



승인번호
제 127012 호

2023

ICT Survey on actual state of
ICT SMEs

중소기업 실태조사

2022년 기준





이용자를 위하여

1. 「ICT 중소기업 실태조사」결과에 수록된 통계수치는 2022년 12월 말 기준 ICT 중소기업을 대상으로 2,500개 표본조사 결과를 모수(125,476개) 추정한 것임
※ 2023년 조사(2022년 기준)부터 모집단의 기준이 등록기반으로 변경됨에 따라, 모집단 크기가 확대됨(전년, 59,998개)
2. 모집단 추정을 위한 가중치는 설계변수 업종×매출액 규모로 산출하였으며, 모수 추정 결과로 각 항목의 구성비 및 평균 분석에 유용하나 절대 규모로 활용하기에는 다소 제약을 갖고 있음
3. 통계표의 모든 수치는 반올림된 것으로, 세부 항목의 합이 전체 합계와 일치하지 않을 수 있음
4. 통계 보고서에 사용된 부호 중 '-'는 '해당없음'을, '0.0'은 '단위미만'을 나타냄
5. 복수 응답의 경우, 응답 업체 수를 기준으로 비율계산을 하였으므로 각 항목 비율의 합이 100을 초과 할 수 있음
6. 2017년 기준 조사부터 모집단과 표본설계 변경에 따른 개편으로 2016년 이전 기준 보고서의 모수 추정방식과 차이가 있으므로 이전년도 조사결과와 직접 비교가 어려움
7. 본 보고서는 통계청 국가통계포털(www.kosis.kr), 과학기술정보통신부 ICT 통계포털(www.itstat.go.kr), 벤처기업협회 홈페이지(www.venture.or.kr)에 게재하고 있음
8. 본 보고서 내용과 관련한 질의사항은 벤처기업협회 정책연구팀 (Tel. 02-6331-7064)으로 문의 바람

목 차

※ 요약	1
1. 실태조사 개요	3
2. 기업 일반현황	4
3. 인력현황	5
4. 재무현황	9
5. 자금조달 및 투자현황	13
6. 시장 및 수출현황	17
7. 기술개발 및 생산현황	20
8. 4차 산업혁명 대응현황	25
9. 경영애로사항	26
10. 창업현황	26
I장 조사개요	29
1. 조사 개요	31
가. 조사 배경 및 목적	31
나. 조사연혁	31
다. 법적근거	32
라. 조사주기, 기준시점, 조사기간	33
마. 조사대상	33
바. 조사 항목	33
사. 자료수집 방법	35
아. 조사체계	35
자. 공표주기, 공표시점, 공표방법	35
차. 2023년 주요 변경사항	36
2. 주요 용어 해설	37
가. ICT산업 정의	37
나. ICT산업 분류	37
3. 모집단 정의	40
가. 목표 모집단	40
나. 조사 모집단	40
다. 표본추출틀	40
라. 모집단 분포	41
4. 표본설계	43
가. 표본크기 결정 및 표본배분	43
나. 표본분포	47
5. 모수추정	48
가. 회수 현황	48
나. 항목 간 논리 점검	49
다. 이상치 파악 및 처리	49
라. 무응답 처리	49
마. 가중치 및 추정식	50
바. 모수추정	51
사. 오차 (신뢰수준 95% 기준)	53
6. 응답기업 현황표	54

목 차

표장 조사결과	55
1. 기업 일반현황	57
가. 업력	57
나. 회사 형태	59
다. 소재지	61
라. 대표자 현황	63
마. M&A 계획 여부	67
바. 벤처기업 확인 및 혁신형 기업 인증 여부	69
사. 기업 성장단계	71
2. 인력현황	73
가. 전체 인력현황	73
나. 인력채용	101
다. 인력 수급 애로사항	110
3. 재무현황	121
가. 재무현황 요약	121
나. 재무현황	122
다. 매출현황	129
라. 경영성과	131
마. 매출액 비교 (2020년 대비 2021년)	133
바. 매출 영향요인	135
4. 자금조달 및 투자현황	139
가. 신규 외부 자금조달 규모 및 출처	139
나. 자금상황	142
다. 상장 여부 및 미상장 이유	154
라. 투자처별 투자현황	159
5. 시장 및 수출현황	175
가. 해외진출	175
6. 기술개발 및 생산현황	188
가. 연구조직 및 인력형태	188
나. 주력제품 및 서비스 기술수준	190
다. 기술 확보 방법	193
라. ICT 관련 산업재산권	205
7. 4차 산업혁명 대응현황	206
가. 개발 및 출시 중인 4차 산업혁명 관련 기술분야	206
나. 4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원	211
8. 경영애로사항	213
9. 창업현황	216
가. 현 대표자의 창업 여부	216
나. 창업 준비 단계	218
다. 창업지원정책	241
라. 손익분기점 초과여부 및 시점	247
부록. 조사표	251

표목차



[표1] 직종별 인력현황	5
[표2] 2022년 ICT 중소기업 재무현황	9
[표3] 2022년 ICT 중소기업 매출현황	9
[표4] 2022년 ICT 중소기업 재무현황 및 경영성과 비교	10
[표5] 자금상황	13
[표6] 투자처별 투자액	16
[표7] 업종별 투자액(합계)	16
[표8] ICT 관련 산업재산권 보유현황	24
[표9] 참여율 및 만족도	27

[I]

[표 I-1] 조사연혁	32
[표 I-2] ICT통합분류체계(산업)	33
[표 I-3] 조사 세부 내용	33
[표 I-4] 2023년 조사 변경승인 주요내용	36
[표 I-5] ICT 통합분류체계(산업) 및 한국표준산업분류 연계표	37
[표 I-6] ICT산업 업종별 중소기업 기준	40
[표 I-7] ICT통합모집단구축체계	41
[표 I-8] 2023년 모집단분포	42
[표 I-9] 2022년 모집단분포	42
[표 I-10] 상대표준오차(%)에 따른 표본의 크기	44
[표 I-11] 할당 방법별 표본의 크기 및 상대표준오차	44
[표 I-12] 표본 설계 분포	47
[표 I-13] 회수 표본 분포	48
[표 I-14] 단위 무응답 분포	50
[표 I-15] ICT 중소기업의 매출액에 대한 중분류별 오차	53
[표 I-16] ICT 중소기업의 종사자 수에 대한 중분류별 오차	53
[표 I-17] 응답기업 현황표	54

[II]

[표 II-1] 업력	58
[표 II-2] 회사형태	60
[표 II-3] 소재지	62
[표 II-4] 대표자 성별	64
[표 II-5] 대표자 연령	66
[표 II-6] M&A 경험 여부	68
[표 II-7] 벤처기업 확인 및 혁신형 기업 인증 여부	70
[표 II-8] 기업 성장단계	72
[표 II-9] 전체 인력현황	73
[표 II-10] 전체 인력현황(합계)	74
[표 II-11] 전체 인력현황(평균)	75
[표 II-12] 직종별 인력 및 부족인력 현황	76
[표 II-13] 직종별 인력현황(합계)	78
[표 II-14] 직종별 인력현황(평균)	80
[표 II-15] 직종별 부족 인력현황(합계)	82
[표 II-16] 직종별 부족 인력현황(평균)	83
[표 II-17] 학력별 인력현황	84
[표 II-18] 학력별 인력현황(합계)	86
[표 II-19] 학력별 인력현황(평균)	88
[표 II-20] 연령별 인력현황	89
[표 II-21] 연령별 인력현황(합계)	91

표목차



[표 II-22]	연령별 인력현황(평균)	93
[표 II-23]	외국인 인력현황	94
[표 II-24]	외국인 인력현황(합계)	96
[표 II-25]	외국인 인력현황(평균)	98
[표 II-26]	외국인 근로자 고용이유	100
[표 II-27]	2022년 신규채용	102
[표 II-28]	2022년 신규 채용자 수	104
[표 II-29]	2022년 신규 채용 직종	106
[표 II-30]	2022년 신규 채용 직종별 경력 (직종 by 경력)	107
[표 II-31]	신규 채용경로	109
[표 II-32]	인력 수급에 어려움을 겪는 직종(1+2순위)	111
[표 II-33]	직종별 인력 수급이 어려운 이유(1+2순위)	112
[표 II-34]	직종별 인력 수급이 어려운 이유(1순위)	112
[표 II-35]	이직이 가장 많은 직종(1+2순위)	114
[표 II-36]	인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)(1+2순위)	116
[표 II-37]	정부의 인력지원정책 활용여부	118
[표 II-38]	정부의 인력지원정책별 활용현황	120
[표 II-39]	2022년 ICT 중소기업 재무현황	121
[표 II-40]	ICT 중소기업 재무현황	122
[표 II-41]	2022년 대기업·중소기업·ICT중소기업 간 재무현황 비교	122
[표 II-42]	2022년 ICT 중소기업 재무현황(합계)	124
[표 II-43]	2022년 ICT 중소기업 재무현황(평균)	125
[표 II-44]	ICT 중소기업 매출현황	126
[표 II-45]	2022년 ICT 중소기업 매출현황(합계)	127
[표 II-46]	2022년 ICT 중소기업 매출현황(평균)	128
[표 II-47]	2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 경영성과 비교	129
[표 II-48]	ICT 중소기업 경영성과 현황	130
[표 II-49]	2022년 매출구조	132
[표 II-50]	매출액 비교 (2021년 대비 2022년)	134
[표 II-51]	매출 증가 요인	136
[표 II-52]	매출 감소 요인	138
[표 II-53]	신규 외부 자금조달 경험	140
[표 II-54]	신규 외부 자금조달 출처 및 규모	141
[표 II-55]	자금상황	143
[표 II-56]	자금상황 악화 이유	145
[표 II-57]	금융기관을 통한 자금조달 어려움 경험 여부	147
[표 II-58]	금융기관을 통한 자금조달이 어려운 이유	149
[표 II-59]	정부 정책자금 자금조달 어려움 경험 여부	151
[표 II-60]	정부 정책자금을 통한 자금조달이 어려운 이유	153
[표 II-61]	상장 여부 및 계획	155
[표 II-62]	미상장 이유 (1+2순위)	158
[표 II-63]	2022년 투자현황	159
[표 II-64]	투자처별 투자액	159
[표 II-65]	2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 매출액 연구개발 비율 비교	159
[표 II-66]	2022년 투자처별 투자액(합계)	161
[표 II-67]	2022년 투자처별 투자액(평균)	163
[표 II-68]	투자 유치 경험	165
[표 II-69]	국내외 투자유치 건수와 금액(평균)	166
[표 II-70]	투자 유치 시 어려움 여부 (국내)	168
[표 II-71]	투자 유치 시 어려움 여부 (해외)	170
[표 II-72]	투자 유치 시 느끼는 어려움 (국내)	172
[표 II-73]	투자 유치 시 느끼는 어려움 (해외)	174

표목차



[표 II-74]	수출여부	176
[표 II-75]	해외진출 유형	177
[표 II-76]	해외진출/수출 국가	179
[표 II-77]	해외진출/수출 과정 애로사항 (1+2순위)	181
[표 II-78]	향후 해외진출/수출 의향	183
[표 II-79]	향후 해외진출/수출 희망 국가	185
[표 II-80]	해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업	187
[표 II-81]	연구조직 및 인력형태	189
[표 II-82]	주력제품 및 서비스 기술수준	192
[표 II-83]	기술 확보 방법	194
[표 II-84]	자체개발 시 애로사항	196
[표 II-85]	위탁개발 시 애로사항	198
[표 II-86]	기술제휴 시 애로사항	200
[표 II-87]	기술이전 시 애로사항	202
[표 II-88]	확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항	204
[표 II-89]	ICT 관련 산업재산권 보유현황	205
[표 II-90]	ICT 관련 산업재산권 세부 보유현황(평균)	205
[표 II-91]	4차 산업혁명 관련 제품개발 및 출시여부	207
[표 II-92]	개발, 활용중인 기술분야	209
[표 II-93]	4차 산업혁명 기술 확보(습득) 방식	210
[표 II-94]	4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원	212
[표 II-95]	경영애로사항 ①	214
[표 II-96]	경영애로사항 ②	215
[표 II-97]	현 대표자의 창업 여부	217
[표 II-98]	창업 당시 대표자 연령	219
[표 II-99]	창업 형태	221
[표 II-100]	창업당시 학력	223
[표 II-101]	창업당시 전공	225
[표 II-102]	창업 시점	227
[표 II-103]	창업직전 취업 여부	229
[표 II-104]	창업자의 창업 전 근무 직종	230
[표 II-105]	창업 이전 근무지(기관)	232
[표 II-106]	창업 동기(1+2순위)	234
[표 II-107]	창업 장애요인(1+2순위)	236
[표 II-108]	창업 소요기간	238
[표 II-109]	자금조달 방법(창업 시 까지)	240
[표 II-110]	창업지원사업 참여 경험	242
[표 II-111]	창업지원사업 참여율	243
[표 II-112]	창업지원사업 만족도	244
[표 II-113]	창업지원사업에 참여하지 않은 이유(1+2순위)	246
[표 II-114]	손익분기점 초과여부	248
[표 II-115]	손익분기점 초과시점	249

그림목차



[그림1] 업종 분포	4
[그림2] 2022년 신규채용	6
[그림3] 직종별 인력 확보에 어려움을 겪는 직종(1+2순위)	7
[그림4] 직종별 인력 확보 애로 원인(1+2순위)	7
[그림5] 이직이 가장 많은 직종(1+2순위)	8
[그림6] 인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)(1+2순위)	8
[그림7] 매출액 비교 (2021년 대비 2022년)	11
[그림8] 매출 증가 요인	11
[그림9] 매출 감소 요인	12
[그림10] 신규 외부 자금조달 출처 및 규모	13
[그림11] 자금상황 악화 이유	14
[그림12] 금융기관을 통한 자금조달이 어려운 이유	14
[그림13] 정부 정책자금을 통한 자금조달이 어려운 이유	15
[그림14] 2022년 매출구조	17
[그림15] 수출여부 및 해외진출 유형	18
[그림16] 해외진출/수출 국가	18
[그림17] 해외진출/수출 과정 애로사항 (1+2순위)	19
[그림18] 해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업	19
[그림19] 주력제품 및 서비스 기술수준	20
[그림20] 기술 확보 방법	21
[그림21] 자체개발 시 애로사항	21
[그림22] 위탁개발 시 애로사항	22
[그림23] 기술제휴 시 애로사항	22
[그림24] 기술이전 시 애로사항	23
[그림25] 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항	24
[그림26] 제품 개발·출시 여부 및 개발, 활용중인 기술분야	25
[그림27] 4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원	25
[그림28] 경영애로사항	26

[I]

[그림 I-1] 표본의 크기 산출식	43
[그림 I-2] 표본 할당식	44

[II]

[그림 II-1] 업력	57
[그림 II-2] 회사 형태	59
[그림 II-3] 소재지	61
[그림 II-4] 대표자 성별	63
[그림 II-5] 대표자 연령	65
[그림 II-6] M&A 경험 여부	67
[그림 II-7] 벤처기업 확인 및 혁신형 기업 인증 여부	69
[그림 II-8] 기업 성장단계	71
[그림 II-9] 전체 인력현황	73
[그림 II-10] 직종별 인력 및 부족인력 현황(평균)	76
[그림 II-11] 학력별 인력현황(평균)	84
[그림 II-12] 연령별 인력현황(평균)	89
[그림 II-13] 외국인 인력현황	94
[그림 II-14] 외국인 근로자 고용이유	99
[그림 II-15] 2022년 신규채용	101
[그림 II-16] 2022년 신규 채용 직종	105
[그림 II-17] 신규 채용경로	108
[그림 II-18] 인력 수급에 어려움을 겪는 직종(1+2순위)	110

그림목차



[그림 II-19]	직종별 인력 확보 애로 원인(1+2순위)	112
[그림 II-20]	이직이 가장 많은 직종(1+2순위)	113
[그림 II-21]	인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)(1+2순위)	115
[그림 II-22]	정부의 인력 지원정책 활용 여부 및 활용현황	117
[그림 II-23]	2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 재무현황 비교	123
[그림 II-24]	2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 경영성과 비교	129
[그림 II-25]	2022년 매출구조	131
[그림 II-26]	매출액 변화	133
[그림 II-27]	매출 증가 요인	135
[그림 II-28]	매출 감소 요인	137
[그림 II-29]	신규 외부 자금조달 경험 및 출처, 규모	139
[그림 II-30]	자금상황	142
[그림 II-31]	자금상황 악화 이유	144
[그림 II-32]	금융기관을 통한 자금조달 어려움 경험 여부	146
[그림 II-33]	금융기관을 통한 자금조달이 어려운 이유	148
[그림 II-34]	정부 정책자금 자금조달 어려움 경험 여부	150
[그림 II-35]	정부 정책자금을 통한 자금조달이 어려운 이유	152
[그림 II-36]	상장 여부 및 계획	154
[그림 II-37]	상장 시장	156
[그림 II-38]	미상장 이유 (1+2순위)	157
[그림 II-39]	2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 매출액 연구개발 비율 비교	160
[그림 II-40]	투자 유치 경험	164
[그림 II-41]	투자 유치 시 어려움 여부	167
[그림 II-42]	투자 유치 시 느끼는 어려움	171
[그림 II-43]	수출여부 및 해외진출 유형	175
[그림 II-44]	해외진출/수출 국가	178
[그림 II-45]	해외진출/수출 과정 애로사항 (1+2순위)	180
[그림 II-46]	향후 해외진출/수출 의향	182
[그림 II-47]	향후 해외진출/수출 희망 국가	184
[그림 II-48]	해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업	186
[그림 II-49]	연구조직 및 인력형태	188
[그림 II-50]	주력제품 및 서비스 기술수준	190
[그림 II-51]	기술 확보 방법	193
[그림 II-52]	자체개발 시 애로사항	195
[그림 II-53]	위탁개발 시 애로사항	197
[그림 II-54]	기술제휴 시 애로사항	199
[그림 II-55]	기술이전 시 애로사항	201
[그림 II-56]	확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항	203
[그림 II-57]	제품 개발·출시 여부 및 개발, 활용중인 기술분야	206
[그림 II-58]	4차 산업혁명 기술 확보(습득) 방식	210
[그림 II-59]	4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원	211
[그림 II-60]	경영애로사항	213
[그림 II-61]	현 대표자의 창업 여부	216
[그림 II-62]	창업 당시 대표자 연령	218
[그림 II-63]	창업 형태	220
[그림 II-64]	창업당시 학력	222
[그림 II-65]	창업당시 전공	224
[그림 II-66]	창업 시점	226
[그림 II-67]	창업자 창업 전 상태 및 근무 직종	228
[그림 II-68]	창업 이전 근무지(기관)	231
[그림 II-69]	창업 동기(1+2순위)	233
[그림 II-70]	창업 장애요인(1+2순위)	235

그림목차



[그림 Ⅱ-71] 창업 소요기간	237
[그림 Ⅱ-72] 자금조달 방법(창업 시 까지)	239
[그림 Ⅱ-73] 창업지원사업 참여 경험 및 만족도	241
[그림 Ⅱ-74] 창업지원사업에 참여하지 않은 이유(1+2순위)	245
[그림 Ⅱ-75] 손익분기점 초과여부 및 시점	247

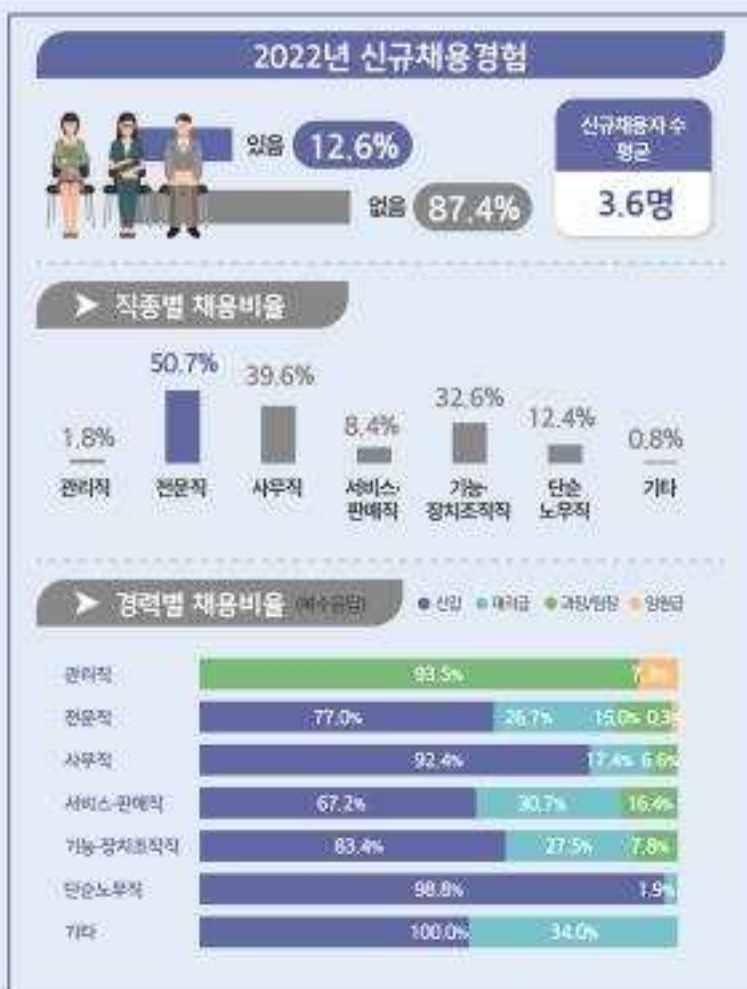
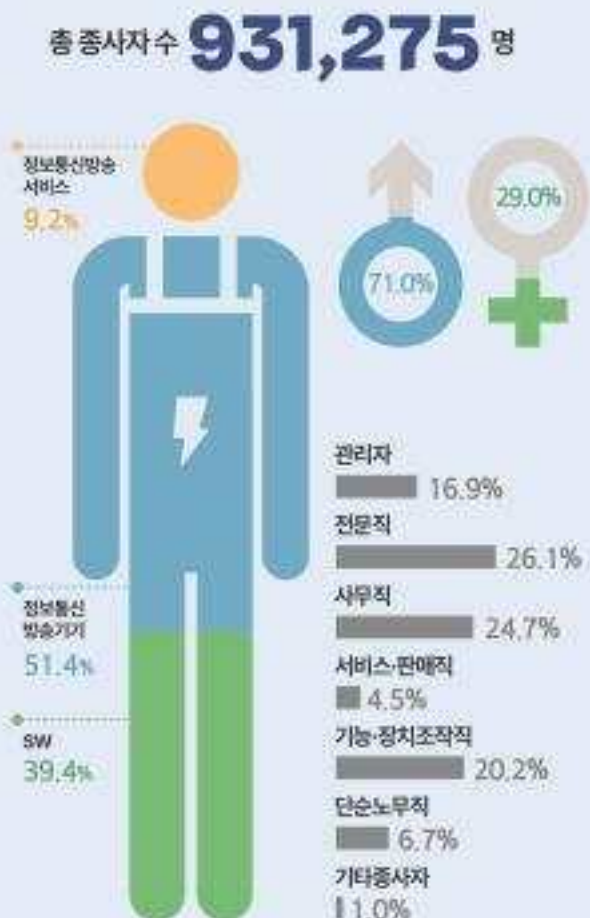
2023 ICT 중소기업 실태조사



업종별 분포



인력 현황



경영성과



경영성과

경영성과 비교	기업경영분리		중소기업실태조사		ICT 중소기업 실태조사
	대기업	중소기업	제조업	서비스업	ICT 중소기업
자기자본비율(%)	49.7	36.9			54.4
부채비율(%)	101.2	171.3			83.7
매출액 영업이익률(%)	5.2	3.5			5.3
매출액 순이익률(%)	4.1	2.7			3.4

매출영향요인



자금조달현황

자금조달 출처



자금조달 애로요인



금융기관을 통한 자금차입이 어려운 이유

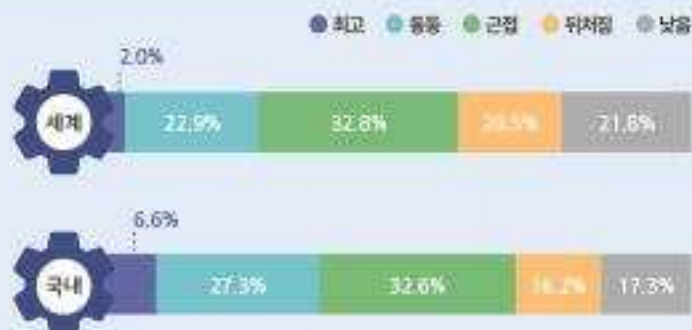


기술현황

연구조직



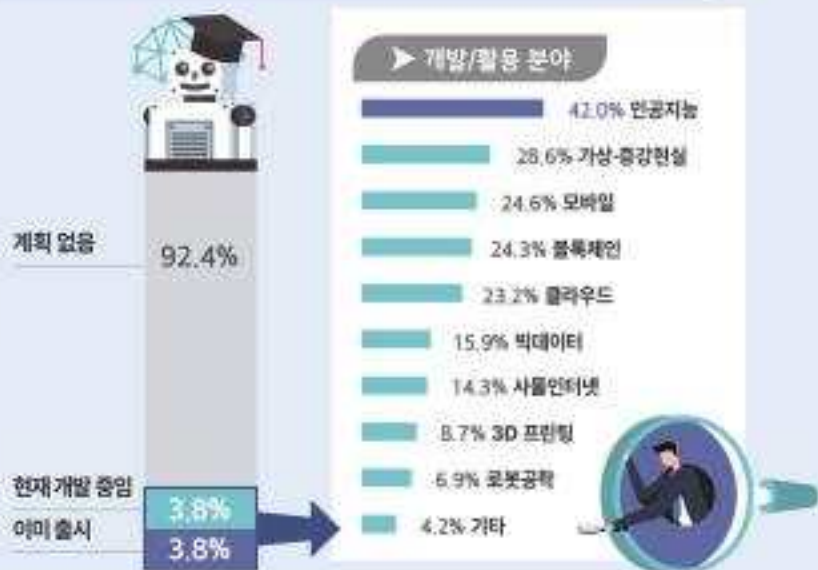
기술경쟁력 (제품/서비스의 기술수준)



산업재산권



4차 산업혁명 대응 현황



기술개발 애로사항 (TOP3)

▶ 자체개발



▶ 위탁개발



▶ 기술제휴



▶ 기술이전

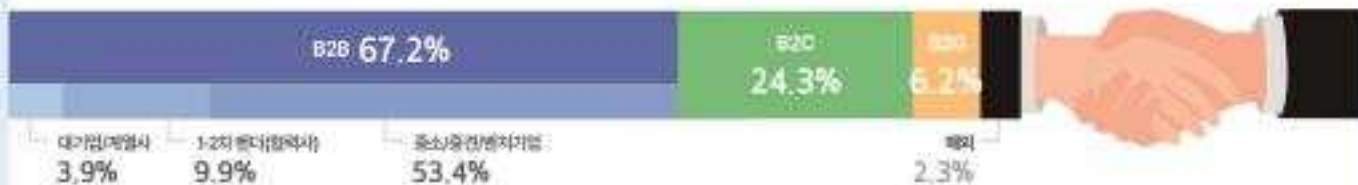


▶ 상품화



시장 및 수출현황

매출구조



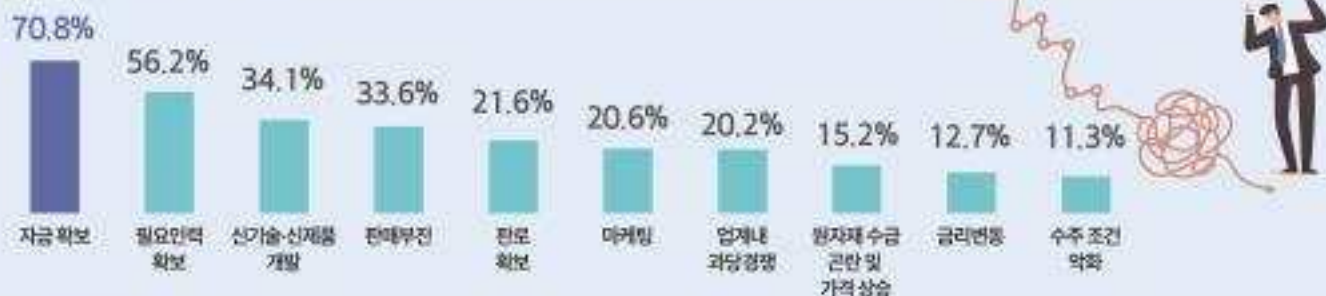
수출여부



수출 애로사항 TOP3

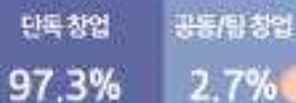


경영애로 TOP10



창업현황

창업형태



창업 장애요인(Top5)



창업준비부터 성공하기까지의 경제활동(생계유지) 문제 10.7%
가족과 주변인의 반류 10.7%

▶ 창업 준비기간

평균 24.4개월

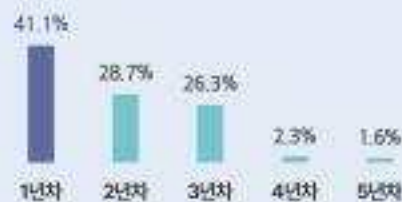


▶ 창업자금 조달방법



▶ 손익분기점 초과 시점

평균 1.9년



요약



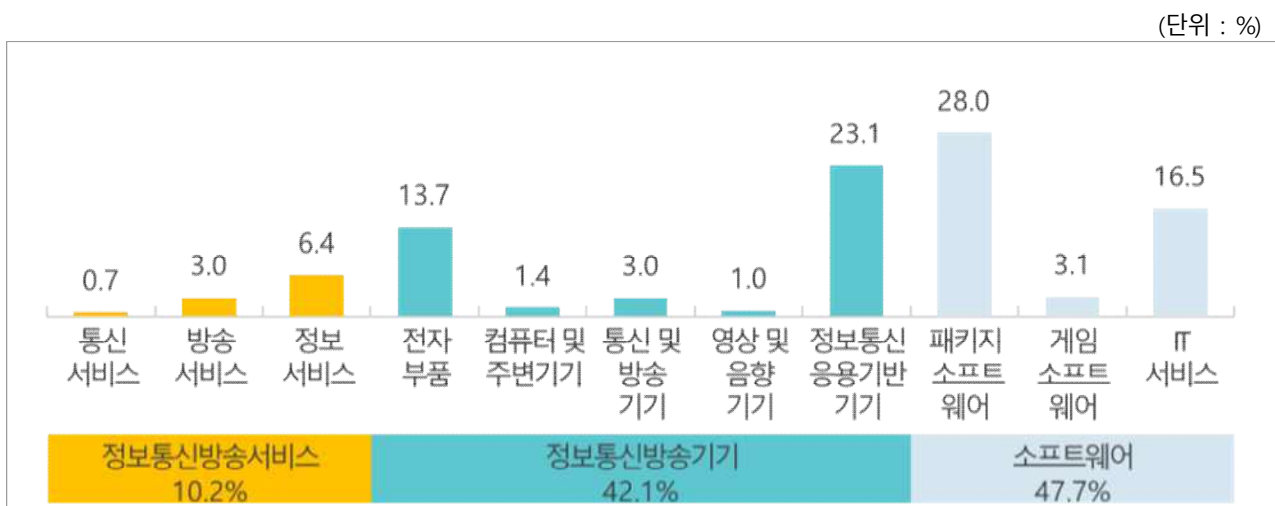
01 실태조사 개요

- 목표모집단 : ICT 산업 정의에 따른 ICT 영위 중소기업
- 조사모집단 : ICT 통합모집단의 ICT 통합분류체계(산업)중분류 11개 업종에 해당하는 중소기업 총 125,476개
- 표본추출틀 : 조사모집단과 동일
 - 대상 업종(ICT통합분류체계(산업)에 규정된 12개 중분류 중 11개 업종)
 - : 통신서비스, 방송서비스, 정보서비스, 전자부품, 컴퓨터 및 주변기기, 통신 및 방송기기, 영상 및 음향기기, 정보통신응용기반기기, 패키지SW, 게임SW, IT서비스
 - *디지털콘텐츠 개발 및 제작 업종은 모집단 미제공으로 조사대상에서 제외
- 표본규모 : 2,500개 기업
- 표본배분 : 역등배분
- 층화기준 : 업종(11개), 매출액 규모(6개)
- 표본추출 : 업종, 매출액 규모 내에서 매출액으로 정렬 후, 계통추출
- 신뢰도 : 신뢰도 95%, 표본오차 $\pm 1.92\%$
- 조사 기준 시점 : 2022년 12월 31일
- 조사 실시 기간 : 2023년 9월 ~ 11월(2.5개월)
- 조사방법 : E-mail, 전화, 방문, Fax 등 조사 병행
- 조사내용
 - 기업의 일반현황, 창업관련 일반정보
 - 인력현황, 재무현황, 자금조달 및 투자현황, 시장 및 수출현황
 - 기술개발 및 생산현황, 4차 산업혁명 대응현황
 - 경영애로사항 및 정부지원방안
- 가중치 적용
 - 설계변수 업종별, 매출액 규모별로 가중하여 산출

02 기업 일반 현황

- 업종별로 '정보통신방송기기' 분야가 전체의 42.1%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, '소프트웨어' 분야는 47.7%, '정보통신방송서비스' 분야는 10.2%임
- 세부업종별로는 '패키지소프트웨어' 분야가 28.0%로 가장 높고, '정보통신응용기반기기' (23.1%), 'IT서비스'(16.5%) 등의 순으로 나타남

[그림5] 업종 분포



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

- 매출액 규모별로는 '1억 미만'이 43.2%로 가장 많고, '1억~5억 미만'(28.4%), '10억~50억 미만'(13.5%) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 '1~9명'이 84.4%로 가장 많고, '10~19명'(7.3%), '20~49명'(6.0%) 등의 순으로 나타남
- 평균 업력은 12.1년이며, 업력 5~10년 미만 기업이 전체의 26.4%로 가장 많고, '10~15년 미만'(22.2%), '5년 미만'(21.4%) 등의 순임
- 기업 성장단계의 경우 '성숙기'가 36.8%로 가장 많았으며, '진입기'(24.1%), '성장기'(22.4%), '쇠퇴기'(16.7%) 순임
- 권역별로는 '인천/경기'가 39.3%로 가장 많고, '서울'(35.6%) 등의 순임
- 벤처기업 확인, 이노비즈, 메인비즈 인증을 보유하고 있는 기업은 15.6%이며, 세부적으로 '벤처기업 확인'은 10.5%, '이노비즈 인증기업¹⁾' 4.0%, '메인비즈 인증기업²⁾'은 1.1%임
- 연구조직 보유 기업은 32.6%이며, 연구개발 인력만 보유가 17.1%로 가장 많음

1) 이노비즈 인증 : 기술혁신형 중소기업 인증

2) 메인비즈 인증 : 경영혁신형 중소기업 인증

03 인력 현황

가. 전체 인력현황³⁾

- 2022년 ICT 중소기업 총 종사자 수는 931,275명으로 추정되며, 평균 종사자 수는 7.4명임
- 직종별 종사자 현황은 '전문직'이 242,613명(평균 1.9명, 26.1%) > '사무직'(230,438명, 평균 1.8명, 24.7%) > '기능/장치조작직'(187,736명, 1.5명, 20.2%) 등의 순으로 나타남

[표1] 직종별 인력현황

(단위 : 명, %)

구분		관리자	전문직	사무직	서비스/ 판매직	기능/ 장치조작직	단순 노무직	기타 종사자	합계
합계	전체	157,266	242,613	230,438	42,171	187,736	62,162	8,889	931,275
	남성	133,963	193,581	110,019	34,723	150,562	32,752	5,553	661,153
	여성	23,303	49,031	120,419	7,448	37,175	29,410	3,336	270,122
평균	전체	1.3	1.9	1.8	0.3	1.5	0.5	0.1	7.4
	남성	1.1	1.5	0.9	0.3	1.2	0.3	0.0	5.3
	여성	0.2	0.4	1.0	0.1	0.3	0.2	0.0	2.2
비중		16.9	26.1	24.7	4.5	20.2	6.7	1.0	100.0

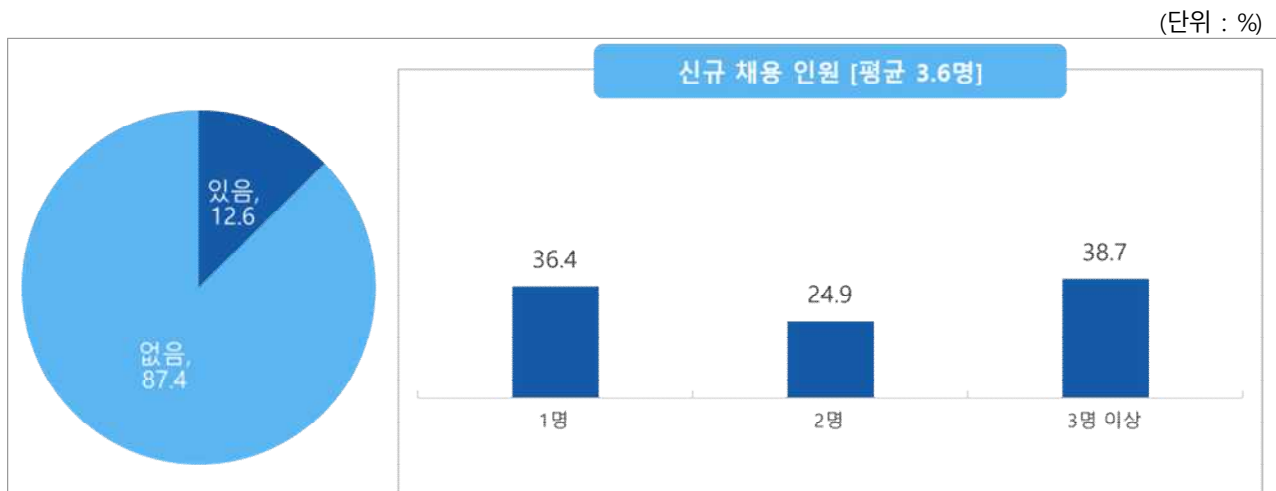
3) 본 조사는 ICT 실태조사(과학기술정보통신부)의 'ICT산업 중소기업 통계'와는 조사단위와 대상 등에 차이가 있어 직접적인 비교에 제약이 있음

- ICT 중소기업 실태조사는 조사목적에 고려하여 종사자수 1인 이상의 중소기업 전체를 대상으로 하고 있으나, ICT 실태조사의 정보통신방송기기부문의 경우 광업제조업조사(통계청, 10인 이상 사업체)를 인용하므로 조사범위에 차이가 있음

나. 인력 채용 여부

- 2022년 신규채용 비율은 12.6%임
- 채용자 수 비율은 '3명 이상' 채용이 38.7%로 가장 높고, 다음으로 '1명'(36.4%) 등의 순임
 - 2022년 신규 채용자 수는 평균 3.6명
- 2022년 신규 채용 직종으로는 '전문직'이 50.7%로 가장 높고, 다음으로 '사무직'(39.6%), '기능/장치조작직'(32.6%) 등의 순임
- 채용 직종별 경력직 채용 비율은 아래와 같음
 - 관리직 : 중간관리자급(93.5%), 임원급(7.3%)
 - 전문직 : 신입(77.0%), 대리급(26.7%), 중간관리자급(15.0%), 임원급(0.3%)
 - 사무직 : 신입(92.4%), 대리급(17.4%), 중간관리자급(6.6%)
 - 서비스·판매직 : 신입(67.2%), 대리급(30.7%), 중간관리자급(16.4%)
 - 기능·장치조작직 : 신입(83.4%), 대리급(27.5%), 중간관리자급(7.8%)
 - 단순노무직 : 신입(98.8%), 대리급(1.9%)
 - 기타 : 신입(100.0%), 대리급(34.0%)

[그림6] 2022년 신규채용



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

◇ 신규 채용 인원 응답자 Base : 2022년 신규채용 기업(N=15,801)

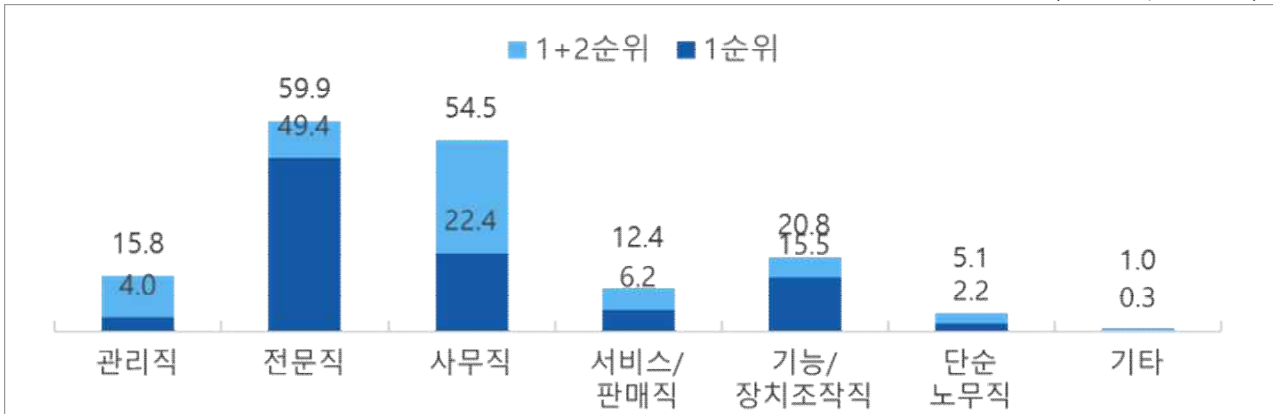
다. 인력 수급 애로사항

1) 인력 수급에 어려움을 겪는 직종

- 인력 수급에 어려움을 겪는 직종(1+2순위)으로는 '전문직'(59.9%)이 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '사무직'(54.5%), '기능/장치조작직'(20.8%), '관리직'(15.8%), '서비스/판매직'(12.4%) 등의 순임

[그림7] 직종별 인력 확보에 어려움을 겪는 직종(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



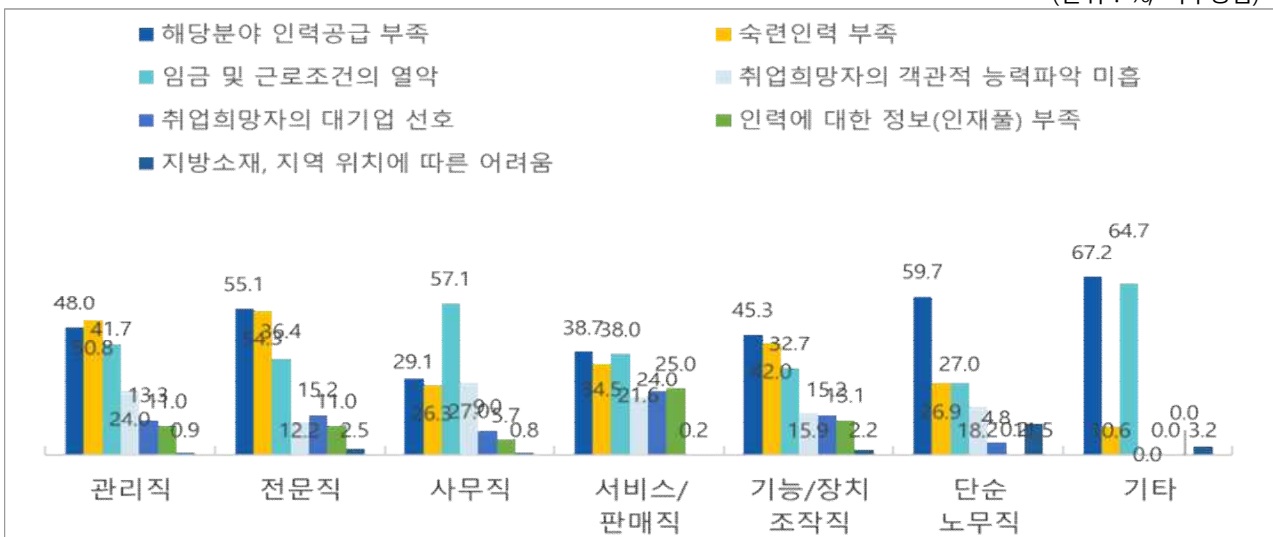
◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

1-1) 직종별 인력 수급이 어려운 이유

- 직종별로 인력 수급이 어려운 이유로 전문직(55.1%), 단순노무직(59.7%) 기타(67.2%)는 '해당분야 인력공급 부족'이 가장 높았으며, 관리직(50.8%)은 '숙련인력 부족', 사무직(57.1%)은 '임금 및 근로조건의 열악'이 높음

[그림8] 직종별 인력 확보 애로 원인(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



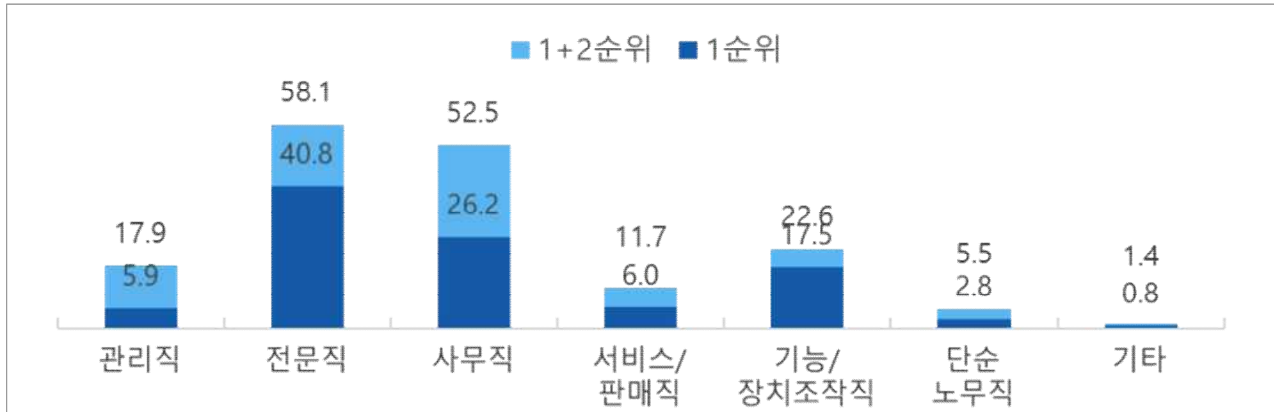
◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

1-2) 이직이 가장 많은 직종

- 이직이 많은 직종(1+2순위)에 대해서는 '전문직'(58.1%)이 가장 높았으며, 다음으로 '사무직'(52.5%), '기능/장치조작직'(22.6%), '관리직'(17.9%), '서비스/판매직'(11.7%) 등의 순임

[그림9] 이직이 가장 많은 직종(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



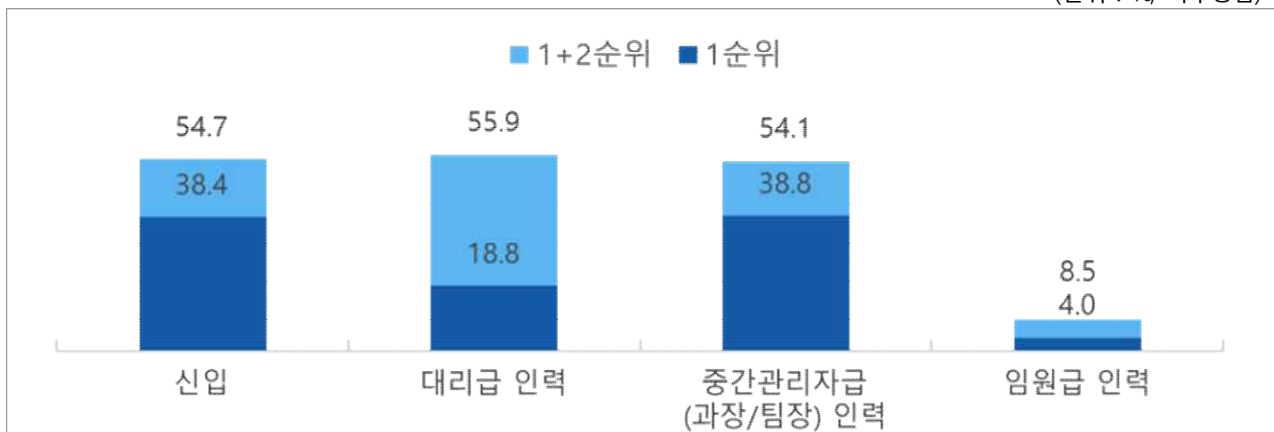
◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

2) 인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)

- 인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)(1+2순위)으로는 '대리급 인력'(55.9%)이 가장 높고, 다음으로 '신입'(54.7%), '중간관리자급(과장/팀장) 인력'(54.1%), '임원급 인력'(8.5%)의 순임

[그림10] 인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

04 재무현황4)

가. 재무현황 및 매출현황

- ICT 중소기업의 2022년 총 자산은 약 300조원(평균 2,394백만원)으로 추정되며, 총 자본은 약 163조원(평균 1,303백만원), 총 부채는 약 137조원(평균 1,091백만원)임
- 2022년 자기자본비율은 54.4%이며, 부채비율은 83.7%임

[표2] 2022년 ICT 중소기업 재무현황

(단위 : 백만원, %)

구분	총액	평균	구분	비중
총 자산	300,332,308	2,394	-	
총 자본	163,447,854	1,303	자기자본비율(% ⁵)	54.4
총 부채	136,884,454	1,091	부채비율(% ⁶)	83.7

- 2022년 총 매출액은 약 226조원(평균 1,802백만원)으로 추정됨
- 총 영업이익은 약 12조원, 총 금융비용은 약 3조원, 총 순이익은 8조원으로 추정됨
- 2022년의 매출액영업이익률은 5.3%, 매출액순이익률은 3.4%임

[표3] 2022년 ICT 중소기업 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분	총액	평균	구분	비중
총 매출액	226,138,188	1,802	-	
영업이익	12,051,853	96	매출액영업이익률(% ⁷)	5.3
금융비용(이자비용)	2,928,596	24	금융비용부담률(% ⁸)	1.3
순이익	7,734,567	62	매출액순이익률(% ⁹)	3.4
수출액 ¹⁰)	24,519,447	195	수출액 비중(% ¹¹)	10.8

- 4) 본 조사는 ICT 실태조사(과학기술정보통신부의 'ICT산업 중소기업 통계'와는 조사단위와 대상 등에 차이가 있어 직접적인 비교에 제약이 있음
- ICT 중소기업 실태조사는 조사목적에 고려하여 종사자수 1인 이상의 중소기업 전체를 대상으로 하고 있으나, ICT 실태조사의 정보통신 방송기기부문의 경우 광업제조업조사(통계청, 10인 이상 사업체)를 인용하므로 조사범위에 차이가 있음
 - 매출액의 경우 ICT 중소기업 실태조사는 해당 기업체의 매출액을 기준으로 하며, ICT 실태조사는 해당 사업체의 ICT 품목 판매(생산)액에 대한 합산으로 산출된 결과임
- 5) 자기자본비율 = (총 자본/총 자산)×100
- 6) 부채비율 = (총 부채/총 자본)×100
- 7) 매출액영업이익률 = (영업이익/총 매출액)×100
- 8) 금융비용부담률 = (금융비용/총 매출액)×100
- 9) 매출액순이익률 = (순이익/총 매출액)×100
- 10) 수출액이 있는 기업
- 11) 수출액 비중 = (수출액/총 매출액)×100

[표4] 2022년 ICT 중소기업 재무현황 및 경영성과 비교

(단위 : %)

경영성과 비교 ¹²⁾	기업경영분석		중소기업실태조사		ICT 중소기업실태조사
	대기업	중소기업	제조업	서비스업	ICT 중소기업
자기자본비율(%)	49.7	36.9	추후 입력	추후 입력	54.4
부채비율(%)	101.2	171.3	추후 입력	추후 입력	83.7
매출액영업이익률(%)	5.2	3.5	추후 입력	추후 입력	5.3
매출액순이익률(%)	4.1	2.7	추후 입력	추후 입력	3.4

- * 대기업, 중소기업 자료 : 2022년 기업경영분석, 한국은행(법인기업 기준)
- * 제조업, 서비스업 중소기업 자료 : 2022년 기준 중소기업실태조사, 중소벤처기업부
- * ICT 중소기업 자료 : (2022년 기준) 2023 ICT 중소기업실태조사, 과학기술정보통신부

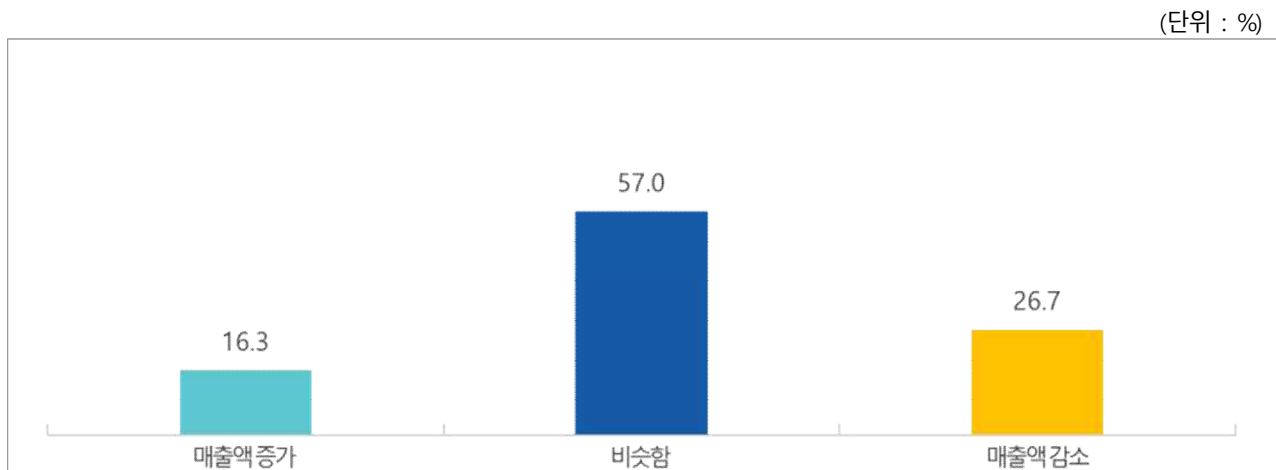
12) 경영성과 분석은 전체 산업 대비 ICT 중소기업의 수준을 파악하는 것이 목적임. 단, 기업경영분석(한국은행)은 전 산업의 법인기업을 기준으로 산출된 결과이며, 중소기업실태조사(중소벤처기업부)는 제조업, 서비스업 중 매출액 5억원 초과 기업을 기준으로 산출된 결과로 본 조사결과와 직접적인 비교에는 제약이 있음

나. 매출액 변화

1) 매출액 비교 (2021년 대비 2022년)

- 2021년 대비 2022년 매출액 변화는 비슷함이 57.0%로 가장 높고, 매출액 감소(26.7%), 매출액 증가(16.3%)의 순임

[그림11] 매출액 비교 (2021년 대비 2022년)

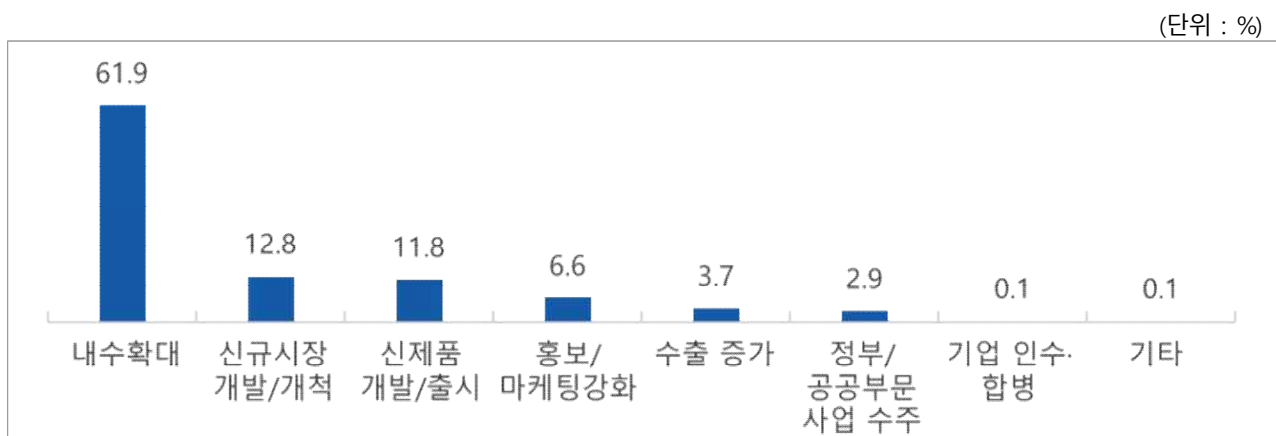


◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

2) 매출액 증가 요인

- 2022년 매출 증가 요인으로는 '내수확대'가 61.9%로 가장 높고, 다음으로 '신규시장 개발/개척'(12.8%), '신제품 개발/출시'(11.8%), '홍보/마케팅강화'(6.6%) 등의 순으로 나타남

[그림12] 매출 증가 요인

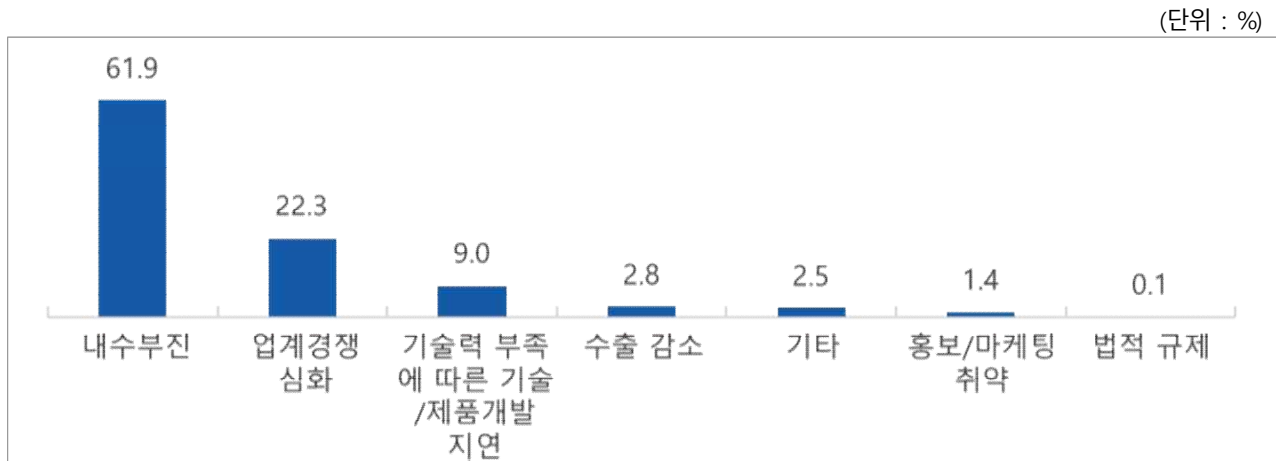


◇ 응답자 Base : 매출액 증가 기업(N=20,447)

2-1) 매출액 감소요인

- 2022년 매출 감소 요인으로는 '내수부진'이 61.9%로 가장 높고, 다음으로 '업계경쟁 심화'(22.3%), '기술력 부족에 따른 기술/제품개발 지연'(9.0%), '수출 감소'(2.8%) 등의 순임

[그림13] 매출 감소 요인



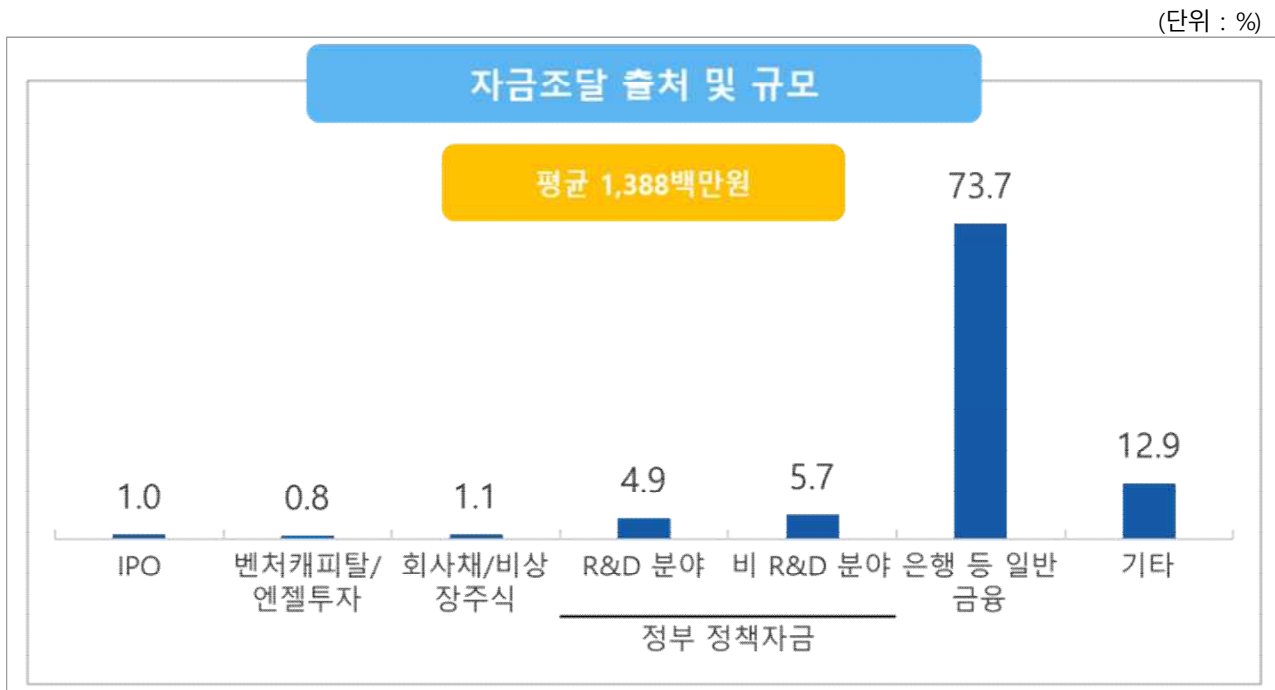
◇ 응답자 Base : 매출액 감소 기업(N=33,467)

05 자금조달 및 투자현황

가. 신규 외부 자금조달 출처 및 규모

- ICT 중소기업 신규 외부 자금조달 출처는 '은행 등 일반금융'이 73.7%로 높음
- 자금조달 규모는 평균 1,388백만원임

[그림14] 신규 외부 자금조달 출처 및 규모



◇ 응답자 Base : 2022년 신규 외부 자금 조달을 경험한 기업(N=13,446)

나. 자금상황 및 악화 이유

1) 자금상황

- 자금상황에 대해 비슷함이라고 응답한 비율이 61.4%로 가장 높음
(매우 악화 8.2%+악화 18.7%는 26.9%, 호전 11.0%+매우 호전 0.6%는 11.7%임)

[표5] 자금상황

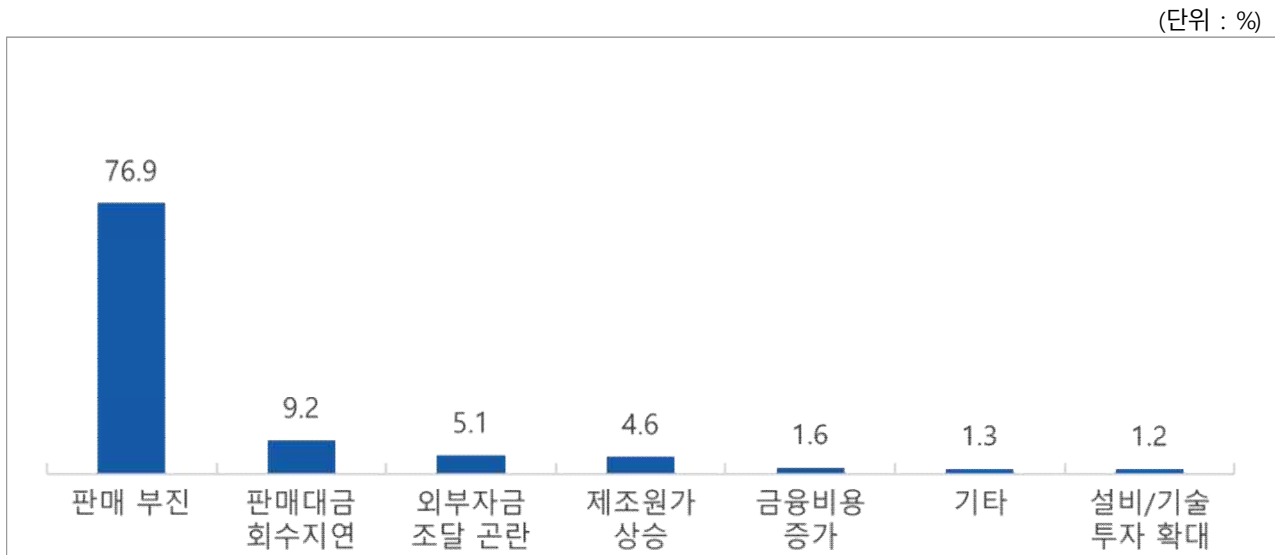
(단위 : 개, %, 점)

구분	모집단 크기	①	②	③	④	⑤	①+②	③	④+⑤	5점 평균
		매우 악화	악화	비슷함	호전	매우 호전	악화	비슷함	호전	
전체	(125476)	8.2	18.7	61.4	11.0	0.6	26.9	61.4	11.7	2.77

1-1) 자금상황 악화 이유

- 자금상황이 악화된 이유에 대해 '판매 부진'이라고 응답한 비율이 76.9%로 가장 높고, 다음으로 '판매대금 회수지연'(9.2%), '외부자금 조달 곤란'(5.1%), '제조원가 상승'(4.6%) 등의 순임

[그림15] 자금상황 악화 이유

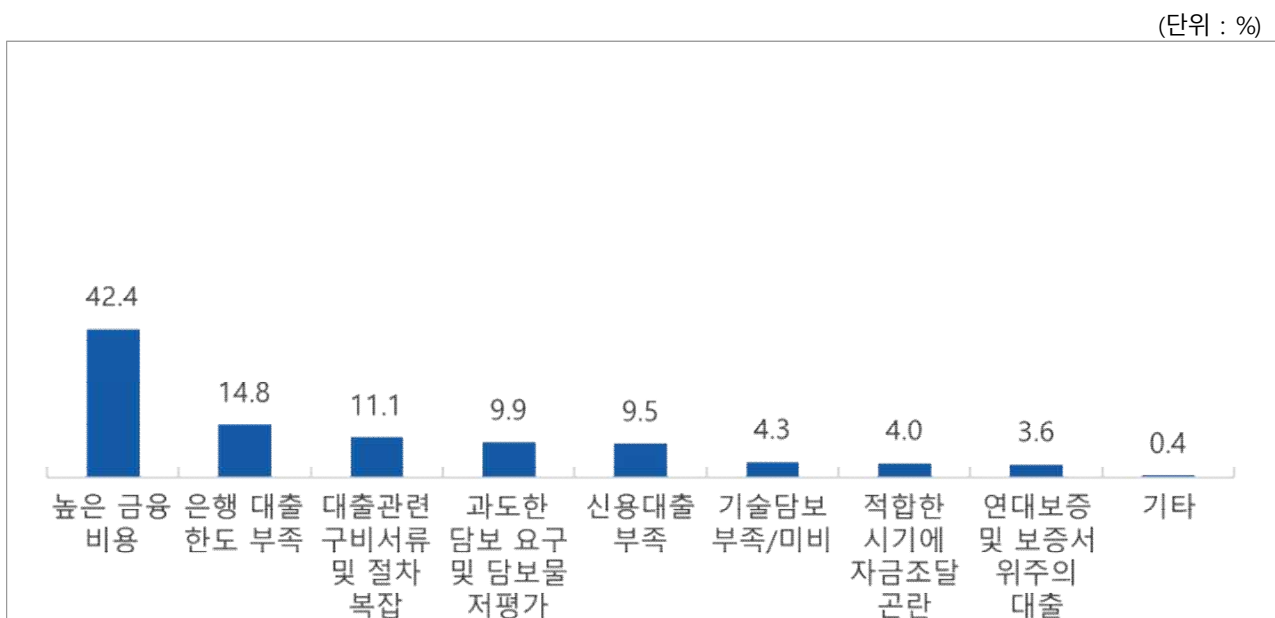


◇ 응답자 Base : 자금조달이 어려운 기업(N=33,707)

2) 금융기관을 통한 자금조달 어려운 이유

- 금융기관을 통한 자금조달이 어려운 이유로는 '높은 금융 비용'이 42.4%로 가장 많고, 다음으로 '은행 대출 한도 부족'(14.8%), '대출관련 구비서류 및 절차 복잡'(11.1%) 등의 순임

[그림16] 금융기관을 통한 자금조달이 어려운 이유



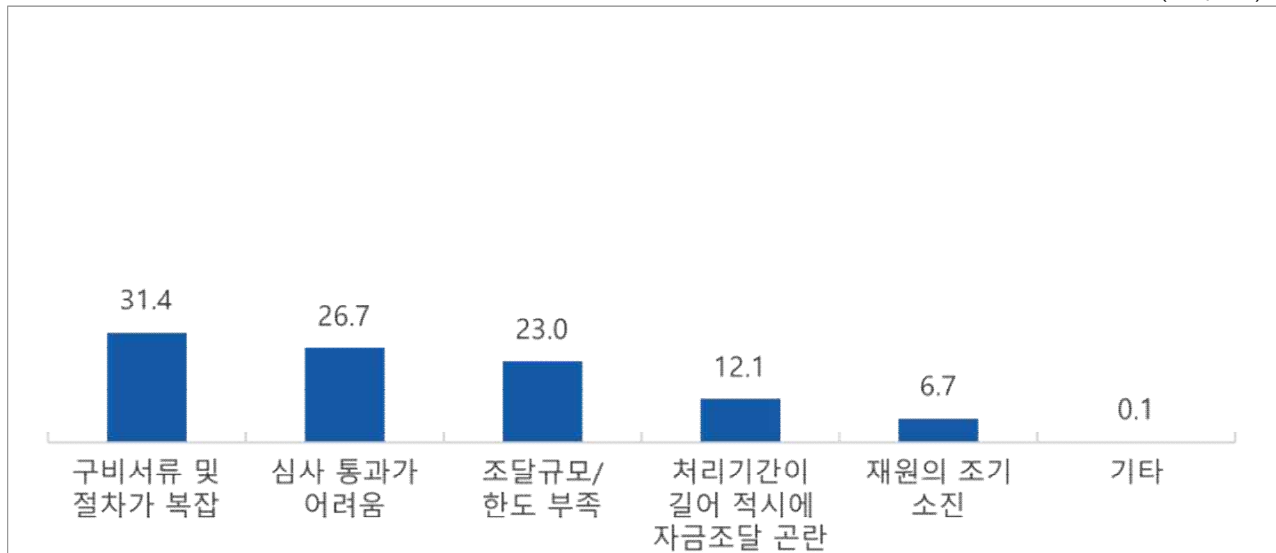
◇ 응답자 Base : 금융기관을 통한 자금조달에 어려움을 느끼는 기업(N=87,988)

3) 정부 정책자금을 통한 자금조달 어려운 이유

- 정부 정책자금을 통한 자금조달이 어려운 이유로는 '구비서류 및 절차가 복잡'이 31.4%로 가장 많고, 다음으로 '심사 통과가 어려움'(26.7%), '조달규모/한도 부족'(23.0%) 등의 순임

[그림17] 정부 정책자금을 통한 자금조달이 어려운 이유

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 정부 정책자금을 통한 자금조달에 어려움을 느끼는 기업(N=88,677)

다. 투자현황

- 2022년 ICT 중소기업의 투자처별 총 투자액은 약 4조원으로 추정되며, 기업 당 평균 투자액은 32백만원임
 - 투자처별로 투자액의 규모는 국내 R&D 투자액이 약 2조원(평균 17백만원)으로 가장 많고, 국내설비 투자액은 약 1조원(평균 11백만원)으로 추정됨
- 매출액 연구개발 비율은 2.5%로 나타남

[표6] 투자처별 투자액

(단위 : 백만원, %)

구분	매출액	투자액					매출액 연구 개발비율 ¹³⁾
		국내설비 투자액	국내 R&D 투자액	해외 투자액	기타	합계	
총액	226,138,188	1,391,724	2,129,223	36,410	396,119	3,953,476	2.5
평균	1,802	11	17	0	3	32	

- 업종별 매출액 대비 투자율은 게임소프트웨어(4.5%), 매출액 대비 연구개발 비율은 영상 및 음향기기(6.2%가 가장 높음)

[표7] 업종별 투자액(합계)

(단위 : 백만원, %)

업종(중분류)	매출액	투자액	국내 R&D 투자액	매출액 대비 투자율 ¹⁴⁾	매출액 연구 개발비율 ¹⁵⁾
통신서비스	2,710,712	15,728.6	9,974.0	0.9	3.3
방송서비스	5,967,988	34,164.0	14,987.8	0.0	2.4
정보서비스	6,707,109	571,506.2	130,484.1	1.2	5.5
전자부품	58,673,417	889,077.6	540,370.8	0.9	2.5
컴퓨터 및 주변기기	4,435,080	87,226.1	28,328.5	0.9	1.4
통신 및 방송기기	10,997,672	179,441.5	102,190.3	0.8	1.5
영상 및 음향기기	3,362,070	67,790.7	55,821.4	1.3	6.2
정보통신응용기반기기	64,973,603	571,728.0	371,090.1	0.6	2.4
패키지 소프트웨어	42,892,430	795,371.8	356,237.3	2.7	2.7
게임소프트웨어	5,165,786	420,343.8	343,928.3	4.5	4.8
IT서비스	20,252,322	321,098.2	175,810.5	3.1	1.6

13) 매출액 연구개발 비율=(연구개발비/총매출액)x100 [매출액보다 R&D 투자액이 큰 기업체는 제외 후 산출]

14) 매출액 보다 국내 R&D 투자액이 큰 기업체는 제외하고 산출함

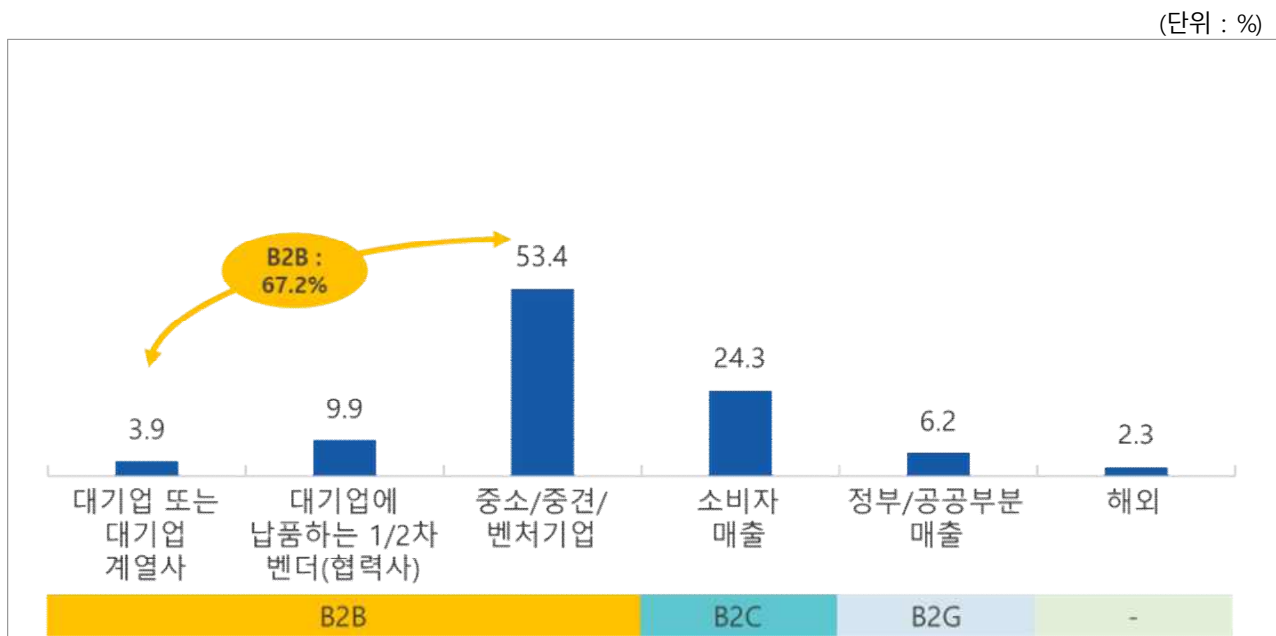
15) 매출액 보다 국내 R&D 투자액이 큰 기업체는 제외하고 산출함

06 시장 및 수출현황

가. 2022년 매출구조

- 2022년 매출구조는 'B2B(기업매출)'가 매출의 67.2%를 차지하고 있으며, 다음으로 'B2C(소비자 매출)'(24.3%), 'B2G(정부/공공부문 매출)'(6.2%), '해외'(2.3%)의 순임

[그림18] 2022년 매출구조



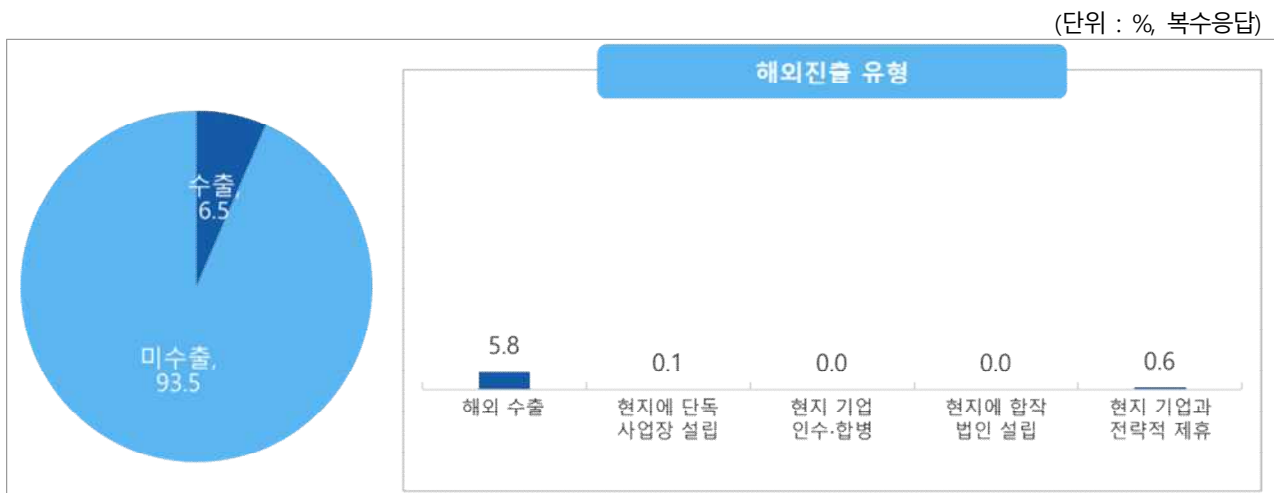
◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

나. 해외진출

1) 수출 여부 및 해외진출 유형

- ICT 중소기업 중 해외로 수출/진출하고 있는 기업은 6.5%임
- 해외진출 유형으로는 '해외 수출'이 5.8%로 가장 많은 것으로 나타남

[그림19] 수출여부 및 해외진출 유형

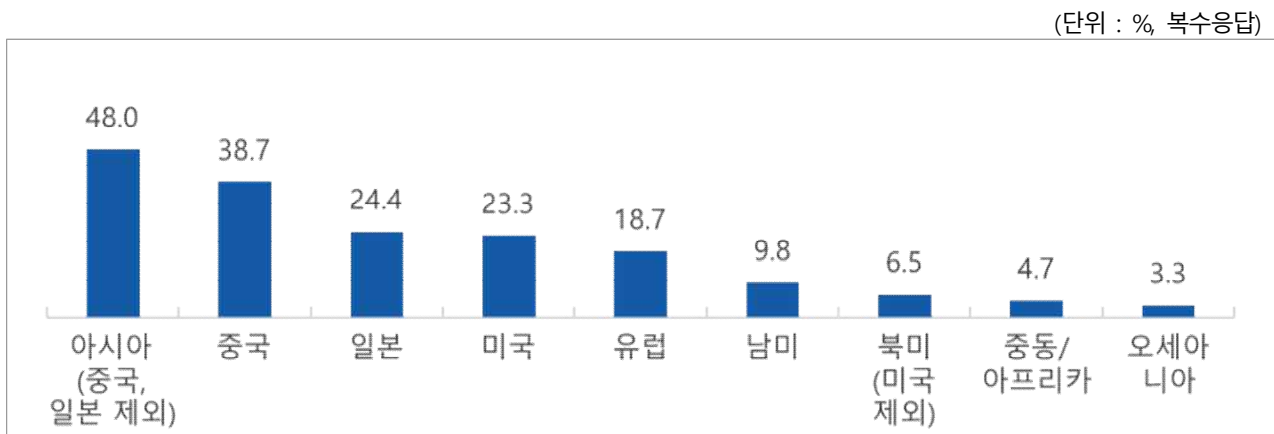


◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

2) 해외진출/수출 국가

- 해외진출/수출 국가는 '아시아(중국, 일본 제외)'가 48.0%로 가장 많고, 다음으로 '중국'(38.7%), '일본'(24.4%), '미국'(23.3%) 등의 순으로 나타남

[그림20] 해외진출/수출 국가



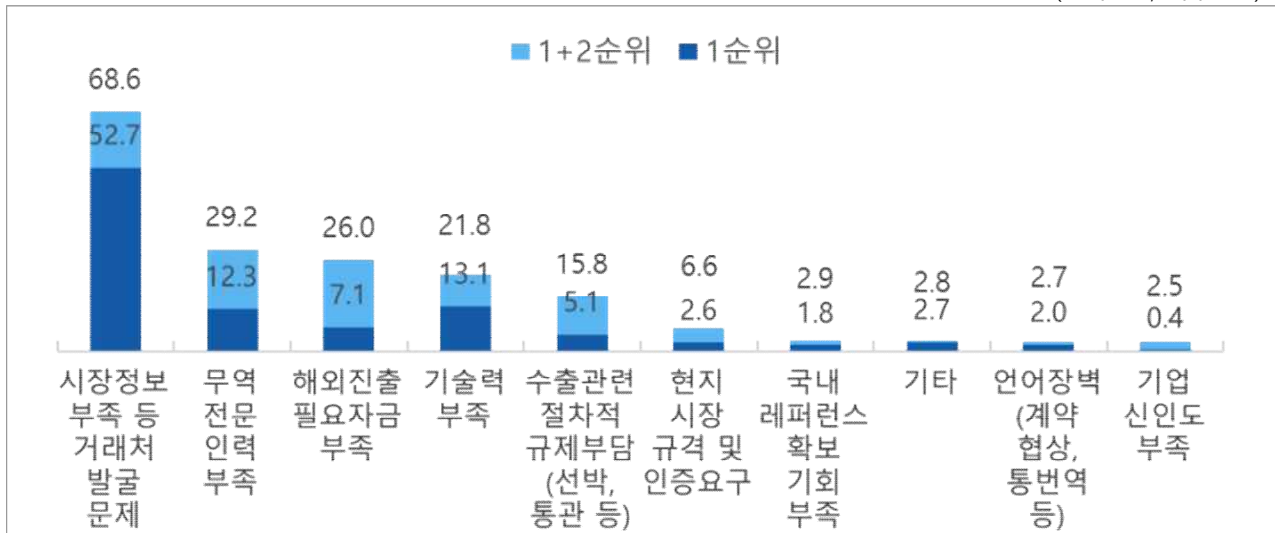
◇ 응답자 Base : 해외진출/수출한 기업(N=8,123)

3) 해외진출/수출 과정 애로사항

- 해외진출/수출 과정 중 애로사항(1+2순위)으로는 '시장정보 부족 등 거래처 발굴 문제'가 68.6%로 가장 많고, 다음으로 '무역 전문인력 부족'(29.2%), '해외진출 필요자금 부족'(26.0%), '기술력 부족'(21.8%), '수출관련 절차적 규제부담'(15.8%) 등의 순임

[그림21] 해외진출/수출 과정 애로사항 (1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



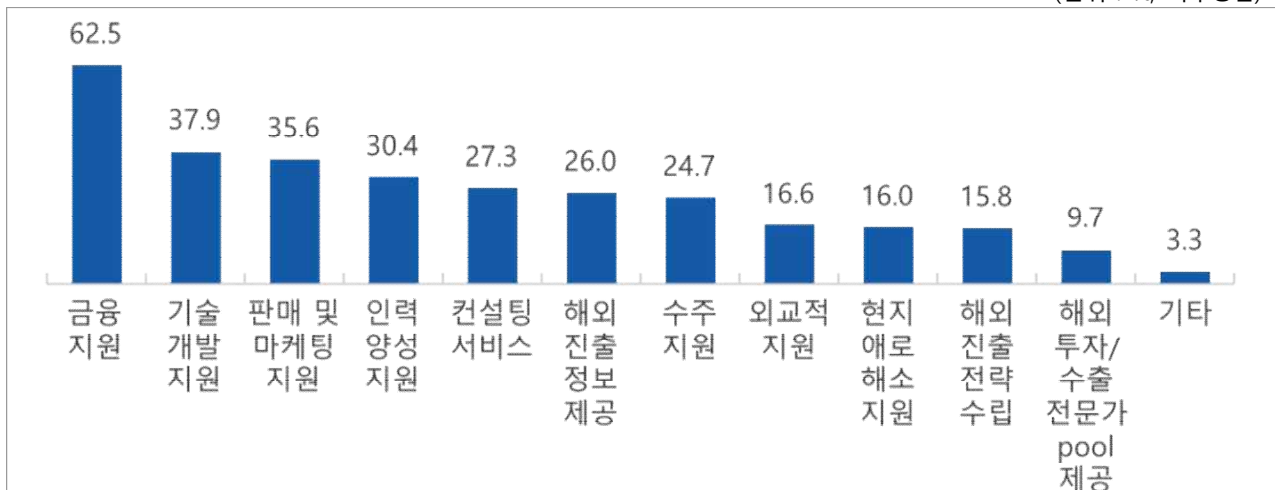
◇ 응답자 Base : 해외진출/수출한 기업(N=8,123)

4) 해외진출/수출 필요 정부정책 및 지원사항

- 해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업으로는 '금융지원'이 62.5%로 가장 높고, 다음으로 '기술개발 지원'(37.9%), '판매 및 마케팅 지원'(35.6%), '인력양성 지원'(30.4%) 등의 순임

[그림22] 해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업

(단위 : %, 복수응답)



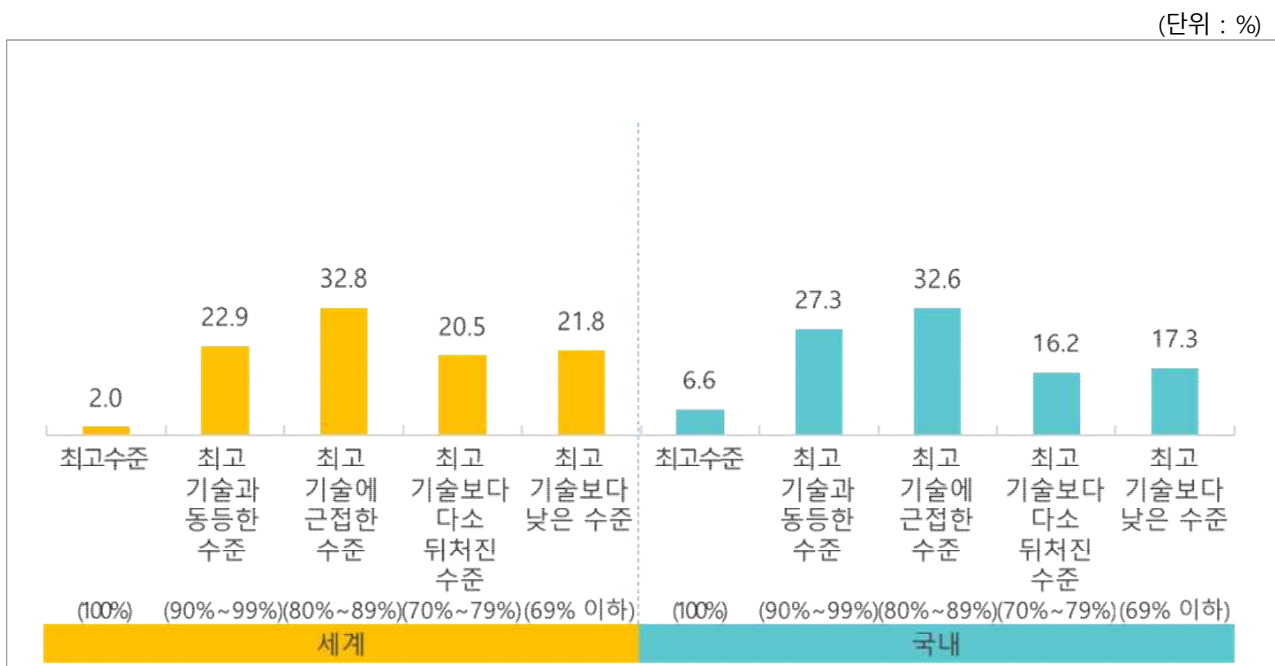
◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

07 기술개발 및 생산현황

가. 주력제품 및 서비스의 기술수준

- 주력제품 및 서비스 기술수준을 세계와 비교했을 때, '최고 수준'+ '동등한 수준'은 24.9%임
 - 기술수준 응답은 '최고 기술에 근접한 수준'(32.8%)이 가장 높고, '최고 기술과 동등한 수준'(22.9%) 순임
- 국내 기술수준과 비교할 경우 '최고 수준'+ '동등한 수준'은 33.9%임
 - 기술수준 응답은 '최고 기술에 근접한 수준'(32.6%)이 가장 높고, '최고 기술과 동등한 수준'(27.3%) 순임

[그림23] 주력제품 및 서비스 기술수준

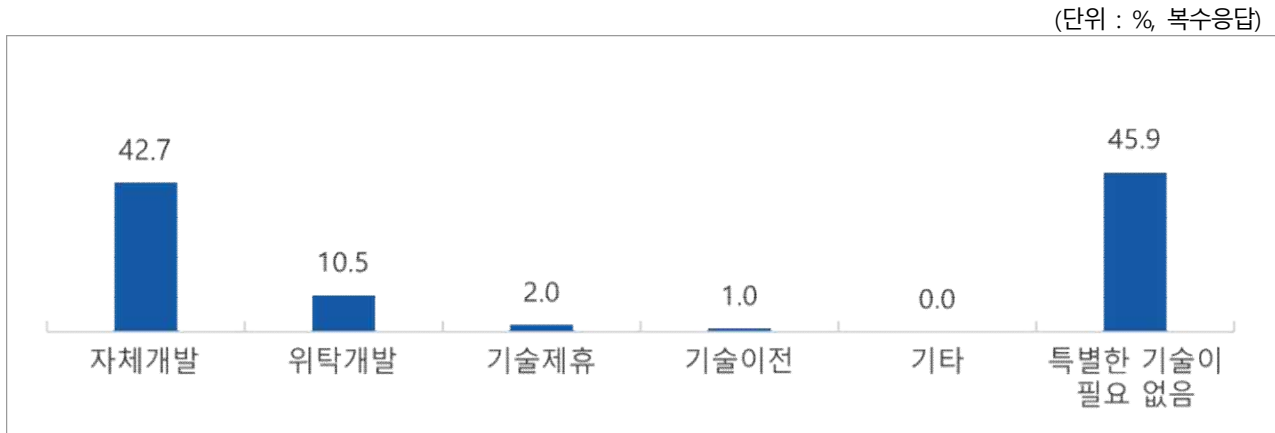


◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

나. 기술 확보 방법

- 기술 확보 방법으로는 '자체개발'이 42.7%로 가장 많고, 다음으로 '위탁개발'(10.5%), '기술제휴'(2.0%), '기술이전'(1.0%) 등의 순임

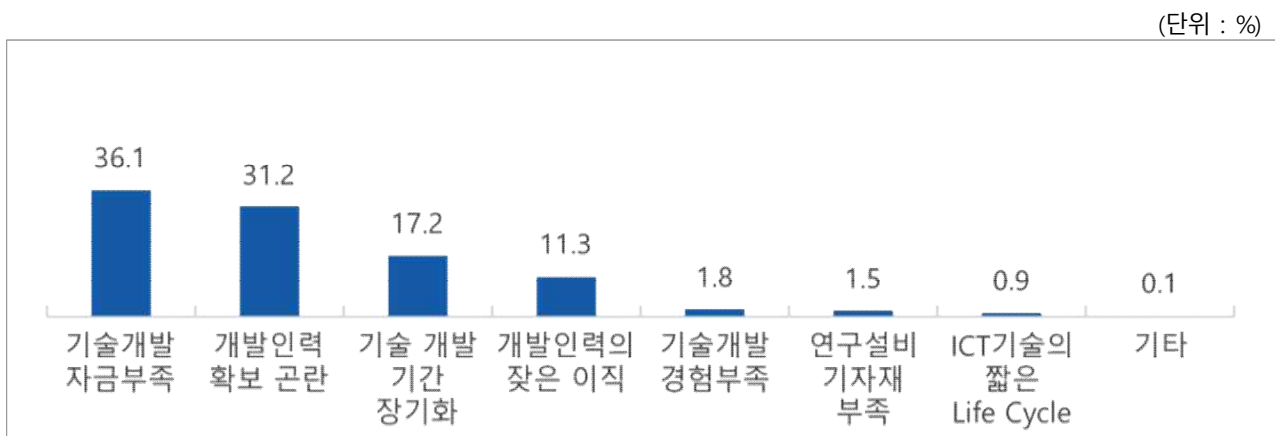
[그림24] 기술 확보 방법



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

- 자체개발 시 애로사항은 '기술개발 자금부족'이 36.1%로 가장 많고, 다음으로 '개발인력 확보 곤란'(31.2%), '기술 개발 기간 장기화'(17.2%) 등의 순으로 나타남

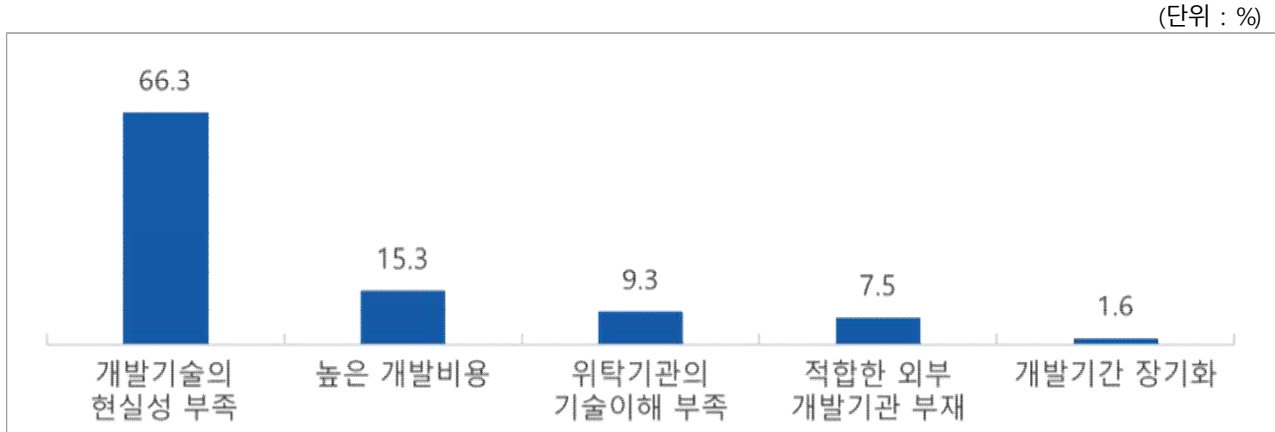
[그림25] 자체개발 시 애로사항



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '자체개발' 응답 기업(N=53,572)

- 위탁개발 시 애로사항은 '개발기술의 현실성 부족'이 66.3%로 가장 높고, 다음으로 '높은 개발비용'(15.3%), '위탁기관의 기술이해 부족'(9.3%) 등의 순으로 나타남

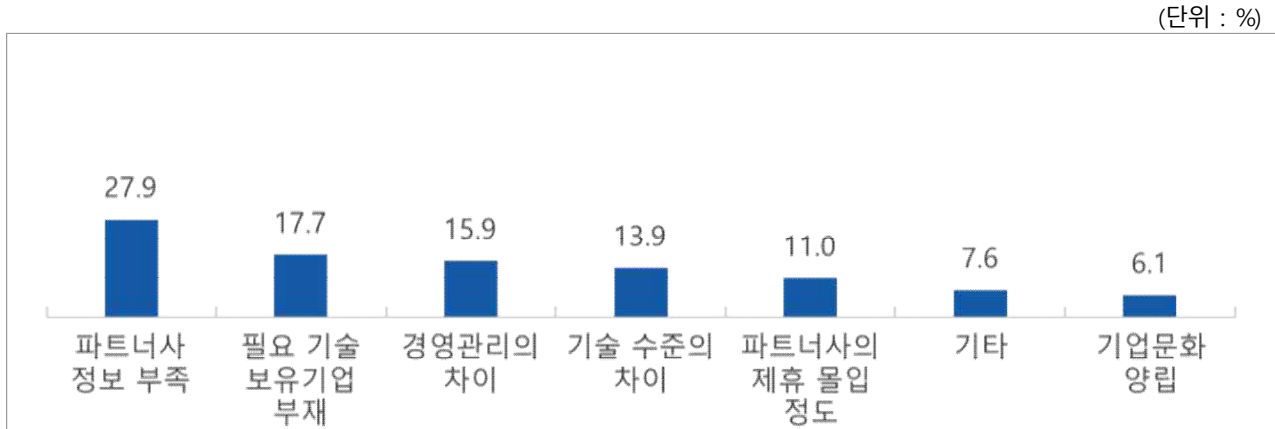
[그림26] 위탁개발 시 애로사항



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '위탁개발' 응답 기업(N=13,231)

- 기술제휴 시 애로사항은 '파트너사 정보 부족'이 27.9%로 가장 높고, 다음으로 '필요 기술 보유기업 부재'(17.7%), '경영관리의 차이'(15.9%), '기술 수준의 차이'(13.9%) 등의 순임

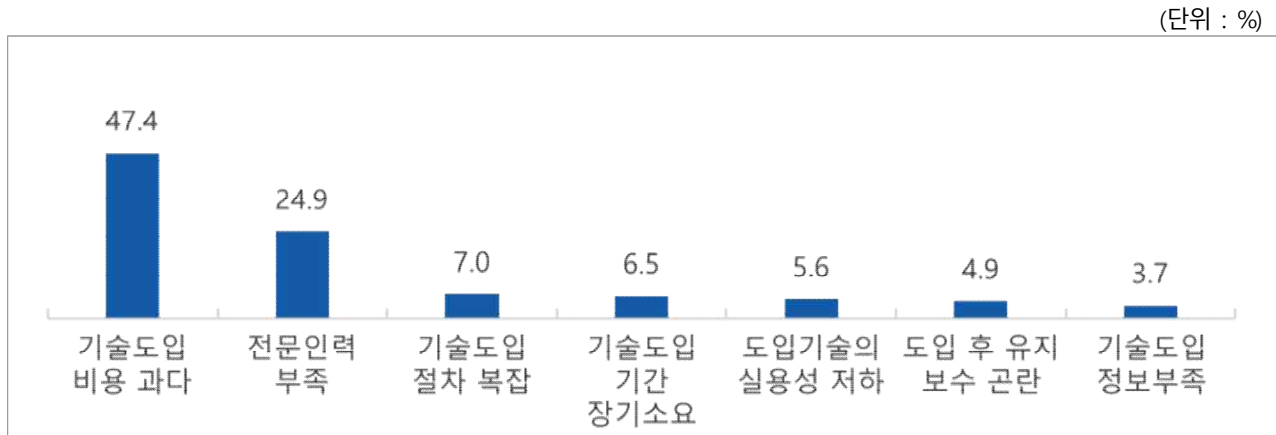
[그림27] 기술제휴 시 애로사항



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '기술제휴' 응답 기업(N=2,464)

- 기술이전 시 애로사항은 '기술도입 비용 과다'가 47.4%로 가장 높고, 다음으로 '전문인력 부족'(24.9%), '기술도입 절차 복잡'(7.0%) 등의 순으로 나타남

