

서울시의 IT서비스 기업 입지 변동요인

김묵한 김범식 황민영

The Determinants of Locational Changes of IT Service Firms
in the Seoul Metropolitan Area



서울연구원
The Seoul Institute

서울시의 IT서비스 기업 입지 변동요인

연구책임

김묵한 시민경제연구실 연구위원

연구진

김범식 시민경제연구실 연구위원

황민영 시민경제연구실 연구원

이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서
서울특별시의 정책과는 다를 수도 있습니다.

요약

강남 테헤란밸리의 창업생태계 강점 살려 판교테크노밸리와 협력할 정책수단 개발

서울시 IT서비스·게임산업 대표기업 판교테크노밸리 이전 본격화

최근 서울시의 주요 산업 중 하나였던 IT(정보기술, Information Technology)서비스산업과 게임산업이 본격적으로 서울시를 제외한 수도권으로 이전하고 있다. 특히 게임산업 상위 10개 기업 중 총 7개 기업이 판교테크노밸리로 이전하면서 서울시의 게임산업 및 IT서비스 산업환경 약화에 대한 우려가 표면화되었다.

특히 기존 서울시 IT서비스 클러스터에서 사업체 및 종사자 유출이 두드러지는 것으로 나타나며, IT서비스기업은 판교테크노밸리와 같은 수도권 내 신규 IT클러스터를 주요 입지로 삼아 이전하는 특성을 보이고 있어 이에 대한 실증적인 분석과 서울시의 대책마련이 필요하다.

수도권 IT서비스·게임산업은 강남·서초·금천·구로·분당구에 집적

수도권 IT서비스와 게임산업은 서울시의 전통적인 IT서비스산업 클러스터인 테헤란밸리가 있는 강남구와 서초구, 서울디지털산업단지(G밸리)가 입지한 금천·구로구, 그리고 판교테크노밸리가 자리한 성남시 분당구 지역의 집적이 두드러졌다. 주목할 만한 사실은 최근 분당구는 사업체 수 기준으로 서울시 주요 IT클러스터 사업체 수를 상회하는 증가세를 보였다는 점이다.

또한 분당구는 종사자 규모로 보면 수도권 내에서 강남구에 이어 제2의 IT서비스와 게임산업 집적지로 나타났으며, 분석기간 내 종사자 수 증가율도 가장 높았다. 사업체 수 순위에 비해 종사자 수 순위가 높다는 사실은 분당구에는 서울시에 비해 규모가 큰 사업체가 입지해 있음을 시사한다. 분당구가 판교테크노밸리가 조성되기 전부터 수도권 IT서비스 산업의 주요 입지로 자리잡았다는 사실에 주목해 보면 이러한 현황은 보기보다 새로운 일이 아닐지도 모른다.

G밸리는 서울시 IT서비스·게임산업 3개 집적지 중 최대 규모

서울시 내에서 IT서비스와 게임산업의 규모가 가장 큰 클러스터는 G밸리이다. 사업체당 평균 종사자 수로 본 기업규모는 세 집적지(테헤란밸리, G밸리, 판교테크노밸리) 중 가장 적게 나타나 1~9인 규모의 사업장이 과반을 차지하는 소기업 집적지의 전형적인 특성을 보였다. 하지만 G밸리의 창업률은 타 집적지에 비해 낮아 산업의 활력도는 다소 우려할 만한 부분이 있었다. 다만 신생 스타트업 단계를 지난 벤처기업의 분포는 세 클러스터 중 가장 높은 입지 비중을 보여 창업보다 중소기업의 성장이 두드러지는 지역으로서의 면모를 드러냈다.

테헤란밸리는 스타트업 기업 위한 창업생태계 형성돼 창업을 최고

테헤란로 인근, 일명 테헤란밸리는 소규모 스타트업 기업과 대기업이 혼재되어 있는 지역으로 1~9인의 소규모 기업이 60% 이상을 차지하고 있음에도 불구하고 평균 기업규모는 2013년 22여명에 달해 G밸리보다 큰 기업들이 자리잡고 있는 지역으로 나타났다. 통상적으로 테헤란밸리는 본사가 입지하는 지역으로 알려져 있으며 통계분석 결과도 이에 부합한다.

지역 내 창업률은 최근 그 증가세가 둔화되는 경향은 있지만 세 지역(테헤란밸리, G밸리, 판교테크노밸리) 중 가장 높다. 창업률이 높은 이유는 2000년대 이후 테헤란밸리에 있던 국내 굴지의 IT서비스와 게임산업 기업이 이전한 공간에 창업투자사, 액셀러레이터¹⁾, 창업공간 등이 들어서면서 스타트업 창업생태계가 형성된 덕이 크다. 국내외 민간창업지원시설 및 벤처기업 지원시설이 계속 자리를 잡아가고 있어 테헤란밸리의 창업생태계는 더욱 강건해질 것으로 전망된다.

1) 성공한 벤처인이 자신의 성공 노하우, 투자재원을 활용하여 스타트업을 발굴·투자하고, 6개월 내외의 짧은 기간 동안 실전 창업교육과 전문 멘토링을 지원하여 창업성공률을 높이고 성장을 가속화시키는 민간 전문기관 또는 기업(김선우, 2015)

판교테크노밸리, 상위 10개사 중 7곳 위치한 한국게임산업의 메카

판교테크노밸리는 게임·응용소프트웨어, 시스템반도체·바이오 등 첨단업종이 집결된 지역으로 2014년 기준 870여 개의 기업 및 기관에 약 6만여 명이 종사하고 있다. 국내 상위 10대 게임업체 중 7개, 전국 반도체 팹리스 147개 업체 중 성남시에 53개, 판교테크노밸리만 18개가 입주하는 등 주요 IT서비스와 게임산업의 집적지역으로 한국 IT산업의 메카로 부상하고 있다. 이런 주요 대규모 기업의 입주 덕에 판교테크노밸리의 평균 종사자 수 규모는 최근 일부 감소하기는 했지만 여전히 70명 이상으로 여타 IT클러스터를 상당히 상회한다.

판교테크노밸리에서는 민·관이 함께 주도하는 입주사들 간 네트워킹 문화가 두드러지게 나타나는 경향이 있었다. ‘판교테크노밸리포럼’과 같은 입주기업 간 협의체의 활동을 통해 정보교류를 유도하였으며, 판교 내 공공지원시설을 기반으로 한 정부주관 창업지원 활동이 활발했다. 또한 판교테크노밸리에 입지한 대기업들이 소규모 창업지원·교육·투자 문화를 주도함으로써 지역 내 창업 생태계를 공고하게 유지시키려는 시도도 있었다.

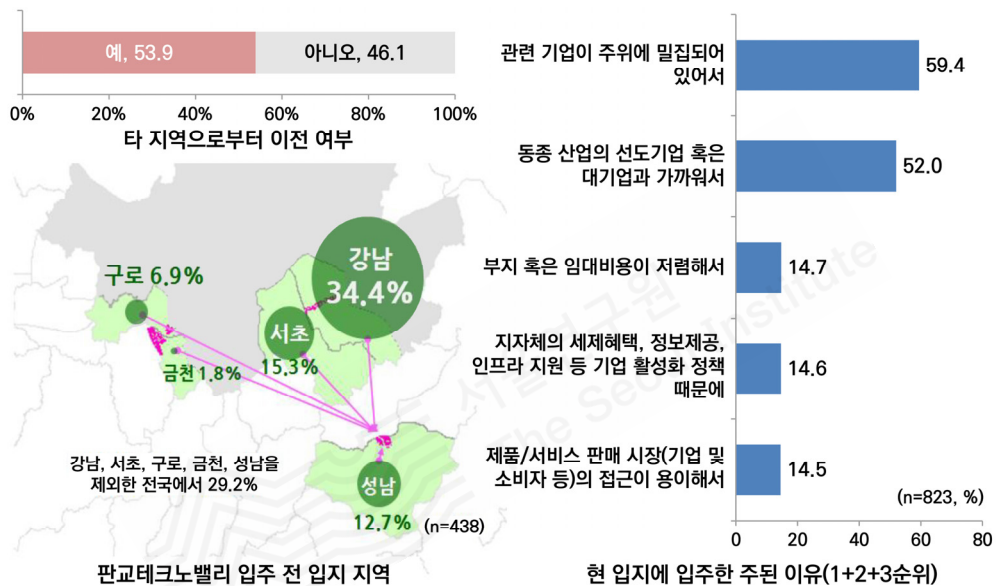
판교테크노밸리가 공공이 주도한 성공적인 클러스터 형성사례로 평가받는 원인으로는 IT서비스와 게임산업의 성장단계와 클러스터 부지공급이 시기적으로 잘 맞았던 것이 가장 주요했던 것으로 분석된다. 판교테크노밸리가 조성되던 2006년경은 규모가 커진 IT서비스와 게임산업의 사옥 부지 수요가 증가하던 시기였으며, 지역적으로도 이 지역은 당시 주요 집적지이던 강남과 가까운 입지라는 매력이 있었다. 주요 선도업체가 판교테크노밸리에 입지하고 이는 순차적으로 IT서비스와 게임산업의 특수한 업계문화의 이해 및 동종 업종의 집적으로 이어져 중소 IT서비스와 게임산업 사업체까지 유치하는 결과로 이어졌다는 것이 중론이다.

판교테크노밸리에 입주한 이유는 관련기업 밀집·선도기업 입지 때문

판교테크노밸리 입주 기업을 대상으로 한 설문조사에서도 판교테크노밸리의 주요 입지요인은 관련기업의 밀집과 동종산업의 선도기업/대기업의 입지로 나타났다. 흔히 판교테크노밸리의 장점이라고 지적되는 저렴한 부지 혹은 임대비용, 혹은 지자체의 기업 활성화 정책 요인은 이보다 훨씬 낮게 나타났다. 이는 현 단계에서 이 지역의 선도기업을 중심으로 하는 산업집적효과에 대한 기대가 입지요인으로서 주요한 역할을 담당했음을 시사한다.

판교 입주업체·종사자 모두 만족도 높고 업체 대부분 이전계획 없어

판교테크노밸리 입주업체의 53.9%는 타 지역으로부터 이전해 온 것으로 조사되었다. 이전입주업체의 이전 전 지역은 강남(34.4%), 서초(15.3%) 등 강남·서초에서의 이전비중이 가장 높아 전체의 절반에 달했고, 성남 내부에서의 이전도 12.7%에 달했다. G밸리 지역인 구로와 금천에서 이전해 온 비중은 각각 6.9%, 1.8%로 나타났다.



[그림 1] 타 지역으로부터 이전 여부, 입주 전 입지지역 및 현 입지에 입주한 주된 이유(1+2+3순위) 상위 5개

부족한 편의시설, 도로/주차시설, 공원/녹지시설 등에 대한 불만이 일부 있었지만 판교테크노밸리 입지에 대한 만족도는 전반적으로 높은 것으로 나타났으며, 대부분의 사업체가 이전 계획이 없는 것으로 나타났다. 그럼에도 불구하고 아직까지는 서울시 내 대표 IT클러스터인 G밸리나 테헤란밸리를 판교보다 선호하는 경향이 설문에서 나타났다.

서울시, 판교테크노밸리와 협력할 수 있는 정책방향 채택이 합리적

서울시의 공간 및 산업정책으로 판교테크노밸리와 같은 산업단지를 형성하는 것은 지리적·경제적 조건이 모두 여의치 못하다. 때문에 별도의 유사 클러스터 정책보다는 판교테크노밸리의 존재를 인정하고 현재 서울시의 주요 IT클러스터와 협력할 수 있는 정책방향을 채택하는 것이 서울시의 효과적인 정책이라 하겠다.

서울시 게임산업과 판교테크노밸리의 관계는 2000년대 중반 파주 출판단지 사례와 유사하게 전개될 수도 있을 것이다. 파주와 판교의 사례는 서울시 인근 전문단지 설립으로 인한 특정업종 기업의 대규모 이전이라는 공통점이 존재한다. 당시에 도 서울시 출판산업의 고사에 대한 우려가 있었으나, 실제 서울시 출판사 수는 이후 오히려 증가하였다. 차이점이라면 이후 출판산업의 중심성이 충무로 인쇄-출판 집적지에서 홍대 출판 집적지로 이전하면서 결과적으로 출판산업의 가치사슬이 파주-홍대로 확장되는 결과를 낳았다는 점이다. 즉, 산업의 쇠퇴가 아닌 공간적 재구성 및 분화가 일어났던 것이다. 이와 같은 전망이 유효하다면 서울시는 테헤란밸리-판교테크노밸리 회랑 구상과 같이 강남 테헤란밸리에 형성된 창업생태계의 강점을 살려 판교테크노밸리와 협력할 수 있는 정책수단을 준비할 필요가 있다.

서울시는 현재 테헤란밸리의 고유한 장점이나 특화 기능인 창업 및 스타트업 보육 기능을 판교테크노밸리와 공유하는 한편 테헤란밸리의 창업정책 및 프로그램에 대한 지원을 구체화할 필요가 있다. 공공·민간 공동의 창업지원 거점을 마련하고 현재 성숙해가고 있는 창업 및 스타트업 지원 민간 네트워크와의 협력 정책을 구사하는 것이 바람직해 보인다.

G밸리는 제조업을 수반하는 IT기업에게는 여전히 매력적인 환경을 제공하는 지역이다. 사물인터넷 등 융합산업 촉진을 통한 관련 산업 부흥책 마련이 현재의 장점을 살리는 발전방향이 될 수 있을 것이다. 이를 위해서는 현재 다소 부진한 창업 활동 등을 지원하고 노후한 산업 및 생활환경을 개선하는 공공부문의 역할이 필요하다.

목차

01 연구의 개요	2
1_연구의 배경 및 목적	2
2_연구의 범위 및 방법	4
02 수도권 IT서비스 및 게임산업의 특성분석	6
1_수도권 IT서비스 및 게임산업의 특성분석 개요	6
2_수도권 IT서비스 및 게임산업의 산업적 특성	9
3_수도권 IT서비스 및 게임산업의 지역적 특성	18
4_수도권 IT서비스 및 게임산업 집적지별 특성	24
03 수도권 IT클러스터의 현황 및 위상변화	38
1_G밸리: 국내 최대의 중소벤처기업 집적지	38
2_테헤란밸리: 자연발생적 IT서비스 및 게임산업 집적지	43
3_판교테크노밸리: 신규 수도권 IT클러스터로 급부상	51
04 판교테크노밸리 입주기업 현황 및 근무환경 조사	66
1_조사개요	66
2_입주기업 현황조사	68
3_입주기업 근무환경 조사	76
05 정책방향 제언	84

참고문헌	89
부록	91
Abstract	111



표

[표 2-1] IT서비스 및 게임산업 산업분류(한국표준산업분류 9차 기준)	7
[표 2-2] 2008~2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 사업체 수 추이	16
[표 2-3] 2008~2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 추이	17
[표 2-4] 2008~2013년 IT서비스 및 게임산업 사업체 수 상위 10개구 연평균 증가율	19
[표 2-5] 2008~2013년 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 상위 10개구 연평균 증가율	20
[표 2-6] 2010~2013년 IT서비스 및 게임산업 창업사업체 수 및 연평균 증가율	23
[표 2-7] 수도권 IT서비스 및 게임산업 집적지 개요	24
[표 2-8] 수도권 IT서비스 및 게임산업 클러스터 입지현황 및 해당 행정동	25
[표 2-9] 2008~2013년 G밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 사업체 수 추이	29
[표 2-10] 2008~2013년 G밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 종사자 수 추이	30
[표 2-11] 2008~2013년 테헤란밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 사업체 수 추이	31
[표 2-12] 2008~2013년 테헤란밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 종사자 수 추이	32
[표 2-13] 2009~2013년 판교테크노밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 사업체 수 추이	33
[표 2-14] 2009~2013년 판교테크노밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 종사자 수 추이	33
[표 3-1] 2014년 수도권 시·군·구별 벤처기업 입지현황	41
[표 3-2] 테크노밸리 용지별 기능 및 주요 시설	51
[표 3-3] 판교테크노밸리 입주기업 현황	54
[표 3-4] 2013년 '매경 1000대 기업' 중 IT서비스 및 게임산업 기업 분포	56
[표 4-1] 판교테크노밸리 입주기업 현황조사 및 근무환경 조사 개요	66

[표 4-2] 주요 조사 내용_판교테크노밸리 입주기업 현황조사	67
[표 4-3] 주요 조사 내용_판교테크노밸리 입주기업 근무환경조사	67



그림

[그림 2-1] 2013년 IT서비스 및 게임산업 세분류별 구성 비중	10
[그림 2-2] 2013년 IT서비스 및 게임산업 세분류 및 세세분류별 사업체 평균 종사자 수	11
[그림 2-3] 2013년 IT서비스 및 게임산업 사업체 규모별 사업체 비중	12
[그림 2-4] 중견기업 집중형 IT서비스 및 게임산업의 사업체 규모별 종사자 분포 및 평균 종사자 수	13
[그림 2-5] 중소기업 집중형 IT서비스 및 게임산업의 사업체 규모별 종사자 분포 및 평균 종사자 수	14
[그림 2-6] 소기업 집중형 IT서비스 및 게임산업의 사업체 규모별 종사자 분포 및 평균 종사자 수	15
[그림 2-7] 2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 시·군·구별 사업체 분포 및 비중	18
[그림 2-8] 2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 시·군·구별 종사자 분포 및 비중	20
[그림 2-9] 2013년 IT서비스 및 게임산업 규모별 지역 내 구성 비중	22
[그림 2-10] IT서비스 및 게임산업 시·군·구별 2009~2013년 창업사업체 수	22
[그림 2-11] 2013년 수도권 클러스터별 IT서비스 및 게임산업 사업체 및 종사자 규모	26
[그림 2-12] 2008~2013년 수도권 클러스터별 IT서비스 및 게임산업 사업체 및 종사자 증가세	27
[그림 2-13] 2013년 수도권 클러스터별 IT서비스 및 게임산업 사업체 산업별 구성 비중	27
[그림 2-14] 2013년 수도권 클러스터별 IT서비스 및 게임산업 종사자 산업별 구성 비중	28
[그림 2-15] 2013년 수도권 클러스터의 IT서비스 및 게임산업 사업체규모별 사업체 비중	34
[그림 2-16] 2008~2013년 중 수도권 IT서비스 및 게임산업 클러스터의 평균 종사자 수 추이	35

[그림 2-17] 2008~2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 클러스터의 창업률 추이	35
[그림 3-1] G밸리 단지 안내도	39
[그림 3-2] 벤처기업 분포	41
[그림 3-3] 테헤란밸리에 입지했던 주요 IT서비스 및 게임산업 기업	44
[그림 3-4] 스타트업 분포	45
[그림 3-5] 스타트업 창업생태계의 구성	46
[그림 3-6] 테헤란밸리를 중심으로 형성된 창업생태계	46
[그림 3-7] 판교테크노밸리 위치도	52
[그림 3-8] 판교테크노밸리 지원시설	53
[그림 3-9] 판교테크노밸리 내 주요기업 위치도	55
[그림 3-10] 2013년 벤처 1000억 클럽 가입 기업 분포	57
[그림 3-11] 판교테크노밸리 입주사례	61
[그림 4-1] 회사형태 및 창업형태	68
[그림 4-2] 업종, 사업장 유형 및 사업장의 용도별 비중	69
[그림 4-3] 재무현황, 판매형태별 매출액 비중	69
[그림 4-4] 산업별 평균 R&D 투자실적	70
[그림 4-5] 산업별 평균 설비 투자실적	70
[그림 4-6] 타 지역으로부터 이전 여부, 입주 전 입지지역 및 현 입지에 입주한 주된 이유(1+2+3순위) 상위 5개	71
[그림 4-7] 현재 입지에 대한 만족도, 현 입지에 불만족 하는 이유(1+2+3순위) 상위 5개	72
[그림 4-8] 입지선호도	72
[그림 4-9] 지역 산업연계특성	73
[그림 4-10] 정보획득 방법 및 밸리 내 의견 교환 방식(1+2+3순위)의 상위 5개 응답	74
[그림 4-11] 단지 개발 시 지향해야할 사항 및 특화를 바라는 업종 상위 5개	74

[그림 4-12] 기업지원시설 중 활용 및 만족이 높은 시설 및 확충이 필요한 기업지원시설 상위 5개	75
[그림 4-13] 최근 3년간 지원받은 정책의 유무 및 경영에 도움이 될 수 있는 지원정책 상위 5개	75
[그림 4-14] 평균연령 및 학력	76
[그림 4-15] 현 직장 근무기간, 업종 근무기간 및 직장을 다닌 총기간	77
[그림 4-16] 주당 평균 근로시간 및 희망 근로시간	77
[그림 4-17] 월평균 임금 및 희망 월평균 임금	78
[그림 4-18] 직장 만족도 및 직무 만족도	78
[그림 4-19] 현재 거주 지역, 평균 통근시간 및 통근 시 주 사용 교통수단	79
[그림 4-20] 입지환경 만족도, 만족하는 입지조건 및 만족스럽지 않은 입지조건 상위 5개	80
[그림 4-21] 일터 만족도 및 협업 및 업무, 시장, 기술관련 기획 및 문제해결 정보를 얻는 방법 상위 5개	81
[그림 4-22] 각 지역에 대한 입지선호도	82
[그림 4-23] 현 근무지 이전 계획 유무 및 퇴근 후 여가시간을 보내는 지역	82

01

연구의 개요

1_연구의 배경 및 목적

2_연구의 범위 및 방법

01 | 연구의 개요

1_연구의 배경 및 목적

1) 최근 서울시 IT서비스, 특히 게임산업의 판교 이전 추세가 본격화

최근 서울시의 주요 산업 중 하나였던 IT(정보기술, Information Technology)서비스, 특히 게임산업에서 서울시 외곽 수도권으로의 기업 이전이 본격화되고 있다. 무엇보다 게임 산업 상위 10개 기업 중 7개 기업이 2014년까지 판교테크노밸리로 이전²⁾하였다. 서울시의 게임산업 환경, 좀 더 넓게는 IT서비스 산업환경이 전반적으로 악화될 것이 아닌지, 혹은 이로 인해 서울시 IT 산업 생태계가 악화될 상황은 아닌지에 대한 우려가 표면화되었다.

하지만 현재까지 기업이전 행태 수준에서의 사례분석과 이와 관련된 산발적인 논의가 있을 뿐 서울시 IT서비스 산업 및 게임산업 기업의 입지변동요인에 대한 분석은 고사하고 이전 현황에 대한 기본 자료도 미비한 실정이다. 정책적 대응을 논하기 이전에 이러한 이전 행태에 대한 탐색적 연구를 통한 사실 파악과 향후 대응 전략에 대한 고찰이 필요하다.

2) 서울시 기존 IT클러스터에서 신규 IT클러스터로의 이동 행태 실증 필요

현재까지의 논의를 보면 서울시 IT서비스와 게임산업에서 대기업 및 중견기업의 이전은 서울 전역이 아닌 IT서비스 기업이 집적해 있는 기존의 IT클러스터에서 가장 두드러지게 나타난다. 이전하는 IT서비스 기업은 판교테크노밸리와 같은 수도권 내 신규 IT클러스터를 주요 입지로 삼아 이전하는 특성을 보이고 있다는 것이 통설이다. 이 연구의 초점인 판교테크노밸리는 2014년 기준으로 사업체 870개, 종사자 5만9천여 명이 집적한 지역으로 최근 들어 수도권에서 가장 급성장한 IT클러스터로 꼽힌다. 다만, 전술한 바와 같이

2) 이상훈, 신가동, 김태경(2014)

이에 대한 실증적인 연구는 아직 미미한 수준이다.

이 연구의 주요 목적 중 하나는 판교테크노밸리 입주기업의 다수가 서울시의 IT클러스터인 테헤란밸리와 서울디지털산업단지(이하 G밸리)부터 이전하였으며 앞으로 이런 추세가 더욱 강화될 것이라는 통설³⁾을 검토하는데 있다. 판교테크노밸리 입주기업 설문조사를 통해 현황을 진단하고 서울시의 정책적 대응을 마련할 수 있는 기초자료를 제공하고자 하였다.

3) 서울시 IT서비스와 게임산업의 입지변동요인 파악 및 정책방향 도출이 목적

서울시는 산업입지개발에도 불구하고 이런 이전 행태가 발생하는 이유를 적극 검토해 볼 필요가 있다. 실제 서울시가 마곡, 문정 등 IT서비스 기업이 입주할 수 있는 산업입지를 지속적으로 개발하고 있지만 이전행태가 계속해서 나타나고 있기 때문이다.

게임산업에 속한 주요 기업의 판교테크노밸리로의 이전이 최근 주목을 받고 있으나, 이러한 입지변동요인은 갑자기 생겨났다고보다는 장기간에 걸친 경제적·정책적 판단과 그에 따른 상황변화의 결과라고 보여진다. IT서비스 산업의 수도권 확산이나 판교테크노밸리 개발은 지난 10여 년 이상 꾸준히 진행되어 온 일이며, 앞으로도 상당기간 지속성을 가지고 추진될 중장기적 계획과 궤를 같이하고 있다. 당장 상황을 반전시킬 수 있는 정책이나 사업을 기대하기보다는 현황을 명확히 파악하고 이에 기반을 둔 중장기적인 방향과 전략을 수립하는 것이 적절할 것으로 판단된다.

이 연구에서는 판교의 주력산업 중 하나로 부상한 IT서비스 및 게임산업의 수도권에서의 산업·공간 현황과 추이를 파악하고, 수도권 주요 IT클러스터의 특성을 검토한다. 이후 이를 바탕으로 판교테크노밸리의 입주기업 조사를 거쳐 시사점을 추출하고, 서울시의 향후 정책방향을 도출하고자 한다.

3) 예를 들면, 2013년 G밸리에서 판교로 KG이니시스, 휴온스 등의 주요 기업이 이전하는 등 G밸리가 위기상황이라는 분석이 있다(한국산업단지공단, 2013).

2_연구의 범위 및 방법

1) 연구의 범위

연구의 공간적 범위는 넓게는 수도권, 좁게는 수도권 내 주요 IT클러스터인 G밸리, 테헤란밸리, 그리고 판교테크노밸리로 한정하였다. 다만 통계분석 시에는 IT클러스터별로 통계자료를 활용하는 데에 한계가 있어 개별 IT클러스터가 속한 행정동을 중심으로 통계분석을 수행하였다.

연구의 시간적 범위는 최근 10년으로 하였다. 다만, 통계자료의 한계를 감안하여 가용한 통계자료 중 최근 6년간 자료인 2008년~2013년 자료를 주로 활용하였다. 또한 문헌조사에 있어 역사적 고찰이 필요한 경우에는 이보다 이전의 자료도 선별하여 활용하였다.

2) 연구의 방법

문헌연구, 통계분석, 설문조사 및 자문회의 등 총 네 가지 연구방법을 사용하였다. 우선 국내외 문헌조사를 통해 IT서비스 및 게임산업을 정의하고 이들 산업의 현황과 추이를 분석할 주요 분석방법과 분석틀을 정립하였으며, 수도권의 주요 IT클러스터에 대한 현황 자료를 검토하고 분석하였다.

두 번째로 문헌조사에서 정리한 분석틀에 따라 관련 공공통계를 가공하여 IT서비스 및 게임산업의 수도권 산업 클러스터 실태분석을 위한 통계자료를 구축하고 분석하였다.

세 번째로 판교테크노밸리 입주사업체 및 종사자를 대상으로 입지·이전 요인, 구매·판매 연계현황 등의 설문조사를 실시하여 입지변동 요인을 살펴보았다. 서울시에서 이전해 나간 사업체를 추적 조사하는 것이 자료상 한계로 불가능했기 때문에, 대신 판교테크노밸리로 조사범위를 한정하여 실제 입주기업 중 서울시에서 이전해 온 기업의 비중이 얼마나 되고 창업한 기업은 또 얼마나 되는지를 중심으로 조사를 설계하였다.

마지막으로 IT서비스 및 게임산업 그리고 판교테크노밸리 등 사례지역 관련 업계 종사자, 연구자 및 정책 담당자들과의 전문가 자문회의를 통해 연구 주제, 과정을 검토하고 결과를 도출하는 데 도움을 받았다.

02

수도권 IT서비스 및 게임산업의 특성분석

- 1_수도권 IT서비스 및 게임산업의 특성분석 개요
- 2_수도권 IT서비스 및 게임산업의 산업적 특성
- 3_수도권 IT서비스 및 게임산업의 지역적 특성
- 4_수도권 IT서비스 및 게임산업 집적지별 특성

02 수도권 IT서비스 및 게임산업의 특성분석

1_수도권 IT서비스 및 게임산업의 특성분석 개요

1) 수도권 IT서비스 및 게임산업의 특성분석 범위 및 내용

수도권 IT서비스 및 게임산업의 통계분석에 있어 주요 활용자료는 전국사업체조사로서 가장 최근년도 자료인 2013년을 기준으로 6년간 추이(2008~2013)를 분석하였다. 다만 판교테크노밸리 입주는 2014년 완료예정이지만, 최신 가용자료는 2013년으로 최근 현황 분석에는 한계를 가지고 있다. 이러한 통계분석의 한계는 설문조사와 전문가 자문회의, 기타 최근 문헌자료의 수집을 통해 보완하였다.

연구의 공간적 범위는 서울·경기·인천을 포함한 수도권 지역으로, 수도권 내 시·도 단위와 시·군·구 단위로 통계분석을 실시하였다. 또한 IT클러스터 분석 시에는 전국사업체조사에서 최소 행정단위인 행정동 단위로 분석을 시행하였다.

수도권 IT서비스 및 게임산업의 분석은 세부적으로는 산업규모, 산업추이, 산업특화 그리고 산업분포별 지표 분석으로 이루어졌다. 산업규모는 2013년 기준으로 수도권 내 IT서비스 및 게임산업의 사업체 및 종사자 수와 비중을 지표로 분석하였다. 산업추이 변화는 2008년에서 2013년까지의 변화 추이를 분석하는 방식으로 이루어졌다.

산업특화는 산업특화의 대표적인 지표인 입지계수(LQ: Location Quotient)를 산출하여 분석하였다. 산업분포는 공간적 단위에 따라 수도권 내 IT서비스 및 게임산업의 사업체와 종사자 분포를 지도화하는 방식으로 분포 현황 및 추이를 제시하였다.

이 외에 사업체의 이전은 모든 규모의 사업체가 동일한 입지 행태를 보이고 있지 않다는 데에서 착안하여 사업체 규모별 산업분석을 주요 지표 분석과 더불어 실시하여 보완하였다.

[표 2-1] IT서비스 및 게임산업 산업분류(한국표준산업분류 9차 기준)

세분류	세세분류	세세분류별 산업 예시
게임소프트웨어 개발 및 공급업 (5821)	온라인, 모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업	온라인 게임S/W 개발, 휴대폰용 게임S/W 개발, PDA 게임S/W 개발, 모바일용 게임S/W 개발
	기타 게임소프트웨어 개발 및 공급업	아케이드 게임S/W 개발업, PC 패키지게임 S/W개발, 비디오 콘솔게임 S/W 개발, 휴대용게임기용 게임 S/W 개발
시스템, 응용소프트웨어 개발 및 공급업 (5822)	시스템 소프트웨어 개발 및 공급업	운영체제(OS) 개발, 시스템관리(SMS) S/W 개발, DBMS 개발, 보안 프로그램 개발, 프로그래밍 언어 개발, 임베디드용 시스템 S/W 개발
	응용소프트웨어 개발 및 공급업	통계처리 프로그램 개발, 사무용 S/W 개발, 회계용 S/W 개발, 기업관리용(ERP) S/W 개발, 임베디드용 응용 S/W 개발
컴퓨터 프로그래밍 서비스업 (6201)	컴퓨터 프로그래밍 서비스업	주문형 응용소프트웨어 제작, 주문형 컴퓨터 소프트웨어 분석설계
컴퓨터시스템 통합 자문, 구축 및 관리업 (6202)	컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업	시스템통합(SI) 구축설계, 시스템통합설계 자문, 근거리통신망(LAN) 컴퓨터 시스템 통합설계, 정보관리 컴퓨터시스템 통합설계, 사무자동화 컴퓨터시스템 통합설계, 정보관리 컴퓨터시스템 통합설계
	컴퓨터 시설 관리업	자료처리시설관리대리, 전산시스템관리, 컴퓨터시설경영관리(대리), 컴퓨터시설관리서비스(대리), 컴퓨터시스템관리서비스
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스 (6209)	기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스	컴퓨터 장애 복구, 소프트웨어 설치
자료처리, 호스팅 및 관련 서비스업 (6311)	자료처리업	자료 입력 처리, OMR 및 OCR 자료처리, 자료 전환처리 서비스, 자료 스캐닝 서비스
	호스팅 및 관련 서비스업	웹호스팅 서비스, 서브호스팅 서비스, IDC 센터, 코로케이션 서비스
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업(6312)	포털 및 기타 인터넷 정보 매개서비스업	포털 서비스, 인터넷 정보매개 서비스

자료: 한국표준산업분류, 통계분류포털

2) IT서비스 및 게임산업의 정의

한국표준산업분류에 의한 게임산업의 정의는 비교적 명확한 데 비해 IT서비스산업의 정의와 분류체계에는 다소 이견이 존재한다. 이 연구는 IT서비스산업이나 게임산업을 새로이 정의한다기 보다는 관련 산업의 현황 및 추이를 제시하는 데 초점을 두고 있다. 따라서 IT서비스산업을 광범위하게 정의하는 대신 기존의 IT서비스산업과 게임산업의 분류체계 논의⁴⁾를 참조하여 핵심 산업분류 중심으로 한국표준산업분류 9차 개정 기준과 3개 소분류 중심으로 분류체계를 정의하였다([표2-1] 참조).

IT서비스업은 소프트웨어 개발 및 공급업(582), 컴퓨터 프로그래밍·시스템 통합 및 관리업(620), 자료처리·호스팅·포털 및 기타 인터넷 정보매개서비스업(631)의 3개 분류에 해당하는 7개 세분류, 11개 세세분류로 정의하였다. 게임산업은 이 중 소프트웨어 개발 및 공급업 소분류 내 게임소프트웨어 개발 및 공급업(5821) 세분류로 정의하였다.

4) 한국IT서비스산업협회(2009), 나승권, 방호경, 이보람(2013) 등에서 IT서비스산업의 분류체계에 대한 논의를 볼 수 있다.

