
한국 창업 생태계의 변화 분석

2021. 4. 26



중소벤처기업부

목 차

I . 분석 배경	1
II . 창업 생태계 외형의 변화	3
1. 창업 생태계의 규모 변화	3
2. 창업 생태계의 질적 성장	5
3. 정부의 창업 생태계 기여	7
III . 창업 생태계 내부의 변화	9
1. 분석 배경	9
2. 주요 분야별 사업화 모델 변화	10
3. 정부 지원 창업기업의 특징과 성과	16
IV . 사회 전반의 시각 변화	19
1. 창업 · 벤처 생태계에 대한 사회적 관심	19
2. 창업 생태계의 역할에 대한 인식 변화	21

I. 분석 배경

◆ [필요성] 지난 30여년간의 창업 생태계의 변화과정 분석 필요

- 정부는 '86년 「중소기업창업 지원법」 제정을 시작으로, 30여년 동안 창업정책을 추진하며 창업 생태계 조성을 뒷받침
- 창업생태계는 지난 30년간 빠르게 변화하고 성장하며, 경제의 한 축으로 자리잡았으나, 생태계 변화과정을 분석하여 공개한 적은 없었음
- 이에, 창업생태계 30년을 ① 외형적 규모 변화, ② 내부 구성 변화, ③ 사회적 시각 변화를 중심으로 살펴보고, 향후 정책에 반영할 필요

◆ [분석 개요] ① 외형변화 + ② 내부변화 + ③ 사회 전반의 시각 변화

① 창업 생태계 외형의 변화 분석 ('00~'20)

- 지난 20년('00~'20)간 창업 생태계의 양적·질적 성장과 정부가 정책적으로 뒷받침한 내용 분석
 - 신설법인·창업기업수, 창업 생태계 위상(포브스선정 청년스타트업, CES 혁신상 등), 정부의 창업생태계 기여(예산, 주요 정책 변화 등) 등 자료 활용

② 창업 생태계 내부의 변화 분석 ('09~'20)

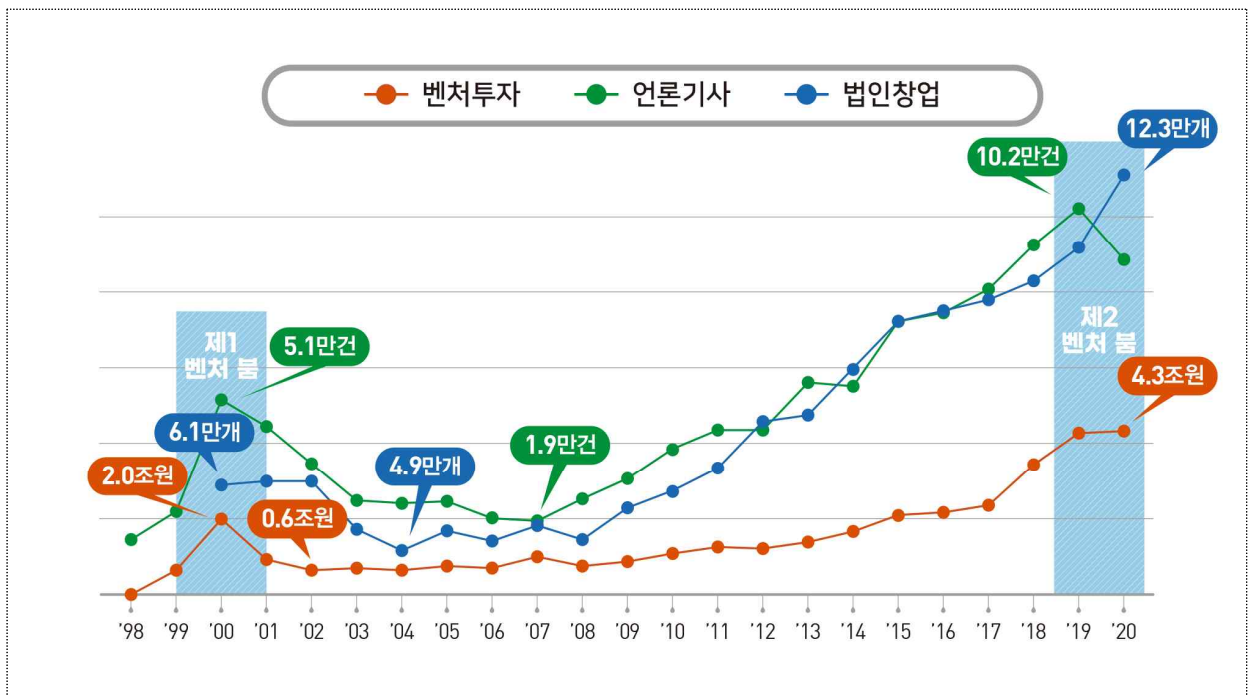
- 지난 12년('09~'20)간 창업 생태계를 주도하는 창업기업의 분야·기술이 어떻게 변화하고 있는지 분석
 - 정부가 12년 동안 지원한 창업기업의 현황 자료 활용

③ 사회 전반의 시각 변화 분석 ('91~'20)

- 지난 30년('91~'20)간 창업 생태계를 바라보는 사회 전반의 인식이 어떻게 변화하고 있는지 분석
 - 30년간의 언론 기사에서 창업 관련 키워드를 추출하여 분석

- '00년대 초반 '제1벤처붐' 지표를 2배 이상 경신한 '제2벤처붐'이 최근 도래
 - (신설법인) '제1벤처붐' 시기 연 6만개 이상 법인 신설 → '00년대 후반 까지 정체 → '12년 이후 매년 역대 최고치 경신, '20년 12만개 돌파
 - * 신설법인(개) : ('00) 61,456 → ('08) 50,855 → ('16) 96,155 → ('20) 123,305
 - (벤처투자) '제1벤처붐' 시기 신규 벤처투자액 2조원 → 이후 정체 → '16년 이후 급등하여 매년 최고치 경신, '19년 4조원 돌파
 - * 신규 벤처투자(억원) : ('00) 19,705 → ('08) 7,247 → ('16) 21,503 → ('20) 43,045
 - (언론기사) '제1벤처붐' 시기 창업·벤처에 대한 언론의 관심 고조(5.1만건) → '00년대 후반까지 정체 → '16년 이후 상승하여 '19년에 관심 최고조(10.1만건)
 - 다만, '20년은 팬데믹 공식 선언(3.11) 이후 코로나19에 사회적 관심이 집중되면서 창업 관련 기사가 '19년 대비 소폭 감소
 - * 언론기사(개) : ('00) 51,182 → ('08) 25,329 → ('16) 74,459 → ('19) 101,937 → ('20) 88,601 (국내 언론매체에서 창업·벤처 관련 키워드가 등장하는 기사 수를 집계한 결과)

< '98~'20 창업생태계 주요 지표 변화 >

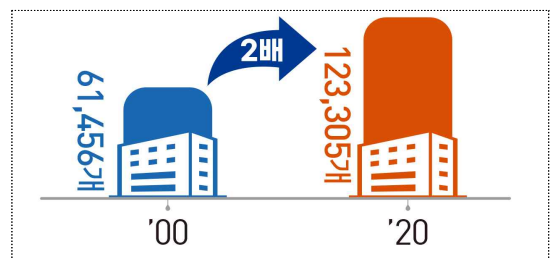


Ⅱ. 창업 생태계 외형의 변화 ('00~'20, 20년간의 변화)

1 창업 생태계의 규모 변화

◆ (신설법인) 20년동안 2배로 증가, 최근에는 역대 최대치 매년 경신

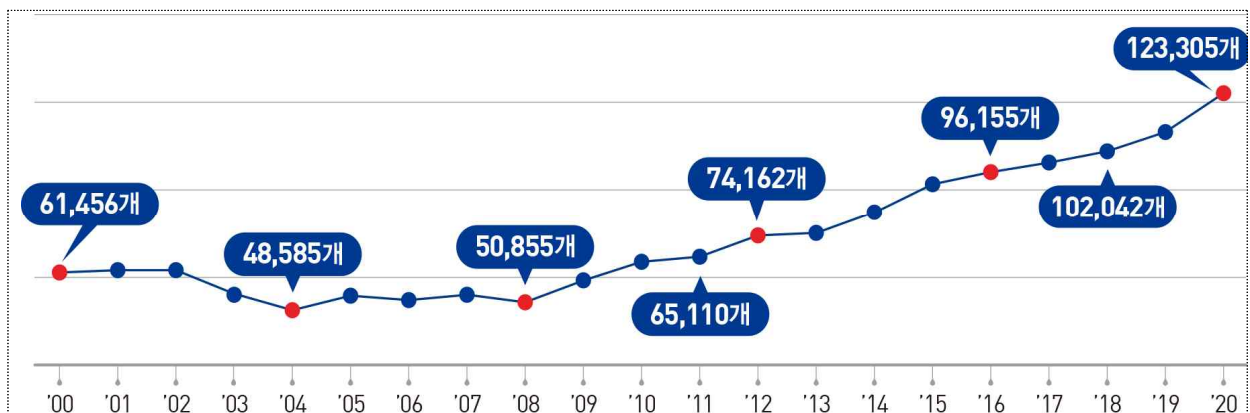
- 한해동안 새로 창업한 법인기업 (신설법인) 수는 20년('00~'20)동안 약 2배 증가 ('00년 61,456개 → '20년 123,305개)



