



지식정보화 사회의 키워드

이러닝 산업 현황과 전망

이러닝산업 발전법에서는 '이러닝이란 전자적 수단, 정보통신 및 전파/방송 기술을 활용하여 이루어지는 학습을 의미하는 것'으로 규정하고 있다. 이러닝은 정보통신 및 인터넷의 발달에 의해 등장한 새로운 학습 형태이다. 이러닝은 그동안 사이버 교육, 원격 교육 등 여러 다른 용어로 혼재되어 사용되어지기도 했는데, 이러한 혼용이 사용자들에게 많은 혼란을 가져다 준 것이 사실이다. 그러나 최근 들어 이러닝이라는 용어가 표준화된 용어로 정착되어 가는 추세이다.¹⁾

이러닝 산업은 공급자의 특성에 따라 크게 콘텐츠, 솔루션, 서비스의 3대 축으로 나뉘어진다.

① 이러닝에 필요한 지식, 정보 등을 인터넷에서

사용가능하게끔 멀티미디어 형태로 제작하여 유통하는 공급자가 콘텐츠 사업자이고, ② 이러닝 관련 정보 시스템을 개발·제작·유통하는 공급자는 솔루션 사업자이며, ③ 이러한 이러닝 관련 콘텐츠를 온라인 네트워크를 통해 개인, 기업, 학교 등을 대상으로 서비스를 제공하는 공급자는 서비스 사업자가 된다.

산자부와 한국전자거래진흥원의 자료(2006년 이러닝산업 실태조사, 2007. 1)에 의하면, 2006년 이러닝산업 규모는 1조 6,177억 원으로 2003년 조사 이래 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 사업자 수는 총 621개인데, 이 가운데 362개가 서비스 사업자로 전체의 58.3%를 차지하고 있다. 특히 서비스 분야 중 사설학원 사업자의 증가세가 두드러지는데, 2004년의 19개에서 2006년에는 189개로 9배 가까이 급증하고 있어 가히 폭발적인 증가세를 보이고 있다. 이는 이러닝이 교육계에 미치는 영향이 어느 정도 인지를 알 수 있는 상징적인 통계라 할 수 있다. 이러닝이 교육계에 미친 영향을 수요자 측면에서 살펴봐도 이러한 흐름은 유사하게 나타난다. 2006년 이러닝 수요시장 규모는 2004년 대비 24.8% 증가하였는데, 이 중에 교육기관이 98.0%로 가장 큰 폭의 증가세를 시현하고 있다.

1) 2006년 말, 산업자원부 기술표준원은 이러닝 분야의 국제표준에 대한 기술적 개념을 명확히 하기 위해 총 55종의 용어를 제정한 바 있다.

사업분야별 이러닝 사업자 수

이러닝 대표사업 분야	이러닝 사업자 수			
	2004년	2005년	2006년	증감률(%)
전체	258	381	621	140.7
솔루션	68	74	92	35.3
콘텐츠	101	126	167	65.3
서비스	89	181	362	306.7
일반기업	36	36	133	269.4
사설기업	19	104	189	894.7
정규교육	34	41	40	17.6

※ 자료: 산업자원부·한국전자거래진흥원, 2006년 이러닝 산업 실태조사, 2007. 1.을 바탕으로 가공

양적인 측면 뿐만 아니라, 질적인 측면에서 이러닝이 교육계에 끼치는 영향도 지대하다. 인터넷을 통해 구현되는 이러닝이 교육에 미치는 영향과 변화는 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 인터넷이 갖고 있는 쌍방향적 속성, 저비용 구조를 심본 활용함으로써 교육 시스템 자체에 커다란 변화를 초래한다는 것이다. 소득 수준에 관계없이 다양하고 수준 높은 교육 콘텐츠를 보다 많은 사람들에게 제공할 수 있는 시스템이 마련된다면, 컴퓨터에 익숙한 젊은 세대들이 경제적 어려움을 겪지 않고 양질의 교육을 자기주도적으로 '주고받게' 될 것이다. 인터넷과 휴대전화에 열광하는 젊은 세대들에게 어필할 수 있는 교육 콘텐츠와 전달방법을 좀더 세련되게 다듬고 개발해 갈 경우, 동영상과 음성 및 문자 채팅기능을 통한 강사와 수강자 간의 커뮤니케이션이 가능한 이러닝은 더욱 빛을 발할 것으로 생각된다.