2_수도권 IT서비스 및 게임산업의 산업적 특성

1) 사업체/종사자 수는 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업이 과반을 차지

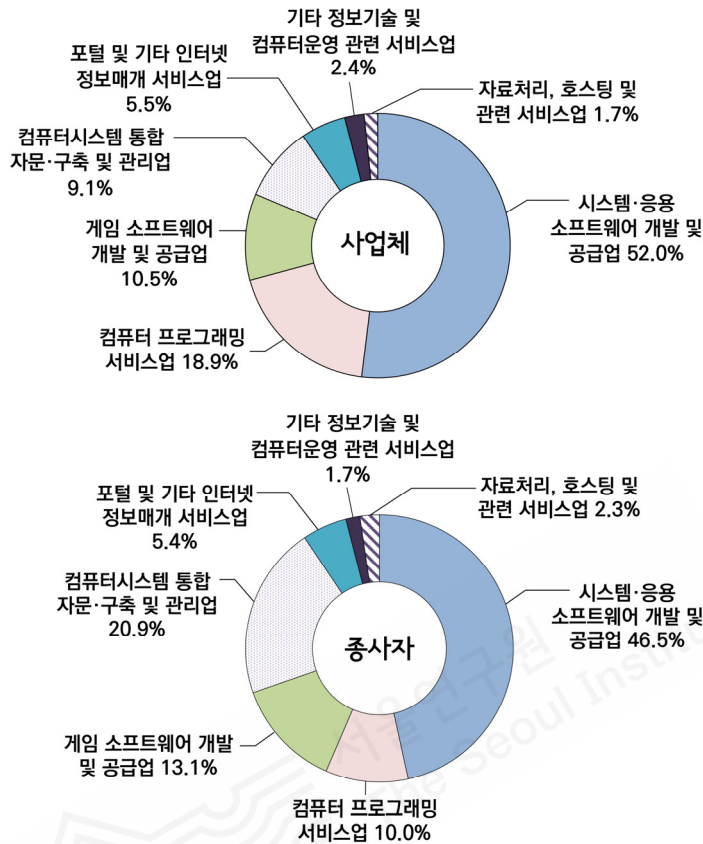
2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 사업체 중에는 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업이 52% 정도를 차지했다. 2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 사업체는 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업 사업체 51.9%, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 18.9%, 게임소프트웨어 개발 및 공급업 10.5% 등의 순으로 구성되어 있었다. 실제 규모는 시스템, 응용소프트웨어 개발 및 공급업 7,361개, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 2,674개, 게임소프트웨어 개발 및 공급업 1,490개 등이었다. 세세분류별로 살펴보면 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 28.4%, 응용소프트웨어 개발 및 공급업 23.5%, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 18.9%, 온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업 8.8% 등의 순⁵⁾으로 구성되어 있었다.

2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 종사자도 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업에 46.5%가 종사한 것으로 나타났다. 구체적으로 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업 46.5%, 컴퓨터 시스템 통합 자문·구축 및 관리업 20.9%, 게임소프트웨어 개발 및 공급업 13.1%등의 순으로 사업체 비중과는 다소 차이를 보였다. 실제 규모는 종사자 중 114,599명은 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업, 51,573명은 컴퓨터 시스템 통합 자문·구축 및 관리업, 32,257명은 게임소프트웨어 개발 및 공급업에 종사하는 것으로 나타났다. 세세분류별로 살펴보면 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 28.7%, 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업 19.5%, 응용소프트웨어 개발 및 공급업 17.8% 등의 순⁶⁾으로 사업체 비중 순위와는 차이가 있었다.

사업체와 종사자 비중 순위가 상이한 것은 유사한 산업임에도 불구하고 산업분류별로 사업체 규모에 차이가 있음을 시사한다. 이에 따라 사업체 규모를 사업체의 평균 종사자 수로 가늠하여 산업별로 검토하였다.

5) 수도권 IT서비스 및 게임산업 세세분류별 사업체 수는 표 2-2 참조

6) 수도권 IT서비스 및 게임산업 세세분류별 종사자 수는 표 2-3 참조



자료: 전국사업체조사, 2013, 통계청

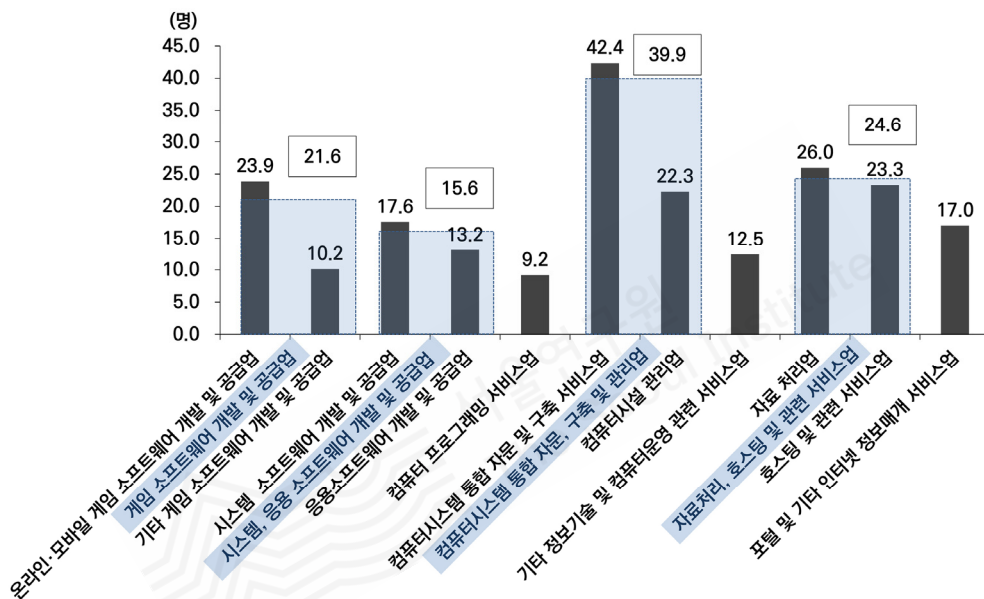
[그림 2-1] 2013년 IT서비스 및 게임산업 세분류별 구성 비중

2) 수도권 IT서비스 및 게임산업의 사업체 규모는 세세분류별로 다양

2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 해당 분류 중 컴퓨터시스템 통합자문·구축 및 관리업이 평균 종사자 규모가 가장 큰 산업이었다. 컴퓨터시스템 통합자문·구축 및 관리업의 평균 종사자 수는 39.9명으로 나타났다. 자료처리·호스팅 및 관련서비스업이 24.6명, 게임 소프트웨어개발 및 공급업은 21.6명, 포털 및 기타 인터넷 정보매개서비스업은 17.0명, 시스템·응용 소프트웨어 개발 및 공급업은 15.6명 등의 순으로 사업체 규모가 달랐다.

세세분류별로 살펴보면 동일한 세분류 내에서도 세세분류별로 사업체 규모가 차이가 있었다. 산업별 평균 종사자 수 순으로 살펴보면, 컴퓨터시스템 통합자문 및 구축서비스업

이 42.4명, 자료처리업 26.0명, 온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 23.9명, 호스팅 및 관련서비스업 23.3명, 컴퓨터 시설관리업은 22.3명, 시스템소프트웨어 개발 및 공급업은 17.6명, 포털 및 기타 인터넷 정보매개서비스업은 17.0명, 통계프로그램 등을 개발하는 응용소프트웨어 개발 및 공급업이 13.2명, 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영관련서비스업은 12.5명, 기타 게임소프트웨어 개발 및 공급업은 10.2명, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업은 9.2명 순이다.

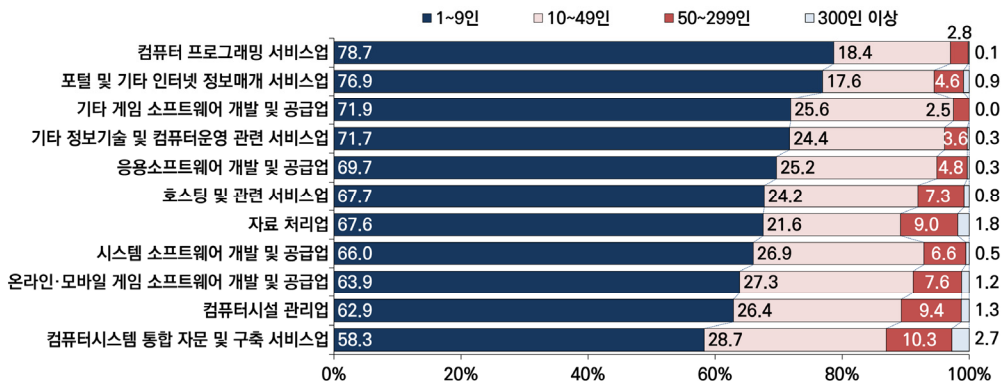


자료: 전국사업체조사, 2013, 통계청

[그림 2-2] 2013년 IT서비스 및 게임산업 세분류 및 세세분류별 사업체 평균 종사자 수

3) IT서비스 및 게임산업의 규모별 사업체 분포도 산업별로 특징적

2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 세세분류의 규모별 사업체 분포를 살펴보면, 소규모 사업체가 다수인 산업이 있는 반면 일부는 일정 규모 이상의 사업체가 다수 포진하는 등 산업분류별로 규모가 차별적이다. 컴퓨터 프로그래밍 서비스업은 97.1%가 50인 미만 사업체로 구성되어 있는 반면, 자료처리업과 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업은 50인 이상 규모의 사업체가 10% 이상을 차지했다.



자료: 전국사업체조사, 2013, 통계청

[그림 2-3] 2013년 IT서비스 및 게임산업 사업체 규모별 사업체 비중

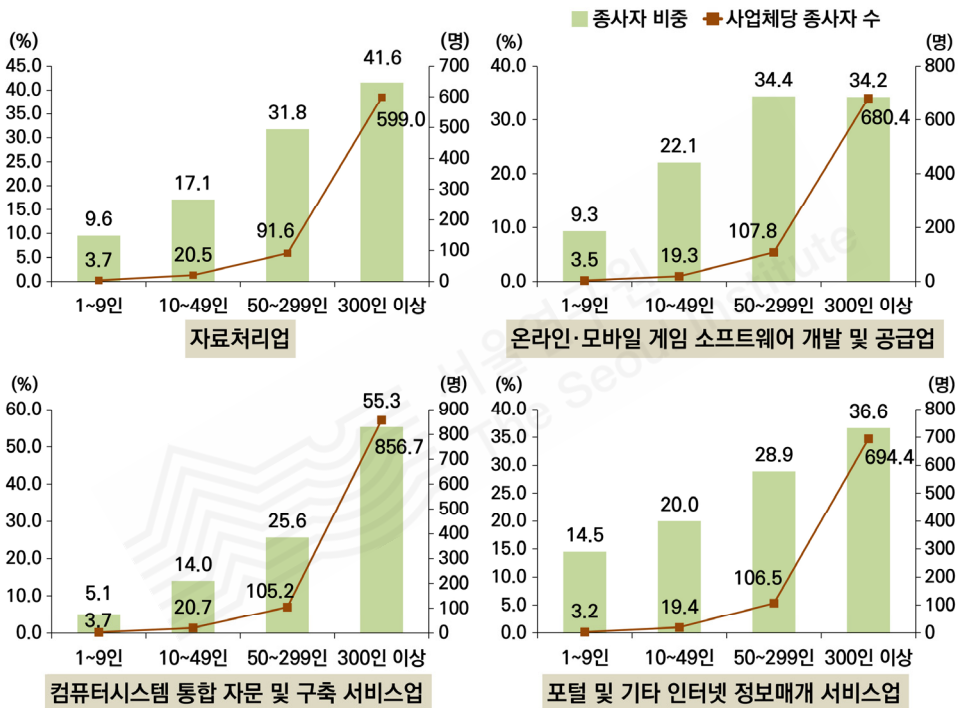
2013년 IT서비스 및 게임산업 분류 내 산업들을 사업체 규모별 기준으로 3가지 유형으로 분류하였다.⁷⁾ 첫 번째 유형은 몇몇 대규모 사업체에 상당수의 종사자가 분포하고 있는 중견기업 집중형으로 네이버, 넥슨 등 주요 선도 기업이 속해있는 온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업, 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업, 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업, 자료처리업 4개 산업이 해당된다. 두 번째 유형은 50인 이상 300인 미만 중기업 규모의 사업체에 종사자가 집중되어 있는 중기업 집중형으로 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업, 컴퓨터 시설 관리업, 호스팅 및 관련 서비스업의 총 3개 산업이 해당된다. 세 번째 유형은 10인 이상 50인 미만 소기업 규모의 사업체에 상당수의 종사자가 분포하고 있는 소기업 집중형으로 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업, 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업, 응용소프트웨어 개발 및 공급업이 이에 해당한다.

중견기업 집중형 산업 중 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업은 종사자의 과반수가 300인 이상 사업체에 종사하는 것으로 나타났다. 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업의 사업체 규모별 종사자 분포 비중은 300인 이상 55.3%, 50~299인 25.6%로 약 80%의 종사자

7) 기존 중소기업기본법, 중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법의 소기업, 중기업, 중견기업 기준 중 근로자 수 기준을 사용하여 유형화하였다. 이 보고서의 IT서비스/게임산업의 경우 해당 기준에 따라 중견기업은 300인 이상, 중기업은 50인 이상, 소기업은 50인 미만에 해당한다. 대기업은 상호출자제한 집단기업 소속 여부에 따라 결정되기 때문에 근로자 수 기준을 사용하여 유형화 할 수는 없으나, 규모상으로는 통상적으로 중견기업보다 대기업이 크게 나타난다. 여기서는 중견기업 집중형 산업 유형에 대기업을 포함하여 산정하였다.

가 중기업 이상 기업에 종사하였다. 동일년도 자료처리업은 300인 이상 사업체에 41.6%, 50~299인 사업체에 31.8%로 약 70% 이상의 종사자가 중기업 이상 기업에 종사하였다.

포털 및 기타 인터넷 정보매개서비스업은 300인 이상 사업체에 36.6%, 50~299인 사업체에 28.9%가 종사하는 것으로 나타났으며, 온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업은 300인 이상 사업체에 근무하는 종사자가 34.2%였으며 50~299인 사업체에서는 34.4%가 근무한 것으로 나타났다.



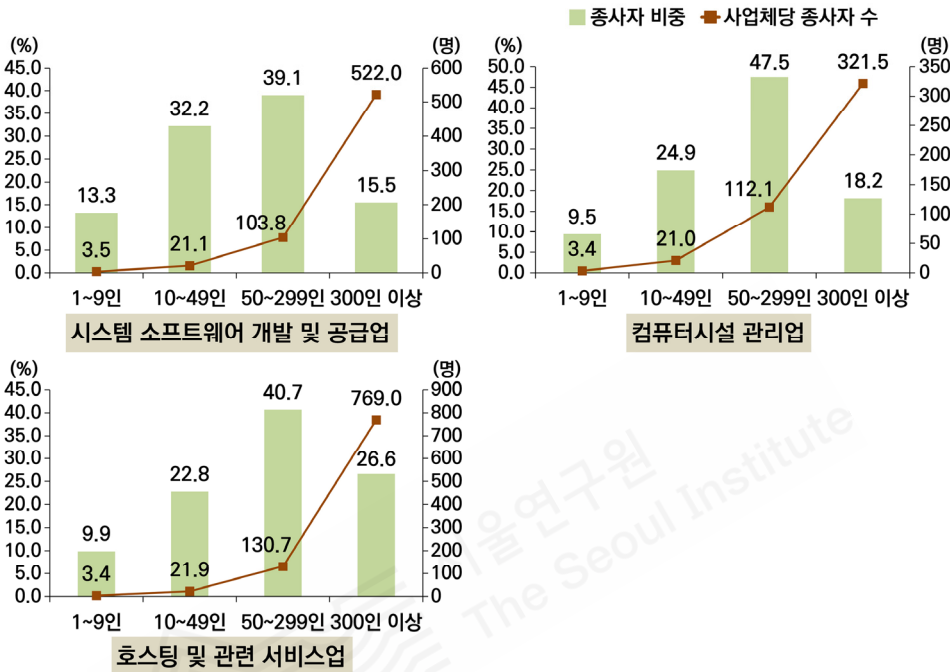
자료: 전국사업체조사, 2013, 통계청

[그림 2-4] 중견기업 집중형 IT서비스 및 게임산업의 사업체 규모별 종사자 분포 및 평균 종사자 수

중기업 집중형 산업 중 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업, 컴퓨터시설 관리업, 호스팅 및 관련 서비스업은 50~299인 규모 사업체에 가장 많은 종사자가 분포하였다

2013년 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업의 종사자는 50~299인에 39.1%, 10~49인 규모에 32.2% 종사하며 앞서 중견기업 집중형에 비해 규모가 작은 사업체에 다수의 종사자

가 분포하는 특징을 보였다. 컴퓨터 시설 관리업의 종사자도 50~299인 사업체에 47.5%, 10~49인 사업체에 24.9% 분포하며 동일한 양상을 보였다. 호스팅 및 관련 서비스업 종사자의 40.7%가 50~299인 사업체에 분포하였다.

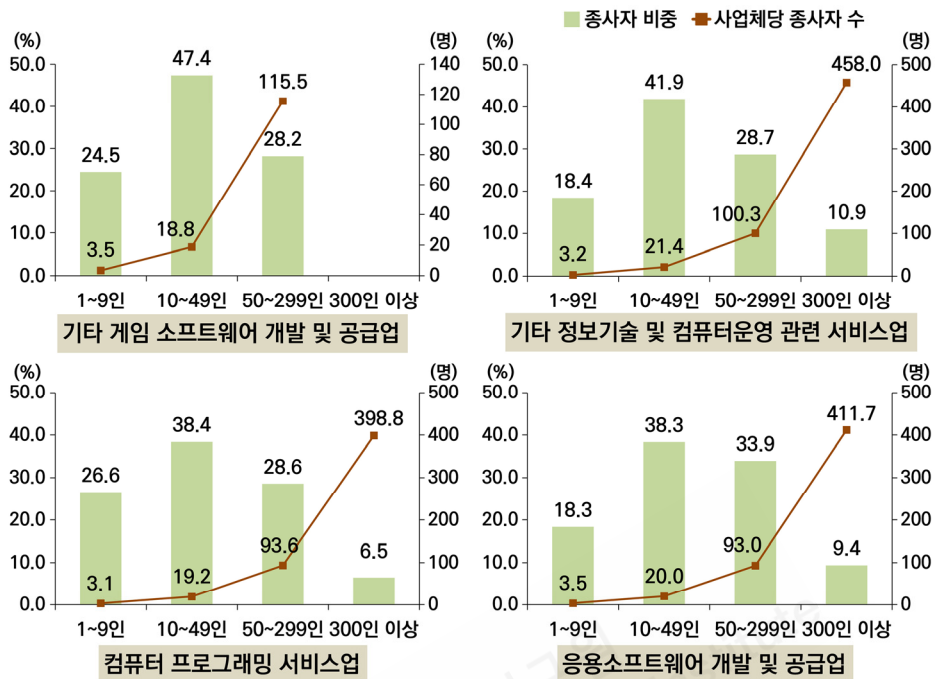


자료: 전국사업체조사, 2013, 통계청

[그림 2-5] 중기업 집중형 IT서비스 및 게임산업의 사업체 규모별 종사자 분포 및 평균 종사자 수

소기업 집중형 산업은 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업, 기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업, 응용소프트웨어 개발 및 공급업의 4개 산업으로 종사자의 약 40%가 10~49인 규모의 소기업에 종사 중이다.

기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업은 1~9인 24.1%, 10~49인 37.8%, 50~299인 38.1%, 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영관련 서비스업은 1~9인 16.7%, 10~49인 37.2%, 50~299인 46.1%의 분포를 보였다. 2013년 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 종사자의 38.2%는 10~49인 규모의 사업체에서 일하고 있었으며, 응용소프트웨어 개발 및 공급업 종사자의 39.4% 또한 10~49인 규모의 사업체에 고용되어 있던 것으로 나타났다.



자료: 전국사업체조사, 2013, 통계청

[그림 2-6] 소기업 집중형 IT서비스 및 게임산업의 사업체 규모별 종사자 분포 및 평균 종사자 수

4) 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영관련 서비스, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업은 가파르게 성장

2008~2013년 중 수도권 IT서비스 및 게임산업의 성장 추세를 보면 컴퓨터 장애복구·소프트웨어 설치 등의 서비스를 제공하는 기타 정보기술 및 컴퓨터운영관련 서비스(27.7%)와 게임소프트웨어 개발 및 공급업의 사업체 수 증가율(26.3%)이 특히 높게 나타났다.

동일기간 연평균 21.7% 증가한 게임소프트웨어 개발 및 공급업을 세세분류별로 살펴보면 다음과 같다. 온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업 사업체는 26.3% 증가한 반면, PC패키지게임·휴대용기기용 게임 등을 개발하는 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업은 7.4% 증가에 그쳤다. 이는 주요 게임 채널이 전용 게임기기에서 온라인 혹은 모바일기기로 이행되는 추세가 소프트웨어 산업의 하위 산업별 성장 추세에 영향을 미친 것으로 보인다.

[표 2-2] 2008~2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 사업체 수 추이

(단위: 개)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율 (%)
게임소프트웨어 개발 및 공급업	557	594	791	1,008	1,229	1,490	21.7
온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업	388	449	589	803	996	1,248	26.3
기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	169	145	202	205	233	242	7.4
시스템·응용 소프트웨어 개발 및 공급업	4,666	4,737	5,085	6,024	6,873	7,361	9.5
시스템 소프트웨어 개발 및 공급업	2,812	2,603	2,962	3,492	3,727	4,025	7.4
응용 소프트웨어 개발 및 공급업	1,854	2,134	2,123	2,532	3,146	3,336	12.5
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	1,016	1,233	1,617	1,994	2,665	2,674	21.4
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	1,016	1,233	1,617	1,994	2,665	2,674	21.4
컴퓨터시스템통합자문·구축 및 관리업	643	703	821	1,024	1,179	1,293	15.0
컴퓨터시스템통합자문 및 구축서비스업	534	587	667	839	995	1,134	16.3
컴퓨터시설관리업	109	116	154	185	184	159	7.8
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스	99	103	175	246	285	336	27.7
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스	99	103	175	246	285	336	27.7
자료처리·호스팅 및 관련서비스업	150	166	193	213	235	235	9.4
자료 처리업	87	98	110	124	130	111	5.0
호스팅 및 관련서비스업	63	68	83	89	105	124	14.5
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	344	347	493	666	774	780	17.8
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	344	347	493	666	774	780	17.8

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

2008~2013년 중 수도권 IT서비스 및 게임산업 종사자 연평균 증가율이 높은 세부업종도 1위 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업(24.2%), 2위 컴퓨터 프로그래밍 서비스업(17.7%)으로 나타났으며, 3위 세부업종은 자료처리·호스팅 및 관련 서비스업(14.3%)으로 사업체 수 연평균 증가율 순위와는 다소 차이를 보였다.

동일기간 게임소프트웨어 개발 및 공급업의 종사자 수 연평균 증가율은 10.9%지만, 사업체 수 증가율과 마찬가지로 온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 종사자 수 증가율(12.0%)과 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 종사자 수 증가율(1.5%)간에 큰 격차를 보였다.

[표 2-3] 2008~2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 추이

(단위: 명)

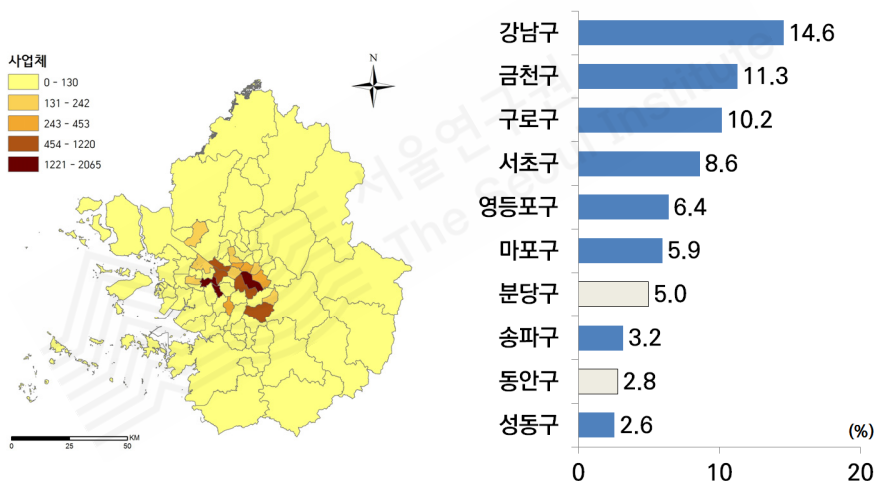
산업분류	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율 (%)
게임소프트웨어 개발 및 공급업	19,209	21,150	24,416	26,725	30,575	32,257	10.9
온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업	16,923	19,161	21,527	24,221	28,013	29,799	12.0
기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	2,286	1,989	2,889	2,504	2,562	2,458	1.5
시스템·응용 소프트웨어 개발 및 공급업	92,148	90,360	103,103	102,590	106,978	114,599	4.5
시스템 소프트웨어 개발 및 공급업	64,003	57,541	65,096	66,793	66,482	70,730	2.0
응용 소프트웨어 개발 및 공급업	28,145	32,819	38,007	35,797	40,496	43,869	9.3
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	10,871	14,663	18,853	20,955	22,580	24,560	17.7
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	10,871	14,663	18,853	20,955	22,580	24,560	17.7
컴퓨터시스템통합자문·구축 및 관리업	31,462	38,393	41,516	43,941	46,128	51,573	10.4
컴퓨터시스템통합자문 및 구축서비스업	28,778	35,249	37,886	39,499	42,853	48,031	10.8
컴퓨터시설관리업	2,684	3,144	3,630	4,442	3,275	3,542	5.7
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스	1,419	1,349	2,442	2,927	3,744	4,186	24.2
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스	1,419	1,349	2,442	2,927	3,744	4,186	24.2
자료처리·호스팅 및 관련서비스업	2,955	3,654	5,438	5,318	5,994	5,771	14.3
자료 처리업	1,578	1,852	3,216	2,918	3,335	2,883	12.8
호스팅 및 관련서비스업	1,377	1,802	2,222	2,400	2,659	2,888	16.0
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	12,086	12,904	13,867	15,034	15,723	13,274	1.9
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	12,086	12,904	13,867	15,034	15,723	13,274	1.9

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

3_수도권 IT서비스 및 게임산업의 지역적 특성

1) 서울시 강남·금천·구로·서초구, 성남시 분당구에 집중

2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 사업체의 약 80%⁸⁾는 서울시에 분포하고 있었다. 자치구별로 살펴보면 강남구(14.6%), 금천구(11.3%), 구로구(10.2%), 서초구(8.6%) 등의 순으로 분포한다. 강남구는 테헤란밸리, 금천구와 구로구는 서울디지털산업단지(G밸리)가 입지한 지역이다. 수도권 내 시·군·구 중 10위권에 속하는 서울 외 지역은 성남시 분당구(5.0%, 7위)와 안양시 동안구(2.8%, 9위)에 국한되어 있다. 분당구에는 판교테크노밸리, 동안구에는 안양 IT밸리가 입지한다. 각 지역의 IT서비스 및 게임산업 사업체 집적에 각 지역의 IT산업 클러스터가 영향을 미치고 있음을 시사한다.



자료: 전국사업체조사, 2013, 통계청

[그림 2-7] 2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 시·군·구별 사업체 분포 및 비중

2008~2013년 중 IT서비스 및 게임산업의 사업체 수 상위 10위 시·군·구 별 연평균 증가율은 성동구(24.3%), 분당구(20.8%), 동안구(19.1%) 등의 순이다. IT서비스 및 게임산업의 비중이 높은 1~5위 지역의 사업체 수 연평균 증가율은 강남구 10.7%, 금천구 16.2%,

8) 수도권 IT서비스 및 게임산업 사업체 14,169개 중 11,053개(78.0%)는 서울시에 분포

구로구 13.2%, 서초구 12.2%, 영등포구 9.2% 등으로 성동구·분당구·동안구 등에 비해 상대적으로 저조했다. 전반적으로 사업체 수 입지가 큰 지역의 사업체 수 증가율이 상대적으로 둔화되어 있는 경향을 보였으나, 그럼에도 불구하고 금천구의 경우 분당구·동안구와 큰 차이가 없는 성장세를 기록했다는 점에서 주목할 만하다.

[표 2-4] 2008~2013년 IT서비스 및 게임산업 사업체 수 상위 10개구 연평균 증가율

(단위: 개, %)

지역	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
서울시	6,100	6,447	7,418	9,079	10,457	11,053	12.6
인천시	165	161	184	241	290	308	13.3
경기도	1,210	1,275	1,573	1,855	2,493	2,808	18.3
강남구	1,242	1,272	1,392	1,684	1,922	2,065	10.7
금천구	754	899	1,124	1,312	1,501	1,599	16.2
구로구	778	903	1,051	1,241	1,389	1,445	13.2
서초구	686	654	755	992	1,190	1,220	12.2
영등포구	583	622	690	778	858	906	9.2
마포구	496	492	535	696	799	843	11.2
분당구	274	294	351	421	553	706	20.8
송파구	287	276	314	428	468	453	9.6
동안구	165	175	218	229	348	396	19.1
성동구	123	117	180	253	316	365	24.3

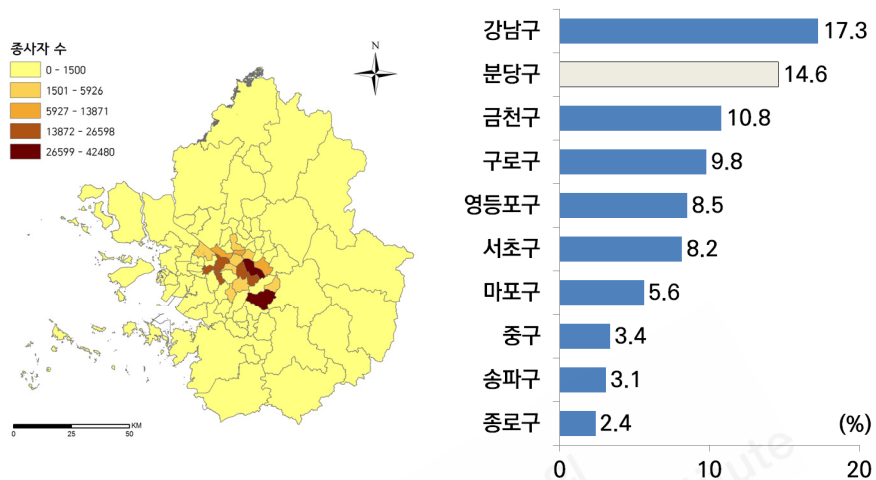
자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

2) 종사자 기준으로는 분당구가 수도권 내 2위

2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 종사자 분포 순위를 보면 강남구(17.3%)에 이어 분당구(14.6%)가 2위로 분당구의 종사자 수가 특히 높게 나타났다.⁹⁾ 금천구(10.8%), 구로구(9.8%) 등이 뒤를 이었다. 종사자 분포 면에서 보면 테헤란밸리, G밸리, 판교테크노밸리 지역에 IT서비스 및 게임산업 클러스터가 형성되어 있음이 더욱 분명하게 나타난다. 특히, 분당구는 수도권 내 IT서비스 및 게임산업 사업체가 5.0%에 불과한 반면 종사자는 14.6%가 분포했다. 이는 상대적으로 큰 사업체가 이 지역에 모여있음을 시사한다. 실제

⁹⁾ 강남구의 IT서비스 및 게임산업 종사자는 44,527명, 분당구는 26,529명

사업체당 종사자 수를 보면, 분당구 50.9명, 강남구 20.6명, 금천구 16.6명, 구로구 16.7명으로 분당구의 평균 종사자규모가 강남구의 약 2.5배에 달한다.



자료: 전국사업체조사, 2013, 통계청

[그림 2-8] 2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 시·군·구별 종사자 분포 및 비중

2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 상위 10대 시·군·구 중 5년간 연평균 증가율 1위 지역도 판교테크노밸리가 입지한 분당구로 22.2%였다. 최근 분당구에 수도권 어느 지역보다도 IT서비스 및 게임산업이 빠르게 집적하고 있음을 의미한다.

[표 2-5] 2008~2013년 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 상위 10개구 연평균 증가율

(단위: 명, %)

지역	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
서울시	145,287	154,569	177,146	182,070	186,599	190,639	5.6
인천시	1,385	1,270	1,516	1,655	1,805	2,065	8.3
경기도	23,478	26,634	30,973	33,765	43,318	53,516	17.9
강남구	43,876	40,979	45,653	44,986	44,527	42,480	-0.6
분당구	13,166	15,171	17,341	20,087	26,529	35,933	22.2

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[표 2-5 계속] 2008~2013년 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 상위 10개구 연평균 증가율

(단위: 명, %)

지역	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
금천구	15,105	18,711	22,975	25,115	25,865	26,598	12.0
구로구	17,049	20,971	23,758	24,029	23,217	24,100	7.2
영등포구	12,356	13,748	13,436	12,938	12,831	21,010	11.2
서초구	16,683	16,308	16,338	18,223	19,917	20,099	3.8
마포구	8,168	8,656	11,361	12,476	12,079	13,871	11.2
중구	7,473	8,277	13,409	12,835	14,452	8,321	2.2
송파구	5,914	5,814	5,948	6,776	7,472	7,680	5.4
종로구	4,765	5,718	4,874	5,010	5,346	5,926	4.5

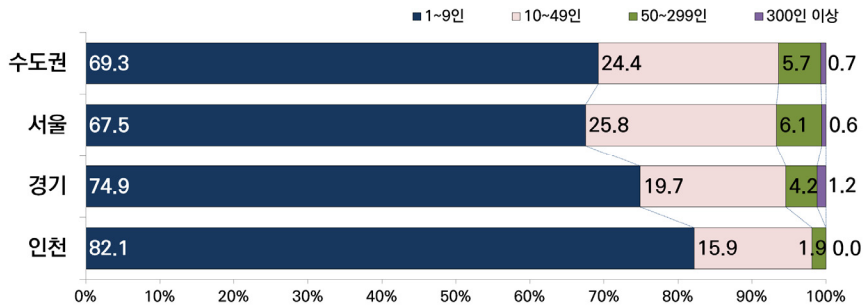
자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

반면, 2013년 종사자 수 기준 1위 지역이었던 강남구의 종사자 수 증가율은 -0.6%로 2013년 종사자 수 상위 10대 시·군·구 중 가장 낮은 증가율을 보였다. G밸리가 입지한 금천구(12.0%), 구로구(7.2%)는 종사자 규모 및 증가율 모두 양호하였다.

3) 수도권 IT서비스 및 게임산업의 약 95%는 50인 미만의 사업체로 구성

2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업의 규모별 비중을 살펴보면 10인 미만이 69.3%, 10~49인 규모가 24.4%로 50인 미만 사업체가 전체의 93.7%를 차지하였다. 10인 미만 사업체는 9,817개, 10~49인 사업체는 3,457였다. 50~299인 사업체의 비중은 5.7%(801개), 300인 이상 사업체의 비중은 0.7%(94개)이었다.

