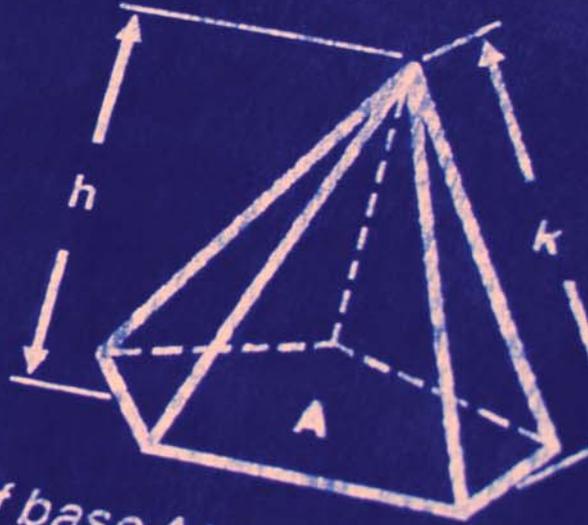


A = base plane  
h = height  
k = side length



$$\text{Volume} = \frac{(\text{Area of base } A) h}{3}$$

# u러닝으로 '업그레йд' ... 고도화 전략 시급

e러닝시장이 변화의 바람을 맞고 있다. 단지 성장세만 높아지고 있는 것이 아니라 시기상조라고 여겨졌던 유비쿼터스 러닝도 현실화되고 있다. 이를 반영하듯 대기업의 시장 진입이 이어지고 있고, 오프라인 교육업체들도 기존의 관망세에서 벗어나 본격적으로 시장에 뛰어 들고 있다. PMP 등 새로운 디바이스에 적합한 콘텐츠의 부족, 인력난 등의 문제점에도 불구하고 본격적인 성장기를 맞고 있는 e러닝시장을 분석했다.

글 양기석 기자

e러닝이 진화하고 있다. 단순한 온라인 강좌에서 벗어나 PMP, DMB 등 이용할 수 있는 디바이스의 종류도 다양해졌다. 특히 올해 들어 이러한 현상이 두드러지면서 e러닝이 유비쿼터스(u)러닝으로 확실히 발전하고 있음을 느끼게 한다.

기술적 진화와 더불어 시장 규모도 해를 거듭할수록 커지고 있다. 산업자원부와 한국전자거래진흥원이 발표한 '2005년 e러닝 산업 실태조사'에 따르면 지난해 국내 e러닝(수요) 시장 규모는 1조4,525억원으로 전년의 1조2,926억원에 비해 12.4% 가량 증가했다. 올해에는 1조7,000억원 대를 훌쩍 넘길 것으로 보이고, 오는 2010년에는 4조4,000억원 규모로 커질 전망이다. 특히 IPTV 등 통방융합 서비스가 보편화된다면 시장 규모는 더욱 확대될 것으로 보인다.

외연 시장 규모가 커지고 있는 것을 반영하듯 지난해 e러닝업체 수는 381개로 2004년의 258개에 비해 무려 47.7%가 증가했다. 가히 e러닝 전성시대라 할 만하다.

이러한 상승세의 저변에는 교육인적자원부·산업자원부·정보통신부 등 정부 주요 부처들의 적극적인 e러닝 정책지원이 기반이 됐다. 정부가 e러닝에 집중하는 이유는 계층간

정보 격차를 해소할 수 있는데다, 기존 오프라인 교육에 비해 가계에 미치는 부담이 적어 사교육비를 획기적으로 절감할 수 있기 때문이다. e러닝 활성화를 위한 정부 정책은 필연적인 측면이 있는 셈이다.

김창환 중앙ICS 팀장은 "국내 e러닝시장은 전반적으로 다른 IT분야에 비해 성장률이 높지만 기존 대형 업체 중심으로 재편되는 양상"이라며 "다만, 정부 차원의 e러닝 지원이 이뤄지고 있고, 기존 e러닝업체들의 서비스도 향상되고 있어 이러한 상승세는 지속될 전망이다"이라고 말했다.

