

e러닝 산업화 ‘날개 단다’

e러닝 업계의 숙원이던 e러닝산업발전법이 우여곡절 끝에 국회 본회의를 통과함에 따라 e러닝 산업활성화를 위한 제도적 기틀이 마련됐다. 이 법은 공공기관의 e러닝 활용과 중소기업의 e러닝을 통한 교육훈련 지원, 각종 조세지원 등 정부가 e러닝 활성화를 위해 다양한 지원을 할 수 있는 근거조항을 담고 있다. 따라서 e러닝 산업발전의 토대를 다지는 동시에 온라인 교육의 백년대계를 세우는 중심 축으로 자리매김하게 될 전망이다.

글 권경희 기자 / 사진 이해성 기자



국내 e러닝 산업 발전의 기틀이 될 ‘e러닝산업발전법’이 국회 본회의에서 원안대로 통과했다.

‘e러닝산업발전법’이 국회 산자위와 법사위를 통과함에 따라 e헬스와 함께 각광을 받고 있는 e러닝분야의 산업 발전을 위한 제도적 토대가 마련됐다.

e러닝산업발전법은 1장 총칙, 2장 e러닝산업발전추진체계, 3장 e러닝산업의 기반조성, 4장 e러닝산업의 활성화 등 총 4장 27조로 구성돼 있다. 이 법안 8조에서는 국무총리 산하에 국무조정실장이 위원장이 되는 e러닝산업발전위원회를 둔다고 규정하고 있다. e러닝산업발전위원회는 e러닝산업 발전 기반 조성 및 활성화를 위한 시책을 강구하고 기본 계획을 수립하는 업무를 담당한다.

법안 14조에서는 e러닝 산업의 진흥 발전을 지원하기 위한 e러닝산업진흥원을 설립토록 규정하고 있다. 진흥원은 국내외 조사연구 기술 및 표준화 연구, 전문인력양성, 국제 교류 등의 사업을 진행한다.

이 법안에는 특히 온·오프라인 교육 차별을 금지하는 파격적인 조항과 함께 정부가 관련산업 발전을 위한 추진체계를 마련할 수 있는 근거 등이 포함돼 있어 이 법이 정식 발효되는 오는 7월부터 국내 e러닝산업이 빠르게 활성화될 것으로 기대된다.

지난 6월 의원입법으로 발의된 e러닝산업발전

법안은 21세기 지식기반사회의 동력으로 급부상하는 e러닝의 산업화를 촉진하고, 이를 위한 정부의 통합 지원체계 구축을 골자로 하고 있다. e러닝산업발전법은 관련 업계와 학계, 산자부의 전폭적인 지지를 받아 상정됐으나, 유관부처인 정보통신부와 교육인적자원부의 반발에 부딪혀 연내 통과가 불투명했으나 교육부가 찬성 쪽으로 돌아서면서 극적으로 법사위를 통과했다.

이 법의 제정과 관련, 정통부는 e러닝산업발전법이 기존 온라인디지털콘텐츠법이나 교육훈련법, 평생교육법 등 유사 법률로 충분히 대체가 가능하며 성급한 법 제정은 혼란을 초래할 수 있다며 반대입장을 밝혀왔다. 이에 산자부 측은 e러닝을 지식산업화하기 위해서는 특별법 제정이 필수적이라고 주장하며 국회 소관 상임위 국회의원과 정통부 측을 설득했다. 이러한 가운데 교육부가 법 제정에 찬성의사를 밝힘에 따라 우여곡절 끝에 법사위를 통과함으로써 국회 본회의를 거쳐 법 제정이 성사됐다. 교육부 측은 e러닝의 산업화가 막을 수 없는 대세로 교육계의 난제인 사교육비 절감에 크게 기여할 수 있다고 판단해 찬성으로 기울었다고 소위 참석자가 전했다.