경기도는 서울시보다 1~9인의 소규모 사업체와 300인 이상 대규모 사업체의 비중이 더 높게 나타났지만 실제 대규모 사업체는 서울시가 더 많이 보유하고 있었다. 서울시의 규모별 사업체 구성 비율은 1~9인 67.5%, 10~49인 25.8%, 50~299인 6.1%, 300인 이상 0.6%였다. 서울시의 IT서비스 및 게임산업 300인 이상 기업은 61개였다. 경기도의 규모별 사업체 구성 비율은 1~9인 74.9%, 10~49인 19.7%, 50~299인 4.2%이었으며, 300인 이상의 비중은 1.2%(33개)이었다.

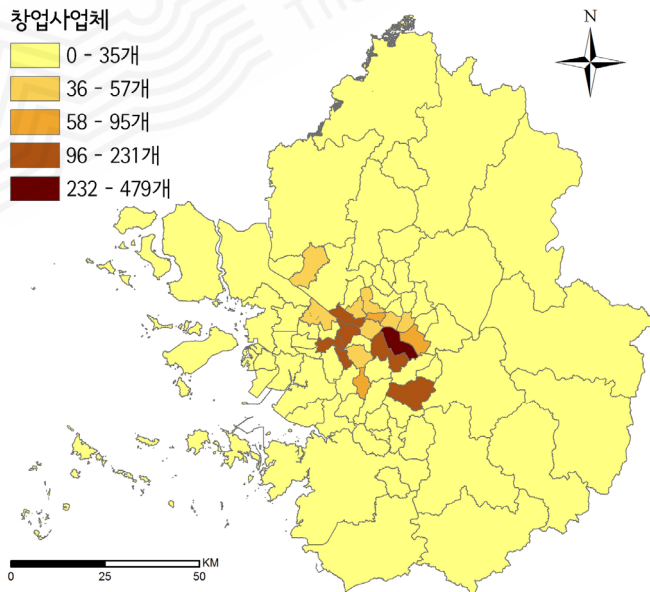


자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[그림 2-9] 2013년 IT서비스 및 게임산업 규모별 지역 내 구성 비중

4) 수도권 IT서비스 및 게임산업의 창업은 강남·서초, 금천·구로에서 활발

수도권 IT서비스 및 게임산업의 3년 내(2010~2013년) 창업을 살펴보면, 강남·서초 지역과 금천·구로지역이 가장 활발했다. 2011~2013년 중 수도권 내 창업사업체 수를 살펴보면 강남구 1,101개, 구로구 608개, 서초구 603개, 금천구 571개 순이다. 각 지역별로 연접한 자치구들에서 높게 나타났으며, 경기 분당구는 338개로 79개 시·군·구 중 7위였다.



자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[그림 2-10] IT서비스 및 게임산업 시·군·구별 2009~2013년 창업사업체 수

지난 3년간 IT서비스 및 게임산업 창업사업체 수 상위 10개 시·군·구 중 마포구, 분당구, 송파구 등에서 창업사업체 수 연평균 증가율은 30% 이상으로 매우 높았다. 3년간 IT서비스 및 게임산업 창업사업체 수 상위 10개 시·군·구 중 창업사업체 수 연평균 증가율이 가장 높은 지자체는 분당구 52.0%, 송파구 32.3%, 마포구 32.2% 등의 순이었다. 이어 강남구는 24.5%, 서초구는 21.5% 이었다. 구로구는 22.4%였지만 금천구는 7.1%로 여타 자치구보다 다소 낮은 증가율을 보였다.

[표 2-6] 2010~2013년 IT서비스 및 게임산업 창업사업체 수 및 연평균 증가율

(단위: 개)

순 위	구 분	창업사업체 수				3년간 창업사업체 수	2010~2013년 연평균 증가율(%)
		2010	2011	2012	2013		
1	강남구	248	252	370	479	1,101	24.5
2	구로구	126	150	227	231	608	22.4
3	서초구	126	150	227	226	603	21.5
4	금천구	162	184	188	199	571	7.1
5	마포구	80	120	162	185	467	32.2
6	분당구	45	76	104	158	338	52.0
7	영등포구	83	99	119	157	375	23.7
8	송파구	41	80	90	95	265	32.3
9	동안구	40	43	94	74	211	22.8
10	중구	40	44	44	64	152	17.0

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

4_수도권 IT서비스 및 게임산업 집적지별 특성

1) G밸리, 테헤란밸리, 판교테크노밸리가 대표적 집적지

수도권 주요 IT서비스 및 게임산업의 주요 집적지로는 G밸리, 테헤란밸리, 판교테크노밸리 등이 손꼽힌다. 이 클러스터들은 각각 규모, 보유 업종, 생성 주체 및 목적 등에서 차이가 있다. 국가산업단지 G밸리는 구로공단으로 시작하여 서울디지털산업단지로 바뀐 2000년 이후 첨단도시형 산업단지로 변모 중이다. 테헤란밸리는 1990년대 IT벤처 1세대들의 집적으로 생겨난 자연발생적인 산업집적지라는 특징이 있다. 한편 판교테크노밸리는 경기도가 판교신도시의 자족기능 확보 및 IT산업 클러스터 육성을 위해 조성한 산업집적지로 최근 그 위상이 높아지고 있는 신생 클러스터이다.

[표 2-7] 수도권 IT서비스 및 게임산업 집적지 개요

	G밸리 (서울디지털산업단지)	테헤란밸리	판교테크노밸리
단지규모	1,981천㎡	959천㎡	661천㎡
업종 및 기업체수	- 음식료, 섬유 의복, 목재 종이, 석유화학, 비금속, 철강, 기계, 전기전자, 운송장비 등 11,497개 업체	- 건설, 공공행정, 교육서비스, 금융보험, 도소매업, 정보통신 등 24,606개 업체	- IT, BT, CT, ET, NE 등 870개 업체
특징	60년대 수출산업 육성을 위한 섬유, 봉제산업 위주의 산업단지 2000년 서울디지털산업 단지로 바뀐 이후 첨단 도시형 산업단지로 변모중	1990년대 소규모 IT벤처 1세대들의 자생적 집적지	- 경기도가 판교신도시의 자족기능확보 및 IT산업 클러스터 육성을 위해 조성 - IT서비스의 대·중견 기업이 집결

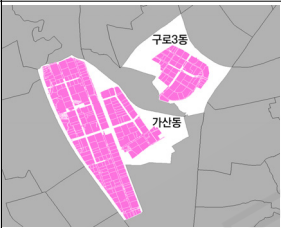
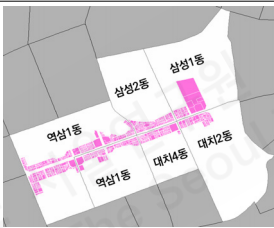
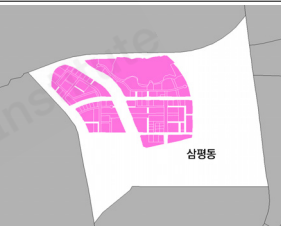
자료: 한국산업단지공단 홈페이지, 판교테크노밸리 홈페이지, 이상훈, 신기동, 김태경(2014)

G밸리가 입지한 금천구 및 구로구의 IT서비스 및 게임산업 사업체 수(금천구 11.3%, 구로구 10.8%) 및 종사자 수(금천구 10.8%, 구로구 9.8%) 분포는 각 분포에서 2~4위, 테헤란밸리가 입지한 강남구의 사업체 수(14.6%) 및 종사자 수(17.3%) 분포는 수도권 내 1위이다. 판교테크노밸리가 입지한 분당구의 사업체 수는 수도권 내 7위(5.0%), 종사

자 수는 수도권 내 2위(14.6%)로 앞서 수도권 IT서비스 및 게임산업 분포 및 현황 분석에서도 테헤란밸리, G밸리, 판교테크노밸리가 위치한 자치구의 사업체 및 종사자 집적이 뚜렷하게 나타났다.

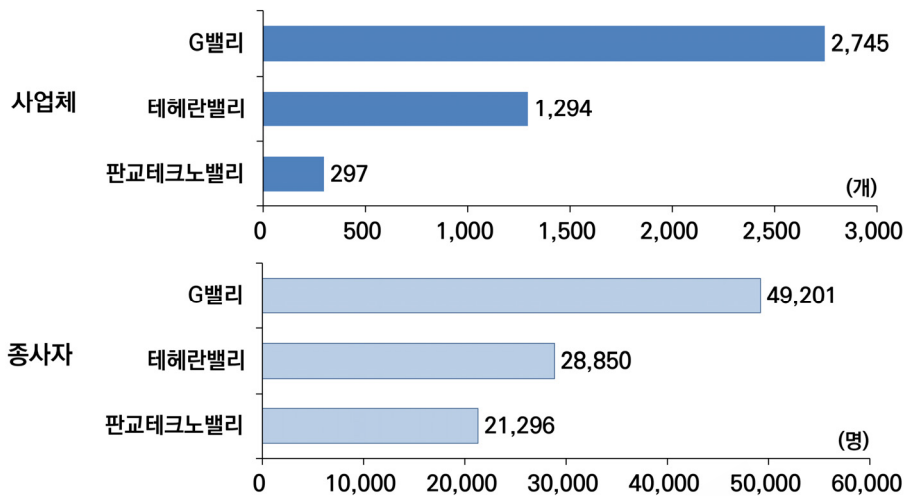
수도권 IT서비스 및 게임산업 클러스터의 산업분석은 각 클러스터가 위치한 해당 행정동을 기준으로 분석하였다. G밸리는 서울시 금천구 가산동, 구로구 구로3동 총 2개 동에 해당하며, 테헤란밸리는 서울시 강남구 역삼1동, 역삼2동, 대치2동, 대치4동, 삼성1동, 삼성2동 총 6개 동이다. 판교테크노밸리는 경기도 성남시 분당구 삼평동 1개 동에 해당한다.

[표 2-8] 수도권 IT서비스 및 게임산업 클러스터 입지현황 및 해당 행정동

	G밸리	테헤란밸리	판교테크노밸리
입지현황			
행정동	가산동, 구로3동	역삼1동, 역삼2동, 삼성1동, 삼성2동, 대치2동, 대치4동	분당구 삼평동

2) IT서비스 및 게임산업 집적지 세 지역 모두 규모 면에서 성장

2013년 G밸리에 입지한 IT서비스 및 게임산업 사업체는 2,745개로 수도권 IT서비스 및 게임산업 집적지 중 가장 큰 규모이다. 동일년도 IT서비스 및 게임산업 사업체는 테헤란밸리에 1,294개, 판교테크노밸리에 297개 입지한 것으로 나타났다. G밸리에 입지한 사업체 규모는 판교테크노밸리에 입지한 사업체의 무려 9.2배에 달했다. 2013년 G밸리의 IT서비스 및 게임산업 사업체의 종사자 수는 49,201명, 테헤란밸리 28,850명, 판교테크노밸리 21,296명으로 집계되었다. G밸리의 사업체 수가 판교테크노밸리 사업체의 9.2배였던 반면 종사자 수는 2.3배에 불과하여 판교테크노밸리에는 G밸리보다 규모가 큰 사업체가 집적해 있음을 알 수 있다.

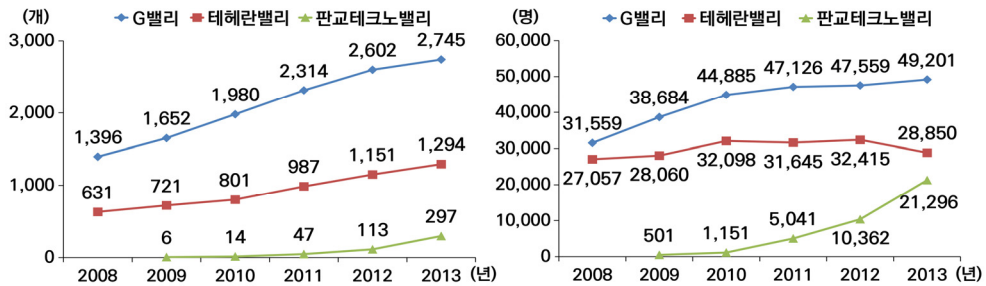


자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[그림 2-11] 2013년 수도권 클러스터별 IT서비스 및 게임산업 사업체 및 종사자 규모

수도권 IT서비스 및 게임산업 집적지의 사업체 및 종사자 규모는 2008년 이후 각 집적지에서 모두 증가세를 보였다. 2008~2013년 중 G밸리의 사업체 수 연평균 증가율은 14.5%이었으며, 동일기간 테헤란밸리의 연평균 증가율도 15.4%로 나타났다. 2009년 입주를 시작한 판교테크노밸리는 2009~2013년 중 신규 산업집적지의 기저효과를 감안하더라도 연평균 165.2%의 높은 증가율을 기록했다.

반면, 2008~2013년 중 G밸리의 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 연평균 증가율은 9.3%로 규모와 증가세 모두 1위였다. 동일기간 테헤란밸리의 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 연평균 증가율은 1.3%로 G밸리보다 저조했다. 동기간 판교테크노밸리의 종사자 수 연평균 증가율은 155.3%로 불과 4년 만에 501명에서 20,000명을 돌파하는 빠른 증가속도를 보였다.

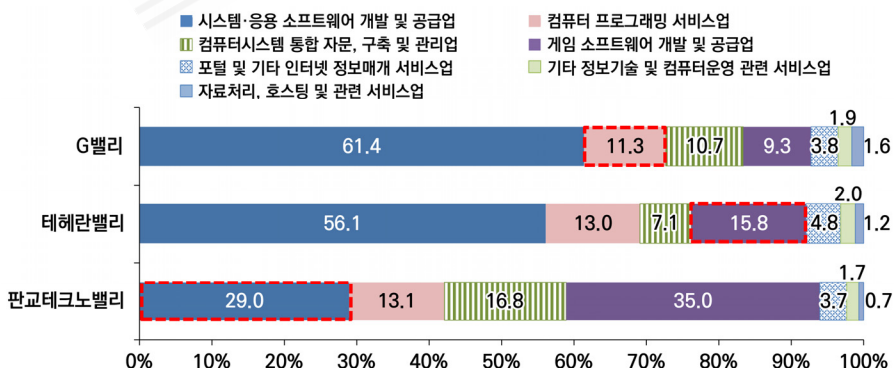


자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[그림 2-12] 2008~2013년 수도권 클러스터별 IT서비스 및 게임산업 사업체 및 종사자 증가세

3) IT서비스 및 게임산업 집적지별로 산업구성이 차별적

2013년 IT서비스 및 게임산업 집적지의 업종구성을 살펴보면, 각 집적지별 1위 산업은 G밸리와 테헤란밸리는 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업으로 동일하였지만, 판교테크노밸리는 게임 소프트웨어 개발 및 공급업이었다. 2위 업종부터는 집적지별로 차이를 보였다. G밸리와 테헤란밸리의 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업의 비중은 각각 61.4%, 56.1%로 절반을 넘는다. G밸리의 2위 업종은 컴퓨터 프로그래밍 서비스업(11.3%), 테헤란밸리의 2위 산업은 게임 소프트웨어 개발 및 공급업(15.8%)으로 차이가 있었다. 판교테크노밸리는 위의 두 집적지에 비해 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업 사업체의 비중이 29.0%로 상대적으로 적고 게임소프트웨어 개발 및 공급업 비중이 35.0%로 가장 큰 비중을 차지하였다.

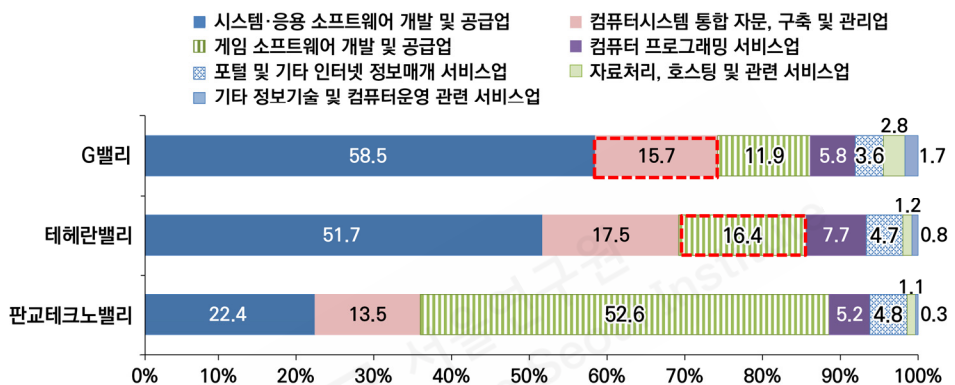


주: 점선상자는 각 지역별 2위 구성산업을 의미

자료: 전국사업체조사, 2013년, 통계청

[그림 2-13] 2013년 수도권 클러스터별 IT서비스 및 게임산업 사업체 산업별 구성 비중

2013년 각 집적지별 IT서비스 및 게임산업 업종별 종사자 비중은 사업체 비중보다 지역별로 산업구성 특성이 뚜렷하게 나타났다. 2013년 G밸리의 세분류별 종사자 구성 비중 순위는 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업(58.5%), 컴퓨터시스템 통합 자문·구축 및 관리업(15.7%) 등의 순이었다. 테헤란밸리의 종사자 비중은 G밸리와 마찬가지로 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업(51.7%), 컴퓨터시스템 통합 자문·구축 및 관리업(17.5%) 등의 순이었다. 반면, 판교테크노밸리는 게임 소프트웨어 개발 및 공급업의 종사자 비중이 52.6%로 특히 높게 나타나는 특징을 보였다.



자료: 전국사업체조사, 2013년, 통계청

[그림 2-14] 2013년 수도권 클러스터별 IT서비스 및 게임산업 종사자 산업별 구성 비중

2008~2013년 중 G밸리의 IT서비스 및 게임산업 사업체는 기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스 28.2%, 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업 24.8%, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업이 23.3% 증가하는 등 세분류 산업별로 전반적으로 고른 연평균 증가세를 보였다.

2008~2013년 중 G밸리의 IT서비스 및 게임산업 사업체 연평균 증가율을 세세분류별로 살펴보면 기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업 28.2%, 호스팅 및 관련 서비스업 28.1%, 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업 24.8% 등이 가장 연평균 증가율이 높은 업종들이었다.¹⁰⁾

¹⁰⁾ G밸리의 2008~2013년 중 세세분류별 사업체 수 추이는 부록 표-1 참조

[표 2-9] 2008~2013년 G밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 사업체 수 추이

(단위: 개, %)

산업구분	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
계	1,396	1,652	1,980	2,314	2,602	2,745	14.5
기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스	15	16	20	27	33	52	28.2
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	34	38	56	76	90	103	24.8
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	109	133	198	236	275	310	23.3
게임소프트웨어 개발 및 공급업	99	116	163	209	235	256	20.9
자료처리, 호스팅 및 관련 서비스업	18	28	36	42	48	45	20.1
컴퓨터 시스템 통합 자문·구축 및 관리업	154	162	202	246	283	294	13.8
시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업	967	1,159	1,305	1,478	1,638	1,685	11.7

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

G밸리의 2008~2013년 중 IT서비스 및 게임산업 종사자 수의 연평균 증가율은 사업체와 달리 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스 49.6%, 자료처리·호스팅 및 관련서비스업 31.9% 순으로 사업체 증가율과는 차이를 보였다.

세세분류별 2008~2013년 중 종사자 수 연평균 증가율을 살펴보면 기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업 49.6%, 호스팅 및 관련 서비스업 34.1%, 자료처리업 29.5% 등이 연평균 증가율이 가장 높은 3대 산업으로 나타났다.¹¹⁾

11) G밸리의 2008~2013년 세세분류별 종사자 수 추이는 부록 표-2 참조

[표 2-10] 2008~2013년 G밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 종사자 수 추이

(단위: 명, %)

산업구분	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
계	31,559	38,684	44,885	47,126	47,559	49,201	9.3
기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스	110	229	384	425	541	825	49.6
자료처리·호스팅 및 관련 서비스업	342	691	1,635	1,641	1,532	1,364	31.9
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	760	847	1,223	1,574	1,552	1,785	18.6
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	1,464	1,921	2,655	2,838	2,915	2,840	14.2
컴퓨터 시스템 통합 자문·구축 및 관리업	3,972	5,859	6,935	6,919	6,731	7,743	14.3
게임소프트웨어 개발 및 공급업	3,907	5,288	6,070	6,320	5,897	5,868	8.5
시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업	21,004	23,849	25,983	27,409	28,391	28,776	6.5

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

2008~2013년 중 테헤란밸리의 IT서비스 및 게임산업 사업체의 연평균 증가율을 보면 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영관련 서비스업, 게임소프트웨어 개발 및 공급업, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업의 증가세가 각각 30.0%¹²⁾, 28.3%, 27.4%로 타 산업에 비해 높게 나타났다. 그 뒤를 이어 컴퓨터 시스템 통합 자문·구축 및 관리업이 14.9% 등의 순이었다.

산업 세세분류별로 살펴보면 기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업 30.0%, 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 29.4%, 온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 28.1%, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 27.4% 등의 순이었다.¹²⁾

12) 2008~2013년 중 자료처리업의 연평균 증가율이 38.0%로 가장 높지만, 사업체 수가 2008년 2개에서 2013년 10개로 증가한 수치로 실제 지역 내 산업동향을 반영하기에는 무리가 있다고 판단되어 제외하였다. 테헤란밸리의 2008~2013년 중 세세분류별 사업체 수 추이는 부록 표-3 참조.

[표 2-11] 2008~2013년 테헤란밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 사업체 수 추이

(단위: 개, %)

산업구분	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
계	631	721	801	987	1,151	1,294	15.4
기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스	7	6	14	19	23	26	30.0
게임소프트웨어 개발 및 공급업	59	75	97	134	157	205	28.3
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	50	59	98	129	177	168	27.4
컴퓨터 시스템 통합 자문·구축 및 관리업	46	59	59	81	99	92	14.9
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	33	38	53	62	65	62	13.4
자료처리·호스팅 및 관련 서비스업	7	8	9	10	13	15	16.5
시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업	429	476	471	552	617	726	11.1

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

2008~2013년 중 테헤란밸리의 IT서비스 및 게임산업 종사자 수의 연평균 증가율은 사업체와 달리 자료처리, 호스팅 및 관련 서비스업 24.3%, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 20.0%, 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업 4.2% 순이었다. 그러나 컴퓨터 시스템 통합 자문, 구축 및 관리업 -3.6%, 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영관련서비스 -4.4%, 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 -5.8% 등 일부 세분류 산업에서는 연평균 증가율이 마이너스로 나타났다.

세세분류별로 살펴보면, 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 30.7%, 호스팅 및 관련 서비스업 20.1%, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 20.0% 등의 순으로 나타났다.¹³⁾

13) 테헤란밸리의 자료처리업 종사자 수 연평균 증가율은 사업체 수와 마찬가지로 연평균 증가율은 51.2%로 가장 높지만, 종사자 수 규모가 크지 않아 서술에서는 제외하였다. 테헤란밸리의 2008~2013년 중 세세분류별 종사자 수 추이는 부록 표-4 참조

[표 2-12] 2008~2013년 테헤란밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 종사자 수 추이

(단위: 명, %)

산업구분	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
계	27,057	28,060	32,098	31,645	32,415	28,850	1.3
자료처리·호스팅 및 관련 서비스업	115	158	138	291	335	341	24.3
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	896	1,073	1,569	2,122	1,904	2,229	20.0
시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업	12,165	13,375	13,225	13,589	12,706	14,917	4.2
포털 및 기타 인터넷 정보매 개서비스업	1,184	1,510	1,675	1,311	1,306	1,356	2.7
컴퓨터 시스템 통합 자문·구축 및 관리업	6,052	5,689	7,188	6,284	6,040	5,050	-3.6
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영관련서비스	279	47	106	273	310	223	-4.4
게임소프트웨어 개발 및 공급업	6,366	6,208	8,197	7,775	9,814	4,734	-5.8

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

판교테크노밸리는 2009년 이후 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업, 게임소프트웨어 개발 및 공급업 등의 사업체들이 꾸준히 입주하고 있는 것으로 보인다. 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업의 사업체가 2009년 이후 점차 증가하고 있으며 게임소프트웨어 개발 및 공급업은 2011년 첫 입주를 시작하여 2012년 2년사이 사업체 수가 104개로 증가하였다. 게임소프트웨어 개발 및 공급업의 세세분류를 살펴보면 입주한 사업체 대부분이 온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업으로 구성되어 몇몇 산업의 집중적인 집적이 일어나고 있음을 보여준다.

【표 2-13】 2009~2013년 판교테크노밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 사업체 수 추이

(단위: 개, %)

산업구분	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
계	6	14	47	113	297	166.1
시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업	3	10	26	47	86	-
게임소프트웨어 개발 및 공급업	-	-	8	23	104	-
컴퓨터 시스템 통합 자문, 구축 및 관리업	1	-	5	17	50	-
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	1	3	7	16	39	-
자료처리, 호스팅 및 관련 서비스업	-	-	-	5	2	-
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	1	1	1	3	11	-
기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스	-	-	-	2	5	-

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

판교테크노밸리는 2009년 이후 시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업, 게임소프트웨어 개발 및 공급업 등의 종사자 수가 큰 폭으로 증가했다. 게임소프트웨어 개발 및 공급업 종사자도 2011년 사업체 첫 입주 이후 2013년까지 거의 11,200명이 증가하는 양상을 보였는데 이는 종사자 규모가 큰 사업체가 입주하고 있음을 시사한다.

【표 2-14】 2009~2013년 판교테크노밸리 IT서비스 및 게임산업 세분류별 종사자 수 추이

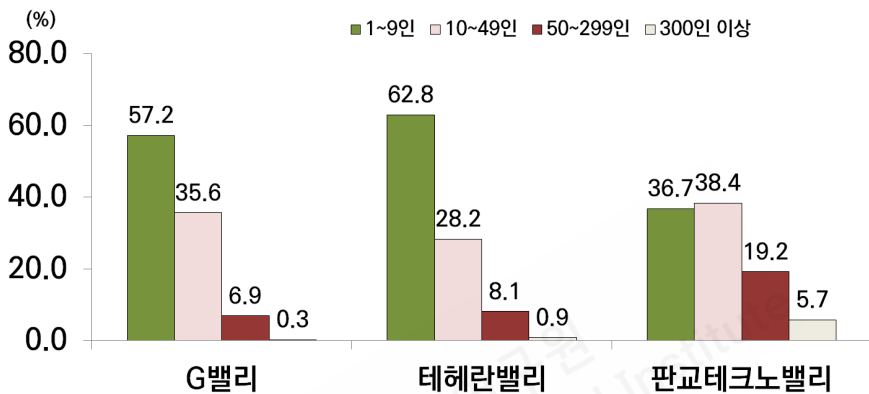
(단위: 명, %)

산업구분	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
계	501	1,151	5,041	10,362	21,296	155.3
시스템·응용소프트웨어 개발 및 공급업	234	772	2,411	4,474	4,779	-
게임소프트웨어 개발 및 공급업	-	-	1,029	2,893	11,200	-
컴퓨터 시스템 통합 자문·구축 및 관리업	33	-	1,213	1,816	2,884	-
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	34	165	306	642	1,114	-
자료처리·호스팅 및 관련 서비스업	-	-	-	211	232	-
기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스	-	-	-	185	67	-
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	200	214	82	141	1,020	-

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

4) 평균 종사자규모가 가장 큰 지역은 판교테크노밸리

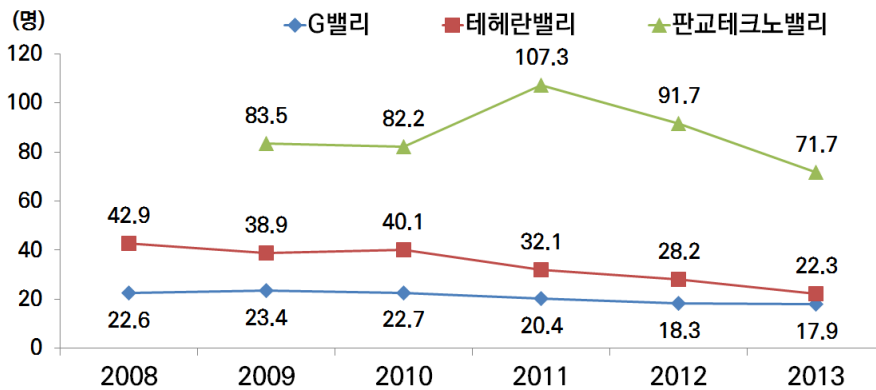
2013년 IT서비스 및 게임산업 각 클러스터의 종사자 규모별 사업체 분포를 살펴보면 G밸리와 테헤란밸리는 50인 미만의 사업체가 90% 이상을 차지하였다. 이 중 1~9인 규모가 과반을 차지하는 사업체 규모별 분포를 보였다. 그러나 판교테크노밸리는 10인 이상 300인 미만 규모가 절반 이상을 구성하는 등 차별화된 집적 특성을 나타냈다.



자료: 전국사업체조사, 2013년, 통계청

[그림 2-15] 2013년 수도권 클러스터의 IT서비스 및 게임산업 사업체규모별 사업체 비중

평균 종사자 수로 살펴보면 2008년 이후 판교테크노밸리, 테헤란밸리, G밸리의 순서가 유지되었다. 판교테크노밸리와 그 외 클러스터 간 평균 종사자 수 차이는 2011년 최대였다가 이후 감소하였다. 판교테크노밸리의 평균 종사자 수가 2012년부터 감소하는 현상은 몇몇 선도업체의 입주 후 이를 따라 입주하는 소규모 업체들의 유입이 영향을 준 것으로 보인다. 한편 2010년 이후 G밸리와 테헤란밸리의 평균 종사자 수 감소는 G밸리 및 테헤란밸리에 입지하던 중견기업 및 대기업이 해당 지역 외부로 이전한 영향으로 보인다.

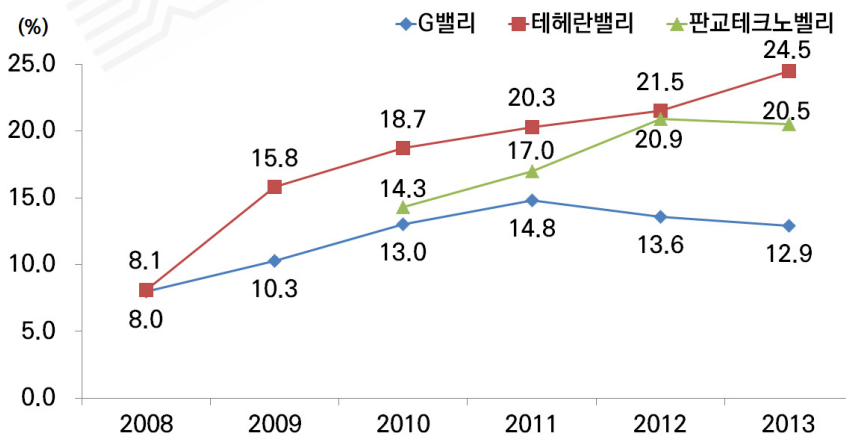


자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[그림 2-16] 2008~2013년 중 수도권 IT서비스 및 게임산업 클러스터의 평균 종사자 수 추이

5) 2011년 이후 창업률은 집적지별로 추세 분화

테헤란밸리의 IT서비스 및 게임산업 창업률은 2013년 전년 대비 3.0%p 증가한 24.5%로 가장 높고 해당 기간 중 항상 1위였으나 2009년 이후 증가세는 둔화되는 양상을 보인다. G밸리의 IT서비스 및 게임산업 창업률은 2011년부터 감소세로 전환하여 2013년 창업률은 전년대비 0.7%p 감소한 12.9%였다. 판교테크노밸리는 창업사업체 수는 비교적 작지만 2013년 창업률은 20.5%로 높게 나타났다.



자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[그림 2-17] 2008~2013년 수도권 IT서비스 및 게임산업 클러스터의 창업률 추이

03

수도권 IT클러스터의 현황 및 위상변화

- 1_G밸리: 국내 최대의 중소벤처기업 집적지
- 2_테헤란밸리: 자연발생적인 IT서비스 및 게임산업 집적지
- 3_판교테크노밸리: 신규 수도권 IT클러스터로 급부상

03 | 수도권 IT클러스터의 현황 및 위상변화

1_G밸리: 국내 최대의 중소벤처기업 집적지

1) G밸리의 형성

G밸리는 구로공단에서 시작하여 현재 1만2천여 개의 입주기업과 15만여 명의 종사자가 일을 하고 있는 국내 최대의 중소벤처기업 집적지이다. ‘G밸리’는 구로구와 금천구 그리고 구로디지털산업단지와 가산디지털산업단지의 영문표기 시 공통된 머리글자 ‘G’에 강남의 테헤란밸리를 넘어 미국의 실리콘밸리와 견주는 지역으로 발전시키겠다는 의지를 담은 서울디지털산업단지의 별칭이다.¹⁴⁾ 구로공단은 ‘한강의 기적’을 이룬 우리나라 초기산업화의 대표적인 공업단지로서, 굴뚝산업에서 첨단디지털산업으로 변모한 우리나라 산업구조 변화를 상징적으로 보여주는 대표적 공간이다. 1960년대 정부의 경제개발 5개년 계획에 따라 제1호 수출산업공업단지로 지정되어 한국수출산업공단 1·2·3공단으로 개발되기 시작하면서 서울시 제조업의 중추지역으로 발전하였다.

