

중소기업청 창업지원정책을 활용한 게임창업

조인석(예원예술대학교)

차 례

1. 서론
2. 중소기업청 지원사업 현황
 - 2.1. 예비기술창업자 육성사업
 - 2.2. 실험실창업 지원사업
 - 2.3. 1인 창조기업 지원사업
3. 게임창업과의 연계방안
4. 결론

1. 서론

<2008년 대한민국 게임백서>에 따르면 국내 게임시장 규모는 5조1,436억원이다. 그 중 온라인 게임은 2조2,403억원(2007년 대비 +26%)로 전체 시장의 43.5%를 점유하고 있으며, 비디오게임은 4,201억원(+208%)으로 전체 시장의 7.2%, 모바일게임은 2518억원(+5%)으로 4.9%, PC게임은 350억원(+33%)으로 0.7% 수준이다.

2008년 전세계적인 경기 침체기였음에도 불구하고 IT 산업의 특성상 원재료가 들지 않기 때문에 고환율의 영향을 적게 받았다. 또한 경기 침체기로 외부활동을 줄인 사람들이 게임을 이용한 덕분에 매출이 증가하고, 타 분야보다 고용이 늘어나는 기현상이 발생하기도 하였다. 특히, 국내의 온라인 게임의 성장세는 눈이 부시다. 1999년부터 2008년까지 딱 10년만에 1,120배나 규모가 커졌다. 현재 콘솔형 게임시장은 PC용 온라인 게임시장의 1/5수준까지 증가하였다. 이는 닌텐도로 대표되는 콘솔형 게임의 영향이 크다.

하지만, 우리나라의 게임시장은 작은 회사들이 성공하지 못하고 대형회사들 위주로만 돌아가는데, 이는 콘솔 게임시장이 빈약함에 따라 서드파티들이 성장하지 못하고 대작게임을 만들어야만 장사가 되는 빈익부빈익빈 시장의 형태이다. 이에 따라 많은 개인 및 중소기업자들은 개발된 게임을 시장에서 검증받아 대형회사에게 판매하거나 원천기술을 판매하는 식으로 수익을 올리고 있는데 이는 장기적으로 불균형적인 형태를 고착화 할 뿐이다. 결국 실패의 리스크를 누가 부담할 것인가의 문제로 귀착되는데, 올해부터 시작되는 중소기업청 지원사업은, 바

로 이런 자금부분에 대한 지원일 것이다.

본 기고에서는 또한 콘텐츠 개발을 위해 필요한 자금 지원 목적으로 중기청에서 시행하고 있는 각종 지원사업에 대해서 살펴보도록 한다.

2. 중소기업청 지원사업 현황

2.1 예비기술창업자육성사업

본 사업은 중소기업청이 시행하고 (사)창업진흥원이 총괄운영하는 사업으로 2009년 처음 시도하는 사업이다. 총 300억원의 예산이 배정되어, 본 사업의 1사업자 당 최대 5천만원의 사업비가 책정되었으며, 최대 현금 지원금은 3천5백만원이다. 이 사업에 참여하기 위해서는 매칭 펀드로써 본인부담금은 현금 5백만원 정도이고, 본인 인건비등 현물은 천만원 정도이다. 이 사업은 개별 멘토제도가 있어, 사업화에 필요한 경영, 마케팅, 법률, 상품제작 등에 대한 지원을 받게된다.

사업자 선정 프로세스는 일단, 전국 99개의 주관기관 중 해당 지역과 본인의 사업성격에 적합한 주관기관에 서류를 접수해야 한다. 주관기관에서는 전문가 그룹 평가를 통해 업체를 일차적으로 선별하여, 총괄기관인 창업진흥원에 서류를 발송하고, 총괄기관에서는 서류 심사를 통하여 최종 결정 한다. 총 소유기간은 한달 정도이며(3월중순 결정), 사업자수는 820개 정도를 예상하고 있고, 올해는 818개정도 선정되었다. 그리고, 8개기술분야(기계·재료, 전기·전자, 정보·통신, 화공·섬유, 생명·식품, 환경·에너지, 공예·디자인, 기타)에 대해서만 지원을

한다고 하나, 시제품을 생산할 수 있는 거의 모든 분야 (서비스업 제외)를 지원한다고 보면 된다.

