

# 민간분야 ActiveX 이용 개선방안

## 1 추진 배경

### □ ActiveX 이용현황

○ 우리나라는 외국에 비해 ActiveX를 9배\* 이상 많이 이용하며 ActiveX의 80%를 외부 솔루션사를 통해 구매

\* 국·내외 100대 웹사이트 ActiveX 사용 수 : (국내)1,644개, (해외)178개  
 \*\* 개발유형 : (국내)자사개발 20%, 솔루션 구매 80% / (해외)자사개발 46%, 솔루션 구매 54%

○ 국내는 전자상거래 관련 보안·인증·결제 기능(전체의 66%)에 ActiveX를 주로 이용하며, 해외는 멀티미디어 기능(74.2%) 구현에 ActiveX를 주로 이용  
 - 보안·인증·결제 ActiveX는 1개의 솔루션이 평균 13개 사이트에서 중복 이용

### □ 문제점 및 향후전망

○ 우리나라는 전자금융거래, 공공서비스 등 웹브라우저에서 지원하지 않는 기능에 대한 이용자 요구가 높아 ActiveX 이용이 불편화된 상황  
 - IE 의존도 심화로 다양한 OS·브라우저·기기로의 유연한 전환에 걸림돌로 작용하며, 이용자들의 무의식적인 설치경향을 악용한 해킹루트로 악용  
 ※ MS·구글 등 주요 브라우저사도 보안성을 이유로 ActiveX 등 플러그인 지원을 축소할 예정

○ ActiveX 이용은 점차 축소되고 웹표준(HTML5)이 확산될 것으로 전망되며, 글로벌 환경변화에 대응하여 국내에서도 ActiveX 이용 개선이 시급  
 ※ 유튜브, 모든 브라우저에서 영상 재생 시 HTML5를 기본으로 사용('15.1월)

#### < 정책적 고려사항 >

◇ 업계에서는 ActiveX 개선필요성은 인지하고 있으나, 웹표준 활용 솔루션 도입비용 및 기술 부재 등이 걸림돌로 작용하고 있어 정부차원의 인센티브 제공이 필요

## 2 개선 방안

### < 기본방향 >

▶ 시장상황에 맞는 다양한 정책수단을 통해 신속하고 효율적인 개선 추진

솔루션 도입지원  
'17년까지 420개 + 
 웹표준기술 개발  
'17년까지 48종 + 
 웹표준 전환지원  
'17년까지 30개 사이트 + 
 웹표준 이용환경 조성  
웹표준 인증제, 기술지원

- ① 이미 웹표준 활용 솔루션이 출시된 보안·인증·결제 분야의 ActiveX는 솔루션 도입지원을 통해 솔루션 보급을 촉진
- ② 멀티미디어·파일처리·전자문서 등 타 분야의 ActiveX 웹표준 활용기술 개발을 우선 추진하고, 이를 기반으로 ActiveX 개선 추진
- ③ 시장에서 모범사례(best practice)로 삼을만한 ActiveX-Free 사이트 구현을 위해서 중소·중견 사이트를 선정하여 웹표준(HTML5) 전환을 지원
- ④ 웹표준 이용환경 조성을 위해 '웹표준사이트 인증제' 도입, '전문 개발인력 교육과정' 운영 및 '온라인 기술지원센터'·'무료 컨설팅' 등 기술지원 실시

### □ 웹표준 활용 솔루션 도입 지원

○ 민간 주요 100대 웹사이트 내(총 1,644개 ActiveX 사용) 중소, 중견기업을 대상으로 이용환경 개선 마중물 역할을 할 수 있는 웹표준 활용 솔루션 도입 지원 ('17년까지 최대 420개)

- '15년은 솔루션이 개발된 보안·결제·인증분야(전체 ActiveX의 66% 차지) 도입을 우선 지원(13억원, 최대 130개)하여 신속한 확산 추진

