - 조정기(90~97년대): 신예감독 등장, 대기업 투자시작, 기획영화의 등장
 - 재도약기(99년 이후): 할리우드 영화의 상대적 퇴조, 한국형 블록버스터 등장
- '쉬리' 성공을 효시로 자국영화 점유율 증대
 - '쉬리' 이후 '친구', '엽기적인 그녀', '신라의 달밤', '조폭마누라', '달마야 놀자' 등 블록버스터의 성공을 통해 자국영화 점유율이 46.1%에 달하게 됨('00년 35.5%)
 - 프랑스(50%)를 제외하고 스페인(10%), 이탈리아(15%), 일본(31.8%, '00년), 영국(19.6%, '00년) 등 자국영화 점유율이 대부분 영화 선진국보다 앞섬
 - 최근 '영화펀드'의 결성이 활발히 추진 (2000억원 규모) 되고 있으며 투자규모도 대형화하는 추세임: '무사'(72억원) / '성냥팔이 소녀의 재림'(80억원)

역사3: 국내 투자사례(음반)

- 향후 '펀드' 중심의 음반투자 가 진행될 것으로 전망됨
 - '70년대(레코드사 중심), '80년대(매니저 중심), '90년대(프로듀서 중심), 2000년 이후 전문 종합기획사 중심으로 발전
 - 2002년 이후 전망: '음악엔터테인먼트 펀드' 결성 통해 영화의 사례처럼 전문 투자 기관에 의한 '펀드' 중심의 음반투자 가 진행될 것으로 전망됨



III. 문화콘텐츠 투자의 역사

특성1: 프로젝트 투자의 비중이 높음

- 프로젝트 파이낸스

- 소요자금이 거대하고 투자회수 기간이 비교적 장기이면서 사업의 성공가능성에 대한 위험이 큰 사업에 적합한 금융수단

- 프로젝트 파이낸스의 특성

- **담보**: 해당프로젝트의 자산(저작권 등), 판매대금 입금계좌에 대한 조건부 지급신탁계정, 주요계약상의 권리양도 등으로 차주의 전체자산 및 신용과는 무관함
- **상환재원**: 차주의 기존사업과 관련 없음. 당해 프로젝트 발생 수익으로 상환
- **채무수용능력**: 사업주의 기존회사 부채와 분리, 대차대조표외 금융으로서 채무수용능력 제고

- 프로젝트 파이낸스의 적용

- (1) 자원개발 프로젝트 (2) 설치/건설 프로젝트 (3) 플랜트 프로젝트
(4) 문화산업 프로젝트
- 최근 대부분의 영화, 음반투자는 프로젝트 투자에 의해 이루어짐

