

국내 e-러닝산업의 전략적 추진방안에 관한 연구

임기흥*

목 차

- I. 배경
 - II. e-러닝의 개요
 - III. 국내외 e-러닝산업의 현황 및 문제점
 - IV. 국내 e-러닝산업의 전략적 추진방안
 - V. 결론
- 참고문헌

Abstract

* 광주여자대학교 비서경영학과 교수

I. 배경

오늘날 e-비즈니스는 업무의 혁신은 물론 기존 비즈니스의 발전과 새로운 비즈니스의 창출 등 격화된 세계속의 경쟁을 현명하게 극복하는 경영의 필수적인 하부구조로서의 위치를 확고히 하고 있다. 특히 새로운 비즈니스 모델을 가지고 다양하게 변화해가는 인터넷 비즈니스는 전통적인 시장으로의 침투 뿐 아니라 새로운 시장 개척에도 큰 몫을 하고 있다. 그러한 인터넷 비즈니스 모델 중에서도 특히 e-러닝(전자학습, 온라인교육, 사이버교육: 이하 e-러닝 이라 함)은 정보 전달 및 상호 의사소통 도구로서 놀라운 잠재력을 지닌 인터넷의 등장으로 사회전반의 패러다임이 바뀌고 있는 가운데, 교육 시장에서 새로운 가능성을 제시하고 있다. 즉 e-러닝은 새로운 지식과 기술 축적을 위한 수단으로 급부상하면서 정부, 공공기관, 기업, 대학 및 사이버대학 등 거의 모든 조직에서 큰 관심을 보이고 있다.

즉 멀티미디어와 최적의 통신 환경을 기반으로 하는 e-러닝이 지식전달의 훌륭한 수단으로 인식되면서 거의 모든 교육영역으로 급속히 확산되고 있는 것이다. 이에 따라 e-러닝의 국내시장 규모는 2002년 1조 7000억원 규모에 달하고 있으며, 인터넷 확산과 높은 교육소비 수준을 고려할 때, 연평균 32.5%의 성장을 지속해 200년도에 전체 교육시장의 4.5%를 차지할 것으로 전망되고 있다.

이러한 시장규모는 국내 게임산업(00년, 8천3백억원), 영화산업(00년, 3천3백억원) 보다 큰 규모이다. 국내 e-러닝 시장은 교육부의 평생교육법 개정에 따라 설립된 원격대학과노동부의 인터넷통신훈련 제도를 통해 e-러닝 시장이 활성화되기 시작하였다. 특히 기업 e-러닝 시장은 90년대 후반

이후 대기업 중심으로 비용절감 차원에서 직무교육에 e-러닝을 도입하면서 활성화되었다.

e-러닝의 활성화는 교육개혁과 기업의 지식경영 등과 접목되어 국가경쟁력 향상의 핵심 동력으로 작용할 수 있으나, 아직 학교, 기업 등 사회전반에 e-러닝을 할 수 있는 분위기는 아직 충분하기 못하다. 금년 들어 일부 IT경기 침체와 함께 e-러닝 분위기도 다소 침체가 된 것은 사실이지만 e-러닝 산업이 방향을 잡고 체계적으로 육성되지 못했다는 점이 보다 큰 원인이라고 생각한다.

일본은 경제산업성을 중심으로 선진학습기반 콘소시엄(ALIC: Advanced Learning Infrastructure Consortium)을 2000년 4월에 조직하여 e-러닝 표준화에 대한 연구가 체계적으로 진행되었고, 전시회 개최 등 e-러닝활성화를 위한 작업이 충실히 진행되고 있다. 또 EU는 e-EU 프로젝트 일환으로 'e-러닝 Initiative'를 채택하여 지식경제, 디지털사회에 적합한 교육시스템을 전환을 추진하고 있는 상황이다. 이처럼 세계 각국의 e-러닝에 대한 관심이 대단한 상태이다.

II. e-러닝의 개요

2-1 e-러닝의 개념

e-러닝에 대한 관심의 증가와 함께 관련 연구들도 교육공학, 경영 e-business 등 다양한 관점에서 논의되고 있으며 e-러닝의미도 조금씩 달리 해석되고 있다. 관련용어들을 분석해 보면 광의와 협의의 개념으로 나눌 수 있다.