〈G밸리 단지조성 연혁〉

■ 단지조성 연혁

- 1964~1973년: 한국수출산업공단 1, 2, 3공단
- 2000. 12. 14.: 서울 디지털산업단지로 명칭 변경

■ 유형 및 관리

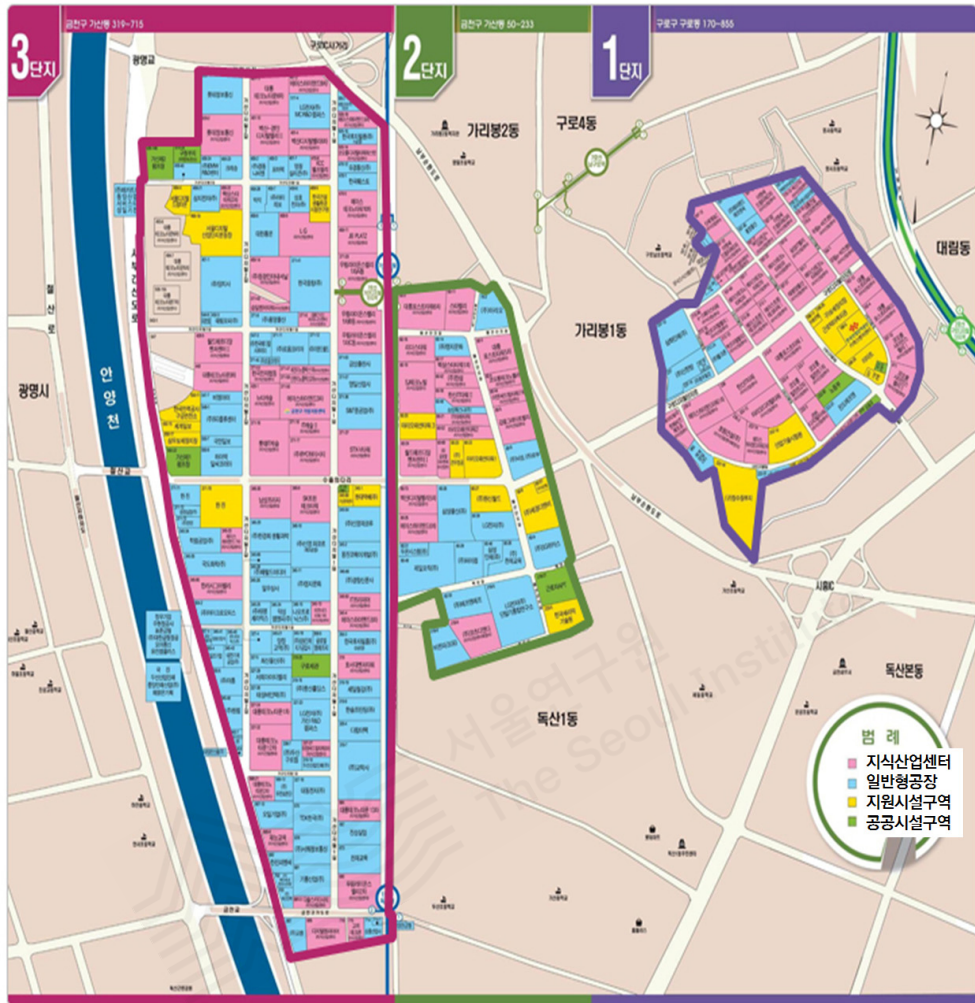
- 유형: 국가산업단지
- 관리: 한국산업단지공단 서울지역 본부

구로공단 조성개요

단지명	착공일	준공일	면적(㎡)	행정구역
제1공단	1965. 3.12	1967. 4. 1	452,876	구로구 구로동
제2공단	1967.10.10	1968.10.10	395,777	금천구 가산동
제3공단	1970. 1. 5	1973.11.24	1,131,233	금천구 가산동

자료: G밸리 홈페이지

¹⁴⁾ G밸리 홈페이지 참조(<http://www.g-valley.kr/>)



자료: G밸리 홈페이지

[그림 3-1] G밸리 단지 안내도

현재는 G밸리 발전을 목적으로 서울시와 인근 지자체를 포함한 민관협력 거버넌스 조직인 G밸리 발전협의회가 운영되고 있다. 발전협의회는 G밸리의 새로운 비전을 공유하고 지역 현안을 해결하며 기업과 근로자들의 현실적인 문제점을 개선하여 G밸리를 서울의 미래성장동력 창출지역으로 만들고자 하는 것이다.

〈G-Valley 발전협의회〉

■ 추진경위

- G밸리 희망정책 콘서트: 2012년 4월 17일 기업인 등 350여명 참석
- G밸리 기반시설 인프라 개선 및 중소기업육성 등을 위한 20개 과제 제안
- G밸리 발전협의회 구성 및 운영(2012년 6. 14 ~ 현재)
- 본회의 7회/ 실무협의 17회
- 사업별 검토회의 수시개최

■ 주요성과

- 기업대표들이 사업별 TF팀에 참여→ 현장 실정에 맞는 사업방향 제시
- G밸리 발전협의회 운영정착 및 비상 프로젝트 구체화

G밸리 발전협의회 구성

참여기관	공동회장	회원	실무회원
(사)녹색산업 도시추진협회	상임이사		사무국장
G밸리 경영자협의회		부회장	사무국장
한국산업단지공단 서울지역본부		서울지역본부장	고객지원팀장
서울시	산업경제정책관		경제정책과장
구로구		부구청장	기획경제국장
금천구		부구청장	기획경제국장

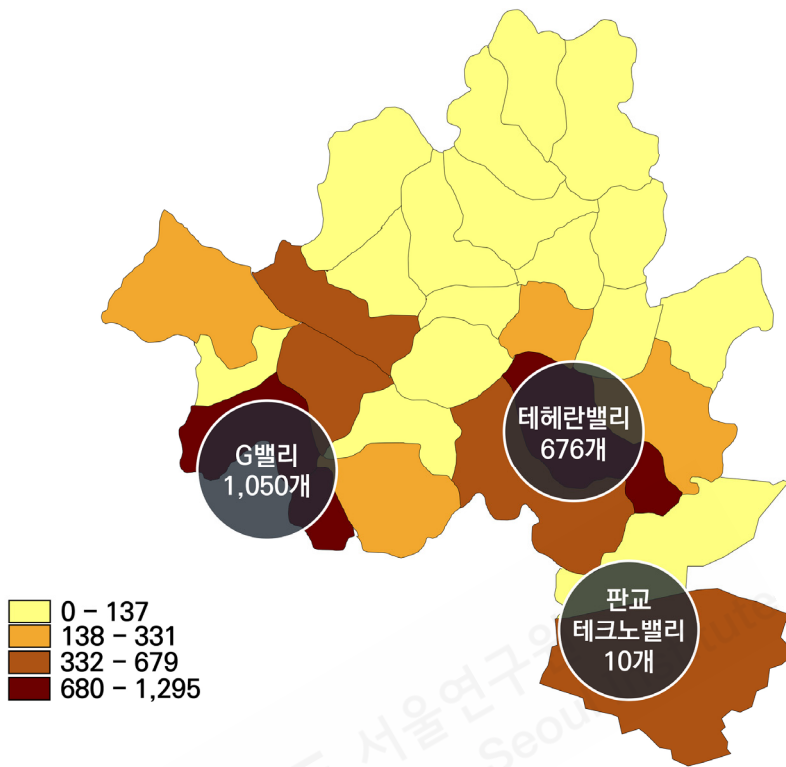
주: 협의회 고문 - 인명진 (사)녹색산업도시추진협회 이사장, 박원순 서울시장

자료: G밸리 홈페이지

2) IT서비스 및 게임산업 집적지 중 벤처기업이 가장 많은 지역은 G밸리

2014년 IT서비스 및 게임산업 집적지별 벤처기업 수는 G밸리 1,050개, 테헤란밸리 676개, 판교테크노밸리 10개로 집적지 중 가장 많은 벤처기업이 입지한 지역은 G밸리였다.¹⁵⁾ 그러나 자치구 단위로 벤처기업 분포를 살펴보면 강남구(1,295개), 금천구(1,053개), 화성시(973개), 구로구(836개), 서초구(679개) 등의 순이었고, 성남시 분당구에는 617개의 벤처기업이 입지했다. G밸리는 타 산업집적지에 비해 높은 밀도의 벤처기업이 집적되어 있음을 의미한다. 실제 강남구에는 테헤란밸리에 해당하는 행정동 외에도 신사동 등 강남 전역에 걸쳐 벤처기업이 분포하며 금천구·가산구와는 다른 양상을 보였다.

¹⁵⁾ 이전 장에서와 마찬가지로 공간적 범위는 집적지별 해당동 기준을 적용하였다.



자료: 벤처확인·공시시스템 벤처인 홈페이지

[그림 3-2] 벤처기업 분포

[표 3-1] 2014년 수도권 시·군·구별 벤처기업 입지현황

순위	지역	벤처기업 수(비중)	순위	지역	벤처기업 수(비중)
1	강남구	1,295(8.3)	6	안산시 단원구	643(4.1)
2	금천구	1,053(6.7)	7	시흥시	621(4.0)
3	화성시	973(6.2)	8	성남시 분당구	617(4.0)
4	구로구	836(5.4)	9	안양시 동안구	558(3.6)
5	서초구	679(4.4)	10	성남시 중원구	514(3.3)

주: 수도권(서울·경기·인천)에 있는 벤처기업은 총 15,605개

자료: 벤처기업명단(2014년 12월) / 벤처확인·공시시스템 벤처인 홈페이지

3) G밸리는 사물인터넷 등 제조업의 새로운 활로를 모색

서울산업진흥원에서는 G밸리활성화팀을 통해 서울시 창업지원센터, 서울시녹색산업지원 센터를 운영하면서 새로운 사업을 발굴하고 지원하고 있다. 이를 통해 G밸리에서의 서울 신성장산업을 진흥하고 강소기업 육성의 일환으로 유망 중소기업을 서울산업진흥원에서 운영하는 창업보육센터에서 육성하는 것이 목적이다.

〈서울시 창업지원센터의 IoT 포럼〉

■ 규모

- 총 301명 참석
 - IoT 인적 네트워크 구축 및 IoT 생태계활성화를 위한 발판마련
- 외부 리소스 연계
 - 언론사 공동주체를 통한 풍부한 네트워크 자원 활용

■ 주요내용

- 일시/장소: 2014. 4. 9(수) 10시~17시/광화문 나인트리 컨벤션
- 주최: 서울산업진흥원, 조선비즈
- 주요내용: IoT 시장의 글로벌 기업 트렌드 및 성공적인 생태계 구축을 위한 주요 선결과제 토의, IoT 업체 제품 전시회 운영

자료: 서울산업진흥원(2014)

〈IoT 전문 아카데미 운영〉

■ 규모

- IT기업(교육생)+플랫폼기업(강연자) 연계
 - 협업을 통한 IoT 비즈니스 모델 창출
- 실습을 통한 필드형 전문교육 제공
 - IoT 전문 인력 양성 및 개발협력 네트워크 구축

■ 주요내용

- 일시/장소: 2014. 10. 6 ~ 10. 24/서울시 창업지원센터 전산교육실
- 주최: 서울산업진흥원, 조선비즈
- 대상: IoT 관심 있는 중소기업 임직원 15명(SW개발자, 기획자 등)
- 주요내용: IoT 시장의 글로벌 기업 트렌드 및 성공적인 생태계 구축을 위한 주요 선결과제 토의, IoT 업체 제품 전시회 운영

자료: 서울산업진흥원(2014)

2_테헤란밸리: 자연발생적 IT서비스 및 게임산업 집적지

1) 테헤란밸리는 민간 중심으로 부상한 IT 벤처기업 집적지

테헤란밸리는 지하철 2호선 강남역에서 삼성역에 이르는 테헤란로 인근지역을 의미한다. 테헤란밸리는 서울 경제의 변화하는 상태를 비춰내는 거울 같은 거리라고 해도 과언이 아니다.¹⁶⁾ 테헤란밸리는 1976년 테헤란 시장의 방한을 기념하여 명명된 거리로 당시에는 중동시장을 향한 토목 및 건설업의 중요성을 보여주는 상징이었다. 1988년 삼성무역센터가 건설되면서 1980년대에는 무역센터를 비롯한 인근 지역에 무역업체가 밀집하며 무역업의 중심지 역할을 하였다. 1990년 초반에는 금융업계가 자리를 잡고, 고층건물들이 들어서면서 서울의 금융 및 오피스 기능의 중심지로 변신하였다. 1990년대 말 특히 1997년 IMF사태 이후 금융권의 퇴출·합병으로 인해 빈 오피스에 크고 작은 100여 개의 IT 벤처기업들이 자리를 잡으면서 벤처기업의 집적지로서 실리콘밸리와 유사하다는 인식이 짝트면서 ‘테헤란밸리’라는 별칭을 얻었다.¹⁷⁾

2) 최근 스타트업을 위한 창업생태계로 재차 주목받는 테헤란밸리

1990년대 이후 2000년대 초반까지는 테헤란밸리를 따라 국내 굴지의 IT서비스 및 게임산업 기업이 분포하였다. 그러나 최근 주요 기업들이 타 지역으로의 이전을 본격화하였다. NHN엔터테인먼트, 넥슨, 네오위즈, NC소프트 등 국내 대형 게임업체와 한국 MS, 삼성 SDS 등 소프트웨어 대기업이 이미 테헤란밸리를 벗어났으며, 그 외 소규모 IT업체들도 다수 이전 추세를 보이고 있다. 이 중 게임업체 Big4라 불리는 NC소프트, 넥슨, 네오위즈, NHN 엔터테인먼트는 모두 판교테크노밸리로 이전하였으며, 카카오, KG모빌리언스 등 중견 IT서비스업체도 판교로 이전하였다. 벤처1세대라 불리며 중견 및 대기업으로 성장한 IT서비스 및 게임산업 업체들이 테헤란밸리를 빠른 속도로 벗어나고 있는 것이다.

16) 이재열(2001)

17) 강병준(2003)

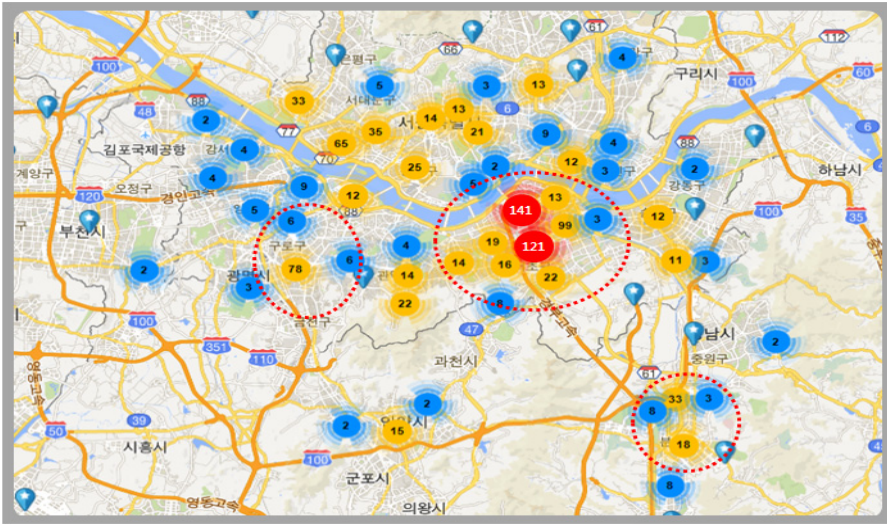


자료: 윤창희(2004), 이원호, 이현구(2007), 강희경(2014)에서 재구성

[그림 3-3] 테헤란밸리에 입지했던 주요 IT서비스 및 게임산업 기업

규모가 큰 IT서비스 및 게임산업 사업체가 빠져나간 테헤란밸리는 오히려 예전 벤처기업이 자리잡을 때와 유사하게 소규모 스타트업을 위한 창업생태계로 재차 변신하는 모습을 보이고 있다. 2015년 1월 기준 로켓펀치¹⁸⁾의 스타트업 지도를 살펴보면 테헤란밸리를 포함한 강남구에 가장 스타트업이 많이 입지하고 있는 것으로 나타난다. 강남구 신사동부터 삼성동, 서초동, 역삼동에 이르는 지역에 걸쳐 262개 이상의 스타트업 회사가 분포하고 있다. 구로구·금천구에 걸친 G밸리 지역에도 78개 스타트업이 밀집해있으나 강남구만큼 많은 스타트업이 발생한 지역은 전국적으로도 전무했다. 강남 테헤란밸리의 주요 사업체가 이전한 판교테크노밸리 인근 삼성동 일대에 33개의 스타트업이 밀집하며 경기도 타 지역에 비해 높은 밀집도를 보였다. 대부분 스타트업은 IT서비스 및 게임산업 클러스터와 그 주변지역까지 넓은 지역에 걸쳐 입지하는 특징을 보였다.

18) 프라이스톤스(Pristones)가 개발한 스타트업 정보 백과사전으로 스타트업이 직접 회사 정보와 채용정보 등을 등록하는 방식으로 스타트업 DB를 구축하는 형태의 스타트업 정보제공사이트이다. 2015년 1월 20일 기준 총 1,594개의 국내 스타트업 정보가 등록되어 있다.

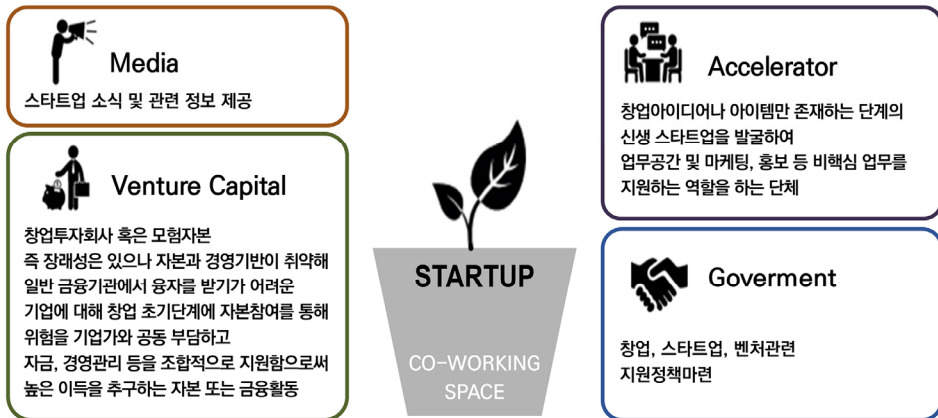


자료: 로켓펀치 홈페이지 (2015년 1월 20일 기준)

[그림 3-4] 스타트업 분포

스타트업 기업이 다수 밀집한 요인을 살펴보면, 테헤란밸리를 중심으로 강남구 전반에 걸쳐 창업생태계 활동이 활발하게 이뤄지고 있는 것이 주된 이유인 것으로 보인다. 창업생태계란 초기 창업 아이디어를 가진 스타트업을 중심으로 벤처캐피탈, 액셀러레이터, 관련 미디어, 관련 정부기관 등이 밀접하게 연관되어 각각의 역할을 수행하며 하나의 생태계를 형성하는 것을 의미한다. 벤처캐피탈은 창업투자회사 혹은 모험자본으로 장래성은 있으나 자본과 경영기반이 취약해 일반 금융기관에서 용자를 받기가 어려운 기업에 대해 창업 초기단계에 자본참여를 통해 위험을 기업가와 공동 부담하고 자금, 경영관리 등을 종합적으로 지원해주는 금융활동을 통칭한다. 최근 창업생태계에서 역할이 커지고 있는 액셀러레이터는 창업아이디어나 아이템만 존재하는 단계의 신생 스타트업을 발굴하여 업무 공간 및 마케팅, 홍보 등 비핵심 업무를 지원하는 역할을 하는 기관이다.

공공작업실, 사무실과 같은 창업 인큐베이터를 제공하며 스타트업 허브의 역할을 하는 관련 기관도 테헤란밸리를 중심으로 다수 분포하고 있다. 이와 같이 스타트업에게 제공되는 열린 공간은 스타트업이 성장할 수 있는 중요한 요소 중 하나이다. 최근엔 공간제공과 함께 관련업계 멘토링, 교육 등을 함께 지원하는 민간 인큐베이팅 지원시설도 활발하게 활동 중인 것으로 조사되었다.



자료: 스타트업 얼라이언스 홈페이지

[그림 3-5] 스타트업 창업생태계의 구성

2015년 현재 테헤란밸리는 창업투자사, 액셀러레이터, 관련 미디어 등 스타트업을 위한 활발한 창업생태계가 형성되어 있음을 알 수 있다. 스타트업 허브로서 역할을 하는 민간 창업공간인 디캠프와 마루180이 테헤란밸리에 입지하고 있으며, 구글 서울캠퍼스와 네이버 액셀러레이팅 센터 같은 민간 창업지원시설 및 벤처기업 지원시설도 테헤란밸리에 입지하고 있다. IT서비스 및 게임산업의 대형 및 중견업체들이 자리를 비운 강남 테헤란밸리를 IT기반의 초기 스타트업과 이를 지원하는 기관이 다시 채워가고 있는 것이다.



[그림 3-6] 테헤란밸리를 중심으로 형성된 창업생태계

〈구글 캠퍼스 서울〉

■ 소개

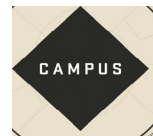
- 캠퍼스란 창업자를 지원하는 공간을 의미, 즉, 구글 캠퍼스란 구글이 창업가를 위해 마련한 전용공간
- 아시아에서는 최초, 세계적으로는 영국에 설립한 '캠퍼스 런던', 이스라엘의 '캠퍼스 텔아비브'에 이어 3번째로 삼성역 인근에 입지
- 구글 직원과의 멘토링과 구글의 기술·인프라를 모두 활용하여 창업자들에게 더 많은 정보를 제공하고, 효율적인 판로를 구축하도록 도움
- 창업을 준비하는 사람은 누구나 방문하여 전문가 멘토링, 투자자 연결, 기술인프라 제공, 파트너쉽 구축 등 다양한 활동이 가능
- 구글 플랫폼이 안드로이드나 크롬 이외에도 애플의 OS X, iOS 등의 플랫폼과 기타 플랫폼 개발자 모두를 수용, 즉, 타 플랫폼 개발자를 차별하지 않고 동일한 내용의 교육과 동등한 기회를 부여
- 타 창업지원 프로그램이 벤처 인큐베이터나 엔젤 투자자와는 달리 창업 기업에 대한 지분 요구가 없는 것이 특징
- 자유로운 창업을 지원하여 창업 생태계 허브로의 발전이 주요 목적

■ 진출목적

- 대한민국은 스타트업 생태계가 잘 구축될 수 있을 만큼 다양한 아이디어와 기술을 보유한 국가이며, 스타트업 육성을 위한 인프라도 풍부
- 구글의 다양한 기술과 네트워크 지원을 쉽게 받을 수 있는 장소
- 구글코리아가 존재하기 때문에 구글이 직접 스타트업지원 가능

자료: 구글 캠퍼스 서울 홈페이지

〈구글캠퍼스 런던〉



- 90년대 공장지로 쓰던 오래된 건물을 개조해 2012년 3월 출범한 '캠퍼스 런던'은 연면적 2000㎡ 규모에 7개 층을 갖추고 무료 카페, 고속 와이파이, 보조금이 지원되는 사무 공간.
- 각종 교육프로그램, 전문가 멘토링, 투자자 연결, 각종 기술 인프라 등을 제공
- 런던 캠퍼스의 경우 고정 데스크를 사용하려면 한화로 월 50만원, 필요할 때마다 데스크를 쓰려면 연 65만 원 정도만 내면 모든 시설이 이용가능
- 시드캠프와 스타트업 위켄드 유럽 등 파트너사가 참여해 초기 스타트업을 대상으로 멘토링과 투자 등을 지원
- 61개국 2만 2천여 명의 회원을 보유하고, 2013년 한 해동안 2천 개의 스타트업이 활용했으며, 1천 회 이상 멘토링과 관련 이벤트에 모두 7만여 명이 참여
- 활동을 통해 576개의 일자리를 창출하고, 274개 스타트업이 3천400만 파운드(약 570억 원)의 투자를 유치하는 성과를 올린 것으로 집계

자료: Wiesner (2013)

〈네이버 액셀러레이팅 센터〉

■ 소개

- 네이버는 약 10개 스타트업을 선정해 필요할 경우 시드머니를 제공하고 성장에 필요한 노하우 및 경험을 전수할 예정. 네이버는 이를 위해 당초 별도 사업부 용으로 확보한 메리츠타워 2개 층 임대 공간 중 1개 층을 스타트업 공간으로 제공

■ 진출목적

- 인터넷 스타트업 지원을 통해 혁신 기업을 발굴, 육성하겠다는 목적
- 구글 서울캠퍼스, 요즈마 캠퍼스 등 글로벌기업이 국내 스타트업을 대상으로 적극 투자, 육성하겠다고 나서면서 창업 생태계가 급팽창한 것도 배경으로 작용
- 스타트업 설문조사 결과 서울 인근 지역과 교류, 소통 접근성이 좋은 강남의 선호도가 압도적으로 높아 강남 확정

자료: 김영희(2014)

〈요즈마 스타트업 캠퍼스〉

■ 소개

- 히브리어로 '창의와 독창, 그리고 창업'이란 뜻을 가진 요즈마(YOZMA)는 이스라엘 정부와 민간이 합동으로 벤처기업을 지원하기 위해 조성한 펀드의 명칭으로 오늘의 이스라엘을 만든 대표적 모델
- 이스라엘이 자원 매장량이 풍부하지 않으며 전쟁까지 경험하고 있음에도 현재의 기술력과 경제 성장을 이루어낸 것에는 요즈마 펀드와 같은 사례가 있었기에 가능했다고 평가
- 이스라엘이 '창업국가(Start-Up nation)'라는 별칭으로 불리며 미국 나스닥에 상장된 이스라엘 기업 숫자가 64개(2014년 8월 기준)에 달하는 이유는 요즈마(yozma) 펀드를 비롯한 171개 벤처캐피탈이 있었기 때문



■ 진출목적

- 최종목표는 글로벌 스타트업, 벤처기업 육성. 이를 위해 요즈마 그룹은 첫 해 3,000억, 3년간 1조 원의 글로벌펀드를 조성해 해외진출이 가능한 국내 스타트업을 발굴한다고 발표
- 한류의 영향력으로 특히 동남아 신흥시장에서 한국 스타트업들은 트렌드적으로 성공가능성이 크며 투자가치가 높다고 평가하여 한국시장 선택

■ 현황

- 요즈마 그룹은 한국 뿐 아니라 싱가포르, 인도네시아 등 해외 거점지역에도 캠퍼스를 설립해 각국의 원활한 네트워크와 투자연계를 계획
- 요즈마 스타트업 캠퍼스는 초기에 테헤란밸리 인근에 입주할 계획이었으나 최종적으로는 2015년 판교에 캠퍼스를 개관

자료: 손요한(2014)

테헤란밸리에는 민관협력 창업지원 프로그램 진행을 주도하는 다수의 협력사 및 지원기관도 입지하고 있다. 예를 들면 중소기업청 ‘TIPS 프로그램(민간투자주도형 기술창업지원)’의 TIPS 14개 운영사 중 9개사가 강남구에 입지하고 있다. 여기서 말하는 TIPS 운영사(창업기획사)란 창업팀 선별·투자·보육 등 역량을 갖추고 있는 성공벤처인이나 기술 대기업이 주도하는 엔젤투자사(社)를 뜻한다.

또 하나의 좋은 예로써 한국 전역의 스타트업 생태계 활성화 및 해외진출을 지원하기 위해 미래창조과학부, 네이버, 카카오, SK플래닛 등 인터넷 선도 기업, 투자기관, 창업보육기관 등이 협력하여 구성한 민간 협력네트워크인 스타트업 얼라이언스도 테헤란밸리에 위치하고 있다. 테헤란밸리는 이렇듯 다수의 스타트업기업, 민간창업자본, 민관협력 창업지원 기관 및 협력사, 관련 미디어가 모두 입지하는 국내 유일의 지역으로 거듭나고 있다.

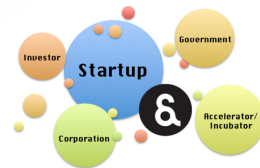
〈스타트업 얼라이언스〉

■ 목적

- 인터넷 선도기업, 투자기관, 창업보육기관, 관련 협회와 미디어 등 총 47개 공공·민간 기관이 참여하여 인터넷 스타트업 육성을 위해 협력 네트워크 결성

■ 주요사업 및 활동

- 대기업과 스타트업의 상생 추구 위해 매 월 ‘Power Talk’ 이벤트 개최: 미리 선발된 스타트업은 이 이벤트를 통해 IT 대기업 출신 전문가로부터 일대일 멘토링을 받을 수 있음. 현재까지 캠프모바일, 카카오 등의 대기업과 교류
- 글로벌 진출 지원책 ‘Japan Boot Camp’ 프로그램: 한국 스타트업들이 라인, 야후재팬, 구글재팬 등 일본 유수의 인터넷기업과 투자자 그룹을 만날 수 있도록 지원
- 한국 스타트업 해외진출 도움: 2014.09 오스트리아 비엔나 시와 함께 스타트업 지원을 위한 양해각서(MOU)를 맺고 비엔나 시에서 3개월 동안 유럽시장 개척을 위해 활동할 스타트업 1팀(구성원 1인)을 선발 등



자료: 스타트업 얼라이언스 홈페이지, 미래창조과학부(2013)

〈중소기업청의 2015년 「TIPS 프로그램」〉

■ 소개

- ‘TIPS 프로그램(민간투자주도형 기술창업 지원)’은 성공벤처인, 기술대기업이 주도하는 엔젤투자자를 통해 유망한 창업팀을 선별하고 엔젤투자자와 연계한 정부 R&D 등을 지원하여 창업성공률을 높이고 고급인력의 벤처창업 도전을 활성화하기 위한 사업

■ 지원규모: 2015년 80억 원(기술개발자금 예산 기준)

구 분	보육 기간	사업화					추가 연계
		창업사업화자금	기술개발자금	민간부담금			
				현금	현물		
창업팀 (1팀기준)	2~3년 이내	엔젤투자 (운영사)	정부출연금	해당금액	해당금액	창업자금 1억 원 엔젤매칭펀드 2억 원 해외마케팅 1억 원	
		1억 원 내외 (정부출연금의 20% 이상)	최대 5억 원 기술개발자금의 90% 이내	기술개발자금의 2% 이상	기술개발자금의 8%이상		

- 최종 선정된 창업팀은 협약기간 동안 운영사가 지정하는 인큐베이터에 입주하여 운영사의 보육 및 멘토링을 지원받음

2015년 TIPS 운영사

기관명	전문 투자분야	위치
케이큐브벤처스	인터넷, S/W, 모바일 등	서울시 강남구 역삼동
캡스톤파트너스	부품소재, IT 등	서울시 강남구 역삼동
패스트트랙아시아	인터넷, S/W, 모바일 등	서울시 강남구 논현1동
더벤처스	IT(모바일, 인터넷, 서비스)	서울시 강남구 역삼동
퓨처플레이	IT(H/W, S/W)	서울시 강남구 역삼동
쿨리지코너 인베스트먼트	부품소재, HW, IT 등	서울시 강남구 역삼동
이노폴리스파트너스	HW기반 제조, 바이오 IT 등	서울시 강남구 논현동
(주) 액트너랩	웨어러블, IoT, 커넥티드카, 스케어	서울시 강남구 역삼동
(주) 엔텔스	인터넷, 모바일	서울시 강남구 청담2동
한화 S&C	ICT 전분야	서울시 중구 장교동
(주) 포스코	전 산업분야	경상북도 포항시 남구
카이트 창업재단	제조, 부품소재, 의료바이오 등	대전시 유성구 도룡동
프라이머	인터넷, S/W, 모바일 등	-
본앤젤스 벤처파트너스	인터넷, S/W, 모바일 등	-

자료: 중소기업청(2015)

3_판교테크노밸리: 신규 수도권 IT클러스터로 급부상

1) 판교테크노밸리의 형성¹⁹⁾

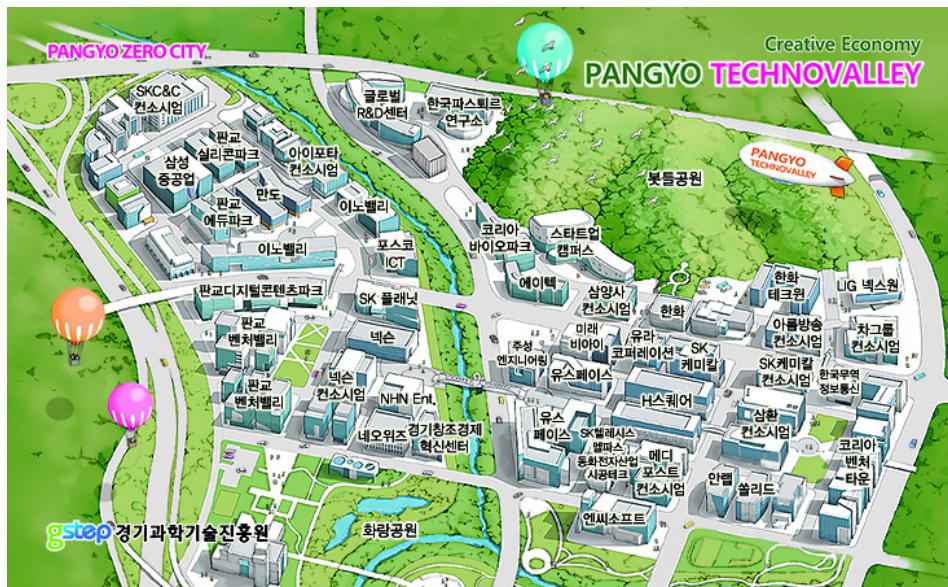
판교테크노밸리의 조성목적은 판교 신도시의 자족기능을 확보하는 한편 전 세계 첨단기술의 심장부로서 R(Research), I(Information), T(Trade)가 융합·발전하는 특화된 글로벌 클러스터로 육성하고 유비쿼터스의 시범모델 구현과 전 세계 첨단기술 및 상품의 현주소를 체험할 수 있는 장으로서의 역할을 하도록 하는 것이다. 용지를 기능별(초청연구, 일반연구, 연구지원)로 시너지효과를 창출할 수 있도록 개발하고, 기능에 맞는 업종을 입주시킬 수 있도록 용지별로 건축물의 용도를 제한하고 있다. 핵심역할을 담당할 주요 유사업종은 IT(Information Technology), BT(Bio Technology), NT(Nano Technology), CT(Culture Technology) 등 차세대 성장 동력 산업을 중심으로 한 첨단업종으로 제한(공급용도 구분 없이 동일 적용)하고 있다. 실제 2013년 기준 강남 테헤란밸리나 G밸리에는 IT서비스 및 게임산업에 해당하는 11개 세세분류 산업이 모두 입주하고 있으나, 판교 테크노밸리에는 8개 산업만이 입주하고 있는 것으로 나타나 산업 클러스터링이 상대적으로 다양하지 않음을 알 수 있다.

[표 3-2] 테크노밸리 용지별 기능 및 주요 시설

공급용도	투자주체	도입기능	주요시설
초청 연구 용지	공공+민간	글로벌 R&D시설 등 특별히 초청 유치하는 기능	국내외 글로벌 R&D 등
일반 연구 용지	민간	단지활성화를 위한 정책적 필요 및 단지 조성목적에 부합하는 첨단산업 관련 기능	·연구집적시설, 연구개발시설 등 ·산학공동연구센터
연구 지원 용지	공공+민간	단지의 활성화를 위한 공공 지원 기능	창업지원, 데이터센터, 정보교류시설 등
	민간	·민간이 개발하여 연구업무기능 의 각종 지원 및 단지 활성화를 위한 기능 ·임대형 연구 및 업무기능	·금융, 비즈니스, 서비스, 정보교류 지원시설, 게스트하우스, 숙소사, 연구시설 등 ·Edu-park(첨단산업 관련 전문대학원, 직 업훈련소, 교육연구센터 등)

자료: 경기도 첨단 연구단지 개발사업단(2006)

¹⁹⁾ 경기도 첨단 연구단지 개발사업단(2006) 중심으로 다시 정리하였다.