[그림28] 기술이전 시 애로사항

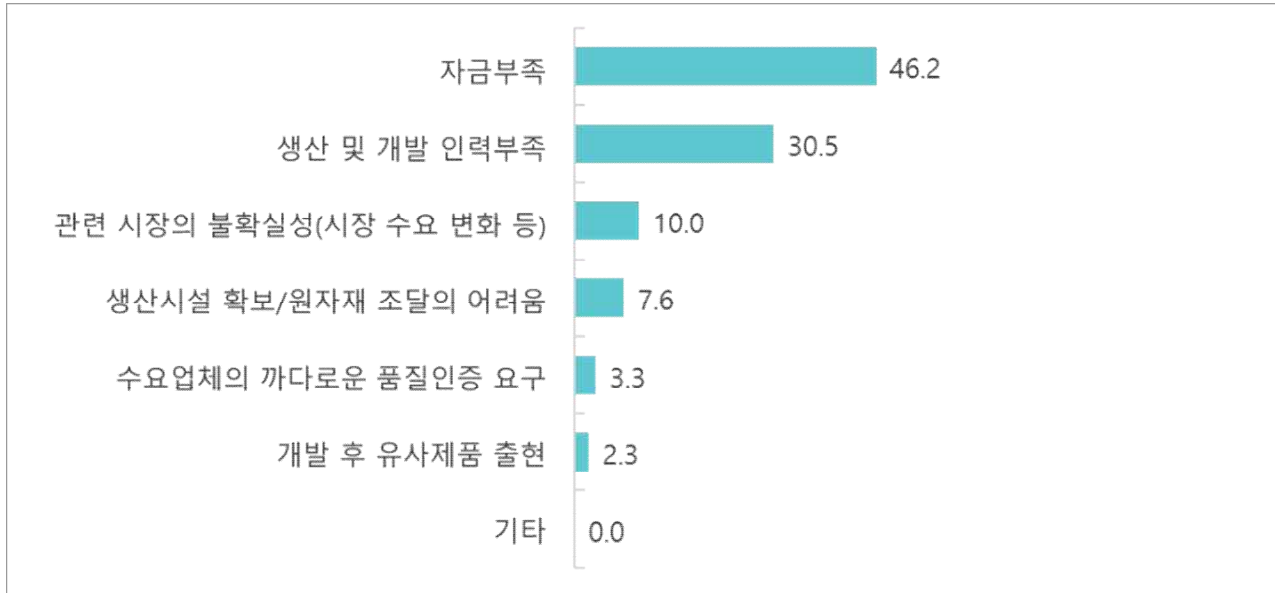


◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '기술이전' 응답 기업(N=1205)

- 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항으로는 '자금부족'이 46.2%로 가장 많고, 다음으로 '생산 및 개발 인력부족'(30.5%), '관련 시장의 불확실성(시장 수요 변화 등)'(10.0%) 등의 순으로 나타남

[그림29] 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '자체개발, 위탁개발, 기술제휴, 기술이전' 응답 기업(N=67,890)

- ICT 관련 제품/서비스 개발을 통해 확보한 산업재산권 중 '특허권'을 보유하고 있는 기업이 23.4%로 가장 많고, 다음으로 '상표권'(14.3%), '디자인권'(3.7%), '실용신안권'(3.0%) 등의 순임
- 산업재산권 보유 기업의 평균 보유 건수는 '특허권'이 평균 1.1건으로 가장 많고, 다음으로 '상표권'(0.4건), '디자인권'(0.2건), '실용신안권'(0.1건)의 순임

[표8] ICT 관련 산업재산권 보유현황

(단위 : 개, %, 건)

구분	특허권	실용신안권	디자인권	상표권	해외산업재산권
보유기업수	29,389	3,811	4,685	17,972	586
보유기업비율	23.4	3.0	3.7	14.3	0.5
평균보유건수 ¹⁶⁾	1.1	0.1	0.2	0.4	0.0

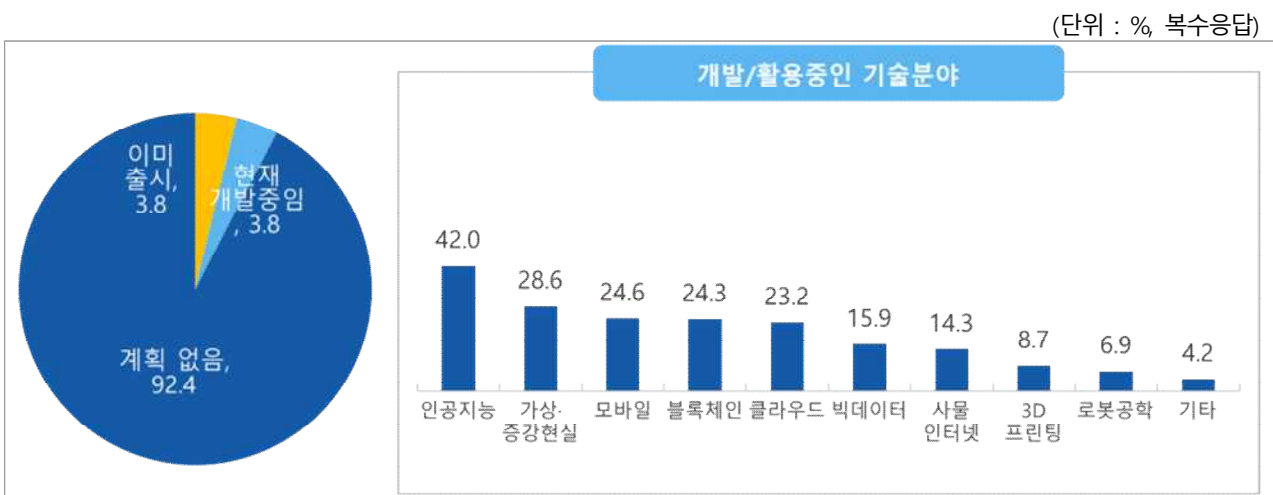
16) 보유 건수는 0건을 제외한 평균으로 산출함

08 4차 산업혁명 대응현황

가. 4차 산업혁명 관련 개발 및 출시 중인 4차 산업혁명 관련 기술분야

- 4차 산업혁명 관련 제품을 '개발 또는 출시'(현재 개발중임 3.8%+이미 출시 3.8%) 한 기업의 비율은 7.6%이며, 이 중 현재 개발 활용 중인 4차 산업혁명 기술분야는 '인공지능'이 42.0%로 가장 높음

[그림30] 제품 개발·출시 여부 및 개발, 활용중인 기술분야



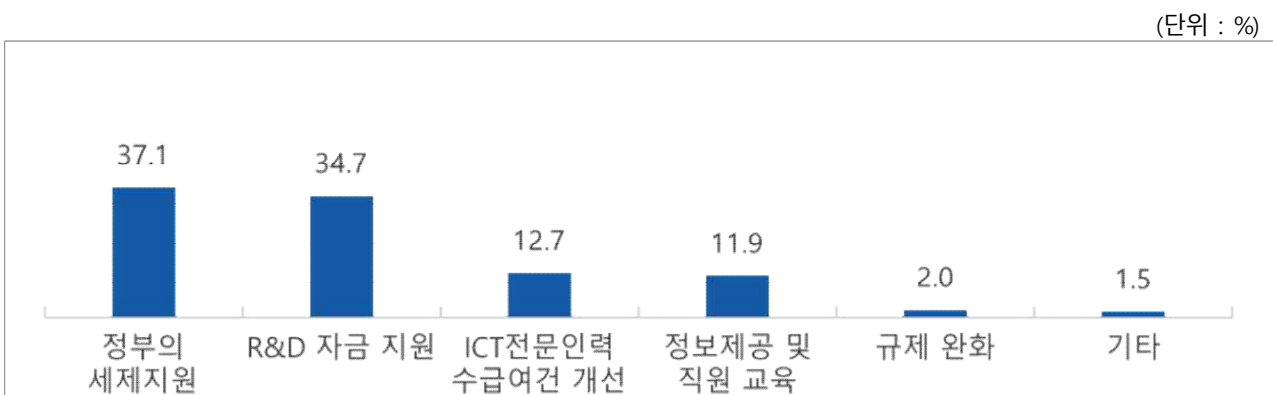
◇ 제품 개발 및 출시여부 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

◇ 개발/활용 중인 기술분야 응답자 Base : 4차 산업혁명 제품 개발/출시 기업(N=9,586)

나. 4차 산업혁명 대응을 위한 정책지원

- 4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원으로는 '정부의 세제지원'이 37.1%로 가장 높고, 다음으로 'R&D 자금 지원'(34.7%), 'ICT전문인력 수급여건 개선'(12.7%) 등의 순임

[그림31] 4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원



◇ 필요한 정책지원 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

09

경영애로사항

- 현재 당면한 경영애로사항으로는 '자금 확보'가 70.8%로 가장 많고, 다음으로 '필요인력 확보'(56.2%), '신기술·신제품 개발'(34.1%), '판매부진'(33.6%), '판로 확보'(21.6%) 등의 순임

[그림32] 경영애로사항

(단위 : %, 복수응답)



◇ 경영애로사항 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

10

창업현황¹⁷⁾

가. 현 대표자의 창업 여부

- 전체 기업의 98.1%는 '현 대표자가 창업자'인 것으로 응답함

나. 창업 준비 단계

- 창업 당시 대표자 연령은 '40대'가 41.4%로 가장 많고, '30대'(27.4%), '50대'(26.6%) 등의 순
- 창업 형태는 '단독 창업'이 97.3%로 대다수임

17) 창업 7년 이내 기업(N=44,791) 기준으로 작성됨

- 창업당시 학력의 경우 '일반대학교'가 84.7%로 가장 많고, '공학계열' 전공자가 71.7%로 과반이며, 97.5%는 졸업 후, 창업함
- 창업자의 76.1%는 창업 전, '취업' 상태였으며, '전문직'(48.7%), '중소·벤처기업'(71.1%)에 근무한 비율이 가장 높게 나타남
- 창업 동기로(1+2순위)는 '아이디어를 사업화하기 위하여'가 56.7%로 가장 높음
- 창업 장애요인(1+2순위)은 '창업관련 전반적 지식, 능력, 경험 부족'이 50.1%로 가장 높고, '창업자금 확보의 어려움'(49.1%), '창업 실패 및 재기에 대한 막연한 두려움'(44.3%) 순
- 창업 결심 시점부터 창업까지의 평균 소요 기간은 24.4개월임

다. 창업 실행 단계

- 창업 과정에서 필요 자금조달 방법은 '본인 자금'이 91.1%로 가장 많고, '은행·비은행 대출'(26.8%), '개인 간 차용'(21.3%) 등의 순으로 나타남

라. 정부 및 지자체의 창업지원정책

- '창업지원사업 신청' 비율은 27.6%임
- (신청하여 지원 받음 16.3% + 신청했으나 탈락하여 지원받지 못함 11.3%)
- 창업지원사업 참여율은 '정책자금'이 91.7%로 가장 높고, 다음으로 '창업교육'(82.4%), '멘토링·컨설팅'(45.9%) 등의 순
- 참여한 사업에 대한 만족도는 5점 평균을 기준으로 'R&D 지원'이 4.38점으로 가장 높고, 다음으로 '사업화 지원'(4.23점), '판로·마케팅·해외진출'(4.19점) 등의 순임

[표9] 참여율 및 만족도

(단위 : %, 점)

구분	참여율	만족도(5점 만점)
창업교육	82.4	3.60
시설·공간	31.5	4.04
멘토링·컨설팅	45.9	3.85
사업화지원	33.4	4.23
정책자금	91.7	4.06
R&D 지원	17.5	4.38
판로·마케팅·해외진출	12.0	4.19
창업행사·네트워크	27.6	3.96

마. 손익분기점

- 2022년 말 기준 '손익분기점을 초과한 기업'은 58.5%이며, 초과까지 소요기간은 평균 1.9년 인 것으로 나타남

I 조사 개요



01 조사 개요

가. 조사 배경 및 목적

- 4차 산업혁명에 선제적 대응과 추진체계 구축을 위해서는 우리나라 경제성장에 주도적 역할을 담당하고 있는 ICT 산업에 대한 철저한 이해가 요구됨
- 국내 ICT 중소기업의 실태 및 현황을 파악하기 위해 ICT 중소기업에 대한 공식적이고 전문적인 기초 통계자료가 필요함
- 따라서 ICT 중소기업에 대한 정확한 실태파악을 통해 ICT 중소기업성과를 분석하고, 향후 ICT 분야 중소기업을 위한 정부의 지원정책 수립 및 관련 업계의 경영전략 수립에 활용할 수 있는 객관적이고 과학적인 기초 통계자료 수집에 목적이 있음

나. 조사연혁

- 2011년 : IT 중소기업 실태조사 개시
- 2013년 : ICT 중소기업 실태조사로 명칭 변경
- 2018년 : 국가승인통계 지정(승인번호 제127012호)
- ICT 창업기업 실태조사와 통합

[표 I-1] 조사연혁

연도	조사기간	모집단	표본 수	표본설계	대상 업종
2011	5월~7월 (3개월)	2009년 기준 전국사업체조사 (통계청,2010)	1,800	업종, 종사자 규모, 지역별 비례할당	중분류 9개 업종 (KEA 2009년 기준 정보통신산업 실태조사의 산업분류체계 준용)
2012	4월~6월 (3개월)	2010년 기준 경제총조사 (통계청,2011)	1,800	업종, 종사자 규모, 지역별 할당 (네이만 배분)	중분류 9개 업종 (지식경제부 정보통신산업 분류체계 9개 중분류로 변경)
2013	4월~6월 (3개월)	2011년 기준 전국사업체조사 (통계청,2012)	1,800		중분류 11개 업종 (정보통신서비스에 기타통신 서비스, 방송서비스 추가)
2014	6월~8월 (3개월)	2013 ICT 실태조사 (KAIT/KEA,2013)	1,800		업종, 종사자 규모별 할당 (제공근 비례할당)
2015	6월~8월 (3개월)	2014 ICT 실태조사 (KAIT/KEA,2014)	1,800		
2016	5월~7월 (3개월)	2015 ICT 실태조사 (KAIT/KEA,2015)	1,800		
2017	5월~8월 (3.5개월)	2016 ICT 실태조사 (KAIT/KEA,2016)	1,800		
2018	8월~12월 (4개월)	2018 ICT 통합모집단 (KISDI)	2,500	업종, 매출액 규모별 할당 (역등배분)	중분류 11개 업종 (과학기술정보통신부신설 'ICT 통합분류체계(산업)' 준용)
2019	9월~11월 (3개월)	2019 ICT 통합모집단 (KISDI)	2,500	업종, 매출액 규모별 할당 (역등배분)	
2020	9월~11월 (3개월)	2020 ICT 통합모집단 (KISDI)	2,500	업종, 매출액 규모별 할당 (역등배분)	
2021	8월~11월 (3.5개월)	2021 ICT 통합모집단 (KISDI)	2,500	업종, 매출액 규모별 할당 (역등배분)	
2022	8월~11월 (3.5개월)	2022 ICT 통합모집단 (KISDI)	2,500	업종, 매출액 규모별 할당 (역등배분)	
2023	9월~11월 (2.5개월)	2022 ICT 통합모집단 (KISDI)	2,500	업종, 매출액 규모별 할당 (역등배분)	

다. 법적근거

- 「정보통신산업진흥법」 제6조(통계의 작성), 제22조(관련기관에 대한 지원 등)
- 「정보통신진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 제8조(실태조사 등)

라. 조사주기, 기준시점, 조사기간

- 조사주기 : 1년
- 조사기준시점 : 2022년 12월 31일
- 조사기간 : 2023년 9월 ~ 11월(2.5개월)

마. 조사대상

- 모집단 : “2023 ICT 통합모집단”에서 ICT 통합분류체계(산업) 12개 중분류 중 11개 업종 (디지털콘텐츠 업종 제외)에 해당하는 중소기업 125,476개

[표 I-2] ICT통합분류체계(산업)

대분류	중분류
정보통신방송서비스	통신서비스, 방송서비스, 정보서비스
정보통신방송기기	전자부품, 컴퓨터 및 주변기기, 통신 및 방송기기, 영상 및 음향기기, 정보통신응용기반기기
소프트웨어 및 디지털콘텐츠	패키지소프트웨어, 게임소프트웨어, IT서비스, 디지털콘텐츠

- 대상규모(표본크기) : 2,500개
- 대상지역 : 전국

바. 조사 항목

- 기업의 일반현황, 창업관련 일반정보, 인력현황, 재무현황, 자금조달 및 투자현황, 시장 및 수출현황, 기술개발 및 생산현황, 4차 산업혁명 대응현황, 경영애로사항 및 정부지원 등을 포함함

[표 I-3] 조사 세부 내용

구분	세부내용
A. 기업 일반현황 (1개 문항)	A1. 기업개요 및 일반현황 - 업체명, 설립년월, 사업자등록번호, 소재지 주소(본사), 주 업종, 주요제품/서비스, 회사 형태, 자본금, 대표자 성별, 대표자 연령, 상장 현황, M&A 계획여부 벤처기업 확인 및 혁신형 기업 인증 여부, 기업 성장단계
B. 창업관련 일반정보 (9개 문항)	B1. 창업자 일반정보 - 현 대표이사의 창업자 여부, 창업당시 연령, 창업 형태, 창업자의 창업 당시 학력, 창업자의 창업 당시 전공, 창업 시점, 창업자의 창업 전 취업여부, 창업자의 창업 전 근무 직종, 창업자의 창업 전 근무지 B2. 창업동기 B3. 창업과정 장애요인

구분	세부내용
	B4. 창업 소요기간 B5. 창업자금 조달방법 B6. 정부의 창업지원사업 참여경험 B6-1. 창업지원사업 유형 및 만족도 B6-2. 미참여 사유 B7. 손익분기점 초과 여부 및 손익분기점 초과 시점
C. 인력현황 (13개 문항)	C1. 인력구성현황 - 상시근로자 수, 외국인근로자 수, 부족인력현황 C2. 근로자 학력 C3. 근로자 연령 C4. 신규인력 채용 여부 및 채용자 수 C4-1. 신규채용 경로 C4-2. 신규채용 직종 C4-3. 신규채용 경력 C4-4. 인력수급애로 직종 C4-5. 인력수급애로 경력/직급 C4-6. 인력수급애로 1순위 직종 이유 C5. 이직이 많은 직종 C6. 외국인근로자 고용사유 C7. 참여한 정부지원 인력정책
D. 재무현황 (6개 문항)	D1. 대차대조표 D2. 손익계산서 D3. 매출구조 D4. 매출액 증감 여부 D4-1. 매출증가 요인 D4-2. 매출감소 요인
E. 자금조달 및 투자현황 (12개 문항)	E1. 자금 상황 E1-1. 자금조달 애로 요인 E2. 외부자금 조달 경험 E2-1. 신규 외부 자금조달 규모 및 출처 E3. 금융기관 자금차입 애로 사유 E4. 정부 정책자금을 통한 자금조달 애로 사유 E5. 상장 여부 E5-1. 미상장 이유 E6. 국내외 투자 유치경험 E6-1. 국내외 투자 유치현황 E6-2. 국내 및 해외 투자유치 애로 사유 E7. 부문별 투자액
F. 시장 및 수출현황 (6개 문항)	F1. 해외진출/수출 여부 및 유형 F1-1. 해외진출/수출 지역 F1-2. 해외진출/수출 과정에서의 어려움 F2. 향후 해외진출 계획 F3. 향후 해외진출/수출 희망국가 F4. 필요한 정부정책과 지원사업
G. 기술개발(R&D) 및 생산(상용화) 현황 (9개 문항)	G1. 연구조직 형태 G2. 주력제품 및 서비스의 기술 수준 G3. 기술 확보 방법 G3-1. 자체 기술개발 애로사항 G3-2. 위탁 기술개발 시 애로사항 G3-3. 기술제휴 시 애로사항 G3-4. 기술이전 시 애로사항 G3-5. 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항 G4. 보유하고 있는 산업재산권
H. 4차 산업혁명 대응현황 (5개 문항)	H1. 4차 산업관련 제품의 개발 또는 출시 여부 H2. 개발·활용중인 4차 산업혁명 기술분야 H2-1. 해당기술의 확보(습득)방식 H3. 4차 산업혁명 관련 정책필요사항 H3-1. 규제완화 의견
I. 경영애로사항 및 정부지원 (2개 문항)	I1. 당면 경영애로사항 I2. 애로사항 해소를 위한 정부지원 요구사항

사. 자료수집 방법

- 웹, 전화, 이메일, 팩스, 방문 등 병행 조사

아. 조사체계



자. 공표주기, 공표시점, 공표방법

- 공표주기 : 1년
- 공표시점 : 당해 연도 12월
- 공표방법 : 과학기술정보통신부 및 벤처기업협회 홈페이지, 국가통계포털(KOSIS), ICT통계포털(ITSTAT)

차. 2023년 주요 변경사항

[표 I-4] 2023년 조사 변경승인 주요내용

구분	변경 전	변경 후	변경 사유
모집단	2022 ICT 통합모집단에서 ICT 통합 분류체계(산업) 12개 중분류 중 11개 업종에 해당하는 중소기업 59,998개 ※ 조사 설계 시, 폐업체 제외	2023 ICT 통합모집단에서 ICT 통합 분류체계(산업) 12개 중분류 중 11개 업종에 해당하는 중소기업 125,476개 ※ 조사 설계 시, 폐업체 제외	통합모집단 개선사항 등이 반영된 최신 모집단 반영
표본추출틀	2022 ICT 통합모집단	2023 ICT 통합모집단	상동
표본규모	표본크기 2,500개	표본크기 2,500개	변경 없음
조사표	총 64개 문항	총 63개 문항	결과 활용성을 제고하기 위한 조사 문항 변경, 삭제 및 신설
조사표 주요 변경 내용		B1. 현 대표이사의 창업자 여부	창업자 특성 파악을 위한 신설
		B1. 창업자의 창업 전 근무지	창업자 특성 파악을 위한 신설
	C1. 경력별 평균 임금 수준		활용도가 낮아 삭제
	F1. 매출구조	D3. 매출구조	응답자 이해도 제고를 위한 문항 위치 이동
분류체계/공표범위	3개 대분류, 11개 중분류		변경 없음
자료수집 방법	웹, 전화, 이메일, 팩스, 방문 등 병행조사		변경 없음
조사기준 시점	조사년도 직전년도 12월 말		변경 없음
결과표	조사항목 변경에 따른 결과표 변경		

02 주요 용어 해설

가. ICT산업 정의

- 정보통신(ICT)산업이란 정보통신과 관련한 제품을 개발·제조·생산 또는 유통하거나 이에 관련한 서비스를 제공하는 산업으로서 정보통신방송서비스, 정보통신방송기기, 소프트웨어 및 디지털콘텐츠를 포함함

나. ICT산업 분류

- ICT분류체계는 2020년 4월 개정된 ICT 통합분류체계 산업편을 적용하였으며 정보통신방송서비스업(3개 중분류), 정보통신방송기기업(5개 중분류), 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업(4개 중분류)의 총 3개 대분류와 12개 중분류로 분류됨
- 본 조사에서는 디지털콘텐츠 개발 및 제작업을 제외한 11개 업종을 영위하는 기업(개인사업자 포함)을 조사 대상으로 함

[표 I-5] ICT 통합분류체계(산업) 및 한국표준산업분류 연계표

ICT 통합분류체계(산업)			한국표준산업분류(KSIC)	
대분류	중분류	세분류	10차 개정	
정보통신 방송 서비스업	통신 서비스업	유선통신서비스업	(61210) 유선통신업	
		무선통신서비스업	(61220) 무선및위성통신업	
		통신재판매업	(61291) 통신재판매업	
		기타전기통신업	(61299) 그외기타전기통신업	
	방송 서비스업	지상파방송서비스업		(60100) 라디오방송업
				(60210) 지상파방송업
		유료방송서비스업		(60222) 유선방송업
				(60229) 위성및기타방송업
	방송프로그램공급업		(60221) 프로그램공급업	
			(59114) 방송프로그램제작업	
		정보인프라서비스업		(63111) 자료처리업
				(63112) 호스팅및관련서비스업
정보 서비스업	정보매개및제공서비스업		(63120) 포털및기타인터넷정보매개서비스업	
			(63991) 데이터베이스및온라인정보제공업	
			(63999) 그외기타정보서비스업	
정보통신 방송기기업	전자부품업	반도체부품업	(26110) 전자집적회로제조업	
			(26120) 다이오드,트랜지스터및유사반도체소자제조업	
		디스플레이부품업	(26211) 액정표시장치제조업	
			(26212) 유기발광표시장치제조업	
			(26219) 기타표시장치제조업	
		인쇄회로기판및전자부품 실장기판부품업	(26221) 인쇄회로기판용적층판제조업	
			(26222) 경성인쇄회로기판제조업	
			(26223) 연성및기타인쇄회로기판제조업	

ICT 통합분류체계(산업)			한국표준산업분류(KSIC)
대분류	중분류	세분류	10차 개정
		기타전자부품업	(26224) 전자부품실장기판제조업
			(26291) 전자축전기제조업
			(26292) 전자저항기제조업
			(26293) 전자카드제조업
			(26294) 전자코일, 변성기 및 기타 전자 유도자 제조업
			(26299) 그외 기타 전자 부품 제조업
			(26295) 전자감지장치제조업
			(28114) 에너지 저장장치제조업
			(28119) 기타 전기 변환장치제조업
			(28121) 전기회로개폐, 보호장치제조업
(28122) 전기회로접속장치제조업			
컴퓨터 및 주변기기업	컴퓨터기기업	(26310) 컴퓨터제조업	
		(26321) 기억장치제조업	
	컴퓨터주변기기업	(26322) 컴퓨터모니터제조업	
		(26323) 컴퓨터프린터제조업	
		(26329) 기타주변기기제조업	
		(26600) 마그네틱및광학매체제조업	
통신 및 방송기기업	유선통신장비업	(26410) 유선통신장비제조업	
	방송및무선통신장비업	(26421) 방송장비제조업	
		(26422) 이동전화기제조업	
(26429) 기타무선통신장비제조업			
영상 및 음향기기업	영상기기업	(26511) 텔레비전제조업	
	음향기기업	(26519) 비디오 및 기타 영상기기제조업	
		(26521) 라디오, 녹음 및 재생기기제조업	
(26529) 기타 음향기기제조업			
정보통신 응용기반 기기업	가정용전기기기업	(28510) 가정용 전기기기제조업	
		사무용기기업	(29171) 산업용냉장및냉동장비제조업
			(29172) 공기조화장치제조업
	의료용기기업	(29180) 사무용기계및장비제조업	
		(27111) 방사선장치제조업	
	측정제어분석기기업	(27112) 전기식진단및요법기기제조업	
		(272) 측정, 시험, 항해, 제어 및 기타 정밀기기제조업; 광학기기제조업	
		(27211) 레이더, 항행용무선기기및측량기구제조업	
		(27212) 전자기측정, 시험 및 분석기구제조업	
		(27213) 물질검사, 측정 및 분석기구제조업	
		(27214) 속도계 및 적산계기제조업	
		(27215) 기기용 자동 측정 및 제어 장치 제조업	
		(27216) 산업처리 공정 제어 장비 제조업	
		(27219) 기타 측정, 시험, 항해, 제어 및 정밀기기제조업	
		(27400) 시계 및 시계 부품 제조업	
	전기장비업	(28301) 광섬유 케이블 제조업	
		(28302) 기타 절연선 및 케이블 제조업	
		(28303) 절연 코드 세트 및 기타 도체 제조업	
		(28410) 전구 및 램프 제조업	
(28420) 조명장치 제조업			
(28201) 일차 전지 제조업			
(28202) 축전지 제조업			
(28901) 전기경보 및 신호장치 제조업			
(28903) 교통 신호장치 제조업			
(28909) 그외 기타 전기장비 제조업			

ICT 통합분류체계(산업)			한국표준산업분류(KSIC)
대분류	중분류	세분류	10차 개정
		기타정보통신응용기반기기	(29222) 디지털특성성형기계제조업
소프트웨어 및 디지털 콘텐츠 개발·제작업	패키지 소프트웨어 개발 및 공급업	시스템소프트웨어개발및공급업	(58221) 시스템소프트웨어개발및공급업
		응용소프트웨어개발및공급업	(58222) 응용소프트웨어개발및공급업
	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	유선온라인게임소프트웨어개발및공급업	(58211) 유선온라인게임소프트웨어개발및공급업
		모바일게임소프트웨어개발및공급업	(58212) 모바일게임소프트웨어개발및공급업
		기타게임소프트웨어개발및공급업	(58219) 기타게임소프트웨어개발및공급업
	IT서비스 제공업	컴퓨터프로그래밍서비스업	(62010) 컴퓨터프로그래밍서비스업
		컴퓨터시스템통합및관리업	(62020) 컴퓨터시스템통합자문, 구축및관리업
		기타정보기술및컴퓨터운영관련서비스업	(62090) 기타정보기술및컴퓨터운영관련서비스업
	디지털 콘텐츠 개발 및 제작업	디지털출판콘텐츠개발및제작업	(581) 서적,잡지및기타인쇄물출판업중디지털콘텐츠개발·제작
		디지털영상콘텐츠개발및제작업	(591) 영화,비디오물,방송프로그램제작및배급업중디지털콘텐츠개발·제작
		디지털음악콘텐츠개발및제작업	(59201) 음악및기타오디오물출판업중디지털콘텐츠개발·제작
		디지털교육콘텐츠개발및제작업	(85) 교육서비스업중디지털콘텐츠개발·제작

03

모집단 정의

가. 목표 모집단

- ICT산업 정의에 따른 ICT 영위 중소기업
 - ICT산업이란, 정보통신과 관련한 제품을 개발·제조·생산 또는 유통하거나 이에 관련한 서비스를 제공하는 산업으로서 정보통신방송서비스, 정보통신방송기기, 소프트웨어 및 디지털콘텐츠를 포함함
 - 중소기업이란, 「중소기업기본법」 상영리를 목적으로 사업을 영위하는 영리법인(상법상 회사, 협동조합 기본법 상 일반협동조합 등)과 개인사업자이며, 기업의 외형적 판단 기준으로서, 매출액과 자산총액이 업종별 기준과 상한 기준을 모두 충족해야 함

[표 I-6] ICT산업 업종별 중소기업 기준

대분류	중분류	규모기준
정보통신방송서비스	통신서비스	3년 평균 매출액 등 800억원 이하
	방송서비스	
	정보서비스	
정보통신방송기기	전자부품	3년 평균 매출액 등이 아래기준 이하 <한국표준산업분류(KSIC)10차 기준> KSIC 28 : 매출액 1,500억원 이하 KSIC 26, 29 : 매출액 1,000억원 이하 KSIC 27 : 800억원 이하
	컴퓨터 및 주변기기	
	통신 및 방송기기	
	영상 및 음향기기	
	정보통신응용기반기기	
소프트웨어 및 디지털콘텐츠	패키지소프트웨어	3년 평균 매출액 등 800억원 이하
	게임소프트웨어	
	IT서비스	

나. 조사 모집단

- ICT 통합모집단의 ICT 통합분류체계(산업) 중분류 11개 업종에 해당하는 중소기업

다. 표본추출틀

- ICT 통합모집단의 ICT 통합분류체계(산업) 중분류 11개 업종에 해당하는 중소기업
- ICT 통합모집단이란, 통계청 조사통계·행정통계자료와 과학기술정보통신부 개별통계자료 등을 통해 구축한 모집단임

[표 I-7] ICT통합모집단구축체계

구분	내용
기초자료	통계청 전국사업체조사 명부자료에서 ICT 통합분류체계의 품목을 생산하는 사업체를 추출 (통합 분류체계 및 주부산업 이용)
개별통계	과학기술정보통신부의 개별 통계명부 자료 연계 * 명부자료 : 사업자등록번호, 법인등록번호, 사업체명, 대표자명, 산업분류 등
신산업	신산업부문 사업체 자료를 연계 * 신산업 : 사물인터넷, 클라우드, 데이터, 빅데이터, 정보보호, AI(인공지능)사업체(KAIT협조)
4차 산업혁명 활용 정보	통계청 기업 활동조사의 4차 산업혁명 활용정보 (개발 활용 분야, 자체 개발 여부 등)를 연계 * 4차 산업혁명 개발 활용분야 : 사물인터넷, 클라우드, 빅데이터, 모바일 5G, 인공지능, 블록체인, 3D프린팅, 로봇공학, 가상증강현실
신설휴·폐업	통계청 행정통계자료(SBR) 등 활용
중소기업여부	통계청 행정통계자료(SBR) 등 활용

라. 모집단 분포

- 본 조사는 ICT 중소기업의 현황을 파악하기 위한 조사로 조사 모집단인 "2023 ICT 통합 모집단"은 총 142,368개였으며, 아래의 과정을 통해 125,476개를 모집단으로 활용함
 - (1단계) 한국표준산업분류(10차)를 기준으로 조사대상 업종 추출 : 141,464개
 - ※ 12개 중분류 중 '디지털콘텐츠 개발 및 제작'을 제외한 11개 중분류 적용
 - (2단계) 공장, 지점 등을 제외한 기업 추출 : 134,888개
 - ※ 본 조사는 기업체 대상의 조사로 공장, 지점 등은 제외함
 - (3단계) 중소기업(소상공인, 소기업, 중기업)여부 : 132,147개
 - (4단계) 현재 운영 중인 기업 추출 : 125,476개
 - ※ 표본설계의 정확성 확보를 목적으로 표본설계 시 폐업 기업체를 제외함
 - (5단계) 추출된 모집단 명부의 연락처, 주소지 등의 조사대상자 접점보완을 위해 신용 정보사의 정보를 활용하여 모집단 정보를 보완함

[표 I-8] 2023년 모집단분포

대분류	중분류	1억 미만	1억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~50억 미만	50억~100억 미만	100억 이상	합계
정보통신 방송서비스	통신서비스	377	292	85	113	26	31	924
	방송서비스	1,712	1,222	328	363	76	68	3,769
	정보서비스	5,208	1,605	445	573	107	113	8,051
정보통신 방송기기	전자부품	4,160	6,323	2,372	3,077	569	646	17,147
	컴퓨터 및 주변기기	609	487	185	331	82	70	1,764
	통신 및 방송기기	776	1,138	554	868	206	175	3,717
	영상 및 음향기기	390	395	166	234	49	55	1,289
	정보통신응용기반기기	7,713	10,024	3,970	5,364	972	923	28,966
소프트웨어	패키지소프트웨어	19,392	8,122	2,684	3,731	707	532	35,168
	게임소프트웨어	2,234	906	280	353	79	81	3,933
	IT서비스	11,623	5,147	1,374	1,972	359	273	20,748
총 합계		54,194	35,661	12,443	16,979	3,232	2,967	125,476

[표 I-9] 2022년 모집단분포

대분류	중분류	1억 미만	1억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~50억 미만	50억~100억 미만	100억 이상	합계
정보통신 방송서비스	통신서비스	100	129	54	77	14	26	400
	방송서비스	421	321	129	207	47	68	1,193
	정보서비스	1,326	683	203	329	81	79	2,701
정보통신 방송기기	전자부품	1,638	3,697	1,535	2,305	485	551	10,211
	컴퓨터 및 주변기기	194	338	136	269	49	63	1,049
	통신 및 방송기기	350	748	443	784	183	176	2,684
	영상 및 음향기기	194	290	131	195	55	56	921
	정보통신응용기반기기	3,965	6,880	2,858	4,393	872	829	19,797
소프트웨어	패키지소프트웨어	4,179	3,927	1,422	2,232	473	402	12,635
	게임소프트웨어	681	489	155	206	55	62	1,648
	IT서비스	2,354	1,998	737	1,244	236	190	6,759
총 합계		15,402	19,500	7,803	12,241	2,550	2,502	59,998

04 표본설계

가. 표본크기 결정 및 표본배분

1) 층화변수

- 표본의 크기결정을 위한 식은 모집단의 크기와 주요변수의 분산의 함수로 구성된다. 따라서 표본의 크기 결정을 위해서는 우선 층화 변수가 결정되어야 하며 다음으로 표본의 크기 결정에 활용할 변수가 선택되어야 하며, 본 조사의 특성상, 업종과 매출액이 가장 중요한 층화 변수가 됨
- 11개 업종은 전자부품업, 컴퓨터 및 주변기기, 통신 및 방송기기, 영상 및 음향기기, 정보통신응용기반기기, 통신서비스업, 방송서비스업, 정보서비스업, 패키지소프트웨어, 게임소프트웨어, IT서비스 제공업임
- 매출액 구간은 1억미만, 1억~5억미만, 5억~10억미만, 10억~50억미만, 50억~100억 미만, 100억~500억미만, 500억 이상으로 구분하며, 매출액 구간 500억 이상은 대부분 전수층이 됨
- 단, 업종 21, 25, 31의 500억 이상에 각각 84개, 95개, 44개의 기업체가 속해 있음. 500억 이상을 전수층으로 처리하는 경우 응답부담이 매우 큼. 따라서 업종 21, 25, 31은 매출액 500억이상 기업체들의 매출액 분포를 분석하여 각 업종별 극단값들을 전수층으로 처리 함. 즉 업종 21, 25, 31은 500~1,600억을 표본층으로, 1,600억 이상은 전수층으로 처리하여 업종 21은 4개, 25는 10개, 31은 7개가 전수층을 형성 함.

2) 표본의 크기 결정

- 95% 신뢰구간 하에서 모집단 평균의 상대표준오차(RSE)에 대한 표본의 크기 산출식은 아래와 같음

[그림 I-1] 표본의 크기 산출식

$$n = \frac{\left(\sum_{h=1}^L N_h S_h \right)^2}{N^2 (\bar{y}_{st} rse)^2 + \sum_{h=1}^L N_h S_h^2}$$

여기에서 B : 허용오차 = $1.96 * \sqrt{\widehat{Var}(\bar{y}_{st})}$, \bar{y}_{st} : 표본평균,

$$\text{상대표준오차 : } rse = \frac{\sqrt{\widehat{Var}(\bar{y}_{st})}}{\bar{y}_{st}}$$

N : 모집단 크기

N_h : 부모집단 크기

S_h^2 : 부모집단의 분산

- ICT 중소기업의 매출액에 대한 상대표준오차가 0.58% 이내가 되도록 표본의 크기를 결정한 결과 n=2,500개 기업체로 결정됨

[표 I-10] 상대표준오차(%)에 따른 표본의 크기

상대표준오차(%)	0.5	0.52	0.54	0.56	0.58	0.6	0.43
표본의 크기(개)	2,864	2,767	2,674	2,583	2,495	2,411	2,469

3) 표본의 할당

- 표본 할당을 위해 아래 할당식에 역수 p=1, p=0.4, p=0.5, p=0.6에 대한 할당결과를 검토하여, 업종별 매출액 구간별 상대표준오차가 가장 적은 역수 p=0.4인 경우를 최종표본의 할당으로 결정함

[그림 I-2] 표본 할당식

$$n_h = n^* \frac{(N_h S_h)^p}{\sum_{h=1}^L (N_h S_h)^p}, 0 < p \leq 1$$

※위 식에서 p=1인 경우가 Neyman의 최적할당이며,
 역등할당은 $0 < p \leq 1$ 내에서 할당된 표본의 크기를 말함

- 표본의 할당을 위해 조사모집단을 업종별 매출액 구간별로 정렬하였음
- 우선, 네이만 할당과 역수 p=0.4, p=0.5, p=0.6 승근할당을 한 결과, 매출액 구간 500억 이상에서 사업체수는 많지 않으나 분산이 매우 커서 모든 업종에서 전수층을 형성함
- 역수별로 표본을 할당한 후 상대표준오차를 계산하여 비교해 본 결과 역수p=0.4인 경우가 업종*매출액구간에서 최대상대표준오차가 가장 낮아 p=0.4인 경우의 할당을 최종표본의 할당으로 결정함
- 역수 p=0.4인 경우, 업종 21(전자부품업)은 500억 이상 층에 극단값이 존재함에 따라 상위 5개, 업종 25 (정보통신응용기반기기업)은 1600억 이상 사업체 11개, 31(패키지소프트웨어개발 및 공급업)은 1600억 이상 사업체 7개를 전수층으로 설정함
- 최종 표본을 배분한 결과 상대표준오차가 가장 적은 역수 p=0.4인 경우를 최종 표본의 할당으로 결정함

[표 I-11] 할당 방법별 표본의 크기 및 상대표준오차

		모집단	p=1	p=0.4		p=0.5		p=0.6		
			n	n	rse (%)	n	rse (%)	n	rse (%)	
정보통신 방송 서비스	11. 통신서비스	1억미만	377	27	43	11.1	39	11.6	37	11.9
		1억~5억미만	292	11	21	10	18	10.8	16	11.4
		5억~10억미만	85	0	7	7.7	5	9.5	3	11.8
		10억~50억미만	113	4	18	10.5	15	11.6	12	12.9
		50억~100억미만	26	1	10	5.1	8	6	5	7.2
		100억~500억미만	28	11	26	8.8	23	9.3	21	9.9
		500억이상	3	3	3		3		3	
	12. 방송서비스	1억미만	1712	7	36	11.8	33	12.3	30	12.9
		1억~5억미만	1222	5	21	10.3	18	11.1	15	12.1
		5억~10억미만	328	2	13	5.9	10	6.8	7	7.9
		10억~50억미만	363	14	29	8.9	27	9.2	25	9.6
		50억~100억미만	76	4	17	4.6	14	5.1	11	5.7
		100억~500억미만	59	19	33	7.7	31	7.8	29	8.1
		500억이상	9	9	9		9		9	
	13. 정보서비스	1억미만	5208	5	46	12.6	42	13.2	40	13.6
		1억~5억미만	1605	7	24	9.7	21	10.4	18	11.2
		5억~10억미만	445	2	14	5.4	11	6.1	8	7
		10억~50억미만	573	22	34	8	33	8.2	32	8.4
		50억~100억미만	107	6	21	4.7	18	5.1	15	5.6
		100억~500억미만	99	37	42	7.6	43	7.5	43	7.5
		500억이상	14	14	14		14		14	
정보통신 방송 기기	21. 전자부품	1억미만	4160	15	33	11	30	11.5	27	12.1
		1억~5억미만	6323	27	37	7.3	37	7.3	36	7.5
		5억~10억미만	2372	13	28	3.8	25	3.9	23	4.2
		10억~50억미만	3077	119	68	5.8	78	5.5	88	5.1
		50억~100억미만	569	30	39	3.2	39	3.2	39	3.2
		100억~500억미만	562	213	85	5.3	104	4.8	124	4.4
		500억~1600억	79	89	60	4.8	67	4.5	73	4.3
		1600억이상	5	5	5		5		5	
	22. 컴퓨터 및 주변기기	1억미만	609	11	38	12.2	33	13.1	28	14.2
		1억~5억미만	487	12	20	10	17	10.8	15	11.5
		5억~10억미만	185	1	10	6.2	7	7.4	5	8.9
		10억~50억미만	331	14	29	9	27	9.3	25	9.8
		50억~100억미만	82	5	18	5	15	5.5	12	6.1
		100억~500억미만	59	22	34	8	33	8.1	31	8.3
		500억이상	11	8	11		11		11	
	23. 통신 및 방송기기	1억미만	776	21	35	12.1	32	12.6	30	13
		1억~5억미만	1138	5	19	10.3	16	11.3	13	12.4
		5억~10억미만	554	3	15	5	12	5.7	10	6.4
		10억~50억미만	868	35	42	7.4	42	7.3	42	7.3
		50억~100억미만	206	11	26	4	24	4.2	21	4.4
		100억~500억미만	158	62	52	6.9	56	6.7	59	6.5
500억이상		17	17	17		17		17		

		모집단	p=1	p=0.4		p=0.5		p=0.6	
			n	n	rse (%)	n	rse (%)	n	rse (%)
24. 영상 및 음향기기	1억미만	390	10	36	13.2	30	14.5	28	15
	1억~5억미만	395	2	12	12.8	9	14.7	7	17.2
	5억~10억미만	166	1	9	6.2	7	7.4	5	9
	10억~50억미만	234	9	24	9.3	21	9.9	19	10.6
	50억~100억미만	49	3	15	5.4	12	6.1	9	6.9
	100억~500억미만	47	12	27	7.3	25	7.6	22	8
	500억이상	8	8	8		8		8	
25. 정보통신응용기반기기	1억미만	7713	8	33	11.5	31	11.8	28	12.5
	1억~5억미만	10024	43	45	6.8	47	6.6	47	6.6
	5억~10억미만	3970	21	34	3.4	33	3.5	31	3.6
	10억~50억미만	5364	211	85	5.1	104	4.6	124	4.3
	50억~100억미만	972	51	48	2.9	51	2.8	53	2.8
	100억~500억미만	827	311	99	4.9	126	4.3	154	3.9
	500억~1600억	85	69	54	3.9	59	3.7	63	3.6
1600억이상	11	11	11		11		11		
31. 패키지소프트웨어	1억미만	19392	21	34	11.8	32	12	31	12.4
	1억~5억미만	8122	34	41	7.5	42	7.5	41	7.5
	5억~10억미만	2684	15	29	3.7	27	3.9	25	4
	10억~50억미만	3731	146	73	5.5	86	5.1	93	4.9
	50억~100억미만	707	37	42	3.1	43	3	44	3
	100억~500억미만	488	170	78	5.3	93	4.9	108	4.5
	500억~1600억	37	23	28	4.4	26	4.6	24	4.8
1600억 이상	7	7	7		7		7		
32. 게임 소프트웨어	1억미만	2234	2	41	12.6	37	13.1	33	13.8
	1억~5억미만	906	4	20	10.7	17	11.6	14	12.8
	5억~10억미만	280	1	12	5.7	9	6.7	6	7.8
	10억~50억미만	353	14	29	8.9	26	9.3	24	9.7
	50억~100억미만	79	4	18	4.7	14	5.1	12	5.7
	100억~500억미만	70	30	39	8	34	8.5	30	9.1
	500억이상	11	11	11		11		11	
33. IT서비스	1억미만	11623	12	34	11.2	32	11.5	28	12.3
	1억~5억미만	5147	21	34	8.5	33	8.6	31	8.9
	5억~10억미만	1374	7	22	4.3	19	4.6	17	5
	10억~50억미만	1972	90	57	6.3	63	6	68	5.8
	50억~100억미만	359	20	33	3.6	32	3.7	30	3.8
	100억~500억미만	257	97	60	6	65	5.7	71	5.5
500억이상	16	16	16		16		16		
합 계			2,500	2,500		2,500		2,500	

나. 표본 분포

□ 표본설계 결과 2,500개 표본의 분포는 아래 표와 같음

- 업종*매출액 규모층에 할당된 표본을 추출하기에 앞서 업종*매출액 규모층에 속한 기업체를 권역으로 분류 후, 업종*매출액 규모*권역층에 속한 기업체를 매출액 순으로 정렬한 후 계통 추출함

[표 I-12] 표본 설계 분포

대분류	중분류	1억 미만	1억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~50억 미만	50억~100억 미만	100억 이상	전체
정보통신 방송서비스	11. 통신서비스	43	21	7	18	10	29	128
	12. 방송서비스	36	21	13	29	17	42	158
	13. 정보서비스	46	24	14	34	21	56	195
정보통신 방송기기	21. 전자부품	33	37	28	68	39	150	355
	22. 컴퓨터 및 주변기기	38	20	10	29	18	45	160
	23. 통신 및 방송기기	35	19	15	42	26	69	206
	24. 영상 및 음향기기	36	12	9	24	15	35	131
	25. 정보통신응용기반기기	33	45	34	85	48	164	409
소프트웨어	31. 패키지소프트웨어	34	41	29	73	42	113	332
	32. 게임소프트웨어	41	20	12	29	18	50	170
	33. IT서비스	34	34	22	57	33	76	256
총합계		409	294	193	488	287	829	2,500

05

모수 추정

가. 회수 현황

- 2023년 ICT 중소기업 실태조사는 사전에 설계된 총 2,500개 표본의 응답을 목표로 조사를 진행하여 최종적으로 2,500개의 응답을 확보함. 각 분류별로 정보통신방송서비스는 400개 기업체, 정보통신방송기기는 1,330개 기업체, 소프트웨어는 770개 기업체의 응답을 확보함
- 전체 응답 기업 수는 목표했던 2,500개사를 확보하였으나, 11개 중분류와 6개 매출액 구간으로 구성된 영역별 표본 수에서는 당초 목표로 했던 응답수를 확보하지 못한 영역이 일부 발생함. 목표에 도달하지 못한 영역은 표본대체를 통해 추가적인 조사를 수행하였고, 그럼에도 달성하지 못한 영역이 발생하는 경우 단위 무응답 처리 절차에 따라 응답 데이터를 대체하였음
- 매출액, 인력, 투자, 기술 등 기업 전반의 사항에 응답해야 하는 조사로 설문에 응답을 할 수 있는 담당자가 제한적이라는 어려움이 있음. 이에 응답 가능한 추가 담당자 확보가 쉽지 않아 기업규모가 큰 기업체에서는 상대적으로 응답률이 낮게 나타남

[표 I-13] 회수 표본 분포

대분류	중분류	1억 미만	1억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~50억 미만	50억~100억 미만	100억 이상	전체
정보통신 방송서비스	11. 통신서비스	32	31	12	29	9	20	133
	12. 방송서비스	14	8	9	31	19	30	111
	13. 정보서비스	24	21	14	36	27	34	156
정보통신 방송기기	21. 전자부품	15	24	28	76	46	153	342
	22. 컴퓨터 및 주변기기	21	17	12	40	27	32	149
	23. 통신 및 방송기기	20	19	22	57	56	84	258
	24. 영상 및 음향기기	30	15	11	37	19	29	141
	25. 정보통신응용기반기기	23	40	37	100	64	176	440
소프트웨어	31. 패키지소프트웨어	16	44	31	95	49	112	347
	32. 게임소프트웨어	31	13	13	33	22	25	137
	33. IT서비스	20	44	33	71	39	79	286
총합계		246	276	222	605	377	774	2500

나. 항목 간 논리 점검

- 조사에 참여한 기업들의 응답 값에 대해서는 비표본 오차를 제거하기 위해 항목 간 논리 점검을 수행하여 비논리적 문제가 발생하지 않도록 함. 본 조사는 조사항목 간의 내용이 상호 연계되는 경우가 있어, 연계되는 항목을 추출하여 수치를 비교하고 이를 통해 잘못 기재되거나, 기재되지 않은 사례 등에 대해 검토함
- 비논리적 응답에 대해 문제점이 해소되지 않을 경우 응답 업체에 재차 연락을 취해 오기입 및 미기입에 대해 질의하여 관련 응답을 수정하였으며, 미기입에 대한 응답을 거부 할 경우 무응답 처리 후 무응답 추정방법에 따라 추정 값으로 대체함

다. 이상치 파악 및 처리

- 조사 항목 중 매출액, 종사자 수에 대해서는 이상치를 파악하여 처리함. 기업당 매출액이 지나치게 적거나 많은 경우 등에 대해서는 2차 자료(신용정보사 기업정보)점검을 통해 조정함
- 이상치 기준 : 평균 $\pm 2 \times$ 표준편차의 범위를 벗어나는 값

라. 무응답 처리

- 무응답의 종류는 항목 무응답과 단위 무응답으로 구성됨. 항목 무응답은 조사에 응하였으나 일부 문항에 대해 응답을 거부하거나 표기를 하지 않은 경우를 의미하며, 단위 무응답은 표본 설계 시 응답해야 하는 기업체가 응답 거부 등 조사에 참여하지 않은 경우를 의미함

1) 항목 무응답

- 항목별 무응답을 하지 않는 것을 원칙으로 진행하나, 응답표 점검 시 조사가 되어야 하는 항목 중 일부가 누락된 경우, 해당 응답자와 재접촉을 통해 무응답 항목을 보완함
- 응답자가 2~3회 반복조사를 시행하여도 응답을 모르거나 거절하는 경우는 무응답으로 처리하며, 이후 재무정보 등 2차 자료로 대체가 가능한 부분은 2차 자료를 활용함

2) 단위 무응답

- 응답자의 조사거절, 불응 등 조사협조가 원활하지 않은 경우, 3~5회 독려전화 및 조사의 당위성을 강조하여 조사에 대한 협조를 구함
- 5회 이상 조사협조 요청 후에도 거절할 경우, 단위 무응답 처리하여 동일층 내의 대체표본으로 대체하여 조사목표 표본을 맞춤
- 단위 무응답 : 조사거절·폐업·휴업 등 유고 기업체인 경우

[표 I-14] 단위 무응답 분포

대분류	중분류	1억 미만	1억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~50억 미만	50억~100억 미만	100억 이상	전체
정보통신 방송서비스	통신서비스	11				1	9	21
	방송서비스	22	13	4			12	51
	정보서비스	22	3				22	47
정보통신 방송기기	전자부품	18	13					31
	컴퓨터 및 주변기기	17	3				13	33
	통신 및 방송기기	15						15
	영상 및 음향기기	6					6	12
	정보통신응용기반기기	10	5					15
소프트웨어	패키지소프트웨어	18					1	19
	게임소프트웨어	10	7				25	42
	IT서비스	14						14
총합계		163	44	4	0	1	88	300

마. 가중치 및 추정식

- 조사된 표본을 실제 모집단 형태로 보정하기 위해 각 기업체에 부여되는 가중치 산출은 총 3단계에 걸쳐 이루어짐
 - 제1단계에서는 업종(11개), 매출액 규모(6개) 층화변수를 사용하여, 각 층에 속한 모집단 기업체와 표본기업체의 비율로 기본가중치를 산출함
 - 제2단계에서는 층별로 표본기업체 중 응답기업체의 비율로 조정가중치를 산출함
 - 제3단계에서는 기본 가중치에 조정가중치를 적용하여 최종 가중치를 산출함
- 기본가중치

$$w_{hi}^B = \frac{N_h}{n_h}$$

- N_h 는 h 층의 모집단 기업체 수이고, n_h 는 h 층의 표본 기업체임

- 무응답 조정 가중치

$$w_{hi}^R = \frac{n_h}{r_h}$$

- r_h 는 h 층에서 응답한 기업체의 수임

□ 사후층화 가중치

$$w_{hi} = w_{hi}^B \times w_{hi}^R \times \frac{X_h}{\hat{X}_h}$$

- X_{hi} 는 h 층의 i 번째 기업체의 총수이며, \hat{X}_h 는 가중 합임

바. 모수추정

□ 업종별 평균과 총계의 추정

$$\bar{y}_{\text{업종}} = \sum_{h=1}^L w_h \bar{y}_h$$

여기에서 $\bar{y}_{\text{업종}}$: 업종의 평균

h : 매출액 층

$$w_h = \frac{N_h}{N}$$

N_h : h 번 매출액 층의 부모집단 크기

N : 해당 매체의 모집단 크기

$$\bar{y}_h = \frac{1}{n_h} \sum_{i=1}^{n_h} y_{hi}$$

n_h : 매출액 규모 h 층의 표본크기

y_{hi} : 매출액 규모 h 층의 i 번째 기업체의 특성치

$$\hat{\tau}_{\text{업종}} = \tau_L + \sum_{h=1}^{L-1} N_h \bar{y}_h$$

여기에서 $\hat{\tau}_{\text{업종}}$: 업종의 총계 추정치

τ_L : 전수층의 총계

\bar{y}_h : h 번 매출액 규모층의 평균

□ 평균과 총계의 분산추정

$$\widehat{Var}(\bar{y}_{\text{업종}}) = \sum_{h=1}^{L-1} w_h^2 Var(\bar{y}_h)$$

여기에서 $w_h = \frac{N_h}{N}$

$$Var(\bar{y}_h) = \frac{N_h - n_h}{N_h} \frac{1}{n_h - 1} \sum_{i=1}^{n_h} (y_{hi} - \bar{y}_h)^2$$

$$\widehat{Var}(\hat{\tau}_{st}) = \sum_{h=1}^L N_h^2 Var(\bar{y}_h)$$

여기에서 N_h : h번 매출액 규모의 부모집단 크기

□ 총계의 허용오차 추정

95% 신뢰구간 하에서 총계에 대한 허용오차, 상대표준오차는 다음과 같이 구함

- 허용오차

$$B = 1.96 * \sqrt{\widehat{Var}(\hat{\tau}_{\text{업종}})}$$

- 상대표준오차

$$rse(\%) = \frac{\sqrt{\widehat{Var}(\hat{\tau}_{st})}}{\hat{\tau}_{st}} * 100(\%)$$

사. 오차 (신뢰수준 95% 기준)

□ 본 조사의 핵심적인 변수인 매출액과 종사자 수에 대한 중분류별 오차는 다음과 같음

[표 I-15] ICT 중소기업의 매출액에 대한 중분류별 오차

대분류	중분류	매출액 (억원)	표준오차 ¹⁸⁾ (억원)	상대표준오차 (%)
	전체	2,261,382	99,319	4.39
정보통신 방송서비스	통신서비스	27,107	6,439	23.75
	방송서비스	59,680	9,635	16.15
	정보서비스	67,071	3,958	5.90
정보통신 방송기기	전자부품	586,734	79,586	13.56
	컴퓨터 및 주변기기	44,351	3,625	8.17
	통신 및 방송기기	109,977	8,048	7.32
	영상 및 음향기기	33,621	2,430	7.23
	정보통신응용기반기기	649,736	38,448	5.92
소프트웨어	패키지소프트웨어	428,924	40,687	9.49
	게임소프트웨어	51,658	4,752	9.20
	IT서비스	202,523	11,841	5.85

[표 I-16] ICT 중소기업의 종사자 수에 대한 중분류별 오차

대분류	중분류	종사자수 (명)	표준오차 ¹⁹⁾ (명)	상대표준오차 (%)
	전체	931,275	29,765	3.20
정보통신 방송서비스	통신서비스	6,284	452	7.19
	방송서비스	28,121	3,644	12.96
	정보서비스	51,476	5,503	10.69
정보통신 방송기기	전자부품	186,627	21,062	11.29
	컴퓨터 및 주변기기	14,171	965	6.81
	통신 및 방송기기	38,357	1,793	4.67
	영상 및 음향기기	11,429	630	5.51
	정보통신응용기반기기	228,032	15,100	6.62
소프트웨어	패키지소프트웨어	227,357	11,377	5.00
	게임소프트웨어	31,958	2,802	8.77
	IT서비스	107,461	5,358	4.99

18) 표준오차와 상대표준오차는 중분류별 합계 매출액에 대한 오차

19) 표준오차와 상대표준오차는 중분류별 합계 종사자 수에 대한 오차

06

응답기업 현황표

□ 응답기업 총 2,500개의 분포 및 모집단의 분포는 다음과 같음

[표 I-17] 응답기업 현황표

(단위 : 개, %)

구분	응답기업		모집단		
	응답기업 수	구성비	모집단 크기	구성비	
전체	(2500)	100.0	(125476)	100.0	
업종	정보통신방송서비스	(400)	16.0	(12744)	10.2
	정보통신방송기기	(1330)	53.2	(52883)	42.1
	소프트웨어	(770)	30.8	(59849)	47.7
세부업종	통신서비스	(133)	5.3	(924)	0.7
	방송서비스	(111)	4.4	(3769)	3.0
	정보서비스	(156)	6.2	(8051)	6.4
	전자부품	(342)	13.7	(17147)	13.7
	컴퓨터 및 주변기기	(149)	6.0	(1764)	1.4
	통신 및 방송기기	(258)	10.3	(3717)	3.0
	영상 및 음향기기	(141)	5.6	(1289)	1.0
	정보통신응용기반기기	(440)	17.6	(28966)	23.1
	패키지 소프트웨어	(347)	13.9	(35168)	28.0
	게임소프트웨어	(137)	5.5	(3933)	3.1
	IT서비스	(286)	11.4	(20748)	16.5
	매출액규모	1억 미만	(246)	9.8	(54194)
1억~5억 미만		(276)	11.0	(35661)	28.4
5억~10억 미만		(222)	8.9	(12443)	9.9
10억~50억 미만		(605)	24.2	(16979)	13.5
50억~100억 미만		(377)	15.1	(3232)	2.6
100억 이상		(774)	31.0	(2967)	2.4
종사자규모	1~9명	(1026)	41.0	(105922)	84.4
	10~19명	(402)	16.1	(9106)	7.3
	20~49명	(540)	21.6	(7482)	6.0
	50~99명	(303)	12.1	(2192)	1.7
	100~299명	(195)	7.8	(698)	0.6
	300명이상	(34)	1.4	(76)	0.1
권역별	서울	(909)	36.4	(44630)	35.6
	인천/경기	(1008)	40.3	(49318)	39.3
	대전/세종/충청/강원	(197)	7.9	(7235)	5.8
	부산/울산/경남	(171)	6.8	(12279)	9.8
	대구/경북	(131)	5.2	(8474)	6.8
광주/전라/제주	(84)	3.4	(3540)	2.8	

II

조사 결과

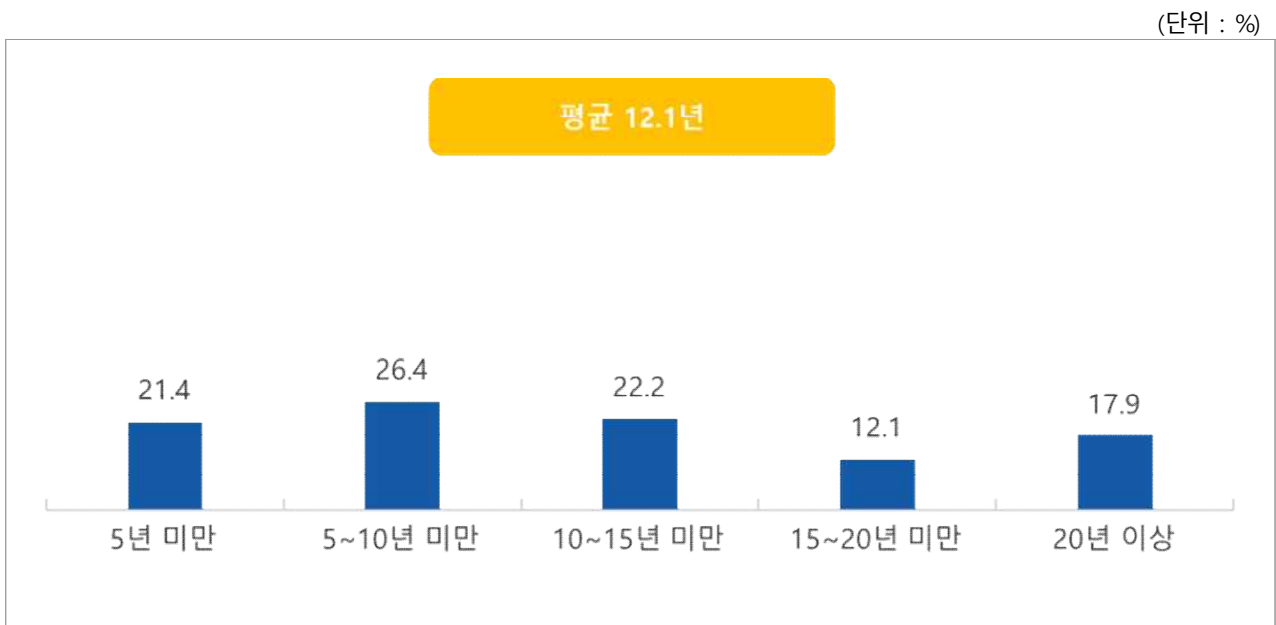


01 기업 일반현황

가. 업력

- ICT 중소기업의 평균 업력은 12.1년임
- 업력별로는 '5~10년 미만'이 26.4%로 가장 높고, 다음으로 '10~15년 미만'(22.2%), '5년 미만'(21.4%), '20년 이상'(17.9%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-1] 업력



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

! 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(34.1%)는 '5년 미만'에서 많고, 정보통신방송기기(29.3%)는 '20년 이상', 소프트웨어(29.7%)는 '5~10년 미만'이 가장 많음
- 세부업종별로는 정보서비스(43.0%), 패키지소프트웨어(31.0%)는 업력 '5년 미만'이 가장 많고, 컴퓨터 및 주변기기(27.6%), 게임소프트웨어(41.9%)와 IT서비스(26.7%)는 '5~10년 미만', 통신서비스(33.6%), 방송서비스(36.4%), 전자부품(28.3%)은 '10~15년 미만', 통신 및 방송기기(26.5%), 영상 및 음향기기(34.7%)와 정보통신응용기반기기(32.6%)는 '20년 이상'이 가장 많음
- 매출액 규모별로는 1억 미만(32.2%)은 '5년 미만'의 비율이 높았으며, 1억~5억 미만(26.0%), 5억~10억 미만(32.0%), 10억~50억 미만(27.3%)은 '5~10년 미만', 50억~100억 미만(31.5%), 100억 이상(51.0%)은 '20년 이상'이 가장 많음
- 종사자 규모별로는 1~9명(27.1%), 10~19명(26.1%)은 '5~10년 미만', 20~49명(27.6%), 50~99명(38.8%), 100~299명(55.1%), 300명 이상(70.1%)은 '20년 이상'이 가장 많음

- 권역별로 인천/경기(25.7%)는 '5년 미만', 서울(33.1%)과 대전/세종/충청/강원(42.7%) '5~10년 미만', 대구/경북(42.6%), 광주/전라/제주(39.9%)는 '10~15년 미만', 부산/울산/경남(30.3%)은 '20년 이상'이 많음

[표 II-1] 업력

(단위 : 개, %, 년)

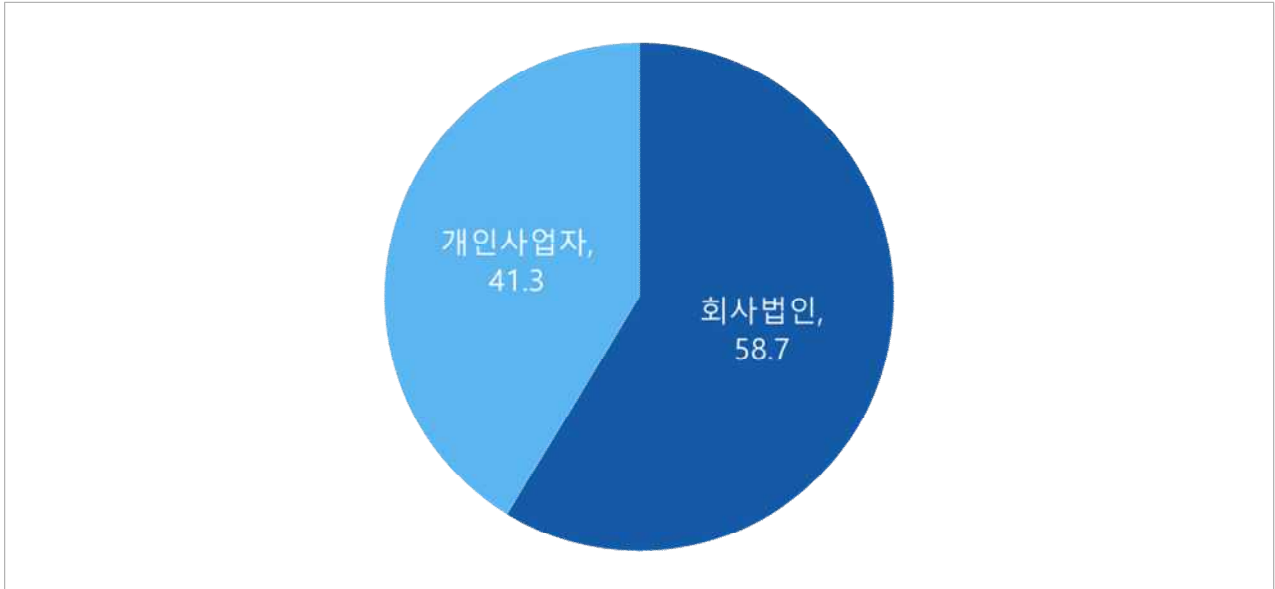
구분		모집단 크기	5년 미만	5~10년 미만	10~15년 미만	15~20년 미만	20년 이상	평균
전체		(125476)	21.4	26.4	22.2	12.1	17.9	12.1
업종	정보통신방송서비스	(12744)	34.1	22.9	23.1	9.1	10.8	9.9
	정보통신방송기기	(52883)	11.1	23.6	21.6	14.4	29.3	15.1
	소프트웨어	(59849)	27.9	29.7	22.6	10.6	9.3	10.0
세부업종	통신서비스	(924)	17.1	23.4	33.6	13.5	12.5	11.9
	방송서비스	(3769)	19.3	24.0	36.4	6.4	13.9	11.9
	정보서비스	(8051)	43.0	22.3	15.7	9.9	9.2	8.8
	전자부품	(17147)	10.0	17.9	28.3	19.5	24.3	15.2
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	10.1	27.6	25.1	11.1	26.0	14.1
	통신 및 방송기기	(3717)	16.1	19.9	18.3	19.2	26.5	14.2
	영상 및 음향기기	(1289)	9.7	16.1	21.9	17.6	34.7	16.9
	정보통신응용기반기기	(28966)	11.3	27.5	17.7	10.9	32.6	15.2
	패키지 소프트웨어	(35168)	31.0	30.1	24.2	9.1	5.6	9.2
	게임소프트웨어	(3933)	26.2	41.9	22.9	7.4	1.6	8.3
	IT서비스	(20748)	22.9	26.7	19.7	13.8	17.0	11.7
매출액규모	1억 미만	(54194)	32.2	26.4	23.9	8.9	8.6	9.7
	1억~5억 미만	(35661)	18.4	26.0	17.8	12.5	25.3	13.4
	5억~10억 미만	(12443)	13.1	32.0	22.2	11.4	21.3	13.2
	10억~50억 미만	(16979)	6.3	27.3	26.1	19.1	21.2	14.3
	50억~100억 미만	(3232)	3.3	20.4	24.6	20.1	31.5	16.2
	100억 이상	(2967)	2.4	8.7	18.3	19.5	51.0	20.0
종사자규모	1~9명	(105922)	23.3	27.1	22.3	11.0	16.2	11.6
	10~19명	(9106)	12.9	26.1	23.0	16.6	21.4	13.6
	20~49명	(7482)	12.4	23.4	20.4	16.1	27.6	14.6
	50~99명	(2192)	2.6	8.4	21.6	28.6	38.8	18.8
	100~299명	(698)	1.3	7.8	15.9	19.9	55.1	21.5
	300명이상	(76)	-	11.9	11.1	6.9	70.1	23.5
권역별	서울	(44630)	18.9	33.1	21.4	11.2	15.3	11.9
	인천/경기	(49318)	25.7	19.8	21.3	14.3	18.9	12.1
	대전/세종/충청/강원	(7235)	19.9	42.7	10.1	12.8	14.5	11.3
	부산/울산/경남	(12279)	22.4	25.3	16.5	5.5	30.3	13.3
	대구/경북	(8474)	15.2	14.1	42.6	14.9	13.1	13.1
	광주/전라/제주	(3540)	8.6	33.9	39.9	6.7	11.0	11.3

나. 회사 형태

- ICT 중소기업의 회사 형태로는 '회사법인'이 58.7%로 '개인사업자'(41.3%) 대비 높음

[그림 Ⅱ-2] 회사 형태

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

! 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스와 소프트웨어는 '회사법인'이 상대적으로 많고, 정보통신방송기기는 '개인사업자'가 많음
- 세부업종으로는 전반적으로 '회사법인'의 분포가 가장 많은 것으로 나타남
 - 반면, 회사법인 대비 개인사업자가 비중이 높은 업종은 전자부품(58.8%), 정보통신응용기반기기(53.6%)임
- 매출액 규모 역시 대부분의 구간에서 '회사법인'의 비율이 가장 높음
 - 단, 1억 미만(52.8%)의 구간은 '개인사업자' 비중이 '회사법인' 대비 높음
- 종사자 규모별로는 모든 규모에서 '회사법인'이 상대적으로 많음
 - 1~9명(53.4%), 10~19명(89.3%), 20~49명(85.1%), 50~99명(86.7%), 100~299명(96.6%), 300명 이상(100.0%)로 나타남
- 권역별로 서울(66.5%), 인천/경기(60.0%), 대전/세종/충청/강원(67.8%)은 '회사법인', 부산/울산/경남(61.8%), 대구/경북(61.7%), 광주/전라/제주(56.5%)는 '개인사업자'가 상대적으로 많음

[표 II-2] 회사형태

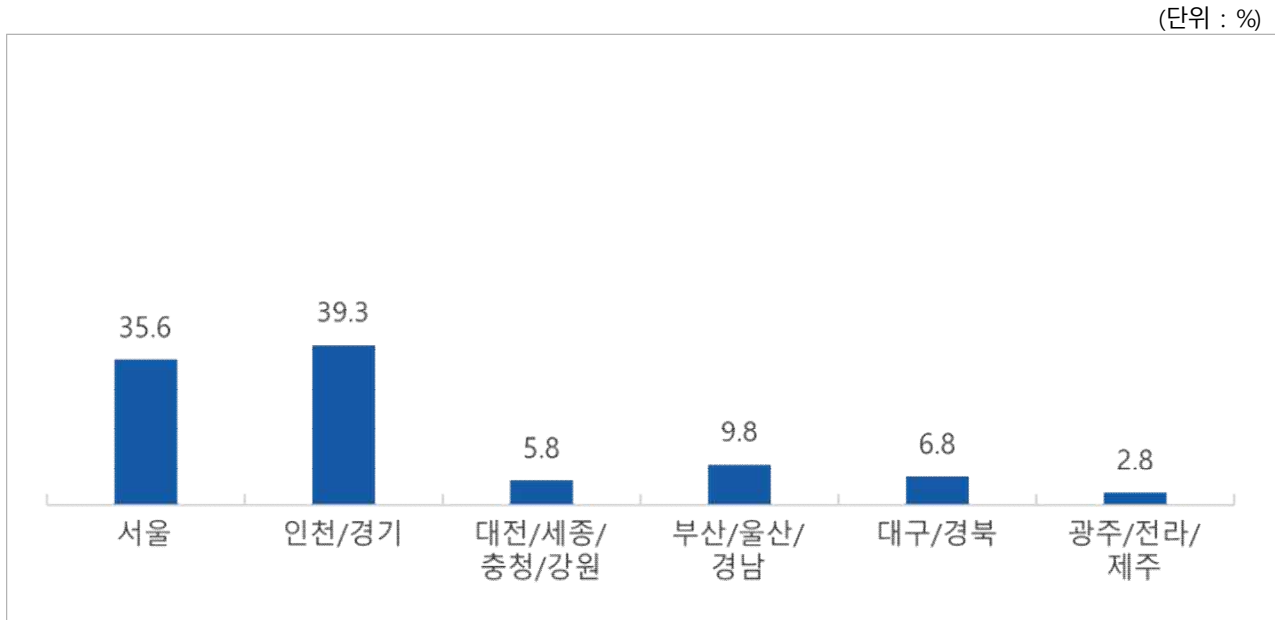
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	회사법인	개인사업자
전체		(125476)	58.7	41.3
업종	정보통신방송서비스	(12744)	69.9	30.1
	정보통신방송기기	(52883)	47.1	52.9
	소프트웨어	(59849)	66.6	33.4
세부업종	통신서비스	(924)	75.4	24.6
	방송서비스	(3769)	70.7	29.3
	정보서비스	(8051)	68.9	31.1
	전자부품	(17147)	41.2	58.8
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	66.0	34.0
	통신 및 방송기기	(3717)	67.8	32.2
	영상 및 음향기기	(1289)	54.3	45.7
	정보통신응용기반기기	(28966)	46.4	53.6
	패키지 소프트웨어	(35168)	66.7	33.3
	게임소프트웨어	(3933)	79.8	20.2
매출액규모	IT서비스	(20748)	64.0	36.0
	1억 미만	(54194)	47.2	52.8
	1억~5억 미만	(35661)	52.0	48.0
	5억~10억 미만	(12443)	69.3	30.7
	10억~50억 미만	(16979)	87.4	12.6
	50억~100억 미만	(3232)	96.7	3.3
종사자규모	100억 이상	(2967)	98.5	1.5
	1~9명	(105922)	53.4	46.6
	10~19명	(9106)	89.3	10.7
	20~49명	(7482)	85.1	14.9
	50~99명	(2192)	86.7	13.3
	100~299명	(698)	96.6	3.4
권역별	300명이상	(76)	100.0	-
	서울	(44630)	66.5	33.5
	인천/경기	(49318)	60.0	40.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	67.8	32.2
	부산/울산/경남	(12279)	38.2	61.8
	대구/경북	(8474)	38.3	61.7
광주/전라/제주	(3540)	43.5	56.5	

다. 소재지

- ICT 중소기업의 본사 소재지는 '인천/경기'가 39.3%로 가장 높고, 다음으로 '서울'(35.6%), '부산/울산/경남'(9.8%) 등의 순으로 나타남
- ICT 중소기업의 본사 소재지는 수도권('인천/경기', '서울')이 74.9%로 다수를 차지함

[그림 Ⅱ-3] 소재지



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

! 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(48.1%)와 소프트웨어(48.6%)는 '서울', 정보통신방송기기(54.4%)는 '인천/경기'에 상대적으로 많음
- 세부업종별로는 통신서비스(43.8%), 방송서비스(52.8%), 정보서비스(46.4%)와 패키지 소프트웨어(47.4%), 게임소프트웨어(60.0%), IT서비스(48.5%)는 '서울'의 비율이 가장 높고, 전자부품(60.7%), 컴퓨터 및 주변기기(62.0%), 통신 및 방송기기(65.1%), 영상 및 음향기기(50.8%), 정보통신응용기반기기(48.9%)는 '인천/경기'가 가장 많음
- 매출액 규모별로는 모든 규모에서 '인천/경기'가 가장 많음
 - 1억 미만(38.3%), 1억~5억 미만(37.7%), 5억~10억 미만(42.1%), 10억~50억 미만(42.4%), 50억~100억 미만(43.2%), 100억 이상(42.8%)
- 종사자 규모별로 10~19명(43.2%), 50~99명(47.6%), 300명 이상(41.6%)은 '서울' 비율이 높고, 1~9명(40.0), 20~49명(37.6%), 100~299명(44.9%)은 '인천/경기'의 비율이 가장 높음

[표 II-3] 소재지

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	서울	인천/경기	대전/세종/충청/강원	부산/울산/경남	대구/경북	광주/전라/제주
전체		(125476)	35.6	39.3	5.8	9.8	6.8	2.8
업종	정보통신방송서비스	(12744)	48.1	27.2	4.2	8.0	7.3	5.2
	정보통신방송기기	(52883)	17.8	54.4	8.2	10.1	6.1	3.4
	소프트웨어	(59849)	48.6	28.6	4.0	9.8	7.2	1.8
세부업종	통신서비스	(924)	43.8	22.5	10.3	10.7	6.9	5.8
	방송서비스	(3769)	52.8	19.4	7.4	14.3	4.0	2.1
	정보서비스	(8051)	46.4	31.3	2.0	4.8	8.9	6.6
	전자부품	(17147)	15.1	60.7	8.2	7.4	6.0	2.6
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	21.1	62.0	7.2	6.4	3.0	0.3
	통신 및 방송기기	(3717)	13.8	65.1	9.3	2.9	7.2	1.8
	영상 및 음향기기	(1289)	28.6	50.8	3.0	8.7	6.3	2.5
	정보통신응용기반기기	(28966)	19.3	48.9	8.3	13.0	6.2	4.3
	패키지 소프트웨어	(35168)	47.4	32.1	2.1	9.0	8.8	0.6
	게임소프트웨어	(3933)	60.0	30.5	2.2	4.8	1.7	0.8
	IT서비스	(20748)	48.5	22.2	7.6	12.3	5.5	3.9
매출액규모	1억 미만	(54194)	36.5	38.3	3.4	11.3	7.9	2.6
	1억~5억 미만	(35661)	36.6	37.7	6.8	11.3	5.1	2.5
	5억~10억 미만	(12443)	34.9	42.1	7.6	3.3	8.7	3.5
	10억~50억 미만	(16979)	31.3	42.4	8.7	7.9	6.1	3.6
	50억~100억 미만	(3232)	36.1	43.2	8.3	5.7	4.4	2.3
	100억 이상	(2967)	32.3	42.8	10.3	6.6	3.9	4.2
종사자규모	1~9명	(105922)	34.6	40.0	5.2	10.0	7.2	3.0
	10~19명	(9106)	43.2	34.4	9.7	7.5	3.6	1.6
	20~49명	(7482)	37.5	37.6	7.6	9.5	5.8	2.0
	50~99명	(2192)	47.6	30.8	7.4	8.9	2.8	2.5
	100~299명	(698)	27.1	44.9	12.0	6.5	7.1	2.4
	300명이상	(76)	41.6	20.0	26.9	9.1	2.3	-

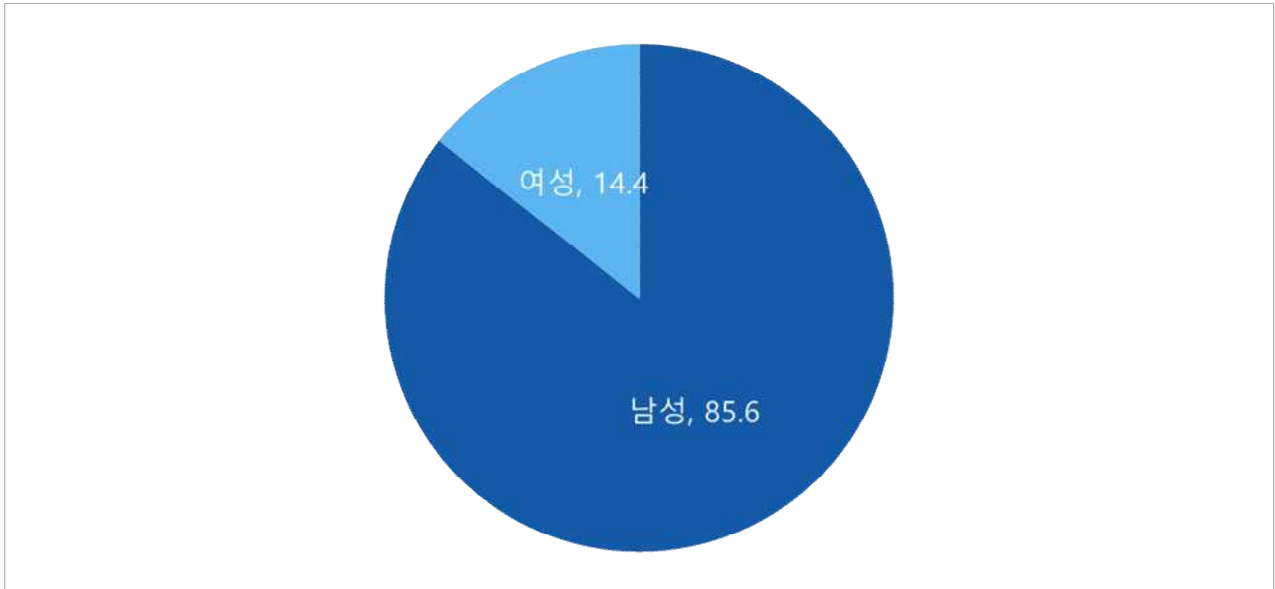
라. 대표자 현황

1) 대표자 성별

- ICT 중소기업 대표자 성별은 '남성' 85.6%, '여성' 14.4%로 나타남

[그림 Ⅱ-4] 대표자 성별

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

! 특성별 결과

- 업종별로는 모든 업종에서 '남성'이 대표인 것으로 응답한 대표 응답 비율이 높게 나타남
 - '남성' 대표 비율은 정보통신방송기기 88.9%, 정보통신방송서비스 85.1%, 소프트웨어 82.8%임
- 세부업종별 역시 모든 업종에서 '남성'인 경우가 많음
 - '여성' 대표의 비율은 패키지소프트웨어(23.6%), 정보서비스(17.8%), 통신서비스(17.0%)에서 타 업종 대비 상대적으로 높음
- 매출액 규모별로는 모든 규모에서 '남성' 대표 비율이 높음
 - '여성' 대표의 비율은 1억 미만(19.5%)에서 타 매출액 규모 대비 높음
- 종사자 규모 또한 모든 규모에서 '남성' 대표 비율이 가장 높게 나타남
 - '여성' 대표의 비율은 1~9명(15.2%)에서 타 종사자 규모 대비 높음
- 권역별로 모든 권역에서 '남성' 대표 비율이 높게 나타남
 - '여성' 대표의 비율은 부산/울산/경남(24.9%)과 광주/전라/제주(19.4%)이 타 권역 대비 높음

[표 II-4] 대표자 성별

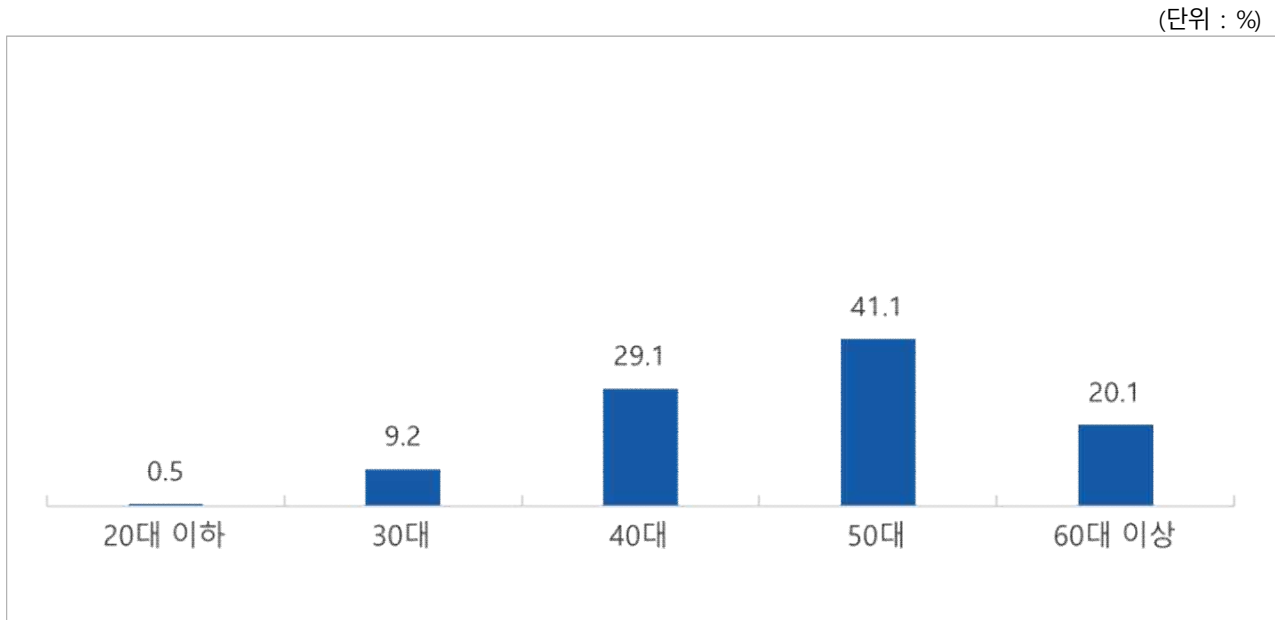
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	남성	여성
전체		(125476)	85.6	14.4
업종	정보통신방송서비스	(12744)	85.1	14.9
	정보통신방송기기	(52883)	88.9	11.1
	소프트웨어	(59849)	82.8	17.2
세부업종	통신서비스	(924)	83.0	17.0
	방송서비스	(3769)	91.9	8.1
	정보서비스	(8051)	82.2	17.8
	전자부품	(17147)	89.8	10.2
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	91.0	9.0
	통신 및 방송기기	(3717)	88.5	11.5
	영상 및 음향기기	(1289)	91.7	8.3
	정보통신응용기반기기	(28966)	88.1	11.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	76.4	23.6
	게임소프트웨어	(3933)	86.0	14.0
	IT서비스	(20748)	93.2	6.8
매출액규모	1억 미만	(54194)	80.5	19.5
	1억~5억 미만	(35661)	89.0	11.0
	5억~10억 미만	(12443)	89.0	11.0
	10억~50억 미만	(16979)	89.4	10.6
	50억~100억 미만	(3232)	91.7	8.3
	100억 이상	(2967)	95.7	4.3
종사자규모	1~9명	(105922)	84.8	15.2
	10~19명	(9106)	89.5	10.5
	20~49명	(7482)	87.8	12.2
	50~99명	(2192)	95.8	4.2
	100~299명	(698)	97.3	2.7
	300명이상	(76)	95.6	4.4
권역별	서울	(44630)	89.9	10.1
	인천/경기	(49318)	83.0	17.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	89.4	10.6
	부산/울산/경남	(12279)	75.1	24.9
	대구/경북	(8474)	92.5	7.5
	광주/전라/제주	(3540)	80.6	19.4

2) 대표자 연령

- ICT 중소기업 대표자의 연령은 '50대'가 41.1%로 가장 높고, 다음으로 '40대'(29.1%), '60대 이상'(20.1%), '30대'(9.2%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-5] 대표자 연령



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

! 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(43.9%)와 정보통신방송기기(45.5%)는 '50대', 소프트웨어(41.9%)는 '40대'가 가장 많음
- 세부 업종별로는 통신서비스(50.3%), 방송서비스(60.6%), 정보서비스(35.4%), 전자부품(52.1%), 컴퓨터 및 주변기기(46.3%), 통신 및 방송기기(48.8%), 정보통신응용기반기기(41.4%), 게임소프트웨어(36.5%)는 '50대'가 가장 많고, 패키지 소프트웨어(41.5%), IT서비스(44.9%)는 '40대', 영상 및 음향기기(47.4%)는 '60대 이상'이 가장 많음
- 매출액 규모별로는 모든 구간에서 '50대'가 가장 많은 것으로 나타남
- 종사자 규모 역시 300명 이상을 제외한 모든 규모에서 '50대'의 비율이 가장 높음
- 권역별로는 서울을 제외한 모든 권역에서 '50대'가 가장 많은 것으로 나타남

[표 II-5] 대표자 연령

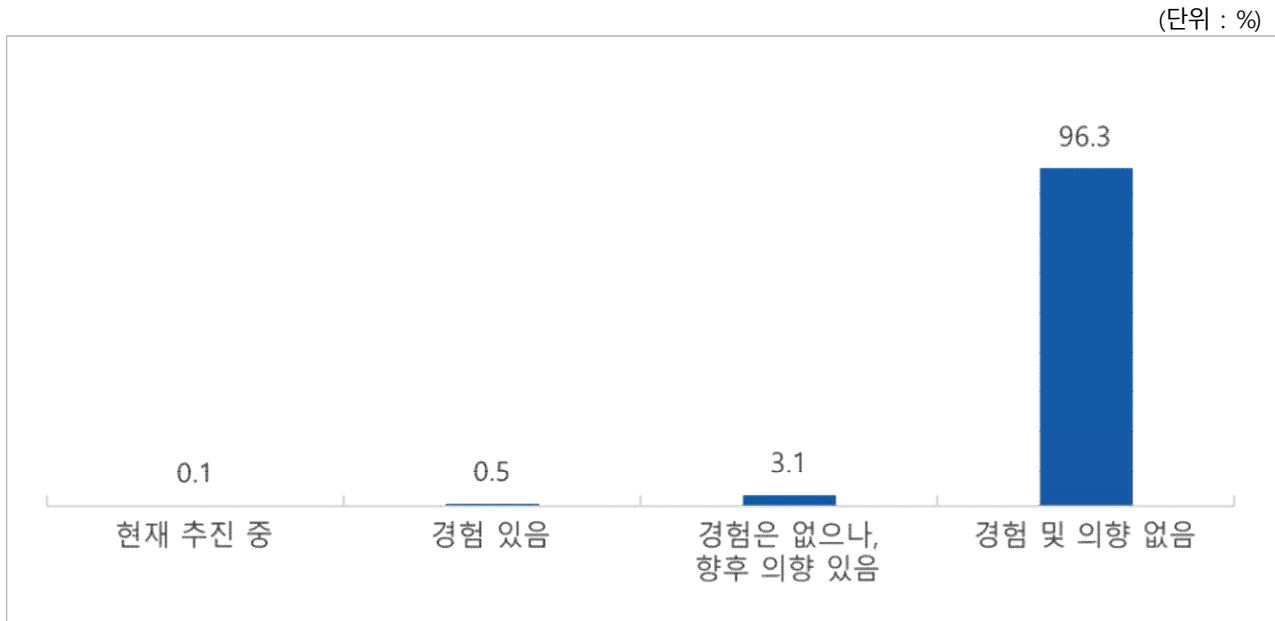
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상
전체		(125476)	0.5	9.2	29.1	41.1	20.1
업종	정보통신방송서비스	(12744)	5.1	12.8	25.8	43.9	12.4
	정보통신방송기기	(52883)	-	0.8	15.4	45.5	38.3
	소프트웨어	(59849)	-	15.9	41.9	36.7	5.5
세부업종	통신서비스	(924)	-	2.3	32.4	50.3	15.0
	방송서비스	(3769)	-	6.8	24.8	60.6	7.8
	정보서비스	(8051)	8.1	16.7	25.5	35.4	14.3
	전자부품	(17147)	-	0.2	10.6	52.1	37.0
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	-	4.8	21.3	46.3	27.6
	통신 및 방송기기	(3717)	-	1.1	18.5	48.8	31.5
	영상 및 음향기기	(1289)	-	2.5	13.1	37.0	47.4
	정보통신응용기반기기	(28966)	-	0.8	17.5	41.4	40.2
	패키지 소프트웨어	(35168)	-	17.4	41.5	33.3	7.8
	게임소프트웨어	(3933)	-	30.6	29.4	36.5	3.6
	IT서비스	(20748)	-	10.6	44.9	42.5	2.0
매출액규모	1억 미만	(54194)	1.2	16.8	32.6	36.8	12.7
	1억~5억 미만	(35661)	-	4.3	28.0	43.1	24.6
	5억~10억 미만	(12443)	-	1.6	28.5	43.4	26.5
	10억~50억 미만	(16979)	-	3.6	23.8	47.8	24.8
	50억~100억 미만	(3232)	-	2.2	22.3	41.7	33.8
	100억 이상	(2967)	-	1.2	17.1	49.2	32.5
종사자규모	1~9명	(105922)	0.6	10.1	30.0	40.4	18.9
	10~19명	(9106)	-	4.7	24.7	45.1	25.4
	20~49명	(7482)	-	5.7	26.7	42.2	25.3
	50~99명	(2192)	-	0.2	16.5	49.9	33.4
	100~299명	(698)	-	0.8	14.5	56.0	28.8
	300명이상	(76)	-	-	9.6	40.1	50.3
권역별	서울	(44630)	1.0	11.8	37.4	36.4	13.4
	인천/경기	(49318)	0.4	7.7	25.5	41.8	24.6
	대전/세종/충청/강원	(7235)	-	3.5	27.9	50.8	17.9
	부산/울산/경남	(12279)	-	3.3	19.2	55.0	22.6
	대구/경북	(8474)	-	17.0	18.8	35.7	28.5
광주/전라/제주	(3540)	-	11.0	36.4	36.9	15.7	

마. M&A 경험 여부

- ICT 중소기업 중 '현재 추진 중'(0.1%), '경험 있음'(0.5%), '경험은 없으나, 향후 의향 있음'(3.1%) 기업은 3.7%이며, '추진계획 없음'은 96.3%로 나타남

[그림 II-6] M&A 경험 여부



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

! 특성별 결과

- 업종별로 '경험은 없으나, 향후 의향 있음'의 비율은 소프트웨어가 5.5%로 가장 높고, 다음으로 정보통신방송기기(1.0%)의 순임
- 세부업종별로 IT서비스가 8.1%로 가장 높고, 게임소프트웨어(7.5%), 패키지 소프트웨어(3.8%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 50억~100억 미만이 6.2%로 가장 많았으며, 1억~5억 미만과 100억 이상(각 5.3%) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 100~299명 규모에서 6.9%로 타 규모 대비 상대적으로 높고, 50~99명(5.9%)과 20~49명(5.6%) 등의 순으로 나타남
 - 50~99명 규모에서는 '경험 있음'(5.4%) 응답이 타 규모 대비 높음
- 권역별로 대전/세종/충청/강원은 7.6%로 타 권역 대비 상대적으로 높고, 다음으로 부산/울산/경남(4.8%), 서울(4.4%) 등의 순임
 - 대전/세종/충청/강원은 '경험 있음'(3.7%) 응답이 타 규모 대비 높음

[표 II-6] M&A 경험 여부

(단위 : 개, %)

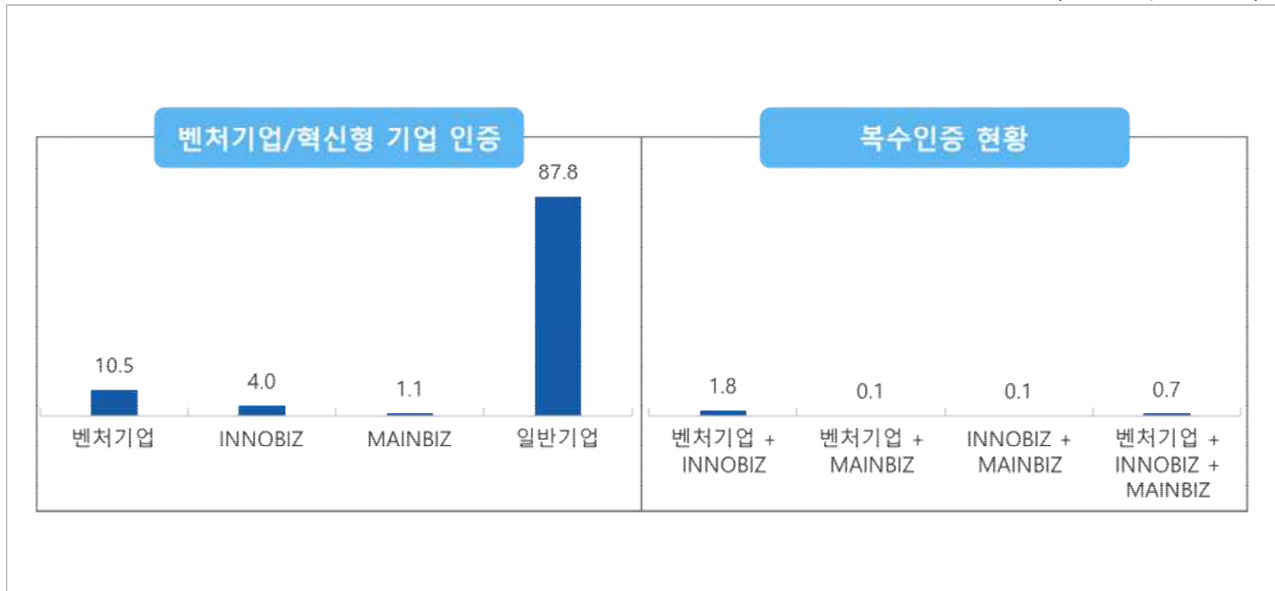
구분		모집단 크기	현재 추진 중	경험 있음	경험은 없으나, 향후 의향 있음	경험 및 의향 없음
전체		(125476)	0.1	0.5	3.1	96.3
업종	정보통신방송서비스	(12744)	0.6	0.7	0.0	98.7
	정보통신방송기기	(52883)	0.0	0.7	1.0	98.3
	소프트웨어	(59849)	0.1	0.4	5.5	94.0
세부업종	통신서비스	(924)	-	0.7	-	99.3
	방송서비스	(3769)	-	0.0	-	100.0
	정보서비스	(8051)	0.9	0.9	0.0	98.1
	전자부품	(17147)	0.0	0.1	0.2	99.7
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	-	0.1	0.6	99.3
	통신 및 방송기기	(3717)	-	0.5	1.2	98.3
	영상 및 음향기기	(1289)	-	0.2	2.2	97.6
	정보통신응용기반기기	(28966)	-	1.1	1.5	97.4
	패키지 소프트웨어	(35168)	0.2	0.6	3.8	95.5
	게임소프트웨어	(3933)	0.3	0.4	7.5	91.8
	IT서비스	(20748)	-	0.0	8.1	91.8
	매출액규모	1억 미만	(54194)	-	-	1.6
1억~5억 미만		(35661)	0.2	0.9	5.3	93.6
5억~10억 미만		(12443)	-	0.7	1.2	98.2
10억~50억 미만		(16979)	0.3	1.0	3.7	95.0
50억~100억 미만		(3232)	-	1.0	6.2	92.8
100억 이상		(2967)	0.9	1.8	5.3	92.0
종사자규모	1~9명	(105922)	0.1	0.4	2.6	96.9
	10~19명	(9106)	0.4	-	5.4	94.1
	20~49명	(7482)	0.2	1.3	5.6	92.9
	50~99명	(2192)	1.0	5.4	5.9	87.6
	100~299명	(698)	-	2.4	6.9	90.7
	300명이상	(76)	-	-	4.8	95.2
권역별	서울	(44630)	0.3	0.8	4.4	94.5
	인천/경기	(49318)	0.0	0.1	1.2	98.7
	대전/세종/충청/강원	(7235)	-	3.7	7.6	88.7
	부산/울산/경남	(12279)	-	0.1	4.8	95.1
	대구/경북	(8474)	-	0.0	1.6	98.4
	광주/전라/제주	(3540)	-	-	0.4	99.6