- 특히, 최근 4년간 신설법인이 27,150개 증가 ('16. 9.6 → '20. 12.3만개) 하였는데, 이는 지난 20년 ('00~'20)간 신설법인 증가분(61,849개)의 43.8%
- '00년 61,456개이던 신설법인은 감소추세를 지속하다가 '08년부터 증가세로 전환되었으며, '11년에 65,110개로 '00년 수준을 회복
- '11년부터는 매년 역대 신설법인 최고치를 경신하면서 증가하여, '18년은 10만개 최초 달성, '20년은 12만개를 돌파

* 신설법인 (개) : ('08) 50,855 → ('12) 74,162 → ('16) 96,155 → ('20) 123,305

< '00~'20 연도별 신설법인 추이 >



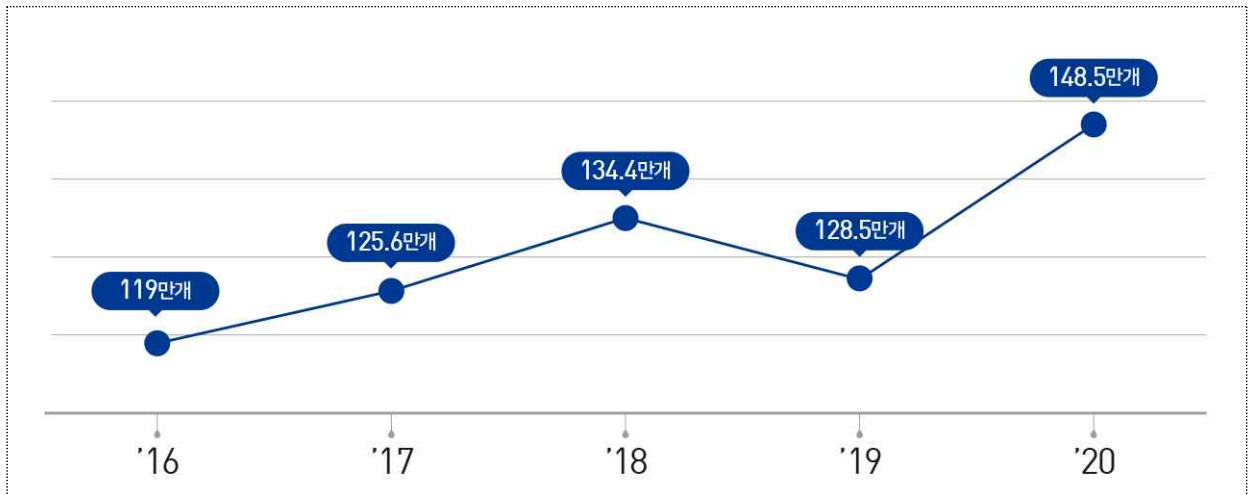
* 출처 : 신설법인동향 및 창업기업동향 ('00~'20)

◆ [창업기업] 매년 증가 추이, 기술기반 창업은 22만개 돌파

□ 개인 창업과 법인 창업을 합한 창업기업 역시 매년 증가 추이이며, 최근 4년간 24.8% 증가 ('16. 119.0 → '20. 148.5만개)

* 창업기업 (만개) : ('16) 119.0 → ('17) 125.6 → ('18) 134.4 → ('19) 128.5 → ('20) 148.5

< '16~'20 연도별 창업기업 추이 >



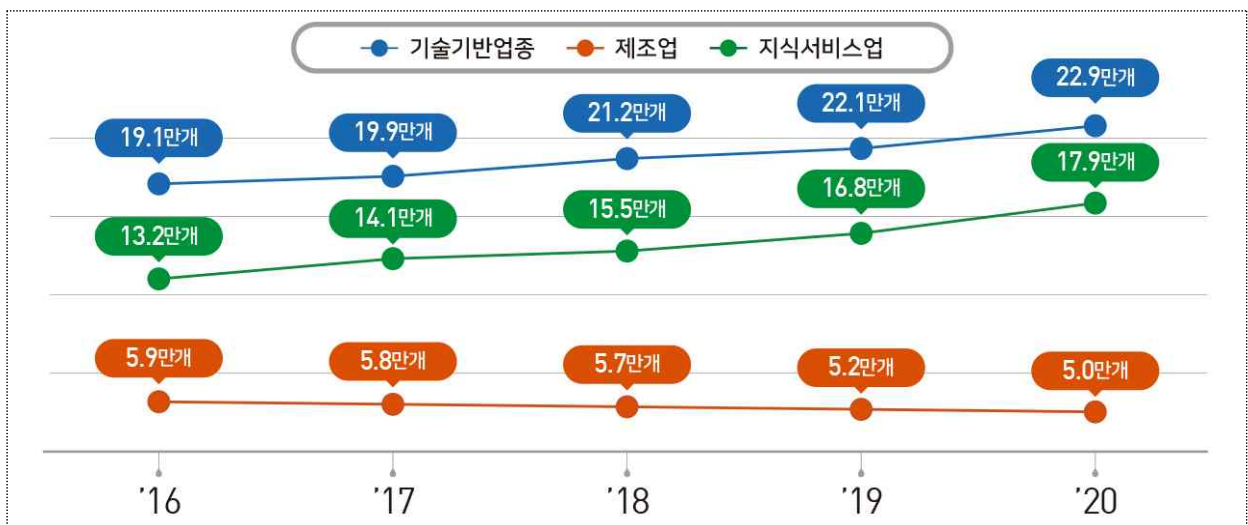
* 출처 : 창업기업동향 ('16~'20, 개인 창업과 법인 창업을 합한 전체 창업기업 통계)

□ 또한, 기술기반 창업*은 최근 4년간 20.1% 증가 ('16. 19.1 → '20. 22.9만개)

* 기술기반업종 : 제조업 및 지식서비스업 6종 (정보통신업, 전문·과학·기술, 사업지원, 교육서비스, 보건·사회·복지, 창작·예술·여가), OECD 및 EU 기준 준용

기술기반창업 (만개) : ('16) 19.1 → ('17) 19.9 → ('18) 21.2 → ('19) 22.1 → ('20) 22.9

< '16~'20 연도별 기술기반 창업기업 추이 >



* 출처 : 창업기업동향 ('16~'20, 개인 창업과 법인 창업을 합한 전체 창업기업 통계)

2

창업 생태계의 질적 성장

◆ 세계 속의 국내 스타트업 생태계의 위상은 점차 상승

- ① 기업가치 10억달러 (약 1조원) 이상 비상장기업인 유니콘기업은 '16년 2개에서 '20년 13개로 급등

< 연도별 유니콘 기업 현황 (개) >

구분	2016	2017	2018	2019	2020
유니콘 기업	2	3	6	10	13

* '20년 유니콘기업 통계는 CB insights 등재 **11개사** + 중기부 자체 파악 **2개사**

- ② 美 포브스지가 선정하는 청년 글로벌 리더 중 한국 스타트업은 '16년 5개 이후 매년 꾸준히 선정되어, 한국 스타트업의 역량을 세계가 인정

* 포브스 글로벌 리더 : 미주 ('11~), 아시아·유럽·아프리카 ('16~) 대륙별 차세대 리더를 각 활동분야별 30인(미주 총 600인, 아시아·유럽 각각 총 300인, 아프리카 30인) 선정

< 2016~2021년 한국인 선정 현황 (단위 : 명) >

구분	2016	2017	2018	2019	2020	2021
한국 선정자 전체	15	32	24	28	25	23
스타트업	5	19	11	16	21	15
중기부 사업 참여	2	10	3	9	19	15

- ③ 최근 3년 동안 CES 혁신상을 수상한 국내 기업 중 대부분이 스타트업이며, 수상기업은 '21년 22개사로 '19년 5개사 대비 4배 이상 증가

○ 특히, '21년은 틱스 참여기업인 엠투에스 (M2S)가 최고혁신상 수상

* CES (Consumer Electronic Show, 1967년~) : 세계 최대 규모의 전자제품박람회(미국 라스베가스)

< 최근 3년 한국 수상기업 현황 (단위 : 개, %) >

구분	2019	2020	2021
중소기업	8	33	25
스타트업(비중 ^①)	5 (62.5)	24 (75.0)	22 (88.0)
중기부 창업지원 참여(비중 ^②)	5 (62.5)	19 (57.6)	18 (72.0)

* ① : 중소기업 대비 스타트업 비중 / ② : 스타트업 중 중기부 창업지원 수혜기업 비중

* 혁신상 수상기업 리스트는 최근 3개년만 홈페이지에 게시되어 '19년 이전 데이터의 확인이 어려우나, 틱스 참여기업중 렉스로보('18년), 룬랩('18년) 등 '19년 이전 수상사례 있음

- ④ 스타트업 지놈 (Startup Genome)의 '20년 글로벌 창업생태계 평가결과 (20.6), 조사대상 270개 도시 중 서울이 처음으로 순위권인 20위 진입