둘째, 이러닝은 인터넷을 통해 교육과 학습이 이루어지는데, 정보의 보고로 불릴 만큼 방대한 자료를 안고 있는 인터넷을 통한 교육 및 학습은 스피드와 효율성, 그리고 다양성을 충족시켜 줄 수 있다. 시간과 공간의 제약이 없고 반복학습이 가능하다는 점은 이러닝의 가장 큰 특징이자 장점이다. 특히 사회의 급속한 변화로 인하여 교육·훈련은 이제 더 이상 어느 특정시간이나 공간을 정해서 하는 고루한 것이 아닌 생활의 일부가 되어가고 있는 추세라는 점을 감안할 때, 학생들은 물론 일반인들의 평생학습과 관련된 여러 형태의 교육산업을 창출해 낼 수 있게 될 것으로 기대된다.

반면 이러닝이 갖고 있는 쌍방향 커뮤니케이션의 특성은 큰 단점으로 작용할 수도 있다. 대면 접촉에 따른 교육 및 학습(오프라인 학습) 보다는 질문하기가 불편하다거나 활발한 질의응답에 따른 이해도 증진 등과 같은 효과를 기대하기가 쉽지 않다는 문제점을 안고 있는 것이 사실이다. 특히 '반복적 암기에 의한 습관화'가 가장 중요한 어학 학습 등과 달리, 강사와 학생 간 상호 긴밀한 커뮤니케이션이 필수적인 과목 혹은 분야에 대해 이러닝 산업이 어떻게 대응할 것인가 하는 문제는 향후 숙제라 할 수 있다.

그럼에도 불구하고 이러한 문제점이 이러닝 산업의 미래를 가로막지는 못할 것으로 보인다. 경영학의 구루(guru) 피터 드러커는 그의 저서 『넥스트 소사이어티』에서 '이

러닝은 지식정보화 사회의 핵심 키워드'라고 언급하였고, 시스코社의 존 챔버스 회장도 '인터넷 다음으로 디지털 경제를 뒤흔들 키워드는 이러닝이 될 것'이라고 전망한 바 있다. 이러닝의 도래로 교육시장을 포함한 이러닝 산업이 큰 폭의 성장을 보일 것이라는 얘기이다. IT전문조사기관인 IDC는 전세계 이러닝 시장이 2004년의 231억 달러 규모에서 2014년에는 795억 달러로 커질 것으로 내다봤다. 이러닝 산업의 태동 및 성장이 본격화되기 시작한 것이다. 우리나라도 마찬가지이다.

(주)다림방송기술은 이러닝과 원격교육이 합해진 토털 방송 솔루션을 제공하는 벤처기업이다. 일반적으로 동영상은 흥미롭고 즐겁지만, 교육용 동영상은 자칫 지루하기 쉽고 교육 및 학습 쌍방 간의 효율적인 커뮤니케이션을 활성화하는 데는 한계가 있을 수 밖에 없다. 이 회사는 강의 콘텐츠를 잘 전달하고 싶어하는 교수와, 실시간 방송을 통해 원격 강의실에서 강의를 듣고자 하는 학생들의 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 원격 강의 및 스튜디오 패키지를 판매하는 기업이다. 즉, 이러닝 콘텐츠 제작 시스템, 원격 강의실 솔루션, 그리고 IPTV 스튜디오를 묶은 패키지 개념이다. 원격강의가 가능하므로 해당 콘텐츠를 스트리밍 서버를 통해 IPTV 방송으로 송출이 가능하고, VOD 서비스를 위한 파일로 저장도 가능하게 되는 것이다. 캠퍼스가 분산되어 있는 대학, 여러 곳에 병원을 가지고 있는 의과대학 등이 고객이 될 수 있다.

이러닝 산업 및 관련기업들은 앞으로 그간의 초기적 단계를 넘어 고객의 요구에 보다 '맞춤형'으로 대응할 수 있는 방향으로 한 단계 도약해 갈 것으로 전망된다.

아이빛연구소

신나는 경제 체험 세상을 지휘하는 온오프라인 통합시스템

아이빛연구소(www.ivitt.com, 대표 황선하)는 '아이들의 빛이 되는 교육'을 모토로 경제·경영·금융·리더십·창업교육 등의 커리큘럼을 개발하고 이를 다양한 분야에 적용, 보급하고 있다.