## 전략적 지원으로 꽃피우다

e러닝은 지난 2004년 산업자원부의 'e러닝 산업발전법'을 시작으로 교육인적자원부의 '교육정보화사업', 정보통신부의 '온라인디지털콘텐츠육성법', 문화관광부의 '문화콘텐츠 육성사업' 등의 육성방안을 통해 뿌리를 내렸다. 특정 분야에 적지 않은 부처가 관계되어 있어 폭넓고 다양한 지원이 이뤄지고 있는 것.

이에 올해에는 부처간 중복투자를 줄이고 정책의 효율성을 높이기 위해 관련 부처가 참여하는 e러닝 산업발전 시행계획도 시행중이

다. 현재 재정경제부, 교육부 등 9개 정부부처가 참여하는 'e러닝산업발전위원회'가 구성돼 보다 큰 그림의 e러닝 활성화가 이뤄질 것으로 기대를 모으고 있다.

이와는 별개로 각 부처별 지원정책도 강화되고 있다. 산자부는 올해 e러닝 표준화 및 기술개발에 집중하고 있다. e러닝 표준화가 이뤄질 경우 콘텐츠 제작 비용은 30~60%, 시간은 20~40%의 절감효과가 있을 것이라는 것이 산자부의 판단이다.

e러닝 품질인증제도 역시 산자부가 중점적으로 추진하고 있는 사업이다. 현재 e러닝 품질인증의 경우 한국교육학술정보원 등 관련 기관이 개별적으로 실시하고 있으나 중복투자의 문제점이 계속 제기되고 있는 상황.

이에 산자부는 'e러닝 통합품질인증체계 구축계획'을 통해 'e러닝 품질인증위원회'를 구성, 인증기준을 마련해 문제점을 개선키로 했다. 올해 안에 인증기관을 지정하고, e러닝 품질인증을 실시한다는 방침. 특히 품질인증을 받은 e러닝 기업에 대해 금융 지원 등 각종 혜택을 주기로 했다.

e러닝 혜택의 사각지역이었던 중소기업에 대한 지원도 강화됐다. 한국e러닝산업협회는 산업자원부의 산업기술기반구축사업의 하나

로 e러닝지원센터를 통한 중소기업의 e러닝 도입 및 활성화 지원사업을 실시하고 있다. 특히 협회는 지난해까지 시범 운영해 온 e러닝 애플리케이션대서비스(ASP) 사업을 중소 제조업체를 중심으로 확대 적용하는데 주력하고 있다. 이를 위해 e러닝 ASP 서비스를 신청한 기업에 대해 무상으로 컨설팅을 해주고, 콘텐츠 공급과 사이버 연수원 구축 및 운영도 지원하고 있다. e러닝업체인 중앙HCS의 경우 100인 이하 중소기업 대상의 맞춤형 무상 연수원 구축 및 개인별 IT역량진단에 따른 수준별 맞춤 교육을 실시하고 있다.

한편 u러닝 시장 확대에 대비한 정보통신부의 지원전략도 주목받고 있다. 정통부는 차세대 플랫폼용 u러닝 콘텐츠를 육성하고, 맞춤형 학습시스템을 개발하는데 심혈을 기울

끈 바 있는 대상그룹은 올 하반기 중·고등 e러닝 및 유아 대상 온라인 영재 교육 시장에 진출하는 등 e러닝 사업 다각화에 나서고 있다. 현재 수능 온라인 교육 사이트 인수 등을 적극 검토하고 있는 상황이다.

KT의 e러닝사이트인 KT캠퍼스는 기존 온라인 동영상 강의 위주의 e러닝 서비스와 달리 오프라인 학원과 직접 연계가 돼 있어, 해당 학생들은 해당 지역 학원의 특강과 학습지도 서비스를 받을 수 있는 것이 특징이다. 현재 KT캠퍼스에는 서울 고려학원 등 전국의 240여개 학원이 참여하고 있는 등 전국적인 인프라를 갖추고 있어 타 사업자들을 긴장시키고 있다.