정부는 앞으로 이 법의 발효에 따라 기업이 e러닝시스템을 도입할 수 있도록 다양한 정책과 지원을 펼칠 계획이다. 공공기관도 일정 비율의 교육훈련을 e러닝으로 대체해 e러닝 보급 확산과 산업화를 선도하게 된다. 또 국무총리 소속

▶ e러닝산업발전법과 상충되는 법

【교육기본법】

제23조(교육의 정보화) 국가 및 지방자치단체는 정보화교육 및 정보통신매체를 이용한 교육의 지원과 교육정보산업의 육성 등 정보화에 관하여 필요한 시책을 수립·실시하여야 한다.

【평생교육법】

제22조(원격대학형태의 평생교육시설) ① 구 든 지 정보통신매체를 이용하여 특정 또는 불특정 다수인에게 원격교육을 실시하거나 다양한 정보를 제공하는 등의 평생교육을 실시할 수 있다.

【고등교육법】

제52조(목적) 방송·통신대학은 국민에게 정보·통신매체를 통한 원격교육으로 고등교육을 받을 기회를 부여하여 국가와 사회가 필요로 하는 인재를 양성함과 동시에 열린 학습사회를 구현함으로써 평생교육의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

하에 국무조정실장(위원장)과 산업자원부 차관(간사위원) 등이 참여하는 e러닝산업 발전위원회를 설치하고 e러닝산업 발전을 위한 종합계획도 수립할 수 있다.

한편 이와 별도로 e러닝 산업 육성 주무부처인 산자부는 올해 10억원의 예산을 투입, e러닝 관련 ▲기술 및 콘텐츠 표준화 ▲산학협력에 기반한 전문인력 양성 ▲북미와 아시아 주요국과 국제협력 강화 ▲통계조사 및 확산보급 등에 나선다.

전자상거래총괄과 이창한 과장은 “이번 법 발효를 계기로 e러닝 시장규모는 급신장해 오는 2006년에는 올해의 두배 이상인 7조원대까지 성장할 전망”이라며 “e러닝이 e비즈니스의 핵심시장으로 각광을 받을 것으로 기대된다”고 밝혔다.

법안을 발의한 이상희 의원은 “현 교육 시스템에서는 우리나라가 자칫 외국의 교육콘텐츠의 지배를 받는 두뇌식민지가 될 수 있다”며 “이번 법안은 단순히 교육 차원이 아니라 첨단 고부가가치산업으로

성장해 경쟁력을 갖도록 하는데 큰 의의를 둘 수 있다”고 말했다.

새로 정립된 e러닝의 정의 및 도입 배경

e러닝산업발전법은 e러닝(e-Learning)을 ‘전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송 기술을 활용해 이뤄지는 학습이라고 정의하고 있다. 또 ‘e러닝 콘텐츠라 함은 e러닝과 관련된 전자적 방식으로 처리된 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지·영상 등의 정보나 자료를 말한다’고 규정했다.

이와 함께 e러닝산업은 ▲e러닝 콘텐츠 ▲e러닝 관련 시스템 및 소프트웨어 ▲e러닝 관련 평가·컨설팅 등 서비스 등을 개발·제작·수정·보관·전시·유통하거나 연구 개발하는 업을 말한다

고 명시했다. 이렇듯 다양한 e러닝 산업 속에서 인터넷의 보급·확산으로 기업 및 대학을

중심으로 e러닝에 대한 관심이 급증하는데 반해 산업화를 위한 국가적인 종합체계가 부족한 것에 기인해 e러닝산업발전법 도입이 이뤄지게 됐다. 여기에 산자부, 정통부, 교육부, 노동부 등 e러닝 유관부처들이 각각 관련 사업을 추진하고 있어 부처간 업무중복 소지가 다분했던 것도 e러닝산업발전법 도입을 부추겼다.

특히 향후 전세계적으로 e러닝 시장이 급신장할 것으로 예상되고 있는 가운데 현재와 같은 시스템에서는 국내 e러닝 시장이 외국 교육콘텐츠에 의해 점령당할 수 있다는 우려감과 함께 e러닝과 같은 고부가가치산업을 수출주력산업으로 육성해야 한다는 목적도 배경으로 들 수 있다.