바. 벤처기업 확인 및 혁신형 기업 인증 여부

- ICT 중소기업 중 벤처기업 확인 및 혁신형 기업 인증 보유 기업은 '벤처기업 확인기업'이 10.5%로 가장 많고, 다음으로 '이노비즈(INNOBIZ) 인증²⁰⁾기업'(4.0%), '메인비즈(MAINBIZ) 인증²¹⁾기업'(1.1%) 순으로 나타남
 - 복수인증의 경우 '벤처기업 확인+이노비즈(INNOBIZ) 인증 기업'이 1.8%로 가장 많음

[그림 Ⅱ-7] 벤처기업 확인 및 혁신형 기업 인증 여부

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

! 특성별 결과

- 업종별로는 모든 업종에서 '벤처기업 확인' 인증이 가장 많았으며, 정보통신방송기기는 11.8%로 타 업종 대비 높음
- 세부업종별 또한 전반적으로 '벤처기업 확인' 인증 비율이 가장 높고, 특히 통신 및 방송기기가 23.1%로 타 업종 대비 높게 나타남
 - 통신 및 방송기기(13.1%)와 컴퓨터 및 주변기기(11.2%)는 '이노비즈(INNOBIZ)인증' 비율이 타 업종 대비 높음
- 매출액 규모별로 100억 이상을 제외한 모든 규모에서 '벤처기업 인증'이 높게 나타남
 - 100억 이상은 '이노비즈(INNOBIZ)인증' 비율이 상대적으로 높음
- 종사자 규모별로는 100~299명을 제외한 모든 규모에서 '벤처기업 인증'이 높음
 - 100~299명은 '이노비즈(INNOBIZ) 인증' 비율이 가장 높은 것으로 나타남
- 권역별로 모든 권역에서 '벤처기업 확인' 비율이 높음

20) 이노비즈 인증 : 기술혁신형 중소기업 인증

21) 메인비즈 인증 : 경영혁신형 중소기업 인증

[표 II-7] 벤처기업 확인 및 혁신형 기업 인증 여부

(단위 : 개, %, 복수응답)

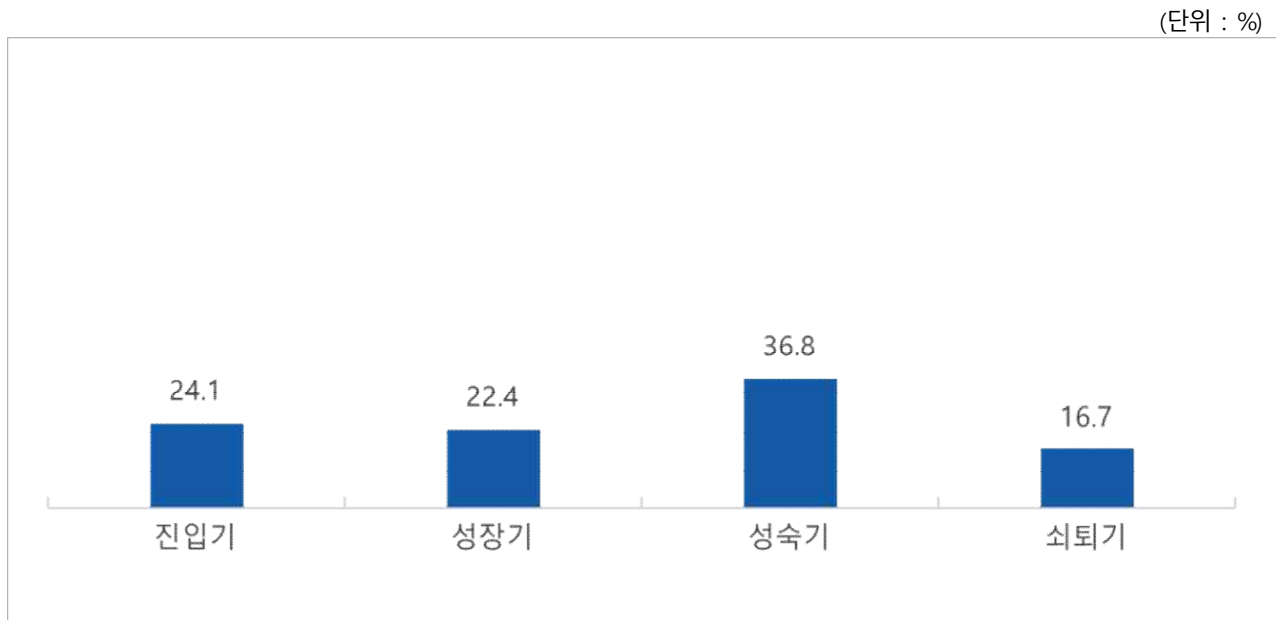
구분	모집단 크기	인증여부				복수인증현황 ²²⁾				
		벤처기업	INNOBIZ	MAINBIZ	일반기업	벤처기업 +INNO BIZ	벤처기업 +MAIN BIZ	INNOBIZ +MAIN BIZ	벤처기업 +INNO BIZ +MAIN BIZ	
전체	(125476)	10.5	4.0	1.1	87.8	1.8	0.1	0.1	0.7	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	7.0	2.1	0.3	92.4	1.2	-	-	0.3
	정보통신방송기기	(52883)	11.8	5.1	1.6	85.7	2.2	0.2	0.1	0.8
	소프트웨어	(59849)	10.0	3.5	0.8	88.6	1.6	0.0	0.1	0.6
세부업종	통신서비스	(924)	3.8	0.7	0.5	95.6	-	-	-	0.3
	방송서비스	(3769)	3.4	1.1	0.3	96.3	0.4	-	-	0.3
	정보서비스	(8051)	9.0	2.8	0.3	90.2	1.7	-	-	0.3
	전자부품	(17147)	9.8	5.0	2.2	87.4	1.8	0.7	0.1	0.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	18.3	11.2	1.8	78.2	6.2	-	0.1	1.6
	통신 및 방송기기	(3717)	23.1	13.1	2.8	71.9	7.9	-	0.7	1.2
	영상 및 음향기기	(1289)	17.7	4.5	1.9	79.4	1.6	-	-	0.9
	정보통신응용기반기기	(28966)	10.8	3.8	1.0	87.2	1.5	0.0	0.1	0.6
	패키지 소프트웨어	(35168)	8.9	3.8	0.5	89.5	1.8	0.0	0.0	0.4
	게임소프트웨어	(3933)	12.4	1.9	0.1	86.8	1.2	-	-	-
	IT서비스	(20748)	11.5	3.1	1.5	87.5	1.2	-	0.1	1.1
매출액규모	1억 미만	(54194)	0.5	0.1	-	99.4	0.1	-	-	-
	1억~5억 미만	(35661)	9.9	0.7	0.3	90.0	0.3	-	-	0.3
	5억~10억 미만	(12443)	16.1	3.7	1.0	81.0	0.5	0.7	-	0.3
	10억~50억 미만	(16979)	29.1	12.8	2.9	65.9	7.1	0.2	0.1	1.6
	50억~100억 미만	(3232)	40.3	29.4	8.8	48.4	12.8	-	0.8	6.7
100억 이상	(2967)	35.9	38.7	10.7	44.6	14.4	0.5	2.7	6.2	
종사자규모	1~9명	(105922)	6.1	0.9	0.1	93.3	0.4	0.0	-	-
	10~19명	(9106)	29.5	11.3	3.1	65.8	5.2	-	0.2	2.2
	20~49명	(7482)	37.1	24.8	6.7	53.5	11.8	1.2	0.7	4.2
	50~99명	(2192)	40.7	39.7	11.0	45.0	17.7	-	1.7	8.5
	100~299명	(698)	43.9	45.7	21.2	37.9	10.9	1.0	2.4	17.2
300명이상	(76)	47.4	34.5	9.4	36.9	12.0	2.5	-	6.9	
권역별	서울	(44630)	9.7	3.3	0.4	88.8	1.5	0.0	0.1	0.3
	인천/경기	(49318)	11.0	5.1	1.6	87.1	2.4	0.0	0.1	1.1
	대전/세종/충청/강원	(7235)	22.1	6.1	3.7	73.8	1.4	1.7	0.1	1.2
	부산/울산/경남	(12279)	5.5	1.1	0.3	94.0	0.4	-	-	0.3
	대구/경북	(8474)	6.3	3.4	0.4	91.5	1.4	-	-	0.1
광주/전라/제주	(3540)	16.5	5.1	0.5	81.6	3.3	-	-	0.2	

22) 복수인증 현황은 '벤처기업 확인', '이노비즈 인증', '메인비즈 인증'을 2개 이상 보유한 기업의 비율임

사. 기업 성장단계

- ICT 중소기업의 성장단계는 '성숙기'가 36.8%로 가장 높고, 다음으로 '진입기'(24.1%), '성장기'(22.4%), '쇠퇴기'(16.7%) 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-8] 기업 성장단계



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

! 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송기기(42.3%)와 소프트웨어(33.9%)는 '성숙기', 정보통신방송서비스(39.2%)는 '진입기' 비율이 가장 높게 나타남
- 세부업종별로 통신서비스(36.0%), 방송서비스(35.4%), 통신 및 방송기기(40.4%), 영상 및 음향기기(46.0%), 정보통신응용기반기기(44.2%), 패키지 소프트웨어(38.7%), 전자부품(40.1%)은 '성숙기', 정보서비스(46.7%), 게임소프트웨어(46.5%)는 '진입기', 컴퓨터 및 주변기기(35.6%) '성장기', IT서비스(31.4%)는 '쇠퇴기'의 비율이 가장 높음
- 매출액 규모별로는 1억 미만(30.7%)은 '진입기', 이외 모든 규모는 '성숙기' 비율이 높음
 - 1억~5억 미만(35.6%), 5억~10억 미만(46.9%), 10억~50억 미만(48.3%), 50억~100억 미만(57.5%), 100억 이상(72.5%)
- 종사자 규모별로는 모든 규모에서 '성숙기' 비율이 가장 높음
 - 1~9명(33.7%), 10~19명(54.3%), 20~49명(48.0%), 50~99명(57.3%), 100~299명(77.1%), 300명 이상(92.9%)
- 권역별로 광주/전라/제주(34.2%)는 '성장기', 이외 모든 권역에서 '성숙기' 비율이 높음
 - 서울(33.7%), 인천/경기(39.9%), 대전/세종/충청/강원(34.5%), 부산/울산/경남(35.7%), 대구/경북(40.9%)

[표 II-8] 기업 성장단계

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	진입기	성장기	성숙기	쇠퇴기
전체		(125476)	24.1	22.4	36.8	16.7
업종	정보통신방송서비스	(12744)	39.2	20.7	27.1	13.0
	정보통신방송기기	(52883)	18.1	27.2	42.3	12.4
	소프트웨어	(59849)	26.3	18.5	33.9	21.3
세부업종	통신서비스	(924)	16.7	35.3	36.0	12.0
	방송서비스	(3769)	28.7	15.3	35.4	20.5
	정보서비스	(8051)	46.7	21.5	22.2	9.6
	전자부품	(17147)	15.5	28.7	40.1	15.8
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	15.6	35.6	35.5	13.3
	통신 및 방송기기	(3717)	16.4	30.7	40.4	12.5
	영상 및 음향기기	(1289)	14.1	21.3	46.0	18.6
	정보통신응용기반기기	(28966)	20.1	25.6	44.2	10.0
	패키지 소프트웨어	(35168)	23.7	21.1	38.7	16.5
	게임소프트웨어	(3933)	46.5	17.5	26.2	9.8
	IT서비스	(20748)	26.9	14.3	27.3	31.4
매출액규모	1억 미만	(54194)	30.7	18.9	28.4	22.0
	1억~5억 미만	(35661)	23.3	24.1	35.6	17.0
	5억~10억 미만	(12443)	18.0	23.2	46.9	11.8
	10억~50억 미만	(16979)	15.2	29.9	48.3	6.6
	50억~100억 미만	(3232)	11.4	25.6	57.5	5.5
	100억 이상	(2967)	4.9	16.2	72.5	6.5
종사자규모	1~9명	(105922)	25.7	21.8	33.7	18.8
	10~19명	(9106)	13.5	26.9	54.3	5.3
	20~49명	(7482)	23.2	23.6	48.0	5.2
	50~99명	(2192)	5.4	32.0	57.3	5.4
	100~299명	(698)	4.7	16.9	77.1	1.2
	300명이상	(76)	2.3	4.7	92.9	-
권역별	서울	(44630)	25.4	24.1	33.7	16.8
	인천/경기	(49318)	26.8	20.1	39.9	13.2
	대전/세종/충청/강원	(7235)	33.9	19.1	34.5	12.6
	부산/울산/경남	(12279)	16.9	19.0	35.7	28.4
	대구/경북	(8474)	6.3	29.5	40.9	23.3
광주/전라/제주	(3540)	19.2	34.2	31.2	15.4	

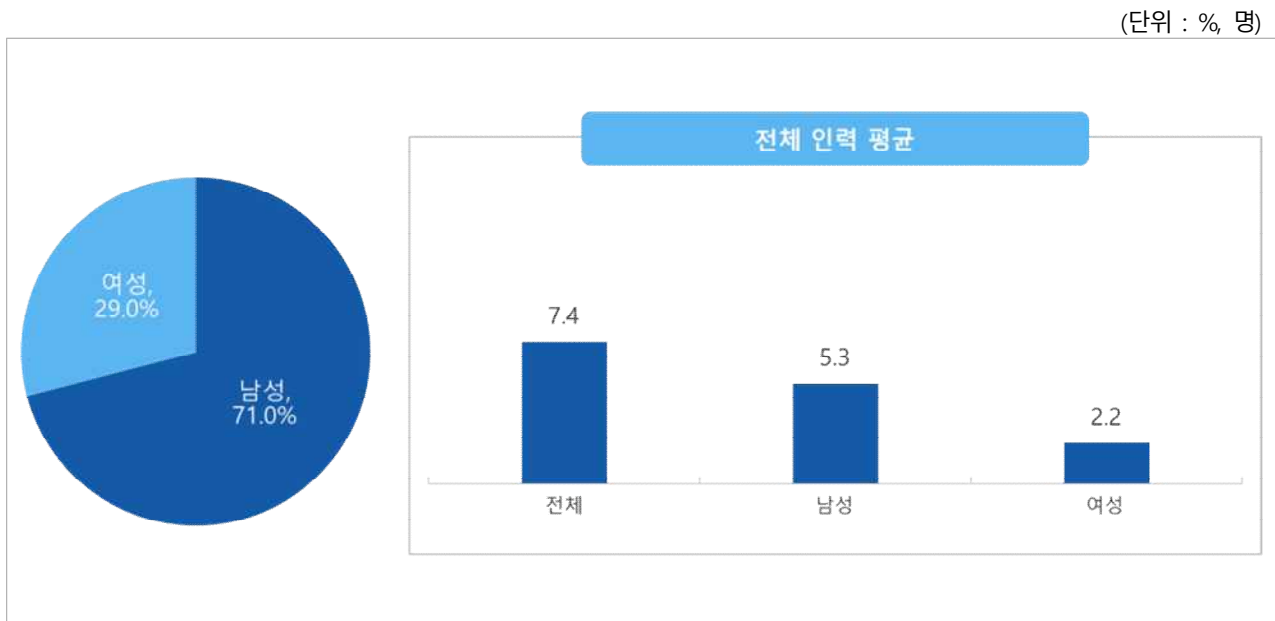
02 인력현황

가. 전체 인력현황²³⁾

1) 전체 인력현황

- 2021년 말 기준 ICT 중소기업 총 종사자 수는 931,275명으로 추정되며, 기업 당 평균 종사자 수는 7.4명임
 - 이 중 '남성' 종사자 수는 661,153명(평균 5.3명, 71.0%)으로 '여성' 종사자 270,122명(평균 2.2명, 29.0%) 대비 많음

[그림 II-9] 전체 인력현황



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

[표 II-9] 전체 인력현황

(단위 : 개, 명, %)

구분		모집단 크기	남성	여성	전체
전체 종사자수	전체	(125,476)	661,153	270,122	931,275
	평균	(125,476)	5.3	2.2	7.4
	비율	(125,476)	71.0	29.0	100.0

23) 본 조사는 ICT 실태조사(과학기술정보통신부)의 'ICT산업 중소기업 통계'와는 조사단위와 대상 등에 차이가 있어 직접적인 비교에 제약이 있음

- ICT 중소기업 실태조사는 조사목적에 고려하여 종사자수 1인 이상의 중소기업 전체를 대상으로 하고 있으나, ICT 실태조사의 정보통신방송기기부문의 경우 광업제조업조사(통계청, 10인 이상 사업체)를 인용하므로 조사범위에 차이가 있음

<전체 인력현황 - 합계>

특성별 결과

- 2022년 말 기준 총 종사자 수는 정보통신방송기기가 478,618명(51.4%)으로 타 업종 대비 가장 많은 것으로 추정되며, 소프트웨어(366,777명, 39.4%), 정보통신방송서비스(85,880명, 9.2%) 순으로 나타남
- 세부업종별로는 정보통신응용기반기기가 228,032명(45.5%)으로 가장 종사자가 많은 것으로 추정되며, 패키지소프트웨어(227,357명, 24.4%), 전자부품(186,627명, 20.0%), IT서비스(107,461명, 11.5%) 등의 순임

[표 II-10] 전체 인력현황(합계)

(단위 : 개, 명)

구분	모집단 크기	남성	여성	전체	
전체	(125476)	661,153	270,122	931,275	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	54,690	31,190	85,880
	정보통신방송기기	(52883)	347,664	130,953	478,618
	소프트웨어	(59849)	258,798	107,979	366,777
세부업종	통신서비스	(924)	4,588	1,696	6,284
	방송서비스	(3769)	17,492	10,629	28,121
	정보서비스	(8051)	32,611	18,865	51,476
	전자부품	(17147)	128,358	58,270	186,627
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	10,862	3,309	14,171
	통신 및 방송기기	(3717)	28,093	10,264	38,357
	영상 및 음향기기	(1289)	7,954	3,476	11,429
	정보통신응용기반기기	(28966)	172,398	55,634	228,032
	패키지 소프트웨어	(35168)	154,746	72,611	227,357
	게임소프트웨어	(3933)	22,202	9,756	31,958
매출액규모	IT서비스	(20748)	81,850	25,611	107,461
	1억 미만	(54194)	123,481	50,660	174,142
	1억~5억 미만	(35661)	87,438	30,928	118,367
	5억~10억 미만	(12443)	52,511	20,145	72,657
	10억~50억 미만	(16979)	171,614	74,173	245,786
	50억~100억 미만	(3232)	69,157	29,435	98,591
종사자규모	100억 이상	(2967)	156,951	64,781	221,732
	1~9명	(105922)	226,564	81,574	308,138
	10~19명	(9106)	85,961	34,699	120,660
	20~49명	(7482)	156,153	61,322	217,475
	50~99명	(2192)	93,710	50,807	144,517
	100~299명	(698)	76,638	32,638	109,276
권역별	300명이상	(76)	22,127	9,082	31,209
	서울	(44630)	239,142	105,641	344,783
	인천/경기	(49318)	256,707	90,329	347,036
	대전/세종/충청/강원	(7235)	58,872	21,635	80,506
	부산/울산/경남	(12279)	53,657	29,083	82,740
	대구/경북	(8474)	37,319	16,229	53,548
광주/전라/제주	(3540)	15,457	7,204	22,661	

<전체 인력현황 - 평균>

 특성별 결과

- 2022년 말 기준 평균 종사자 수는 정보통신방송기기가 9.1명으로 타 업종 대비 가장 많았고, 다음으로 정보통신방송서비스(6.7명), 소프트웨어(6.1명)으로 나타남
- 세부업종별로는 전자부품이 10.9명으로 평균 종사자 수가 가장 많고, 다음으로 통신 및 방송 기기(10.3명), 영상 및 음향기기(8.9명), 게임소프트웨어(8.1명) 등의 순임

[표 II-11] 전체 인력현황(평균)

(단위 : 개, 명)

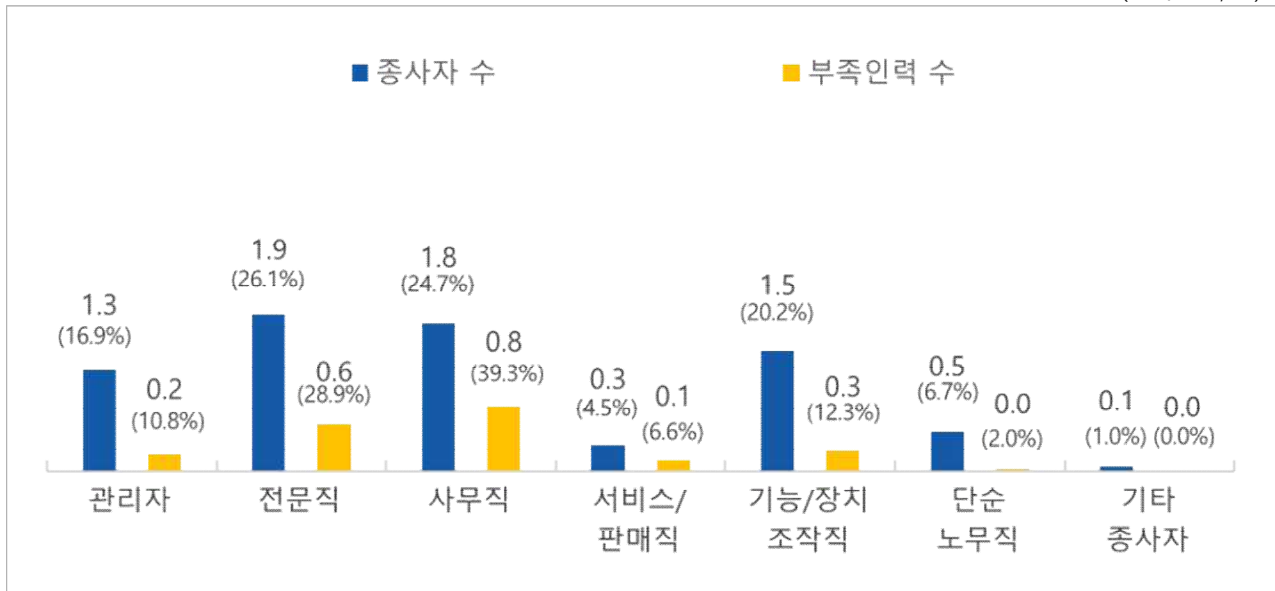
구분		모집단 크기	남성	여성	전체
전체		(125476)	5.3	2.2	7.4
업종	정보통신방송서비스	(12744)	4.3	2.4	6.7
	정보통신방송기기	(52883)	6.6	2.5	9.1
	소프트웨어	(59849)	4.3	1.8	6.1
세부업종	통신서비스	(924)	5.0	1.8	6.8
	방송서비스	(3769)	4.6	2.8	7.5
	정보서비스	(8051)	4.1	2.3	6.4
	전자부품	(17147)	7.5	3.4	10.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	6.2	1.9	8.0
	통신 및 방송기기	(3717)	7.6	2.8	10.3
	영상 및 음향기기	(1289)	6.2	2.7	8.9
	정보통신응용기반기기	(28966)	6.0	1.9	7.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	4.4	2.1	6.5
	게임소프트웨어	(3933)	5.6	2.5	8.1
	IT서비스	(20748)	3.9	1.2	5.2
매출액규모	1억 미만	(54194)	2.3	0.9	3.2
	1억~5억 미만	(35661)	2.5	0.9	3.3
	5억~10억 미만	(12443)	4.2	1.6	5.8
	10억~50억 미만	(16979)	10.1	4.4	14.5
	50억~100억 미만	(3232)	21.4	9.1	30.5
	100억 이상	(2967)	52.9	21.8	74.7
종사자규모	1~9명	(105922)	2.1	0.8	2.9
	10~19명	(9106)	9.4	3.8	13.3
	20~49명	(7482)	20.9	8.2	29.1
	50~99명	(2192)	42.8	23.2	65.9
	100~299명	(698)	109.8	46.7	156.5
	300명이상	(76)	291.8	119.8	411.6
권역별	서울	(44630)	5.4	2.4	7.7
	인천/경기	(49318)	5.2	1.8	7.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	8.1	3.0	11.1
	부산/울산/경남	(12279)	4.4	2.4	6.7
	대구/경북	(8474)	4.4	1.9	6.3
	광주/전라/제주	(3540)	4.4	2.0	6.4

2) 직종별 인력현황

- 2022년 말 기준 ICT 중소기업 직종별 종사자 현황은 '전문직'이 242,613명(평균 1.9명, 26.1%)으로 타 직종 대비 가장 많은 것으로 추정되며, '사무직'(230,438명, 평균 1.8명, 24.7%), '기능/장치조작직'(187,736명, 평균 1.5명, 20.2%), '관리자'(157,266명, 평균 1.3명, 16.9%) 등의 순으로 나타남
- 직종별 평균 부족 인력 수의 경우 '사무직'이 17,210명(평균 0.8명, 39.3%)으로 타 직종 대비 부족 인력이 가장 많았으며, '전문직'(12,637명, 평균 0.6명, 28.9%) 등의 순임

[그림 II-10] 직종별 인력 및 부족인력 현황(평균)

(단위 : 명, %)



◇ 종사자 수 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

◇ 부족인력 수 응답자 Base : 부족인력 응답 기업(N=21,413)

[표 II-12] 직종별 인력 및 부족인력 현황

(단위 : 개, 명, %)

구분		모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스/판매직	기능/장치조작직	단순노무직	기타종사자	전체
직종별 종사자수	전체	(125476)	157,266	242,613	230,438	42,171	187,736	62,162	8,889	931,275
	평균	(125476)	1.3	1.9	1.8	0.3	1.5	0.5	0.1	7.4
	비율	-	16.9	26.1	24.7	4.5	20.2	6.7	1.0	100.0
직종별 부족인력수	전체	(21413)	4,719	12,637	17,210	2,906	5,393	866	18	43,749
	평균	(21413)	0.2	0.6	0.8	0.1	0.3	0.0	0.0	2.0
	비율	-	10.8	28.9	39.3	6.6	12.3	2.0	0.0	100.0

<직종별 인력현황 - 합계>

 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스는 '사무직'이 30,879명으로 가장 많고, 정보통신방송기기는 '기능/장치조작직'(137,418명), 소프트웨어는 '전문직'(149,846명)이 상대적으로 많음
- 세부업종별로 통신서비스(1,468명), 방송서비스(10,284명), 정보서비스(19,127명)은 '사무직', 전자부품(57,314명), 컴퓨터 및 주변기기(3,513명), 통신 및 방송기기(11,271명), 영상 및 음향기기(3,143명), 정보통신응용기반기기(62,177명)은 '기능/장치조작직', 패키지 소프트웨어(91,707명), 게임소프트웨어(15,604명), IT서비스(42,535명)는 '전문직'이 가장 많음
- 매출액 규모별로 1억 미만(58,432명), 1억~5억 미만(36,578명), 5억~10억 미만(21,185명), 10억~50억 미만(62,897명)은 '전문직', 50억~100억 미만(26,119명)과 100억 이상(66,201명)은 '기능/장치조작직'의 종사자 수가 많은 것으로 나타남
- 종사자 규모별로 1~9명(95,950명)은 '관리자', 10~19명(32,442명), 20~49명(62,073명), 50~99명(40,851명)은 '사무직', 100~299명(29,967명)은 '전문직', 300명 이상(8,656명)은 '기능/장치조작직' 종사자 수가 상대적으로 많음
- 권역별로 서울(109,921명), 대구/경북(13,820명) '전문직', 인천/경기(87,617명), 대전/세종/충청/강원(20,326명), 광주/전라/제주(5,280명)는 '기능/장치조작직', 부산/울산/경남(22,511명)은 '사무직'이 많음

[표 II-13] 직종별 인력현황(합계)

(단위 : 개, 명)

구분		모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스/ 판매직	기능/ 장치 조작직	단순 노무직	기타 종사자	전체
전체		(125476)	157,266	242,613	230,438	42,171	187,736	62,162	8,889	931,275
업종	정보통신방송서비스	(12744)	18,588	24,055	30,879	3,200	6,762	1,108	1,287	85,880
	정보통신방송기기	(52883)	81,328	68,712	104,554	21,949	137,418	58,885	5,772	478,618
	소프트웨어	(59849)	57,349	149,846	95,005	17,022	43,557	2,170	1,829	366,777
세부업종	통신서비스	(924)	1,226	1,236	1,468	1,172	977	179	25	6,284
	방송서비스	(3769)	5,749	7,140	10,284	613	3,373	558	403	28,121
	정보서비스	(8051)	11,613	15,679	19,127	1,415	2,412	371	859	51,476
	전자부품	(17147)	29,963	28,819	39,591	8,359	57,314	21,356	1,226	186,627
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	2,850	2,496	2,968	1,020	3,513	929	395	14,171
	통신 및 방송기기	(3717)	6,071	6,096	7,779	2,873	11,271	3,601	668	38,357
	영상 및 음향기기	(1289)	2,085	1,780	2,614	574	3,143	1,063	172	11,429
	정보통신응용기반기기	(28966)	40,360	29,521	51,602	9,124	62,177	31,936	3,311	228,032
	패키지 소프트웨어	(35168)	36,647	91,707	62,543	9,397	25,428	969	667	227,357
	게임소프트웨어	(3933)	4,613	15,604	7,530	1,490	2,073	269	379	31,958
	IT서비스	(20748)	16,089	42,535	24,932	6,136	16,056	931	783	107,461
매출액규모	1억 미만	(54194)	50,392	58,432	38,773	6,531	17,658	1,981	374	174,142
	1억~5억 미만	(35661)	35,291	36,578	27,228	1,826	11,896	4,810	738	118,367
	5억~10억 미만	(12443)	15,365	21,185	20,740	1,939	11,519	1,752	157	72,657
	10억~50억 미만	(16979)	31,448	62,897	62,630	13,237	54,343	18,566	2,665	245,786
	50억~100억 미만	(3232)	9,565	21,577	23,131	6,242	26,119	9,901	2,056	98,591
100억 이상	(2967)	15,205	41,945	57,935	12,395	66,201	25,151	2,898	221,732	
종사자규모	1~9명	(105922)	95,950	95,099	61,601	9,061	35,941	9,259	1,226	308,138
	10~19명	(9106)	17,706	30,049	32,442	6,299	21,620	11,414	1,131	120,660
	20~49명	(7482)	23,895	52,704	62,073	10,485	51,890	13,906	2,521	217,475
	50~99명	(2192)	12,167	29,347	40,851	8,193	40,097	11,918	1,944	144,517
	100~299명	(698)	5,961	29,967	24,816	7,070	29,532	10,002	1,929	109,276
	300명이상	(76)	1,586	5,446	8,655	1,065	8,656	5,664	137	31,209
권역별	서울	(44630)	54,285	109,921	105,778	19,585	46,994	5,323	2,897	344,783
	인천/경기	(49318)	62,188	77,204	64,727	15,370	87,617	35,229	4,701	347,036
	대전/세종/충청/강원	(7235)	11,206	16,268	19,850	3,065	20,326	9,158	633	80,506
	부산/울산/경남	(12279)	14,861	21,149	22,511	2,525	15,918	5,557	218	82,740
	대구/경북	(8474)	10,951	13,820	12,781	1,196	11,602	2,770	430	53,548
	광주/전라/제주	(3540)	3,774	4,251	4,791	430	5,280	4,125	10	22,661

<직종별 인력현황 - 평균>

 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스는 '사무직'이 평균 2.4명으로 가장 많고, 정보통신방송기기는 '기능/장치조작직'(2.6명), 소프트웨어는 '전문직'(2.5명)의 평균 종사자 수가 많음
- 세부업종별로 통신서비스(1.6명), 방송서비스(2.7명), 정보서비스(2.4명)은 '사무직', 전자부품(3.3명), 컴퓨터 및 주변기기(2.0명), 통신 및 방송기기(3.0명), 영상 및 음향기기(2.4명), 정보통신응용기반기기(2.1명)은 '기능/장치조작직', 패키지 소프트웨어(2.6명), 게임소프트웨어(4.0명), IT서비스(2.1명)는 '전문직'이 가장 많음
- 매출액 규모별로 1억 미만(1.1명), 1억~5억 미만(1.0명), 50억~10억 미만(1.7명), 10억~50억 미만(3.7명)은 '전문직', 1억~5억 미만(1.0명)은 '관리직', 5억~10억 미만(1.7명), 10억~50억 미만(3.7명)은 '사무직', 50억~100억 미만(8.1명), 100억 이상(22.3명)은 '기능/장치조작직' 종사자 수가 많은 것으로 나타남
- 종사자 규모별로 1~9명(0.9명), 100~299명(42.9명)은 '전문직', 10~19명(3.6명), 20~49명(8.3명), 50~99명(18.6명), 300명 이상(114.2명)은 '사무직' 종사자 수가 상대적으로 많음
- 1~9명은 '관리자'(0.9명), 300명 이상은 '기능/장치조작직'(114.2명) 또한 종사자 수가 많음
- 권역별로 서울(2.5명), 대구/경북(1.6명)은 '전문직', 부산/울산/경남(1.8명)은 '사무직', 인천/경기(1.8명), 대전/세종/충청/강원(2.8명), 광주/전라/제주(1.5명)는 '기능/장치조작직'이 많음

[표 II-14] 직종별 인력현황(평균)

(단위 : 개, 명)

구분	모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스/ 판매직	기능/ 장치 조작직	단순 노무직	기타 종사자	전체
전체	(125476)	1.3	1.9	1.8	0.3	1.5	0.5	0.1	7.4
업종	정보통신방송서비스	(12744)	1.5	1.9	2.4	0.3	0.5	0.1	6.7
	정보통신방송기기	(52883)	1.5	1.3	2.0	0.4	2.6	1.1	9.1
	소프트웨어	(59849)	1.0	2.5	1.6	0.3	0.7	0.0	6.1
세부업종	통신서비스	(924)	1.3	1.3	1.6	1.3	1.1	0.2	6.8
	방송서비스	(3769)	1.5	1.9	2.7	0.2	0.9	0.1	7.5
	정보서비스	(8051)	1.4	1.9	2.4	0.2	0.3	0.0	6.4
	전자부품	(17147)	1.7	1.7	2.3	0.5	3.3	1.2	10.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	1.6	1.4	1.7	0.6	2.0	0.5	8.0
	통신 및 방송기기	(3717)	1.6	1.6	2.1	0.8	3.0	1.0	10.3
	영상 및 음향기기	(1289)	1.6	1.4	2.0	0.4	2.4	0.8	8.9
	정보통신응용기반기기	(28966)	1.4	1.0	1.8	0.3	2.1	1.1	7.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	1.0	2.6	1.8	0.3	0.7	0.0	6.5
	게임소프트웨어	(3933)	1.2	4.0	1.9	0.4	0.5	0.1	8.1
	IT서비스	(20748)	0.8	2.1	1.2	0.3	0.8	0.0	5.2
매출액규모	1억 미만	(54194)	0.9	1.1	0.7	0.1	0.3	0.0	3.2
	1억~5억 미만	(35661)	1.0	1.0	0.8	0.1	0.3	0.1	3.3
	5억~10억 미만	(12443)	1.2	1.7	1.7	0.2	0.9	0.1	5.8
	10억~50억 미만	(16979)	1.9	3.7	3.7	0.8	3.2	1.1	14.5
	50억~100억 미만	(3232)	3.0	6.7	7.2	1.9	8.1	3.1	30.5
	100억 이상	(2967)	5.1	14.1	19.5	4.2	22.3	8.5	74.7
종사자규모	1~9명	(105922)	0.9	0.9	0.6	0.1	0.3	0.1	2.9
	10~19명	(9106)	1.9	3.3	3.6	0.7	2.4	1.3	13.3
	20~49명	(7482)	3.2	7.0	8.3	1.4	6.9	1.9	29.1
	50~99명	(2192)	5.6	13.4	18.6	3.7	18.3	5.4	65.9
	100~299명	(698)	8.5	42.9	35.5	10.1	42.3	14.3	156.5
	300명이상	(76)	20.9	71.8	114.2	14.0	114.2	74.7	411.6
권역별	서울	(44630)	1.2	2.5	2.4	0.4	1.1	0.1	7.7
	인천/경기	(49318)	1.3	1.6	1.3	0.3	1.8	0.7	7.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	1.5	2.2	2.7	0.4	2.8	1.3	11.1
	부산/울산/경남	(12279)	1.2	1.7	1.8	0.2	1.3	0.5	6.7
	대구/경북	(8474)	1.3	1.6	1.5	0.1	1.4	0.3	6.3
	광주/전라/제주	(3540)	1.1	1.2	1.4	0.1	1.5	1.2	6.4

<직종별 부족 인력현황 - 합계>

 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스는 '사무직', 정보통신방송기기 '기능/장치조작직', 소프트웨어 '사무직' 인력이 부족한 것으로 나타남
- 세부업종별로는 방송서비스, 정보서비스, 패키지 소프트웨어, 게임소프트웨어, IT서비스는 '사무직', 전자부품, 통신 및 방송기기, 영상 및 음향기기, 정보통신응용기반기기는 '기능/장치조작직', 컴퓨터 및 주변기기는 '관리자', 통신서비스는 '서비스/판매직' 부족인력이 가장 많음
- 매출액 규모별로 50억 미만에서는 '사무직', 50억 이상은 '기능/장치조작직' 부족인력이 가장 많은 것으로 나타남
- 종사자 규모별로 1~9명과 20~49명은 '사무직', 이외 규모는 '기능/장치조작직'이 부족함
- 권역별로 서울, 인천/경기, 대전/세종/충청/강원은 '사무직', 부산/울산/경남과 대구/경북은 '전문직', 광주/전라/제주는 '관리자'에 대한 부족인력이 가장 많음

[표 II-15] 직종별 부족 인력현황(합계)

(단위 : 개, 명)

구분	모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스/판매직	기능/장치조작직	단순노무직	기타종사자	전체	
전체	(21413)	4,719	12,637	17,210	2,906	5,393	866	18	43,749	
업종	정보통신방송서비스	(404)	7	28	728	33	381	16	-	1,194
	정보통신방송기기	(2692)	293	199	500	394	2,355	810	18	4,570
	소프트웨어	(18317)	4,419	12,410	15,982	2,479	2,657	39	-	37,986
세부업종	통신서비스	(21)	-	-	-	21	12	16	-	50
	방송서비스	(291)	-	-	614	2	369	-	-	985
	정보서비스	(92)	7	28	114	10	-	-	-	159
	전자부품	(840)	85	170	58	60	1,062	138	-	1,571
	컴퓨터 및 주변기기	(76)	58	5	7	8	42	14	3	137
	통신 및 방송기기	(249)	-	23	45	72	186	73	-	399
	영상 및 음향기기	(74)	-	-	-	37	70	9	-	115
	정보통신응용기반기기	(1453)	150	2	390	217	995	577	15	2,348
	패키지 소프트웨어	(10862)	2,401	7,036	8,835	2,258	878	39	-	21,447
	게임소프트웨어	(1033)	360	512	1,019	144	504	-	-	2,540
매출액규모	IT서비스	(6422)	1,658	4,862	6,128	77	1,274	-	-	13,999
	1억 미만	(11882)	2,793	7,555	9,906	1,356	1,693	-	-	23,302
	1억~5억 미만	(5756)	1,391	3,754	5,004	563	1,413	251	-	12,375
	5억~10억 미만	(1336)	258	341	516	72	482	25	-	1,694
	10억~50억 미만	(1592)	106	661	1,351	576	656	309	-	3,659
	50억~100억 미만	(418)	151	127	156	145	452	107	18	1,157
종사자규모	100억 이상	(428)	20	199	276	195	698	174	-	1,561
	1~9명	(19481)	4,484	11,773	15,822	2,148	3,812	383	-	38,421
	10~19명	(730)	-	206	372	223	440	163	3	1,407
	20~49명	(859)	229	459	792	341	477	191	15	2,505
	50~99명	(225)	-	81	152	110	423	52	-	819
	100~299명	(112)	-	101	61	75	221	77	-	535
권역별	300명이상	(5)	7	17	10	10	20	-	-	63
	서울	(9347)	2,658	5,397	9,325	1,278	2,777	-	-	21,434
	인천/경기	(10123)	1,481	5,751	6,151	1,550	2,155	777	18	17,883
	대전/세종/충청/강원	(755)	131	595	900	15	186	20	-	1,847
	부산/울산/경남	(817)	313	700	528	54	179	42	-	1,815
	대구/경북	(208)	-	189	186	2	69	27	-	473
광주/전라/제주	(163)	137	5	121	7	27	-	-	296	

<직종별 부족 인력현황 - 평균>

특성별 결과

- 업종별로 평균 부족인력은 정보통신방송서비스와 소프트웨어는 '사무직', 정보통신방송기기는 '기능/장치조작직' 인력이 부족한 것으로 나타남
- 세부업종별로는 방송서비스, 정보서비스, 패키지 소프트웨어, 게임소프트웨어, IT서비스는 '사무직', 전자부품, 통신 및 방송기기, 영상 및 음향기기, 정보통신응용기반기기 '기능/장치조작직', 통신서비스 '서비스/판매직', 컴퓨터 및 주변기기 '관리자' 평균 부족인력이 가장 많음
- 매출액 규모별로 50억 미만 규모에서 '사무직'에 대한 평균 부족인력이 전반적으로 많음
- 종사자 규모별로 1~9명과 20~49명은 '사무직', 이외는 '기능/장치조작직' 평균 부족인력이 가장 많음

[표 II-16] 직종별 부족 인력현황(평균)

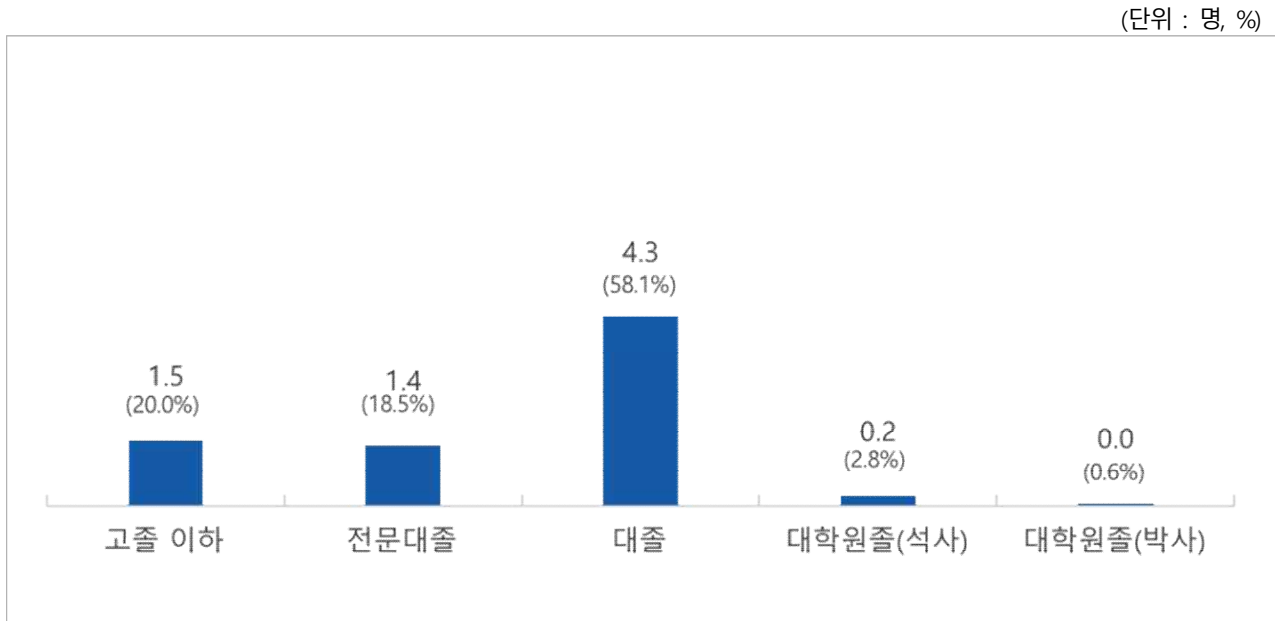
(단위 : 개, 명)

구분		모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스/판매직	기능/장치조작직	단순노무직	기타종사자	전체
전체		(21413)	0.2	0.6	0.8	0.1	0.3	0.0	0.0	2.0
업종	정보통신방송서비스	(404)	0.0	0.1	1.8	0.1	0.9	0.0	-	3.0
	정보통신방송기기	(2692)	0.1	0.1	0.2	0.1	0.9	0.3	0.0	1.7
	소프트웨어	(18317)	0.2	0.7	0.9	0.1	0.1	0.0	-	2.1
세부업종	통신서비스	(21)	-	-	-	1.0	0.6	0.8	-	2.4
	방송서비스	(291)	-	-	2.1	0.0	1.3	-	-	3.4
	정보서비스	(92)	0.1	0.3	1.2	0.1	-	-	-	1.7
	전자부품	(840)	0.1	0.2	0.1	0.1	1.3	0.2	-	1.9
	컴퓨터 및 주변기기	(76)	0.8	0.1	0.1	0.1	0.6	0.2	0.0	1.8
	통신 및 방송기기	(249)	-	0.1	0.2	0.3	0.7	0.3	-	1.6
	영상 및 음향기기	(74)	-	-	-	0.5	0.9	0.1	-	1.6
	정보통신응용기반기기	(1453)	0.1	0.0	0.3	0.1	0.7	0.4	0.0	1.6
	패키지 소프트웨어	(10862)	0.2	0.6	0.8	0.2	0.1	0.0	-	2.0
	게임소프트웨어	(1033)	0.3	0.5	1.0	0.1	0.5	-	-	2.5
	IT서비스	(6422)	0.3	0.8	1.0	0.0	0.2	-	-	2.2
매출액규모	1억 미만	(11882)	0.2	0.6	0.8	0.1	0.1	-	-	2.0
	1억~5억 미만	(5756)	0.2	0.7	0.9	0.1	0.2	0.0	-	2.1
	5억~10억 미만	(1336)	0.2	0.3	0.4	0.1	0.4	0.0	-	1.3
	10억~50억 미만	(1592)	0.1	0.4	0.8	0.4	0.4	0.2	-	2.3
	50억~100억 미만	(418)	0.4	0.3	0.4	0.3	1.1	0.3	0.0	2.8
100억 이상	(428)	0.0	0.5	0.6	0.5	1.6	0.4	-	3.7	
종사자규모	1~9명	(19481)	0.2	0.6	0.8	0.1	0.2	0.0	-	2.0
	10~19명	(730)	-	0.3	0.5	0.3	0.6	0.2	0.0	1.9
	20~49명	(859)	0.3	0.5	0.9	0.4	0.6	0.2	0.0	2.9
	50~99명	(225)	-	0.4	0.7	0.5	1.9	0.2	-	3.6
	100~299명	(112)	-	0.9	0.5	0.7	2.0	0.7	-	4.8
300명이상	(5)	1.2	3.1	1.9	1.9	3.8	-	-	11.9	
권역별	서울	(9347)	0.3	0.6	1.0	0.1	0.3	-	-	2.3
	인천/경기	(10123)	0.1	0.6	0.6	0.2	0.2	0.1	0.0	1.8
	대전/세종/충청/강원	(755)	0.2	0.8	1.2	0.0	0.2	0.0	-	2.4
	부산/울산/경남	(817)	0.4	0.9	0.6	0.1	0.2	0.1	-	2.2
	대구/경북	(208)	-	0.9	0.9	0.0	0.3	0.1	-	2.3
광주/전라/제주	(163)	0.8	0.0	0.7	0.0	0.2	-	-	1.8	

3) 학력별 인력현황

- ICT 중소기업 내 종사자 학력의 경우 '대졸'이 541,369명(평균 4.3명, 58.1%)으로 가장 많은 것으로 추정되며, '고졸 이하'(185,914명, 평균 1.5명, 20.0%), '전문대졸'(172,438명, 평균 1.4명, 18.5%) 등의 순으로 나타남

[그림 II-11] 학력별 인력현황(평균)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

[표 II-17] 학력별 인력현황

(단위 : 개, 명, %)

구분		모집단 크기	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸(석사)	대학원졸(박사)	전체
학력별 종사자수	전체	(125476)	185,914	172,438	541,369	25,985	5,569	931,275
	평균	(125476)	1.5	1.4	4.3	0.2	0.0	7.4
	비율	-	20.0	18.5	58.1	2.8	0.6	100.0

<학력별 인력현황 - 합계>

 특성별 결과

- 학력별 인력 현황은 모든 업종에서 '대졸' 종사자가 가장 많았으며, '대졸' 종사자 수는 소프트웨어가 268,596명으로 가장 많고, 정보통신방송기기(211,472명), 정보통신방송서비스(61,301명) 순임
- 세부업종별로 모든 업종에서 '대졸' 종사자가 가장 많고, 패키지 소프트웨어에서 '대졸' 종사자 수가 171,046명으로 가장 많음
- 매출액 규모별로 모든 규모에서 '대졸' 종사자 수가 가장 많고, 10억~50억 미만 규모에서 '대졸' 종사자 수가 133,765명으로 가장 많음
- 종사자 규모별로 모든 규모에서 '대졸' 종사자 수가 가장 많고, 1~9명 규모에서 '대졸' 종사자 수가 204,885명으로 가장 많음
- 권역별로는 모든 권역에서 '대졸' 종사자가 가장 많음

[표 II-18] 학력별 인력현황(합계)

(단위 : 개, 명)

구분	모집단 크기	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸 (석사)	대학원졸 (박사)	전체	
전체	(125476)	185,914	172,438	541,369	25,985	5,569	931,275	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	6,346	14,475	61,301	3,545	213	85,880
	정보통신방송기기	(52883)	153,379	100,939	211,472	10,631	2,197	478,618
	소프트웨어	(59849)	26,188	57,024	268,596	11,809	3,160	366,777
세부업종	통신서비스	(924)	914	1,791	3,410	155	14	6,284
	방송서비스	(3769)	2,028	5,368	19,659	984	81	28,121
	정보서비스	(8051)	3,404	7,316	38,232	2,405	118	51,476
	전자부품	(17147)	58,221	42,628	81,981	3,145	652	186,627
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	2,861	3,806	6,963	409	133	14,171
	통신 및 방송기기	(3717)	9,745	9,183	17,944	1,322	164	38,357
	영상 및 음향기기	(1289)	2,920	2,689	5,482	214	124	11,429
	정보통신응용기반기기	(28966)	79,632	42,633	99,101	5,542	1,123	228,032
	패키지 소프트웨어	(35168)	14,321	32,837	171,046	6,802	2,351	227,357
	게임소프트웨어	(3933)	2,694	5,580	21,875	1,573	237	31,958
	IT서비스	(20748)	9,173	18,608	75,674	3,434	572	107,461
매출액규모	1억 미만	(54194)	20,673	24,758	126,395	1,881	436	174,142
	1억~5억 미만	(35661)	20,948	17,302	75,407	3,834	875	118,367
	5억~10억 미만	(12443)	10,428	14,461	43,813	3,015	940	72,657
	10억~50억 미만	(16979)	53,312	50,972	133,765	6,687	1,050	245,786
	50억~100억 미만	(3232)	23,514	21,863	49,658	3,068	488	98,591
	100억 이상	(2967)	57,039	43,082	112,331	7,500	1,780	221,732
종사자규모	1~9명	(105922)	47,430	48,166	204,885	6,046	1,610	308,138
	10~19명	(9106)	24,523	23,543	68,260	3,786	547	120,660
	20~49명	(7482)	44,929	46,304	117,689	7,337	1,216	217,475
	50~99명	(2192)	35,574	27,212	76,535	4,144	1,051	144,517
	100~299명	(698)	23,690	22,845	58,280	3,584	877	109,276
	300명이상	(76)	9,766	4,367	15,720	1,088	267	31,209
권역별	서울	(44630)	41,473	46,201	243,623	10,637	2,849	344,783
	인천/경기	(49318)	87,303	86,465	163,596	9,026	647	347,036
	대전/세종/충청/강원	(7235)	21,974	12,544	43,059	2,139	791	80,506
	부산/울산/경남	(12279)	16,435	13,257	49,918	2,528	601	82,740
	대구/경북	(8474)	11,050	10,080	31,148	1,065	205	53,548
	광주/전라/제주	(3540)	7,680	3,891	10,025	590	476	22,661

<학력별 인력현황 - 평균>

 특성별 결과

- 학력별 인력현황은 모든 업종에서 '대졸' 종사자가 가장 많았으며, '대졸' 종사자 수는 정보통신방송서비스가 평균 4.8명으로 가장 많고, 소프트웨어(4.5명), 정보통신방송기기(4.0명) 순임
- 세부업종별로는 모든 업종에서 '대졸' 종사자가 가장 많고, 게임소프트웨어에서 '대졸' 종사자 수가 평균 5.6명으로 가장 많음
- 매출액 규모별로 모든 규모에서 '대졸' 종사자 수가 가장 많고, 100억 이상 규모에서 '대졸' 종사자 수가 평균 37.9명으로 가장 많음
- 종사자 규모별로 모든 규모에서 '대졸' 종사자 수가 가장 많고, 300명 이상 규모에서 '대졸' 종사자 수가 평균 207.3명으로 가장 많음
- 권역별로 모든 권역에서 '대졸'이 가장 많고, 특히 대전/세종/충청/강원 권역에서 '대졸' 종사자 수가 평균 6.0명으로 타 권역 대비 많음

[표 II-19] 학력별 인력현황(평균)

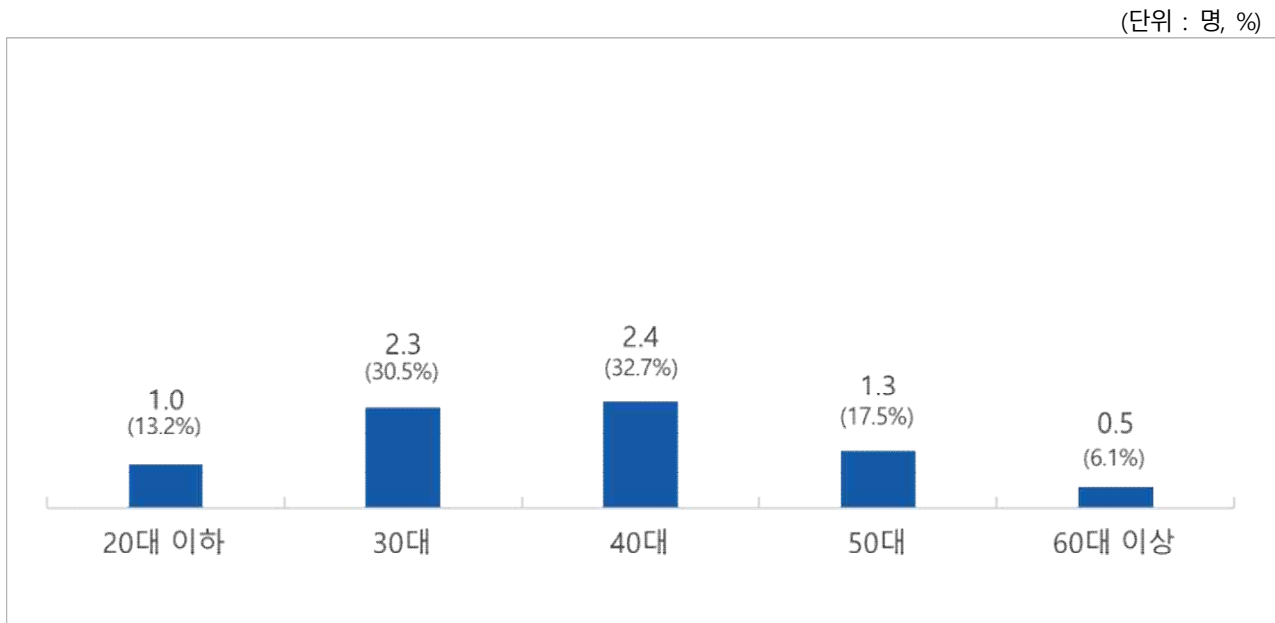
(단위 : 개, 명)

구분	모집단 크기	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸 (석사)	대학원졸 (박사)	전체	
전체	(125476)	1.5	1.4	4.3	0.2	0.0	7.4	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	0.5	1.1	4.8	0.3	0.0	6.7
	정보통신방송기기	(52883)	2.9	1.9	4.0	0.2	0.0	9.1
	소프트웨어	(59849)	0.4	1.0	4.5	0.2	0.1	6.1
세부업종	통신서비스	(924)	1.0	1.9	3.7	0.2	0.0	6.8
	방송서비스	(3769)	0.5	1.4	5.2	0.3	0.0	7.5
	정보서비스	(8051)	0.4	0.9	4.7	0.3	0.0	6.4
	전자부품	(17147)	3.4	2.5	4.8	0.2	0.0	10.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	1.6	2.2	3.9	0.2	0.1	8.0
	통신 및 방송기기	(3717)	2.6	2.5	4.8	0.4	0.0	10.3
	영상 및 음향기기	(1289)	2.3	2.1	4.3	0.2	0.1	8.9
	정보통신응용기반기기	(28966)	2.7	1.5	3.4	0.2	0.0	7.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	0.4	0.9	4.9	0.2	0.1	6.5
	게임소프트웨어	(3933)	0.7	1.4	5.6	0.4	0.1	8.1
	IT서비스	(20748)	0.4	0.9	3.6	0.2	0.0	5.2
매출액규모	1억 미만	(54194)	0.4	0.5	2.3	0.0	0.0	3.2
	1억~5억 미만	(35661)	0.6	0.5	2.1	0.1	0.0	3.3
	5억~10억 미만	(12443)	0.8	1.2	3.5	0.2	0.1	5.8
	10억~50억 미만	(16979)	3.1	3.0	7.9	0.4	0.1	14.5
	50억~100억 미만	(3232)	7.3	6.8	15.4	0.9	0.2	30.5
	100억 이상	(2967)	19.2	14.5	37.9	2.5	0.6	74.7
종사자규모	1~9명	(105922)	0.4	0.5	1.9	0.1	0.0	2.9
	10~19명	(9106)	2.7	2.6	7.5	0.4	0.1	13.3
	20~49명	(7482)	6.0	6.2	15.7	1.0	0.2	29.1
	50~99명	(2192)	16.2	12.4	34.9	1.9	0.5	65.9
	100~299명	(698)	33.9	32.7	83.5	5.1	1.3	156.5
	300명이상	(76)	128.8	57.6	207.3	14.3	3.5	411.6
권역별	서울	(44630)	0.9	1.0	5.5	0.2	0.1	7.7
	인천/경기	(49318)	1.8	1.8	3.3	0.2	0.0	7.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	3.0	1.7	6.0	0.3	0.1	11.1
	부산/울산/경남	(12279)	1.3	1.1	4.1	0.2	0.0	6.7
	대구/경북	(8474)	1.3	1.2	3.7	0.1	0.0	6.3
	광주/전라/제주	(3540)	2.2	1.1	2.8	0.2	0.1	6.4

4) 연령별 인력현황

- ICT 중소기업 종사자 연령의 경우 '40대'가 304,679명(평균 2.4명, 32.7%)으로 가장 많은 것으로 추정되며, '30대'(284,336명, 평균 2.3명, 30.5%), '50대'(162,700명, 평균 1.3명, 17.5%), '20대 이하'(122,596명, 평균 1.0명, 13.2%) 등의 순으로 나타남

[그림 II-12] 연령별 인력현황(평균)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

[표 II-20] 연령별 인력현황

(단위 : 개, 명, %)

구분		모집단 크기	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	전체
연령별 종사자수	전체	(125476)	122,596	284,336	304,679	162,700	56,964	931,275
	평균	(125476)	1.0	2.3	2.4	1.3	0.5	7.4
	비율	-	13.2	30.5	32.7	17.5	6.1	100.0

<연령별 인력현황 - 합계>

✓ 특성별 결과

- 연령별 인력현황은 정보통신방송서비스(29,086명)와 소프트웨어(135,801명)의 경우 '30대' 종사자가 가장 많았으며, 정보통신방송기기(156,163명)는 '40대' 종사자 수가 많음
- 세부업종별로는 방송서비스(9,072명), 정보서비스(18,120명), 패키지 소프트웨어(86,799명), 게임소프트웨어(13,223명)는 '30대', 통신서비스(2,406명), 전자부품(63,068명), 컴퓨터 및 주변기기(5,055명), 통신 및 방송기기(13,049명), 영상 및 음향기기(3,727명), 정보통신응용기반기기(71,263명), IT서비스(39,692명)는 '40대' 종사자가 가장 많음
- 매출액 규모별로 1억 미만(53,070명), 1억~5억 미만(40,016명), 5억~10억 미만(24,532명), 10억~50억(82,366명), 100억 이상(72,993명) '40대', 50억~100억 미만(33,010명)은 '30대'가 많음
- 종사자 규모별로 1~9명(101,840명), 10~19명(41,069명), 100~299명(38,762명)은 '40대', 20~49명(71,297명), 50~99명(47,049명), 300명 이상(10,820명)은 '30대' 종사자 수가 많음
- 권역별로는 서울(114,325명), 부산/울산/경남(25,172명)은 '30대', 인천/경기(122,336명), 대전/세종/충청/강원(27,278명), 대구/경북(17,518명), 광주/전라/제주(7,202명)는 '40대' 종사자가 가장 많은 것으로 나타남

[표 II-21] 연령별 인력현황(합계)

(단위 : 개, 명)

구분	모집단 크기	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	전체	
전체	(125476)	122,596	284,336	304,679	162,700	56,964	931,275	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	15,359	29,086	25,007	12,655	3,774	85,880
	정보통신방송기기	(52883)	56,766	119,449	156,163	100,543	45,697	478,618
	소프트웨어	(59849)	50,471	135,801	123,509	49,503	7,493	366,777
세부업종	통신서비스	(924)	517	1,895	2,406	1,228	238	6,284
	방송서비스	(3769)	4,965	9,072	8,571	4,510	1,003	28,121
	정보서비스	(8051)	9,876	18,120	14,031	6,916	2,533	51,476
	전자부품	(17147)	23,278	47,134	63,068	38,018	15,130	186,627
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	1,500	3,538	5,055	3,090	989	14,171
	통신 및 방송기기	(3717)	3,972	10,340	13,049	8,291	2,704	38,357
	영상 및 음향기기	(1289)	929	3,230	3,727	2,486	1,057	11,429
	정보통신응용기반기기	(28966)	27,087	55,207	71,263	48,658	25,817	228,032
	패키지 소프트웨어	(35168)	31,650	86,799	74,447	29,013	5,448	227,357
	게임소프트웨어	(3933)	5,978	13,223	9,370	3,016	371	31,958
IT서비스	(20748)	12,843	35,779	39,692	17,473	1,674	107,461	
매출액규모	1억 미만	(54194)	27,308	52,899	53,070	31,281	9,584	174,142
	1억~5억 미만	(35661)	8,090	27,514	40,016	29,323	13,424	118,367
	5억~10억 미만	(12443)	6,070	22,232	24,532	14,042	5,782	72,657
	10억~50억 미만	(16979)	31,193	76,192	82,366	40,979	15,056	245,786
	50억~100억 미만	(3232)	13,623	33,010	31,703	15,056	5,199	98,591
100억 이상	(2967)	36,312	72,488	72,993	32,021	7,918	221,732	
종사자규모	1~9명	(105922)	22,086	83,003	101,840	70,182	31,027	308,138
	10~19명	(9106)	12,944	36,978	41,069	22,297	7,371	120,660
	20~49명	(7482)	37,608	71,297	66,534	33,105	8,930	217,475
	50~99명	(2192)	26,941	47,049	46,489	18,965	5,072	144,517
	100~299명	(698)	16,610	35,188	38,762	15,073	3,643	109,276
300명이상	(76)	6,406	10,820	9,984	3,077	921	31,209	
권역별	서울	(44630)	59,903	114,325	106,353	51,894	12,308	344,783
	인천/경기	(49318)	28,787	96,693	122,336	69,503	29,717	347,036
	대전/세종/충청/강원	(7235)	12,424	25,138	27,278	11,679	3,987	80,506
	부산/울산/경남	(12279)	11,039	25,172	23,991	16,911	5,627	82,740
	대구/경북	(8474)	7,625	16,378	17,518	8,432	3,595	53,548
광주/전라/제주	(3540)	2,818	6,629	7,202	4,282	1,730	22,661	

<연령별 인력현황 - 평균>

✓ 특성별 결과

- 연령별 인력현황은 정보통신방송서비스와 소프트웨어는 '30대' 평균 종사자가 가장 많고, 정보통신방송기기는 '40대' 평균 종사자 수가 가장 많음
- 세부업종별로는 방송서비스, 정보서비스, 패키지 소프트웨어, 게임소프트웨어는 '30대', 통신 서비스, 전자부품, 컴퓨터 및 주변기기, 통신 및 방송기기, 영상 및 음향기기, 정보통신응용기반기기, IT서비스는 '40대' 평균 종사자가 많은 것으로 나타남
- 매출액 규모는 50억~100억 미만은 '30대', 이외 규모에서는 '40대' 평균이 높음
- 1억 미만은 '30대'와 '40대'의 평균 종사자수가 동일함
- 종사자 규모별로 1~9명, 10~19명, 100~299명은 '40대', 이외 규모에서는 '30대'의 평균 종사자 수가 많음
- 권역별로 서울, 부산/울산/경남은 '30대', 이외는 '40대' 평균 종사자가 많음
- 부산/울산/경남은 '30대'와 '40대'의 평균 종사자수가 동일함

[표 II-22] 연령별 인력현황(평균)

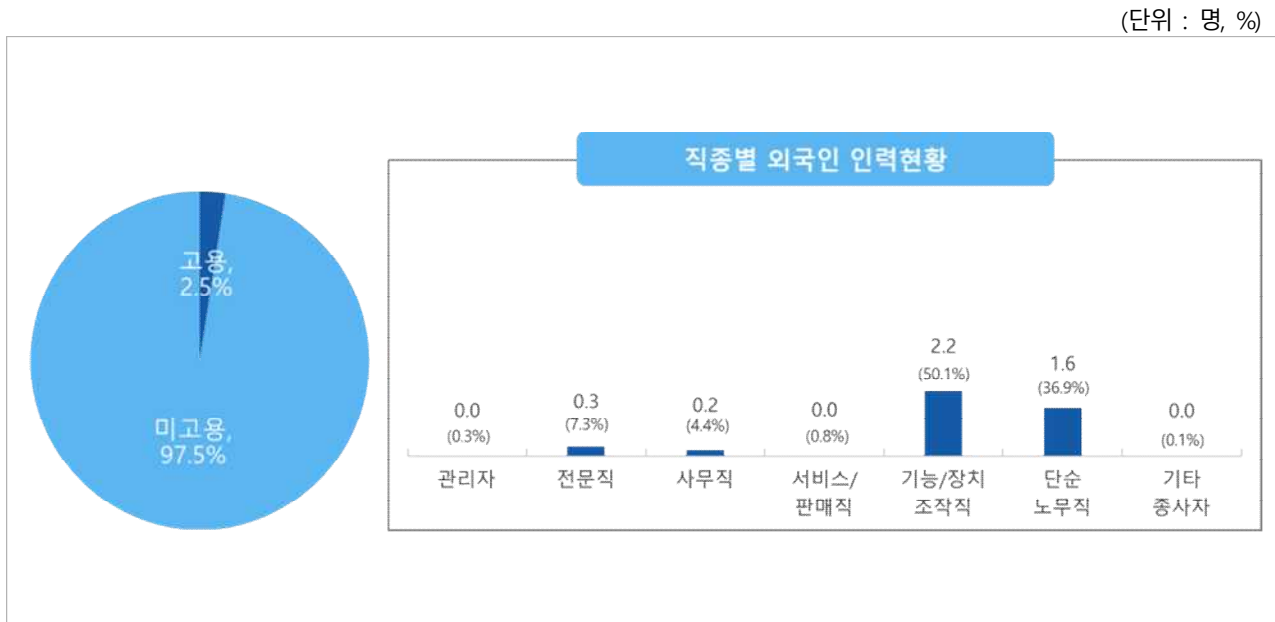
(단위 : 개, 명)

구분		모집단 크기	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	전체
전체		(125476)	1.0	2.3	2.4	1.3	0.5	7.4
업종	정보통신방송서비스	(12744)	1.2	2.3	2.0	1.0	0.3	6.7
	정보통신방송기기	(52883)	1.1	2.3	3.0	1.9	0.9	9.1
	소프트웨어	(59849)	0.8	2.3	2.1	0.8	0.1	6.1
세부업종	통신서비스	(924)	0.6	2.1	2.6	1.3	0.3	6.8
	방송서비스	(3769)	1.3	2.4	2.3	1.2	0.3	7.5
	정보서비스	(8051)	1.2	2.3	1.7	0.9	0.3	6.4
	전자부품	(17147)	1.4	2.7	3.7	2.2	0.9	10.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	0.9	2.0	2.9	1.8	0.6	8.0
	통신 및 방송기기	(3717)	1.1	2.8	3.5	2.2	0.7	10.3
	영상 및 음향기기	(1289)	0.7	2.5	2.9	1.9	0.8	8.9
	정보통신응용기반기기	(28966)	0.9	1.9	2.5	1.7	0.9	7.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	0.9	2.5	2.1	0.8	0.2	6.5
	게임소프트웨어	(3933)	1.5	3.4	2.4	0.8	0.1	8.1
	IT서비스	(20748)	0.6	1.7	1.9	0.8	0.1	5.2
매출액규모	1억 미만	(54194)	0.5	1.0	1.0	0.6	0.2	3.2
	1억~5억 미만	(35661)	0.2	0.8	1.1	0.8	0.4	3.3
	5억~10억 미만	(12443)	0.5	1.8	2.0	1.1	0.5	5.8
	10억~50억 미만	(16979)	1.8	4.5	4.9	2.4	0.9	14.5
	50억~100억 미만	(3232)	4.2	10.2	9.8	4.7	1.6	30.5
100억 이상	(2967)	12.2	24.4	24.6	10.8	2.7	74.7	
종사자규모	1~9명	(105922)	0.2	0.8	1.0	0.7	0.3	2.9
	10~19명	(9106)	1.4	4.1	4.5	2.4	0.8	13.3
	20~49명	(7482)	5.0	9.5	8.9	4.4	1.2	29.1
	50~99명	(2192)	12.3	21.5	21.2	8.7	2.3	65.9
	100~299명	(698)	23.8	50.4	55.5	21.6	5.2	156.5
300명이상	(76)	84.5	142.7	131.7	40.6	12.1	411.6	
권역별	서울	(44630)	1.3	2.6	2.4	1.2	0.3	7.7
	인천/경기	(49318)	0.6	2.0	2.5	1.4	0.6	7.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	1.7	3.5	3.8	1.6	0.6	11.1
	부산/울산/경남	(12279)	0.9	2.0	2.0	1.4	0.5	6.7
	대구/경북	(8474)	0.9	1.9	2.1	1.0	0.4	6.3
광주/전라/제주	(3540)	0.8	1.9	2.0	1.2	0.5	6.4	

5) 외국인 인력현황

- 외국인 인력 고용 비율은 2.5%로 나타남
- 직종별 고용 규모는 '기능/장치조작직'이 6,806명(평균 2.2명, 50.1%)으로 가장 많은 것으로 추정되며, '단순 노무직'(5,021명, 평균 1.6명, 36.9%), '전문직'(994명, 평균 0.3명, 7.3%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-13] 외국인 인력현황



- ◇ 외국인인력 고용 여부 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)
- ◇ 직종별 외국인 인력현황 응답자 Base : 외국인 인력을 고용한 기업(N=3,079)

[표 Ⅱ-23] 외국인 인력현황

(단위 : 개, 명, %)

구분		모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스/판매직	기능/장치 조작직	단순 노무직	기타 종사자	전체
직종별 외국인수	전체	(3079)	46	994	604	111	6,806	5,021	12	13,593
	평균	(3079)	0.0	0.3	0.2	0.0	2.2	1.6	0.0	4.4
	비율	-	0.3	7.3	4.4	0.8	50.1	36.9	0.1	100.0

<외국인 인력현황 - 합계>**✓ 특성별 결과**

- 업종별 외국인 인력현황은 정보통신방송기기가 11,963명으로 가장 많은 것으로 추정되며, 소프트웨어(1,207명), 정보통신방송서비스(422명) 등의 순임
- 세부업종별로는 정보통신응용기반기기가 5,736명으로 가장 많고, 전자부품(5,295명), 통신 및 방송기기(596명) 등의 순으로 많음
- 매출액 규모별로는 100억 이상이 4,826명으로 가장 많았으며, 10억~50억 미만(4,661명), 50억~100억 미만(2,631명) 순으로 나타남
- 종사자 규모는 20~49명이 5,293명으로 가장 많고, 50~99명(3,891명), 10~19명(1,874명) 순임
- 권역별로는 인천/경기가 6,707명으로 가장 많았으며, 대전/세종/충청/강원(2,460명) 등의 순임

[표 II-24] 외국인 인력현황(합계)

(단위 : 개, 명)

구분	모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스/판매직	기능/장치 조작직	단순 노무직	기타 종사자	전체
전체	(3079)	46	994	604	111	6,806	5,021	12	13,593
업종	정보통신방송서비스	(289)	3	233	107	-	80	-	422
	정보통신방송기기	(2371)	30	273	292	32	6,632	4,700	11,963
	소프트웨어	(419)	13	487	205	79	95	321	1,207
세부업종	통신서비스	(14)	3	-	13	-	-	-	16
	방송서비스	-	-	-	-	-	-	-	-
	정보서비스	(275)	-	233	94	-	80	-	407
	전자부품	(806)	21	21	122	10	3,717	1,404	5,295
	컴퓨터 및 주변기기	(52)	2	14	-	-	131	39	185
	통신 및 방송기기	(176)	-	7	63	2	209	312	596
	영상 및 음향기기	(40)	-	9	-	-	83	59	151
	정보통신응용기반기기	(1297)	7	223	107	20	2,492	2,886	5,736
	패키지 소프트웨어	(229)	6	246	32	79	33	123	518
	게임소프트웨어	(81)	4	85	126	-	-	11	226
	IT서비스	(110)	4	156	47	-	62	188	464
매출액규모	1억 미만	(217)	-	217	-	-	-	-	217
	1억~5억 미만	(320)	-	-	69	-	-	752	821
	5억~10억 미만	(261)	-	129	107	-	-	201	438
	10억~50억 미만	(1103)	-	327	214	79	2,846	1,194	4,661
	50억~100억 미만	(491)	19	32	22	-	1,565	994	2,631
	100억 이상	(687)	27	289	191	32	2,395	1,880	4,826
종사자규모	1~9명	(232)	-	107	110	-	30	-	247
	10~19명	(731)	6	49	148	7	558	1,105	1,874
	20~49명	(1368)	20	486	73	81	2,521	2,105	5,293
	50~99명	(515)	7	107	148	-	2,786	839	3,891
	100~299명	(207)	11	219	109	15	843	595	1,792
	300명이상	(26)	2	24	17	8	68	377	496
권역별	서울	(837)	16	541	392	9	600	902	2,460
	인천/경기	(1517)	29	142	212	23	3,484	2,806	6,707
	대전/세종/충청/강원	(362)	-	235	-	-	1,635	589	2,460
	부산/울산/경남	(188)	2	75	-	79	605	163	924
	대구/경북	(100)	-	-	-	-	316	252	568
	광주/전라/제주	(75)	-	-	-	-	166	309	474

<외국인 인력현황 - 평균>

 특성별 결과

- 업종별 평균 외국인 종사자 수는 정보통신방송기기가 5.0명으로 가장 많고, 소프트웨어(2.9명), 정보통신방송서비스(1.5명) 등의 순임
- 세부업종별로는 전자부품이 6.6명으로 가장 많았으며, 정보통신응용기반기기(4.4명), IT서비스(4.2명) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 100억 이상이 7.0명으로 가장 많고, 50억~100억 미만(5.4명), 10억~50억 미만(4.2명) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 300명 이상이 19.4명으로 가장 많았으며, 100~299명(8.7명), 50~99명(7.6명) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 대전/세종/충청/강원이 6.8명으로 가장 많고, 광주/전라/제주(6.3명) 등의 순임

[표 II-25] 외국인 인력현황(평균)

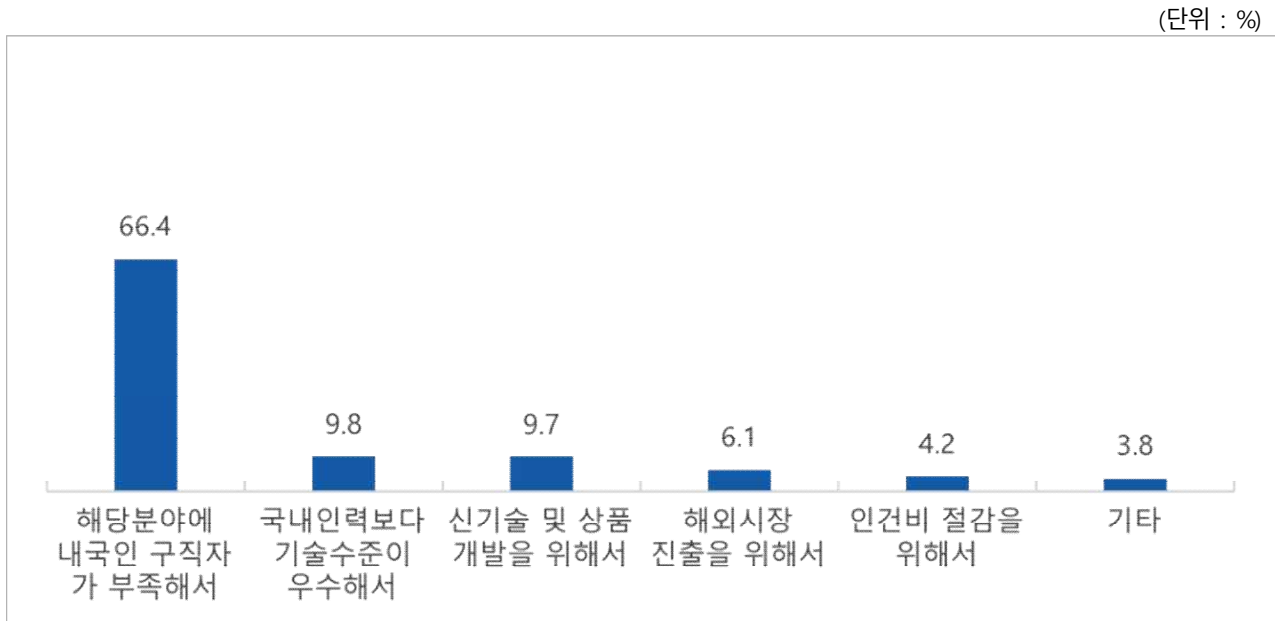
(단위 : 개, 명)

구분	모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스/판매직	기능/장치 조작직	단순 노무직	기타 종사자	전체	
전체	(3079)	0.0	0.3	0.2	0.0	2.2	1.6	0.0	4.4	
업종	정보통신방송서비스	(289)	0.0	0.8	0.4	-	0.3	-	-	1.5
	정보통신방송기기	(2371)	0.0	0.1	0.1	0.0	2.8	2.0	0.0	5.0
	소프트웨어	(419)	0.0	1.2	0.5	0.2	0.2	0.8	0.0	2.9
세부업종	통신서비스	(14)	0.2	-	0.9	-	-	-	-	1.1
	방송서비스	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	정보서비스	(275)	-	0.8	0.3	-	0.3	-	-	1.5
	전자부품	(806)	0.0	0.0	0.2	0.0	4.6	1.7	-	6.6
	컴퓨터 및 주변기기	(52)	0.0	0.3	-	-	2.5	0.7	-	3.5
	통신 및 방송기기	(176)	-	0.0	0.4	0.0	1.2	1.8	0.0	3.4
	영상 및 음향기기	(40)	-	0.2	-	-	2.1	1.5	-	3.8
	정보통신응용기반기기	(1297)	0.0	0.2	0.1	0.0	1.9	2.2	-	4.4
	패키지 소프트웨어	(229)	0.0	1.1	0.1	0.3	0.1	0.5	-	2.3
	게임소프트웨어	(81)	0.0	1.1	1.6	-	-	0.1	-	2.8
	IT서비스	(110)	0.0	1.4	0.4	-	0.6	1.7	0.1	4.2
매출액규모	1억 미만	(217)	-	1.0	-	-	-	-	-	1.0
	1억~5억 미만	(320)	-	-	0.2	-	-	2.4	-	2.6
	5억~10억 미만	(261)	-	0.5	0.4	-	-	0.8	-	1.7
	10억~50억 미만	(1103)	-	0.3	0.2	0.1	2.6	1.1	-	4.2
	50억~100억 미만	(491)	0.0	0.1	0.0	-	3.2	2.0	-	5.4
	100억 이상	(687)	0.0	0.4	0.3	0.0	3.5	2.7	0.0	7.0
종사자규모	1~9명	(232)	-	0.5	0.5	-	0.1	-	-	1.1
	10~19명	(731)	0.0	0.1	0.2	0.0	0.8	1.5	-	2.6
	20~49명	(1368)	0.0	0.4	0.1	0.1	1.8	1.5	0.0	3.9
	50~99명	(515)	0.0	0.2	0.3	-	5.4	1.6	0.0	7.6
	100~299명	(207)	0.1	1.1	0.5	0.1	4.1	2.9	-	8.7
	300명이상	(26)	0.1	0.9	0.7	0.3	2.7	14.8	-	19.4
권역별	서울	(837)	0.0	0.6	0.5	0.0	0.7	1.1	-	2.9
	인천/경기	(1517)	0.0	0.1	0.1	0.0	2.3	1.9	0.0	4.4
	대전/세종/충청/강원	(362)	-	0.6	-	-	4.5	1.6	-	6.8
	부산/울산/경남	(188)	0.0	0.4	-	0.4	3.2	0.9	-	4.9
	대구/경북	(100)	-	-	-	-	3.2	2.5	-	5.7
	광주/전라/제주	(75)	-	-	-	-	2.2	4.1	-	6.3

6) 외국인 근로자 고용이유

- ICT 중소기업이 외국인 근로자를 고용하는 이유로 '해당 분야에 내국인 구직자가 부족해서'라는 응답이 66.4%로 가장 많고, 다음으로 '국내인력보다 기술수준이 우수해서'(9.8%), '신기술 및 상품 개발을 위해서'(9.7%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-14] 외국인 근로자 고용이유



◇ 직종별 외국인 인력현황 응답자 Base : 외국인 인력을 고용한 기업(N=3,079)

특성별 결과

- 업종별로 '해당분야에 내국인 구직자가 부족해서'는 정보통신방송기기(78.2%)가 가장 높고, 소프트웨어(38.0%), 정보통신방송서비스(11.0%) 순임
- 세부 업종별로는 '해당 분야에 내국인 구직자가 부족해서' 응답은 통신 및 방송기기(94.4%), 전자부품(79.8%), 정보통신응용기반기기(75.3%), 컴퓨터 및 주변기기(75.2%), 영상 및 음향기기(72.2%), IT서비스(60.4%)에서 상대적으로 높게 나타남
 - 통신서비스(67.5%)와 패키지 소프트웨어(35.2%)는 '해외시장 진출을 위해서'(67.5%), 정보서비스는 '신기술 및 상품개발을 위해서'(79.0%)가 상대적으로 높음
- 매출액 규모별로는 1억~5억 미만(97.1%), 10억~50억 미만(69.7%), 50억~100억 미만(88.1%), 100억 이상(73.9%)은 '해당 분야에 내국인 구직자가 부족해서', 1억 미만(100.0%), '신기술 및 상품개발을 위해서', 5억~10억 미만(82.1%)은 '국내인력보다 기술 수준이 우수해서'가 높음
- 종사자 규모에 따라 1~9명은 '국내인력보다 기술 수준이 우수해서', 이외 규모는 '해당 분야에 내국인 구직자가 부족해서'가 높게 나타남
- 권역별로 모든 지역은 '해당 분야에 내국인 구직자가 부족해서'가 가장 높음

[표 II-26] 외국인 근로자 고용이유

(단위 : 개, %)

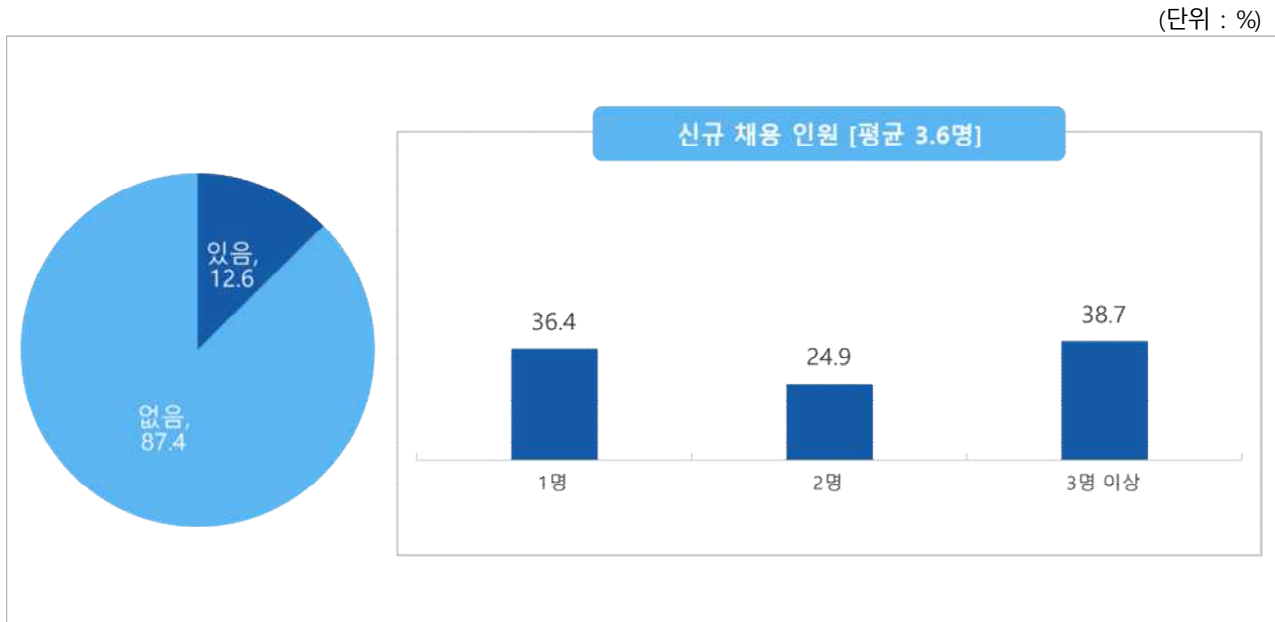
구분	모집단 크기	해당분야에 내국인 구직자가 부족해서	국내인력 보다 기술수준이 우수해서	신기술 및 상품개발을 위해서	해외시장 진출을 위해서	인건비 절감을 위해서	기타	
전체	(3079)	66.4	9.8	9.7	6.1	4.2	3.8	
업종	정보통신방송서비스	(289)	11.0	-	75.1	5.6	5.5	2.7
	정보통신방송기기	(2371)	78.2	12.2	1.0	2.6	4.3	1.7
	소프트웨어	(419)	38.0	3.5	13.9	25.8	2.6	16.1
세부업종	통신서비스	(14)	-	-	-	67.5	-	32.5
	방송서비스	-	-	-	-	-	-	-
	정보서비스	(275)	11.6	-	79.0	2.5	5.8	1.2
	전자부품	(806)	79.8	0.4	2.2	5.9	6.6	5.0
	컴퓨터 및 주변기기	(52)	75.2	15.8	-	4.5	4.5	-
	통신 및 방송기기	(176)	94.4	-	-	2.2	3.4	-
	영상 및 음향기기	(40)	72.2	21.4	-	-	6.4	-
	정보통신응용기반기기	(1297)	75.3	20.7	0.5	0.7	2.9	-
	패키지 소프트웨어	(229)	26.7	4.9	11.2	35.2	4.8	17.2
	게임소프트웨어	(81)	39.6	-	-	25.5	-	34.9
	IT서비스	(110)	60.4	3.3	29.7	6.6	-	-
매출액규모	1억 미만	(217)	-	-	100.0	-	-	-
	1억~5억 미만	(320)	97.1	-	-	2.9	-	-
	5억~10억 미만	(261)	9.6	82.1	-	-	-	8.2
	10억~50억 미만	(1103)	69.7	6.2	-	11.8	5.1	7.2
	50억~100억 미만	(491)	88.1	-	5.5	0.7	4.4	1.3
	100억 이상	(687)	73.9	2.9	8.2	6.5	7.3	1.2
종사자규모	1~9명	(232)	32.3	46.2	-	4.1	-	17.4
	10~19명	(731)	75.8	15.8	2.0	5.5	-	0.9
	20~49명	(1368)	63.5	4.4	17.2	7.2	6.3	1.6
	50~99명	(515)	79.1	0.7	1.4	4.4	6.3	7.9
	100~299명	(207)	59.1	8.0	18.4	7.3	4.1	3.1
	300명이상	(26)	67.0	-	21.6	5.1	6.2	-
권역별	서울	(837)	47.7	2.4	32.9	6.5	4.0	6.6
	인천/경기	(1517)	75.2	14.3	1.6	3.5	5.4	-
	대전/세종/충청/강원	(362)	71.1	17.1	-	10.8	1.0	-
	부산/울산/경남	(188)	39.7	2.8	-	20.8	4.4	32.3
	대구/경북	(100)	100.0	-	-	-	-	-
	광주/전라/제주	(75)	97.6	-	-	2.4	-	-

나. 인력채용

1) 2022년 신규채용

- ICT 중소기업의 2022년 신규채용 비율은 12.6%임
- 채용자 수 비율은 '3명 이상' 채용이 38.7%로 가장 높고, 다음으로 '1명'(36.4%), '2명'(24.9%) 순으로 나타남
 - 2022년 신규 채용자 수는 평균 3.6명으로 나타남

[그림 II-15] 2022년 신규채용



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

◇ 신규 채용 인원 응답자 Base : 2022년 신규채용 기업(N=15,801)

특성별 결과

- 업종별로 신규채용 비율은 정보통신방송기기가 14.7%로 가장 높고, 정보통신방송서비스(14.5%), 소프트웨어(10.3%)의 순임
- 세부업종별로는 게임소프트웨어가 21.7%로 가장 높고, 통신 및 방송기기(20.4%), 컴퓨터 및 주변기기(20.1%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 100억 이상이 68.0%로 가장 높고, 50억~100억 미만(52.2%), 10억~50억 미만(31.4%) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 300명 이상이 97.9%로 가장 높고, 100~299명(88.8%), 50~99명(86.4%) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 대구/경북이 23.0%로 가장 높고, 대전/세종/충청/강원(22.6%) 등의 순

[표 II-27] 2022년 신규채용

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	있음	없음
전체		(125476)	12.6	87.4
업종	정보통신방송서비스	(12744)	14.5	85.5
	정보통신방송기기	(52883)	14.7	85.3
	소프트웨어	(59849)	10.3	89.7
세부업종	통신서비스	(924)	8.5	91.5
	방송서비스	(3769)	18.6	81.4
	정보서비스	(8051)	13.2	86.8
	전자부품	(17147)	15.3	84.7
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	20.1	79.9
	통신 및 방송기기	(3717)	20.4	79.6
	영상 및 음향기기	(1289)	13.6	86.4
	정보통신응용기반기기	(28966)	13.5	86.5
	패키지 소프트웨어	(35168)	11.8	88.2
	게임소프트웨어	(3933)	21.7	78.3
	IT서비스	(20748)	5.6	94.4
매출액규모	1억 미만	(54194)	5.0	95.0
	1억~5억 미만	(35661)	4.8	95.2
	5억~10억 미만	(12443)	19.0	81.0
	10억~50억 미만	(16979)	31.4	68.6
	50억~100억 미만	(3232)	52.2	47.8
	100억 이상	(2967)	68.0	32.0
종사자규모	1~9명	(105922)	4.9	95.1
	10~19명	(9106)	35.0	65.0
	20~49명	(7482)	65.2	34.8
	50~99명	(2192)	86.4	13.6
	100~299명	(698)	88.8	11.2
	300명이상	(76)	97.9	2.1
권역별	서울	(44630)	12.1	87.9
	인천/경기	(49318)	10.5	89.5
	대전/세종/충청/강원	(7235)	22.6	77.4
	부산/울산/경남	(12279)	8.7	91.3
	대구/경북	(8474)	23.0	77.0
	광주/전라/제주	(3540)	16.2	83.8

✓ 특성별 결과

- 업종별로 신규 채용자 수 평균은 정보통신방송기기가 3.9명으로 가장 많고, 정보통신방송서비스(3.7명), 소프트웨어(3.2명)의 순임
- 세부업종별로는 통신서비스가 4.6명으로 가장 많았으며, 전자부품(4.4명), 게임소프트웨어(4.2명), 정보서비스(4.0명), 정보통신응용기반기기(3.9명) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 100억 이상이 평균 8.3명으로 가장 많고, 50억~10억 미만(4.0명), 10억~50억 미만(3.9명) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 300명 이상의 규모가 평균 29.3명으로 가장 많았으며, 100~299명(12.7명), 50~99명(7.7명) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 부산/울산/경남이 평균 6.4명으로 가장 많고, 인천/경기(3.7명) 등의 순임

[표 II-28] 2022년 신규 채용자 수

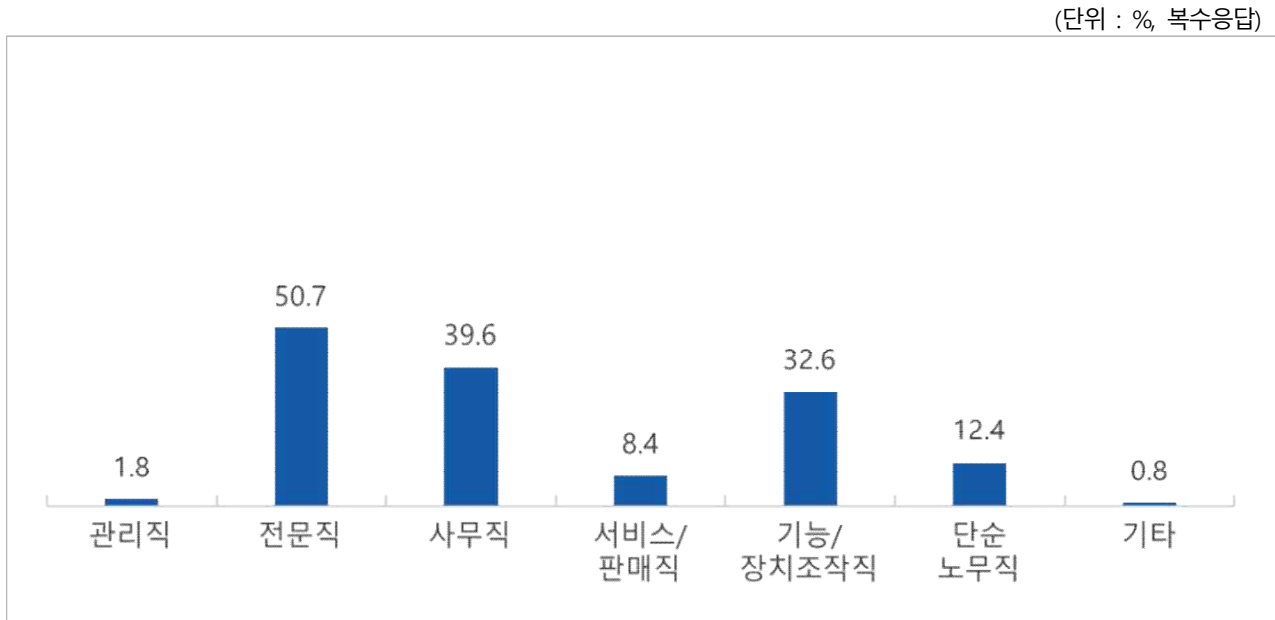
(단위 : 개, %, 명)

구분		모집단 크기	1명	2명	3명 이상	평균
전체		(15801)	36.4	24.9	38.7	3.6
업종	정보통신방송서비스	(1843)	39.7	17.7	42.5	3.7
	정보통신방송기기	(7800)	32.2	22.7	45.0	3.9
	소프트웨어	(6158)	40.6	29.8	29.6	3.2
세부업종	통신서비스	(78)	23.7	25.6	50.7	4.6
	방송서비스	(703)	42.7	12.2	45.2	3.1
	정보서비스	(1062)	39.0	20.8	40.2	4.0
	전자부품	(2617)	34.7	15.3	50.0	4.4
	컴퓨터 및 주변기기	(355)	31.7	28.5	39.8	2.8
	통신 및 방송기기	(757)	47.7	30.8	21.5	2.6
	영상 및 음향기기	(175)	22.2	37.8	39.9	3.6
	정보통신응용기반기기	(3897)	28.1	25.0	46.9	3.9
	패키지 소프트웨어	(4152)	43.6	28.9	27.5	3.1
	게임소프트웨어	(853)	37.8	31.7	30.5	4.2
	IT서비스	(1154)	31.7	31.9	36.4	3.0
매출액규모	1억 미만	(2711)	60.7	3.1	36.2	2.0
	1억~5억 미만	(1695)	57.3	38.0	4.7	2.0
	5억~10억 미만	(2358)	49.1	36.6	14.2	1.7
	10억~50억 미만	(5334)	31.1	28.4	40.5	3.9
	50억~100억 미만	(1686)	10.1	33.8	56.1	4.0
	100억 이상	(2016)	7.0	13.0	80.0	8.3
종사자규모	1~9명	(5152)	76.6	18.0	5.3	1.3
	10~19명	(3184)	34.2	48.9	16.9	2.2
	20~49명	(4877)	14.2	25.4	60.5	3.8
	50~99명	(1894)	1.0	10.0	89.0	7.7
	100~299명	(620)	-	3.7	96.3	12.7
	300명이상	(74)	-	-	100.0	29.3
권역별	서울	(5411)	27.4	25.1	47.5	3.6
	인천/경기	(5156)	34.3	29.0	36.7	3.7
	대전/세종/충청/강원	(1634)	37.3	22.5	40.2	3.5
	부산/울산/경남	(1073)	31.5	27.1	41.4	6.4
	대구/경북	(1953)	70.2	9.5	20.3	2.1
	광주/전라/제주	(574)	30.8	41.8	27.4	2.8

2) 2022년 신규 채용 직종

- 2022년 신규 채용 직종으로는 '전문직'이 50.7%로 가장 높고, 다음으로 '사무직'(39.6%), '기능/장치조작직'(32.6%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-16] 2022년 신규 채용 직종



◇ 응답자 Base : 2022년 신규채용 기업(N=15,801)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(55.4%)와 소프트웨어(67.9%)는 '전문직', 정보통신방송기기(51.7%)는 '기능/장치조작직'이 상대적으로 높게 나타남
- 세부업종별로는 방송서비스(44.0%), 정보서비스(64.2%), 컴퓨터 및 주변기기(48.8%), 패키지 소프트웨어(71.0%), 게임소프트웨어(67.6%), IT서비스(56.7%)는 '전문직', 전자부품(56.7%), 통신 및 방송기기(49.1%), 영상 및 음향기기(54.0%), 정보통신응용기반기기(50.4%)는 '기능/장치조작직' 채용 비율이 높음
- 매출액 규모별로는 1억 미만(83.5%), 1억~5억 미만(59.5%), 5억~10억 미만(59.2%)은 '전문직', 10억~50억 미만(41.9%), 50억~100억 미만(48.3%), 100억 이상(62.0%)은 '사무직' 채용 비율이 높게 나타남
- 종사자 1~9명(56.5%), 10~19명(43.6%), 20~49명(51.0%)은 '전문직', 50~99명(70.2%), 100~299명(69.4%), 300명 이상(95.5%)은 '사무직' 채용 비율이 높음
- 권역별로 서울(57.4%), 대전/세종/충청/강원(56.2%), 부산/울산/경남(50.6%), 대구/경북(76.3%)은 '전문직', 인천/경기(57.2%), 광주/전라/제주(58.7%)은 '기능/장치조작직' 채용 비율이 높게 나타남