지난해 e러닝업체인 이투스를 인수한 바 있는 SK커뮤니케이션즈도 그룹 차원의 콘텐츠

인을 연계하는 전략을 펼칠 계획이다.

천재교육도 온라인수학교육사이트인 '해법스터디'를 개설했고, CDI홀딩스는 오는 9월 국내에 도입되는 인터넷 기반(iBT) 토폴 시장을 겨냥해 온라인 실전 모의고사 사이트를 개설키로 했다.

이밖에 노아테크놀로지는 지난 5월 YES24와의 제휴를 통해 e러닝 마켓플레이스 'e러닝 섹션'을 오픈했고, 유아부터 고등교육까지 포괄하는 교육포털 '올댓에듀'도 서비스 중이다.

업계 관계자는 "대기업과 오프라인 교육업체들의 e러닝시장 진출로 경쟁이 더욱 격화되는 양상"이라면서도 "대기업의 자금력과 오프라인 교육업체들의 풍부한 콘텐츠 제공 능력은 전체 e러닝시장 발전에 긍정적인 영향을 끼칠 것"이라고 전망했다.

〈표〉 국내 e러닝시장의 SWOT분석

강점(strength)	폭넓은 IT인프라와 높은 교육열
약점(weakness)	양질의 콘텐츠 부족, 낮은 진입장벽에 따른 경쟁 과다.
기회(opportunity)	법정부적 관심, u러닝 시장 확대, IPTV 등 새로운 서비스 등장
위협(threat)	외국계기업, 대기업 등의 시장 진출에 따른 전방위 경쟁

이고 있다.

정통부는 오는 2008년까지 총 65억원을 투입, e러닝 기반 개인 맞춤형 학습시스템을 개발할 예정이다. 이 시스템은 학습 몰입감과 실재감을 높이는 교육환경을 구축하는 것이 목표다. 또한 콘텐츠 부문에서는 '디지털 콘텐츠 성장 지원'과 '디지털 콘텐츠 유통 활성화' 사업에 각각 126억원과 44억원을 배정해 추진 중이다. e러닝과 u러닝에 최적화한 콘텐츠 제작에 초점을 맞추고 있다.

**e러닝시장 잡자... 시장 진출 붓물**

e러닝에 대한 정부 정책이 자리를 잡아가면서 기존 전문업체 뿐만 아니라 오프라인 교육업체, 대기업 등도 시장에 뛰어들고 있다. 자본을 앞세운 대기업들은 주로 M&A를 통해 시장 진출을 시도하고 있고, 오프라인 교육업체들은 오프라인에서 쌓은 노하우와 풍부한 콘텐츠로 승부를 걸 태세다.

지난해 e러닝 사업 진출을 선언해 눈길을

핵심 전략으로 e러닝사업에 집중하고 있다. 현재 SK커뮤니케이션즈는 이투스 자체 사이트를 통한 온라인 동영상 강의 판매 서비스와 싸이월드 내 고등학생 대상 교육 서비스 '스쿨' 등 두 가지 서비스를 중심으로 e러닝사업에 본격적으로 나서고 있다.

e러닝기업 중에는 캠퍼스21이 온라인 구인·구직 기업인 휴먼피어를 인수하며 e러닝 영역을 확장하고 있다. 캠퍼스21은 휴먼피어가 보유한 10만개 기업 회원 및 30만 재직자들을 대상으로 e러닝을 접목한 특화 서비스를 개발 중이다.

오프라인 교육업체들의 e러닝시장 진입도 이어지고 있다. 대표적인 업체가 능률교육. 이 회사는 지난달 개별적으로 운영해 오던 잉클리쉬케어, 토마토토익, 능률 중고등사이트, 초등영어교육사이트 등 총 5개의 영어 학습 사이트를 통합한 영어학습 사이트 '이티하우스'를 오픈했다. 특히 능률교육은 능률교재 드림넘버라는 모델을 통해 온라인과 오프라

**u러닝 시대 개막**

올해 들어 e러닝시장을 특징짓는 이슈로는 기존 PC 중심의 교육 형태에서 벗어나 휴대할 수 있는 기기를 이용해 언제 어디서나 e러닝을 접할 수 있게 됐다는 점이다. e러닝의 발전적 보완형태인 u러닝이 그것. u러닝은 학습자에게 좀더 자유롭고 다채로운 학습을 가능케 한다는 점에서 차세대 사업 분야로 부각되고 있다. 특히 휴대기기 중에서도 PMP와 연계한 u러닝 확대가 두드러지고 있는 것이 특징.

