디자인산업통계
품질개선연구 보고서

2022년 12월

한국디자인진흥원

제 출 문

한국디자인진흥원 원장 귀하

본 보고서를 “디자인산업통계 품질개선연구” 용역에 대한 최종보고서로 제출합니다.

2022년 12월 20일

○ 수행기관 : 한국디자인학회

○ 연구기간 : 2022.10.20 - 12.20

○ 연구책임자 : 이병학 (서울과학기술대학교)

○ 공동연구원 : 오병근(연세대학교)

연명흠(국민대학교)

이지영(건국대학교)

목차

1. 연구개요

1.1 연구목적 및 배경

1.2 디자인산업 분류체계 현황

1.2.1 한국표준산업분류

1.2.2 디자인산업 특수분류

1.2.3 기타 목적별 디자인 분류

1.2.4 해외 디자인 산업분류

2. 한국표준산업분류 개정 배경

2.1 한국표준산업분류 연혁 및 주요 내용

2.1.1 한국표준산업분류의 실무 지침

2.1.2 한국표준산업분류의 실무지침의 시사점

2.2 11차 한국표준산업분류 개정

2.2.1 11차 개정 배경

2.2.2 개정 방향성

2.2.3 개정 조정안 평가기준

2.3 전문디자인업 조정안 작성 방향성

3. 디자인산업 특수분류 적정성 검토 및 개선안 마련

3.1 디자인산업 특수분류

3.1.1 2013년 제정 디자인산업 특수분류

3.1.2 2020.7월 개선안

3.2 디자인산업 특수분류체계 개선연구 현황

3.2.1 특수분류체계 선행연구

3.2.2 디자인산업 통계 항목별 분류체계 활용 현황

3.3 전문가 의견수렴 및 수요조사

3.3.1 전문가 서면인터뷰

3.3.2 전문가 포커스그룹인터뷰(FGI)

3.3.3 공간/환경분야 인뎁스 인터뷰

3.3.4 수요조사 결과 종합

3.4 최종 디자인산업 특수분류 개선안

3.4.1 제품디자인

3.4.2 시각디자인

3.4.3 공간디자인

3.4.4 디지털/멀티미디어디자인

3.4.5 패션/텍스타일디자인

3.4.6 서비스/경험디자인

3.4.7 산업공예디자인

3.4.8 디자인기반

4. 한국표준산업분류 개선안

4.1 디자인분야 한국표준산업분류 개정 연혁

4.2 디자인산업 규모 분석

4.2.1 전문디자인업체 산업규모 변화

4.2.2. 디자인 활용기업 산업규모 변화

4.2.3 공공부문 디자인산업 규모 변화

4.3 한국표준산업분류 전문디자인업 최종 개선안

4.3.1 A안: 특수분류와의 정합성 유지

4.3.2 B안: 산업계 수요조사를 기반으로 미래 디자인산업 대응

5. 전문디자인업 개선안 해설

6. 결론

1. 연구개요

1.1 연구목적 및 배경

2007년 유엔의 국제산업표준분류에 기반하여 2017년 개정된 10차 한국표준산업분류(KSIC, Korean Standard Industrial Classification)의 전문디자인업은 국제 산업표준분류와 맥을 같이하여 하나의 세분류에 시각 디자인업, 제품 디자인업, 인테리어 디자인업, 패션 및 기타 디자인업으로 구성된 4개의 세세분류를 포함하고 있다. 이후 국제산업표준분류가 더 이상 개정되지 않는 상태에서 디자인 산업 분야의 다양성과 규모는 지속적으로 증가하고 있는 상황이다. 이러한 현황을 반영하기 위하여 지난 2013년 보다 세분화된 8개의 디자인산업 특수분류가 제정되었고 이에 기준하여 디자인 산업 통계가 작성되고 있다.

디자인 산업통계는 크게 중앙부처 및 지자체, 전문디자인업체, 디자인활용업체의 세가지 단위로 나뉘어 작성되고 있다. 이 중 디자인활용업체의 통계는 8개의 디자인산업 특수분류에 기반하여 작성되고 있으나 실제 디자인 업무를 수행하는 전문디자인업체의 경우 기존 4개의 표준산업분류에 기반하고 작성되고 있어 동일한 통계 항목에 대해 분류의 구성이 달라지는 혼란을 빚고 있다. 또한 보다 세분화된 분류는 활용기업보다는 실제로 디자인을 수행하는 전문디자인업체에 적용되는 것이 타당할 것이다.

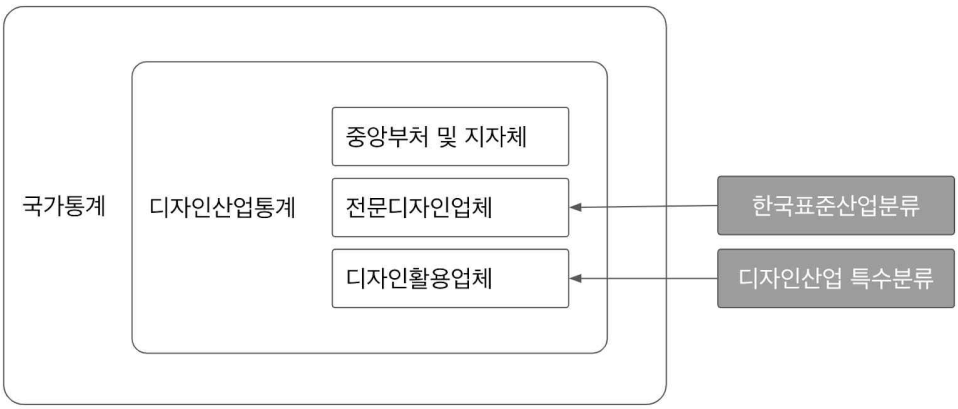


그림 1 디자인산업통계에 사용되는 분류체계 현황

이러한 국내 디자인산업 분류체계의 불일치는 비단 통계청 뿐만 아니라 다른 직무, 법령, NCS 등 여러 분야에서 나타나고 있으며 그 중 가장 기반이 되는 것은 한국표준산업분류다. 한국표준산업분류는 현재 11차 개정을 진행 중이며 각계의 조정안을 받아들여 보다 현재 산업 특성을 효과적으로 반영하는 개정안을 마련할 예정이다. 따라서 기존 분류체계 관련 선행연구의 결과들을 종합분석하고 수요조사를 진행하여 향후 각계의 디자인 산업분류를 일치시키는 방향으로 나아갈 수 있는 토대를 마련하는 연구를 진행하고자 하며, 그 결과를 금번 11차 개정에 조정안으로 제출하고자 한다.

1.2 디자인산업 분류체계 현황

1.2.1 한국표준산업분류

- 한국표준산업분류는 산업관련 통계자료의 정확성 및 비교성 확보를 목적으로 유엔(UN)의 국제표준산업분류(ISIC, International Standard Industrial Classification)에 기초하여 작성되었음.
- 생산단위(사업/기업체)가 수행하는 산업 활동을 유형화한 것으로 산업통계의 수집, 분석 등을 위한 분류 및 범위 제공하고 있음.
- 전체 구성은 대분류 (21개) - 중분류(77개) - 소분류 (232개) - 세분류(495개) - 세세분류(1,196개)로 이뤄짐.
- 디자인 산업은, 1개 소분류, 1개 세분류, 4개 세세분류로 구성되며 전문, 과목 및 기술 서비스업의 대분류(M)와 중분류(73)안에 소분류(732)와 세분류(7320)의 전문디자인업으로 분류됨.
- 전문디자인업 세분류 안에 인테리어디자인업(73201), 제품디자인업(73202), 시각디자인업(73203), 패션,섬유류 및 기타 전문디자인업(73209)의 세세분류로 구분됨.

표 1 한국표준산업분류 전문디자인업

대분류	중분류	소분류	세분류	세세분류	정의
M. 전문,과학 및 기술 서비스업	73. 기타전문,과학 및 기술 서비스업	732. 전문디자인업	7320. 전문디자인업	73201. 인테리어디자인업	건축 관련 법규, 안전성, 기계 및 전기적 특성, 내부 부착물 및 가구 등을 고려하여 사용상 안전성, 편의성 및 미적요소 등을 충족시키는 실내 공간 구성을 기획, 설계 및 관리하는 산업 활동
				73202. 제품디자인업	제품기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화하도록 사양을 기획 및 디자인 하는 산업 디자인 서비스 활동
				73203. 시각디자인업	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업 활동
				73209. 패션, 섬유류 및 기타 전문디자인업	패션 제품, 텍스타일 제품 및 기타 전문 디자인을 수행하는 산업 활동

1.2.2 디자인산업 특수분류

- 전문디자인기업과 디자인활용기업으로 정의하는 디자인산업 통계 신뢰도 제고 및 시계열 예측 등을 통한 디자인 산업정책의 실효성 제고를 목적으로 2013년 제정.
- 전문디자인기업에만 국한된 기존 한국표준산업분류의 한계를 넘어 활용기업에 대한 세분화된 업종 반영을 위해 마련됨.
- 디자인산업 특수분류는 대분류(8개) - 중분류(42개) - 소분류(154개) 체계로 구성됨.

표 2 디자인산업 특수분류

대분류	중분류	정의
제품 디자인	전기전자제품디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/ 환경용품 디자인, 운송기기디자인, 가구디자인, 제조업회사본부 디자인, 기타 제품디자인	제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 활동
시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비 식·의약품 패키지디자인, 광고디자인(인쇄매체),기타 시각디자인	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업 활동
디지털/ 멀티미디어 디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인,	다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업 활동
공간디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인,조경 및 레저공간디자인, 리모델링디자인, 건설환경디자인, 토목환경디자인, 기타 인테리어디자인	인간의 생활환경으로서 필요한 생활공간과 환경을 안전성, 편의성 등을 고려하여 보다 기능적, 미적, 경제적으로 디자인하는 산업 활동
패션/ 텍스타일 디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타 패션 텍스타일디자인	인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 산업 활동
서비스/ 경험디자인	서비스디자인, 인터렉션디자인, 기타 서비스/ 경험디자인,	사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 제품 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자경험 만족을 위한 유 、 무형의 서비스 모델을 만드는 산업 활동
산업공예디자인	금속공예, 도자공예,섬유공예,목공예, 기타공예	문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업으로 물품을 만드는 산업 활동
디자인 인프라 (디자인 기반 기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스	제품 및 서비스 등이 미적·기능적·경제적 가치를 최적화하기 위해 필요한 이론 및 정책, 법률 등 기반적 요소와 유통·전시·소비·활용 등 이와 관련된 활동

1.2.3 기타 목적별 디자인 분류

- 산업디자인진흥법 제 2조에서는 다음과 같이 5가지 분류를 정의하고 있다. <제2조(정의) 이 법에서 “산업디자인”이란 제품 및 서비스 등의 미적·기능적·경제적 가치를 최적화함으로써 생산자 및 소비자의 물질적·심리적 욕구를 충족시키기 위한 창작 및 개선 행위(창작·개선을 위한 기술개발행위를 포함한다)와 그 결과물을 말하며, 제품디자인·포장디자인·환경디자인·시각디자인·서비스디자인 등을 포함한다. <개정 2014. 12. 30.>>
- 산업디자인전문회사 신고 시 체크하는 전문분야는 산업디자인진흥법에서 정한 5가지 분류에 멀티미디어디자인과 종합디자인이 더해져 총 7가지로 나누어진다.
- 국가직무능력표준(NCS, National Competency Standards)은 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식·기술·소양 등의 내용을 국가가 산업부문별·수준별로 체계화한 내용으로 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인, 디지털디자인, 텍스타일디자인, 서비스경험디자인, 실내디자인, 색채디자인, 전시디자인, 3D프린팅디자인, 패키지디자인, VR콘텐츠디자인으로 구분.
- 과학기술표준분류는 과학기술 분야에서 정보의 관리.유통, 인력 관리의 효율화, 연구개발사업의 효율적 기획.관리를 위한 국가 표준 분류로, 2018년 개정되었음. 디자인 관련 분야는 디자인일반, 제품디자인, 시각디자인, 환경디자인, 섬유디자인, 의상디자인, 콘텐츠로 구분됨.
- 한국연구재단의 학술 연구분야 분류는 학술연구지원사업의 효율적 추진 및 관리 운영 등을 목적으로 제정되었으며, 디자인 분야는 산업디자인, 시각정보디자인, 패션디자인, 섬유디자인, 디자인일반, 기타, 감성디자인으로 구분.

표 3 디자인산업 관련 분류체계 현황

구분	한국표준산업분류	디자인산업 특수분류	산업디자인진흥법제 2조(개정 2014)	산업디자인전문회사 신고	NCS	과학기술표준분류	학술연구분류
관련기관	산업통상자원부	산업통상자원부	국가법령정보센터	산업통상자원부	고용노동부	한국과학기술기획평가원	연구재단
	통계청	디자인진흥원		한국디자인진흥원	한국직업능력개발원		
					한국산업인력공단		
분류	제품 디자인업	제품디자인	제품디자인	제품디자인	제품디자인	제품디자인	산업디자인
		산업공예디자인					
	시각 디자인	시각디자인	시각디자인	시각디자인	시각디자인	시각디자인	시각정보디자인

	업						
		디지털/멀티미디어 디자인		멀티미디어디자인	디지털디자인	콘텐츠	
	인테리어 디자인업	공간디자인			실내디자인		
			환경디자인	환경디자인	환경디자인	환경디자인	환경디자인
		서비스/경험 디자인	서비스디자인	서비스디자인	서비스경험디자인		
	패션, 섬유류 및 기타 전문디자인업	패션/텍스타일 디자인			텍스타일디자인	섬유디자인	섬유디자인
						의상디자인	패션디자인
		디자인인프라				디자인일반	디자인일반
					색채디자인		
			포장디자인	포장디자인	포장디자인		
				종합디자인	종합디자인		
							감성디자인
							기타디자인

1.2.4 해외 디자인 분류

- 북미와 유럽, 대한민국(KSIC)의 경우 유엔(UN)의 국제표준산업분류(ISIC)에 기초하여 작성됨.
- 싱가포르는 세분류에서 산업디자인(Industrial Design Activities)과 기타전문디자인(Other Specialized Design Activities) 으로 구성되었으며, 산업디자인에는 전기전자, 이동수단, 가구, 산업디자인의 세세분류와, 기타전문디자인에는 인테리어, 그래픽, 패션, 전시, 기타 디자인으로 세세분류를 구분하여 자국에 맞는 분류체계를 두고 있음.
- 호주와 뉴질랜드는 세분류에서 엔지니어링디자인(engineering design)과 기타전문디자인(other specialised design)으로 구분하고, 엔지니어링디자인에는 보트디자인과 산업디자인의 세세분류와, 기타전문디자인에는 상업예술, 그래픽, 패션, 인테리어, 주얼리, 텍스타일 디자인으로 세세분류를 구분하여 자국의 고유한 산업 특성을 반영한 분류체계를 활용하고 있음.
- 이와같이 각국별 표준산업분류는 유엔의 분류체계를 준하는 국가가 많지만, 자국의 산업특성을 반영하여 독자적인 분류체계를 유지하는 국가도 있음.

표 4 해외 국가별 디자인 산업분류 비교

국가	중분류	소분류	세분류	세세분류	비고
UN - ISIC (International Standard Industrial Classification of All Economic Activities)□	Division 74 Other professional, scientific and technical activities	741 Specialized design activities	7410 Specialized design activities excludes: - design and programming of web pages, - architectural design, - engineering design, - theatrical stage	-fashion design -industrial design -activities of graphic designers -activities of interior decorators	KSIC는 유엔의 ISIC과 동일
Canada, U.S. Mexico - NAICS (The North American Industry Classification System)	Sector 54 Professional, Scientific, and Technical Services	541 Professional, Scientific, and Technical Services	5414 Specialized Design ServicesT	-54141 Interior Design ServicesT -54142 Industrial Design ServicesT -54143 Graphic Design ServicesT -54149 Other Specialized Design ServicesT Costume design services Jewelry design services Fashion design services Float design services Shoe design services Lighting design services Textile design services	북미의 경우 세세분류에서 패션디자인은 기타전문디자인으로 분류
UK - SIC (Standard Industrial Classification of Economic Activities)	74 Other professional, scientific and technical activities	74.1 Specialized design activities	74.10 Specialized design activities	-fashion design -industrial design -activities of graphic designers -activities of interior decorators	영국 UK-SIC는 ISIC과 동일
SINGAPORE STANDARD INDUSTRIAL CLASSIFICATION	74 Other professional, scientific and technical activities	741 Specialized design activities	7411 Industrial Design Activities	-74111 Electronics-related industrial design services -74112 Transport-related industrial design services -74113 Furniture design services -74119 Industrial design activities n.e.c.	싱가포르는 세분류에서 산업디자인과 기타전문디자인 으로 분리
			7419 Other Specialized Design Activities	-74191 Interior design services -74192 Art and graphic design services -74193 Fashion (including accessories) design services -74194 Exhibition stand design services -74199 Other specialized design activities n.e.c.	
Australian and New Zealand - ANZSIC (The Australian and New Zealand Standard Industrial Classification)	69 professional, scientific and technical activities	692 Architectural, Engineering and Technical Service	6923 engineering design and engineering consulting service	- Boat designing service - Industrial design service	호주뉴질랜드는 세분류에서 엔지니어링디자인과 기타전문디자인 으로 분리
			6924 other specialized design services	-Commercial art service -Fashion design service -Graphic design service -Interior design service -Jewelry design service -Sign writing -Textile design service -Ticket writing	

2. 한국표준산업분류 개정 배경

2.1 한국표준산업분류 연혁 및 주요 내용

- 1964년 유엔의 국제표준산업분류(1차 개정 : 1958년)에 기초하여 한국표준산업분류 최초 제정하였음.
- 1965년과 1968년 두 차례에 걸쳐 개정작업을 추진함.
- 유엔의 국제표준산업분류 2.3.4차 개정(1968, 1989, 2007년)과 국내 산업구조 및 기술 변화를 반영하기 위하여 추가적으로 일곱 차례에 걸친 개정작업을 수행(1970, 1975, 1984, 1991, 1998, 2000, 2007년)함.
- 현행 제10차 개정 분류는 약 2년간에 걸친 개정작업을 추진하여 2017년 7월 1일부터 시행됨.

표 5 개정 연혁

연도	개정사항	디자인 분야 개정사항
1963	광업.제조업 부문 제정	
1964	광업.제조업 이외 부문 제정	
1965	제1차 개정(경제기획원 고시 제20호)	
1968	제2차 개정(경제기획원 고시 제1호)	
1970	제3차 개정(경제기획원 고시 제1호)	
1975	제4차 개정(경제기획원 고시 제5호)	
1984	제5차 개정(경제기획원 고시 제71호)	
1991	제6차 개정(통계청 고시 제91-1호)	
1998	제7차 개정(통계청 고시 제1998-1호)	
2000	제8차 개정(통계청 고시 제2000-1호)	전문디자인업 신설
2007	제9차 개정(통계청 고시 제2007-53호)	
2017	제10차 개정(통계청 고시 제2017-13호)	

2.1.1 한국표준산업분류의 실무 지침

제 10차 기준 한국표준산업분류 실무 적용 가이드북에 따른 지침은 아래와 같음.

1) 산업분류에서 사용되는 용어의 정의

- 산업: 유사한 성질을 갖는 산업활동에 주로 종사하는 생산단위의 집합

- 산업활동: 각 생산단위가 노동, 자본, 원료 등 자원을 투입하여, 재화 또는 서비스를 생산 또는 제공하는 일련의 활동과정
- 산업활동 범위: 영리적, 비영리적 활동이 모두 포함되나, 가정 내 가사 활동은 제외
- 산업분류: 생산단위(사업체단위, 기업체단위 등)가 주로 수행하는 산업활동을 분류 기준과 원칙에 맞춰 그 유사성에 따라 체계적으로 유형화 한 것
- 산업분류: 경제적 특성이 동일하거나 유사성을 갖는 산업활동의 집합(Group)

2) 분류기준

- 산출물(생산된 재화 또는 제공된 서비스) 특성(디자인업은 여기에 해당)
- 산출물의 수요처(다른사업체에 판매 또는 최종 소비자에게 판매)
- 투입물 특성(원재료, 생산 공정, 생산기술 및 시설)
- 생산활동의 일반적인 결합형태

3) 생산단위 활동형태

- 주된 산업활동: 생산된 재화 또는 제공된 서비스 중에서 부가가치(액)가 가장 큰 산업활동
- 부차적 산업활동: 주된 산업활동 이외의 재화 생산 및 서비스 제공 활동
- 보조 활동 : 생산단위 내부에서 생산활동 지원을 위해 사용되는 비내구재 또는 서비스를 제공하는 활동

4) 산업분류 결정방법

- 생산단위 산업활동은 그 생산단위가 수행하는 주된 산업활동(판매 또는 제공되는 재화 및 서비스) 종류에 따라 결정
- 이러한 주된 산업활동은 산출물(재화 또는 서비스)에 대한 부가가치(액)* 크기에 따라 결정되어야 하나, 부가가치(액) 측정이 어려운 경우에는 산출액 등에 의해 대체한 기준을 합리적으로 적용하여 결정
- 상기 원칙에 따라 결정하는 것이 적합하지 않을 경우에는 그 해당 활동의 종업원 수 및 노동시간, 임금 및 급여액 또는 설비의 정도에 의하여 결정

- 단일사업체 보조단위는 그 사업체의 일개 부서로 포함하며, 여러 사업체를 관리하는 중앙 보조단위(본부, 본사 등)는 별도의 사업체로 처리

5) 산업분류 적용원칙

- 생산단위는 산출물뿐만 아니라 투입물과 생산공정 등을 함께 고려하여 그들의 활동을 가장 정확하게 설명한 항목에 분류
- 복합적인 활동단위는 우선적으로 최상급 분류단계(대분류)를 정확히 결정하고, 순차적으로 중.소.세.세세분류 단계 항목을 결정(Top-Down 방식)
- 산업활동이 결합되어 있는 경우에는 그 활동단위의 주된 활동에 따라 분류
- 수수료 또는 계약에 의하여 활동을 수행하는 단위는 동일한 산업활동을 자기계정과 자기책임 하에서 생산하는 단위와 같은 항목에 분류
- 용역으로 동일한 종류의 디자인을 수행할 경우 해당 디자인을 자기 콘텐츠로 생산하는 단위와 같은 항목에 분류(59111 영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작업)

2.1.2 한국표준산업분류의 실무지침의 시사점

- 올바른 분류를 위해서는 산업활동의 정의가 필요하며 해당 산업활동에서의 산출물 또는 투입물 특성에 따라 분류를 달리할 수 있다. 하나의 생산단위가 다양한 산업활동을 수행할 경우 주된 산업활동의 종류에 따라 결정된다.
- 디자인서비스와 관련하여 용역으로 디자인을 수행할 경우에는 해당 산출물을 자기 콘텐츠로 생산하는 단위와 같은 항목에 분류한다. 따라서 영화, 애니메이션 등은 해당 콘텐츠 제작업종에 분류하는 것이 타당하다.

2.2 11차 한국표준산업분류 개정

'한국표준산업분류 제11차 개정 1차 조장안 작성결과 및 의견수렴 계획'에 따르면 그 개정 배경과 방향성, 개정 조정안 평가기준은 다음과 같음.

2.2.1 11차 개정 배경

- 4차 산업혁명 기술 산업, 신성장 및 융복합 산업 등과 관련한 경제분류 및 통계개발 수요가 2020년 이후 지속적으로 증가함.

- 정책지원을 위해 관계부처 합동으로 추진되는 국정과제, 주요 정책과제 관련 KSIC 등 경제분류 개정.개발 수요가 급증함.
- 한국표준산업분류에 기반한 신성장 산업 부문 특수분류 개발 수요도 정부 부처, 관련 단체 등을 중심으로 계속적으로 제안됨.
- 신산업 관련 정책의 반영

  - 로봇산업 선제적 규제혁신 로드맵(2020.10.)
  - 서비스산업 코로나19 대응 및 중장기 비전ㆍ전략(2021.2.)
  - 빅3(AI, Bio, 시스템반도체, 미래차) + 인공지능 인재양성방안(2021.4.)
  - VR/AR 규제혁신 로드맵(과기부, 2020년)

2.2.2 개정 방향성

- 유엔의 ISIC(International Standard Industrial Classification) 4.0 분류체계를 준용하는 상황에서 국내 경제변화를 반영한 개정임을 고려하여 소분류 이하 하위분류 중심으로 개정작업을 추진함.
- 서비스업 등을 중심으로 진행되고 있는 국내 산업구조 변화상, 4차 산업혁명 기술산업 등 신성장산업을 반영한 분류 세분화 등을 적극 검토함.
- 정책 관심 분류, 제10차 개정 이후 수집된 다수 민원사항 및 각종 규제개선 건의사항 중 수용.중장기 검토과제 관련 반영 여부를 적극 검토함.
- 2017년 이후, 4차 산업혁명 기술산업 등 신성장산업 관련 신규 국가승인통계에서 파악된 개별 분류체계도 KSIC 편입 여부를 검토함.
- (ICT 융합산업) 암호산업, O2O산업, VR · AR산업, 스마트미디어산업, 전자문서산업, 데이터산업, 클라우드산업, 블록체인산업, 사물인터넷산업 등을 반영함.
- (기타 신성장산업) 종자산업, 물산업, 관광산업, 에너지기술산업, 항노화산업 등- [구조변화 반영] 최근 통계시계열 변화 추세, 특수분류 제 · 개정 현황, 통계작성 승인 추이 등에서 파악된 국내 경제구조 변화상을 반영함.

2.2.3 개정 조정안 평가기준

1) 정량기준

- 최근 5년간의 산업 규모 및 전문화율.포괄률 수준 등을 비교. 평가 하여 분류 세분.통합 등을 위한 정량적 기준으로 적용
- 규모 평가: 경제총조사 등 관련 통계 시계열 분석을 통해 분류 단계별 사업체 수, 종사자 수, 매출액 등에 대한 규모 수준을 비교.평가
- 통합 기준: 하향추세를 나타내고, 검토변수별로 1/4분위 범위에 속하며 분류단위별 연평균 증가율 및 기여율이 전체 평균 및 표준 값에 미달하는 분류 => 하향추세일 경우 통합
- 세분 기준: 상향추세를 나타내고, 검토변수별로 4/4분위 범위에 속하며 분류단위별 연평균 증가율 및 기여율이 전체 평균 및 표준 값을 상회하는 분류 => 상승추세일 경우 세분

2) 정성기준

- 보편성: 기존 분류체계 부합성 및 수용성(이해당사자 합의 여부 등) 수준
- 독립성: 포괄범위 명확성, 차별성(중복 가능성, 경계 기준 등) 수준
- 비교성: 국제기구 및 주요 국가 등과 비교 가능성 수준
- 계속성: 과거자료 연계성, 미래 산업 규모 안정성 수준
- 진보성: 신산업, 융 · 복합산업 등 기술 신규성, 진보성 등 수준

2.3 전문디자인업 조정안 작성 방향성

11차 개정 방향성 및 평가기준을 바탕으로 다음과 같은 방향성을 도출하였다.

- 한국표준산업분류의 소분류 이하 하위 분류를 중심으로 조정안을 작성함.
- 정량 규모 조사 데이터를 바탕으로 세분화 가능성을 검토함.
- 포괄 범위에서 다른 분야와의 중복에 대해 고려함.
- 수요 조사를 바탕으로 디자인산업 특수분류와 한국표준산업분류와의 정합성을 고려함.
- 인테리어디자인 분야와 관련한 그간의 민원사항 및 규제개선 방향 등을 반영함.
- VR·AR 등 신산업 관련된 분류를 새롭게 포함시키는 것을 고려함.

3. 디자인산업 특수분류 적정성 검토 및 개선안 마련

3.1 디자인산업 특수분류

3.1.1 2013년 제정 디자인산업 특수분류

- 2013년 산업부에서 산업디자인진흥법 제2조, 제10조의 2에 의거, '디자인산업 특수분류(안) 마련을 위한 기반연구' 시행함.
- 당시 산업구조의 변화에 따라 어플리케이션디자인, 서비스디자인 등, 신 디자인 분야가 부상함에 따라 이를 반영한 통계자료의 필요성이 대두됨.
- 전 산업내 사각지대에 있는 디자인 활용기업 추가와 디자인 업종의 세분화 및 타 업종에 있는 디자인 관련 분야를 포함하였음.
- 서비스·경험디자인 신설 등, 8개 대분류, 42개 중분류, 154개 소분류 등으로 구분한 디자인 산업 분류체계(안) 마련함.

3.1.2 2020.7월 개선안

- 급변하고 있는 디자인 산업 현황을 반영하기 위해 기존 디자인산업 특수분류의 개편을 위한 2020년 디자인진흥원 자체적으로 디자인분류체계정비 연구를 진행함.
- 표준산업분류와 디자인관련 여타 분류체계와의 호환성을 위한 체계 정리함.
- 디자인 현장의 의견을 반영하여 대분류의 명칭변경, 중분류의 구성에 대한 적절한 체계 연구를 진행함.
- 대분류에 '융합디자인'을 추가하여 9개 분야로 확대하였고, 중분류의 명칭과 하위구성을 변경함. 2013년 제정된 기존안의 소분류 단위 산업을 유지하면서 중분류의 구성을 재조정하는 방식으로 진행함.
- 각 중분류에 대한 세부 개념과 정의는 해당 분야의 소분류 사례를 예로 들어 설명하는 방식을 따랐음.
- 이 개선안은 현재 디자인산업통계조사 등에 적용되고 있지는 않으며, 제안 단계에 머물러 있음.