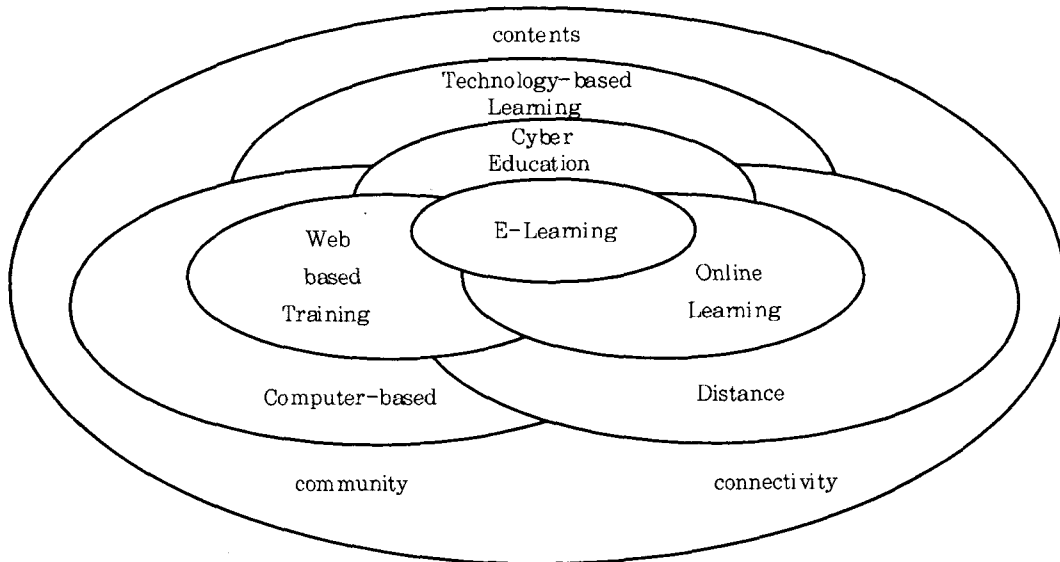
e-러닝은 인터넷을 활용하여 교육정보를 제공하는 것을 의미한다. 하지만 e(electronic)라는 단어

가 주는 의미때문인지 인터넷 기반교육 의미에서 더 확장되어 교육용 CD-ROM이나 교육용 소프트웨어를 이용하는 교육으로서 웹 기반교육(Web-based), 상호작용적인 교육, 과 협업을 강조하고 있는 디지털 협력을 포함하는 개념이기도하다. 즉, 광의로써 학습의 특별단위로서 교수와 교육의 일부 혹은 전체를 지원하거나 전달하기 위해 정보기술(IT)을 이용하는 교육전체를 의미한다.

e-러닝 이외에도 IT를 교육에 활용한 방법을 지칭하는 용어는 다양하다. 원격교육(Distance Learning), 가상교육(Cyber Education), 온라인 교육(Online Education), 웹기반 교육(Web Based Training)등이 자주 사용되며 이외에도 용어를 조금씩 달리한 WBI(Web-based Instruction), IBI(Internet-based Instruction) 등이 있다.

이들은 조금씩 다른 의미를 지니지만 최근 e-러닝으로 통일해서 불리워도 무리가 없을 정도로 자주 사용되는 명칭일뿐 의미상으로 유사하다. 개념의 명확화를 위해 e-러닝구성요소를 기준으로 관련 개념을 정리하면 다음과 같다.

광의의 e-러닝을 구성요소인 연결성, 콘텐츠, 커뮤니티를 카테고리화하여 관련개념을 분류해 보면 각각 원격교육(Distance Learning), 기술기반교육(TBT:Technology-based Training), 컴퓨터 기반교육(Computer-based Training)으로 분류된다. 우선 원격교육을 가르치는 곳과 분리되는 곳에서 위성텔레비전 네트워크, 컴퓨터 네트워크 등을 통해 일어나는 학습전체를 일컫는다. 우편학습, 독립된 개별학습, 텔레코스 등이 이에 해당한다.



