산업통상자원부
MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY
http://www.motie.go.kr

보 도 자 료

희망의 새시대
경제혁신 3개년 계획
3년의 혁신, 30년의 성장

'15년 2월 23(월) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.

문의: 창의산업정책과 황수성 과장 (044-203-4360), 임화선 서기관 (044-203-4366)

「전자학습(이러닝)산업 특수분류」 제정

- 보다 정확한 전자학습(이러닝)산업 현황 파악이 가능하여 정책 실효성 제고 가능-

□ 지금까지 **한국표준산업분류(KSIC) 상 여러 업종에 산재**되어 있어 정확한 전자학습(이하 이러닝)산업 기업, 고용, 매출 등의 파악이 어려웠다.

○ 그러나 앞으로 **이러닝산업에 대한 특수분류체계*가 제정**되어 **보다 정확한 현황 파악이 가능**해 짐에 따라 **이러닝산업 정책 실효성도 한층 높아질 것으로 보인**다.

* **산업특수분류**: 한국표준산업분류(KSIC) 중 특정 산업분야에 해당하는 항목을 선정하여 재구성한 분류로서, 해당산업분야의 통계작성 및 정책수요를 지원하기 위한 분류(예: 콘텐츠산업, 디자인산업, 지식재산서비스업 등 18종)

□ 산업통상자원부(장관: 윤상직)는 **한국표준산업분류(KSIC)를 기반**으로 **이러닝산업의 범위를 보다 명확히 설정하고 관련업종을 분야별로 구체화한 '이러닝산업 특수분류'**를 제정했다.

○ 그 동안 산업부는 매년 이러닝산업 실태조사를 실시해 시장규모, 고용, 매출 등을 발표했지만, 이러닝산업이 한국표준산업분류 상 **단일 업종이 아닌 여러 업종에 산재***함에 따라 정확한 조사 및 산업현황 파악에 어려움을 겪었다.

* 이러닝산업은 한국표준산업분류 상 **소프트웨어 개발공급업(582), 컴퓨터 프로그래밍, 시스템통합 및 관리업(620), 정보서비스업(631) 및 일반교습학원(855) 등으로 산재**

○ **이러닝 업계도** 산재되어 있는 이러닝산업 영역을 환경변화에 맞게 보다 세분화·구체화하고 단일 업종으로 통합해 관리할 수 있는 **산업분류체계 제정 필요성을 지속적으로 제기**해 왔다.

○ 이에, **산업부**는 **'13년도부터 2년 동안** 연구용역을 실시해 작업반 구성·운영, 간이 조사 및 공청회 등의 **충분한 의견수렴 과정**을 거쳐 **통계청으로부터 이러닝산업 특수분류 제정 승인**을 받았다.

□ 이번에 제정된 이러닝산업 특수분류는 이러닝 사업자의 생산활동을 **이러닝 ①콘텐츠, ②솔루션, ③서비스 외에 ④하드웨어를 추가하여 4개로 대분류**하고, 그 하위에 12개 중분류, 33개 소분류로 이러닝 범위를 구체화했다.

세부 범위		정의(안)
기존	이러닝 콘텐츠	이러닝을 위한 학습내용물을 개발, 제작 또는 유통하는 사업
	이러닝 솔루션	이러닝을 위한 개발도구, 응용소프트웨어 등의 패키지 소프트웨어 개발과 이에 대한 유지·보수업 및 관련 인프라 임대업
	이러닝 서비스	전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용한 학습·훈련을 제공하는 사업
추가	이러닝 하드웨어	이러닝 서비스 제공 및 이용을 위해 필요한 기기, 설비를 제조, 유통하는 사업

□ **이러닝산업 특수분류 제정**으로 이러닝 산업에 관한 시장규모, 고용 등 산업현황에 대한 **정확한 기초통계 확보가 가능해 보다 실효성 있는 이러닝산업 정책추진이 가능**할 것으로 기대된다.

○ 올해 **실태조사**부터 신설한 특수분류에 따라 콘텐츠, 소프트웨어, 서비스 및 하드웨어 등 영역별로 세분화된 통계조사를 실시해, **이러닝 산업구조 및 시장현황에 대한 심층적 이해와 정책 수요에 대응한 맞춤형 정책 수립이 가능**할 것으로 보인다.