[표 II-29] 2022년 신규 채용 직종

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집단 크기	관리직	전문직	사무직	서비스/ 판매직	기능/장치 조작직	단순 노무직	기타
전체		(15801)	1.8	50.7	39.6	8.4	32.6	12.4	0.8
업종	정보통신방송서비스	(1843)	-	55.4	45.4	6.8	15.6	1.8	0.8
	정보통신방송기기	(7800)	2.5	36.1	36.7	12.2	51.7	23.9	0.8
	소프트웨어	(6158)	1.5	67.9	41.6	4.2	13.5	1.0	0.7
세부업종	통신서비스	(78)	-	38.1	70.1	52.7	21.7	6.7	-
	방송서비스	(703)	-	44.0	43.9	4.3	33.1	2.5	1.1
	정보서비스	(1062)	-	64.2	44.5	5.0	3.6	1.0	0.6
	전자부품	(2617)	0.7	30.1	37.5	18.2	56.7	19.3	0.2
	컴퓨터 및 주변기기	(355)	4.5	48.8	41.1	14.3	34.7	9.9	-
	통신 및 방송기기	(757)	1.5	40.9	34.8	10.7	49.1	9.5	0.3
	영상 및 음향기기	(175)	2.6	35.7	34.4	9.6	54.0	8.0	1.5
	정보통신응용기반기기	(3897)	3.7	38.1	36.2	8.4	50.4	31.8	1.4
	패키지 소프트웨어	(4152)	-	71.0	38.8	2.8	12.4	1.1	0.9
	게임소프트웨어	(853)	1.3	67.6	53.5	6.1	5.2	0.7	0.8
	IT서비스	(1154)	6.9	56.7	43.0	7.9	23.3	0.9	-
매출액규모	1억 미만	(2711)	-	83.5	23.2	10.7	10.2	12.4	-
	1억~5억 미만	(1695)	-	59.5	37.3	0.6	25.1	-	-
	5억~10억 미만	(2358)	-	59.2	29.9	1.8	32.7	-	-
	10억~50억 미만	(5334)	3.4	35.6	41.9	7.6	32.5	15.2	1.7
	50억~100억 미만	(1686)	2.3	36.5	48.3	10.1	45.4	21.1	0.8
	100억 이상	(2016)	3.2	41.3	62.0	20.7	58.4	22.8	0.9
종사자규모	1~9명	(5152)	0.5	56.5	20.2	1.5	30.8	3.0	-
	10~19명	(3184)	0.1	43.6	34.7	5.4	23.9	12.0	1.3
	20~49명	(4877)	4.2	51.0	46.8	7.2	32.0	17.6	1.5
	50~99명	(1894)	1.3	43.4	70.2	26.4	43.0	18.2	0.2
	100~299명	(620)	3.1	57.9	69.4	33.5	62.4	30.7	0.5
	300명이상	(74)	7.3	61.1	95.5	36.4	58.8	35.6	-
권역별	서울	(5411)	1.7	57.4	57.1	9.3	15.0	7.0	2.0
	인천/경기	(5156)	1.6	35.2	31.1	8.7	57.2	17.3	0.0
	대전/세종/충청/강원	(1634)	0.5	56.2	35.8	12.7	25.3	20.8	0.6
	부산/울산/경남	(1073)	0.8	50.6	41.6	11.6	24.0	18.2	-
	대구/경북	(1953)	3.3	76.3	17.0	1.4	19.6	2.6	0.1
	광주/전라/제주	(574)	5.5	25.6	35.5	4.1	58.7	18.2	-

3) 2022년 신규 채용 직종별 경력 (직종 by 경력)

- 채용 직종별 경력직 채용 비율은 아래와 같음
- 관리직 : 중간관리자급(93.5%), 임원급(7.3%)
 - 전문직 : 신입(77.0%), 대리급(26.7%), 중간관리자급(15.0%), 임원급(0.3%)
 - 사무직 : 신입(92.4%), 대리급(17.4%), 중간관리자급(6.6%)
 - 서비스·판매직 : 신입(67.2%), 대리급(30.7%), 중간관리자급(16.4%)
 - 기능·장치조작직 : 신입(83.4%), 대리급(27.5%), 중간관리자급(7.8%)
 - 단순노무직 : 신입(98.8%), 대리급(1.9%)
 - 기타 : 신입(100.0%), 대리급(34.0%)

[표 II-30] 2022년 신규 채용 직종별 경력 (직종 by 경력)

(단위 : 개, %, 복수응답)

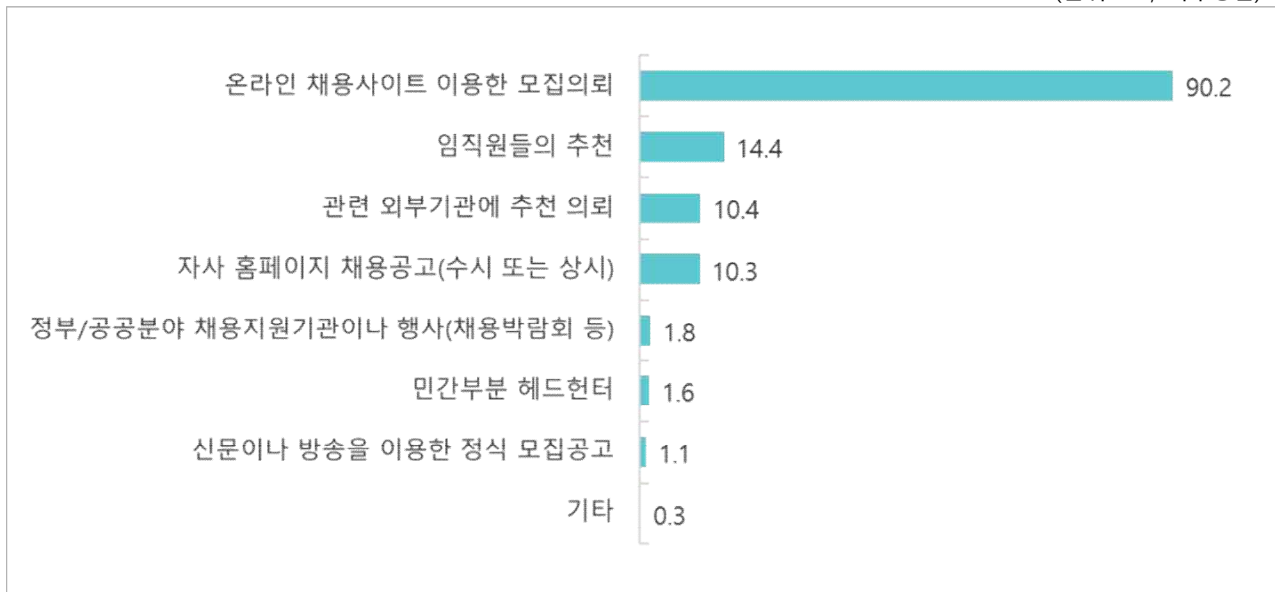
구분		모집단 크기	신입	대리급	중간관리자급	임원급
채용 직종	관리직	(285)	-	-	93.5	7.3
	전문직	(8016)	77.0	26.7	15.0	0.3
	사무직	(6263)	92.4	17.4	6.6	-
	서비스·판매직	(1335)	67.2	30.7	16.4	-
	기능·장치조작직	(5153)	83.4	27.5	7.8	-
	단순노무직	(1962)	98.8	1.9	-	-
	기타	(125)	100.0	34.0	-	-
업종	정보통신방송서비스	(2318)	81.1	38.1	12.0	-
	정보통신방송기기	(12789)	85.8	15.9	8.7	0.3
	소프트웨어	(8031)	79.2	27.6	13.8	0.1
세부업종	통신서비스	(149)	71.2	34.3	4.2	-
	방송서비스	(906)	75.4	34.9	21.2	-
	정보서비스	(1264)	86.4	40.9	6.4	-
	전자부품	(4259)	91.4	13.6	4.5	0.1
	컴퓨터 및 주변기기	(544)	77.1	27.0	13.4	0.9
	통신 및 방송기기	(1111)	65.5	30.4	16.9	1.7
	영상 및 음향기기	(255)	81.7	24.0	7.8	-
	정보통신응용기반기기	(6620)	86.4	13.7	9.7	0.1
	패키지 소프트웨어	(5275)	84.2	26.3	10.3	-
	게임소프트웨어	(1154)	72.4	30.7	13.7	-
매출액규모	IT서비스	(1601)	67.7	29.5	25.4	0.5
	1억 미만	(3796)	94.9	11.6	3.2	-
	1억~5억 미만	(2075)	55.2	24.5	23.7	-
	5억~10억 미만	(2916)	83.9	21.4	5.8	-
	10억~50억 미만	(7357)	81.4	26.1	10.6	0.2
	50억~100억 미만	(2775)	85.6	23.5	12.6	0.1
종사자규모	100억 이상	(4219)	86.6	23.4	13.9	0.6
	1~9명	(5800)	79.8	17.0	8.2	-
	10~19명	(3859)	77.1	23.5	12.3	-
	20~49명	(7825)	84.3	23.1	11.6	0.3
	50~99명	(3839)	90.9	23.1	9.1	0.2
	100~299명	(1596)	83.0	31.2	14.9	0.9
권역별	300명 이상	(219)	89.6	24.9	25.1	-
	서울	(8090)	82.9	24.4	10.4	0.1
	인천/경기	(7793)	77.8	27.5	10.5	0.4
	대전/세종/충청/강원	(2481)	82.9	18.1	16.0	0.3
	부산/울산/경남	(1576)	91.8	23.5	9.1	-
	대구/경북	(2349)	93.0	5.6	8.2	-
광주/전라/제주	(847)	89.1	8.0	13.5	-	

4) 신규 채용경로

- ICT 중소기업은 신규인력 채용 시, '온라인 채용사이트 이용 모집의뢰'(90.2%)를 주로 이용하는 것으로 나타났으며, 다음으로 '임직원들의 추천'(14.4%), '관련 외부기관에 추천 의뢰'(10.4%), '자사 홈페이지 채용공고(수시 또는 상시)'(10.3%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-17] 신규 채용경로

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 2022년 신규채용 기업(N=15,801)

특성별 결과

- 업종별로 모든 업종에서 '온라인 채용사이트 이용 모집의뢰'를 활용하는 비율이 가장 높음
- 세부업종별로는 통신서비스가 '온라인 채용사이트 이용 모집의뢰' 비율이 97.9%로 가장 높았으며, 패키지 소프트웨어(94.7%), 정보통신응용기반기기(94.5%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 50억~100억 미만에서 '온라인 채용사이트 이용 모집의뢰' 비율이 94.1%로 가장 많고, 5억~10억 미만(91.7%), 100억 이상(91.5%) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 300명 이상 규모가 '온라인 채용사이트 이용 모집의뢰' 비율이 100.0%로 가장 많았으며, 50~99명(96.5%), 100~299명(93.4%) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 대구/경북에서 '온라인 채용사이트 이용 모집의뢰' 비율이 99.7%로 가장 많고, 광주/전라/제주(99.2%), 인천/경기(90.7%) 등의 순임

[표 II-31] 신규 채용경로

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분	모집단 크기	온라인 채용 사이트 이용한 모집의뢰	임직원들의 추천	관련 외부기관에 추천 의뢰	자사 홈페이지 채용공고(수시 또는 상사)	정부/공공분야 채용지원(기관이나 행사(채용 박람회 등))	민간부분 헤드헌터	신문이나 방송을 이용한 정식 모집공고	기타	
전체	(15801)	90.2	14.4	10.4	10.3	1.8	1.6	1.1	0.3	
업종	정보통신방송서비스	(1843)	79.3	25.4	11.7	5.0	0.9	0.2	0.9	-
	정보통신방송기기	(7800)	92.4	12.1	14.6	12.8	2.1	0.6	2.0	0.5
	소프트웨어	(6158)	90.7	14.0	4.5	8.7	1.6	3.3	-	0.1
세부업종	통신서비스	(78)	97.9	31.4	9.6	7.9	-	-	-	-
	방송서비스	(703)	93.1	9.7	10.0	4.7	2.0	-	-	-
	정보서비스	(1062)	68.7	35.3	13.0	5.0	0.3	0.3	1.5	-
	전자부품	(2617)	91.8	13.1	11.4	5.5	1.6	0.3	1.6	0.9
	컴퓨터 및 주변기기	(355)	81.9	19.6	4.5	14.3	6.9	0.7	0.9	0.7
	통신 및 방송기기	(757)	90.7	9.9	5.3	15.1	0.3	2.0	-	0.5
	영상 및 음향기기	(175)	83.8	18.9	16.3	11.9	-	1.3	-	-
	정보통신응용기반기기	(3897)	94.5	10.9	19.4	17.1	2.4	0.4	2.8	0.2
	패키지 소프트웨어	(4152)	94.7	10.2	2.9	7.5	1.1	3.1	-	-
	게임소프트웨어	(853)	81.4	21.0	15.6	4.0	-	-	-	-
매출액규모	IT서비스	(1154)	83.2	22.5	2.1	16.5	4.5	6.6	-	0.3
	1억 미만	(2711)	89.3	10.7	12.8	-	-	-	-	-
	1억~5억 미만	(1695)	82.8	17.8	4.1	-	-	-	-	-
	5억~10억 미만	(2358)	91.7	16.6	8.7	5.9	1.8	5.4	4.5	-
	10억~50억 미만	(5334)	90.6	15.6	7.5	15.0	2.3	0.8	1.1	-
	50억~100억 미만	(1686)	94.1	14.6	10.4	16.4	1.9	1.7	0.2	1.7
종사자규모	100억 이상	(2016)	91.5	10.7	21.7	20.4	4.2	2.6	0.1	0.6
	1~9명	(5152)	87.8	13.1	6.6	3.3	0.8	2.5	-	-
	10~19명	(3184)	91.7	16.4	7.5	14.7	0.9	-	3.5	-
	20~49명	(4877)	88.7	16.6	12.3	11.1	2.6	0.9	1.2	0.7
	50~99명	(1894)	96.5	11.0	13.7	14.8	3.3	2.5	-	0.4
	100~299명	(620)	93.4	9.5	28.2	23.7	2.7	3.9	-	-
권역별	300명이상	(74)	100.0	1.8	30.2	26.4	2.6	9.4	2.1	-
	서울	(5411)	88.0	17.0	14.2	3.4	1.1	3.1	-	-
	인천/경기	(5156)	90.7	14.9	6.2	25.1	2.9	0.6	2.9	0.2
	대전/세종/충청/강원	(1634)	86.4	13.0	18.8	4.3	0.6	3.1	1.0	0.2
	부산/울산/경남	(1073)	83.6	22.3	7.5	4.1	4.4	0.2	-	1.2
	대구/경북	(1953)	99.7	1.1	3.1	0.5	0.5	-	0.2	-
광주/전라/제주	(574)	97.2	20.3	16.6	3.8	-	-	-	2.2	

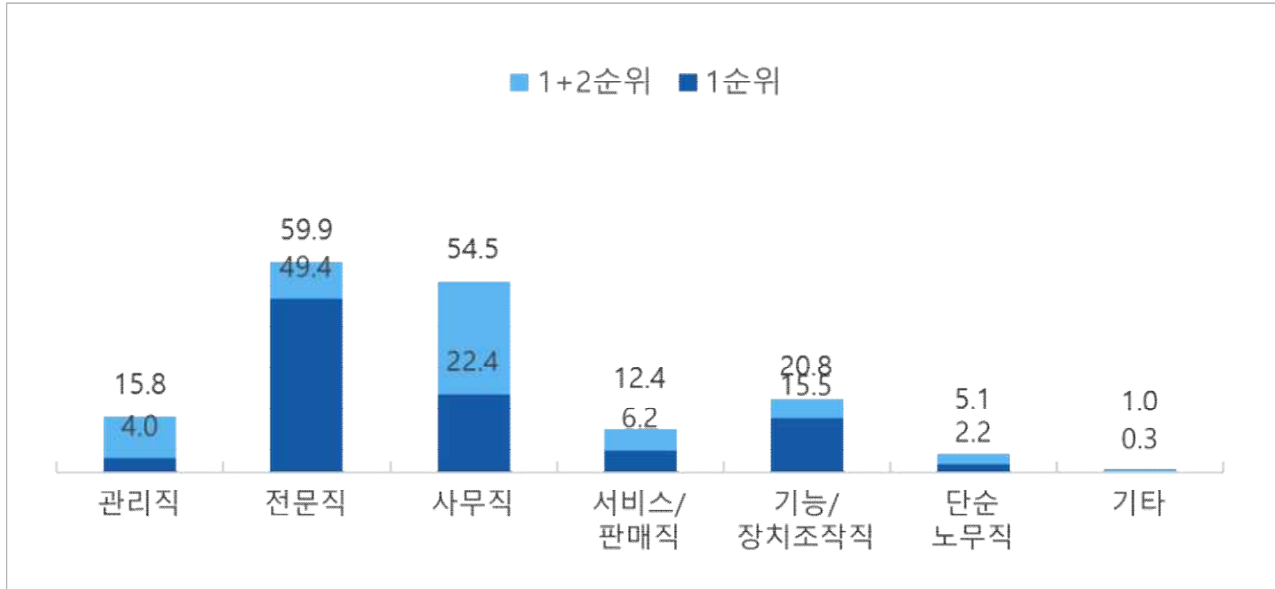
다. 인력 수급 애로사항

1) 인력 수급에 어려움을 겪는 직종

- 인력 수급에 어려움을 겪는 직종(1+2순위)으로는 '전문직'(59.9%)이 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '사무직'(54.5%), '기능/장치조작직'(20.8%), '관리직'(15.8%), '서비스/판매직'(12.4%) 등의 순임

[그림 Ⅱ-18] 인력 수급에 어려움을 겪는 직종(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(48.8%)와 소프트웨어(81.9%)는 '전문직', 정보통신방송기기(37.9%)는 '기능/장치조작직'의 수급에 어려움을 겪는 비율이 가장 높음
- 세부업종별로는 통신서비스(48.3%), 정보서비스(51.1%), 전자부품(43.2%), 컴퓨터 및 주변기기(50.6%), 통신 및 방송기기(55.5%), 패키지 소프트웨어(83.3%), 게임소프트웨어(78.1%), IT서비스(80.3%)는 '전문직', 방송서비스(46.3%) '사무직', 영상 및 음향기기(47.6%), 정보통신응용기반기기(40.3%)는 '기능/장치조작직' 수급에 어려움을 겪는 비율이 높게 나타남
- 매출액 규모별로 1억 미만은 '사무직', 이외는 '전문직' 수급에 어려움을 겪는 비율이 높음
- 종사자 규모별로는 모두 '전문직' 수급에 어려움을 겪는 비율이 높게 나타남
- 권역별로 서울(67.7%), 인천/경기(56.3%), 대전/세종/충청/강원(65.2%), 광주/전라/제주(52.5%)는 '전문직', 부산/울산/경남(60.1%)과 대구/경북(62.7%)은 '사무직' 인력 수급에 어려움을 느끼고 있음

[표 II-32] 인력 수급에 어려움을 겪는 직종(1+2순위)

(단위 : 개, %, 복수응답)

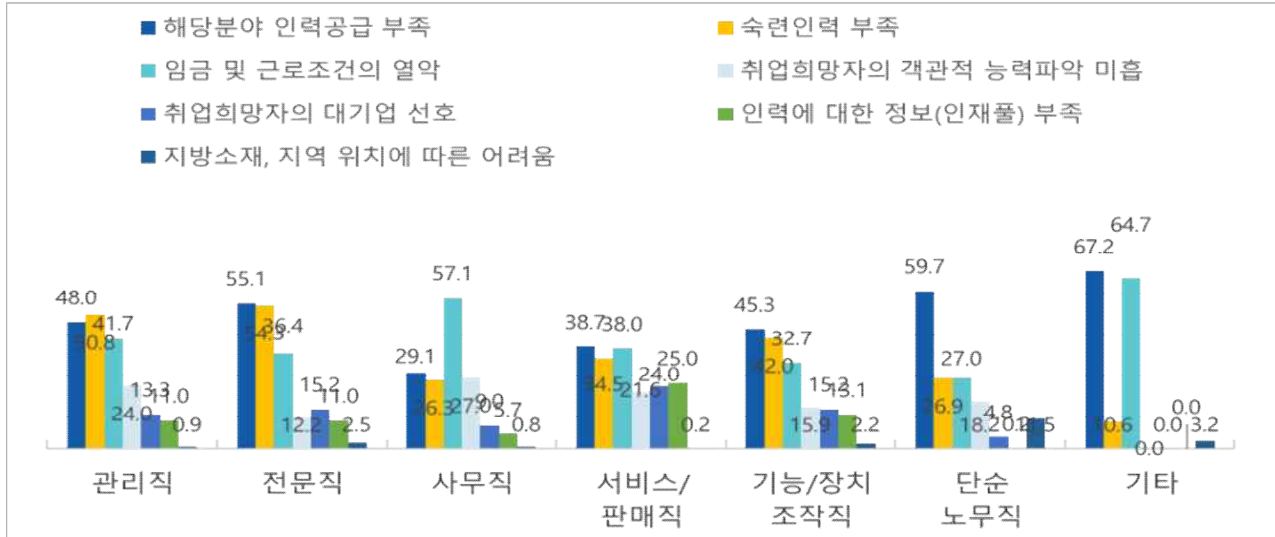
구분		모집단 크기	관리직	전문직	사무직	서비스/판매직	기능/장치 조작직	단순 노무직	기타
전체		(125476)	15.8	59.9	54.5	12.4	20.8	5.1	1.0
업종	정보통신방송서비스	(12744)	14.0	48.8	44.4	17.4	12.1	3.6	1.5
	정보통신방송기기	(52883)	12.7	37.7	33.9	17.1	37.9	11.1	1.7
	소프트웨어	(59849)	18.9	81.9	74.7	7.2	7.5	0.2	0.3
세부업종	통신서비스	(924)	11.4	48.3	31.0	39.0	18.6	2.5	-
	방송서비스	(3769)	23.5	44.0	46.3	8.2	14.6	0.0	3.4
	정보서비스	(8051)	9.9	51.1	45.1	19.2	10.2	5.4	0.9
	전자부품	(17147)	17.5	43.2	30.0	20.1	33.6	8.7	2.5
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	17.6	50.6	32.4	21.7	35.8	1.6	4.1
	통신 및 방송기기	(3717)	13.1	55.5	32.4	23.5	36.5	3.8	-
	영상 및 음향기기	(1289)	16.0	43.9	22.8	16.2	47.6	10.9	2.0
	정보통신응용기반기기	(28966)	9.4	31.1	37.0	14.3	40.3	14.1	1.3
	패키지 소프트웨어	(35168)	20.2	83.3	76.1	6.4	3.0	0.3	0.5
	게임소프트웨어	(3933)	15.4	78.1	58.8	8.3	17.1	0.1	0.1
	IT서비스	(20748)	17.3	80.3	75.4	8.2	13.2	0.0	-
매출액규모	1억 미만	(54194)	10.7	60.0	68.9	11.2	15.1	4.4	0.3
	1억~5억 미만	(35661)	19.6	62.3	45.0	12.7	19.3	4.5	2.0
	5억~10억 미만	(12443)	22.5	59.0	42.1	8.5	25.3	2.9	2.2
	10억~50억 미만	(16979)	20.2	56.2	41.3	16.4	31.8	8.8	0.2
	50억~100억 미만	(3232)	13.1	57.8	41.1	20.4	37.9	9.8	1.4
	100억 이상	(2967)	12.5	56.7	45.4	16.9	39.8	9.4	0.7
종사자규모	1~9명	(105922)	15.6	59.7	56.5	11.9	19.3	3.9	1.1
	10~19명	(9106)	20.6	61.0	43.5	13.0	23.1	13.4	0.8
	20~49명	(7482)	13.0	63.6	44.0	13.2	33.6	12.3	1.2
	50~99명	(2192)	13.9	52.0	40.2	27.7	33.3	6.4	0.2
	100~299명	(698)	11.5	56.0	51.0	22.6	37.6	6.9	0.5
	300명이상	(76)	27.7	83.1	31.2	4.0	21.8	20.4	-
권역별	서울	(44630)	17.7	67.7	65.6	6.7	12.9	2.4	0.9
	인천/경기	(49318)	15.6	56.3	44.8	22.4	24.4	6.8	1.3
	대전/세종/충청/강원	(7235)	16.8	65.2	37.0	6.5	28.9	2.8	0.1
	부산/울산/경남	(12279)	15.5	55.4	60.1	3.5	26.5	5.7	-
	대구/경북	(8474)	8.3	44.7	62.7	5.4	20.7	5.5	0.2
광주/전라/제주	(3540)	11.5	52.5	44.3	4.3	33.0	18.2	6.0	

1-1) 직종별 인력 수급이 어려운 이유

- 직종별로 인력 수급이 어려운 이유로 전문직(55.1%), 단순노무직(59.7%) 기타(67.2%)는 '해당 분야 인력공급 부족'이 가장 높았으며, 관리직(50.8%)은 '숙련인력 부족', 사무직(57.1%)은 '임금 및 근로조건의 열악'을 주요 이유로 응답함

[그림 II-19] 직종별 인력 확보 애로 원인(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

[표 II-33] 직종별 인력 수급이 어려운 이유(1+2순위)

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분	모집단 크기	해당분야 인력공급 부족	숙련인력 부족	임금 및 근로조건의 열악	취업희망자의 객관적 능력파악 미흡	취업희망자의 대기업 선호	인력에 대한 정보(인재풀) 부족	지방소재, 지역 위치에 따른 어려움	기타
전체	(125476)	46.6	44.0	40.7	17.2	14.0	10.7	2.1	0.5
인력 수급에 어려움을 겪는 직종 (1순위)	관리직 (4970)	48.0	50.8	41.7	24.0	13.3	11.0	0.9	-
	전문직 (62014)	55.1	54.3	36.4	12.2	15.2	11.0	2.5	0.9
	사무직 (28158)	29.1	26.3	57.1	27.0	9.0	5.7	0.8	-
	서비스·판매직 (7794)	38.7	34.5	38.0	21.6	24.0	25.0	0.2	0.2
	기능·장치조작직 (19440)	45.3	42.0	32.7	15.9	15.2	13.1	2.2	-
	단순노무직 (2716)	59.7	26.9	27.0	18.2	4.8	0.2	11.5	-
	기타 (384)	67.2	10.6	64.7	-	-	-	3.2	-

[표 II-34] 직종별 인력 수급이 어려운 이유(1순위)

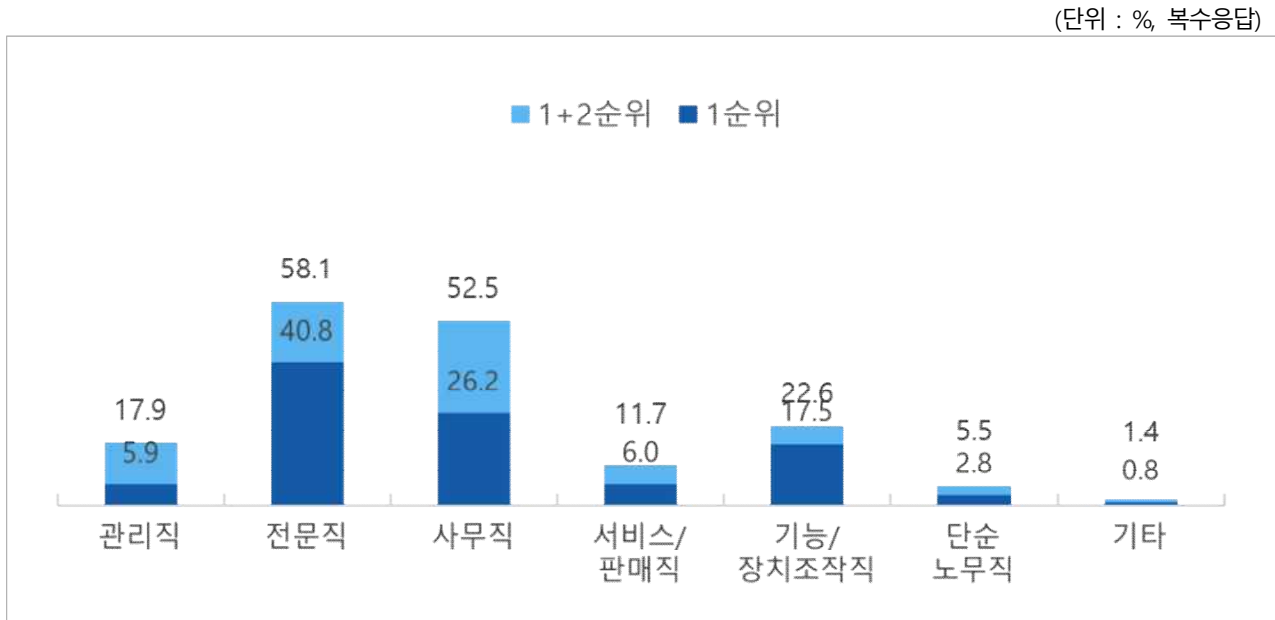
(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	해당분야 인력공급 부족	숙련인력 부족	임금 및 근로조건의 열악	취업희망자의 객관적 능력파악 미흡	취업희망자의 대기업 선호	인력에 대한 정보(인재풀) 부족	지방소재, 지역 위치에 따른 어려움	기타
전체	(125476)	31.7	24.1	22.0	8.0	9.4	3.6	1.0	0.2
인력 수급에 어려움을 겪는 직종 (1순위)	관리직 (4970)	31.3	27.8	12.9	11.7	8.2	7.2	0.9	-
	전문직 (62014)	33.7	28.1	18.7	5.3	9.8	2.9	1.1	0.4
	사무직 (28158)	21.9	20.3	37.1	11.2	6.4	2.3	0.8	-
	서비스·판매직 (7794)	32.4	13.0	21.0	8.0	15.0	10.4	0.0	0.2
	기능·장치조작직 (19440)	36.6	21.4	14.9	10.0	11.6	4.8	0.7	-
	단순노무직 (2716)	46.9	17.1	10.6	14.6	1.6	-	9.2	-
	기타 (384)	67.2	4.9	28.0	-	-	-	-	-

1-2) 이직이 가장 많은 직종

- 이직이 많은 직종(1+2순위)에 대해서는 '전문직'(58.1%)이 가장 높았으며, 다음으로 '사무직'(52.5%), '기능/장치조작직'(22.6%), '관리직'(17.9%), '서비스/판매직'(11.7%) 등의 순임

[그림 Ⅱ-20] 이직이 가장 많은 직종(1+2순위)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(49.3%)와 소프트웨어(81.7%)는 '전문직', 정보통신방송기기(41.2%)는 '기능/장치조작직'의 이직 비율이 높은 것으로 나타남
- 세부업종별로는 통신서비스(46.7%), 정보서비스(52.7%), 컴퓨터 및 주변기기(49.2%), 패키지 소프트웨어(83.5%), 게임소프트웨어(66.9%), IT서비스(81.4%)는 '전문직', 방송서비스(50.3%) '사무직', 전자부품(39.8%), 통신 및 방송기기(46.5%), 영상 및 음향기기(45.5%), 정보통신응용 기반기기(41.6%)는 '기능/장치조작직'의 이직 비율이 높음
- 매출액 규모별로는 모든 규모에서 '전문직' 이직 비율이 높게 나타남
- 종사자 규모별로는 50~99명은 '사무직', 이외 규모는 '전문직' 이직 비율이 높음
- 권역별로 서울(66.5%), 인천/경기(52.8%), 대전/세종/충청/강원(66.4%), 광주/전라/제주(47.0%)는 '전문직', 부산/울산/경남(61.6%), 대구/경북(51.9%)은 '사무직' 이직 비율이 높은 것으로 나타남

[표 II-35] 이직이 가장 많은 직종(1+2순위)

(단위 : 개, %, 복수응답)

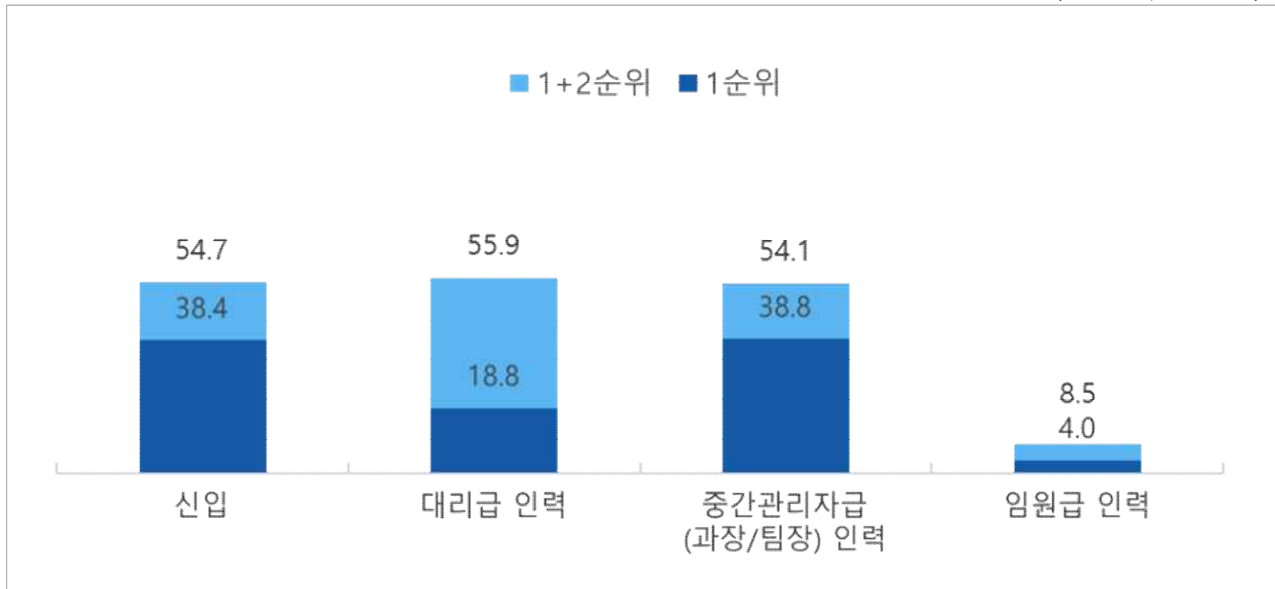
구분		모집단 크기	관리직	전문직	사무직	서비스/판매직	기능/장치 조작직	단순 노무직	기타
전체		(125476)	17.9	58.1	52.5	11.7	22.6	5.5	1.4
업종	정보통신방송서비스	(12744)	13.5	49.3	45.3	15.6	13.2	4.7	1.7
	정보통신방송기기	(52883)	14.5	33.7	34.0	13.4	41.2	11.3	2.2
	소프트웨어	(59849)	21.9	81.7	70.3	9.4	8.2	0.6	0.7
세부업종	통신서비스	(924)	10.8	46.7	33.2	39.1	17.5	2.5	-
	방송서비스	(3769)	13.2	42.7	50.3	5.0	26.8	3.7	3.5
	정보서비스	(8051)	13.9	52.7	44.4	17.8	6.4	5.5	1.1
	전자부품	(17147)	16.3	37.3	34.9	11.5	39.8	12.7	2.3
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	14.8	49.2	35.5	22.7	36.0	3.7	2.5
	통신 및 방송기기	(3717)	18.0	41.3	24.5	24.3	46.5	5.2	3.3
	영상 및 음향기기	(1289)	20.8	41.2	26.0	14.9	45.5	9.0	2.2
	정보통신응용기반기기	(28966)	12.7	29.3	35.0	12.4	41.6	11.8	2.0
	패키지 소프트웨어	(35168)	21.7	83.5	72.5	10.4	4.1	0.8	0.9
	게임소프트웨어	(3933)	24.1	66.9	60.7	8.8	16.1	0.1	0.1
	IT서비스	(20748)	21.9	81.4	68.3	7.9	13.6	0.2	0.4
매출액규모	1억 미만	(54194)	17.8	64.5	60.7	11.7	13.5	4.1	0.3
	1억~5억 미만	(35661)	19.1	55.2	48.0	10.6	24.6	4.9	2.2
	5억~10억 미만	(12443)	17.2	52.4	45.3	11.7	27.8	3.8	4.6
	10억~50억 미만	(16979)	18.7	52.0	42.9	13.1	35.5	10.2	1.2
	50억~100억 미만	(3232)	10.6	49.1	47.3	14.5	44.1	11.5	0.8
	100억 이상	(2967)	12.4	47.8	45.5	13.6	46.8	11.1	0.5
종사자규모	1~9명	(105922)	18.5	58.6	53.9	11.9	20.6	4.3	1.5
	10~19명	(9106)	15.0	57.7	50.1	10.2	27.0	11.0	1.1
	20~49명	(7482)	16.8	57.7	34.4	11.7	38.0	13.8	1.9
	50~99명	(2192)	10.1	39.6	57.2	9.9	41.7	9.2	0.3
	100~299명	(698)	10.3	52.2	45.7	11.8	49.0	11.1	0.5
	300명이상	(76)	13.5	71.3	57.4	4.0	17.7	20.2	-
권역별	서울	(44630)	21.9	66.5	57.9	9.4	12.2	3.8	2.0
	인천/경기	(49318)	17.5	52.8	46.7	19.1	29.6	6.6	1.1
	대전/세종/충청/강원	(7235)	18.3	66.4	46.4	3.3	25.0	3.1	0.1
	부산/울산/경남	(12279)	8.2	55.5	61.6	3.6	28.3	4.0	0.3
	대구/경북	(8474)	16.8	46.4	51.9	3.3	20.6	6.4	0.8
광주/전라/제주	(3540)	9.8	47.0	46.2	3.2	37.1	19.1	6.8	

2) 인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)

- 인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)(1+2순위)으로는 '대리급 인력'(55.9%)이 가장 높고, 다음으로 '신입'(54.7%), '중간관리자급(과장/팀장) 인력'(54.1%), '임원급 인력'(8.5%)의 순임

[그림 Ⅱ-21] 인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로 대리급 인력 수급에 어려움을 겪는 비율은 소프트웨어(62.1%)가 가장 높고, 정보통신방송기기(50.6%), 정보통신방송서비스(48.8%)의 순임
- 세부업종별로는 게임소프트웨어(70.1%)가 가장 높고, 통신 및 방송기기(65.8%), 패키지 소프트웨어(64.1%) 등의 순으로 나타남
 - 방송서비스(72.3%), 정보서비스(88.1%), 전자부품(69.6%), 영상 및 음향기기(64.3%), 정보통신응용기반기기(77.2%)는 '신입 인력' 수급에 어려움을 겪는 비율이 타 업종 대비 높음
- 매출액 규모별로는 10억~50억 미만(61.8%)이 가장 높고, 100억 이상(61.3%), 1억~5억 미만(59.5%) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 50~99명(65.1%)이 가장 높고, 20~49명(61.5%), 100~299명(61.3%) 등의 순임
- 권역별로 서울(59.7%)은 '중간관리자급', 인천/경기(62.0%), 대구/경북(56.5%)은 '대리급 인력', 대전/세종/충청/강원(65.1%), 부산/울산/경남(58.4%), 광주/전라/제주(76.3%)는 '신입' 응답 비율이 높은 것으로 나타남

[표 II-36] 인력 수급에 어려움을 겪는 경력(직급)(1+2순위)

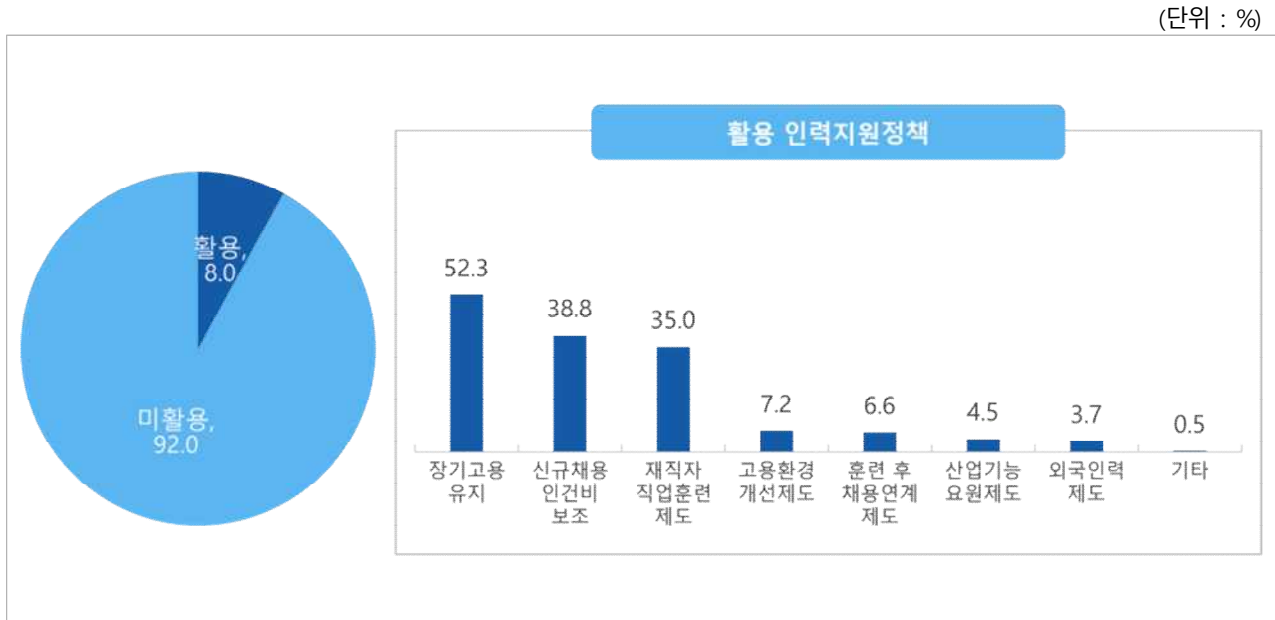
(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집단 크기	신입	대리급 인력	중간관리자급 (과장/팀장) 인력	임원급 인력
전체		(125476)	54.7	55.9	54.1	8.5
업종	정보통신방송서비스	(12744)	80.8	48.8	20.3	0.1
	정보통신방송기기	(52883)	72.3	50.6	30.9	2.3
	소프트웨어	(59849)	33.7	62.1	81.9	15.8
세부업종	통신서비스	(924)	52.2	59.7	33.7	0.8
	방송서비스	(3769)	72.3	54.2	18.5	0.1
	정보서비스	(8051)	88.1	45.1	19.6	0.1
	전자부품	(17147)	69.6	53.9	34.3	2.6
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	62.0	63.8	38.7	3.8
	통신 및 방송기기	(3717)	54.3	65.8	44.3	3.3
	영상 및 음향기기	(1289)	64.3	57.6	39.0	1.5
	정보통신응용기반기기	(28966)	77.2	45.7	26.3	1.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	27.6	64.1	83.0	19.2
	게임소프트웨어	(3933)	38.5	70.1	61.8	14.9
	IT서비스	(20748)	43.1	57.3	83.9	10.4
매출액규모	1억 미만	(54194)	50.9	51.0	63.9	9.3
	1억~5억 미만	(35661)	58.0	59.5	45.1	6.8
	5억~10억 미만	(12443)	59.5	57.2	42.9	7.4
	10억~50억 미만	(16979)	55.2	61.8	50.9	10.2
	50억~100억 미만	(3232)	56.7	58.5	56.7	7.7
	100억 이상	(2967)	61.1	61.3	48.9	10.3
종사자규모	1~9명	(105922)	54.4	55.2	54.3	8.5
	10~19명	(9106)	53.9	57.5	53.9	8.7
	20~49명	(7482)	58.5	61.5	54.1	7.5
	50~99명	(2192)	61.0	65.1	47.0	10.2
	100~299명	(698)	60.3	61.3	49.5	10.2
	300명이상	(76)	55.5	58.4	55.9	24.0
권역별	서울	(44630)	57.5	51.6	59.7	10.6
	인천/경기	(49318)	49.3	62.0	53.7	9.5
	대전/세종/충청/강원	(7235)	65.1	50.3	38.5	6.7
	부산/울산/경남	(12279)	58.4	54.6	52.0	3.3
	대구/경북	(8474)	48.1	56.5	45.9	1.4
광주/전라/제주	(3540)	76.3	41.1	49.9	7.6	

3) 정부의 인력 지원정책 활용여부

- 정부의 인력 지원정책을 활용한 기업은 8.0%로 나타났으며, 참여 기업은 '장기고용유지'를 활용한 비율이 52.3%로 가장 높음
- 다음으로 '신규채용 인건비 보조'(38.8%), '재직자 직업훈련 제도'(35.0%) 등의 순으로 나타남

[그림 II-22] 정부의 인력 지원정책 활용 여부 및 활용현황



- ◇ 인력 지원정책 활용여부 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)
- ◇ 인력지원정책 활용 여부(세부) 응답자 Base : 인력지원 정책 활용 경험 기업(N=10,038)

✓ 특성별 결과

- 업종별 활용 비율은 소프트웨어가 9.5%로 가장 높고, 정보통신방송기기(7.7%), 정보통신방송 서비스(2.2%)의 순임
- 세부업종별로는 게임소프트웨어가 14.2%로 가장 높았으며, 통신 및 방송기기(11.6%), 패키지 소프트웨어(11.1%), 컴퓨터 및 주변기기(10.0%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 100억 이상이 48.0%로 가장 많고, 50억~100억 미만(40.7%), 10억~50억 미만(21.5%) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 100~299명 규모에서 활용한 비율이 68.5%로 가장 높았으며, 50~99명 (64.8%), 300명 이상(56.3%) 등의 순으로 나타남
- 권역별로는 대전/세종/충청/강원이 12.1%로 가장 높고, 서울(10.5%), 광주/전라/제주(9.9%) 등의 순임

[표 II-37] 정부의 인력지원정책 활용여부

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	활용	미활용
전체		(125476)	8.0	92.0
업종	정보통신방송서비스	(12744)	2.2	97.8
	정보통신방송기기	(52883)	7.7	92.3
	소프트웨어	(59849)	9.5	90.5
세부업종	통신서비스	(924)	1.9	98.1
	방송서비스	(3769)	2.0	98.0
	정보서비스	(8051)	2.4	97.6
	전자부품	(17147)	7.4	92.6
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	10.0	90.0
	통신 및 방송기기	(3717)	11.6	88.4
	영상 및 음향기기	(1289)	9.1	90.9
	정보통신응용기반기기	(28966)	7.3	92.7
	패키지 소프트웨어	(35168)	11.1	88.9
	게임소프트웨어	(3933)	14.2	85.8
	IT서비스	(20748)	5.8	94.2
매출액규모	1억 미만	(54194)	3.0	97.0
	1억~5억 미만	(35661)	2.9	97.1
	5억~10억 미만	(12443)	7.8	92.2
	10억~50억 미만	(16979)	21.5	78.5
	50억~100억 미만	(3232)	40.7	59.3
	100억 이상	(2967)	48.0	52.0
종사자규모	1~9명	(105922)	3.3	96.7
	10~19명	(9106)	21.7	78.3
	20~49명	(7482)	35.5	64.5
	50~99명	(2192)	64.8	35.2
	100~299명	(698)	68.5	31.5
	300명이상	(76)	56.3	43.7
권역별	서울	(44630)	10.5	89.5
	인천/경기	(49318)	6.0	94.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	12.1	87.9
	부산/울산/경남	(12279)	5.6	94.4
	대구/경북	(8474)	5.3	94.7
광주/전라/제주	(3540)	9.9	90.1	

✓ 특성별 결과

- 업종별로는 업종에서 '장기고용유지'를 활용한 비율은 정보통신방송서비스(89.7%)가 가장 높았으며, 정보통신방송기기(71.4%), 소프트웨어(36.7%)의 순임
- 세부업종별로는 '장기고용유지' 활용 비율에 대해 정보서비스가 94.8%로 가장 높았으며, 방송서비스(81.8%), 영상 및 음향기기(81.5%), 전자부품(76.3%) 등의 순으로 나타남
 - 패키지 소프트웨어(65.8%)와 IT서비스(52.0%)는 '재직자 직업훈련제도', 게임소프트웨어(63.1%)는 '신규채용 인건비 보조' 비율이 가장 높음
- 매출액 규모별로 50억~100억 미만의 '장기고용유지'를 활용한 비율이 71.6%로 가장 높고, 100억 이상(70.3%), 10억~50억 미만(64.0%) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 '장기고용유지' 활용 비율에 대해 100~299명(77.6%)이 가장 높았고, 50~99명(74.7%), 20~49명(71.4%) 등의 순으로 나타남
- 권역별 '장기고용유지' 활용 비율은, 인천/경기가 77.4%로 가장 높고, 광주/전라/제주(75.8%), 부산/울산/경남(57.1%) 등의 순임

[표 II-38] 정부의 인력지원정책별 활용현황

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집단 크기	장기고용 유지	신규채용 인건비 보조	재직자 직업훈련 제도	고용환경 개선제도	훈련 후 채용연계 제도	산업기능 요원제도	외국인력 제도	기타
전체		(10038)	52.3	38.8	35.0	7.2	6.6	4.5	3.7	0.5
업종	정보통신방송서비스	(285)	89.7	36.6	7.0	14.9	1.5	4.1	1.2	0.6
	정보통신방송기기	(4096)	71.4	50.5	5.2	10.5	11.6	6.9	6.6	0.8
	소프트웨어	(5656)	36.7	30.5	58.0	4.3	3.3	2.7	1.7	0.2
세부업종	통신서비스	(18)	68.6	46.5	9.3	-	5.7	-	-	9.3
	방송서비스	(77)	81.8	57.0	15.2	36.5	-	15.2	-	-
	정보서비스	(191)	94.8	27.4	3.5	7.6	1.7	-	1.7	-
	전자부품	(1269)	76.3	34.6	2.2	3.6	4.0	6.6	4.7	1.5
	컴퓨터 및 주변기기	(176)	62.3	57.6	10.8	13.8	20.9	6.0	2.6	4.7
	통신 및 방송기기	(432)	65.8	63.9	9.1	18.4	5.2	10.1	3.6	-
	영상 및 음향기기	(117)	81.5	34.9	9.5	11.5	-	4.7	3.8	5.4
	정보통신응용기반기기	(2102)	69.7	57.6	5.5	12.8	17.3	6.7	8.8	-
	패키지 소프트웨어	(3898)	30.8	25.2	65.8	3.1	2.3	3.8	1.0	-
	게임소프트웨어	(559)	44.9	63.1	17.1	17.3	0.6	0.6	-	1.9
	IT서비스	(1199)	51.8	32.2	52.0	2.3	8.0	0.3	4.6	-
매출액규모	1억 미만	(1646)	17.6	4.4	78.0	-	-	-	-	-
	1억~5억 미만	(1034)	18.0	53.0	35.7	6.7	27.0	-	-	-
	5억~10억 미만	(966)	51.4	61.7	17.6	2.6	-	9.0	-	-
	10억~50억 미만	(3653)	64.0	41.2	28.0	7.8	4.7	5.0	4.8	0.7
	50억~100억 미만	(1315)	71.6	39.8	19.7	10.3	6.6	5.0	7.1	0.9
	100억 이상	(1424)	70.3	45.7	29.0	14.3	9.0	8.0	7.0	0.6
종사자규모	1~9명	(3461)	22.1	30.7	59.3	2.3	7.2	2.5	-	0.0
	10~19명	(1977)	57.1	42.6	26.4	5.7	3.6	0.8	2.9	0.4
	20~49명	(2660)	71.4	43.7	18.6	10.3	7.6	9.4	9.1	0.6
	50~99명	(1420)	74.7	37.3	20.7	12.0	7.6	2.3	2.2	0.9
	100~299명	(479)	77.6	56.2	30.7	17.3	6.4	10.7	6.5	1.2
	300명이상	(43)	64.7	61.4	17.1	-	10.8	31.8	12.2	3.7
권역별	서울	(4703)	33.7	15.5	66.7	2.0	3.0	0.3	0.4	0.3
	인천/경기	(2980)	77.4	68.8	7.2	18.5	2.9	9.9	6.9	-
	대전/세종/충청/강원	(873)	56.7	58.9	0.2	1.4	40.2	4.6	2.3	2.5
	부산/울산/경남	(682)	57.1	37.6	10.4	-	8.1	8.8	13.6	1.2
	대구/경북	(448)	47.1	45.9	7.6	-	1.5	3.6	3.7	-
광주/전라/제주	(350)	75.8	39.7	17.2	17.2	8.1	7.3	3.5	-	

03

재무현황²⁴⁾

가. 재무현황 요약

- ICT 중소기업의 2022년 총 자산은 약 300조원(평균 2,394백만원)으로 추정되며, 총 자본은 약 163조원(평균 1,303백만원), 총 부채는 약 137조원(평균 1,091백만원)임
- 2022년 자기자본비율은 54.4%이며, 부채비율은 83.7%임
- 2022년 총 매출액은 약 226조원(평균 1,802백만원)으로 추정됨
- 2022년 총 수출액은 총 매출액의 10.8%인 약 25조원(평균 195백만원)으로 추정됨
- 2022년 총 영업이익은 약 12조원(평균 96백만원)으로 추정되며, 매출액영업이익률은 5.3%임
- 2022년 총 금융비용은 약 3조원(평균 24백만원)으로 추정되며, 금융비용부담률은 1.3%임
- 2022년 총 순이익은 약 8조원(평균 62백만원)으로 추정되며, 매출액순이익률은 3.4%임

[표 II-39] 2022년 ICT 중소기업 재무현황

(단위 : 백만원, %)

구분	총액	평균
총자산	300,332,308	2,394
총자본	163,447,854	1,303
총부채	136,884,454	1,091
매출액	226,138,188	1,802
수출액	24,519,447	195
영업이익	12,051,853	96
금융비용(이자비용)	2,928,596	24
순이익	7,734,567	62
자기자본비율(% ²⁵⁾)		54.4
부채비율(% ²⁶⁾)		83.7
수출액비율(% ²⁷⁾)		10.8
매출액영업이익률(% ²⁸⁾)		5.3
금융비용부담률(% ²⁹⁾)		1.3
매출액순이익률(% ³⁰⁾)		3.4

24) 본 조사는 ICT 실태조사(과학기술정보통신부)의 'ICT산업 중소기업 통계'와는 조사단위와 대상 등에 차이가 있어 직접적인 비교에 제약이 있음
- ICT 중소기업 실태조사는 조사목적에 고려하여 종사자수 1인 이상의 중소기업 전체를 대상으로 하고 있으나, ICT 실태조사의 정보통신 방송기기부문의 경우 광업제조업조사(통계청, 10인 이상 사업체)를 인용하므로 조사범위에 차이가 있음
- 매출액의 경우 ICT 중소기업 실태조사는 해당 기업체의 매출액을 기준으로 하며, ICT 실태조사는 해당 사업체의 ICT 품목 판매(생산)액에 대한 합산으로 산출된 결과임

25) 자기자본비율=(총자본/총자산)×100

26) 부채비율=(총부채/총자본)×100

27) 수출액비율=(수출액/총매출액)×100

28) 매출액영업이익률=(영업이익/총매출액)×100

29) 금융비용부담률=(금융비용/총매출액)×100

30) 매출액순이익률=(순이익/총매출액)×100

나. 재무현황

- ICT 중소기업의 2022년 총 자산은 약 300조원(평균 2,394백만원)으로 추정되며, 총 자본은 약 163조원(평균 1,303백만원), 총 부채는 약 137조원(평균 1,091백만원)임
 - 2022년 자기자본비율은 54.4%이며, 부채비율은 83.7%임

[표 II-40] ICT 중소기업 재무현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2022년 재무현황
자산총계	총액	300,332,308
	평균	2,394
자본총계	총액	163,447,854
	평균	1,303
부채총계	총액	136,884,454
	평균	1,091
자기자본비율(%)		54.4
부채비율(%)		83.7

- 2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 재무현황 비교결과 ICT 중소기업의 자기자본비율은 54.4%로 일반 중소기업(36.9%) 대비 높고, 부채비율은 83.7%로 일반 중소기업(171.32%) 대비 낮음

[표 II-41] 2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 재무현황 비교

(단위 : %)

구분 ³¹⁾	기업경영분석		중소기업실태조사		ICT 중소기업실태조사
	대기업	중소기업	제조업	서비스업	ICT 중소기업
자기자본비율(%)	49.7	36.9	추후 입력	추후 입력	54.4
부채비율(%)	101.2	171.3	추후 입력	추후 입력	83.7

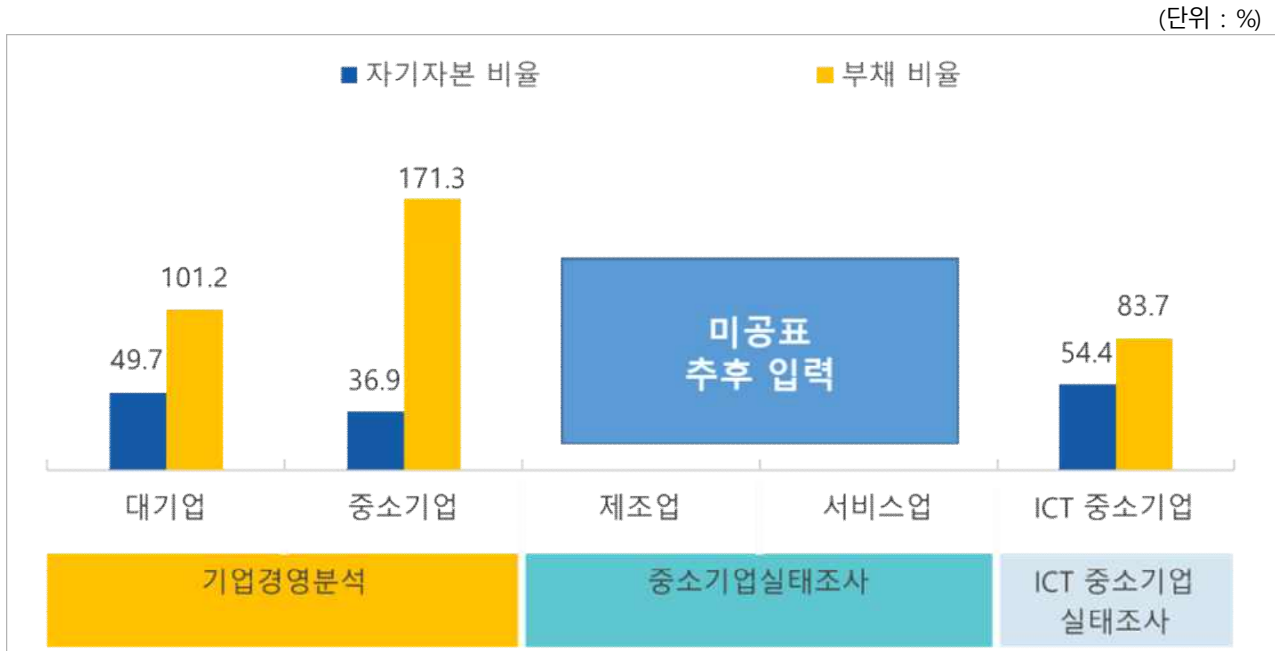
* 대기업, 중소기업 자료 : 2022년 기업경영분석, 한국은행(법인기업 기준)

* 제조업, 서비스업 중소기업 자료 : 2022년 기준 중소기업실태조사, 중소벤처기업부

* ICT 중소기업 자료 : (2022년 기준) 2023 ICT 중소기업실태조사, 과학기술정보통신부

31) 경영성과 분석은 전체 산업 대비 ICT 중소기업의 수준을 파악하는 것이 목적임. 단, 기업경영분석(한국은행)은 전 산업의 법인기업을 기준으로 산출된 결과이며, 중소기업실태조사(중소벤처기업부)는 제조업, 서비스업 중 매출액 5억원 초과 기업을 기준으로 산출된 결과로 본 조사 결과와 직접적인 비교에는 제약이 있음

[그림 II-23] 2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 재무현황 비교



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

<재무현황 - 합계>

✓ **특성별 결과**

- 2022년 총 자산은 업종별로 소프트웨어가 약 140조원 규모로 가장 크고, 정보통신방송기기(약 140조원), 정보통신방송서비스(약 21조원) 순임
- 세부업종별 총 자산 규모는 IT서비스가 약 82조원으로 가장 크고, 통신서비스는 약 1.5조원으로 가장 작음
- 업종별 자기자본비율은 정보통신방송서비스가 가장 높고, 정보통신방송기기, 소프트웨어 순으로 나타남. 부채비율은 소프트웨어가 가장 높았으며, 정보통신방송기기, 정보통신방송서비스 순으로 나타남
- 세부업종별 자기자본비율은 방송서비스가 가장 높고, 게임소프트웨어, 영상 및 음향기기 순으로 나타남. 부채비율은 패키지 소프트웨어가 가장 높았으며, 통신서비스, 통신 및 방송기기의 순으로 나타남
- 매출액 규모별 자기자본비율은 매출액 5억~10억 미만이 가장 높고, 부채비율은 1억~5억 미만이 가장 높음
- 종사자 규모별 자기자본비율은 300명이상, 부채비율은 1~9명에서 가장 높게 나타남
- 권역별로 자기자본비율은 부산/울산/경남이 가장 높았으며, 부채비율은 광주/전라/제주 권역이 가장 높음

[표 II-42] 2022년 ICT 중소기업 재무현황(합계)

(단위 : 개, 백만원, %)

구분		모집단 크기	자산총계	자본총계	부채총계	자기자본비율	부채비율
전체		(125476)	300,332,308	163,447,854	136,884,454	54.4	83.7
업종	정보통신방송서비스	(12744)	21,047,337	12,657,017	8,390,320	60.1	66.3
	정보통신방송기기	(52883)	139,553,545	76,198,442	63,355,103	54.6	83.1
	소프트웨어	(59849)	139,731,426	74,592,395	65,139,032	53.4	87.3
세부업종	통신서비스	(924)	1,478,943	766,041	712,902	51.8	93.1
	방송서비스	(3769)	8,185,339	5,636,931	2,548,408	68.9	45.2
	정보서비스	(8051)	11,383,054	6,254,045	5,129,009	54.9	82.0
	전자부품	(17147)	54,770,322	29,867,573	24,902,749	54.5	83.4
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	4,224,959	2,294,979	1,929,980	54.3	84.1
	통신 및 방송기기	(3717)	11,074,503	5,931,695	5,142,809	53.6	86.7
	영상 및 음향기기	(1289)	3,542,346	2,070,303	1,472,042	58.4	71.1
	정보통신응용기반기기	(28966)	65,941,414	36,033,892	29,907,522	54.6	83.0
	패키지 소프트웨어	(35168)	47,480,588	23,464,886	24,015,702	49.4	102.3
	게임소프트웨어	(3933)	10,036,811	6,828,638	3,208,173	68.0	47.0
	IT서비스	(20748)	82,214,027	44,298,871	37,915,157	53.9	85.6
매출액규모	1억 미만	(54194)	23,947,816	11,826,478	12,121,338	49.4	102.5
	1억~5억 미만	(35661)	14,373,773	6,922,028	7,451,745	48.2	107.7
	5억~10억 미만	(12443)	13,327,968	7,723,369	5,604,600	57.9	72.6
	10억~50억 미만	(16979)	121,247,269	64,994,626	56,252,642	53.6	86.5
	50억~100억 미만	(3232)	22,477,636	11,995,678	10,481,958	53.4	87.4
	100억 이상	(2967)	104,957,847	59,985,675	44,972,172	57.2	75.0
종사자규모	1~9명	(105922)	53,103,823	27,580,426	25,523,396	51.9	92.5
	10~19명	(9106)	93,535,560	50,962,644	42,572,916	54.5	83.5
	20~49명	(7482)	52,502,561	28,461,325	24,041,237	54.2	84.5
	50~99명	(2192)	41,712,975	22,619,265	19,093,710	54.2	84.4
	100~299명	(698)	44,726,927	24,610,889	20,116,038	55.0	81.7
	300명이상	(76)	14,750,462	9,213,305	5,537,157	62.5	60.1
권역별	서울	(44630)	72,788,243	38,614,997	34,173,247	53.1	88.5
	인천/경기	(49318)	166,322,501	91,124,477	75,198,024	54.8	82.5
	대전/세종/충청/강원	(7235)	24,134,044	13,369,885	10,764,159	55.4	80.5
	부산/울산/경남	(12279)	18,951,634	10,776,352	8,175,282	56.9	75.9
	대구/경북	(8474)	12,020,899	6,570,887	5,450,012	54.7	82.9
	광주/전라/제주	(3540)	6,114,986	2,991,256	3,123,730	48.9	104.4

<재무현황 - 평균>

 특성별 결과

- 업종별 평균 자산은 정보통신방송기기가 평균 2,639백만원으로 가장 많고, 소프트웨어(평균 2,335백만원), 정보통신방송서비스(평균 1,652백만원) 순임
- 세부업종별로 평균 자산은 IT서비스가 가장 많고, 패키지 소프트웨어는 타 업종 대비 적은 것으로 나타남

[표 II-43] 2022년 ICT 중소기업 재무현황(평균)

(단위 : 개, 백만원)

구분		모집단 크기	자산총계	총자산	총부채
전체		(125476)	2,394	1,303	1,091
업종	정보통신방송서비스	(12744)	1,652	993	658
	정보통신방송기기	(52883)	2,639	1,441	1,198
	소프트웨어	(59849)	2,335	1,246	1,088
세부업종	통신서비스	(924)	1,601	829	772
	방송서비스	(3769)	2,172	1,496	676
	정보서비스	(8051)	1,414	777	637
	전자부품	(17147)	3,194	1,742	1,452
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	2,395	1,301	1,094
	통신 및 방송기기	(3717)	2,979	1,596	1,384
	영상 및 음향기기	(1289)	2,748	1,606	1,142
	정보통신응용기반기기	(28966)	2,277	1,244	1,033
	패키지 소프트웨어	(35168)	1,350	667	683
	게임소프트웨어	(3933)	2,552	1,736	816
	IT서비스	(20748)	3,963	2,135	1,827
매출액규모	1억 미만	(54194)	442	218	224
	1억~5억 미만	(35661)	403	194	209
	5억~10억 미만	(12443)	1,071	621	450
	10억~50억 미만	(16979)	7,141	3,828	3,313
	50억~100억 미만	(3232)	6,955	3,712	3,243
	100억 이상	(2967)	35,375	20,218	15,157
종사자규모	1~9명	(105922)	501	260	241
	10~19명	(9106)	10,272	5,597	4,675
	20~49명	(7482)	7,017	3,804	3,213
	50~99명	(2192)	19,030	10,319	8,711
	100~299명	(698)	64,057	35,247	28,810
	300명이상	(76)	194,556	121,522	73,034
권역별	서울	(44630)	1,631	865	766
	인천/경기	(49318)	3,372	1,848	1,525
	대전/세종/충청/강원	(7235)	3,336	1,848	1,488
	부산/울산/경남	(12279)	1,543	878	666
	대구/경북	(8474)	1,419	775	643
	광주/전라/제주	(3540)	1,727	845	882

다. 매출현황³²⁾

- 2022년 총 매출액은 약 226조원(평균 1,802백만원)으로 추정됨
- 총 영업이익은 약 12조원, 총 금융비용은 약 3조원, 총 순이익은 8조원으로 추정됨
- 2022년의 매출액영업이익률은 5.32%, 매출액순이익률은 3.4%임

[표 II-44] ICT 중소기업 매출현황

(단위 : 백만원, %)

구분		2022년 매출현황
매출액	총액	226,138,188
	평균	1,802
영업이익	총액	12,051,853
	평균	96
금융비용(이자비용)	총액	2,928,596
	평균	24
순이익	총액	7,734,567
	평균	62
수출액 ³³⁾	총액	24,519,447
매출액영업이익률(%)		5.3
매출액순이익률(%)		3.4

32) 본 조사는 ICT 실태조사(과학기술정보통신부)의 'ICT산업 중소기업 통계'와는 조사단위와 대상 등에 차이가 있어 직접적인 비교에 제약이 있음

- ICT 중소기업 실태조사는 조사목적에 고려하여 종사자 수 1인 이상의 중소기업 전체를 대상으로 하고 있으나, ICT 실태조사의 정보통신 방송기기부문의 경우 광업제조업조사(통계청, 10인 이상 사업체)를 인용하므로 조사범위에 차이가 있음

- 매출액의 경우 ICT 중소기업 실태조사는 해당 기업체의 매출액을 기준으로 하며, ICT 실태조사는 해당 사업체의 ICT 품목 판매(생산)액에 대한 합산으로 산출된 결과임

33) 수출액이 있는 기업(N=4,504)의 수출액 합산 값

<매출현황 - 합계>

특성별 결과

- 업종별 총 매출액은 정보통신방송기기가 약 142조원으로 규모가 가장 컸고, 소프트웨어(약 68조원), 정보통신방송서비스(약 15조원)의 순임
- 세부업종별로는 수출액과 금융비용은 정보통신응용기반기기, 영업이익과 순이익은 IT서비스가 가장 큼

[표 II-45] 2022년 ICT 중소기업 매출현황(합계)

(단위 : 개, 백만원)

구분	모집단 크기	총 매출액	수출액	영업이익	금융비용 (이자비용)	순이익	
전체	(125476)	226,138,188	24,519,447	12,051,853	2,928,596	7,734,567	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	15,385,808	413,421	427,328	279,764	25,260
	정보통신방송기기	(52883)	142,441,842	21,270,047	9,632,417	1,912,632	6,866,544
	소프트웨어	(59849)	68,310,538	2,835,979	1,992,108	736,200	842,763
세부업종	통신서비스	(924)	2,710,712	57,950	120,520	11,102	79,535
	방송서비스	(3769)	5,967,988	88,794	276,508	65,020	271,008
	정보서비스	(8051)	6,707,109	266,677	30,300	203,642	-325,283
	전자부품	(17147)	58,673,417	8,567,788	2,919,597	688,603	2,304,588
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	4,435,080	734,947	223,894	43,797	199,565
	통신 및 방송기기	(3717)	10,997,672	1,559,777	582,527	128,488	354,472
	영상 및 음향기기	(1289)	3,362,070	857,731	886,694	81,700	29,049
	정보통신응용기반기기	(28966)	64,973,603	9,549,804	5,019,705	970,045	3,978,869
	패키지 소프트웨어	(35168)	42,892,430	1,193,650	-4,148,880	469,782	-4,457,637
	게임소프트웨어	(3933)	5,165,786	1,068,101	-385,125	110,793	-678,168
	IT서비스	(20748)	20,252,322	574,229	6,526,114	155,625	5,978,568
매출액규모	1억 미만	(54194)	26,543,689	4,461	-3,994,169	362,727	-3,423,386
	1억~5억 미만	(35661)	15,821,361	502,598	173,537	542,054	10,589
	5억~10억 미만	(12443)	13,824,355	629,420	605,295	116,665	643,507
	10억~50억 미만	(16979)	53,594,005	3,229,578	9,506,613	717,695	7,558,886
	50억~100억 미만	(3232)	26,632,691	3,272,272	1,462,212	199,668	435,246
	100억 이상	(2967)	89,722,087	16,881,118	4,298,365	989,786	2,509,726
종사자규모	1~9명	(105922)	58,782,425	1,769,800	-1,586,233	1,049,913	-2,052,858
	10~19명	(9106)	31,394,522	2,539,525	7,766,968	308,636	6,908,631
	20~49명	(7482)	51,963,411	4,609,764	2,496,655	659,058	794,002
	50~99명	(2192)	42,977,404	5,241,262	1,834,409	448,930	1,304,041
	100~299명	(698)	32,489,676	8,258,908	1,400,012	376,313	1,142,098
	300명이상	(76)	8,530,750	2,100,189	140,042	85,744	-361,347
권역별	서울	(44630)	76,185,444	3,085,473	2,314,310	854,297	935,151
	인천/경기	(49318)	93,992,193	13,708,950	6,988,856	1,453,237	3,990,004
	대전/세종/충청/강원	(7235)	20,641,136	2,836,051	900,393	246,148	866,744
	부산/울산/경남	(12279)	17,608,625	2,236,095	1,113,337	213,776	1,394,108
	대구/경북	(8474)	11,704,644	2,154,900	721,842	90,267	625,898
	광주/전라/제주	(3540)	6,006,146	497,980	13,114	70,869	-77,338

<매출현황 - 평균>

✓ 특성별 결과

- 업종별 기업 당 평균 매출액은 정보통신방송기기가 평균 2,694백만원으로 가장 컸고, 정보통신방송서비스(1,207백만원), 소프트웨어(1,141백만원) 순임
- 세부업종별로 기업당 평균 총매출액은 전자부품(3,422백만원), 수출액(665백만원), 영업이익(688백만원), 금융비용(63백만원)은 영상 및 음향기기, 순이익(288백만원)은 IT서비스가 가장 큰 것으로 나타남

[표 II-46] 2022년 ICT 중소기업 매출현황(평균)

(단위 : 개, 백만원)

구분	모집단 크기	총매출액	수출액	영업이익	금융비용 (이자비용)	순이익	
전체	(125476)	1,802	195	96	24	62	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	1,207	32	34	22	2
	정보통신방송기기	(52883)	2,694	402	183	36	130
	소프트웨어	(59849)	1,141	47	33	13	14
세부업종	통신서비스	(924)	2,934	63	130	12	86
	방송서비스	(3769)	1,583	24	73	17	72
	정보서비스	(8051)	833	33	4	25	-40
	전자부품	(17147)	3,422	500	170	40	134
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	2,514	417	127	25	113
	통신 및 방송기기	(3717)	2,959	420	157	35	95
	영상 및 음향기기	(1289)	2,608	665	688	63	23
	정보통신응용기반기기	(28966)	2,243	330	175	33	138
	패키지 소프트웨어	(35168)	1,220	34	-118	14	-127
	게임소프트웨어	(3933)	1,313	272	-98	30	-172
IT서비스	(20748)	976	28	315	8	288	
매출액규모	1억 미만	(54194)	490	0	-74	7	-63
	1억~5억 미만	(35661)	444	14	5	15	0
	5억~10억 미만	(12443)	1,111	51	49	9	52
	10억~50억 미만	(16979)	3,156	190	562	44	447
	50억~100억 미만	(3232)	8,240	1,012	452	64	135
	100억 이상	(2967)	30,240	5,690	1,449	350	846
종사자규모	1~9명	(105922)	555	17	-15	10	-19
	10~19명	(9106)	3,448	279	853	36	759
	20~49명	(7482)	6,945	616	334	89	106
	50~99명	(2192)	19,607	2,391	837	210	595
	100~299명	(698)	46,531	11,828	2,005	566	1,636
	300명이상	(76)	112,519	27,701	1,847	1,220	-4,766
권역별	서울	(44630)	1,707	69	52	21	21
	인천/경기	(49318)	1,906	278	143	30	81
	대전/세종/충청/강원	(7235)	2,853	392	124	35	120
	부산/울산/경남	(12279)	1,434	182	91	18	114
	대구/경북	(8474)	1,381	254	85	11	74
	광주/전라/제주	(3540)	1,697	141	4	20	-22

라. 경영성과³⁴⁾

- 2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 경영성과 비교결과, ICT 중소기업은 대기업 대비 매출액영업이익률은 높고, 매출액순이익률은 상대적으로 낮음. 반면, 중소기업과 비교 시 매출액영업이익률과 매출액순이익률 모두 높음

[표 II-47] 2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 경영성과 비교

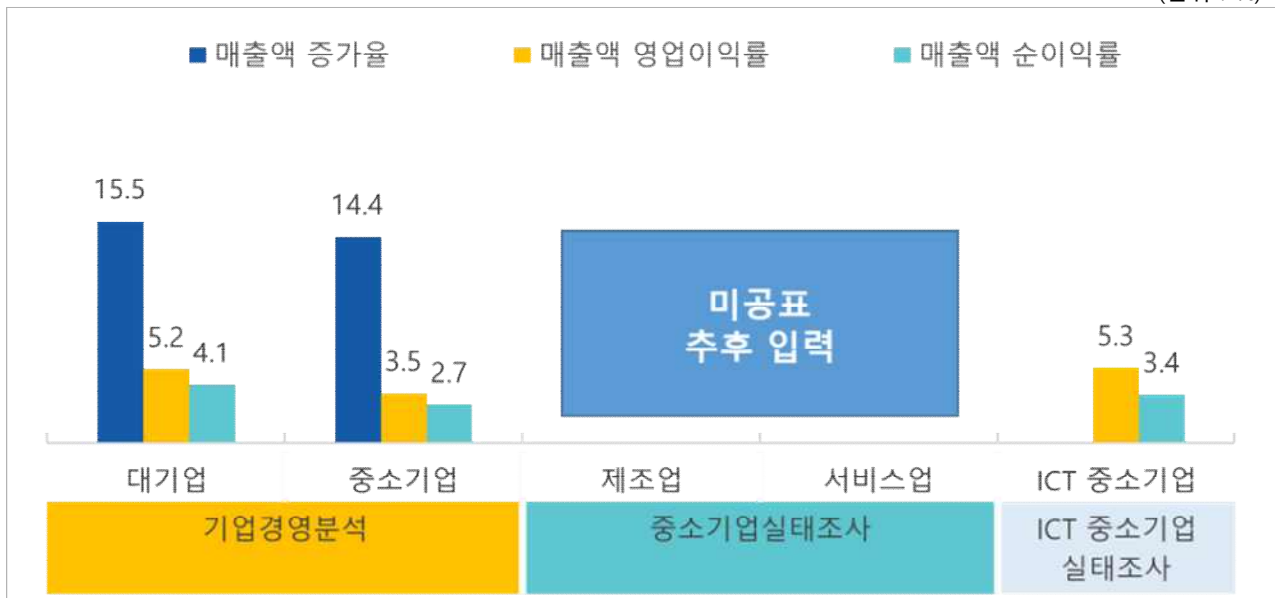
(단위 : %)

구분	기업경영분석		중소기업실태조사		ICT중소기업실태조사
	대기업	중소기업	제조업	서비스업	
매출액 증가율(%)	15.5	14.4	추후 입력	추후 입력	- 35)
매출액영업이익률(%)	5.2	3.5	추후 입력	추후 입력	5.3
매출액순이익률(%)	4.1	2.7	추후 입력	추후 입력	3.4

- * 대기업, 중소기업 자료 : 2022년 기업경영분석, 한국은행(법인기업 기준)
- * 제조업, 서비스업 중소기업 자료 : 2022년 기준 중소기업실태조사, 중소벤처기업부
- * ICT 중소기업 자료 : (2022년 기준) 2023 ICT 중소기업실태조사, 과학기술정보통신부

[그림 II-24] 2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 경영성과 비교

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

34) 경영성과 분석은 전체 산업 대비 ICT 중소기업의 수준을 파악하는 것이 목적임. 단, 기업경영분석(한국은행)은 전 산업의 법인기업을 기준으로 산출된 결과이며, 중소기업실태조사(중소벤처기업부)는 제조업, 서비스업 중 매출액 5억 원 초과 기업을 기준으로 산출된 결과로 본 조사결과와 직접적인 비교에는 제약이 있음

35) 조사 기준시점(2021년)의 조사만 진행함에 따라 산출하지 않음

✓ 특성별 결과

- 업종별로 매출액영업이익률과 순이익률은 정보통신방송기기가 가장 높음
- 세부업종별로 매출액영업이익률과 매출액순이익률은 IT서비스가 모두 높게 나타남
- 매출액 규모별로는 매출액영업이익률과 순이익률 모두 10억~50억 미만이 높음
- 종사자 규모별로는 매출액영업이익률과 순이익률 모두 10~19명에서 높게 나타남
- 권역별로 매출액영업이익률은 인천/경기, 매출액순이익률은 부산/울산/경남이 높음

[표 II-48] ICT 중소기업 경영성과 현황

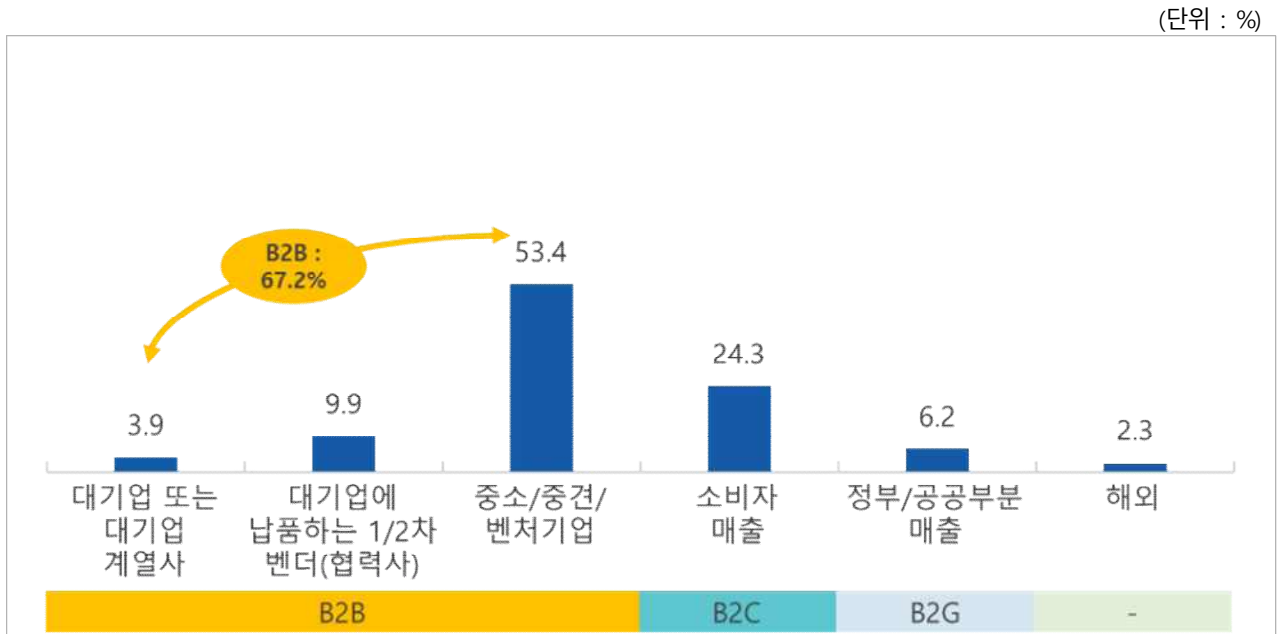
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	매출액영업이익률	매출액순이익률
전체		(125476)	5.3	3.4
업종	정보통신방송서비스	(12744)	2.8	0.2
	정보통신방송기기	(52883)	6.8	4.8
	소프트웨어	(59849)	2.9	1.2
세부업종	통신서비스	(924)	4.4	2.9
	방송서비스	(3769)	4.6	4.5
	정보서비스	(8051)	0.5	-4.8
	전자부품	(17147)	5.0	3.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	5.0	4.5
	통신 및 방송기기	(3717)	5.3	3.2
	영상 및 음향기기	(1289)	26.4	0.9
	정보통신응용기반기기	(28966)	7.7	6.1
	패키지 소프트웨어	(35168)	-9.7	-10.4
	게임소프트웨어	(3933)	-7.5	-13.1
	IT서비스	(20748)	32.2	29.5
매출액규모	1억 미만	(54194)	-15.0	-12.9
	1억~5억 미만	(35661)	1.1	0.1
	5억~10억 미만	(12443)	4.4	4.7
	10억~50억 미만	(16979)	17.7	14.1
	50억~100억 미만	(3232)	5.5	1.6
	100억 이상	(2967)	4.8	2.8
종사자규모	1~9명	(105922)	-2.7	-3.5
	10~19명	(9106)	24.7	22.0
	20~49명	(7482)	4.8	1.5
	50~99명	(2192)	4.3	3.0
	100~299명	(698)	4.3	3.5
	300명이상	(76)	1.6	-4.2
권역별	서울	(44630)	3.0	1.2
	인천/경기	(49318)	7.4	4.2
	대전/세종/충청/강원	(7235)	4.4	4.2
	부산/울산/경남	(12279)	6.3	7.9
	대구/경북	(8474)	6.2	5.3
광주/전라/제주	(3540)	0.2	-1.3	

마. 매출구조

- 2022년 매출구조는 'B2B(기업매출)'가 매출의 67.2%를 차지하고 있으며, 다음으로 'B2C(소비자 매출)'(24.3%), 'B2G(정부/공공부문 매출)'(6.2%), '해외'(2.3%)의 순으로 나타남

[그림 II-25] 2022년 매출구조



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로 'B2B' 비율은 정보통신방송기기가 71.8%로 가장 높고, 소프트웨어(66.2%), 정보통신 방송서비스(52.2%) 순임
 - 정보통신방송서비스(37.8%)는 'B2C' 비율이 타 업종 대비 높음
- 세부업종별로는 통신 및 방송기기의 'B2B' 비율이 81.3% 수준으로 가장 높고, 전자부품(80.9%), 패키지 소프트웨어(70.1%) 등의 순임
 - 통신서비스(43.6%) 및 정보서비스(43.6%)는 타 업종 대비 'B2C' 비율이 높음
- 매출액 규모별로는 5억~10억 미만에서 'B2B' 비율이 78.2%로 가장 높았고, 10억~50억 미만(77.0%), 50억~100억 미만(74.5%) 등의 순으로 나타남
- 종사자 규모별로는 10~19명 규모의 'B2B' 비율이 75.6%로 가장 높고, 20~49명(74.1%), 1~9명(66.1%) 등의 순임
- 권역별로는 인천/경기에서 'B2B' 비율이 75.6%로 가장 높았으며, 대전/세종/충청/강원(75.0%), 부산/울산/경남(73.7%) 등의 순으로 나타남

[표 II-49] 2022년 매출구조

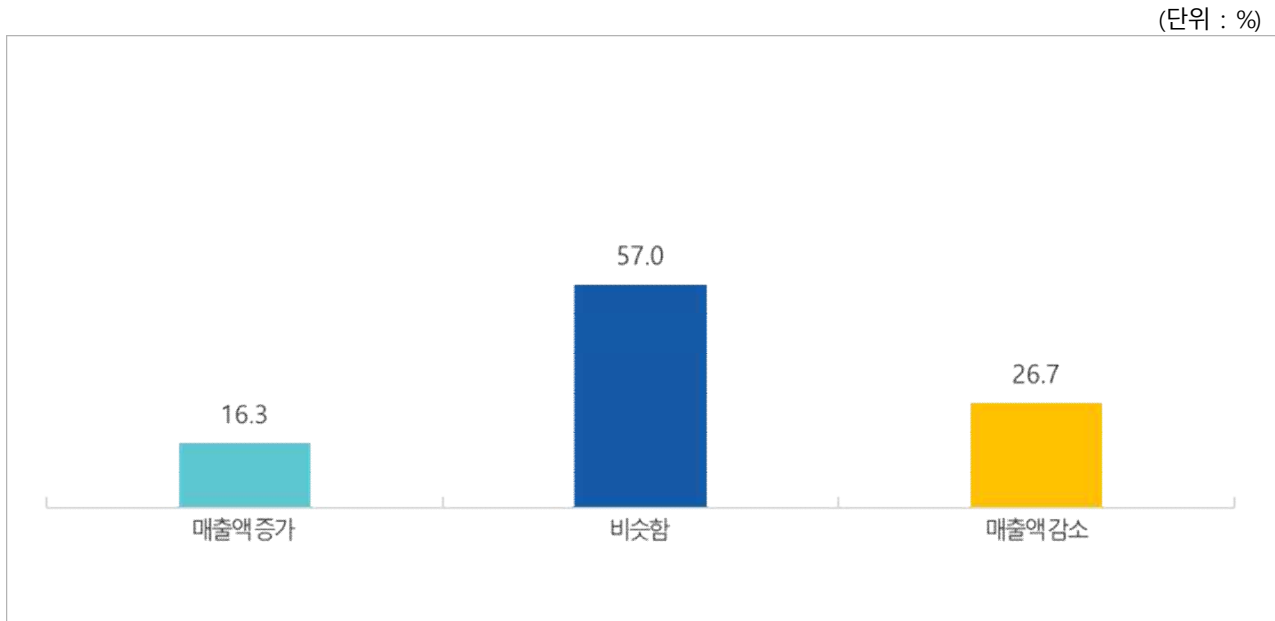
(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	B2B			B2C	B2G	해 외	
		대기업 또는 대기업 계열사	대기업에 납품하는 1/2차 벤더 (협력사)	중소/중견/벤처기업	소비자매출	정부/공공 부분 매출		
전체	(125476)	3.9	9.9	53.4	24.3	6.2	2.3	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	3.6	2.4	46.2	37.8	9.4	0.6
	정보통신방송기기	(52883)	4.3	7.6	59.9	18.9	4.9	4.4
	소프트웨어	(59849)	3.6	13.5	49.1	26.2	6.8	0.8
세부업종	통신서비스	(924)	6.2	2.1	39.4	48.3	2.8	1.2
	방송서비스	(3769)	9.1	4.7	43.1	22.8	19.2	1.3
	정보서비스	(8051)	0.8	1.3	48.5	43.6	5.6	0.2
	전자부품	(17147)	4.1	8.5	68.3	8.6	5.2	5.2
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	4.2	8.4	57.2	19.7	5.5	5.0
	통신 및 방송기기	(3717)	4.5	8.1	68.7	6.9	8.4	3.4
	영상 및 음향기기	(1289)	4.0	5.1	56.0	22.3	7.4	5.3
	정보통신응용기반기기	(28966)	4.5	7.1	54.1	26.2	4.0	4.0
	패키지 소프트웨어	(35168)	4.7	13.3	52.1	21.9	7.1	1.0
	게임소프트웨어	(3933)	1.2	6.1	45.6	41.9	1.9	3.4
	IT서비스	(20748)	2.3	15.2	44.7	30.5	7.2	0.1
	매출액규모	1억 미만	(54194)	0.3	6.2	50.9	36.9	5.7
1억~5억 미만		(35661)	3.4	11.6	57.6	20.3	4.6	2.5
5억~10억 미만		(12443)	3.9	13.6	60.7	13.5	4.1	4.1
10억~50억 미만		(16979)	10.7	13.8	52.5	7.6	11.1	4.3
50억~100억 미만		(3232)	16.8	14.6	43.1	3.7	12.2	9.8
100억 이상		(2967)	22.1	12.9	33.5	5.2	11.6	14.7
종사자규모	1~9명	(105922)	2.0	9.3	54.8	27.4	5.0	1.6
	10~19명	(9106)	10.0	14.6	51.0	9.4	10.1	4.8
	20~49명	(7482)	17.1	12.4	44.6	6.2	14.3	5.5
	50~99명	(2192)	20.3	9.6	35.9	4.0	20.5	9.7
	100~299명	(698)	21.1	11.4	20.5	7.9	17.2	21.9
	300명이상	(76)	30.4	9.1	18.8	4.4	14.4	23.0
권역별	서울	(44630)	4.7	11.4	41.0	33.1	8.0	1.8
	인천/경기	(49318)	2.8	9.3	63.5	18.0	3.5	2.9
	대전/세종/충청/강원	(7235)	5.8	14.4	54.8	10.5	11.6	2.9
	부산/울산/경남	(12279)	3.1	6.3	64.3	18.1	7.0	1.2
	대구/경북	(8474)	5.4	9.0	50.9	27.9	3.1	3.5
	광주/전라/제주	(3540)	4.2	4.4	33.9	39.9	16.7	0.9

바. 매출액 비교 (2021년 대비 2022년)

- 2021년 대비 2022년 매출액 변화는 비슷함이 57.0%로 가장 높고, 매출액 감소(26.7%), 매출액 증가(16.3%)의 순임

[그림 Ⅱ-26] 매출액 변화



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로 매출액 변화에 대해 모든 업종에서 '비슷함'이 가장 많음
- 세부업종별로는 대부분의 업종에서 '비슷함'이 높게 나타났으나, 게임소프트웨어는 '매출액 감소'가 가장 높게 나타남
 - 통신 및 방송기기(25.0%), 패키지 소프트웨어(23.6%), 게임소프트웨어(21.8%)는 '매출액 증가'가 타 업종 대비 높음
- 매출액 규모별로 대부분의 규모에서 '비슷함'이 가장 높았으나, 100억 이상은 '매출액 증가' 비율이 가장 높게 나타남
- 종사자 규모별로는 49명 이하는 '비슷함', 50명 이상은 '매출액 증가' 비율이 가장 높음
- 권역별 매출액 변화의 경우, 모든 권역에서 '비슷함'이 가장 높게 나타남

[표 II-50] 매출액 비교 (2021년 대비 2022년)

(단위 : 개, %)

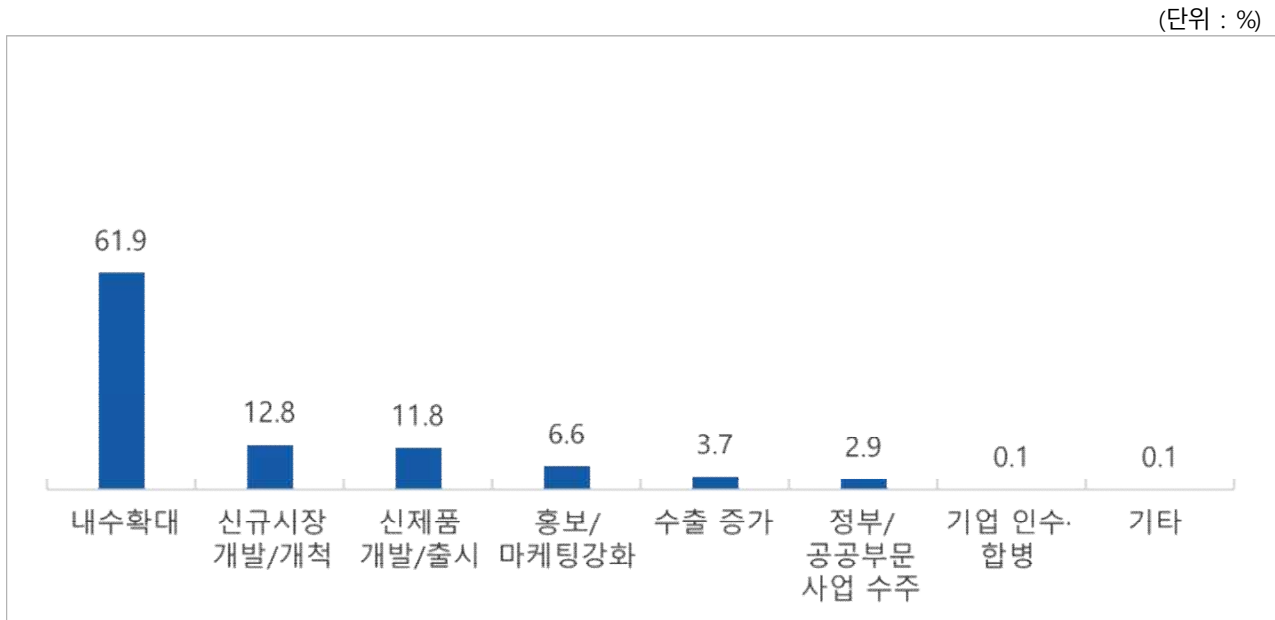
구분		모집단 크기	매출액 증가	비슷함	매출액 감소
전체		(125476)	16.3	57.0	26.7
업종	정보통신방송서비스	(12744)	10.1	71.5	18.4
	정보통신방송기기	(52883)	15.8	58.2	26.1
	소프트웨어	(59849)	18.1	53.0	29.0
세부업종	통신서비스	(924)	12.2	58.9	28.9
	방송서비스	(3769)	13.0	62.8	24.2
	정보서비스	(8051)	8.5	76.9	14.5
	전자부품	(17147)	15.1	55.1	29.8
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	18.1	47.7	34.1
	통신 및 방송기기	(3717)	25.0	45.4	29.6
	영상 및 음향기기	(1289)	17.4	47.5	35.1
	정보통신응용기반기기	(28966)	14.8	62.8	22.5
	패키지 소프트웨어	(35168)	23.6	51.3	25.1
	게임소프트웨어	(3933)	21.8	35.6	42.7
매출액규모	IT서비스	(20748)	8.0	59.0	33.0
	1억 미만	(54194)	10.6	62.4	27.1
	1억~5억 미만	(35661)	13.9	58.1	28.0
	5억~10억 미만	(12443)	19.0	53.0	28.0
	10억~50억 미만	(16979)	29.0	47.0	24.0
	50억~100억 미만	(3232)	39.5	43.1	17.4
종사자규모	100억 이상	(2967)	40.8	36.0	23.2
	1~9명	(105922)	12.8	59.2	28.0
	10~19명	(9106)	30.2	49.7	20.1
	20~49명	(7482)	34.7	45.8	19.4
	50~99명	(2192)	54.1	30.6	15.4
	100~299명	(698)	51.1	28.0	20.9
권역별	300명이상	(76)	58.9	27.7	13.4
	서울	(44630)	17.0	58.4	24.6
	인천/경기	(49318)	18.6	54.8	26.6
	대전/세종/충청/강원	(7235)	19.8	52.5	27.6
	부산/울산/경남	(12279)	9.2	50.4	40.3
	대구/경북	(8474)	7.7	76.1	16.2
광주/전라/제주	(3540)	13.7	57.4	28.8	

사. 매출 영향요인

1) 매출 증가 요인

- 2022년 매출 증가 요인으로는 '내수확대'가 61.9%로 가장 높고, 다음으로 '신규시장 개발/개척'(12.8%), '신제품 개발/출시'(11.8%), '홍보/마케팅강화'(6.6%) 등의 순으로 나타남

[그림 II-27] 매출 증가 요인



◇ 응답자 Base : 매출액 증가 기업(N=20,447)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(59.9%), 정보통신방송기기(69.3%), 소프트웨어(56.5%) 모두 '내수확대'가 가장 높게 나타남
- 세부업종별 또한 '내수확대'가 모두 가장 높았으며, 정보통신응용기반기기(74.7%), 전자부품(65.3%), 통신 및 방송기기(64.4%), 방송서비스(64.1%) 등의 순임
 - IT서비스(23.7%)는 '신규시장 개발/개척' 응답 비율이 타 업종 대비 높음
- 매출액 규모별로 모든 규모에서 '내수확대'를 응답한 비율이 높음
 - 1억 미만(69.4%), 50억~100억 미만(65.3%)과 10억~50억 미만(61.4%) 등의 순임
- 종사자 규모별로도 모든 규모에서 '내수확대' 응답 비율이 가장 높음
 - 50~99명(66.6%), 20~49명(63.7%), 1~9명(62.1%) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 서울(73.2%), 인천/경기(56.1%), 대전/세종/충청/강원(46.8%), 부산/울산/경남(57.2%), 대구/경북(80.7%)은 '내수확대', 광주/전라/제주(54.0%)는 '신규시장 개발/개척'이 높게 나타남