〈그림 1〉 e-러닝과 유사개념

2. e-러닝의 특성

e-러닝은 여러 가지 특징을 가지고 있는데 장점을 먼저 살펴보자. 첫째, 교육 내지 학습의 목표가 최신의 지식을 습득하는 것이라고 한다면, e-러닝은 학습내용의 최신성을 유지할 수 있는 강점을 가

지고 있다. 둘째, e-러닝은 학습자에 대해 각자 상황에 맞는 개별화된 학습을 할 수가 있다. 셋째, e-러닝은 IT를 활용하여 학습효과를 극대화할 수 있는 상호작용이 가능하다. 넷째, e-러닝은 학습이 필요한 때에 즉시 지식과 정보 제공이 가능하다는 장점을 가지고 있다.

구분	장점	단점
학습자	<ul style="list-style-type: none"> .시간,공간적 독립성 .교육비용 절감 .자기학습방법(Self Study) .개별화 및맞춤서비스(Customizing) .전세계적 접근가능성 .멀티미디어적 	<ul style="list-style-type: none"> .학습자의 보수성과 이해부족 .사이버교육의 접근성 또는 시스템문제로 인한 학습저해요인발생 .학습자의 방향상실 .주의산만
교수자	<ul style="list-style-type: none"> .최신경향 및 이론변화의 신속한 반응 .커뮤니티 서비스, 동 영상 쌍방향 교육 등 다양한 교육방법 제공 .탄력성, 편의성, 과정개발과 유지의 용이성 .학습자의 학습정보 관리가 용이 	<ul style="list-style-type: none"> .이해부족으로 인한 프로그램운영의 미숙 및 teaching에 대한 보수성으로 인한 학습저해요인 발생가능성 .컨텐츠설계 및 운영에 대한 부담감 .학습자의 동기부여, 상호작용 활성화에 대한 부담감 .다양한 학습자 능력차이로 인한 부담감 .강사로서의 역량부족

〈표 1〉 e-러닝 장·단점

반면에 e-러닝은 여러가지 단점과 제약도 내포하고 있다. 먼저 컴퓨터와 네트워크 및 서버 등 하드웨어에 대한 투자는 물론 학습관리시스템(LMS: Learning Management System)과 콘텐츠의 도입 및 관리비용이 상당히 소요된다. LMS란 e-러닝을 위한 시스템으로 웹상에서 수강신청, 등록, 학습용 콘텐츠 제공, 학사관리, 테스트 등의 기능을 제공한다. 둘째, e-러닝은 학습효과를 위한 정교한 설계가 뒷받침되어야 하는데, 이 역시 상당한 비용을 수반한다. 셋째, e-러닝은 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 동시에 갖고 있어 학습효과와 비용효과에 대한 부정적인 시각이 많다. 마지막으로, 학습자들에 대한 운영 및 관리가 어렵다. e-러닝은 언제 어디서든지 가능해야 하므로 지속적인 운영이 필요하며, 관리 역시 치밀하게 이루어져야 한다.

그러면 e-러닝만의 특성 -e와 교육(learning)이 접목되어 얻어질 수 있는 특성은 다음과 같다

① 적극적/상호 작용성

기존 교육방식은 교수자에서 학습자로 지식창출자에서 지식소비자로 일방향적으로 지식이 전달되었다. e-러닝은 이러한 이분화된 구조를 상호작용을 통해 구분을 없애는 역할을 한다. 다양한 형태의 교육컨텐츠를 통해 교수자와 학습자, 학습자와 다른 학습자간의 쌍방향 커뮤니케이션이 가능하고 참여자간에 상호평가를 가능하게 하기 때문에 전

달받기만하는 지식이 아닌 인터넷 등의 네트워크를 통해 지식을 보다 원활히 교류함으로써 지식창조로까지 연결시킨다. 창조된 지식은 바로 네트워크를 통해 다른 교육으로 이어질 수 있다.

② 자기 주도적 학습방법

e-러닝이라면 언제 어디서라도 자기 주도적인 학습을 할 수 있다. 학습자 스스로가 학습목표와 방법을 정하고 학습을 주도하며 스스로 그 결과를 점검해 가는 방식이다. 이로써 e-러닝으로 지적생성력이 생긴다. 지식생성력을 기르는 교육은 남이 만들어 놓은 기존의 지식을 따라 배우는 수용교육이 아니라 자기 자신의 새로운 지식을 창출할 수 있는 능력을 기르는 교육이다. e-러닝의 다른 특성들 상호작용과 학습공동체 형성은 학습자가 자기주도적으로 지식창조가 가능하도록 한다.