붙임 : 이러닝산업 특수분류 체계

OPEN 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 산업통상자원부 창의산업정책과 황수성 과장 (044-203-4360), 임화선 서기관 (044-203-4366)에게 연락주시기 바랍니다.

붙임 이러닝산업 특수분류 체계

대분류		중분류		소분류		소분류 정의
1	이러닝 콘텐츠	1-1	이러닝 콘텐츠 자체 개발, 제작업	1-1-1	코스웨어(courseware) 자체 개발, 제작업	쌍방향 의사소통이 가능한 이러닝용 코스웨어(Opencourseware포함)를 개발 및 제작(기획,설계,디자인등)하는 산업활동 *(코스웨어)이러닝용으로 만든 교육훈련과정, 또는 교육훈련과정의 일부차시(此時)
				1-1-2	전자책(e-book) 자체 개발, 제작업	이러닝용 전자교과서, 전자 참고서, 전자책(e-book) 등을 개발, 제작하는 산업활동
				1-1-3	체감형 학습콘텐츠 자체 개발, 제작업	가상현실, 증강현실, 3D(threedimention,입체영상)등의 기술이 적용된 체감형 및 상호작용형콘텐츠를 개발, 제작하는 산업활동 *(가상현실,virtualreality)특정환경 또는 상황을 컴퓨터로 만들어, 사용자가 실제 주변환경 및 상황과 상호작용을 하고 있는것처럼 만든 인간과 컴퓨터 간 인터페이스 *(증강현실,augmentedreality)사용자가 눈으로 보는 현실세계에 가상물체를 겹쳐보여주는 기술
				1-1-4	기타 이러닝 콘텐츠 자체 개발, 제작업	에듀테인먼트 등 기타 이러닝용 콘텐츠를 개발, 제작하는 산업활동
		1-2	이러닝 콘텐츠 외주 개발, 제작업	1-2-1	코스웨어 외주 개발, 제작업	수수료 또는 계약에 의해, 코스웨어를 개발, 제작하는 산업활동
				1-2-2	전자책(e-book) 외주 개발, 제작업	수수료 또는 계약에 의해, 학습용 전자교과서, 전자 참고서, 전자책(e-book) 등을 개발, 제작하는 산업활동
				1-2-3	체감형 학습콘텐츠 외주 개발, 제작업	수수료 또는 계약에 의해, 체감형 및 상호작용형 콘텐츠를 개발, 제작하는 산업활동
				1-2-4	기타 이러닝 콘텐츠 외주 개발, 제작업	수수료 또는 계약에 의해, 에듀테인먼트 등 기타 이러닝용 콘텐츠를 개발, 제작하는 산업활동
		1-3	이러닝 콘텐츠 유통업	1-3-1	이러닝 콘텐츠 유통업	구입한 이러닝 콘텐츠를 판매(도매 및 소매)하거나 임대하는 산업활동

2	이러닝 솔루션	2-1	이러닝 소프트웨어 개발업	2-1-1	LMS 및 LCMS 개발업	이러닝시스템(서버)에탑재되는학습관리시스템(LMS),학습콘텐츠관리시스템(LCMS)을개발하는산업활동 *(LMS,LearningManagementSystem)이러닝수강자의성적,진도,출석등을관리하는시스템 *(LCMS,LearningContentManagementSystem)이러닝용콘텐츠를개발자들이공유하고활용할수있도록지원하는시스템
				2-1-2	학습콘텐츠 저작도구 개발업	이러닝 콘텐츠 제작을 위한 저작용 소프트웨어(Authoring Tools)를 개발하는 산업활동
				2-1-3	가상교실 소프트웨어 개발업	교수학습을 구현하는 가상교실(Virtual Classroom) 소프트웨어를 개발하는 산업활동
				2-1-4	가상훈련시스템 소프트웨어 개발업	가상현실, 증강현실 및 이와 유사한 기술을 적용한 훈련용 시뮬레이터(simulator) 운영 소프트웨어를 개발하는 산업활동(가상교실은 213으로 분류)
				2-1-5	기타 이러닝 소프트웨어 개발업	기타 이러닝시스템(서버) 또는 학습 기기용 소프트웨어를 개발하는 산업활동
		2-2	이러닝시스템 구축 및 유지보수업	2-2-1	이러닝시스템 구축 및 관련 컨설팅 서비스업	이러닝시스템(가상훈련시스템 포함)을 구축하거나 관련 컨설팅 서비스를 제공하는 산업활동
				2-2-2	이러닝시스템 유지보수 서비스업	구축된 이러닝시스템(가상훈련시스템 포함)의 운영, 유지, 복구 서비스 등을 제공하는 산업활동
		2-3	이러닝 소프트웨어 유통 및 자원제공 서비스	2-3-1	이러닝 소프트웨어 유통업	이러닝시스템, 학습기기 등에 탑재되는 패키지 소프트웨어를 유통하는 산업활동
				2-3-2	이러닝 자원 임대 서비스업	사업자를 대상으로 이러닝을 위한 컴퓨팅자원 (서버, 스토리지, 소프트웨어플랫폼등)을 임대서비스하는 산업활동 *(SWplatform)OS(OperatingSystem,운영체제),DBMS(DatabaseManagementSystem,데이터베이스관리시스템),WAS(WebApplicationServer)등
				2-3-3	이러닝 관련 기타 자원 임대 서비스업	이러닝 솔류션 사업자를 대상으로 이러닝을 위한 기타 자원(장치 및 설비 등)을 임대 서비스하는 산업활동(컴퓨팅 자원은 232)

