산업통상자원부 MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY

보 도 자 료

희망의 대한민국

http://www.motie.go.kr

2014년 4월 2일(수) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.

문의: 창의산업정책과 조영신 과장(044-203-4360), 임화선 사무관(044-203-4366)

2013년 이러닝시장 전년보다 7.3% 커진 약 3조원

- 스마트폰, 태블릿PC 사용 확산으로 모바일러닝 활용 가속화-

□ 산업통상자원부와 정보통신산업진흥원은 「2013년 이러닝 산업실태조사」를 실시해 이러닝 업계 현황 및 이러닝 활용률 등을 파악

* '이러닝(e-learning)'이란 전자적 수단 및 IT 기술을 활용하여 이루어지는 학습을 의미

□ **(공급)** '13년 이러닝산업 총 매출액(7.3%)과, 총 사업자수(2.2%)모두 증가한 가운데, 고용 및 기업당 평균 매출액 증가 추세도 지속

○ 이러닝산업 총 매출액은 2조 9,471억원으로 전년대비 7.3% 증가, 사업자수는 1,649개로 2.2% 증가, 고용은 25,843명으로 전년대비 886명 증가, 기업당 평균 매출액은 18억원으로 전년대비 3.9% 증가

□ **(수요)** 모바일 기기를 활용한 개인의 이러닝 이용률이 전년에 이어 계속 증가한 가운데, 중기업 이러닝 도입률도 전년대비 큰 폭으로 상승

○ (개인) 만 3세 이상 국민의 57.1%(전년比 3.8%p↑)가 이러닝 경험이 있으며, 모바일 러닝 경험 비율은 32.9%로 전년대비 2.7%p 상승

○ (기업) 대기업 이러닝 도입률은 65.1%인 반면, 중소기업은 5.4%에 불과하나 종업원 50~299명 사업체(중기업) 도입률은 37.8%로 전년대비 8.3%p 상승

○ (기관) 정규교육기관 이러닝 도입률은 86.2%(전년85.9%), 정부/공공기관의 이러닝 도입률은 77.8%(전년77.3%)로 전년 수준

□ **(정책방향)** 실태조사 결과를 바탕으로 모바일러닝 확산에 대응하기 위한 모바일러닝 콘텐츠개발 및 가상현실 서비스 지원과 기업의 해외진출 활성화를 위한 수출지원 위주로 확대할 계획

○ 이러닝 소비자 보호 및 콘텐츠 개발용역의 불공정거래 관행을 바로잡기 위한 표준약관, 표준계약서의 활용증대와 품질인증제도 활성화, 이러닝산업특수분류 제정 등 산업생태계 선진화를 위해 정책역량을 집중할 계획임

□ 산업통상자원부(장관 : 윤상직)와 정보통신산업진흥원(원장 : 박수용)은 국내 이러닝 공급자와 수요자를 대상으로 실시한 「2013년 이러닝 산업 실태조사*」 결과를 발표

* 「이러닝(전자학습)산업 발전 및 이러닝 활용 촉진에 관한 법률」 제 17조에 근거하여 '05년부터 매년 조사·발표

○ 조사 결과에 따르면 이러닝 산업 총 매출액 증가세는 다소 둔화되었으나 사업자수, 고용, 기업 당 평균 매출액, 1인당 생산액 모두 전년대비 증가한 것으로 나타남

1. 이러닝 공급부문 현황

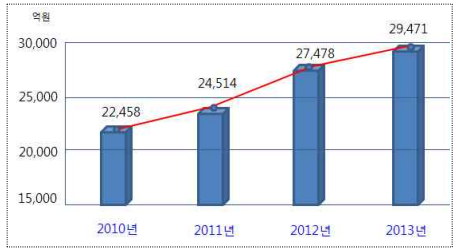
1 **(매출액)** 사업자수 증가와 함께 **총 매출액은 전년대비 7.3% 증가**한 2조 9,471억원, 기업당 평균매출액은 전년대비 5% 증가한 17.9억원

○ (사업분야별) 총매출액 2조9,471억원 중에서 사업 분야별 매출액이 차지하는 비중은 서비스 70.9%, 콘텐츠 19.9%, 솔루션 14.3%

○ (규모별) 매출액 100억원 이상 44개사(전체의 2.7%)의 매출비중은 42.6%인 반면, 매출액 1억 미만 874개사(전체의 53.0%)의 매출비중은 1%로 상위 업체의 매출편중이 심한 것으로 나타나고 있으나