총 6개로 구성된 사업 분야는 학교교육과 체험교육, 온라인과 학원, 정보 교육 그리고 해외부문으로 나뉜다. 이 중 온라인 교육에서는 청소년 경제포털을 운영하고 있으며 해외 부문 활동으로 일본 동경의 경제캠프를 제공하고 워싱턴에서 글로벌 리더십캠프를 진행하고 있다. 2002년 정보통신부 '프로그램 심의조정위원회 어린이 IT체험교육 위탁계약' 체결을 시작으로 재정경제부 교육용 플래시 제작, 한국고용정보원 경제체험 프로그램 시행, 산업자원부 주요 정책과제 관리시스템 개발 및 정책품질관리시스템 구축 등 온오프라인



교육 사업을 펼쳤다. 18개의 공공기관과 16개 금융기관, 16개 기업·학교 등과 파트너를 맺고 있는 아이빛연구소는 아이들이 체험활동을 통해 재미있게 경제를 배울 수 있는 콘텐츠를 제공하는 '에듀아이빛' 과 경제를 접함에 있어 실습과 참여, 체험을 통해 흥미롭게 접근하여 아이들이 스스로 경제에 대해서 관심을 가지고 학습할 수 있도록 유도하는 아이빛 캠프 그리고 교사나 일반인들이 아이들에게 경제를 교육할 수 있도록 성인들을 위한 경제교육을 시행하는 '에듀아이빛' 등의 콘텐츠를 제공한다.

아이빛 연구소는 '창조성, 신뢰도, 유연성, 생산성, 사회적 예절'을 강조해 사회 속에서 융화를 이루어가며, 창조적으로 경제를 리드해 가는 미래 지도자와 존경받는 부자를 양성하는 교육기관으로 거듭나고자 한다.

와우엠지(WOWMG)

교육표준화 및 세계화를 향해 전진하는 기업

와우엠지(www.wowmg.co.kr, 대표 설웅석)는 1998년에 설립, 교육콘텐츠 개발과 유통을 병행하는 회사로 250여 종 이상의 유치하며 초·중등 멀티미디어 교육 프로그램을 개발, 배포하고 있는 전문교육기업이다. '교사들에게는 편리함을, 학생들에게는 흥미를, 부모들에게는 신뢰를 주자'는 슬로건 아래 초등학교와 중학교를 대상으로 하는 교육콘텐츠 판매시장 점유율 1위(40%)의 작지만 강한 '강소기업'으로 부상하고 있다. 벤처기업경영재기지원제도(벤처패자부활제)가 도입된 지 2년 만에 첫 수혜 업체로 선정될 만큼 10여 년간 외형확장에 연연하지 않고 회사 매출의 거의 전부를 R&D에 재투자하여 높은 퀄리티의 제품을 생산, 소비자들과의 신뢰와 믿음을 가장 큰 자산으로 하고 있다.



교육시장에 양질의 콘텐츠를 지속적으로 공급하기 위해서는 교육콘텐츠 사업 범위를 다각화할 필요가 있다고 판단하여 초등학생을 대상으로 한 눈술시장에 뛰어들었고 기존 눈술의 틀을 탈피하여 애니메이션과 토론, 첨삭, 결과DB를 연결한 온오프라인 통합교과교육 시스템인 눈술(특허출원)하는가 하면 오는 7월 중 서울 서초동의 눈술학원 개원을 시작으로 연말까지 서울과 의정부 등 수도권 7곳의 눈술학원을 더 내고 내년에는 전국 100곳으로 확대할 예정이다. 또한 중국의 IP통신 업체와 e러닝 교육사업 협약을 맺고 합작 법인을 세우는 등 교육표준화 및 세계화도 단계적으로 추진 중에 있다. 와우엠지는 앞으로 보다 나은 교육콘텐츠 개발에 더욱 매진해 유비쿼터스 시대를 선도하는 디지털콘텐츠 개발 선두기업으로 도약을 준비하고 있다.

(주)위즈 코리아

위즈 아일랜드_창의적 열린 교육을 실천하는 교육문화 벤처 기업

(주)위즈코리아(www.wiz-korea.co.kr, 대표 이재환)는 교육문화벤처기업으로 국내 최초의 감성놀이학교다. 2001년 위즈 감성놀이 연구소를 시작으로 창의적인 열린 교육을 실천하는 감성놀이학교 (주)위즈코리아-위즈아일랜드는 국내 유일하게 본사와 본원이 함께 위치하여 프로그램 및 학사 운영에 대한 철저한 검증을 수시로 연구원들이 체크하는 등 단순한 교구와 교재를 이용한 흥미 유발이 아닌 아이들의 내면에 담긴, 개인의 감성을 이끌어내는 진정한 놀이학교다.