3	이러닝 서비스	3-1	교과교육 서비스업	3-1-1	유아교육 서비스업	초등학교 입학전 유아를 위한 교과교육용 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동
				3-1-2	초등교육 서비스업	초등학교 학생을 위한 교과교육용 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동
				3-1-3	중등교육 서비스업	중학교, 고등학교 학생을 위한 교과교육용 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동
				3-1-4	고등교육 서비스업	전문대학 및 대학교(사이버대학 포함) 학생을 위한 교과교육용 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동
				3-1-5	기타 교과교육 서비스업	취업 및 각종 전문 시험을 위한 일반 교과교육용 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동
		3-2	직무훈련 서비스업	3-2-1	기업 직무훈련 서비스업	정부기관, 공공단체, 사업체 등에서 직원의 직업훈련을 위한 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동(교수자 연수 서비스는 323으로 분류)
				3-2-2	직업훈련 서비스업	취업 또는 전업 등을 위한 기술 및 직업 분야의 전문적인 훈련을 위한 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동
				3-2-3	교수자 연수 서비스업	교수자의 전문성향상을 위한 훈련용 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동 *(교수자)교사, 강사, 튜터, 촉진자 등 학습자에게 도움역할을 하는 사람
		3-3	기타 교육훈련서비스업	3-3-1	기타 교육훈련서비스업	교과교육 및 직무훈련을 제외한, 외국어교육, 사회교육, 컴퓨터교육 등 기타 교육훈련을 위한 이러닝 서비스를 제공하는 산업활동

4	이러닝 하드웨어	4-1	교육제작 및 훈련시스템용 설비 및 장비 제조업	4-1-1	디지털 강의장 설비 및 부속기기 제조	이러닝 강의를 녹화, 편집하는 디지털 강의장에 설치되는 설비 및 관련 부속 기기류(전용 부분품 등) 등을 제조하는 산업활동(전자교탁, 전자칠판, 강의녹화시스템, 실물화상기 등)
				4-1-2	가상훈련시스템 장비 및 부속기기 제조	가상현실, 증강현실 및 이와 유사한 기술을 적용한 교육훈련용 시뮬레이터(simulator) 및 부속 기기(전용 부분품 등)를 제조하는 산업활동
				4-1-3	기타 교육제작 및 훈련시스템용 설비, 장비 및 부속기기 제조업	기타 이러닝 교육 제작 및 관련 훈련시스템용 설비 및 장비, 부속기기(전용 부분품 등)를 제조하는 산업활동
		4-2	학습용 기기 제조업	4-2-1	휴대형 학습기기 제조	이러닝 학습을 위한 전용 휴대형 기기(로봇, 전용 패드, 전자책리더기 등)를 제조하는 산업활동
		4-3	이러닝 설비, 장비 및 기기 유통업	4-3-1	이러닝 설비, 장비 및 기기 유통업	이러닝을 위한 각종 설비, 장비 및 학습용 기기 등을 유통하는 산업활동