자료: 판교테크노밸리 홈페이지

[그림 3-7] 판교테크노밸리 위치도

〈판교테크노밸리 사업개요〉

■ 사업현황

- 위치: 성남시 분당구 삼평동 일원
- 규모: 661천㎡(판교신도시개발면적 : 8,922천㎡)
- 사업기간: 2005~2014년
- 시행자: 경기도(경기도공사 대행)

■ 사업연혁

- 2004년 12월 30일 판교신도시 실시계획 승인
판교테크노밸리 20만 평 특별계획구역 지정
- 2006년 3월 14일 계획변경 승인/판교테크노밸리 지구단위계획 수립반영
- 2006년 4월 27일 부지조성공사 착공(2009.12.14. 준공)
- 2006년 5월 04일 사업자 모집공고
- 2006년 6월 23일 1차 사업자 선정(2006.08.31 2차 사업자 선정)
- 2009년 5월 31일 판교 택지개발사업 준공
- 2011년 5월 31일 3차사업자 계약 체결-용지분양완료(일반연구, 7필지)
- 2012년 7월 11일 글로벌 R&D 센터 개소식/지식경제부 반도체선포식 병행
- 2012년 7월 44개 컨소시엄 중 20개 완공
- 2012년 7월 21일 경기과학기술진흥원 내 판교테크노밸리 지원단 조직신설

자료: 경기도 첨단 연구단지 개발사업단(2006), 경기과학기술진흥원(2013)

또한, 판교에는 단지 내 글로벌 R&D센터, 산학연 R&D센터, 공공지원센터 등 입주기업 및 기관 지원시설이 입주하였다. 글로벌 R&D센터는 정부연구기관, 글로벌 R&D 센터 유치를 통한 입주기업의 기술경쟁력 제고를 위해 지상 6층, 지하 2층의 규모로 건립되었다. 여기에는 GE, 싸토리우스, KETI, ETRI, 이수앱지스, 코오롱생명과학 등이 입주하였다. 산학연 R&D센터는 국내 우수 대학연구소 유치를 통한 산학협력의 장을 제공할 것이라는 목표로 마련된 공간으로 건립 중에 있다. 입주예정시설은 대학, 연구기관, 기업 등 연구실, 국제회의장, 교육장이다. 공공지원센터는 입주기업의 편의를 위한 교육시설, 임대공간, 국제회의 공간 지원을 목표로 마련되었으며 홍보관, 국제회의실, 교육장, 카페테리아 등이 구비되어 있다.²⁰⁾



자료: 판교테크노밸리 홈페이지

[그림 3-8] 판교테크노밸리 지원시설

20) 판교테크노밸리 홈페이지

2) IT클러스터로서 판교테크노밸리의 부상

판교테크노밸리에는 게임, 응용SW, 시스템 반도체, 바이오등 첨단 업종이 집결되어 있다.²¹⁾ 2013년 말 기준 회원사 162개, 임차업체 708개 등 총 870여개 기업 및 기관이 입주하고 있으며, 상시 근로자수는 총 58,188명으로 조사되었다. 업종현황은 회원사 기준으로는 IT, BT 순, 임차업체 기준으로는 IT, CT 순으로 비중이 높았다. 판교테크노밸리 내 입주업체 매출액은 약 54조 원을 상회하는 것으로 조사되었다.

[표 3-3] 판교테크노밸리 입주기업 현황

■ 입주업체 수(개)

회원사			임차업체	합계
총 회원사	입주	미입주		
227	162	65	708	870

■ 종업원 수 및 매출액

	회원사	임차업체	합 계
종업원 수	30,455명	27,733명	58,188명
매출액	약 23조 5,506억 원	약 30조 4,509억 원	약 54조 15억 원

■ 업종현황(개)

	회원사	임차업체	합 계
IT	98	389	487
BT	23	57	80
CT	17	133	150
NT	1	12	13
기타	23	117	140
계	162	708	870

자료: 판교테크노밸리 운영지원팀(2014)

21) 판교테크노밸리 운영지원팀 (2014)

판교테크노밸리에는 국내 상위 10개 게임업체 중 7개, 전국 반도체 팹리스 147개 업체 중 18개 업체(성남시에 53개)가 집적되어 있다. 판교테크노밸리에 입주한 10대 게임업체는 넥슨, 엔씨소프트, NHN엔터테인먼트, 네오위즈, 스마일게이트, 위메이드, 웹젠 등이다.



자료: 박정택 (2014)

[그림 3-9] 판교테크노밸리 내 주요기업 위치도

또한, 2013년 ‘매경 1000대 기업’ 중 IT서비스 및 게임산업 기업이 가장 많이 분포하고 있는 자치구도 판교테크노밸리가 입지하고 있는 분당구로 나타났다. 2013년 매출액 기준 ‘매경 1000대 기업’ 중 IT서비스 및 게임산업 기업은 총 42개이고 그 중 성남시 분당구가 전국 1위 지역으로 11개가 있으며, 2위는 서울시 강남구로 7개가 있었다.

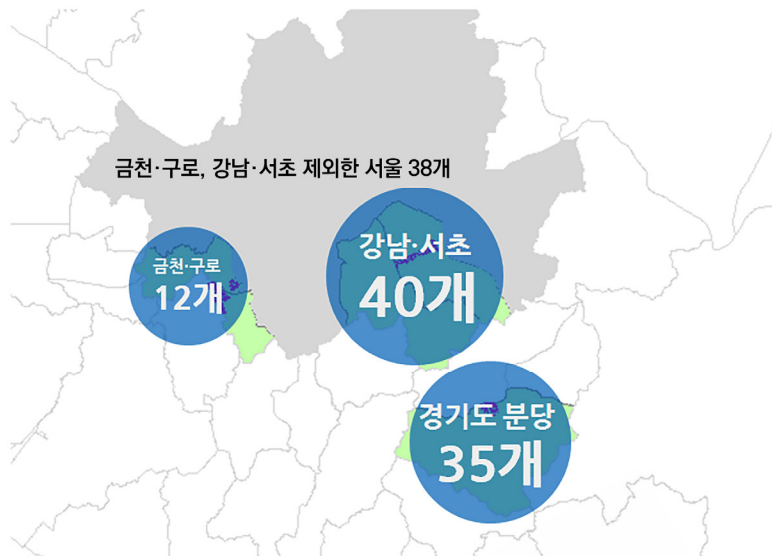
[표 3-4] 2013년 ‘매경 1000대 기업’ 중 IT서비스 및 게임산업 기업 분포

지역	(개)	지역	(개)
경기도	16	서울특별시	24
군포시	1	강남구	7
성남시 분당구	11	구로구	1
수원시 영통구	2	마포구	6
수원시 장안구	1	서초구	1
화성시	1	성동구	1
경상북도	1	송파구	1
포항시 남구	1	영등포구	2
제주특별자치도	1	중구	5
제주시	1		

자료: 매일경제(2013)

2013년 중소기업청과 (사)벤처기업협회가 발표한 ‘벤처 1000억 클럽’에 가입된 벤처기업 분포 또한 분당구가 수도권 내 시·군·구 중 제 1위였다. 2013년 서울·경기 지역에 입지하는 ‘벤처 1000억 클럽’은 125개로 그 중 분당구에 35개 기업이 입지하며 수도권 내 1위 지역으로 등극하였다. 강남구는 해당기업이 25개로 수도권 내에서 2위였으며, 강남구와 인접 자치구인 서초구는 해당기업이 15개로 강남구의 뒤를 이었다. G밸리가 입지한 금천구(11개)와 구로구(1개)는 벤처기업이 가장 많은 지역임에도 불구하고 해당기업이 12개에 불과했다.

정리하자면 ‘매경 1000대 기업’, ‘벤처 1000억 클럽’ 등에 선별된 사업체는 판교테크노밸리와 분당구에 다수 분포하고 있다. 판교테크노밸리가 강남 테헤란밸리, 금천·구로구의 G밸리보다 입지하고 있는 사업체 수가 적음에도 불구하고 이미 매출액 규모가 상당히 높게 나타나는 데에는 이처럼 중견기업 이상의 기업들이 이 지역에 다수 분포하고 있기 때문이기도 하다.



자료: 중소기업청, (사)벤처기업협회, 2014년 7월 12일자 보도자료

[그림 3-10] 2013년 벤처 1000억 클럽 가입 기업 분포

3) 판교테크노밸리는 무엇이 다른가?

특정 산업의 집중적인 클러스터링에 성공하고 매출액 규모가 큰 대형 기업들이 입지한 판교테크노밸리는 기존의 G밸리나 강남 테헤란밸리와 무엇이 다른가?

첫번째, 판교테크노밸리는 초기부터 ‘판교테크노밸리포럼’, ‘1조 클럽’과 같은 입주 기업의 협의체를 통해 네트워크 진작에 힘을 쏟고 있는 것이 타 집적지와 다른 점이다. 판교테크노밸리는 판교테크노밸리포럼을 통해 경기도, 경기과학기술진흥원, 한국산업기술평가관리원, 한국전자통신연구원 등과 입주기업 관련 지원사업 정책에 대해 적극 상호 협조할 것을 협약하였다. 또한 정기 포럼을 열어 입주업체가 주체인 각 분과 운영위원회, 과제발굴연구회를 통해 정기적인 정보교류를 하고 있다.

예를 들면 1조 클럽이 있다. 회원사들은 1조 클럽을 통해 기업가치 1조 달성을 목표로 상호 정보공유와 사업교류를 추진하고 있다. 이들은 기업가치 1조 원 달성을 목표로 하는 예비상장사모임인 ‘pre1조 클럽’도 출범시키며 활발한 네트워킹 활동을 하고 있다.

〈판교 1조클럽〉

■ 1조클럽이란?

- IBK기업은행 판교테크노밸리지점과 IBK투자증권 분당지점 주관으로 설립된 판교테크노밸리 대표 중견 상장기업 CFO 모임

■ 활동

- 회원사들 간 기업가치 1조 달성을 목표로 서로 정보공유 및 사업교류 활동
- 매달 정기적인 간담회를 통해 유사 업종에 있는 회원사끼리 공동으로 기술을 개발하고 시장을 개척하는 등 교류 활발
- 회사 내부의 소통을 강조하는 데 그치지 않고 단지 내 다른 회사와도 적극적인 의사소통에 나선다는 점에서 의의

자료: 유근일(2013)

〈판교테크노밸리 포럼〉

■ 설립목적

- 입주기업 간(CEO, CTO) R&D 현안 및 상호 협력방안 등의 논의를 위한 네트워크 장 마련
- 공유가치 창출을 통한 입주기업의 경쟁력과 지역경제 활성화 제고
- 판교테크노밸리에 특성화된 R&D분야와 경기도의 정책지원방안과 연계한 입주기업의 R&D 사업 확대 등이 목적

■ 구성: 회원수 206개 회원사, 274명 참여 (2013년 7월 기준)

■ 활동

- 포럼회원(입주기업)대상의 산·학·연 공동 연구개발 성과 창출, IT·BT·CT 및 융복합첨단기술분야 기술개발 과제 및 비즈니스 모델 발굴 등 공동연구 발굴 지원
- 연구회 수행을 통한 입주기업의 R&D 기반 강화가 목적
- 인원 연구회당 5~10명 규모(활동을 희망하는 산학연 전문가로 구성)
- 연구회 당 600만 원 이하, 경기도 기술개발과제 예정 최대 2억 원 지원 예정
- 포럼회원사 간 순환방문
 - 포럼응집력 강화와 회원 확대, 기업 간 기술수요 파악 등 회원사 간 상호방문을 통한 R&D 협력과 산업동향 정보제공이 목적
 - 방문기업 CEO특강, 세미나, 정찬 등 시행, 방문기업 소개, 최근 경제 기술산업 환경부문 동향 등 소개

자료: 경기과학기술진흥원(2013)

두 번째, 테크노밸리 내 공공지원시설을 기반으로 한 정부주관 창업지원 활동이 활발하다. 판교 공공지원센터에 입주한 경기 콘텐츠코리아 랩은 창작 팀을 위한 작업공간을 대여해준다. 매주 ‘창의세미나’를 개최하여 문화콘텐츠 분야 현업 종사자들의 강연회를 개최하고 ‘콘텐츠 플레이어 스튜디오’ 운영을 통해 창작자들을 위한 맞춤형 교육 프로그램을 운영한다. 즉, 다양한 형태의 지원사업을 진행하면서 예비 창업가를 육성하고 있다.

또한 미래창조과학부에서는 “SW(소프트웨어) 융합 생태계” 조성을 통하여 신산업, 신시장, 일자리 창출 등 지역 창조 경제 활성화 실현을 위한 「SW 융합 클러스터」로 경기도 판교테크노밸리를 선정하였다. 이 사업은 판교테크노밸리 내 중소·중견기업을 대상으로 연구개발 및 사업화를 지원한다. 공동의 연구개발사업화를 통해 중소·중견기업과 창업기업 혹은 대학·연구소 간 공동 프로젝트를 수행하여 지역 내 산업생태계를 조성하는 것이 목적이다. 지식서비스 기술사업화 지원사업을 통해 기존 제품 또는 서비스에 SW융합 기술을 이용하여 제품의 브랜드 가치를 상승시키는 한편 글로벌 경쟁력을 강화하려고 한다. 글로벌 기술 사업화 종합지원은 기술융합 신제품의 사업화 기반을 마련하고 시장경쟁력을 높이기 위해 기업이 필요로 하는 사업화 지원서비스를 맞춤형으로 종합지원한다.

〈경기 콘텐츠코리아 랩〉

■ 소개

- 경기 콘텐츠코리아 랩은 창작자들의 작은 아이디어를 창작으로, 창작이 창업으로 이뤄지는 과정을 지원하는 열린 창작공간
- 위치: 판교 공공지원센터 6, 7층

■ 지원시설

- 7층: 강연, 세미나 공간, 네트워킹 및 행사 공간, 창작자 협업 공간, 창작스튜디오, 휴게공간
- 6층: 창작팀을 위한 13개의 작업공간



자료: 경기 콘텐츠코리아 랩 홈페이지

〈2014년 「판교 SW융합 클러스터」 R&BD 및 사업화 지원 사업〉

■ 소개

- 판교 SW융합 클러스터는 "글로벌 SW융합 Hub"를 구축하기 위해 인프라, 글로벌 창업기업 육성, R&BD 및 사업화 지원, 아카데미, 네트워크 등의 세부사업을 추진할 계획
- 지원규모: 3개 분야 22억 원 내외

구 분		공동 R&BD	사업화	
			지식서비스 기술 사업화	글로벌 기술 사업화 종합지원
지원분야		SW융합 분야의 전주기 R&BD 개발	지식서비스 (SW, 콘텐츠, 디자인 등) 분야의 응용개발 및 제작지원	기술 사업화에 필요한 맞춤형 종합지원
사업비	출연금	6억 원 내외	3천만 원 이내	3천만 원 이내
	민간부담	정보통신 연구개발 관리 규정 제 27조에 따름	총사업비의 40% 이상 현금매칭	없음
사업기간		18개월 이내	6개월 이내	6개월 이내
신청자격	구성형태	공동연구 컨소시엄 형태	판교테크노밸리 내 중소·중견기업	판교테크노밸리 내 중소·중견기업
	주관기관	판교테크노밸리 내 중소·중견기업		
	참여기관	판교테크노밸리, 안양, 고양, 용인, 안산 소재 중소·중견기업 또는 경기도 내 대학·연구소		
	위탁기관	국내외 대학·연구소		
특이사항		기술료 징수	-	-

자료: 경기과학기술진흥원(2014a)

셋째, 판교테크노밸리에 입지한 대형 IT서비스 및 게임산업 기업들은 신규창업 지원 및 투자 문화를 주도하는 특징을 보인다. 예를 들어 네이버는 스타트업 지원센터인 스타트업 얼라이언스에 100억 원을 출연하는 한편 1천억 원 규모의 벤처펀드와 컬처 펀드 조성계획을 발표했다. 또한 강남역 메리츠 타워 1개 층에 스타트업 액셀러레이팅 센터를 구축할 예정이다. 다음카카오는 벤처 생태계에 기여하기 위해 투자전문회사인 '케이벤처 그룹'(가칭) 설립을 발표하였다. 이 외에도 네오위즈와 같이 민간 기업이 자체적으로 인큐베이팅 사업을 진행하는 기업도 존재한다.

넷째, 기업의 성장에 따른 사옥건립 확보를 위한 부지수요와 클러스터 형성을 위한 부지 공급이 시기적으로 잘 맞았다는 현지 사업체들의 입장이 많았다.²²⁾ 2000년대 중후반 테헤란밸리에서 창업하여 성장한 IT서비스 및 게임산업 1세대 기업들은 적게는 800~900명에서 수천 명에 이르는 종사자를 소화할 수 있는 업무공간이 필요했다. 이때, 판교는 당시 IT서비스와 게임산업 사업체가 다수 입지하고 있던 강남과 지역적으로 가까웠으며, 강남에 비해 택지공급가격이 낮아 가격 경쟁력 있는 대규모 필지를 공급할 수 있는 상황이었다.²³⁾ 당시엔 섯다운제²⁴⁾를 비롯한 각종 게임산업에 대한 규제가 본격화하기 전으로 산업성장 전망이 밝아 부지매입, 사옥건설 등 자산투자에 대한 어려움도 적었다.

2006년 판교테크노밸리 조성을 위한 사업자 모집공고는 이러한 IT서비스 및 게임산업 사업체들의 공간에 대한 수요를 충족시켜줄 수 있는 실질적인 대안이었다. 벤처 1세대라 불리는 테헤란밸리의 IT서비스 및 게임산업 선도사업체들 중 사옥 수요가 있었던 기업은 독자적으로 필지를 구입하여 사옥을 건설하거나 몇몇 업체 및 협회가 컨소시엄을 구성하여 부지공급계약을 맺는 등의 방식으로 판교테크노밸리 입주를 계획하고 시행한다.



자료: 판교테크노밸리 홈페이지에서 재정리

[그림 3-11] 판교테크노밸리 입주사례

22) 이하의 내용은 판교테크노파크 입주기업을 대상으로 한 자문회의와 심층 인터뷰를 통해 조사한 결과 중심으로 정리하였다.

23) 초청연구용지, 일반연구용지는 감정가격을 기준으로 택지공급, 연구지원용지는 감정가격 또는 낙찰가격으로 공급

24) 16세 미만 청소년에게 심야시간의 인터넷 게임제공을 제한하는 제도(청소년보호법 개정안에 신설, 2011년 11월 20일 시행)

예를 들면 네오위즈와 NHN엔터테인먼트가 함께 매입한 필지에 3개 건물(네오위즈 사옥, NHN엔터테인먼트 사옥, 공공지원센터)이 세워진 사례가 있다.

IT서비스 및 게임산업의 선도업체가 건물주인 판교테크노밸리 내의 임대공간들은 강남 테헤란밸리나 G밸리에 산재되어 있던 동종업계 중소·중견기업들을 판교테크노밸리로 집적시키는 요인이 될 수 있다. 우선, IT서비스 및 게임산업은 특성상 개발업무 종사자들의 야근이 잦아 24시간 개방이 가능한 오피스를 선호한다. 판교와 같이 건물임대 및 운영·관리 주체가 IT서비스 및 게임산업 사업체인 경우에는 이러한 조건을 만족시키기가 상대적으로 용이했다.

또한 중견기업 이상 기업들은 자체적인 인큐베이팅 센터를 운영하거나 본사와 가까운 곳에 투자 중인 소규모 회사 작업공간을 마련해주어 근거리에서 이들과 협력관계를 맺고자 하는 경향이 있다. 이러한 스타트업들을 한 장소로 모을만한 넓은 오피스 건물을 강남 테헤란밸리 및 G밸리에서 찾기는 어렵다. 스타트업 또한 24시간 개방된 오피스를 필요로 한다. 경기도 신생 산업단지의 신축 건물은 강남 테헤란밸리에 비해 저렴하고 넓고 쾌적한 공간을 제공할 수 있었다. 그리고 무엇보다 공간 임대주체인 동종업종의 선도업체는 그 자체로도 타 지역에서 판교테크노밸리로 이전하게 되는 중요한 요인인 동시에 업계문화를 구현한 공간을 제공하여 공간의 정체성을 형성하는 기능을 동시에 수행하였다.²⁵⁾

4) 판교테크노밸리를 넘어 대규모 첨단산업단지로의 확장

경기도는 판교테크노밸리의 성공적인 자리매김을 기반으로 1,500억 원 이상의 자체 예산 및 경기도 시도공사의 자금 등을 투입하여 판교에 ‘넥스트 판교’를 조성하려는 계획을 발표하였다. 현재는 기재부, 국토부, 미래부 등 중앙정부와 협력하며 사업을 진행하고 있다. 판교테크노밸리는 규모가 실리콘밸리 1만분의 1 크기에 불과하여, 중국 등 인근 국가와의 클러스터 경쟁이 어려운 한계가 있다는 것이 확장의 주요한 근거로 작용하고 있다.

25) 4장 판교테크노밸리 입주기업 환경조사 결과 참조

현재 판교테크노밸리는 2015년 입주가 완료되고 나면 사실상 새로운 기업 및 스타트업의 수용이 불가할 것으로 보인다. 산학연 공동협력시설, 벤처지원시설, 문화시설, 주거공단 등의 부족으로 이후 성장에 한계가 있을 것으로 예상된다. ‘넥스트 판교’ 조성이 완료되면 판교 일대가 국내외 글로벌기업 및 벤처지원시설이 밀집되어 1,500여 개 기업과 10만여 명이 근무하는 최대 클러스터가 형성되리라는 것이 경기도의 비전이다.

또한 경기도 일대의 산업집적지 네트워킹을 지원하고자 하는 K밸리 재단 계획 등도 진행 중이며, 판교테크노밸리의 활발한 기업 활동과 산업집적을 기반으로 더 넓은 지역의 산업 네트워크를 강화하는 시도도 제안되고 있다.

〈넥스트판교 조성계획〉

■ 조성계획

- 조성기간: 2016년 관련 절차 완료, 2017년 초부터 기업 분양 예정
- 조성규모: 최소 46만㎡(14만 평)
- 조성효과: 600여 개의 기업유치, 4만3천 개의 일자리 창출 기대
- 유치시설계획: 글로벌 기업 대학원 오픈랩 등 인력 양성 시스템 등

자료: 김순기(2014)

〈K밸리 재단 설립 추진〉

■ 소개

- 판교테크노밸리, 성남하이테크단지, 죽전디지털밸리, 광고 테크노밸리를 잇는 K-밸리를 기반으로 출범한 비영리 재단법인
- 2014년 5월 100여 개의 회원사가 재단설립을 추진 중

■ 목표: 세계 최고의 벤처기업들을 탄생시킬 수 있는 한국형 실리콘밸리 조성

- 실리콘밸리의 선진 창업·벤처투자 시스템을 본받아 'K-밸리' 일대의 국내 중소벤처기업들을 집중 육성하고, 해외진출까지 적극 지원
- 판교 TV~분당 서울대 병원에 이르는 벨트를 중심으로 ICT, Bio, Animation, K-POP이 융합한 창조적 기업과 연구기관 그리고 인재육성 기관이 함께 어우러지는 새로운 창조경제 문화를 조성하여 창조경제의 메카로 자리매김하는 것이 목표
- 미래 비즈니스 환경 이해를 위한 연구와 인큐베이션을 포함한 스타트업 및 벤처기업의 창업지원과 글로벌 투자유치 지원
- K밸리 내 기업들과 대학 및 연구기관과의 유기적인 전문교류 및 투자 등을 견인하기 위한 KVIC(기술사업화센터)를 설립할 방침



자료: 전하진(2014)

04

판교테크노밸리 입주기업 현황 및 근무환경 조사

- 1_조사개요
- 2_입주기업 현황조사
- 3_입주기업 근무환경 조사

04 판교테크노밸리 입주기업 현황 및 근무환경 조사

1_조사개요

1) 조사개요

수도권 IT서비스 및 게임산업 클러스터의 현황자료 분석에 따르면, 강남 테헤란밸리의 주요 IT서비스 및 게임산업 사업체 상당수가 판교테크노밸리로 이동한 것으로 나타났다. G밸리도 집적된 산업규모는 상당하지만, 사업체 규모 면에서는 판교테크노밸리에 비해 평균 규모가 작은 사업체 중심으로 분포하였다. 신생 산업단지인 판교테크노밸리가 빠른 속도로 성장하고 심지어 큰 규모의 IT서비스 및 게임산업 사업체를 유치할 수 있었던 이유는 무엇인지, 공식 통계로 파악되지 않은 산업/기업 현황은 어떤지를 알아보기 위해 설문 조사를 시행하였다.

서울시에서 혹은 테헤란밸리와 G밸리에서 이전한 사업체를 추적 조사할 수 있는 자료가 없는 실정이다. 판교테크노밸리에 입주한 사업체와 종사자를 대상으로 판교테크노밸리의 주요 업종인 제조업, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 전문·과학 및 기술 서비스업종에 한해 설문을 실시하였다. 조사 규모는 사업체는 200개, 종사자는 100명이었다.

[표 4-1] 판교테크노밸리 입주기업 현황조사 및 근무환경 조사 개요

구 분	내 용
공간범위	판교테크노밸리(경기도 성남시 분당구 내)
산업범위	한국표준산업분류 기준 제조업, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 전문·과학 및 기술 서비스업
조사기준일	2014년 10월 31일
조사대상	조사기준일 현재 판교테크노밸리에 입지하고 있는 종사자 수 1인 이상 제조업, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 전문·과학 및 기술 서비스업 업종의 사업체 및 종사자
조사규모	사업체 200개 / 종사자 100명

[표 4-2] 주요 조사 내용_판교테크노밸리 입주기업 현황조사

구분	세부 조사 내용	
업체 일반 현황	·회사형태 ·CEO거주지 ·창업형태/사업시작 시기 ·MAINBIZ 인증여부 ·벤처기업 지정여부 ·사업장 형태 ·INNOBIZ 인증여부 ·기업 상장유무 ·업종/업체 주요 기능	·사업장 유형 ·연구조직 형태 ·재무현황 ·주요제품/서비스 및 판매형태별 매출액 비중 ·사업장의 용도별 비중 ·현 주소지 사업장 소유방식 ·종업원 수
현황 및 입지 요인	·타 지역으로부터 이전 유무 ·현 입지에 입주한 주된 이유 ·현재의 입지 환경에 대한 만족도 ·현재의 입지 환경에 대해 불만족 하는 이유	·2012~2015년 R&D투자실적 및 설비투자 실적 ·각 지역에 대한 입지 선호도 ·현 사업장 이전계획 유무 ·현 사업장 이전 계획시 희망하는 지역
산업 연계 특성	·주 거래업체 입지 지역 ·업무, 시장, 기술관련 기획 및 문제해결 정보를 얻는 주된 방법 ·단지 내 환경개선 및 지역경제 활성화 관련 의견교환 방식	·종업원들이 가장 많이 거주하는 지역
정책 현황 및 수요	·입주한 산업단지 개발 시 지향해야 할 사항 ·귀사가 속한 산업단지가 특화되길 바라는 산업 ·기업지원시설 중 활용 및 만족이 높은 시설 ·확충이 필요한 기업지원시설 ·입지환경에서 귀사의 경영에 도움이 될 수 있는 지원정책 ·최근 3년간 지원받고 있는 정책	

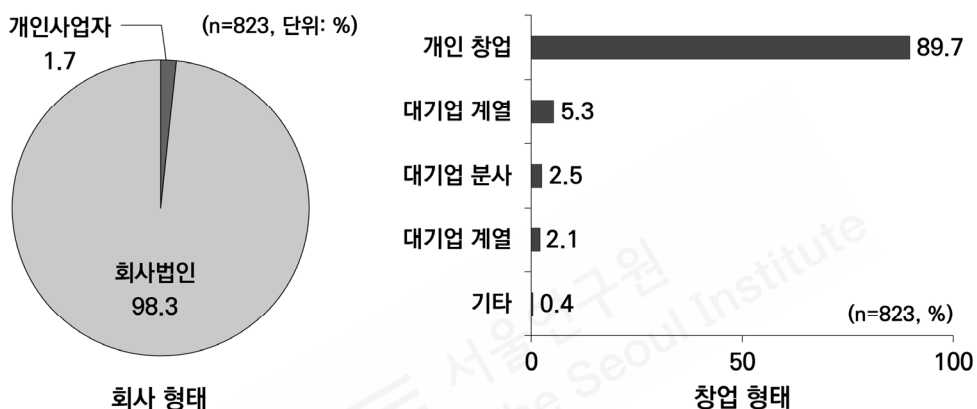
[표 4-3] 주요 조사 내용_판교테크노밸리 입주기업 근무환경조사

구분	세부 조사 내용	
일반사항	·성별 / 연령 / 혼인상태 / 학력	
현재 직장 근무환경 조사	·직업명 / 주된업무 ·관련 자격증 ·현 직장 근무기간/업종 근무기간 ·현재까지 직장을 다녔던 총 기간	·월평균 근무시간 / 희망 근로시간 ·월평균 근로소득 / 희망 근로소득 ·가입되어 있는 사회보험 ·현 직장 만족도 / 현 직무 만족도
업체 입지환경 조사	·현재 거주지역 ·평균 통근시간/통근 교통수단 ·입지환경 만족도 ·입지에 대해 가장 만족하는 항목 / 만족스럽지 않은 항목 ·현 직장 일터로써의 만족도	·업무, 시장, 기술관련 기획 및 문제해결 정보를 얻는 주된 방법 ·각 지역에 대한 입지선호도 ·현 근무지 이전 계획 여부 ·현 근무지 이전 계획 시 희망 지역 ·퇴근 후 여가시간을 보내는 지역

2_입주기업 현황조사

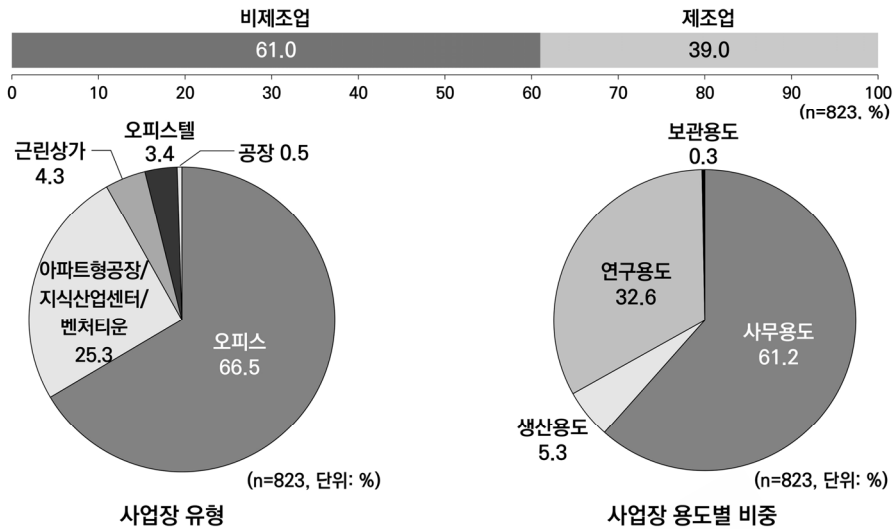
1) 법인사업자가 98% 이상, 사무 및 연구용도 공간이 93% 이상

조사대상 사업체의 98.3%가 회사법인 형태였으며, 개인 창업이 89.7%에 달하는 지역 특성을 보였다. 개인 창업의 대부분이 개인사업자로 시작하는 일반적인 형태와 달리 창업이 일정규모 이상의 조직 및 팀으로 구성되는 회사법인 형태의 사업체로도 이루어지고 있음을 시사한다.



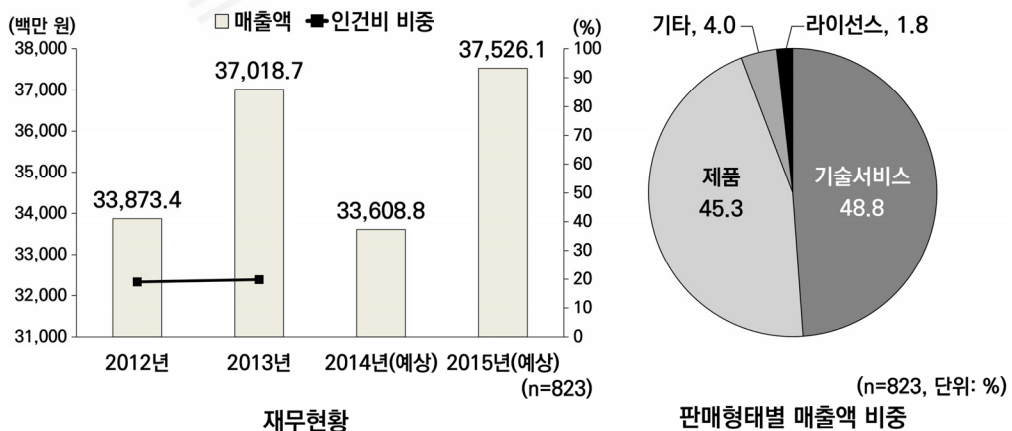
[그림 4-1] 회사형태 및 창업형태

판교테크노밸리 입주업체 중 제조업은 39.0%로 조사되었으나 사업장 유형 중 공장은 아파트형 공장(지식산업센터/벤처타운)을 포함하더라도 25.8%에 불과했다. 특히 순수 공장이라고 응답한 업체는 0.5% 뿐이었다. 실제 사업장의 용도별 비중을 조사해본 결과 사무용도 및 연구용도가 93.8%에 달했으며 생산용도로 활용하는 공간은 5.3%에 불과했다. 판교테크노밸리에 입주한 정보서비스업, 기술서비스업 사업체뿐만 아니라 제조업체가 지도 생산 기능보다는 사무 및 연구 기능을 주로 하는 업체가 모여 있음을 나타낸다. 기업 외부, 혹은 산업 간 연계라는 측면에서 보자면 이러한 결과는 제조업과 IT서비스산업 간 융합이 활발한 최근 산업동향을 일정 정도 반영한 것으로도 볼 수 있다.