③ 학습공동체 형성

자기주도적으로 원하는 지식을 습득하는 과정에서 일정한 상호작용이 지속되면 특정지식을 공유하는 사람끼리 새로운 학습공동체가 형성될 수 있다. 그리고 공동체내의 개체들은 각자의 지식을 생성해 낼 수 있도록 서로간의 도움을 주고 받게 된다. 그리고 학습공동체내의 적극적인 상호작용성을 통해 실제 경험을 대신할 수 있는 지식을 쌓을 수 있다.

〈표3〉 e-러닝의 특징

상호작용성	교육콘텐츠를 매개로 교수자와 학습자, 학습자와 다른 학습자간 쌍방향 커뮤니케이션이 가능하고 참여자간 상호평가 가능
자기주도적 학습	학습자 스스로가 학습목표와 방법을 정하고 스스로 그 결과를 점검해 가는 자기 주도적인 학습이 가능
학습공동체 형성	지식을 습득하는 과정에서 일정한 상호작용이 지속되면 특정지식을 공유하는 사람들끼리 새로운 학습공동체가 형성

Ⅲ. 국내외 e-러닝산업의 현황 및 문제점

1. 국외현황

국제적으로 시스코의 존 챔버스에 의한 '차세대 킬러 어플리케이션은 인터넷 기반의 교육이다'와 같이 e-러닝으로의 관심은 계속 증가하고 있다. 골드만삭스, 앤더슨 컨설팅 관계자들도 21세기 고

3-1 국내외 e-러닝산업의 현황

〈표4〉국외 e-러닝 시장 전망

기관	국가(유형)	전망치
IDC,2001.1	유럽(기업)	2004년 40억,연평균 96% 성장률
IDC,2001.2	세계(기업)	2004년 230억 달러,세계평균 성장률69%예상
IDC,2001.7	미국(대학)	2005년 50억달러,연평균 10.1%증가율(e-러닝 기초비용)
IDC,2001.8.20	미국(기업)	2000년 23억달러,2005년 180억달러
Forrest	미국(기업)	2000년40억달러,2002년 150억달러(인터넷과 인트라넷 포함)
GIGA Information 2002.2.24	미국	1999년 10억,2001년 50억,2003년110억,2005년210억
先進學習基督協議會 2001.5.24	일본(전체)	2003년 110억엔,2005년 3100엔
NTT研究所2000.4.	일본(전체)	2010년 1조엔
失野經濟研究所2001.6.28	일본	2003년 B2B 780억엔 2005년 B2B 2100억엔,B2C 100억엔

부가가치사업은 모두 e-러닝이 될 것이라고 답하는 등 미래 국가경쟁력의 핵심으로 자리잡을 것으로 내다보고 있다. 미국의 경제전문지 '포브스'는 B2B나 B2C등의 전자상거래는 이제 과거의 이야기이고 향후 E(education)2B E2C의 시대가 열릴 것으로 전망했다.

2. 국내현황

국내 e-러닝 시장은 2004년 2조 3천억원의 규모에 이르고 있으며 연평균 53.5% 성장하는 시장이 급성장 하고 있다. 이들 e-러닝 관련 업체들은 단순히 콘텐츠 서비스만을 제공하는 것이 아니라 각자 시스템에 대한 기반을 가지고 있는 상태에서 콘텐츠 서비스를 제공하고 있는 상황이다.

② 양질의 교육용 콘텐츠의 제작·활용·평가체제 미흡하다

양질의 디지털콘텐츠 리소스 확보가 어렵고 질 낮은 콘텐츠의 유통으로 학습자들이 e-러닝의 활용을 기피하는 현상이 존재한다. 따라서, 우수한 콘텐츠에 대한 품질평가를 통해 e-러닝의 활용을 확산하여 이용자들의 유료화 인식을 제고하는 것이 필요하다.