[표 II-51] 매출 증가 요인

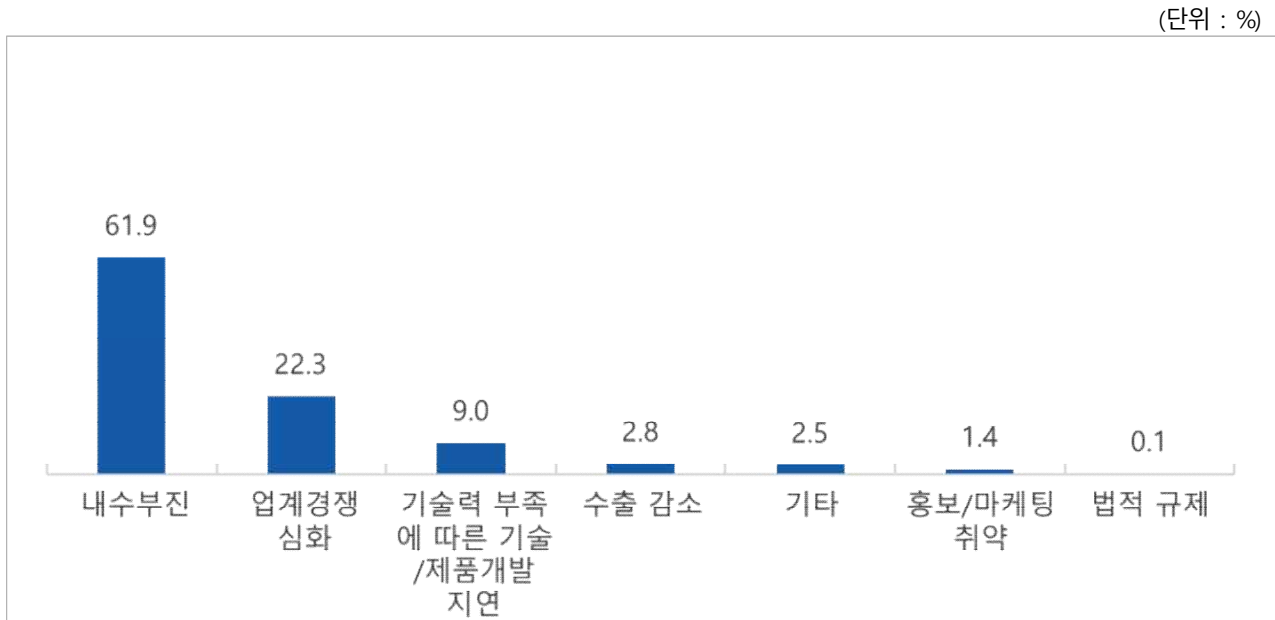
(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	내수확대	신규시장 개발/개척	신제품 개발/출시	홍보/마케팅강화	수출 증가	정부/공공부문 사업수주	기업인수합병	기타	
전체	(20447)	61.9	12.8	11.8	6.6	3.7	2.9	0.1	0.1	
업종	정보통신방송서비스	(1289)	59.9	6.4	7.4	23.2	1.5	0.7	-	0.9
	정보통신방송기기	(8341)	69.3	16.3	2.8	4.0	5.5	2.0	0.1	-
세부업종	소프트웨어	(10817)	56.5	10.9	19.3	6.7	2.6	3.9	0.1	-
	통신서비스	(113)	46.3	10.4	-	43.2	-	-	-	-
	방송서비스	(490)	64.1	2.4	2.4	27.7	-	1.0	-	2.4
	정보서비스	(686)	59.2	8.6	12.1	16.7	2.8	0.6	-	-
	전자부품	(2592)	65.3	23.3	1.1	0.2	9.3	0.7	-	-
	컴퓨터 및 주변기기	(320)	49.4	17.6	9.8	9.1	10.1	4.1	-	-
	통신 및 방송기기	(929)	64.4	15.3	7.2	4.6	3.2	5.3	-	-
	영상 및 음향기기	(224)	61.5	3.2	1.0	9.8	10.0	14.6	-	-
	정보통신응용기반기기	(4277)	74.7	12.8	2.4	5.4	3.2	1.3	0.2	-
	패키지 소프트웨어	(8297)	57.5	7.4	23.9	6.8	1.8	2.6	-	-
매출액규모	게임소프트웨어	(857)	48.7	19.3	10.1	9.7	11.0	-	1.2	-
	IT서비스	(1663)	55.6	23.7	1.6	5.0	1.9	12.2	-	-
	1억 미만	(5718)	69.4	3.2	22.4	5.0	-	-	-	-
	1억~5억 미만	(4951)	58.0	20.6	10.4	9.0	1.4	0.5	-	-
	5억~10억 미만	(2364)	54.8	24.9	3.7	10.1	3.7	2.8	-	-
	10억~50억 미만	(4925)	61.4	11.5	7.4	6.4	5.4	7.4	0.2	0.2
종사자규모	50억~100억 미만	(1277)	65.3	8.3	6.2	2.5	10.7	6.9	-	-
	100억 이상	(1211)	55.5	12.5	7.9	2.9	16.7	3.9	0.6	-
	1~9명	(13508)	62.1	14.5	12.8	8.0	1.6	1.1	-	-
	10~19명	(2753)	60.2	7.5	13.4	6.1	3.6	9.1	-	-
	20~49명	(2600)	63.7	11.5	8.4	3.0	8.1	4.4	0.4	0.5
	50~99명	(1185)	66.6	9.0	6.2	2.4	10.0	5.2	0.6	-
권역별	100~299명	(357)	43.2	10.8	8.0	3.0	28.9	6.1	-	-
	300명이상	(45)	56.4	23.3	4.3	-	16.0	-	-	-
	서울	(7575)	73.2	9.1	9.8	3.2	2.0	2.8	-	-
	인천/경기	(9167)	56.1	12.0	17.6	8.6	4.3	1.3	0.1	-
	대전/세종/충청/강원	(1434)	46.8	28.6	0.5	8.0	4.8	11.3	-	-
	부산/울산/경남	(1132)	57.2	7.5	3.5	15.0	10.3	5.9	0.6	-
지역별	대구/경북	(653)	80.7	11.7	1.0	1.6	5.0	-	-	-
	광주/전라/제주	(485)	27.5	54.0	2.2	6.1	-	7.7	-	2.4

2) 매출 감소 요인

- 2022년 매출 감소 요인으로는 '내수부진'이 61.9%로 가장 높고, 다음으로 '업계경쟁 심화'(22.3%), '기술력 부족에 따른 기술/제품 개발 지연'(9.0%) 등의 순임

[그림 Ⅱ-28] 매출 감소 요인



◇ 응답자 Base : 매출액 감소 기업(N=33,467)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(71.8%), 정보통신방송기기(77.3%), 소프트웨어(48.3%) 모두 '내수부진'이 가장 높게 나타남
- 대부분의 세부업종에서도 '내수부진'이 가장 높았으나, 패키지 소프트웨어(53.2%)는 '업계경쟁 심화'가 가장 높게 나타남
- 매출액 규모별로 모든 규모에서 '내수부진'을 응답한 비율이 높음
 - 100억 이상(79.6%), 50억~100억 미만(71.9%), 1억~5억 미만(69.8%) 등의 순임
- 종사자 규모별로도 모든 규모에서 '내수부진' 응답 비율이 가장 높음
 - 300명이상(100.0%), 20~49명(69.3%), 50~99명(68.9%) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 부산/울산/경남 외 모든 권역에서 '내수부진' 응답 비율이 가장 높게 나타남
 - 부산/울산/경남(61.5%)는 '업계경쟁 심화'가 가장 높음

[표 II-52] 매출 감소 요인

(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	내수부진	업계경쟁 심화	기술력 부족에 따른 기술/제품 개발 지연	수출 감소	기타	홍보/마케팅 취약	법적 규제	
전체	(33467)	61.9	22.3	9.0	2.8	2.5	1.4	0.1	
업종	정보통신방송서비스	(2349)	71.8	5.0	3.8	0.4	11.1	8.1	-
	정보통신방송기기	(13777)	77.3	9.1	3.9	5.3	3.7	0.5	0.2
	소프트웨어	(17341)	48.3	35.2	13.7	1.3	0.4	1.2	-
세부업종	통신서비스	(267)	62.1	18.8	4.4	2.7	4.4	7.6	-
	방송서비스	(911)	69.1	3.8	-	0.3	26.8	-	-
	정보서비스	(1171)	76.0	2.7	6.5	-	0.3	14.4	-
	전자부품	(5115)	77.3	7.8	7.7	4.7	1.7	0.8	-
	컴퓨터 및 주변기기	(602)	81.0	-	4.8	4.6	-	4.8	4.8
	통신 및 방송기기	(1101)	79.2	13.1	0.7	5.6	1.4	-	-
	영상 및 음향기기	(452)	85.3	8.1	-	1.9	4.7	-	-
	정보통신응용기반기기	(6507)	76.0	10.4	1.6	5.9	6.0	-	-
	패키지 소프트웨어	(8823)	37.1	53.2	6.1	2.1	0.4	1.0	-
	게임소프트웨어	(1678)	54.4	26.2	17.6	1.9	-	-	-
	IT서비스	(6841)	61.2	14.1	22.5	0.0	0.4	1.7	-
	매출액규모	1억 미만	(14684)	53.2	32.4	10.0	0.3	4.0	-
1억~5억 미만		(9978)	69.8	14.4	10.9	1.9	-	3.1	-
5억~10억 미만		(3481)	63.6	16.5	5.5	8.8	2.9	2.7	-
10억~50억 미만		(4075)	68.0	15.3	5.5	6.2	3.5	1.5	-
50억~100억 미만		(562)	71.9	9.4	3.9	14.1	0.7	-	-
100억 이상		(687)	79.6	5.4	1.7	13.2	-	-	-
종사자규모	1~9명	(29696)	61.2	23.4	9.5	1.6	2.7	1.6	0.1
	10~19명	(1826)	66.6	20.3	6.1	5.8	1.2	-	-
	20~49명	(1452)	69.3	8.1	4.9	17.4	0.3	-	-
	50~99명	(337)	68.9	10.0	1.7	19.5	-	-	-
	100~299명	(146)	56.5	3.3	4.4	35.9	-	-	-
	300명이상	(10)	100.0	-	-	-	-	-	-
권역별	서울	(10982)	60.9	24.8	8.6	2.1	0.9	2.7	-
	인천/경기	(13141)	75.8	9.7	7.5	4.8	1.7	0.3	0.2
	대전/세종/충청/강원	(1999)	60.4	4.3	10.7	1.4	17.4	5.9	-
	부산/울산/경남	(4953)	23.0	61.5	12.5	0.4	2.5	0.1	-
	대구/경북	(1371)	77.6	17.4	-	1.1	3.9	-	-
	광주/전라/제주	(1021)	63.9	10.3	22.9	2.9	-	-	-

04

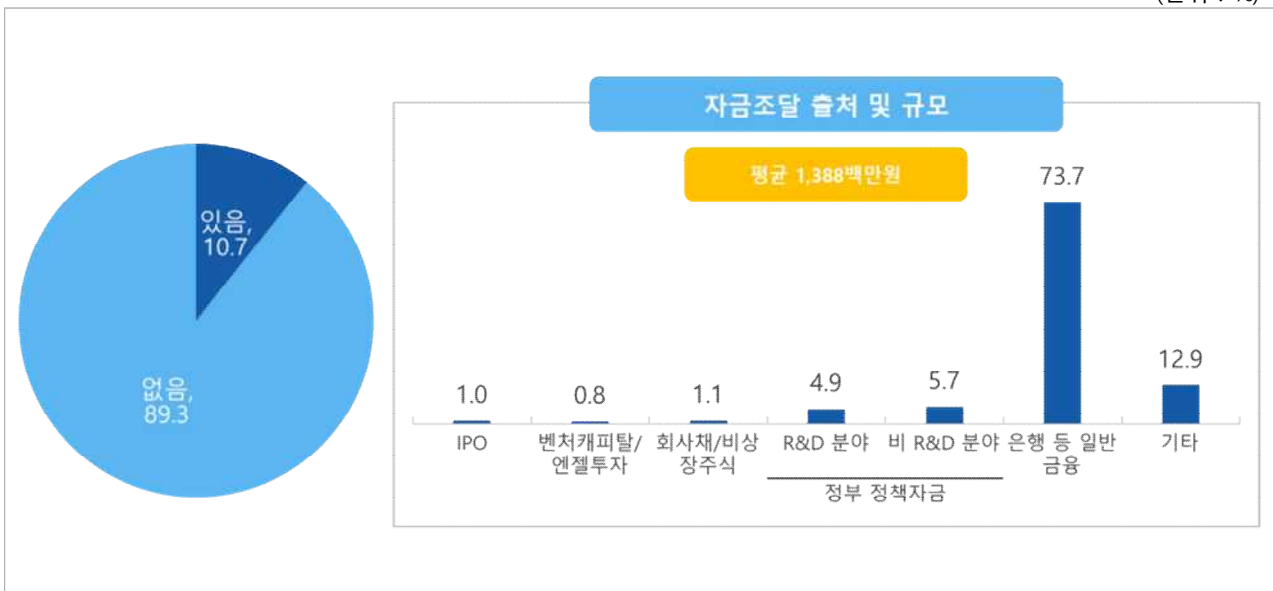
자금조달 및 투자현황

가. 신규 외부 자금조달 경험 및 출처, 규모

- ICT 중소기업 신규 외부 자금조달 규모는 2022년 기준으로 평균 1,388백만원이며, 자금출처는 '은행 등 일반금융'이 73.7%로 높게 나타남

[그림 II-29] 신규 외부 자금조달 경험 및 출처, 규모

(단위 : %)



- ◇ 신규 외부 자금조달 경험 Base : 전체 기업(N=125,476)
- ◇ 응답자 Base : 2022년 신규 외부 자금 조달을 경험한 기업(N=13,446)

특성별 결과

- 업종별로 소프트웨어가 평균 1,768백만원으로 가장 많고, 정보통신방송기기(997백만원), 정보통신방송서비스(437백만원) 순임
- 세부업종별로는 게임소프트웨어가 평균 21,180백만원으로 가장 많았고, 전자부품(1,657백만원), 영상 및 음향기기(1,279백만원) 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 매출액이 커질수록 자금조달 규모도 커지는 경향을 보임
- 종사자 규모별로는 300명 이상이 38,486백만원으로 자금조달 규모가 가장 크고, 100~299명(11,943백만원), 20~49명(8,923백만원) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 서울이 평균 3,961백만원으로 가장 많았고, 대전/세종/충청(2,840백만원), 대구/경북(1,089백만원) 순임

[표 II-53] 신규 외부 자금조달 경험

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	있음	없음
전체		(125476)	10.7	89.3
업종	정보통신방송서비스	(12744)	8.7	91.3
	정보통신방송기기	(52883)	8.9	91.1
	소프트웨어	(59849)	12.8	87.2
세부업종	통신서비스	(924)	4.4	95.6
	방송서비스	(3769)	4.4	95.6
	정보서비스	(8051)	11.2	88.8
	전자부품	(17147)	10.1	89.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	14.7	85.3
	통신 및 방송기기	(3717)	15.3	84.7
	영상 및 음향기기	(1289)	14.5	85.5
	정보통신응용기반기기	(28966)	6.8	93.2
	패키지 소프트웨어	(35168)	16.1	83.9
	게임소프트웨어	(3933)	14.9	85.1
	IT서비스	(20748)	6.7	93.3
매출액규모	1억 미만	(54194)	9.0	91.0
	1억~5억 미만	(35661)	10.5	89.5
	5억~10억 미만	(12443)	12.4	87.6
	10억~50억 미만	(16979)	12.6	87.4
	50억~100억 미만	(3232)	19.2	80.8
	100억 이상	(2967)	17.4	82.6
종사자규모	1~9명	(105922)	9.6	90.4
	10~19명	(9106)	14.6	85.4
	20~49명	(7482)	19.6	80.4
	50~99명	(2192)	12.7	87.3
	100~299명	(698)	23.8	76.2
	300명이상	(76)	37.8	62.2
권역별	서울	(44630)	7.5	92.5
	인천/경기	(49318)	16.6	83.4
	대전/세종/충청/강원	(7235)	9.4	90.6
	부산/울산/경남	(12279)	5.9	94.1
	대구/경북	(8474)	3.6	96.4
	광주/전라/제주	(3540)	5.3	94.7

[표 II-54] 신규 외부 자금조달 출처 및 규모

(단위 : 개, 백만원, %)

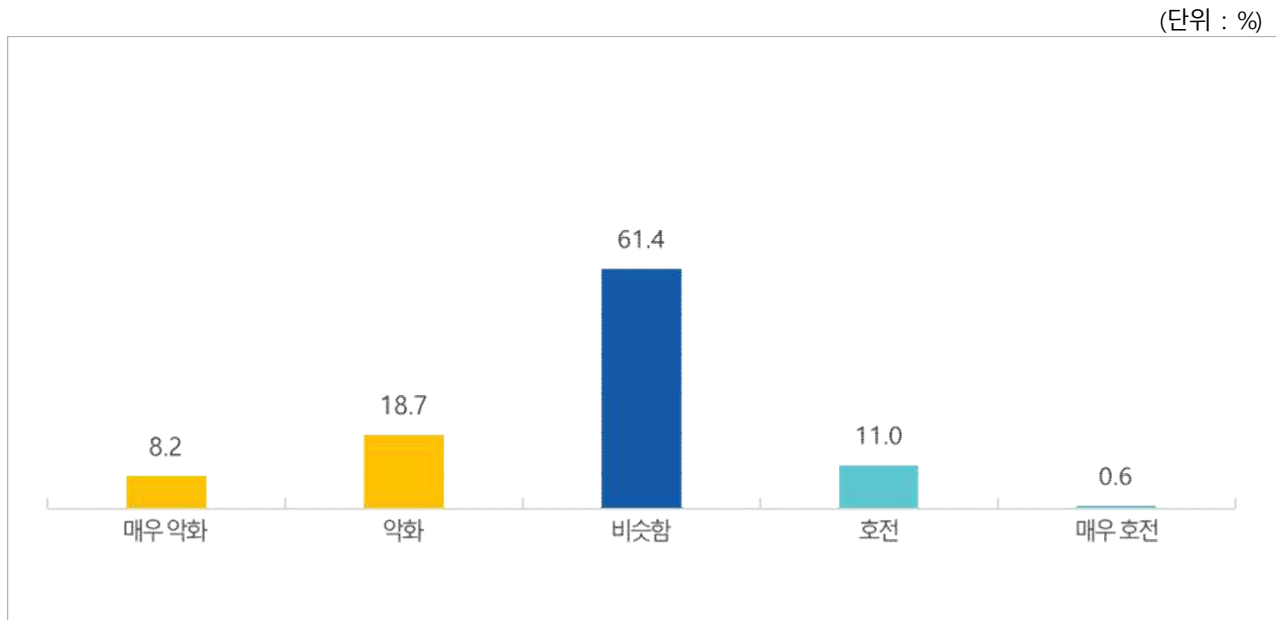
구분		총 자금규모		자금조달방법						
		모집단 크기	자금조달 규모	IPO	벤처캐피탈/엔젤투자	회사채/비상장주식	정부 정책자금		은행 등 일반금융	기타
							R&D 분야	비 R&D 분야		
전체		(13446)	1,388	1.0	0.8	1.1	49	5.7	73.7	12.9
업종	정보통신방송서비스	(1110)	437	1.4	-	-	-	-	78.8	19.9
	정보통신방송기기	(4705)	997	1.5	0.2	0.7	6.5	4.7	84.8	1.7
	소프트웨어	(7632)	1,768	0.6	1.3	1.4	4.6	7.1	66.1	18.8
세부업종	통신서비스	(41)	207	-	-	-	-	-	100.0	-
	방송서비스	(167)	1,040	5.3	-	-	-	-	94.7	-
	정보서비스	(902)	336	0.7	-	-	-	-	74.9	24.4
	전자부품	(1731)	1,657	2.6	0.3	0.0	0.4	3.2	93.4	0.0
	컴퓨터 및 주변기기	(260)	529	0.9	0.6	11.0	2.5	14.3	70.6	-
	통신 및 방송기기	(568)	440	1.8	0.2	0.6	9.6	21.1	66.5	0.1
	영상 및 음향기기	(187)	1,279	0.5	-	-	9.3	3.4	77.6	9.3
	정보통신응용기반기기	(1959)	610	0.6	-	-	11.3	-	85.0	3.1
	패키지 소프트웨어	(5648)	136	0.3	0.9	1.3	2.4	9.3	63.9	21.9
	게임소프트웨어	(586)	21,180	2.7	8.9	0.9	0.4	0.4	84.3	2.4
	IT서비스	(1398)	218	1.3	-	2.0	15.5	1.1	67.2	12.9
	매출액규모	1억 미만	(4894)	73	-	0.7	-	-	8.0	62.0
1억~5억 미만		(3738)	150	-	-	0.8	5.1	3.5	88.8	1.9
5억~10억 미만		(1542)	267	-	-	-	19.5	5.6	72.3	2.6
10억~50억 미만		(2136)	311	-	2.4	1.4	5.9	5.4	76.6	8.2
50억~100억 미만		(620)	462	-	1.7	6.9	3.7	5.4	81.0	1.3
100억 이상		(516)	31,738	26.3	2.1	7.9	3.8	0.5	57.2	2.2
종사자규모	1~9명	(10176)	118	-	0.5	-	3.1	6.4	73.8	16.2
	10~19명	(1333)	299	-	0.5	6.1	11.3	4.1	75.3	2.7
	20~49명	(1465)	8,923	1.1	2.7	2.5	11.3	3.0	76.5	3.0
	50~99명	(278)	3,283	17.4	1.4	2.7	7.8	-	70.8	-
	100~299명	(166)	11,943	30.5	7.3	10.1	0.5	8.7	38.8	4.2
	300명이상	(29)	38,486	74.9	-	-	1.1	-	24.0	-
권역별	서울	(3363)	3,961	1.5	1.3	3.0	4.1	4.2	75.7	10.3
	인천/경기	(8180)	314	0.6	0.2	0.1	2.9	5.5	74.3	16.3
	대전/세종/충청/강원	(682)	2,840	2.9	5.8	4.2	11.4	3.9	71.9	-
	부산/울산/경남	(727)	613	0.5	0.3	-	27.2	5.6	66.5	-
	대구/경북	(309)	1,089	3.6	-	-	0.5	19.4	58.4	18.1
	광주/전라/제주	(187)	316	0.7	5.7	-	1.5	23.2	68.9	-

나. 자금상황

1) 자금상황

- 자금상황에 대해 비슷함이라고 응답한 비율이 61.4%로 가장 높음
- 악화됨 응답 비율은 26.90%(매우 악화 8.2%+악화 18.7%)이며, 호전됨은 11.7%(호전 11.0%+매우 호전 0.6%)임

[그림 Ⅱ-30] 자금상황



◇ 자금상황 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 모든 업종에서 자금상황에 대해 '비슷함' 응답 비율이 가장 높음
- 정보통신방송서비스(71.9%), 정보통신방송기기(64.0%), 소프트웨어(56.9%) 순
- 세부업종별 역시 '비슷함'이라고 응답한 비율이 가장 높게 나타남
- 방송서비스(72.6%), 정보서비스(72.0%), 통신서비스(68.7%), 정보통신응용기반기기(67.4%), IT서비스(64.0%) 등의 순임
- '악화(매우 악화+악화)'는 게임소프트웨어(38.3%), 영상 및 음향기기(31.6%)가 타 업종 대비 높고, '호전(호전+매우 호전)'은 패키지소프트웨어(20.0%), 통신 및 방송기기(18.5%)가 상대적으로 높음
- 매출액 규모별 또한 모든 규모에서 '비슷함'이 가장 높았으며, 종사자 규모 및 권역별로도 전반적으로 '비슷함'이 가장 높게 나타남

[표 II-55] 자금상황

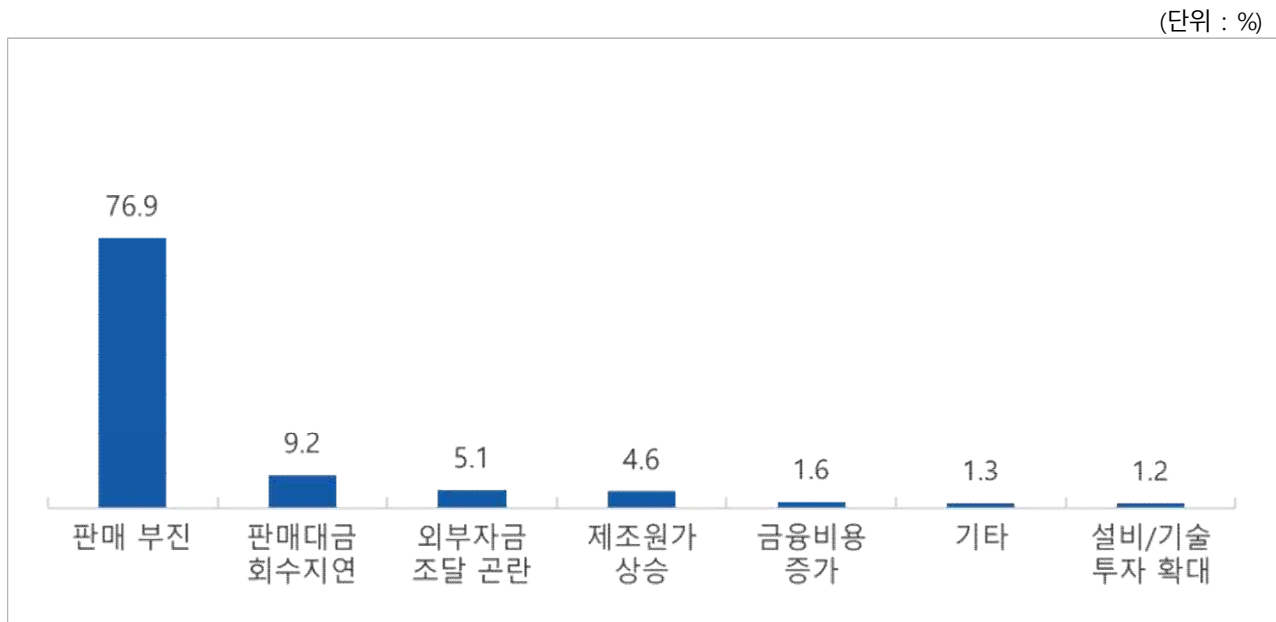
(단위 : 개, %, 점)

구분		모집단 크기	①	②	③	④	⑤	①+②	③	④+⑤	5점 평균
			매우 악화	악화	비슷함	호전	매우 호전	악화	비슷함	호전	
전체		(125476)	8.2	18.7	61.4	11.0	0.6	26.9	61.4	11.7	2.77
업종	정보통신방송서비스	(12744)	5.0	16.0	71.9	5.1	1.9	21.0	71.9	7.1	2.83
	정보통신방송기기	(52883)	5.7	21.3	64.0	8.3	0.7	27.0	64.0	8.9	2.77
	소프트웨어	(59849)	11.0	16.9	56.9	14.7	0.4	28.0	56.9	15.1	2.76
세부업종	통신서비스	(924)	3.5	18.3	68.7	9.1	0.4	21.8	68.7	9.5	2.85
	방송서비스	(3769)	3.2	22.4	72.6	1.4	0.3	25.7	72.6	1.7	2.73
	정보서비스	(8051)	6.0	12.7	72.0	6.5	2.9	18.7	72.0	9.3	2.88
	전자부품	(17147)	8.9	18.5	62.0	10.3	0.2	27.5	62.0	10.5	2.74
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	5.7	27.3	58.4	4.4	4.2	33.0	58.4	8.6	2.74
	통신 및 방송기기	(3717)	5.9	23.4	52.2	16.6	1.9	29.3	52.2	18.5	2.85
	영상 및 음향기기	(1289)	2.2	29.4	57.3	11.0	0.2	31.6	57.3	11.2	2.78
	정보통신응용기반기기	(28966)	4.0	22.0	67.4	6.1	0.6	26.0	67.4	6.7	2.77
	패키지 소프트웨어	(35168)	11.7	14.9	53.4	19.6	0.4	26.6	53.4	20.0	2.82
	게임소프트웨어	(3933)	12.0	26.3	51.4	10.1	0.2	38.3	51.4	10.3	2.60
	IT서비스	(20748)	9.7	18.6	64.0	7.5	0.2	28.3	64.0	7.7	2.70
매출액규모	1억 미만	(54194)	13.4	16.6	62.7	6.7	0.5	30.1	62.7	7.2	2.64
	1억~5억 미만	(35661)	4.2	24.0	62.2	9.5	0.1	28.2	62.2	9.6	2.77
	5억~10억 미만	(12443)	5.0	18.3	62.9	13.5	0.2	23.3	62.9	13.7	2.86
	10억~50억 미만	(16979)	4.1	16.4	57.6	20.1	1.7	20.5	57.6	21.9	2.99
	50억~100억 미만	(3232)	3.1	13.2	52.9	28.7	2.1	16.3	52.9	30.8	3.14
	100억 이상	(2967)	2.2	12.9	53.7	27.7	3.5	15.1	53.7	31.2	3.17
종사자규모	1~9명	(105922)	9.0	19.8	62.6	8.3	0.2	28.8	62.6	8.6	2.71
	10~19명	(9106)	3.8	11.9	58.1	25.1	1.1	15.8	58.1	26.2	3.08
	20~49명	(7482)	2.9	15.6	55.1	21.3	5.0	18.5	55.1	26.4	3.10
	50~99명	(2192)	4.4	8.9	44.9	40.4	1.4	13.3	44.9	41.8	3.25
	100~299명	(698)	4.0	7.6	46.3	34.8	7.2	11.6	46.3	42.1	3.34
	300명이상	(76)	-	15.7	41.0	31.9	11.5	15.7	41.0	43.4	3.39
권역별	서울	(44630)	7.6	14.1	63.4	14.2	0.7	21.7	63.4	14.8	2.86
	인천/경기	(49318)	4.9	21.6	61.6	11.3	0.5	26.6	61.6	11.8	2.81
	대전/세종/충청/강원	(7235)	11.1	23.7	54.3	8.2	2.7	34.7	54.3	11.0	2.68
	부산/울산/경남	(12279)	12.5	26.7	52.9	7.5	0.4	39.2	52.9	7.9	2.57
	대구/경북	(8474)	24.6	8.8	62.5	3.9	0.2	33.4	62.5	4.1	2.46
광주/전라/제주	(3540)	1.1	20.3	75.6	3.0	0.1	21.4	75.6	3.0	2.81	

1-1) 자금상황 악화 이유

- 자금상황이 악화된 이유에 대해 '판매 부진'이라고 응답한 비율이 76.9%로 가장 높고, 다음으로 '판매대금 회수지연'(9.2%), '외부자금 조달 곤란'(5.1%), '제조원가 상승'(4.6%) 등의 순임

[그림 Ⅱ-31] 자금상황 악화 이유



◇ 응답자 Base : 자금조달이 어려운 기업(N=33,707)

✓ 특성별 결과

- 업종별 및 세부업종별로 모든 업종에서 '판매 부진'을 이유로 자금상황이 악화된 것으로 응답한 비율이 가장 높음
- 매출액 규모별로도 모든 규모에서 '판매 부진'을 응답한 비율이 가장 높음
- 종사자 규모 및 권역별 또한 모두 '판매 부진'이 가장 높음

[표 II-56] 자금상황 악화 이유

(단위 : 개, %)

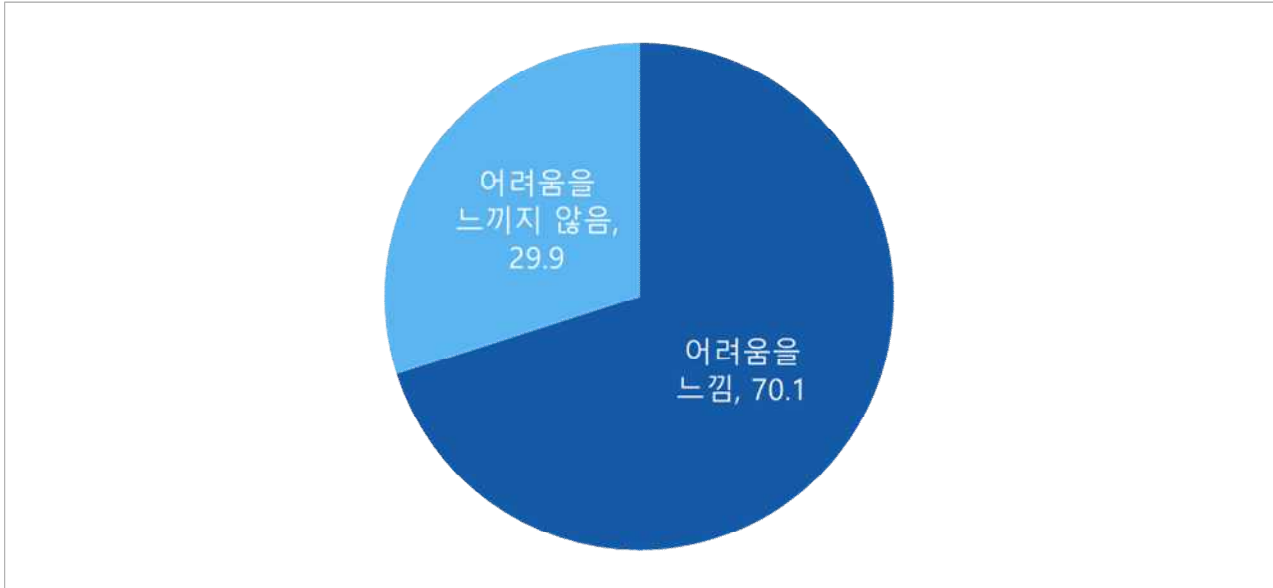
구분	모집단 크기	판매 부진	판매대금 회수지연	외부자금 조달 곤란	제조원가 상승	금융비용 증가	기타	설비/기술 투자 확대	
전체	(33707)	76.9	9.2	5.1	4.6	1.6	1.3	1.2	
업종	정보통신방송서비스	(2673)	84.2	0.4	3.6	2.4	-	9.3	0.1
	정보통신방송기기	(14303)	76.2	5.2	1.2	9.7	3.8	1.1	2.7
	소프트웨어	(16731)	76.4	14.0	8.6	0.7	0.0	0.2	0.1
세부업종	통신서비스	(201)	89.5	4.7	1.9	3.9	-	-	-
	방송서비스	(968)	70.6	-	-	3.8	-	25.7	-
	정보서비스	(1503)	92.4	-	6.1	1.3	-	-	0.2
	전자부품	(4708)	75.5	11.0	-	5.2	0.5	1.8	6.0
	컴퓨터 및 주변기기	(582)	78.0	10.7	8.2	1.4	1.7	-	-
	통신 및 방송기기	(1090)	76.3	10.5	1.4	5.2	0.8	5.5	0.4
	영상 및 음향기기	(407)	89.9	-	-	2.1	-	1.6	6.5
	정보통신응용기반기기	(7518)	75.8	0.7	1.5	14.3	6.7	0.0	0.9
	패키지 소프트웨어	(9353)	79.5	14.2	5.6	0.2	-	0.4	0.1
	게임소프트웨어	(1507)	82.3	0.7	11.7	4.6	0.2	-	0.4
	IT서비스	(5871)	69.8	17.1	12.6	0.5	-	-	0.1
매출액규모	1억 미만	(16290)	76.5	13.4	4.6	2.3	-	1.5	1.7
	1억~5억 미만	(10058)	79.0	3.9	5.6	5.7	5.0	0.6	0.3
	5억~10억 미만	(2904)	75.5	4.4	9.4	7.9	-	2.9	-
	10억~50억 미만	(3480)	75.2	10.4	2.4	8.9	0.2	1.3	1.5
	50억~100억 미만	(527)	69.5	5.4	6.1	8.0	6.8	0.8	3.6
	100억 이상	(448)	77.4	4.1	2.4	9.0	1.0	0.4	5.7
종사자규모	1~9명	(30502)	77.8	9.4	5.3	4.2	1.7	1.4	0.3
	10~19명	(1435)	71.5	13.9	1.1	10.9	1.1	0.4	1.1
	20~49명	(1384)	66.0	3.3	5.9	3.5	0.3	-	21.0
	50~99명	(292)	61.7	-	2.3	24.9	6.6	1.4	3.2
	100~299명	(81)	78.3	-	2.4	8.8	-	2.2	8.4
	300명이상	(12)	57.2	-	16.8	15.0	11.0	-	-
권역별	서울	(9696)	80.4	8.2	6.5	2.0	2.9	0.0	0.1
	인천/경기	(13100)	78.9	4.6	5.4	7.8	0.1	2.4	0.9
	대전/세종/충청/강원	(2513)	53.5	14.3	7.5	14.2	10.5	-	-
	부산/울산/경남	(4809)	64.4	25.8	1.4	0.0	-	2.5	5.8
	대구/경북	(2832)	97.0	3.0	-	-	-	-	-
	광주/전라/제주	(757)	81.0	1.9	16.9	-	-	0.2	-

2) 금융기관 자금조달 어려움 경험 여부

- 금융기관을 통한 자금조달을 통해 어려움을 느끼는 기업은 70.1%로 어려움을 느끼지 않음(29.9%) 대비 높게 나타남

[그림 Ⅱ-32] 금융기관을 통한 자금조달 어려움 경험 여부

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 어려움을 느끼는 비율은 소프트웨어가 87.8%로 가장 높고, 정보통신방송기기(54.6%), 정보통신방송서비스(51.9%)의 순임
- 세부업종별로 IT서비스(91.7%), 패키지 소프트웨어(85.8%), 게임소프트웨어(84.3%), 통신서비스(64.3%) 등의 순으로 나타남
 - 방송서비스(63.1%)는 '어려움을 느끼지 않음'이 상대적으로 높음
- 매출액 규모별로 100억 이상을 제외한 모든 규모가 '어려움을 느낌' 응답 비율이 가장 높음
- 종사자 규모별로 100~299명을 제외한 모든 규모에서 '어려움을 느낌'을 응답한 비율이 가장 높게 나타남
- 권역별로 모든 권역에서 '어려움을 느낌'을 응답한 비율이 가장 높음

[표 II-57] 금융기관을 통한 자금조달 어려움 경험 여부

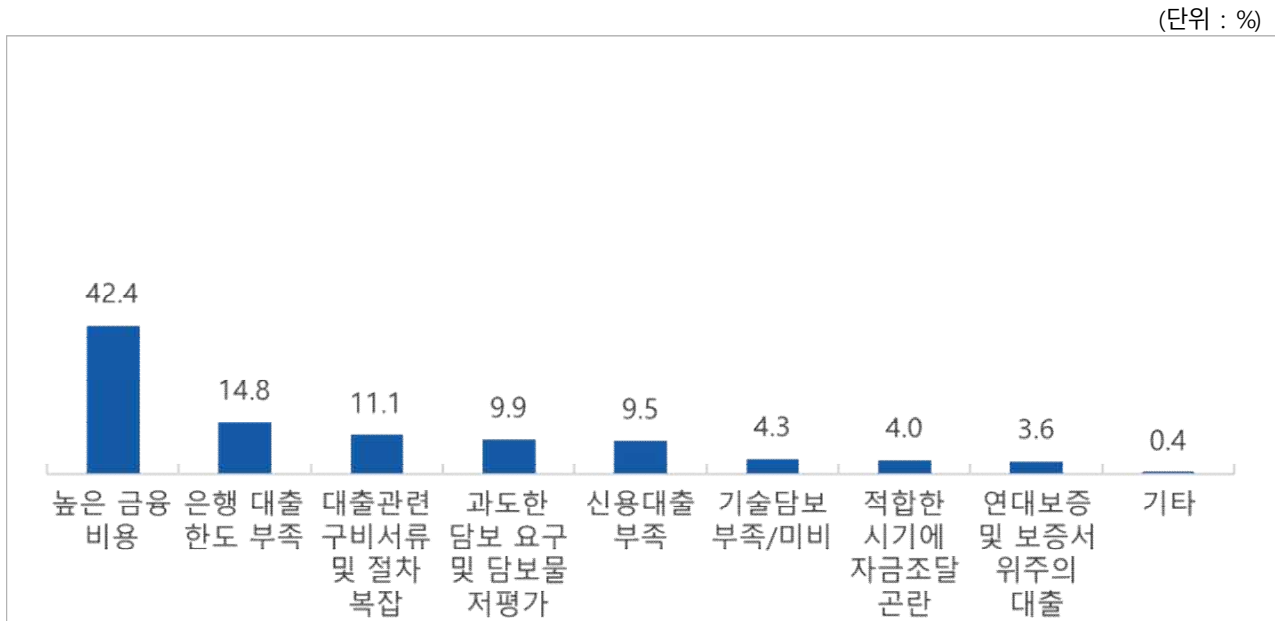
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	어려움을 느낌	어려움을 느끼지 않음
전체		(125476)	70.1	29.9
업종	정보통신방송서비스	(12744)	51.9	48.1
	정보통신방송기기	(52883)	54.6	45.4
	소프트웨어	(59849)	87.8	12.2
세부업종	통신서비스	(924)	64.3	35.7
	방송서비스	(3769)	36.9	63.1
	정보서비스	(8051)	57.5	42.5
	전자부품	(17147)	50.4	49.6
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	58.5	41.5
	통신 및 방송기기	(3717)	55.5	44.5
	영상 및 음향기기	(1289)	51.3	48.7
	정보통신응용기반기기	(28966)	56.8	43.2
	패키지 소프트웨어	(35168)	85.8	14.2
	게임소프트웨어	(3933)	84.3	15.7
	IT서비스	(20748)	91.7	8.3
매출액규모	1억 미만	(54194)	79.5	20.5
	1억~5억 미만	(35661)	63.7	36.3
	5억~10억 미만	(12443)	65.1	34.9
	10억~50억 미만	(16979)	64.0	36.0
	50억~100억 미만	(3232)	53.9	46.1
	100억 이상	(2967)	49.1	50.9
종사자규모	1~9명	(105922)	72.2	27.8
	10~19명	(9106)	60.7	39.3
	20~49명	(7482)	57.1	42.9
	50~99명	(2192)	63.0	37.0
	100~299명	(698)	36.4	63.6
	300명이상	(76)	51.0	49.0
권역별	서울	(44630)	76.5	23.5
	인천/경기	(49318)	68.3	31.7
	대전/세종/충청/강원	(7235)	69.8	30.2
	부산/울산/경남	(12279)	64.4	35.6
	대구/경북	(8474)	58.2	41.8
광주/전라/제주	(3540)	64.7	35.3	

2-1) 금융기관을 통한 자금조달 어려운 이유

- 금융기관을 통한 자금조달이 어려운 이유로는 '높은 금융 비용'이 42.4%로 가장 많고, 다음으로 '은행 대출 한도 부족'(14.8%), '대출관련 구비서류 및 절차 복잡'(11.1%) 등의 순으로 나타남

[그림 II-33] 금융기관을 통한 자금조달이 어려운 이유



◇ 응답자 Base : 금융기관을 통한 자금조달에 어려움을 느끼는 기업(N=87,988)

특성별 결과

- 업종별로 모든 업종에서 '높은 금융비용'을 응답한 비율이 가장 높고, 소프트웨어(46.4%), 정보통신방송서비스(38.9%), 정보통신방송기기(35.9%) 순으로 나타남
- 세부업종별로 통신서비스(54.9%), 방송서비스(54.4%), 정보서비스(32.1%), 전자부품(32.8%), 영상 및 음향기기(27.8%), 정보통신응용기반기기(41.4%), 패키지 소프트웨어(57.3%), 게임소프트웨어(27.6%), IT서비스(32.3%)는 '높은 금융비용', 컴퓨터 및 주변기기(28.2%), 통신 및 방송기기(32.7%)는 '과도한 담보 요구 및 담보물 저평가'가 높게 나타남
- 매출액 규모별로 모든 규모에서 '높은 금융비용'이 높음
- 종사자 규모별로는 300명 이상은 '은행 대출한도 부족', 이외는 '높은 금융비용'이 높음
- 권역별로도 모든 권역에서 '높은 금융비용' 응답 비율이 높음

[표 II-58] 금융기관을 통한 자금조달이 어려운 이유

(단위 : 개, %)

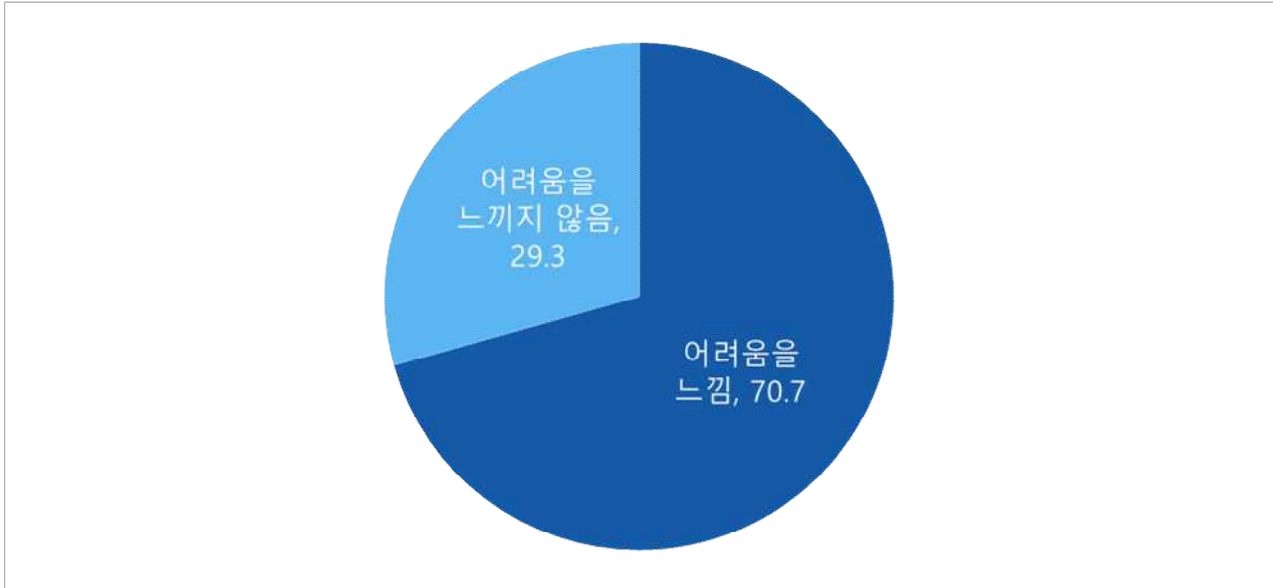
구분	모집단 크기	높은 금융 비용	은행 대출 한도 부족	대출 관련 구비 서류 및 절차 복잡	과도한 담보 요구 및 담보물 저평가	신용 대출 부족	기술 담보 부족/미비	적합한 시기에 자금 조달 곤란	연대 보증 및 보증서 위주의 대출	기타	
전체	(87988)	42.4	14.8	11.1	9.9	9.5	4.3	4.0	3.6	0.4	
업종	정보통신방송서비스	(6610)	38.9	10.0	0.7	18.5	24.0	1.7	4.4	1.8	-
	정보통신방송기기	(28856)	35.9	17.8	5.2	14.5	17.0	3.4	4.5	0.5	1.1
	소프트웨어	(52522)	46.4	13.7	15.7	6.2	3.5	5.1	3.7	5.6	-
세부업종	통신서비스	(594)	54.9	18.6	1.2	12.3	9.0	0.7	3.3	-	-
	방송서비스	(1390)	54.4	10.8	2.6	12.7	13.1	1.0	2.6	2.6	-
	정보서비스	(4627)	32.1	8.7	0.1	21.0	29.2	2.1	5.1	1.7	-
	전자부품	(8641)	32.8	18.3	4.7	9.9	23.4	2.5	7.3	0.1	0.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1031)	19.9	19.8	5.3	28.2	11.1	7.4	7.5	0.8	-
	통신 및 방송기기	(2062)	15.8	19.2	2.6	32.7	19.0	9.2	1.1	0.4	-
	영상 및 음향기기	(661)	27.8	8.9	7.6	26.6	8.0	2.6	14.2	4.3	-
	정보통신응용기반기기	(16461)	41.4	17.6	5.7	13.2	14.1	3.0	2.9	0.6	1.5
	패키지 소프트웨어	(30177)	57.3	7.8	16.3	4.7	2.8	2.5	1.5	7.0	-
	게임소프트웨어	(3317)	27.6	25.3	9.1	14.9	13.8	6.6	2.5	0.1	-
	IT서비스	(19028)	32.3	21.0	15.9	7.2	2.9	9.1	7.3	4.3	-
매출액규모	1억 미만	(43108)	51.0	11.6	15.3	5.5	6.0	3.9	2.6	4.2	-
	1억~5억 미만	(22714)	33.6	19.7	5.5	10.0	14.5	5.5	5.8	4.2	1.1
	5억~10억 미만	(8096)	41.3	12.4	8.1	19.5	11.5	1.9	5.0	0.5	-
	10억~50억 미만	(10870)	30.1	18.5	10.0	17.4	10.9	4.4	5.5	2.4	0.7
	50억~100억 미만	(1742)	29.9	15.3	7.7	18.0	12.9	7.7	3.4	5.2	-
100억 이상	(1458)	36.4	17.0	5.7	16.0	9.5	7.5	4.1	3.8	-	
종사자규모	1~9명	(76511)	43.8	13.6	11.5	9.0	9.6	4.2	4.2	3.8	0.3
	10~19명	(5531)	29.1	22.9	7.5	17.6	9.8	6.2	3.1	3.7	-
	20~49명	(4271)	32.6	23.8	11.6	15.4	7.1	3.8	3.0	0.9	1.9
	50~99명	(1382)	51.1	18.2	4.7	9.8	8.5	4.6	1.1	2.0	-
	100~299명	(254)	40.5	13.5	4.3	14.5	8.7	6.4	5.0	7.1	-
300명이상	(39)	11.6	33.0	23.9	9.1	-	-	12.1	10.4	-	
권역별	서울	(34126)	38.5	13.1	14.6	8.3	6.7	6.1	5.4	6.3	0.9
	인천/경기	(33678)	38.8	13.0	12.7	13.6	12.4	3.3	3.2	3.0	0.1
	대전/세종/충청/강원	(5050)	42.6	24.9	3.5	9.1	16.4	2.3	1.1	0.1	-
	부산/울산/경남	(7911)	62.3	23.3	0.9	3.1	3.0	1.0	6.3	0.1	-
	대구/경북	(4933)	63.2	11.2	-	4.4	13.6	5.9	1.4	0.3	-
광주/전라/제주	(2289)	38.3	22.4	12.5	14.2	6.2	5.8	0.2	0.4	-	

3) 정부 정책자금 자금조달 어려움 경험 여부

- 정부 정책자금을 통한 자금조달을 통해 어려움을 느끼는 기업은 70.7%로 어려움을 느끼지 않음(29.3%) 대비 높게 나타남

[그림 Ⅱ-34] 정부 정책자금 자금조달 어려움 경험 여부

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 어려움을 느끼는 비율은 소프트웨어가 87.7%로 가장 높고, 정보통신방송기기(55.7%), 정보통신방송서비스(52.6%)의 순임
- 세부업종별로 IT서비스(92.6%), 패키지 소프트웨어(85.6%), 게임소프트웨어(81.1%), 통신서비스(64.2%), 컴퓨터 및 주변기기(58.9%), 등의 순으로 나타남
- 방송서비스(63.3%)는 '어려움을 느끼지 않음' 비율이 상대적으로 높음
- 매출액 규모별로 100억 이상 외, '어려움을 느낌' 응답 비율이 가장 높음
- 종사자 규모별로도 100~299명을 제외한 모든 규모에서 '어려움을 느낌' 응답 비율이 가장 높게 나타남
- 권역별로 모든 권역에서 '어려움을 느낌'을 응답한 비율이 가장 높음

[표 II-59] 정부 정책자금 자금조달 어려움 경험 여부

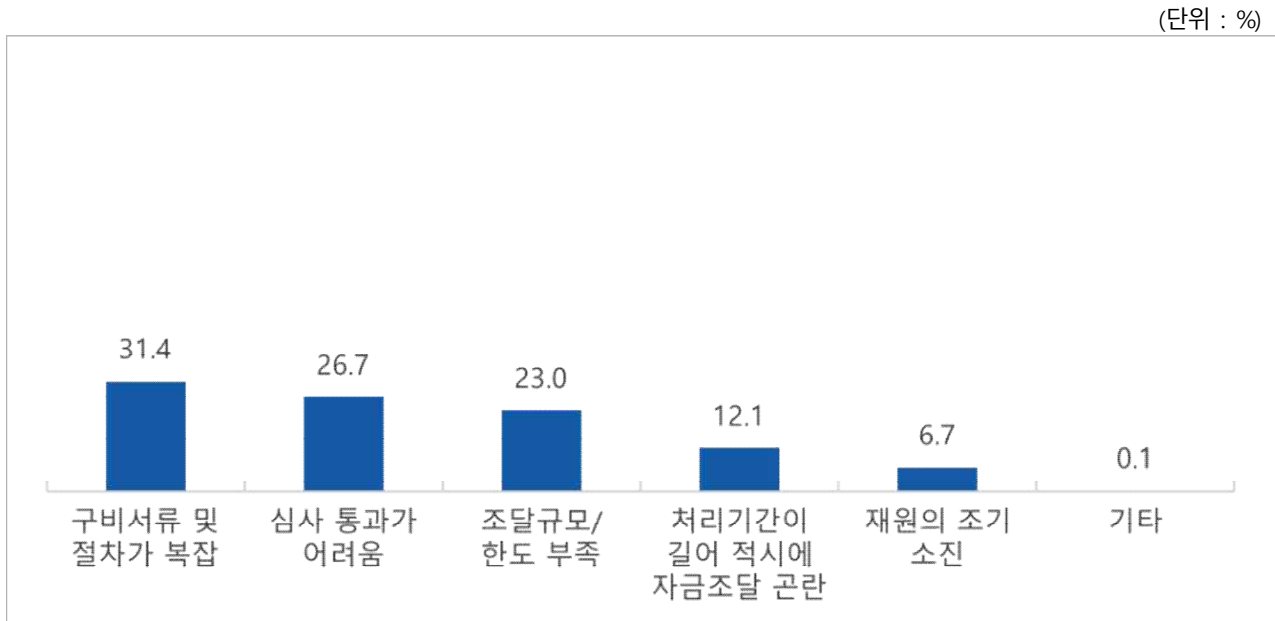
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	어려움을 느낌	어려움을 느끼지 않음
전체		(125476)	70.7	29.3
업종	정보통신방송서비스	(12744)	52.6	47.4
	정보통신방송기기	(52883)	55.7	44.3
	소프트웨어	(59849)	87.7	12.3
세부업종	통신서비스	(924)	64.2	35.8
	방송서비스	(3769)	36.7	63.3
	정보서비스	(8051)	58.8	41.2
	전자부품	(17147)	55.2	44.8
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	58.9	41.1
	통신 및 방송기기	(3717)	56.9	43.1
	영상 및 음향기기	(1289)	54.8	45.2
	정보통신응용기반기기	(28966)	55.8	44.2
	패키지 소프트웨어	(35168)	85.6	14.4
	게임소프트웨어	(3933)	81.1	18.9
	IT서비스	(20748)	92.6	7.4
매출액규모	1억 미만	(54194)	79.2	20.8
	1억~5억 미만	(35661)	65.5	34.5
	5억~10억 미만	(12443)	67.7	32.3
	10억~50억 미만	(16979)	63.4	36.6
	50억~100억 미만	(3232)	54.5	45.5
	100억 이상	(2967)	49.2	50.8
종사자규모	1~9명	(105922)	72.7	27.3
	10~19명	(9106)	58.6	41.4
	20~49명	(7482)	61.2	38.8
	50~99명	(2192)	63.6	36.4
	100~299명	(698)	38.9	61.1
	300명이상	(76)	50.5	49.5
권역별	서울	(44630)	74.9	25.1
	인천/경기	(49318)	71.2	28.8
	대전/세종/충청/강원	(7235)	69.8	30.2
	부산/울산/경남	(12279)	64.2	35.8
	대구/경북	(8474)	58.4	41.6
	광주/전라/제주	(3540)	63.9	36.1

3-1) 정부 정책자금을 통한 자금조달 어려운 이유

- 정부 정책자금을 통한 자금조달이 어려운 이유로는 '구비서류 및 절차가 복잡'이 31.4%로 가장 많고, 다음으로 '심사 통과가 어려움'(26.7%), '조달규모/한도 부족'(23.0%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-35] 정부 정책자금을 통한 자금조달이 어려운 이유



◇ 응답자 Base : 정부 정책자금을 통한 자금조달에 어려움을 느끼는 기업(N=88,677)

특성별 결과

- 업종별로는 정보통신방송서비스(52.2%)와 정보통신방송기기(45.6%)는 '구비서류 및 절차가 복잡', 소프트웨어(31.3%)는 '조달규모/한도 부족'을 응답한 비율이 높음
 - 모든 업종에서 '심사 통과가 어려움' 또한 높게 나타남
- 세부업종별 역시 전반적으로 '구비서류 및 절차가 복잡'이 가장 높게 나타남
 - 방송서비스(41.7%)는 '심사 통과 어려움', 패키지 소프트웨어(34.9%)와 IT서비스(28.7%)는 '조달규모/한도 부족' 비율이 가장 높음
- 매출액 규모별로 1억~5억 미만은 '심사 통과가 어려움', 이외는 모두 '구비서류 및 절차가 복잡'이 가장 높음
- 종사자 규모별로 1~9명(32.0%) , 10~19명(32.1%)은 '구비서류 및 절차가 복잡', 20~49명(25.8%), 50~99명(46.1%), 100~299명(27.1%)은 '심사 통과가 어려움', 300명 이상(46.1%)은 '조달규모/한도 부족'이 가장 높게 나타남
- 권역별로 서울(31.9%), 인천/경기(33.5%), 광주/전라/제주(40.7%)는 구비서류 및 절차가 복잡, 대전/세종/충청/강원(43.6%), 대구/경북(39.3%)은 '심사 통과가 어려움', 부산/울산/경남(29.8%)은 '조달규모/한도 부족'이 가장 높음

[표 II-60] 정부 정책자금을 통한 자금조달이 어려운 이유

(단위 : 개, %)

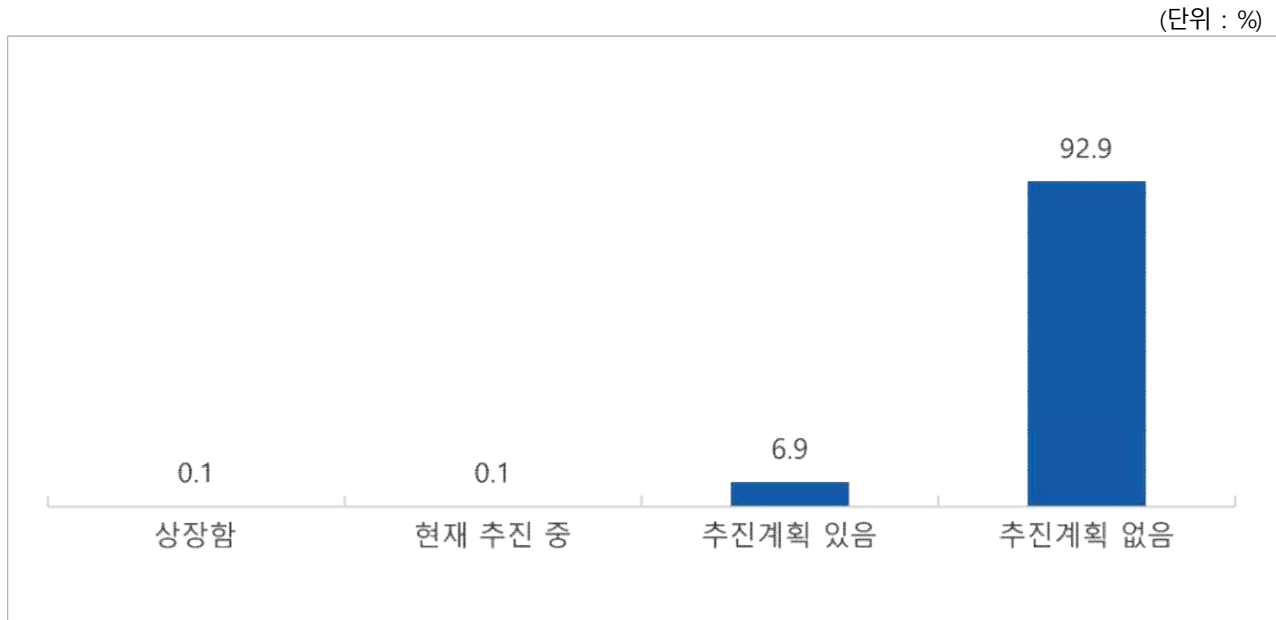
구분	모집단 크기	구비서류 및 절차가 복잡	심사 통과가 어려움	조달규모/한도 부족	처리기간이 길어 적시에 자금조달 곤란	재원의 조기 소진	기타	
전체	(88677)	31.4	26.7	23.0	12.1	6.7	0.1	
업종	정보통신방송서비스	(6708)	52.2	29.6	7.9	7.6	2.7	-
	정보통신방송기기	(29477)	45.6	25.0	11.7	12.9	4.6	0.1
	소프트웨어	(52492)	20.7	27.3	31.3	12.2	8.3	0.1
세부업종	통신서비스	(593)	44.1	33.7	8.9	10.5	2.8	-
	방송서비스	(1382)	31.6	41.7	14.4	1.0	11.3	-
	정보서비스	(4733)	59.2	25.6	5.9	9.2	0.2	-
	전자부품	(9465)	39.5	20.0	13.3	19.9	6.9	0.4
	컴퓨터 및 주변기기	(1039)	32.8	28.8	18.8	11.1	8.5	-
	통신 및 방송기기	(2114)	40.3	33.6	11.7	12.0	2.5	0.1
	영상 및 음향기기	(706)	54.6	10.1	12.9	14.3	8.1	-
	정보통신응용기반기기	(16152)	50.3	27.3	10.2	9.0	3.2	-
	패키지 소프트웨어	(30087)	18.5	28.0	34.9	9.5	9.0	0.1
	게임소프트웨어	(3192)	28.8	27.4	13.3	12.1	18.4	-
IT서비스	(19214)	22.9	26.3	28.7	16.5	5.5	-	
매출액규모	1억 미만	(42917)	32.9	25.9	27.7	8.9	4.6	-
	1억~5억 미만	(23342)	26.8	30.6	20.1	14.0	8.5	-
	5억~10억 미만	(8425)	38.5	28.9	12.1	14.8	5.8	-
	10억~50억 미만	(10771)	31.8	21.6	19.5	16.3	10.0	0.7
	50억~100억 미만	(1763)	25.8	20.6	20.3	21.0	12.3	-
	100억 이상	(1459)	24.1	22.3	22.9	18.0	12.3	0.5
종사자규모	1~9명	(77051)	32.0	27.0	23.5	11.2	6.3	-
	10~19명	(5340)	32.1	18.4	24.1	16.7	7.9	0.7
	20~49명	(4580)	25.7	25.8	16.1	20.7	10.9	0.9
	50~99명	(1395)	16.1	46.1	13.6	17.7	6.0	0.4
	100~299명	(272)	18.3	27.1	23.9	18.8	11.9	-
	300명이상	(38)	13.3	-	46.1	13.5	23.8	3.4
권역별	서울	(33418)	31.9	26.0	27.0	10.4	4.5	0.1
	인천/경기	(35113)	33.5	24.5	18.8	13.8	9.3	0.1
	대전/세종/충청/강원	(5052)	32.0	43.6	9.5	5.8	9.0	-
	부산/울산/경남	(7885)	26.1	20.7	29.8	18.0	5.4	-
	대구/경북	(4948)	16.7	39.3	34.7	6.0	3.3	-
	광주/전라/제주	(2261)	40.7	27.6	10.6	18.0	3.1	-

다. 상장 여부 및 미상장 이유

1) 상장 여부/계획

- ICT 중소기업의 상장 및 상장추진 비율은 7.1%임

[그림 Ⅱ-36] 상장 여부 및 계획



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

✓ 특성별 결과

- 업종별 추진계획 있음은 소프트웨어(13.8%)가 가장 높고, 다음으로 정보통신방송기기(0.7%), 정보통신방송서비스(0.2%) 순으로 나타남
- 세부업종별로는 추진계획 있음은 패키지 소프트웨어(15.4%), IT서비스(12.6%), 게임소프트웨어(6.2%), 컴퓨터 및 주변기기(1.7%) 등의 순임
- 매출액 규모별로는 100억 이상 구간은 유일하게 상장 비율이 4.6%로 나타남
- 종사자 규모별로는 300명 이상 규모의 상장 비율이 29.0%로 가장 높았으며, 종사자 규모가 커질수록 상장 비율이 증가하는 것으로 나타남
- 권역별로 추진계획 있음은 대구/경북(21.2%), 대전/세종/충청/강원(13.3%), 부산/울산/경남(11.4%) 등의 순임

[표 II-61] 상장 여부 및 계획

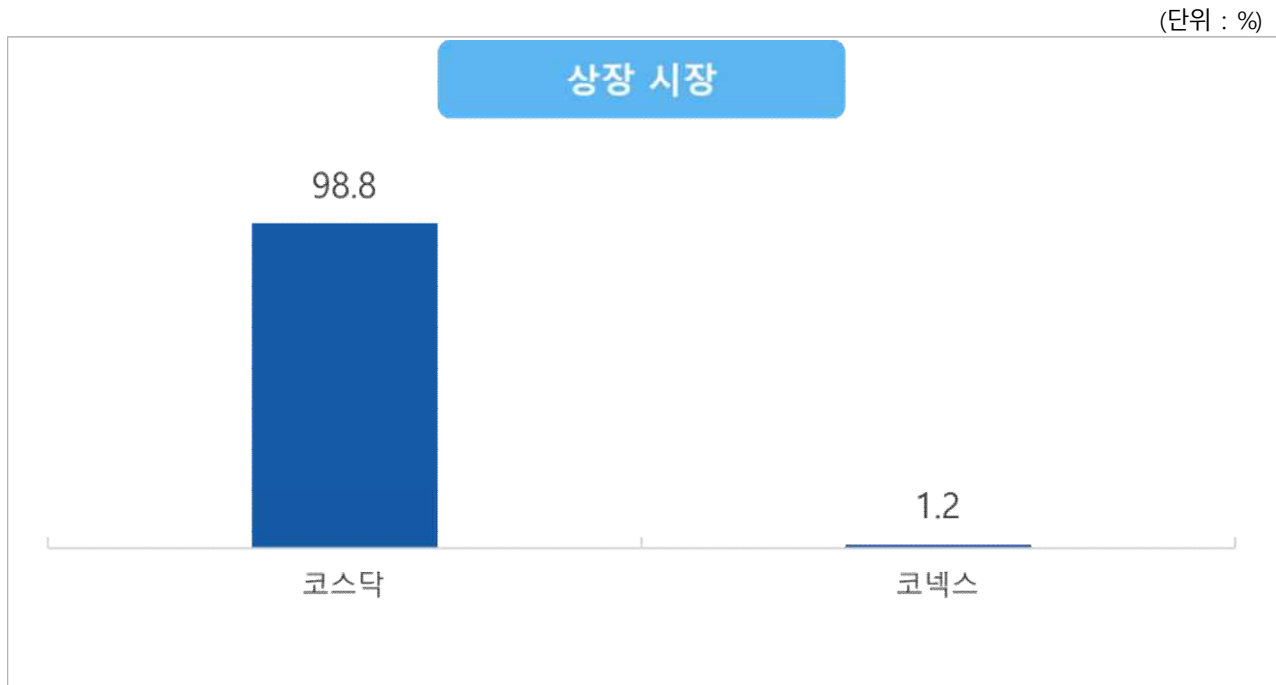
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	상장함	현재 추진 중	추진계획 있음	추진계획 없음
전체		(125476)	0.1	0.1	6.9	92.9
업종	정보통신방송서비스	(12744)	0.1	-	0.2	99.7
	정보통신방송기기	(52883)	0.1	0.1	0.7	99.1
	소프트웨어	(59849)	0.1	0.2	13.8	85.9
세부업종	통신서비스	(924)	-	-	0.2	99.8
	방송서비스	(3769)	0.2	-	0.4	99.4
	정보서비스	(8051)	0.1	-	0.1	99.8
	전자부품	(17147)	0.3	0.1	0.7	98.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	0.1	0.1	1.7	98.1
	통신 및 방송기기	(3717)	0.3	0.1	0.6	99.0
	영상 및 음향기기	(1289)	0.1	-	0.7	99.2
	정보통신응용기반기기	(28966)	0.0	0.1	0.6	99.3
	패키지 소프트웨어	(35168)	0.0	0.2	15.4	84.3
	게임소프트웨어	(3933)	0.4	0.4	6.2	93.0
	IT서비스	(20748)	0.1	0.1	12.6	87.2
매출액규모	1억 미만	(54194)	-	-	10.2	89.8
	1억~5억 미만	(35661)	-	-	1.4	98.6
	5억~10억 미만	(12443)	-	-	5.5	94.5
	10억~50억 미만	(16979)	-	0.3	7.2	92.5
	50억~100억 미만	(3232)	-	0.9	9.7	89.4
	100억 이상	(2967)	4.6	1.8	14.9	78.7
종사자규모	1~9명	(105922)	-	-	6.3	93.7
	10~19명	(9106)	-	-	10.6	89.4
	20~49명	(7482)	0.2	0.5	7.5	91.9
	50~99명	(2192)	2.2	3.5	12.0	82.3
	100~299명	(698)	7.3	3.3	26.8	62.7
	300명이상	(76)	29.0	-	19.3	51.7
권역별	서울	(44630)	0.1	0.1	6.9	92.9
	인천/경기	(49318)	0.1	0.1	2.8	97.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	0.3	-	13.3	86.4
	부산/울산/경남	(12279)	0.0	0.3	11.4	88.2
	대구/경북	(8474)	0.1	-	21.2	78.7
	광주/전라/제주	(3540)	0.0	-	1.6	98.3

1-1) 상장 시장

- ICT 중소기업이 상장한 시장은 코스닥이 98.8%로 가장 높음

[그림 Ⅱ-37] 상장 시장



◇ 응답자 Base : 상장 기업(N=137)

2) 미상장 이유

- 미상장 이유로(1+2순위)는 '주식 상장에 대한 관심이 없음'이 48.0%로 가장 높고, 다음으로 '상장을 위한 외형적 요건 충족 어려움'(38.9%), '주식상장 관련 지식/경험 부족'(17.6%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-38] 미상장 이유 (1+2순위)



◇ 응답자 Base : 미상장 기업(N=125,339)

✓ 특성별 결과

- 업종별 미상장 이유로 '주식 상장에 대한 관심이 없음' 응답 비율은 정보통신방송기기(73.1%)가 가장 높고, 다음으로 정보통신방송서비스(68.6%), 소프트웨어(21.5%) 순으로 나타남
- 세부업종별로는 통신서비스(79.2%), 영상 및 음향기기(79.1%), 통신 및 방송기기(78.8%), 컴퓨터 및 주변기기(73.2%), 전자부품(72.6%), 정보통신응용기반기기(72.4%), 방송서비스(70.6%) 등의 순임
- 매출액 규모별로는 1억~5억 미만(59.7%)이 가장 높고, 5억~10억 미만(59.5%), 10억~50억 미만(57.8%) 등의 순으로 나타났으며, 매출액 규모가 작을수록(1억 미만 외) 상장에 대한 관심도가 낮은 경향을 보임
- 종사자 규모별로는 20~49명이 56.3%로 가장 높고, 1~9명(48.4%), 10~19명(42.7%) 등의 순임
- 권역별로 인천/경기(61.2%), 광주/전라/제주(54.5%), 대전/세종/충청/강원(50.5%) 등의 순으로 나타남

[표 II-62] 미상장 이유 (1+2순위)

(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	주식 상장에 대한 관심이 없음	상장을 위한 외형적 요건 충족 어려움	주식시장 관련 지식/경험 부족	한국거래소(KRX) 질적심사 통과 어려움	상장에 따른 혜택이 그리 크지 않음	외부 감사 의견 적장 획득 어려움	회사에 대한 지배력 약화	특례 상장 요건 획득이 어려움	기업 공시의 무 부담	기타	
전체	(125339)	48.0	38.9	17.6	17.3	9.8	9.7	8.4	5.4	4.3	0.1	
업종	정보통신방송서비스	(12729)	68.6	52.1	6.7	3.7	1.8	0.1	0.0	1.6	2.7	0.4
	정보통신방송기기	(52811)	73.1	36.7	6.4	4.9	5.5	0.2	0.6	0.6	1.0	0.2
	소프트웨어	(59800)	21.5	38.0	29.9	31.2	15.3	20.0	17.0	10.5	7.5	0.0
세부업종	통신서비스	(924)	79.2	54.9	3.3	6.9	1.5	1.0	0.5	1.3	3.6	-
	방송서비스	(3760)	70.6	56.6	5.5	8.3	4.2	-	-	4.4	0.8	0.1
	정보서비스	(8044)	66.5	49.7	7.7	1.3	0.7	-	-	0.4	3.5	0.6
	전자부품	(17101)	72.6	34.1	11.6	6.0	7.2	0.1	1.1	0.7	0.7	0.6
	컴퓨터 및 주변기기	(1762)	73.2	32.6	8.9	4.6	8.8	0.5	0.8	1.2	2.8	0.1
	통신 및 방송기기	(3706)	78.8	28.9	3.0	7.2	1.8	0.5	1.2	0.9	2.8	-
	영상 및 음향기기	(1288)	79.1	33.2	5.4	4.4	1.2	-	0.2	2.7	1.6	0.2
	정보통신응용기반기기	(28954)	72.4	39.6	3.6	3.9	4.9	0.3	0.2	0.4	0.7	0.0
	패키지 소프트웨어	(35153)	18.4	42.1	25.8	35.9	14.7	22.0	11.9	11.8	9.3	-
	게임소프트웨어	(3917)	40.8	31.2	34.9	16.8	19.0	3.9	11.1	9.1	2.4	0.3
	IT서비스	(20730)	23.1	32.2	35.8	26.1	15.7	19.6	26.7	8.6	5.4	-
매출액규모	1억 미만	(54194)	35.6	37.8	25.3	22.2	10.2	15.7	13.8	5.9	3.9	-
	1억~5억 미만	(35661)	59.7	38.7	11.7	13.7	8.6	4.9	4.7	6.1	3.5	-
	5억~10억 미만	(12443)	59.5	41.0	14.3	10.6	7.4	4.8	3.6	3.4	3.3	0.3
	10억~50억 미만	(16979)	57.8	37.8	11.2	13.2	12.9	5.0	3.9	3.8	4.9	0.6
	50억~100억 미만	(3232)	43.6	44.3	8.4	20.0	10.5	6.4	1.9	6.5	9.4	0.9
	100억 이상	(2830)	35.1	52.2	9.2	20.8	9.5	6.5	3.7	4.5	14.3	0.5
종사자규모	1~9명	(105922)	48.4	38.0	18.7	17.6	9.5	10.3	9.0	5.6	3.5	-
	10~19명	(9106)	42.7	41.9	11.3	14.6	12.7	7.7	7.4	5.1	6.4	0.6
	20~49명	(7466)	56.3	40.4	12.8	15.0	11.8	4.1	2.4	4.3	8.8	1.5
	50~99명	(2144)	30.9	58.0	10.6	18.9	9.0	5.0	3.4	3.6	9.9	0.4
	100~299명	(647)	22.6	59.9	3.8	35.8	6.7	6.7	0.8	1.8	19.6	1.0
	300명이상	(54)	24.1	64.3	10.2	9.7	-	13.7	-	13.1	26.8	3.3
권역별	서울	(44581)	36.8	39.4	29.6	11.1	16.9	9.4	14.2	4.3	7.5	0.1
	인천/경기	(49266)	61.2	30.0	11.3	19.4	5.4	11.3	2.7	4.3	3.0	0.2
	대전/세종/충청/강원	(7215)	50.5	36.8	10.6	27.6	10.3	3.5	3.1	13.5	3.1	0.0
	부산/울산/경남	(12276)	39.6	45.3	17.1	15.1	5.8	7.0	19.6	12.2	1.2	-
	대구/경북	(8463)	37.8	71.3	2.5	36.1	3.2	11.8	1.1	1.3	1.6	-
	광주/전라/제주	(3539)	54.5	59.6	7.3	8.9	11.1	6.5	3.3	4.9	0.6	-

라. 투자처별 투자현황

- ICT 중소기업의 2022년 총 투자액은 약 4조원(평균 32백만원)으로 추정됨
 - 투자처 중 국내 R&D 총 투자액이 약 2조원(평균 17백만원)으로 추정됨

[표 II-63] 2022년 투자현황

(단위 : 백만원, %)

구분		투자 현황
매출액	총액	226,138,188
	평균	1,802
투자액	총액	3,953,476
	평균	32
R&D투자액	총액	2,129,223
	평균	17
매출액 대비투자율(%)		1.8
매출액 연구개발 비율(%) ³⁶⁾		2.5

1) 2022년 투자처별 투자액

- 2022년 ICT 중소기업의 투자처별 총 투자액은 약 4조원으로 추정되며, 기업 당 평균 투자액은 32백만원임
 - 투자처별로 투자액의 규모는 국내 R&D 투자액이 약 2조원(평균 17백만원)으로 가장 많고, 국내설비 투자액은 약 1조원(평균 11백만원)으로 추정됨

[표 II-64] 투자처별 투자액

(단위 : 백만원)

구분	국내설비투자액		국내R&D투자액		해외투자액		기타		전체	
	총액	평균	총액	평균	총액	평균	총액	평균	총액	평균
2022년	1,391,724	11	2,129,223	17	36,410	0	396,119	3	3,953,476	32

- ICT 중소기업의 매출액 연구개발비율은 2.5%로 나타남

[표 II-65] 2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 매출액 연구개발 비율 비교

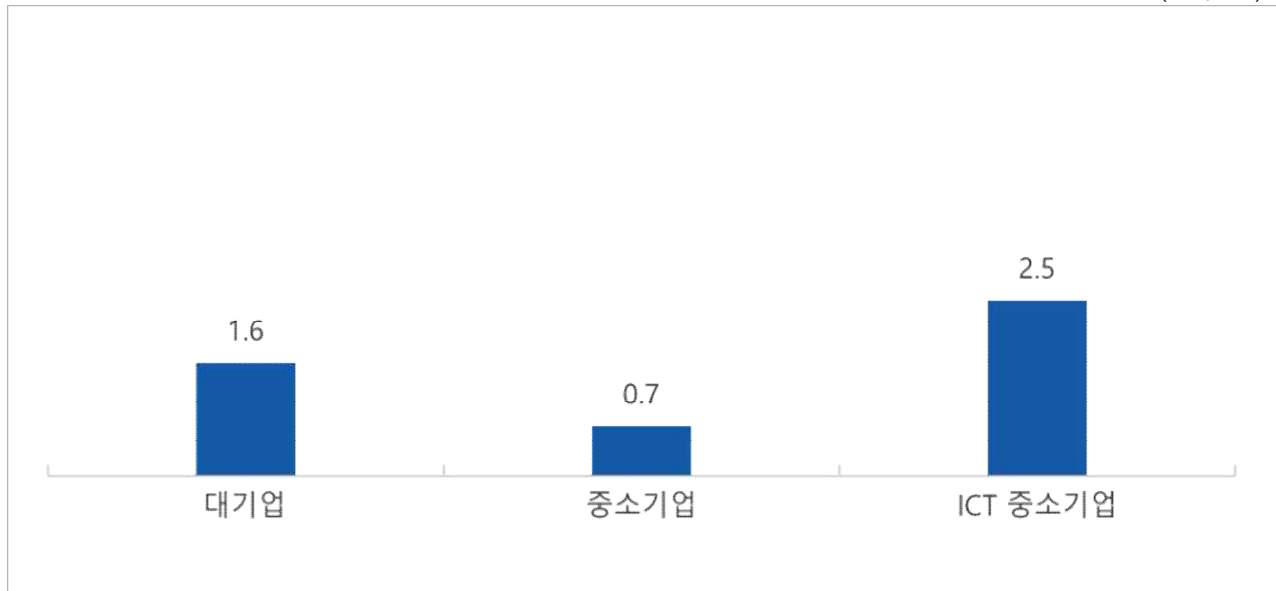
(단위 : %)

구분	기업경영분석		ICT중소기업실태조사
	대기업	중소기업	ICT중소기업
매출액 연구개발 비율(%)	1.6	0.7	2.5

36) 매출액 연구개발 비율=(연구개발비/총매출액)×100 [매출액보다 R&D 투자액이 큰 기업체는 제외 후 산출]

[그림 II-39] 2022년 대기업·중소기업·ICT 중소기업 간 매출액 연구개발 비율 비교

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

<투자처별 투자액 - 합계>

✓ 특성별 결과

- 업종별 투자액은 정보통신방송기기가 약 1.8조원으로 가장 많고, 소프트웨어(약 1.5조원), 정보통신방송서비스(약 6,214억원) 순임
- 세부업종별로는 전자부품이 약 8,890억원으로 가장 많고, 패키지 소프트웨어(약 7,954억원), 정보통신응용기반기기(약 5,717억원) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 100억 이상이 약 1.4조원으로 가장 많았고, 10억~50억 미만(약 7,667억원), 1억 미만(약 7,519억원) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 20~49명이 약 1.6조원으로 가장 많고, 1~9명(약 7,157억원), 100~299명(약 5,980억원) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 서울이 약 1.9조원으로 가장 많고, 인천/경기(약 1.2조원), 대전/세종/충청/강원(약 4,484억원) 등의 순임

[표 II-66] 2022년 투자처별 투자액(합계)

(단위 : 개, 백만원, %)

구분		모집단 크기	국내설비 투자액	국내R&D 투자액	해외 투자액	기타	전체	매출액 연구개발 비율 ³⁷⁾	매출액 대비 투자 비율 ³⁸⁾
전체		(125476)	1,391,724	2,129,223	36,410	396,119	3,953,476	2.5	1.8
업종	정보통신방송서비스	(12744)	334,119	155,446	944	130,890	621,399	5.2	0.8
	정보통신방송기기	(52883)	535,408	1,097,801	18,441	143,614	1,795,264	2.4	0.8
	소프트웨어	(59849)	522,198	875,976	17,024	121,615	1,536,814	2.3	2.9
세부업종	통신서비스	(924)	5,580	9,974	-	174	15,729	3.3	0.9
	방송서비스	(3769)	18,075	14,988	944	157	34,164	2.4	0.0
	정보서비스	(8051)	310,464	130,484	-	130,559	571,506	5.5	1.2
	전자부품	(17147)	220,028	540,371	5,117	123,562	889,078	2.5	0.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	55,930	28,329	1,682	1,286	87,226	1.4	0.9
	통신 및 방송기기	(3717)	63,229	102,190	8,980	5,042	179,441	1.5	0.8
	영상 및 음향기기	(1289)	9,122	55,821	1,790	1,057	67,791	6.2	1.3
	정보통신응용기반기기	(28966)	187,099	371,090	872	12,667	571,728	2.4	0.6
	패키지 소프트웨어	(35168)	348,886	356,237	9,237	81,012	795,372	2.7	2.7
	게임소프트웨어	(3933)	68,228	343,928	1,634	6,554	420,344	4.8	4.5
	IT서비스	(20748)	105,084	175,811	6,154	34,050	321,098	1.6	3.1
매출액규모	1억 미만	(54194)	390,457	193,368	-	168,112	751,937	1.6	2.2
	1억~5억 미만	(35661)	115,951	241,331	-	8,120	365,402	3.5	1.6
	5억~10억 미만	(12443)	78,322	222,470	-	2,157	302,950	3.1	1.5
	10억~50억 미만	(16979)	195,838	545,637	3,718	21,504	766,697	3.4	1.5
	50억~100억 미만	(3232)	133,745	186,363	2,676	11,491	334,275	2.2	1.5
	100억 이상	(2967)	477,411	740,054	30,016	184,735	1,432,217	2.2	1.8
종사자규모	1~9명	(105922)	315,466	342,234	4,335	53,671	715,705	2.0	1.8
	10~19명	(9106)	96,081	269,073	1,340	14,278	380,772	3.9	1.7
	20~49명	(7482)	571,736	829,723	8,721	185,569	1,595,749	4.8	2.4
	50~99명	(2192)	199,849	302,926	14,016	8,432	525,223	2.1	1.8
	100~299명	(698)	118,474	337,352	7,998	134,170	597,994	2.7	2.1
	300명이상	(76)	90,118	47,916	-	-	138,034	2.4	2.9
권역별	서울	(44630)	672,701	967,295	17,968	224,016	1,881,980	2.5	3.0
	인천/경기	(49318)	447,402	574,062	11,514	159,327	1,192,306	1.7	1.2
	대전/세종/충청/강원	(7235)	145,807	299,469	1,919	1,199	448,393	4.2	1.5
	부산/울산/경남	(12279)	57,522	132,837	2,511	11,342	204,211	4.8	0.9
	대구/경북	(8474)	47,750	142,953	2,498	-	193,200	5.3	1.2
광주/전라/제주	(3540)	20,542	12,607	-	236	33,385	1.3	1.2	

37) 매출액 보다 국내 R&D 투자액이 큰 기업체는 제외하고 산출함

38) 매출액 보다 국내 R&D 투자액이 큰 기업체는 제외하고 산출함

<투자처별 투자액 - 평균>

✓ 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스가 평균 49백만원으로 가장 많고, 정보통신방송기기(평균 34백만원), 소프트웨어(평균 26백만원) 순임
- 세부업종별로는 게임소프트웨어가 평균 107백만원으로 가장 많았고, 정보서비스(평균 71백만원), 영상 및 음향기기(평균 53백만원) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 100억 이상 규모에서 평균 483백만원으로 가장 많고, 50억~100억 미만(평균 103백만원), 10억~50억 미만(평균 45백만원) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 300명 규모에서 평균 1,821백만원으로 가장 많았으며, 100~299명(평균 856백만원), 50~99명(평균 240백만원) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 대전/세종/충청/강원이 평균 62백만원으로 가장 크고, 서울(평균 42백만원), 인천/경기(평균 24백만원) 등의 순임

[표 II-67] 2022년 투자처별 투자액(평균)

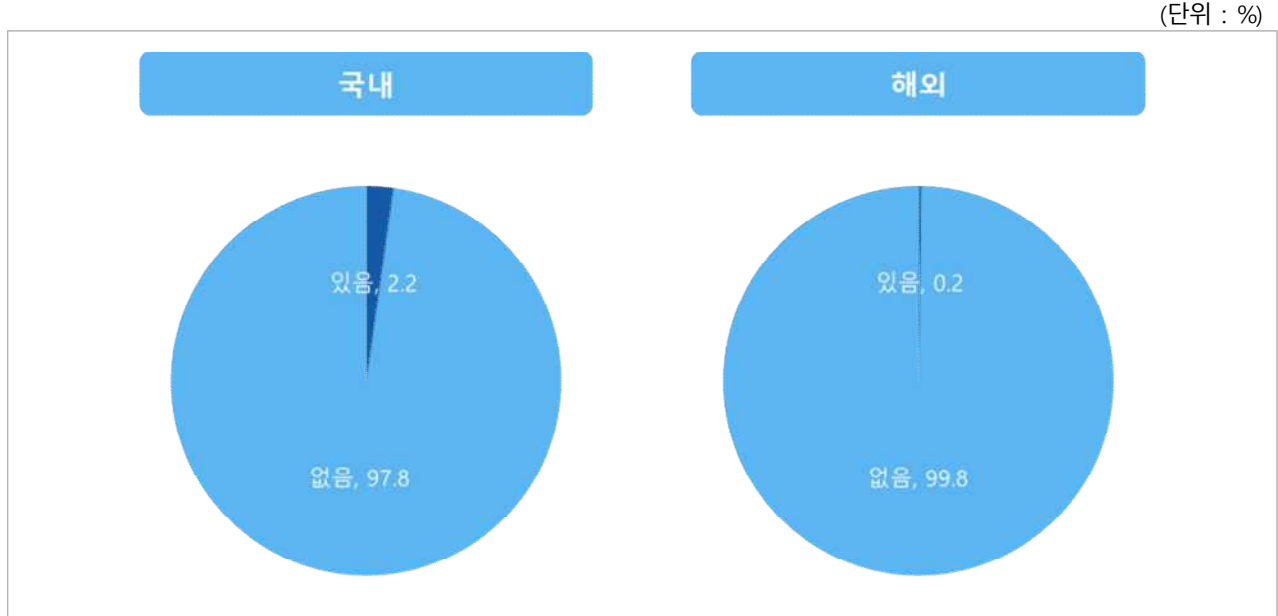
(단위 : 개, 백만원)

구분		모집단 크기	국내설비 투자액	국내R&D 투자액	해외 투자액	기타	전체
전체		(125476)	11	17	0	3	32
업종	정보통신방송서비스	(12744)	26	12	0	10	49
	정보통신방송기기	(52883)	10	21	0	3	34
	소프트웨어	(59849)	9	15	0	2	26
세부업종	통신서비스	(924)	6	11	-	0	17
	방송서비스	(3769)	5	4	0	0	9
	정보서비스	(8051)	39	16	-	16	71
	전자부품	(17147)	13	32	0	7	52
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	32	16	1	1	49
	통신 및 방송기기	(3717)	17	27	2	1	48
	영상 및 음향기기	(1289)	7	43	1	1	53
	정보통신응용기반기기	(28966)	6	13	0	0	20
	패키지 소프트웨어	(35168)	10	10	0	2	23
	게임소프트웨어	(3933)	17	87	0	2	107
	IT서비스	(20748)	5	8	0	2	15
매출액규모	1억 미만	(54194)	7	4	-	3	14
	1억~5억 미만	(35661)	3	7	-	0	10
	5억~10억 미만	(12443)	6	18	-	0	24
	10억~50억 미만	(16979)	12	32	0	1	45
	50억~100억 미만	(3232)	41	58	1	4	103
	100억 이상	(2967)	161	249	10	62	483
종사자규모	1~9명	(105922)	3	3	0	1	7
	10~19명	(9106)	11	30	0	2	42
	20~49명	(7482)	76	111	1	25	213
	50~99명	(2192)	91	138	6	4	240
	100~299명	(698)	170	483	11	192	856
	300명이상	(76)	1189	632	-	-	1821
권역별	서울	(44630)	15	22	0	5	42
	인천/경기	(49318)	9	12	0	3	24
	대전/세종/충청/강원	(7235)	20	41	0	0	62
	부산/울산/경남	(12279)	5	11	0	1	17
	대구/경북	(8474)	6	17	0	-	23
	광주/전라/제주	(3540)	6	4	-	0	9

2) 국내외 투자 유치 경험

- 국내 투자 유치 경험은 2.2%, 해외 투자 유치 경험은 0.2%로 나타남

[그림 II-40] 투자 유치 경험



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로 국내 투자 유치 경험은 정보통신방송서비스(3.9%), 정보통신방송기기(2.0%)와 소프트웨어(2.0%) 순
 - 해외는 소프트웨어(0.3%), 정보통신방송서비스(0.1%)와 정보통신방송기기(0.1%) 순
- 세부업종별로 국내 투자 유치 경험은 정보서비스(5.9%), 컴퓨터 및 주변기기(4.4%)와 통신 및 방송기기(4.4%) 등의 순
 - 해외는 컴퓨터 및 주변기기(0.6%), 패키지 소프트웨어(0.4%) 게임소프트웨어(0.3%) 등의 순으로 나타남

[표 II-68] 투자 유치 경험

(단위 : 개, %)

구분		국내			해외		
		모집단 크기	있음	없음	모집단 크기	있음	없음
전체		(125476)	2.2	97.8	(125476)	0.2	99.8
업종	정보통신방송서비스	(12744)	3.9	96.1	(12744)	0.1	99.9
	정보통신방송기기	(52883)	2.0	98.0	(52883)	0.1	99.9
	소프트웨어	(59849)	2.0	98.0	(59849)	0.3	99.7
세부업종	통신서비스	(924)	1.4	98.6	(924)	-	100.0
	방송서비스	(3769)	0.4	99.6	(3769)	-	100.0
	정보서비스	(8051)	5.9	94.1	(8051)	0.2	99.8
	전자부품	(17147)	1.7	98.3	(17147)	0.1	99.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	4.4	95.6	(1764)	0.6	99.4
	통신 및 방송기기	(3717)	4.4	95.6	(3717)	0.0	100.0
	영상 및 음향기기	(1289)	1.5	98.5	(1289)	0.2	99.8
	정보통신응용기반기기	(28966)	1.8	98.2	(28966)	0.1	99.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	1.8	98.2	(35168)	0.4	99.6
	게임소프트웨어	(3933)	2.5	97.5	(3933)	0.3	99.7
	IT서비스	(20748)	2.3	97.7	(20748)	0.1	99.9
매출액규모	1억 미만	(54194)	0.9	99.1	(54194)	-	100.0
	1억~5억 미만	(35661)	0.6	99.4	(35661)	-	100.0
	5억~10억 미만	(12443)	2.7	97.3	(12443)	0.7	99.3
	10억~50억 미만	(16979)	5.5	94.5	(16979)	0.4	99.6
	50억~100억 미만	(3232)	10.9	89.1	(3232)	1.2	98.8
	100억 이상	(2967)	14.4	85.6	(2967)	2.2	97.8
종사자규모	1~9명	(105922)	0.9	99.1	(105922)	0.1	99.9
	10~19명	(9106)	7.0	93.0	(9106)	0.1	99.9
	20~49명	(7482)	10.3	89.7	(7482)	0.7	99.3
	50~99명	(2192)	12.0	88.0	(2192)	0.9	99.1
	100~299명	(698)	26.2	73.8	(698)	6.8	93.2
	300명이상	(76)	9.6	90.4	(76)	1.7	98.3
권역별	서울	(44630)	3.1	96.9	(44630)	0.4	99.6
	인천/경기	(49318)	2.7	97.3	(49318)	0.1	99.9
	대전/세종/충청/강원	(7235)	0.6	99.4	(7235)	-	100.0
	부산/울산/경남	(12279)	0.0	100.0	(12279)	-	100.0
	대구/경북	(8474)	0.1	99.9	(8474)	0.0	100.0
광주/전라/제주	(3540)	0.5	99.5	(3540)	-	100.0	

2-1) 국내외 투자유치 건수 및 금액

- 국내 투자유치건수는 평균 2.3건이며, 투자유치 금액은 평균 12억원 규모임
- 해외 투자유치건수는 평균 1.1건이며, 투자유치 금액은 평균 58억원 규모임

[표 II-69] 국내외 투자유치 건수와 금액(평균)

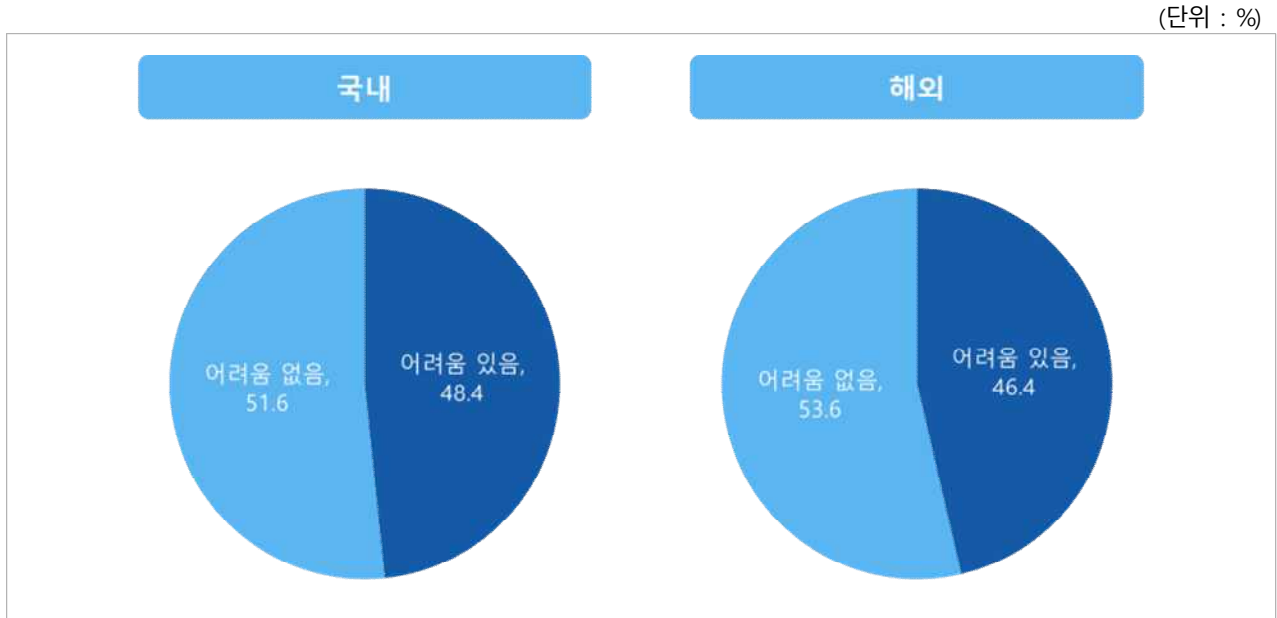
(단위 : 개, 백만원, 건)

구분	국내			해외			
	모집단 크기	투자유치건수	투자유치금액	모집단 크기	투자유치건수	투자유치금액	
전체	(2782)	2.3	1,238	(255)	1.1	5,835	
업종	정보통신방송서비스	(502)	2.7	4,380	(16)	1.0	1
	정보통신방송기기	(1078)	2.7	281	(56)	1.1	914
	소프트웨어	(1203)	1.7	784	(183)	1.2	7,840
세부업종	통신서비스	(13)	6.8	196	-	-	-
	방송서비스	(14)	7.3	1,107	-	-	-
	정보서비스	(475)	2.5	4,589	(16)	1.0	1
	전자부품	(289)	3.3	428	(20)	1.1	146
	컴퓨터 및 주변기기	(78)	1.6	108	(11)	1.2	111
	통신 및 방송기기	(164)	2.8	282	(1)	2.0	30,000
	영상 및 음향기기	(20)	6.6	547	(2)	1.0	100
	정보통신응용기반기기	(527)	2.4	216	(22)	1.1	343
	패키지 소프트웨어	(624)	1.6	1,028	(153)	1.0	9,204
	게임소프트웨어	(100)	2.3	352	(10)	2.0	834
	IT서비스	(478)	1.6	555	(20)	1.5	891
매출액규모	1억 미만	(506)	2.3	3,906	-	-	-
	1억~5억 미만	(223)	1.3	138	-	-	-
	5억~10억 미만	(334)	1.3	63	(87)	1.0	100
	10억~50억 미만	(941)	2.2	223	(63)	1.0	4,964
	50억~100억 미만	(352)	2.7	426	(40)	1.1	25,662
	100억 이상	(427)	3.3	2,471	(66)	1.5	2,280
종사자규모	1~9명	(914)	1.6	103	(126)	1.0	2,565
	10~19명	(641)	1.7	197	(9)	1.0	350
	20~49명	(774)	2.8	2,764	(51)	1.1	20,291
	50~99명	(263)	3.0	1,037	(21)	1.1	513
	100~299명	(183)	4.4	2,271	(47)	1.6	1,725
	300명이상	(7)	2.0	54,095	(1)	2.0	30,000
권역별	서울	(1392)	1.6	2,139	(189)	1.1	7,550
	인천/경기	(1318)	3.0	290	(64)	1.3	930
	대전/세종/충청/강원	(43)	1.9	883	-	-	-
	부산/울산/경남	(5)	3.0	703	-	-	-
	대구/경북	(7)	1.0	100	(2)	1.0	100
	광주/전라/제주	(18)	2.7	2,350	-	-	-

3) 투자 유치 시 어려움 여부

- 국내 투자 유치 시 어려움에 대해 '어려움 있음'은 48.4%로 '어려움 없음'(51.6%) 대비 낮음
- 해외 투자 유치 시 어려움 또한 '어려움 있음'이 46.4%로 '어려움 없음'(53.6%) 대비 낮음

[그림 Ⅱ-41] 투자 유치 시 어려움 여부



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

<투자 유치 시 어려움 - 국내>

✓ 특성별 결과

- 업종별로 어려움을 느끼는 비율은 소프트웨어가 65.0%로 가장 높고, 정보통신방송서비스(37.4%), 정보통신방송기기(32.2%)의 순임
- 세부업종별로 게임소프트웨어(70.6%), IT서비스(69.0%), 패키지 소프트웨어(61.9%), 통신서비스(46.8%), 컴퓨터 및 주변기기(37.3%)와 정보서비스(37.3%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 1억 미만(53.0%)이 가장 높았으며, 10억~50억 미만(47.5%), 5억~10억 미만(46.9%), 50억~100억 미만(45.5%), 100억 이상(42.2%) 등의 순임
- 종사자 규모별로는 50~99명(58.1%), 1~9명(48.9%), 10~19명(44.4%), 20~49명(44.0%), 100~299명(34.5%), 300명이상(27.6%) 순으로 나타남
- 권역별로 부산/울산/경남(57.6%), 서울(49.5%), 대전/세종/충청/강원(49.3%), 광주/전라/제주(46.7%), 인천/경기(45.6%), 대구/경북(44.5%) 순임

[표 II-70] 투자 유치 시 어려움 여부 (국내)