※ 보안/결제/인증분야 ActiveX 83종(1,084개) 중 23종(422개)은 웹표준 활용 솔루션이 이미 상용화

- 멀티미디어 등 타 분야는 올해 개발된 솔루션을 기반으로 '16년 이후 지원 추진

< 연도별 웹표준 활용 솔루션 도입 지원 계획 >

'15년	'16년	'17년	합계
65~130개 솔루션(13억)	70~140개 솔루션(14억)	75~150개 솔루션(15억)	210~420개 솔루션(42억)

### □ 웹표준 활용기술 개발·보급

○ 웹표준으로 구현 가능하나 상용 솔루션이 없는 파일처리·전자문서·멀티미디어분야 솔루션을 중심으로 기술개발 지원('17년까지 24종)

- 추가기능 개발이 필요한 보안·결제·인증 분야('17년까지 12종) 및 PC제어·기타 분야('17년까지 12종)에도 기술개발 지원

< 연도별 웹표준 활용기술 개발계획 >

'15년	'16년	'17년	합계
8종 (6억)	16종 (12억)	24종 (18억)	총 48종 (36억)

□ 웹표준 전환지원

- 인터넷 분야별 10개 중소·중견기업 웹사이트('15년)를 선정하여 ActiveX 없는 사이트로 전환을 지원, 모범사례로 도출하여 쏘 영역으로 확산
- ① 전환가능성, ②업종 내 파급효과 등을 기준으로 지원대상을 선정하고 '17년까지 총 30개 사이트를 HTML5 기반으로 전환(매년 10개씩)

< 공공분야 웹표준 전환 시범사업 실시 >

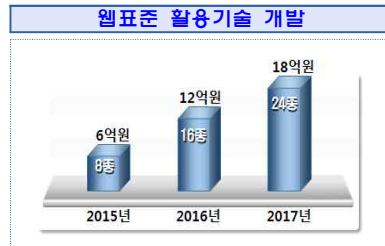
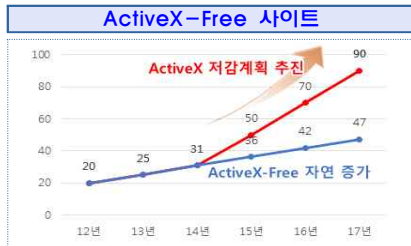
- ▶ 이용량이 많으면서 ActiveX 위주로 구현된 공공 사이트 2~3개를 행정자치부와 연내 웹표준으로 전환하여 공공분야의 선도사례로 홍보

□ 웹표준 이용환경 조성

- 민간·공공의 자율적인 웹표준 준수 및 ActiveX 개선 촉진을 위한 '웹표준 사이트 인증제' 시행('15년 상반기)
- 웹표준 개발인력 양성을 위한 '전문 교육과정' 운영('15년 500명) 및 온라인 HTML5 기술지원 센터, '맞춤형 무료 컨설팅' 등 기술지원 실시

3 기대 효과

- ActiveX 사용을 획기적으로 줄이고 HTML5 도입을 확산하여 선진 인터넷 이용환경으로 대전환하는 원년이 되도록 함
- ▶ 100대 웹사이트 중 ActiveX-Free 비율 : '17년까지 90%(31개→90개) 달성
- ▶ 웹표준 활용기술 개발 : '17년까지 48종 개발



참고

HTML5 개념 및 장점

□ HTML5 개념 및 특징

- 차세대 웹문서 표준 ('14년 확정 예정)으로서, 텍스트와 하이퍼링크만 표시하던 HTML(Hyper Text Markup Language)이 멀티미디어 등 다양한 애플리케이션까지 표현·제공하도록 진화한 "웹 프로그래밍 언어"
- 오디오·비디오·그래픽 처리, 위치정보 제공 등 다양한 기능을 제공함으로써, 웹 자체적으로 처리할 수 있는 기능을 대폭 향상
- ※ HTML : 인터넷을 통해 볼 수 있는 웹문서를 만들 때 사용하는 프로그래밍 언어

< HTML5 주요 기능 >

	<b>Video &amp; Audio</b> : 비디오 및 오디오 기능을 자체적으로 지원
	<b>3D, Graphics &amp; Effects</b> : 다양한 2차원 및 3차원 그래픽 기능을 지원
	<b>Offline &amp; Storage</b> : 네트워크 미지원 환경에서도 웹 이용을 가능하게 함
	<b>Device Access</b> : 카메라, 동작센서 등의 H/W 기능을 웹에서 직접적으로 제어
	<b>Web Socket</b> : 웹 (클라이언트)에서 서버 측과 직접적인 양방향 통신 가능
	<b>Geo-Location</b> : GPS없이도 단말기의 지리적인 위치 정보를 제공
	<b>Styling Effects</b> : 글씨체, 색상, 배경 등 다양한 스타일 및 이펙트 기능 제공
	<b>Semantics</b> : 웹 자료에 의미를 부여하여 사용자 의도에 맞는 맞춤형 검색 제공

□ HTML5가 미치는 영향

- (표준 웹 환경의 확산) 현재, 멀티미디어를 비롯한 확장 기능들을 지원하기 위해서 이루어지고 있는 비표준 인터넷 웹 환경 (ActiveX, Flash, 실버라이트 등 별도 프로그램 설치)이 점차 해소될 전망
- (개방형 생태계로의 변화) 개방된 인터넷 웹상에서 다양한 애플리케이션을 구현하고, 이를 누구나 브라우저로 접근할 수 있으므로, 애플 (iOS) 및

구글 (안드로이드) 등 OS 플랫폼에 대한 의존이 감소

- (사용자 선택권의 강화 = One Source Multi Use) 사용자의 경우, 인터넷에만 접속하면 스마트 폰 · 태블릿 PC · PC 등 기기는 물론, 애플이나 구글 등 벤더에 상관없이 S/W나 콘텐츠 등을 이용 가능
  - ※ 현재, 애플 앱스토어에서 구입한 앱은 구글 안드로이드 폰이나 태블릿 PC에서 사용할 수 없으나, HTML5 환경에선 이러한 소비자 선택상의 제약이 완화됨

#### □ 해외 주요 HTML5 적용사례

- (YouTube\*, Netflix\*\*, Hulu, Vimeo) 미국의 대표적 동영상 제공 기업들로, HTML5 비디오 재생 기능을 활용하여 서비스를 제공
  - \* 14.1월부터 주요 최신 웹 브라우저(크롬, IE 등)에서 HTML5 비디오 재생을 기본기능으로 제공
  - \*\* 13.4월 동영상 스트리밍 플랫폼을 MS사의 실버라이트에서 HTML5 기반으로 변경 결정
  - ※ www.youtube.com/html5, www.netflix.com, www.vimeo.com, www.hulu.com
- (Financial Times, New York Times) 영국, 미국의 대표적 언론사로, HTML5으로 서비스를 제공(FT 11년, NYT 12년)
  - ※ apps.ft.com/ftwebapp, app.nytimes.com
- (Amazon Kindle) 아마존의 HTML5 기반의 전자책(e북) 서비스(11년)이며, 더불어 아마존 웹앱 스토어에서도 HTML5 기반 웹앱 유통 개시(13년)
  - ※ read.amazon.com
- (GoogleDocs, Gmail, SlideShare) 대표적인 문서 작업 · 공유 및 메일서비스로 HTML5 기반으로 제공
  - ※ docs.google.com, www.gmail.com, www.slideshare.net/html5
- (앵그리버드, 컷더로프, 팜빌 익스프레스) HTML5를 활용한 대표적 게임
  - ※ chrome.angrybirds.com, www.cuttherope.ie, m.farmville.com/fx