법안을 발의한 이상희 의원은 “교육의 패러다임이 변화하고 있다”며 “e러닝은 고부가가치 창출 가능성이 높기 때문에 산업화를 한다면 상당한 국가경쟁력을 가질 수 있다”고 밝혔다.

▶ ‘e러닝산업발전법’ 주요내용

구분	주요 제정내용	관련 법조문
1. 이러닝, 이러닝산업의 정의 등	이러닝을 전자적 수단·정보통신 등의 기술을 활용하여 이루어지는 학습으로 정의	제2조
2. 이러닝 기본계획의 수립 및 이러닝산업발전위원회	이러닝의 범부처적이고 효과적 추진을 위해 기본계획 수립 및 국무총리실산하에 국무조정실장을 위원장, 산자부차관을 간사위원으로 하는 이러닝산업발전위원회 설치	제6조 내지 제8조
3. 전문인력 양성 등 산업 기반조성	전문인력양성, 기술개발 지원, 표준화 추진, 이러닝 품질인증 등을 추진	제9조 내지 제13조
4. 이러닝산업진흥원의 설치	이러닝산업에 관한 연구조사, 표준화, 국제협력 등을 위해 이러닝산업진흥원을 설치	제14조
5. 공공부문의 이러닝 도입	공공기관의 장은 해당 기관의 교육훈련중 일정비율을 이러닝으로 시행하도록 하고, 소관분야 인력양성 지원사업의 일부를 이러닝형태를 반영하도록 함	제18조
6. 이러닝센터의 설치	개인·기업·지역의 이러닝 활성화를 위하여 이러닝센터를 설치할 수 있도록 하고, 필요한 경비의 일부를 지원함	제20조
7. 공공정보의 이러닝콘텐츠화 지원 및 자유이용 정보저장소 설치	공공정보의 이러닝콘텐츠화를 위하여 정보공개 및 지원근거 마련, 디지털화된 자유이용정보의 축적 및 이용활성화를 위해 자유이용정보저장소를 설치	제22조, 제23조
8. 기타	소비자보호정책 수립 및 피해 예방과 구제에 관한 기본 내용을 선언하고, 이러닝산업의 효과적인 수립·시행을 위한 통계 및 실태조사 근거 마련	제25조 내지 제27조

▶ 개별 조항의 유사성 비교

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법(안)
제7조(창업의 활성화)	제12조(창업의 활성화)
제8조(전문인력양성)	제9조(전문인력 양성)
제9조(기술개발의 추진)	제10조(기술개발 지원)
제10조(표준화의 추진)	제11조(표준화의 추진)
제11조(유통의 촉진)	제13조(이러닝 품질인증 등)
제12조(국제협력 및 해외진출 촉진)	제24조(국제협력 등)
제13조(온라인콘텐츠산업지원기관)	제14조(이러닝산업진흥원)
제14조(세제지원 등)	제19조(세제지원 등)
제15조(공공정보의 이용활성화)	제18조(공공부문의 이러닝 도입)
제16조(소비자 보호)	제25조(소비자보호정책의 수립 등)
제18조(금지행위 등)	제21조(지적재산권의 보호)

법제정 의미 및 전망

e러닝산업발전법은 e러닝 산업 육성 및 재정 지원의 근거법으로 역할을 하게 된다. 따라서 초창기에 있는 e러닝 산업을 체계적으로 지원해 산업 기반을 다지는데 일조할 것으로 보인다. 그간 e러닝은 차세대 성장산업으로 각광을 받아왔지만 일부 서비스 영역만 급성장했을 뿐, 자생력이 미흡한 솔루션 산업과 표준기술 개발 등에 대한 정책적 지원은 소홀한 측면이 없지 않았다.

e러닝산업발전법이 최근 확정·공포되면서 e러닝 시장이 급신장되는 중요한 계기를 제공할 것으로 예상된다. 특히 이번 법률안에는 정부·지자체·공사 등 공공기관이 e러닝을 적극 채택토록 함으로써 이 시장을 필두로 사설기관으로 e러닝 보급이 크게 확산될 것으로 예측된다.