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	국내	
			어려움 있음	어려움 없음
전체		(125476)	48.4	51.6
업종	정보통신방송서비스	(12744)	37.4	62.6
	정보통신방송기기	(52883)	32.2	67.8
	소프트웨어	(59849)	65.0	35.0
세부업종	통신서비스	(924)	46.8	53.2
	방송서비스	(3769)	35.5	64.5
	정보서비스	(8051)	37.3	62.7
	전자부품	(17147)	34.2	65.8
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	37.3	62.7
	통신 및 방송기기	(3717)	34.6	65.4
	영상 및 음향기기	(1289)	25.3	74.7
	정보통신응용기반기기	(28966)	30.7	69.3
	패키지 소프트웨어	(35168)	61.9	38.1
	게임소프트웨어	(3933)	70.6	29.4
	IT서비스	(20748)	69.0	31.0
매출액규모	1억 미만	(54194)	53.0	47.0
	1억~5억 미만	(35661)	42.9	57.1
	5억~10억 미만	(12443)	46.9	53.1
	10억~50억 미만	(16979)	47.5	52.5
	50억~100억 미만	(3232)	45.5	54.5
	100억 이상	(2967)	42.2	57.8
종사자규모	1~9명	(105922)	48.9	51.1
	10~19명	(9106)	44.4	55.6
	20~49명	(7482)	44.0	56.0
	50~99명	(2192)	58.1	41.9
	100~299명	(698)	34.5	65.5
	300명이상	(76)	27.6	72.4
권역별	서울	(44630)	49.5	50.5
	인천/경기	(49318)	45.6	54.4
	대전/세종/충청/강원	(7235)	49.3	50.7
	부산/울산/경남	(12279)	57.6	42.4
	대구/경북	(8474)	44.5	55.5
광주/전라/제주	(3540)	46.7	53.3	

<투자 유치 시 어려움 - 해외>

 특성별 결과

- 업종별로 어려움을 느끼는 비율은 소프트웨어가 62.5%로 가장 높고, 정보통신방송서비스(35.6%), 정보통신방송기기(30.7%)의 순임
- 세부업종별로 게임소프트웨어(66.9%), IT서비스(66.1%), 패키지 소프트웨어(59.8%), 통신서비스(44.9%), 방송서비스(35.6%), 컴퓨터 및 주변기기(35.3%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 1억 미만(52.2%)이 가장 높았으며, 50억~100억 미만(44.0%), 10억~50억 미만(43.7%), 5억~10억 미만(42.8%), 100억 이상(41.5%), 1억~5억 미만(40.6%) 순임
- 종사자 규모별로는 50~99명(55.6%), 1~9명(47.2%), 20~49명(41.5%), 10~19명(39.5%), 100~299명(36.2%), 300명이상(21.1%) 순으로 나타남
- 권역별로 부산/울산/경남(55.5%), 대전/세종/충청/강원(49.0%), 서울(46.7%), 대구/경북(44.4%), 인천/경기(43.9%), 광주/전라/제주(43.2%) 순임

[표 II-71] 투자 유치 시 어려움 여부 (해외)

(단위 : 개, %)

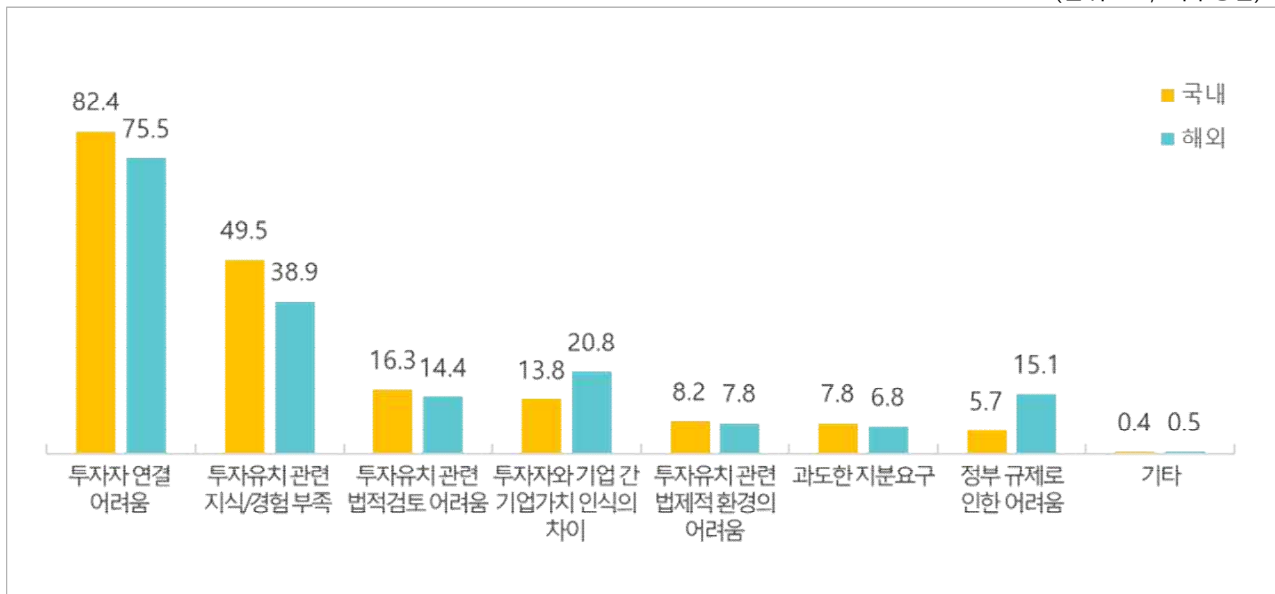
구분		모집단 크기	해외	
			어려움 있음	어려움 없음
전체		(125476)	46.4	53.6
업종	정보통신방송서비스	(12744)	35.6	64.4
	정보통신방송기기	(52883)	30.7	69.3
	소프트웨어	(59849)	62.5	37.5
세부업종	통신서비스	(924)	44.9	55.1
	방송서비스	(3769)	35.6	64.4
	정보서비스	(8051)	34.5	65.5
	전자부품	(17147)	33.5	66.5
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	35.3	64.7
	통신 및 방송기기	(3717)	31.8	68.2
	영상 및 음향기기	(1289)	25.2	74.8
	정보통신응용기반기기	(28966)	28.9	71.1
	패키지 소프트웨어	(35168)	59.8	40.2
	게임소프트웨어	(3933)	66.9	33.1
	IT서비스	(20748)	66.1	33.9
매출액규모	1억 미만	(54194)	52.2	47.8
	1억~5억 미만	(35661)	40.6	59.4
	5억~10억 미만	(12443)	42.8	57.2
	10억~50억 미만	(16979)	43.7	56.3
	50억~100억 미만	(3232)	44.0	56.0
	100억 이상	(2967)	41.5	58.5
종사자규모	1~9명	(105922)	47.2	52.8
	10~19명	(9106)	39.5	60.5
	20~49명	(7482)	41.5	58.5
	50~99명	(2192)	55.6	44.4
	100~299명	(698)	36.2	63.8
	300명이상	(76)	21.1	78.9
권역별	서울	(44630)	46.7	53.3
	인천/경기	(49318)	43.9	56.1
	대전/세종/충청/강원	(7235)	49.0	51.0
	부산/울산/경남	(12279)	55.5	44.5
	대구/경북	(8474)	44.4	55.6
광주/전라/제주	(3540)	43.2	56.8	

3-1) 투자 유치 시 느끼는 어려움

- 2022년 국내 투자 유치 시 어려움은 '투자자 연결 어려움'이 82.4%로 가장 많고, 다음으로 '투자유치 관련 지식/경험 부족'(49.5%), '투자유치 관련 법적검토 어려움'(16.3%) 순
- 해외 투자 유치 시 어려움 또한 '투자자 연결 어려움'이 75.5%로 가장 많고, 다음으로 '투자유치 관련 지식/경험 부족'(38.9%), '투자자와 기업 간 기업가치 인식의 차이'(20.8%)로 국내 투자 유치 시 느끼는 어려움과 유사한 결과임

[그림 Ⅱ-42] 투자 유치 시 느끼는 어려움

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 전체 기업 중 투자 유치에 어려움을 느끼는 기업(국내 : N=60,678, 해외 : N=58,168)

<투자 유치 시 느끼는 어려움 - 국내>

특성별 결과

- 업종별로 국내 투자 유치 시 느끼는 어려움에 대해 모든 업종에서 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 소프트웨어(86.0%), 정보통신방송기기(78.1%), 정보통신방송서비스(68.3%) 순임
- 세부업종별 역시 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 통신서비스(90.0%), IT서비스(88.4%), 컴퓨터 및 주변기기(85.3%), 패키지 소프트웨어(84.8%), 게임소프트웨어(83.0%), 영상 및 음향기기(81.6%), 정보통신응용기반기기(80.9%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별 또한 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 1억 미만(87.2%), 1억~5억 미만(82.0%), 5억~10억 미만(78.7%), 50억~100억 미만(74.5%), 10억~50억 미만(72.3%), 100억 이상(68.7%) 순임
- 종사자 규모별로도 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 1~9명(83.9%), 50~99명(82.7%), 20~49명(73.4%), 10~19명(71.9%), 100~299명(66.1%), 300명이상(42.6%) 순으로 나타남
- 권역별 역시 전반적으로 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 부산/울산/경남(92.9%), 서울(83.9%), 대전/세종/충청/강원(83.0%), 대구/경북(79.6%), 인천/경기(78.7%), 광주/전라/제주(72.8%) 순임

[표 II-72] 투자 유치 시 느끼는 어려움 (국내)

(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	국내								
		투자자 연결 어려움	투자유치 관련 지식/경험 부족	투자유치 관련 법적검토 어려움	투자자와 기업 간 기업가치 인식의 차이	투자유치 관련 법적적 환경의 어려움	과도한 지분요구	정부 규제에 의한 어려움	기타	
전체	(60678)	82.4	49.5	16.3	13.8	8.2	7.8	5.7	0.4	
업종	정보통신방송서비스	(4771)	68.3	33.2	3.9	6.0	4.8	3.6	0.1	2.6
	정보통신방송기기	(17034)	78.1	32.5	7.9	9.9	6.7	9.4	4.7	0.3
	소프트웨어	(38872)	86.0	58.9	21.5	16.4	9.3	7.6	6.9	0.2
세부업종	통신서비스	(432)	90.0	59.6	2.9	13.5	2.2	2.2	0.9	-
	방송서비스	(1338)	78.8	11.4	0.9	0.2	0.2	5.6	0.2	9.1
	정보서비스	(3001)	60.5	39.2	5.4	7.6	7.2	2.9	-	-
	전자부품	(5865)	75.3	34.3	3.7	5.6	10.1	11.2	2.2	0.7
	컴퓨터 및 주변기기	(658)	85.3	31.3	10.0	17.0	8.2	11.8	7.4	0.4
	통신 및 방송기기	(1285)	67.3	51.6	6.1	16.5	9.7	21.1	9.2	-
	영상 및 음향기기	(326)	81.6	44.2	5.0	5.2	4.6	5.2	3.0	-
	정보통신응용기반기기	(8901)	80.9	28.2	10.8	11.5	4.1	6.4	5.5	-
	패키지 소프트웨어	(21774)	84.8	68.1	25.6	21.8	9.8	10.0	6.7	0.2
	게임소프트웨어	(2776)	83.0	30.4	13.5	18.7	21.1	3.7	8.3	-
	IT서비스	(14322)	88.4	50.6	16.8	7.7	6.2	4.8	7.0	0.3
매출액규모	1억 미만	(28742)	87.2	49.8	17.1	10.7	2.7	4.6	2.9	0.4
	1억~5억 미만	(15315)	82.0	54.6	14.8	16.7	14.9	7.4	8.8	-
	5억~10억 미만	(5837)	78.7	41.6	17.8	13.6	7.7	11.4	6.9	0.7
	10억~50억 미만	(8062)	72.3	46.8	13.9	16.3	12.3	13.5	6.7	1.0
	50억~100억 미만	(1470)	74.5	46.9	18.7	20.0	19.1	20.1	12.6	-
	100억 이상	(1252)	68.7	37.6	20.9	25.3	14.3	18.8	14.3	0.6
종사자규모	1~9명	(51810)	83.9	50.2	16.1	13.2	7.5	6.7	5.3	0.3
	10~19명	(4041)	71.9	43.1	19.7	15.4	10.4	12.6	8.9	1.0
	20~49명	(3292)	73.4	52.2	16.8	18.0	10.5	15.5	6.2	1.3
	50~99명	(1272)	82.7	42.1	13.7	15.7	22.6	15.2	10.1	0.4
	100~299명	(241)	66.1	22.5	13.7	31.2	6.1	22.4	21.7	-
	300명이상	(21)	42.6	9.2	15.8	32.5	26.5	9.2	17.3	-
권역별	서울	(22105)	83.9	36.4	15.6	9.9	5.1	6.4	6.8	0.2
	인천/경기	(22509)	78.7	58.0	16.9	17.4	10.4	6.6	4.6	0.2
	대전/세종/충청/강원	(3567)	83.0	66.3	11.6	4.9	7.1	5.7	1.4	-
	부산/울산/경남	(7071)	92.9	41.8	19.6	24.0	1.8	3.2	2.7	1.7
	대구/경북	(3771)	79.6	73.9	14.1	9.5	21.5	34.0	18.5	-
	광주/전라/제주	(1655)	72.8	50.3	16.8	0.8	20.0	7.5	0.7	2.5

<투자 유치 시 느끼는 어려움 - 해외>

 특성별 결과

- 업종별로 해외 투자 유치 시 느끼는 어려움에 대해 모든 업종에서 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 정보통신방송기기(78.9%), 정보통신방송서비스(78.1%), 소프트웨어(73.8%) 순임
- 세부업종별 역시 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 통신서비스(95.1%), 방송서비스(88.0%), IT서비스(87.2%), 컴퓨터 및 주변기기(86.7%), 영상 및 음향기기(81.1%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별 또한 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 1억~5억 미만(83.0%), 5억~10억 미만(80.9%), 100억 이상(77.7%), 10억~50억 미만(74.7%), 1억 미만(71.1%), 50억~100억 미만(71.0%) 순임
- 종사자 규모별로도 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 50~99명(85.0%), 10~19명(77.2%), 1~9명(75.4%), 20~49명(73.1%), 100~299명(66.7%), 300명 이상(55.6%) 순으로 나타남
- 권역별 역시 전반적으로 '투자자 연결 어려움'이 가장 높고, 인천/경기(87.8%), 대전/세종/충청/강원(77.2%), 서울(73.7%), 광주/전라/제주(70.6%), 부산/울산/경남(55.1%), 대구/경북(52.9%) 순임

[표 II-73] 투자 유치 시 느끼는 어려움 (해외)

(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	해외								
		투자자 연결 어려움	투자유치 관련 지식/경험 부족	투자자와 기업 간 기업가치 인식의 차이	정부 규제에 의한 어려움	투자유치 관련 법적검토 어려움	투자유치 관련 법적환경의 어려움	과도한 지분요구	기타	
전체	(58168)	75.5	38.9	20.8	15.1	14.4	7.8	6.8	0.5	
업종	정보통신방송서비스	(4537)	78.1	31.6	2.5	-	4.1	-	0.8	2.7
	정보통신방송기기	(16248)	78.9	26.1	4.3	2.0	8.6	7.1	9.5	0.2
	소프트웨어	(37383)	73.8	45.4	30.2	22.7	18.1	9.1	6.4	0.3
세부업종	통신서비스	(415)	95.1	60.9	7.1	-	3.8	-	-	-
	방송서비스	(1342)	88.0	5.1	0.2	-	0.9	-	2.7	9.1
	정보서비스	(2781)	70.9	40.0	2.9	-	5.8	-	-	-
	전자부품	(5750)	79.8	32.6	3.3	2.3	5.1	7.1	5.2	0.7
	컴퓨터 및 주변기기	(623)	86.7	29.5	7.7	7.8	13.4	10.4	6.4	-
	통신 및 방송기기	(1182)	75.0	42.8	10.7	1.2	13.2	12.6	6.1	-
	영상 및 음향기기	(325)	81.1	41.2	3.0	3.4	3.4	0.7	2.2	-
	정보통신응용기반기기	(8369)	78.2	18.4	3.9	1.5	10.1	6.3	13.5	-
	패키지 소프트웨어	(21026)	64.2	47.7	39.9	29.8	20.5	9.6	4.3	0.3
	게임소프트웨어	(2632)	79.7	32.9	11.2	5.8	11.2	27.3	2.6	-
	IT서비스	(13724)	87.2	44.2	19.1	15.0	15.7	4.8	10.2	0.3
매출액규모	1억 미만	(28301)	71.1	29.7	32.9	21.6	11.2	3.5	5.5	0.4
	1억~5억 미만	(14461)	83.0	52.7	7.7	10.9	20.2	15.4	9.6	-
	5억~10억 미만	(5326)	80.9	39.3	8.1	6.4	18.8	7.2	8.7	0.8
	10억~50억 미만	(7427)	74.7	46.3	11.7	6.3	11.4	9.1	3.9	1.1
	50억~100억 미만	(1421)	71.0	41.5	15.3	12.6	17.8	11.6	9.3	1.0
100억 이상	(1232)	77.7	38.4	13.9	10.6	12.7	9.7	10.8	0.4	
종사자규모	1~9명	(49982)	75.4	38.1	22.4	16.1	13.3	7.4	7.0	0.3
	10~19명	(3592)	77.2	38.0	13.2	3.5	23.2	13.6	3.4	1.1
	20~49명	(3105)	73.1	52.9	10.5	16.0	20.4	5.2	7.9	1.8
	50~99명	(1220)	85.0	40.7	5.0	12.1	13.4	15.2	5.0	0.4
	100~299명	(253)	66.7	27.7	21.2	5.8	21.4	11.3	13.1	-
300명이상	(16)	55.6	34.6	32.5	-	-	-	11.9	-	
권역별	서울	(20849)	73.7	34.6	12.9	12.2	15.1	8.0	9.2	0.3
	인천/경기	(21664)	87.8	41.9	21.3	12.1	16.1	9.3	4.8	0.2
	대전/세종/충청/강원	(3547)	77.2	58.4	2.6	23.0	10.6	0.7	9.9	-
	부산/울산/경남	(6820)	55.1	16.3	38.1	41.2	10.1	2.1	1.1	1.8
	대구/경북	(3759)	52.9	60.9	56.1	0.7	9.6	11.1	15.5	-
광주/전라/제주	(1528)	70.6	55.9	-	-	18.5	18.8	-	2.7	

05

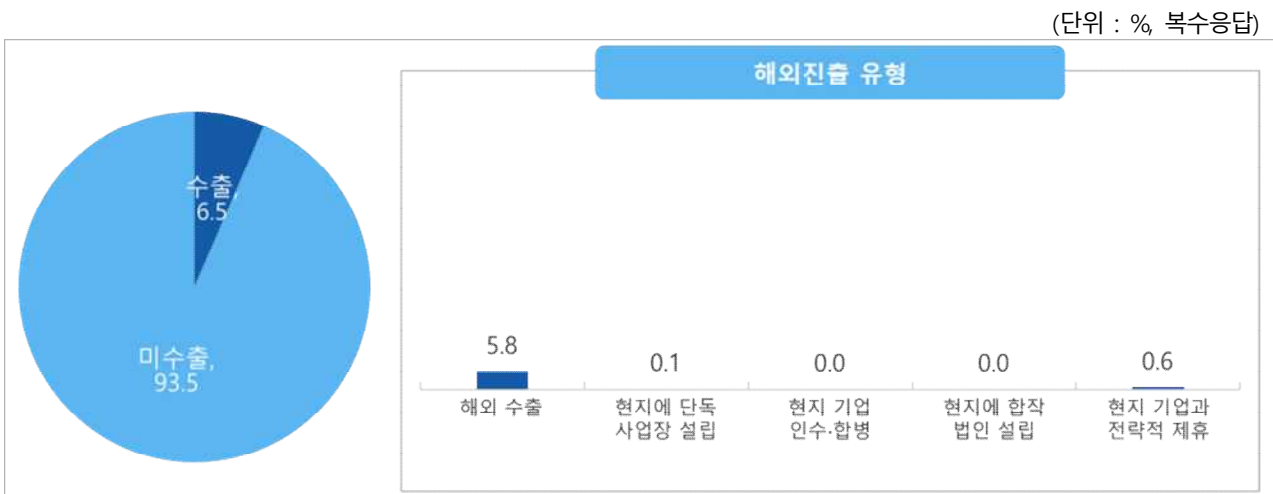
시장 및 수출 현황

가. 해외진출

1) 수출여부 및 해외진출 유형

- ICT 중소기업 중 해외로 수출/진출하고 있는 기업은 6.5%임
- 해외진출 유형으로는 '해외 수출'이 5.8%로 가장 많은 것으로 나타남

[그림 Ⅱ-43] 수출여부 및 해외진출 유형



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

<수출 여부>

특성별 결과

- 업종별로 해외로 수출/진출한 기업은 정보통신방송기기가 12.7%로 가장 높고, 정보통신방송 서비스(2.0%), 소프트웨어(1.9%) 순임
- 세부업종별로 해외 수출/진출은 컴퓨터 및 주변기기가 17.5%로 가장 높았고, 전자부품(13.3%), 정보통신응용기반기기(12.4%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별 해외 수출/진출은 100억 이상이 41.9%로 가장 높고, 50억~100억 미만(30.4%), 10억~50억 미만(13.2%) 등의 순임
- 종사자 규모별 해외 수출/진출의 경우 100~299명이 56.4%로 가장 높았고, 300명 이상(51.5%), 50~99명(30.5%) 등의 순으로 나타남
- 권역별로 해외 수출/진출은 대전/세종/충청/강원이 9.6%로 가장 높고, 대구/경북(8.4%), 인천/경기(8.3%) 등의 순임

[표 II-74] 수출여부

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	수출	미수출
전체		(125476)	6.5	93.5
업종	정보통신방송서비스	(12744)	2.0	98.0
	정보통신방송기기	(52883)	12.7	87.3
	소프트웨어	(59849)	1.9	98.1
세부업종	통신서비스	(924)	1.7	98.3
	방송서비스	(3769)	4.4	95.6
	정보서비스	(8051)	0.9	99.1
	전자부품	(17147)	13.3	86.7
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	17.5	82.5
	통신 및 방송기기	(3717)	11.4	88.6
	영상 및 음향기기	(1289)	9.6	90.4
	정보통신응용기반기기	(28966)	12.4	87.6
	패키지 소프트웨어	(35168)	1.9	98.1
	게임소프트웨어	(3933)	9.0	91.0
	IT서비스	(20748)	0.6	99.4
매출액규모	1억 미만	(54194)	0.1	99.9
	1억~5억 미만	(35661)	6.0	94.0
	5억~10억 미만	(12443)	11.6	88.4
	10억~50억 미만	(16979)	13.2	86.8
	50억~100억 미만	(3232)	30.4	69.6
	100억 이상	(2967)	41.9	58.1
종사자규모	1~9명	(105922)	4.2	95.8
	10~19명	(9106)	13.2	86.8
	20~49명	(7482)	17.8	82.2
	50~99명	(2192)	30.5	69.5
	100~299명	(698)	56.4	43.6
	300명이상	(76)	51.5	48.5
권역별	서울	(44630)	4.6	95.4
	인천/경기	(49318)	8.3	91.7
	대전/세종/충청/강원	(7235)	9.6	90.4
	부산/울산/경남	(12279)	4.0	96.0
	대구/경북	(8474)	8.4	91.6
	광주/전라/제주	(3540)	2.7	97.3

<해외진출 유형>

✓ 특성별 결과

- 업종별로는 정보통신방송기기에서 '해외 수출' 비중이 11.9%로 타 업종 대비 높음
- 세부업종별로는 컴퓨터 및 주변기기가 17.0%로 가장 높고, 다음으로 정보통신응용기반기기 (12.1%), 전자부품(11.4%), 통신 및 방송기기(11.3%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모와 종사자 규모가 클수록 '해외 수출' 비중이 높아지는 경향을 보임
- 권역별로는 대전/세종/충청/강원이 9.4%로 가장 높고, 다음으로 인천/경기(8.0%), 대구/경북 (5.3%) 등의 순임

[표 II-75] 해외진출 유형

(단위 : 개, %, 복수응답)

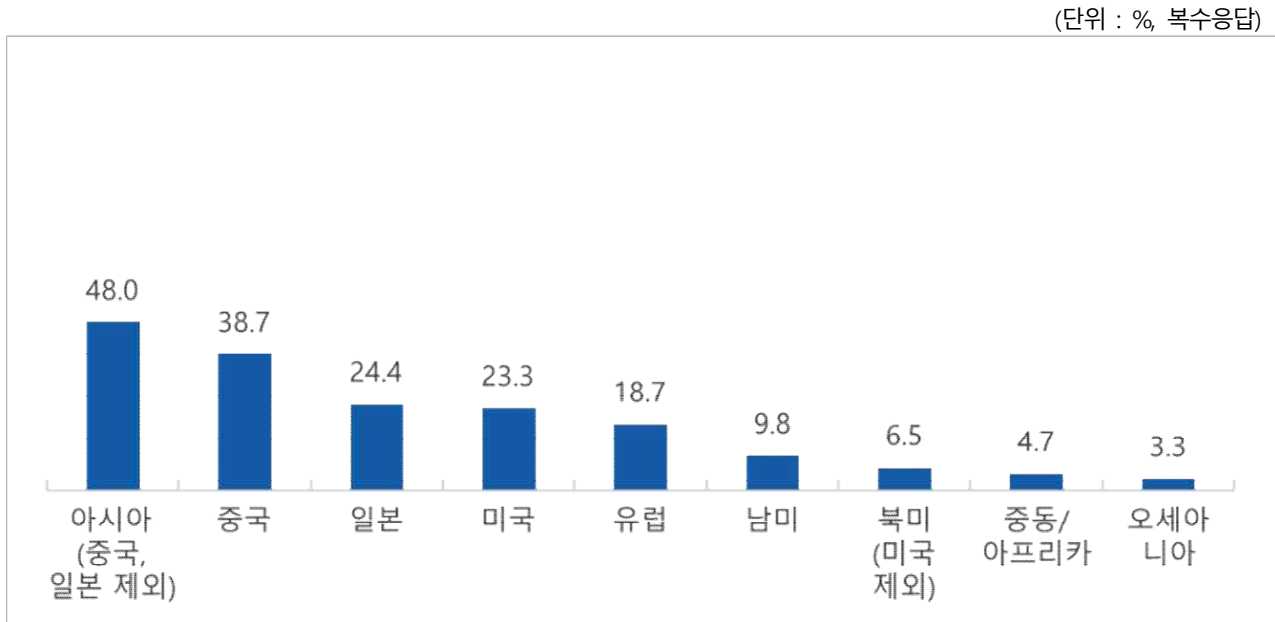
구분	모집단 크기	해외 수출	현지에 단독사업장 설립	현지기업 인수합병	현지에 합작법인 설립	현지기업과 전략적 제휴	해당사항 없음 ³⁹⁾	
전체	(125476)	5.8	0.1	0.0	0.0	0.6	93.5	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	1.9	0.2	-	-	-	98.0
	정보통신방송기기	(52883)	11.9	0.2	-	0.0	0.6	87.3
	소프트웨어	(59849)	1.3	0.0	0.0	0.1	0.8	98.1
세부업종	통신서비스	(924)	1.7	-	-	-	-	98.3
	방송서비스	(3769)	4.4	-	-	-	-	95.6
	정보서비스	(8051)	0.7	0.2	-	-	-	99.1
	전자부품	(17147)	11.4	0.4	-	0.0	1.5	86.7
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	17.0	0.7	-	-	0.1	82.5
	통신 및 방송기기	(3717)	11.3	0.1	-	-	-	88.6
	영상 및 음향기기	(1289)	9.5	0.3	-	0.1	0.2	90.4
	정보통신응용기반기기	(28966)	12.1	0.1	-	-	0.2	87.6
	패키지 소프트웨어	(35168)	1.1	-	0.1	0.1	1.0	98.1
	게임소프트웨어	(3933)	8.8	0.4	-	0.1	1.8	91.0
	IT서비스	(20748)	0.2	0.0	-	0.1	0.3	99.4
매출액규모	1억 미만	(54194)	0.1	-	-	-	-	99.9
	1억~5억 미만	(35661)	4.8	-	-	-	1.5	94.0
	5억~10억 미만	(12443)	10.9	-	-	-	0.7	88.4
	10억~50억 미만	(16979)	12.3	0.4	-	-	0.7	86.8
	50억~100억 미만	(3232)	28.7	1.0	0.4	0.4	0.7	69.6
100억 이상	(2967)	39.6	1.8	0.5	1.1	1.8	58.1	
종사자규모	1~9명	(105922)	3.6	0.1	-	-	0.6	95.8
	10~19명	(9106)	13.1	-	-	0.2	0.7	86.8
	20~49명	(7482)	16.4	0.8	0.2	0.1	0.5	82.2
	50~99명	(2192)	29.6	0.7	0.3	0.2	0.9	69.5
	100~299명	(698)	53.1	2.8	1.3	2.7	2.1	43.6
	300명이상	(76)	46.7	2.3	-	-	4.8	48.5
권역별	서울	(44630)	3.7	0.1	0.1	0.1	0.9	95.4
	인천/경기	(49318)	8.0	0.2	-	0.0	0.1	91.7
	대전/세종/충청/강원	(7235)	9.4	0.2	-	0.0	-	90.4
	부산/울산/경남	(12279)	4.0	0.1	-	-	0.6	96.0
	대구/경북	(8474)	5.3	0.2	-	-	3.1	91.6
	광주/전라/제주	(3540)	2.7	-	-	-	-	97.3

39) 해당사항 없음은 수출을 하지 않은 기업임

2) 해외진출/수출 국가

- 해외진출/수출 국가는 '아시아(중국, 일본 제외)'가 48.0%로 가장 많고, 다음으로 '중국'(38.7%), '일본'(24.4%), '미국'(23.3%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-44] 해외진출/수출 국가



◇ 응답자 Base : 해외진출/수출한 기업(N=8,123)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(77.0%)는 '일본', 정보통신방송기기(49.3%) '아시아(중국, 일본 제외)', 소프트웨어(49.4%)는 '중국'으로의 해외진출/수출이 높게 나타남
- 세부업종별로 통신서비스(100.0%), 전자부품(50.7%), 컴퓨터 및 주변기기(46.3%), 통신 및 방송기기(40.9%), 영상 및 음향기기(38.9%), 정보통신응용기반기기(50.0%), IT서비스(72.0%)는 '아시아(중국, 일본 제외)', 방송서비스(95.7%), 게임소프트웨어(55.9%)는 '일본', 패키지 소프트웨어(50.0%) '중국', 정보서비스(55.8%) '미국'으로의 진출/수출이 높음
- 매출액 규모 및 종사자 규모별로도 모두 '아시아(중국, 일본 제외)'으로의 진출/수출이 가장 높게 나타남
- 권역별로 서울(44.7%), 인천/경기(53.1%), 대전/세종/충청/강원(50.2%), 광주/전라/제주(53.6%)는 '아시아(중국, 일본 제외)', 부산/울산/경남(47.1%) '일본', 대구/경북(53.0%) '미국'이 가장 높게 나타남

[표 II-76] 해외진출/수출 국가

(단위 : 개, %, 복수응답)

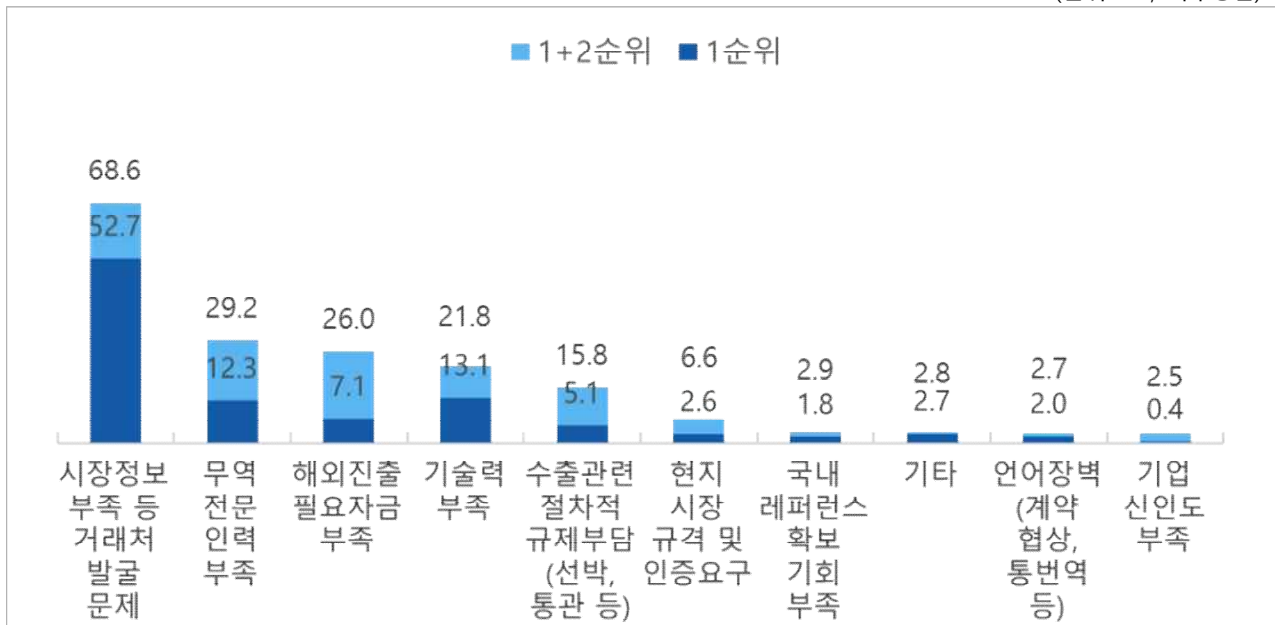
구분	모집단 크기	아시아 (중국, 일본 제외)	중국	일본	미국	유럽	남미	북미 (미국 제외)	중동/ 아프리카	오세아 니아
전체	(8123)	48.0	38.7	24.4	23.3	18.7	9.8	6.5	4.7	3.3
업종	정보통신방송서비스	(258)	12.1	12.3	77.0	18.9	-	-	-	-
	정보통신방송기기	(6718)	49.3	37.9	19.3	23.6	20.0	10.4	6.0	4.2
	소프트웨어	(1147)	48.2	49.4	42.6	22.5	15.2	8.4	10.9	9.2
세부업종	통신서비스	(16)	100.0	83.4	59.0	-	-	-	-	-
	방송서비스	(166)	2.8	2.8	95.7	3.8	-	-	-	-
	정보서비스	(76)	13.8	18.2	39.9	55.8	-	-	-	-
	전자부품	(2276)	50.7	34.4	18.9	24.7	7.0	2.8	11.8	3.0
	컴퓨터 및 주변기기	(308)	46.3	21.2	14.4	19.6	35.5	7.1	9.4	3.4
	통신 및 방송기기	(422)	40.9	18.3	39.9	17.9	13.3	6.5	4.4	2.8
	영상 및 음향기기	(124)	38.9	19.4	34.3	14.8	28.6	6.0	1.8	3.9
	정보통신응용기반기기	(3587)	50.0	44.5	17.1	24.1	27.5	16.1	2.3	5.2
	패키지 소프트웨어	(676)	42.4	50.0	40.8	10.5	1.1	0.3	2.9	2.9
	게임소프트웨어	(353)	51.5	51.3	55.9	44.8	46.2	26.6	29.8	19.7
	IT서비스	(118)	72.0	40.6	12.6	24.9	3.4	-	-	14.0
매출액규모	1억 미만	(71)	40.8	-	-	-	18.3	-	40.8	-
	1억~5억 미만	(2146)	40.7	36.3	29.1	28.5	20.8	14.9	15.5	3.2
	5억~10억 미만	(1439)	57.7	48.1	21.0	16.4	14.9	16.7	1.5	7.5
	10억~50억 미만	(2242)	44.2	32.3	22.0	18.9	18.0	5.4	3.5	2.2
	50억~100억 미만	(984)	53.3	37.1	21.6	23.6	18.1	2.7	1.5	8.9
	100억 이상	(1242)	52.4	47.1	28.3	31.0	21.1	7.0	3.9	5.8
종사자규모	1~9명	(4494)	44.4	37.2	25.0	23.6	20.5	12.3	9.3	4.0
	10~19명	(1198)	48.8	42.9	23.8	12.3	13.6	6.1	-	4.8
	20~49명	(1330)	57.5	37.2	18.2	25.3	16.8	5.7	4.8	3.4
	50~99명	(668)	42.5	34.6	30.3	31.2	17.1	9.2	2.1	12.3
	100~299명	(394)	61.8	55.1	29.2	29.2	19.4	8.0	8.5	4.8
	300명이상	(39)	62.3	43.6	47.7	54.9	53.0	-	-	4.6
권역별	서울	(2035)	44.7	38.0	38.3	27.4	21.6	5.4	4.6	7.4
	인천/경기	(4089)	53.1	43.5	16.9	17.2	15.6	15.5	9.4	5.1
	대전/세종/충청/강원	(695)	50.2	39.1	26.9	30.2	35.9	0.7	-	0.5
	부산/울산/경남	(493)	40.6	29.9	47.1	4.8	24.6	0.4	6.1	3.4
	대구/경북	(714)	30.4	20.8	12.5	53.0	5.7	5.4	2.4	0.2
	광주/전라/제주	(97)	53.6	22.2	5.8	19.7	33.6	7.0	-	5.8

3) 해외진출/수출 과정 애로사항

- 해외진출/수출 과정 중 애로사항(1+2순위)으로는 '시장정보 부족 등 거래처 발굴 문제'가 68.6%로 가장 많고, 다음으로 '무역 전문인력 부족'(29.2%), '해외진출 필요자금 부족'(26.0%), '기술력 부족'(21.8%), '수출관련 절차적 규제부담'(15.8%) 등의 순으로 나타남

[그림 II-45] 해외진출/수출 과정 애로사항 (1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 해외진출/수출한 기업(N=8,123)

특성별 결과

- 업종별로 모든 업종에서 '시장정보 부족 등 거래처 발굴 문제'가 가장 높았고, 정보통신방송 서비스(89.5%), 정보통신방송기기(71.0%), 소프트웨어(50.0%) 순으로 나타남
- 세부업종별로 대부분의 업종에서 '시장정보 부족 등 거래처 발굴 문제'가 높았으나, IT서비스 (40.7%)는 '국내 레퍼런스 확보 기회 부족'이 가장 높음
- 매출액 규모 및 종사자 규모별로도 모두 '시장정보 부족 등 거래처 발굴 문제'를 응답한 비율이 높음
- 권역별로 서울(70.0%), 인천/경기(71.2%), 대전/세종/충청/강원(65.4%), 부산/울산/경남(68.1%), 광주/전라/제주(87.2%)는 '시장정보 부족 등 거래처 발굴 문제', 대구/경북(57.9%)은 '수출관련 절차적 규제부담' 응답 비율이 높음

[표 II-77] 해외진출/수출 과정 애로사항 (1+2순위)

(단위 : 개, %, 복수응답)

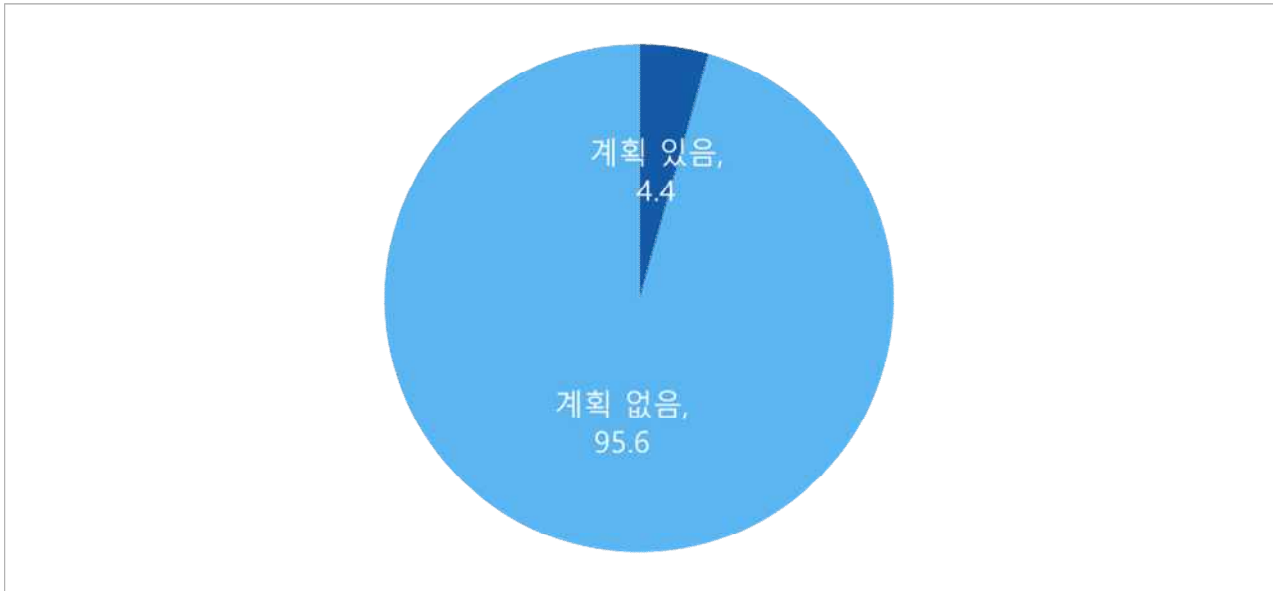
구분	모집단 크기	시장 정보 부족 등 거래처 발굴 문제	무역 전문 인력 부족	해외 진출 필요 자금 부족	기술력 부족	수출 관련 절차적 규제 부담 (선박, 통관 등)	현지 시장 규격 및 인증 요구	국내 레퍼런스 확보 기회 부족	기타	언어 장벽 (계약 협상, 통번역 등)	기업 신인도 부족	
전체	(8123)	68.6	29.2	26.0	21.8	15.8	6.6	2.9	2.8	2.7	2.5	
업종	정보통신방송서비스	(258)	89.5	18.4	8.9	3.4	9.8	3.0	1.3	-	-	1.5
	정보통신방송기기	(6718)	71.0	31.8	27.0	24.4	15.5	4.4	0.2	0.6	2.4	1.2
	소프트웨어	(1147)	50.0	16.2	24.0	10.9	18.6	20.2	19.2	16.1	5.4	10.6
세부업종	통신서비스	(16)	75.6	10.3	24.4	-	59.0	24.4	-	-	-	-
	방송서비스	(166)	100.0	-	-	2.8	-	-	-	-	-	-
	정보서비스	(76)	69.6	60.1	25.2	5.2	20.9	5.2	4.3	-	-	5.2
	전자부품	(2276)	67.6	39.6	17.3	26.9	19.2	3.6	-	0.2	0.8	1.1
	컴퓨터 및 주변기기	(308)	66.3	23.8	30.4	27.0	16.3	1.5	2.7	-	2.7	3.4
	통신 및 방송기기	(422)	73.1	40.6	32.0	10.1	2.8	6.8	-	-	1.7	4.8
	영상 및 음향기기	(124)	67.0	30.0	45.0	15.8	14.9	3.9	-	-	2.1	-
	정보통신응용기반기기	(3587)	73.4	26.6	31.6	24.6	14.7	4.9	0.2	1.0	3.5	0.6
	패키지 소프트웨어	(676)	54.3	17.6	31.2	13.6	28.5	17.3	1.7	27.3	4.3	2.4
	게임소프트웨어	(353)	48.9	11.0	10.8	5.7	1.0	24.7	45.6	-	9.1	20.8
	IT서비스	(118)	28.3	23.2	21.8	10.9	14.3	23.2	40.7	-	-	26.7
매출액규모	1억 미만	(71)	100.0	40.8	18.3	-	-	-	-	-	-	-
	1억~5억 미만	(2146)	79.9	24.0	24.7	14.9	12.7	3.2	6.5	8.6	-	3.2
	5억~10억 미만	(1439)	70.5	25.6	22.0	34.3	14.5	7.5	1.5	-	9.0	-
	10억~50억 미만	(2242)	62.6	37.3	31.6	23.3	19.1	4.2	1.6	-	0.8	2.3
	50억~100억 미만	(984)	53.2	27.4	29.2	23.9	17.4	13.5	0.9	1.5	4.5	3.9
100억 이상	(1242)	67.9	28.4	20.6	16.4	16.2	10.5	2.6	2.2	2.4	3.5	
종사자규모	1~9명	(4494)	70.9	27.8	27.8	23.2	14.6	4.6	3.8	4.1	2.6	1.6
	10~19명	(1198)	61.0	38.4	22.9	27.2	19.4	4.7	0.8	0.6	0.5	2.8
	20~49명	(1330)	68.3	26.2	23.9	19.7	18.3	9.9	2.5	-	4.6	4.4
	50~99명	(668)	72.7	31.1	24.7	12.0	13.0	7.9	1.0	4.4	3.5	3.0
	100~299명	(394)	59.7	25.0	24.9	15.6	13.8	20.3	3.7	1.7	3.5	4.5
300명 이상	(39)	59.6	16.7	17.2	4.1	23.9	18.6	13.4	-	-	-	
권역별	서울	(2035)	70.0	14.1	33.3	3.6	11.7	13.9	7.5	9.4	2.6	2.5
	인천/경기	(4089)	71.2	32.7	25.6	35.5	10.9	4.2	0.2	0.4	1.4	1.4
	대전/세종/충청/강원	(695)	65.4	41.9	28.6	16.6	17.7	0.2	-	2.0	15.4	3.4
	부산/울산/경남	(493)	68.1	16.1	22.6	25.2	6.0	10.5	15.8	-	0.4	14.1
	대구/경북	(714)	50.6	51.6	9.7	-	57.9	3.6	-	0.9	-	-
광주/전라/제주	(97)	87.2	7.1	7.0	12.8	35.4	-	-	-	-	-	

4) 향후 해외진출/수출 의향

- 향후 해외진출/수출 의향에 대해 4.4%가 계획이 있는 것으로 응답함

[그림 Ⅱ-46] 향후 해외진출/수출 의향

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 해외진출/수출을 하지 않는 기업(N=117,353)

특성별 결과

- 업종별로 '해외진출 계획 있음'은 소프트웨어가 5.6%로 타 업종 대비 상대적으로 높고, 정보통신방송기기(3.3%), 정보통신방송기기(2.8%)의 순임
- 세부업종별로 게임소프트웨어가 '해외진출 계획 있음'에 대해 9.5%로 타 업종 대비 높고, 영상 및 음향기기(7.6%), 패키지 소프트웨어(6.6%), 통신 및 방송기기(5.7%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 100억 이상에서 '해외진출 계획 있음'이 18.0%로 가장 높고, 10억~50억 미만(11.0%), 50억~100억 미만(9.8%), 1억~5억 미만(5.8%) 등의 순임
- 종사자 규모로는 300명 이상 규모의 '해외진출 계획 있음'이 34.1%로 가장 높았고, 100~299명(18.7%), 10~19명(13.9%) 등의 순으로 나타남
- 권역별로는 대전/세종/충청/강원이 7.7%로 가장 높고, 서울(6.4%), 광주/전라/제주(6.2%) 등의 순임

[표 II-78] 향후 해외진출/수출 의향

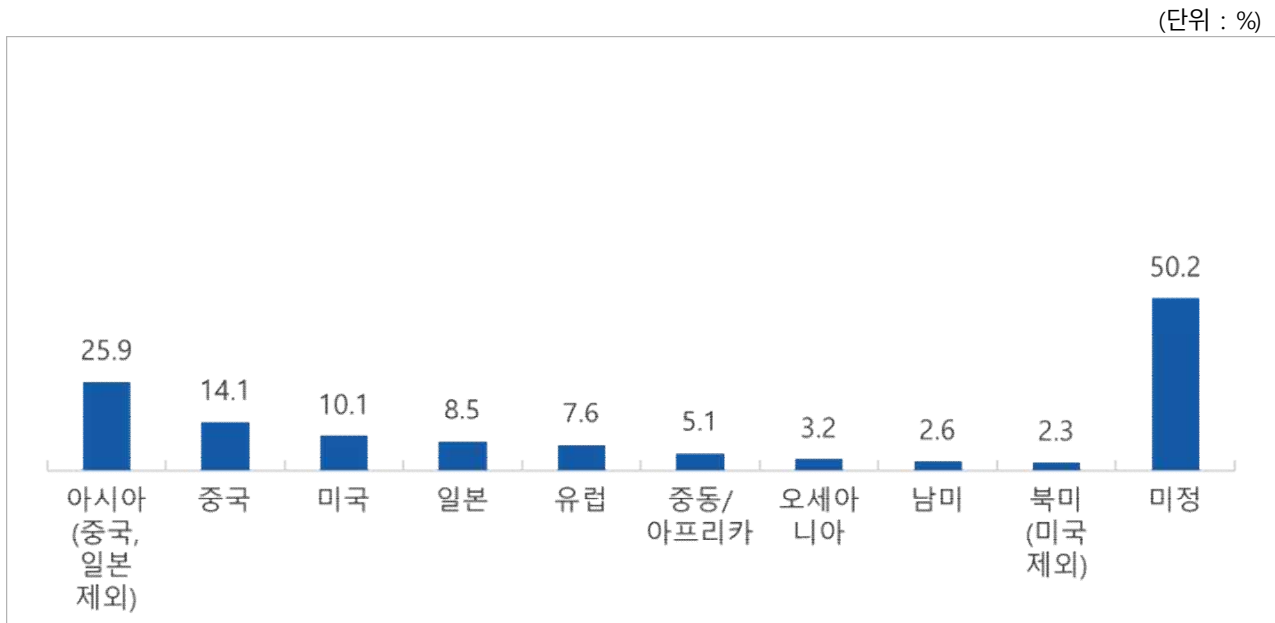
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	계획 있음	계획 없음
전체		(117353)	4.4	95.6
업종	정보통신방송서비스	(12486)	2.8	97.2
	정보통신방송기기	(46165)	3.3	96.7
	소프트웨어	(58702)	5.6	94.4
세부업종	통신서비스	(908)	1.0	99.0
	방송서비스	(3603)	3.4	96.6
	정보서비스	(7975)	2.8	97.2
	전자부품	(14871)	3.8	96.2
	컴퓨터 및 주변기기	(1456)	5.3	94.7
	통신 및 방송기기	(3295)	5.7	94.3
	영상 및 음향기기	(1165)	7.6	92.4
	정보통신응용기반기기	(25379)	2.3	97.7
	패키지 소프트웨어	(34492)	6.6	93.4
	게임소프트웨어	(3580)	9.5	90.5
	IT서비스	(20630)	3.3	96.7
매출액규모	1억 미만	(54123)	1.1	98.9
	1억~5억 미만	(33515)	5.8	94.2
	5억~10억 미만	(11004)	4.2	95.8
	10억~50억 미만	(14737)	11.0	89.0
	50억~100억 미만	(2248)	9.8	90.2
	100억 이상	(1725)	18.0	82.0
종사자규모	1~9명	(101429)	3.1	96.9
	10~19명	(7908)	13.9	86.1
	20~49명	(6152)	10.4	89.6
	50~99명	(1524)	11.0	89.0
	100~299명	(305)	18.7	81.3
	300명이상	(37)	34.1	65.9
권역별	서울	(42595)	6.4	93.6
	인천/경기	(45229)	3.2	96.8
	대전/세종/충청/강원	(6540)	7.7	92.3
	부산/울산/경남	(11787)	1.4	98.6
	대구/경북	(7760)	1.0	99.0
	광주/전라/제주	(3443)	6.2	93.8

5) 향후 해외진출/수출 희망 국가

- 향후 해외진출/수출 희망 국가로는 '아시아(중국, 일본 제외)'가 25.9%로 가장 많고, 다음으로 '중국'(14.1%), '미국'(10.1%), '일본'(8.5%) 등의 순으로 나타남
 - 계획은 있으나, 진출/수출 희망 국가에 대한 미정은 50.2%로 높음

[그림 Ⅱ-47] 향후 해외진출/수출 희망 국가



◇ 응답자 Base : 해외진출/수출을 한 기업과 해외진출/수출 의향이 있는 기업(N=13,264)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(36.4%)는 '유럽', 정보통신방송기기(20.2%)와 소프트웨어(36.4%)는 미정을 제외하고 '아시아(중국, 일본 제외)'으로 진출/수출 의향이 가장 높음
- 세부업종별로 방송서비스(53.8%), 전자부품(16.4%), 컴퓨터 및 주변기기(21.9%), 통신 및 방송기기(30.1%), 영상 및 음향기기(23.8%), 패키지 소프트웨어(32.1%), 게임소프트웨어(50.6%), IT서비스(39.6%)는 '아시아(중국, 일본 제외)', 정보통신응용기반기기(21.3%) '중국', 정보서비스(74.3%) '유럽'이 가장 높게 나타남
 - 통신서비스는 '미정'이 타 업종 대비 높음
- 매출액 규모별로는 1억 미만은 '유럽', 이외 규모는 '아시아(중국, 일본 제외)'가 가장 높음
- 종사자 규모별로 300명 이상은 '중국', 이외 규모는 '아시아(중국, 일본 제외)'이 가장 높게 나타남
- 권역별로 서울(35.6%), 인천/경기(21.4%), 부산/울산/경남(27.1%), 광주/전라/제주(11.6%)는 '아시아(중국, 일본 제외)', 대전/세종/충청/강원(34.6%)과 대구/경북(15.8%)은 '중국'이 높음

[표 II-79] 향후 해외진출/수출 희망 국가

(단위 : 개, %, 복수응답)

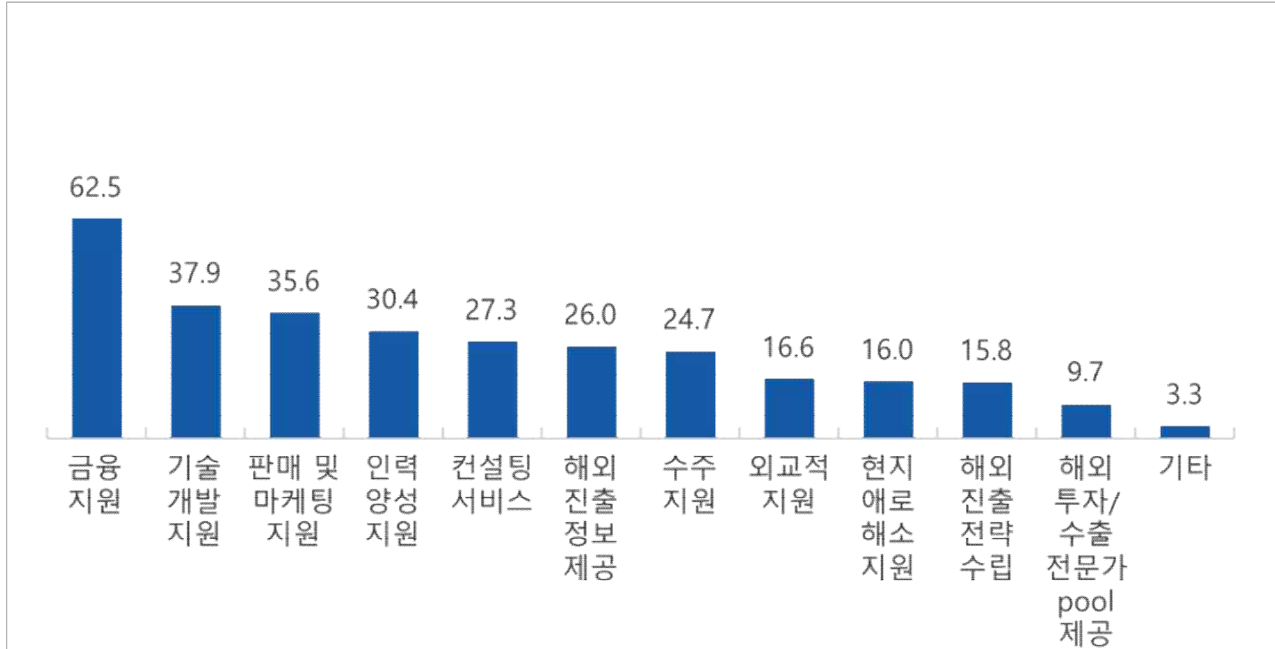
구분	모집단 크기	아시아 (중국, 일본 제외)	중국	미국	일본	유럽	중동/아프리카	오세아니아	남미	북미 (미국 제외)	미정	
전체	(13264)	25.9	14.1	10.1	8.5	7.6	5.1	3.2	2.6	2.3	50.2	
업종	정보통신방송서비스	(611)	26.0	23.3	1.4	-	36.4	-	-	-	0.3	13.8
	정보통신방송기기	(8220)	20.2	15.2	9.3	8.9	4.7	1.7	0.3	1.9	1.8	60.5
	소프트웨어	(4433)	36.4	10.9	12.7	9.0	8.9	12.2	8.8	4.1	3.4	36.1
세부업종	통신서비스	(25)	-	-	6.5	-	6.5	-	-	-	6.5	93.5
	방송서비스	(288)	53.8	42.4	-	-	-	-	-	-	-	3.8
	정보서비스	(297)	1.3	6.7	2.3	-	74.3	-	-	-	-	16.7
	전자부품	(2840)	16.4	8.0	9.1	5.1	4.1	0.3	0.4	2.1	2.9	66.7
	컴퓨터 및 주변기기	(386)	21.9	15.3	3.5	12.6	8.6	0.6	3.5	0.6	2.8	64.6
	통신 및 방송기기	(611)	30.1	10.6	5.6	3.9	3.0	2.9	-	3.8	6.3	56.6
	영상 및 음향기기	(213)	23.8	5.1	21.5	16.6	3.5	-	-	-	-	64.7
	정보통신응용기반기기	(4171)	21.0	21.3	9.9	11.4	5.1	2.7	0.0	1.8	0.5	56.2
	패키지 소프트웨어	(2940)	32.1	12.4	12.2	11.4	10.1	8.2	12.2	2.5	3.6	39.2
	게임소프트웨어	(693)	50.6	3.1	21.1	3.1	10.6	0.5	0.5	10.6	-	37.8
	IT서비스	(800)	39.6	12.0	7.4	5.3	3.0	37.1	3.9	4.4	5.8	23.0
매출액규모	1억 미만	(661)	30.1	18.5	3.9	6.4	32.8	-	-	-	-	18.6
	1억~5억 미만	(4080)	21.9	11.4	14.1	10.7	6.2	2.9	4.5	1.7	-	53.8
	5억~10억 미만	(1903)	18.9	18.0	4.5	-	-	5.6	4.5	-	-	59.8
	10억~50억 미만	(3862)	31.3	16.2	8.2	10.3	6.5	6.3	2.0	4.6	4.8	46.6
	50억~100억 미만	(1205)	30.5	9.8	12.5	8.0	9.0	7.5	3.7	1.6	4.3	48.2
	100억 이상	(1553)	26.0	12.9	12.0	9.9	11.3	8.0	1.9	4.8	4.4	52.7
종사자규모	1~9명	(7658)	20.9	15.1	9.7	6.8	6.1	1.8	3.5	0.6	1.6	54.6
	10~19명	(2299)	32.3	12.9	5.7	12.4	11.5	11.5	2.6	0.2	1.7	39.4
	20~49명	(1970)	38.6	13.8	13.3	12.9	6.9	9.5	2.9	10.1	3.2	43.9
	50~99명	(835)	28.4	11.2	13.7	5.4	6.7	6.0	2.4	3.7	1.6	52.8
	100~299명	(451)	19.4	11.0	17.8	5.0	17.8	9.6	2.7	14.1	15.3	49.1
	300명이상	(52)	3.9	10.1	7.6	3.9	3.9	7.0	-	-	-	79.0
권역별	서울	(4750)	35.6	10.5	7.2	7.8	5.3	8.8	8.0	1.3	2.3	40.7
	인천/경기	(5549)	21.4	14.0	9.6	6.6	10.8	4.4	0.7	3.0	2.1	51.8
	대전/세종/충청/강원	(1200)	21.6	34.6	28.2	28.5	2.1	1.3	-	5.6	6.3	49.3
	부산/울산/경남	(661)	27.1	7.9	17.9	6.9	18.8	0.5	-	5.9	0.8	59.5
	대구/경북	(792)	9.8	15.8	0.2	-	0.7	0.2	-	0.9	-	75.1
	광주/전라/제주	(312)	11.6	1.2	3.0	-	-	-	-	-	-	85.4

6) 해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업

- 해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업으로는 '금융지원'이 62.5%로 가장 높고, 다음으로 '기술개발 지원'(37.9%), '판매 및 마케팅 지원'(35.6%), '인력양성 지원'(30.4%) 등의 순으로 나타남

[그림 II-48] 해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로 모든 업종에서 '금융지원'에 대한 수요가 가장 많음
- 세부업종별로는 통신 및 방송기기(68.2%), 정보통신응용기반기기(65.3%), 패키지 소프트웨어(65.0%)와 전자부품(65.0%), 통신서비스(64.2%), 컴퓨터 및 주변기기(63.1%), 정보서비스(62.3%), 영상 및 음향기기(61.8%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 모든 규모에서 '금융지원'을 응답한 비율이 가장 높음
- 종사자 규모별 및 권역별로도 모두 '금융지원' 응답이 가장 높게 나타남

[표 II-80] 해외진출/수출에 필요한 정부정책 및 지원사업

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분	모집단 크기	금융 지원	기술 개발 지원	판매 및 마케팅 지원	인력 양성 지원	컨설팅 서비스	해외 진출 정보 제공	수주 지원	외교적 지원	현지 애로 해소 지원	해외 진출 전략 수립	해외 투자/수출 전문가 pool 제공	기타	
전체	(125476)	62.5	37.9	35.6	30.4	27.3	26.0	24.7	16.6	16.0	15.8	9.7	3.3	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	57.9	21.8	21.5	15.8	7.9	25.2	21.3	3.1	6.0	17.5	15.7	2.9
	정보통신방송기기	(52883)	65.3	31.7	25.2	23.3	14.3	20.9	28.2	8.1	10.1	13.8	9.4	2.8
	소프트웨어	(59849)	61.1	46.8	47.8	39.9	43.0	30.8	22.3	27.0	23.3	17.2	8.5	3.8
세부업종	통신서비스	(924)	64.2	18.7	26.7	15.7	6.6	30.3	17.4	6.4	5.4	14.0	12.5	4.5
	방송서비스	(3769)	47.1	15.0	18.4	18.5	5.2	27.0	16.1	4.1	7.9	17.7	16.7	7.3
	정보서비스	(8051)	62.3	25.4	22.4	14.6	9.3	23.8	24.3	2.3	5.1	17.8	15.6	0.6
	전자부품	(17147)	65.0	37.2	30.7	29.4	15.1	22.3	35.8	12.2	12.2	13.2	4.9	2.3
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	63.1	43.2	22.3	30.7	20.1	22.3	27.9	13.9	12.9	21.4	10.3	1.6
	통신 및 방송기기	(3717)	68.2	42.9	29.3	30.7	24.7	17.0	32.5	14.3	15.7	19.8	13.5	1.5
	영상 및 음향기기	(1289)	61.8	28.5	32.5	22.8	9.1	23.0	30.7	11.3	14.9	20.1	8.5	3.7
	정보통신응용기기반기기	(28966)	65.3	26.5	21.3	18.3	12.4	20.4	23.0	4.4	7.7	12.5	11.6	3.2
	패키지 소프트웨어	(35168)	65.0	48.6	46.4	37.3	45.8	36.2	17.8	21.1	17.1	17.6	12.0	4.6
	게임소프트웨어	(3933)	56.9	38.9	33.5	28.3	38.6	28.9	37.9	25.1	30.3	26.8	9.0	-
	IT서비스	(20748)	55.2	45.1	53.0	46.4	39.1	22.0	27.0	37.4	32.5	14.8	2.6	3.2
매출액규모	1억 미만	(54194)	62.3	35.9	40.9	31.0	29.4	28.9	22.9	15.8	16.3	13.6	9.2	3.7
	1억~5억 미만	(35661)	62.5	39.8	32.4	28.6	27.5	21.6	20.5	16.9	13.6	18.4	11.4	3.8
	5억~10억 미만	(12443)	62.0	37.5	31.6	28.6	21.8	18.5	28.7	13.2	14.1	12.7	9.5	2.7
	10억~50억 미만	(16979)	62.9	38.1	30.2	33.8	24.3	30.5	31.9	19.1	19.6	18.2	7.6	2.0
	50억~100억 미만	(3232)	65.6	45.6	28.8	33.7	27.7	24.8	34.2	22.0	20.5	18.5	8.9	1.1
100억 이상	(2967)	64.0	42.4	32.6	28.4	27.8	33.9	38.4	22.7	21.1	19.6	10.3	0.6	
종사자규모	1~9명	(105922)	62.1	36.8	36.0	29.9	28.2	26.1	23.2	16.5	15.9	15.6	9.7	3.5
	10~19명	(9106)	64.5	44.8	33.0	33.0	22.1	26.3	30.5	16.2	17.7	20.4	8.5	2.6
	20~49명	(7482)	63.2	42.4	32.6	33.1	22.8	25.6	37.0	17.5	16.6	13.3	11.5	2.0
	50~99명	(2192)	70.8	44.3	41.4	37.2	27.7	20.9	25.6	17.6	11.0	10.4	5.7	0.3
	100~299명	(698)	70.3	45.3	32.4	29.0	20.7	37.5	44.7	25.0	21.6	21.3	8.6	0.3
300명이상	(76)	65.8	33.8	27.6	26.9	24.5	26.7	39.1	17.1	9.9	9.0	-	-	
권역별	서울	(44630)	52.7	36.4	37.6	29.7	29.2	25.5	25.4	23.8	20.4	20.5	8.2	1.1
	인천/경기	(49318)	71.7	40.8	35.0	31.2	29.4	33.2	27.8	14.8	16.5	15.8	12.8	3.4
	대전/세종/충청/강원	(7235)	69.9	32.9	27.0	33.8	23.2	15.4	17.3	8.7	9.8	13.2	5.7	1.2
	부산/울산/경남	(12279)	62.2	43.1	43.9	41.3	24.9	15.5	17.8	12.6	15.7	6.4	5.0	3.6
	대구/경북	(8474)	58.0	25.5	32.1	15.8	16.8	10.0	14.9	7.1	1.7	10.9	9.7	15.7
광주/전라/제주	(3540)	56.3	37.2	17.3	18.9	17.9	31.0	34.4	4.7	0.3	4.8	6.9	1.5	

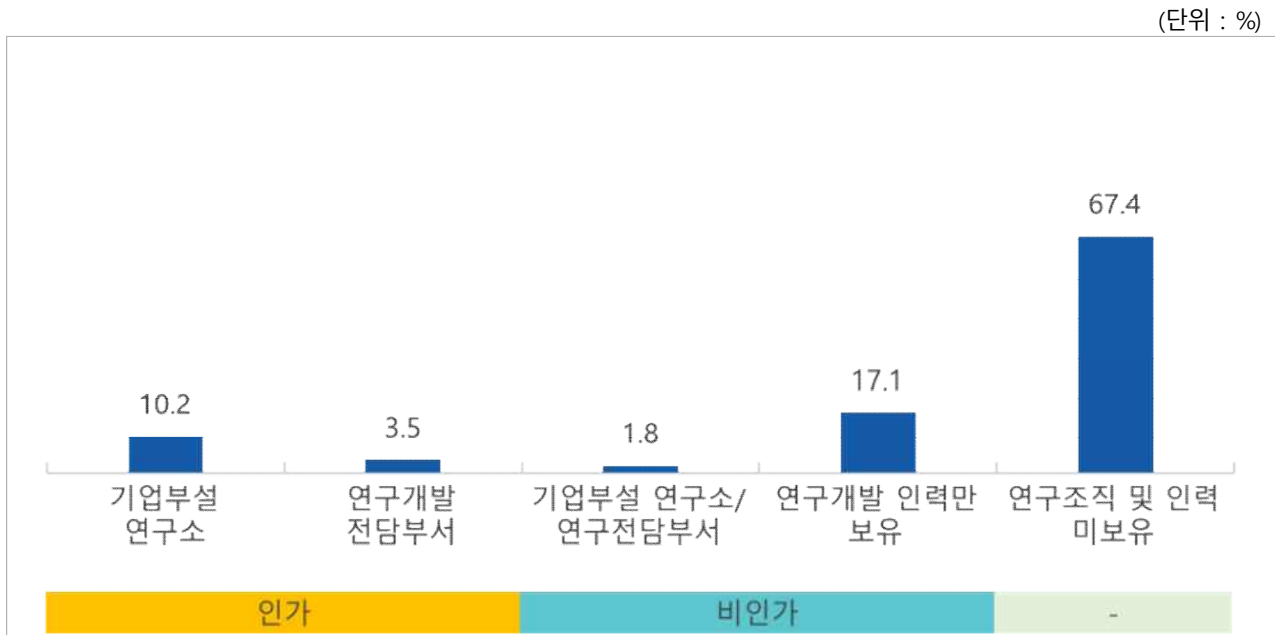
06

기술개발 및 생산현황

가. 연구조직 및 인력형태

- ICT 중소기업의 32.6%(인가+비인가)는 연구조직 또는 인력을 보유하고 있음
- 형태별로는 '연구개발 인력만 보유(비인가)'가 17.1%로 가장 많고, 다음으로 '기업부설 연구소(인가)'(10.2%), '연구개발 전담부서(인가)'(3.5%), '기업부설 연구소/연구전담부서(비인가)'(1.8%)의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-49] 연구조직 및 인력형태



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 연구조직 및 인력보유 비율은 정보통신방송기기가 35.9%로 가장 높고, 소프트웨어(31.1%), 정보통신방송서비스(26.6%)의 순임
- 세부업종별로는 게임소프트웨어의 보유 비율이 54.3%로 가장 높고, 컴퓨터 및 주변기기(46.2%), 통신 및 방송기기(41.3%) 등의 순으로 나타남
- 매출액 규모별로는 100억 이상(84.7%), 50억~100억 미만(79.9%), 10억~50억 미만(59.8%) 등의 순임
- 종사자 규모에 따라서는 100~299명(91.4%), 300명 이상(90.1%), 50~99명(88.9%) 등의 순으로 나타남
- 권역별로는 서울이 39.2%로 가장 높고, 광주/전라/제주(34.4%) 등의 순임

[표 II-81] 연구조직 및 인력형태

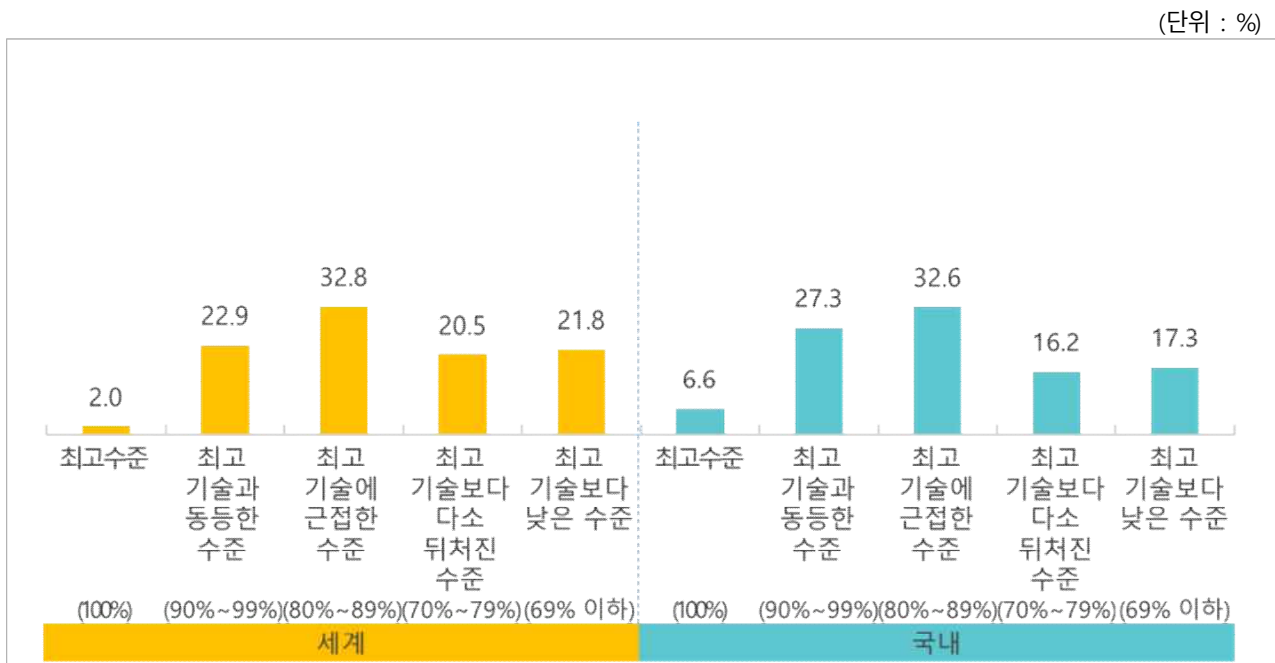
(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	인가		비인가		연구조직 및 인력 미보유	
		기업부설 연구소	연구개발 전담부서	기업부설 연구소 / 연구전담부서	연구개발 인력만 보유		
전체	(125476)	10.2	3.5	1.8	17.1	67.4	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	6.5	2.7	0.5	16.9	73.4
	정보통신방송기기	(52883)	13.3	4.9	0.7	17.0	64.2
세부업종	소프트웨어	(59849)	8.4	2.5	3.0	17.2	68.9
	통신서비스	(924)	3.1	0.4	2.7	6.5	87.3
	방송서비스	(3769)	1.2	3.4	1.0	6.3	88.1
	정보서비스	(8051)	9.4	2.6	0.0	23.0	65.0
	전자부품	(17147)	9.7	4.8	0.9	22.4	62.1
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	16.8	10.9	1.6	16.9	53.7
	통신 및 방송기기	(3717)	22.7	8.9	1.1	8.6	58.7
	영상 및 음향기기	(1289)	12.9	5.5	1.0	21.2	59.4
	정보통신응용기반기기	(28966)	14.0	4.0	0.5	14.6	66.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	8.8	2.8	1.9	14.6	71.8
	게임소프트웨어	(3933)	13.5	2.3	3.9	34.6	45.6
	IT서비스	(20748)	6.7	1.9	4.7	18.1	68.5
매출액규모	1억 미만	(54194)	2.2	0.3	1.4	13.4	82.7
	1억~5억 미만	(35661)	4.3	2.4	1.7	21.5	70.1
	5억~10억 미만	(12443)	13.1	7.3	0.3	24.5	54.8
	10억~50억 미만	(16979)	27.3	10.8	4.4	17.3	40.1
	50억~100억 미만	(3232)	57.8	10.8	2.9	8.4	20.1
	100억 이상	(2967)	66.5	10.8	1.2	6.2	15.3
종사자규모	1~9명	(105922)	3.7	2.3	1.4	17.6	75.0
	10~19명	(9106)	28.9	11.0	6.0	18.7	35.4
	20~49명	(7482)	53.9	9.4	3.4	13.0	20.3
	50~99명	(2192)	73.8	10.0	0.6	4.5	11.1
	100~299명	(698)	83.4	5.3	0.3	2.4	8.7
	300명이상	(76)	81.3	6.2	-	2.6	9.9
권역별	서울	(44630)	10.5	3.6	2.4	22.7	60.8
	인천/경기	(49318)	9.8	4.0	2.0	13.5	70.8
	대전/세종/충청/강원	(7235)	13.3	6.1	1.7	11.1	67.8
	부산/울산/경남	(12279)	6.8	2.3	0.1	18.7	72.2
	대구/경북	(8474)	10.4	1.2	0.5	12.5	75.5
	광주/전라/제주	(3540)	18.7	1.7	1.0	13.0	65.7

나. 주력제품 및 서비스 기술수준

- 주력제품 및 서비스 기술수준을 세계와 비교했을 때, '최고 수준'+ '동등한 수준'은 24.9%임
 - 기술수준 응답은 '최고 기술에 근접한 수준'(32.8%)이 가장 높고, '최고 기술과 동등한 수준'(22.9%) 순임
- 국내 기술수준과 비교할 경우 '최고 수준'+ '동등한 수준'은 33.9%임
 - 기술수준 응답은 '최고 기술에 근접한 수준'(32.6%)이 가장 높고, '최고 기술과 동등한 수준'(27.3%) 순임

[그림 Ⅱ-50] 주력제품 및 서비스 기술수준



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

<주력제품 및 서비스 기술수준 - 세계 대비>

✓ 특성별 결과

- 업종별로 세계 기술수준 대비 동등하거나 그 이상인 경우는 소프트웨어가 35.1%로 가장 높고, 정보통신방송기기 16.3%, 정보통신방송서비스 13.3% 순임
- 세부업종별로는 패키지 소프트웨어가 36.2%로 가장 높고, IT서비스(34.6%), 게임소프트웨어(26.7%) 등의 순임
- 매출액 규모별로는 100억 이상(45.8%)이 가장 높고, 50억~100억 미만(33.6%), 5억~10억 미만(27.3%) 등의 순으로 나타남
- 종사자 규모에 따라서는 300명 이상(62.9%), 50~99명(52.0%), 100~299명(46.4%) 등의 순임
- 권역별로 대구/경북이 55.0%로 가장 높고, 대전/세종/충청/강원(32.1%), 서울(26.4%) 등의 순으로 나타남

<주력제품 및 서비스 기술수준 - 국내 대비>

 특성별 결과

- 업종별로 국내 기술수준 대비 동등하거나 그 이상인 경우는 소프트웨어가 45.4%로 가장 높고, 정보통신방송기기(24.2%), 정보통신방송서비스(20.3%) 순임
- 세부업종별로는 패키지 소프트웨어가 46.3%로 가장 높고, IT서비스(44.5%), 게임소프트웨어(41.8%) 등의 순임
- 매출액 규모별로는 100억 이상(69.0%)이 가장 높고, 50억~100억 미만(52.0%), 10억~50억 미만(43.0%) 등의 순으로 나타남
- 종사자 규모에 따라서는 300명 이상(93.9%), 100~299명(74.1%), 50~99명(67.4%) 등의 순임
- 권역별로 대구/경북이 63.2%로 가장 높고, 대전/세종/충청/강원(43.5%), 서울(38.4%) 등의 순으로 나타남

[표 II-82] 주력제품 및 서비스 기술수준

(단위 : 개, %)

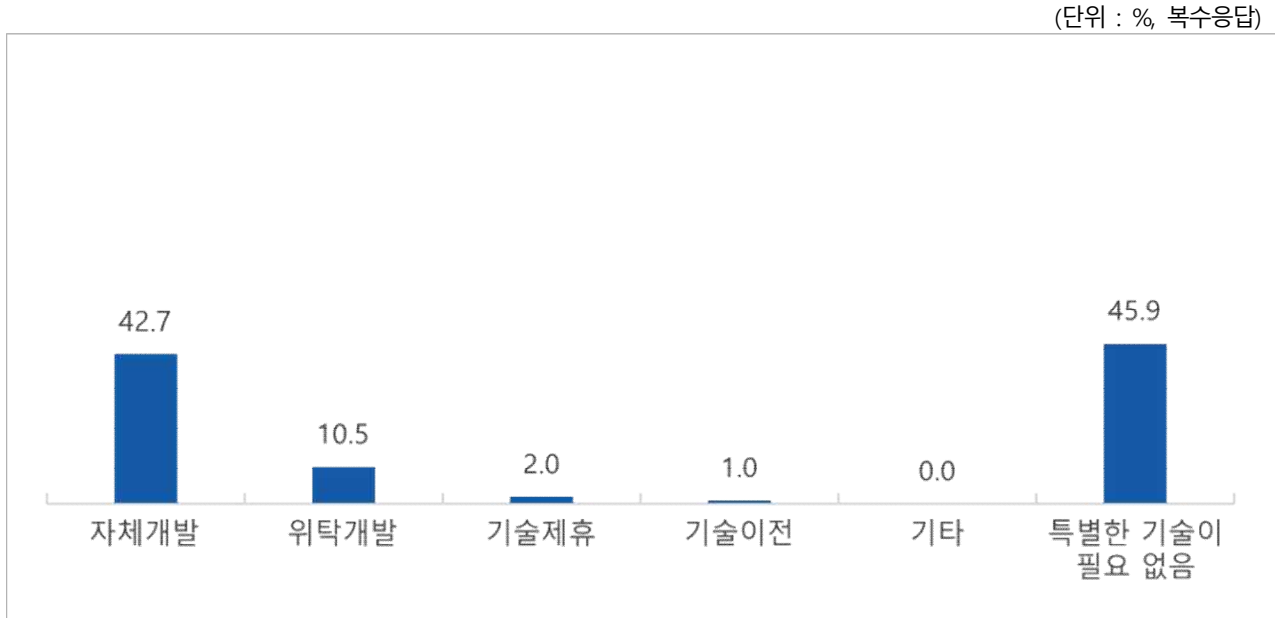
구분	모집단 크기	세계기술수준대비					국내기술수준대비					
		최고 수준 (100% 수준)	최고 기술과 동등한 수준 (90% ~99%)	최고 기술에 근접한 수준 (80% ~89%)	최고 기술 보다 다소 뒤쳐진 수준 (70% ~79%)	최고 기술 보다 낮은 수준 (69% 이하)	최고 수준 (100% 수준)	최고 기술과 동등한 수준 (90% ~99%)	최고 기술에 근접한 수준 (80% ~89%)	최고 기술 보다 다소 뒤쳐진 수준 (70% ~79%)	최고 기술 보다 낮은 수준 (69% 이하)	
전체	(125476)	2.0	22.9	32.8	20.5	21.8	6.6	27.3	32.6	16.2	17.3	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	2.4	10.9	31.6	19.5	35.6	3.6	16.7	27.6	20.4	31.7
	정보통신방송기기	(52883)	2.0	14.3	32.0	17.6	34.1	4.1	20.1	33.4	13.1	29.3
	소프트웨어	(59849)	2.0	33.1	33.7	23.2	8.0	9.5	35.9	33.0	18.0	3.6
세부업종	통신서비스	(924)	1.8	9.8	30.2	31.5	26.7	1.6	12.5	30.7	30.8	24.5
	방송서비스	(3769)	4.3	9.4	25.7	22.8	37.8	5.5	14.3	23.8	22.2	34.2
	정보서비스	(8051)	1.6	11.8	34.5	16.5	35.6	3.0	18.3	29.0	18.4	31.4
	전자부품	(17147)	2.3	18.7	31.9	23.1	24.0	4.7	21.9	35.7	15.8	21.9
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	1.2	20.9	29.6	17.5	30.8	4.5	26.3	29.4	15.8	24.0
	통신 및 방송기기	(3717)	0.4	19.6	27.8	13.9	38.3	2.7	27.6	25.1	16.3	28.3
	영상 및 음향기기	(1289)	0.8	16.1	37.3	19.6	26.1	7.3	25.3	27.0	19.6	20.8
	정보통신응용기반기기	(28966)	2.1	10.5	32.5	14.8	40.0	3.8	17.4	33.6	10.7	34.4
	패키지 소프트웨어	(35168)	2.1	34.1	38.0	17.4	8.4	10.4	35.9	31.5	20.2	1.9
	게임소프트웨어	(3933)	3.8	22.9	34.3	21.3	17.8	8.1	33.7	31.0	15.6	11.6
	IT서비스	(20748)	1.4	33.2	26.3	33.5	5.6	8.1	36.4	36.0	14.6	4.9
매출액규모	1억 미만	(54194)	0.4	25.8	33.0	23.8	17.0	4.0	27.1	36.7	20.2	12.0
	1억~5억 미만	(35661)	2.0	16.8	34.0	17.4	29.7	5.5	22.1	31.4	15.0	26.0
	5억~10억 미만	(12443)	3.7	23.6	27.6	20.1	25.0	7.0	31.9	30.4	10.9	19.9
	10억~50억 미만	(16979)	4.0	22.9	31.9	18.7	22.5	12.6	30.4	26.6	12.7	17.8
	50억~100억 미만	(3232)	4.0	29.6	38.5	15.6	12.4	12.5	39.5	30.9	9.7	7.4
100억 이상	(2967)	12.6	33.2	34.5	13.1	6.6	25.8	43.2	19.9	6.2	4.9	
종사자규모	1~9명	(105922)	1.2	22.1	32.5	20.9	23.3	5.1	26.0	33.0	17.4	18.5
	10~19명	(9106)	3.3	24.2	31.7	20.2	20.6	12.1	31.1	27.6	11.9	17.3
	20~49명	(7482)	8.4	26.4	39.0	18.1	8.0	14.8	34.4	37.6	7.3	6.0
	50~99명	(2192)	13.0	39.0	27.4	14.4	6.2	23.5	43.9	22.2	8.7	1.7
	100~299명	(698)	13.8	32.6	37.1	12.4	4.1	26.6	47.5	18.5	3.8	3.6
300명이상	(76)	35.2	27.7	31.0	4.4	1.7	50.3	43.6	6.2	-	-	
권역별	서울	(44630)	3.3	23.1	28.5	24.3	20.8	9.3	29.1	30.3	16.7	14.5
	인천/경기	(49318)	0.7	17.5	35.4	19.8	26.5	5.7	17.8	34.3	19.6	22.6
	대전/세종/충청/강원	(7235)	3.0	29.1	41.3	16.2	10.5	5.7	37.8	39.4	9.4	7.7
	부산/울산/경남	(12279)	1.3	24.0	41.6	16.1	16.9	2.6	35.3	37.7	9.1	15.3
	대구/경북	(8474)	4.0	51.0	21.2	5.9	17.9	7.1	56.1	12.4	9.1	15.2
광주/전라/제주	(3540)	0.1	12.4	29.2	40.8	17.5	0.2	17.5	55.3	16.7	10.3	

다. 기술 확보 방법

1) 기술 확보 방법

- 기술 확보 방법으로는 '자체개발'이 42.7%로 가장 많고, 다음으로 '위탁개발'(10.5%), '기술제휴'(2.0%), '기술이전'(1.0%) 등의 순임

[그림 II-51] 기술 확보 방법



◇ 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로는 '특별한 기술이 필요 없음' 외 정보통신방송서비스(21.2%), 정보통신방송기기(36.5%), 소프트웨어(52.7%) 모두 '자체개발' 응답 비율 가장 높음
 - 정보통신방송서비스(76.8%), 정보통신방송기기(58.8%)는 '특별한 기술이 필요 없음'이 높음
- 세부업종별로 '자체개발'은 패키지 소프트웨어(62.1%), 게임소프트웨어(52.4%), 영상 및 음향 기기(46.1%), 통신 및 방송기기(44.0%), IT서비스(36.8%), 전자부품(36.7%), 컴퓨터 및 주변기기(36.6%) 등의 순임
 - 패키지 소프트웨어와 게임소프트웨어 외에는 모두 '특별한 기술이 필요 없음' 비율이 가장 높게 나타남
- 매출액 규모별로 '자체개발'은 100억 이상(83.3%)이 가장 높고, 50억~100억 미만(75.8%), 10억~50억 미만(59.1%) 등의 순임
- 종사자 규모별 '자체개발'은 300명 이상(90.1%)이 가장 높았고, 100~299명(90.0%), 50~99명(86.0%) 등의 순으로 나타남
- 권역별 '자체개발'은 대전/세종/충청/강원이 56.2%로 가장 많고, 광주/전라/제주(54.4%), 대구/경북(48.8%) 등의 순임

[표 II-83] 기술 확보 방법

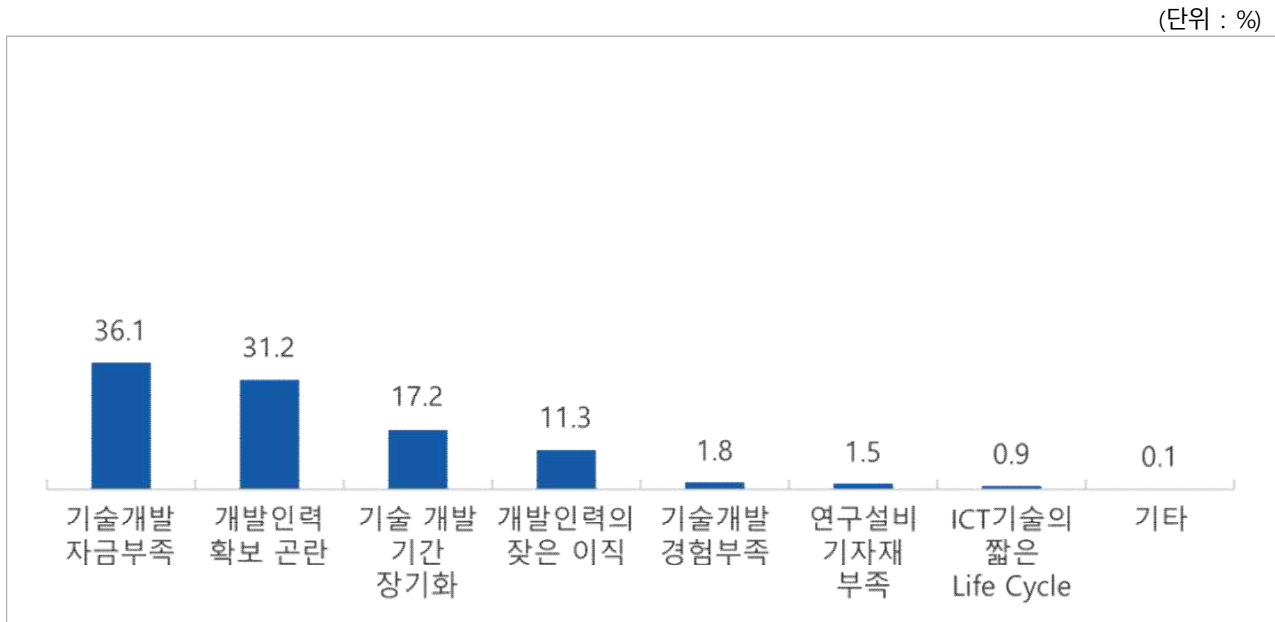
(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집단 크기	자체개발	위탁개발	기술제휴	기술이전	기타	특별한 기술이 필요 없음
전체		(125476)	42.7	10.5	2.0	1.0	0.0	45.9
업종	정보통신방송서비스	(12744)	21.2	0.5	1.1	1.7	-	76.8
	정보통신방송기기	(52883)	36.5	3.3	1.8	1.0	0.0	58.8
	소프트웨어	(59849)	52.7	19.1	2.3	0.7	0.0	27.9
세부업종	통신서비스	(924)	18.0	3.2	-	-	-	79.0
	방송서비스	(3769)	11.1	0.1	3.5	-	-	88.9
	정보서비스	(8051)	26.3	0.3	0.2	2.7	-	70.9
	전자부품	(17147)	36.7	5.2	3.0	2.6	0.1	54.4
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	36.6	3.5	4.4	0.9	-	55.9
	통신 및 방송기기	(3717)	44.0	6.5	2.0	0.3	-	48.2
	영상 및 음향기기	(1289)	46.1	5.3	0.4	0.2	1.0	49.2
	정보통신응용기반기기	(28966)	35.0	1.6	0.9	0.3	-	63.3
	패키지 소프트웨어	(35168)	62.1	22.5	2.3	1.0	-	15.5
	게임소프트웨어	(3933)	52.4	4.6	4.2	-	-	42.1
	IT서비스	(20748)	36.8	16.0	1.8	0.4	0.0	46.2
매출액규모	1억 미만	(54194)	34.6	15.8	0.9	0.4	0.0	48.5
	1억~5억 미만	(35661)	36.4	7.9	1.3	1.3	-	54.4
	5억~10억 미만	(12443)	55.3	5.8	3.7	0.3	-	37.8
	10억~50억 미만	(16979)	59.1	4.6	4.6	2.1	-	36.1
	50억~100억 미만	(3232)	75.8	5.2	5.2	2.9	0.7	19.1
	100억 이상	(2967)	83.3	5.3	4.1	1.8	-	14.2
종사자규모	1~9명	(105922)	37.1	11.8	1.4	0.8	0.0	49.9
	10~19명	(9106)	64.2	2.6	6.1	1.4	0.1	33.0
	20~49명	(7482)	77.6	5.8	4.1	2.3	0.2	17.7
	50~99명	(2192)	86.0	2.3	4.8	3.2	-	11.3
	100~299명	(698)	90.0	4.6	3.1	2.6	-	9.0
	300명이상	(76)	90.1	4.4	4.1	-	-	9.9
권역별	서울	(44630)	40.4	13.3	2.1	0.9	0.0	46.2
	인천/경기	(49318)	43.3	4.8	0.9	1.0	0.0	51.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	56.2	2.7	8.8	0.7	-	36.3
	부산/울산/경남	(12279)	33.2	25.1	2.4	0.5	-	41.3
	대구/경북	(8474)	48.8	16.8	1.1	0.1	-	33.4
광주/전라/제주	(3540)	54.4	7.0	1.2	6.2	-	35.5	

2) 자체개발 시 애로사항

- 자체개발 시 애로사항은 '기술개발 자금부족'이 36.1%로 가장 많고, 다음으로 '개발인력 확보 곤란'(31.2%), '기술 개발 기간 장기화'(17.2%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-52] 자체개발 시 애로사항



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '자체개발' 응답 기업(N=53,572)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(53.0%), 정보통신방송기기(38.7%)는 '개발인력 확보 곤란', 소프트웨어(35.5%)는 '기술개발 자금부족'이 가장 높음
- 세부업종별로는 전자부품(41.7%), 패키지 소프트웨어(35.9%), 게임소프트웨어(42.0%)는 '기술개발 자금부족', 통신서비스(38.6%), 방송서비스(44.3%), 정보서비스(55.9%), 컴퓨터 및 주변기기(38.3%), 통신 및 방송기기(34.0%), 영상 및 음향기기(40.4%), 정보통신응용기반기기(37.6%) '개발인력 확보 곤란', IT서비스(32.6%)는 '기술 개발 기간 장기화'가 높게 나타남
- 매출액 규모별로 5억 미만은 '기술개발 자금부족', 5억 이상은 '개발 인력 확보 곤란'이 높게 나타남
- 종사자 규모별로 1~9명은 '기술개발 자금부족', 이외는 '개발인력 확보 곤란'이 가장 높음
- 권역별로 서울(34.8%), 인천/경기(39.5%), 부산/울산/경남(39.6%)은 '기술개발 자금부족', 대전/세종/충청/강원(42.7%), 대구/경북(63.0%), 광주/전라/제주(36.2%)는 '개발인력 확보 곤란'이 높게 나타남

[표 II-84] 자체개발 시 애로사항

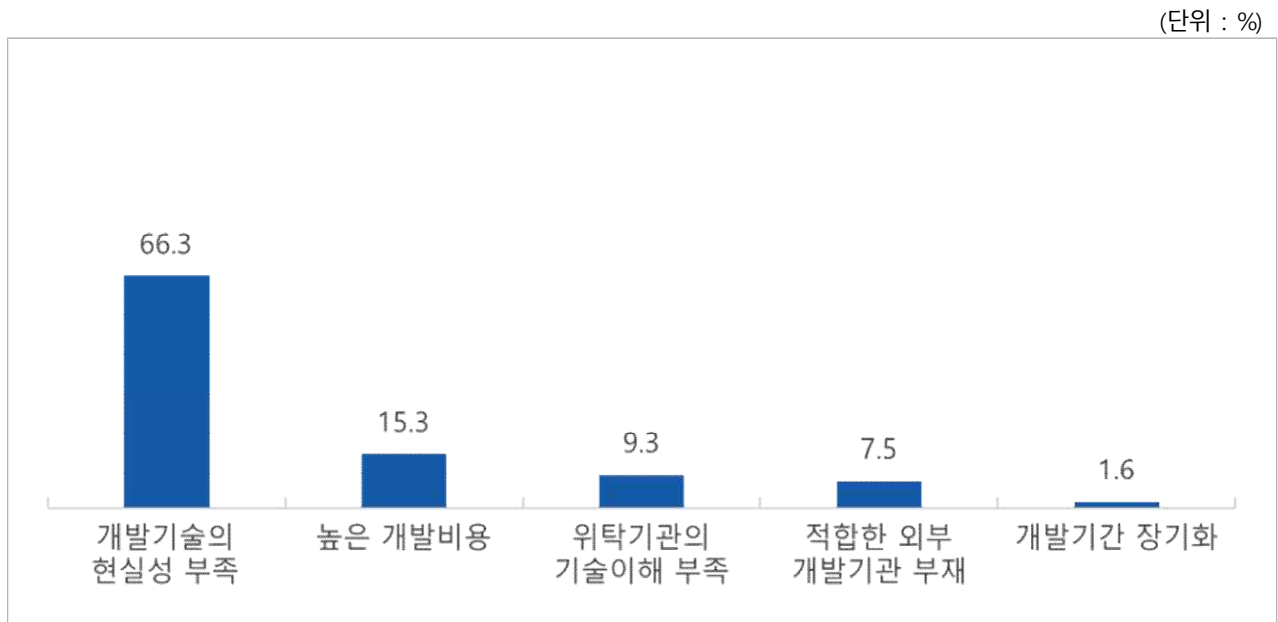
(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	기술개발 자금부족	개발인력 확보 곤란	기술 개발기간 장기화	개발인력 의 작은 이직	기술개발 경험부족	연구설비 기자재 부족	ICT기술 의 짧은 Life Cycle	기타	
전체	(53572)	36.1	31.2	17.2	11.3	1.8	1.5	0.9	0.1	
업종	정보통신방송서비스	(2704)	30.3	53.0	5.3	8.9	2.1	0.3	0.1	-
	정보통신방송기기	(19328)	37.8	38.7	5.7	11.9	1.8	3.6	0.1	0.3
	소프트웨어	(31540)	35.5	24.7	25.3	11.1	1.8	0.3	1.4	-
세부업종	통신서비스	(166)	32.8	38.6	3.7	23.9	-	-	1.0	-
	방송서비스	(420)	37.2	44.3	9.2	9.2	-	-	-	-
	정보서비스	(2118)	28.7	55.9	4.7	7.6	2.7	0.4	-	-
	전자부품	(6301)	41.7	41.6	2.7	8.2	0.5	5.2	-	0.2
	컴퓨터 및 주변기기	(646)	28.7	38.3	10.4	15.5	1.9	0.4	0.4	4.5
	통신 및 방송기기	(1636)	30.3	34.0	10.2	14.9	8.0	1.3	1.1	0.2
	영상 및 음향기기	(595)	30.9	40.4	5.2	14.3	1.4	5.5	-	2.2
	정보통신응용기반기기	(10150)	37.5	37.6	6.6	13.4	1.7	3.1	0.1	0.1
	패키지 소프트웨어	(21851)	35.9	24.9	24.1	11.9	1.7	0.2	1.4	-
	게임소프트웨어	(2062)	42.0	28.1	10.7	8.6	7.1	-	3.5	-
	IT서비스	(7626)	32.5	23.4	32.6	9.5	0.8	0.5	0.8	-
매출액규모	1억 미만	(18763)	41.5	28.3	19.9	7.0	1.2	1.5	0.4	0.2
	1억~5억 미만	(12973)	46.1	25.5	18.7	8.3	1.4	-	-	-
	5억~10억 미만	(6875)	33.6	33.9	10.9	17.6	0.7	2.0	1.3	-
	10억~50억 미만	(10041)	24.2	38.3	15.1	13.8	3.8	2.8	2.0	-
	50억~100억 미만	(2449)	21.5	36.8	15.2	20.6	3.0	1.7	0.6	0.7
	100억 이상	(2471)	11.9	40.5	17.6	21.5	2.7	1.7	3.7	0.3
종사자규모	1~9명	(39336)	42.1	26.8	18.4	9.0	1.7	1.5	0.5	0.1
	10~19명	(5847)	24.9	33.5	15.0	19.4	3.2	1.5	2.3	0.2
	20~49명	(5807)	18.0	51.2	11.1	15.0	1.6	1.7	1.3	0.1
	50~99명	(1885)	12.2	48.3	15.8	18.2	2.1	0.8	2.4	0.2
	100~299명	(628)	7.1	43.8	21.7	22.0	1.3	0.3	3.9	-
	300명이상	(68)	5.2	56.7	7.7	25.1	-	-	5.3	-
권역별	서울	(18025)	34.8	25.6	23.2	10.6	2.8	0.3	2.4	0.3
	인천/경기	(21340)	39.5	28.5	15.2	14.1	1.3	1.3	0.1	0.1
	대전/세종/충청/강원	(4062)	33.4	42.7	12.7	8.0	1.0	1.8	0.4	-
	부산/울산/경남	(4083)	39.6	24.0	21.6	13.5	0.6	0.7	0.1	-
	대구/경북	(4136)	27.2	63.0	4.8	3.4	-	1.7	-	-
	광주/전라/제주	(1926)	26.4	36.2	10.6	5.1	7.1	14.4	0.2	-