* 서울 순위 : ('17) 순위권 (30위) 밖 → ('19) 순위권 (30위) 밖 → ('20) 20위

* 스타트업 지놈 : 전세계 주요도시의 창업생태계 현황을 분석·평가하는 기관

① 지식축적, ② 시장진출, ③ 생태계활동성, ④ 인재, ⑤ 생태계연계성, ⑥ 자금조달, ⑦ 지속성장을 평가

◆ 국내에서도 창업을 바라보는 사회의 인식이 점차 개선

① 지난 4년간 성공한 창업가에 대한 사회적 인식이 크게 개선

- 글로벌 기업가정신연구(GEM) 조사 결과, 성공 창업가에 대한 인식은 '16년 60.2점 (세계 46위)에서 '19년 86.0점 (세계 7위)으로 대폭 개선

< 최근 4년간 한국의 성공한 창업가에 대한 사회적 인식변화 >

구 분	한국				미국	영국	독일	중국	
	'16(64개)	'17(54개)	'18(49개)	'19(50개)					
성공한 창업가에 대한 사회적 인식	순위	46	29	26	7	17	22	14	2
	지수	60.2	68.6	70.0	86.0	79.7	76.7	80.7	92.4

* 출처 : 글로벌 기업가정신연구 (GEM ; Global Entrepreneurship Monitor), 글로벌기업가정신연구협회(GERA)
 ** GEM : 기업가정신과 경제성장간의 인과관계를 규명하고자, 세계 50여개국에 참여하는 비영리 연구 프로젝트('99~)

② 아울러, '실패에 대한 두려움'으로 창업을 망설이는 비율은 글로벌 기업가정신연구(GEM) 조사대상 국가 중 가장 낮은 수준 (세계 1위)

- 정부가 정책금융기관의 창업기업에 대한 연대보증을 전면폐지 ('17) 등 창업 실패부담 완화를 위해 적극적으로 정책을 추진한 결과

* 연대보증 면제 실적 (조원) : ('17) 2.9 → ('18) 17.3 → ('19) 26 → ('20) 36.4

< 최근 4년간 한국의 실패에 대한 두려움에 대한 인식변화 >

구 분	한국				미국	영국	독일	중국	
	'16(64개)	'17(54개)	'18(49개)	'19(50개)					
실패에 대한 두려움	순위	43	35	28	50	39	22	46	21
	지수	31.5	32.2	32.8	7.1	35.1	44.5	29.7	44.7

* GERA (연도별 Global Entrepreneurship Monitor)

③ 스타트업들이 스스로 인식하는 창업 생태계도 최근 4년동안 훨씬 더 역동적으로 변화하고 있음

- 스타트업 얼라이언스의 조사결과에 따르면, 스타트업이 바라보는 창업 생태계 분위기는 '16년부터 매년 긍정적으로 개선되는 추세

< 스타트업 생태계 전반 분위기 : 창업자 대상 (단위 : 점) >

연도	'16	'17	'18	'19	'20
창업 생태계 분위기	55.0	63.9	68.0	73.4	71.3

* 자료 : 스타트업 트렌드 리포트(스타트업 얼라이언스)

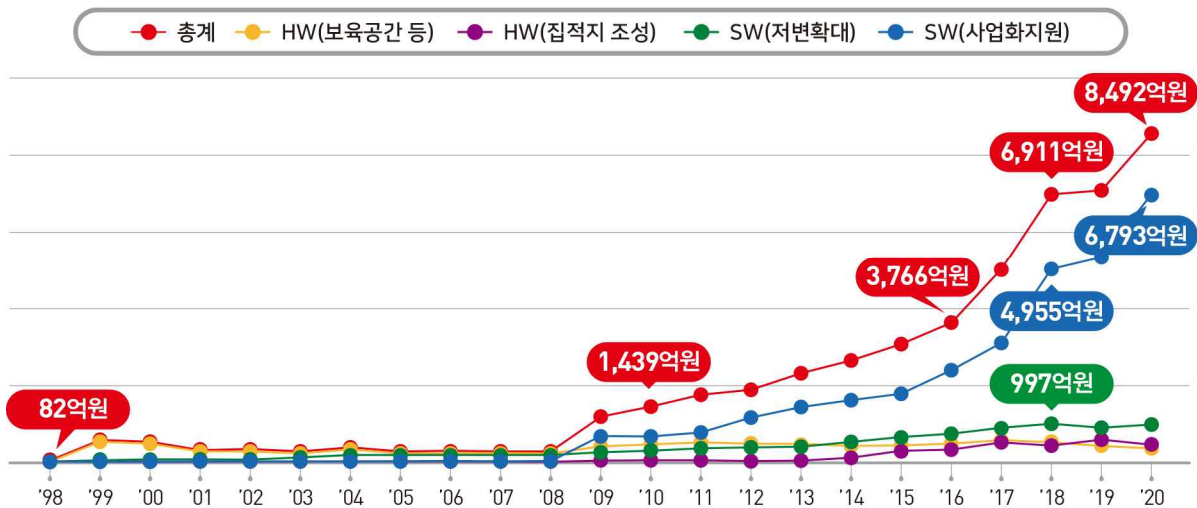
** 창업자, 스타트업 재직자, 대기업 재직자, 대학생 대상으로 스타트업 생태계에 대한 인식 조사('16~)

◆ 중기부 창업예산은 '98년 82억원에서 '20년 8,492억원으로 급증

- 1) 창업예산을 ① 창업기업 보육공간, ② 집적지 조성, ③ 창업 저변확대, ④ 창업 사업화 지원으로 구분하고, 연구개발(R&D), 정책자금(융자), 투자 예산 등은 제외한 수치
- 2) '창업지원사업 통합공고'가 '16년부터 시행되어, '15년 이전 창업지원사업은 중기부 자료만 존재하기 때문에, 분석 대상을 중기부 창업지원사업으로 한정

- ① 창업지원 예산은 '98년 최초 82억원을 편성한 이후 매년 증가하였으며, 특히 최근 10년간 대부분의 성장이 이루어짐
- '20년 창업지원 예산은 8,492억원으로 '10년 예산 1,439억원 대비 약 7천억원 (7,053억원)이 증가하였으며, 이는 약 6배 (5.9배)에 달하는 수치
 - 특히, '20년 (8,492억원)은 '16년 (3,766억원)대비 2배이상 증가하였는데, 이는 10년간 증가한 예산 7천억원의 2/3 수준 (4,726억원)

< 연도별 창업 예산 추이 >



- ② 정부가 적극적으로 창업 활성화 의지를 보인 결과, 스타트업이 바라보는 정부의 기여도와 역할에 대한 평가가 꾸준히 증가('16. 44 → '20, 66.5점)

< 정부의 역할과 기여도 (단위 : 점) >

연도	'16	'17	'18	'19	'20
정부의 역할과 기여도	44.0	56.4	58.6	65.9	66.5

* 자료 : 스타트업 얼라이언스 (연도별 스타트업 트렌드 리포트)

◆ 최근 4년간 부담금 면제, 세제부담 완화 등 창업정책 개선

- ① **(부담금 면제)** '18.12월에 제조창업기업에 대한 부담금 면제 종류를 대폭 확대 (기존 12개 → 변경 16개, 4개 추가)
 - * (기존 12개) 산림·농지·초지·대지·수질·전력·공공시설·폐기물·물이용(4개) 부담금 (추가 4개) 교통·지하수·특정물질·해양심층수 부담금
 - 사업계획승인 창업기업에 대한 4개 부담금 면제기간 확대 ('18. 5→7년)
 - * (4개, 도입) 산림('05), 개발('08), 농지 및 초지('15)
- ② **(세제부담 완화)** 창업기업에 대한 엔젤투자시 공제비율 확대 ('18)
 - * 100% 공제 : ('15) 1.5천만원 이하 → ('18) 3천만원 이하
('15) 1.5천만원~5천만원 50% 공제 → ('18) 3천만원~5천만원 70% 공제
- ③ **(연대보증 폐지)** 정책금융기관의 창업기업에 대한 연대보증 전면폐지 ('17)
 - * 연대보증 폐지 실적 (조원) : ('17) 2.9 → ('18) 17.3 → ('19) 26
- ④ **(창업비자제도 확대)** 해외 기술인재의 국내 창업촉진과 국내 창업 생태계의 글로벌화를 위해 기술창업비자 및 준비비자 취득방법 확대

< 창업비자 세부 취득요건 >

구 분	현 행 (시행시기)	신설예정 ('21.6)
기술창업 비자 (D-8-4)	① 창업비자 교육 프로그램 이수(80점 취득) ('14.5~)	⑤ 정부 창업사업에 선정되거나 해외지 재권 보유한 외국인 창업자
	② 지식재산권(특허/실용신안) 보유 ('14.5~)	
	③ 1억원 이상 투자 유치 ('19.5~)	
	④ K-Startup 그랜드챌린지 선정 및 법인설립 ('20.4~)	
기술창업 준비비자 (D-10-2)	① 기술창업계획서 심사 통과 ('14.5~)	⑤ 창업경진대회 수상, 창업보조금 수혜, 해외 지식재산권을 보유한 외국인
	② 창업비자 프로그램 일부전부 이수/참여 중 ('14.5~)	
	③ 지식재산권 보유출원 ('14.5~)	
	④ K-Startup 그랜드챌린지 선정 ('20.3~)	