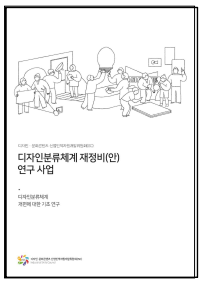
표 6 디자인산업 특수분류 개선안(2020년 7월)

대분류		중분류
제품디자인(Product Design)	제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 활동	전기/전자제품디자인(Electronics ' Machinery Design)
		생활용품디자인(Living Goods Design)
		가구디자인(Furniture Design)
		운송기기디자인(Automotive ' Transportation Design)
시각/정보디자인(Visual Communication Design)	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업 활동	정보디자인(Information Design)
		패키지디자인(Package Design)
		브랜드디자인(Brand Design)
		광고디자인(advertising design)
		편집타이포디자인(editorial, type design)
		일러스트레이션(illustration)
공간/환경디자인(Space/Environment Design)	인간의 생활환경으로서 필요한 생활공간과 환경을 안전성, 편의성 등을 고려하여 보다 기능적, 미적, 경제적으로 디자인하는 산업 활동	실내건축디자인(Interior Design)
		전시 및 무대디자인(Exhibition Design)
		환경디자인(Environmental Design)
패션/텍스타일디자인(Fashion/Textile Design)	인간의 신체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 산업 활동	의상디자인(Apparel Design)
		텍스타일디자인(Textile Design)
		액세서리디자인(Accessories Design)
서비스/경험디자인(Service/Experience Design)	사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 제품 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자경험 만족을 위한 유 、 무형의 서비스 모델을 만드는 산업 활동	서비스디자인(Service Design)
		사용자경험디자인(Experience Design)
디자인 일반(Design Context)	제품 및 서비스 등이 미적·기능적·경제적 가치를 최적화하기 위해 필요한 이론 및 정책, 법률 등 기반적 요소와 유통·전시·소비·활용 등 이와 관련된 활동	디자인 연구(Design Research)
		디자인 경영(Design Business)
		디자인 교육/정책(Design Education ' Policy)
디지털미디어/콘텐츠디자인(Digital Media / Contents Design)	다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업 활동	디지털미디어디자인(Digital Media Design)
		콘텐츠디자인(Contents Design)
		게임디자인(Game Design)
		영상디자인(Video/Film Design)
산업공예디자인(Industrial Craft Design)	문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업으로 물품을 만드는 산업 활동	금속공예디자인(Metal Craft Design)
		도자공예디자인(Ceramic Craft Design)
		섬유공예디자인(Fabric Craft Design)
		목공예디자인(Wood Craft Design)
		기타공예디자인(Other Craft Design)
융합디자인(Convergence Design)	제품과 서비스의 전반적인 생태계를 디자인할 수 있도록 기술과 인문학, 감성 등을 융합하여 디자인의 산업적 가치와 역량을 향상시키는 통합적인 디자인 활동	기술융합디자인
		인문융합디자인

3.2 디자인산업 특수분류체계 개선연구 현황

3.2.1 특수분류체계 선행연구

1) 디자인 분류체계 재정비(안) 연구사업

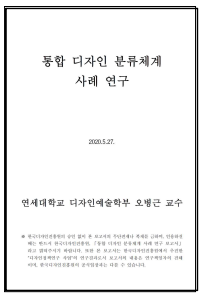


발행일: 2019. 11. 29

연구진: 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC) 김범태 사무총장, 송정현 주임연구원, 한국개발연구원 박정호 전문연구원

- 2013년의 디자인산업 특수분류에 대한 개편안을 제안함
- 대분류에 '융합디자인'이 추가된 9대 분류가 제시됨
- 2013 디자인산업 특수분류의 중,소 분류가 ‘물품’위주, 산업특화 경향이었던 반면, 이 연구사업에서는 디자인 ‘작업특성’을 중심으로 재편함 (예. ‘기계/공구디자인’ 삭제, ‘식.의약품 패키지디자인’과 ‘비 식.의약품 패키지디자인’을 ‘패키지디자인’으로 통합. ‘기능성패션디자인’을 ‘의상디자인’으로 통합)

2) 통합디자인 분류체계 사례 연구

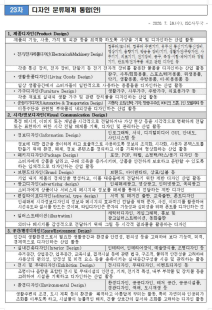


발행일: 2020. 5. 27

연구자: 연세대 오병근 교수

- 디자인산업 특수분류(융합디자인 포함) 9개 대분류에 대해, 9개 항목(디자인전문기업, 디자인활용기업, 디자이너, 협회 및 단체, 디자인교육기관/프로그램, 법/제도/규정, 공모전, 전시 및 이벤트, 정보/콘텐츠 수집원)에 걸친 구체적인 사례(기업명, 이미지 포함)를 제시함.
- 디자인일반과 융합디자인에서도 다른 대분류와 마찬가지로 사례가 제시됨.

3) 디자인분류체계통합(안)

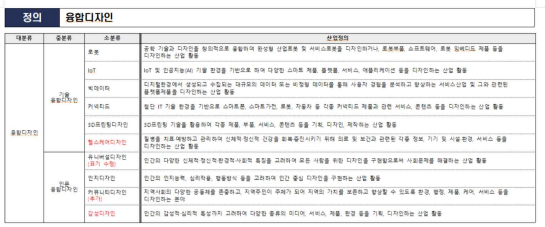


발행일: 2020. 7. 16

연구자: 디자인・문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC) 사무국

- 디자인분류체계 재정비안(2019.11)의 후속연구로, 디자인산업 특수분류의 중분류를 수정/보완함.
- 대분류 밑에 1 개의 중분류(통합디자인)만 있던 융합디자인이 '기술융합디자인'과 '인문융합디자인'의 2 개의 중분류를 갖춘 대분류 단위로 수정됨. 중분류 서술을 통해 소분류 내용을 거론함.

4) 융합디자인 재정의

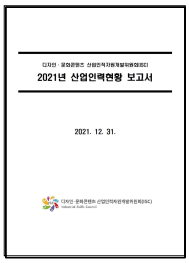


발행일: 2020. 12.

연구자: 백진경 교수 (한국디자인학회 장)

- 융합디자인의 '기술융합디자인'과 '인문융합디자인' 중분류 밑에 각각 6개와 4개의 소분류를 명시하고, 재조정한 연구.

5) 2021년 산업인력현황 보고서



발행일: 2021. 12. 31

연구자: 디자인・문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC) 진연탁 사무국장

- 2019년 이래 진행해 온 일련의 디자인분류체계 연구를 토대로, 디자인 산업 인력에

대해 전문가 심층인터뷰, 디자인산업 등을 포함한 본격적인 연구를 진행함.

- 연구결론으로, 환경변화(디지털 전환, 손쉬운 직무교육)에 따른 자격·교육훈련의 개선 방안(직무 재교육 통한 현장대응력 제고, 측정지표 도입, 훈련비 현실화)을 제시함.

6) 2022년 디자인산업통계 인사이트 연구

- 발행일: 2022. 11. 11
- 연구자: 한국행정학회

- 2016년-2020년 5개년 간 디자인산업통계의 변화 추이와 현황을 분석함.
- 연구의 시사점으로, 디자인 혁신방향 설정을 위해 디자인산업통계의 서비스 목적별 디자인 활용의 세부적 유형에 대한 체계화를 제안함.
- 특히 디자인 활용률이 높은 멀티미디어디자인, 환경디자인, 서비스디자인과 같은 미래 유망 디자인분야에 대해 디자인목적별 분류 변경의 필요를 제시함.

7) 시사점

- 처음에는 디자인 대상이 주된 분류의 기준이 되었으나 현실을 반영하기 어려운 한계점이 지적되면서 디자인 방법 및 디자인 목적 등도 분류의 기준으로 고려되기 시작함.
- 디자인산업 특수분류는 디자인산업의 성장에 따라 세분화의 방향으로 수립되었고, 분류의 명칭이나 정의에 대한 설명에서 포괄적이고 시대에 맞는 내용으로 변화하였음.
- 2013년 이후 특수분류체계 대분류 영역은 기존과 변함없이 유지되어왔으나, 2019년 이후 진행된 일련의 연구에서 '융합디자인'이 대분류에 추가됨. 그러나 '융합디자인'에 대해서는 적정성에 대한 검토가 필요함.
- 이러한 선행연구 상의 성과와 방향성을 수렴하여 본 연구에서는 2020년 7월의 개선안을 2013년 초기 제정안과 함께 비추어보며 검토할 것.

3.2.2 디자인산업 통계 항목별 분류체계 활용 현황

현재 디자인산업통계조사의 3가지 조사항목 별 디자인 분류 현황을 파악하면 다음과 같음.(출처: 통계청 통계포털 > 국내통계 > 도소매 서비스 > 디자인산업통계)

1) 중앙부처 및 지자체

- 공공부문 통계조사에는 2017년에만 특수분류체계가 활용되었고, 이후 회차 조사인 2019년부터는 활용되지 않았음.

디자인산업 통계조사 > 중앙부처 및 지자체 > 디자인활용분야(2017)	
2017	제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 공간디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 서비스디자인, 경험디자인, 산업공예디자인, 디자인인프라, 기타디자인

2) 전문디자인업체 업종별 구분

- 전문디자인업체의 업종별 통계조사에는 7차 개정 이후 현재의 표준산업통계 분류에 따라 제품디자인, 시각디자인, 인테리어디자인, 기타 패션/텍스타일디자인로 구분하고 있음.

디자인산업 통계조사 > 전문디자인업체 > 업종별 구분
제품디자인, 시각디자인, 인테리어디자인, 기타 패션/텍스타일디자인

3) 전문회사 신고별 구분

- 전문회사 신고별 구분에서는 <산업디자인진흥법> 상의 구분인 제품디자인, 포장디자인, 환경디자인, 시각디자인, 서비스디자인에 멀티미디어디자인과 종합디자인을 추가로 구분함.

디자인산업 통계조사 > 전문디자인업체 > 전문회사 신고별 구분
제품디자인, 시각디자인, 포장디자인, 환경디자인, 멀티미디어디자인, 서비스디자인, 종합디자인, 미신고

4) 전문디자인업체의 디자인 영역별 디자이너 수/디자인서비스 분야

- 전문디자인업체의 디자인 영역별 디자이너 수와 서비스하는 디자인 분야 통계에는 2013년 제정 특수분류 체계가 적용되고 있음. 2019년 조사에서 일시적으로 2020년7월 개선안이 적용된 바 있음.

디자인산업 통계조사 > 전문디자인업체 > 디자인 영역별 디자이너 수	
2018	제품, 시각, 디지털미디어, 공간, 패션/텍스타일, 서비스/경험, 서비스, 경험, 산업공예, 디자인인프라, 기타
2017	
2016	

디자인산업 통계조사 > 전문디자인업체 > 서비스 하는 분야	
2020년	제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 산업공예디자인, 디자인인프라, 공간/환경디자인
2019년	제품디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 산업공예디자인, 시각/정보디자인, 디지털미디어/콘텐츠디자인, 공간/환경디자인, 디자인일반, 융합디자인
2018년	제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 공간디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 서비스디자인, 경험디자인, 산업공예디자인, 디자인인프라, 기타디자인
2017년	

5) 전문디자인업체의 가장 필요한 디자이너 전문 분야

- 2017년 통계조사 시 전문디자인업체에서 가장 필요로 하는 디자이너 전문 분야의 파악에는 특수분류 체계에 타분야 융합디자인을 추가로 구분하였음.

디자인산업 통계조사 > 전문디자인업체 > 가장 필요한 디자이너 전문 분야	
2017년	시각디자인, 공간디자인, 제품디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스디자인, 타분야융합디자인, 경험디자인, 디자인인프라, 산업공예디자인, 환경디자인

6) 디자인활용업체 업종별 구분/ 활용분야별 구분

- 디자인활용업체의 업종별 구분과 활용분야 별 통계에는 2013년 제정 특수분류 체계가 적용되고 있음.

디자인산업 통계조사 > 디자인활용업체 > 업종별 구분/ 활용분야별 구분
제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 인테리어디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 공예디자인, 디자인인프라

7) 디자인활용업체 업종별 구분/ 디자인 활용 분야별 비중

- 2017년부터 디자인활용업체의 디자인 활용 분야별 비중 파악에 특수분류 체계가 적용되고 있음.

디자인산업 통계조사 > 디자인활용업체 > 디자인 활용 분야별 비중	
2020	제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 공간디자인, 패션/텍스타일디자인, 산업공예디자인, 디자인인프라, 서비스/경험디자인
2019	제품디자인, 패션/텍스타일디자인, 산업공예디자인, 서비스/경험디자인, 시각/정보디자인, 디지털미디어/콘텐츠디자인, 공간/환경디자인, 디자인일반, 융합디자인
2018	제품디자인, 시각디자인, 디지털미디어디자인, 공간디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스디자인, 경험디자인, 산업공예디자인, 디자인인프라, 서비스/경험디자인
2017	제품디자인, 시각디자인, 디지털미디어디자인, 공간디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스디자인, 경험디자인, 산업공예디자인, 디자인인프라, 서비스/경험디자인

8) 시사점

- 이상의 활용현황을 종합하면 다음의 표와 같다.

		디자인산업 특수분류	한국표준 산업분류	산업디자인진흥법. 한국표준직업분류
중앙부처 및 지자체		2017년에만 활용됨		
전문디자인업체 업종별 구분			O	
전문회사 신고별 구분				O
전문디자인업체의 디자인 영역별 디자이너 수, 디자인서비스 분야		O		
전문디자인업체의 가장 필요한 디자이너 전문 분야		O		
디자인활용업체 업종별 구분/	활용분야별 구분	O		
	디자인 활용 분야별 비중	O		

- 조사 대상 업체 구분의 경우 업종별, 전문회사신고별, 활용분야별로 서로 다른 분류를 사용하고 있어 유사한 통계 데이터 수집이 반복되고 통계해석에도 비효율이 예상된다. 따라서 분류체계의 정합성을 고려하여 일치시키는 방향으로 분류체계를 조정할 경우 행정적 효율성이 제고될 것으로 기대됨.
- 조사 항목 중 특수분류체계 또는 그것과 유사한 분류가 가장 많이 활용되고 있어 현재 활용되고 있는 디자인 분류 중 특수분류체계가 가장 활용도가 높은 것으로 확인된다. 2019년 융합디자인 항목이 추가되는 등 그간 특수체계 변화가 감지됨.
- 특수분류체계를 적용한 항목에서도 적용년도에 따라 분야의 명칭이 반복적으로 변화된 경우가 있다. 일례로 디지털미디어디자인(2017)->디지털미디어/콘텐츠디자인(2019)>디지털/멀티미디어디자인(2020)으로, 공간디자인 분야의 경우에도 ‘공간/환경디자인’과 ‘공간디자인'의 혼재함이 확인되어 적절한 명칭 검토가 필요함.

3.3 전문가 의견수렴 및 수요조사

3.3.1 전문가 서면인터뷰

1) 인터뷰 진행 개요

- 기간: 2022년 11월 25일~12월 2일
- 참여자 및 인터뷰 진행자

표6 전문가 인터뷰 참여자 목록

분야	참여자		담당	인터뷰	FGI
공간/환경디자인	홍태의	나인환경디자인 대표	이지영	서면인터뷰	
	이현성	홍익대 교수 공공디자인학과	이지영	서면인터뷰	참석
	허혁	디자인 투모로우 대표 실내건축가협회 회장	이지영	대면인터뷰	
제품디자인	정석준	고스디자인	연명흠	서면인터뷰	
시각/정보디자인	김성천	CDR 대표	오병근	서면인터뷰	
	이창호	샘파트너스 대표	오병근		참석
	안혜신	풀무원디자인센터장	오병근	서면인터뷰	
디지털미디어/콘텐츠디자인	권기석	앰버린 이사	이병학	서면인터뷰	
서비스/경험디자인	전성진	PXD 이사	이병학	서면인터뷰	
	이경미	사이픽스 대표	연명흠	서면인터뷰	
패션/텍스타일디자인	김숙진	세종대 교수	오병근	서면인터뷰	
	김윤희	한국패션디자인학회장	오병근	서면인터뷰	
산업공예디자인	김지원	한국공예디자인문화진흥원 실장	연명흠	서면인터뷰	참석
디자인일반	조창규	알마덴리서치 대표	연명흠	서면인터뷰	
	양대영	케이스텟리서치	이병학	서면인터뷰	참석

2) 인터뷰 질문

다음과 같이 분류의 명칭 및 정의를 중심으로 3가지 공통 질문을 작성하고 그 외 개별 분야별 질문을 추가로 작성함

표7 전문가 인터뷰 질문

질문번호	질문대상자		질문문항
Q1	모든 인터뷰 대상		OO디자인 분야 대분류 명칭과 정의는 적정하게 설정되어 있습니까?
Q2			OO디자인 분야 중분류 명칭과 정의 및 예시는 적정하게 제시되어 있습니까?
Q3			디자인산업 특수분류가 해당 산업현장의 현실에 합당하다고 생각하십니까? OO디자인 분야의 특성을 잘 반영하고 있다고 생각하십니까?
Q4	공간디자인	이현성 허혁	한국표준산업분류의 '인테리어디자인업'에 환경디자인 분야를 통합하는 것이 적합하다고 생각하십니까? 실내디자인과 환경디자인을 통합한 명칭으로 '공간디자인' 혹은 '공간환경디자인'이 적절하다고 생각하십니까?
	제품디자인	정석준	제품디자인 분야에 산업공예디자인, 서비스/경험디자인을 함께 묶어 한국표준산업분류의 '제품 디자인업'으로 통합하는 것에 대해 적합하다고 생각하십니까?
	산업공예디자인	김지원	
	서비스·경험디자인	전성진	융합디자인에 대해서는 연구팀 내/외부에서 필요성 또는 내용에 대해 여러 논의가 있습니다. pxd와 관련되지 않을 수 있지만 어떻게 생각하시는지 궁금합니다
	디자인일반	조창규	디자인인프라(또는 디자인일반)가 한국표준산업분류의 '전문디자인업'에 포함되어 있지 않은데, 표준산업분류체계에 포함할 수 있는 방법은 있을까요?
	디지털미디어디자인	권기석	현재 해당 디자인 분야의 전망에 대해 말씀해주실 수 있을까요?

2) 수렴된 인터뷰 대상자 의견 종합

제품디자인

- '특수분류-제품디자인'은 표준산업분류 체계에서 '제품디자인'으로 그대로 유지하는 것이 타당하며, 이에 대한 이견은 없음.
- 제품에 대한 개념과 산업상황이 변화(디자이너에게 설계력 못지않게 기획력이 요구됨. 전문디자인업체의 업무가 사출몰딩을 전제로 한 설계 용역이 아니라 자체 브랜드사업화로 확장됨. 3D프린팅 등 제조민주화 기술로 인해, 시제품이 곧바로 양산품이 될 수 있음 전문가인터뷰-김지원)하고 있음에 주목해야 하며, 산업분류를 '결과물'이 아닌 '과정' 중심으로 재편해야 한다는 의견이 수렴되었음.

- 이러한 의견은 고려할 수 있으나 표준산업분류나 디자인산업 특수분류에 반영하기는 적합하지 않다고 판단됨.

산업공예디자인

- '특수분류-산업공예디자인'은 표준산업분류 체계에서 '제품디자인'에 속하는 것으로 보는 것이 타당함 (제작방식의 차이에도 불구하고 소비자로서는 '하드웨어 제품'으로 받아들이게 됨)
- 명칭에서 '산업'이라는 용어가 혼란을 줄 우려가 있어, '공예디자인'으로 수정함이 타당함. (근거: 전문가 인터뷰-김지원)

시각디자인

- 기존 시각디자인분야에서 다룬 디지털미디어 디자인은 미디어의 변화로 인한 명칭이 생겼을 뿐 시각디자인에서 다루는 것으로 봐야 한다는 의견이 있음.
- 특수분류 - 시각디자인 대분류의 명칭은 시각정보디자인보다 기존 명칭인 시각디자인(visual communication design)이 적절하다고 판단됨.
- 시각디자인 대분류에 대한 개념과 정의가 모호하여 산업에 매칭되고 이해되기 쉽게 정리가 필요함.
- 중분류의 예시분야는 현재 산업활동과 맞지 않은 부분에 대한 검토와 조정이 필요함.
- 2020년 특수분류 연구에서 추가된 융합디자인은 그 개념이 모호하고 기존 다른 분야에 중복되며, 용어가 디자인의 방법적 개념으로 분류체계 포함은 적절하지 않아 보임.

디지털미디어 디자인

- 증강 및 실감디자인이라는 중분류가 필요함.
- 게임디자인 이외에 전시콘텐츠 쪽이 필요함.
- 웹디자인은 해당 디자인 분야에서 가장 역사도 오래되었고 대표적인데도 불구하고 독자적 중분류가 없는 것이 특이함.
- 시각디자인으로 통합되기 보다는 게임, 웹, 실감 등 디지털미디어 분야에서 굵직한 부분들은 사람들이 그렇게 바라보기도 하고 구분해 주는 것이 적절함.

공간디자인

<디자인산업분류_특수분류에 관한 의견>

- '공간디자인'이라는 명칭에 비하여 '공간환경디자인'이 실외영역을 다루는 환경디자인의 입장에서는 산업특성을 잘 반영하고 있는 명칭임.
- 그러나 전통적인 인테리어디자인과 환경디자인 영역을 통합한 명칭으로서, '공간디자

인', 또는 '공간환경디자인'은 양측의 산업적 특성을 모호하게 만드는 측면이 있음.

- 환경디자인 산업의 실체는 인공 건조환경에 대한 디자인을 다루는데, 이는 '친환경' 디자인의 의미와 혼선이 있을 수 있으므로 '공간환경디자인'으로 명명하는 것이 built environment를 지칭하는데 더 적합함.
- 현재의 중분류 체계는 디자인의 대상을 중심으로 분류되어 최근 증가하고 있는 공공분야의 계획 중심의 디자인 활동, 사회문제해결을 위한 활동, 행정서비스 개선의 디자인 활용에 대한 수요를 반영하기에는 아쉬움이 있음.
- 분야의 정의에 있어 단순 시공 및 관리행위와 명확히 구분될 수 있도록 조사, 기획 및 계획, 설계, 컨설팅 단계가 전문디자인 활동으로 구분될 수 있도록 적시하여야 함.

<표준산업분류에 관한 의견>

- 특수목적 분류와 달리 표준산업분류에는 '인테리어디자인업'으로 명시되어 특수목적분류 상의 '공간환경디자인'을 포함하지 못하는 문제가 있음.
- '인테리어디자인업'을 '공간/환경디자인업'으로 통합하여 둘의 정합성을 맞출 수 있음.
- 기존 실내디자인 산업계를 통칭하는 용어로 '공간디자인' 혹은 '공간/환경디자인'을 수용할 수 있을지는 의견수렴이 필요.

패션/텍스타일디자인

- 패션/텍스타일디자인 분야 명칭과 정의는 전반적으로 적절하다는 의견을 제시함.
- 패션 분야 중에 헤어, 메이크업, 네일 디자인 등 미용분야가 빠져있는데 패션 엑세사리와 함께 산업적 비중이 크므로 중분류에 추가되는 것을 고려해야 함.
- 그러나 기존 표준산업분류에 미용산업 세분류(9166) 이용 및 미용업에 두발미용업, 피부미용업, 기타 미용업 등의 세세분류에 포함되어 있어, 이 분야를 디자인분야로 신규 추가하는 것에는 추가 검토가 필요함.

서비스/경험디자인

- '특수분류-서비스/경험디자인'은 표준산업분류 체계에서 독자적인 분야로 세분화하는 것이 타당함 서비스/경험디자인 분야를 기타로 분류하거나, 다른 디자인분야에 포함되는 것으로 분류하기에는 그 규모가 충분히 크고 산업계에서도 독자적인 분야로 인식하고 있음. 또한, 특정 디자인분야에 속하는 것으로 분류를 하면 그 특정 디자인분야가 과대해지는 문제점이 있음. 이에 대한 전문가 의견은 일치함.
- 서비스/경험디자인의 명칭에 대해서는 '서비스/사용자경험디자인' 또는 '서비스/UX디자인'으로 개칭하자는 의견이 있기도 함.
- 서비스/경험디자인의 일부는 디자인인프라의 디자인기획, 디자인연구 분야와 중첩될

수 있음. 표준산업분류에서 디자인인프라를 어떻게 분류할 것인가에 따라 종합적으로 판단해야 함.

- ‘융합디자인’ 분류는 적합하지 않아 폐기하는 것이 좋다는 것이 대다수 의견임.

디자인인프라(디자인일반)

- 현재 ‘특수분류-디자인인프라’는 디자인모형, 디자인연구개발, 기타디자인서비스의 3대 중분류로 나뉨.
- 현재 디자인인프라의 디자인산업 특수분류와 한국표준산업분류의 현황은 아래 표와 같음.
- 디자인인프라를 표준산업분류 체계로 재편할 경우, 디자인모형(8-1)과 디자인기획(8-2-1) 등 일부는 전문 디자인업(732)에 재편할 수 있으나, 그 외의 상당수는 포함하지 않는 것이 타당함.

표 24 디자인인프라의 디자인산업 특수분류와 한국표준산업분류 대조표

디자인산업 특수분류				한국표준산업분류	
분류코드	대분류명	중분류명	소분류명	분류코드	분류
8-1-1	디자인인프라(디자인기반기술)	디자인모형	디자인목업 및 모형 제작	29294, 33932	금형, 모형
8-1-2			컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)	63999	그외 기타 정보서비스업
8-2-1		디자인연구개발	디자인 기획	71531	경영컨설팅업
8-2-2			디자인연구 및 출판	58113, 701**, 702**, 729**, 902**	일반 서적 출판업, 의학 및 약학 연구개발업, 기타 공학 연구개발업, 자연과학 및 공학 융합 연구개발업, 경제 및 경영학 연구개발업, 기타 인문 및 사회과학 연구개발업, 물질 성분 검사 및 분석업, 도서관 및 기록 보존소 운영업, 독서실 운영업, 박물관 운영업, 사적지 관리 운영업, 식물원 및 동물원 운영업, 자연공원 운영업
8-3-1		기타디자인서비스	법률서비스	71101, 71102	변호사업, 변리사업
8-3-2			행정서비스	71532, 84114, 84229	경영컨설팅업, 재정 및 경제정책 행정, 기타 산업 진흥 행정
8-3-3			교육서비스	751**, 852**, 855**, 856**	고용 알선업, 임시 및 일용 인력 공급업, 상용 인력 공급 및 인사관리 서비스업, 중학교, 일반 고등학교, 공업 특성화 고등학교, 기타 특성화 고등학교, 일반 교과학원, 방문 교육학원, 온라인 교육학원, 미술학원, 기타 기술 및 직업 훈련학원
8-3-4			디자인 마케팅 및 유통	451**, 452**, 461**,	자동차 판매업, 자동차 부품 및 내장품 판매업, 상품 중개업, 생활용품 도매업, 기계장비 및 관련 물품 도매업, 무점포 소매업

				464**, 465**, 467**, 471**, 478**, 479**	
8-3-5			디자인 관련 기관	9411, 9491, 9499	산업 및 전문가 단체, 기타 협회 및 단체
8-3-6			기타 산업회사 본부	71519	기타 산업 회사본부

3.3.2 전문가 포커스그룹인터뷰(FGI)

- 일시: 2022.12.9 목 오후 16시(86분 진행)
- 장소: 역삼역 토즈
- 참여자

디자인진흥원: 이경순, 연선경

연구진: 이병학, 오병근, 이지영, 연명흠

전문가 패널: 김지원(공예문화진흥원), 이현성(홍익대학교), 양대영(케이스탯리서치), 이창호(샘파트너스)

그림 2 F.G.I. 진행 모습

표8 F.G.I. 의견수렴을 위한 특수분류 체계 개선안 1차(2022년 12월)

대분류	중분류	
제품디자인(Product Design) 하드웨어 제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 활동	전기/전자제품디자인 (Electronics&Machinery Design)	컴퓨터/모니터, 컴퓨터 주변기기, 유무선 통신기기/통신장비, 영상기기, 음향기기, 방송용 장비/기기, 생활가전/주방가전, 사무기기, 의료기기, 전기장비, 공구, 측정·시험·제어/기타 정밀기기, 반도체/전자부품 제조 관련 디자인 등 각종 통신 장치, 전자 장비, 단말기 등 전기 전자적 장비를 활용한 물품을 디자인하는 산업 활동
	생활용품디자인 (Living Goods Design)	완구, 사무/회화용품, 스포츠/레저용품, 위생용품, 악기, 생활용품, 주방용품, 이·미용용품 등 일상 생활공간에서 소비자들이 일반적으로 사용하는 용품들을 디자인하는 산업 활동
	가구디자인 (Furniture Design)	생활가구, 사무가구, 주방가구, 의료용가구 등 각종 재료로 실내외 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
	운송기기디자인 (Automotive & Transportation Design)	자동차, 요트/선박, 기차, 항공/우주선, 바이크, 드론, 1인 모빌리티 등 이동수단과 관련된 부속물의 내외장을 디자인하는 산업 활동
시각디자인(Visual Communication Design) 특정 메시지 또는 개념을 전달하거나 복잡한 정보를 명확히 하고 시각적 정체성을 드러나게 하기 위해 주로 시각적 커뮤니케이션의 생산을 계획, 설계 및 관리하는 산업활동	정보디자인 (Information Design)	인포그래픽, 서식, 웹, GUI, 안내도, 사인시스템 등 정보의 접근이 용이하고 효율적 사용을 위해 환경, 매체, 정보 콘텐츠를 정의하고 기획하여 정보를 디자인하는 산업 활동
	패키지디자인 (Package Design)	포장, 라벨, 쇼핑백/박스/용기 디자인 등으로 상품을 알리며, 안전하게 보호하고 운반할 수 있도록 디자인하는 산업 활동
	브랜드디자인 (Brand Design)	브랜드 상징, 로고, 어플리케이션 디자인 등으로 기업이나 제품, 서비스 등의 정체성을 정립하고 전달하기 위한 시각언어와 체계를 구축하는 디자인하는 산업 활동
	광고디자인 (Advertising Design)	인쇄매체광고, 인터넷광고, 영상광고, 옥외광고, POP 등의 매체를 통해 상품이나 서비스의 메시지와 정보 전달을 위한 디자인 산업 활동
	편집타이포디자인 (Editorial, Type design)	서적 및 매거진, 홍보물의 인쇄출판과 전자출판. 정보와 메시지의 효과적인 전달을 위해 매체 특성에 맞게 문자와 이미지를 활용하여 시각적 질서를 만드는 것이며, 타이포디자인은 문자의 기능성과 심미성을 위해 폰트를 디자인하는 산업 활동
	일러스트레이션 (Illustration)	캐릭터, 게임그래픽, 홍보 및 광고 일러스트레이션, 동화출판. 메시지나 의미, 스토리를 감성적으로 전달하기 위해 그림 등, 시각적 표현을 디자인하는 산업 활동
공간/환경디자인(Space/Environment Design) 인간의 다양한 활동을 지원하는 실내공간과 실외환경을 조성하기 위한 기획 및 공간계획과 마감재, 가구, 조명 등의 구성을 고려한 설계를 수행하고 관리하는 산업활동	실내건축디자인 (Interior Design)	거주 및 생산, 사회, 문화활동을 수용할 수 있도록 실내 구성요소들의 질서와 조화를 고려한 실내공간의 기획, 계획, 설계를 수행하고 이를 위한 조사, 시공, 사후 관리 등을 지원하는 산업활동.
	전시 및 공간연출 (Exhibition and Production Design)	조명이나 음향을 포함한 전시 및 무대시설과 같은 이동 또는 비상설 공간의 연출을 고려한 기획, 계획, 설계 및 이를 위한 시공, 사후 관리 등을 지원하는 산업활동
	환경디자인 (Environmental Design)	공중의 활동과 여가의 수용 및 경관 구성요소의 질서와 조화를 유도할 수 있도록 실외환경을 기획, 계획, 설계를 수행하고 이를 위한 조사, 시공, 사후 관리 등을 지원하는 산업활동.
패션/텍스타일디자인(Fashion/Textile Design) 인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제	의상디자인 (Apparel Design)	패션디자인(남성복, 여성복, 유아동복, 스포츠웨어, 이너웨어 등), 전통복식디자인 등 의복을 위해 직물을 재단.재봉하여 제작하는 디자인 산업활동