3) 위탁개발 시 애로사항

- 위탁개발 시 애로사항은 '개발기술의 현실성 부족'이 66.3%로 가장 높고, 다음으로 '높은 개발비용'(15.3%), '위탁기관의 기술이해 부족'(9.3%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-53] 위탁개발 시 애로사항



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '위탁개발' 응답 기업(N=13,231)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(62.0%), 정보통신방송기기(41.8%) '높은 개발비용', 소프트웨어(74.6%)는 '개발기술의 현실성 부족'이 높게 나타남
- 세부업종별로 패키지 소프트웨어(76.9%), 게임소프트웨어(80.1%), IT서비스(68.9%)는 '개발기술의 현실성 부족', 통신서비스(100.0%), 방송서비스(100.0%), 전자부품(42.4%), 컴퓨터 및 주변기기(59.6%), 통신 및 방송기기(47.9%), 정보통신응용기반기기(35.8%)는 '높은 개발비용', 정보서비스(58.6%), 영상 및 음향기기(56.7%)는 '개발기간 장기화'가 가장 높음
- 매출액 규모별로 1억 미만(78.5%), 1억~5억 미만(55.8%)은 '개발기술의 현실성 부족', 5억~10억 미만(38.7%)은 '위탁기관의 기술이해 부족', 10억~50억 미만(28.6%) '높은 개발비용', 50억~100억 미만(50.7%), 100억 이상(47.7%)은 '적합한 외부 개발기관 부재'가 가장 높음
- 종사자 규모별로는 1~9명(69.7%)은 '개발기술의 현실성 부족', 10~19명(45.7%), 50~99명(75.5%), 300명 이상(100.0%)은 '적합한 외부 개발기관 부재', 20~49명(30.8%) '높은 개발비용', 100~299명(51.7%)은 '위탁기관의 기술이해 부족'이 가장 높게 나타남
- 권역별로 인천/경기는 '위탁기관의 기술이해 부족', 이외 모든 권역은 '개발기술의 현실성 부족'이 가장 높음

[표 II-85] 위탁개발 시 애로사항

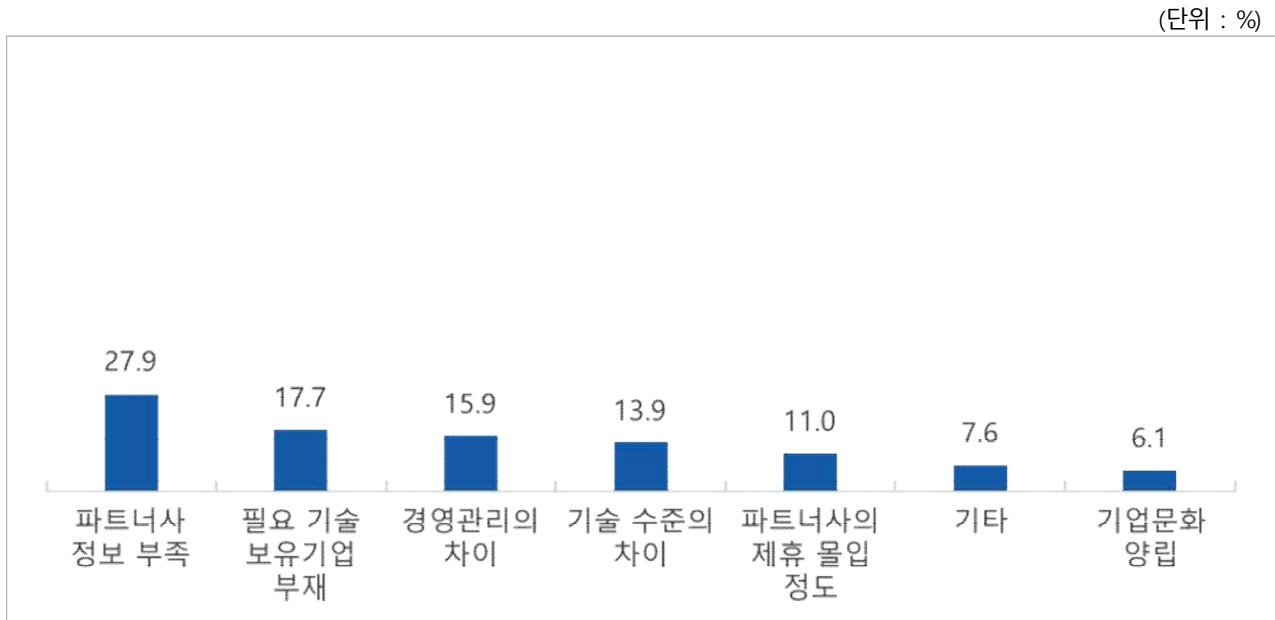
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	개발기술의 현실성 부족	높은 개발비용	위탁기관의 기술이해 부족	적합한 외부 개발기관 부재	개발기간 장기화
전체		(13231)	66.3	15.3	9.3	7.5	1.6
업종	정보통신방송서비스	(61)	-	62.0	6.5	5.4	26.1
	정보통신방송기기	(1734)	13.4	41.8	8.4	25.6	10.8
	소프트웨어	(11436)	74.6	11.0	9.5	4.8	0.1
세부업종	통신서비스	(30)	-	100.0	-	-	-
	방송서비스	(4)	-	100.0	-	-	-
	정보서비스	(27)	-	14.6	14.6	12.2	58.6
	전자부품	(893)	10.9	42.4	12.2	34.5	-
	컴퓨터 및 주변기기	(62)	13.4	59.6	3.8	18.3	4.9
	통신 및 방송기기	(243)	7.8	47.9	8.7	0.5	35.1
	영상 및 음향기기	(68)	1.5	38.5	3.3	-	56.7
	정보통신응용기반기기	(469)	22.9	35.8	2.2	26.3	12.9
	패키지 소프트웨어	(7927)	76.9	15.8	6.0	1.3	-
	게임소프트웨어	(180)	80.1	-	12.0	2.0	5.9
	IT서비스	(3329)	68.9	0.2	17.6	13.3	-
매출액규모	1억 미만	(8579)	78.5	14.7	6.8	-	-
	1억~5억 미만	(2822)	55.8	13.7	6.5	21.8	2.1
	5억~10억 미만	(723)	29.5	12.7	38.7	11.5	7.7
	10억~50억 미만	(782)	25.3	28.6	17.0	18.0	11.1
	50억~100억 미만	(168)	23.6	19.4	4.5	50.7	1.8
	100억 이상	(157)	2.9	15.0	28.6	47.7	5.7
종사자규모	1~9명	(12472)	69.7	14.2	9.1	6.1	0.9
	10~19명	(239)	8.8	44.2	-	45.7	1.3
	20~49명	(434)	12.8	30.8	16.2	18.1	22.0
	50~99명	(50)	-	15.3	9.2	75.5	-
	100~299명	(32)	-	11.3	51.7	37.1	-
	300명이상	(3)	-	-	-	100.0	-
권역별	서울	(5939)	58.7	26.7	6.1	7.9	0.7
	인천/경기	(2346)	29.0	15.5	35.0	13.2	7.3
	대전/세종/충청/강원	(197)	44.4	-	20.0	35.7	-
	부산/울산/경남	(3078)	97.6	-	0.2	2.2	-
	대구/경북	(1423)	94.1	5.1	-	0.6	0.2
광주/전라/제주	(249)	68.5	-	2.3	29.2	-	

4) 기술제휴 시 애로사항

- 기술제휴 시 애로사항은 '파트너사 정보 부족'이 27.9%로 가장 높고, 다음으로 '필요 기술 보유기업 부재'(17.7%), '경영관리의 차이'(15.9%), '기술 수준의 차이'(13.9%) 등의 순임

[그림 Ⅱ-54] 기술제휴 시 애로사항



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '기술제휴' 응답 기업(N=2,464)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(83.6%)는 '경영관리의 차이', 정보통신방송기기(50.1%) '파트너사 정보 부족', 소프트웨어(24.9%)는 '필요 기술 보유기업 부재'가 상대적으로 높음
- 세부업종별로 전자부품(80.9%), 컴퓨터 및 주변기기(40.8%), 영상 및 음향기기(100.0%)는 '파트너사 정보 부족', 패키지 소프트웨어(34.7%) '필요 기술 보유기업 부재', 방송서비스(93.9%) '경영관리의 차이', 정보통신응용기반기기(42.3%), IT서비스(38.7%) '기술 수준의 차이', 정보서비스(100.0%), 게임소프트웨어(85.0%) '파트너사의 제휴 몰입 정도', 통신 및 방송기기(77.3%)는 '기업문화 양립'이 가장 높게 나타남
- 매출액 규모별로 1억 미만(65.5%), 5억~10억 미만(36.4%)은 '파트너사 정보 부족', 10억~50억 미만(36.3%), 50억~100억 미만(28.5%)은 '필요 기술 보유기업 부재', 100억 이상(27.3%) '경영관리의 차이', 1억~5억 미만(39.3%)은 '기타'가 가장 높음
- 종사자 규모별로 1~9명(29.5%), 10~19명(31.2%)은 '파트너사 정보 부족', 20~49명(44.9%), 50~99명(56.5%) '필요 기술 보유기업 부재', 100~299명(40.5%), 300명 이상(100.0%)은 '경영관리의 차이'가 높음
- 권역별로 서울(23.1%), 대구/경북(97.3%)은 '필요 기술 보유기업 부재', 대전/세종/충청/강원(65.7%), 광주/전라/제주(100.0%)는 '파트너사 정보 부족', 부산/울산/경남(43.4%) '경영관리의 차이', 인천/경기(30.5%)는 '기술 수준의 차이'가 가장 높게 나타남

[표 II-86] 기술제휴 시 애로사항

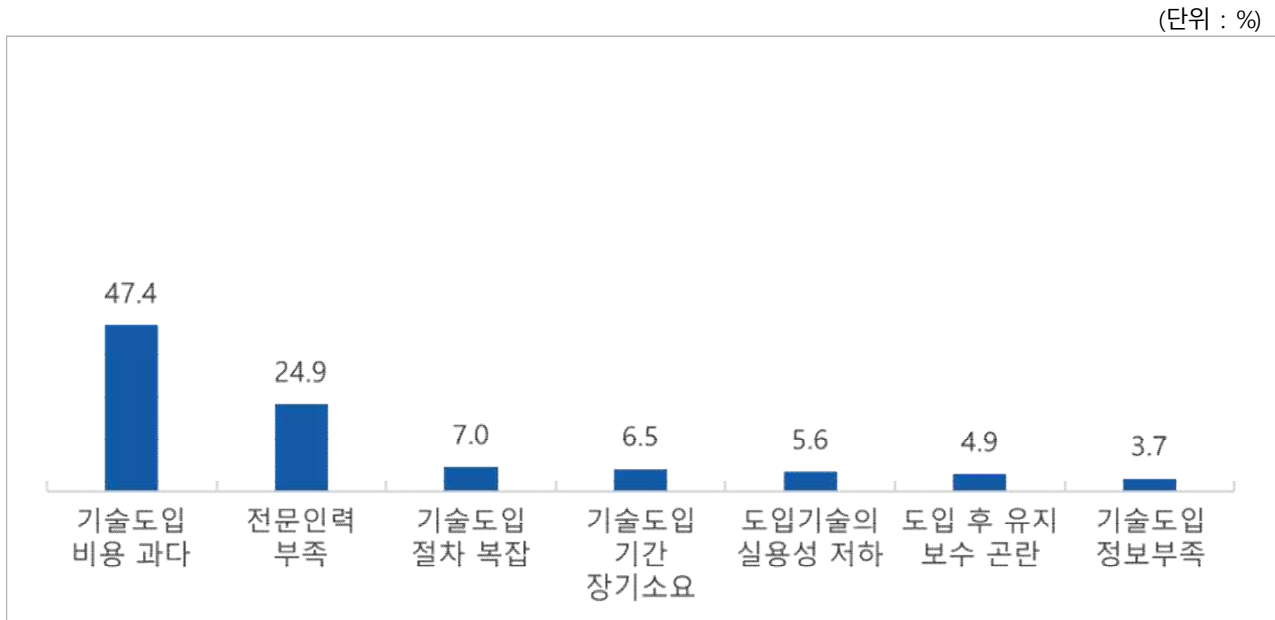
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	파트너사 정보 부족	필요 기술 보유기업 부재	경영관리의 차이	기술 수준의 차이	파트너사의 제휴 몰입 정도	기타	기업문화 양립
전체		(2464)	27.9	17.7	15.9	13.9	11.0	7.6	6.1
업종	정보통신방송서비스	(146)	-	2.7	83.6	2.7	10.9	-	-
	정보통신방송기기	(949)	50.1	9.6	9.3	15.8	9.2	0.2	5.9
	소프트웨어	(1369)	15.5	24.9	13.3	13.7	12.2	13.5	6.8
세부업종	통신서비스	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송서비스	(130)	-	3.1	93.9	3.1	-	-	-
	정보서비스	(16)	-	-	-	-	100.0	-	-
	전자부품	(519)	80.9	-	1.4	1.1	16.3	0.3	-
	컴퓨터 및 주변기기	(78)	40.8	-	19.6	36.5	3.0	-	-
	통신 및 방송기기	(73)	-	20.9	1.8	-	-	-	77.3
	영상 및 음향기기	(5)	100.0	-	-	-	-	-	-
	정보통신응용기반기기	(274)	6.8	27.6	23.3	42.3	-	-	-
	패키지 소프트웨어	(822)	14.3	34.7	12.2	4.8	-	22.5	11.4
	게임소프트웨어	(164)	6.5	-	8.5	-	85.0	-	-
	IT서비스	(383)	21.7	14.5	17.8	38.7	7.2	-	-
매출액규모	1억 미만	(467)	65.5	-	26.2	-	-	-	8.3
	1억~5억 미만	(470)	-	-	-	31.0	29.7	39.3	-
	5억~10억 미만	(462)	36.4	18.7	3.3	23.2	18.3	-	-
	10억~50억 미만	(775)	21.8	36.3	25.6	3.6	5.6	-	7.0
	50억~100억 미만	(169)	12.3	28.5	14.0	19.5	-	-	25.7
	100억 이상	(121)	18.7	16.2	27.3	23.7	1.9	1.3	10.9
종사자규모	1~9명	(1465)	29.5	9.6	15.7	17.3	15.3	12.6	-
	10~19명	(560)	31.2	17.4	22.1	5.2	5.0	-	19.1
	20~49명	(309)	21.0	44.9	8.5	13.8	5.2	-	6.7
	50~99명	(105)	10.7	56.5	-	15.4	2.2	1.5	13.7
	100~299명	(22)	16.2	-	40.5	8.1	-	-	35.1
	300명이상	(3)	-	-	100.0	-	-	-	-
권역별	서울	(950)	13.8	23.1	17.3	4.6	11.9	19.4	9.8
	인천/경기	(452)	20.9	11.9	13.7	30.5	19.3	-	3.9
	대전/세종/충청/강원	(634)	65.7	2.4	6.5	19.3	-	-	6.1
	부산/울산/경남	(290)	-	18.8	43.4	13.2	24.1	0.5	-
	대구/경북	(96)	2.7	97.3	-	-	-	-	-
광주/전라/제주	(42)	100.0	-	-	-	-	-	-	

5) 기술이전 시 애로사항

- 기술이전 시 애로사항은 '기술도입 비용 과다'가 47.4%로 가장 높고, 다음으로 '전문인력 부족'(24.9%), '기술도입 절차 복잡'(7.0%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-55] 기술이전 시 애로사항



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '기술이전' 응답 기업(N=1205)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(98.2%)는 '전문인력 부족', 정보통신방송기기(61.2%)와 소프트웨어(54.1%)는 '기술도입 비용 과다'가 가장 높음
- 세부업종별로는 전자부품(61.4%), 정보통신응용기반기기(79.9%), 패키지 소프트웨어(65.1%)는 '기술도입 비용 과다', 정보서비스(98.2%) '전문인력 부족', IT서비스(65.6%) '도입기술의 실용성 저하', 영상 및 음향기기(100.0%) '기술도입 정보 부족'이 가장 높게 나타남
- 컴퓨터 및 주변기기는 '기술도입 절차 부족'과 '기술도입 기간 장기소요', 통신 및 방송기기는 '기술도입 비용 과다', '기술도입 절차 복잡', '기술도입 기간 장기소요' 모두 높음
- 매출액 규모별로 1억~5억 미만(100.0%), 10억~50억 미만(26.5%) '기술도입 비용 과다', 1억 미만(100.0%) '전문인력 부족', 100억 이상(30.5%) '기술도입 절차 복잡', 50억~100억 미만(28.9%) '기술도입 기간 장기소요', 5억~10억 미만(100.0%) '도입기술의 실용성 저하'가 가장 높음
- 종사자 규모별로 1~9명(61.6%), 20~49명(31.6%)은 '기술도입 비용 과다', 50~99명(57.9%), 100~299명(60.6%) '기술도입 절차 복잡', 10~19명(32.7%) '도입기술의 실용성 저하'가 가장 높게 나타남
- 권역별로는 서울(63.6%), 인천/경기(54.8%), 부산/울산/경남(93.7%), 대구/경북(100.0%)은 '기술도입 비용 과다', 광주/전라/제주(98.4%) '전문인력 부족', 대전/세종/충청/강원(83.4%) '도입기술의 실용성 저하'가 높게 나타남

[표 II-87] 기술이전 시 애로사항

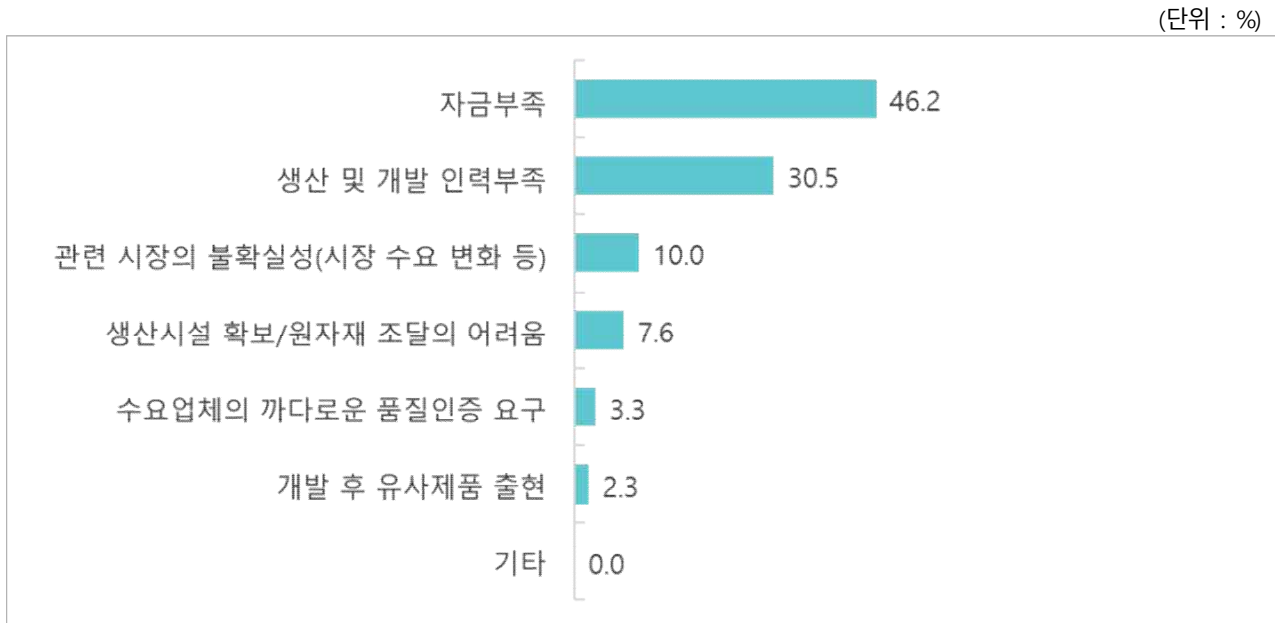
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	기술도입 비용 과다	전문인력 부족	기술도입 절차 복잡	기술도입 기간 장기소요	도입기술의 실용성 저하	도입 후 유지보수 곤란	기술도입 정보부족
전체		(1205)	47.4	24.9	7.0	6.5	5.6	4.9	3.7
업종	정보통신방송서비스	(221)	-	98.2	-	-	1.8	-	-
	정보통신방송기기	(544)	61.2	15.2	13.5	2.2	-	-	7.9
	소프트웨어	(440)	54.1	-	2.5	15.1	14.4	13.5	0.4
세부업종	통신서비스	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송서비스	-	-	-	-	-	-	-	-
	정보서비스	(221)	-	98.2	-	-	1.8	-	-
	전자부품	(438)	61.4	18.8	10.5	-	-	-	9.2
	컴퓨터 및 주변기기	(17)	-	-	50.0	50.0	-	-	-
	통신 및 방송기기	(11)	33.3	-	33.3	33.3	-	-	-
	영상 및 음향기기	(3)	-	-	-	-	-	-	100.0
	정보통신응용기반기기	(76)	79.9	-	20.1	-	-	-	-
	패키지 소프트웨어	(366)	65.1	-	3.0	14.7	3.9	12.8	0.5
	게임소프트웨어	-	-	-	-	-	-	-	-
	IT서비스	(75)	-	-	-	17.2	65.6	17.2	-
매출액규모	1억 미만	(217)	-	100.0	-	-	-	-	-
	1억~5억 미만	(448)	100.0	-	-	-	-	-	-
	5억~10억 미만	(42)	-	-	-	-	100.0	-	-
	10억~50억 미만	(350)	26.5	23.1	13.9	13.6	-	11.2	11.6
	50억~100억 미만	(94)	19.2	-	20.0	28.9	19.5	9.7	2.7
	100억 이상	(54)	22.8	2.9	30.5	6.7	13.3	20.3	3.5
종사자규모	1~9명	(815)	61.6	36.6	1.9	-	-	-	-
	10~19명	(127)	11.3	-	7.3	17.8	32.7	30.8	-
	20~49명	(175)	31.6	-	4.7	29.8	4.1	5.3	24.6
	50~99명	(70)	-	-	57.9	5.2	26.3	10.6	-
	100~299명	(18)	-	8.8	60.6	-	-	20.0	10.6
	300명이상	-	-	-	-	-	-	-	-
권역별	서울	(384)	63.6	10.5	2.9	17.3	3.8	1.4	0.5
	인천/경기	(487)	54.8	8.6	15.0	0.8	0.8	11.1	8.8
	대전/세종/충청/강원	(50)	-	-	-	16.6	83.4	-	-
	부산/울산/경남	(57)	93.7	-	-	-	6.3	-	-
	대구/경북	(7)	100.0	-	-	-	-	-	-
광주/전라/제주	(221)	-	98.4	-	-	-	1.6	-	

6) 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항

- 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항으로는 '자금부족'이 46.2%로 가장 많고, 다음으로 '생산 및 개발 인력부족'(30.5%), '관련 시장의 불확실성(시장 수요 변화 등)'(10.0%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-56] 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항



◇ 응답자 Base : 기술 확보 방법 '자체개발, 위탁개발, 기술제휴, 기술이전' 응답 기업(N=67,890)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(42.7%)는 '생산 및 개발 인력부족', 정보통신방송기기(42.1%), 소프트웨어(49.4%)는 '자금부족'을 응답한 비율이 높음
- 세부업종별로는 방송서비스(49.8%), 전자부품(46.3%), 영상 및 음향기기(40.2%), 정보통신응용 기반기기(41.6%), 패키지 소프트웨어(52.1%), 게임소프트웨어(38.1%), IT서비스(44.3%) '자금부족', 정보서비스(49.3%), 컴퓨터 및 주변기기(36.4%), 통신 및 방송기기(37.6%), 정보통신응용 기반기기(41.6%) '생산 및 개발 인력부족', 통신서비스(43.6%) '관련 시장의 불확실성'이 가장 높게 나타남
 - 정보통신응용기반기기는 '자금부족'과 '생산 및 개발 인력부족'이 모두 높음
- 매출액 규모별로는 10억 미만은 '자금부족', 10억 이상은 '생산 및 개발 인력부족'이 높음
- 종사자 규모별로는 1~9명은 '자금부족', 이외 모든 규모에서 '생산 및 개발 인력부족'을 응답한 비율이 높게 나타남
- 권역별로 서울(47.1%), 인천/경기(41.2%), 대전/세종/충청/강원(48.5%), 부산/울산/경남(64.5%)은 '자금부족', 대구/경북(49.6%), 광주/전라/제주(54.2%) '생산 및 개발 인력부족'이 높음

[표 II-88] 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항

(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	자금부족	생산 및 개발 인력부족	관련 시장의 불확실성(시장 수요 변화 등)	생산시설 확보/원자재 조달의 어려움	수요업체의 까다로운 품질인증 요구	개발 후 유사제품 출현	기타	
전체	(67890)	46.2	30.5	10.0	7.6	3.3	2.3	0.0	
업종	정보통신방송서비스	(2957)	31.0	42.7	13.4	8.8	0.1	4.0	-
	정보통신방송기기	(21774)	42.1	38.8	6.4	4.3	4.8	3.4	0.1
세부업종	소프트웨어	(43159)	49.4	25.5	11.5	9.2	2.8	1.6	-
	통신서비스	(194)	19.5	29.2	43.6	5.7	2.0	-	-
	방송서비스	(420)	49.8	12.4	29.1	-	-	8.7	-
	정보서비스	(2343)	28.6	49.3	8.1	10.6	-	3.4	-
	전자부품	(7805)	46.3	36.0	7.4	1.4	4.1	4.6	0.2
	컴퓨터 및 주변기기	(779)	35.9	36.4	11.4	6.0	5.7	4.5	-
	통신 및 방송기기	(1927)	31.2	37.6	11.5	7.2	7.1	5.2	0.2
	영상 및 음향기기	(642)	40.2	34.6	8.6	9.9	5.0	1.7	-
	정보통신응용기반기기	(10622)	41.6	41.6	4.3	5.6	4.8	2.2	-
	패키지 소프트웨어	(29726)	52.1	27.2	6.5	10.1	3.0	1.2	-
	게임소프트웨어	(2276)	38.1	33.9	14.5	3.2	3.4	6.9	-
	IT서비스	(11157)	44.3	19.4	24.3	7.9	2.3	1.7	-
매출액규모	1억 미만	(27905)	56.6	29.2	5.0	7.7	0.4	1.1	-
	1억~5억 미만	(16248)	50.8	23.1	14.0	6.6	2.8	2.6	-
	5억~10억 미만	(7744)	43.9	31.9	9.5	5.6	5.6	3.5	-
	10억~50억 미만	(10857)	28.1	37.8	12.8	10.0	7.7	3.6	-
	50억~100억 미만	(2593)	20.9	42.6	19.6	7.4	7.1	1.8	0.6
100억 이상	(2544)	13.5	45.9	17.7	9.0	10.0	3.9	-	
종사자규모	1~9명	(53003)	53.4	26.2	8.6	7.5	2.3	1.9	-
	10~19명	(6095)	25.9	38.1	12.1	9.5	8.6	5.6	0.2
	20~49명	(6145)	18.4	50.5	17.0	7.1	4.8	2.1	-
	50~99명	(1944)	14.2	54.3	15.5	7.8	6.2	1.8	0.2
	100~299명	(636)	12.4	48.4	15.5	6.0	14.3	3.4	-
300명이상	(68)	10.2	74.9	5.1	2.6	1.9	5.3	-	
권역별	서울	(24005)	47.1	20.6	11.4	13.8	4.2	2.9	0.0
	인천/경기	(24137)	41.2	39.1	9.5	3.6	4.4	2.1	0.1
	대전/세종/충청/강원	(4611)	48.5	22.5	21.9	5.0	0.6	1.5	-
	부산/울산/경남	(7212)	64.5	17.7	7.1	9.4	1.4	0.0	-
	대구/경북	(5641)	45.8	49.6	2.7	1.3	0.5	-	-
광주/전라/제주	(2285)	28.8	54.2	2.4	0.2	2.3	12.1	-	

라. ICT 관련 산업재산권

- ICT 관련 제품/서비스 개발을 통해 확보한 산업재산권 중 '특허권'을 보유하고 있는 기업이 23.4%로 가장 많고, 다음으로 '상표권'(14.3%), '디자인권'(3.7%), '실용신안권'(3.0%) 등의 순임
- 산업재산권 보유 기업의 평균 보유 건수는 '특허권'이 평균 1.1건으로 가장 많고, 다음으로 '상표권'(0.4건), '디자인권'(0.2건), '실용신안권'(0.1건)의 순임

[표 II-89] ICT 관련 산업재산권 보유현황

(단위 : 개, %, 건)

구분	특허권	실용신안권	디자인권	상표권	해외산업재산권
보유기업수	29,389	3,811	4,685	17,972	586
보유기업비율	23.4	3.0	3.7	14.3	0.5
평균보유건수 ⁴⁰⁾	1.1	0.1	0.2	0.4	0.0

[표 II-90] ICT 관련 산업재산권 세부 보유현황(평균)

(단위 : 개, 건)

구분	모집단 크기	특허권	실용신안권	디자인권	상표권	해외산업 재산권	
전체	(125476)	1.1	0.1	0.2	0.4	0.0	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	0.5	0.0	0.0	0.3	0.0
	정보통신방송기기	(52883)	1.5	0.2	0.4	0.1	0.1
	소프트웨어	(59849)	0.9	0.0	0.0	0.6	0.0
세부업종	통신서비스	(924)	0.0	0.0	-	0.0	-
	방송서비스	(3769)	0.1	0.1	0.1	0.1	-
	정보서비스	(8051)	0.7	0.0	0.0	0.5	0.0
	전자부품	(17147)	1.5	0.1	0.2	0.1	0.1
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	2.0	0.1	0.2	0.2	0.0
	통신 및 방송기기	(3717)	1.3	0.1	0.2	0.1	-
	영상 및 음향기기	(1289)	1.5	0.1	0.2	0.2	0.0
	정보통신응용기반기기	(28966)	1.5	0.3	0.6	0.2	0.1
	패키지 소프트웨어	(35168)	0.9	0.0	0.0	0.6	0.0
	게임소프트웨어	(3933)	0.6	0.0	0.0	0.4	0.0
매출액규모	IT서비스	(20748)	0.8	0.0	0.1	0.5	0.0
	1억 미만	(54194)	0.3	0.0	0.0	0.3	-
	1억~5억 미만	(35661)	0.8	0.1	0.1	0.2	0.0
	5억~10억 미만	(12443)	1.3	0.2	0.1	0.3	0.0
	10억~50억 미만	(16979)	1.7	0.1	0.3	0.5	0.0
	50억~100억 미만	(3232)	4.1	0.3	0.3	0.8	0.1
종사자규모	100억 이상	(2967)	10.8	1.0	4.3	3.4	0.5
	1~9명	(105922)	0.5	0.1	0.1	0.2	0.0
	10~19명	(9106)	1.8	0.2	0.3	0.3	0.1
	20~49명	(7482)	3.9	0.2	0.5	1.3	0.1
	50~99명	(2192)	6.6	0.4	4.7	1.6	0.1
	100~299명	(698)	23.3	3.0	2.3	7.4	1.4
권역별	300명이상	(76)	29.9	0.7	1.2	15.8	2.0
	서울	(44630)	1.1	0.0	0.0	0.6	0.0
	인천/경기	(49318)	1.0	0.1	0.4	0.2	0.0
	대전/세종/충청/강원	(7235)	2.2	0.4	0.4	0.5	0.0
	부산/울산/경남	(12279)	0.7	0.0	0.1	0.2	0.0
	대구/경북	(8474)	0.6	0.0	0.1	0.3	0.0
광주/전라/제주	(3540)	2.1	0.5	0.3	0.2	0.0	

40) 보유 건수는 0건을 제외한 평균으로 산출함

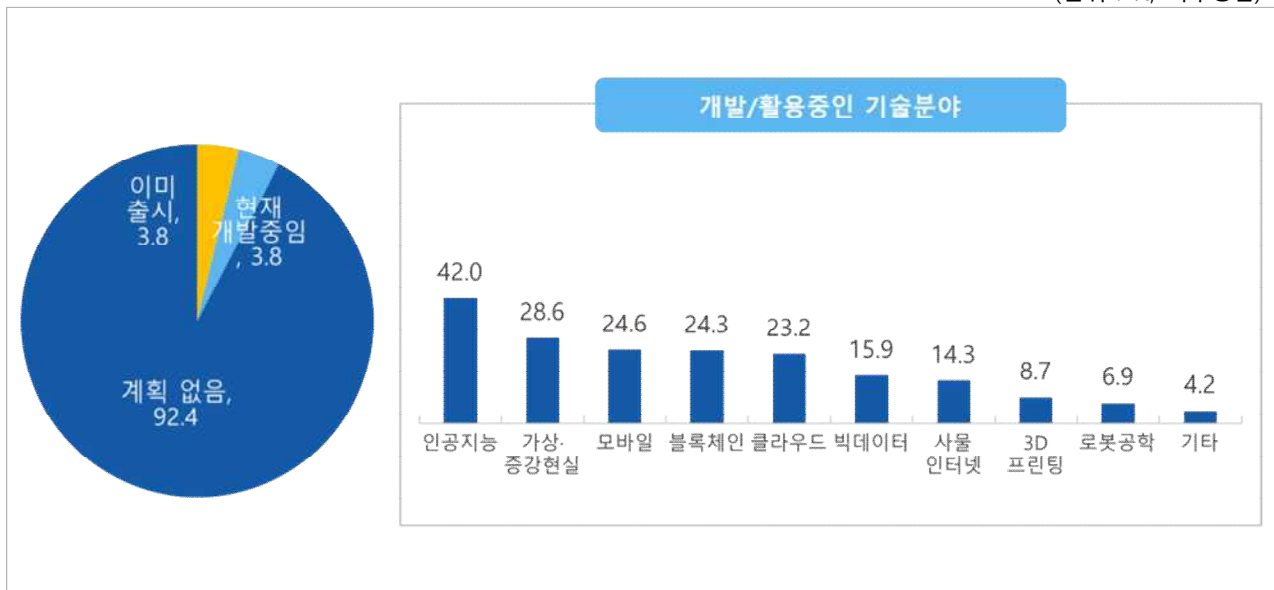
가. 개발 및 출시 중인 4차 산업혁명 관련 기술분야

1) 4차 산업혁명 관련 제품 개발·출시 및 개발·활용 중인 기술분야

- 4차 산업혁명 관련 제품을 '개발 또는 출시'(현재 개발중임 3.8%+이미 출시 3.8%) 한 기업의 비율은 7.6%이며, 이 중 현재 개발 활용 중인 4차 산업혁명 기술분야는 '인공지능'이 42.0%로 가장 높음
- 다음으로 '가상·증강현실'(28.6%), '모바일'(24.6%), '블록체인'(24.3%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-57] 제품 개발·출시 여부 및 개발, 활용중인 기술분야

(단위 : %, 복수응답)



◇ 제품 개발 및 출시여부 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

◇ 개발/활용 중인 기술분야 응답자 Base : 4차 산업혁명 제품 개발/출시 기업(N=9,586)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 소프트웨어(6.3%)는 '이미 출시', 정보통신방송서비스(2.7%)와 정보통신방송기기(2.7%)는 '현재 개발중임'이 높음
- 세부업종별로는 방송서비스(3.2%), 패키지 소프트웨어(7.5%), IT서비스(4.1%)는 '이미 출시', 통신서비스(1.6%), 정보서비스(4.1%), 전자부품(2.9%), 컴퓨터 및 주변기기(5.0%), 통신 및 방송기기(3.2%), 영상 및 음향기기(3.4%), 정보통신응용기반기기(2.4%), 게임소프트웨어(10.6%)는 '현재 개발중임' 비율이 높음
- 매출액 1억 미만(2.7%), 5억~10억 미만(7.5%)는 '이미 출시', 이외 규모는 '현재 개발중임' 비율이 상대적으로 높음

- 종사자 규모별로 1~9명(3.1%), 50~99명(9.7%), 300명 이상(33.1%)은 '이미 출시', 10~19명(5.8%), 20~49명(12.5%), 100~299명(16.7%)은 '현재 개발중임' 비율이 높음
- 권역별로 인천/경기(3.9%), 대전/세종/충청/강원(6.4%), 부산/울산/경남(2.6%), 광주/전라/제주(2.4%)는 '이미 출시', 서울(6.3%), 대구/경북(1.3%)은 '현재 개발중임'에서 상대적으로 높음

[표 II-91] 4차 산업혁명 관련 제품개발 및 출시여부

(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	이미 출시	현재 개발중임	계획 없음	
전체	(125476)	3.8	3.8	92.4	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	1.8	2.7	95.6
	정보통신방송기기	(52883)	1.5	2.7	95.8
	소프트웨어	(59849)	6.3	5.0	88.7
세부업종	통신서비스	(924)	0.3	1.6	98.1
	방송서비스	(3769)	3.2	-	96.8
	정보서비스	(8051)	1.2	4.1	94.7
	전자부품	(17147)	0.6	2.9	96.5
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	0.4	5.0	94.6
	통신 및 방송기기	(3717)	2.2	3.2	94.6
	영상 및 음향기기	(1289)	0.2	3.4	96.4
	정보통신응용기반기기	(28966)	2.1	2.4	95.5
	패키지 소프트웨어	(35168)	7.5	5.6	86.9
	게임소프트웨어	(3933)	7.5	10.6	81.9
	IT서비스	(20748)	4.1	3.0	93.0
매출액규모	1억 미만	(54194)	2.7	1.1	96.1
	1억~5억 미만	(35661)	2.6	5.1	92.3
	5억~10억 미만	(12443)	7.5	4.9	87.6
	10억~50억 미만	(16979)	5.6	6.9	87.5
	50억~100억 미만	(3232)	7.0	9.0	84.0
	100억 이상	(2967)	9.3	9.9	80.8
종사자규모	1~9명	(105922)	3.1	2.8	94.0
	10~19명	(9106)	5.5	5.8	88.7
	20~49명	(7482)	8.0	12.5	79.5
	50~99명	(2192)	9.7	9.5	80.8
	100~299명	(698)	15.5	16.7	67.9
	300명이상	(76)	33.1	6.4	60.4
권역별	서울	(44630)	4.3	6.3	89.4
	인천/경기	(49318)	3.9	2.6	93.6
	대전/세종/충청/강원	(7235)	6.4	5.9	87.7
	부산/울산/경남	(12279)	2.6	1.4	96.0
	대구/경북	(8474)	1.0	1.3	97.7
	광주/전라/제주	(3540)	2.4	0.9	96.8

✓ 특성별 결과

- 개발·활용 중인 기술분야와 관련해, 모든 업종에서 '인공지능'이 가장 높고, 정보통신방송서비스(67.3%), 정보통신방송기기(43.4%), 소프트웨어(39.4%) 순으로 나타남
- 세부업종별로는 방송서비스(100.0%), 정보서비스(60.7%) '인공지능', 패키지 소프트웨어(44.3%) '가상·증강현실', 게임소프트웨어(52.7%), IT서비스(53.8%) '모바일', 통신서비스(83.8%), 영상 및 음향기기(37.4%) '클라우드', 컴퓨터 및 주변기기(77.8%) '빅데이터', 전자부품(67.6%), 통신 및 방송기기(51.3%) '사물인터넷', 정보통신응용기반기기(41.0%) '3D 프린팅'이 높음
- 매출액 규모별로 5억~10억 미만(51.5%), 10억~50억 미만(43.6%), 100억 이상(50.9%)은 '인공지능', 1억 미만(65.4%) '가상·증강현실', 1억~5억 미만(46.9%) '모바일', 50억~100억 미만(41.5%) '클라우드' 개발/활용 비율이 높음
- 종사자 규모별로 1~9명(37.4%), 20~49명(59.6%), 50~99명(51.5%), 100~299명(49.6%)은 '인공지능', 10~19명(40.5%)과 300명 이상(66.0%)은 '클라우드' 응답 비율이 높음
- 권역별로 서울(55.2%), 부산/울산/경남(64.3%)은 '인공지능', 인천/경기(47.2%) '가상·증강현실', 대전/세종/충청/강원(43.7%) '모바일', 대구/경북(45.1%), 광주/전라/제주(39.4%)는 '클라우드'가 높음

[표 II-92] 개발, 활용중인 기술분야

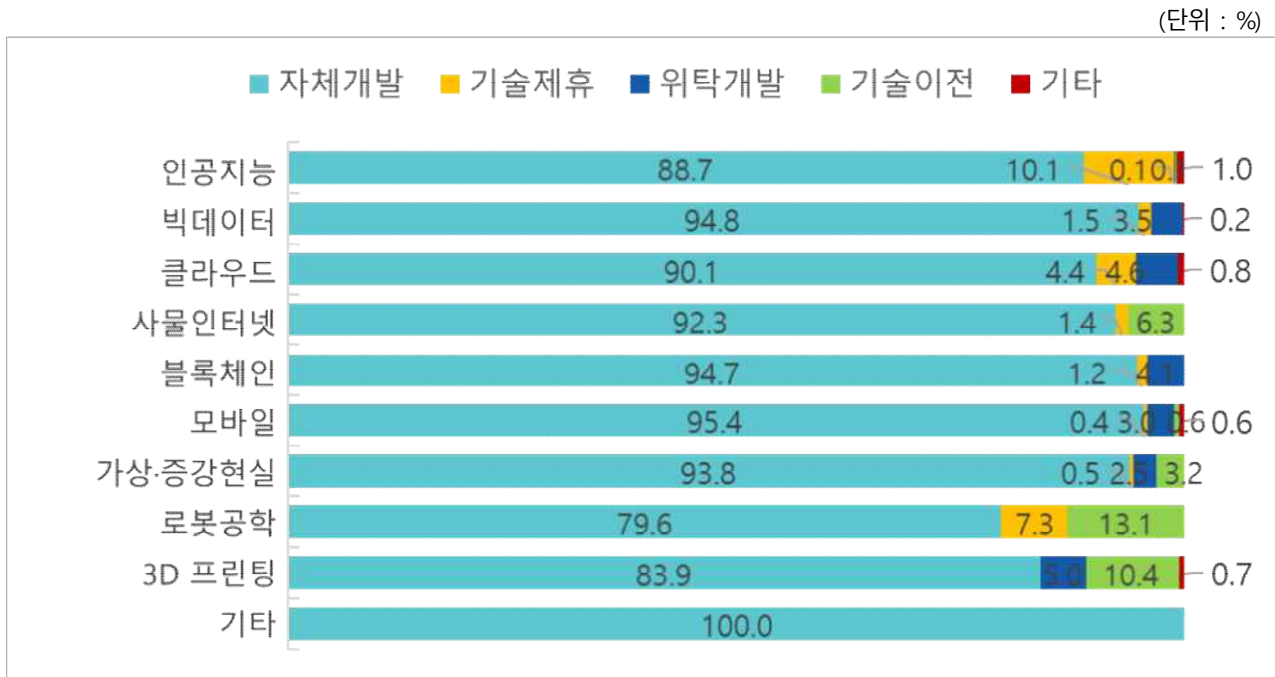
(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집 단 크기	인공지 능	가상 증강현 실	모바일	블록체 인	클라우 드	빅데이 터	사물 인터넷	3D 프린팅	로봇공 학	기타
전체		(9586)	42.0	28.6	24.6	24.3	23.2	15.9	14.3	8.7	6.9	4.2
업종	정보통신방송서비스	(565)	67.3	-	5.6	2.8	47.2	17.1	-	-	2.8	0.5
	정보통신방송기기	(2242)	43.4	3.2	16.1	12.7	16.5	12.6	28.8	27.0	17.8	5.6
	소프트웨어	(6779)	39.4	39.3	29.0	29.9	23.4	17.0	10.6	3.4	3.6	4.1
세부업종	통신서비스	(18)	-	-	-	-	83.8	9.2	-	-	-	16.2
	방송서비스	(122)	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	정보서비스	(425)	60.7	-	7.5	3.7	59.3	22.3	-	-	3.7	-
	전자부품	(600)	50.1	7.0	44.8	43.9	45.1	9.1	67.6	9.6	45.1	18.1
	컴퓨터 및 주변기기	(96)	53.1	-	30.2	-	11.1	77.8	44.5	-	-	-
	통신 및 방송기기	(199)	37.5	8.8	20.5	9.9	20.9	14.4	51.3	7.7	9.9	0.7
	영상 및 음향기기	(46)	34.5	28.1	32.6	-	37.4	10.4	4.8	-	-	-
	정보통신응용기반기기	(1301)	40.8	-	0.5	0.1	2.3	9.2	7.3	41.0	8.4	1.2
	패키지 소프트웨어	(4608)	41.2	44.3	17.5	36.7	20.8	18.1	13.5	2.3	3.9	5.7
	게임소프트웨어	(713)	46.5	32.8	52.7	5.5	32.5	4.5	1.5	-	-	1.5
	IT서비스	(1458)	30.3	26.9	53.8	20.6	27.2	19.3	5.9	8.4	4.4	0.1
매출액규모	1억 미만	(2093)	29.8	65.4	15.2	57.9	17.3	2.8	1.4	-	-	-
	1억~5억 미만	(2742)	43.3	20.3	46.9	13.9	12.5	2.8	18.5	18.3	9.6	6.7
	5억~10억 미만	(1546)	51.5	19.5	16.9	11.2	20.5	22.2	16.7	8.3	15.2	5.5
	10억~50억 미만	(2118)	43.6	18.4	12.0	19.4	36.0	31.0	17.4	5.3	5.2	4.2
	50억~100억 미만	(517)	39.1	8.1	23.3	7.0	41.5	29.2	16.3	12.2	6.4	5.9
	100억 이상	(570)	50.9	14.2	20.5	20.9	39.9	42.6	21.1	5.2	3.3	2.6
종사자규모	1~9명	(6346)	37.4	34.0	29.7	27.9	13.0	6.1	12.5	7.9	6.5	4.2
	10~19명	(1033)	38.8	19.1	27.6	25.3	40.5	39.2	26.4	20.9	12.8	1.8
	20~49명	(1533)	59.6	12.6	4.4	10.1	45.2	32.1	10.9	2.5	6.0	5.8
	50~99명	(420)	51.5	28.0	18.2	20.2	43.9	37.7	22.7	4.4	2.2	2.9
	100~299명	(224)	49.6	30.0	18.5	23.4	37.3	32.4	16.1	26.3	5.7	5.9
	300명이상	(30)	35.1	18.4	-	18.4	66.0	41.1	-	-	5.9	4.4
권역별	서울	(4720)	55.2	21.1	35.4	18.2	37.0	17.4	23.3	8.4	9.5	4.7
	인천/경기	(3180)	28.2	47.2	7.1	40.7	4.6	9.3	7.9	4.3	5.9	4.6
	대전/세종/충청/강원	(893)	17.7	13.1	43.7	17.5	9.2	20.2	-	32.9	0.2	1.4
	부산/울산/경남	(487)	64.3	23.0	14.3	-	24.6	29.4	3.2	1.2	1.2	1.6
	대구/경북	(192)	10.7	0.8	-	11.1	45.1	29.8	-	-	8.3	7.1
	광주/전라/제주	(115)	27.1	9.3	-	-	39.4	27.1	-	-	-	-

2) 4차 산업혁명 관련 기술 확보(습득) 방식

- 4차 산업혁명 관련 기술 확보(습득) 방식은 '자체개발'을 응답한 비율이 가장 높음
- 인공지능과 클라우드, 로봇공학은 '기술제휴' 비율이 타 기술 대비 높고, 사물인터넷, 로봇공학, 3D 프린팅은 '기술이전'이 타 기술 대비 높게 나타남

[그림 II-58] 4차 산업혁명 기술 확보(습득) 방식



◇ 개발/활용 중인 기술분야 응답자 Base : 4차 산업혁명 제품 개발/출시 기업(N=18,470)

[표 II-93] 4차 산업혁명 기술 확보(습득) 방식

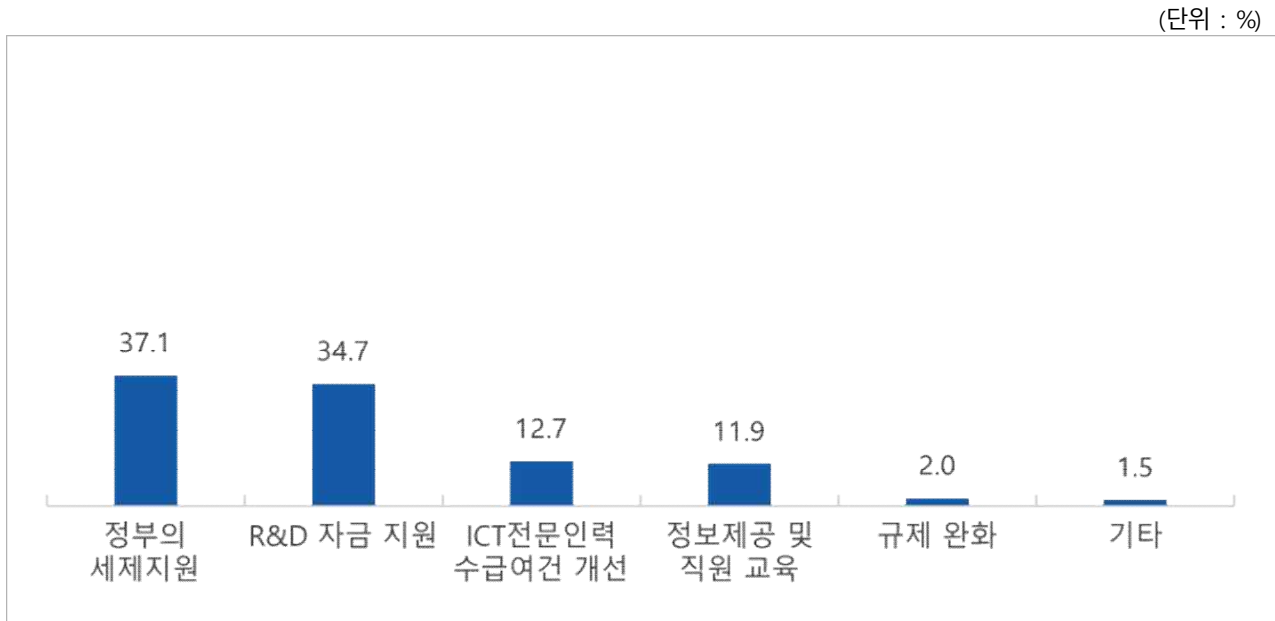
(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	자체개발	기술제휴	위탁개발	기술이전	기타
인공지능(AI)	(4025)	88.7	10.1	0.1	0.1	1.0
빅데이터	(1528)	94.8	1.5	3.5	-	0.2
클라우드	(2225)	90.1	4.4	4.6	-	0.8
사물인터넷	(1367)	92.3	1.4	-	6.3	-
블록체인	(2331)	94.7	1.2	4.1	-	-
모바일	(2357)	95.4	0.4	3.0	0.6	0.6
가상·증강현실(AR·VR)	(2740)	93.8	0.5	2.5	3.2	-
로봇공학(Robotics)	(660)	79.6	7.3	-	13.1	-
3D 프린팅	(834)	83.9	-	5.0	10.4	0.7
기타	(404)	100.0	-	-	-	-

나. 4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원

- 4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원으로는 '정부의 세제지원'이 37.1%로 가장 높고, 다음으로 'R&D 자금 지원'(34.7%), 'ICT전문인력 수급여건 개선'(12.7%) 등의 순으로 나타남

[그림 II-59] 4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원



◇ 필요한 정책지원 정책지원 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(38.3%), 소프트웨어(35.1%)는 '정부의 세제지원', 정보통신방송기기(42.7%)는 'R&D 자금 지원' 응답 비율이 높음
- 세부업종별로 방송서비스(44.6%), 전자부품(42.2%), 패키지 소프트웨어(39.8%)는 '정부의 세제지원', 통신서비스(35.3%), 정보서비스(38.7%), 컴퓨터 및 주변기기(42.9%), 통신 및 방송기기(44.2%), 영상 및 음향기기(45.6%), 정보통신응용기반기기(43.2%), 게임소프트웨어(39.1%), IT 서비스(30.5%) 'R&D 자금 지원'이 가장 높음
- 매출액 규모별로 5억 미만은 '정부의 세제지원', 5억 이상은 'R&D 자금 지원'이 높음
- 종사자 규모별로는 1~9명은 '정부의 세제지원', 10명 이상은 'R&D 자금 지원'이 높게 나타남
- 권역별로 인천/경기(44.3%)과 부산/울산/경남(42.7%)은 '정부의 세제지원', 대전/세종/충청/강원(38.6%), 대구/경북(49.1%), 광주/전라/제주(36.4%) 'R&D 자금지원'이 높음

[표 II-94] 4차 산업혁명 대응을 위해 필요한 정책지원

(단위 : 개, %)

구분	모집단 크기	정부의 세제지원	R&D 자금 지원	ICT전문인력 수급여건 개선	정보제공 및 직원 교육	규제 완화	기타	
전체	(125476)	37.1	34.7	12.7	11.9	2.0	1.5	
업종	정보통신방송서비스	(12744)	38.3	33.6	6.9	17.3	1.1	2.9
	정보통신방송기기	(52883)	39.1	42.7	4.0	13.0	0.4	0.8
	소프트웨어	(59849)	35.1	28.0	21.6	9.8	3.7	1.9
세부업종	통신서비스	(924)	32.5	35.3	6.8	22.1	1.0	2.3
	방송서비스	(3769)	44.6	22.5	2.6	19.6	3.4	7.4
	정보서비스	(8051)	36.0	38.7	8.9	15.7	-	0.8
	전자부품	(17147)	42.2	41.2	3.3	12.2	0.7	0.3
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	30.3	42.9	8.8	17.1	0.9	-
	통신 및 방송기기	(3717)	35.9	44.2	5.3	13.0	-	1.6
	영상 및 음향기기	(1289)	34.5	45.6	1.2	14.7	-	4.1
	정보통신응용기반기기	(28966)	38.5	43.2	4.1	13.1	0.3	0.9
	패키지 소프트웨어	(35168)	39.8	25.2	22.2	7.6	4.3	1.1
	게임소프트웨어	(3933)	29.6	39.1	21.1	8.3	1.8	-
	IT서비스	(20748)	28.2	30.5	20.7	13.9	3.0	3.5
매출액규모	1억 미만	(54194)	38.2	30.7	13.6	12.3	3.7	1.4
	1억~5억 미만	(35661)	38.4	37.3	11.2	10.0	0.5	2.6
	5억~10억 미만	(12443)	35.1	38.7	12.8	11.7	1.4	0.3
	10억~50억 미만	(16979)	34.2	37.0	12.9	14.4	0.8	0.7
	50억~100억 미만	(3232)	30.8	42.0	11.9	12.8	1.6	0.9
	100억 이상	(2967)	34.9	39.8	12.1	12.3	0.5	0.4
종사자규모	1~9명	(105922)	38.3	33.7	12.7	11.7	2.1	1.5
	10~19명	(9106)	30.4	38.8	13.2	13.5	1.4	2.7
	20~49명	(7482)	31.3	40.1	12.7	13.3	2.1	0.6
	50~99명	(2192)	28.1	47.1	12.4	11.4	0.6	0.4
	100~299명	(698)	39.1	42.5	8.7	8.5	1.2	-
	300명이상	(76)	26.9	43.0	6.9	18.4	4.8	-
권역별	서울	(44630)	28.0	42.6	15.4	8.7	3.8	1.5
	인천/경기	(49318)	44.3	25.6	10.9	17.0	0.5	1.6
	대전/세종/충청/강원	(7235)	32.8	38.6	19.2	8.1	-	1.2
	부산/울산/경남	(12279)	42.7	30.5	12.2	8.6	4.7	1.2
	대구/경북	(8474)	41.4	49.1	6.3	1.7	-	1.4
	광주/전라/제주	(3540)	31.7	36.4	6.5	24.4	0.3	0.7

08

경영애로사항

- 현재 당면한 경영애로사항으로는 '자금 확보'가 70.8%로 가장 많고, 다음으로 '필요인력 확보'(56.2%), '신기술·신제품 개발'(34.1%), '판매부진(33.6%)', '판로 확보'(21.6%) 등의 순임

[그림 Ⅱ-60] 경영애로사항

(단위 : %, 복수응답)



◇ 경영애로사항 응답자 Base : 전체 기업(N=125,476)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 모든 업종에서 '자금 확보'가 가장 높았으며, 소프트웨어(78.4%), 정보통신방송서비스(64.1%), 정보통신방송기기(63.8%) 순으로 나타남
- 세부업종별 역시 모든 업종에서 자금 확보가 가장 높았으며, IT서비스(81.4%), 게임소프트웨어(80.6%), 패키지 소프트웨어(76.4%), 정보서비스(72.5%) 등의 순으로 나타남
 - 패키지 소프트웨어는 '필요인력 확보' 또한 높음
- 매출액 규모별로 50억 미만은 '자금 확보', 50억 이상은 '필요인력 확보'가 가장 높게 나타남
- 종사자 규모별로 10명 미만은 '자금 확보', 10명 이상은 '필요인력 확보'가 가장 높음
- 권역별로 모든 권역에서 '자금 확보'에 대한 애로사항이 높게 나타남

[표 II-95] 경영애로사항 ①

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집단 크기	자금 확보	필요인력 확보	신기술 신제품 개발	판매부진	판로 확보	마케팅	업계내 과당경쟁	원자재 수급 곤란 및 가격 상승	금리변동	수주 조건 악화
전체		(125476)	70.8	56.2	34.1	33.6	21.6	20.6	20.2	15.2	12.7	11.3
업종	정보통신방송서비스	(12744)	64.1	36.8	10.7	26.2	10.3	13.4	21.3	5.9	7.1	9.6
	정보통신방송기기	(52883)	63.8	37.6	20.9	28.2	14.9	15.7	19.5	30.4	20.5	15.5
	소프트웨어	(59849)	78.4	76.8	50.7	39.9	29.9	26.5	20.6	3.8	6.9	7.9
세부업종	통신서비스	(924)	34.9	26.7	11.9	24.7	26.5	24.7	21.3	11.3	11.3	11.7
	방송서비스	(3769)	53.4	27.9	12.4	24.9	6.2	1.8	27.1	4.6	1.4	6.6
	정보서비스	(8051)	72.5	42.2	9.8	27.1	10.4	17.5	18.6	5.9	9.3	10.7
	전자부품	(17147)	60.8	35.5	22.2	31.3	12.6	14.3	20.1	31.8	20.9	19.1
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	61.7	37.1	24.3	28.6	7.4	11.4	17.1	31.5	33.3	15.1
	통신 및 방송기기	(3717)	61.8	41.0	35.7	23.5	10.4	14.1	24.9	30.7	20.6	19.3
	영상 및 음향기기	(1289)	57.5	42.5	20.6	34.1	10.6	13.3	13.0	26.1	21.3	20.6
	정보통신응용기반기기	(28966)	66.3	38.3	18.0	26.7	17.5	17.0	19.0	29.7	19.6	12.8
	패키지 소프트웨어	(35168)	76.4	76.4	53.1	35.6	33.9	22.0	22.0	4.1	5.7	8.7
	게임소프트웨어	(3933)	80.6	75.6	33.0	39.3	28.3	28.9	19.1	3.7	8.1	10.2
	IT서비스	(20748)	81.4	77.6	50.0	47.3	23.6	33.7	18.5	3.3	8.8	6.0
매출액규모	1억 미만	(54194)	75.8	56.8	36.8	37.2	26.5	21.1	12.3	4.7	5.9	5.3
	1억~5억 미만	(35661)	72.8	53.3	30.8	35.3	19.4	19.6	27.9	21.9	14.6	13.6
	5억~10억 미만	(12443)	63.2	52.6	30.4	27.7	16.6	16.8	20.3	23.1	17.2	17.7
	10억~50억 미만	(16979)	62.6	61.4	32.5	26.7	16.7	23.8	27.1	24.6	21.5	18.7
	50억~100억 미만	(3232)	57.8	58.5	41.2	23.3	14.7	17.8	24.8	27.4	27.5	17.7
	100억 이상	(2967)	49.0	63.3	40.7	21.1	15.8	23.6	28.8	29.4	28.2	16.7
종사자규모	1~9명	(105922)	73.7	54.9	33.6	35.3	22.7	20.9	18.8	14.1	11.6	10.1
	10~19명	(9106)	56.2	61.1	38.8	27.7	14.5	19.0	27.6	23.5	16.9	19.9
	20~49명	(7482)	53.2	62.6	33.5	24.1	17.9	19.6	29.8	18.1	18.5	17.1
	50~99명	(2192)	58.8	73.0	36.7	15.5	13.7	13.5	19.0	24.3	23.2	13.7
	100~299명	(698)	51.2	62.9	42.4	14.2	11.7	29.8	32.0	20.5	32.4	15.0
	300명이상	(76)	37.1	58.2	42.5	6.3	25.6	28.7	16.2	13.1	21.0	8.6
권역별	서울	(44630)	65.8	65.1	37.7	37.7	25.4	21.4	22.5	7.4	12.8	9.9
	인천/경기	(49318)	78.0	54.2	33.1	28.8	24.5	26.3	20.8	25.0	15.7	16.4
	대전/세종/충청/강원	(7235)	66.5	44.2	33.3	35.8	13.0	14.5	16.9	12.1	4.9	8.6
	부산/울산/경남	(12279)	72.8	59.7	33.6	34.6	14.8	11.9	18.2	10.2	11.4	2.0
	대구/경북	(8474)	56.7	23.2	26.1	36.9	5.8	6.3	14.9	11.8	5.9	6.1
	광주/전라/제주	(3540)	69.0	64.0	24.0	31.2	12.8	7.3	10.1	10.0	6.0	8.5

[표 II-96] 경영애로사항 ②

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집단 크기	각종 규제	조직관리	정보기술 유출	관련기업 부도·도산	대기업과 협력관계	환율 변동	기타
전체		(125476)	10.1	8.5	7.1	5.3	4.9	3.9	2.0
업종	정보통신방송서비스	(12744)	1.7	0.2	2.4	2.7	0.7	0.5	1.6
	정보통신방송기기	(52883)	3.9	1.3	5.2	5.3	3.3	7.9	1.5
	소프트웨어	(59849)	17.3	16.7	9.7	5.9	7.1	1.2	2.6
세부업종	통신서비스	(924)	1.4	2.0	-	5.8	4.0	2.0	0.8
	방송서비스	(3769)	0.5	0.1	1.4	5.5	0.5	0.1	4.2
	정보서비스	(8051)	2.3	0.1	3.2	1.0	0.4	0.5	0.4
	전자부품	(17147)	6.0	1.2	5.2	3.8	3.2	12.7	3.7
	컴퓨터 및 주변기기	(1764)	7.9	1.3	7.3	13.2	9.9	9.1	-
	통신 및 방송기기	(3717)	6.1	1.9	7.6	8.3	7.4	6.2	2.0
	영상 및 음향기기	(1289)	1.5	1.6	3.2	8.9	3.9	4.4	2.0
	정보통신응용기반기기	(28966)	2.3	1.2	4.9	5.1	2.5	5.3	0.1
	패키지 소프트웨어	(35168)	26.3	13.1	7.0	3.6	5.8	1.3	4.0
	게임소프트웨어	(3933)	5.0	15.1	15.1	6.5	11.5	3.4	-
	IT서비스	(20748)	4.4	22.9	13.3	9.7	8.5	0.6	0.7
매출액규모	1억 미만	(54194)	11.6	13.1	4.5	2.5	3.1	0.9	3.4
	1억~5억 미만	(35661)	8.1	3.9	10.6	7.1	6.4	6.4	1.3
	5억~10억 미만	(12443)	7.1	6.5	5.5	6.8	2.0	5.2	0.9
	10억~50억 미만	(16979)	10.6	5.9	7.4	8.2	7.0	5.5	0.4
	50억~100억 미만	(3232)	12.5	5.6	10.3	9.2	13.1	6.6	1.2
	100억 이상	(2967)	13.4	6.5	14.1	8.2	9.5	12.4	0.3
종사자규모	1~9명	(105922)	10.0	8.9	6.5	4.5	4.4	3.5	2.2
	10~19명	(9106)	12.7	9.3	10.8	8.9	8.0	4.9	0.9
	20~49명	(7482)	7.5	3.0	8.5	11.6	6.1	6.0	0.4
	50~99명	(2192)	10.5	3.6	9.7	8.0	8.5	9.3	0.9
	100~299명	(698)	12.1	6.1	17.7	11.0	9.6	17.9	0.8
	300명이상	(76)	2.5	7.4	4.9	-	2.1	9.0	-
권역별	서울	(44630)	13.0	18.0	7.2	5.0	6.9	2.8	0.5
	인천/경기	(49318)	10.2	3.3	9.9	7.4	5.1	5.6	1.2
	대전/세종/충청/강원	(7235)	3.1	2.1	3.2	8.5	1.3	2.7	0.4
	부산/울산/경남	(12279)	10.3	6.5	2.4	1.0	0.5	3.4	1.5
	대구/경북	(8474)	3.2	0.1	3.1	0.8	3.9	1.5	14.3
광주/전라/제주	(3540)	1.9	1.6	-	-	0.5	5.4	7.9	

09

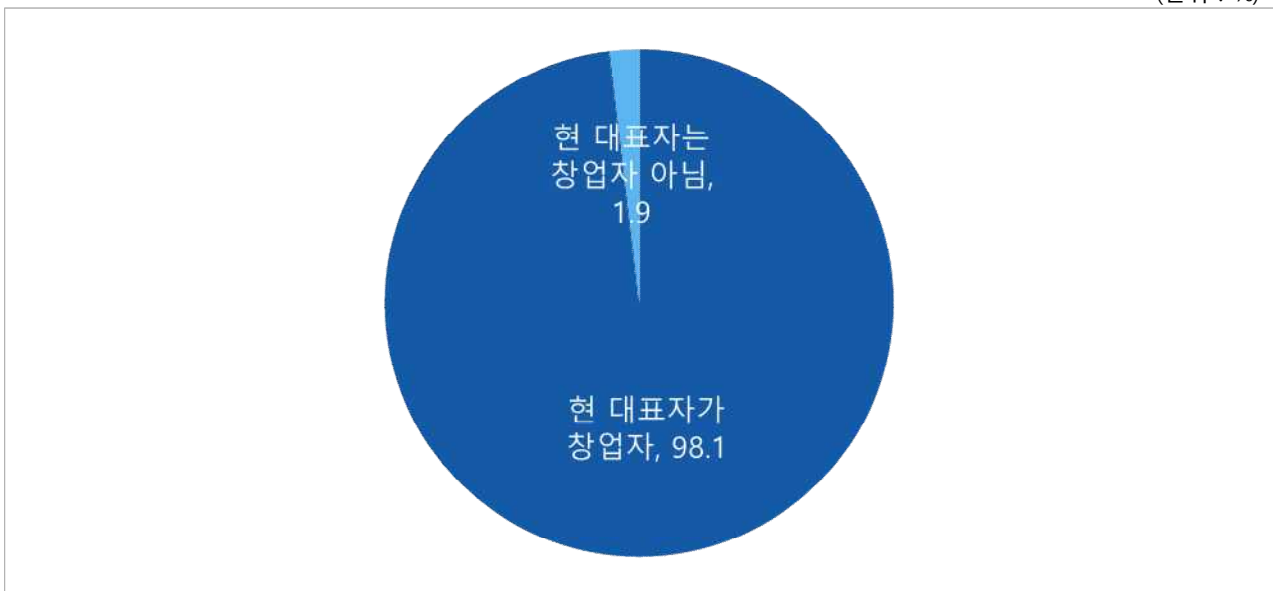
창업현황⁴¹⁾

가. 현 대표자의 창업 여부

- 현 대표자가 회사를 창업 후, 현재까지 근무중인지에 대한 조사 결과 '현 대표자가 창업자'로 응답한 비율이 98.1%로 나타남

[그림 II-61] 현 대표자의 창업 여부

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

특성별 결과

- 업종 및 세부업종별로 대다수가 '현 대표자가 창업자'인 비율이 가장 높게 나타남
- 매출액 규모 및 종사자 규모에서도 유사한 형태를 보임
- 권역별 또한 대다수가 '현 대표자가 창업자'인 것으로 나타남

41) 창업 7년 이내 기업(N=44,791) 기준으로 작성됨

[표 II-97] 현 대표자의 창업 여부

(단위 : 개, %)

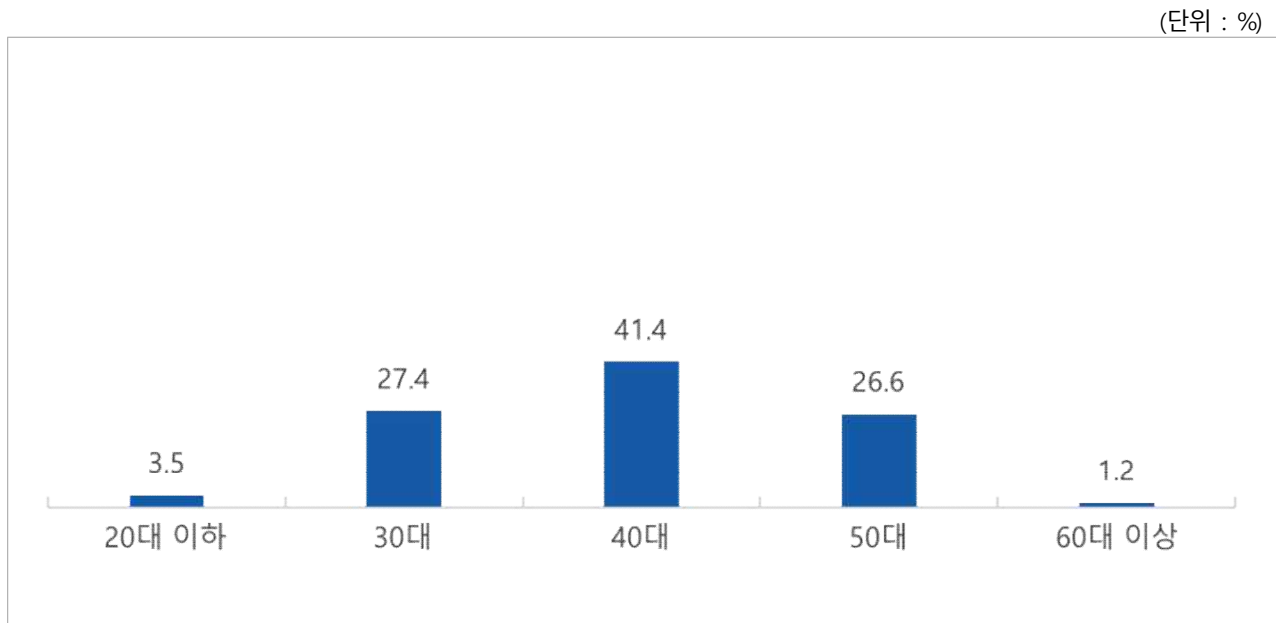
구분		모집단 크기	현 대표자가 창업자	현 대표자는 창업자 아님
전체		(44791)	98.1	1.9
업종	정보통신방송서비스	(6166)	100.0	-
	정보통신방송기기	(13428)	98.6	1.4
	소프트웨어	(25197)	97.5	2.5
세부업종	통신서비스	(298)	100.0	-
	방송서비스	(1103)	100.0	-
	정보서비스	(4764)	100.0	-
	전자부품	(3576)	97.6	2.4
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	100.0	-
	통신 및 방송기기	(961)	100.0	-
	영상 및 음향기기	(249)	100.0	-
	정보통신응용기반기기	(8259)	98.7	1.3
	패키지 소프트웨어	(15588)	96.8	3.2
	게임소프트웨어	(2160)	100.0	-
	IT서비스	(7448)	98.1	1.9
매출액규모	1억 미만	(23952)	100.0	-
	1억~5억 미만	(12479)	96.1	3.9
	5억~10억 미만	(3755)	95.4	4.6
	10억~50억 미만	(3912)	95.5	4.5
	50억~100억 미만	(526)	100.0	-
	100억 이상	(166)	97.9	2.1
종사자규모	1~9명	(39886)	98.3	1.7
	10~19명	(2532)	94.5	5.5
	20~49명	(2159)	100.0	-
	50~99명	(176)	100.0	-
	100~299명	(36)	90.3	9.7
	300명이상	(2)	100.0	-
권역별	서울	(15074)	99.2	0.8
	인천/경기	(19254)	97.4	2.6
	대전/세종/충청/강원	(3300)	98.8	1.2
	부산/울산/경남	(4177)	95.6	4.4
	대구/경북	(2055)	100.0	-
	광주/전라/제주	(932)	100.0	-

나. 창업 준비 단계

1) 창업 당시 대표자 연령

- 창업 당시 대표자 연령으로는 '40대'가 41.4%로 가장 많고, '30대'(27.4%), '50대'(26.6%), '20대 이하'(3.5%), '60대 이상'(1.2%)의 순임

[그림 Ⅱ-62] 창업 당시 대표자 연령



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(33.9%)와 소프트웨어(44.3%)는 '40대', 정보통신방송기기(42.6%)는 '50대' 비율이 높음
- 세부업종별로 정보서비스(33.5%), 게임소프트웨어(35.6%), IT서비스(42.1%)는 '30대', 통신서비스(51.0%), 방송서비스(53.2%), 통신 및 방송기기(49.8%), 정보통신응용기반기기(41.8%), 패키지 소프트웨어(49.2%), 게임소프트웨어(35.6%)는 '40대', 전자부품(54.9%), 컴퓨터 및 주변기기(48.9%), 영상 및 음향기기(37.7%) '50대' 비율이 가장 높게 나타남
- 매출액 규모별로 1억 미만(35.9%), 1억~5억 미만(50.2%), 10억~50억 미만(47.5%), 50억~100억 미만(51.4%)은 '40대', 5억~10억 미만(40.2%), 100억 이상(42.9%) '50대' 비율이 높음
- 종사자 규모별로 300명 이상은 '50대', 이외 모든 규모는 '40대' 비율이 가장 높게 나타남
- 권역별로 서울(44.2%), 인천/경기(40.6%), 대구/경북(50.2%)는 '40대', 대전/세종/충청/강원(44.2%), 부산/울산/경남(37.4%) '50대', 광주/전라/제주(56.7%) '30대' 비율이 높음

[표 II-98] 창업 당시 대표자 연령

(단위 : 개, %)

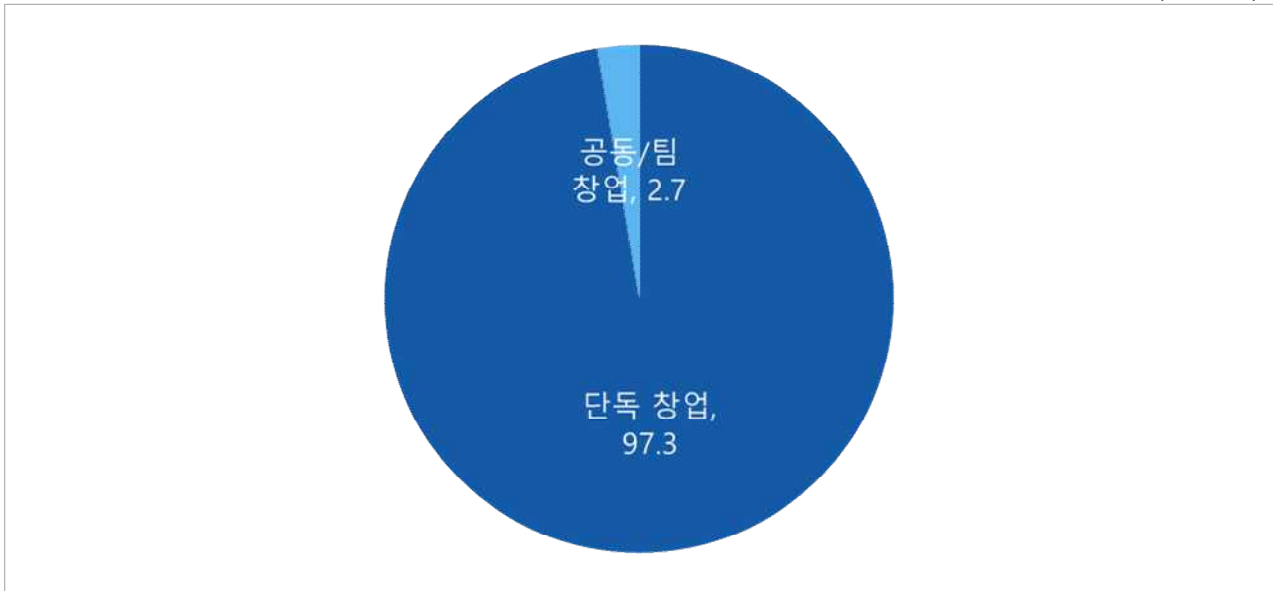
구분		모집단 크기	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상
전체		(44791)	3.5	27.4	41.4	26.6	1.2
업종	정보통신방송서비스	(6166)	14.3	30.8	33.9	17.2	3.8
	정보통신방송기기	(13428)	0.8	15.0	39.5	42.6	2.2
	소프트웨어	(25197)	2.2	33.2	44.3	20.3	-
세부업종	통신서비스	(298)	-	18.3	51.0	24.4	6.3
	방송서비스	(1103)	-	22.2	53.2	24.7	-
	정보서비스	(4764)	18.6	33.5	28.4	15.0	4.6
	전자부품	(3576)	-	10.1	34.7	54.9	0.3
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	-	33.8	16.9	48.9	0.4
	통신 및 방송기기	(961)	4.0	15.6	49.8	30.5	-
	영상 및 음향기기	(249)	7.8	22.4	24.3	37.7	7.8
	정보통신응용기반기기	(8259)	0.6	15.9	41.8	38.5	3.1
	패키지 소프트웨어	(15588)	1.7	28.5	49.2	20.6	-
	게임소프트웨어	(2160)	13.3	35.6	35.6	15.4	-
	IT서비스	(7448)	-	42.1	36.7	21.2	-
매출액규모	1억 미만	(23952)	5.0	31.2	35.9	26.9	1.0
	1억~5억 미만	(12479)	1.5	23.9	50.2	22.3	2.2
	5억~10억 미만	(3755)	-	19.9	39.9	40.2	-
	10억~50억 미만	(3912)	3.9	24.0	47.5	24.4	0.2
	50억~100억 미만	(526)	-	21.1	51.4	25.1	2.4
	100억 이상	(166)	-	12.4	38.6	42.9	6.1
종사자규모	1~9명	(39886)	3.5	27.3	40.7	27.2	1.3
	10~19명	(2532)	4.3	22.6	47.4	25.2	0.5
	20~49명	(2159)	2.1	35.0	47.2	15.7	-
	50~99명	(176)	-	16.9	41.1	37.2	4.9
	100~299명	(36)	-	8.8	60.3	30.9	-
	300명이상	(2)	-	-	-	100.0	-
권역별	서울	(15074)	7.9	32.9	44.2	15.0	0.1
	인천/경기	(19254)	1.4	25.9	40.6	30.8	1.3
	대전/세종/충청/강원	(3300)	1.6	16.6	37.3	44.2	0.3
	부산/울산/경남	(4177)	-	19.7	36.7	37.4	6.2
	대구/경북	(2055)	-	19.9	50.2	29.9	-
	광주/전라/제주	(932)	4.2	56.7	30.1	8.8	0.2

2) 창업 형태

- ICT 중소기업의 창업형태는 '단독 창업'이 97.3%로 대다수임

[그림 II-63] 창업 형태

(단위 : %)



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

✓ 특성별 결과

- 업종 및 세부업종별로 대다수가 '단독 창업'인 비율이 가장 높게 나타남
- 매출액 규모 및 종사자 규모별로도 동일하게 유사한 형태를 보임
 - 매출액 규모별로 50억~100억 미만(12.2%)과 종사자 규모별로 20~49명(10.4%)은 '공동/팀 창업'이 타 규모 대비 높음
- 권역별 또한 대다수가 '현 대표자가 창업자'인 것으로 나타남
 - 반면, 광주/전라/제주(24.3%)는 '공동/팀 창업'이 타 권역 대비 높음

[표 II-99] 창업 형태

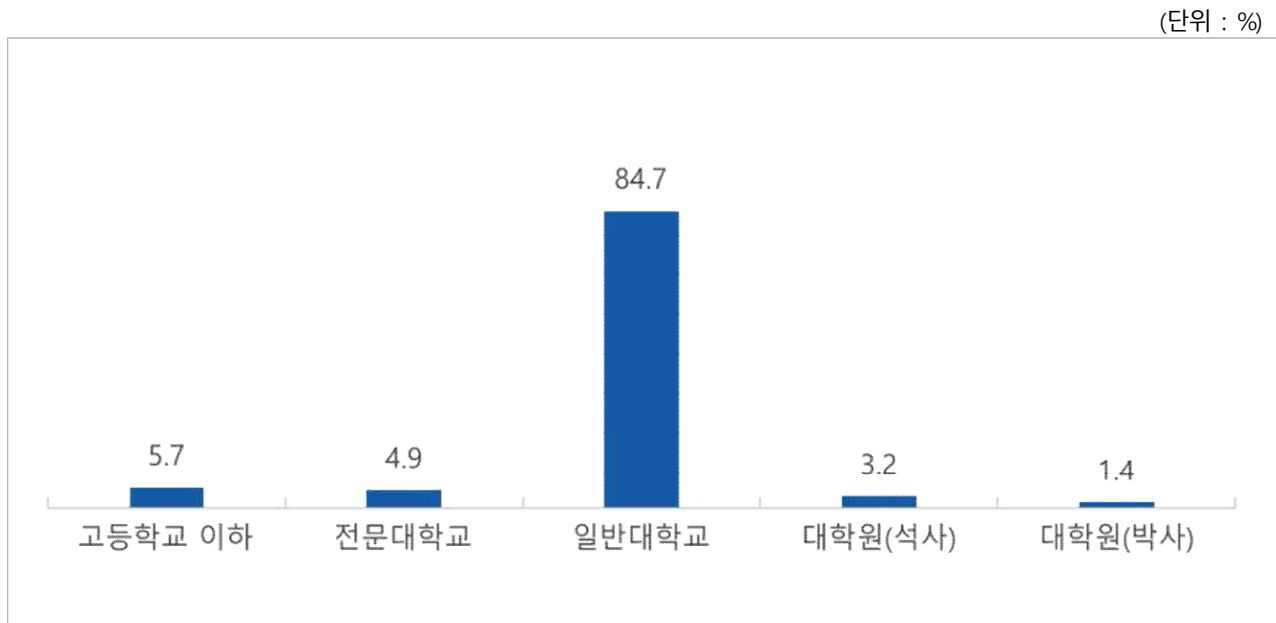
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	단독 창업	공동/팀 창업
전체		(44791)	97.3	2.7
업종	정보통신방송서비스	(6166)	94.6	5.4
	정보통신방송기기	(13428)	98.3	1.7
	소프트웨어	(25197)	97.5	2.5
세부업종	통신서비스	(298)	96.1	3.9
	방송서비스	(1103)	92.3	7.7
	정보서비스	(4764)	95.0	5.0
	전자부품	(3576)	99.2	0.8
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	99.2	0.8
	통신 및 방송기기	(961)	98.4	1.6
	영상 및 음향기기	(249)	99.1	0.9
	정보통신응용기반기기	(8259)	97.9	2.1
	패키지 소프트웨어	(15588)	97.6	2.4
	게임소프트웨어	(2160)	95.8	4.2
	IT서비스	(7448)	97.7	2.3
매출액규모	1억 미만	(23952)	99.0	1.0
	1억~5억 미만	(12479)	95.5	4.5
	5억~10억 미만	(3755)	97.0	3.0
	10억~50억 미만	(3912)	94.5	5.5
	50억~100억 미만	(526)	87.8	12.2
	100억 이상	(166)	93.3	6.7
종사자규모	1~9명	(39886)	97.7	2.3
	10~19명	(2532)	98.9	1.1
	20~49명	(2159)	89.6	10.4
	50~99명	(176)	94.8	5.2
	100~299명	(36)	100.0	-
	300명이상	(2)	100.0	-
권역별	서울	(15074)	97.1	2.9
	인천/경기	(19254)	97.5	2.5
	대전/세종/충청/강원	(3300)	99.6	0.4
	부산/울산/경남	(4177)	99.7	0.3
	대구/경북	(2055)	98.7	1.3
광주/전라/제주	(932)	75.7	24.3	

3) 창업당시 창업자 학력

- 창업당시 학력의 경우 '일반대학교'가 84.7%로 가장 많고, 다음으로 '고등학교 이하'(5.7%), '전문대학교'(4.9%), '대학원(석사)'(3.2%), '대학원(박사)'(1.4%)의 순으로 나타남

[그림 II-64] 창업당시 학력



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

[표 II-100] 창업당시 학력

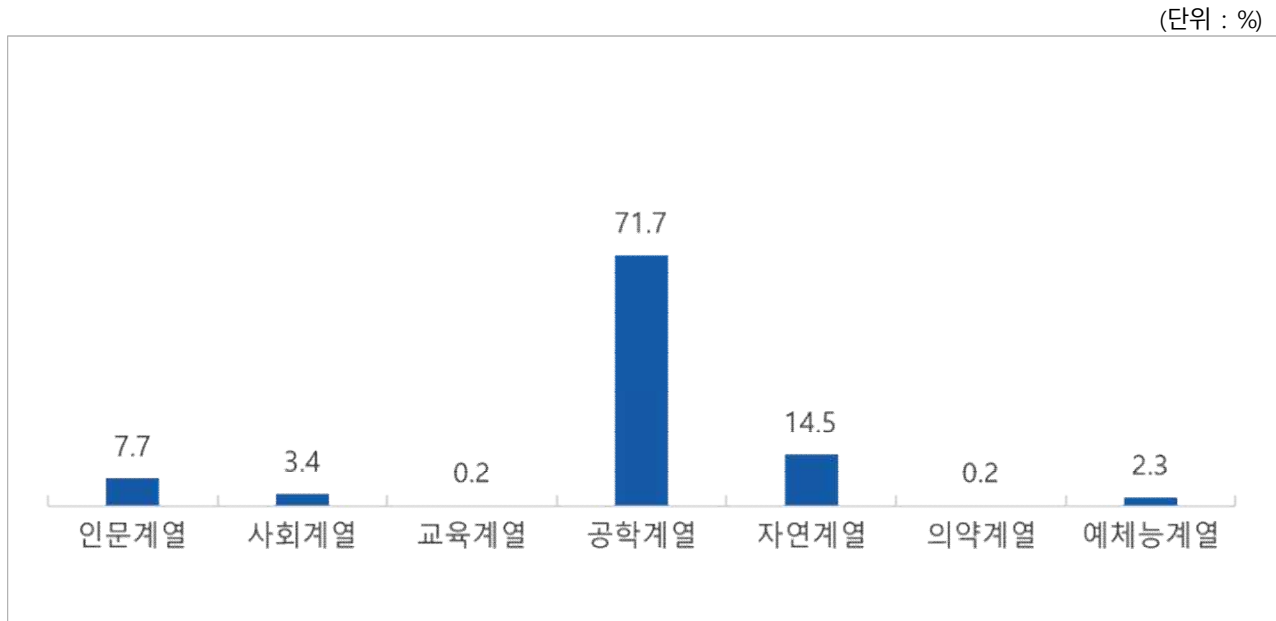
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	고등학교 이하	전문대학교	일반대학교	대학원(석사)	대학원(박사)
전체		(44791)	5.7	4.9	84.7	3.2	1.4
업종	정보통신방송서비스	(6166)	4.4	5.4	82.5	7.7	0.1
	정보통신방송기기	(13428)	17.1	11.7	67.1	2.4	1.8
	소프트웨어	(25197)	-	1.3	94.7	2.4	1.6
세부업종	통신서비스	(298)	18.2	7.1	74.7	-	-
	방송서비스	(1103)	-	-	96.7	3.3	-
	정보서비스	(4764)	4.6	6.5	79.7	9.2	0.1
	전자부품	(3576)	15.3	10.7	70.3	1.0	2.7
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	-	8.0	89.6	0.8	1.6
	통신 및 방송기기	(961)	4.0	2.3	80.3	10.7	2.6
	영상 및 음향기기	(249)	-	28.9	68.5	2.5	-
	정보통신응용기반기기	(8259)	20.7	12.8	63.1	2.1	1.3
	패키지 소프트웨어	(15588)	-	1.4	95.4	0.8	2.4
	게임소프트웨어	(2160)	-	3.7	84.3	11.9	-
	IT서비스	(7448)	-	0.4	96.2	3.0	0.4
매출액규모	1억 미만	(23952)	3.8	3.8	90.3	2.1	-
	1억~5억 미만	(12479)	8.1	5.8	80.6	2.5	3.0
	5억~10억 미만	(3755)	8.8	8.3	75.0	2.2	5.8
	10억~50억 미만	(3912)	6.9	5.0	77.1	10.4	0.7
	50억~100억 미만	(526)	5.8	14.2	65.3	11.1	3.5
	100억 이상	(166)	3.4	-	67.8	26.9	2.0
종사자규모	1~9명	(39886)	6.1	4.3	86.2	2.1	1.3
	10~19명	(2532)	2.9	2.8	86.7	6.4	1.2
	20~49명	(2159)	3.2	19.3	55.9	17.2	4.5
	50~99명	(176)	-	-	75.9	22.2	1.9
	100~299명	(36)	-	-	91.2	8.8	-
	300명이상	(2)	-	-	100.0	-	-
권역별	서울	(15074)	3.3	2.8	87.9	4.8	1.2
	인천/경기	(19254)	5.2	6.7	87.0	1.1	-
	대전/세종/충청/강원	(3300)	15.3	9.8	66.5	4.6	3.8
	부산/울산/경남	(4177)	12.3	2.5	75.1	6.9	3.2
	대구/경북	(2055)	2.6	-	95.7	1.6	-
	광주/전라/제주	(932)	-	8.7	71.1	-	20.2
창업 시점	재학 중 창업	(473)	-	-	100.0	-	-
	휴학 중 창업	(217)	-	-	100.0	-	-
	졸업 후 창업	(41154)	-	5.2	89.8	3.4	1.5
	중퇴 후 창업	(383)	-	20.0	80.0	-	-
창업자의 창업 당시 전공	인문계열	(3245)	-	13.1	83.5	3.5	-
	사회계열	(1451)	-	24.0	68.9	7.1	-
	교육계열	(68)	-	-	100.0	-	-
	공학계열	(30282)	-	4.0	91.2	3.2	1.5
	자연계열	(6140)	-	3.6	89.9	3.5	3.0
	의약계열	(70)	-	-	100.0	-	-
	예체능계열	(970)	-	-	100.0	-	-

4) 창업당시 전공

- 창업당시 전공으로는 '공학계열'이 71.7%로 가장 많고, 다음으로 '자연계열'(14.5%), '인문계열'(7.7%), '사회계열'(3.4%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-65] 창업당시 전공



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업 중 창업자 학력이 전문학사 이상인 기업(N=42,227)

[표 II-101] 창업당시 전공

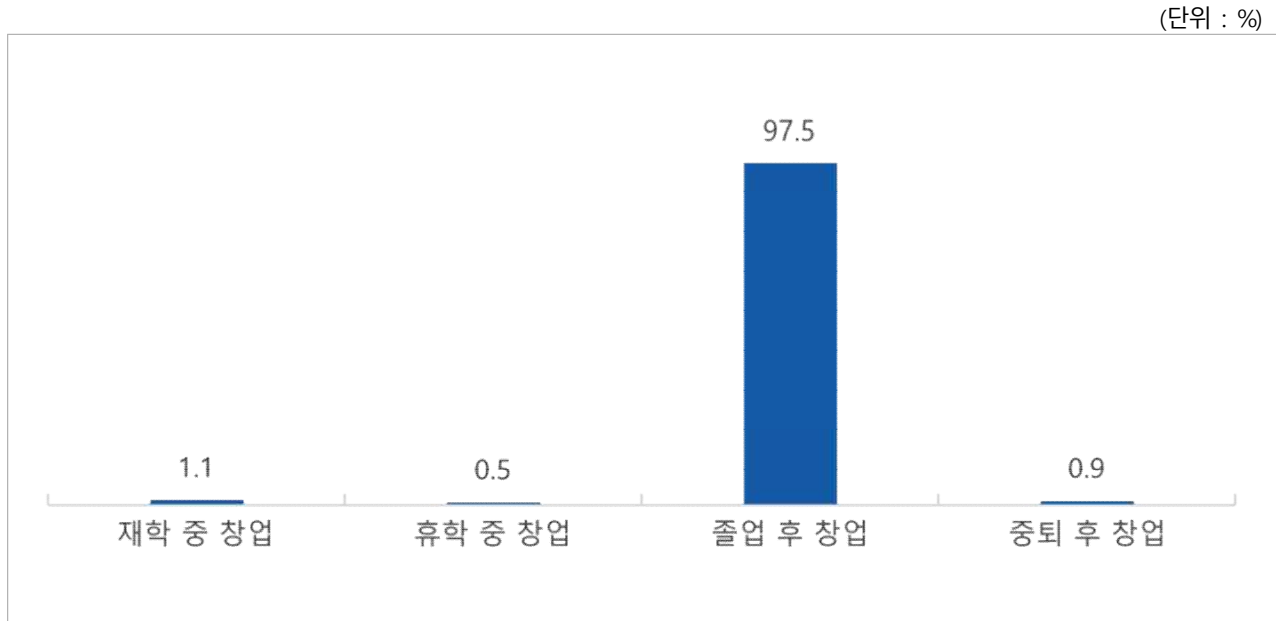
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	인문계열	사회계열	교육계열	공학계열	자연계열	의약계열	예체능계열
전체		(42227)	7.7	3.4	0.2	71.7	14.5	0.2	2.3
업종	정보통신방송서비스	(5894)	19.0	11.7	-	38.1	17.9	-	13.4
	정보통신방송기기	(11136)	12.3	3.2	0.4	68.4	14.5	-	1.2
	소프트웨어	(25197)	3.0	1.6	0.1	81.0	13.8	0.3	0.2
세부업종	통신서비스	(244)	32.5	4.8	-	48.4	14.3	-	-
	방송서비스	(1103)	54.7	14.6	-	15.8	2.3	-	12.5
	정보서비스	(4547)	9.6	11.3	-	43.0	21.8	-	14.3
	전자부품	(3030)	2.7	0.6	1.3	82.2	9.1	-	4.1
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	16.1	-	-	72.3	11.6	-	-
	통신 및 방송기기	(923)	8.8	-	-	80.1	11.1	-	-
	영상 및 음향기기	(249)	27.5	-	-	38.4	28.8	-	5.2
	정보통신응용기반기기	(6551)	16.5	5.1	-	61.3	17.1	-	-
	패키지 소프트웨어	(15588)	2.3	1.7	-	77.9	18.0	-	-
	게임소프트웨어	(2160)	16.2	3.9	-	71.1	3.7	3.2	2.0
	IT서비스	(7448)	0.6	0.7	0.4	90.5	7.8	-	-
매출액규모	1억 미만	(23036)	3.8	3.9	-	69.8	19.0	-	3.4
	1억~5억 미만	(11463)	11.2	2.9	-	73.2	12.1	0.6	-
	5억~10억 미만	(3427)	14.2	3.6	-	75.2	3.9	-	3.1
	10억~50억 미만	(3644)	15.4	1.8	1.9	74.3	4.6	-	2.0
	50억~100억 미만	(495)	5.3	4.0	-	78.5	11.4	-	0.8
	100억 이상	(161)	9.0	5.0	-	83.5	2.6	-	-
종사자규모	1~9명	(37465)	6.9	3.8	0.1	71.5	15.3	-	2.5
	10~19명	(2457)	13.0	0.3	-	78.0	5.1	2.8	0.9
	20~49명	(2090)	16.6	1.3	1.9	65.9	13.0	-	1.3
	50~99명	(176)	6.7	-	-	90.3	3.0	-	-
	100~299명	(36)	-	10.0	-	57.4	32.6	-	-
	300명이상	(2)	-	-	-	100.0	-	-	-
권역별	서울	(14575)	6.9	1.6	0.2	71.4	16.9	0.5	2.5
	인천/경기	(18259)	4.5	5.0	-	70.8	16.5	-	3.1
	대전/세종/충청/강원	(2796)	23.2	9.8	-	56.6	9.0	-	1.4
	부산/울산/경남	(3664)	9.2	0.8	-	87.6	2.4	-	-
	대구/경북	(2001)	1.8	-	2.0	82.1	14.0	-	-
광주/전라/제주	(932)	41.5	-	-	54.0	4.4	-	-	

5) 창업 시점

- 창업자의 시점은 '졸업 후 창업'이 97.5%로 대부분을 차지함

[그림 Ⅱ-66] 창업 시점



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업 중 창업자 학력이 전문학사 이상인 기업(N=42,227)

[표 II-102] 창업 시점

(단위 : 개, %)

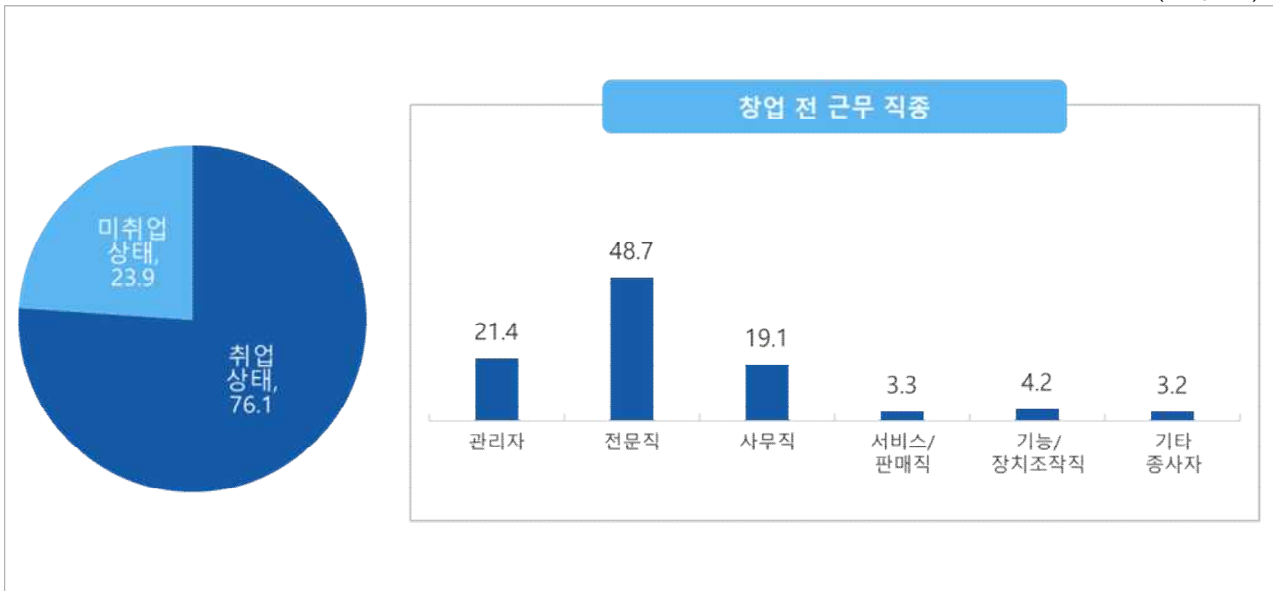
구분	모집단 크기	계	학생 창업		계	일반 창업		
			재학 중 창업	휴학 중 창업		졸업 후 창업	중퇴 후 창업	
전체	(42227)	1.6	1.1	0.5	98.4	97.5	0.9	
업종	정보통신방송서비스	(5894)	11.0	7.4	3.7	89.0	87.7	1.3
	정보통신방송기기	(11136)	0.3	0.3	-	99.7	96.9	2.8
	소프트웨어	(25197)	-	-	-	100.0	100.0	-
세부업종	통신서비스	(244)	-	-	-	100.0	100.0	-
	방송서비스	(1103)	-	-	-	100.0	100.0	-
	정보서비스	(4547)	14.3	9.5	4.8	85.7	84.0	1.7
	전자부품	(3030)	-	-	-	100.0	98.7	1.3
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	-	-	-	100.0	96.0	4.0
	통신 및 방송기기	(923)	4.2	4.2	-	95.8	95.8	-
	영상 및 음향기기	(249)	-	-	-	100.0	100.0	-
	정보통신응용기반기기	(6551)	-	-	-	100.0	96.2	3.8
	패키지 소프트웨어	(15588)	-	-	-	100.0	100.0	-
	게임소프트웨어	(2160)	-	-	-	100.0	100.0	-
	IT서비스	(7448)	-	-	-	100.0	100.0	-
매출액규모	1억 미만	(23036)	3.0	2.1	0.9	97.0	97.0	-
	1억~5억 미만	(11463)	-	-	-	100.0	97.1	2.9
	5억~10억 미만	(3427)	-	-	-	100.0	99.6	0.4
	10억~50억 미만	(3644)	-	-	-	100.0	98.9	1.1
	50억~100억 미만	(495)	-	-	-	100.0	100.0	-
	100억 이상	(161)	-	-	-	100.0	100.0	-
종사자규모	1~9명	(37465)	1.8	1.3	0.6	98.2	97.1	1.0
	10~19명	(2457)	-	-	-	100.0	100.0	-
	20~49명	(2090)	-	-	-	100.0	100.0	-
	50~99명	(176)	-	-	-	100.0	100.0	-
	100~299명	(36)	-	-	-	100.0	100.0	-
	300명이상	(2)	-	-	-	100.0	100.0	-
권역별	서울	(14575)	3.0	3.0	-	97.0	97.0	-
	인천/경기	(18259)	0.2	0.2	-	99.8	99.7	0.1
	대전/세종/충청/강원	(2796)	-	-	-	100.0	91.0	9.0
	부산/울산/경남	(3664)	-	-	-	100.0	97.9	2.1
	대구/경북	(2001)	-	-	-	100.0	100.0	-
	광주/전라/제주	(932)	23.3	-	23.3	76.7	72.4	4.3