- ⑤ **(공공구매제도 도입)** 창업기업의 공공시장 진출 확대를 위해 '창업 기업제품 공공기관 우선구매제도' 신규 도입('20.10), '21년부터 본격 시행
 - * 공공기관이 창업기업제품을 일정 비율(8%) 이상 구매하도록 의무화(「중소기업창업 지원법」 개정('20.4.7 공포), 동법 시행령('20.10.8 시행))
- ⑥ **(창업사업 개편)** 예비창업패키지 프로그램을 신설 ('18)하고, 예비·초기·도약기 등 창업단계별 맞춤형 지원체계를 구축 ('19)
 - 아울러, 글로벌 협업 ('19), BIG3 분야 창업·벤처 육성 ('20), 비대면 분야 스타트업 발굴·육성 ('20) 등 창업환경 변화에 맞는 신규 프로그램 도입

Ⅲ. 창업 생태계 내부의 변화 ('09~'20년, 12년간)

1 분석 배경

- 정부는 혁신적인 기술과 아이디어를 보유한 기술 창업기업을 발굴하고 육성하는데 주력
- 그간, 정책 대상인 기술 창업기업을 분석하려는 시도는 존재하였으나, 업종으로만 분류하여 창업 생태계를 확인하는데 한계
- 이에, 창업 생태계 내부의 변화를 면밀히 관찰하기 위해,
 - 최근 12년간 창업 지원을 받은 창업기업 2.7만개사의 사업화 모델 (기술×품목*)과 함께, 매출·고용·투자 성과를 분석

* 22개 기반기술과 20개 응용품목의 조합 440개(22×20) 중 실재하는 340개 사업화 모델을 분석

< 창업 생태계 내부의 변화 분석 개요 >

- (분석대상) '09~'20년간, 중기부 창업지원을 받은 창업기업 3.7만개사 중 2.7만개사*
*시설·공간·마케팅 등 단순지원 8천개사 및 과제명만으로 분류가 어려운 2천개사 제외
- (분석자료) 창업사업화 지원 사업계획서 요약, '09~'19년 매출, 고용·투자·R&D비용
- (분류기준) 혁신성장 공동기준('17~'20), 중소기업 기술로드맵('11~'19), MIT, 맥킨지, 가트너 유망기술 등을 재편·가공하여 22개 기반기술과 20개 응용품목을 정의하고 혁신분야와 일반분야로 분류

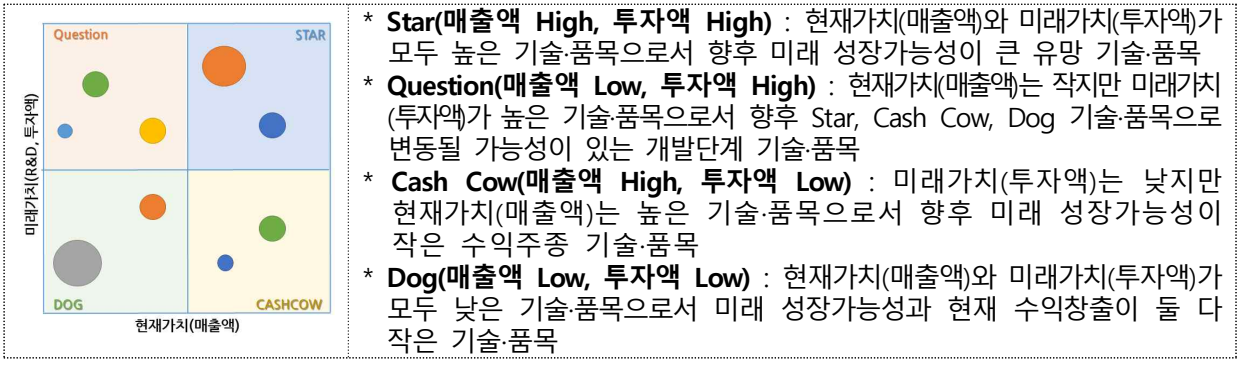
기 반 기 술	① 인공지능	② 빅데이터	③ 작중가공(3D프린팅)	④ 사물인터넷	⑤ 지능형로봇
	⑥ 드론 항공 우주	⑦ 블록체인	⑧ 클라우드	⑨ 스마트센서	⑩ 네트워크 통신
	⑪ 모바일 웨어러블 디바이스	⑫ 서비스플랫폼	⑬ 모바일앱	⑭ 차세대 반도체	⑮ 가상융합기술·디지털콘텐츠
	⑯ 신재생에너지	⑰ 일반소프트웨어	⑱ 에너지	⑲ 소재 부품 장비	⑳ 일반소비재
	㉑ 일반산업재	㉒ 일반지식서비스			

응 용 품 목	① 바이오, 헬스케어	② 교육	③ 핀테크	④ 식품,음료	⑤ 패션,뷰티
	⑥ 홈라이프	⑦ 상품중개	⑧ 서비스중개	⑨ 엔터테인먼트	⑩ 전문서비스
	⑪ 모빌리티	⑫ 농축수산	⑬ 국방	⑭ 환경	⑮ 안전
	⑯ 스마트시티	⑰ 스마트팩토리	⑱ 스마트팜	⑲ 건설	⑳ 보안

* : 혁신분야, : 일반분야

- (분석방법) 창업사업화 지원계획서 요약자료와 자체 분류기준을 통해, 각 지원연도별 창업 지원을 받은 기업의 "사업화 모델"별 비중을 파악하고, 현재(매출액)와 미래가치(R&D+외부 투자)를 측정할 수 있는 BCG 매트릭스 분석 실시

< 창업기업 BCG 매트릭스 분석 >



2 주요 분야별 사업화 모델 변화

< 요약 >

- ◇ 4차 산업혁명 등의 영향으로, '17년 이후 인공지능·빅데이터, 가상융합현실(XR), 사물인터넷(IoT) 등 기술 스타트업의 비중이 확대
 ⇒ 특히, '09~'10년 기간, 비중이 매우 낮았던 인공지능·빅데이터 관련 스타트업은 '17년 이후, 4개 사업화 모델*이 30위안에 진입
 * 인공지능 : 전문서비스(66→11위), 엔터테인먼트(순위밖→20위), 바이오·헬스케어(순위밖→30위)
 빅데이터 : 전문서비스(66→23위)
- ◇ 공유경제 활성화와 코로나19 확산으로 인한 비대면 경제 가속화로 '서비스플랫폼-서비스·상품 중개' 스타트업이 증가했음을 확인
 * '서비스플랫폼-서비스·상품 중개 비중(%) : ('09~'12) 22 → ('13~'16) 4.5 → ('17~'19) 8.9 → ('20) 12.5
- ◇ 고부가가치 분야인 바이오·헬스케어, 소재·부품·장비와 생활과 밀접한 일반소비재 분야는 지난 12년간 스타트업이 꾸준히 진출
 * '일반지식서비스-바이오·헬스케어' 비중(%) : ('09~'12) 4.1 → ('13~'16) 3.0 → ('17~'20) 4.6
 ** '소재·부품·장비-산업전반' 비중(%) : ('09~'12) 13.8 → ('13~'16) 12.3 → ('17~'20) 8.5
 *** '일반소비재-홈라이프' 비중(%) : ('09~'12) 14.5 → ('13~'16) 10.4 → ('17~'20) 9.6
- ◇ 모바일 앱·일반SW 관련 사업화 모델은 '16년 이후 비중이 크게 하락하는 추세 → 인공지능·빅데이터 등으로 대체 이동한 것으로 평가

참고 : 주요 유망 사업화 모델의 변천

< '09~'10년 >

기반기술-응용품목 비중	순위
일반소비재 - 홈라이프(17.4%)	1위
소재·부품·장비 - 산업전반(12.6%)	2위
일반소비재 - 패션, 뷰티(4.9%)	3위
일반소비재 - 식품, 음료(4.9%)	4위
일반지식서비스 - 바이오·헬스케어(4.6%)	5위
일반소비재 - 엔터테인먼트(3.5%)	6위
일반SW - 전문서비스(3.2%)	7위
일반SW - 엔터테인먼트(3.1%)	8위
소재·부품·장비 - 홈라이프(2.4%)	9위
일반지식서비스 - 엔터테인먼트(2.1%)	10위
일반지식서비스 - 전문서비스(2.0%)	11위
일반산업재 - 환경(2.0%)	12위
모바일 앱 - 엔터테인먼트(1.5%)	13위
신재생에너지 - 산업전반(1.5%)	14위
일반SW - 바이오·헬스케어(1.3%)	15위
일반소비재 - 교육(1.3%)	15위
모바일 앱 - 전문서비스(1.1%)	18위
일반산업재 - 농축수산(1.1%)	18위
일반SW - 교육(1.1%)	21위
일반산업재 - 건설(1.0%)	24위
서비스플랫폼 - 서비스중개(0.9%)	25위
가상융합현실·콘텐츠 - 엔터테인먼트(0.9%)	25위
소재·부품·장비 - 모빌리티(0.8%)	32위
일반지식서비스 - 교육(0.7%)	34위
서비스플랫폼 - 상품중개(0.3%)	43위
일반SW - 핀테크(0.2%)	55위
인공지능 - 전문서비스(0.1%)	66위
빅데이터 - 전문서비스(0.1%)	66위
사물인터넷 - 홈라이프(0.1%)	87위
인공지능 - 엔터테인먼트(-)	-
사물인터넷 - 전문서비스(-)	-
인공지능 - 바이오·헬스케어(-)	-
빅데이터 - 엔터테인먼트(-)	-