품 또는 서비스를 만드는 산업 활동	텍스타일디자인 (Textile Design)	어패럴텍스타일디자인, 인테리어텍스타일디자인 등 각종 직물의 짜는 무늬, 편물, 자수, 프린트 무늬 등을 디자인하는 산업활동
	액세서리디자인 (Accessories Design)	주얼리디자인, 패션소품(안경, 모자, 시계, 신발, 가방 등) 디자인, 기타 액세서리디자인 주얼리, 패션소품 등을 디자인하는 산업활동
서비스/경험디자인(Service/Experience Design) 사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 제품 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자경험 만족을 위한 유 、 무형의 서비스와 결과물을 만드는 산업 활동	서비스디자인 (Service Design)	보건의료, 여가/레저 서비스, 교육서비스, 소셜 디자인, 커뮤니티디자인, 공공행정서비스 등 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업발굴을 위한 디자인 산업 활동
	사용자경험디자인 (Experience Design)	UI, UX, CX, BX, PX, HCI, 인터랙션 디자인 등 각종 제품에서 필요한 상품전략과 인터페이스요소를 창작하는 디자인 산업 활동
디자인 일반(Design Context) 디자인 작업에 선행하여 진행되는 인문/사회/기술/통계적 선행 연구 단계로서, 사용자 중심의 잠재 니즈 및 디자인 컨셉 도출을 위한 과정 및 이러한 작업의 프로세스 및 방법론에 대한 연구	디자인 연구 (Design Research)	연구/출판, 문화, 역사, 트렌드, 통계, CMF 등 다양한 디자인 관련 유물을 수집하거나 디자인 활동을 체계적으로 이론화하는 디자인 연구 활동
	디자인 경영 (Design Business)	경영, 마케팅/유통, 평가, 컨설팅 등 디자인 결과물을 기획하고, 이를 대중들에게 홍보 및 유통하는 과정을 지원하는 디자인 관련 경영 활동
	디자인 교육/정책 (Design Education & Policy)	디자인 교육, 디자인 정책, 디자인 법률, 디자인 특허 등 디자인 관련 컨텐츠를 대중 혹은 전문가에게 교육하는 모든 교육 활동 및 디자인 관련 정책을 수립하고 디자인 결과물의 지적재산권과 관련된 법률 서비스를 지원하는 디자인 기반 산업 활동
디지털미디어/콘텐츠디자인 (Digital Media/Contents Design) 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업 활동	디지털미디어디자인 (Digital Media Design)	웹사이트, 어플리케이션, 키오스크 등 실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용해 다양한 디지털미디어의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	실감 콘텐츠 디자인	박람회, 공항, 대합실, 미술관, 박물관 등의 전시장에서 AR/VR/MR 등 기술을 기반으로 실감할 수 있는 콘텐츠를 기획, 디자인, 제작하는 산업활동
	게임디자인 (Game Design)	온라인/모바일게임, VR/AR/MR 게임 등 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 컨텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
	영상디자인 (Video/Film Design)	광고영화/비디오물, 일반영화, 방송프로그램 영상디자인, 모션그래픽스, 미디어 아트 등 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
산업공예디자인(Industrial Craft Design) 문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업으로 물품을 만드는 산업 활동	금속공예디자인 (Metal Craft Design)	금속단조, 금속압형, 금속주조, 비철금속주조 등 의 방법으로 완제품 또는 반제품 상태의 장신구,조명 등을 각종 금속 조형물을 디자인하는 산업 활동
	도자공예디자인 (Ceramic Craft Design)	도자디자인, 건축도자디자인 등 생활에 필요한 도자장식용 조형디자인 산업 활동
	섬유공예디자인 (Fabric Craft Design)	자수디자인, 매듭디자인, 염색디자인, 직조디자인 등 직물을 염색하거나수작업을 통해 가공하는 디자인 산업 활동
	목공예디자인 (Wood Craft Design)	대목디자인, 소목디자인 등 목재를 이용한 한옥 구조물을 포함한 세간 및 도구, 문구 등를 비롯한장식용 제품등 다양한 목제품을 디자인하는 산업 활동
	기타공예디자인 (Other Craft Design)	나전·칠공예, 석공예, 유리공예, 가죽공예, 지물공예 등 금속, 도자, 섬유, 목재를 제외한 나전, 칠공예, 유리, 가죽, 지물, 석공 등 여타 재료를 활용해 가공품을 디자인하는 산업 공예디자인활동

1) 디자인일반의 명칭 관련 인사이트

- 디자인일반의 모호함에 비해 산업 규모는 비중이 매우 큼.
- 디자인일반에 디자인정책이라는 이름을 쓰면 경영, 연구, 교육 등을 포괄할 수 있음.
- 디자인전문기업이 디자인기획 및 보고서 작성 등의 해당 용역을 수행하는 빈도가 늘고 있으므로 디자인일반의 중소분류(예시)도 포함될 필요가 있음.
- 디자인전략이나 기획이라는 말도 디자인일반의 명칭으로 적합함.
- 디자인인프라에는 경영 교육 정책 이외에도 많은 것들이 들어가기 때문에 명칭에서 너무 제한적이면 사용이 어려움.
- 현재 사용 중인 디자인인프라는 특정한 분류를 지칭하기보다는 디자인 분류에 속하지 않는 나머지의 개념으로 사용되고 있음.

2) 특수체계 서면인터뷰 반영 개선안 관련

- 상품전략이라는 말보다 서비스전략이라는 말이 적합함.
- 실감미디어의 경우 표현이 너무 생소한 감이 있음.
- 유니버설 디자인, 친환경 디자인, 공공디자인 등도 분류체계에 포함되길 바람.
- 산업분류에 매칭하여 디자인일반의 중분류를 다양하게 늘려주는 것도 방안이 될 수 있음.
- 산업공예 보다는 그냥 공예 또는 결을 맞추어 공예디자인으로 하는 것이 바람직함. 공예에서 산업이라는 워딩은 혼란을 야기할 수 있음.
- 2020년 7월 개선안의 경우 해당 업종매칭 및 소분류를 고려하지 않아 그래서 통계조사의 활용도가 낮은 안임.
- 특수 분류 내의 소분류 매칭을 더욱 정확하게 개선하는 연구도 필요함.
- 산업분류 기준으로 국가 정책결정 등이 이루어지기 때문에 의도적으로 디자인 분류를 다양하게 잡아가는 것이 좋음. 디자이너의 역할 변화 등을 고려하여 디자인 기획, 전략, 컨설팅 같은 부분의 포함도 고려되길 바람.
- 타분야의 시스템을 만드는 서비스도 일종의 디자인을 하는 것이기 때문에 현재 학술연구용역으로 분류되는 이러한 활동을 포괄할 수 있는 분류가 필요함.

3) 한국표준산업 분류체계 조정안 관련하여

- 가장 현실적인 안은 큰 흐름을 바꾸지 않고 4가지를 8가지와 매칭시키는 것.
- 현재 특수분류 8가지는 한국표준산업분류의 업종분류들과 매칭되어 있기 때문에 특수분류를 개선할 때에도 해당 업종의 코드가 포함될 수 있도록 고려가 필요.
- 아직까지는 디자인 외부에 있는 분류도 디자인 내부로 들어가고자 하는 수요가 있음. 이를 파악하는 작업이 필요.
- 표준산업분류와 특수분류의 종류가 1:1로 매칭되지 않더라도 업종코드만 맞출 수 있으면 통계조사에서는 충분히 활용이 가능함.
- 세분류가 다른 상위분류, 전문디자인업이 아닌 곳에 있더라도 업종 번호만 매칭될 수 있으면 통계 조사에서 파악이 가능함.
- 서비스경험디자인은 결과물을 예상할 수 없기 때문에 차라리 연구 개발 업종에 포함되는 것이 적절함.
- 인테리어디자인의 경우 현재 존재하는 명칭을 변경할 경우 기존 산업을 유지하던 분야의 반발이 예상됨.
- 산업분류 상의 전문디자인 분류가 특수분류와 호환되면 다른 통계조사와도 호환성이 생겨 정부차원에서 다양하게 결과를 활용할 수 있음. 이를 통해 행정적 자원의 이중소비를 방지할 수 있음.
- 디자인인프라를 해체해서 다른 맞는 분야에 넣어주는 것도 방편이 될 수 있음.
- 디자인인프라의 실체가 따로 분류를 잡아줄만하냐의 여부를 조사할 필요가 있음.
- 다양한 분류 체계의 옵션을 폭넓게 제시할 필요도 있음.
- 자주 분류체계를 변경할 수 없기 때문에 앞으로 유망한 분야는 미리 수용할 수 있도록 미래성을 고려해야 함.
- 디자인 산업 환경이 계속 바뀌기 때문에 디자인 분류 전환에 대한 로드맵을 구상하고 체계적으로 한 단계씩 이루어 나가는 것이 현실적인 대응이 될 수도 있음.
- 디자인 분류를 너무 세세하게 늘어놓았다가 분야마다 규모가 축소될 것처럼 보이게 되면 개정 수용이 어려워질 수도 있음.

3.3.3 공간/환경분야 인뎁스 인터뷰

- 일시: 2022.12.12 월 / 오전 10시30분-12시
- 장소: 서울 송파구 디자인투모로우 사무실

- 인터뷰 진행: 이지영
- 인터뷰 대상: 허혁 실내건축가협회 회장

1) 분류체계 상 공간디자인이라는 대분류의 적절성

1-1) 공간/환경디자인이라는 명칭의 적절성

- 공간디자인이라는 표현은 산업의 특성을 구분하기 위한 용어로써 모호함이 있음.
- 학술적 관점 혹은 행정 편의적 관점에서 실내디자인과 환경디자인을 하나의 분류로 통합하는 것은 적절하지 않음.
- 현재 표준산업 분류 상 인테리어디자인업이 공간디자인이라는 표현보다 실내디자인계를 독립된 분야로 잘 구분하고 있는 용어라 판단됨.

1-2) 분류체계 상 공간디자인이라는 대분류 정의의 적절성

- 분류를 정의할 때, 각 분야 마다의 정의에 선행하여 '전문디자인행위'에 대한 명확한 정의가 필요함.
- 시공 혹은 제작과 분리되지 않은 듯한 모호한 표현은 지양하고, 전문디자인업의 역할, 활동을 분명히 정립해야 함.
- 전문디자인업체로서 역할 정립이 선행되어야 활용업체로서 공사업과 전문디자인업체의 구분이 이루어질 수 있음.
- 산업계에서는 시공과 디자인 간 독립된 산업체로서 분리발주를 희망함.

2) 분류체계 상 중분류의 적절성

2-1) 중분류의 전체적 구분에 대한 적절성

- 실내건축디자인과 환경디자인의 가장 큰 차이점은 건축물을 중심으로 이루어지는 디자인 활동, 건축물 외의 외부환경을 중심으로 이루어지는 디자인 활동이라는 점.
- 이 특징을 가장 잘 보여주는 중분류는 건축(공간)디자인, 환경디자인, 기타디자인이라 판단함.

2-2) 실내건축디자인이라는 명칭의 적절성

- 건축가들의 설계 활동의 일환으로도 실내 영역의 디자인이 이루어지는 경우가 있기 때문에 건축영역과 실내디자인영역 간 경계를 구분하는 것이 모호한 부분이 있음.
- 이러한 관점에서 '건축'이라는 용어를 포함해야 한다는 입장과 건축사의 활동과의 구분을 위해 '디자인이'라는 용어가 더 적절하다는 두 입장이 공존하고 있음.
- 특정 명칭의 문제에 앞서 현재 KIDP의 분류 뿐 아니라 정부부처마다 사용하고 있는

용어 간에 정합성이 없는 것이 가장 큰 문제임.

2-3) 분류체계 상 실내건축디자인이라는 중분류의 정의에 대한 적절성

- 중분류에서도 디자인행위를 중심으로 정의를 내려주어야 함.
- 제작, 시공업체가 전문기업으로 오인되지 않고 활용기업으로 적절히 매칭될 수 있도록 개념의 혼돈이 없어야 할 것.
- 활용기업 파악을 위한 특수체계 정립 시 건설, 제작, 시공업이 전문디자인업과 혼란을 일으키는 부분을 구분해 내고 매칭하는 심도있는 작업이 필요함.
- 실내디자인의 대상을 단순히 건축적 마감 디자인의 관점으로 보는 것은 과거의 관점이며, 상품과 콘텐츠의 디자인, 공간 마케팅, 브랜딩 디자인의 관점으로 이행되고 있는 변화도 고려되어야 함.

3) 기타 디자인 분류체계에 대한 의견

- 전문디자인업의 영역이 확장되어가는 현실을 고려한다면 과거 산업부 영역에 포함되지 않았던 분야들과 적극적으로 소통하면서 합의를 도출하는 노력이 필요.
- 각 분야 간 이해관계를 주장하기보다는 범디자인계 간 논의를 통해 검토가 될 수 있어야함.
- 도출된 안이 다른 부처들과도 공유되면서 정합을 맞추어 나가길 희망함.

3.3.4 수요조사 결과 종합

1) 전반적인 분류체계에 대한 개선방향

- 디자인이 다양한 영역으로 세분화되고 있지만, 산업활동으로써 '디자인'이 무엇인지에 대한 공통된 정의가 선행되어야 함.
- 전문디자인업 분류(표준산업분류 상 세세분류)와 디자인산업 특수분류간 호환을 고려하여 조정이 되어야 함.
- 현재 산업활동의 특성과 이를 반영한 소분류를 고려하여 디자인산업 특수분류에서 중분류 조정이 필요함.
- 최근까지 연구에서 소분류에 대한 검토가 이뤄지지 않아 그 내용과 체계에 대한 세부적인 연구가 필요함.
- 융합디자인은 디자인전반에 적용되는 방법적 개념이므로 산업분류로 보기 어려움.

2) 분야별 개선방향

- 특수분류 중분류 명칭인 ‘환경디자인’ 이 ‘친환경’ 디자인의 의미와 혼선이 있을 수 있으므로 ‘공간환경디자인’이 더 적합하다고 판단함.
- 특수분류 중 ‘서비스/경험디자인’은 전문디자인업 분류(표준산업분류)에서 세세분류의 독자적인 분야로 세분화하는 것이 타당함.
- 디자인일반(인프라)의 경우 경영, 연구, 기획, 전략, 컨설팅 중심으로 구성함이 적절하다고 판단되며, 이를 기초로 전문디자인업 분류에 반영할 필요가 있음.
- 특수분류 중 ‘산업공예디자인’은 ‘공예디자인’으로 수정하는 것이 타당함.
- 디지털미디어 중분류 중 ‘콘텐츠디자인'은 다른 디자인 분야에서도 일반적으로 사용되기에 부적절함.
- 최근 AR/VR중심의 산업추세를 반영하여 디지털미디어 중분류에 실감미디어디자인을 추가할 필요가 있음.

3.4 최종 디자인산업 특수분류 개선안

- 2022년 본 디자인산업통계 품질개선연구에서는 2013년 제정된 특수분류 체계를 바탕으로 변화하고 있는 디자인 산업 현황을 반영한 개편을 위해 2020년 추진된 바 있는 <디자인분류체계정비 연구>의 결과를 토대로 최종 특수분류 체계 개선안을 정리하는 방식으로 종합적인 디자인분류 체계를 마련하였다.
- 2020년 연구결과인 특수분류체계 개선안에 대한 각 분류별 명칭과 정의, 중분류 구분의 적절성을 검토하여 정리한 안을 1차적으로 제시, 산업현장 전문가의 의견을 반영하여 각 분야별 내용을 최종 정리하였으며, 소분류의 내용은 후속 연구를 통하여 추가 검토 및 정리가 필요하다.
- 본 개선안에서는 2020년 제시되었던 개선안의 대분류 상 융합디자인은 디자인의 특정 영역이라기보다 디자인 전체에 적용되는 방법론 차원의 개념으로 보아 포함하지 않았다.
- 공간/환경디자인분야는 수요조사결과 ‘인테리어디자인업’이 산업의 특수성을 독립적으로 구분하고 있는 용어로 파악되었으며, 최근 공공디자인 사업의 증가로 인해 공공디자인에서 큰 비중을 차지하는 환경디자인 분야의 독립성도 요구되고 있는 점을 고려하였다. 따라서 현재 공간/환경디자인 대분류에서 그 영역이 서로 다른 인테리어디자인과 환경디자인을 분리하는 방향으로 정리하였다.
- 산업공예디자인은 현장에서 보편적으로 통용되고 있는 공예디자인으로 표기하는 것이 적절하다는 의견이 있어 이를 수렴하여 명칭을 조정하였다.

3.4.1 제품디자인

- 전체적으로 2020년 7월 개선안을 준용함.
- 공예디자인이 제품디자인에 통합될 경우, 제품디자인의 중분류에 공예디자인이 추가되어야 함.
- '스포츠/레저용품'은 디자인 방식과 전개양상이 다른 생활용품과 차이가 크므로, 별도의 중분류로 독립시킬 만 하지만, 해당산업의 규모가 크지 않고, 패션/텍스타일 디자인 - 잡화디자인과의 중복 및 혼동이 우려되므로 변경하지 않음.
- 운송기기디자인 정의에서 산업활동의 결과가 부품으로 오해되지 않도록, '부속물'을 '제품'으로 바꿈.

1) 2013년 제정안

표 9 제품디자인 특수분류 2013년 제정안

대분류	중분류	
제품디자인	전기 전자 제품 디자인	의료기기디자인, 컴퓨터 및 모니터디자인, 컴퓨터주변기기디자인, 유무선통신기기 및 통신장비디자인, 영상기기디자인, 음향기기디자인, 방송용장비/기기 디자인, 생활가전 및 주방가전디자인, 사무기기디자인, 조명기기디자인, 전기장비 및 특수용도 조명등 디자인
	다목적 기계 및 공구 디자인	공구디자인, 악기디자인, 측정,시험,제어 및 기타 정밀기기디자인, 반도체 및 전자부품 제조 관련 디자인, 로봇디자인, 시계디자인
	생활/환경용품 디자인	안경 및 광학기기 디자인, 완구디자인, 스포츠/레저용품디자인, 사무/회화용품디자인, 위생용품디자인, 용기(用器)디자인, 생활용품 디자인, 종이 및 판지제품 디자인 , 화학제품,고무,플라스틱제품 디자인
	운송기기 디자인	자동차디자인, 요트/선박디자인, 기차디자인, 항공/우주선 디자인, 바이크디자인, 기타 운송기기디자인
	가구디자인	리빙가구디자인, 주방가구디자인, 의료가구디자인, 기타가구디자인
	제조업 회사본부 디자인	제조업 회사본부 디자인

2) 2020년 개선안

표 10 제품디자인 특수분류 2020년 7월 개선안

대분류	중분류	
제품디자인(Product Design) 제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화	전기/전자 제품디자인 (Electronics ' Machinery Design)	컴퓨터/모니터, 컴퓨터 주변기기, 유무선 통신기기/통신장비, 영상기기, 음향기기, 방송용 장비/기기, 생활가전/주방가전, 사무기기, 의료기기, 전기장비, 공구, 측정·시험·제어/기타 정밀기기, 반도체/전자부품 제조 관

하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 활동		련 디자인 등 각종 통신 장치, 전자 장비, 단말기 등 전기 전자적 장비를 활용한 물품을 디자인하는 산업 활동
	생활용품 디자인 (Living Goods Design)	완구, 사무/회화용품, 스포츠/레저용품, 위생용품, 악기, 생활용품, 주방용품, 이·미용용품 등 일상 생활공간에서 소비자들이 일반적으로 사용하는 용품들을 디자인하는 산업 활동
	가구디자인 (Furniture Design)	생활가구, 사무가구, 주방가구, 의료용가구 등 각종 재료로 실내외 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
	운송기기디자인 (Automotive ' Transportation Design)	자동차, 요트/선박, 기차, 항공/우주선, 바이크, 드론, 1인 모빌리티 등 이동수단과 관련된 부속물의 내외장을 디자인하는 산업 활동

2) 2022년 개선안

표 11 제품디자인 특수분류 2022년 12월 개선안

대분류	중분류	
제품디자인(Product Design) 제품의 안전성, 시장성 및 생산의 효율성, 유통, 사용 및 수리 측면 등을 고려하여 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 디자인 서비스 활동.	전기/전자 제품디자인 (Electronics & Machinery Design)	컴퓨터/모니터, 컴퓨터 주변기기, 유무선 통신기기/통신장비, 영상기기, 음향기기, 방송용 장비/기기, 생활가전/주방가전, 사무기기, 의료기기, 전기장비, 공구, 측정·시험·제어/기타 정밀기기, 반도체/전자부품 제조 관련 디자인 등 각종 통신 장치, 전자 장비, 단말기 등 전기 전자적 장비를 활용한 물품을 디자인하는 산업 활동
	생활용품 디자인 (Living Goods Design)	사무/회화용품, 위생용품, 생활용품, 주방용품, 이·미용용품, 스포츠/레저용품, 완구, 악기 등 일상 생활공간에서 소비자들이 일반적으로 사용하는 용품들을 디자인하는 산업 활동
	가구디자인 (Furniture Design)	생활가구, 사무가구, 주방가구, 의료용가구 등 각종 재료로 실내외 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
	운송기기디자인 (Automotive ' Transportation Design)	자동차, 요트/선박, 기차, 항공/우주선, 바이크, 드론, 1인 모빌리티 등 이동수단과 관련된 제품의 내외장을 디자인하는 산업 활동

3.4.2 시각디자인

- 전체적으로 2020년 7월 개선안이 시각디자인업을 포괄하고 있어 이를 준용함.
- 시각디자인 대분류 정의 설명은 시각디자인 분야 특성에 맞도록 포괄적이고 실제적인 내용으로 조정함.

- 중분류 각각의 정의 설명 및 사례는 해당 분야 실정에 맞도록 내용을 조정함.
- 기존 패키지디자인의 사례인 POP디자인은 그 특성상 광고디자인으로 이동 조정함.

1) 2013년 제정안

표 12 시각디자인 특수분류 2013년 제정안

대분류	중분류	
시각디자인	편집디자인	일반서적편집디자인, 신문/잡지편집디자인, 기타 인쇄물 편집디자인
	식·의약품 패키지디자인	농산물 가공식품 패키지그래픽디자인, 낙농품 및 빙과류 패키지그래픽디자인, 떡, 빵, 과자, 면류 패키지그래픽디자인, 기타 식품 패키지그래픽디자인, 음료 패키지그래픽디자인, 의약품 패키지그래픽디자인
	비 식·의약품 패키지디자인	화학제품 패키지그래픽디자인 미디어상품 패키지그래픽디자인
	광고디자인(인쇄매체)	신문.잡지 및 기타 인쇄물 광고디자인, 옥외인쇄물광고디자인
	기타시각디자인	일러스트레이션, 아이덴티티디자인, 캐릭터디자인, 타이포그래피

2) 2020년 개선안

표 13 시각디자인 특수분류 2020년 7월 개선안

대분류	중분류	
시각/정보디자인 (Visual Communication Design) 특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업 활동	정보디자인 (Information Design)	인포그래픽, 서식, 디지털미디어 GUI, 안내도, 사인시스템 등 정보에 대한 접근을 용이하게 하고 효율적으로 사용하도록 정보의 조직화, 시각화, 사용자 컨텍스트를 만들기 위해 환경, 매체, 정보 콘텐츠를 정의하고 이를 기획하여 형상화하는 산업 활동
	패키지디자인 (Package Design)	포장, POP, 라벨, 쇼핑백/박스/용기 디자인 등 소비자에게 상품을 알리고, 구매 의욕을 증가시키며, 상품을 안전하게 보호하고 운반할 수 있도록하는 입체적으로 디자인하는 산업 활동
	브랜드디자인 (Brand Design)	브랜드, 아이덴티티, 상표/심볼 등 기업 내지 제품의 정체성을 형성하고, 이를 대중들에게 전달하기 위한 제반 디자인 산업 활동
	광고디자인 (advertising design)	인쇄매체광고, 영상광고, 인터넷광고, 옥외광고 소비자에게 상품이나 서비스의 메시지와 정보를 매체를 통해서 전달하는 제반 디자인
	편집타이포디자인 (editorial, type design)	서적 및 매거진 출판, 교육출판, 폰트디자인. 인쇄매체 시각정보디자인의 정보와 메시지의 효과적인 전달을 위해 문자, 사진, 이미지를 활용하여 시선유도와 질서를 만드는 것이며, 타입디자인은 문자의 기능성과 심미성을 위해 폰트를 디자인하는 것
	일러스트레이션 (illustration)	캐릭터디자인, 게임그래픽, 홍보 및 광고일러스트레이션, 동화출판 의미나 메시지를 감성적으로 전달하기 위해 그림 등 시각적 결과물을 활용하는 디자인

2) 2022년 개선안

표 14 시각디자인 특수분류 2022년 12월 개선안

대분류	중분류	
시각디자인 (Visual Communication Design) 메시지나 정보, 또는 개념을 전달하기 위해 미디어 특성에 맞게 시각적 요소와 기술을 접목하여 창의적인 기획과 디자인, 관리를 통하여 합목적, 조화성의 경험을 제공하는 산업 활동	정보디자인 (Information Design)	인포그래픽, 서식, 웹, GUI, 안내도, 사인시스템 등 정보의 접근이 용이하고 효율적 사용을 위해 환경, 매체, 정보 콘텐츠를 정의하고 기획하여 정보를 디자인하는 산업 활동
	패키지디자인 (Package Design)	포장, 라벨, 쇼핑백/박스/용기 디자인 등으로 상품을 알리며, 안전하게 보호하고 운반할 수 있도록 디자인하는 산업 활동
	브랜드디자인 (Brand Design)	브랜드 상징, 로고, 어플리케이션 디자인 등으로 기업이나 제품, 서비스 등의 정체성을 정립하고 전달하기 위한 시각언어와 체계를 구축하는 디자인하는 산업 활동
	광고디자인 (Advertising design)	인쇄매체광고, 인터넷광고, 영상광고, 옥외광고, POP 등의 매체를 통해 상품이나 서비스의 메시지와 정보 전달을 위한 디자인 산업 활동
	편집타이포디자인 (Editorial, type design)	서적 및 매거진, 홍보물의 인쇄출판과 전자출판. 정보와 메시지의 효과적인 전달을 위해 매체 특성에 맞게 문자와 이미지를 활용하여 시각적 질서를 만드는 것이며, 타이포디자인은 문자의 기능성과 심미성을 위해 폰트를 디자인하는 산업 활동
	일러스트레이션 (Illustration)	캐릭터, 게임그래픽, 홍보 및 광고 일러스트레이션, 동화출판. 메시지나 의미, 스토리를 감성적으로 전달하기 위해 그림 등, 시각적 표현을 디자인하는 산업 활동

3.4.3 공간디자인

공간디자인은 두 가지 방향의 안을 다음과 같이 제시함.

개선안 A

- 2020년 7월 개선안의 대분류 '공간/환경디자인'은 유지하되 다른 디자인 분야의 세분화 수준을 고려하여 중분류에서는 2013년의 세분화 수준을 유지하면서 전체적인 포괄성을 고려해 명칭을 조정하였음.
- 최근 공공부문의 활용규모가 성장하고 있는 환경디자인 분야의 중분류가 실내디자인 분야에 비하여 상대적으로 세분화되지 않아 중분류를 더욱 세분화하여 제시함.
- 대분류 정의는 건설업 및 엔지니어링업의 서비스 차원에서 제공되는 활동과 구분된 노무단가 산정을 바라는 현장의 수요를 반영하여 기획, 계획, 설계활동임을 명시, 시공 및 제작 활동과의 구분을 강조함.

개선안 B

- 표준산업분류에서는 실내디자인에 해당하는 인테리어디자인업만이 분류되고 있고, 디자인산업 특수분류는 <산업디자인진흥법>에 따른 구분인 '환경디자인'과 실내디자인을 포괄하는 대분류 용어로 '공간디자인'을 사용하고 있지만, '공간디자인'용어에 대한 모호성에 대한 지적이 꾸준히 제기됨.
- 이에 A안과 중분류는 동일하나 대분류를 인테리어디자인과 환경디자인으로 이원화함.
- 특수분류 중분류 명칭인 '환경디자인'이 표준산업통계의 분류명칭으로서는 '친환경' 디자인의 의미와 혼선이 있을 수 있으므로 '공간환경디자인'으로 제안함.