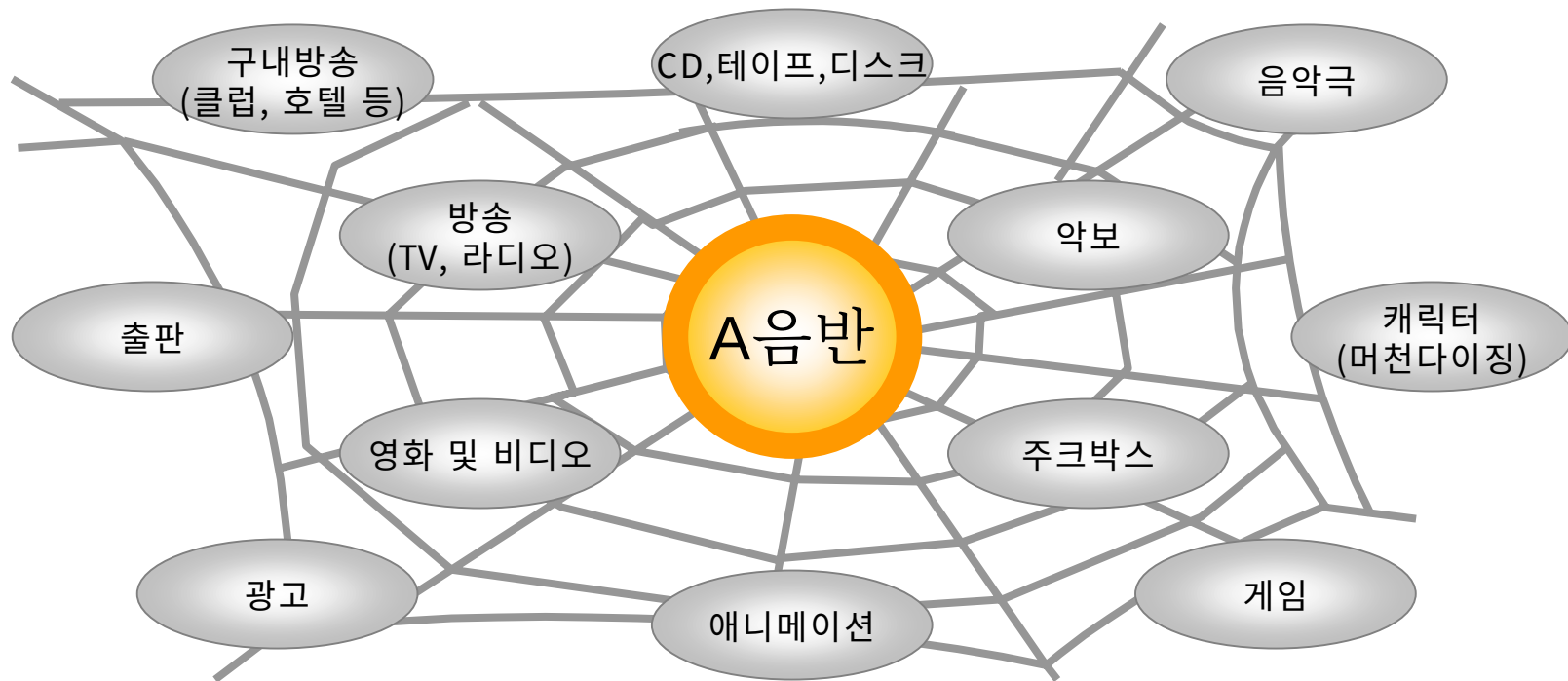
특성2: 단기 회임기간

- 회임기간이 단기이므로 투자자 입장에서 매력적임
 - 단기 회임에 따른 재투자 용이
 - 누적 투자액이 큼
 - 연간수익률 15%, 당해연도 투자회수, 보유자금 50% 투자를 가정할때 200억원
5년만기 투자조합이 프로젝트 파이낸스로 투자되는 경우 누적투자액 583억원