< '17~'20년 >

순위	기반기술-응용품목 비중
1위	일반소비재 - 홈라이프(9.6%)
2위	소재·부품·장비 - 산업전반(8.5%)
3위	서비스플랫폼 - 서비스중개(8.4%)
4위	일반소비재 - 패션, 뷰티(5.7%)
5위	일반지식서비스 - 바이오·헬스케어(4.6%)
6위	일반소비재 - 식품, 음료(4.1%)
7위	일반소비재 - 엔터테인먼트(2.3%)
8위	일반SW - 엔터테인먼트(2.0%)
9위	모바일 앱 - 엔터테인먼트(1.7%)
10위	서비스플랫폼 - 상품중개(1.7%)
11위	인공지능 - 전문서비스(1.7%)
12위	일반지식서비스 - 전문서비스(1.6%)
13위	일반SW - 전문서비스(1.4%)
14위	일반SW - 바이오·헬스케어(1.3%)
15위	가상융합현실·콘텐츠 - 엔터테인먼트(1.3%)
16위	일반소비재 - 엔터테인먼트(1.2%)
17위	일반지식서비스 - 교육(1.2%)
18위	일반산업재 - 환경(1.0%)
19위	일반SW - 교육(1.0%)
20위	인공지능 - 엔터테인먼트(0.9%)
21위	사물인터넷 - 전문서비스(0.9%)
22위	일반SW - 핀테크(0.8%)
23위	빅데이터 - 전문서비스(0.8%)
25위	일반소비재 - 교육(0.7%)
26위	사물인터넷 - 홈라이프(0.7%)
29위	소재·부품·장비 - 홈라이프(0.7%)
30위	인공지능 - 바이오·헬스케어(0.7%)
31위	소재·부품·장비 - 모빌리티(0.6%)
33위	일반산업재 - 농축수산(0.6%)
34위	모바일 앱 - 전문서비스(0.6%)
36위	일반산업재 - 건설(0.6%)
42위	빅데이터 - 엔터테인먼트(0.5%)
43위	신재생에너지 - 산업전반(0.4%)

* '17년 이후 떠오른(순위와 비중이 급격히 증가) 창업 사업화 모델

분석 기간, 순위와 비중이 소폭 증감한 창업 사업화 모델

* '09~'10년도 1~30위 비중은 82.8%, '17~'20년도 1~30위 비중은 68.7%

**① [4차 산업혁명] 인공지능과 융합현실, 사물인터넷 스타트업 비중 확대
[공유경제와 코로나19] 비대면 분야, 020 기업의 성장 가속화**

□ 인공지능(AI)·빅데이터(BIGDATA) 기반 스타트업의 비중 확대

- 알파고 쇼크 (AlphaGo Shock, '16.3), 4차 산업혁명('16.6) 개념 대두 이후, '17년부터 '인공지능·빅데이터' 기반 스타트업이 본격적으로 출현
- '인공지능·빅데이터'와 주로 연계된 응용 품목 분야는 '전문서비스', '엔터테인먼트', '바이오·헬스케어' 순으로 나타남
- * 인공지능 품목구성 : 전문서비스(29%), 엔터테인먼트(14%), 바이오·헬스케어(11%)
빅데이터 품목구성 : 전문서비스(38%), 엔터테인먼트(15%), 바이오·헬스케어(7%)

< 인공지능·빅데이터 기술 기반 스타트업 예시 >

구분	세부 설명
전문서비스	AI·빅데이터·딥러닝을 활용한 소상공인 신용 평가 솔루션
엔터테인먼트	AI·빅데이터·딥러닝을 활용한 감정적 대화가 가능한 챗봇
바이오·헬스케어	딥러닝 기반의 특정질환별 환자 상태 예측 모델

- '모바일 앱', '일반SW' 비중 축소를 고려하면 '17년 이후, ICT 분야는 '인공지능·빅데이터' 중심으로 재편된 것으로 평가
- * 일반SW·모바일 앱 스타트업 비중(%) : ('09~'12) 21.2 → ('13~'16) **27.6** → ('17~'20) 16.5
인공지능·빅데이터 스타트업 비중(%) : ('09~'12) 0.6 → ('13~'16) 1.6 → ('17~'20) **8.8**

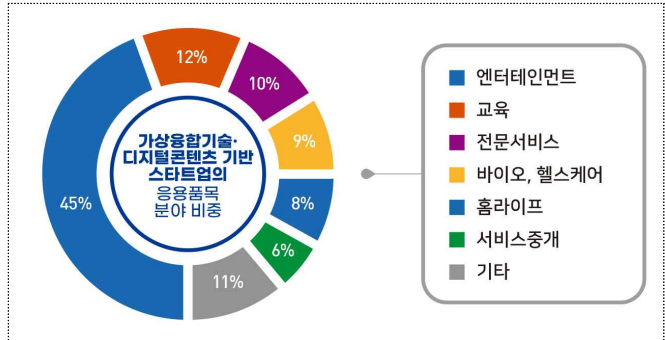
□ 비대면 쇼핑, 020 등 서비스·상품 중개 플랫폼의 급격한 성장

- 모바일 쇼핑의 급격한 성장*, 공유경제 활성화 등의 영향으로, '서비스플랫폼-서비스·상품 중개' 분야의 창업이 활발하게 전개
- * 온라인쇼핑액 중 모바일 쇼핑 금액(조원) 및 비중(%)
: ('13) 7 (17%) → ('16) 36 (54%) → ('20) 108 (68%) (온라인쇼핑동향조사, 통계청)
- 특히, '서비스플랫폼-서비스·상품 중개' 분야 스타트업의 비중은 **코로나 19**('19.12월~)의 영향으로, '20년에 역대 최대치를 기록
- * '서비스플랫폼-서비스·상품 중개 비중(%) : ('09~'12) 2.2 → ('13~'16) 4.5 → ('17~'19) 8.9 → ('20) 12.5

□ 가상 융합현실(XR) 스타트업의 재조명

- '10~'12년, 현실에 가상정보를 덧입히는 AR과 가상현실을 구현하는 VR 중심으로, '가상융합기술·디지털콘텐츠-엔터테인먼트' 스타트업이 강세
- '17년 이후, XR(AR+VR+MR)로 대변되는 가상융합 기술의 발전과, 5G와의 시너지 효과 기대로, 주요 사업화 모델로 재등장한 것으로 평가

<'17~'20년, 가상융합기술·디지털콘텐츠 기반 스타트업의 응용품목 분야 비중 >



- * '가상융합기술·디지털콘텐츠-엔터테인먼트' 비중(%) : ('10~'12) 1.0 → ('13~'16) 0.6 → ('17~'20) 1.3

- 다만, 제조, 의료, 유통 등 타 응용 분야로의 확장은 초기 단계

□ 사물인터넷(IoT)과 핀테크(FinTech) 스타트업 비중 확대

- 4차 산업혁명의 요소 중 하나인 사물인터넷은 '14년부터 사업화 모델로 주목받은 후, 홈라이프·전문서비스 분야 중심으로 비중 확대

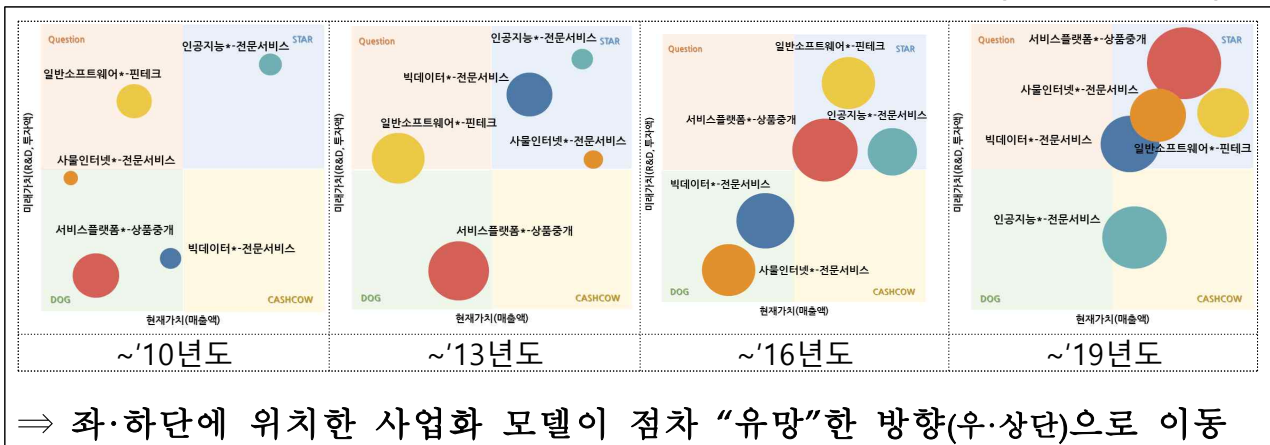
* 사물인터넷 스타트업 비중(%) : ('09~'13) 0.1 → ('14~'16) 2.4 → ('17~'20) 3.1