이와 함께 법 제정으로 범부처적 기구인 e러닝산업발전위원회가 만들어져 그간 부처별로 산발적으로 추진되어온 정책을 종합적인 계획 아래 부처별로 역할을 분담해 추진하게 됐다. 따라서 정책혼선이나 업무중복도 그만큼 줄일 수 있을 것으로 보인다.

여기에 산자부가 이번 법률을 기반으로 ▲원격대학 등록금 등에 대한 소득세 공제 ▲중소기업 e러닝서비스 매출액 일정비율 법인세액 공제 ▲기업의 e러닝 시스템 및 설비의 투자금액에 대한 손금상입 ▲기업의 e러닝 콘텐츠 제작비 및 구입비 부가세 감면 ▲기업의 e러닝 콘텐츠 및

설비 투자금액 손금상입 등 다양한 조세감면 방안을 추진하고 있어 시장의 폭발적인 성장이 점쳐진다.

무엇보다 전세계적으로 급신장이 예상되는 국제 e러닝시장에서도 상당한 콘텐츠 수출 성과를 올릴 수 있을 것으로 기대된다. 산자부 전자거래 총괄과 이창한 과장은 “발전법을 통해 정부가 e러닝산업 활성화를 위해 본격적으로 나설 수 있게 됐다”며 “내년에는 국내 e러닝시장이 올해보다 30% 가량 성장한 3조원대에 진입하고 수출도 크게 늘어날 것으로 기대한다”고 말했다.

앞으로 해결해야 할 과제

e러닝 발전이 단순히 잠재력에 그치는 것이 아니라 현실이 되려면 아직 해결해야 할 문제가 많다. 현재 e러닝과 관련 된 법률은 평생교육법과 근로자훈련촉진법 등이다.

그러나 이런 법률 규정이 단편적인 데다 내용이 미흡해 실제 e러닝 운영은 기존 오프라인을 다루는 법률 적용을 받는 실정이다. 또 e러닝을 각 부처가 별도로 다루고 있어 일관된 정책이나 제도가 만들어지기 어렵다. 다행히 뒤늦게나마 법이 국회를 통과해 e러닝 산업을 육성할 수 있는 근거가 마련됐지만 e러닝 전반을 아우르기에는 여전히 해결해야 할 숙제가 많다.

먼저 주무부처인 산자부가 정통부·교육부·노동부 등 유관부처와 협력을 통해 범부처적인 e러닝산업 발전방안을 도출해야 한다. 이미 법 제

정 과정에서 드러났지만, e러닝은 여러 부처에서 산발적으로 추진하고 있어 부처간 원활한 공조가 이뤄지지 않을 경우 중구난방식 정책 지원이 이뤄질 수 있다.

특히 정통부와의 협력이 중요하다. 정통부는 e러닝산업발전법이 기존 온라인디지털콘텐츠법이나 교육훈련법, 평생교육법 등 유사 법률로 충분히 대체가 가능하며 성급한 법 제정은 혼란을 초래할 수 있다며 법 제정에 반대입장을 밝힌 바 있다. 또 e러닝을 콘텐츠 산업의 하위 분야로 규정할 온디콘법에 기초해 나름대로 e러닝 산업 활성화 계획을 발표하기도 했다. 산자부와 정통부가 정책 시행 과정에서 마찰을 일으킨다면 법 제정 과정에서 드러났던 '밥그릇 논란'이 재현되는 것은 물론, 관련업계에도 혼란을 초래할 수 있다.

아울러 교육의 산업화와 시장 논리적 접근에 대한 교육당국 및 일반인들의 정서적 반감을 극복하는 것도 법통과를 계기로 e러닝의 산업화를 위해 풀어야 할 과제로 지적된다. 이와 함께 지식과 정보의 무제한적 이동과 교환이 e러닝 발전에 필수지만 대학 기관간 네트워크 형성에는 망설이고 있어 인식의 전환도 시급하다. 스탠퍼드대학 등 미국과 유럽 대학과 연구소들은 서로 네트워크를 구성해 강의와 자료 교류에 나서고 있지만 우리 교육기관들은 국내 네트워크조차 만들지 못하고 있는 실정이다.