1) 2013년 제정안

표 15 공간디자인 특수분류 2013년 제정안

대분류	중분류	소분류
공간디자인	건축 디자인	인테리어 디자인, 건축 디자인, 실내조경 디자인
	인테리어 자재 디자인	목재자재 디자인, 플라스틱자재 디자인, 금속자재 디자인, 기타 자재 디자인
	인테리어 장식 디자인	인테리어 코디네이션, 실내조명 디자인
	전시 및 무대 디자인	전시 디자인, 무대 디자인
	익스테리어 디자인	환경 디자인, 경관 디자인, 예술장식품 디자인
	토목환경 디자인	도로 및 교량 디자인, 토목환경 디자인, 토목 지질 환경 디자인
	조경 및 레저공간 디자인	조경디자인, 놀이터/공원 디자인
	건설환경 디자인	건축물 축조 디자인, 건축물 설비 디자인, 건축물 유지관리서비스 디자인
	리모델링 디자인	주거용 건축물 리모델링 디자인, 상업 및 기타 건축물 리모델링 디자인
	기타인테리어 디자인	기타인테리어 디자인

2) 2020년 개선안

표 16 공간디자인 특수분류 2020년 7월 개선안

대분류	중분류	
공간/환경디자인 (Space/Environment Design) 인간의 생활환경으로서 필요한 생활공간과 환경을 안전성, 편의성 등을 고려하여 보다 기능적, 미적, 경제적으로 디자인하는 산업 활동	실내건축디자인 (Interior Design)	인테리어, 인테리어장식, 예술장식품, 조명디자인 등 주거공간, 상업공간, 업무공간, 교육시설, 접객시설 등에 관련 법규, 구조적, 물리적 안전성을 고려하여 사용상의 편의성, 안정성 및 미적 요소 등을 충족시키는 실내공간 구성을 시공 및 관리하는 활동
	전시 및 무대디자인(Exhibition Design)	전시디자인, 무대디자인, 이벤트디자인 등 조명이나 음향을 포함한 전시 및 무대시설의 안전성, 기계, 전기적 특성, 내부 부착물 및 장치물 등을 고려하여 시설을 기획하고 디자인하는 산업 활동

	환경디자인 (Environmental Design)	환경디자인, 공공디자인, 레저 공간, 공공시설물, 경관디자인, 색채, 도시재생 등 생활주변의 조경, 도시 계획 등의 환경을 쾌적하고 아름답게 꾸미는 활동. 특히 자연미와 인공미가 조화를 이루도록 하고, 시설물의 능률적인 배치, 건물 상호간의 질서와 조화를 고려하는 디자인 활동

3) 2022년 개선안

표 17 공간디자인 2022년 12월 개선안 A

대분류	중분류	
공간/환경디자인 (Space/Environment Design) 인간의 다양한 활동을 지원하는 실내공간과 실외환경을 조성하기 위한 기획 및 공간계획과 마감재, 가구, 조명 등의 구성을 고려한 설계를 수행하는 산업활동	건축 인테리어 디자인	주거, 사무, 상업, 여객/운송, 의료, 복지, 문화/체육 등의 사용성에 적합하도록 기능성, 심미성, 안전성을 고려하여 건축물의 실내공간을 구성하기 위한 디자인을 하는 산업활동
	건축 리모델링 디자인	주거 및 상업 등의 목적을 위해 오래된 건축물 내부의 구조와 마감재, 익스테리어 요소 등을 재구성하고 사용성과 내구성을 증진시키는 목적의 디자인을 하는 산업활동
	인테리어 자재 디자인	목재, 플라스틱, 금속, 석재 및 타일 등 인테리어 자재 특성을 고려하여 마감재를 디자인하거나 마감재를 조화롭게 코디네이션 하는 산업활동
	인테리어 장식 디자인	실내조명 디자인, 조명기구 코디네이션, 창호, 도기, 철물 및 장식 소품의 코디네이션 등 소품 및 장식을 조화롭게 구성하여 실내공간의 완성도를 증진시키기 위한 산업활동
	전시/공간연출 디자인	전시 기획, 전시 연출, 전시모형 디자인, 무대 디자인, 무대 연출, VMD 디자인, VMD 연출과 같이 조명이나 음향 등을 포함하여 시설을 기획하고 디자인하는 산업활동
	토목/건설환경 디자인	환경색채, 경관조명, 도로/교량, 공사장 시설 등 토목 및 건축시설의 기능성, 심미성, 안전성을 향상시키기 위한 디자인을 하는 산업활동
	조경/레저공간디자인	조경디자인,골프장, 스키장, 수영장 등 실외 체육시설 및 유원지, 테마파크, 놀이터 등 실외 여가공간을 구성하는 디자인을 하는 산업활동
	가로경관 디자인	도시경관, 공공디자인 등 공공환경 디자인과 관련한 계획/기획 활동, 그리고 이에 의해 이루어지는 가로환경, 광장 등 공공용지를 구성하기 위한 디자인과 공공의 커뮤니티 증진을 위해 디자인을 하는 산업활동
	기타 공간/환경 디자인	기타 인테리어 디자인, 기타 환경 디자인

표 18 공간디자인 특수분류 2022년 12월 개선안 B

대분류	중분류	
인테리어디자인 (Interior Design) 인간의 다양한 활동을 지원하는 실내공간을 조성하기 위한 기획 및 공간계획과 설계를 수행하는 산업활동	건축 인테리어 디자인(Interior Design)	주거, 사무, 상업, 여객/운송, 의료, 복지, 문화/체육 등의 사용성에 적합하도록 기능성, 심미성, 안전성을 고려하여 건축물의 실내공간을 구성하기 위한 디자인을 하는 산업활동
	건축 리모델링 디자인(Remodelling Design)	주거 및 상업 등의 목적을 위해 오래된 건축물 내부의 구조와 마감재, 익스테리어 요소 등을 재구성하고 사용성과 내구성을 증진시키는 목적의 디자인을 하는 산업활동
	인테리어 자재 디자인(Interior Finishes in Design)	목재, 플라스틱, 금속, 석재 및 타일 등 인테리어 자재 특성을 고려하여 마감재를 디자인하거나 마감재를 조화롭게 코디네이션 하는 산업활동
	인테리어 장식 디자인(Interior Coordination)	실내조명 디자인, 조명기구 코디네이션, 창호, 도기, 철물 및 장식소품의 코디네이션 등 소품 및 장식을 조화롭게 구성하여 실내공간의 완성도를 증진시키기 위한 산업활동
	전시/공간연출 디자인(Exhibition /Production Design)	전시 기획, 전시 연출, 전시모형 디자인, 무대 디자인, 무대 연출, VMD 디자인, VMD 연출과 같이 조명이나 음향 등을 포함하여 시설을 기획하고 디자인하는 산업활동
	기타 인테리어 디자인(Etc.)	기타 인테리어 디자인
공간환경디자인 (Built Environment Design) 인간의 다양한 활동을 지원하는 실외환경을 조성하기 위한 기획 및 공간계획과 설계를 수행하는 산업활동	토목/건설환경 디자인(Civil engineering /Construction Design)	환경색채, 경관조명, 도로/교량, 공사장 시설 등 토목 및 건축시설의 기능성, 심미성, 안전성을 향상시키기 위한 디자인을 하는 산업활동
	조경/공원 디자인(Landscape/Park Design)	조경디자인, 자연공원 등 조경을 통해 공간을 구성하기 위한 디자인을 하는 산업활동
	실외 여가공간 디자인(Leisure and Recreational space Design)	골프장, 스키장, 수영장 등 실외 체육시설 및 유원지, 테마파크, 놀이터 등 실외 여가공간을 구성하는 디자인을 하는 산업활동
	가로경관 디자인(Pedestrian Environment Design)	도시경관, 공공디자인 등 공공환경 디자인과 관련한 계획/기획 활동, 그리고 이에 의해 이루어지는 가로환경, 광장 등 공공용지를 구성하기 위한 디자인과 공공의 커뮤니티 증진을 위해 디자인을 하는 산업활동
	기타 공간환경 디자인(Etc.)	기타 공간환경 디자인

3.4.4 디지털/멀티미디어디자인

- 디지털/멀티미디어디자인 대분류 명칭은 현재 산업에서 통용되는 '디지털미디어디자인'으로 변경함.

- 콘텐츠 디자인의 경우 지시하는 대상이 모호하고 시각디자인의 일러스트레이션 분야와 중복되는 우려가 있기에 수요조사를 기반으로 '실감미디어디자인'으로 대체함.
- 이외에도 메타버스 및 인공지능 산업으로 인한 미래 디지털미디어 디자인 분류에 대응할 수 있도록 기타 디지털미디어 중분류를 추가함.

1) 2013년 제정안

표 19 디지털/멀티미디어디자인 2013년 제정안

대분류	중분류	
디지털/멀티미디어 디자인	영상디자인	광고영화 및 비디오물 영상디자인, 일반영화 및 비디오물 영상디자인, 방송프로그램 영상디자인, 애니메이션디자인, 공간영상디자인
	웹디자인	웹사이트디자인, 온라인광고디자인
	게임디자인	온라인/모바일게임디자인, 기타 게임디자인
	기타 디지털/멀티미디어디자인	디지털DB소스디자인

2) 2020년 개선안

표 20 디지털/멀티미디어디자인 2020년 7월 개선안

대분류	중분류	
디지털미디어/콘텐츠디자인	디지털미디어디자인	웹사이트, 어플리케이션, 키오스크 등 실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용해 다양한 디지털미디어의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	콘텐츠디자인	애니메이션, 아이콘, 이모티콘, 웹툰, 인포그래픽, 캐릭터 등 특정 메시지 내지 이미지를 시각적으로 전달하기 위한 기획, 디자인 및 관리하는 시각디자인 서비스 활동
	게임디자인	온라인/모바일게임, VR/AR/MR 게임 등 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 컨텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
	영상디자인	광고영화/비디오물, 일반영화, 방송프로그램 영상디자인, 모션그래픽스, 미디어 아트 등 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동

3) 2022년 개선안

표 21 디지털/멀티미디어디자인 2022년 12월 개선안

대분류	중분류	
디지털미디어 디자인(Digital	웹/앱디자인 (Web/App Design)	실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용해 웹사이트 및 앱의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동

Media Design) 가상세계를 포함한 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스 및 그 콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업 활동	실감미디어디자인 (Immersive Media Design)	공공 장소 및 전시공간 등에서 AR/VR/MR 등 기술을 기반으로 실제 체험하고 감상할 수 있는 미디어콘텐츠를 기획, 디자인, 제작하는 산업활동
	게임디자인(Game Design)	온라인/모바일게임 등, 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
	영상디자인 (Video/Film Design)	광고영화/비디오물, 일반영화, 방송프로그램 영상디자인, 모션그래픽스, 미디어 아트 등 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	기타 디지털미디어디자인(Etc.)	메타버스 관련 3D 가상공간 디자인, 키오스크 UI디자인, 인공지능 관련 디자인

3.4.5 패션/텍스타일디자인

- 전체적으로 2020년 7월 개선안을 준용함.
- 기존 중분류 정의에서 의상디자인에 대한 일부 사례 설명을 조정함.

1) 2013년 제정안

표 22 패션/텍스타일디자인 2013년 제정안

대분류	중분류	
패션/텍스타일디자인	패션디자인	모피디자인, 전통복식디자인
	기능성패션디자인	스포츠웨어디자인, 근무복, 캐주얼웨어디자인, 테크니컬웨어, 아우터웨어디자인, 이너웨어디자인
	텍스타일디자인	인테리어텍스타일디자인, 직물디자인, 편물디자인, 프린팅디자인. 기타 패브릭 디자인
	잡화디자인	패션악세사리디자인, 슈즈디자인, 가방디자인, 기타잡화디자인
	기타 패션텍스타일디자인	기타패션텍스타일디자인

2) 2020년 개선안

표 23 패션/텍스타일디자인 2020년 7월 개선안

대분류	중분류	
패션/텍스타일디자인 (Fashion/Textile Design) 인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이	의상디자인 (Apparel Design)	패션디자인(남성복, 여성복, 유아동복, 모피, 스포츠웨어, 이너웨어 등), 전통복식디자인 등, 의복을 위해 직물을 재단.재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
	텍스타일디자인 (Textile Design)	어패럴텍스타일디자인, 인테리어텍스타일디자인 등 각종 직물의 짜는 무늬, 편물, 자수, 프린트 무늬 등을 디자

나 제품 또는 서비스를 만드는 산업 활동		인하는 산업활동
	액세서리디자인 (Accessories Design)	주얼리디자인, 패션소품(안경, 모자, 시계, 신발, 가방 등) 디자인, 기타 액세서리디자인, 쥬얼리, 패션소품 등을 디자인하는 산업활동

3) 2022년 개선안

표 24 패션/텍스타일디자인 2022년 12월 개선안

대분류	중분류	
패션/텍스타일디자인 (Fashion/Textile Design) 인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 산업 활동	의상디자인 (Apparel Design)	패션디자인(남성복, 여성복, 유아동복, 스포츠웨어, 이너웨어 등), 전통복식디자인 등 의복을 위해 직물을 재단. 재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
	텍스타일디자인 (Textile Design)	어패럴텍스타일디자인, 인테리어텍스타일디자인 등 각종 직물의 짜는 무늬, 편물, 자수, 프린트 무늬 등을 디자인하는 산업활동
	액세서리디자인 (Accessories Design)	주얼리디자인, 패션소품(안경, 모자, 시계, 신발, 가방 등) 디자인, 기타 액세서리디자인, 쥬얼리, 패션소품 등의 디자인 산업활동

3.4.6 서비스/경험디자인

- 2020년 7월 개선안의 분류체계를 준용하였음,
- ‘서비스디자인‘의 중분류 정의에서 산업 전반에서 활용범위가 확장되고 있는 현실을 반영하였음.
- ‘사용자경험디자인’의 중분류 정의는 무형의 결과를 창출하는 활동이라는 특수성으로 인해 표준산업분류 상의 세세분류에 해당하는 산업을 열거하기 어려움. 단, CX, BX, PX와 같은 특수한 용어 사용 보다는 UX/UI와 같이 보편적인 용어 중심으로 기술함.

1) 2013년 제정안

표 25 서비스/경험디자인 2013년 제정안

대분류	중분류	소분류
서비스/경험디자인	서비스디자인	보건의료서비스디자인, 여가/레저서비스디자인, 교육서비스디자인, 커뮤니티서비스디자인, 공공행정서비스디자인
	인터랙션디자인	휴먼인터렉션디자인, 시스템/응용 소프트웨어디자인, 디지털간행물디자인, 사용자인터페이스(UI)디자인, 기타 인터랙티브미디어디자인
	기타 서비스/경험디자인	서비스/경영디자인컨설팅

2) 2020년 개선안

표 26 서비스/경험디자인 2020년 7월 개선안

대분류	중분류	
서비스/경험디자인 (Service/Experience Design) 사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 제품 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자경험 만족을 위한 유무형의 서비스 모델을 만드는 산업 활동	서비스디자인 (Service Design)	보건의료, 여가/레저 서비스, 교육서비스, 소셜 디자인, 커뮤니티디자인, 공공행정서비스 등 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업발굴을 위한 디자인 산업 활동
	사용자경험디자인 (Experience Design)	UI, UX, CX, BX, PX, HCI, 인터랙션 디자인 등 각종 제품에서 필요한 인터페이스 요소를 창작하는 디자인 산업 활동

3) 2022년 개선안

표 27 서비스/경험디자인 2022년 12월 개선안

대분류	중분류	
서비스/경험디자인 (Service/Experience Design) 디자인사고를 기반으로 다양한 산업분야에서 생산되는 제품 또는 서비스에 관여하는 사용자와 이해관계자 조사를 통해 사용자 경험가치 향상, 새로운 비지니스 모델 발굴에 필요한 유·무형의 서비스와 결과물을 만드는 산업활동	서비스디자인 (Service Design)	보건의료, 유통/마케팅, 여가/레저, 교육, 공공행정 및 각종 생활 서비스의 증진 및 소셜 디자인, 커뮤니티디자인 등 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업 발굴을 위한 디자인 산업 활동
	사용자경험디자인 (Experience Design)	UX/UI, 인터랙션 디자인 등 사용자 조사를 기반으로 각종 디자인에 필요한 전략과 인터페이스 요소를 창작하는 디자인 산업 활동

3.4.7 산업공예디자인

- 산업공예디자인 명칭을 공예디자인으로 변경하는 것 외에는 변경할 것이 없음.
- 정의를 일부 수정함. ‘기능성과 장식성을 추구’한다는 것은 디자인의 일반적 개념이므로 삭제하고, 제작방식에서 기계를 사용할 수 있으므로 '수작업으로'를 '수작업 위주로'로 바꿈.
- 공예디자인을 전문디자인업으로 재분류할 경우, 중분류 대부분은 ‘제품디자인업’(73202)로 분류되지만, 섬유공예디자인은 ‘패션 섬유류…’로 분류하는 것이 적합할 수 있음.
- 산업공예디자인 분야의 산업규모를 파악하여 전체를 제품디자인으로 통폐합하는 방안

도 고려 가능함.

1) 2013년 제정안

표 28 산업공예디자인 2013년 제정안

대분류	중분류	
산업공예 디자인	금속공예	금속단조디자인, 금속압형디자인, 금속주조디자인, 비철금속주조디자인, 커머셜주얼리디자인, 귀금속디자인, 금속표면장식디자인
	도자공예	도자디자인, 건축도자디자인
	섬유공예	자수디자인, 매듭디자인, 염색디자인, 직조디자인
	목공예	대목디자인, 소목디자인
	기타공예	나전·칠공예디자인, 유리공예디자인, 가죽공예디자인, 지물공예디자인, 석공예디자인

2) 2020년 개선안

표 29 산업공예디자인 2020년 7월 개선안

대분류	중분류	
산업공예디자인 (Industrial Craft Design) 문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업으로 물품을 만드는 산업 활동	금속공예디자인 (Metal Craft Design)	금속단조, 금속압형, 금속주조, 비철금속주조 등 완제품 또는 반제품 상태의 각종 금속 조형물을 디자인하는 산업 활동
	도자공예디자인 (Ceramic Craft Design)	도자디자인, 건축도자디자인 등 생활에 필요한 도자장식용 조형디자인 산업 활동
	섬유공예디자인 (Fabric Craft Design)	자수디자인, 매듭디자인, 염색디자인, 직조디자인 등 직물을 염색 내지 수작업을 통해 가공하는 디자인 산업 활동
	목공예디자인 (Wood Craft Design)	대목디자인, 소목디자인 등 목재를 이용한 한옥 구조물을 포함한 세간 및 도구, 문구 등 장식용 등 다양한 목제품을 디자인하는 산업 활동
	기타공예디자인 (Other Craft Design)	나전·칠공예, 석공예, 유리공예, 가죽공예, 지물공예 등 금속, 도자, 섬유, 목재를 제외한 나전, 칠공예, 유리, 가죽, 지물, 석공 등 여타 재료를 활용해 가공품을 디자인하는 산업 활동

3) 2022년 개선안

표 30 산업공예디자인 2022년 12월 개선안

대분류	중분류	
공예디자인 (Craft Design) 문화적 요소가 반영된	금속공예디자인 (Metal Craft Design)	금속단조, 금속압형, 금속주조, 비철금속주조 등 완제품 또는 반제품 상태의 각종 금속 조형물을 디자인하는 산업 활동

기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업 위주로 물품을 만드는 산업 활동	도자공예디자인 (Ceramic Craft Design)	도자디자인, 건축도자디자인 등 생활에 필요한 도자장식용 조형디자인 산업 활동
	섬유공예디자인 (Fabric Craft Design)	자수디자인, 매듭디자인, 염색디자인, 직조디자인 등 직물을 염색 내지 수작업을 통해 가공하는 디자인 산업 활동
	목공예디자인 (Wood Craft Design)	대목디자인, 소목디자인 등 목재를 이용한 한옥 구조물을 포함한 세간 및 도구, 문구 등 장식용 등 다양한 목제품을 디자인하는 산업 활동
	기타공예디자인 (Other Craft Design)	나전·칠공예, 석공예, 유리공예, 가죽공예, 지물공예 등 금속, 도자, 섬유, 목재를 제외한 나전, 칠공예, 유리, 가죽, 지물, 석공 등 여타 재료를 활용해 가공품을 디자인하는 산업 활동

3.4.8 디자인인프라

- 디자인산업을 지원하는 소프트웨어와 하드웨어와로 크게 구분할 수 있음. 따라서 '디자인모형'을 제외하지 않는 한, '디자인기반'이라는 포괄적인 명칭이 더 적합함.
- 소프트웨어에 해당하는 디자인연구와 하드웨어에 해당하는 디자인모형, 모두에 걸쳐있는 컬러/소재/후가공으로 구성됨.
- CAD/CAM을 63999(그 외 기타 정보 서비스업)으로 분류하는 것이 최선은 아니지만 다른 대안이 없으며, 다른 코드로 바꿔서 얻는 이득이 크지 않음.
- 702(인문 및 사회과학 연구개발업) 하위에 '예술, 체육, 디자인 연구개발업'(세분류)를 신설하고, 그 하위에 '디자인연구'(세세분류)를 신설하는 방안을 생각할 수 있으나, 다른 산업분야에 걸친 제안이어서 수용이 쉽지 않으므로 제안하지 않음.

1) 2013년 제정안

표 31 디자인인프라 2013년 제정안

대분류	중분류	
디자인인프라 (디자인기반기술)	디자인모형	디자인목업 및 모형 제작, 컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)
	디자인 연구개발	디자인 기획, 디자인연구 및 출판
	기타 디자인 서비스	법률서비스, 행정서비스, 교육서비스, 디자인 마케팅 및 유통, 디자인 관련 기관, 기타 산업회사본부

2) 2020년 개선안

표 32 디자인인프라 2020년 7월 개선안

대분류	중분류	
디자인일반 (Design Context) 제품 및 서비스 등이 미적·기능적·경제적 가치를 최적화하기 위해 필요한 이론 및 정책, 법률 등 기반적 요소와 유통·전시·소비·활용 등 이와 관련된 활동	디자인 연구 (Design Research)	연구/출판, 문화, 역사, 트렌드, 통계, CMF 등 다양한 디자인 관련 유물을 수집하거나 디자인 활동을 체계적으로 이론화하는 디자인 연구 활동
	디자인 경영 (Design Business)	경영, 마케팅/유통, 평가, 컨설팅 등 디자인 결과물을 기획하고, 이를 대중들에게 홍보 및 유통하는 과정을 지원하는 디자인 관련 경영 활동
	디자인 교육/정책 (Design Education ' Policy)	디자인 교육, 디자인 정책, 디자인 법률, 디자인 특허 등 디자인 관련 컨텐츠를 대중 혹은 전문가에게 교육하는 모든 교육 활동 및 디자인 관련 정책을 수립하고 디자인 결과물의 지적재산권과 관련된 법률 서비스를 지원하는 디자인 기반 산업 활동

2) 2022년 개선안

표 33 디자인인프라 2022년 12월 개선안

대분류	중분류	
디자인 기반 (Design Infra) 디자인산업을 지원하기 위한 연구 및 개발과 디자인을 기반으로 하는 관련 산업활동	디자인 연구(Design Research)	디자인 관련 기획 및 연구를 진행하거나, 디자인을 교육하는 산업활동
	디자인 모형(Design Mockup)	디자인 목업 및 전시용 모형을 제작하거나, 컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)을 이용하여 디자인 결과물을 제시하는 디자인 기반 산업활동
	컬러/소재/후가공 (CMF Design)	트렌드에 기반한 컬러칩 등의 색채 개발(20413), 다양한 물성의 소재 개발 및 표면처리 등의 후가공을 비롯한 상품의 완성도를 높이기 위한 디자인 기반 산업 활동
	기타 디자인서비스 (Other services related to design)	디자인과 관련된 법률, 행정, 교육 분야의 전문 서비스업 및 마케팅, 유통, 기관 등의 산업활동

표34 수요조사 이후 특수분류 체계 개선안 2차 A (2022년 12월)

대분류	중분류	
제품디자인(Product Design) 제품의 안전성, 시장성 및 생산의 효율성, 유통, 사용 및 수리 측면 등을 고려하여 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 디자인 서비스 활동	전기/전자제품디자인 (Electronics&Machinery Design)	컴퓨터/모니터, 컴퓨터 주변기기, 유무선 통신기기/통신장비, 영상기기, 음향기기, 방송용 장비/기기, 생활가전/주방가전, 사무기기, 의료기기, 전기장비, 공구, 측정·시험·제어/기타 정밀기기, 반도체/전자부품 제조 관련 디자인 등 각종 통신 장치, 전자 장비, 단말기 등 전기 전자적 장비를 활용한 물품을 디자인하는 산업 활동
	생활용품디자인 (Living Goods Design)	사무/회화용품, 위생용품, 생활용품, 주방용품, 이·미용용품, 스포츠/레저용품, 완구, 악기 등 일상 생활공간에서 소비자들이 일반적으로 사용하는 용품들을 디자인하는 산업 활동
	가구디자인 (Furniture Design)	생활가구, 사무가구, 주방가구, 의료용가구 등 각종 재료로 실내외 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
	운송기기디자인 (Automotive & Transportation Design)	자동차, 요트/선박, 기차, 항공/우주선, 바이크, 드론, 1인 모빌리티 등 이동수단과 관련된 제품의 내외장을 디자인하는 산업 활동
	기타 제품디자인(Other Product Design)	기타 제품디자인
시각디자인(Visual Communication Design) 메시지나 정보, 또는 개념을 전달하기 위해 미디어 특성에 맞게 시각적 요소와 기술을 접목하여 창의적인 기획과 디자인, 관리를 통하여 합목적, 조화성의 경험을 제공하는 산업활동	정보디자인 (Information Design)	인포그래픽, 서식, 웹, GUI, 안내도, 사인시스템 등 정보의 접근이 용이하고 효율적 사용을 위해 환경, 매체, 정보 콘텐츠를 정의하고 기획하여 정보를 디자인하는 산업 활동
	패키지디자인 (Package Design)	포장, 라벨, 쇼핑백/박스/용기 디자인 등으로 상품을 알리며, 안전하게 보호하고 운반할 수 있도록 디자인하는 산업 활동
	브랜드디자인 (Brand Design)	브랜드 상징, 로고, 어플리케이션 디자인 등으로 기업이나 제품, 서비스 등의 정체성을 정립하고 전달하기 위한 시각언어와 체계를 구축하는 디자인하는 산업 활동
	광고디자인 (Advertising Design)	인쇄매체광고, 인터넷광고, 영상광고, 옥외광고, POP 등의 매체를 통해 상품이나 서비스의 메시지와 정보 전달을 위한 디자인 산업 활동
	편집타이포디자인 (Editorial, Type design)	서적 및 매거진, 홍보물의 인쇄출판과 전자출판. 정보와 메시지의 효과적인 전달을 위해 매체 특성에 맞게 문자와 이미지를 활용하여 시각적 질서를 만드는 것이며, 타이포디자인은 문자의 기능성과 심미성을 위해 폰트를 디자인하는 산업활동
	일러스트레이션 (Illustration)	캐릭터, 게임그래픽, 홍보 및 광고 일러스트레이션, 동화출판. 메시지나 의미, 스토리를 감성적으로 전달하기 위해 그림 등, 시각적 표현을 디자인하는 산업 활동
	기타 시각디자인 (Other Visual Communication Design)	기타 시각디자인
공간/환경디자인(Space Design) 사회적, 경제적, 문화적 활동과 생활을 고려하여 사용상의 안전성, 편의성, 심미성 등을 충족시킬 수 있는 실내 또는 실외공간을 조성하기 위한 목적으로 마감재, 가구, 조명, 시설 등의 구성과 배치를 고려한 기획과 계획 및 설계를 수행하는 산업활동	건축 인테리어 디자인 (Interior Design)	주거, 사무, 상업, 여객/운송, 의료, 복지, 문화/체육 등의 사용성에 적합하도록 기능성, 심미성, 안전성을 고려하여 건축물의 실내공간을 구성하기 위한 디자인을 하는 산업활동
	건축 리모델링 디자인 (Remodelling Design)	주거 및 상업 등의 목적을 위해 오래된 건축물 내부의 구조와 마감재, 익스테리어 요소 등을 재구성하고 사용성과 내구성을 증진시키는 목적의 디자인을 하는 산업활동
	인테리어 자재 디자인 (Interior Finishes in Design)	목재, 플라스틱, 금속, 석재 및 타일 등 인테리어 자재 특성을 고려하여 마감재를 디자인하거나 마감재를 조화롭게 코디네이션 하는 산업활동
	인테리어 장식 디자인 (Interior Coordination)	실내조명 디자인, 조명기구 코디네이션, 창호, 도기, 철물 및 장식 소품의 코디네이션 등 소품 및 장식을 조화롭게 구성하여 실내공간의 완성도를 증진시키기 위한 산업활동
	전시/공간연출 디자인 (Exhibition /Production Design)	전시 기획, 전시 연출, 전시모형 디자인, 무대 디자인, 무대 연출, VMD 디자인, VMD 연출과 같이 조명이나 음향 등을 포함하여 시설을 기획하고 디자인하는 산업활동
	토목/건설환경 디자인 (Civil engineering /Construction Design)	환경색채, 경관조명, 도로/교량, 공사장 시설 등 토목 및 건축시설의 기능성, 심미성, 안전성을 향상시키기 위한 디자인을 하는 산업활동
	조경/레저공간 디자인 (Landscape/Leisure and Recreational space Design)	조경디자인, 골프장, 스키장, 수영장 등 실외 체육시설 및 유원지, 테마파크, 놀이터 등 실외 여가공간을 구성하는 디자인을 하는 산업활동
	가로경관 디자인 (Pedestrian Environment Design)	도시경관, 공공디자인 등 공공환경 디자인과 관련한 계획/기획 활동, 그리고 이에 의해 이루어지는 가로환경, 광장 등 공공용지를 구성하기 위한 디자인과 공공의 커뮤니티 증진을 위해 디자인을 하는 산업활동