- 1억미만 사업체 현황을 살펴보면 일부 신규 업체를 제외하고는 모두 타 사업(학원, IT서비스, 출판 등)의 부대사업 또는 용역 형태로 사업 수행

< 국내 이러닝 시장규모 (억원) >



< 부문별 시장규모 및 구성비 (억원, %) >

분야	매출액 (억원)	증감률(%) (전년比)	비중 (%)
서비스	20,902	4.7	70.9
콘텐츠	5,865	13.8	19.9
솔루션	2,704	9.2	14.3
합계	29,471	7.3	100

2 **(사업자수)** '13년 이러닝 사업자 수는 1,649개로 전년대비 35개 사업자가 늘어 2.2%의 증가율을 기록함

○ 분야별로는 서비스 사업자가 전체의 65.0%(1,073개), 콘텐츠 사업자 23.2%(382개), 솔루션 사업자는 11.8%(194개) 차지

* 분야별 사업자수 증감률(전년比) : (서비스)2.2%, (콘텐츠)3.7%, (솔루션)1.9%

3 **(종사자수)** 이러닝산업 종사자수는 전년대비 3.6% 증가한 25,843명

○ (직무별 인력)직무별 인력 구성은 서비스운영자 21.7%, 콘텐츠개발자 21.4%, 시스템개발자 20.0%, 내용전문가 18.3%, 기획 컨설턴트 11.5%, 교수설계자 6.6%, 기타 0.4%로 나타남

○ (인력 부족) 인력 부족을 겪고 있다고 응답한 이러닝 사업자는 전체의 34.0%로 전년(33.5%)과 비슷하였으나 인력부족률(부족인원÷총소요인[illegible], 은 전년(6.1%)에 비해 다소 완화된 5.6%로 조사

[최근 이러닝산업 종사자수]

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	CAGR (08-13)
종사자수	21,423	22,679	23,468	25,182	24,957	25,843	3.8
증가율(%)	3.1	5.9	3.5	7.3	-0.9	3.6	

4 **(콘텐츠 개발 현황)** 이러닝 콘텐츠 유형별로는 강의영상(비디오)형 콘텐츠의 개발비용이 높고 개발기간도 가장 긴 것으로 나타남

[콘텐츠 유형별 개발기간, 금액 (단위 : 만원, 개월)]

구분	강의영상(비디오) 형	WBI형	전자책형	구분없음
개발비[만원]	1,235.3	431.6	69.1	929.6
개발기간[개월]	4.5	0.4	0.1	1.5

※ WBI = Web Based Instruction (HTML로 작성된 문서로 이미지, 영상을 포함하는 콘텐츠)

o (콘텐츠 개발 애로사항) 이러닝 콘텐츠 개발 관련 애로사항은 사업대가 또는 공급단가가 개발비용보다 낮음(40.2%), 개발인력을 구하기 어려움(28.6%), 유지보수 등 품질관리가 어려움(27.6%) 등의 순임

5 **(시사점)** 이러닝 시장은 최근 5년간 연평균 9.5%의 높은 성장을 지속하고 있는 가운데, 사업자수의 증가보다 매출액증가세가 높아 기업의 수익성이 향상되고 있는 것으로 분석

[최근 5년간 이러닝산업 규모 변화]

구 분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	CAGR (08-13)
매출액(백만원)	1,870,475	2,091,033	2,245,833	2,451,364	2,747,766	2,947,083	9.5 %
사업자수(개)	1,145	1,368	1,549	1,656	1,614	1,649	7.8 %
종사자수(명)	21,423	22,679	23,468	25,182	24,957	25,843	3.8 %
기업당 평균매출액(백만원)	1,449	1,528	1,449	1,480	1,702	1,787	3.9 %

○ 이러닝사업자의 평균매출액은 2013년 17억9천만원으로 3년간 연평균 약 7%씩 증가하여 **기업 수익성이 꾸준히 개선되고 있는 것**으로 추정

* 연도별 사업자당 매출액(산업총매출액÷사업자수)
('11) 14.8억 → ('12) 17.1억 → ('13) 17.9억

○ 최근 5년 동안 이러닝 산업 종사자수는 총 4,420명이 증가하여 **매년 880여명의 고용증가 효과를 보여주고 있음**

* 종사자수 ('08) 21,423명 → ('13) 25,843명 (△4,420명)