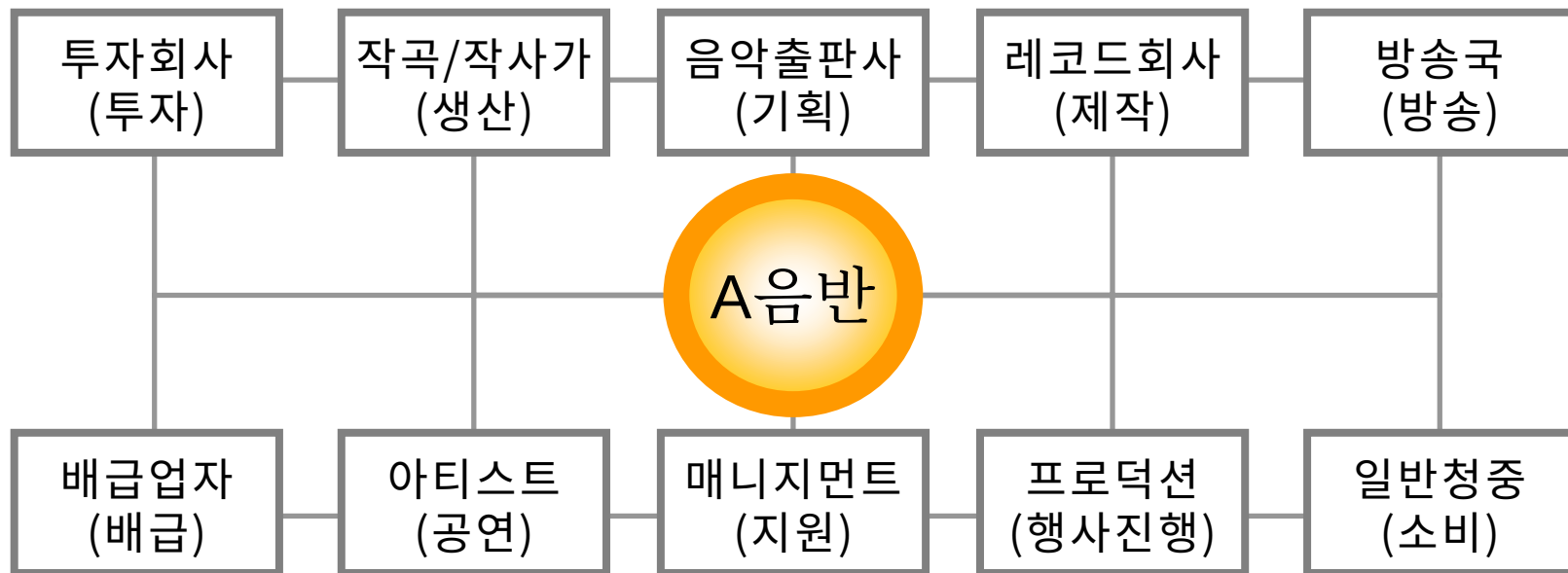
특성3: 원소스 멀티유즈를 통한 부가회수

- 하나의 영화, 음반이 생산되는 경우 다양한 적용을 통해 부가적 수익 확보 : 엔터테인먼트 전반에 대한 파급효과로 지속적 수입확보 가능

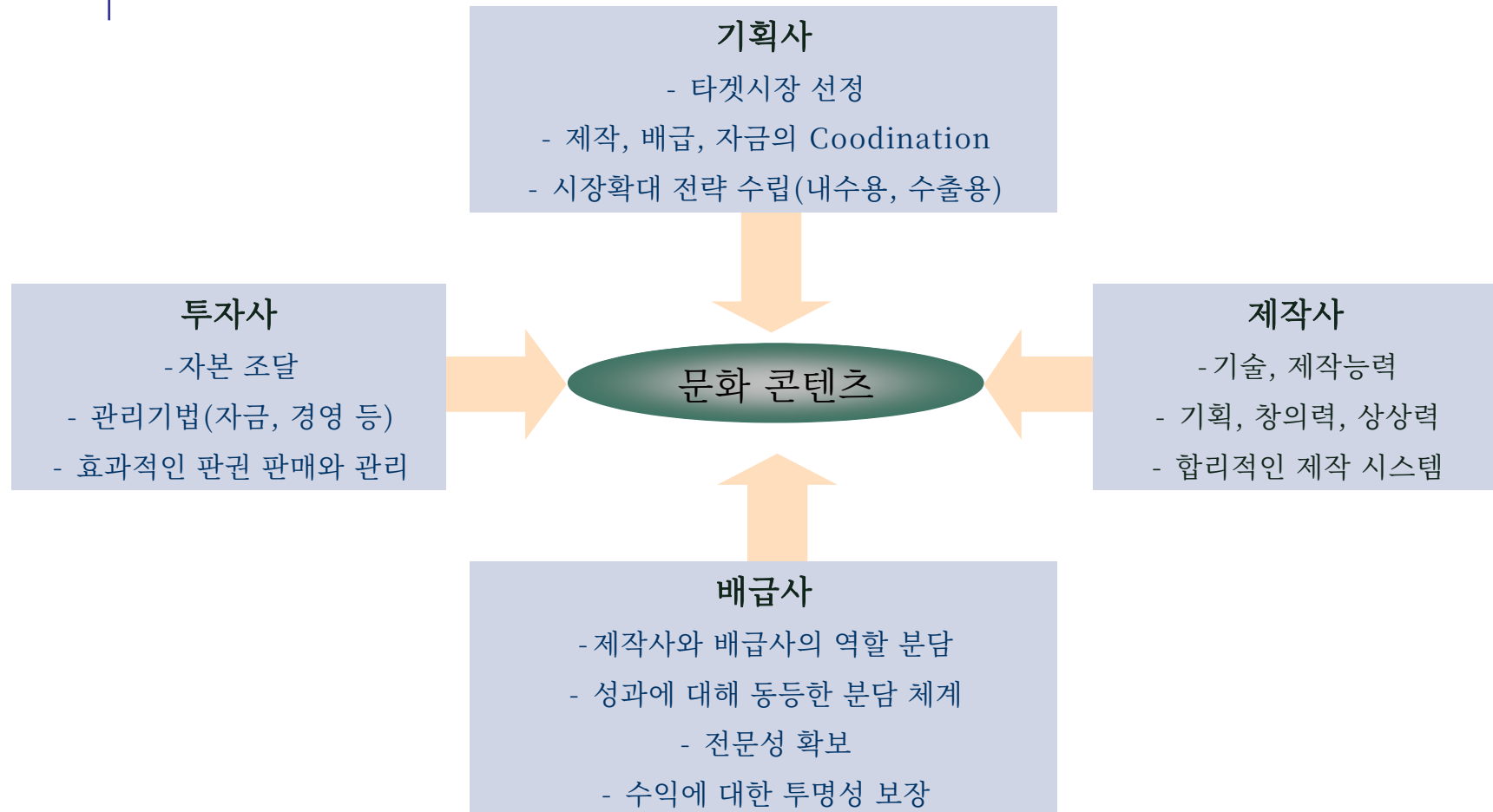


특성4: 네트워크 비즈니스

- 투자 - 기획 - 제작 - 배급 등이 유기적으로 연관됨
 - 효과적인 네트워크 형성이 불가능한 경우 아무리 좋은 작품이라 해도 성공가능성 낮음
 - 체계적 네트워크 구축이 성공의 필수 조건임



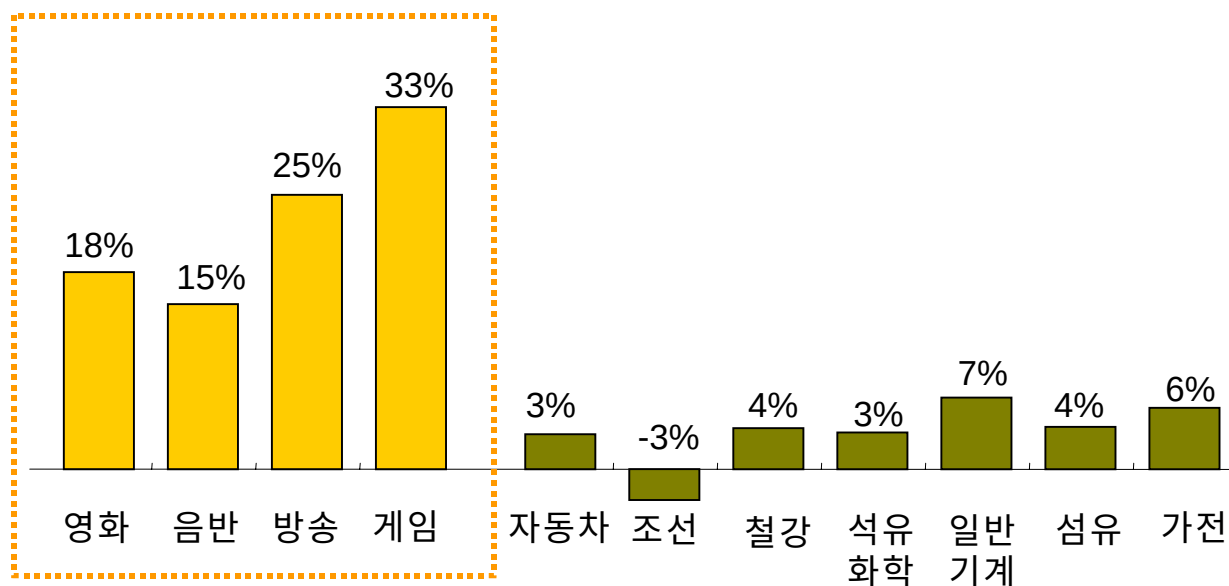
특성5: 역할 분담이 명확



IV. 문화콘텐츠 투자의 비전

비전1: 성장률이 높음

- 주력 전통산업에 비해 **높은 성장**을 이룰 것으로 기대됨
 - 국내 4대 문화콘텐츠 산업의 연평균성장율은 **22.8%**예측('99~'03, 산업규모 증가율)
 - 국내 7대 전통산업의 연평균성장율은 **3.3%** 예측('00~'10, 생산 증가율)



자료: 문화관광부 「문화산업비전21」, 2000
 산업자원부 「2010년까지의 장기산업발전비전」, 2001

비전2: 시장 확대 가능성이 큼

- 시장이 소득수준 및 Life Style과 연동
 - 이에 따라서 시장 확대(주5일 근무제, 회사의 후생복지 증진 등)
- Media-mix
 - 휴대폰, 게임기, PDA, 등 새로운 단말기 출현
 - 인터넷, 디지털방송 등 대규모 인프라 등장
- 국경이 없으며 전세계적으로 동조화현상 발생
 - 패션사업임 (eg. 월드컵의 경제/문화에의 영향력)
 - 해외시장 진출 용이
 - 최근 한류열풍 및 한국영화 일본시장 진출의 예
 - 인터넷의 발달로 디지털 콘텐츠는 국경없는 상품으로 진화
 - 상품의 세계화(시장환경이 맞으면 더 큰 성과가 가능해짐)