만 24개월에서 7세까지를 대상으로 하는 위즈아일랜드는 현재 전국 52개 가맹원과 미국 중국 베트남 등 4개 해외 가맹원에서 3,000여 명의 어린이들을 위해 감성놀이 프로그램을 운영하고 있다. 국내 최초로 4년 연속 영국 ISO 9001 인증을 받았고, 교육인적자원부 후원의 제 2회 한국교육 산업대상 유아

교육부문 수상 등 이미 위즈아일랜드는 프로그램 및 경영 지원 체계를 대내외적으로 인정 받고 있다.

위즈 감성놀이 프로그램은 미국 하버드대 가드너 박사의 '다중 지능' 이론과 '감성지능' 이론을 기초로 유태인의 가정교육법을 접목한 위즈아일랜드만의 차별화된 것이다. 아이를 중심으로 배움 자체가 즐거운 놀이가 될 수 있도록 이재환 대표이사과 위즈코리아 연구진은 수년간에 걸쳐 이 프로그램을 개발했다. 유아들의 호기심과 질문을 발현하는 열린 교육으로 유아의 연령과 발달 수준에 맞는 체계적인 교육 프로그램이다. 위즈 감성놀이 연구소에서는 분기별 위즈 T.Q.C 교사 교육을 진행하며 위즈 T.Q.C를 이수한 각 영역별 전문 교사들이 세심하게 아이들을 지도하도록 체계화되어 있으며 이같은 연구력과 열정으로 세계로, 미래로 발돋움하는 기업으로 성장하고 있다.

(주)조이넷

스트리밍 원천기술로 세계를 선도하는 기업

(주)조이넷(www.joynet.kr, 대표 이병국)은 미디어 서비스를 위한 스트리밍 원천 기술을 보유한 벤처기업이다. LMS, LCMS 등 이러닝 솔루션(ISO 9001인증)개발하고, 멀티미디어 콘텐츠의 기획, 제작, 구축까지 이러닝에 관한 제반 서비스 시스템을 완벽하게 갖춘 이러닝 구축 전문 회사이다. 원스톱 서비스가 가능하기 때문에 시간과 비용 절감은 물론 스트리밍 원천기술을 바탕으로 화상회의시스템, e-카달로그, 기업홍보 서비스 등 다양한 비즈니스 모델 생산이 가능한 업체이기도 하다. 현재 고등학교 수학 e러닝 사이트인 www.suhak114.com(맥스파워수학)을 개설하여 직접 운영하고 있으며 www.joynettv.co.kr(영화 서비스)시범 서비스를 운영 중이다. 우수한 콘텐츠 제작 기술을 인정 받아 국내 이러닝 포털인 푸른 1318에 콘텐츠를 납품하여 서비스 중이다. 특히 부설연구소 연구팀은 리눅스 기반으로



(주) 조 이 넷

버퍼링이 없는 고선명(HD)급 주문형 비디오(VoD) 병렬 스트리밍 솔루션을 개발함으로써 향후 전개될 HD환경 u러닝 서비스 분야로 진출할 수 있는 기반의 체제를 갖췄다. 스트리밍솔루션은 개인용 미디어 방송에서 중대형까지 다양한 맞춤형 서비스 구축이 가능하며 ADSL 인터넷 환경에서 HD, DVD급 VoD를 볼 수 있다. 또 자체개발한 플레이어로 동영상에 외국어 자막 처리 등을 할 수 있고 동영상 데이터를 서버에 분산 저장함으로써 콘텐츠 보호도 가능하다. 조이넷의 스트리밍 솔루션은 네트워크 환경이 좋은 국내에서는 성숙 단계이지만 해외 시장은 아직 초기 단계이기 때문에 미국·일본·중국 등 여러 나라와 협의 중이며 바이어 미팅을 통해 상당한 관심을 보인 상태이다. 이에 조이넷은 해외시장을 적극 공략, 다국적 기업으로 성장하는 비전을 선포하고 각고의 노력을 기울이고 있다.