③쌍방향의 특성화된 e-러닝과정 개발 미흡

지금까지 일방향의 교육학습 형태가 주류를 이루었으며, 자기 맞춤형의 우수한 e-러닝 과정의 개발과 보급이 미흡하다. 기업 대부분이 영세하여 쌍방향의 교수설계 및 학습방법을 개발·적용하는데 자금 부족을 겪고 있는 실정이다 그리고 단순한

〈표 5〉국내 e-러닝 시장 전망

(단위 : 백만달러)

구분	2001	2002	2003	2004	2005	CAGR
국내	16.72	21.38	28.65	37.98	51.36	31%

출처 : IDC, 2001

3-2 국내 e-러닝산업의 문제점

국내 e-러닝 산업의 몇가지 문제점은 다음과 같다.

① 범 정부차원의 체계적인 “e-Learning산업 육성전략” 미흡하다.

각 부처 차원의 단위 정책만 개발, 운영되고 있으므로 온라인시대에 대비한 범 국가차원의 정책 수립이 필요하며 이러한 정책추진 결과 아직 e-러닝산업의 보급과 사회전반적인 활용도는 여전히 낮은 상태로 2002년 11월 전자거래진흥원, 인터넷 매트릭스 조사에 의하면 대기업 37.9%, 중소기업 4.7%가 e-러닝을 실시하는 것으로 나타났다.

일방향의 온라인 교육기능을 수행하고 커뮤니티 등을 통한 광고수익, 회비, 이용료 수익에 그치고 있어 기업의 수익기반이 취약한 상황이다.

④다양한 매체를 활용하는 체제 미흡하다

e-러닝 과정이 기존 유선 인터넷외에 Mobile, PDA, DTV 등으로 다양화되고 있으나 이를 수용할 만한 첨단 교육용 콘텐츠가 매우 부족한 실정이다

⑤ 기술개발, 전문인력 양성 등 산업기반 취약하다.

DRM, CRM 등 솔루션 부문은 세계적이나 표준화가 미진하다. e-러닝산업의 발전을 저해하는 습

겨진 이유중의 하나가 표준화 문제이다. e-러닝을 표현하기 위해서는 시스템제공자, 콘텐츠제공자, 서비스제공자가 각각의 플랫폼과 콘텐츠 등이 독립적이어야 한다.

현재 이들간의 관계가 미분화되어 있기때문에 통일된 플랫폼에서 조차 다른 콘텐츠제공자의 교재간에 상호운용과 데이터교환을 할 수 없는 상황이 되었다. 또한 e-러닝 산업의 고도화에 필요한 교수설계, 학습방법 기획분야 등에 대한 전문인력이 상당히 부족한 실정이다.

⑥ 해외협력 및 해외시장진출에 대한 체계적인 지원 필요하다

양질의 디지털콘텐츠를 가진 외국기업의 국내 진입에 대한 대응이 부족하고 상호협력 할 수 있는 체제가 거의 없다. 즉, 교육콘텐츠의 해외 진출시 각국의 특성에 맞는 문화, 관습, 인종 등에 대한 체계적인 자료와 조사·분석이 거의 없으며 체계적으로 지원해주는 조직도 전무한 실정이다.

⑦ 법·제도적인 개선 및 지원 미흡하다

대규모 해외 벤더들의 시장 진입으로 국내 교육 시장의 경쟁이 치열해질 것으로 전망되며 e-러닝 콘텐츠의 불법복제, 불법이용 등을 방지 및 저작권 보호를 위한 기술적인 보호체제가 미흡한 실정이다.

IV. 국내 e-러닝산업의 전략적 추진방안

4-1 선결 과제

지식기반사회를 이끌어갈 원동력으로서 기대되는 e-러닝은 자기주도적인 상호작용을 통해 학습 공동체를 형성함으로써 지식을 창조해내는 것이다. 전체적인 e-러닝을 상정하고 그에 따른 e-러닝활용을 고려하지 않으면 e-러닝이 보급되기전에 e-러닝에 대한 기대보다 실망감이 더해질 것이다.

지식기반사회에서 e-러닝이 빛을 발하기 위해서는 국가차원의 관심이 요구된다. e-러닝은 지식을 창조해 낼 수 있는 잠재능력을 지니고 있으며 이 능력이 온전히 발휘되지 못한다고 하더라도 최소한 기존교육을 통한 지식개발에 보조적 역할을 할 수 있다. 그러나, e-러닝은 기대를 쫓아 너무 성급히 시장에 내딛는 바람에 현재와 같이 시장흐름에 맞기에는 위협요소가 많다.

e-러닝산업의 시장전망을 밝게 하기 위해서는 선결되어야할 과제가 세가지 있다.