	기타 공간환경 디자인 (Other Environment Design)	기타 공간환경 디자인
패션/텍스타일디자인(Fashion/Textile Design) 인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 산업 활동	의상디자인 (Apparel Design)	패션디자인(남성복, 여성복, 유아동복, 스포츠웨어, 이너웨어 등), 전통복식디자인 등 의복을 위해 직물을 재단.재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
	텍스타일디자인 (Textile Design)	어패럴텍스타일디자인, 인테리어텍스타일디자인 등 각종 직물의 짜는 무늬, 편물, 자수, 프린트 무늬 등을 디자인하는 산업활동
	액세서리디자인 (Accessories Design)	주얼리디자인, 패션소품(안경, 모자, 시계, 신발, 가방 등) 디자인, 기타 액세서리디자인, 쥬얼리, 패션소품 등을 디자인하는 산업활동
	기타 패션/텍스타일디자인 (Other Fashion/Textile Design)	기타 패션/텍스타일디자인
서비스/경험디자인 (Service/Experience Design) 디자인사고를 기반으로 다양한 산업분야에서 생산되는 제품 또는 서비스에 관여하는 사용자와 이해관계자 조사를 통해 사용자 경험가치 향상, 새로운 비지니스 모델 발굴에 필요한 유·무형의 서비스와 결과물을 만드는 산업활동	서비스디자인 (Service Design)	보건의료, 유통/마케팅, 여가/레저, 교육, 공공행정 및 각종 생활 서비스의 증진 및 소셜 디자인, 커뮤니티디자인 등 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업 발굴을 위한 디자인 산업 활동
	사용자경험디자인 (Experience Design)	UX/UI, 인터랙션 디자인 등 사용자 조사를 기반으로 각종 디자인에 필요한 전략과 인터페이스 요소를 창작하는 디자인 산업 활동
디자인 기반 (Design Infra) 디자인산업을 지원하기 위한 연구 및 개발과 디자인을 기반으로 하는 관련 산업활동	디자인 연구 (Design Research)	디자인 관련 기획 및 연구를 진행하거나 디자인을 교육하는 산업활동
	디자인 모형 (Design Mockup)	디자인 목업 및 전시용 모형을 제작하거나 컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)을 이용하여 디자인 결과물을 제시하는 디자인 기반 산업활동
	컬러/소재/후가공 (CMF Design)	트렌드에 기반한 컬러칩 등의 색채 개발, 다양한 물성의 소재 개발 및 표면처리 등의 후가공을 비롯한 상품의 완성도를 높이기 위한 디자인 기반 산업 활동
	기타 디자인서비스 (Other services related to design)	디자인과 관련된 법률, 행정, 교육 분야의 전문 서비스업 및 마케팅, 유통, 기관 등의 산업활동
디지털미디어디자인 (Digital Media Design) 가상세계를 포함한 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스 및 그 콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업 활동	웹/앱디자인 (Web/App Design)	실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용해 웹사이트 및 앱의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	실감미디어디자인 (Immersive Media Design)	공공 장소 및 전시공간 등에서 AR/VR/MR 등 기술을 기반으로 실제 체험하고 감상할 수 있는 미디어콘텐츠를 기획, 디자인, 제작하는 산업활동
	게임디자인 (Game Design)	온라인/모바일게임 등, 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
	영상디자인 (Video/Film Design)	광고영화/비디오물, 일반영화, 방송프로그램 영상디자인, 모션그래픽스, 미디어 아트 등 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	기타 디지털미디어디자인 (Other Digital Media Design)	메타버스 관련 3D 가상공간 디자인, 키오스크 UI디자인, 인공지능 관련 디자인
공예디자인 (Craft Design) 문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업 위주로 물품을 만드는 산업 활동	금속공예디자인 (Metal Craft Design)	금속단조, 금속압형, 금속주조, 비철금속주조 등 완제품 또는 반제품 상태의 각종 금속 조형물을 디자인하는 산업 활동
	도자공예디자인 (Ceramic Craft Design)	도자디자인, 건축도자디자인 등 생활에 필요한 도자장식용 조형디자인 산업 활동
	섬유공예디자인 (Fabric Craft Design)	자수디자인, 매듭디자인, 염색디자인, 직조디자인 등 직물을 염색 내지 수작업을 통해 가공하는 디자인 산업 활동
	목공예디자인 (Wood Craft Design)	대목디자인, 소목디자인 등 목재를 이용한 한옥 구조물을 포함한 세간 및 도구, 문구 등 장식용 등 다양한 목제품을 디자인하는 산업 활동
	기타공예디자인(Other Craft Design)	나전·칠공예, 석공예, 유리공예, 가죽공예, 지물공예 등 금속, 도자, 섬유, 목재를 제외한 나전, 칠공예, 유리, 가죽, 지물, 석공 등 여타 재료를 활용해 가공품을 디자인하는 산업 활동

표35 수요조사 이후 특수분류 체계 개선안 2차 B (2022년 12월)

대분류	중분류	
제품디자인(Product Design) 제품의 안전성, 시장성 및 생산의 효율성, 유통, 사용 및 수리 측면 등을 고려하여 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 디자인 서비스 활동	전기/전자제품디자인 (Electronics&Machinery Design)	컴퓨터/모니터, 컴퓨터 주변기기, 유무선 통신기기/통신장비, 영상기기, 음향기기, 방송용 장비/기기, 생활가전/주방가전, 사무기기, 의료기기, 전기장비, 공구, 측정·시험·제어/기타 정밀기기, 반도체/전자부품 제조 관련 디자인 등 각종 통신 장치, 전자 장비, 단말기 등 전기 전자적 장비를 활용한 물품을 디자인하는 산업 활동
	생활용품디자인 (Living Goods Design)	사무/회화용품, 위생용품, 생활용품, 주방용품, 이·미용용품, 스포츠/레저용품, 완구, 악기 등 일상 생활공간에서 소비자들이 일반적으로 사용하는 용품들을 디자인하는 산업 활동
	가구디자인 (Furniture Design)	생활가구, 사무가구, 주방가구, 의료용가구 등 각종 재료로 실내외 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
	운송기기디자인 (Automotive & Transportation Design)	자동차, 요트/선박, 기차, 항공/우주선, 바이크, 드론, 1인 모빌리티 등 이동수단과 관련된 제품의 내외장을 디자인하는 산업 활동
	기타 제품디자인(Other Product Design)	기타 제품디자인
시각디자인(Visual Communication Design) 메시지나 정보, 또는 개념을 전달하기 위해 미디어 특성에 맞게 시각적 요소와 기술을 접목하여 창의적인 기획과 디자인, 관리를 통하여 합목적, 조화성의 경험을 제공하는 산업활동	정보디자인 (Information Design)	인포그래픽, 서식, 웹, GUI, 안내도, 사인시스템 등 정보의 접근이 용이하고 효율적 사용을 위해 환경, 매체, 정보 콘텐츠를 정의하고 기획하여 정보를 디자인하는 산업 활동
	패키지디자인 (Package Design)	포장, 라벨, 쇼핑백/박스/용기 디자인 등으로 상품을 알리며, 안전하게 보호하고 운반할 수 있도록 디자인하는 산업 활동
	브랜드디자인 (Brand Design)	브랜드 상징, 로고, 어플리케이션 디자인 등으로 기업이나 제품, 서비스 등의 정체성을 정립하고 전달하기 위한 시각언어와 체계를 구축하는 디자인하는 산업 활동
	광고디자인 (Advertising Design)	인쇄매체광고, 인터넷광고, 영상광고, 옥외광고, POP 등의 매체를 통해 상품이나 서비스의 메시지와 정보 전달을 위한 디자인 산업 활동
	편집타이포디자인 (Editorial, Type design)	서적 및 매거진, 홍보물의 인쇄출판과 전자출판. 정보와 메시지의 효과적인 전달을 위해 매체 특성에 맞게 문자와 이미지를 활용하여 시각적 질서를 만드는 것이며, 타이포디자인은 문자의 기능성과 심미성을 위해 폰트를 디자인하는 산업 활동
	일러스트레이션 (Illustration)	캐릭터, 게임그래픽, 홍보 및 광고 일러스트레이션, 동화출판. 메시지나 의미, 스토리를 감성적으로 전달하기 위해 그림 등, 시각적 표현을 디자인하는 산업 활동
	기타 시각디자인 (Other Visual Communication Design)	기타 시각디자인
인테리어디자인(Interior Design) 사회적, 경제적, 문화적 활동과 생활을 고려하여 사용상의 안전성, 편의성, 심미성 등을 충족시킬 수 있는 실내공간을 조성하기 위한 목적으로 마감재, 가구, 조명 등의 구성과 배치를 고려한 기획과 계획 및 설계를 수행하는 산업활동	건축 인테리어 디자인 (Interior Design)	주거, 사무, 상업, 여객/운송, 의료, 복지, 문화/체육 등의 사용성에 적합하도록 기능성, 심미성, 안전성을 고려하여 건축물의 실내공간을 구성하기 위한 디자인을 하는 산업활동
	건축 리모델링 디자인 (Remodelling Design)	주거 및 상업 등의 목적을 위해 오래된 건축물 내부의 구조와 마감재, 익스테리어 요소 등을 재구성하고 사용성과 내구성을 증진시키는 목적의 디자인을 하는 산업활동
	인테리어 자재 디자인 (Interior Finishes in Design)	목재, 플라스틱, 금속, 석재 및 타일 등 인테리어 자재 특성을 고려하여 마감재를 디자인하거나 마감재를 조화롭게 코디네이션 하는 산업활동
	인테리어 장식 디자인 (Interior Coordination)	실내조명 디자인, 조명기구 코디네이션, 창호, 도기, 철물 및 장식 소품의 코디네이션 등 소품 및 장식을 조화롭게 구성하여 실내공간의 완성도를 증진시키기 위한 산업활동
	전시/공간연출 디자인 (Exhibition /Production Design)	전시 기획, 전시 연출, 전시모형 디자인, 무대 디자인, 무대 연출, VMD 디자인, VMD 연출과 같이 조명이나 음향 등을 포함하여 시설을 기획하고 디자인하는 산업활동
	기타 인테리어 디자인 (Other Interior Design)	기타 인테리어 디자인
공간환경디자인(Built Environment Design) 사회적, 경제적, 문화적 활동을 고려하여 실외환경의 안전성, 편의성, 심미성 및 공공 커뮤니티 증진 등을 향상시키기 위한 목적으로 건축물과 시설의 외관, 스트리트 퍼니쳐, 색채, 조명 등의 구성과 배치를 고려한 기획과 계획 및 설계를 수행하는	토목/건설환경 디자인 (Civil engineering /Construction Design)	환경색채, 경관조명, 도로/교량, 공사장 시설 등 토목 및 건축시설의 기능성, 심미성, 안전성을 향상시키기 위한 디자인을 하는 산업활동
	조경/공원 디자인 (Landscape/Park Design)	조경디자인, 자연공원 등 조경을 통해 공간을 구성하기 위한 디자인을 하는 산업활동

산업활동	실외 여가공간 디자인 (Leisure and Recreational space Design)	골프장, 스키장, 수영장 등 실외 체육시설 및 유원지, 테마파크, 놀이터 등 실외 여가공간을 구성하는 디자인을 하는 산업활동
	가로경관 디자인 (Pedestrian Environment Design)	도시경관, 공공디자인 등 공공환경 디자인과 관련한 계획/기획 활동, 그리고 이에 의해 이루어지는 가로환경, 광장 등 공공용지를 구성하기 위한 디자인과 공공의 커뮤니티 증진을 위해 디자인을 하는 산업활동
	기타 공간환경 디자인 (Other Environment Design)	기타 공간환경 디자인
패션/텍스타일디자인(Fashion/Textile Design) 인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 산업활동	의상디자인 (Apparel Design)	패션디자인(남성복, 여성복, 유아동복, 스포츠웨어, 이너웨어 등), 전통복식디자인 등 의복을 위해 직물을 재단.재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
	텍스타일디자인 (Textile Design)	어패럴텍스타일디자인, 인테리어텍스타일디자인 등 각종 직물의 짜는 무늬, 편물, 자수, 프린트 무늬 등을 디자인하는 산업활동
	액세서리디자인 (Accessories Design)	주얼리디자인, 패션소품(안경, 모자, 시계, 신발, 가방 등) 디자인, 기타 액세서리디자인, 쥬얼리, 패션소품 등을 디자인하는 산업활동
	기타 패션/텍스타일디자인 (Other Fashion/Textile Design)	기타 패션/텍스타일디자인
서비스/경험디자인 (Service/Experience Design) 디자인사고를 기반으로 다양한 산업분야에서 생산되는 제품 또는 서비스에 관여하는 사용자와 이해관계자 조사를 통해 사용자 경험가치 향상, 새로운 비지니스 모델 발굴에 필요한 유·무형의 서비스와 결과물을 만드는 산업활동	서비스디자인 (Service Design)	보건의료, 유통/마케팅, 여가/레저, 교육, 공공행정 및 각종 생활 서비스의 증진 및 소셜 디자인, 커뮤니티디자인 등 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업 발굴을 위한 디자인 산업 활동
	사용자경험디자인 (Experience Design)	UX/UI, 인터랙션 디자인 등 사용자 조사를 기반으로 각종 디자인에 필요한 전략과 인터페이스 요소를 창작하는 디자인 산업활동
디자인 기반 (Design Infra) 디자인산업을 지원하기 위한 연구 및 개발과 디자인을 기반으로 하는 관련 산업활동	디자인 연구 (Design Research)	디자인 관련 기획 및 연구를 진행하거나 디자인을 교육하는 산업활동
	디자인 모형 (Design Mockup)	디자인 목업 및 전시용 모형을 제작하거나 컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)을 이용하여 디자인 결과물을 제시하는 디자인 기반 산업활동
	컬러/소재/후가공 (CMF Design)	트렌드에 기반한 컬러칩 등의 색채 개발, 다양한 물성의 소재 개발 및 표면처리 등의 후가공을 비롯한 상품의 완성도를 높이기 위한 디자인 기반 산업 활동
	기타 디자인서비스 (Other services related to design)	디자인과 관련된 법률, 행정, 교육 분야의 전문 서비스업 및 마케팅, 유통, 기관 등의 산업활동
디지털미디어디자인 (Digital Media Design) 가상세계를 포함한 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스 및 그 콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업 활동	웹/앱디자인 (Web/App Design)	실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용해 웹사이트 및 앱의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	실감미디어디자인 (Immersive Media Design)	공공 장소 및 전시공간 등에서 AR/VR/MR 등 기술을 기반으로 실제 체험하고 감상할 수 있는 미디어콘텐츠를 기획, 디자인, 제작하는 산업활동
	게임디자인 (Game Design)	온라인/모바일게임 등, 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
	영상디자인 (Video/Film Design)	광고영화/비디오물, 일반영화, 방송프로그램 영상디자인, 모션그래픽스, 미디어 아트 등 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	기타 디지털미디어디자인 (Other Digital Media Design)	메타버스 관련 3D 가상공간 디자인, 키오스크 UI디자인, 인공지능 관련 디자인
공예디자인 (Craft Design) 문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업 위주로 물품을 만드는 산업활동	금속공예디자인 (Metal Craft Design)	금속단조, 금속압형, 금속주조, 비철금속주조 등 완제품 또는 반제품 상태의 각종 금속 조형물을 디자인하는 산업 활동
	도자공예디자인 (Ceramic Craft Design)	도자디자인, 건축도자디자인 등 생활에 필요한 도자장식용 조형디자인 산업 활동
	섬유공예디자인 (Fabric Craft Design)	자수디자인, 매듭디자인, 염색디자인, 직조디자인 등 직물을 염색 내지 수작업을 통해 가공하는 디자인 산업 활동
	목공예디자인 (Wood Craft Design)	대목디자인, 소목디자인 등 목재를 이용한 한옥 구조물을 포함한 세간 및 도구, 문구 등 장식용 등 다양한 목제품을 디자인하는 산업 활동
	기타공예디자인(Other Craft Design)	나전·칠공예, 석공예, 유리공예, 가죽공예, 지물공예 등 금속, 도자, 섬유, 목재를 제외한 나전, 칠공예, 유리, 가죽, 지물, 석공 등 여타 재료를 활용해 가공품을 디자인하는 산업 활동

4. 한국표준산업분류 개선안

4.1 디자인분야 한국표준산업분류 개정 연혁

표36 디자인분야 한국표준산업분류 개정 연혁

제7차개정 (통계청고시제1998-1호) *건축, 엔지니어링, 광고 등 최종 생산품에 종속된 분류	74 기타 사업관련 서비스업 742 건축, 엔지니어링 및 기타 기술서비스업 7421 건축, 엔지니어링 및 관련기술 서비스업 74215 기계, 상품포장 및 기타 공업디자인 743 광고업(743) 7430 광고물의 진열 및 광고 디자인 74302 광고디자인서비스업 7499 달리 분류되지않은 사업관련 서비스업 74991 패션 디자인업 .실내장식 디자인 .일반상업 디자인 .그래픽 디자인 .상품 디자인 .상업미술 서비스
제8차개정 (통계청고시제2000-1호) *전문 디자인업 신설 전문 디자인업 세세분류로 인테리어, 제품, 시각디자인과 기타 분류로 세분	74 전문, 과학 및 기술 서비스업 746 전문 디자인업 7460 전문 디자인업 74601 인테리어 디자인업 74602 제품 디자인업 74603 시각 디자인업 74609 기타 전문 디자인업
제10차 개정 (통계청고시제2017-13호) *기타 분류가 패션/섬유 분야 디자인으로 명칭 변경	73 기타 전문, 과학 및 기술 서비스업 732 전문 디자인업 7320 전문 디자인업 73201 인테리어 디자인업 73202 제품 디자인업 73203 시각 디자인업 73209 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업

- 디자인 전문성 보다는 건설이나 제조, 제작의 최종 생산물(건축, 기계, 광고)로부터 파생된 서비스 영역으로 발전하였음.
- 디자인 활용범위가 전 산업 영역으로 확장되고, 디자이너의 역할이 다변화되고 있는 현실을 고려하여 디자인 영역별 전문성을 고려한 분류체계 도입이 필요함.

4.2 디자인산업 규모 분석

본 장에서는 디자인산업 규모의 파악을 위해 한국디자인진흥원(이하 KIDP)이 시행하고 있는 <디자인산업통계>를 기초로 전문디자인기업, 디자인활용기업, 정부 및 지자체 별 산업규모를 정량분석하였다. 국가통계 변경이 승인되어 현재와 동일한 표준산업분류가 적용된 이후 디자인산업 특수분류가 제정(8개 대분류)되어 디자인활용기업 조사가 동시에 시작된 2013년 부터 가장 최근 조사결과가 공표된 2021년(조사시점 2020년) 까지의 통계치를 근거로 기업체수, 매출액, 종사자수를 중심으로 그 추이를 살펴보았다.

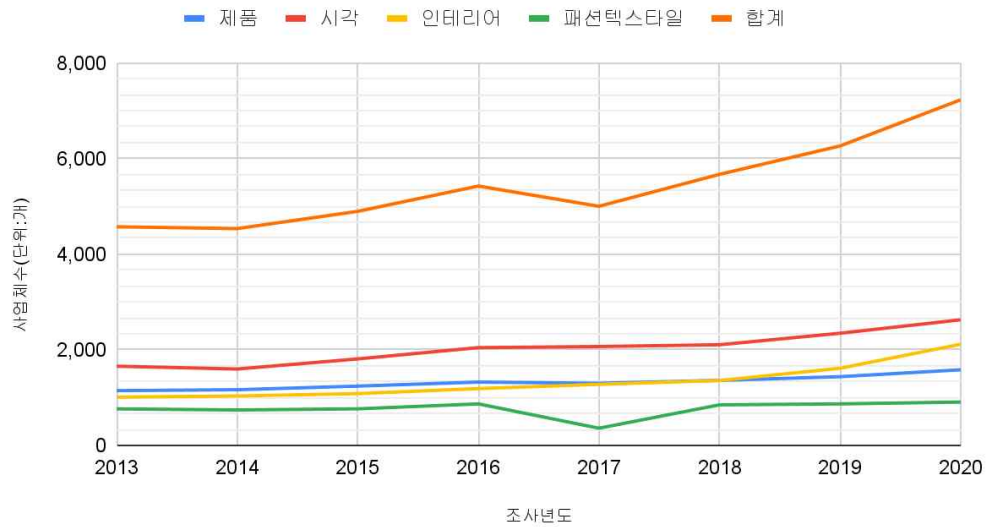
4.2.1 전문디자인업체 산업규모 변화

1) 전문디자인업 업체수 변화

표 37 전문디자인업체수 변화(업체수=모집단수, 단위: 개)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

년도	제품	시각	인테리어	패션텍스타일	합계
2013	1,145	1,656	1,009	763	4,573
2014	1,164	1,597	1,033	741	4,535
2015	1,240	1,809	1,083	764	4,896
2016	1,324	2,045	1,188	868	5,425
2017	1,299	2,068	1,276	359	5,002
2018	1,360	2,105	1,357	848	5,670
2019	1,437	2,346	1,613	868	6,264
2020	1,581	2,627	2,115	906	7,229



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 전문디자인업 사업체수의 변화를 살펴본 결과,

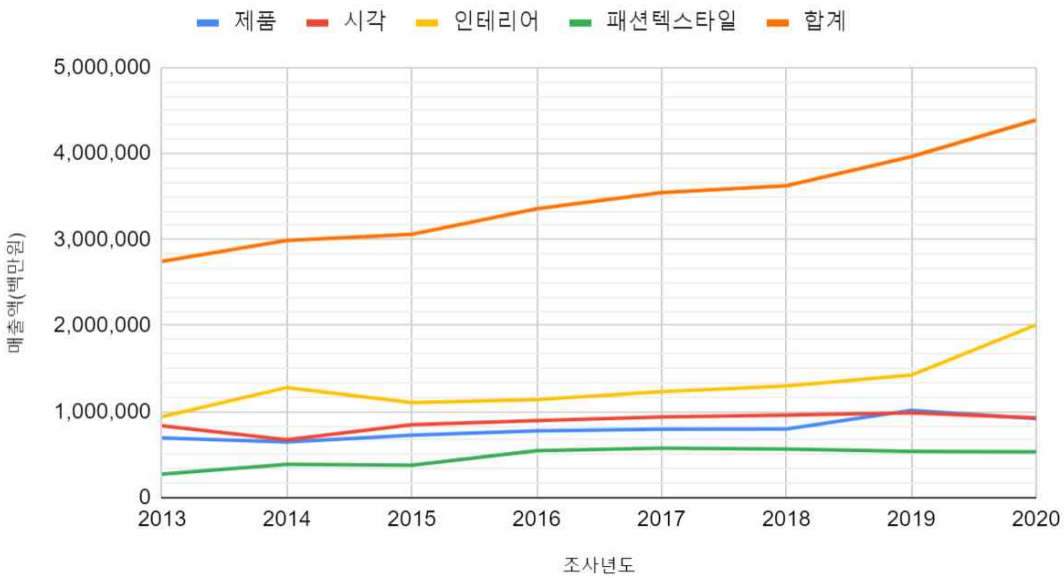
- 전문디자인업의 전체 사업체는 약 58% 증가함.
- 사업체수 증가의 폭은 인테리어디자인(109.61%) > 시각디자인(58.63%) > 제품디자인(38%) > 패션텍스타일(18.74%) 순으로, 인테리어디자인 분야 사업체수는 두배 이상 증가함.

2) 전문디자인업 매출액 변화

표 38 전문디자인업체 매출액 변화(전문디자인업체 평균 매출액×모집단수, 단위: 백만원)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

년도	제품	시각	인테리어	패션텍스타일	합계
2013	694,284	836,013	941,131	274,078	2,745,506
2014	648,500	673,097	1,280,694	388,132	2,990,423
2015	727,076	848,760	1,105,617	378,471	3,059,924
2016	776,049	896,058	1,139,286	546,426	3,357,819
2017	796,319	938,368	1,232,926	577,093	3,544,706
2018	799,143	959,845	1,299,239	566,315	3,624,542
2019	1,015,276	985,244	1,424,502	537,737	3,962,759
2020	918,971	928,340	2,009,206	533,195	4,389,712



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 전문디자인업체의 총매출액 변화를 살펴본 결과,

- 전문디자인업의 전체 매출액은 약 59.88% 증가함.
- 총매출액의 증가는 인테리어디자인(113.48%) > 패션텍스타일(94.54%) > 제품디자인(32.36%) > 시각디자인(11%) 순으로 나타났으며, 인테리어디자인 분야

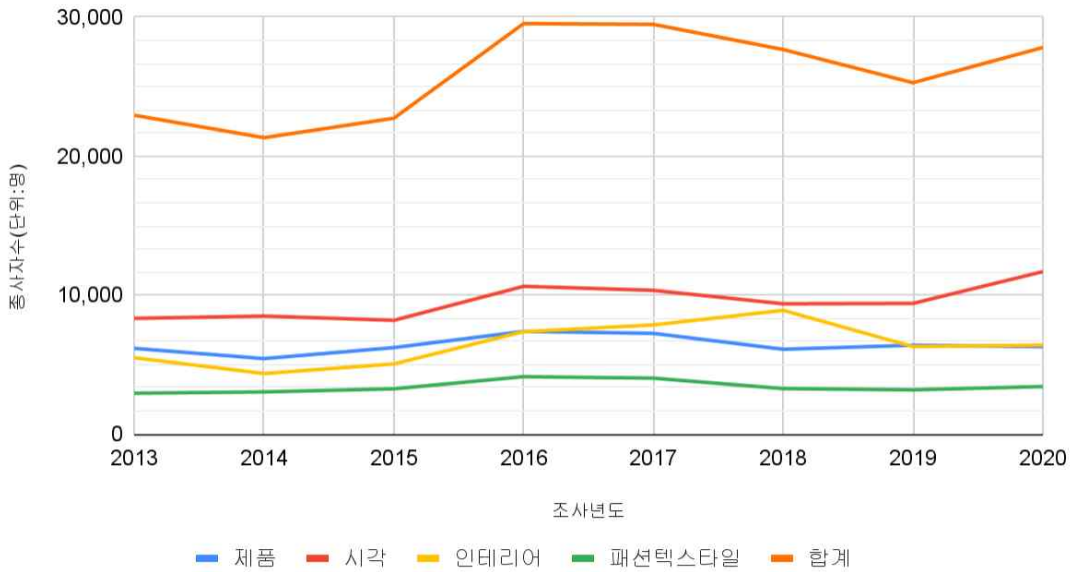
총매출액은 두 배 이상 증가함.

3) 전문디자인업 종사자수 변화

표 39 전문디자인업체 종사자수 변화(모집단수×평균종사자수, 단위: 명)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

년도	제품	시각	인테리어	패션텍스타일	합계
2013	6,171	8,329	5,499	2,945	22,944
2014	5,435	8,496	4,359	3,038	21,328
2015	6,226	8,190	5,051	3,260	22,727
2016	7,392	10,635	7,374	4,135	29,536
2017	7,251	10,345	7,856	4,028	29,480
2018	6,106	9,378	8,909	3,277	27,670
2019	6,396	9,406	6,296	3,186	25,284
2020	6,292	11,690	6,408	3,425	27,815



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 전문디자인업체의 종사자수 변화를 살펴본 결과,

- 전문디자인업의 전체 종사자수는 약 21.2% 증가함
- 시각디자인 40.35%, 인테리어디자인 16.53%, 패션텍스타일 16.29%, 제품디자인 1.96% 증가하여 시각디자인 분야 종사자수가 크게 증가하였음.

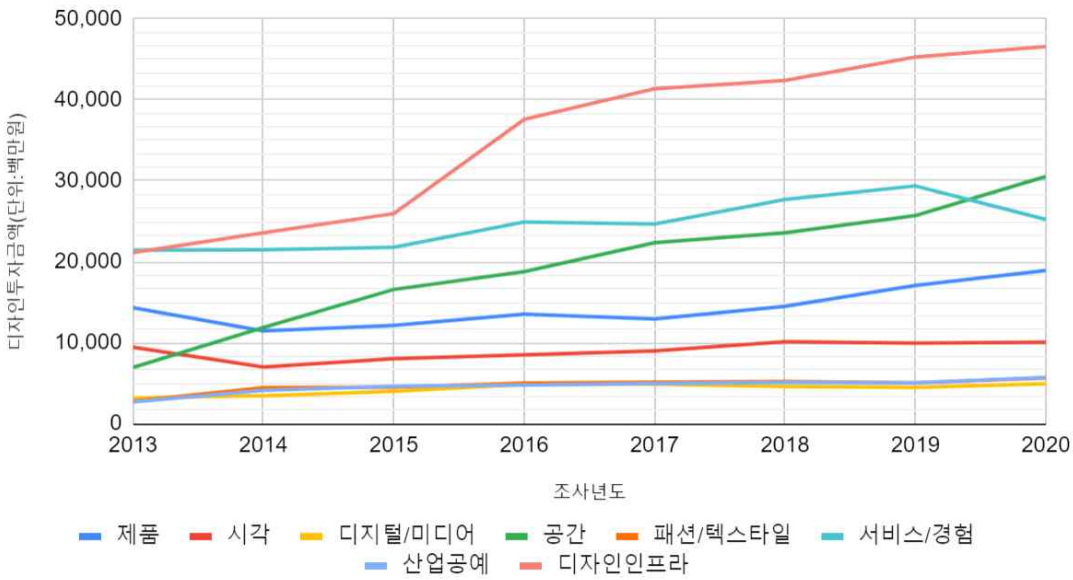
4.2.2. 디자인 활용기업 산업규모 변화

1) 디자인 활용기업 업체수 변화

표 40 디자인활용기업 업체수 변화(업체수=모집단수, 단위: 개)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

구분	제품	시각	디지털/미디어	공간	패션/텍스타일	서비스/경험	산업공예	디자인인프라	전체
2013	14,322	9,455	3,156	6,946	2,784	21,422	2,682	21,145	81,912
2014	11,453	7,003	3,459	11,886	4,453	21,494	4,104	23,588	87,440
2015	12,145	8,015	3,997	16,582	4,501	21,787	4,608	25,941	97,576
2016	13,535	8,496	4,849	18,778	5,019	24,907	4,758	37,592	117,934
2017	12,932	8,976	4,878	22,355	5,137	24,652	4,964	41,384	125,278
2018	14,495	10,123	4,586	23,569	5,217	27,707	5,109	42,409	133,215
2019	17,069	9,963	4,470	25,704	5,055	29,372	5,038	45,300	141,971
2020	18,928	10,061	4,916	30,535	5,653	25,227	5,713	46,562	147,595



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 일반기업 중 디자인활용업체수의 변화를 살펴본 결과,

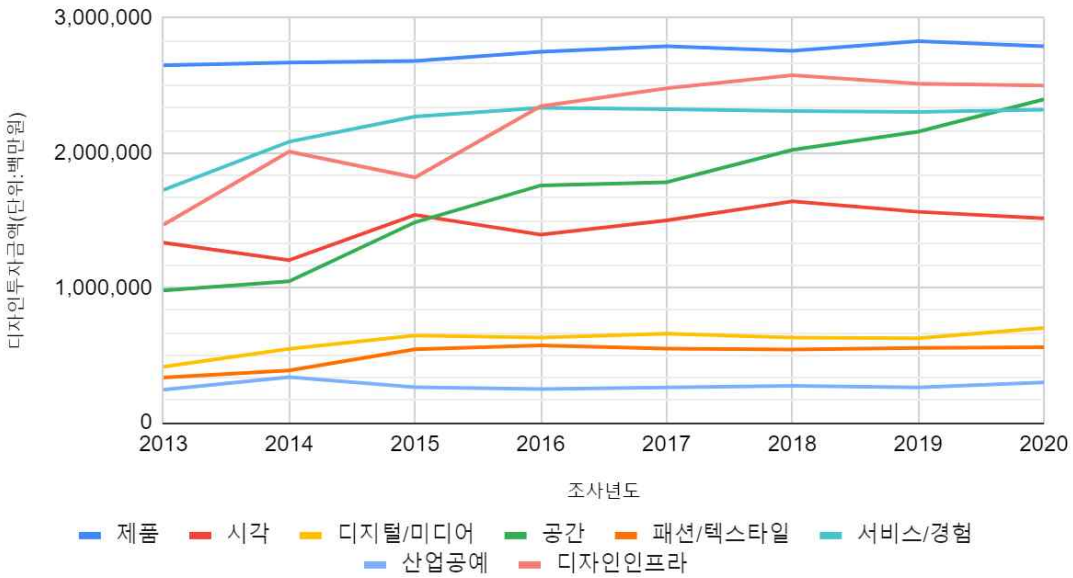
- 디자인활용기업의 전체수는 약 80.18% 증가함.
- 디자인의 활용 비중이 가장 높은 분야는 디자인인프라이며, 그 외 서비스경험>공간>제품>시각디자인 순으로 높은 활용 비중을 보임
- 디자인인프라의 활용업체수가 많은 것은 중고등학교 등의 교육기관, 이마트 등의 도소매업체, 소상공인연합회와 같은 협회 및 단체 등이 다 포괄되어서이기 때문이며, 그 수가 증가한 것은 산업 전반에서 디자인 활용도가 증가한 것을 시사함.