이용자 ID를 공유하는 등 저작권 개념 부족으로 나타나는 문제도 있다. 이는 '유료 콘텐츠 사용'에 대한 대가를 치르지 않고 콘텐츠를 불법으로 이용하는 것으로 엄연한 저작권이 있는 책이나 CD 등을 불법 복제하는 것과 동일한 행위다. 이런 행위가 만연되면 수익 창출을 제한해 e러닝 발전을 저해할 수밖에 없다.

관련기관 · 단체 조직개편 · 지원센터 사이트 개설

e러닝산업발전법 제정을 계기로 한국전자거래진흥원 한국이러닝산업협회 한국사이버교육학회 등 관련기관 및 단체들이 e러닝 대중화를 위한 활발한 행보를 예고하고 있다.

한국전자거래진흥원은 올 들어 인력양성팀과 분쟁조정팀 등 2개 팀을 신설, '1센터 3부 14팀 2사무국' 진용을 갖췄다. 인력양성팀은 e비즈니스 전문 교육과정 운영과 대학 대학원 지원사업, 비정규 교육과정에 대한 인증사업 등 업무를 맡는다. 또 e러닝산업발전법 시행을 계기로 협회 내 e비즈니스연구센터 정책연구팀에서 신규 사업을 제시하면, 인력양성팀이 해당 사업을 실질적으로 운용하는 등 e러닝 산업분야의 중추 역할을 수행한다.

한국이러닝산업협회는 내달 중 e러닝지원센터 사이트를 공식 오픈할 예정이다. 이 사이트는 e러닝을 도입하려는 기업과 e러닝에 종사하고자 하는 인력, e러닝 개발 기업 및 단체들을 위한 것으로, e러닝과 관련된 종합적인 정보를 제공한다. 가상 교육 공간을 통해 e러닝을 실제 체험할 수 있으며, 기술 개발 및 표준 동향 등 방향성을 보여주게 된다고 협회 측은 설명했다.

특히, 일반 기업체에서 필요로 하는 업종별 또는 사업별 e러닝 콘텐츠를 무상으로 제공, e러닝 보급 및 수요 확대를 유도할 계획이다. 협회는 오는 2월 APEC 고위관리회의에 e러닝 의제를 제안하고, APEC e러닝 컨소시엄(AELC) APEC e러닝 네트워크(AELN) APEC e러닝 지원센터(AELRC) 구성에 주도적으로 나선다는 복안이다.

한국사이버교육학회는 학회장인 이상희 의원이 주도한 e러닝산업발전법안의 국회 통과를 계기로 e러닝 업계에서의 입지 확대에 박차를 가하고 있다. 학회는 e러닝 산업발전법 제정을 기념하고, e러닝의 새로운 비전 설정과 활성화 방안을 모색하기 위해 지난 14~15일 국회 의원회관에서 'e러닝 비전2004' 행사를 개최했다.

이상희 의원은 "국내 e러닝 업계의 올해 첫 행사였던 비전 2004 세미나에서 390여명에 이르는 관계자들이 참석하는 등 좋은 반응을 얻었다"며 "e러닝 대중화 원년을 이끌어갈 수 있도록 학회의 역량을 집중할 방침"이라고 말했다.

동영상의 끊김 문제도 시급하게 해결해야 할 문제다. 현재 국내 대부분 e러닝 업체들은 스트리밍 방식 주문형비디오(VOD)를 제공하고 있다. 서버에 저장된 콘텐츠를 실시간 재생하는 스트리밍 방식 서비스는 로딩 시 끊김이 발생하기 쉽다는 점이 단점으로 지적되고 있지만 이에 대한 개선 조치가 충분히 이뤄지지 않고 있는 실정이다. 이와 함께 이용자들이 원하는 고화질 영상을 제공하면 용량이 증가해 끊김 현상이 늘어날 수밖에 없는 것도 문제다.

e러닝 시장 전망

올해 e러닝 시장은 모두 3조5,000억

원에 달할 것이라는 전망이다.