이미 메가스터디가 코원, 맥시안 등과 제휴를 통해 PMP 구매자 대상의 이벤트를 실시했고, 비타에듀도 디지털큐브, 코원 등과 전략적 제휴를 체결하고 자사 사이트 내에 PMP 라운지를 운영하고 있다.

SK커뮤니케이션즈 역시 아이스테이션과 계약을 체결하고 이달부터 EBS 수능강의 동영상 PMP를 통해 무료 다운로드 받을 수 있도록 한다는 계획이다.

이와 같은 합종연횡은 PMP업체들로서는 다양한 콘텐츠를 확보할 수 있고, e러닝업체들도 e러닝의 저변을 확대할 수 있다는 점에서 일종의 윈윈 전략인 셈이다. 이러한 제휴를 계기로 업체에 따라서는 전년 동기 대비 두 배

이상 성장한 업체들도 속속 등장하고 있어 u러닝에 대한 관심과 투자는 지속될 전망이다.

하지만 부정적인 의견도 만만치 않다. 무엇보다 e러닝에서 구현될 수 있는 교육과정이 u러닝에서는 더욱 더 제한적일 수밖에 없다는 지적이다. 즉, 기존 e러닝과는 달리 PMP와 같이 새로운 기기에 특화된 콘텐츠 개발이 절실하다는 것.

민혜정 능률교육 팀장은 “u러닝이 업계에서 화두가 되고 있는 것은 사실이나 아직은 TEXT 수준에 머물고 있으며 실질적인 동영상 u러닝이 보편적으로 사용되려면 상당한 기간이 걸릴 것”이라며 “외국어 학습의 경우 영화 등과 달리 상당한 집중력을 요하기 때문에 이동 중에 제대로 된 학습을 하기에는 아직 무리가 있다”고 말했다.

### 영세성과 인력난 해결해야

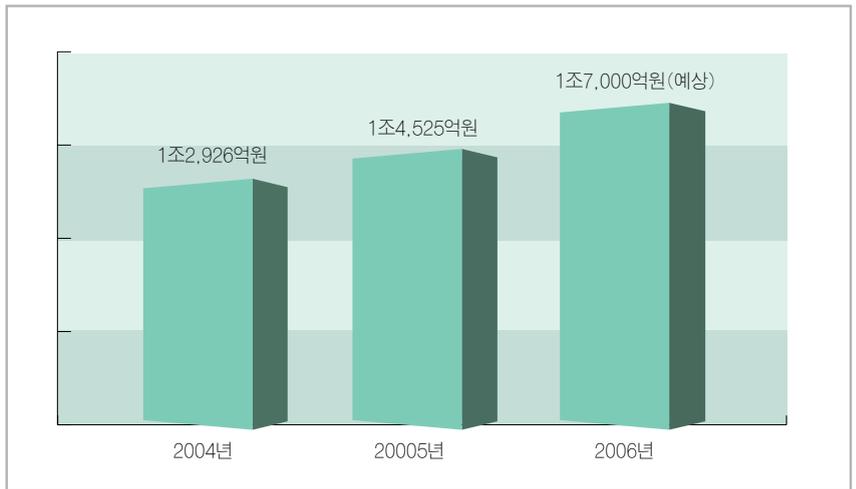
산업은행은 최근 미래성장엔진 한국의 서비스산업’ 보고서를 통해 e러닝을 포함한 9개 업종별 차세대 유망 서비스산업을 발표했다. 특히 산업은행은 이들 분야가 성장하기 위해서는 규제완화를 통해 체질을 강화하는 한편 대형화·전문화로 생산성을 향상시키고, 금융·세제 지원 등도 제조업 수준으로 높여야 한다고 강조했다.