- 디지털/미디어, 산업공예, 패션/텍스타일 디자인의 활용 비중은 상대적으로 낮음.
- 2013년부터 최근 2020년 까지 각 분야별 활용기업수는 제품디자인 32.16%, 시각디자인 6.4%, 디지털/미디어디자인 55.76%, 공간디자인 339.6%, 패션/텍스타일디자인 103%, 서비스/경험디자인17.76%, 산업공예113%, 디자인인프라120.2% 증가함
- 공간디자인 활용기업의 수가 3배 이상 증가하여 가장 변화의 폭이 크고, 그 외 디자인인프라>산업공예>패션/텍스타일디자인 역시 두배 이상 증가하였음.

2) 디자인 활용기업 디자인 투자금액 규모 변화

표 41 디자인활용기업 디자인 투자금액 변화
(디자인활용기업 평균 디자인투자금액X모집단수, 단위: 백만원)
출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

구분	제품	시각	디지털/미디어	공간	패션/텍스타일	서비스/경험	산업공예	디자인인프라	전체
2013	2,649,963	1,334,353	415,367	980,204	334,182	1,726,236	245,426	1,467,219	9,152,950
2014	2,670,454	1,206,162	548,580	1,048,706	388,482	2,083,855	338,222	2,009,557	10,294,018
2015	2,682,897	1,540,535	647,310	1,486,163	544,177	2,269,865	263,353	1,818,297	11,252,597
2016	2,750,145	1,394,409	631,938	1,759,323	572,578	2,335,000	250,438	2,347,218	12,041,049
2017	2,790,891	1,500,565	660,494	1,782,625	548,923	2,324,543	261,664	2,479,275	12,348,980
2018	2,756,618	1,641,380	631,970	2,023,206	543,565	2,311,484	273,333	2,576,465	12,758,021
2019	2,828,726	1,563,918	625,449	2,157,702	553,914	2,303,196	261,956	2,513,401	12,808,262
2020	2,790,575	1,515,006	702,634	2,397,195	559,047	2,321,731	299,751	2,499,739	13,085,678



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 일반기업 중 디자인활용업체 산업규모의 변화를 살펴본 결과,

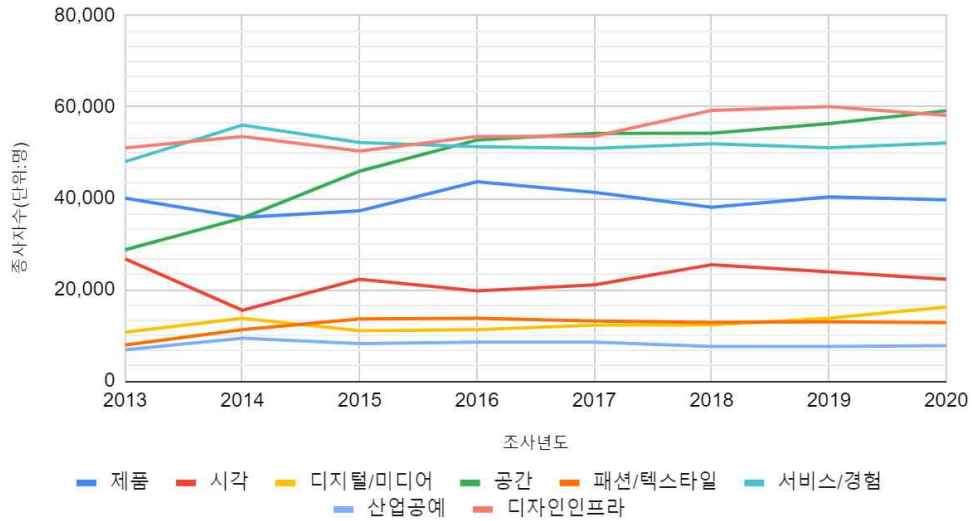
- 일반기업의 전체 디자인 투자금액은 약 42.96% 증가함.
- 활용기업의 디자인 투자규모가 가장 큰 분야는 제품디자인이며, 그 외 디자인인프라>서비스/경험>공간디자인>시각디자인 순으로 투자규모가 큼.
- 디지털/미디어, 패션/텍스타일, 산업공예의 디자인 투자규모는 상대적으로 낮음.
- 2013년부터 최근 2020년 까지 각 분야별 투자규모는 제품디자인 5.3%, 시각디자인 13.54%, 디지털/미디어디자인 69.16%, 공간디자인 144.56%, 패션/텍스타일디자인 67.29%, 서비스/경험디자인34.5%, 산업공예22.13%, 디자인인프라70.37% 증가함.
- 공간디자인 투자금액이 2배 이상 증가하여 가장 변화의 폭이 크고, 그 외 디자인인프라>디지털/미디어>패션/텍스타일>서비스/경험디자인 순으로 투자규모 증가함.
- 한국행정학회의 <2022 디자인산업통계 인사이트 연구> 결과에 따르면, 최근 2년간 디자인활용 투자금액이 전년대비 7.5%p 증가하여 65.2%를 달성한 디지털멀티미디어분야(영상, 웹, 게임, 디지털멀티미디어 부문)를 주목할 만함. 코로나19, 디지털뉴딜 정책 등에 따른 디지털 전환의 가속화로 디지털.멀티미디어 분야의 디자인 활용이 증가한 것으로 판단됨.

3) 디자인 활용기업 디자인 종사자수 변화

표 42 디자인활용기업 디자인 종사자수 변화, (종사자수=모집단수X평균디자이너수, 단위: 명)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

구분	제품	시각	디지털/미디어	공간	패션/텍스타일	서비스/경험	산업공예	디자인인프라	전체
2013	40,063	26,749	10,711	28,741	7,882	48,024	6,832	51,036	220,038
2014	35,830	15,507	13,753	35,684	11,260	56,032	9,377	53,536	230,979
2015	37,264	22,293	11,014	45,958	13,594	52,203	8,191	50,348	240,865
2016	43,641	19,725	11,262	52,785	13,735	51,295	8,507	53,539	254,489
2017	41,317	21,058	12,228	54,227	13,174	50,937	8,508	53,598	255,047
2018	38,047	25,484	12,315	54,279	12,825	51,959	7,577	59,275	261,761
2019	40,311	23,932	13,753	56,359	12,958	51,097	7,591	60,075	266,076
2020	39,698	22,296	16,183	59,164	12,786	52,148	7,748	58,153	268,176



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 일반기업 중 디자인활용업체 디자인 종사자수의 변화를 살펴본 결과,

- 일반기업 내 디자인 종사자는 약 21.87% 증가함.
- 활용기업 내 디자인종사자수가 가장 많은 분야는 디자인인프라이며, 그 외 공간디자인>서비스/경험>제품디자인>시각디자인 순으로 종사자수가 많음.
- 디지털/미디어, 패션/텍스타일, 산업공예 분야 디자인 종사자수는 상대적으로 낮음.
- 2013년부터 최근 2020년까지 각 분야별 활용기업 내 디자인종사자수는 제품디자인, 시각디자인 분야는 소폭 감소하였으며, 디지털/미디어디자인 51.08%, 공간디자인 105.85%, 패션/텍스타일디자인 62.21%, 서비스/경험디자인8.58%, 산업공예22.13%, 디자인인프라13.4% 증가함.
- 디자인 활용기업 내 공간디자인 분야 종사자수가 2배 이상으로 가장 큰 폭으로 증가하였고, 그 외 패션/텍스타일디자인>디지털/미디어>산업공예 순으로 종사자수가 증가하였음.

4.2.3 공공부문 디자인산업 규모 변화

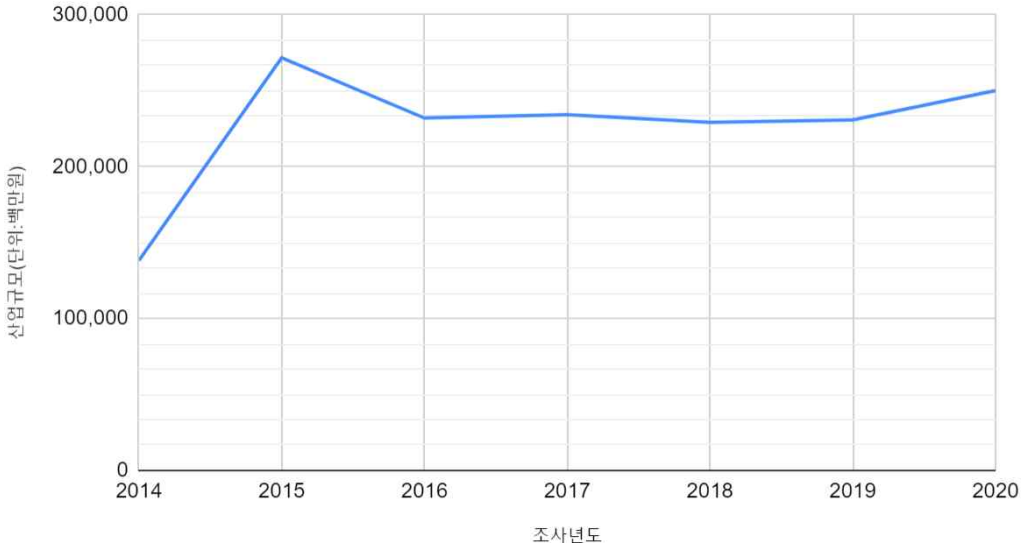
2016년 문화체육관광부에서는 “국가 및 지역 정체성과 품격을 제고하고 국민의 문화향유권을 증대”시키기 위한 목적으로(공공디자인진흥법 제1조) 공공영역의 문화적 공공성과 심미성 향상에 필요한 사항을 정한 <공공디자인진흥에관한법률>(이하 공공디자인진흥법)을 제정하였음.

공공디자인진흥법에 의해 기관장은 5년마다 공공디자인진흥계획을 수립할 의무가 있으며, 이에 의해 공공디자인 사업이 발주, 시행되고 있음.

1) 공공부문 디자인산업 규모 변화

표 43 공공부문 디자인용역예산 변화, (단위: 백만원)
출처:2021년 산업디자인 통계조사

구분	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
공공부문 디자인용역예산	138,281	271,727	232,050	234,287	229,214	230,881	250,095

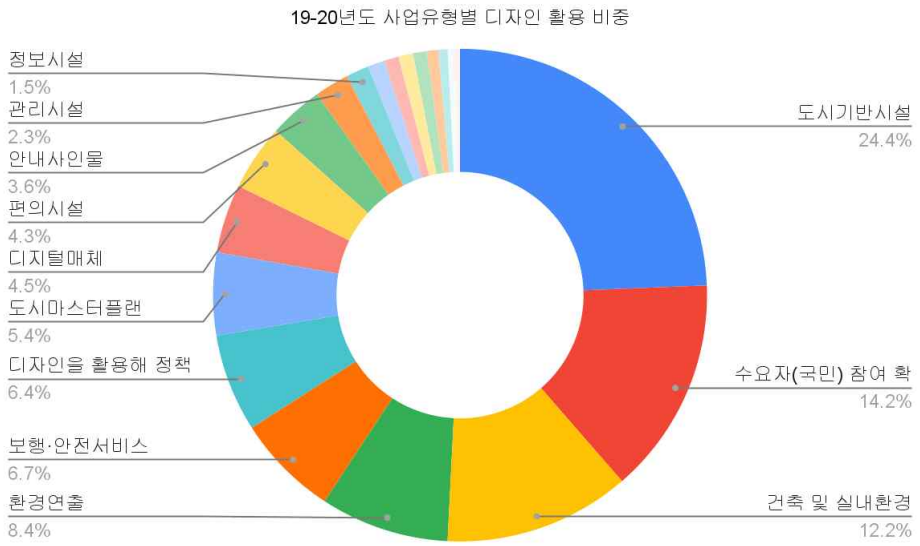


- 2016년 공공디자인진흥법 제정 이후 중앙정부 및 지방자치단체의 디자인용역 예산은 꾸준한 증가세이며, 문화체육관광부의 <2021년 공공디자인 실태조사> 결과에 따르면 최근 2년간 공공디자인 유효사업은 4,433억원의 규모를 차지하는 것으로 나타남.
- 2020년 한해 동안 발주된 공공디자인 사업예산은 동일년도 전문디자인업 전체 매출액의 5% 수준의 규모임.
- <2021년 공공디자인 실태조사>에 따르면 공공디자인진흥법 제정 이후, 2020년 기준 전체 지자체 중 26.7%, 수도권의 66.7%, 부산/울산/경남 지역의 과반수가 2020년 까지 진흥계획 수립을 완료하였음. 이처럼 지방자치단체의 조례 및 공공디자인진흥계획이 본격적으로 수립되기 시작한 2019년 이후 중앙정부 및 지방자치단체의 디자인용역 예산은 약 8.32% 증가함.
- 법정계획이라는 특수성으로 인해 향후 더 많은 지방자치단체들이 '공공디자인진흥조례'와 그에 따른 계획을 수립할 것으로 예상되어 본격적으로 사업이 발주되는 계획 실행단계에서는 디자인 산업규모에 미치는 영향력은 더욱 증가할 것으로 예측됨.

2) 공공부문 사업유형별 디자인 활용 비중

표44 공공부문 디자인 활용도(단위: %), 출처:KOSIS

년도	발주사업 유형																			
	도시기반시설	보행·안전서비스	건축 및 실내환경	안내사인물	환경연출	도시마스터플랜	편의시설	수요자참여정책수립	정책결과물의 홍보 및 확산	관리시설	보행 및 운송시설	디지털매체	공공행정서비스	정책의 집행, 평가	정보시설	상징매체	행정시설	교육서비스	중소기업 디자인 산업육성	무응답
20	26	4.8	11.9	3.3	9.7	4.8	4.5	16.4	4.5	2.6	0.7	3.7	0.4	1.1	1.5	1.1	0.7	0.4	0.4	1.5
19	22.6	8.6	12.4	3.8	7.1	6	4.1	12	8.3	1.9	0.8	5.3	0.4	0.8	1.5	1.1	1.1	0.8	0.4	0.4
평균	24.3	6.7	12.15	3.55	8.4	5.4	4.3	14.2	6.4	2.25	0.75	4.5	0.4	0.95	1.5	1.1	0.9	0.6	0.4	0.95



2019, 2020년 정부 및 지방자치단체에서 발주된 공공부문 디자인사업 유형을 분류하여 보면,

- 도시기반시설 24.3%, 보행안전서비스6.7%, 환경연출 8.4%, 도시마스터플랜 6%로 환경디자인 관련 분야가 약 45.4%로 가장 큰 비중을 차지함.
- 수요자 참여 정책발굴 사업 14.2%, 공공행정 서비스 사업 0.4%로 서비스디자인 분야도 14.6%를 차지함.
- 그 외 인테리어디자인 분야인 건축 및 실내환경분야 사업 11.9%, 시각디자인 분야인 디지털매체 4.3% 및 안내사인물 2.3% 등으로 공공부문의 수요가 확인됨.
- 그러나 문화체육관광부의 <2021년 공공디자인 실태조사> 결과, 2020년 기준 전문디자인업체의 공공디자인사업 참여는 26.1% 수준에 불과한 것으로 나타남.

4.2.4 디자인산업 규모 분석 시사점

- 전체적인 전문디자인기업의 수와 디자인을 활용하고자 하는 기업의 수는 꾸준히 증가하고 있으며, 전문디자인기업의 전체매출액과 디자인활용기업의 디자인투자금액도 지속적으로 증가하였음.
- 전문디자인기업 중 인테리어디자인업의 사업체수와 매출액이 두배 이상 증가하였으며, 인테리어디자인을 포함한 디자인 활용분야인 공간디자인의 활용기업의 수와 디자인투자규모도 가장 큰 폭으로 증가하여 공간디자인 분야의 수요, 공급이 모두 성장하고 있음이 확인됨. 미래 성장방향을 고려하여 공간디자인 분야의 목적별 세부유형을 체계화할 필요가 있음.
- 디자인활용기업 중 디자인인프라 분야의 활용기업수가 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 활용기업수와 디자인투자금액의 증가폭도 매우 큼. 서비스/경험디자인 분야 역시 산업규모가 꾸준히 성장하고 있으며, 전체 산업규모에서 차지하는 비중이 큰 분야로 전문디자인기업으로 분류가 필요함.
- 그러나 전문디자인기업 통계조사에는 디자인인프라와 서비스/경험디자인 분야가 분류되어 있지 않아 전체산업규모에서 차지하는 비중과 수요 증가를 고려하여 전문디자인업으로 분류가 필요함.
- 최근 2년 간 디자인 활용기업의 투자금액이 큰 폭으로 증가세를 보이고 있는 멀티미디어디자인, 환경디자인, 서비스디자인 분야의 경우 미래 성장가능성을 반영하여 세부업종 디자인목적별 분류 변경이 필요함.
- 공공분야의 디자인투자와 활용도 꾸준히 증가하고 있음. 특히 정부의 정책환경 변화로 환경디자인, 서비스/경험디자인 분야의 수요가 증가하였음.
- 공공디자인 사업에 참여하는 주요한 업종인 환경디자인, 서비스/경험디자인 등이 표준산업 분류 상 전문디자인업체로 분류되지 않아 통계지표 상 공공디자인사업 참여는 매우 저조함. 한국표준산업통계 체계에서 이러한 변화를 고려한 세분화가 필요함.

4.3 한국표준산업분류 전문디자인업 최종 개선안

산업통계의 호환성을 고려하여 실제적인 디자인산업 분류인 특수분류 체계를 조정하여 한국표준산업분류에 반영하는 방식으로 한국표준산업분류 전문디자인업 최종 개선안을 제안하였다. 특수분류 체계의 조정을 위한 현장 전문가 수요조사를 바탕으로 A안과 B안, 총 2개의 안이 최종 후보로 선정되었다.

A안은 기존의 특수분류 개선안과의 정합성을 위해 한국표준산업분류의 전문디자인업 세세분류를 8개로 세분화한 제안으로 산업규모 변화와 전문가 수요조사 결과를 반영하여

분류 명칭을 조정하였다. 대표적으로 인테리어디자인업을 인테리어/환경디자인업으로 변경하였다.

B안은 산업규모 변화와 전문가 수요조사 결과를 이상적으로 반영하여 특수분류체계도 새롭게 조정하여 반영한 제안이다. 가장 큰 틀의 변화는 디자인인프라 분야이다. 디자인산업에서의 비중과 산업특성을 고려하여 전문디자인업으로 분류하기보다 세분류로 독립하는 것이 적절하다고 판단하여 한국표준산업분류의 전문디자인업 세분류를 '전문디자인업'과 '디자인기반업'으로 이원화하였다. 전문디자인업의 세세분류 단계에서는 디자인일반을 제외한 기존의 7개 분류에서 환경디자인에 대한 공공부문의 투자와 현장 수요를 반영하여 환경디자인을 '공간환경디자인업'으로 추가하였다.

4.3.1 A안: 특수분류와의 정합성 유지

- 디자인산업 특수분류를 현행(2013년~) 8개로 유지하고, 이를 기초로 한국표준산업분류의 세세분류를 8개로 분류하는 안
- 명칭변경: 인테리어디자인업 -> 인테리어/환경디자인업

  패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업 -> 패션/텍스타일 디자인업
- 세세분류 세분화: 제품디자인업-> 제품디자인업, 공예디자인업

  시각디자인업->시각디자인업, 디지털미디어디자인업
- 세세분류 신설: 디자인기반업, 서비스/경험디자인업

그림 3 A안의 KSIC와 특수분류 체계와의 관계

4.3.2 B안: 산업계 수요조사를 기반으로 미래 디자인산업 대응

- 디자인산업 특수분류를 9개로 개정하고, 한국표준산업분류에서 세분류와 세세분류를 이와 정합을 맞추어 분류하는 안
- 명칭변경: 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업 -> 패션/텍스타일 디자인업
- 세분류 신설: 디자인기반업
- 세세분류 세분화: 시각디자인업->시각디자인업, 디지털미디어디자인업
- 세세분류 신설: 공간환경디자인업, 서비스/경험디자인업, 디자인기반업

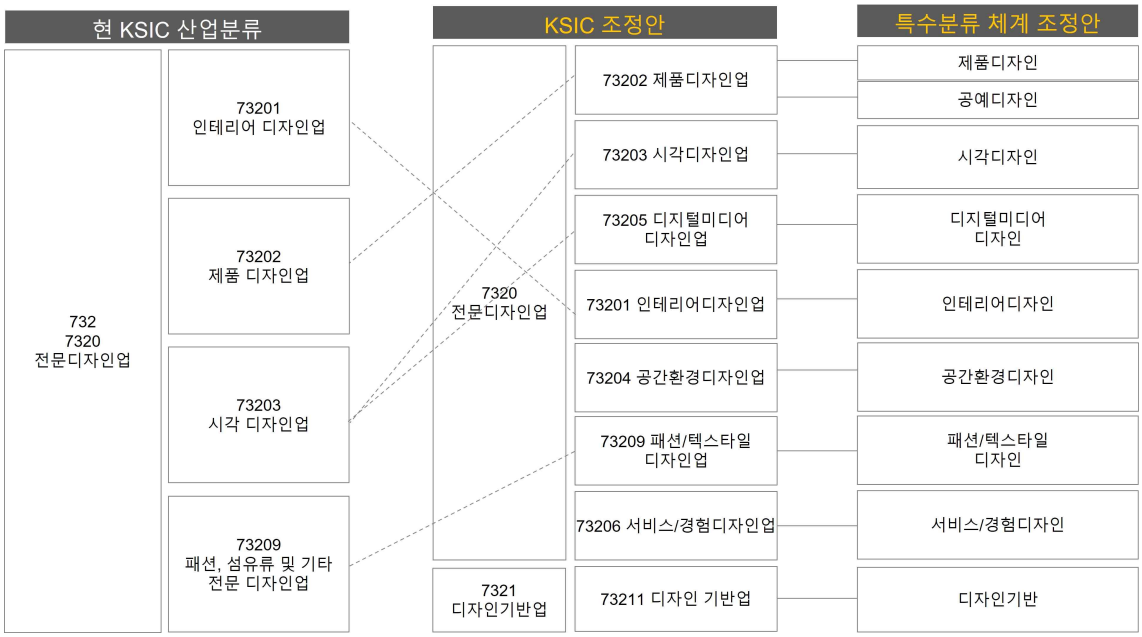


그림 4 B안의 KSIC와 개정 특수분류 체계와의 관계

5. 전문디자인업 개선안 해설

732 전문 디자인업		
7320 전문 디자인업		
인공의 사물, 시스템, 시각물, 환경 등을 미적, 기능적, 경제적으로 구현하기 위한 개발과정과 계획을 전문적으로 수행하는 산업활동을 말한다. 건축 및 조경 설계, 엔지니어링 및 컴퓨터 시스템 설계 분야는 제외한다.		
73201 인테리어 디자인업		
사회적, 경제적, 문화적 활동과 생활을 고려하여 사용상의 안전성, 편의성, 심미성 등을 충족시킬 수 있는 실내공간을 조성하기 위한 목적으로 마감재, 가구, 조명 등의 구성과 배치를 고려한 기획과 계획 및 설계를 수행하는 산업활동을 말한다. 실내공간과의 조화를 고려하여 장식품 및 예술품 등을 결정하는 코디네이션 업무, 상품이나 전시컨텐츠의 경험을 제공하기 위한 목적의 공간연출 업무도 포함된다.		
	예시	건축 인테리어 디자인, 건축 리모델링 디자인, 실내 장식 디자인, 실내 장식 자문 서비스, 전시 디자인, 공간연출, 무대 디자인
	제외	가구 및 실내설비를 판매하면서 실내장식 서비스를 제공(46,47) 실내장식공사(42412) 전시시설 기획 및 행사대행(75992) 건축물의 설계 관련 서비스(72111) 옥외 및 전시 광고업(71391)
73202 제품 디자인업		
제품의 안전성, 시장성 및 생산의 효율성, 유통, 사용 및 수리 측면 등을 고려하여 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 디자인 서비스 활동을 말한다. 수작업 중심으로 제품을 디자인하는 공예기반의 활동도 포함한다.		
	예시	가구 디자인, 생활용품디자인, 전기 및 전자제품 디자인, 운송 기기 디자인, 제품 디자인 자문 서비스, 공예디자인
	제외	패션 관련 제품, 텍스타일(섬유류) 및 기타 전문 디자인업(73209) 기계, 재료, 구축물 및 시스템의 공학적인 설계 및 개발(7212) 나무제품 제조업(162) 섬유제품 제조업(13) 기타 종이 및 판지 제품 제조업(1970) 기타 유리제품 제조업(2319) 기타 금속 가공제품 제조업(2599) 귀금속 및 장식용품 제조업(331) 요업제품 제조업(232)

		73203 시각 디자인업	
		메시지나 정보, 또는 개념을 전달하기 위해 미디어 특성에 맞게 시각적 요소와 기술을 접목하여 창의적인 기획과 디자인, 관리를 통하여 합목적, 조화성의 경험을 제공하는 산업활동을 말한다.	
		예시	정보디자인, 패키지디자인, 브랜드디자인, 광고디자인, 편집타이포디자인, 일러스트레이션
		제외	교과서 및 학습 서적 출판업(58111) 만화 출판업(58112) 일반 서적 출판업(58113) 신문 발행업(58121) 잡지 및 정기 간행물 발행업(58122) 정기 광고 간행물 발행업(58123) 기타 인쇄물 출판업(58190) 옥외 및 전시 광고업(71391) 광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업(71393)
		73204 공간환경 디자인업	
		사회적, 경제적, 문화적 활동을 고려하여 실외환경의 안전성, 편의성, 심미성 및 공공 커뮤니티 증진 등을 향상시키기 위한 목적으로 건축물과 시설의 외관, 스트리트퍼니쳐, 색채, 조명 등의 구성과 배치를 고려한 기획과 계획 및 설계를 수행하는 산업활동을 말한다.	
		예시	커뮤니티디자인, 놀이터디자인, 가로환경디자인, 경관디자인, 공공디자인, 환경색채 디자인, 경관조명 디자인
		제외	조경과 관련한 환경디자인(72112) 건축 및 토목 엔지니어링 서비스(72121) 환경관련 엔지니어링 서비스(72122)
		73205 디지털미디어 디자인업	
		가상세계를 포함한 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스 및 그 콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업 활동을 말한다.	
		예시	웹사이트 제작, 어플리케이션 디자인, 게임디자인, AR/VR 미디어디자인, 실감형 미디어디자인, 모션그래픽 디자인, 미디어아트 제작
		제외	일반 영화 및 비디오물 제작업(59111) 애니메이션 영화 및 비디오물 제작업(59112) 광고 영화 및 비디오물 제작업(59113) 방송 프로그램 제작업(59114)

		73206 서비스·경험 디자인업	
		디자인사고를 기반으로 다양한 산업분야에서 생산되는 제품 또는 서비스에 관여하는 사용자와 이해관계자 조사를 통해 사용자 경험가치 향상, 새로운 비지니스 모델 발굴에 필요한 유 、 무형의 서비스와 결과물을 만드는 산업활동을 말한다. 이 활동의 결과로 디자인에 필요한 전략과 인터페이스 요소를 창작하는 업무도 포함한다.	
		예시	의료서비스디자인, 교육서비스디자인, 공공행정서비스디자인, 여가서비스디자인, 소셜디자인, 휴먼인터랙션디자인, 사용자인터페이스디자인, 서비스/경영디자인컨설팅
		제외	시장조사 및 여론조사업(71400) 경영컨설팅 및 공공관계 서비스업(71531) 컴퓨터 프로그래밍 서비스업(62010) 컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업(62021) 정보서비스 관련업(63)
		73209 패션·텍스타일 디자인업	
		인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 산업 활동	
		예시	패션디자인, 전통복식디자인, 어패럴텍스타일디자인, 인테리어텍스타일디자인, 주얼리디자인, 패션소품디자인, 기타 액세서리디자인
		제외	섬유제품 염색, 정리 및 마무리 가공업(1340) 표면처리 및 적층 직물 제조업(13944) 핸드백, 가방 및 기타 보호용 케이스 제조업(1512) 기타 가죽제품 제조업(1519)
	7321 디자인 기반업		
	디자인산업을 지원하기 위한 연구 및 개발과 디자인을 기반으로 하는 관련 산업활동을 말한다.		
		73211 디자인 기반업	
		디자인 기획 및 연구, 디자인 관련 교육, 디자인 모형 제작, 디자인 금형 제작, 컴퓨터응용 디자인 모델링, 컬러 및 소재의 개발, 후가공 등 소프트웨어와 하드웨어 전반에 걸친 디자인 기반 산업활동이다.	
		예시	디자인연구, 디자인정책, 디자인기획, 디자인전략, 디자인전문교육, 디자인학원, 디자인모형제작, 디자인금형제작, 색채계획, 트렌드연구, 후가공, 디자인소재개발
		제외	일반 서적 출판업 (58113)

			자연과학 및 공학 연구개발업 (701) 인문 및 사회과학 연구개발업 (702) 인쇄 잉크 및 회화용 물감 제조업 (20413) 그 외 기타 분류 안된 화학제품 제조업 (20499) 플라스틱 적층, 도포 및 기타 표면처리 제품 제조업 (22292) 그 외 금속 압형제품 제조업 (25914) 금속 열처리, 도금 및 기타 금속 가공업 (2592) 경영 컨설팅업 (71531)

6. 결론

2022년 12월 현재 한국표준산업분류는 11차 개정을 앞두고 있다. 반면 지난 2000년 8차 개정 시 추가된 '전문디자인업(732)'은 추가된 이후 별다른 개정이 없었기에 현재 디자인 산업의 변화상을 적절히 반영하지 못하고 있다. 따라서 본 연구는 현재 한국산업표준분류의 4개의 세세분류에 대한 조정안 제출을 목표로 현 시점에 가장 적합한 디자인산업 분류체계는 무엇인지 개선안을 찾고자하였다.

이러한 배경에서 개선안 마련을 위해 가장 근간이 되는 것은 2013년 제정된 디자인산업 특수분류다. 특수분류는 표준분류 준수의무의 예외를 인정한 분류로 2007년 스마트폰 보급시기 이후 관련 디자인 산업이 폭발적으로 성장하면서 해당 경제/사회적 변화를 반영하기 위하여 대분류 8개, 중분류 42개로 한국표준산업분류에 비해 세분화되었다.