2. 이러닝 수요부문 현황

1 이러닝 이용 현황

○ 이러닝 수요자중 **사업체와 개인이 전체수요의 88.8%를 차지하였음**

* 수요자별 현황 : 개인 (43.9%), 사업체 (44.9%), 교육기관 (5.0%), 공공기관 (6.2%)

2 이러닝 이용률

○ 2013년에 **개인의 이러닝 이용률은 비교적 큰 폭으로 증가**하였으나 사업체, 공공기관 등 법인·단체는 이용률이 소폭 증가하는데 그침

* 개인 이용률 : 57.9 (전년 53.3%)
* 단체 이용률 : 대기업 65.1%(전년 64.2%), 중소기업 5.4%(전년 5.3%), 정규 교육기관 86.2%(전년 85.9%), 공공부문 77.8%(전년 77.3%)

MOTIE MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY

< 개인의 이러닝 이용 >

1 이용 현황

○ (이용률) 개인의 이러닝 이용자 비율은 전년보다 3.8%p 증가한 57.1%로 최근 **5년간 이용률 약 27%, 지출액 54% 증가하며 큰 폭으로 성장**

* 최근 5년간 이용률 :
('08)45.2%→('09)48.3%→('10)49.0%→('11)52.8%→('12)53.3%→('13)57.1%

* 이러닝 지출액(개인) : ('08) 8,168억→('13) 1조2,564억

○ (연령별) 연령대별로는 초·중·고등학교 학생층(K-12)이 80%를 넘어 가장 높았고, 50대 이상은 가장 낮은 32.7%의 이용률을 나타냈지만, 지난 5년간 증가율은 30대에 이어 두 번째로 높았음

* 연령대별 이러닝 이용률 : (3-7세)44.3% (8-19세)80.2% (20대)73.4% (30대) 54.8% (40대)47.5% (50대이상)32.7%

2 모바일 러닝

○ (경험률) 스마트폰, 테블릿 등 **모바일기기를 이용한 러닝을 이용해 본 경험이 있는 개인의 비율은 32.9%**로 2011년 조사이후 빠르게 증가했으나 직원 교육을 위한 기업의 모바일러닝 도입은 저조

* 모바일러닝 경험자비율(개인) : ('11)18.4% → ('12)30.2% →('13)32.9%
* 모바일러닝 도입률(기업) : ('11)3.6% → ('12)3.1% →('13)9.1%

○ (지출액) 최근 1년간 모바일러닝에 **5만원 이상 지출한 비율이 16.9%,며** 10만원 이상 지출도 4.2%에 이르는 등 모바일러닝이 활성화되는 양상

* 지출액 분포 : 지출 없음(44.3%), 1만원 미만(13.7%), 1만원-5만원 미만(25.1%), 5만원-10만 미만(12.7%), 10만원 이상 지출(4.2%)

○ (선호 분야) 응답자의 약 절반이 외국어학습을 선호하였으며 초중고 교과과정, 자격증 취득 외에는 모바일 러닝의 선호도가 낮게 나타남

* 이용분야 : 외국어(48.1%), 초·중·고교육과정(11.3%), 자격증(10.4%), 직무(7.6%)

○ (확산의 조건) 모바일러닝이 확산되기 위해서는 **콘텐츠 다양화, 교육비 보조, 디바이스 가격 인하가 필요**하다는 응답이 많았음

* 모바일러닝 확산 필요조건 : 콘텐츠다양화(43.7%), 교육보조금지급(27.6%), 디바이스가격인하(21.%), 모바일러닝 학점인증(7.3%) 순

(참고) 모바일러닝 지출액은 2013년도에 처음으로 조사(경험률은 2011년부터 조사)

< 사업체의 이러닝 이용 >

1 이러닝 도입률

○ (기업규모별) 종업원 수 300인 이상 사업체의 도입률은 전년과 비슷한 65.1%에 그쳤으나, **50인이상 - 299인 사업체는 37.8%로 전년**(29.5%) **대비 큰 폭으로(8.3%p) 상승**

* 기업규모별 이러닝 도입률 : 종업원 300인이상 기업(65.1%), 50명 - 299명(37.8%), 10명 - 49명(18.4%), 9명 이하(4.3%)