- 핀테크 분야의 경우, 일반SW에 기반을 둔 스타트업이 가장 많으나, '17년 이후, 인공지능 또는 블록체인 기반의 핀테크 기업도 등장

* 핀테크 스타트업의 기반 기술 비중 변화 : ('09~'16) 일반SW(59%), 모바일앱(30%) → ('17~'20) 일반SW(54%), 인공지능(13%), 모바일앱(12%), 블록체인(11%)

** 인공지능·블록체인 핀테크 스타트업 비중(%) : ('09~'16) 0.01 → ('17~'20) 0.4

< 참고: 최근 떠오르고 있는 사업화 모델의 현재·미래가치 이동 경로 (BCG Matrix 분석) >



2 고부가가치 제조업과 국민의 소비생활과 직결되는 홈라이프·패션·뷰티·식품·음료 소비재 등은 최근 12년간 스타트업이 꾸준히 진출

□ 소비·산업활동과 관련된 창업 아이템은 시대와 관계없이 주류

- 일반소비재 등 보편적 소비활동과 소재·부품·장비, 일반산업재 등 산업활동과 관련된 창업 사업화 모델은 꾸준히 높은 비중을 차지
- 다만, 창업생태계 내 비중은 '09년 이후 대체로 지속 감소 추세

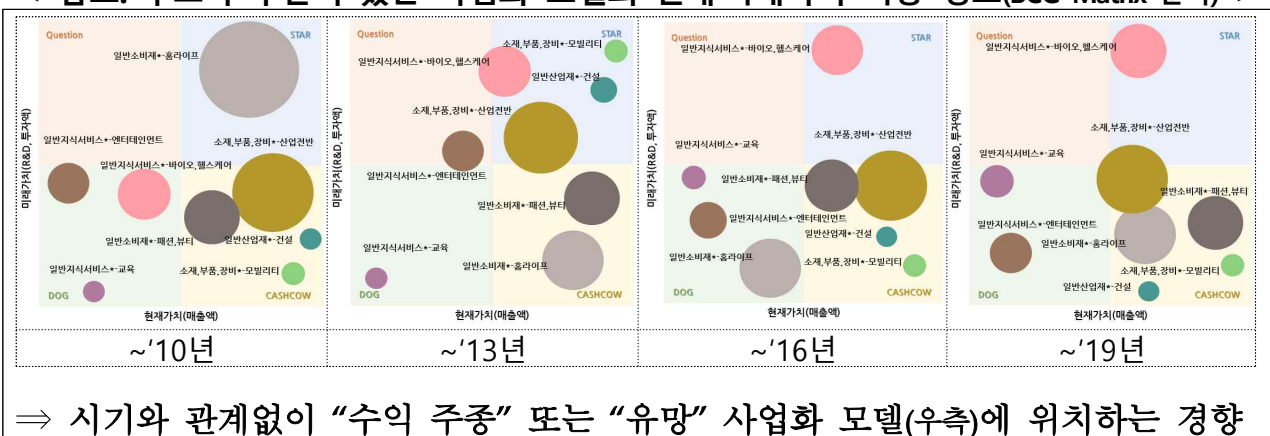
< 주요 소비·산업활동 관련 창업 아이템의 시기별 비중 추이 >

구분	창업 아이템	'09~'12	'13~'16	'17~'20
소비 활동	일반소비재 - 홈라이프	14.5%	10.4% (△4.1%p)	9.6% (△0.8%p)
	일반소비재 - 패션, 뷰티	5.0%	6.0% (+1.0%p)	5.7% (△0.3%p)
	일반소비재 - 식품, 음료	5.0%	3.9% (△1.1%p)	4.1% (+0.2%p)
	일반소비재 - 교육	1.4%	1.3% (△0.1%p)	0.7% (△0.5%p)
산업 활동	소재·부품·장비 - 산업전반	13.8%	12.3% (△1.0%p)	8.5% (△3.8%p)
	소재·부품·장비 - 모빌리티	0.9%	0.6% (△0.3%p)	0.6% (-)
	일반산업재 - 건설	1.0%	0.5% (△0.5%p)	0.6% (+0.1%p)

□ 고부가가치 분야인 바이오·헬스케어도 지속 강세

- 질병 치료제, 의료장치·시스템 등 전통적 高기술·高부가가치 분야인 바이오·헬스케어도 일반지식서비스를 중심으로 높은 비중을 차지
 - * '일반지식서비스-바이오·헬스케어' 비중(%) : ('09~'12) 4.1 → ('13~'16) 3.0 → ('17~'20) 4.6
- 문화·공연·미디어 콘텐츠 등 엔터테인먼트 분야도 꾸준한 수요 존재
 - * '일반지식서비스-엔터테인먼트' 비중(%) : ('09~'12) 2.5 → ('13~'16) 3.4 → ('17~'20) 2.3

< 참고: 수요가 꾸준히 있는 사업화 모델의 현재-미래가치 이동 경로(BCG Matrix 분석) >



3 모바일 앱, 일반SW는 '16년 이후 비중이 감소하는 추세

□ 게임 등 엔터테인먼트 분야 모바일 앱은 '16년 이후 감소

- '09년 스마트폰의 등장 이후, 게임 중심의 '모바일 앱-엔터테인먼트' 스타트업은 '16년까지는 높은 비중을 차지

* 가구별 스마트폰 보급률(인터넷이용실태조사, %) : ('11) 43 → ('13) 80 → ('16) 89 → ('19) 95

** '모바일 앱-엔터테인먼트' 비중(%) : ('09~'12) 3.0 → ('13~'16) 5.1 → ('17~'20) 1.7

- '16년 이후, 스마트폰 보급률 증가세 둔화, 모바일 앱 생태계 성숙 등으로 '모바일 앱-엔터테인먼트' 비중은 크게 축소

- '일반SW-엔터테인먼트' 스타트업 비중도 '13년 이후 감소세로 전환

* '일반SW-엔터테인먼트' 비중(%) : ('09~'12) 3.8 → ('13~'16) 3.5 → ('17~'20) 2.0

□ 전문서비스 분야는 일반SW·모바일 앱에서 인공지능·빅데이터로 패러다임 변화

- 업무 효율화, 과학·기술·마케팅 분석 등 전문서비스 분야의 기반 기술은, '16년까지는 일반SW와 모바일 앱이 큰 비중을 차지

* '일반SW-전문서비스' 비중(%) : ('09~'12) 2.9 → ('13~'16) 2.3 → ('17~'20) 1.4

'모바일 앱-전문서비스' 비중(%) : ('09~'12) 1.5 → ('13~'16) 4.3 → ('17~'20) 0.6

- '17년 이후, '인공지능·빅데이터-전문서비스' 스타트업 비중이 증가하여 '일반SW·모바일 앱-전문서비스'를 일부 대체한 것으로 평가

* '인공지능·빅데이터-전문서비스' 비중(%) : ('09~'12) 0.2 → ('13~'16) 0.9 → ('17~'20) 2.5

< 참고: 과거에 활발했던 사업화 모델의 현재·미래가치 이동 경로 (BCG Matrix 분석) >



⇒ '16년까지 현재·미래가치 상승(우상향), '17년 이후 비중이 축소되며 다소 미래가치 하락(하향)

3

정부 지원 창업기업의 특징과 성과

※ 각 연도별 창업기업 평균 매출, 고용 및 혁신 창업기업 비중은 ①'09~'20년 기간, 중기부의 창업 지원을 1회 이상 받은 기업으로, ②당해년도('09~'19년)에 매출·고용이 존재(활동)하며, ③창업기업 기준(업력 7년 이내)을 만족하는 기업을 대상으로 작성

* 이상점(outlier)을 고려하여, 각각 매출·고용 상·하위 1%를 제외한 절사평균 값으로 작성

◆ 창업 지원을 받은 기업의 매출 및 고용 추이

① (매출) 창업기업의 평균 매출액은 지난 10년간 2배 이상 증가 ('09. 2.96 → '19. 6.07억원)

- 특히, 최근 10년간 평균 매출 증감분(+3.11억원) 중 '16년 이후의 증감분(+1.81억원)이 차지하는 비중은 약 60% 수준

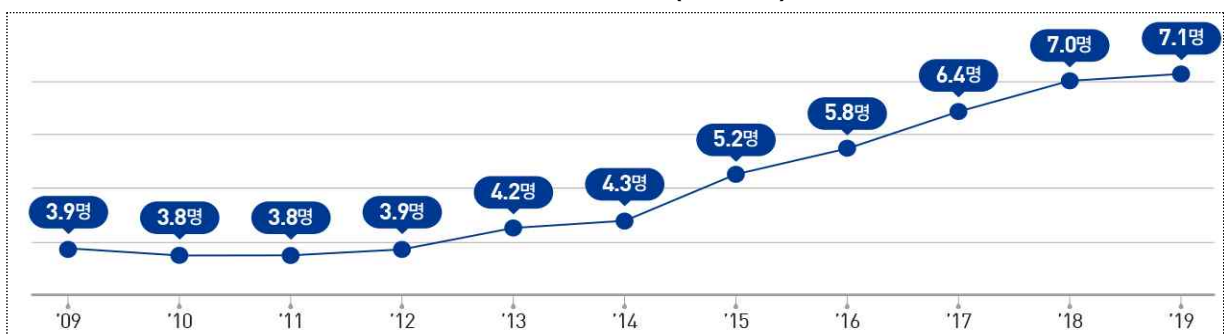
< 평균 매출 추이 (단위: 억원) >



② (고용) 평균 고용인원은 지난 10년간 약 1.8배 확대 ('09. 3.9 → '19. 7.1명)