디자인산업 특수분류가 경제 변화상을 반영하고 있다보니 현재 통계포털에서 제공하는 디자인산업통계는 대부분 특수분류를 적용하고 있다. 하지만 산업통상자원부 관련 분류체계임에도 '업종별 구분'은 여전히 한국산업표준분류를 따르고 있고 '산업디자인 전문회사 신고별 구분'은 산업디자인진흥법(5가지)에 2개 분야를 더한 7가지의 분야로 나누어져 있어 아래 표와 같이 4종의 분류 사이에 혼란이 가중되는 상황이다. 따라서 본 연구는 이를 하나로 통일할 수 있는 개선안을 찾고자 하였다.

표 45 산업통상자원부 관련 디자인 분류 현황

구분	한국표준산업분류	디자인산업 특수분류	산업디자인진흥법제 2조 (개정 2014)	산업디자인전문회사 신고 분야
관련기관	산업통상자원부 통계청	산업통상자원부 디자인진흥원	국가법령정보센터	산업통상자원부 한국디자인진흥원
분류	제품 디자인업	제품디자인	제품디자인	제품디자인
		산업공예디자인		
	시각 디자인업	시각디자인	시각디자인	시각디자인
		디지털/멀티미디어 디자인		멀티미디어디자인
	인테리어 디자인업	공간디자인		
			환경디자인	환경디자인
		서비스/경험 디자인	서비스디자인	서비스디자인
	패션, 섬유류 및 기타 전문디자인업	패션/텍스타일 디자인		
		디자인인프라		
			포장디자인	포장디자인
				종합디자인

이에 본 연구는 현재 가장 보편적으로 사용되고 있는 디자인산업 특수분류의 적정성을 우선 검토하였다. 2013년 제정 이후 개선하고자 하는 노력들이 있었지만 실제 개정된 적이 없기에 현재 디자인 산업을 효과적으로 반영하고 있는지 전문가 서면 인터뷰 이후 FGI 및 인뎁스 인터뷰를 통해 검토하였으며 분야별로 해당 인터뷰의 적정성을 고려하여 반영하였다.

그 결과 기존 2013년 디자인산업 특수체계 제정안 및 2020년 개선안의 연장선 상에서 대분류 중분류의 명칭 및 정의를 새롭게 개선한 안을 제시하였다. 2020년 개선안에 비해 중분류의 경우 신산업 및 업종 매칭 등 시의성 및 현실성을 고려하였고 그간 민원이 많이 제기되었던 분야인 공간디자인에 대해서는 별도의 인뎁스 인터뷰를 진행하여 최종적으로 공간/환경 디자인으로 명칭을 변경하는 안과 공간환경 디자인에 인테리어디자인을 별도로 추가하는 두 가지 안을 제안하였다. 공간/환경 디자인의 경우 2016년 공공디자인진흥법 제정 이후 산업 규모가 날로 증가하고 있어 별도 세분화가 필요한 시점이다.

조사과정에서 전문가들 및 연구팀이 동의한 것은 여러 분류체계 가운데 디자인산업 특수체계가 현재 디자인 산업을 가장 효과적으로 반영하고 있다는 사실이다. 따라서 한국표준산업분류 11차 개정에 제안하는 조정안은 우선적으로 최대한 디자인산업 특수체계를 반영코자 하였다. 따라서 기존 4분류의 전문 디자인업은 명칭 변경 및 세분화를 통해 8분류로 세분화하는 안을 제안한다. 그리고 이에 더해 특수체계에서와 마찬가지로 인테리어 디자인업과 공간/환경 디자인업을 별도로 세분하는 안도 제안하고자 한다.

“디자이너는 제도판 위의 스타일리스트가 아니라 체계를 세우는 사람이다.”라는 르꼬르뷔제(Le Corbusier)의 말처럼 디자인은 어떤 다른 분야보다도 체계가 중시되는 산업이다. 그럼에도 불구하고 현재 국내에서 사용되고 있는 디자인의 분류체계는 앞서 지적한 것 외에도 학문분류, 직무분류, NCS 등에서 각기 서로 다르게 나타나고 있으며, 이는 단순히 인지상의 불편함 이외에도 경제 총조사 결과를 디자인 산업통계에 반영하지 못해 중복조사를 시행하는 행정적 비효율성을 초래하고 있다. 따라서 이번 11차 개정에 본 연구의 결과가 반영되어 향후 디자인 산업의 분류체계가 점진적으로 하나로 통일되는 초석이 되기를 기대한다.

참고문헌

1. 과학기술정보통신부, 한국과학기술기획평가원, <2018년 개정 국가 과학기술표준분류>, 과학기술정보통신부, 2018
2. 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC), 박정호, <디자인분류체계 재정비 연구사업>, 한국디자인진흥원, 2019
3. 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC), <디자인분류 통합을 위한 통계자료>, 한국디자인진흥원, 2019
4. 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC), <2021년 산업인력현황 보고서>, 한국디자인진흥원, 2021
5. 문화체육관광부, <2021 공공디자인 실태조사>, 문화체육관광부, 2021
6. 박정호, <디자인분류체계 개편에 대한 기초 연구 보고서>, 한국개발연구원, 2019
7. 아주대학교 산학협력단, <산업디자인진흥법 개정을 위한 법제연구>, 한국디자인진흥원, 2012
8. 산업통상자원부, 한국디자인진흥원, <디자인 분류체계 및 산업별 디자인 가치 측정 연구>, 한국디자인진흥원, 2013
9. 오병근, <통합디자인 분류체계 사례연구>, 한국디자인진흥원, 2020
10. 한국디자인진흥원, <2021 디자인산업통계 총괄보고서>, 한국디자인진흥원, 2021
11. 한국디자인진흥원, <2020 디자인산업통계 총괄보고서>, 한국디자인진흥원, 2020
12. 한국디자인진흥원, <2019 디자인산업통계 총괄보고서>, 한국디자인진흥원, 2019
13. 한국디자인진흥원, <2018 디자인산업통계 총괄보고서>, 한국디자인진흥원, 2018
14. 한국디자인진흥원, <2017 디자인산업통계 총괄보고서>, 한국디자인진흥원, 2017
15. 한국디자인진흥원, <2016 디자인산업통계 총괄보고서>, 한국디자인진흥원, 2016
16. 한국디자인진흥원, <2015 디자인산업통계 총괄보고서>, 한국디자인진흥원, 2015
17. 한국디자인진흥원, <2014 디자인산업통계 총괄보고서>, 한국디자인진흥원, 2014
18. 한국행정학회, <2022 디자인산업통계 인사이트 연구>, 한국디자인진흥원, 2022
19. United Nation(UN), <International Standard Industrial Classification of All Economic Activities (ISIC rev.4)>, 2008

부록 A.

한국표준산업분류 전문디자인업 조정안

11차 개정 조정안 작성양식 A안(특수체계 호환)

현행(제10차) KSIC		개정(제11차) KSIC : 제안 분류			
코드번호	코드명칭	코드번호	코드명칭	구분	제안 근거(사유)
					2013년 제정 이후 디자인산업 통계조사에 지속적으로 활용된 디자인분야 특수분류를 한국표준산업분류에 편입시켜 통계 조사의 이중 자원 낭비를 막고 현재 산업구조 반영
73201	인테리어 디자인업	73201	인테리어·환경 디자인업	③	공공디자인 진흥법 제정으로 공공부문의 환경디자인 수요증가, 이에 따른 환경디자인 산업규모 변화상을 반영 붙임 1> 3)공공디자인 산업규모, 5) 환경디자인 분야의 민원수용 및 이해당사자 의견수렴,
73202	제품 디자인업	73202	제품 디자인업	①	스마트폰 보급 이후 사용자·경험 디자인을 중심으로 전체 제품디자인산업규모 증가 붙임 1> 1)전문디자인업체 산업 규모변화, 2) 디자인활용기업 산업규모변화, 3)공공디자인 산업규모
		73204	서비스·경험 디자인업	①	
		73205	공예 디자인업	①	
73203	시각 디자인업	73203	시각 디자인업	①	신산업 중 하나인 AR·VR디자인이 정책과제 등으로 채택되어 향후 산업 규모 확대 예상 붙임 1> 9)VR·AR산업과 디자인산업의 연계성
		73206	디지털미디어 디자인업	①	
73209	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업	73209	패션·텍스타일 디자인업	③	디자인산업 특수분류체계의 명칭을 준용하여 보편성을 유지하고 기타를 삭제하여 독립성을 확보 붙임 1> 4)디자인산업 특수분류를 한국표준산업분류에 편입
		73207	디자인 기반업	⑤	전체 디자인 산업규모에서 디자인 연구개발업의 비중이 큰 폭을 차지하는 관계로 신설 필요 붙임 1> 1)전문디자인업체 산업 규모변화, 2) 디자인활용기업 산업규모변화

11차 개정 조정안 작성양식 B안(미래산업 대응)

현행(제10차) KSIC		개정(제11차) KSIC : 분류 제안					
세세분류 코드번호	세세분류 코드명칭	세분류 코드번호	세분류 코드명칭	세세분류 코드번호	세세분류 코드명칭	구분	제안 근거(사유)
73201	인테리어 디자인업	7321	전문 디자인업	73201	인테리어디자인업	①	공공디자인 진흥법 제정으로 공공부문의 환경 디자인 수요증가, 이에 따른 환경디자인 산업규모의 변화상과 활용분야의 특성을 반영하였음. 인테리어디자인업의 규모는 2013년 제정 이후 디자인산업 통계조사에서 지속적이며, 가장 큰 폭으로 성장한 분야임. 이를 종합적으로 고려하여 환경디자인 분야를 신설, 친환경산업으로 오해되지 않도록 공간환경디자인업으로 명명함. 붙임 1> 3)공공디자인 산업규모, 5) 환경디자인 분야의 민원수용 및 이해당사자 의견수렴,
				73204	공간환경디자인업	①	
73202	제품 디자인업			73202	제품 디자인업	①	스마트폰 보급 이후 사용자·경험 디자인을 중심으로 전체 제품디자인산업규모가 증가 붙임 1> 1)전문디자인업체 산업 규모 변화, 2)디자인활용기업 산업규모변화, 3)공공디자인 산업규모
				73206	서비스·경험 디자인업	①	
73203	시각 디자인업			73203	시각 디자인업	①	VR·AR디자인이 규제혁신 로드맵에 포함됨 향후 산업 규모 확대 예상 붙임 1> 9)VR·AR산업과 디자인산업의 연계성
				73205	디지털미디어 디자인업	①	
73209	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업			73209	패션·텍스타일 디자인업	③	디자인산업 특수분류체계의 명칭을 준용하여 보편성을 유지하고 기타를 삭제하여 독립성을 확보 붙임 1> 4)디자인산업 특수분류를 한국표준산업분류에 편입
		7322	디자인 기반업	73221	디자인 기반업	⑤	전체 디자인 산업규모에서 디자인 연구개발업의 비중이 큰 폭을 차지하는 관계로 신설 필요 붙임 1> 1)전문디자인업체 산업 규모 변화, 2)디자인활용기업 산업규모변화

1) 코드번호 및 코드 명칭 : KSIC의 대분류, 중분류, 소분류, 세분류, 세세분류 등 코드번호 및 명칭을 기입
2) 구분 : ①세분, ②통합, ③명칭변경, ④체계변경(포괄범위 변경 등), ⑤기타 중 1가지를 선택하여 기입
3) 제안 근거 : 제안 산업의 국내외 규모 및 현황(최근 3개년 이상 사업체 수 . 종사자 수 . 출하액 등과 성장 추이 등), 국제기구 및 외국 관련 분류 사례, 정부 부처 주요 정책과제 선정 현황 등 제안과 관련한 근거 사유를 자유양식으로 상세 기재. 그 외 제안 의견을 보충 설명할 수 있는 추가자료(관련 통계자료, 외국 사례, 법령자료, 공정도, 사진 등)는 붙임자료(자유 양식)로 첨부

(붙임 1.)조정안 작성근거

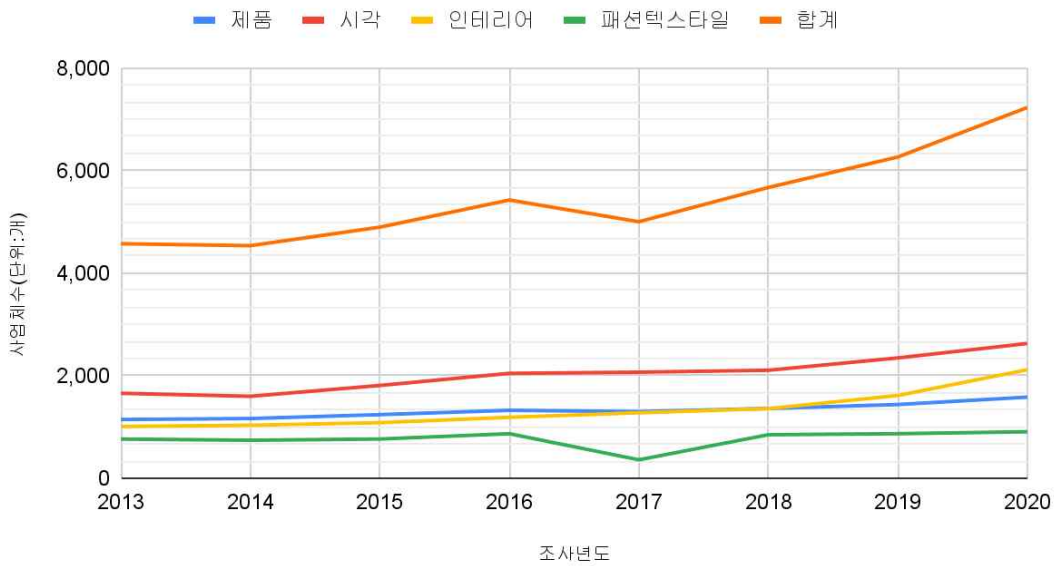
1) 전문디자인업체 산업규모 변화

- **전문디자인업 업체수 변화**

표 1 전문디자인업체수 변화(업체수=모집단수, 단위: 개)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

년도	제품	시각	인테리어	패션텍스타일	합계
2013	1,145	1,656	1,009	763	4,573
2014	1,164	1,597	1,033	741	4,535
2015	1,240	1,809	1,083	764	4,896
2016	1,324	2,045	1,188	868	5,425
2017	1,299	2,068	1,276	359	5,002
2018	1,360	2,105	1,357	848	5,670
2019	1,437	2,346	1,613	868	6,264
2020	1,581	2,627	2,115	906	7,229



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 전문디자인업 사업체수의 변화를 살펴본 결과,

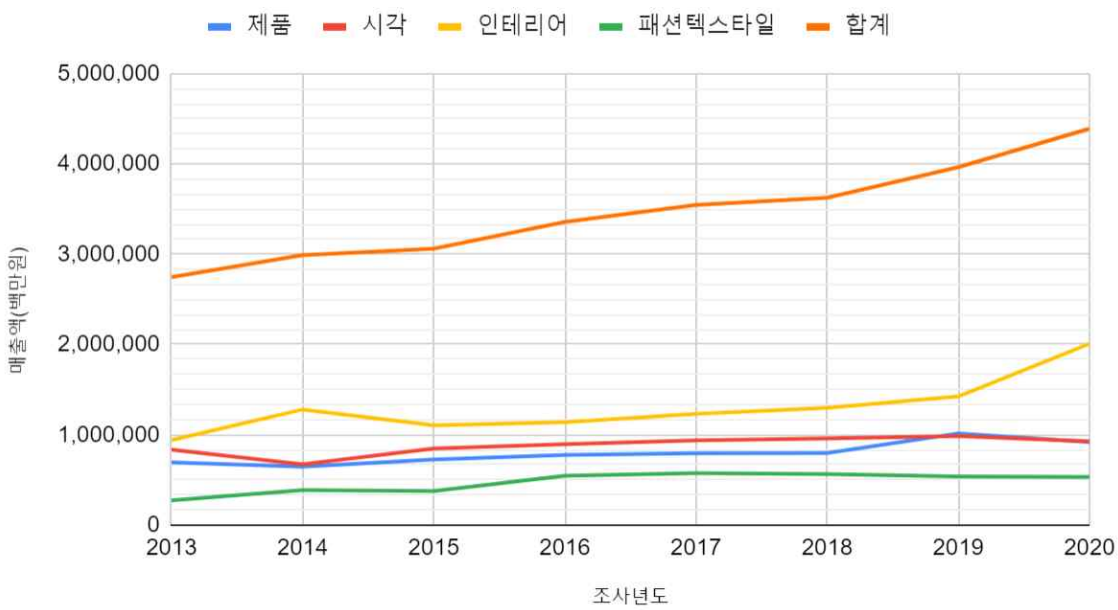
- 전문디자인업의 전체 사업체는 약 58% 증가함.
- 사업체수 증가의 폭은 인테리어디자인(109.61%) > 시각디자인(58.63%) > 제품디자인(38%) > 패션텍스타일(18.74%) 순으로 인테리어디자인 분야 사업체수는 두배 이상 증가함.

- 전문디자인업 매출액 변화

표 2 전문디자인업체 매출액 변화(전문디자인업체 평균 매출액×모집단수, 단위: 백만원)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

년도	제품	시각	인테리어	패션텍스타일	합계
2013	694,284	836,013	941,131	274,078	2,745,506
2014	648,500	673,097	1,280,694	388,132	2,990,423
2015	727,076	848,760	1,105,617	378,471	3,059,924
2016	776,049	896,058	1,139,286	546,426	3,357,819
2017	796,319	938,368	1,232,926	577,093	3,544,706
2018	799,143	959,845	1,299,239	566,315	3,624,542
2019	1,015,276	985,244	1,424,502	537,737	3,962,759
2020	918,971	928,340	2,009,206	533,195	4,389,712



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 전문디자인업체의 총매출액 변화를 살펴본 결과,

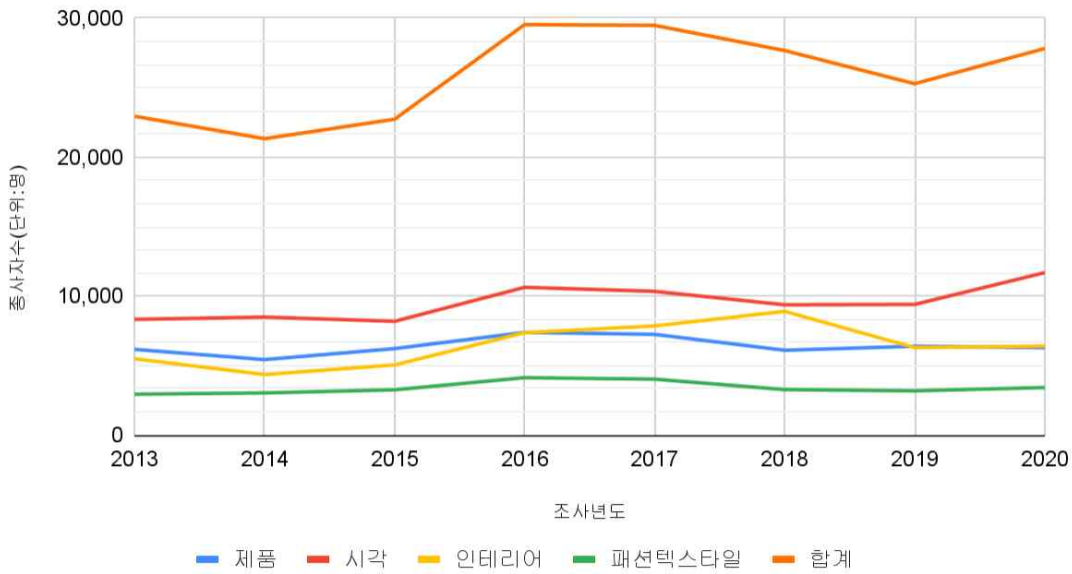
- 전문디자인업의 전체 매출액은 약 59.88% 증가함.
- 총매출액의 증가는 인테리어디자인(113.48%) > 패션텍스타일(94.54%) > 제품디자인(32.36%) > 시각디자인(11%) 순으로 나타났으며, 인테리어디자인 분야 총매출액은 두 배 이상 증가함.

- **전문디자인업 종사자수 변화**

표 3 전문디자인업체 종사자수 변화(모집단수×평균종사자수, 단위: 명)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

년도	제품	시각	인테리어	패션텍스타일	합계
2013	6,171	8,329	5,499	2,945	22,944
2014	5,435	8,496	4,359	3,038	21,328
2015	6,226	8,190	5,051	3,260	22,727
2016	7,392	10,635	7,374	4,135	29,536
2017	7,251	10,345	7,856	4,028	29,480
2018	6,106	9,378	8,909	3,277	27,670
2019	6,396	9,406	6,296	3,186	25,284
2020	6,292	11,690	6,408	3,425	27,815



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 전문디자인업체의 종사자수 변화를 살펴본 결과,

- 전문디자인업의 전체 종사자수는 약 21.2% 증가함.
- 제품디자인 1.96%, 시각디자인 40.35%, 인테리어디자인 16.53%, 패션텍스타일 16.29% 증가하여 시각디자인 분야 종사자수가 크게 증가하였음.

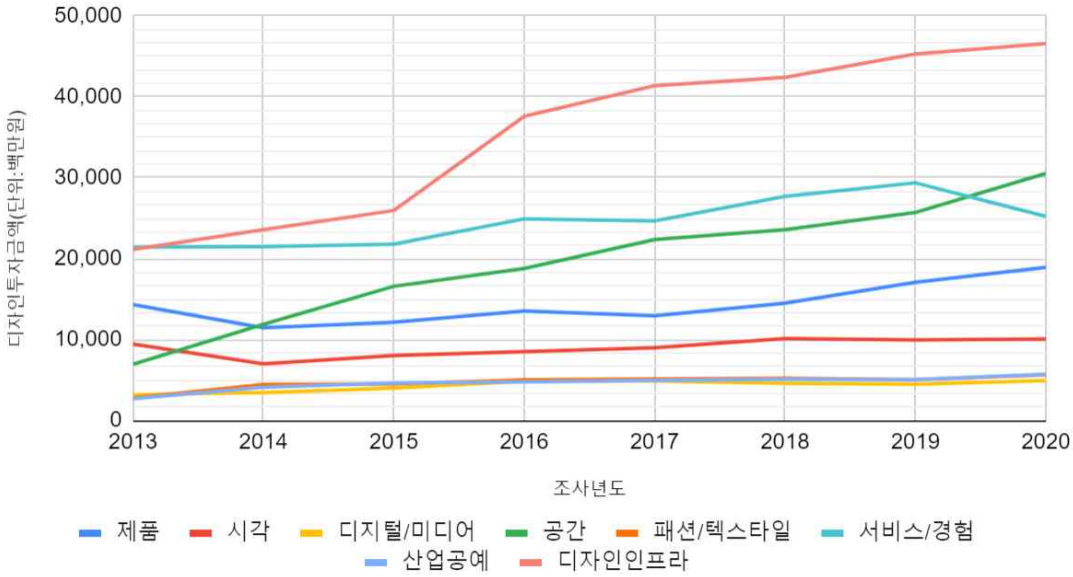
2) 디자인 활용기업 산업규모 변화

- 디자인 활용기업 업체수 변화

표 4 디자인활용기업 업체수 변화(업체수=모집단수, 단위: 개)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

구분	제품	시각	디지털/미디어	공간	패션/텍스타일	서비스/경험	산업공예	디자인인프라	전체
2013	14,322	9,455	3,156	6,946	2,784	21,422	2,682	21,145	81,912
2014	11,453	7,003	3,459	11,886	4,453	21,494	4,104	23,588	87,440
2015	12,145	8,015	3,997	16,582	4,501	21,787	4,608	25,941	97,576
2016	13,535	8,496	4,849	18,778	5,019	24,907	4,758	37,592	117,934
2017	12,932	8,976	4,878	22,355	5,137	24,652	4,964	41,384	125,278
2018	14,495	10,123	4,586	23,569	5,217	27,707	5,109	42,409	133,215
2019	17,069	9,963	4,470	25,704	5,055	29,372	5,038	45,300	141,971
2020	18,928	10,061	4,916	30,535	5,653	25,227	5,713	46,562	147,595



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 일반기업 중 디자인활용업체수의 변화를 살펴본 결과,

- 디자인활용기업의 전체수는 약 80.18% 증가함.
- 디자인의 활용 비중이 가장 높은 분야는 디자인인프라이며, 그 외 서비스경험>공간>제품>시각디자인 순으로 높은 활용 비중을 보임.
- 디자인인프라의 활용업체수가 많은 것은 중고등학교 등의 교육기관, 이마트 등의 도소매업체, 소상공인연합회와 같은 협회 및 단체 등이 다 포괄되어서이기 때문이며, 그 수가 증가한 것은 산업 전반에서 디자인 활용도가 증가한 것을 시사함.
- 디지털/미디어, 산업공예, 패션/텍스타일 디자인의 활용 비중은 상대적으로 낮음.
- 2013년부터 최근 2020년 까지 각 분야별 활용기업수는 제품디자인 32.16%, 시각디자

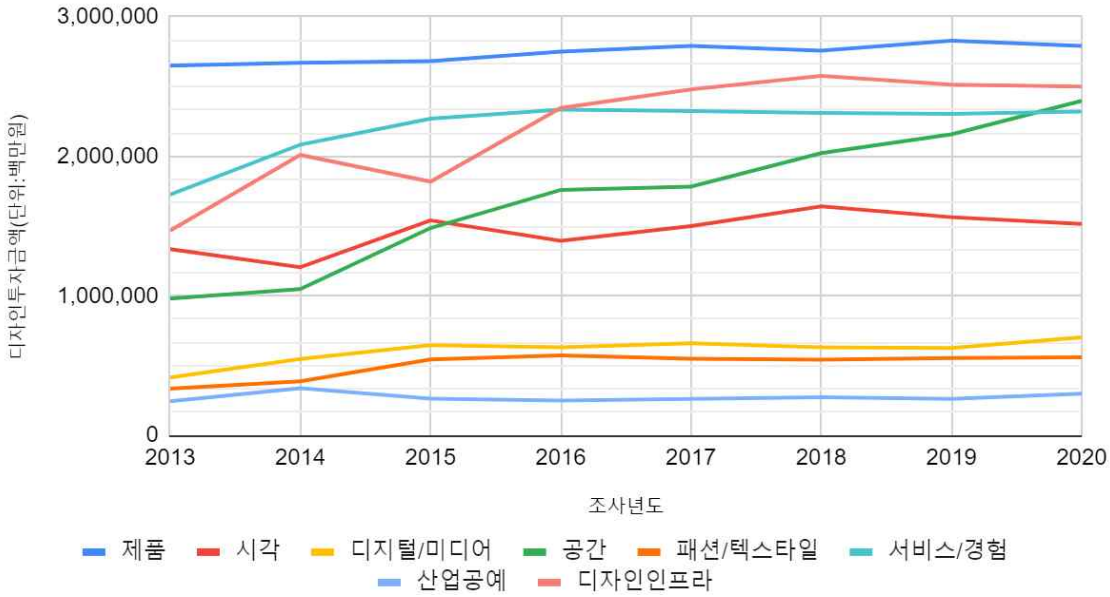
인 6.4%, 디지털/미디어디자인 55.76%, 공간디자인 339.6%, 패션/텍스타일디자인 103%, 서비스/경험디자인17.76%, 산업공예113%, 디자인인프라120.2% 증가함.

- 공간디자인 활용기업의 수가 3배 이상 증가하여 가장 변화의 폭이 크고, 그 외 디자인인프라>산업공예>패션/텍스타일디자인 역시 두배 이상 증가하였음.

- 디자인 활용기업 디자인 투자금액 규모 변화

표 5 디자인활용기업 디자인 투자금액 변화
(디자인활용기업 평균 디자인투자금액X모집단수, 단위: 백만원)
출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

구분	제품	시각	디지털/미디어	공간	패션/텍스타일	서비스/경험	산업공예	디자인인프라	전체
2013	2,649,963	1,334,353	415,367	980,204	334,182	1,726,236	245,426	1,467,219	9,152,950
2014	2,670,454	1,206,162	548,580	1,048,706	388,482	2,083,855	338,222	2,009,557	10,294,018
2015	2,682,897	1,540,535	647,310	1,486,163	544,177	2,269,865	263,353	1,818,297	11,252,597
2016	2,750,145	1,394,409	631,938	1,759,323	572,578	2,335,000	250,438	2,347,218	12,041,049
2017	2,790,891	1,500,565	660,494	1,782,625	548,923	2,324,543	261,664	2,479,275	12,348,980
2018	2,756,618	1,641,380	631,970	2,023,206	543,565	2,311,484	273,333	2,576,465	12,758,021
2019	2,828,726	1,563,918	625,449	2,157,702	553,914	2,303,196	261,956	2,513,401	12,808,262
2020	2,790,575	1,515,006	702,634	2,397,195	559,047	2,321,731	299,751	2,499,739	13,085,678



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 일반기업 중 디자인활용업체 산업규모의 변화를 살펴본 결과,

- 일반기업의 전체 디자인 투자금액은 약 42.96% 증가함.
- 활용기업의 디자인 투자규모가 가장 큰 분야는 제품디자인이며, 그 외 디자인인프라>서비스/경험>공간디자인>시각디자인 순으로 투자규모가 큼.

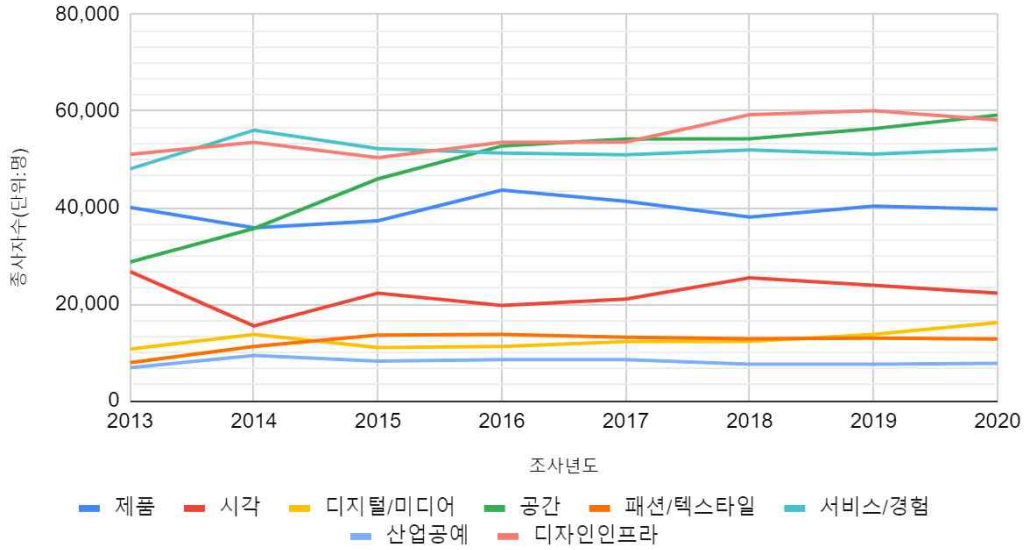
- 디지털/미디어, 패션/텍스타일, 산업공예의 디자인 투자규모는 상대적으로 낮음.
- 2013년부터 최근 2020년 까지 각 분야별 투자규모는 제품디자인 5.3%, 시각디자인 13.54%, 디지털/미디어디자인 69.16%, 공간디자인 144.56%, 패션/텍스타일디자인 67.29%, 서비스/경험디자인34.5%, 산업공예22.13%, 디자인인프라70.37% 증가함.
- 공간디자인 투자금액이 2배 이상 증가하여 가장 변화의 폭이 크고, 그 외 디자인인프라>디지털/미디어>패션/텍스타일>서비스/경험디자인 순으로 투자규모 증가함.
- 한국행정학회의 < 2022 디자인산업통계 인사이트 연구> 결과에 따르면, 최근 2년간 디자인활용 투자금액이 전년대비 7.5%p 증가하여 65.2%를 달성한 디지털멀티미디어 분야(영상, 웹, 게임, 디지털멀티미디어 부문)를 주목할만함. 코로나19, 디지털뉴딜 정책 등에 따른 디지털 전환의 가속화로 디지털.멀티미디어 분야의 디자인 활용이 증가한 것으로 판단됨.