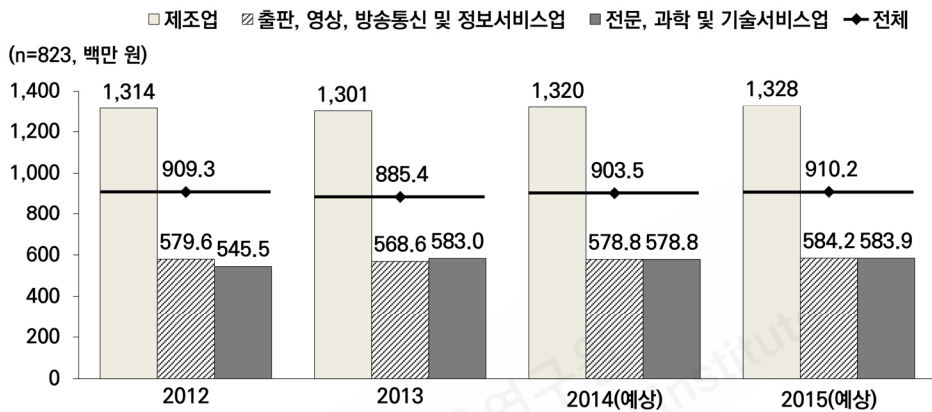
[그림 4-2] 업종, 사업장 유형 및 사업장의 용도별 비중

매출액을 살펴보면 2012년 338억 7,340만 원, 2013년 370억 1,870백만 원, 2014년(예상) 336억 880만 원, 2015년(예상) 375억 2,610만 원으로 나타났다. 2014년에는 하락했다가 2015년에는 다시 상승할 것이라 응답하였다. 매출액 중 인건비 비중은 2012년 19.0%, 2013년 19.8%로 나타났다. 또한 주요제품/서비스 및 판매형태별로 매출액 비중을 살펴보면, 기술서비스 48.8%, 제품 45.3%, 기타 4.0%, 라이선스 1.8%, 임가공 0.2% 순이었다.



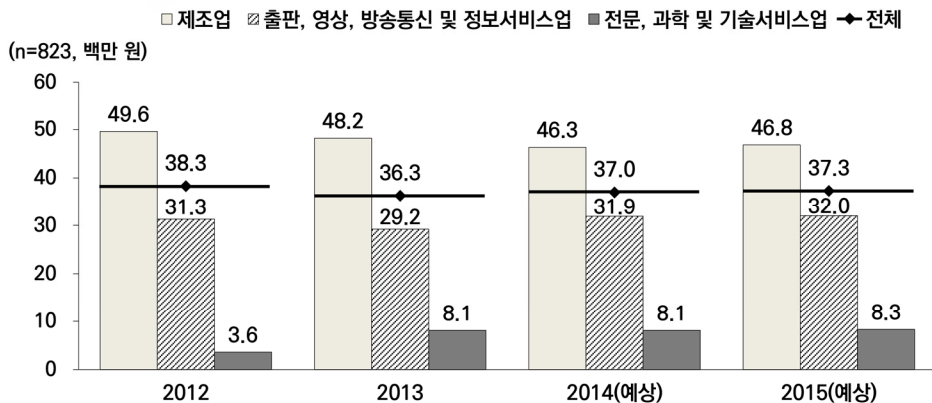
[그림 4-3] 재무현황, 판매형태별 매출액 비중

2014년 투자실적은 전년대비 2.0% 증가한 9억 350만 원이었으며, 2015년 투자는 이보다 소폭 증가할 것으로 예상되었다. 2014년 제조업의 R&D투자 평균금액은 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업, 전문, 과학 및 기술서비스업 평균금액의 약 2배에 달했다. 이는 서비스업의 특성상 R&D 투자액이 높기 어려운 반면, 제조업은 그 중에서도 R&D에 특화된 사업체가 상당수 입지하고 있다는 데 영향을 받은 것으로 보인다.



[그림 4-4] 산업별 평균 R&D 투자실적

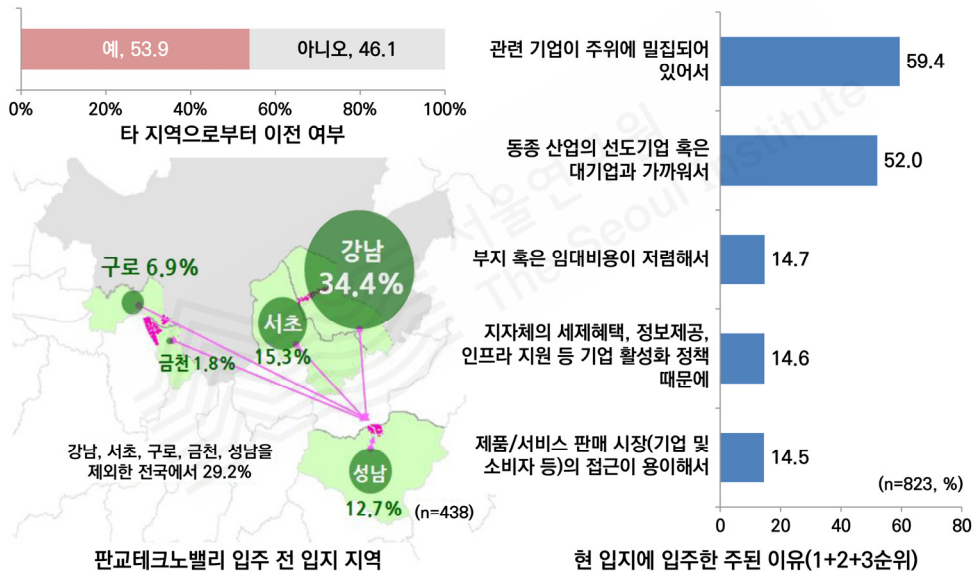
2014년 평균 설비 투자실적은 평균 R&D투자실적 규모의 4.1% 규모인 3,700만 원에 불과했다. 2015년도 설비투자 금액 또한 유사하게 소폭 증가할 것이라는 예상이었다. 설비 투자도 규모가 2014년 4,630만 원으로 타 산업에 비해 크게 조사되었다.



[그림 4-5] 산업별 평균 설비 투자실적

2) 사업체의 약 1/3은 강남에서 이전, 관련 기업 밀집이 주요 입지요인

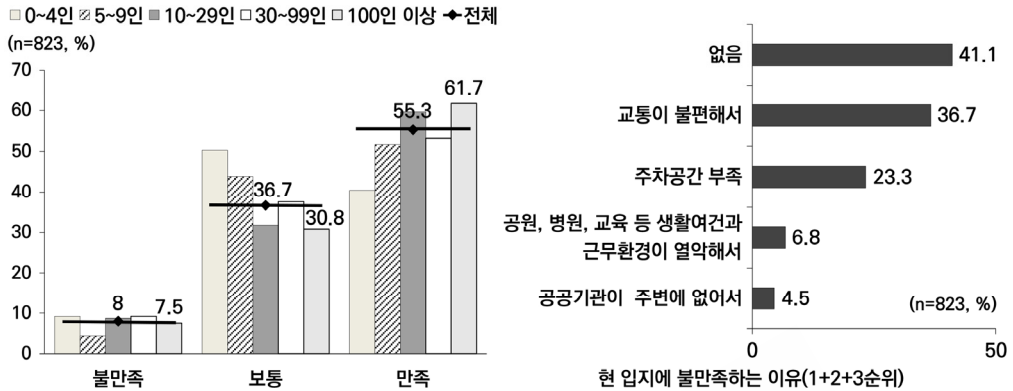
판교테크노밸리 입주업체의 53.9%은 타 지역으로부터 이전한 것으로 조사되었다. 이전 전 입지지역은 강남 34.4%, 서초 15.3%, 성남 12.7% 순으로 강남·서초로부터의 이전비중이 약 50%에 달했다. 이전 유무와 상관없이 사업체 설립 및 이전 시 지역 결정의 가장 큰 요인은 ‘관련 기업이 주위에 밀집되어 있어서’가 가장 큰 이유로 나타났다. 그 뒤를 ‘동종 산업의 선도기업 혹은 대기업과 가까워서’가 다음 순으로 나타났다. 이는 판교테크노밸리가 주요 기업 중심으로 집적경제를 기대할 정도의 산업집적을 달성했음을 보여준다. 그 다음 응답은 ‘부지 혹은 임대비용이 저렴해서’로 서울의 IT서비스 및 게임산업 집적지에 비해 낮은 임대비용이 사업체를 유인하는 동기가 되었음을 알 수 있다.



[그림 4-6] 타 지역으로부터 이전 여부, 입주 전 입지지역 및
현 입지에 입주한 주된 이유(1+2+3순위) 상위 5개

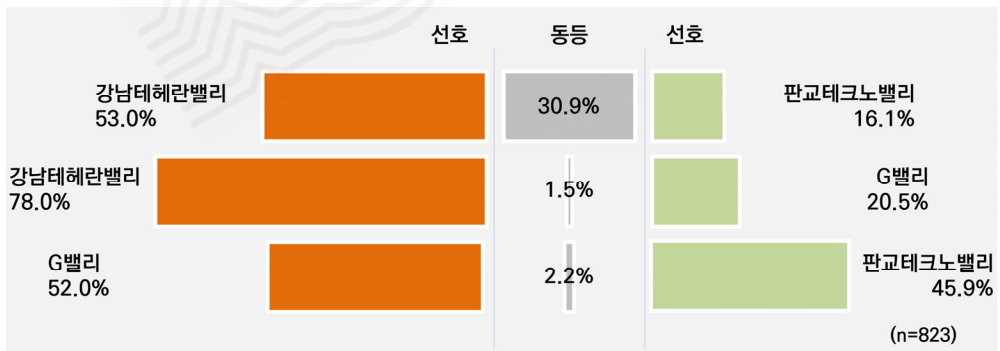
판교테크노밸리의 입지 환경에 대한 만족도는 만족 55.3%, 보통 36.7%, 불만족 8.0%로 나타나 불만족 비중이 매우 적었다. 종사자 규모별로는 규모가 클수록 만족하는 사업체의 비중이 높게 조사되었다. 100인 이상 사업체의 만족 응답비중은 61.7%로 0~4인 규모는 40.5%, 5~9인 규모는 51.7%인 것과는 차이를 보였다. 불만족 이유는 ‘불만족할 이유가 없음’이 41.1%로 지역에 대한 매우 긍정적인 인식이 엿보였다. ‘교통이 불편해서’가

36.7%, '주차공간 부족'이 25.3%로 그 뒤를 이어 교통문제가 입지의 불만족 요인이 되고 있음을 알 수 있었다.



[그림 4-7] 현재 입지에 대한 만족도, 현 입지에 불만족 하는 이유(1+2+3순위) 상위 5개

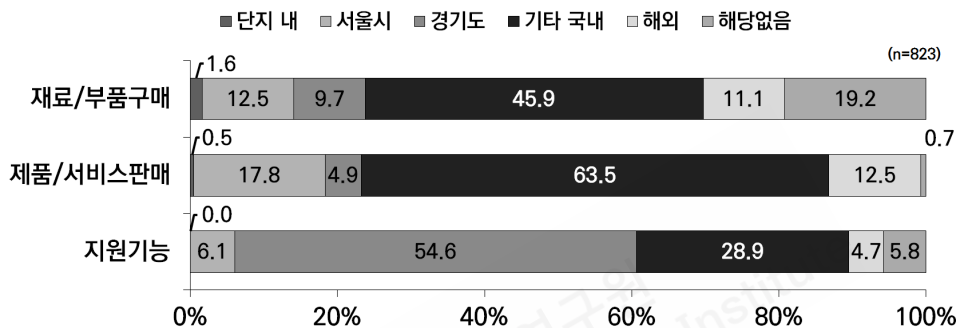
판교테크노밸리 입주업체를 대상으로 강남 테헤란밸리, G밸리, 판교테크노밸리 간 입지 선호도를 조사한 결과 강남 테헤란밸리, G밸리, 판교테크노밸리 순으로 나타났다. 판교 테크노밸리에 대한 지역 만족도가 높고, 98.3%가 이전하지 않겠다고 응답했음에도 불구하고 지역선호도는 서울에 입지한 산업집적지가 높게 나타난 것이 흥미롭다.



[그림 4-8] 입지선호도

3) 구매/판매 네트워크는 전국 대상이나 지원기능은 서울시를 주로 활용

판교테크노밸리 입주사업체의 재료/부품구매, 제품/서비스 판매 거래는 국내거래 비중이 높게 나타났다. 재료/부품구매 시 국내거래 비중은 68.1%, 제품/서비스 판매거래 시에는 국내거래 비중이 86.2%였다. 단지 내 구매 및 판매 거래는 각각 1.6%, 0.5%에 불과했다. 그러나 법률·금융·연구개발 등 거래 지원기능은 단지 내 지원기능을 활용한다는 응답이 6.1%로 비교적 높게 나타났다.

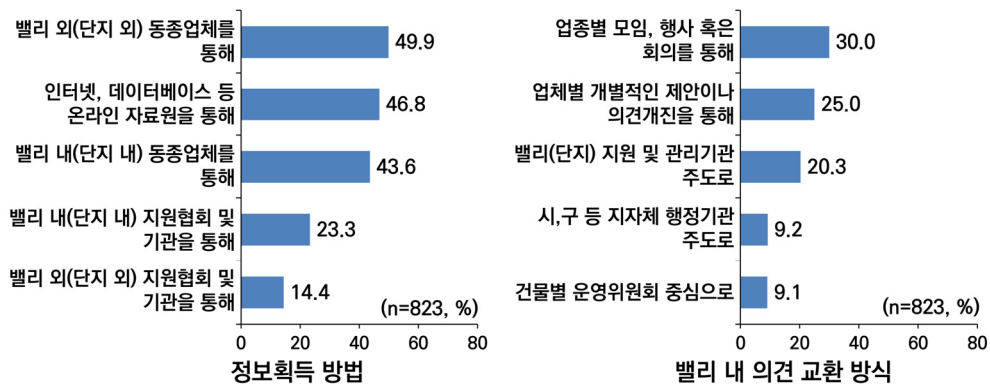


[그림 4-9] 지역 산업연계특성

4) 지원기능, 문제해결, 환경개선 등에서 단지 내 네트워크 활용 활성화

정보획득 방법은 밸리 내·외의 동종업체를 통한 정보획득 비중이 높게 나타났다. ‘밸리 외 동종업체를 통해서’가 49.9%, ‘밸리 내 동종업체를 통해서’가 43.6%로 나타났다. 그 외 ‘인터넷, 데이터베이스 등 온라인 자료원을 통해’ 획득하는 경우가 46.8%였다. 또한 ‘밸리 내 지원협회 및 기관을 통해’도 23.3%로 높게 나타나 판교테크노밸리 운영지원팀 등 지원기관을 통한 정보제공도 활발히 이루어지고 있었다.

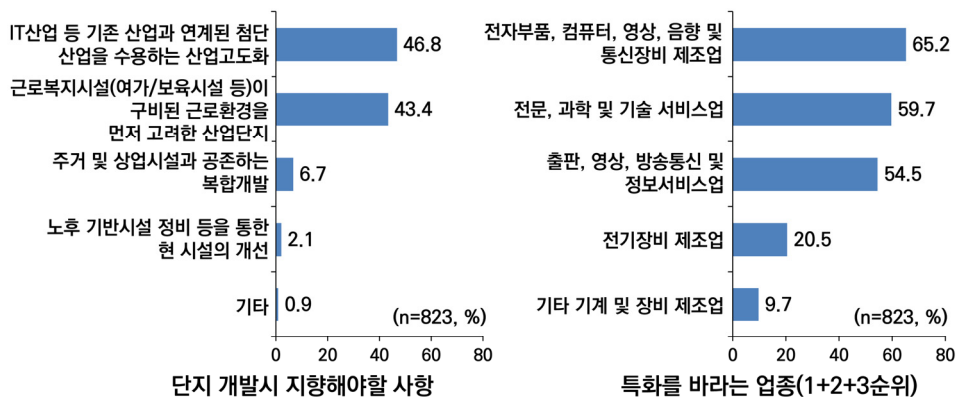
단지 내의 의견교환방식은 ‘업종 별 모임, 행사 혹은 회의를 통해’가 30.0%로 가장 높게 나타났다. ‘업체별 개별적인 제안이나 의견개진을 통해’ 25.0%, ‘밸리(단지) 지원 및 관리 기관 주도로’가 20.3%로 나타났다. 판교테크노밸리 내에 정기적으로 열리는 업종별 포럼 및 행사를 통해 정보교환 및 네트워크가 활발하게 이뤄지고 있음을 시사한다.



[그림 4-10] 정보획득 방법 및 밸리 내 의견 교환 방식(1+2+3순위)의 상위 5개 응답

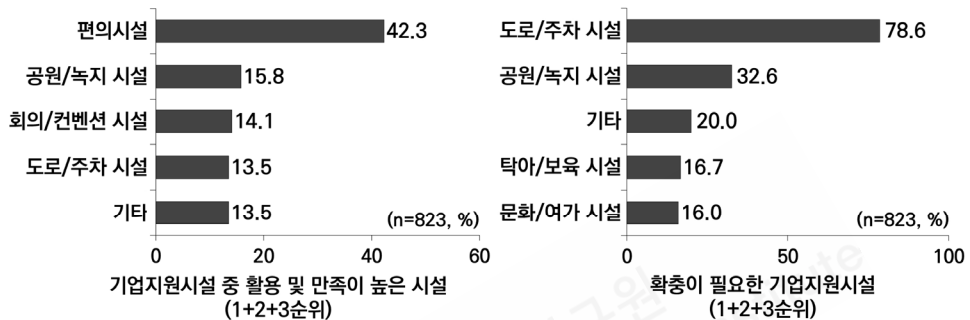
5) 산업경쟁력을 높일 수 있는 방향 추구, 편의시설 및 공원/녹지 수요 높아
 판교테크노밸리 개발방향으로는 ‘IT산업 등 기존 산업과 연계된 첨단 산업을 수용하는 산업고도화’가 46.8%로 가장 높은 응답을 보였다. 뒤이어 ‘근로복지시설이 구비된 근로환경을 먼저 고려한 산업단지’가 43.4%의 응답을 보여 지역의 산업경쟁력과 근로복지환경 강화가 가장 큰 수요로 나타났다.

산업단지의 특화를 바라는 업종으로는 ‘전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비제조업’이 65.2%, ‘전문, 과학 및 기술 서비스업’ 59.7%, ‘출판 영상, 방송통신 및 정보서비스업’ 54.5% 순으로 응답하였다.



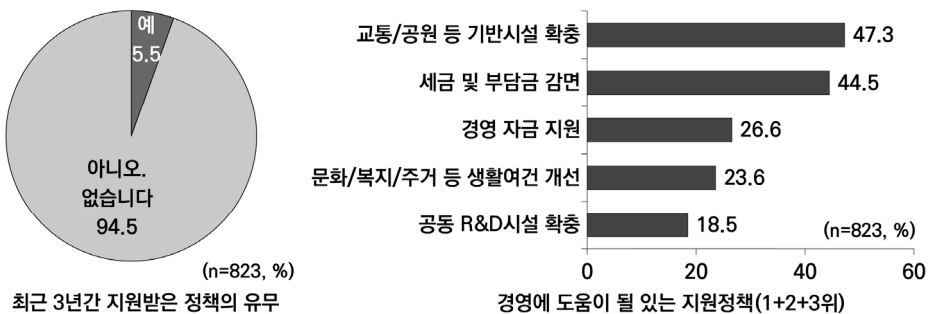
[그림 4-11] 단지 개발 시 지향해야 할 사항 및 특화를 바라는 업종 상위 5개

판교테크노밸리의 지원시설 중 활용 및 만족이 높은 시설로는 편의시설(42.3%)의 응답비중이 압도적으로 높았다. 공원/녹지시설(15.8%), 회의/컨벤션 시설(14.1%), 도로/주차시설(13.5%) 등이 뒤를 이었다. 반면, 확충이 필요한 시설로는 도로/주차시설에 대한 응답이 78.6%로 매우 높았다. 이는 지역의 불만족 요인으로 ‘교통이 불편해서’, ‘주차공간 부족’ 응답 비중이 높았던 조사결과와 일맥상통하는 면이 있다. ‘공원/녹지시설’은 활용 및 만족이 높은 시설 중 2위인 동시에 확충이 필요한 시설 2위로 ‘공원/녹지시설’의 단지 내 수요가 높음을 알 수 있다.



[그림 4-12] 기업지원시설 중 활용 및 만족이 높은 시설 및 확충이 필요한 기업지원시설 상위 5개

입주사업체의 94.5%는 최근 3년간 정부정책을 통해 지원받은 적이 없다고 응답했다. 지원받는다면 경영에 도움이 될 지원정책으로는 ‘교통/공원 등 기반시설 확충(47.3%)’, ‘세금 및 부담금 감면(44.5%)’, ‘경영 자금 지원(26.6%)’ 순으로 나타났다. 신생 산업단지인 만큼 기반시설확충에 대한 정책수요가 높게 나타난 것이 특징이다. 세금감면, 자금지원 등 재정지원에 대한 정책수요 역시 높게 나타났다.

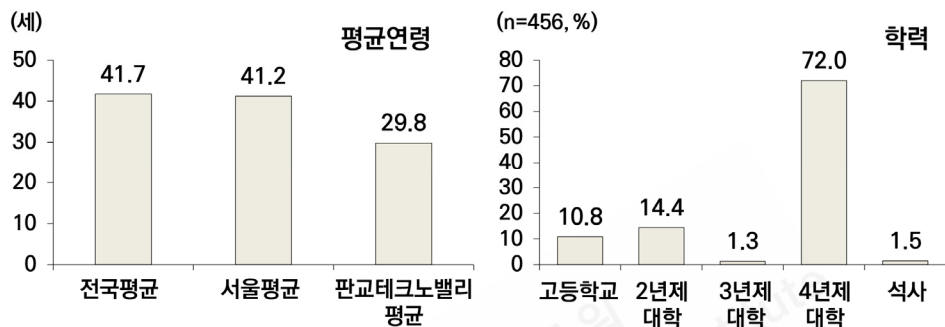


[그림 4-13] 최근 3년간 지원받은 정책의 유무 및 경영에 도움이 될 수 있는 지원정책 상위 5개

3_입주기업 근무환경 조사

1) 대부분이 대졸 종사자로 구성, 평균연령 29.8세의 젊은 산업 단지

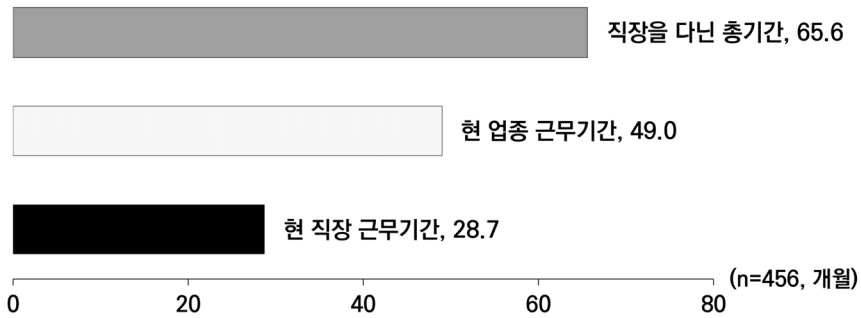
판교테크노밸리 종사자의 72%가 4년제 대학을 졸업자이다. 종사자들의 평균 연령은 29.8세로 우리나라 임금근로자의 평균 연령 41.7세, 서울시 임금근로자의 평균 연령인 41.2세와 비교하면 매우 젊은 인력 중심으로 산업단지가 운영되고 있다는 특색이 있다.²⁶⁾



[그림 4-14] 평균연령 및 학력

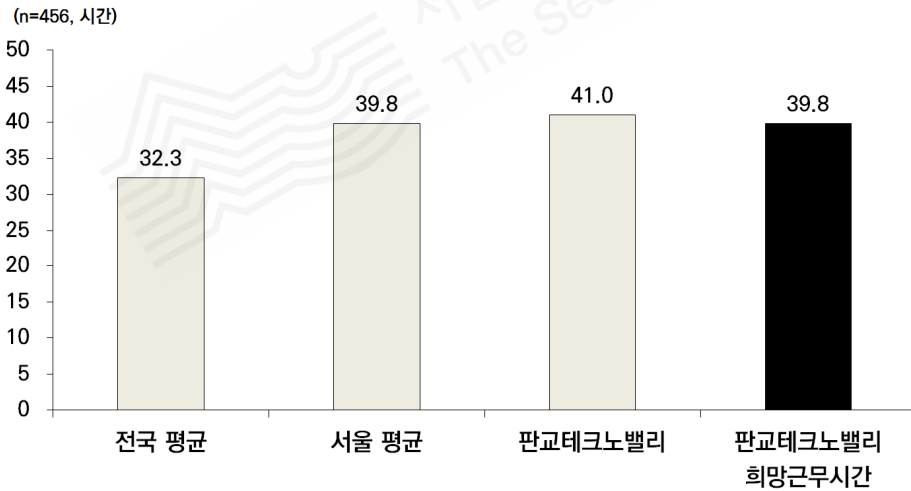
2) 서울 평균 근로자보다 주당 1.2시간 더 근무, 월평균 5만 원 더 높은 임금
판교테크노밸리 종사자들이 회사를 다닌 총 기간의 평균은 5.5년(65.6개월)으로, 그 중 현 업종에 근무한 기간은 4.1년(49.0개월)이었다. 현재 직장에 재직하고 있는 기간은 2.4년(28.7개월)로 전반적으로 한 회사의 재직기간이 길지는 않았다. IT서비스 및 게임산업에 고유한 프로젝트팀 단위로 인력을 운용하는 업계특성이 조사결과에 반영된 것으로 보인다.

²⁶⁾ 2013 하반기 지역별고용조사에서 추출하였으며, 전국 종사자 평균 통계는 전국 전 산업 임금근로자의 통계량을, 서울 종사자 평균 통계량은 서울 전체 산업 임금근로자의 통계량을 활용했다.



[그림 4-15] 현 직장 근무기간, 업종 근무기간 및 직장을 다닌 총기간

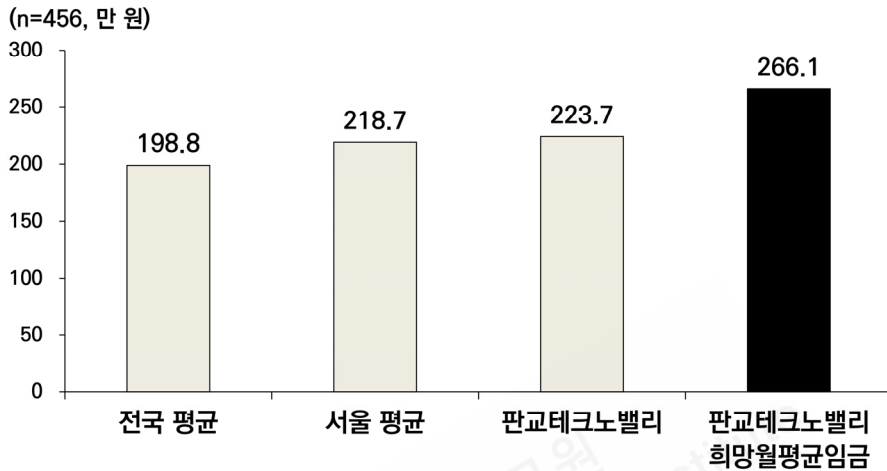
조사대상 근로자 전원이 상용직근로자로 조사되었다. 근로자들은 주당 평균 41.0시간 근무하는 것으로 나타났다. 이는 전국 근로자 주당 평균 근로시간(32.3시간)보다 8.7시간 많고, 서울 근로자의 주당 평균 근로시간(39.8시간)보다는 1.2시간 많은 것이다. 판교테크노밸리 근로자의 희망 주당평균 근로시간은 서울 평균 근로시간과 동일한 39.8시간으로 나타났다.



자료: 지역별고용조사, 2013 하반기, 통계청

[그림 4-16] 주당 평균 근로시간 및 희망 근로시간

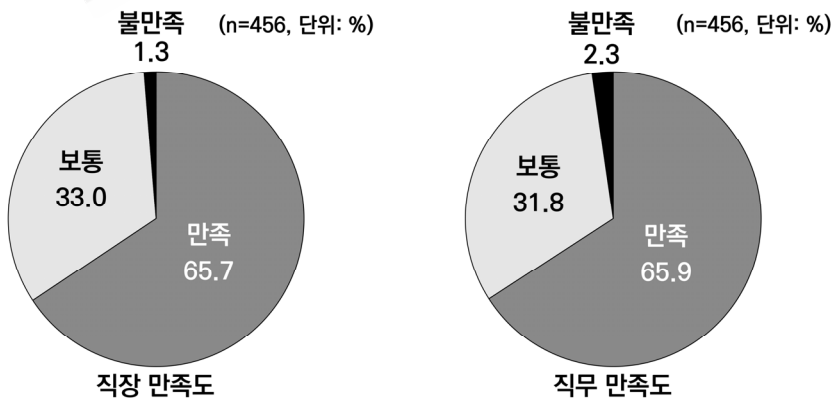
월평균 임금은 223.7만 원으로 전국 평균(198.8만 원)에 비해 24.9만 원 높고, 서울 평균(218.7만 원)에 비해 5만원 높게 나타나 임금수준은 양호한 것으로 조사되었다. 희망 월평균 임금은 266.1만 원으로 조사되었다.



자료: 지역별고용조사, 2013 하반기, 통계청

[그림 4-17] 월평균 임금 및 희망 월평균 임금

판교테크노밸리 종사자들은 직장 및 직무 만족도 조사에서 불만족 응답률이 각각 1.3%, 2.3%에 불과하였다. 전반적으로 직장 및 직무 모두에 만족하는 것으로 보였다. 직장만족도는 65.7%, 직무만족도는 65.9%가 만족한다고 응답하였다.

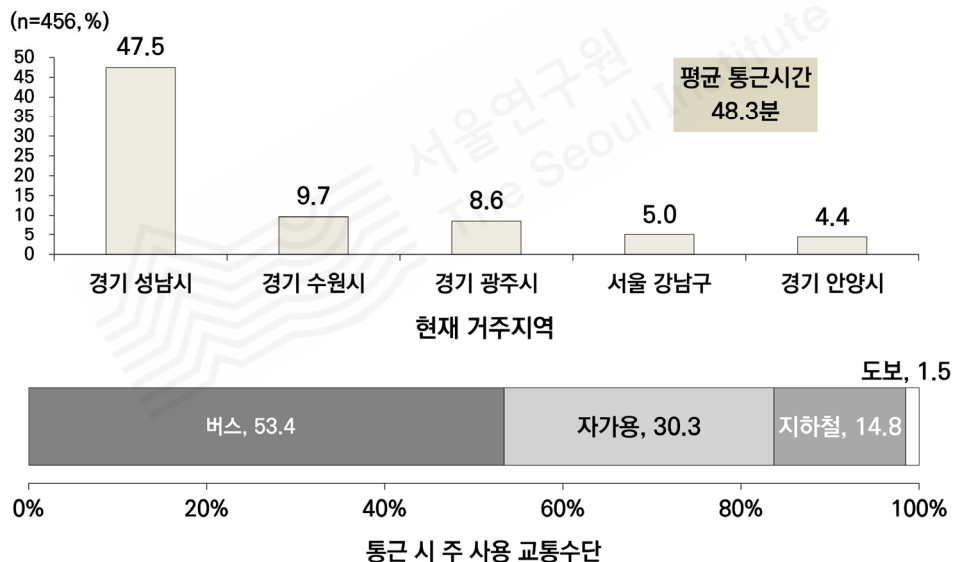


[그림 4-18] 직장 만족도 및 직무 만족도

3) 단지 내 네트워크, 편의시설 등 전반적인 입지환경에 만족

판교테크노밸리 종사자의 47.5%는 성남시에 살고 있었고, 경기 수원시(9.7%), 경기 광주시(8.6%)가 뒤따랐다. 사업체를 대상으로 ‘종사자들이 가장 많이 거주하는 지역은?’에 대한 응답결과가 서울시 45.8%, 분당구를 제외한 경기도 43.9%, 성남시 분당구 10.2% 순으로 조사된 것과는 상이한 결과였다. 이는 사업체가 가지고 있는 종사자의 거주지 정보는 주로 입사 당시임을 고려할 때, 판교테크노밸리의 사업체에 입사 후 거주지를 옮기거나, 임시거처 마련을 통해 종사자가 회사를 중심으로 한 생활반경을 구성하여 직주거리가 좁혀졌다고 해석할 여지도 있다.

종사자들은 통근에 평균 48.3분을 소요하며, 53.4%는 버스를, 30.3%는 자가용을 이용하여 통근하는 것으로 나타났다.

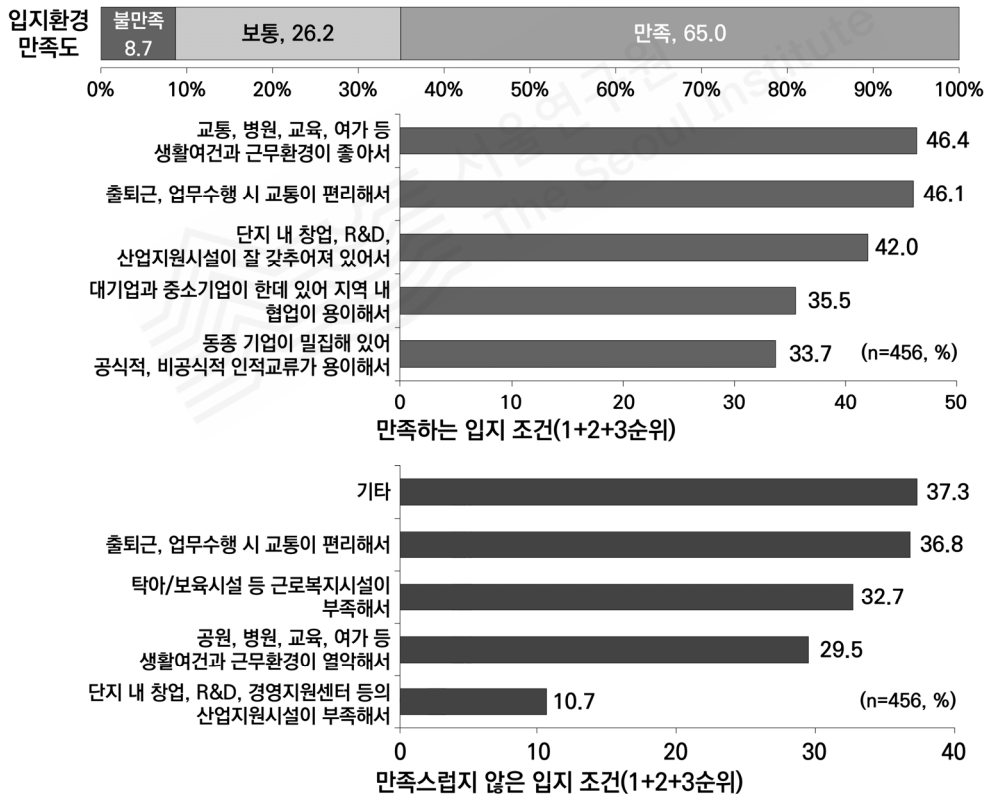


[그림 4-19] 현재 거주 지역, 평균 통근시간 및 통근 시 주 사용 교통수단

입지환경에 대해서는 종사자의 65.0%가 만족, 26.2%가 보통, 8.7%가 불만족하는 것으로 나타났다. 만족하는 이유로는 ‘공원, 병원, 교육, 여가 등 생활여건과 근무환경이 좋아서’(46.4%), ‘출퇴근, 업무수행시 교통이 편리해서’(46.1%), ‘단지 내 창업, R&D, 경영 지

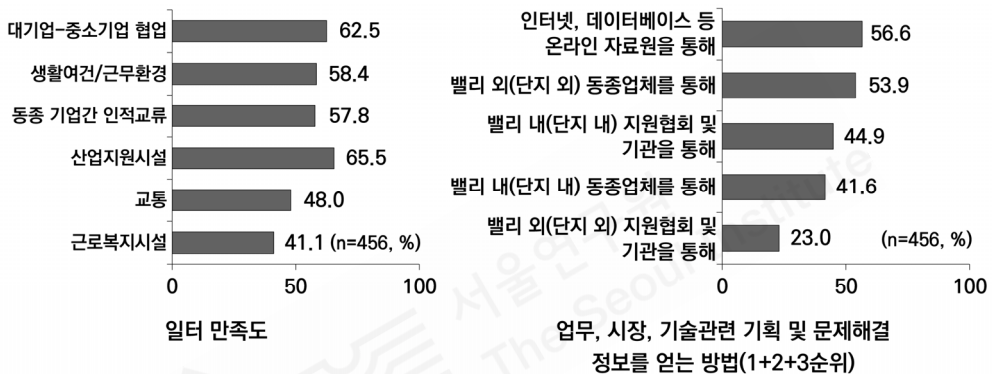
원센터 등의 산업지원시설이 잘 갖추어져 있어서'(42.0%)라고 응답하였다. 그다음은 '대기업과 중소기업이 한데 있어 지역 내 협업이 용이해서'(35.5%), '동종기업이 밀집해 있어 공식적, 비공식적 인적교류가 용이해서'(33.7%) 순이었다.