6) 창업자 창업 전 상태 및 근무 직종

- 창업자의 창업 전 '취업' 비율은 76.1%, '미취업' 비율은 23.9%로 나타남
- 창업자의 창업 전 근무 직종은 '전문직'이 48.7%로 가장 많고, 다음으로 '관리자'(21.4%), '사무직'(19.1%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-67] 창업자 창업 전 상태 및 근무 직종

(단위 : %)



◇ 창업 전 상태 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

◇ 창업 전 근무 직종 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업 중 창업자가 창업 전 취업상태였던 기업(N=34,074)

[표 II-103] 창업직전 취업 여부

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	취업 상태	미취업 상태
전체		(44791)	76.1	23.9
업종	정보통신방송서비스	(6166)	64.3	35.7
	정보통신방송기기	(13428)	82.1	17.9
	소프트웨어	(25197)	75.8	24.2
세부업종	통신서비스	(298)	58.4	41.6
	방송서비스	(1103)	47.2	52.8
	정보서비스	(4764)	68.6	31.4
	전자부품	(3576)	86.3	13.7
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	84.4	15.6
	통신 및 방송기기	(961)	83.9	16.1
	영상 및 음향기기	(249)	50.3	49.7
	정보통신응용기반기기	(8259)	80.8	19.2
	패키지 소프트웨어	(15588)	76.3	23.7
	게임소프트웨어	(2160)	72.1	27.9
	IT서비스	(7448)	75.7	24.3
매출액규모	1억 미만	(23952)	72.4	27.6
	1억~5억 미만	(12479)	82.0	18.0
	5억~10억 미만	(3755)	78.2	21.8
	10억~50억 미만	(3912)	75.9	24.1
	50억~100억 미만	(526)	89.6	10.4
	100억 이상	(166)	83.1	16.9
종사자규모	1~9명	(39886)	76.5	23.5
	10~19명	(2532)	65.3	34.7
	20~49명	(2159)	79.5	20.5
	50~99명	(176)	88.6	11.4
	100~299명	(36)	100.0	-
	300명이상	(2)	100.0	-
권역별	서울	(15074)	73.6	26.4
	인천/경기	(19254)	82.2	17.8
	대전/세종/충청/강원	(3300)	72.4	27.6
	부산/울산/경남	(4177)	56.7	43.3
	대구/경북	(2055)	77.9	22.1
	광주/전라/제주	(932)	87.0	13.0

✓ 특성별 결과

- 창업자의 창업 전 근무 직종은 정보통신방송서비스(48.0%), 정보통신방송기기(41.8%), 소프트웨어(52.8%) 모두 '전문직'이 높게 나타남
- 세부업종별로 방송서비스(36.5%), 전자부품(31.3%), 컴퓨터 및 주변기기(37.5%), 영상 및 음향기기(49.9%)는 '관리자', 정보서비스(53.0%), 통신 및 방송기기(52.4%), 정보통신응용기반기기(48.6%), 패키지 소프트웨어(46.0%), 게임소프트웨어(64.0%), IT서비스(64.1%) '전문직', 통신서비스(43.6%) '사무직' 비율이 가장 높음

[표 II-104] 창업자의 창업 전 근무 직종

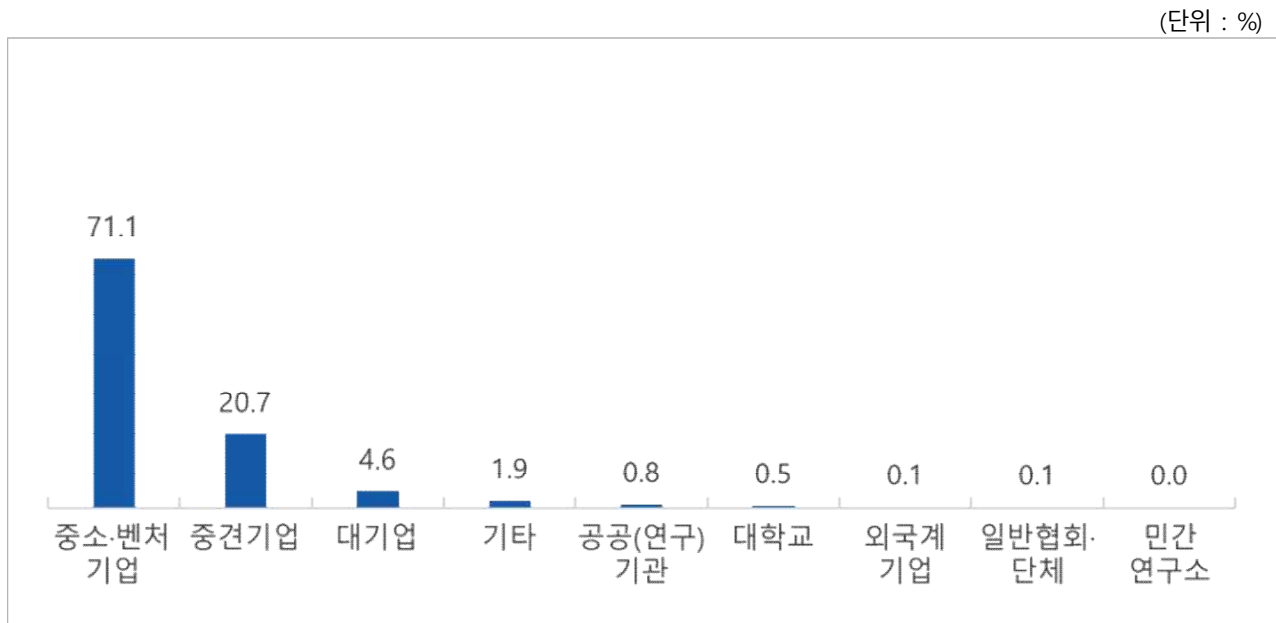
(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	관리자	전문직	사무직	서비스 판매직	기능 장치 조작직	기타 종사자
전체		(34074)	21.4	48.7	19.1	3.3	4.2	3.2
업종	정보통신방송서비스	(3965)	23.7	48.0	13.7	6.2	2.2	6.2
	정보통신방송기기	(11019)	22.2	41.8	11.1	5.2	11.9	7.8
	소프트웨어	(19091)	20.4	52.8	24.9	1.7	0.1	-
세부업종	통신서비스	(174)	11.5	12.9	43.6	7.6	6.8	17.6
	방송서비스	(520)	36.5	28.5	9.3	2.3	-	23.5
	정보서비스	(3270)	22.3	53.0	12.8	6.8	2.3	2.8
	전자부품	(3086)	31.3	26.8	11.3	10.9	19.7	-
	컴퓨터 및 주변기기	(323)	37.5	26.0	8.3	19.3	8.9	-
	통신 및 방송기기	(807)	22.7	52.4	10.3	9.8	4.8	-
	영상 및 음향기기	(125)	49.9	16.9	21.0	12.1	-	-
	정보통신응용기반기기	(6677)	16.7	48.6	11.0	1.1	9.6	12.9
	패키지 소프트웨어	(11897)	28.6	46.0	22.7	2.6	-	-
	게임소프트웨어	(1556)	12.8	64.0	22.5	0.7	-	-
IT서비스	(5638)	5.1	64.1	30.3	-	0.5	-	
매출액규모	1억 미만	(17329)	22.4	56.6	18.7	1.3	0.3	0.8
	1억~5억 미만	(10227)	16.4	37.5	23.9	5.3	8.6	8.3
	5억~10억 미만	(2939)	25.9	39.6	15.4	4.5	11.0	3.7
	10억~50억 미만	(2971)	27.7	50.4	10.0	5.9	5.5	0.5
	50억~100억 미만	(471)	23.8	48.3	14.0	10.7	3.2	-
	100억 이상	(138)	30.8	43.7	15.4	10.1	-	-
종사자규모	1~9명	(30511)	21.1	47.6	19.4	3.6	4.6	3.6
	10~19명	(1653)	26.9	54.8	16.2	1.1	-	1.0
	20~49명	(1717)	20.2	59.5	19.1	0.2	0.9	-
	50~99명	(156)	20.8	76.7	-	2.5	-	-
	100~299명	(36)	66.5	29.1	-	4.4	-	-
	300명이상	(2)	100.0	-	-	-	-	-
권역별	서울	(11087)	12.4	51.1	30.1	0.4	2.9	3.1
	인천/경기	(15820)	28.9	48.0	9.9	6.3	5.2	1.6
	대전/세종/충청/강원	(2388)	20.1	47.7	23.5	1.6	6.6	0.4
	부산/울산/경남	(2368)	4.5	63.2	8.7	0.2	3.2	20.3
	대구/경북	(1600)	35.2	21.9	38.8	0.1	3.4	0.6
광주/전라/제주	(811)	23.0	41.6	29.0	5.0	-	1.5	

6-1) 창업 이전 근무지(기관)

- 창업 전, 취업상태였던 경우 '중소·벤처기업' 근무가 71.1%로 가장 높고, 다음으로 '중견기업'(20.7%), '대기업'(4.6%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-68] 창업 이전 근무지(기관)



◇ 창업 전 근무 직종 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업 중 창업자가 창업 전 취업상태였던 기업(N=34,074)

[표 II-105] 창업 이전 근무지(기관)

(단위 : 개, %)

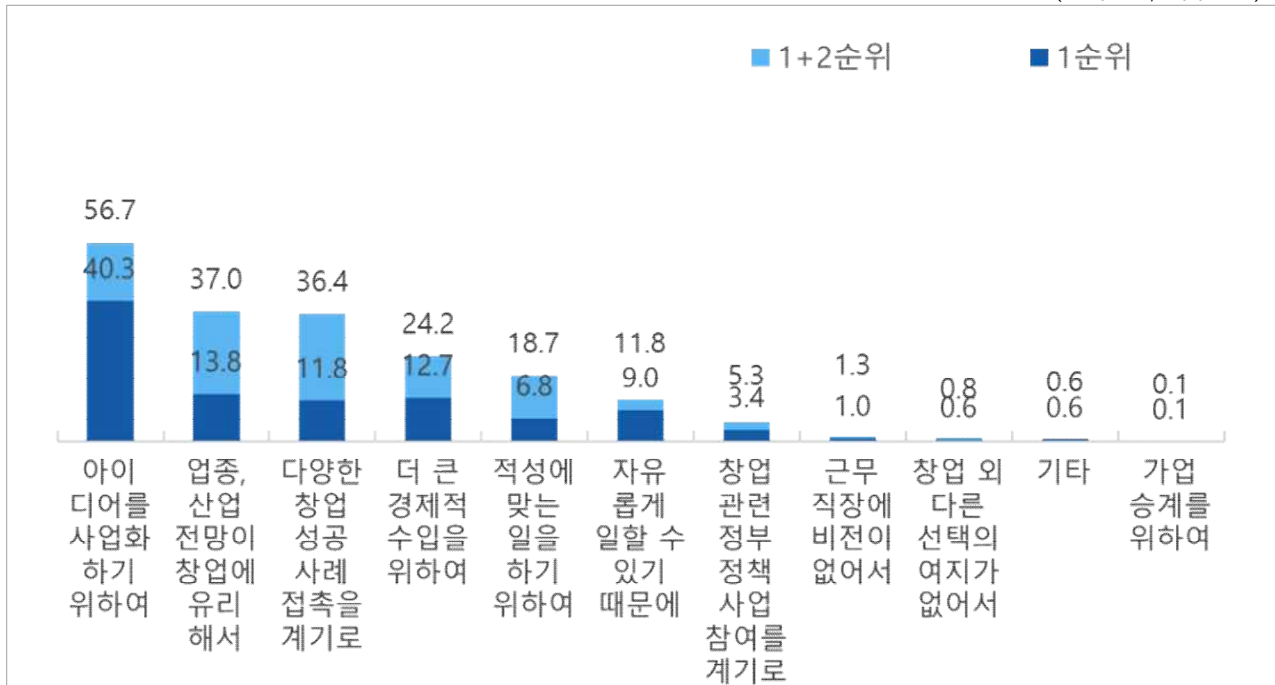
구분		모집단 크기	중소벤처기업	중견기업	대기업	기타	공공(연구)기관	대학교	외국계 기업	일반협화단체	민간연구소	일반기업 (중소벤처기업, 중견기업, 대기업, 외국계 기업)
전체		(34074)	71.1	20.7	4.6	1.9	0.8	0.5	0.1	0.1	0.0	96.6
업종	정보통신방송서비스	(3965)	47.2	24.8	13.4	14.0	-	-	0.2	0.3	-	85.7
	정보통신방송기기	(11019)	72.4	24.4	1.2	0.8	-	1.0	-	0.1	0.1	98.0
	소프트웨어	(19091)	75.4	17.8	4.8	-	1.5	0.4	0.2	-	-	98.1
세부업종	통신서비스	(174)	53.7	14.4	19.8	-	-	-	5.4	6.8	-	93.2
	방송서비스	(520)	64.2	0.8	11.5	23.5	-	-	-	-	-	76.5
	정보서비스	(3270)	44.2	29.2	13.4	13.3	-	-	-	-	-	86.7
	전자부품	(3086)	62.8	32.5	3.3	1.3	-	-	-	-	-	98.7
	컴퓨터 및 주변기기	(323)	65.2	34.3	0.5	-	-	-	-	-	-	100.0
	통신 및 방송기기	(807)	64.6	27.3	2.8	5.3	-	-	-	-	-	94.7
	영상 및 음향기기	(125)	87.8	1.8	-	-	-	-	-	10.4	-	89.6
	정보통신응용기반기기	(6677)	77.8	20.3	0.1	-	-	1.6	-	-	0.2	98.2
	패키지 소프트웨어	(11897)	80.0	19.3	0.7	-	-	-	-	-	-	100.0
	게임소프트웨어	(1556)	50.3	33.9	11.2	-	-	4.6	-	-	-	95.4
	IT서비스	(5638)	72.4	10.1	11.6	-	5.1	-	0.7	-	-	94.9
매출액규모	1억 미만	(17329)	77.0	13.1	5.9	3.4	-	0.4	-	0.1	-	96.0
	1억~5억 미만	(10227)	66.6	29.4	1.5	-	2.3	-	0.1	-	-	97.7
	5억~10억 미만	(2939)	68.6	22.2	4.1	-	-	3.7	1.4	-	-	96.3
	10억~50억 미만	(2971)	59.5	30.6	6.7	1.4	1.9	-	-	-	-	96.8
	50억~100억 미만	(471)	48.8	39.2	8.1	0.8	-	-	-	-	3.2	96.0
100억 이상	(138)	52.4	26.6	21.0	-	-	-	-	-	-	100.0	
종사자규모	1~9명	(30511)	71.7	21.1	3.8	2.0	0.9	0.6	-	0.1	-	96.5
	10~19명	(1653)	59.8	26.2	8.1	0.2	1.7	-	3.1	-	0.9	97.2
	20~49명	(1717)	73.9	11.1	12.7	2.4	-	-	-	-	-	97.6
	50~99명	(156)	68.0	9.9	22.1	-	-	-	-	-	-	100.0
	100~299명	(36)	29.4	10.0	60.6	-	-	-	-	-	-	100.0
300명이상	(2)	-	-	100.0	-	-	-	-	-	-	100.0	
권역별	서울	(11087)	60.8	27.8	7.8	2.0	0.5	0.6	0.4	0.1	-	96.8
	인천/경기	(15820)	76.4	21.3	2.2	0.0	-	-	-	-	0.1	99.9
	대전/세종/충청/강원	(2388)	79.0	9.9	4.1	1.6	4.9	-	0.4	-	-	93.5
	부산/울산/경남	(2368)	64.9	9.9	10.5	5.2	4.9	4.5	-	-	-	85.4
	대구/경북	(1600)	95.1	1.7	0.7	2.5	-	-	-	-	-	97.5
광주/전라/제주	(811)	56.7	14.4	0.6	26.8	-	-	-	1.5	-	71.8	

7) 창업 동기

- 창업 동기로(1+2순위)는 '아이디어를 사업화하기 위하여'가 56.7%로 가장 높고, 다음으로 '업종, 산업 전망이 창업에 유리해서'(37.0%), '다양한 창업 성공 사례 접착을 계기로'(36.4%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-69] 창업 동기(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

특성별 결과

- 창업 동기(1+2순위)에 대해 정보통신방송서비스(65.7%), 정보통신방송기기(58.6%), 소프트웨어(53.4%)에서 '아이디어를 사업화하기 위해'를 응답한 비율이 가장 높음
- 세부업종별로는 방송서비스(66.6%), 정보서비스(67.9%), 전자부품(71.4%), 컴퓨터 및 주변기기(43.7%), 통신 및 방송기기(51.4%), 정보통신응용기반기기(55.6%), 패키지 소프트웨어(59.3%), 게임소프트웨어(55.1%), IT서비스(40.7) '아이디어를 사업화하기 위하여', 통신서비스(70.6%) '업종, 산업 전망이 창업에 유리해서', 영상 및 음향기기(51.4%) '더 큰 경제적 수입을 위하여'가 높게 나타남

[표 II-106] 창업 동기(1+2순위)

(단위 : 개, %, 복수응답)

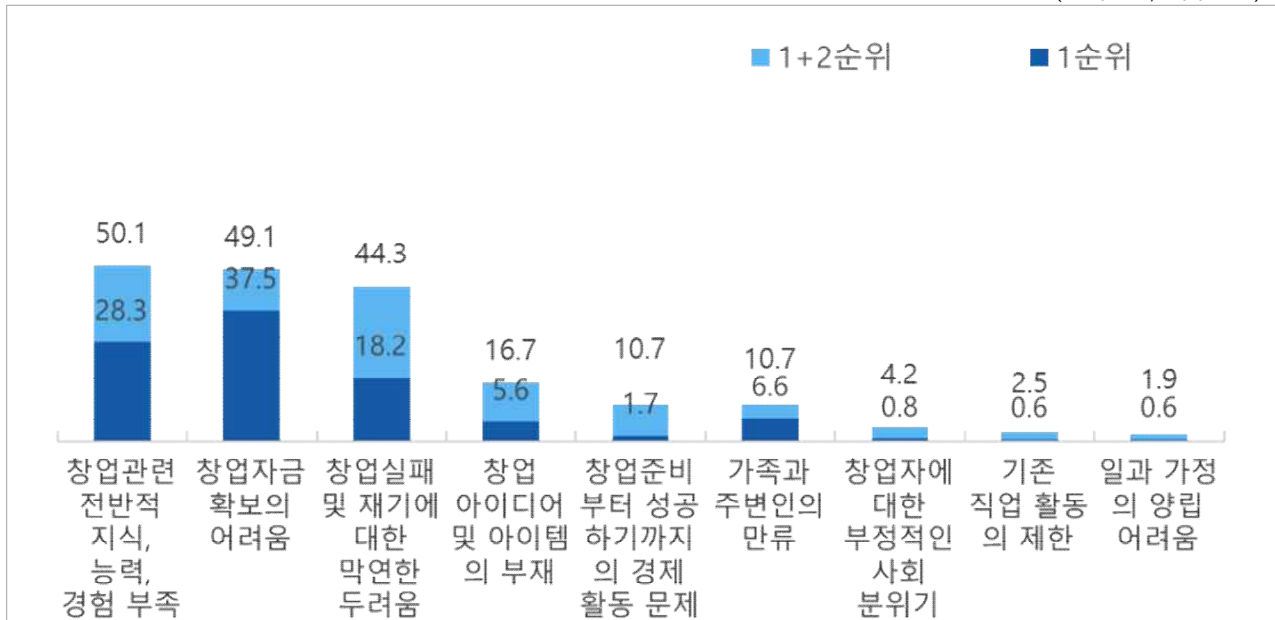
구분	모집단 크기	아이디어를 사업화 하기 위하여	업종, 산업 전망이 창업에 유리 해서	다양한 창업 성공 사례 접착을 계기로	더 큰 경제적인 수입을 위하여	적성에 맞는 일을 하기 위하여	자유롭게 일할 수 있기 때문에	창업 관련 정부 정책 사업을 계기로	근무 직장에 비전이 없어서	창업 외 다른 선택의 여지가 없어서	기타	가업 승계를 위하여	
전체	(44791)	56.7	37.0	36.4	24.2	18.7	11.8	5.3	1.3	0.8	0.6	0.1	
업종	정보통신방송서비스	(6166)	65.7	40.3	32.5	20.0	19.4	11.5	0.1	0.2	-	0.3	-
	정보통신방송기기	(13428)	58.6	39.1	25.0	29.0	21.0	3.6	4.9	1.0	2.6	1.9	0.2
	소프트웨어	(25197)	53.4	35.1	43.4	22.7	17.4	16.2	6.9	1.7	0.1	0.0	-
세부업종	통신서비스	(298)	28.2	70.6	21.0	33.9	34.7	3.2	-	3.2	-	-	-
	방송서비스	(1103)	66.6	51.6	26.5	4.8	29.2	4.4	-	-	-	1.4	-
	정보서비스	(4764)	67.9	35.8	34.6	22.6	16.1	13.7	0.1	-	-	-	-
	전자부품	(3576)	71.4	38.6	25.9	28.6	16.0	7.4	0.7	-	-	-	-
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	43.7	41.0	21.1	26.4	22.7	8.0	9.7	11.6	-	-	-
	통신 및 방송기기	(961)	51.4	41.1	23.5	21.1	28.0	2.6	11.8	2.6	4.3	-	-
	영상 및 음향기기	(249)	27.7	28.7	2.5	51.4	32.3	14.7	-	2.5	-	-	10.6
	정보통신응용기반기기	(8259)	55.6	39.4	25.7	29.6	21.9	1.5	5.8	0.6	3.7	3.0	-
	패키지 소프트웨어	(15588)	59.3	38.6	48.2	16.8	16.4	11.4	8.6	-	-	0.0	-
	게임소프트웨어	(2160)	55.1	35.9	24.0	14.7	26.3	21.1	5.5	13.3	1.0	-	-
	IT서비스	(7448)	40.7	27.6	38.8	37.2	16.7	24.9	3.7	1.9	-	-	-
매출액규모	1억 미만	(23952)	57.5	34.1	39.7	20.6	17.3	16.3	5.6	1.3	0.2	-	-
	1억~5억 미만	(12479)	59.4	37.1	38.7	26.9	18.0	6.3	3.4	1.0	2.0	2.0	0.2
	5억~10억 미만	(3755)	48.6	40.7	23.7	41.1	23.0	5.7	9.7	1.1	0.6	-	-
	10억~50억 미만	(3912)	49.9	49.8	22.9	22.8	25.2	7.9	5.0	2.2	1.4	0.3	-
	50억~100억 미만	(526)	68.1	45.5	26.0	14.0	21.1	9.7	3.6	-	-	0.8	-
	100억 이상	(166)	49.2	38.2	26.5	25.2	19.0	4.6	22.8	-	1.3	3.3	-
종사자규모	1~9명	(39886)	55.8	35.5	37.4	25.8	18.3	12.4	5.1	1.4	0.9	0.6	0.1
	10~19명	(2532)	59.5	50.7	31.8	16.6	20.6	9.1	5.6	-	-	-	-
	20~49명	(2159)	68.8	48.1	24.9	4.7	24.7	2.6	10.2	-	-	0.7	-
	50~99명	(176)	69.2	58.7	22.1	19.3	9.8	10.2	3.2	-	1.3	3.1	-
	100~299명	(36)	80.9	46.9	-	18.6	20.3	-	33.3	-	-	-	-
	300명이상	(2)	-	-	-	-	100.0	-	-	-	-	-	-
권역별	서울	(15074)	50.8	31.7	38.0	24.6	17.7	18.2	9.3	2.1	0.1	0.1	-
	인천/경기	(19254)	59.1	43.0	32.3	25.6	21.6	11.5	2.0	0.7	0.3	-	0.1
	대전/세종/충청/강원	(3300)	52.0	44.8	28.9	33.2	20.2	1.2	12.4	-	1.2	-	-
	부산/울산/경남	(4177)	75.0	19.7	43.3	10.2	9.0	1.7	3.9	-	6.0	6.0	-
	대구/경북	(2055)	57.6	45.3	69.6	21.1	4.0	-	0.6	-	-	-	-
	광주/전라/제주	(932)	34.5	32.6	17.3	27.0	46.5	23.3	3.0	12.6	-	-	-

8) 창업 장애요인

- 창업 장애요인(1+2순위)은 '창업관련 전반적 지식, 능력, 경험 부족'이 50.1%로 가장 높고, 다음으로 '창업자금 확보의 어려움'(49.1%), '창업 실패 및 재기에 대한 막연한 두려움'(44.3%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-70] 창업 장애요인(1+2순위)

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

특성별 결과

- 창업 장애요인(1+2순위)에 대해 정보통신방송서비스(60.9%), 소프트웨어(51.5%) '창업관련 전반적 지식, 능력, 경험 부족', 정보통신방송기기(58.3%) '창업자금 확보의 어려움'을 응답한 비율이 가장 높음
- 세부업종별로는 통신서비스(49.8%), 방송서비스(63.2%), 정보서비스(61.1%), 패키지 소프트웨어(58.1%)는 '창업관련 전반적 지식, 능력, 경험 부족', 전자부품(72.4%), 통신 및 방송기기(51.6%), 영상 및 음향기기(43.7%), 정보통신응용기반기기(54.1%), 게임소프트웨어(58.4%) '창업자금 확보의 어려움', 컴퓨터 및 주변기기(57.8%), IT서비스(58.0%) '창업실패 및 재기에 대한 막연한 두려움'이 가장 높게 나타남

[표 II-107] 창업 장애요인(1+2순위)

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분	모집단 크기	창업 관련 전반적 지식 능력 경험 부족	창업자금 확보의 어려움	창업실패 및 재기에 대한 막연한 두려움	창업아이디어 및 아이템의 부재	창업준비부터 성공하기까지의 경제 활동문제	가족과 주변인의 만류	창업자에 대한 부정적인 사회 분위기	기존 직업 활동의 제한	일과 가정의 양립 어려움	
전체	(44791)	50.1	49.1	44.3	16.7	10.7	10.7	4.2	2.5	1.9	
업종	정보통신방송서비스	(6166)	60.9	25.2	40.8	22.5	7.2	1.9	7.5	7.4	0.7
	정보통신방송기기	(13428)	42.6	58.3	44.2	18.7	6.0	5.8	1.8	0.5	5.2
	소프트웨어	(25197)	51.5	50.1	45.3	14.2	14.0	15.4	4.6	2.4	0.5
세부업종	통신서비스	(298)	49.8	43.4	40.1	38.4	7.9	1.3	8.7	5.3	-
	방송서비스	(1103)	63.2	7.6	37.7	42.0	4.4	1.1	-	-	1.1
	정보서비스	(4764)	61.1	28.2	41.5	17.0	7.8	2.1	9.1	9.2	0.7
	전자부품	(3576)	38.3	72.4	33.1	13.1	8.7	17.4	0.3	0.2	1.1
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	30.7	43.2	57.8	1.6	6.5	19.8	24.8	-	-
	통신 및 방송기기	(961)	40.2	51.6	43.8	16.0	5.6	4.4	8.8	4.0	4.0
	영상 및 음향기기	(249)	21.5	43.7	40.8	31.6	10.5	2.5	16.5	10.6	6.1
	정보통신응용기반기기	(8259)	45.9	54.1	48.5	21.9	4.7	0.4	0.1	-	7.3
	패키지 소프트웨어	(15588)	58.1	51.5	40.5	12.4	20.5	12.2	3.8	0.1	-
	게임소프트웨어	(2160)	32.1	58.4	35.9	14.8	7.2	33.9	3.5	-	4.2
	IT서비스	(7448)	43.3	44.8	58.0	17.8	2.4	16.7	6.7	7.8	0.4
매출액규모	1억 미만	(23952)	52.8	44.0	42.4	19.3	11.6	12.6	2.5	4.4	1.6
	1억~5억 미만	(12479)	47.5	54.6	47.5	13.8	9.3	10.1	7.2	0.2	2.6
	5억~10억 미만	(3755)	53.6	50.7	39.8	14.8	9.0	6.1	4.6	-	1.4
	10억~50억 미만	(3912)	40.5	61.4	48.3	12.9	11.5	5.2	4.8	0.1	2.0
	50억~100억 미만	(526)	42.2	47.4	60.0	5.6	5.3	9.6	2.4	3.5	2.9
	100억 이상	(166)	36.1	60.5	41.8	21.1	9.7	7.7	6.0	3.4	1.3
종사자규모	1~9명	(39886)	50.9	48.2	44.4	16.2	11.2	11.5	3.8	2.8	1.7
	10~19명	(2532)	50.6	56.9	46.5	23.3	5.6	3.0	4.4	0.6	4.9
	20~49명	(2159)	36.9	56.6	40.2	19.1	7.5	4.5	10.6	-	3.3
	50~99명	(176)	49.4	57.4	51.0	2.8	8.4	3.5	-	-	-
	100~299명	(36)	4.9	77.0	18.8	8.9	14.1	46.8	8.9	15.6	-
	300명이상	(2)	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-
권역별	서울	(15074)	46.3	41.8	50.6	22.7	5.1	16.8	4.7	3.0	2.8
	인천/경기	(19254)	56.2	48.5	39.8	15.7	16.8	11.6	4.0	0.4	0.4
	대전/세종/충청/강원	(3300)	37.8	61.7	50.7	7.3	8.0	-	1.9	18.0	2.9
	부산/울산/경남	(4177)	52.1	64.5	28.8	9.0	4.9	-	2.0	-	6.3
	대구/경북	(2055)	30.7	61.2	63.0	17.7	7.5	-	9.6	-	-
	광주/전라/제주	(932)	63.0	40.0	42.3	5.6	17.0	-	5.2	-	-

9) 창업 소요기간

- 창업 결심 시점부터 창업까지의 평균 소요기간은 24.4개월임. 기간별로는 '1~2년 미만'이 44.4%로 가장 많고, 다음으로 '2~3년 미만'(30.5%), '3년 이상'(20.1%), '1년 미만'(5.1%)의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-71] 창업 소요기간



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(43.1%), 정보통신방송기기(42.4%), 소프트웨어(45.7%) 모두 '1~2년 미만'이 가장 높게 나타남. 평균 창업 기간으로는 소프트웨어(25.4개월)가 가장 오래 걸렸으며, 정보통신방송기기(평균 23.5개월), 정보통신방송서비스(평균 21.9개월) 순임
- 세부업종별로는 게임소프트웨어가 평균 26.5개월로 가장 길었으며, 정보통신응용기반기기(26.0개월), IT서비스(25.8개월), 패키지 소프트웨어(25.1개월) 등의 순으로 나타남

[표 II-108] 창업 소요기간

(단위 : 개, %, 개월)

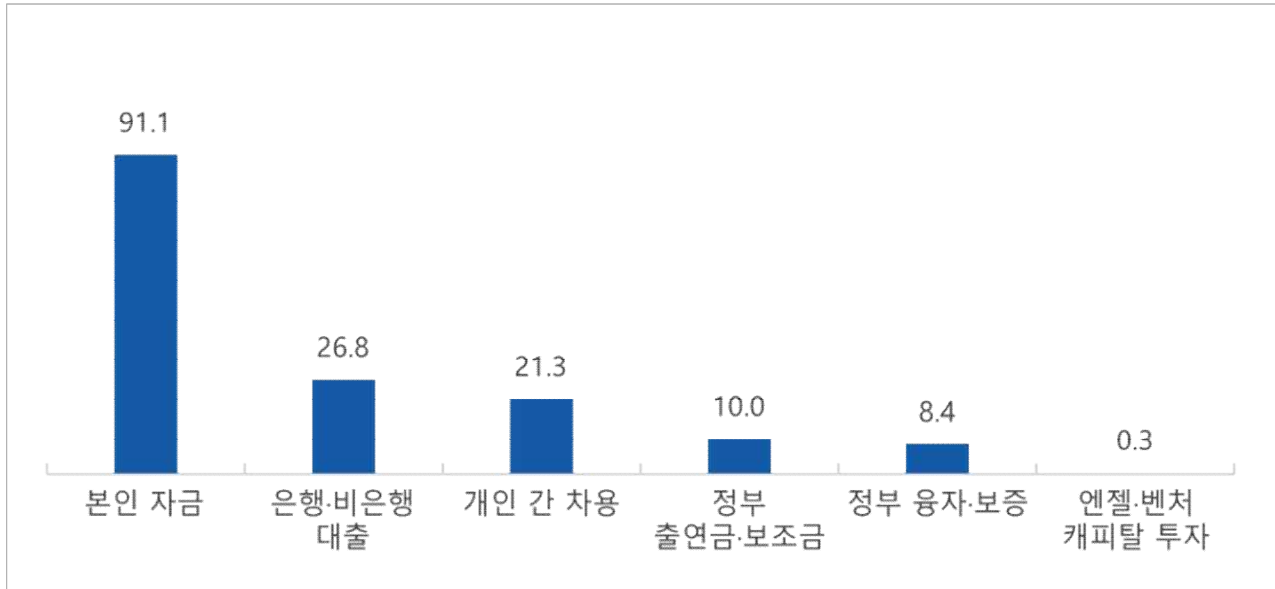
구분		모집단 크기	1년 미만	1~2년 미만	2~3년 미만	3년 이상	평균
전체		(44791)	5.1	44.4	30.5	20.1	24.4
업종	정보통신방송서비스	(6166)	8.9	43.1	26.3	21.8	21.9
	정보통신방송기기	(13428)	10.1	42.4	32.1	15.5	23.5
	소프트웨어	(25197)	1.5	45.7	30.7	22.1	25.4
세부업종	통신서비스	(298)	7.9	52.3	21.1	18.7	24.5
	방송서비스	(1103)	1.1	53.0	20.0	25.9	21.0
	정보서비스	(4764)	10.7	40.2	28.0	21.0	22.0
	전자부품	(3576)	8.9	41.4	40.2	9.5	19.7
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	21.8	47.7	25.7	4.8	15.5
	통신 및 방송기기	(961)	4.0	53.7	20.9	21.3	21.3
	영상 및 음향기기	(249)	7.8	62.0	17.3	13.0	19.6
	정보통신응용기반기기	(8259)	10.8	40.7	30.6	17.9	26.0
	패키지 소프트웨어	(15588)	1.2	45.0	39.8	13.9	25.1
	게임소프트웨어	(2160)	3.7	40.1	33.9	22.3	26.5
	IT서비스	(7448)	1.6	48.7	10.6	39.1	25.8
매출액규모	1억 미만	(23952)	4.8	47.2	26.1	21.9	25.5
	1억~5억 미만	(12479)	7.6	32.5	41.1	18.8	23.4
	5억~10억 미만	(3755)	1.2	60.2	27.4	11.2	21.8
	10억~50억 미만	(3912)	3.4	48.7	26.4	21.5	23.0
	50억~100억 미만	(526)	-	56.4	25.5	18.0	24.3
	100억 이상	(166)	-	33.0	43.6	23.4	27.2
종사자규모	1~9명	(39886)	4.8	43.7	30.6	20.9	24.7
	10~19명	(2532)	1.2	39.2	39.9	19.7	24.6
	20~49명	(2159)	15.5	61.8	16.4	6.2	17.5
	50~99명	(176)	-	52.5	33.5	14.0	28.2
	100~299명	(36)	-	18.8	70.9	10.3	27.8
	300명이상	(2)	-	-	100.0	-	24.0
권역별	서울	(15074)	6.4	29.0	31.9	32.8	29.5
	인천/경기	(19254)	0.9	50.6	33.5	14.9	23.3
	대전/세종/충청/강원	(3300)	9.6	54.1	26.2	10.1	19.6
	부산/울산/경남	(4177)	8.1	61.8	18.3	11.8	19.5
	대구/경북	(2055)	3.9	51.1	28.5	16.5	19.9
	광주/전라/제주	(932)	43.1	36.9	18.8	1.3	13.5

10) 자금조달 방법(창업 시 까지)

- 창업 과정에서 필요 자금조달 방법은 '본인 자금'이 91.1%로 가장 많고, 다음으로 '은행·비은행 대출'(26.8%), '개인 간 차용'(21.3%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-72] 자금조달 방법(창업 시 까지)

(단위 : %, 복수응답)



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

✓ 특성별 결과

- 업종별로 모든 업종에서 '본인 자금'이 가장 많았고, 소프트웨어는 '은행·비은행 대출'과 '개인 간 차용'이 타 업종 대비 높게 나타남
- 세부업종별로도 모든 업종에서 '본인 자금'이 가장 많고, 패키지 소프트웨어(36.3%), 게임소프트웨어(44.1%)는 타 업종 대비 '은행·비은행 대출' 비율이 상대적으로 높음

[표 II-109] 자금조달 방법(창업 시 까지)

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집단 크기	본인 자금	은행비은행 대출	개인 간 차용	정부 출연금 보조금	정부 융자보증	엔젤 벤처 캐피탈 투자
전체		(44791)	91.1	26.8	21.3	10.0	8.4	0.3
업종	정보통신방송서비스	(6166)	87.1	8.3	14.0	7.0	-	-
	정보통신방송기기	(13428)	86.5	25.0	10.9	5.4	4.2	-
	소프트웨어	(25197)	94.5	32.3	28.6	13.1	12.7	0.6
세부업종	통신서비스	(298)	89.7	25.5	7.1	-	-	-
	방송서비스	(1103)	96.7	2.7	4.4	-	-	-
	정보서비스	(4764)	84.7	8.6	16.6	9.1	-	-
	전자부품	(3576)	91.0	27.0	16.3	0.3	2.4	-
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	100.0	19.4	14.5	11.9	-	-
	통신 및 방송기기	(961)	93.4	25.7	5.6	6.2	10.7	-
	영상 및 음향기기	(249)	84.2	15.7	34.2	-	5.2	-
	정보통신응용기반기기	(8259)	83.1	24.6	8.3	7.4	4.3	-
	패키지 소프트웨어	(15588)	93.4	36.3	26.8	17.8	18.5	-
	게임소프트웨어	(2160)	86.1	44.1	32.4	6.7	4.2	6.8
	IT서비스	(7448)	99.3	20.7	31.3	5.2	2.9	-
매출액규모	1억 미만	(23952)	93.5	16.4	25.4	12.7	10.2	-
	1억~5억 미만	(12479)	86.4	41.8	17.2	5.4	6.0	1.1
	5억~10억 미만	(3755)	88.0	33.9	8.4	8.6	6.3	-
	10억~50억 미만	(3912)	93.5	33.1	21.3	10.1	6.3	-
	50억~100억 미만	(526)	96.2	45.8	20.7	5.1	11.0	0.7
	100억 이상	(166)	89.6	32.9	27.3	6.6	15.5	1.9
종사자규모	1~9명	(39886)	90.7	25.7	21.7	10.3	8.2	0.2
	10~19명	(2532)	95.3	41.8	16.6	5.4	8.5	2.8
	20~49명	(2159)	91.9	29.2	19.6	8.6	11.9	-
	50~99명	(176)	98.2	40.9	8.0	8.2	6.5	-
	100~299명	(36)	100.0	46.4	9.7	5.3	8.8	18.9
	300명이상	(2)	-	100.0	-	-	-	-
권역별	서울	(15074)	91.6	22.4	24.5	2.9	4.1	0.5
	인천/경기	(19254)	89.6	35.0	28.1	16.0	13.1	0.4
	대전/세종/충청/강원	(3300)	82.2	21.3	3.6	20.1	9.1	-
	부산/울산/경남	(4177)	98.4	17.8	1.4	5.1	2.6	-
	대구/경북	(2055)	97.5	18.3	8.9	1.9	3.4	-
	광주/전라/제주	(932)	97.0	8.4	7.4	3.0	14.5	-

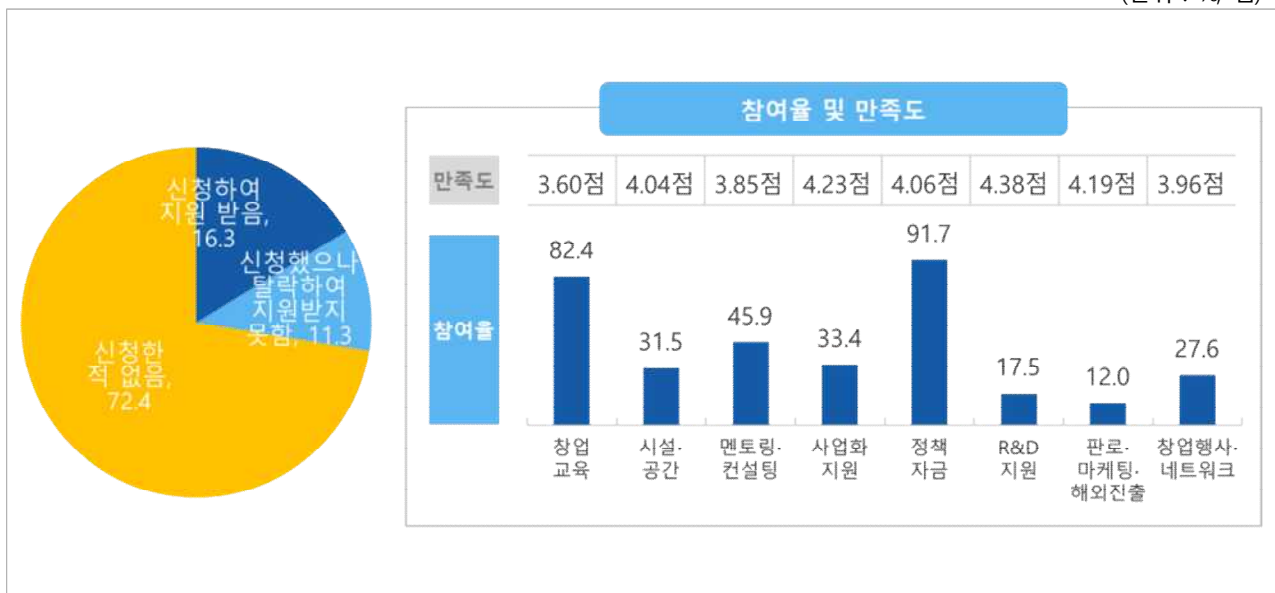
다. 창업지원정책

1) 창업지원사업 참여 경험 및 만족도

- '창업지원사업 신청' 비율은 27.6%임
- (신청하여 지원 받음 16.3% + 신청했으나 탈락하여 지원받지 못함 11.3%)
- 창업지원사업 참여율은 '정책자금'이 91.7%로 가장 높고, 다음으로 '창업교육'(82.4%), '멘토링·컨설팅'(45.9%) 등의 순으로 나타남
- 참여한 사업에 대한 만족도는 5점 평균을 기준으로 'R&D 지원'이 4.38점으로 가장 높고, 다음으로 '사업화 지원'(4.23점), '판로·마케팅·해외진출'(4.19점) 등의 순임

[그림 Ⅱ-73] 창업지원사업 참여 경험 및 만족도

(단위 : % , 점)



◇ 창업지원사업 참여 경험 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

◇ 창업지원사업 만족도 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업 중 창업지원사업 참여 기업(N=7,310)

[표 II-110] 창업지원사업 참여 경험

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	신청하여 지원받음	신청했으나 탈락하여 지원받지 못함	신청한 적 없음
전체		(44791)	16.3	11.3	72.4
업종	정보통신방송서비스	(6166)	10.6	0.2	89.2
	정보통신방송기기	(13428)	7.9	4.8	87.3
	소프트웨어	(25197)	22.2	17.4	60.4
세부업종	통신서비스	(298)	-	-	100.0
	방송서비스	(1103)	-	1.1	98.9
	정보서비스	(4764)	13.7	-	86.3
	전자부품	(3576)	1.4	8.1	90.5
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	11.9	4.3	83.8
	통신 및 방송기기	(961)	12.5	7.4	80.2
	영상 및 음향기기	(249)	2.5	8.7	88.8
	정보통신응용기반기기	(8259)	10.1	3.0	86.8
	패키지 소프트웨어	(15588)	29.1	11.3	59.7
	게임소프트웨어	(2160)	13.0	20.2	66.8
	IT서비스	(7448)	10.5	29.4	60.1
매출액규모	1억 미만	(23952)	18.8	6.7	74.5
	1억~5억 미만	(12479)	12.3	17.5	70.1
	5억~10억 미만	(3755)	14.8	18.4	66.8
	10억~50억 미만	(3912)	15.2	10.9	73.9
	50억~100억 미만	(526)	15.3	22.1	62.6
	100억 이상	(166)	27.5	5.4	67.1
종사자규모	1~9명	(39886)	16.3	11.3	72.4
	10~19명	(2532)	10.3	17.9	71.9
	20~49명	(2159)	23.7	3.9	72.4
	50~99명	(176)	6.5	-	93.5
	100~299명	(36)	38.7	42.6	18.8
	300명이상	(2)	-	-	100.0
권역별	서울	(15074)	17.4	12.8	69.8
	인천/경기	(19254)	16.9	9.1	74.0
	대전/세종/충청/강원	(3300)	25.2	9.5	65.4
	부산/울산/경남	(4177)	9.6	6.4	84.0
	대구/경북	(2055)	1.9	38.2	59.9
	광주/전라/제주	(932)	15.6	-	84.4

[표 II-111] 창업지원사업 참여율

(단위 : 개, %, 복수응답)

구분		모집단 크기	창업 교육	시설 공간	멘토링 컨설팅	사업화 지원	정책자금	R&D 지원	판로· 마케팅· 해외진출	창업행사 네트워크
전체		(7310)	82.4	31.5	45.9	33.4	91.7	17.5	12.0	27.6
업종	정보통신방송서비스	(655)	66.9	33.1	66.3	33.1	66.3	-	-	33.1
	정보통신방송기기	(1060)	78.4	59.8	69.3	49.7	76.7	74.7	37.0	34.5
	소프트웨어	(5594)	85.0	26.0	39.0	30.3	97.5	8.8	8.7	25.7
세부업종	통신서비스	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송서비스	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	정보서비스	(655)	66.9	33.1	66.3	33.1	66.3	-	-	33.1
	전자부품	(50)	69.2	46.9	33.5	46.9	85.7	61.2	46.9	11.2
	컴퓨터 및 주변기기	(46)	-	-	-	-	100.0	81.8	18.2	-
	통신 및 방송기기	(120)	54.9	1.9	1.9	1.9	96.9	1.9	1.9	1.9
	영상 및 음향기기	(6)	-	-	-	-	-	100.0	-	-
	정보통신응용기반기기	(838)	87.2	72.6	85.4	59.8	72.6	85.4	42.7	42.7
	패키지 소프트웨어	(4534)	95.2	28.5	40.7	33.7	97.2	3.6	9.0	27.7
	게임소프트웨어	(281)	45.0	4.9	37.3	29.7	96.2	34.4	8.7	29.7
	IT서비스	(779)	40.4	19.0	29.7	10.7	99.5	29.3	7.1	12.5
매출액규모	1억 미만	(4499)	90.5	31.8	36.6	31.8	95.2	2.2	-	31.8
	1억~5억 미만	(1535)	84.8	40.3	80.9	49.2	100.0	40.3	40.4	20.9
	5억~10억 미만	(555)	73.2	19.3	38.7	15.6	45.7	69.3	19.3	26.8
	10억~50억 미만	(594)	30.7	19.7	37.3	22.4	90.5	23.9	20.9	17.8
	50억~100억 미만	(80)	43.8	15.4	-	15.4	71.6	15.4	15.4	-
	100억 이상	(46)	69.0	44.4	60.8	48.4	76.3	52.2	36.4	36.1
종사자규모	1~9명	(6513)	83.4	33.7	44.4	35.9	92.0	14.0	8.9	29.1
	10~19명	(260)	45.5	16.5	27.2	2.1	97.2	61.5	13.9	18.1
	20~49명	(511)	89.3	10.1	71.9	16.6	84.9	37.4	48.3	13.1
	50~99명	(11)	68.4	68.4	68.4	19.4	100.0	68.4	68.4	19.4
	100~299명	(14)	63.4	63.4	77.2	63.4	88.6	74.8	63.4	63.4
	300명이상	-	-	-	-	-	-	-	-	-
권역별	서울	(2628)	79.9	55.9	33.4	54.4	91.4	6.5	14.5	0.2
	인천/경기	(3263)	91.1	0.6	48.0	10.5	96.6	7.0	0.8	44.1
	대전/세종/충청/강원	(830)	81.2	74.8	74.0	62.6	86.4	80.5	44.6	35.2
	부산/울산/경남	(402)	50.9	38.8	27.1	27.1	63.6	43.6	9.8	34.0
	대구/경북	(40)	96.0	-	96.0	-	69.3	4.0	69.3	-
광주/전라/제주	(146)	26.4	26.4	100.0	26.4	100.0	26.4	26.4	100.0	

[표 II-112] 창업지원사업 만족도

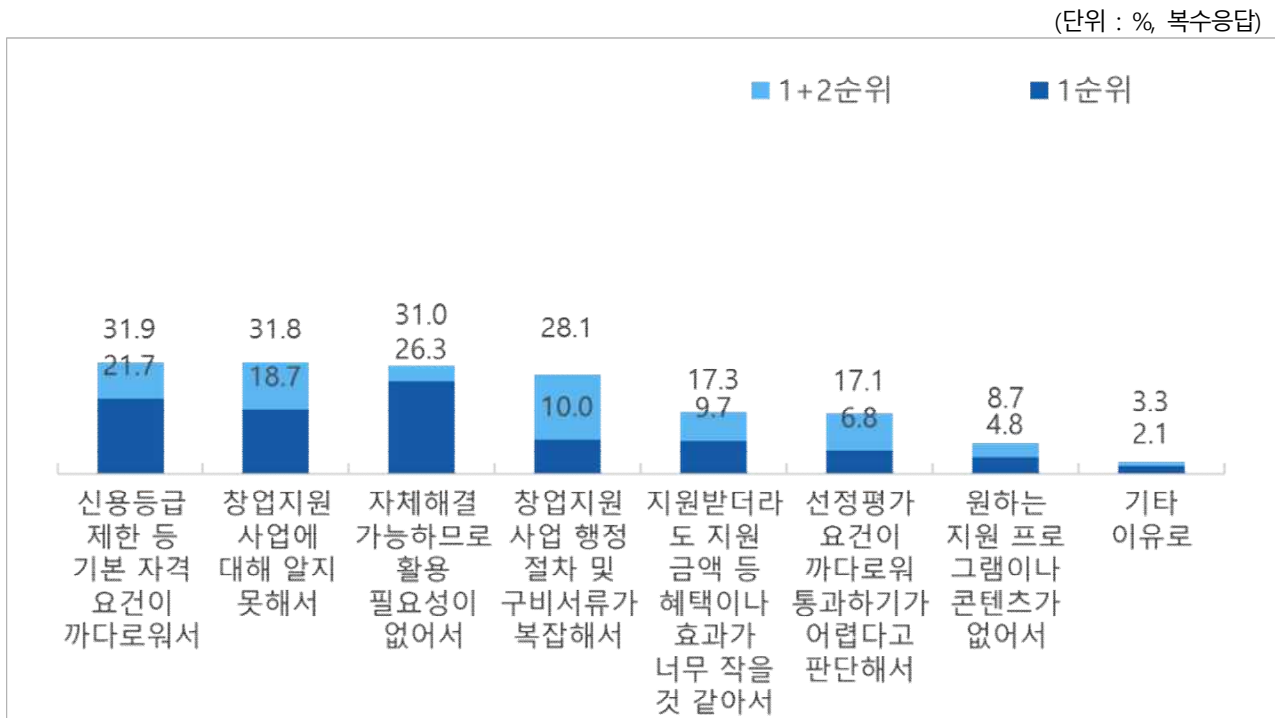
(단위 : 개, 점)

구분		모집단 크기	창업교육	시설 공간	멘토링 컨설팅	사업화 지원	정책자금	R&D 지원	판로· 마케팅· 해외진출	창업행사 네트워크
전체		(7310)	3.60	4.04	3.85	4.23	4.06	4.38	4.19	3.96
업종	정보통신방송서비스	(655)	4.50	5.00	4.50	4.00	4.00	-	-	4.00
	정보통신방송기기	(1060)	4.01	4.01	3.58	4.99	4.23	4.67	4.68	3.82
	소프트웨어	(5594)	3.44	3.91	3.81	4.02	4.04	3.92	3.79	3.99
세부업종	통신서비스	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송서비스	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	정보서비스	(655)	4.50	5.00	4.50	4.00	4.00	-	-	4.00
	전자부품	(50)	4.16	4.24	4.67	4.76	4.42	4.77	4.24	5.00
	컴퓨터 및 주변기기	(46)	-	-	-	-	4.18	4.22	5.00	-
	통신 및 방송기기	(120)	3.98	5.00	4.00	4.00	3.84	4.00	5.00	4.00
	영상 및 음향기기	(6)	-	-	-	-	-	4.00	-	-
	정보통신응용기반기기	(838)	4.00	4.00	3.55	5.00	4.29	4.70	4.70	3.80
	패키지 소프트웨어	(4534)	3.43	3.97	3.78	4.00	3.99	4.00	3.64	4.03
	게임소프트웨어	(281)	4.25	4.00	4.10	4.13	4.13	3.29	4.56	3.04
	IT서비스	(779)	3.30	3.35	3.97	4.33	4.25	4.12	4.50	4.29
	매출액규모	1억 미만	(4499)	3.46	4.15	4.13	4.00	4.01	3.29	-
1억~5억 미만		(1535)	3.91	3.81	3.70	4.66	4.36	4.81	4.11	4.56
5억~10억 미만		(555)	3.95	4.00	2.50	4.00	2.98	4.00	4.00	1.84
10억~50억 미만		(594)	3.54	3.90	3.87	4.29	4.01	4.25	4.69	4.53
50억~100억 미만		(80)	3.90	4.00	-	5.00	4.37	5.00	4.00	-
100억 이상		(46)	4.02	4.03	4.14	4.25	4.37	4.60	4.66	4.01
종사자규모	1~9명	(6513)	3.60	4.06	3.90	4.23	4.06	4.50	4.18	3.93
	10~19명	(260)	3.32	2.92	3.34	4.00	4.07	4.05	4.23	3.88
	20~49명	(511)	3.54	4.00	3.51	4.21	4.04	4.09	4.16	4.59
	50~99명	(11)	4.28	4.28	4.00	4.00	4.19	4.00	4.28	4.00
	100~299명	(14)	4.64	4.64	4.52	4.00	4.41	4.85	5.00	4.64
	300명이상	-	-	-	-	-	-	-	-	-
권역별	서울	(2628)	3.50	4.12	3.75	4.00	4.03	3.33	3.51	3.00
	인천/경기	(3263)	3.54	4.03	4.00	4.00	4.00	4.07	4.77	4.00
	대전/세종/충청/강원	(830)	4.00	4.00	4.01	5.00	4.67	4.84	4.68	4.86
	부산/울산/경남	(402)	3.86	3.25	4.00	4.00	4.46	4.00	5.00	3.78
	대구/경북	(40)	3.28	-	4.00	-	4.00	4.00	4.00	-
	광주/전라/제주	(146)	5.00	4.72	2.06	5.00	2.06	4.72	5.00	1.91

2) 정부(지자체)의 창업지원사업에 참여하지 않은 이유

- 창업지원사업에 참여하지 않은 기업의 경우 (1+2순위) '신용등급 제한 등 기본 자격 요건이 까다로워서'를 응답한 비율이 31.9%로 가장 많고, 다음으로 '창업지원 사업에 대해 알지 못해서'(31.8%), '자체해결 가능하므로 활용 필요성이 없어서'(31.0%), '창업지원사업 행정 절차 및 구비서류가 복잡해서'(28.1%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-74] 창업지원사업에 참여하지 않은 이유(1+2순위)



◇ 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업 중 창업지원사업 미참여 기업(N=32,440)

특성별 결과

- 업종별로 정보통신방송서비스(54.4%)와 정보통신방송기기(35.8%)는 '자체해결 가능하므로 활용 필요성이 없어서'를 응답한 비율이 가장 높고, 소프트웨어(42.3%)는 '신용등급 제한 등 기본 자격요건이 까다로워서'가 높게 나타남
- 세부업종별로는 방송서비스(52.8%) '신용등급 제한 등 기본 자격요건이 까다로워서', 영상 및 음향기기(44.5%), 패키지 소프트웨어(54.7%) '창업지원 사업에 대해 알지 못해서', 통신서비스(50.9%), 정보서비스(62.3%), 전자부품(51.5%), 컴퓨터 및 주변기기(48.8%), 통신 및 방송기기(55.5%) '자체해결 가능하므로 활용 필요성이 없어서', 정보통신응용기반기기(41.9%), 게임소프트웨어(38.4%) '창업지원사업 행정절차 및 구비 서류가 복잡해서', IT서비스(46.2%) '선정평가 요건이 까다로워 통과하기가 어렵다고 판단해서'가 높음

[표 II-113] 창업지원사업에 참여하지 않은 이유(1+2순위)

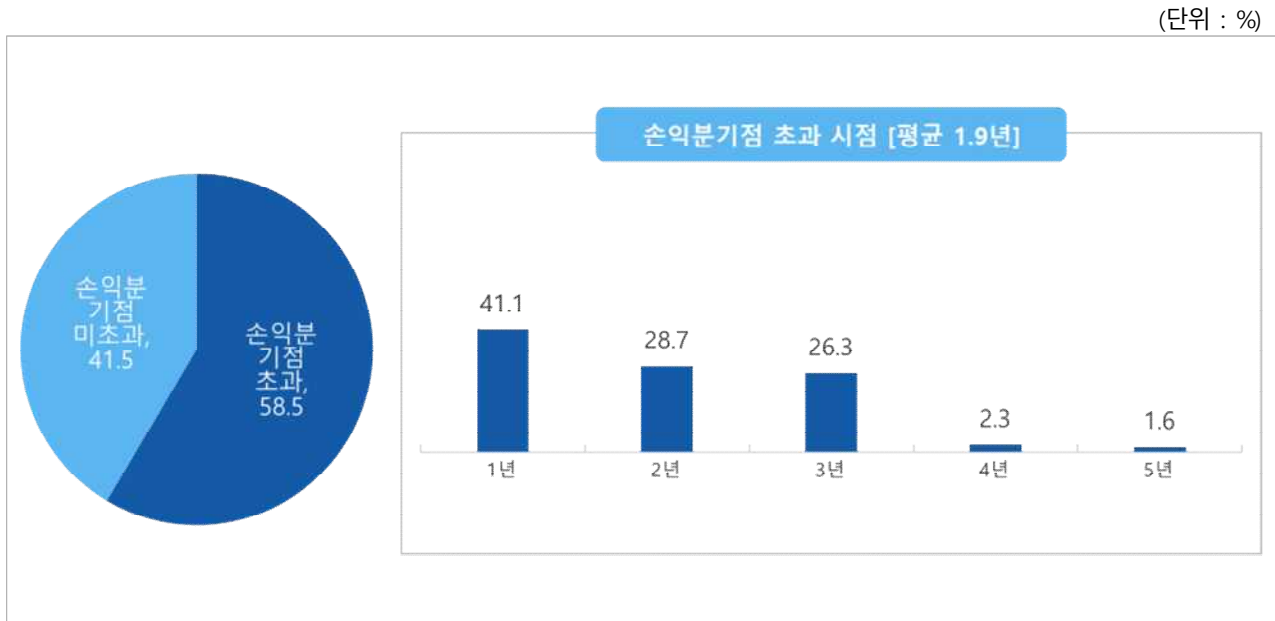
(단위 : 개, %, 복수응답)

구분	모집단 크기	신용등급 제한 등 기본 자격 요건이 까다로워서	창업지원 사업에 대해 알지 못해서	자체해결 가능 하므로 활용 필요성이 없어서	창업지원 사업 행정절차 및 구비 서류가 복잡해서	지원받더라도 지원금액 등 혜택이나 효과가 너무 작을 것 같아서	선정평가 요건이 까다로워 통과 하기가 어렵다고 판단해서	원하는 지원 프로그램이나 콘텐츠가 없어서	기타 이유로	
전체	(32440)	31.9	31.8	31.0	28.1	17.3	17.1	8.7	3.3	
업종	정보통신방송서비스	(5499)	26.9	27.3	54.4	22.3	3.5	7.6	1.6	4.6
	정보통신방송기기	(11719)	20.6	28.3	35.8	33.0	8.6	16.6	4.4	2.2
	소프트웨어	(15222)	42.3	36.2	18.9	26.5	29.0	20.9	14.5	3.7
세부업종	통신서비스	(298)	10.5	28.7	50.9	33.1	16.0	11.5	14.5	1.0
	방송서비스	(1091)	52.8	15.6	25.7	36.2	2.5	24.6	1.1	0.4
	정보서비스	(4109)	21.2	30.3	62.3	17.8	2.8	2.8	0.8	6.1
	전자부품	(3238)	18.4	29.6	51.5	19.0	9.8	2.9	9.1	-
	컴퓨터 및 주변기기	(321)	12.6	36.8	48.8	25.5	3.5	21.5	4.5	-
	통신 및 방송기기	(771)	11.7	21.6	55.5	17.9	5.2	12.2	6.5	-
	영상 및 음향기기	(221)	29.4	44.5	26.2	14.8	11.8	20.5	-	-
	정보통신응용기반기기	(7169)	22.7	27.6	26.3	41.9	8.6	22.9	2.2	3.5
	패키지 소프트웨어	(9299)	49.2	54.7	17.1	27.0	23.6	8.8	7.8	5.0
	게임소프트웨어	(1443)	22.8	24.4	28.7	38.4	11.6	20.5	14.8	4.8
	IT서비스	(4480)	34.3	1.5	19.4	21.5	45.9	46.2	28.4	0.6
매출액규모	1억 미만	(17845)	38.4	35.8	35.7	19.2	19.2	14.7	9.1	1.2
	1억~5억 미만	(8753)	28.4	24.9	21.9	43.6	13.7	17.4	7.1	7.9
	5억~10억 미만	(2510)	12.3	39.0	32.6	23.5	7.7	30.5	6.3	4.7
	10억~50억 미만	(2890)	21.6	25.2	25.7	40.5	24.6	19.9	13.2	1.0
	50억~100억 미만	(329)	12.4	14.2	50.4	24.8	26.8	16.0	5.6	2.1
100억 이상	(112)	28.9	10.0	38.1	41.3	4.9	15.2	14.8	6.5	
종사자규모	1~9명	(28884)	33.7	33.6	30.4	27.2	17.7	16.9	8.8	2.4
	10~19명	(1820)	17.6	18.3	32.7	35.9	21.9	24.7	12.2	8.2
	20~49명	(1563)	16.7	14.4	40.8	36.3	4.7	12.1	1.8	14.1
	50~99명	(165)	19.0	33.3	37.5	18.5	20.3	21.9	11.5	3.3
	100~299명	(7)	26.4	-	26.4	47.2	-	73.6	-	-
300명이상	(2)	-	-	-	-	-	-	-	100.0	
권역별	서울	(10519)	30.0	6.0	33.5	24.3	23.4	23.4	20.6	6.5
	인천/경기	(14242)	29.8	54.3	24.6	33.1	18.2	14.8	1.2	-
	대전/세종/충청/강원	(2157)	48.7	12.9	24.7	12.0	5.0	33.3	17.1	13.2
	부산/울산/경남	(3506)	52.2	38.4	37.7	28.6	2.4	0.1	1.2	2.8
	대구/경북	(1230)	3.4	23.5	62.2	17.0	11.7	17.4	3.2	-
광주/전라/제주	(786)	1.5	6.6	53.4	48.1	28.7	6.1	3.5	-	

라. 손익분기점 초과여부 및 시점

- 2022년 말 기준 '손익분기점을 초과한 기업'은 58.5%이며, 손익분기점 초과까지 소요기간은 평균 1.9년인 것으로 나타남
- 손익분기점을 초과한 기업의 경우, 초과 시점으로 '1년'이 41.1%로 가장 많고, 다음으로 '2년'(28.7%), '3년'(26.3%), '4년'(2.3%) 등의 순으로 나타남

[그림 Ⅱ-75] 손익분기점 초과여부 및 시점



◇ 손익분기점 초과여부 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업(N=44,791)

◇ 손익분기점 초과 시점 응답자 Base : 창업 7년 이내 기업 중 손익분기점 초과 기업(N=26,215)

특성별 결과

- 업종별로 손익분기점 초과 시점은 정보통신방송서비스가 1.6년으로 가장 빨랐으며, 정보통신 방송기기(1.7년), 소프트웨어(2.3년) 순으로 나타남
- 세부업종별로는 전자부품이 1.5년으로 가장 빨랐으며, 정보서비스(1.6년), 통신서비스(1.7년), 방송서비스(1.7년), 통신 및 방송기기(1.7년), 영상 및 음향기기(1.7년) 등의 순임
- IT서비스는 2.8년으로 타 업종 대비 가장 오래 걸림

[표 II-114] 손익분기점 초과여부

(단위 : 개, %)

구분		모집단 크기	손익분기점 초과	손익분기점 미초과
전체		(44791)	58.5	41.5
업종	정보통신방송서비스	(6166)	62.3	37.7
	정보통신방송기기	(13428)	80.2	19.8
	소프트웨어	(25197)	46.1	53.9
세부업종	통신서비스	(298)	72.1	27.9
	방송서비스	(1103)	64.6	35.4
	정보서비스	(4764)	61.1	38.9
	전자부품	(3576)	89.8	10.2
	컴퓨터 및 주변기기	(383)	90.3	9.7
	통신 및 방송기기	(961)	92.1	7.9
	영상 및 음향기기	(249)	79.1	20.9
	정보통신응용기반기기	(8259)	74.2	25.8
	패키지 소프트웨어	(15588)	47.8	52.2
	게임소프트웨어	(2160)	68.9	31.1
	IT서비스	(7448)	35.9	64.1
매출액규모	1억 미만	(23952)	44.0	56.0
	1억~5억 미만	(12479)	69.1	30.9
	5억~10억 미만	(3755)	88.2	11.8
	10억~50억 미만	(3912)	79.4	20.6
	50억~100억 미만	(526)	93.8	6.2
	100억 이상	(166)	93.9	6.1
종사자규모	1~9명	(39886)	56.6	43.4
	10~19명	(2532)	79.0	21.0
	20~49명	(2159)	65.7	34.3
	50~99명	(176)	97.4	2.6
	100~299명	(36)	100.0	-
	300명이상	(2)	100.0	-
권역별	서울	(15074)	60.3	39.7
	인천/경기	(19254)	55.9	44.1
	대전/세종/충청/강원	(3300)	61.4	38.6
	부산/울산/경남	(4177)	55.9	44.1
	대구/경북	(2055)	65.0	35.0
	광주/전라/제주	(932)	70.9	29.1

[표 II-115] 손익분기점 초과시점

(단위 : 개, %, 년)

구분		모집단 크기	1년	2년	3년	4년	5년	평균
전체		(26215)	41.1	28.7	26.3	2.3	1.6	1.9
업종	정보통신방송서비스	(3841)	53.7	34.2	10.6	1.5	-	1.6
	정보통신방송기기	(10765)	50.9	33.7	12.6	0.5	2.5	1.7
	소프트웨어	(11608)	27.9	22.2	44.2	4.3	1.3	2.3
세부업종	통신서비스	(215)	44.1	47.3	6.8	1.8	-	1.7
	방송서비스	(713)	45.8	41.6	9.3	3.3	-	1.7
	정보서비스	(2913)	56.4	31.4	11.1	1.1	-	1.6
	전자부품	(3212)	57.3	40.3	1.1	1.3	-	1.5
	컴퓨터 및 주변기기	(346)	48.6	27.9	21.1	2.4	-	1.8
	통신 및 방송기기	(885)	51.1	27.5	19.6	-	1.7	1.7
	영상 및 음향기기	(197)	48.2	35.2	16.6	-	-	1.7
	정보통신응용기반기기	(6126)	47.6	31.3	16.9	-	4.1	1.8
	패키지 소프트웨어	(7449)	36.0	23.3	37.7	2.5	0.5	2.1
	게임소프트웨어	(1489)	22.1	30.0	35.4	12.6	-	2.4
	IT서비스	(2671)	8.4	15.0	67.4	4.9	4.4	2.8
매출액규모	1억 미만	(10530)	50.9	15.1	32.7	1.4	-	1.8
	1억~5억 미만	(8619)	29.4	41.5	21.4	3.5	4.3	2.1
	5억~10억 미만	(3312)	53.1	28.9	15.8	2.3	-	1.7
	10억~50억 미만	(3105)	28.6	37.3	29.9	2.5	1.8	2.1
	50억~100억 미만	(493)	36.6	35.5	26.0	1.9	-	1.9
100억 이상	(156)	35.3	42.0	20.3	2.3	-	1.9	
종사자규모	1~9명	(22586)	41.7	28.9	25.7	1.9	1.8	1.9
	10~19명	(2000)	18.0	33.7	42.0	5.6	0.8	2.4
	20~49명	(1419)	63.3	19.0	13.8	4.0	-	1.6
	50~99명	(171)	43.9	30.3	23.8	2.1	-	1.8
	100~299명	(36)	80.9	8.9	10.3	-	-	1.3
300명이상	(2)	100.0	-	-	-	-	1.0	
권역별	서울	(9094)	25.0	23.7	48.6	2.7	-	2.3
	인천/경기	(10765)	54.9	30.1	13.1	1.8	0.1	1.6
	대전/세종/충청/강원	(2025)	42.1	17.7	25.8	-	14.3	2.3
	부산/울산/경남	(2334)	52.0	22.7	15.0	5.2	5.0	1.9
	대구/경북	(1336)	30.4	57.4	9.1	3.0	-	1.8
광주/전라/제주	(660)	16.7	71.3	10.2	1.8	-	2.0	

부록 조사표



A

기업 일반현황

※ 기업 일반현황은 2023년 6월 30일을 기준으로 응답해 주십시오.

A1 기업개요 및 일반현황

업체명				설립년월	년	월
사업자등록번호	-			대표 전화번호	()	-
소재지 주소(본사)	시(도)	구(시/군)	동(읍/면) _____			
주 업종 (매출액 비중 상위 1위 업종 택1)	[정보통신방송서비스]					
	① 통신서비스		② 방송서비스		③ 정보서비스	
	[정보통신방송기기]					
	④ 전자부품		⑤ 컴퓨터 및 주변기기		⑥ 통신 및 방송기기	
[소프트웨어]						
⑦ 영상 및 음향기기		⑧ 정보통신응용기기				
⑨ 패키지 소프트웨어		⑩ 게임소프트웨어		⑪ IT서비스		
주요제품서비스	※ 주요제품/서비스명을 최대 3개까지 세부적으로 적어 주십시오.					
	①					
	②					
	③					
회사 형태	① 회사법인 ② 개인사업자		자본금	백만원		
대표자 성별	① 남 ② 여		대표자 연령	만 세		
M&A 경험 여부	① 현재 추진 중 ② 경험 있음 (추진년도 : 년) ③ 경험은 없으나, 향후 의향 있음 ④ 경험 및 의향 없음					
	※ M&A(Mergers and Acquisitions) : 기업의 '인수' 와 '합병' 을 뜻함 (피인수·합병 포함) - '인수'란 한 기업이 다른 기업의 자산을 매입하거나 주식을 취득하는 등의 방법으로 경영권 또는 영업권 획득을 의함 - '합병'이란 두 개 이상의 기업들이 하나로 합쳐져서 단일한 기업으로 되는 것을 의미함					
인증 여부 (유효 인증 모두 체크)	① 벤처기업 ② INNOBIZ ③ MAINEIZ ④ 해당사항 없음					
기업 성장단계	① 진입기 ② 성장기 ③ 성숙기 ④ 쇠퇴기					

※ 아래는 기업 성장단계에 대한 설명입니다. 설명을 참고하시어 귀사의 현재 성장단계를 선택해주시기 바랍니다.

구분	설명
진입기	회사를 창업하고 제품서비스를 개발하는 단계 및 첫 제품이나 서비스를 시장에 출시하여 매출이 발생하는 단계
성장기	후속 신규제품 및 서비스가 도출되어 매출이 증가하고 시장이 다각화되는 단계
성숙기	기업이 안정화 되거나 주시시장에 상장되는 등 산업 내에서 선도적 시장 지위를 갖는 단계
쇠퇴기	뚜렷한 매출성과 향상 없이 기업 활동이 정체되거나 축소될 가능성이 있는 상태

B 창업관련 일반정보 (창업 7년 이내의 기업만 작성)

※ 지금부터는 2016년 이후(2016년 ~ 2022년) 창업한 기업만 응답해주시시오

B1 창업자 일반 정보 (공동창업의 경우 대표대표자 기준으로 작성)

2023년 현재 기준 대표이사는 귀사의 창업자입니까?		① 예	② 아니오												
창업당시 연령	① 20대 이하 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상														
창업 형태	① 단독 창업 ② 공동/팀 창업 ※ 창업 형태는 사업자등록증에 기재된 대표자 수에 따라 구분됩니다. (대표자 수 1인 : 단독 창업, 대표자 수 2인 이상 : 공동/팀 창업)														
창업당시 학력, 시점, 전공	창업 당시 학력	창업 시점	창업 당시 전공 (전문학사 이상 응답)												
	① 고등학교 이하 ② 전문대학교 ③ 일반대학교 ④ 대학원(석사) ⑤ 대학원(박사)	① 재학 중 창업 ② 휴학 중 창업 ③ 졸업 후 창업 ④ 중퇴 후 창업	① 인문계열 ② 사회계열 ③ 교육계열 ④ 공학계열 ⑤ 자연계열 ⑥ 의약계열 ⑦ 예체능계열												
※ 응답 방법 : 창업 당시 학력 응답 → 창업 시점 → 창업 당시 전공 순으로 응답해 주십시오.															
창업직전 취업여부	① 취업 상태 (☑ 근무직종으로 이동) ② 미취업 상태 (☑ B2로 이동)														
	근무 직종 (창업직전 취업상태였던 경우)														
	<table border="1"> <tr> <td>① 관리자 (경영자, 임원 등)</td> <td>② 전문직 (연구·개발 등)</td> </tr> <tr> <td>③ 사무직</td> <td>④ 서비스·판매직 (영업, 마케팅 등)</td> </tr> <tr> <td>⑤ 기능·장치조작직</td> <td>⑥ 단순노무직</td> </tr> <tr> <td>⑦ 기타 종사자</td> <td></td> </tr> </table>			① 관리자 (경영자, 임원 등)	② 전문직 (연구·개발 등)	③ 사무직	④ 서비스·판매직 (영업, 마케팅 등)	⑤ 기능·장치조작직	⑥ 단순노무직	⑦ 기타 종사자					
① 관리자 (경영자, 임원 등)	② 전문직 (연구·개발 등)														
③ 사무직	④ 서비스·판매직 (영업, 마케팅 등)														
⑤ 기능·장치조작직	⑥ 단순노무직														
⑦ 기타 종사자															
근무처 (창업직전 취업상태였던 경우)															
<table border="1"> <tr> <td>① 중소기업·벤처기업</td> <td>② 중견기업</td> <td>③ 대기업</td> <td>④ 외국계 기업</td> </tr> <tr> <td>⑤ 공공(연구)기관</td> <td>⑥ 민간연구소</td> <td>⑦ 대학교</td> <td>⑧ 일반협회·단체</td> </tr> <tr> <td>⑨ 정부·지자체</td> <td>⑩ 기타 ()</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				① 중소기업·벤처기업	② 중견기업	③ 대기업	④ 외국계 기업	⑤ 공공(연구)기관	⑥ 민간연구소	⑦ 대학교	⑧ 일반협회·단체	⑨ 정부·지자체	⑩ 기타 ()		
① 중소기업·벤처기업	② 중견기업	③ 대기업	④ 외국계 기업												
⑤ 공공(연구)기관	⑥ 민간연구소	⑦ 대학교	⑧ 일반협회·단체												
⑨ 정부·지자체	⑩ 기타 ()														

B2 귀하의 창업동기는 무엇입니까? 순서대로 2순위까지 선택하십시오.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 아이디어를 사업화하기 위하여
- ② 다양한 창업 성공사례 접촉을 계기로
- ③ 업종, 산업 전망이 창업에 유리해서
- ④ 더 큰 경제적 수입(소득)을 위하여
- ⑤ 적성에 맞는 일을 하기 위하여
- ⑥ 창업관련 정부 정책 사업 참여를 계기로 (정부 창업지원 프로그램 등)
- ⑦ 자유롭게 일할 수 있기 때문에
- ⑧ 가업승계를 위하여
- ⑨ 근무직장에 비전이 없어서
- ⑩ 창업 외 다른 선택의 여지가 없어서 (취업 곤란, 생계유지 등)
- ⑪ 기타 ()

B3 귀하가 창업을 하는 과정에서 가장 어려웠던 점은 무엇입니까? 순서대로 2순위까지 선택하십시오.

1순위	2순위
-----	-----

- ① 창업 아이디어 및 아이템의 부재
- ② 창업자금 확보의 어려움
- ③ 창업관련 전반적 지식, 능력, 경험 부족
- ④ 창업실패 및 재기에 대한 막연한 두려움
- ⑤ 창업자(기업인)에 대한 부정적인 사회분위기
- ⑥ 창업준비부터 성공하기까지의 경제활동(생계유지) 문제
- ⑦ 기존 직업 활동(휴·겸직, 휴학·학업병행 등)의 제한
- ⑧ 가족과 주변인의 만류
- ⑨ 일과 가정의 양립 어려움

C 인력 현황

※ 지금부터는 2022년 12월 31일을 기준으로 응답해 주십시오.

C1 귀사의 인력구성 현황을 아래 응답요령을 참고하시어 기재해 주시기 바랍니다. (하단 '응답요령' 참고)

구분	관리자	전문직	사무직	서비스·판매직	기능·장치조작직	단순노무직	기타종사자	합계
2022년 12월 31일 기준	전체인력	명	명	명	명	명	명	명
	남성 여성	명 명	명 명	명 명	명 명	명 명	명 명	명
	외국인 인력	명	명	명	명	명	명	명
	부족인력	명	명	명	명	명	명	명

<응답 요령>

- ※ '전체인력' 은 정규직과 비정규직 근로자의 합으로서 대표자와 외국인 인력을 포함 (파견근로자 제외)
- ※ '부족인력' 은 2022년 12월 31일 기준 필요인력수와 현원의 차이를 의미함. 평균 인력수가 과잉이거나 부족하지 않은 경우 0명으로 표기
- ※ '전문직(연구·개발 등)' 은 부설연구소 및 전담부서 유무와 관계없이 R&D를 전담하는 모든 인력을 의미함
- ※ 부족인력은 채용계획이 없는 직종이거나 해당 직종이 필요 없는 경우 0명으로 표기하여 빈칸 없이 모두 기입
- ※ 아래는 각 직종에 대한 설명입니다. 1인이 다수의 직무를 맡고 있는 경우 가장 주요한 업무내용으로 선택해 주십시오

구분	설명
관리자	직접적으로 생산활동을 수행하지 않는 자로서 인사, 기획 등 기업 경영활동을 위한 주요 의사결정자 (대표자, 고위 임원, 각 부서의 장·팀장/관리장·책임자 등)
전문직	높은 전문지식과 경험을 기초로 연구 개발 및 개선업무를 수행하는 자 또는 기술적 지식과 경험을 기초로 전문가의 지휘 하에서 기술적 업무에 종사하는 자 (연구원, 시험원, 컨설턴트, 설계/분석가, 개발자, 기획자, 프로그래머, 엔지니어, 전문가, DB운영자, 장비기술자 등)
사무직	직접적으로 생산활동을 수행하지 않는 자로서 문서수발, 문서작성, 문서정리 등 순수한 행정 업무에 종사하는 자 (각 사무원, 검수원, 작성원, 입력기록원, 관리원, 보조원, 경리, 비서 등)
서비스·판매직	생산활동에 참여하지 않는 자로서 제품·서비스의 광고, 판매 등 영업활동에 종사하는 자 (각 서비스 종사원, 안내원, 해설사, 승무원, 영업원, 모집인, 중개인, 판매원, 판촉원 등)
기능·장치조작직	관련 지식과 기술을 응용하여 기계/장비/설치 등 제품생산 과정에 종사하는 자 또는 생산에 직결되는 현장작업에 종사하는 자 또는 이와 같은 생산의 보조작업에 종사하는 자 (제조원, 공급원, 검사원, 정비수리원, 기계/장치조작원, 기관사, 운전원 등)
단순노무직	단순하고 일상적이며, 거의 제한된 창의와 판단만을 필요로 하는 단순 직무에 종사하는 자 (배달원, 택배원, 운반/하역원, 미화원, 검표원, 복지도우미, 건설/광업 노무종사원 등)
기타종사자	상기의 직종에 해당하지 않는 직종에 종사하는 자

C2 귀사의 근로자 학력을 기재해 주시기 바랍니다. (C1 2022년 12월 31일 기준 전체인력으로 작성해주세요.)

구분	고졸이하	전문대졸	대졸	대학원졸(석사)	대학원졸(박사)	합계
2022년 12월 31일 기준 전체인력	명	명	명	명	명	명

C3 귀사의 근로자 연령대를 기재해 주시기 바랍니다. (C1 2022년 12월 31일 기준 전체인력으로 작성해주세요.)

구분	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	합계
2022년 12월 31일 기준 전체인력	명	명	명	명	명	명

C6

(C1에서 외국인 근로자가 있는 경우)

귀사가 외국인 근로자를 고용하는 이유는 무엇입니까?

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| ① 해당분야에 내국인 구직자가 부족해서 | ② 국내인력보다 기술수준이 우수해서 |
| ③ 인건비 절감을 위해서 | ④ 해외시장 진출(수출 및 현지화)을 위해서 |
| ⑤ 신기술 및 상품개발을 위해서 | ⑥ 기타() |

C7

귀사가 최근 1년 동안 참여·활용한 정부의 인력지원정책은 무엇입니까? (해당사항 모두 체크)
 (해당사항 모두 체크, 단 ⑨번 선택의 경우 중복 불가)

- ① 산업기능요원제도
- ② 외국인력제도(고용허가제)
- ③ 훈련 후 채용연계제도 (특성화고 인력양성사업, 기술사관 육성사업 등)
- ④ 신규채용 인건비 보조 (청년추가고용장려금, 일자리함께하기지원금 등)
- ⑤ 장기고용유지 (청년내일채움공제, 청년재직자내일채움공제, 고용안정장려금 등)
- ⑥ 재직자 직업훈련제도 (재직자능력개발훈련지원, 사업주능력개발훈련지원 등)
- ⑦ 고용환경개선제도 (출퇴근버스 및 기숙사 등 투자설비 일부 지원)
- ⑧ 기타 ()
- ⑨ 활용한 적 없음

E5-1

(E5에서 ②, ③, ④를 선택한 경우만 응답)

지금까지 주식 상장을 통한 자금조달을 하지 않은 이유는 무엇입니까? 주요 이유부터 순서대로 2순위까지 선택하십시오.

1순위	2순위
-----	-----

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------|
| ① 상장을 위한 외형적 요건 충족 어려움 (자기자본, 시가총액 등) | ② 한국거래소(KRX) 질적심사* 통과 어려움 |
| ③ 기업 공시의무 부담 | ④ 외부 감사의견** '적정' 획득 어려움 |
| ⑤ 특례상장*** 요건 획득이 어려움 | ⑥ 회사에 대한 지배력 약화 |
| ⑦ 상장에 따른 혜택이 그리 크지 않음 | ⑧ 주식상장 관련 지식/경험 부족 |
| ⑨ 주식 상장에 대한 관심이 없음 | ⑩ 기타 () |

* 질적심사란 상장기업으로서 적격성을 갖추고 있는지를 판단하기 위해 기업의 계속성, 경영투명성, 경영 안정성, 기타 투자자 보호 등을 검토하는 것을 의미
 ** 감사의견이란 공인회계사가 기업을 감사하여 그 내용이 회계 정보로서 적절한 가치를 지니는지에 관해 감사보고서에서 표명하는 의견으로서 '적정', '한정', '부적정', '의견 거절' 등이 있음
 *** 특례상장이란 기업이 당사는 이익을 내지 못하더라도 기술성과 성장성을 평가해 상장 기회를 제공하는 제도

E6 귀사는 2022년도에 국내 및 해외 투자 유치 경험이 있으십니까?

E6-1

(E6에서 영역별로 경험이 있음을 선택한 경우만 응답)

그렇다면, 국내 및 해외 투자를 유치한 건수와 금액은 어느 정도입니까?

구 분	E6 투자유치 경험		E6-1 투자유치 건수 및 금액 (경험이 있는 영역만 응답)	
	있음	없음	투자유치 건수	투자유치 금액
국 내	①	②	건	백만원
해 외	①	②	건	백만원

E6-2

국내 및 해외 투자유치에 어려움을 느끼신다면 그 이유는 무엇입니까?

국내와 해외 각각 투자유치 시 느끼는 어려움을 모두 선택해주시시오.(해당사항 모두 체크)

구 분	E6-2	
	국내의 투자유치 시 어려움	해외
① 투자자 연결 어려움		
② 투자유치 관련 지식/경험 부족		
③ 투자자와 기업 간 기업가치 인식의 차이		
④ 투자유치 관련 법적검토 어려움		
⑤ 과도한 지분요구		
⑥ 정부 규제로 인한 어려움(사업규제 등)		
⑦ 투자유치 관련 법제적 환경의 어려움(인허가 등)		
⑧ 기타 ()		
⑨ 어려움을 느끼지 않음 (타 항목과 복수응답 불가)		

E7 귀사의 총 투자액 및 부문별 투자비중은 얼마입니까?

구 분	투자액	국내설비 투자액	국내R&D 투자액	해외 투자액	기타	합계
2022년 투자액	백만원	%	%	%	%	100%

※ 국내설비투자액 : 신규사업을 위한 투자, 기존설비확대를 위한 투자, 자동화 등 합리화 투자, 유지보수 포함
 ※ 해외투자액 : 해외 직접진출을 위해 지출된 투자액을 의미함

F 시장 및 수출 현황

※ 지금부터는 2022년 12월 31일을 기준으로 응답해 주십시오.

F1 귀사는 해외진출 또는 수출을 하셨습니까? 하셨다면 해외진출/수출 유형을 선택해 주십시오 (해당사항 모두 체크, 단 ①~⑤번 응답을 선택한 경우 ⑥번과 중복 안 됨)

- ① 해외 수출
- ② 현지에 단독 사업장 설립
- ③ 현지 기업 인수·합병
- ④ 현지에 합작법인 설립
- ⑤ 현지 기업과 전략적 제휴
- ⑥ 해당사항 없음 (F2로 이동)

※ 해외수출 : 직접수출, 간접수출 등 국내에서 외국으로의 물품 이동을 통해 내국의 제품서비스를 외국에 판매
 ※ 현지에 단독 사업장 설립 : 단독으로 현지에 신규법인, 지사, 사무소 등을 설립
 ※ 현지 기업 인수·합병 : 현지 기업의 지분확보를 통한 경영권 인수, 합병
 ※ 현지에 합작법인 설립 : 공동투자를 통해 현지에 합작법인 설립
 ※ 현지 기업과 전략적 제휴 : 현지 기업과 기술개발, 생산, 판매, 자본, 조달 협력 등을 통한 진출. 단 M&A와 달리 양 법인의 독립성은 유지

(F1에서 ①~⑤ 해외진출 기업만 응답)
F1-1 귀사의 해외진출/수출 지역은 어디입니까? (해당사항 모두 체크)
 ☞ F1-2로 이동

대륙	국가				
아시아	① 중국	② 일본	③ 태국	④ 인도네시아	⑤ 베트남
	⑥ 필리핀	⑦ 인도	⑧ 기타()		
북미	⑨ 미국	⑩ 캐나다	⑪ 기타()		
남미	⑫ 멕시코	⑬ 브라질	⑭ 아르헨티나	⑮ 기타()	
유럽	⑯ 영국	⑰ 독일	⑱ 프랑스	⑲ 러시아	⑳ 기타()
오세아니아	㉑ 오스트레일리아	㉒ 뉴질랜드	㉓ 기타()		
중동/아프리카	㉔ 사우디	㉕ 이집트	㉖ 남아공	㉗ 기타()	

(F1에서 ①~⑤ 해외진출 기업만 응답)
F1-2 귀사가 해외진출/수출 과정에서 느끼는 어려움은 다음 중 무엇입니까? 주요 이유부터 순서대로 2순위까지 선택하십시오.

1순위	2순위

- ① 기술력 부족
- ② 무역 전문 인력 부족
- ③ 시장정보 부족 등 거래처 발굴 문제
- ④ 해외진출 필요자금 부족
- ⑤ 수출관련 절차적 규제부담(선박, 통관 등)
- ⑥ 현지 시장 규격 및 인증요구
- ⑦ 언어장벽(계약협상, 통번역 등)
- ⑧ 기업 신인도 부족
- ⑨ 국내 레퍼런스 확보 기회 부족
- ⑩ 기타()

F2

(F1에서 ⑥ 해외진출을 하지 않은 기업만 응답)

귀사는 향후 해외진출(해외수출, 해외투자)을 할 계획이 있으십니까?

① 해외진출 계획 있음

② 해외진출 계획 없음 (← FAE 이동)

F3

귀사가 향후 신규/추가로 해외진출/수출을 희망하는 국가는 어디입니까?

대륙	국가				
아시아	① 중국	② 일본	③ 태국	④ 인도네시아	⑤ 베트남
	⑥ 필리핀	⑦ 인도	⑧ 기타()		
북미	⑨ 미국	⑩ 캐나다	⑪ 기타()		
남미	⑫ 멕시코	⑬ 브라질	⑭ 아르헨티나	⑮ 기타()	
유럽	⑯ 영국	⑰ 독일	⑱ 프랑스	⑲ 러시아	⑳ 기타()
오세아니아	㉑ 오스트레일리아	㉒ 뉴질랜드	㉓ 기타()		
중동/아프리카	㉔ 사우디	㉕ 이집트	㉖ 남아공	㉗ 기타()	
미정	㉘ 구체적인 진출/수출 국가는 미정				

F4

다음 중 성공적인 해외진출/수출을 위해 필요하다고 생각하는 정부정책과 지원사업은 무엇입니까?
(해당사항 모두 체크)

- ① 금융지원 (현지 금융조달 지원, 산업육성자금 융자 등)
- ② 기술개발지원 (차세대 핵심환경기술개발, 중소기업 기술혁신개발 등)
- ③ 수주지원 (타당성조사, 국제공동연구, 입찰지원 등)
- ④ 판매 및 마케팅지원 (박람회, 환경기술 로드쇼, 공동상표지원 등)
- ⑤ 인력양성지원 (전문인력양성 지원사업, 해외초청연수 등)
- ⑥ 해외진출정보제공 (홈페이지, 안내서, 사업 및 투자유치 설명회 등)
- ⑦ 외교적 지원 (투자협정, 정부 간 협상 등)
- ⑧ 컨설팅서비스 (수출상담, KOTRA, 중소기업진흥공단 등)
- ⑨ 현지애로해소지원 (해외협력센터, 해외공관, 무역관 등)
- ⑩ 해외진출전략 수립 (진출유망국가, 업종 및 전략제시 등)
- ⑪ 해외투자/수출전문가 pool 제공 (개별 컨설팅 등을 위한 정보 제공)
- ⑫ 기타 ()

G 기술개발(R&D) 및 생산(상용화) 현황

※ 지금부터는 2022년 12월 31일을 기준으로 응답해 주십시오.

G1 귀사는 자체 연구개발 관련 기술연구소나 연구개발 전담부서를 보유하고 있습니까?

- ① 기업부설연구소 (인가)
- ② 연구개발전담부서 (인가)
- ③ 기업부설연구소/연구전담부서 (비인가)
- ④ 연구개발인력만 보유
- ⑤ 연구조직 및 인력 미보유

※ 인가, 비인가 여부는 기업부설연구소/전담부서 신고관리시스템에 신고/인정 여부를 기준으로 합니다.

G2 귀사의 주력제품 및 서비스의 기술수준은 어느 정도 수준입니까?

G2-1	세계	① 세계 최고수준 (100% 수준)	② 세계 최고기술과 동등한 수준 (90%~99% 수준)	③ 세계 최고기술에 근접한 수준 (80%~89% 수준)	④ 세계 최고기술보다 다소 뒤쳐진 수준 (70%~79% 수준)	⑤ 세계 최고기술보다 낮은 수준 (69% 이하 수준)
		① 국내 최고수준 (100% 수준)	② 국내 최고기술과 동등한 수준 (90%~99% 수준)	③ 국내 최고기술에 근접한 수준 (80%~89% 수준)	④ 국내 최고기술보다 다소 뒤쳐진 수준 (70%~79% 수준)	⑤ 국내 최고기술보다 낮은 수준 (69% 이하 수준)

G3 귀사의 기술 확보 방법은 무엇입니까? (해당사항 모두 체크) (해당사항 모두 체크, 단 ①~⑤번 응답을 선택한 경우 ⑥번과 중복 안 됨)

- ① 자체개발 (← G3-1로 이동)
- ② 위탁개발 (← G3-2로 이동)
예) 외주에 의한 개발 등
- ③ 기술제휴 (← G3-3으로 이동)
- ④ 기술이전 (← G3-4로 이동)
예) 기술매매, 라이선스, M&A 등
- ⑤ 기타 ()
← G4로 이동
- ⑥ 특별한 기술이 필요 없음 (← G4로 이동)

G3-1 (G3에서 ①을 선택한 경우에만 응답) 자체 기술개발 시 애로사항은 무엇입니까?

- ① 개발인력 확보 곤란
- ② 개발인력의 잦은 이직
- ③ 기술 개발기간 장기화
- ④ 기술개발 자금부족
- ⑤ 기술개발 경험부족
- ⑥ 연구설비 기자재 부족
- ⑦ ICT 기술의 짧은 Life Cycle
- ⑧ 기타()

G3-2 (G3에서 ②를 선택한 경우에만 응답) 위탁개발 시 애로사항은 무엇입니까?

- ① 위탁기관의 기술이해 부족
- ② 적합한 외부 개발기관 부재
- ③ 개발기술의 현실성 부족
- ④ 높은 개발비용
- ⑤ 개발기간 장기화
- ⑥ 기타()

G3-3 (G3에서 ③을 선택한 경우에만 응답) 기술제휴 시 애로사항은 무엇입니까?

- ① 파트너사 정보 부족
- ② 기업문화 양립
- ③ 경영관리의 차이
- ④ 필요 기술 보유기업 부재
- ⑤ 기술 수준의 차이
- ⑥ 파트너사의 제휴 몰입 정도
- ⑦ 기타()

G3-4 (G3에서 ④을 선택한 경우에만 응답) 기술이전 받을 시 애로사항은 무엇입니까?

- ① 기술도입 절차 복잡
- ② 기술도입 기간 장기소요
- ③ 도입기술의 실용성 저하
- ④ 도입 후 유지보수 곤란
- ⑤ 기술도입 정보부족
- ⑥ 기술도입 비용 과다
- ⑦ 전문인력 부족
- ⑧ 기타()

G3-5 (G3에서 ①, ②, ③, ④을 선택한 경우에만 응답) 확보한 기술의 상품화 추진 및 생산 시 애로사항은 무엇입니까?

- ① 생산 및 개발 인력부족
- ② 자금부족
- ③ 생산시설 확보/원자재 조달의 어려움
- ④ 관련 시장의 불확실성(시장 수요 변화 등)
- ⑤ 수요업체의 까다로운 품질인증 요구
- ⑥ 개발 후 유사제품 출현
- ⑦ 기타()

G4 귀사가 등록보유하고 있는 ICT 관련 산업재산권은 몇 건이나 됩니까?

국내 산업재산권				해외 산업재산권	합계 (자동계산)
특허권	실용신안권	디자인권	상표권		
건	건	건	건	건	

※ 산업재산권이란, 지식재산권 중 특허권, 실용신안권, 디자인권, 상표권을 총칭하며, 특허청에서 출원하여 등록됨으로써 배타적 독점권이 부여된 권리를 뜻합니다. (저작권, 신지식재산권은 포함되지 않습니다.)
 ※ 등록 유효기간이 만료된 특허권 및 실용신안권과 PCT 출원 진행 중인 건은 제외함

H**4차 산업혁명 대응 현황**

※ **지금부터는 2023년 6월 30일을 기준으로 응답해 주십시오.**

<4차 산업이란?>

정보, 의료, 교육, 서비스 산업 등 **자식 집약적 산업**을 총칭합니다.

H1 귀사는 4차 산업 관련 제품 및 서비스들 현재 개발 또는 출시하고 있습니까?

- ① 있음, 이미 출시 ② 있음, 현재 개발 중임 ③ 계획 없음 (☞ H3으로 이동)

H2 현재 귀사에서 개발·활용(적용)하고 있는 4차 산업혁명 관련 기술 분야는 무엇입니까?

H2-1 해당 기술을 어떤 방식으로 확보(습득)하고 있습니까?

H2 개발·활용 중인 기술 (해당항목 모두 체크)	H2-1. 해당기술의 확보(습득) 방식 (각 기술별로 택1)				
① 인공지능(AI)	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
② 빅데이터	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
③ 클라우드	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
④ 사물인터넷	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
⑤ 블록체인	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
⑥ 모바일	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
⑦ 가상·증강현실(AR·VR)	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
⑧ 로봇공학(Robotics)	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
⑨ 3D 프린팅	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타
⑩ 기타 (기술명 :)	① 자체개발	② 위탁개발	③ 기술제휴	④ 기술이전	⑤ 기타

H3 효과적인 디지털 신기술(4차 산업) 대응을 위해 우선적으로 필요하다고 생각되는 정책적 지원은 무엇입니까?

- ① 정보제공 및 직원 교육 (☞ H1로 이동) ② R&D 자금 지원 (☞ H1로 이동)
 ③ 정부의 세제지원 (☞ H1로 이동) ④ ICT 전문인력 수급여건 개선 (☞ H1로 이동)
 ⑤ 규제 완화 (☞ H3-1로 이동) ⑥ 기타() (☞ H1로 이동)

H3-1

(H3에서 ⑤를 선택한 경우에만 응답)

앞서 디지털 신기술(4차 산업) 대응을 위한 규제 완화에 대한 구체적인 의견을 말씀해주시기 바랍니다.

2023 ICT 중소기업 실태조사

2023 Survey on actual state of ICT SMEs

본 통계보고서는 과학기술정보통신부의 방송통신발전기금으로 수행한 2023 ICT 중소기업 실태조사 사업의 결과이며, 본 보고서의 내용을 인용 또는 발표하실 때는 반드시 과학기술정보통신부·벤처기업협회 자료임을 밝혀야 합니다.

발행일 : 2024년 1월

발행처 : 과학기술정보통신부 정보통신산업기반과

수행기관 : (사)벤처기업협회 정책연구팀

실사기관 : (주)글로벌리서치