○ (이용분야) 이러닝을 통한 학습 분야는 직무(56.6%), 자격(10.3%) 외국어(8.6%), 기본소양(7.6%) 등의 순으로 나타남

2 이용분야

○ (이용분야) 사업체에서는 주로 **직무(56.6%), 자격(10.3%), 외국어(8.6%) 분야 교육에서 이러닝을 활용**하고 있는 것으로 나타남

* 사업체의 이러닝 이용분야 : 직무(56.6%), 자격증(10.3%), 외국어(8.6%), 기본소양(7.6%), 산업기술(6.6%) 순

MOTIE MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY

3 교육비 지원

○ (이러닝교육비 지원) 직원의 이러닝 교육비를 지원하고 있는 사업체는 전체의 41.0%로 나타났으며, **300인 이상 사업체는 69.0%로 높았으나 300인 미만 사업체는 40.6%로 낮았음**

[기업규모별 이러닝 교육비 지원 현황]

구분	지원하고 있음	지원하지 않음
전체(%)	41.0	59.0
300인 이상 사업체	69.0	31.0
300인 미만 사업체	40.6	59.4

< 정규교육기관, 정부·공공기관의 이러닝 이용 >

1 정규교육기관

○ (이러닝 도입률) 모든 정규교육기관의 이러닝 도입률은 8[illegible].2%로 전년(85.9%) 대비 소폭 증가하여 별다른 차이를 보이지 않았[illegible]

○ (학교별 도입률) 초등학교 92.7%, 중학교 83.1%, 4년제 대학 82.1% 순으로 나타났으며 전년도와 비슷한 도입률을 보였음

○ (이러닝 과정수) **학교당 이러닝 개설운영 과목 수는 10과정 이하가 대부분이었고(79.0%),** 11~20과정 이하(11.6%), 21~30과정 이하(7.3%)

○ (활용형태) 이러닝 활용은 '정규 교과목의 보조재로 활용' 52.3%, '정규교육과정' 33.9%로 이러닝 운영 85% 정도는 **정규교과목에 대한 직접 혹은 보조교재로 활용**하는 것으로 나타남

2 정부 및 공공기관

○ (이러닝 도입률) 정부, 지방자치단체, 준정부기관 등 공공기관의 이러닝 도입률은 77.8%로 전년(77.3%)과 비슷

* 정부·공공기관 도입률 : (중앙정부) 100%, (광역지자체) 100%, (교육청)) 100%, (지방공단) 92.9%, (기초지자체) 85.7%, (기타 공공기관) 63.0%

○ (콘텐츠 개발 실적) 이러닝콘텐츠 개발 실적을 조사한 결과, **전체 기관이 평균 10개의 콘텐츠를 개발하였으며**, 신규개발이 66%, 업그레이드 개발이 약 34%를 차지하는 것으로 나타남

* 기관별 콘텐츠 연간개발건수 : (중앙정부) 21.71 (교육청) 5, (광역지자체) 5, (기초 지자체) 3건

○ (기대 효과) 이러닝 도입의 **기대효과는 교육기회의 확대, 관리 부담 감소 등의 편익을 추구**하는 것으로 나타남

* 기대효과 : 자율적 선택으로 교육 참여 활성화(59.6%), 특정 교육장소, 강사 확보 등 관리부담 감소(45.0%), 다양한 교육제공 가능(42.1%) 등으로 조사됨

MOTIE
MINISTRY OF
TRADE, INDUSTRY & ENERGY

이러닝 산업 주요 통계(최근 3개년)