만족스럽지 않은 입지조건으로는 '출퇴근, 업무수행시 교통이 열악해서'(36.8%), '탁아/보육시설 등 근로복지시설이 부족해서'(32.7%), '공원, 병원, 교육, 여가 등 생활여건과 근무환경이 열악해서'(29.5%), '단지 내 창업, R&D, 경영지원센터 등의 산업지원시설이 부족해서'(10.7%)로 조사되었다. 공원, 병원 등을 비롯한 편의시설과 교통환경의 만족과 불만족 비중이 동시에 높게 나왔는데 이들을 활용하는 수요가 매우 높음을 반증한다. 또한 지역 내 협업이나 인적교류에 만족하는 응답비율이 높아 단지 내 종사자들 간 네트워크가 잘 발달되어 있음을 보여준다.



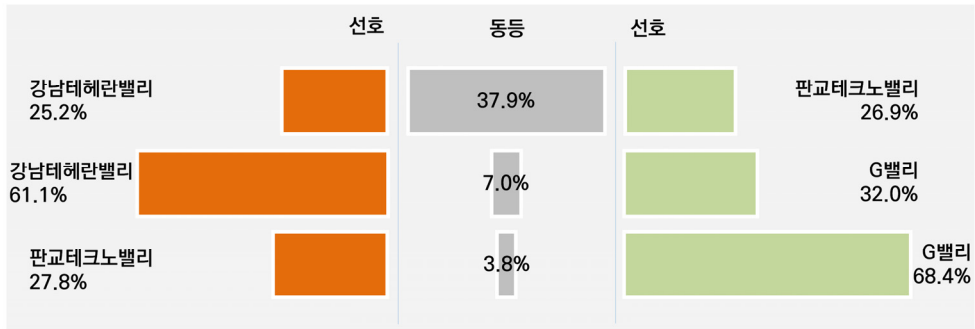
[그림 4-20] 입지환경 만족도, 만족하는 입지조건 및 만족스럽지 않은 입지조건 상위 5개

일터에 만족하는 항목은 ‘대기업, 중소기업 협업’(62.5%)이 1위, ‘동종 기업 간 인적교류’(57.8%)가 3위로 단지 내 네트워크에 대한 만족도가 높았다. ‘생활여건/근무환경’(58.4%)이 2위로 앞서 만족하는 입지조건과 유사한 결과를 보였다. 업무·시장·기술관련 기획 및 문제 해결 정보를 얻는 방법 1위는 ‘인터넷, 데이터베이스 등 온라인 자료원을 통해’(56.5%)의 응답비중이 높았다. ‘밸리 외 동종업체를 통해’(53.9%)가 2위로 높게 나타났다. 그러나 ‘밸리 내 지원협회 및 기관을 통해’(44.9%), ‘밸리 내 동종업체를 통해’(41.6%)가 그 뒤를 이어 단지 내 직접교류를 통한 업무관련 정보교류도 활발한 것으로 나타났다.



[그림 4-21] 일터 만족도 및 협업 및 업무, 시장, 기술관련 기획 및 문제해결 정보를 얻는 방법 상위 5개

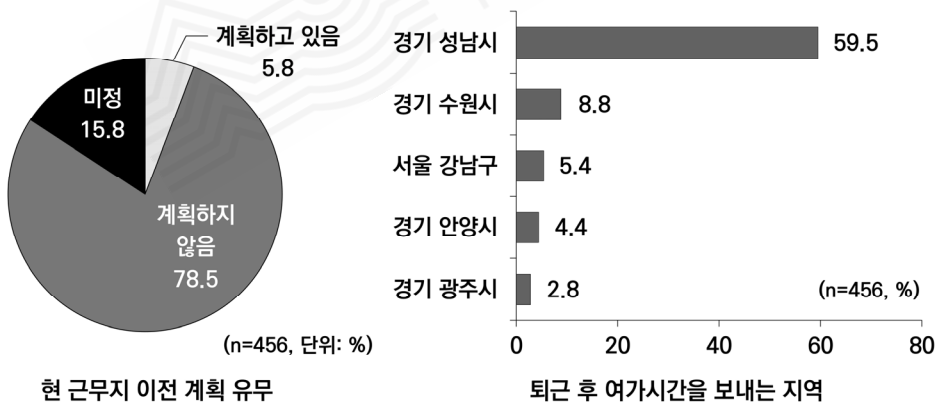
근로자의 입지선호도를 살펴보면, 강남테헤란밸리와 판교테크노밸리 두 지역이 동등하다고 생각하는 종사자가 47.9%로 가장 많았다. 반면 강남테헤란밸리와 G밸리 중엔 강남테헤란밸리를 선호하는 근로자 61.1%였고, 판교테크노밸리와 G밸리 중에서는 G밸리를 선호(68.4%)하는 근로자 비중이 오히려 높게 나타나 이채로웠다. 이는 제조업 등 일부 산업에 있어서 G밸리의 선도성이 반영된 결과일 수도 있다.



[그림 4-22] 각 지역에 대한 입지선호도

판교테크노밸리 근무자 중 78.5%는 타 지역의 직장으로 이전할 계획이 없는 것으로 나타났다. 전체 응답자 중 이전 계획이 있는 근무자는 5.8% 정도였다.

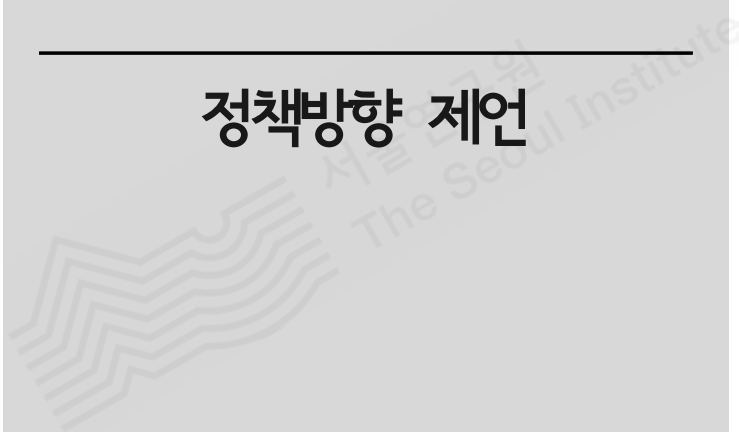
퇴근 후 주로 여가시간을 보내는 지역으로서 59.5%가 경기 성남시라고 응답하여 판교테크노밸리 인근의 생활권역이 활성화되고 있음을 알 수 있었다. 그 다음은 경기 수원시(8.8%), 서울 강남구(5.4%), 경기 안양시(4.4%) 순으로 응답결과가 나와 1위와 2위 간 차이가 컸다.



[그림 4-23] 현 근무지 이전 계획 유무 및 퇴근 후 여가시간을 보내는 지역

05

정책방향 제언



05 | 정책방향 제언

서울시의 공간 및 산업정책으로 판교테크노밸리와 같은 산업단지 형성 및 입지요인을 구현하는 것은 지리적·경제적 조건이 모두 여의치 못하다. 따라서 현실적으로 현재 서울시의 IT클러스터의 강점을 살려 판교테크노밸리와 협력할 수 있는 정책방향을 채택하는 것이 보다 효과적인 서울시의 산업 전략이 될 것이다.

서울시의 IT서비스·게임산업에 있어 판교테크노밸리가 가져올 변화의 방향을 예측하기는 어렵다. 그러나 한 예로써 2000년대 중반 서울시 인쇄·출판업에 파주출판단지가 가져왔던 변화의 방향과 유사한 부분이 있을 것이라는 추측은 가능하다. 두 사례는 모두 서울 인근 전문단지 설립으로 인한 특정업종 기업의 대규모 이전이라는 공통점을 가지고 있다. 당시 파주출판단지 조성으로 서울시 출판산업이 큰 타격을 입을 것이라는 우려가 있었으나 실제로 서울시 출판사는 오히려 증가한 것으로 나타났다. 다만 이전과는 달리 파주가 출판 산업의 담론과 방향성을 주도하는 새로운 중심지로 자리를 잡게 되면서, 서울시 내 홍대 인근에 출판 집적지가 이후 몇 년간 새롭게 형성되었다. 보다 정확하게는 기존의 출판산업의 가치사슬이 공간상으로 서울을 넘어 파주로 확장되었고, 이후 홍대와 파주를 잇는 일종의 출판산업 회랑으로 자리를 잡았다고 말할 수 있겠다.

게임산업의 주요 대기업 및 중견기업이 판교테크노밸리로 이전하면서 적어도 게임산업에서는 판교테크노밸리의 위상이 주된 산업의 흐름을 선도하는 지역으로 강화될 가능성이 높다. 그럼에도 불구하고 출판산업에서의 경험에서 나타나듯이 신규기업 인큐베이터 지역으로서 서울시의 역할이 적어도 단기간에 변화할 가능성은 높지 않다. 때문에 IT서비스 및 게임산업의 측면에서 보면 서울의 IT클러스터는 판교테크노밸리와 경쟁하는 만큼이나 보완적인 역할을 담당할 개연성이 높다. 각각의 IT클러스터가 독립적인 생태계를 구축하기보다는 하나의 가치사슬을 공유하는 공간분업 형태를 갖출 수도 있다는 의미이다.

〈파주출판단지(파주출판문화정보국가산업단지)의 조성개요〉

■ 위 치: 경기도 파주시 교하읍 문발리, 산남리, 서패리, 신촌리 일원

■ 조성목적

- 21세기 고도 정보화 사회에 대비하여 출판·영상 등 지식·정보산업을 중심으로 한 출판문화산업을 집적화 하여 국가전략산업으로 육성
- 국제적 문화정보 교류 및 한국 전통문화의 공연과 전시가 이루어지는 “통일 한국시대의 문화중심지”로 육성

■ 입주자격 중 업종제한 부분

- 출판, 인쇄, 영상, 소프트웨어 관련 실적이 각 호의 조건을 충족한 업체
- 출판업: 관련법에 따라 신고 후 2년 이상 된 업체로 2년간 연간 5종 이상
납본실적이 있는 업체
- 인쇄 및 인쇄관련업: 관련법에 따라 신고 후 2년 이상 된 업체와 인쇄사의
경우 5종 이상의 기계 설비를 갖춘 업체
- 영화 및 영상 관련업: 관련법에 따라 신고 후 2년 이상 된 업체와 영화사의
경우 최근 2년간 1편 이상의 영화제작 실적이 있는 업체
- 소프트웨어 및 관련업: 관련법에 따라 신고 후 2년 이상 된 업체

■ 분양개요

- 산업단지 활성화를 위하여 단계별로 분양
 - 1단계: 845,915㎡('97.12~'03.12)
 - 2단계: 665,812㎡('04. 1~'11.12)

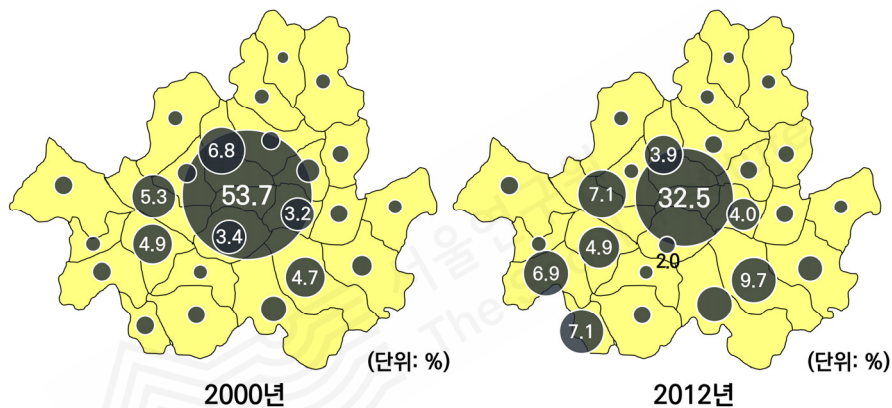
〈파주출판단지조성이 서울시 출판 산업에 미친 영향〉

■ 단행본 매출 비중이 높은 출판문화 선도업체들의 파주시 이전

- 출판업체가 양분화 되어 학습지, 참고서, 외국어 부분 매출비중이 높은 출판사 (대교, 교원, 천재교육 등)은 서울시에 입지
- 매출액 비중 중 전집, 단행본 등 일반적인 의미의 서적 출판 비중이 높은 출판사는 파주시로 이전하여 클러스터를 형성
- 시공사, 김영사, 문학동네, 민음사 등 국내 출판문화 선도업체는 파주시에 입지
- 주요출판사²⁷⁾ 81개 중 12개는 파주시에 입지, 67개는 서울시에 입지

■ 서울시 읍지로 출판-인쇄 클러스터의 중심이 강남, 마포, 영등포 등으로 분산

- 2000년 서울시 출판산업 사업체의 53.7%(11,093개 중 5,956개)는 중구에 집중
- 파주출판단지 2단계 분양('11.12)까지 끝난 2012년엔 32.5%(18,368개 중 5,971개)만 중구에 입지
- 강남(9.7%), 마포(7.1%), 금천(7.1%), 구로(6.9%), 영등포(6.8%) 등지로 분산



자료: 전국사업체조사(2000, 2012), 통계포털

[그림] 서울시 출판산업 사업체 분포 변동

■ 파주출판단지 조성 후, 경기도와 서울시 출판산업이 함께 성장

- 2006~2013년 중 서울시 출판산업 사업체 수 연평균 증가율은 2.7%로 전국 증가율(2.5%)을 상회
- 전반적인 산업동향을 고려하면 적어도 사업체 수 면에서 파주출판단지 조성이 서울시 출판산업에 악영향을 미쳤다고 보기는 어려움

[표] 서울·경기의 출판산업 사업체 수 추이

	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	연평균 증가율
전 국	28,965	28,900	27,330	27,000	27,693	30,033	33,564	34,397	2.5%
서 울	15,550	15,354	14,484	14,200	14,466	15,972	18,368	18,739	2.7%
경 기	4,121	4,379	4,218	4,228	4,505	4,859	5,493	5,747	4.9%

자료: 전국사업체조사(각 연도), 통계포털

서울시는 서울시 내 IT클러스터의 현재 특성을 강화하는 동시에 판교테크노밸리와 협력 체계를 발전시켜 나가는 정책방향을 채택하는 것이 바람직하다고 판단된다. 공간적, 산업적으로 근접한 테헤란밸리-판교테크노밸리 간 IT 회랑 구상을 통한 IT서비스 및 게임산업의 창업-기업성장 연계 프로그램, IT 회랑 정규 네트워크 프로그램 등의 IT클러스터간 공동 프로그램 개발과 운영이 그 시작이 될 수 있다.

서울시 내 IT클러스터의 특성화 방안 또한 중요하게 고려할 사항이다. 최근 테헤란밸리는 관련 중견기업이 감소하였다고는 하나, 다른 한편으로는 명실공히 서울시와 한국을 대표하는 글로벌 수준의 창업생태계가 성장하고 있는 지역으로 평가된다. 이미 판교테크노밸리에 본사를 둔 기업이 창업지원시설을 테헤란밸리에 두는 분업형태도 발견되는 등 판교테크노밸리에 아직은 다소 미진한 창업 및 스타트업 기능을 테헤란밸리에서 충족하는 식의 분업이 이루어지고 있는 것으로 보인다. 이런 추세를 타고 중앙정부 및 민간기업의 창업 프로그램이 자연스럽게 강남 테헤란밸리 일대에 집중되고 있다. 서울시는 아직 이 지역에 대한 뚜렷한 산업 및 창업 프로그램을 구체화하고 있지 않은 실정이다. 테헤란밸리는 창업과 스타트업의 최신 프로그램이 개발되어 시장성을 평가받는 장소로서 서울시 타 지역 창업정책의 실험장으로서도 의미가 크다. 이 지역에 서울시 별도의 거점을 운영하기가 여의치 않다면 현재 테헤란밸리에서 진행 중인 민간 주도 창업 프로그램 등에 행·재정적 지원을 제공하는 등 정부 측 참여자로서 적극적인 역할을 담당하는 것을 고려하는 것이 바람직하다.

G밸리는 테헤란밸리와 판교테크노밸리와는 달리 제조업에서 IT서비스, 유통·물류까지 다양한 산업이 모인 산업복합집적지로서의 특성을 보인다. 기업현황조사결과에 따르면 제조업의 지역 매력도는 판교테크노밸리를 앞서는 부분도 일부 존재했다. 테헤란밸리와 판교테크노밸리와는 달리 G밸리에서는 민간 주도 지역산업 및 창업진흥 활동이 아직은 활발하지 못하여 마중물로서의 공공의 역할이 필요한 상황이다. 현재 G밸리에 대한 서울시의 산업정책은 이제 시작단계에 접어들었다고 해도 과언이 아니다. 노후된 산업 및 생활환경

27) 81개 주요 출판사는 금융감독원 전자공시시스템에 2013년 감사보고서를 공시한 법인 중 주로 서적 출판업을 영위하는 법인을 의미 (박익순, 2014)

의 개선과 더불어 제조업-IT, 서비스, 유통, 물류가 한데 모인 지역의 산업적 특성을 활용할 수 있다. 서울 산업의 미래를 준비한다는 차원에서 사물인터넷, 제조업 3.0 등의 분야에 있어 창업 및 산업 융합 특화 프로그램의 적극적인 운영을 고려해야 할 것이다.



참고문헌

- 강병준, 2003, 「특명! 재도약 테헤란 밸리」, 로로 M&B
- 강희경, 2014, “저무는 테헤란밸리”, 한국일보 2014.01.24.
- 경기과학기술진흥원, 2013. 「판교테크노밸리 포럼 소식지 창간호」
- 경기과학기술진흥원, 2014a. “2014년 판교 SW융합 클러스터: R&BD 및 사업화 지원 사업 공고 계획”
- 경기과학기술진흥원, 2014b. 「판교테크노밸리 포럼 소식지 제2호」
- 경기도 첨단 연구단지 개발사업단. 2006. 「판교테크노밸리 조성사업 용지공급 지침서」
- 김만구, 김한규, 2014, “제2판교TV 조성 예정지, 도로공사 부지 사실상 확정”, 중부일보 2014.10.10.
- 김명희, 2014. “네이버 내년 초 강남에 엑셀러레이팅 센터 연다”, 전자신문 2014.12.02.
- 김범식, 김목한, 황민영, 2014, 「서울시 관측은 일자리 실태분석과 정책 방향」, 서울연구원
- 김선우, 2015, “창업생태계에서 엑셀러레이터의 역할과 이슈”, 「과학기술정책연구원 과학기술정책」, 25(6)
- 김순기, 2014. “경기도, 판교TV인근에 ‘넥스트 판교’ 조성에 7000억 투입”, 전자신문 2014.10.07.
- 나승권, 방호경, 기보람, 2013, 「한중일 3국 IT서비스 산업의 비교우위 검토」, 대외경제정책연구원
- 매일경제, 2013, 「매일경제 1000대 기업」
- 미래창조과학부, 2014, “미래부, 민간과 손잡고 Internet Heroes 발굴 본격 시동”, 2013.07.05.
- 박익순, 2014, 「2013 출판시장 통계」, 한국출판저작권연구소
- 박정택, 2014, 「경기도 첨단혁신 클러스터 육성정책」, 경기과학기술진흥원
- 서울산업진흥원, 2014, 「G밸리활성화팀 2014 사업성과보고서」
- 손요한, 2014. “1조 원 펀드 조성... 요즈마그룹, 한국에 ‘스타트업 캠퍼스’ 만든다”, 플랫폼 2014.09.01.
- 유근일, 2013. “IBK투자증권, 판교지역 1조클럽 간담회”, 디지털타임스 2013.06.12.
- 윤창희, 2004. “테헤란밸리 이전 ‘오락밸리’”, 중앙일보 2004.06.10.
- 이상훈, 신기동, 김태경, 2014, 「판교테크노밸리의 성공과 시사점」, 경기개발연구원

- 이원호, 이현구, 2007. “‘서른 살 테헤란로’ V밸리서 B밸리로”, 중앙일보 2007.07.10.
- 이재열, 2001, 「테헤란밸리 지식공동체 형성에 관한 연구」, 서울대학교 대학원 학위논문
- 중소기업청, 벤처기업협회, 2014, “벤처 1,000억 클럽 보도자료” 2014.07.12.
- 중소기업청. 2015. “2015년도 TIPS 프로그램 창업팀 지원계획 공고”.
- 지식경제부. 2010. 「파주출판문화정보국가산업단지 관리기본계획」, 지식경제부 고시 제2010-78호
- 통계청, 각 연도, 「전국사업체조사」
- 통계청, 각 연도, 「지역별고용조사」
- 판교테크노밸리 운영지원팀, 2014. 「2014년 판교테크노밸리 입주기업 실태조사 결과보고 요약본」
- 한국IT서비스산업협회, 2009, 「IT서비스산업의 정의와 분류체계」
- 한국산업단지공단, 2013, 「서울디지털국가산업단지 창조경제 거점화 포럼 발표자료 (2013.09)」
- Wiesner, V., 2013, London Campus: At the Heart of a Thriving and Diverse Start-up Scene. Google
- G-Valley(<http://www.g-valley.kr/>)
- 경기 콘텐츠코리아 랩(<http://www.gconlab.or.kr/>)
- 구글 캠퍼스 서울(<https://www.campus.co/seoul/>)
- 국가통계포털(<http://kosis.kr/>)
- 로켓펀치(<https://www.rocketpunch.com/>)
- 벤처확인공시시스템(<http://www.venturein.or.kr/>)
- 스타트업 얼라이언스(<http://startupall.kr/>)
- 통계분류포털(<https://kssc.kostat.go.kr/>)
- 판교테크노밸리(<https://www.pangyotechnovalley.org/>)
- 한국산업단지공단(<http://www.kicox.or.kr/>)

부록

[부록 표 1] 2008~2013년 G밸리 IT서비스 및 게임산업 사업체 수 추이

(단위: 개, %)

	2008		2009		2010		2011		2012		2013	
	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중
온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업	84	6.0	104	6.3	132	6.7	183	7.9	203	7.8	226	8.2
기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	15	1.1	12	0.7	31	1.6	26	1.1	32	1.2	30	1.1
시스템 소프트웨어 개발 및 공급업	515	36.9	536	32.4	692	34.9	805	34.8	875	33.6	887	32.3
응용 소프트웨어 개발 및 공급업	452	32.4	623	37.7	613	31.0	673	29.1	763	29.3	798	29.1
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	109	7.8	133	8.1	198	10.0	236	10.2	275	10.6	310	11.3
컴퓨터시스템통합 자문 및 구축서비스업	143	10.2	150	9.1	185	9.3	227	9.8	263	10.1	278	10.1
컴퓨터시설관리업	11	0.8	12	0.7	17	0.9	19	0.8	20	0.8	16	0.6
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스업	15	1.1	16	1.0	20	1.0	27	1.2	33	1.3	52	1.9
자료 처리업	9	0.6	12	0.7	15	0.8	20	0.9	19	0.7	14	0.5
호스팅 및 관련서비스업	9	0.6	16	1.0	21	1.1	22	1.0	29	1.1	31	1.1
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	34	2.4	38	2.3	56	2.8	76	3.3	90	3.5	103	3.8

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[부록 표 2] 2008~2013년 G밸리 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 추이

(단위: 명, %)

	2008		2009		2010		2011		2012		2013	
	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중
온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	3,668	11.6	5,152	13.3	5,619	12.5	5,939	12.6	5,599	11.8	5,548	11.3
기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	239	0.8	136	0.4	451	1.0	381	0.8	298	0.6	320	0.7
시스템소프트웨어 개발 및 공급업	12,323	39.0	12,335	32.0	14,943	33.3	16,232	34.4	16,207	34.1	15,937	32.4
응용 소프트웨어 개발 및 공급업	8,681	27.5	11,454	29.6	11,040	24.6	11,177	23.7	12,184	25.6	12,839	26.1
컴퓨터프로그래밍 서비스업	1,464	4.6	1,921	5.0	2,655	5.9	2,838	6.0	2,915	6.1	2,840	5.8
컴퓨터시스템 통합자문 및 건축서비스업	3,632	11.5	5,196	13.4	6,274	14.0	5,994	12.7	6,119	12.9	7,327	14.9
컴퓨터시설 관리업	340	1.1	663	1.7	661	1.5	925	2.0	612	1.3	416	0.8
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업	110	0.3	229	0.6	384	0.9	425	0.9	541	1.1	825	1.7
자료 처리업	171	0.5	248	0.6	937	2.1	840	1.8	863	1.8	623	1.3
호스팅 및 관련서비스업	171	0.5	443	1.1	698	1.6	801	1.7	669	1.4	741	1.5
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	760	2.4	847	2.2	1,223	2.7	1,574	3.3	1,552	3.3	1,785	3.6

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[부록 표 3] 2008~2013년 테헤란밸리 IT서비스 및 게임산업 사업체 수 추이

(단위: 개, %)

	2008		2009		2010		2011		2012		2013	
	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중
온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업	51	8.1	56	7.8	74	9.2	106	10.7	133	11.6	176	13.6
기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	8	1.3	19	2.6	23	2.9	28	2.8	24	2.1	29	2.2
시스템 소프트웨어 개발 및 공급업	297	47.1	307	42.6	309	38.6	368	37.3	381	33.1	493	38.1
응용 소프트웨어 개발 및 공급업	132	20.9	169	23.4	162	20.2	184	18.6	236	20.5	233	18.0
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	50	7.9	59	8.2	98	12.2	129	13.1	177	15.4	168	13.0
컴퓨터시스템통합자문 및 건축서비스업	39	6.2	50	6.9	52	6.5	66	6.7	80	7.0	83	6.4
컴퓨터시설관리업	7	1.1	9	1.2	7	0.9	15	1.5	19	1.7	9	0.7
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스업	7	1.1	6	0.8	14	1.7	19	1.9	23	2.0	26	2.0
자료 처리업	2	0.3	3	0.4	2	0.2	4	0.4	8	0.7	10	0.8
호스팅 및 관련서비스업	5	0.8	5	0.7	7	0.9	6	0.6	5	0.4	5	0.4
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	33	5.2	38	5.3	53	6.6	62	6.3	65	5.6	62	4.8

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[부록 표 4] 2008~2013년 테헤란밸리 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 추이

(단위: 명, %)

	2008		2009		2010		2011		2012		2013	
	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중
온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	6,236	23.0	5,638	20.1	7,681	23.9	7,242	22.9	9,321	28.8	4,239	14.7
기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	130	0.5	570	2.0	516	1.6	533	1.7	493	1.5	495	1.7
시스템소프트웨어 개발 및 공급업	9,266	34.2	9,721	34.6	9,716	30.3	9,788	30.9	9,603	29.6	11,401	39.5
응용 소프트웨어 개발 및 공급업	2,889	10.7	3,654	13.0	3,509	10.9	3,801	12.0	3,103	9.6	3,516	12.2
컴퓨터프로그래밍 서비스업	896	3.3	1,073	3.8	1,569	4.9	2,122	6.7	1,904	5.9	2,229	7.7
컴퓨터시스템통합 자문 및 구축서비스 업	5,837	21.6	5,286	18.8	6,904	21.5	5,592	17.7	5,767	17.8	4,841	16.8
컴퓨터시설관리업	215	0.8	403	1.4	284	0.9	692	2.2	273	0.8	209	0.7
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업	279	1.0	47	0.2	106	0.3	273	0.9	310	1.0	223	0.8
자료 처리업	10	0.0	23	0.1	18	0.1	46	0.1	64	0.2	79	0.3
호스팅 및 관련서비스업	105	0.4	135	0.5	120	0.4	245	0.8	271	0.8	262	0.9
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	1,184	4.4	1,510	5.4	1,675	5.2	1,311	4.1	1,306	4.0	1,366	4.7

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[부록 표 5] 2009~2013년 판교테크노밸리 IT서비스 및 게임산업 사업체 수 추이

(단위: 개, %)

	2009		2010		2011		2012		2013	
	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중
온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업	-	0.0	-	0.0	8	17.0	23	20.4	99	33.3
기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	-	0.0	5	1.7
시스템 소프트웨어 개발 및 공급업	3	50.0	8	57.1	16	34.0	19	16.8	37	12.5
응용 소프트웨어 개발 및 공급업	-	0.0	2	14.3	10	21.3	28	24.8	49	16.5
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	1	16.7	3	21.4	7	14.9	16	14.2	39	13.1
컴퓨터시스템통합자문 및 건축서비스업	1	16.7	1	7.1	5	10.6	17	15.0	47	15.8
컴퓨터시설관리업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	-	0.0	3	1.0
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	2	1.8	5	1.7
자료 처리업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	-	0.0	-	0.0
호스팅 및 관련서비스업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	5	4.4	2	0.7
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	1	16.7	-	0.0	1	2.1	3	2.7	11	3.7

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

[부록 표 6] 2009~2013년 판교테크노밸리 IT서비스 및 게임산업 종사자 수 추이

(단위: 명, %)

	2009		2010		2011		2012		2013	
	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중	수	비중
온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	-	0.0	-	0.0	1,029	20.4	2,893	27.9	11,160	52.4
기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	-	0.0	40	0.2
시스템소프트웨어 개발 및 공급업	234	46.7	526	45.7	1,650	32.7	2,048	19.8	2,600	12.2
응용 소프트웨어 개발 및 공급업	-	0.0	246	21.4	761	15.1	2,426	23.4	2,179	10.2
컴퓨터프로그래밍 서비스업	34	6.8	165	14.3	306	6.1	642	6.2	1,114	5.2
컴퓨터시스템 통합자문 및 구축서비스업	33	6.6	-	0.0	1,213	24.1	1,816	17.5	2,877	13.5
컴퓨터시설관리업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	-	0.0	7	0.0
기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련서비스업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	185	1.8	67	0.3
자료 처리업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	-	0.0	-	0.0
호스팅 및 관련서비스업	-	0.0	-	0.0	-	0.0	211	2.0	232	1.1
포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	200	39.9	214	18.6	82	1.6	141	1.4	1,020	4.8

자료: 전국사업체조사, 각 연도, 통계청

판교테크노밸리 입주기업 현황조사	ID				
안녕하십니까? 서울연구원은 복잡하고 다양한 서울의 도시문제를 조사연구함으로써 서울시정 현안에 대한 처방과 함께 중장기 정책을 제시하고자 설립된 정책연구기관입니다. 본 연구원에서 수행중인 기업 입지변동 요인 분석을 위한 기초자료 수집을 위해 산업 클러스터에 입지한 업체를 대상으로 통계조사를 실시하고 있습니다. 설문응답 결과는 무기명으로 전산 처리되며 개별 기업의 정보에 대해서는 비밀이 보장됩니다. 본 설문 결과의 결과는 연구목적 이외에는 사용하지 않을 것이며 외부로 유출되는 일이 없도록 할 것입니다. 바쁘신 가운데도 시간을 내어 협조해주셔서 진심으로 감사드립니다. 2014년 11월 ☐ 주관기관 : 서울연구원 ☐ 조사기관 : (주)메트릭스코퍼레이션 ☐ 조사문의 : 김규일 대리 (T.02-6244-0768 / F.02-6204-1921~2 / E.kikim@metrix.co.kr)					

※ 통계법 제33조(비밀의 보호)·통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다

□ 업체 기본 현황

업체명			설립년월					년		월
대표자명			성별	① 남성		② 여성				
사업자등록번호			-					-		
홈페이지 여부	① 있음 (URL : http://) ② 없음									
현 사업장 주소	____시/도 ____구 ____동 (세부주소 : _____)									
본사 주소	____시/도 ____구 ____동 (세부주소 : _____) □ 상동									
타 사업장 주소 (공장, 연구소 등)	____시/도 ____구 ____동 (세부주소 : _____) (사업장 형태 : ① 영업소 ② 공장 ③ 연구소 ④ 기타 : _____) □ ⑤ 없음									

주1) 본사주소 : 현 사업장이 '본사' 인 경우에는 '□ 상동' 에 'V' 표시를 합니다

주2) 타 사업장 주소 : 전국에 귀 사의 사업장이 현 사업장만 존재하면 '⑤ 없음' 에 'V' 표시를 합니다

□ 응답자 현황

응답자 성명		전화	() -
부서/직위		FAX	() -
응답자 E-mail			

I. 업체 일반현황

문 1-1. 일반현황

회사형태	① 회사법인 ② 개인사업자	CEO 거주지	____ 시/도 ____ 시/군/구 ____ 동
창업형태	① 개인창업 ② 대기업 분사 ③ 관계사 공동설립 ④ 대기업 계열 ⑤ 기타 _____		
사업시작년월	____ 년 ____ 월		
MAINBIZ 인증	① 인증 ② 비해당	벤처기업 지정	① 지정 ② 미지정
INNOBIZ 인증	① 인증 ② 비해당	기업 상장유무	① 거래소 ② 코스닥 ③ 비상장
업종	□ ① 제조업 ↳ <세부업종을 아래 보기에서 선택해주세요> ① 의복, 의복액세서리 및 모피제품 제조업 ⑫ 인쇄 및 기록매체 복제업 ⑬ 화학물질 및 화학제품 제조업(의약품 제외) ⑭ 의약품 물질 및 의약품 제조업 ⑮ 고무제품 및 플라스틱 제품 제조업 ⑯ 1차 금속 제조업 ⑰ 전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업 ⑱ 의료, 정밀, 광학기기 및 시계 제조업 ⑲ 전기장비 제조업 ⑳ 기타 기계 및 장비 제조업 ㉑ 기타 제조업 ㉒ 기타 _____ □ ② 비제조업 ↳ <세부업종을 아래 보기에서 선택해주세요> ㉓ 도매업 ㉔ 소매업 ㉕ 출판업 ㉖ 영상, 오디오, 기록물 제작 및 배급업 ㉗ 방송업 ㉘ 통신업 ㉙ 컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업 ㉚ 정보서비스업 ㉛ 연구개발업 ㉜ 전문(법무, 회계, 세무, 광고 등)서비스업 ㉝ 건축기술, 엔지니어링 및 기타 과학기술 서비스업 ㉞ 기타 전문, 과학 및 기술 서비스업 (디자인, 인테리어, 번역, 측량, 지적재산권 중개 등) ㉟ 기타 _____		
업체 주요 기능 (주요 기능 택1)	① 제품/서비스 기획 및 R&D ② 제품/서비스 생산 ③ 제품/서비스 판매영업		
사업장 유형 (현 주소지 기준)	① 오피스 ② 오피스텔 ③ 근린상가 ④ 아파트형공장/지식산업센터/벤처타운 ⑤ 공장 ⑥ 공공시설 ⑦ 기타 _____		
연구조직 형태 (현 주소지 기준)	① 기업부설 연구소 ② 연구전담 부서(인가) ③ 기업부설 연구소/연구전담 부서(비인가) ④ 연구조직 없음		

문 1-2. 재무현황

연도별	2012년	2013년	2014년 예상	2015년 예상
매출액 ^{주1)}	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원
(생산액 또는 예산액) ^{주2)}	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원
매출액 대비 인건비 비중	%	%		

주1) 매출액을 기재하시면 '생산액 또는 예산액'을 기재하지 않아도 됩니다

주2) 만약 매출액 기재가 어려운 경우에는 '생산액' 또는 '예산액'을 기재를 합니다

문 1-3. 주요제품/서비스 및 판매형태별 매출 비중

(1) 주요 제품 또는 서비스 (제품/서비스명을 매출비중이 높은 순으로 최대 3개까지 세부적으로 기재)

주요 제품 또는 서비스	① _____	② _____	③ _____
--------------	---------	---------	---------

(2) 판매형태별 매출비중

판매형태	제품	라이선스	기술서비스	임가공	기타(임대료 등)	계
매출비중	%	%	%	%	%	100%

문 1-4. 귀 사업장(현 주소지 기준)의 형태는 어떤 형태 입니까?