V .투자의 발전방향

투자의 발전방향

- 정책펀드를 통한 민간시장 자극 지속
 - Seed Money로서 민간투자 활성화의 기폭제
 - 2001년 까지 운영중인 민관합동 투자조합 규모 : 2,073억원
 - '02년 상반기 총 500억원 규모로 투자조합 조성 예정
- 인식의 변화 및 독점화 진행
 - 예술에서 산업으로 인식의 변화: 예술가와 기업가의 시장형성을 위한 공존관계 정착
 - 글로벌기업의 탄생과 세계시장 독점화 시도(Disney, Seagram, Time Warner, Sony, Viacom, News Corp)
- 투자방법의 체계화 진행
 - 기획-제작-배급-투자 신디케이터 활성화/ 투자유형의 다변화/ 프로젝트운영의 투명화
 - 해외 선진 투자방법론 적용 확대

창투사의 투자전략

- 펀드 중심의 투자
 - 총 15개의 문화콘텐츠 관련 전문 투자조합 운용 중
- 투자기업 및 프로젝트간 유기적 시너지 창출
 - 영상펀드, 디자인펀드, 콘텐츠펀드, 인터넷펀드, 음악엔터테인먼트펀드 등
- 조합 구성시 관련 전문업체 참여
 - 해당산업 전문업체의 펀드 참여를 통한 경쟁력 강화
- 중장기 인프라/ 시장확대적 차원의 투자
 - 궁극적으로 “지적재산” Pool을 통한 중장기적 수익 기대

문화 콘텐츠 투자 Point

□ 투자 포인트 1

⊙ 성공 가능성

: 모범적인 성공사례는 없지만 성공가능성을 보여주는 업체

⊙ 창작기획시스템 보유 여부

: 창작 경험이 있는 프로듀서와 기획라인의 보유여부

⊙ 효율적이고 투명한 제작비 책정 및 집행방안 보유여부

⊙ 제작라인 보유 및 제휴가능 여부

: 투자, 배급, 마케팅, 사업 파트너가 투자와 함께 역할 구분으로 시스템화 되어 있는지 여부 (배급사, 방송사, 출판사, 완구사, MD업체, 해외 파트너 등)

□ 투자 포인트 2

- ⊙ 국제 공동 프로젝트 또는 수출가능성 여부 (해외 배급 역량)
- ⊙ 미국, 일본, 유럽 등의 선진국과의 경쟁요소 및 차별화 방안
- ⊙ 문화산업의 개발 및 제작에 필요한 기술로 산업파급 효과가 큰 기술
- ⊙ 하청중심의 회사는 성장성과 수익성에 한계
- ⊙ One - Source Multi - Use를 통한 산업통합의 시너지 창출 프로젝트

□ 투자 Check list

- ✓ 사업체 현황 파악 / 사업 계획 개요 파악
- ✓ 계획사업 수행능력 및 적합성 평가
- ✓ 생산 콘텐츠에 대한 기술성 분석(콘텐츠의 객관적 가치평가 기준 정립)
- ✓ 문화콘텐츠 산업의 현황과 전망을 통한 콘텐츠의 시장성 분석
- ✓ 수익성 및 경제성 분석
- ✓ 자금조달, 운용계획 및 상환가능성 분석
- ✓ 성장성 및 Risk요소 분석

VI. 제 언

제언: 문화콘텐츠 투자의 확대재생산구조 정착을 위하여...

- ✓ 세계 시장을 대상으로 관련시장을 확대할 수 있는...
- ✓ 국내외에서 프로젝트의 성공 가능성을 부분적으로 인정받은...
- ✓ 중장기적 기획이 포괄적으로 수립되어 있는...
- ✓ 1차 수익모델 이외에도 부가적인 수익모델이 확보되어 있는...
- ✓ OSMU의 연계상품 제작 기획사 네트워크가 완료되어 있는...

감사합니다

C u l t u r a l C o n t e n t s
A v a i l a b l e