- 디자인 활용기업 디자인 종사자수 변화

표 6 디자인활용기업 디자인 종사자수 변화, (종사자수=모집단수X평균디자이너수, 단위: 명)

출처: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021년 산업디자인 통계조사

구분	제품	시각	디지털/미디어	공간	패션/텍스타일	서비스/경험	산업공예	디자인인프라	전체
2013	40,063	26,749	10,711	28,741	7,882	48,024	6,832	51,036	220,038
2014	35,830	15,507	13,753	35,684	11,260	56,032	9,377	53,536	230,979
2015	37,264	22,293	11,014	45,958	13,594	52,203	8,191	50,348	240,865
2016	43,641	19,725	11,262	52,785	13,735	51,295	8,507	53,539	254,489
2017	41,317	21,058	12,228	54,227	13,174	50,937	8,508	53,598	255,047
2018	38,047	25,484	12,315	54,279	12,825	51,959	7,577	59,275	261,761
2019	40,311	23,932	13,753	56,359	12,958	51,097	7,591	60,075	266,076
2020	39,698	22,296	16,183	59,164	12,786	52,148	7,748	58,153	268,176



현 표준산업 분류체계와 동일하게 디자인산업 통계조사가 시작된 2013년부터 최근 2020년까지의 일반기업 중 디자인활용업체 디자인 종사자수의 변화를 살펴본 결과,

- 일반기업 내 디자인 종사자는 약 21.87% 증가함.
- 활용기업 내 디자인종사자수가 가장 많은 분야는 디자인인프라이며, 그 외 공간디자인>서비스/경험>제품디자인>시각디자인 순으로 종사자수가 많음.
- 디지털/미디어, 패션/텍스타일, 산업공예 분야 디자인 종사자수는 상대적으로 낮음.
- 2013년부터 최근 2020년까지 각 분야별 활용기업 내 디자인종사자수는 제품디자인, 시각디자인 분야는 소폭 감소하였으며, 디지털/미디어디자인 51.08%, 공간디자인 105.85%, 패션/텍스타일디자인 62.21%, 서비스/경험디자인8.58%, 산업공예22.13%, 디자인인프라13.4% 증가함.
- 디자인 활용기업 내 공간디자인 분야 종사자수가 2배 이상으로 가장 큰 폭으로 증가하였고, 그 외 패션/텍스타일디자인>디지털/미디어>산업공예 순으로 종사자수가 증가하였음.

3) 공공부문 디자인 산업규모 변화

2016년 문화체육관광부에서는 “국가 및 지역 정체성과 품격을 제고하고 국민의 문화향유권을 증대”시키기 위한 목적으로(공공디자인진흥법 제1조) 공공영역의 문화적 공공성과 심미성 향상에 필요한 사항을 정한 <공공디자인진흥에관한법률>(이하 공공디자인진흥법)을 제정하였음.

공공디자인진흥법에 의해 기관장은 5년마다 공공디자인진흥계획을 수립할 의무가 있으며, 이에 의해 공공디자인 사업이 발주, 시행되고 있음.

- 공공부문 디자인 산업규모 변화

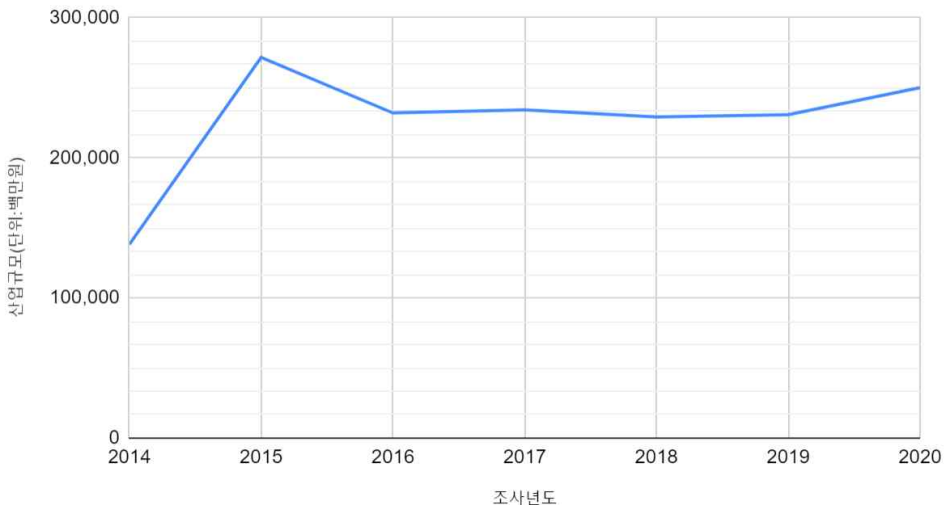


표 7 공공부문 디자인 용역 예산 변화, (단위: 백만원)
출처:2021년 산업디자인 통계조사

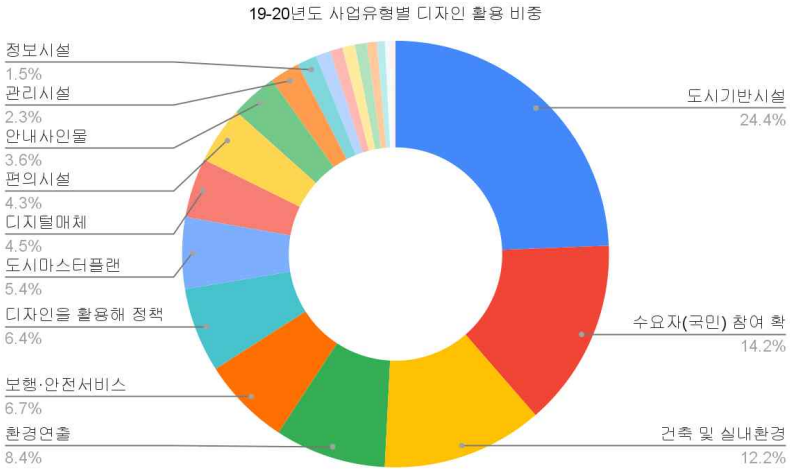
구분	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
공공부문 디자인용역예산	138,281	271,727	232,050	234,287	229,214	230,881	250,095

- 2016년 공공디자인진흥법 제정 이후 중앙정부 및 지방자치단체의 디자인용역 예산은 꾸준한 증가세이며, 문화체육관광부의 <2021년 공공디자인 실태조사> 결과에 따르면 최근 2년간 공공디자인 유효사업은 4,433억원의 규모를 차지하는 것으로 나타남.
- 2020년 한해 동안 발주된 공공디자인 사업예산은 동일년도 전문디자인업 전체 매출액의 5% 수준의 규모임.
- <2021년 공공디자인 실태조사>에 따르면 공공디자인진흥법 제정 이후, 2020년 기준 전체 지자체 중 26.7%, 수도권의 66.7%, 부산/울산/경남 지역의 과반수가 2020년 까지 진흥계획 수립을 완료하였음. 이처럼 지방자치단체의 조례 및 공공디자인진흥계획이 본격적으로 수립되기 시작한 2019년 이후 중앙정부 및 지방자치단체의 디자인용역 예산은 약 8.32% 증가함.
- 법정계획이라는 특수성으로 인해 향후 더 많은 지방자치단체들이 '공공디자인진흥조례'와 그에 따른 계획을 수립할 것으로 예상되어 본격적으로 사업이 발주되는 계획 실행단계에서는 디자인 산업규모에 미치는 영향력은 더욱 증가할 것으로 예측됨.

- 공공부문 사업유형별 디자인 활용 비중

표8 공공부문 디자인 활용도(단위: %), 출처:KOSIS

	발주사업 유형																			
년도	도시기반시설	보행·안전서비스	건축 및 실내환경	안내사인물	환경연출	도시마스터플랜	편의시설	수요자참여정책수립	정책결과물의 홍보 및 확산	관리시설	보행 및 운송시설	디지털매체	공공행정서비스	정책의 집행, 평가	정보시설	상징매체	행정시설	교육서비스	중소기업 디자인 산업육성	무응답
20	26	4.8	11.9	3.3	9.7	4.8	4.5	16.4	4.5	2.6	0.7	3.7	0.4	1.1	1.5	1.1	0.7	0.4	0.4	1.5
19	22.6	8.6	12.4	3.8	7.1	6	4.1	12	8.3	1.9	0.8	5.3	0.4	0.8	1.5	1.1	1.1	0.8	0.4	0.4
평균	24.3	6.7	12.15	3.55	8.4	5.4	4.3	14.2	6.4	2.25	0.75	4.5	0.4	0.95	1.5	1.1	0.9	0.6	0.4	0.95



2019, 2020년 정부 및 지방자치단체에서 발주된 공공부문 디자인 사업 유형을 분류하여 보면,

- 도시기반시설 24.3%, 보행안전서비스6.7%, 환경연출 8.4%, 도시마스터플랜 6%로 환경디자인 관련 분야가 약 45.4%로 가장 큰 비중을 차지함.
- 수요자 참여 정책발굴 사업 14.2%, 공공행정 서비스 사업 0.4%로 서비스디자인 분야도 14.6%를 차지함.
- 그 외 인테리어디자인 분야인 건축 및 실내환경분야 사업 11.9%, 시각디자인 분야인 디지털매체 4.3% 및 안내사인물 2.3% 등으로 공공부문의 수요가 확인됨.

-공공부문 디자인사업 확대를 반영한 공간환경, 서비스, 디자인기반 분야의 세분 필요

- 문화체육관광부의 <2021년 공공디자인 실태조사> 에서는 공공디자인 사업의 유형을 계획/연구, 공간/환경, 시각/브랜드, 시설물/제품, 서비스/기타 그리고 조형물, 융복합 분야로 분류.
- 조형물의 경우 미술품에 해당하고, 융복합분야는 앞서 언급된 영역들이 복합적으로 이루어지는 사업을 의미하는 것으로 이를 제외한 분야는 모두 디자인산업분류의 디자인 활용분야(특수체계)와 관계성을 지니고 있음.
- 디자인인프라-계획/연구, 시각디자인-시각/브랜드, 제품디자인-시설물/제품, 공간디자인-공간/환경, 서비스/경험디자인-서비스/기타로 상호연관성이 있음.
- 계획/연구, 서비스/기타, 공간/환경 유형은 현재의 KSIC의 전문디자인업에 포함되지 않아 공공부문 발주사업을 중심으로 활동 영역을 확장하고 있는 디자인업체가 KSIC 전문디자인업 분류 내에 수용되지 않는 문제가 있음 .
- 최근 2년 간 전문디자인업체의 공공디자인사업 참여율을 살펴보면 전문과학기술서비

스업에 포함된 사업체가 수주한 총 514건의 공공디자인사업 중 전문디자인업체의 참여는 134건(26.1%)에 그침.

그림 3 공공디자인사업과 전문디자인업과 분류의 관계성

- 최근 2년 간 전문디자인업체의 공공디자인사업 참여율을 한국표준산업분류의 전문디자인업 세세분류별로 살펴보면, 73202 제품디자인 54건(76억 29백만원), 74203 시각디자인업 49건(49억 49백만원), 73209 패션섬유류 및 기타 전문디자인업 24건(39억 12백만원), 73201 인테리어디자인업 7건(15억 11백만원) 순으로 나타남.
- 문화체육관광부의 <2021년 공공디자인 실태조사> 결과에 따른 최근 2년 간 사업 유형별 발주사업 규모는 시각/브랜드(20.6%)>시설물/제품(18.8%)>공간/환경(15.8%)>계획/연구>서비스/기타 순임.
- 따라서 공공부문의 디자인사업규모를 고려하여 한국표준산업분류의 전문디자인업 세세분류 내에 계획/연구, 서비스/기타, 공간/환경 분야의 공공디자인 사업수행을 전문으로하는 디자인업체 수용을 위한 조정이 필요함.

4) 2013년 이후 국가통계에 사용된 디자인산업 특수분류

디자인산업 특수체계는 2013년 제정이후 현재까지 지속적으로 국가산업통계에 사용되고 있기에, 보편성을 가지고 있음. 국가통계에 사용된 분류체계를 KSIC에 편입시키는 11차 개정 배경 및 방향성에 부합한다고 판단함.

(보편성: 기존 분류체계 부합성)

(개정방향성: 특수분류 제 · 개정 현황, 통계작성 승인 추이 등에서 파악된 국내 경제구조 변화상을 반영)

표 9 디자인산업 특수체계를 사용중인 통계항목

통계항목	디자인산업 특수체계 활용 항목
디자인산업 통계조사 > 중앙부처 및 지자체	디자인활용분야
디자인산업 통계조사 > 전문디자인업체 >	업종별 분류기준
	전문회사신고별 분류기준
	디자인 영역별 디자이너 수
	서비스 하는 분야
	가장 필요한 디자이너 전문 분야
디자인산업 통계조사 > 디자인활용업체	업종별 분류기준
	활용분야별 분류기준
	디자인 활용 분야별 비중

5) 환경디자인 분야의 민원수용 및 이해당사자 의견수렴

(보편성) 기존 분류체계 부합성 및 수용성(이해당사자 합의 여부 등) 수준

(참조: 제10차 개정 이후 수집된 다수 민원사항 및 각종 규제개선 건의사항 중 수용.중장기 검토과제 관련 반영 여부를 적극 검토)

-공간/환경 분야 목적별 분류체계 변경의 배경

- 현재 KIDP의 산업통계조사에서 활용되고 있는 '공간디자인'은 한국의 산업생태계 내에서 크게 실내디자인(인테리어디자인) 분야와 환경디자인을 포함하는 상위개념으로 사용되고 있음.
- '환경디자인'의 명칭은 1991년 <산업디자인진흥법>의 이전법령인 <산업디자인포장진흥법> 제2조에서 처음으로 산업디자인의 한 분야로 명시되었음.
- '인테리어디자인'의 명칭은 2000년 통계청 고시 제2000-1호에 의한 한국표준산업분류 8차 개정에 의해 전문직별 건설공사의 성격을 갖는 실내장식(45405), 기계관련 엔지니어링 및 공업디자인 서비스업(74215), 광고디자인 서비스(74302), 패션 디자인업(74991)으로 분산되어 있던 디자인산업들이 현재의 전문디자인업(7460)으로 세분화되면서 최초로 도입되었음.
- 그러나 2010년 <디자인산업 통계조사>에서 디자인활용업체의 디자인 분야 별 활용비중에 대한 통계조사를 최초로 실시한 KIDP는 <산업디자인진흥법>에 따른 구분을 따라 디자인산업 분류(특수체계) 상 '환경디자인'을 분류항목으로 둔 반면 '인테리어디

자인'은 포함하지 않음.

- 이후 2012년 KIDP의 디자인산업분류 체계(특수체계)가 조정되면서 환경디자인과 실내디자인(인테리어디자인)을 모두 포괄하는 용어로 '공간디자인'을 사용하기 시작함.

그림 1 공간디자인 분야 디자인 분류 체계 간 정합성 불일치

- 한국표준산업분류 상 전문디자인업으로서 환경디자인의 부재

- -1의 배경으로 인하여 2013년부터 현재까지 표준산업분류에서는 환경디자인을 포함하지 않는 '인테리어디자인업'만이 명시되어 디자인산업분류 체계(특수체계)의 '공간디자인'과 정합을 이루지 않는 문제가 발생함.
- 이와 더불어 KIDP의 전문디자인회사 신고별 분류는 '환경디자인'만을 명시하여 목적별 분류체계 간 상이한 용어의 사용으로 전문분야별 산업규모 파악에도 혼란이 있음.
- 환경디자인업은 정부의 <경관법>, <공공디자인진흥법> 제정과 각 지방자치단체의 관련 조례 제정으로 디자인 수요가 성장하고 있는 추세임.
- 그러나 현재 환경디자인 분야는 전문디자인업이 아닌 건설 및 토목 엔지니어링 분야의 서비스 영역으로 여겨지고 있어 시공과 분리발주가 이루어지지 않는 문제, 적절한 노무단가 산정이 불가한 문제 등이 있음.
- 이러한 배경에서 전문디자인업 내 환경디자인업이 포함되어야 한다는 민원이 지속적으로 제기되고 있음.

- 한국표준산업분류 상 '공간디자인' 명칭의 수용 문제

- 산업계에서 환경디자인 분야는 건축물 이외의 인공시설물 디자인을 담당하는 영역, 실내디자인(인테리어디자인) 분야는 건축물을 중심으로 이루어지는 디자인 활동으로 다른 산업생태계를 형성하고 있음.
- 실내디자인 분야 역시 건설업의 하위 서비스 개념으로 여겨지는 관행이 있어 시공과 분리발주가 이루어지지 않는 문제, 적절한 노무단가 산정의 어려움이 있었던 분야임.
- 실내디자인 산업계에서는 한국표준산업 분류 상 전문디자인업의 세세분류로 '인테리어디자인업'의 영역을 형성하고 있는 것은 적절하다는 입장임.
- 따라서 한국표준산업분류와 디자인산업분류 체계(특수체계) 간 정합성을 맞추는 과정에서 환경디자인 및 기타 전시 및 무대디자인 등을 실내디자인과 통합하여 '공간디자

인' 또는 '공간/환경디자인으로 변경하는 방안에 대해서는 부정적인 입장임.

- 환경디자인과 실내디자인 분야 모두 학술적 혹은 행정 편의적 관점에서 실내디자인과 환경디자인을 하나의 분류로 통합하기 보다 산업의 특수성을 고려한 명칭과 분류체계를 갖기를 희망하고 있음.

6) 세분류 이하 하위분류에서의 국가 산업특성 반영

(비교성: 국제기구 및 주요 국가 등과 비교 가능성 수준)

- 북미와 유럽, 대한민국(KSIC)의 경우 유엔(UN)의 국제표준산업분류(ISIC)에 기초하여 작성됨.
- 싱가포르는 세분류에서 산업디자인(Industrial Design Activities)과 기타전문디자인(Other Specialized Design Activities) 으로 구성되었으며, 산업디자인에는 전기전자, 이동수단, 가구, 산업디자인의 세세분류와, 기타전문디자인에는 인테리어, 그래픽, 패션, 전시, 기타 디자인으로 세세분류를 구분하여 자국에 맞는 분류체계를 두고 있음.
- 호주와 뉴질랜드는 세분류에서 엔지니어링디자인(engineering design)과 기타전문디자인(other specialised design)으로 구분하고, 엔지니어링디자인에는 보트디자인과 산업디자인의 세세분류와, 기타전문디자인에는 상업예술, 그래픽, 패션, 인테리어, 주얼리, 텍스타일 디자인으로 세세분류를 구분하여 자국의 고유한 산업 특성을 반영한 분류체계를 활용하고 있음.
- 이와같이 각국별 표준산업분류는 유엔의 분류체계를 준하는 국가가 많지만, 자국의 산업특성을 반영하여 독자적인 분류체계를 유지하는 국가도 있음.

표 75 해외 국가별 디자인 산업분류 비교

국가	중분류	소분류	세분류	세세분류	비고
UN - ISIC (International Standard Industrial Classification of All Economic Activities)□	Division 74 Other professional, scientific and technical activities	741 Specialized design activities	7410 Specialized design activities excludes: - design and programming of web pages, - architectural design, - engineering design, - theatrical stage	-fashion design -industrial design -activities of graphic designers -activities of interior decorators	KSIC는 유엔의 ISIC과 동일
Canada, U.S. Mexico - NAICS (The North American Industry Classification System)	Sector 54 Professional, Scientific, and Technical Services	541 Professional, Scientific, and Technical Services	5414 Specialized Design ServicesT	-54141 Interior Design ServicesT -54142 Industrial Design ServicesT -54143 Graphic Design ServicesT -54149 Other Specialized Design ServicesT Costume design services Jewelry design services	북미의 경우 세세분류에서 패션디자인은 기타전문디자인으로 분류

				Fashion design services Float design services Shoe design services Lighting design services Textile design services	
UK - SIC (Standard Industrial Classification of Economic Activities)	74 Other professional, scientific and technical activities	74.1 Specialized design activities	74.10 Specialized design activities	-fashion design -industrial design -activities of graphic designers -activities of interior decorators	영국 UK-SIC는 ISIC과 동일
SINGAPORE STANDARD INDUSTRIAL CLASSIFICATION	74 Other professional, scientific and technical activities	741 Specialized design activities	7411 Industrial Design Activities	-74111 Electronics-related industrial design services -74112 Transport-related industrial design services -74113 Furniture design services -74119 Industrial design activities n.e.c.	싱가포르는 세분류에서 산업디자인과 기타전문디자인 으로 분리
			7419 Other Specialized Design Activities	-74191 Interior design services -74192 Art and graphic design services -74193 Fashion (including accessories) design services -74194 Exhibition stand design services -74199 Other specialized design activities n.e.c.	
Australian and New Zealand - ANZSIC (The Australian and New Zealand Standard Industrial Classification)	69 professional, scientific and technical activities	692 Architectural, Engineering and Technical Service	6923 engineering design and engineering consulting service	- Boat designing service - Industrial design service	호주뉴질랜드는 세분류에서 엔지니어링디자인과 기타전문디자인 으로 분리
			6924 other specialized design services	-Commercial art service -Fashion design service -Graphic design service -Interior design service -Jewelry design service -Sign writing -Textile design service -Ticket writing	

7) 제외 업종

(독립성) 포괄범위 명확성, 차별성(중복 가능성, 경계 기준 등) 수준

- **인테리어 디자인업**

가구 및 실내설비를 판매하면서 실내장식 서비스를 제공(46,47)

실내장식공사(42412)

전시시설 기획 및 행사대행(75992)

건축물의 설계 관련 서비스(72111)

옥외 및 전시 광고업(71391)

<제외 업종 선정 기준>

건설업의 서비스 차원에서 제공되는 활동과 구분된 노무단가 산정을 바라는 현장의 수요를 반영하여 시공 및 제작 중심의 산업과 구분이 필요함.

건축물 자체를 대상으로 한다는 점에서 인허가 업무를 포함하여 이루어지는 건축사의 건축 설계 행위와 구분이 필요함.

- **공간환경 디자인업**

조경과 관련한 환경디자인(72112)

건축 및 토목 엔지니어링 서비스(72121)

환경관련 엔지니어링 서비스(72122)

<제외 업종 선정 기준>

토목시설 및 구조를 시공하는 엔지니어링업의 서비스 차원에서 제공되는 활동과 구분된 노무단가 산정을 바라는 현장의 수요를 반영하여 시공 및 제작 중심의 산업과 구분이 필요함.

인공환경의 조성이라는 점에서 자연식생을 중심으로 이루어지는 조경산업과의 구분이 필요함.

- **제품 디자인업**

패션 관련 제품, 텍스타일(섬유류) 및 기타 전문 디자인업(73209)

기계, 재료, 구축물 및 시스템의 공학적인 설계 및 개발(7212)

나무제품 제조업(162)

섬유제품 제조업(13)

기타 종이 및 판지 제품 제조업(1970)

기타 유리제품 제조업(2319)

기타 금속 가공제품 제조업(2599)

귀금속 및 장식용품 제조업(331)

요업제품 제조업(232)

<제외 업종 선정 기준>

최종 생산물로서 제품을 양산하는 공정의 과정에서 이루어지는 설계 및 제조 산업과 구분이 필요함.

공예디자인의 경우 예술인으로서 활동하는 공예가와의 구분이 필요함.

섬유공예디자인의 경우 패션/텍스타일 디자인업과 상충되는 부분이 있어 제품디자인에서는 제외함.

- **시각 디자인업**

애니메이션(만화) 영화 제작(59112)

만화 및 시각 예술을 제작하는 자영 예술가(90132)

광고물 제작 대리(713)

디자인 연구개발업

일반 서적 출판업 (58113)

자연과학 및 공학 연구개발업 (701)

인문 및 사회과학 연구개발업 (702)

기타 과학기술 서비스업 (729)

도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업 (902)

<제외 업종 선정 기준>

시각물을 창작하나 그 목적이 다른 만화와 영화 분야와의 구분이 필요함.

인쇄 및 출판을 위한 디자인 과정이라는 점에서 연구의 결과물로서 출판물을 제작, 유통하는 산업과의 구분이 필요함.

- **디자인기반**

일반 서적 출판업 (58113)

자연과학 및 공학 연구개발업 (701)

인문 및 사회과학 연구개발업 (702)

인쇄 잉크 및 회화용 물감 제조업 (20413)

그 외 기타 분류 안된 화학제품 제조업 (20499)

플라스틱 적층, 도포 및 기타 표면처리 제품 제조업 (22292)

그 외 금속 압형제품 제조업 (25914)

금속 열처리, 도금 및 기타 금속 가공업 (2592)

경영 컨설팅업 (71531)

<제외 업종 선정 기준>

디자인에 특화된 기획, 개발, 연구 활동으로의 구분이 필요함.

색채, 마감처리, 소재를 위한 개발 및 연구 행위를 최종 생산물로써 이루어지는 안료제조, 표면처리 등 제조 산업과 구분하여야 함.

- **디지털미디어 디자인업**

일반 영화 및 비디오물 제작업(59111)

애니메이션 영화 및 비디오물 제작업(59112)

광고 영화 및 비디오물 제작업(59113)

방송 프로그램 제작업(59114)

<제외 업종 선정 기준>

디지털미디어 콘텐츠를 창작한다는 공통점은 있으나 그 목적이 다른 영화, 에니메이션, 방송 산업 분야와의 구분이 필요함.

- **서비스/경험 디자인업**

시장조사 및 여론조사업(71400)

경영컨설팅 및 공공관계 서비스업(71531)

컴퓨터 프로그래밍 서비스업(62010)

컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업(62021)

정보서비스 관련업(63)

<제외 업종 선정 기준>

서비스와 제품을 구매자에게 직접 제공하는 행위로서의 서비스업과의 구분이 필요함.

사용자 중심의 전략을 수립하는 활동이라는 점에서 최종생산물의 구동을 위한 컴퓨터 시스템 설계와 프로그래밍 기술을 제공하는 산업과의 구분이 필요함.

- **패션/텍스타일디자인업**

섬유제품 염색, 정리 및 마무리 가공업(1340)

표면처리 및 적층 직물 제조업(13944)

핸드백, 가방 및 기타 보호용 케이스 제조업(1512)

기타 가죽제품 제조업(1519)

<제외 업종 선정 기준>

최종 생산물로서 의복, 직물을 직접 생산하는 제조 산업과 구분이 필요함.

8) VR/AR 신산업과 디자인산업 연계성

(진보성) 신산업, 융 · 복합산업 등 기술 신규성, 진보성 등 수준

- 디지털미디어 디자인의 경우 VR/AR 분야와 밀접하게 연관되어 있어 관련 산업의 향후 성장이 예측됨.
- VR/AR의 경우 사용자와의 시각적 접점이 필수이기에 디자인산업과 밀접하게 관련.
- VR/AR등 가상현실과 현실을 다루는 산업을 통칭하여 실감형 미디어/콘텐츠로 통칭하고 디자인산업 특수분류 신설 검토 중.

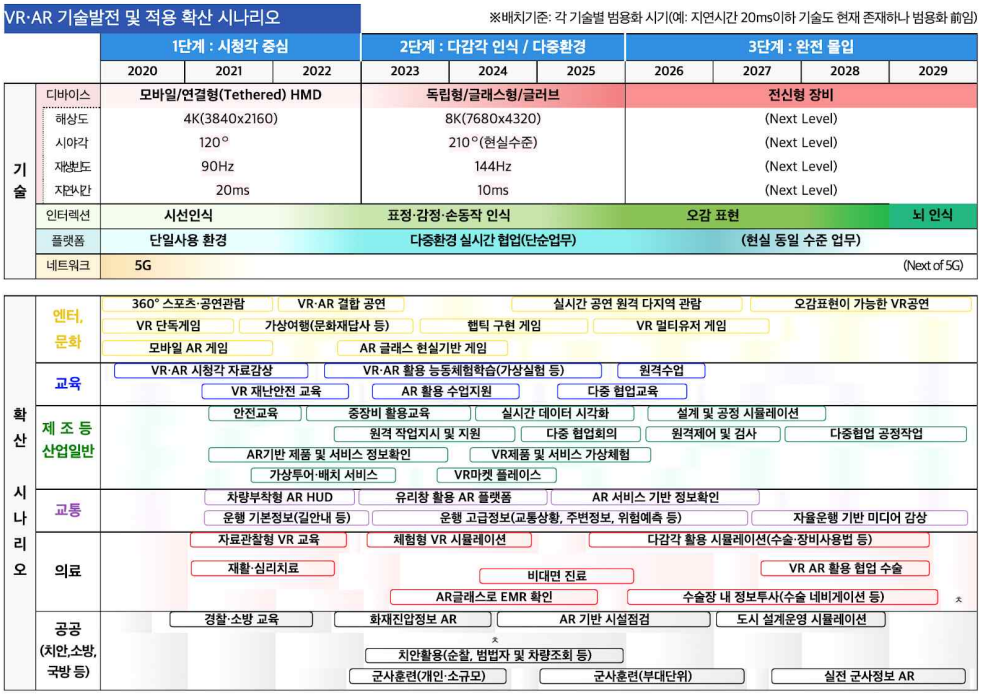


그림 4 과학기술정보통신부 2020년 8월 가상·증강현실 (VR·AR) 분야 선제적 규제혁신 로드맵