- ① 건물(또는 공장)과 별도 부지(건물부지 이외)가 존재 (→ 문 1-4-1로)
 ② 건물(또는 공장)만 존재 (→ 문 1-4-2로)
 ③ 건물(또는 공장)내에 사무실만 존재 (→ 문 1-4-3으로)

문 1-4-1. 귀 사업장(현 주소지 기준)의 면적을 기록하여 주십시오

1) 사업장 전체 면적 (건물부지 포함)	()㎡ 또는 ()평
건물관련 면적만	2) 대지 면적 ()㎡ 또는 ()평
	3) 연면적 ()㎡ 또는 ()평

(→ 응답 후 문1-5로 이동)

문 1-4-2. 귀 사업장(현 주소지 기준)의 면적을 기록하여 주십시오

1) 건물 대지 면적	()㎡ 또는 ()평
2) 건물 연면적	()㎡ 또는 ()평

(→ 응답 후 문1-5로 이동)

문 1-4-3. 사무실(다수이면 합산)의 면적은 기록하여 주십시오. ()㎡ 또는 ()평

문 1-5. 귀 사업장(현 주소지 기준)의 총 연면적 기준으로 용도별 비중으로 기록하여 주십시오

용도	사무용도	생산용도	연구용도	보관용도	기타용도	계
비중	%	%	%	%	%	100%

문 1-6. 귀 사업장(현 주소지 기준)의 현 주소지 사업장 소유방식을 모두 선택하여 주십시오

- ① 토지를 매입함(분양받음) ② 건물(또는 사무실)을 매입함(분양받음)
 ③ 건물(또는 사무실)을 임대함 ④ 건물(또는 사무실)을 건립함
 ⑤ 기타 _____

문 1-6-1. 귀 사업장(현 주소지 기준)의 소유시 소요비용을 해당사항에만 기록하여 주십시오

※ 비용은 (1)평당 또는 (2)3.3㎡당 중 1개만 기록합니다

구분	매입비용			임대비용		건립비용
	토지	건물	토지와 건물 구분없이	보증금	월 임대료	
(1) 평당	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원
(2) 3.3㎡ 당	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원

주) 소요비용은 해당사항에만 기록하여 주십시오. 예를 들어, 토지 및 건물을 매입해서 현 사업장을 소유하였으면 ‘매입비용’ 중 토지와 건물에만 평당비용을 기록하여 주십시오. 또는 현 사무실을 임대한 경우에는 ‘임대비용’에 보증금과 월 임대료에만 임대 시 평당비용을 기록하여 주십시오

문 1-7. 종사자 수 (2014년 11월 기준, 현재 주소 근무지 기준)

(1) 기업 및 현 사업장 기준 종사자 수 (정규직 및 임시직 합산)

기업 기준 (전국 사업장 전체 합산)	명	현 사업장 기준 (현 주소지 사업장 기준)	명
-------------------------	---	----------------------------	---

(2) 현 사업장 기준 종사자 수

구분	전체				
		사무직	연구직	생산직	기타서비스직
총 종사자 수	명	명	명	명	명
정규직	명	명	명	명	명
임시직	명	명	명	명	명

II. 현황 및 입지요인

문 2-1. 현재 사업장은 타 지역으로부터 이전한 것입니까?

① 예 (→ 문 2-1-1로)

② 아니오 (→ 문 2-2로)

문 2-1-1. 이전 사업장 소재지는 어디였으며, 현 사업장 입주시기는 언제입니까?

이전사업장 소재지	현 사업장 입주시기
_____시/도 _____시/군/구 _____읍/면/동	_____년 _____월

문 2-2. 현 입지에 입주한 주된 이유는 무엇인지 순서대로 3개 이내로 응답해주시시오.

1순위_____ 2순위_____ 3순위_____

- ① 모기업 본사(또는 대표자 거주지)와 가까워서 ② 숙련된 노동력 확보가 용이해서
- ③ 인근에서 원료, 부품 등의 구매가 편리해서
- ④ 제품/서비스 판매 시장(기업 및 소비자 등)의 접근이 용이해서
- ⑤ 동종 산업의 선도기업 혹은 대기업과 가까워서
- ⑥ 관련 기업이 주위에 밀집되어 있어서
- ⑦ 고속도로, 항만, 철도, 공항 등과의 접근성이 용이해서
- ⑧ 전력, 용수, 폐수처리 등 산업기반시설이 잘 갖추어져 있어서
- ⑨ 창업, R&D, 경영 지원센터 등 산업지원시설이 잘 갖춰져 있어서
- ⑩ 공원, 병원, 교육 등 생활여건과 근무환경이 좋아서
- ⑪ 부지 혹은 임대비용이 저렴해서
- ⑫ 향후 부동산 상승요인 등 투자 가치가 있어서
- ⑬ 지자체의 세제혜택, 정보제공, 인프라 지원 등 기업 활성화 정책 때문에
- ⑭ 기타 (_____)

문 2-3. 현재의 입지 환경에 얼마나 만족하십니까?

- ① 매우 불만족 ② 다소 불만족 ③ 보통 ④ 다소 만족 ⑤ 매우 만족

문 2-3-1. [문 2-3 에서 ①, ② 응답한 경우]불만족하시는 이유는 무엇입니까? 순위대로 3개를 응답해 주십시오.

1순위_____ 2순위_____

3순위_____

- ① 숙련된 노동력 확보가 어려워서
- ② 인근에서 원료, 부품 등의 구매가 불편해서
- ③ 제품/서비스 판매 시장의 접근이 어려워서
- ④ 동종 산업의 선도기업 혹은 대기업이 인근에 별로 없어서
- ⑤ 관련 기업이 주변에 별로 없어서
- ⑥ 고속도로, 항만, 철도, 공항 등과의 접근성이 불편해서
- ⑦ 전력, 용수, 폐수처리 등 산업기반시설이 열악해서
- ⑧ 창업, R&D, 경영 지원센터 등 산업지원시설이 잘 갖춰져 있어서
- ⑨ 공원, 병원, 교육 등 생활여건과 근무환경이 열악해서
- ⑩ 부지 혹은 임대비용이 상대적으로 비싸서 ⑪ 사업장 및 시설 건물의 노후가 심해서
- ⑫ 타 지역 대비 많은 규제로 업체 신·증설 및 설비투자 등이 어려워서
- ⑬ 기타 (_____)

문 2-4. 2012~2014년 사이 R&D투자 실적과 2015년 예상 실적을 적어 주십시오. (없으면 '0'으로 기재)

(단위 : 백만 원)

구분	2012년	2013년	2014년 예상	2015년 예상
R&D투자	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원
설비(장비)투자	백만 원	백만 원	백만 원	백만 원

문 2-5. 업체들의 각 지역에 대한 입지 선호도를 평가하기 위한 항목입니다.

▶ A지역(왼쪽 항목)에 비해 B지역(오른쪽 항목)이 얼마나 더 선호되는지 해당번호에 'V'표시해 주세요

A지역	A지역을 더 선호		B지역을 더 선호				B지역	
	매우 선호	선호	다소 선호	동등	다소 선호	선호		매우 선호
강남 테헤란밸리	⑦	⑤	③	①	③	⑤	⑦	판교 테크노밸리
강남 테헤란밸리	⑦	⑤	③	①	③	⑤	⑦	G밸리(구로공단)
판교 테크노밸리	⑦	⑤	③	①	③	⑤	⑦	G밸리(구로공단)

문 2-6. 귀사는 현 사업장의 이전을 계획하고 있습니까?

- ① 계획하고 있음 (→ 문 2-6-1로)
- ② 계획하지 않음 (→ 문 3-1로)
- ③ 미정임 (잘 모르겠음) (→ 문 3-1로)

문 2-6-1. 만약 업체를 이전하고자 한다면, 이전을 희망하는 지역(또는 명칭)은 어디입니까?

→ 이전 희망 지역 _____시 _____구 또는 명칭 _____

III. 산업 연계특성

문 3-1. 지난 1년간 재료/부품 구매, 제품/서비스 판매 및 지원 기능(법률, 금융, 연구개발 등)에 있어 거래액 기준으로 가장 거래 규모가 컸던 주 거래업체는 어느 지역에 있는지 아래 <지역 보기>에서 각각 한 지역만 응답해주시시오.

구 분	재료/부품 구매	제품/서비스 판매	지원기능 (법률, 금융, 연구개발)
지 역 <보기 중 1개 선택 후 번호 기입>	()	()	()

<지역 보기>

- ① 벨리 내(단지내) ② 구로구 ③ 금천구 ④ 분당구 ⑤ 서울시(금천구, 구로구 제외)
 ⑥ 경기도(분당구 제외) ⑦ 인천시 ⑧ 기타 국내 ⑨ 해외

문 3-2. 현재 귀사의 종사자들이 가장 많이 거주하는 지역은 어디 입니까? 하나만 응답해주시시오.()

- ① 구로구 ② 금천구 ③ 경기도 성남시 분당구
 ④ 서울시(금천구, 구로구 제외) ⑤ 경기도(분당구제외) ⑥ 기타 국내

3-3. 업무, 시장, 기술관련 기획 및 문제해결 정보를 얻는 주된 방법은 무엇입니까? 순위대로 3개를 응답해 주십시오.

1순위 _____ 2순위 _____ 3순위 _____

- ① 벨리 내(단지 내) 지원협회 및 기관을 통해 ② 벨리 내(단지 내) 동종업체를 통해
 ③ 벨리 내(단지 내) 관련 이종업체를 통해 ④ 벨리 내(단지 내) 대학 및 연구소를 통해
 ⑤ 벨리 내(단지 내) 우연한 비공식적 만남을 통해 ⑥ 벨리 외(단지 외) 지원협회 및 기관을 통해
 ⑦ 벨리 외(단지 외) 동종업체를 통해 ⑧ 벨리 외(단지 외) 관련 이종업체를 통해
 ⑨ 벨리 외(단지 외) 대학 및 연구소를 통해 ⑩ 벨리 외(단지 외) 우연한 비공식적 만남을 통해
 ⑪ 인터넷, 데이터베이스 등 온라인 자료원을 통해 ⑫ 컨퍼런스, 전시회, 학회 등의 참석을 통해
 ⑬ 기타 _____

3-4. 벨리 내(단지 내) 환경개선 및 지역경제 활성화 관련 의견교환은 주로 어떤 방식으로 이루어지고 있습니까?

- ① 업체별 개별적인 제안이나 의견개진을 통해 ② 건물별 운영위원회 중심으로
 ③ 업종별 모임, 행사 혹은 회의를 통해 ④ 벨리 내(단지 내) 입주업체 협회를 중심으로
 ⑤ 벨리(단지) 지원 및 관리기관 주도로 ⑥ 시, 구 등 지자체 행정기관 주도로
 ⑦ 기타 _____

IV. 정책현황 및 수요

문 4-1. 현재 입주한 산업단지가 개발된다면 개발이 지향해야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① IT산업 등 기존 산업과 연계된 첨단 산업을 수용하는 산업고도화
 ② 주거 및 상업시설과 공존하는 복합개발
 ③ 노후 기반시설 정비 등을 통한 현 시설의 개선
 ④ 근로복지시설(여가/보육시설 등)이 구비된 근로환경을 먼저 고려한 산업단지
 ⑤ 기타 (_____)

문 4-2. 귀사가 속한 산업단지가 어떤 산업으로 특화되길 바라십니까? 특화되길 바라는 산업을 순서대로 3개 이내로 응답해 주세요.

1순위_____ 2순위_____ 3순위_____

- ① 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 ② 전문, 과학 및 기술 서비스업
 ③ 도매 및 소매업 (아웃렛, 물류 거점 포함) ④ 의복, 의복액세서리 및 포피제품 제조업
 ⑤ 의료, 정밀, 광학기기 및 시계 제조업 ⑥ 전기장비 제조업
 ⑦ 전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업 ⑧ 기타 기계 및 장비 제조업
 ⑨ 인쇄 및 기록매체 복제업 ⑩ 기타 (_____)

문 4-3. 현재 입주한 산업단지에 입지한 기업지원시설 중 가장 활용 및 만족이 높은 지원시설을 순서대로 3개 이내로 응답해 주세요.

1순위_____ 2순위_____ 3순위_____

- ① 거주/숙박 시설
 (근로자용 주택, 호텔 등)
 ② 편의시설 (상가, 음식점 등)
 ③ 문화/여가 시설
 (극장, 체육/레저 시설 등)
 ④ 공원/녹지 시설
 ⑤ 도로/주차 시설
 ⑥ 탁아/보육 시설
 ⑦ 기술개발 지원시설
 (연구개발, 산학연 연계 시설 등)
 ⑧ 경영 지원 시설
 (마케팅, 전시판매 지원시설 등)
 ⑨ 교육/훈련 시설
 ⑩ 회의/컨벤션 시설(공용 회의실 등)
 ⑪ 창업 지원시설 (창업교육센터 등)
 ⑫ 기타 (_____)

문 4-4. 현재 입주한 산업단지에 확충이 필요한 기업지원시설을 순서대로 3개 이내로 응답해 주세요

1순위_____ 2순위_____ 3순위_____

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| ① 거주/숙박 시설
(근로자용 주택, 호텔 등) | ⑦ 기술개발 지원시설
(연구개발, 산학연 연계 시설 등) |
| ② 편의시설 (상가, 음식점 등) | ⑧ 경영 지원 시설
(마케팅, 전시판매 지원시설 등) |
| ③ 문화/여가 시설
(극장, 체육/레저 시설 등) | ⑨ 교육/훈련 시설 |
| ④ 공원/녹지 시설 | ⑩ 회의/컨벤션 시설(공용 회의실 등) |
| ⑤ 도로/주차 시설 | ⑪ 창업 지원시설 (창업교육센터 등) |
| ⑥ 탁아/보육 시설 | ⑫ 기타 () |

문 4-5. 현재의 입지환경에서 귀사의 경영에 가장 도움이 될 수 있는 지원 정책은 무엇입니까? 순서대로 3가지 선택하여 주세요.

1순위_____ 2순위_____ 3순위_____

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ① 규제 완화 및 인허가 절차 간소화 | ⑧ 공동 R&D시설 확충 |
| ② 세금 및 부담금 감면 | ⑨ 산학연 협력 등 연구개발 협력 지원 |
| ③ 저렴한 부동산의 안정적 공급 | ⑩ 인력강화를 위한 교육 및 구인지원 |
| ④ 교통/공원 등 기반시설 확충 | ⑪ 경영 자금 지원 |
| ⑤ 호텔/컨벤션 등 기업지원시설 확충 | ⑫ R&D 자금 지원 |
| ⑥ 문화/복지/주거 등 생활여건 개선 | ⑬ 시설 개선/확충 자금 지원 |
| ⑦ 판매활로 및 마케팅 지원체계 구축 | ⑭ 기타 () |

문 4-6. 최근 3년간 지원받고 있는 정책이 있습니까? 있으시다면 무엇입니까?

- ① 예, 지원정책명 (1)_____ 지원지관 명칭 _____
- 지원정책명 (2)_____ 지원지관 명칭 _____
- 지원정책명 (3)_____ 지원지관 명칭 _____

② 아니요. 없습니다.

◆ 설문에 응답해 주셔서 감사드립니다 ◆

판교테크노밸리 입주기업 근무환경 조사	ID					
안녕하십니까? 서울연구원은 복잡하고 다양한 서울의 도시문제를 조사·연구함으로써 서울시정 현안에 대한 처방과 함께 중장기 정책을 제시하고자 설립된 정책연구기관입니다. 본 연구원에서 수행중인 기업 입지변동 요인 분석을 위한 기초자료 수집을 위해 산업 클러스터에 입지한 업체의 종사자를 대상으로 통계조사를 실시하고 있습니다. 설문응답 결과는 무기명으로 전산 처리되며 개별 개인의 정보에 대해서는 비밀이 보장됩니다. 본 설문 결과의 결과는 연구목적 이외에는 사용하지 않을 것이며 외부로 유출되는 일이 없도록 할 것입니다. 바쁘신 가운데도 시간을 내어 협조해주셔서 진심으로 감사드립니다. 2014년 11월 ☐ 주관기관 : 서울연구원 ☐ 조사기관 : (주)메트릭스코퍼레이션 ☐ 조사문의 : 김규일 대리 (T.02-6244-0768 / F.02-6204-1921~2 / E.kikim@metrix.co.kr)						

※ 통계법 제33조(비밀의 보호)통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다

I. 일반 사항

1-1. 성별		① 남성 ② 여성	1-2. 연령	만 _____ 세	1-3. 혼인상태	① 미혼 ③ 사별	② 기혼 ④ 이혼
1-4 학력	최종학력	① 중졸이하	② 고등학교		③ 2년제 대학 ④ 3년제 대학 ⑤ 4년제 대학 ⑥ 석사 ⑦ 박사		
	전공 및 계열	↳ ① 일반고 ② 전문고 (실업고) ③ 특수목적고 ④ 기타 (검정고시 등)		↳ <전공(학)과명을 적어주세요> - 명칭 :			
	이수여부	① 졸업	② 수료	③ 중퇴	④ 재학 중		

II. 현재 직장 근무환경 조사

어디서 일하십니까?	2-1. 주 사업내용 및 생산품명		
직장에서 어떠한 일을 하십니까?	2-2. 직업명		
	2-3. 주된 업무	① 생산 ④ 연구개발	② 사무 ⑤ 기타 _____ ③ 관리
2-4. 현재 일하는 사업체의 종사자는 몇 명입니까?		① 1-4명 ④ 30~99인	② 5~9인 ⑤ 100인 이상 ③ 10~29인
2-5. 현재 하고 있는 일과 관련된 자격증이 있다면 무엇입니까? (명칭을 기재)			
2-6. 현 직장에서의 언제부터 근무하셨습니다?		_____ 년 _____ 월	
2-7. 직장상과 관계없이 이 직업에서 일한 기간은 총 얼마나 되십니까?		_____ 년 _____ 월	

2-12. 아르바이트와 무급가족종사자 경험은 제외하고 현재까지 직장을 다녔던 총 기간은 얼마나 되십니까?	_____ 년 _____ 월		
2-13. 현 직장에서의 종사상 지위는 무엇입니까?	① 상용근로자 ② 임시근로자 ③ 일용근로자		
2-14. 현 직장에서 월평균 며칠 일하십니까?	월평균 근로일수 : _____ 일		
2-15. 현 직장에서 연장근무 포함한 주당 평균 근로시간은 몇 시간입니까?	연장근무 포함한 주당 평균 근로시간: _____ 시간		
2-16. 희망 주당 근로시간은 몇시간 입니까?	연장근무 포함한 주당 평균 근로시간: _____ 시간		
2-17. 세금, 상여금 등을 모두 포함한 월평균 근로소득은 얼마입니까? (임금근로자만)	월 _____ 만원		
2-18. 세금, 상여금 등을 모두 포함한 희망 월평균 임금은 얼마입니까?	월 _____ 만원		
현재 다음의 사회보험에 가입되어 있습니까?	2-19. 국민연금 또는 특수직연금	2-20. 건강보험	2-21. 고용보험
	① 직장가입자 ② 지역가입자 ③ 아니오	① 직장가입자 ② 지역가입자 ③ 의료수급권자 ④ 직장가입피부양자 ⑤ 아니오	① 예 ② 아니오 ③ 해당없음 (특수직연금가입자 등)
2-22. 현재의 직장에 얼마나 만족하십니까?	① 불만족 ② 약간 불만족 ③ 보통 ④ 약간 만족 ⑤ 매우 만족		
2-23. 현재의 직무에 얼마나 만족하십니까?	① 불만족 ② 약간 불만족 ③ 보통 ④ 약간 만족 ⑤ 매우 만족		
2-24. 귀하가 근무하시는 업체의 업종은 무엇입니까?	□ ① 제조업 L, <세부업종을 아래 보기에서 선택해주세요> ① 의복, 의복액세서리 및 모피제품 제조업 ② 인쇄 및 기록매체 복제업 ③ 화학물질 및 화학제품 제조업(의약품 제외) ④ 의료용 물질 및 의약품 제조업 ⑤ 고무제품 및 플라스틱 제품 제조업 ⑥ 1차 금속 제조업 ⑦ 전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업 ⑧ 의료, 정밀, 광학기기 및 시계 제조업 ⑨ 전기장비 제조업 ⑩ 기타 기계 및 장비 제조업 ⑪ 기타 제조업 ⑫ 기타 _____ □ ② 비제조업 L, <세부업종을 아래 보기에서 선택해주세요> ① 도매업 ② 소매업 ③ 출판업 ④ 영상, 오디오, 기록물 제작 및 배급업 ⑤ 방송업 ⑥ 통신업 ⑦ 컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업 ⑧ 정보서비스업 ⑨ 연구개발업 ⑩ 전문(법무, 회계, 세무, 광고 등)서비스업 ⑪ 건축기술, 엔지니어링 및 기타 과학기술 서비스업 ⑫ 기타 전문, 과학 및 기술 서비스업 (디자인, 인테리어, 번역, 측량, 지적재산권 중개 등) ⑬ 기타 _____		

III. 업체 입지환경 조사

3-1. 현재 어디서 거주하며 통근하십니까?	_____시/도 _____시/군/구 _____읍/면/동
3-2. 평균 통근시간은 얼마나 걸리나요?	_____시간 _____분 (환승여부 : ① 환승함 ② 환승안함)
3-3. 회사 통근 시 주 사용 교통수단은 무엇입니까? (환승으로 다수 교통수단을 이용하는 경우 는 이용시간이 많은 것을 기준으로 1개만 선택)	① 도보 ④ 자전거 ② 지하철 ⑤ 자가용 ③ 버스 ⑥ 기타 ()

3-4. 현재의 입지환경에 얼마나 만족하십니까?

- ① 매우 불만족 ② 다소 불만족 ③ 보통 ④ 다소 만족 ⑤ 매우 만족

3-5. 현재 직장 입지에 대해 가장 만족하는 항목을 순서대로 3개 이내로 응답해 주세요

1순위_____ 2순위_____ 3순위_____

- ① 출퇴근, 업무수행 시 교통이 편리해서
 ② 공원, 병원, 교육, 여가 등 생활여건과 근무환경이 좋아서
 ③ 탁아/보육시설 등 근로복지시설이 잘 갖추어져 있어서
 ④ 단지 내 창업, R&D, 경영지원센터 등의 산업지원시설이 잘 갖추어져 있어서
 ⑤ 대기업과 중소기업이 한데 있어 지역 내 협업이 용이해서
 ⑥ 동종 기업이 밀집해 있어 공식적, 비공식적 인적교류가 용이해서
 ⑦ 기타 ()

3-6. 현재 직장 위치에 대해 가장 만족스럽지 않은 항목을 순서대로 3개 이내로 응답해 주세요

1순위_____ 2순위_____ 3순위_____

- ① 출퇴근, 업무수행 시 교통이 열악해서
 ② 공원, 병원, 교육, 여가 등 생활여건과 근무환경이 열악해서
 ③ 탁아/보육시설 등 근로복지시설이 부족해서
 ④ 단지 내 창업, R&D, 경영지원센터 등의 산업지원시설이 부족해서
 ⑤ 지역 내 대기업이 많지 않아 기업 간 협업이 여의치 않아서
 ⑥ 동종 기업이 별로 없어 공식적, 비공식적 인적교류가 곤란해서
 ⑦ 기타 ()

□ 현재 직장 위치의 일터로서의 만족도를 각 항목별로 체크해 주세요

항목	불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	매우 만족
3-7. 교통	①	②	③	④	⑤
3-8. 생활여건/근무환경	①	②	③	④	⑤
3-9. 근로복지시설	①	②	③	④	⑤
3-10. 산업지원시설	①	②	③	④	⑤
3-11. 대기업-중소기업 협업	①	②	③	④	⑤
3-12. 동종 기업간 인적교류	①	②	③	④	⑤

3-13. 업무, 시장, 기술관련 기획 및 문제해결 정보를 얻는 주된 방법은 무엇입니까? 순위대로 3개를 응답해 주십시오. 1순위 _____ 2순위 _____ 3순위 _____

- ① 밸리 내(단지 내) 지원협회 및 기관을 통해 ② 밸리 내(단지 내) 동종업체를 통해
 ③ 밸리 내(단지 내) 관련 이종업체를 통해 ④ 밸리 내(단지 내) 대학 및 연구소를 통해
 ⑤ 밸리 내(단지 내) 우연한 비공식적 만남을 통해 ⑥ 밸리 외(단지 외) 지원협회 및 기관을 통해
 ⑦ 밸리 외(단지 외) 동종업체를 통해 ⑧ 밸리 외(단지 외) 관련 이종업체를 통해
 ⑨ 밸리 외(단지 외) 대학 및 연구소를 통해 ⑩ 밸리 외(단지 외) 우연한 비공식적 만남을 통해
 ⑪ 인터넷, 데이터베이스 등 온라인 자료원을 통해 ⑫ 컨퍼런스, 전시회, 학회 등의 참석을 통해
 ⑬ 기타 _____

3-14. 근로자들의 각 지역에 대한 근무 선호도를 평가하기 위한 항목입니다.

현재 하고 있는 직무와 동일한 직무와 근로조건이 주어질 경우, A지역(왼쪽 항목)에 비해 B지역(오른쪽 항목)이 얼마나 더 선호되는지 해당 칸에 'V'표시해 주세요

A지역	A지역을 더 선호		----- B지역을 더 선호				B지역	
	매우 선호	선호	다소 선호	동등	다소 선호	선호		매우 선호
강남 테헤란밸리	⑦	⑤	③	①	③	⑤	⑦	판교 테크노밸리
강남 테헤란밸리	⑦	⑤	③	①	③	⑤	⑦	G밸리(구로공단)
판교 테크노밸리	⑦	⑤	③	①	③	⑤	⑦	G밸리(구로공단)

3-15. 현재 근무지 이전 혹은 이직을 계획하고 계십니까?

- ① 계획하고 있음 (→ 문 3-16로) ③ 미정임 (잘 모르겠음) (→ 문 3-17로)
 ② 계획하지 않음 (→ 문 3-17로)

3-16. 만약 근무지를 이전 혹은 이직하고자 한다면, 이전을 희망하는 지역(또는 명칭)은 어디입니까?

희망지역 _____ 시 _____ 구 또는 명칭 _____

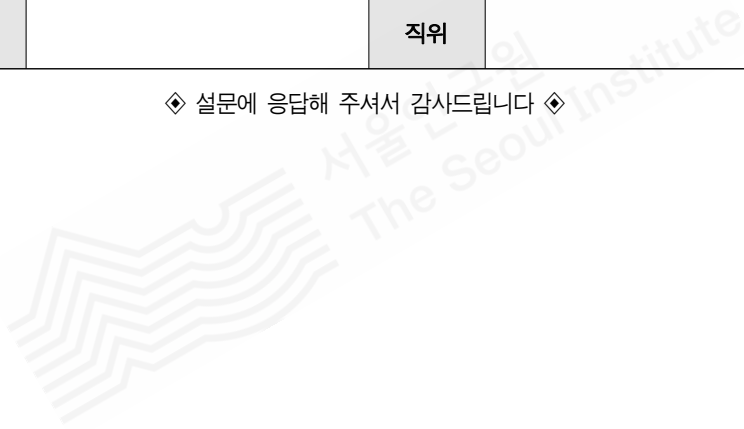
3-17. 퇴근 후 주로 여가시간을 보내시는 지역(또는 명칭)은 어디입니까?

희망지역 _____시 _____구 또는 명칭 _____

□ 응답자 현황

업체명			
근무지 주소	경기도 성남시 _____구 _____동 (상세주소 _____) 근무단지 건물명 : _____		
응답자 성명		연락처	() -
부서명		직위	

◆ 설문에 응답해 주셔서 감사드립니다 ◆



Abstract

The Determinants of Locational Changes of IT Service Firms in the Seoul Metropolitan Area

Mook Han Kim · Bum Sik Kim · Min Young Hwang

Recently, the relocation of firms in the IT service sector—especially in game industry— in Seoul, South Korea to the metropolitan areas outside of Seoul has become a clear trend. For example, 7 out of 10 top firms in the game industry have moved to the Pangyo Techno Valley, Seongnam City, Gyeonggi Province, by 2014. The alarming outflow of IT service firms from Seoul needs countermeasures, and the aim of this study is to suggest some, based on a proper analyses.

The IT service firms in the Seoul Metropolitan Area tend to be located in a few IT clusters, including the Gangnam-gu, Seocho-gu, Guro-gu, and Geumcheon-gu districts in Seoul and the Bundang-gu district in Seongnam City. The Bundang-gu district is where the Pangyo Techno Valley, of which is located the second largest IT cluster in the Seoul Metropolitan Area. The growth rates of the Bundang-gu district in IT service establishments and employment are the highest among those of the major IT clusters in the Seoul Metropolitan Area.

Three major IT clusters in the Seoul Metropolitan Area—G-Valley, Teheran Valley, and Pangyo Techno Valley—have their own particular characteristics. G-Valley is the biggest and the most mature cluster in the IT service and game industries in Seoul. Teheran Valley had managed to build a booming start-up ecosystem. Pangyo Techno

Valley became an emerging IT cluster that is revolves around key anchor firms in the game industry.

A survey of firms in Pangyo Techno Valley was conducted, and revealed that 53.9% of the surveyed firms of Pangyo Techno Valley relocated from outside that area, and almost half of those firms were from the Gangnam-gu and Seocho-gu districts in Seoul. Although most of the firms in the Pangyo Techno Valley were satisfied with their current location, they also showed strong preferences for the IT clusters in Seoul.

In short, Teheran Valley is in the middle of building a strong start-up ecosystem, whereas G-Valley still has the merit of a mature cluster of both the IT and manufacturing industries in Seoul. Since it is an ineffective and expensive option for Seoul to reverse the relocation trend, we suggest that the Seoul Metropolitan Government should give credits for Pangyo Techno Valley as an emerging IT and game cluster; and rather, endeavour to find ways to collaborate with the Pangyo Techno Valley and other IT clusters in the Seoul Metropolitan Area.

Contents

01 Introduction

- 1_Background and Purpose
- 2_Contents and Research Methods

02 Analysis of the Characteristics of the IT Service and Game Industries

- 1_Overview of an Analysis of the Characteristics of the IT Service and Game Industries in the Seoul Metropolitan Area
- 2_Industrial Characteristics of the IT Service and Game Industries in the Seoul Metropolitan Area
- 3_Regional Characteristics of the IT Service and Game Industries in the Seoul Metropolitan Area
- 4_Agglomerations of the IT Service and Game Industries in the Seoul Metropolitan Area

03 Current States and Phase Changes of IT Clusters in the Seoul Metropolitan Area

- 1_G-Valley: The Biggest Agglomeration of Small- and Medium-Sized Venture Firms in South Korea
- 2_Teheran Valley: A Spontaneously Generated Agglomeration of the IT Service and Game Industries
- 3_Pangyo Techno Valley: An Emerging IT Service and Game Industrial Cluster

04 Current States and Work Environments of Firms in the Pangyo Techno Valley

1_Overview

2_A Survey of Firms in the Pangyo Techno Valley

3_Survey of the Work Environments of Firms in the Pangyo Techno Valley

05 Policy Directions



서울연 2014-PR-28

서울시의 IT서비스
기업 입지 변동요인

발행인 _ 김수현

발행일 _ 2015년 3월 15일

발행처 _ 서울연구원

ISBN 979-11-5700-175-0 93320 8,000원

06756 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57

본 출판물의 판권은 서울연구원에 속합니다.