- 특히, '16년 이후 고용 연평균 증가율(CAGR)은 7.3%로 '09~'16년 연평균 증가율 5.8% 대비 약 25% (1.5%p) 높음

< 평균 고용 추이 (단위: 명) >



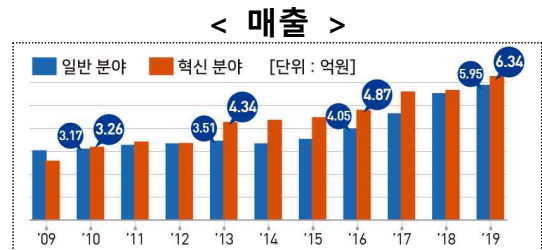
◆ 혁신 창업기업이 일반 창업기업보다 매출·고용 성과 우수

【 참고: 혁신 기술 및 품목 분야 기준 】

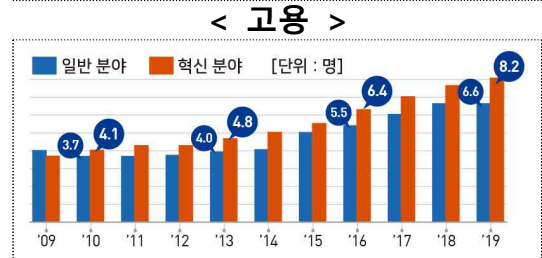
구분	기반기술	응용품목
혁신분야	인공지능, 빅데이터, 적층가공, 사물인터넷 등	바이오·헬스케어, 핀테크 등
일반분야	소재·부품·장비, 일반소프트웨어, 에너지 등	홈라이프, 식품·음료, 교육, 환경 등

* 혁신성장 공동기준('17~'20)의 신기술, 중소기업 기술로드맵('11~'19)의 신기술과 첨단기술, MIT, 맥킨지, 가트너 등의 유망기술을 기초로 혁신 분야와 일반 분야를 구분

- '09~'19년 기간, 혁신 분야와 일반 분야 창업기업의 성과를 분석한 결과, 혁신 분야 창업기업이 일반 분야 대비 성과가 우수

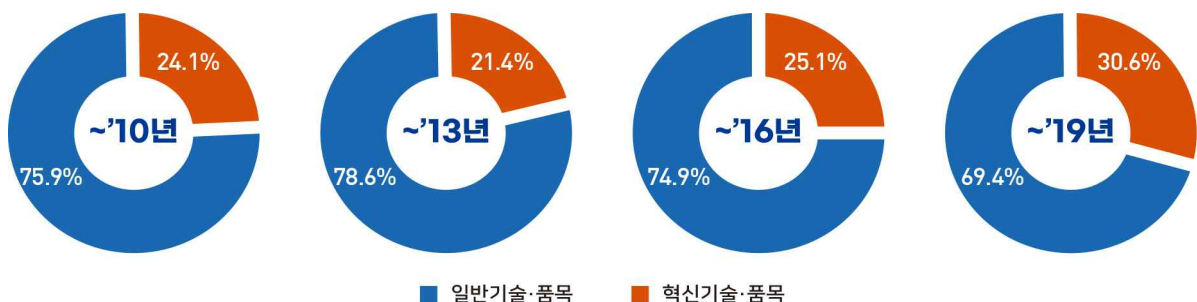


- 특히, '19년 기준, 혁신 분야의 고용은 8.2명으로 일반 분야 6.6명 대비 24%, 혁신 분야 매출은 6.34억원으로 일반 분야 5.95억원 대비 6% 높게 나타남



◆ '19년도 혁신 창업기업 비중은 최저점인 '13년도의 1.4배

- 혁신 분야 창업기업 비중은 '13년까지 감소 추세를 보이다, '14년 이후 증가 추세로 전환
- 특히, 4차 산업혁명 개념이 확산되기 시작한 '17년부터 혁신 비중 증가가 가속화되어, '19년에는 최저점인 '13년 대비 143% 수준 도달
- 매출·고용 성과가 뛰어난 혁신 분야 창업기업 비중이 증가 ⇒ 창업 생태계가 질적·양적으로 성숙 되어가고 있음을 의미



◆ 창업 지원사업에 참여한 기업의 생존율이 일반 기업보다 우수

- 중기부 창업 지원사업에 참여한 창업기업은 사업 전 주기에 걸쳐, 전체 창업기업 대비 생존율이 뛰어난 것으로 나타남
- 창업 1년차 기업은 생존율이 약 1.5배 (1.45배)이며, 창업 5년차에는 생존율이 약 2배 수준 (1.83배)으로 높게 나타남 (생존율 차이 30%p 수준)

< 전체 창업기업과 창업 지원을 받은 창업기업의 생존율 비교 >

구분		1년차	2년차	3년차	4년차	5년차
전체	기업생멸행정통계 ¹⁾	63.7	52.8	44.7	36.7	31.2
지원기업	창업지원기업이력 성과조사 ²⁾	92.5	86.1	75.4	65.0	57.1
생존율 차이(%p)		28.8	33.3	30.7	28.3	25.9

1) 2018년 기준 기업생멸행정통계(통계청) / 2) 2019년 기준 창업지원기업이력성과조사(중기부)

◆ 대표 창업지원 사업인 TIPS에 참여한 창업기업도 우수한 성과 시현

- 중기부 대표 창업지원 사업인 TIPS에 참여한 창업기업 또한 투자 유치 성과가 우수한 것으로 나타남
- 선행투자를 받은 기업 중 절반 이상(51%)이 후속투자를 유치, 후속 투자 규모는 선행 투자의 14배 수준이며, 25개사가 M&A 성공

< TIPS에 참여한 창업기업의 투자유치 성과 ('21.3월 기준) >

선행 투자		TIPS 참여 이후 후속 투자							
		전체		M&A		해외투자		국내투자 (M&A 제외)	
창업 기업수	금액 (억원)	창업 기업수	금액 (억원)	창업 기업수	금액 (억원)	창업 기업수	금액 (억원)	창업 기업수	금액 (억원)
1,234	2,712	632	39,149	25	4,111	82	2,373	615	32,665

< TIPS 참여 우수 창업기업 >



- 망고플레이트('13.4월 창업) : 빅데이터 기반으로 맞춤형 맛집 추천 서비스 및 초정밀 모바일 광고 플랫폼 운영
- 주요 성과 : 여기어때컴퍼니 M&A ('20.8)
- 베어로보틱스코리아('17.9월 창업) : 식당 구조와 사람, 장애물 등을 인식하여 음식 등을 서빙하는 AI 서빙로봇
- 주요 성과 : 누적 후속투자 406억원(우아한형제들, 소프트뱅크 등)

IV. 사회 전반의 시각 변화 ('91~'20년, 30년간)

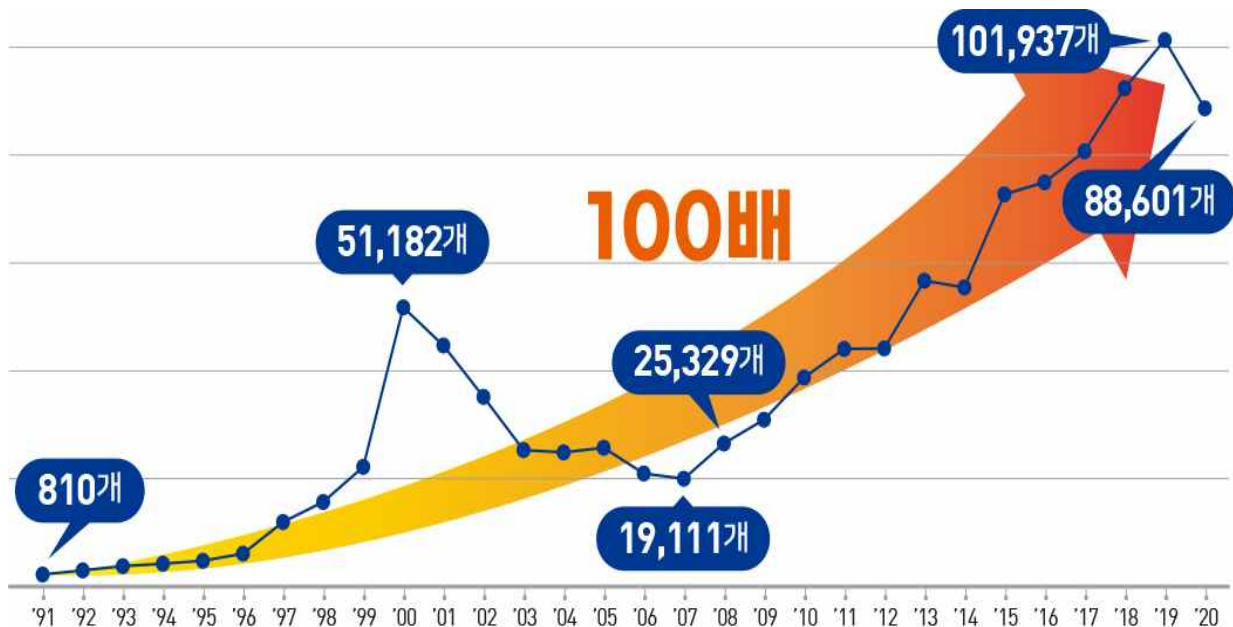
분석 주체	<ul style="list-style-type: none"> 창업진흥원 및 컨설팅앤컨설턴트 공동 수행 ('20.1~3월) 	
분석대상 기간	<ul style="list-style-type: none"> '91 ~ '20년 (30년간) 	
분석대상	<ul style="list-style-type: none"> 국내 주요 언론매체 (언론진흥재단 뉴스빅데이터 내 50개 언론사) 	
데이터 추출기준	<ul style="list-style-type: none"> '창업', '벤처', '스타트업' 등 창업관련 키워드를 포함하는 언론기사 추출 '소상공', '소상공인', '자영', '자영업', '자영업자' 등 소상공인 창업 관련 키워드 중 하나의 키워드를 포함하는 언론기사 제외 	
데이터 분석 기준	트렌드 분석	<ul style="list-style-type: none"> 네트워크 분석 대상을 중심으로 언론기사 수에 대한 트렌드 분석을 위해, 하나의 기사에 특정 키워드가 여러번 반복되더라도 하나의 기사로 간주
	네트워크 분석	<ul style="list-style-type: none"> 빅카인즈(언론진흥재단 뉴스빅데이터 분석서비스) 보유 언론기사의 키워드를 대상으로 TF-IDF*를 산출하여 키워드 간 연관관계 분석 <p>* Term Frequency - Inverse Document Frequency : 여러 문서로 이루어진 문서군이 있을 때, 어떤 단어가 특정 문서 내에서 얼마나 중요한지를 나타내는 수치</p>