사이버교육학회는 국회 본회의를 통과에 맞춰 e러닝 개념 정의에 따라 올해 e러닝 시장을 ▲온라인 학습(사이버대학, 인터넷통신훈련) 1조5,000억원 ▲컴퓨터기반학습(ICT 활용교육, CD롬타이틀, MP3학습 등) 1조원 ▲방송학습(방송통신대, 교육방송, 육아TV 등) 1조원 등 총 3조5,000억원에 달할 것으로 추산했다. 법안은 e러닝을 '전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용해 이뤄지는 학습'으로 정의해 협의의 e러닝으로 분류돼온 온라인 학습은 물론, 컴퓨터 기반 학습과 방송·통신을 이용한 원격학습까지 e러닝에 포함시켰다.

기업·사이버대학·공공부문·초중고 온라인 교육 등 온라인학습 서비스는 지난해 2,980억원에서 56.5% 성장한 4,664억원에 이를 것으로 전망했다. 기업서비스시장은 2003년 인터넷통신훈련 이수자 추정치인 70만명의 환급금 350억원, 기업 자체교육 및 B2C 시장 430억원 등을 합해 모두 780억원 규모로 분석했고, 올해는 1,014억원에 이를 것으로 전망했다.

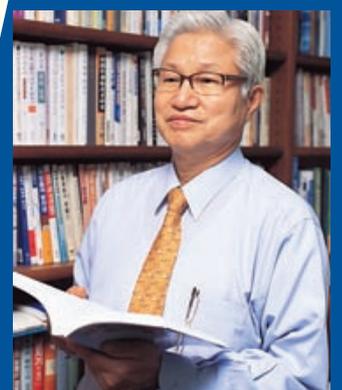
사이버대학은 16개대 재학생 2만5,000여명의 입학금 및 등록금을 합산한 결과 지난해 500억원 가량의 시장을 형성했고, 여기에 오프라인 대학의 온라인강좌(400억원)를 합해 모두 900억원대에 이르는 것으로 조사됐다. 올해는 등록생의 증가로 1,200억원 규모까지 성장할 것으로 관측했다.

초중고 사이버 교육분야는 수능시장을 중심으로 폭발적 성장세를 보여 매출 기준으로 지난해 1,000억원 규모의 시장을 형성했으며 올해는 두 배로 늘

어나 2,000억원에 이를 것으로 관측했다. 여기에 대교, 한솔, 웅진 등 오프라인 학습지 회사 및 학원들이 가세하면 시장규모는 더 늘어날 전망이다.

솔루션은 초기 e러닝 시장 확산의 견인차 역할을 했으나 점차 성장률이 둔화되는 추세다. 주요 업체 매출을 종합한 결과 지난해 약 1,000억원 규모의 시장을 형성한 것으로 분석했으며, 올해에는 표준기술인 SCORM 기반 솔루션이 확산돼 지난해 보다 소폭 증가한 1,300억원 규모에 이를 것으로 예측했다.

콘텐츠 시장은 대략 서비스 시장의 2배 규모로 추산했다. 외부 콘텐츠 서비스를 활용하는 경우와 기업·대학·공공기관에서 자체적으로 콘텐츠를 제작하는 경우를 합해 지난해 5,900억원 규모로 분석됐으며 올해도 온라인 서비스 시장(4,664억원)의 두 배인 9,300억원 가량이 될 것으로 전망했다. 