구 분		2011년	2012년	2013년년
총매출액 (전년비증가율)		2조 4,513억원(9.2%)	2조7,478억원(12.1%)	2조 9,471억원(7.3%)
	분야별 매출액	▪(서비스) 16,778억원 ▪(콘텐츠) 5,383억원 ▪(솔루션) 2,352억원	▪(서비스) 19,956억원 ▪(콘텐츠) 5,155억원 ▪(솔루션) 2,366억원	▪(서비스) 20,902억원 ▪(콘텐츠) 5,864억원 ▪(솔루션) 2,704억원
사업자수 서비스(%) 콘텐츠(%) 솔루션(%)		1,656 개 - 1,114(67.3%) - 368(22.2%) - 174(10.5%)	1,614 개 - 1,052(65.2%) - 375(23.2%) - 187(11.6%)	1,649 개 - 1,073(65.0%) - 382(23.2%) - 194(11.8%)
사업자당 평균매출		14.8억	17.02억	17.87억
이러닝산업종사자수		25,182명	24,957명	25,843명
개인이용현황	지출액(백만원)	1,093,016	1,102,586	1,256,430
	이러닝이용률	52.8%	53.3%	57.1%
	연령대별 이용률	▪(3~7세) 38.5%, ▪(8~19세) 74.5% ▪(20대) 67.9% ▪(30대) 44.9% ▪(40대) 41.6% ▪(50대 이상) 25.9%	▪(3~7세) 43.2%, ▪(8~19세) 79.7% ▪(20대) 71.7% ▪(30대) 49.6% ▪(40대) 42.3% ▪(50대 이상) 30.2%	▪(3~7세) 44.3%, ▪(8~19세) 80.2% ▪(20대) 73.4% ▪(30대) 54.8% ▪(40대) 47.5% ▪(50대 이상) 32.7%
	3대이용분야	▪외국어학습 (39.5%) ▪교과과정 (33.1%) ▪자격 (20.7%)	▪외국어학습 (39.1%) ▪교과과정 (27.6%) ▪자격 (22.1%)	▪외국어학습 (35.3%) ▪자격 (14.2%) ▪교과과정 (14.2%)
	3대이용매체	▪인터넷 사이트 (65.5%) ▪교육방송 (29.9%) ▪CD 등 저장매체 (3.4%)	▪인터넷 사이트 (61.4%) ▪교육방송 (32.4%) ▪CD 등 저장매체 (3.8%)	▪인터넷 사이트 (63.7%) ▪교육방송 (27.7%) ▪CD 등 저장매체 (4.5%)
사업체이용현황	지출액 (전년비증가율)	1,075,645백만원(11.7%)	1,189,963백만원(10.6%)	1,284,258백만원(7.9%)
	기업규모별 이러닝도입률	(300인 이상) 63.0% (300인 미만) 4.1% - 9명이하 : 3.0% - 10~49명 : 16.7% - 50~299명: 28.8%	(300인 이상) 64.2% (300인 미만) 5.3% - 9명이하 : 4.1% - 10~49명 : 18.2% - 50~299명: 29.5%	(300인 이상) 65.1% (300인 미만) 5.4% - 9명이하 : 4.3% - 10~49명 : 18.4% - 50~299명: 37.8%
	3대이용분야	▪ 직무 (51.4%) ▪ 외국어 (12.9%) ▪ 정보기술 (7.9%)	▪ 직무 (45.3%) ▪ 외국어 (12.9%) ▪ 정보기술 (7.4%)	▪ 직무 (56.6%) ▪ 자격 (10.3%) ▪ 외국어 (8.6%)
정규교육기관 지출액		127,540백만원	136,722백만원	144,328백만원
도입률		82.3%	85.9%	86.2%
정부공공기관 지출액		165,315백만원	175,062백만원	176,126백만원
도입률		78.9%	77.3%	77.8%

< 참고 : 조사 설계 개요 >

○ 조사 목적

본 조사는 이러닝 산업의 규모와 동향을 파악하여 이러닝산업 육성 정책의 기본자료로 활용 및 일반에 정보를 제공하기 위해 매년 실시하는 국가승인 통계조사임 (이러닝산업발전법 법제27조, 령 제19조, 20조, 규칙제11조, 12조)

○ 조사대상 및 조사범위

- 조사범위 : 전국 이러닝사업자(콘텐츠,솔루션,서비스,인프라) 및 수요자
- 기준시점 : 2013년(일부항목 2012년)

○ 표본 설계 : 공급부문(콘텐츠, 솔루션, 서비스), 수요부문(개인, 사업체, 정규교육기관, 정부 및 공공기관)으로 구분해 표본 설계

- 공급부문 : 모집단 1,649개사 중 363개 표본조사
- 수요부문 : 개인 2,000명, 사업체 7,035개, 정규교육기관 700개, 정부·공공기관 185개

○ 표본 허용오차

- 공급부문 : ±5% (95% 신뢰수준)
- 수요부문 : 개인 ±3%, 사업체 ±5%, 정규교육기관 ±5%, 정부 및 공공기관 5% (95% 신뢰수준)

○ 조사기간 : 2013. 9.1～ 12. 31

○ 조사방법 : 전화, 팩스 및 이메일

○ 조사주관 : 정보통신산업진흥원 이러닝팀 (02)2141-5534

MOTIE MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY