



e-러닝 코리아2001 기조연설

“시대가 원하는 인재상도 변하고 있다”

21세기 새로운 파워엘리트 계급으로 등장한 디제라티(디지털(Digital)와 지식계급(Literati)의 합성어)의 경우 지식을 매개로 전 세계에 막강한 영향력을 행사하고 있는데, 이는 지식이 새로운 부와 경쟁력의 원천이 되고 있음을 증명해주는 단적인 예이기도 하다.

허윤나 / 국회의원

지식과 정보가 빛의 속도로 생산되고 전파되는 지금, 과거의 데이터를 머릿속에 차곡차곡 축적하는 것은 별 의미가 없어졌다. 인터넷을 통해 모든 정보를 찾아 쓸 수 있게 되었기 때문이다. 기존의 데이터는 컴퓨터에 담아두면 되고, 우리는 無에서 有를 창조하는 독창성과 창조적 아이디어, 폭넓은 식견을 토대로 새로운 가치를 창출하는데 전념해야 한다. 이러한 이유로 더욱 강조되고 있는 것이 바로 “평생학습”이다. 현행 공식적인 제도교육을 통해 필요한 모든 지식을 습득한다는 것은 거의 불가능하며, 지식의 생성과 소멸주기가 점차 짧아지고 있기 때문에 평생 기술을 연마하고 지식을 습득하는 활동이 더욱 중요해진 것이다. 특히 시간과 공간의 제약이 받는 아날로그 공간에서도 언제, 어디서, 누구나 원하는 내용을 학습할 수 있는 e-러닝은 평생학습을 지원하는 최고의 수단으로 떠오르고 있다.

2000년 3월 평생교육법의 개정과 올 초 사이버대학의 정식 인가, 700개가 넘는 e-러닝 관련업체의 활동 등으로 e-러닝이 발전할 수 있는 기반이 어느 정도 조성된 셈이다. 이에 기업교육과 대학교육, 초중고를 중심으로 한 사교육 시장이

상당부분 e-러닝 쪽으로 이동하고 있다.

e-러닝은 우리나라 가정의 최대 지불부분인 사교육비를 획기적으로 절감하는 대안이 될 수 있으며, 성인 재교육을 활성화하는데 많은 기여를 할 것으로 본다. 특히 성인 재교육과 관련하여 OECD의 충고를 다시 한번 되새겨볼 필요가 있다. 올 초 OECD가 내놓은 “교육정책분석 2001”에 따르면 OECD 회원국 중 우리나라는 평생학습 부분에서 최하위 수준이다. 특히 35세 성인 중 대학졸업 후 다시 학교에 들어간 사람이 전체의 2.8%로 선진국의 20%와 극심한 격차가 발생하고 있음을 알 수 있다. 물론 공부하기 위해 입시를 준비해야 하는 번거로움과 잦은 야근으로 일과 후 학습조차도 눈치를 봐야하는 기업환경을 볼 때 이는 어쩔 수 없이 연한 결과일지 모른다. 하지만 개인뿐만 아니라 국가 경쟁력 향상을 위해서도 성인 재교육을 비롯한 평생학습은 필수적이다. 따라서 학습을 일상생활 및 업무와 통합하는 전략이 필요할 것이다.

e-러닝의 수많은 장점을 제쳐두고 혹자는 e-러닝의 효과에 대해 공동학습을 통한 시너지 창출이 어렵고 개인주의를 조장할 수 있다는 이유를 들어 냉소적인 견해를 보이기도 한다. 하지만 이는 e-러닝



에 대한 오해에서 비롯된 생각이다. 오히려 공통의 관심을 가진 사람들끼리 1:1 또는 1:多的 커뮤니케이션 채널을 통해 학습에 관한 고민과 조언을 나누며 따뜻한 정을 나눌 수 있고, 학습을 통해 터득한 노하우를 타인에게 전수하고 함께 문제를 해결하는 가운데 학습의 효과를 극대화할 수 있다.

양질의 콘텐츠 개발과 플랫폼의 통일, 효과적인 운영전략과 관련법규 및 제도 마련 등 e-러닝의 발전을 위해 보완해야 할 사항은 아직 많다. 하지만 이러한 문제들은 테크닉과 노하우의 문제이고, 국민 모두가 학습(learning)을 체질화하도록 사회기반을 조성하는 것이 가장 중요하며, 여기에 정부와 기업, 학계의 역할이 클 것이다. **KICRA**

문의) leeje@assembly.go.kr (02)788-2486