표 1. 예비기술창업자육성사업 선정사업

기술분야	선정	비중
공예·디자인	68	8%
기계·재료	131	16%
전기·전자	173	21%
정보·통신	193	24%
화학·섬유	26	3%
생명·식품	108	13%
환경·에너지	82	10%
기타	37	5%
합계	818	100%

* (사) 창업진흥원 발표자료

특히, 본 사업은 여타 R&D자금과 달리 성공 판정 후 20~30%를 상환하지 않고, 성공자체의 평가가 창업에 있기 때문에, 상환이 없는 보조금성격이라고 보면 된다.

본 사업에서 주목할 점은 지식집약업종(게임관련 표준 산업분류표 코드 58211)이라고 부르는 업종에 한해서는 인건비를 총사업비의 55%이내까지 지급할 수 있다는 점이다. 게임관련 콘텐츠제작은 주로 인건비 비중이 높기 때문에 약 2,750만원까지 인건비로 지급할 수 있다는 점(현물 인건비 포함)에서 고무적인 일이라 할 수 있다.

올해 사업은 사업 신청 및 선정이 종료되었으며, 2010년에도 2월경에 사업자 모집을 실시하니 하반기에 미리 아이템을 선정하고 사업계획서를 검토하는 것이 선정가능성을 높이는 일이라 생각된다. 참고로 2009년 경쟁률은 약 1.6대 1이었다.

2.2 실험실창업지원사업

실험실창업지원사업은 상당부분 예비기술창업자육성사업과 유사하며 예산배정액은 295억원이다. 본 사업 역시 총괄 기관은 한국창업진흥원에서 하고 있으며, 사업 신청 대상자가 각 대학 또는 연구기관에 소속된 교수, 연구원, 학생(재학생 또는 졸업후 1년 이내)에 한정된다는 차이점이 있다.

본 사업의 최대 사업비는 4천2백80만원이며, 최대 현금 지원금은 3천만원이다. 본인부담금은 현금 4백만원 정도이며, 본인 인건비등 현물은 8백만원 정도이다. 본 사업은 이미 어느 정도 개발된 아이템을 대상으로 하기

때문에 개별 멘토제도가 없고, 사업화와 관련된 컨설팅 비용을 지원받을 수 있다.

사업자 선정 프로세스는 일단, 각 지역 주관기관이 사업자를 모집하여 자체 심사를 한 후 총괄기관인 창업진흥원에 서류를 발송하게 되면, 총괄기관에서는 주관기관 심사를 통해 적격성을 평가하고 사업자 서류 심사를 통하여 최종 결정 한다. 참고로 전국에 82개의 주관기관이 있다. 올해에는 1차 심사때 사업신청이 미달되어 3월말에 2차 접수를 실시하였고 5월 13일 최종 평가를 통해서 641개 사업자를 선정하였다. 2009년 경쟁률은 약 1.3대 1이다.

표 2. 실험실창업지원사업 선정사업

기술분야	선정	비중
공예·디자인	142	22%
기계·재료	64	10%
전기·전자	58	9%
정보·통신	160	25%
화학·섬유	28	4%
생명·식품	93	15%
환경·에너지	45	7%
기타	51	8%
합계	641	100%

* (사) 창업진흥원 발표자료

실험실창업지원사업도 역시 8개기술분야에 대해서만 지원을 한다. 실험실창업지원사업과 예비기술창업지원사업은 그 성격이 유사하여 주변에 있는 어느 주관기관을 선정하더라도 큰 불이익은 없는 것으로 생각된다.

2.3 1인 창조기업 지원사업

1인 창조기업이란 창의적 아이디어, 기술·전문지식 등을 가진 자가 운영하는 1인 중심기업으로 창업자가 사장이자 종업원인 기업을 의미한다. 지원대상업종은 크게 3가지로 S/W, 인터넷서비스, 컨설팅, 디자인, 전시 등 제조관련 서비스업, 영화·예술·관광·저술·시나리오 등 문화관련 서비스업, 제조업(전통식품 제조, 공예품 등 일부업종)이다. 1인 창조기업을 지원하는 목적은 S/W·디자인·번역 등 전문지식과 기술을 보유한 1인 창조기업의 프로젝트 수주 및 맞춤형 교육 등을 통한 창의적 아이디어의 사업화 생태계 조성 및 질 좋은 일자리 창출 촉진에 있다.