1 창업 · 벤처 생태계에 대한 사회적 관심

◆ 창업 · 벤처 생태계에 대한 우리사회의 관심도는 대폭 증가

□ (총괄) 창업관련 키워드가 등장하는 기사는 30년간 100배 이상 증가 ('91년 810개 → '19년 101,937개)

< 연도별 창업 관련 키워드 등장 기사수 추이(개) >

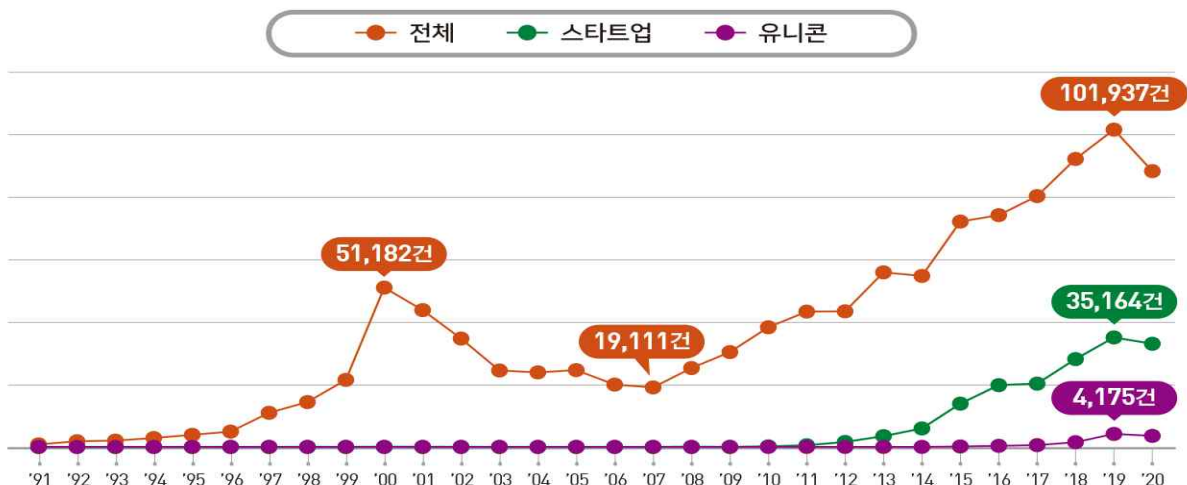


- (시기별) 벤처붐으로 관심 증가 → '00년부터 '07년까지 관심하락 → '08년 이후 적극적인 창업정책으로 상승하여 '19년 최고치 기록
 - '90년대 후반 벤처붐이 도래하며 창업·벤처에 대한 우리 사회의 관심이 폭발적으로 증가하여, '00년 창업관련 기사는 5만건까지 증가
 - '00~'01년 이후 지속 감소하여 '07년은 '00년의 40%에도 미치지 못하는 1만 9천건까지 감소
 - '08년이후 꾸준히 증가하여 '13년 5만 6천건으로 '00년 수준을 회복하고, '19년 10만 2천건으로 '13년 대비 약 2배 (1.82배)로 증가
- * 다만, '20년은 코로나19의 전세계적 확산에 따른 영향으로 창업관련 기사도 소폭 감소

- (스타트업) '10년대 중반부터는 '스타트업'에 대한 관심이 높아지기 시작
 - * '스타트업' 키워드 포함 기사수 : ('10) 167 → ('13) 3,450 → ('16) 19,842 → ('19) **35,164**
 - 스타트업들이 기존의 창업·벤처기업과는 다른 별도의 정체성을 갖고 커뮤니티를 형성하면서, 차별화하려는 인식이 투영된 결과

- (유니콘) '유니콘' 키워드는 '14년부터 사용되기 시작하였으며, '18년 이후 K-유니콘 프로젝트 등의 영향으로 사회적 관심이 급증
 - * '유니콘' 키워드 포함 기사수 : ('14) 7 → ('16) 346 → ('18) 1,511 → ('19) **4,175**

< 스타트업·유니콘 키워드 포함 기사수 추이(개) >



2

창업 생태계의 역할에 대한 인식 변화

◇ 언론기사에서 '창업'과 함께 등장하는 연관단어 분석을 통해, 우리 사회가 창업기업에게 어떤 역할을 기대해 왔는지를 유추

< 시대별 창업기업의 역할 변천 >

창업기업의 역할	제조부품 공급사	경제구조조정·벤처 혁신의 주체	온라인·모바일 시대 새로운 서비스 제공자	4차 산업혁명 주역 청년 일자리 원천
주요 연관단어	<ul style="list-style-type: none"> 제조업 소재 부품 제조 시설투자 공장입지 창업지원 법인세 감면 규제완화 	<ul style="list-style-type: none"> 벤처기업 인터넷 디지털 글로벌 네트워크 실업자 불황 구조조정 	<ul style="list-style-type: none"> 모바일 스마트폰 인터넷 글로벌 엔젤투자 모태펀드 창조경제 융합 창업 	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업혁명 플랫폼 인공지능 공유경제 사물인터넷 펀딩 투자유치 청년
시기	1991~1997	1998~2008	2009~2015	2016~2020

□ 우리 사회가 창업기업에게 바라는 역할 변천

- '90년대 후반까지는 부품·부분품 공급자로서의 역할이 강조되었으나,
- '00년 초반 벤처붐 시기를 거치면서 경제 구조조정·벤처혁신의 주체로 주목받았고,
- 이후 온라인·모바일 시대에 접어들면서 온라인·모바일 기반의 새로운 서비스 제공자 역할을 담당
- 최근에는 4차 산업혁명 시대의 주역으로 자리매김하면서 청년 일자리 창출의 대안으로 국민들에게 많은 기대를 받고 있음

① (제1기 : '91~'97) 창업기업 → 제조부품 공급사

- '제조업' 창업 활성화를 위한 공장설립 규제 완화 등이 강조되던 시기이며, 창업지원 정책이 '창업보육' 중심으로 태동
- 제조업 중심 경제성장을 위해 공장설립 입지규제 완화, 자금 지원, 법인세 감면 등의 정책 시행

② (제2기 : '98~'08) 창업기업 → 경제구조조정·벤처 혁신의 주체

- '97년 IMF 외환위기로 대규모 구조조정이 실시되고 실업자가 대거 발생하였고, 경제재건의 신성장 동력으로 벤처창업이 주목받기 시작
- 초고속 인터넷망이 처음으로 전국에 보급되면서 인터넷 기업이 급성장하고, 벤처붐이 확산

③ (제3기 : '09~'15) 창업기업 → 온라인·모바일 시대 새로운 서비스 제공자

- 정부의 창업지원 정책이 본격적으로 가동되어, 창업자 육성을 위해 정부가 자금을 지원하는 '사업화 자금' 제도가 최초 도입
- 스마트폰이 널리 보급되면서 인터넷·모바일·SNS 등이 주요 트렌드로 부각되고, 모바일 앱 중심의 창업이 활성화

④ (제4기 : '16~'20) 창업기업 → 4차 산업혁명 주역, 청년 일자리의 원천

- 4차 산업혁명이 대두 ('17)되면서 융합 창업의 중요성이 강조되고 인공지능, 자율주행, 가상현실 등 신기술도 부각되기 시작
- 한편, 코로나19가 확산되면서 디지털 전환이 가속화되었으며, 포스트 코로나를 대비하기 위한 한국형 뉴딜이 본격 시행 ('20)