이상희 국회의원(무소속)

기고 / 'e러닝산업발전법'을 통과시키면서

차세대 고부가가치 지식산업 일환 e러닝 적극 육성해야

21세기 지식기반사회의 도래와 함께 인터넷 사용의 급속한 확산에 따라 최근 IT 기반의 학습이 주목을 받고 있다. 즉 e러닝(Learning)이 '언제 어디서나 저렴한 비용으로 배울 수 있는 유용한 학습 수단'으로 부상함과 더불어 국가적인 인적자원개발 전략으로 새롭게 인식되고 있다.

e러닝은 차세대 고부가가치 지식산업의 일환으로 개인의 두뇌생산성을 향상시킴과 아울러, 기업을 비롯한 조직의 지식경쟁력 제고 및 국가적인 차원의 인적자원개발 전략으로 그 활용가치가 높다. 전세계 e러닝 시장규모는 2001년 63억달러, 2002년 111억달러, 2003년 173억달러로 성장했고 2004년은 231억달러로 추청되고 있다. 불과 4년 만에 4배로 커진 것이다.

특히, 우리나라는 99년부터 인터넷통신훈련을 시행, 2001년 사이버대학의 공식 오픈 등을 통해 세계에서 유례를 찾아 볼 수 없을 만큼, 신속하게 e러닝을 정착시켜 초고속인터넷통신망을 교육 및 인적자원개발에 잘 활용하고 있다. 따라서 세계 최고의 교육열에 e러닝을 결합시켜, 향후 2010년까지 우리나라가 'e러닝 세계 최강국'으로 도약하는 것을 비전

으로 삼고, 그 육성에 힘을 모은다면 글로벌 지식산회의 중심국으로 우뚝 설 수 있을 것이다.

그러기 위해 법을 제정해 국가적인 차원의 발전 계획 수립, 추진체계 마련, 표준화 추진, 전문인력 양성 등 제도적, 정책적으로 육성하고 뒷받침하는 것이 시급하다.

미국의 경우 1997년부터 국방성과 백악관이 공동으로 ADL(Advanced Distributed Learning)을 구성, 산하에 SCORM(Sharable Content Object Reference Model) 표준안을 마련해 세계 e러닝 시장을 주도하고 있다. 또한 Phoenix 대학, 미육군 eArmyU, NETg 및 Skillsoft사를 비롯한 전문기업의 온라인교육 등을 통해 e러닝을 점차 확대하고 있다.

가까운 일본의 경우도 국가차원의 정보화 전략인 'e-Japan II'에 따라 2005년까지 글로벌 e러닝 네트워크를 구축해 전 세계적인 원격학습시스템을 운영키로 하는 등 국가적인 노력을 아끼지 않고 있다. 아울러 민관협력기구로 ALIC(Advanced Learning Industry Consortium)을 구성해 e러닝의 산업화에 박차를 가하고 있는 실정이다. 본인이

'e러닝산업발전법' 입법에 나서 2년간 여야의원들과 정부부처를 설득한 것도 이런 까닭이다.

e러닝이란 생소한 용어를 사회적으로 널리 알리는 것에서부터 시작해 주무부처 선정을 위한 정부의 관련부처 조율, 그리고 동료의원들에 대한 설득까지 외로운 길이었다. 그러나 e러닝은 지식기반사회의 핵심 산업이라는 것을 확실하게 역경에 꺾이지 않았고, 마침내 2004년 1월 8일 본회의를 통과함으로써 법안이 제정됐다. 본 법안을 통해 e러닝 콘텐츠, 서비스, 시스템 등 관련 산업을 육성시켜 우리나라가 명실상부한 지식정보강국으로 거듭날 수 있도록 지원·육성을 아끼지 말아야 할 것이다.

무릇 디지털혁명이라고 할 정도로 빠르게 변화하는 시대상황에 발맞춰 교육 또한 새로운 모습으로 거듭나 세계적인 경쟁력을 확보해야 할 것이다. 사회문제로 비화되고 있는 사교육비 급증 등 현안을 해결하는데 e러닝 활성화만큼 적절한 방안은 드물다고 생각한다. 'e러닝산업발전법'을 통해 우리나라는 미래 지식기반사회의 주도권을 가져 나갈 수 있을 것이다.