지난 3월 26일 중소기업청이 발표한 '1인 창조기업 활성화 방안'에 따르면 창의적인 아이디어, 기술·전문지식 등을 가진 개인이 세우는 1인 창조기업에 기술보증기금의 특례보증을 통해 최대 1억원을 지원한다. 현 소상공인 창업자금 규모가 최대 5000만원이라는 것을 감안하면 1인이 주도하는 창조기업에 소상공인에 비해 두 배의 자금을 지원하는 셈이다. 정부는 1인 창조기업이 기존 개인 또는 소상공인과 차별화해 지원받을 수 있도록 선별 작업도 펼친다. 이를 위해 기술보증기금을 통해 창의력·아이디어를 핵심으로 하는 1인이 보유한 가치를 평가할 수 있는 지표를 만들기로 하였다. 1인 창조기업들이 시장에 빠르게 정착할 수 있도록 초기 수요 창출에도 나선다. 대표적으로 공공구매 진입장벽 완화로 이들이 이 시장에 진출할 수 있도록 하고 1인 창조기업에 아웃소싱을 발주한 기업에 '바우처 방식'으로 계약비용 일부를 지원한다.

표 3. 1인 창조기업 지원대상 및 지원내용

구분	지원 대상	지원내용	
이행보증금 지원	e-서비스거래물을 통해 아웃소싱을 수주하는 1인 창조기업	이행보증금 지원 이행보증기간 중복지원 불가	
지식서비스 구매 바우처	e-서비스거래물을 통해 아웃소싱을 발주하는 중소기업	총 비용의 10% 이내, 최고 300만원까지 지원 (기업 당 연 3회 이내)	
교육 프로그램	멘토링	업력1년 미만 또는 신규 1인 창조기업	집합교육
	골드카드	수요자 만족도 조사서 평가 결과 우수 1인 창조기업	1인당 수업료의 50%, 최고 50만원까지 지원

또한, 기존 40여개 민간 비즈니스센터를 '1인 창조기업 지원센터'로 운영하며 세무·법률·공동비서 등 경영지원을 펼치고 공공기관의 유휴공간도 이들 기업이 작업공간으로 활용할 수 있도록 하기로 했다. 창의적인 아이디어가 시장에 통할 수 있는지 시장규모 예측 및 소비자 초기 반응조사 등을 지원한다. 정부는 창의적 아이디어가 모일 수 있는 '아이디어 상업화 지원 사업(아이디어 비즈뱅크www.ideabiz.or.kr)'을 5월부터 정식 운영하고 있다. 본 사업은 문화체육관광부와 중기청이 300여억 원의 예산을 갖고 펼치는 것으로 창의성이 뛰어난 아이디어를 발굴해 경제적 가치로 전환할 수 있는 시스템이다.

3. 게임창업과의 연계방안

이상에서 살펴본 바에 같이 중소기업청에서 지원하는

다양한 창업지원정책을 사용한다면 1인 창조기업으로 쉽게 창업할 수 있을 것으로 판단된다. 그러나 말 그대로 창업은 사업자등록을 하는 즉시 창업으로 본다. 웹 2.0의 시대에 이렇게 창업한 IT관련 창업자의 단지 3%만이 시장에서 살아남는다고 한다. 특히 게임산업은 스토리텔링, 디자인, 음악, 마케팅 등 다양한 분야의 전문가들이 모여야만 완벽하게 제작이 될 수 있다.

그런 면에서 규모의 경계를 크게 요구하지 않는 게임이 바로 온라인 및 모바일 게임이다. 특히 최근의 게임제작환경의 변화는 모바일 게임제작에 큰 힘을 실어주고 있다. 애플의 앱스토어를 시작으로 구글의 안드로이드, 노키아의 오버스토어, 마이크로소프트의 윈도우마켓플레이스, 우리나라 SKT의 mysmart와 삼성전자의 애플리케이션즈 스토어와 KT의 쇼 앱스토어, 그리고 NHN의 아이두게임(idogame) 등 다양한 콘텐츠 매매시장이 등장하고 있다. 이에 따라 1인 또는 2~3인의 개발자들이 모여서 쉽게 창업을 할 수 있도록 지원하는 제도가 예비기술창업과 실험실창업이며, 이들을 위한 교육 및 컨설팅 등을 지원하는 제도가 1인 창조기업 지원사업이다.

사실 예비기술창업 및 실험실창업에서 요구하고 있는 것은 시제품 제작 및 창업까지 만이다. 즉, 제작된 상품을 매출하여 수익을 올리는 것까지는 요구하고 있지 않는다. 또한 만들려고 하는 제품 또는 상품이 중복되지만 않는다면 매년 신청이 가능한 점도 고려해볼만 하다. 이 경우 신규로 만드는 회사(중소기업청 지원사업은 사업비 지원의 결과로 창업을 요구함)는 법인이어야 하겠지만 올해 4월 29일 상법개정으로 법인 설립절차가 무척 간소화되어 1인 법인의 설립도 적은 비용으로 가능하게 되었다.