이러한 연구 결과는 e러닝의 발전 가능성을 e러닝시장 밖에서 제기됐다는 점에서 의미가 깊다. 이제 e러닝이 특정 계층이나 집단에서 벗어나 대중화되고 있고 새로운 성장 동력으로서 자리 잡고 있음을 의미하기 때문이다.

문제는 e러닝업체들의 영세성과 전문인력의 부족이다. 전체 시장 규모는 지속적으로 커져가고 있지만 수많은 업체들이 시장에서 경쟁하다 보니 일부 기업을 제외한 대부분의 e러닝업체들은 영세성에서 좀처럼 벗어나지 못하고 있다. 이는 국내의 e러닝이 오프라인 학원과 출판사를 보유하지 않고는 성공하기 어려운 환경이기 때문이다.

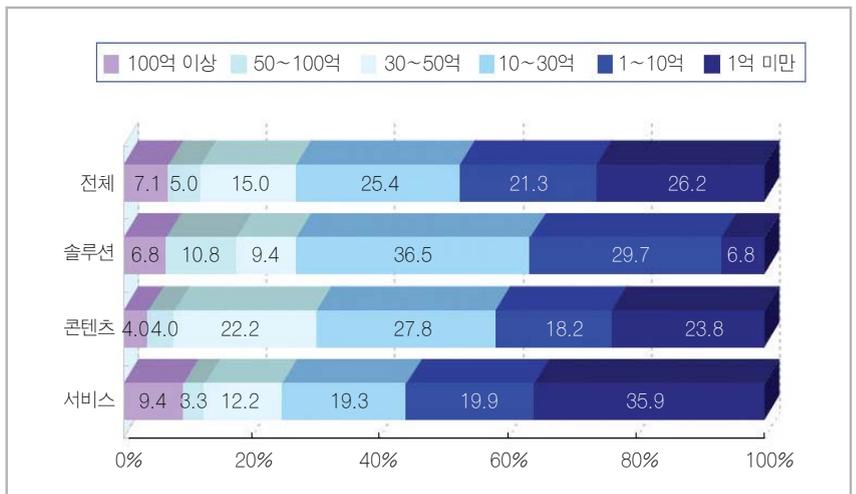
더욱이 e러닝은 기업의 직능교육, 초중고 교육, 평생교육 등 해당 범위가 방대할 뿐만 아니라 관련 교육 콘텐츠 역시 다양하다. e러닝산업의 고도화를 위해서는 다양한 분야를

(그림 1) 국내 e러닝시장 추이



자료 : 한국전자거래진흥원

(그림 2) 매출액 규모별 사업자 분포 현황(단위:%, 2005년 기준)



자료 : 한국전자거래진흥원

아우를 수 있어야 하는데, 자본이 취약한 일부 업체들은 시장의 흐름을 따라가는데 급급한 양상이다. 기존 오프라인 교육과 차별화되는 새로운 콘텐츠와 솔루션을 개발하기 쉽지 않은 것도 이와 같은 현실적 이유 때문이다.

업계 관계자는 “표면적인 시장 규모는 커져가고 있지만 소프트웨어, 콘텐츠, 하드웨어 등 다양한 분야의 업체들이 폭넓게 시장에서 경쟁을 하고 있어 개별 업체의 몫은 매우 작다”며 “이는 궁극적으로 e러닝 업계가 새로운 기술을 흡수하고 전반적인 수준을 향상시키

는데 어려움을 겪고 있는 이유”라고 말했다.

전문인력의 수급이 원활하게 이뤄지지 않는 것도 e러닝업계가 공통적 겪는 어려움이다. e러닝을 통한 교육의 질적 향상을 위해서는 솔루션 구축, 콘텐츠 개발 등을 담당하는 전문인력이 필수적인데 아직도 시장의 수요에 비해 공급이 미치지 못하고 있다. 인력 양성에 대한 충분한 검토와 정책 마련도 e러닝 시장이 한 단계 도약하기 위한 숙제가 되고 있다. ☺