중앙 ICS

38년 전통의 교육 철학과 노하우

컴퓨터 및 IT전문 교육기관인 중앙정보처리학원 내 이러닝 센터로 출범한 '아이중앙'은 중앙ICS의 교육문화사업부문 대표 브랜드이다. 직장인의 컴퓨터 활용 능력을 향상 시키는 것이 곧 기업의 생산성을 높일 수 있다는 신념으로 개발된 아이중앙 이러닝 과정은 IT MBA (Mastery Business Application)로 집중화 되었고, 짧은 기간 동안 약 1만여 명에 가까운 직장인들이 참여하여 수료율 90%에 달하는 성과를 가져왔다. 이러한 성과는 '수준별 맞춤 교육 프로그램'이라고 할 수 있는 '컴퓨터 활용 역량 진단 프로그램'을 도입한 것에서 비롯되었다고 할 수 있다. 수준별 맞춤 교육 프로그램이 가능하도록 만든 이 '컴퓨터 활용역량 진단 프로그램'은 서울대학교 경영대학 안중호 교수 연구팀과 중앙ICS가 직장인 1,200여 명을 대상으로 실시한 '직장인의 컴퓨터 활용 역량과 인식에 대한 보고서'를 토대로 설계된 과학적이고 합리적인 프로그램이다.



'컴퓨터 활용역량 진단 프로그램'에 참여한 기업 수만도 약 100여 개에 달하며 5천여 명이 넘는 직장인이 참여하였다. 조사 결과에 의하면 현재 우리 직장인들의 컴퓨터 활용역량 진단 결과는 7점 척도 대비 평균 4.1 수준이고, 이 수준은 컴퓨터의 기능에 대한 이해도는 있지만 생산성을 높일 수 있는 '문제 해결 능력'에는 다소 부족하다고 평가할 수 있고 이를 보완할 수 있는 것이 곧 컴퓨터 활용역량 교육 즉, IT MBA 프로그램을 학습하는 것이라고 할 수 있다. 이러한 결과를 토대로 '아이중앙'은 향후에도 '컴퓨터 및 IT부문'을 적극적으로 개발하여 전문화된 이러닝 교육 프로그램을 개발하여 나갈 것이고, 이것은 곧 컴퓨터 및 IT부문 전문 기업, 중앙ICS의 성장동력과 위상을 높여 줄 것이다.

휴넷

콘텐츠 개발 및 서비스 분야를 총괄하는 평생학습 전문기업

평생학습 전문기업 휴넷(www.hunet.co.kr, 대표 조영탁)은 직장인 경영직무, 자기계발, 리더십을 전문으로 하는 e-learning 교육업체로서 콘텐츠 개발 및 서비스 분야에서 업계를 선도하는 대표 기업이다. 4천여 명의 동문을 배출한 온라인 MBA 과정을 비롯해 각종 경영직무, 리더십, 외국어과정 등 총 백여 개의 교육과정을 운영하고 있으며 특히, 단과위주의 커리큘럼을 벗어나 3개월 이상의 스쿨형 상품을 통해 체계적이고 종합적인 교육 서비스를 제공하고 있다. 특히 7천여 개 이상의 경영전문 지식 콘텐츠를 확보·제공함으로써 일반 회원들의 자기계발에 유용하게 활용하도록 하고 있다. 현재까지 삼성, 현대, LG, KT&G, 포스코, 한국IBM 등 국내 1,700여 개 주요 기업의 임직원을 포함, 연간 70,000명의 고객이 휴넷의 과정을 마쳤거나 수강하고 있으며, 국내 100대 기업 중 33개 기업이 휴넷의 교육과정을 도입했거나



사내 교육에 활용하고 있다. 휴넷은 30만 회원의 로열티를 기반으로 다양한 사업을 추진 중에 있는데, 그 일환으로 2006년부터 리더십 포털 리더피아(www.leaderpia.com) 사이트를 오픈·운영하고 있다. 특히 국내 최초의 리더십 전문 잡지 '월간 리더피아'를 2007년 3월부터 매월 발행 중이다. 뿐만 아니라, 2007년 6월부터 'KBS한국어능력시험'을 대비한 학습사이트 '한글샘'(www.hangulsam.com)을 새롭게 개설하여 고객층을 직장인에서 전 연령대로 확대해 나가고 있다. 휴넷은 매년 2배 이상의 매출 성장으로 눈부신 성장을 거듭하고 있으며, 올 하반기에는 국내 최초로 선보이는 '마케팅MBA' 과정을 비롯, 'CEO 리더십 스쿨' 등 신규과정을 선보일 예정이다. 올해 200억 원의 매출을 목표로 하고 있다.