따라서 게임컨텐츠로 창업을 하고자 한다면 1차적으로 예비기술창업자육성사업과 실험실창업지원사업을 통해 사업에 필요한 필요 기자재(500만원 한도내에서 구입 가능)를 마련하고 팀을 구성하여 콘텐츠를 제작한 후 법인을 설립하는 절차를 취해나가야 한다.

법인설립 이후 직원고용에 있어서는 고용지원안정센터에서 자금력이 부족한 중소기업에게 경영 및 연구개발과 관련 한 전문인력을 채용 할 때 보조금으로 최대 6개월 간 120만원, 그 후 최대 60만원까지 지원을 해주는 사업을 이용할 수 있다. 전문인력의 조건은, 연구개발의 경우 이·공계석사 이상 출신 이어야 하며, 학사출신의 경우 회사에서 맞은 업무가 연구개발로써 5년 이상 경력자에 한

하며, 고용주가 120만원을 받기 위해서는 최소 피고용인에게 150만원을 지급해야 한다는 조건만 준수하면 된다. 한 가지 주의할 점은, 신청 가능한 업체의 조건이, 제조업이나 엔지니어링 회사만 가능하다는 것이기 때문에 사업자등록시 업종코드와 근로복지공단에 신고시 업종코드에 주의하여야 한다는 것이다. 즉, 인원 충원시에는 전문인력채용에 관한 보조금을 받아 우수 인재를 채용하면 될 것이며, 이후 사업에 대해서는 TBI자금이나 중소기업청에서 지원하는 정책자금 등에 도전한다면 회사 규모를 어느 수준까지는 이끌어 나갈 수 있을 것으로 보고 있다.

4. 결론

사실 게임업계에서의 창업은 쉽지 않은 일이다. 온라인 게임시장에서 3대 업체(NHN, NC소프트, 네오위즈)가 차지하는 시장점유율이 51.21%로 주도적인 시장지배자는 없는 것으로 파악되고 있지만, 중소기업 게임개발업체나 개인사업자가 이 시장에 뛰어들기는 만만치 않다. 대다수의 게임산업에 관심 있는 청년층은 일정한 자격을 갖춘 후 이름 있는 회사에 취업하는 것을 목표로 하고 있다. 그러나 웹 및 모바일용 소프트웨어 시장에서 새로운 수익모델이 나타나고 있다. 애플의 앱스토어도 지난 4월 23일 기준으로 운영 9개월만에 누적 다운로드 10억건을 기록했다니 이는 게임개발자에게는 오픈마켓과 같은 수익실현장소를 마련했다는 점에서 고무적이라 할 수 있다.

창업초기 사업자에게 가장 많이 요구되는 것은 자금이 다. 자금이 있다면 기자재는 물론 인력도 고용하여 원하는 아이디어를 구현할 수 있을 것이다. 바로 이러한 때 중소기업청이 시행하는 여러 가지 창업지원사업에 도전해보는 것이 좋을 것으로 생각된다. 물론, 이 자금은 국민의 세금으로 지원되는 사업이지만 창업에 성공하여 고용을 창출하고 세금납부를 통해 국가에 기여한다면 진정 우리나라를 게임강국을 만드는데 일조를 할 것으로 기대해 본다.

참고문헌

- [1] <http://www.ikedi.or.kr>
- [2] <http://www.smba.go.kr>
- [3] <http://www.ideabiz.or.kr/main.do>
- [4] <http://www.apple.com/iphone/apps-for-iphone/>
- [5] <http://gamenest.co.kr/110047036154>
- [6] <http://AstralPlan.egloos.com/1508802>
- [7] <http://hanbae.tistory.com>
- [8] <http://idogame.hangame.com/>
- [9] 이민화, '창조경제와 1인 창조기업', 2009.5.12.
- [10] 한국게임산업진흥원, 대한민국 게임백서(2008), 2008.8.

저자소개

● 조인석(In-Seog Jo)

정회원



- 1994년 전북대학교 회계학과 (경영학사)
- 1997년 전북대학교 회계학과 (경영학석사)
- 2007년 전북대학교 회계학과 (경영학박사)
- 2005년 ~ 현재 예원예술대학교 문화영상창업대학원 교수
- 2009년 ~ 예원예술대학교 신기술창업지원단장

<관심분야> 창업학, 미래학, 무형자산, 회계학 등