첫째는 학습자의 요구에 따른 교육콘텐츠의 개발이다. e-러닝특성을 살린 콘텐츠를 통해 학습요구를 유발시키고 흥미있는 학습이 되도록 하여야 한다. 이에 대해 업계에서는 최신기술을 활용하여 화려한 멀티미디어 개발 등에 노력하고 있다. 전자상거래도입초기에 기업들은 많은 기술을 사용하여 화려한 홈페이지 제작에 공을 들였다. 하지만 소비자들이 자주 방문하게 되는 주요요인은 소비자가 찾는 정보가 얼마나 잘 그리고 많이 정리되어 있는냐였다. e-러닝교육콘텐츠를 개발하는데 있어 기술적 측면에 중점을 두어 개발하는 것 보다 학계와 협력하여 교육을 중심으로 한 콘텐츠를 개발하여야 한다. 기초적인 공공교육콘텐츠 개발을 위한 학생교육, 평생교육, 기업교육 각 분야별 단일화된 산·학협의회를 두는 것도 한 방안일 것이다.

두 번째로 선결해야하는 과제는 기술 표준안 마련문제이다. 국내에서는 AICC¹⁾, SCORM²⁾ 등 미국식 표준안에 맞춘 플랫폼이나 콘텐츠 개발을 한

곳이 전무한 실정이다

세 번째 선결과제는 법·제도적 정비이다. 우선 가장 문제시되는 부분은 사이버 대학이 평생교육법에 의해 적용받는 것이다. 특히, 학력인정에 기초를 두고 있는 현행 고등교육은 능력 위주의 가상 대학의 발전에는 맞지 않는다. 새로운 교육패러다임의 변화에 보다 유연하게 대처할 수 있도록 제도적 장치가 마련되어야 할 것이다.

4-2 전략적 추진 방안

앞에서 e-러닝의 산업의 현황과 선결과제에 관해서 살펴보았다. 지금부터는 지식기반사회의 초석이 될 e-러닝산업의 활성화에 기여할 수 있다고 판단되는 전략적추진의 정책적 방안을 제시하고자 한다

첫째는 국가차원의 전략수립이다. 정부는 지식기반사회의 구축을 위한 조정자(coordinator)로서 지식과 서비스의 선도적 제공자(provider)로서 e-러닝구축을 위한 촉진자(facilitator)로서의 역할을 하여야 한다. 다양한 설립목적 을 갖는 e-러닝 제공자들은 궁극적으로는 논리적·물리적으로 상호 연계되어야 하며 이를 통한 지식자원 양성 측면에서도 총체적으로 관리되어야 하기 때문이다. 이

를 위해 관련부처간의 협의체를 구성하고 국가경쟁력을 높이기 위한 일원화된 'e-러닝국가전략'을 수립하여야한다. 이미 뉴질랜드³⁾와 미국⁴⁾등에서는 국가적 차원에서 e-러닝을 위한 준비를 마련해 가고 있다

이와 더불어 사업활성화를 위해 정부지원차원의 단일화가 요구된다. 한 예로 사이버대학만하더라도 사이버교육과 관련된 대학모임으로 '한국원격대학 교육협의회'가 있고 오프라인 대학에서 온라인 교육발전을 위한 '사이버 교육기관 협의회'가 있다. 협의회의 명칭 혼동에서부터 e-러닝의 올바른 정립을 위한 관련 기관간의 정확한 위상이 정립되어야 한다.

프랑스에서는 국가적 차원의 교육부주도로 전국 대학을 '사이버 대학'으로 통합 창설할 계획을 가지고 있다.

두 번째는 콘텐츠와 기술표준문제를 해결하기 위해 정부차원에서 e-러닝지원센터를 설립하여 업체들이 산발적으로 진행하고 있는 기초 콘텐츠 제작에 대한 지원방안을 마련하고 기술표준과 차세대 인터넷을 이용한 e-러닝환경구축에 관한 연구도 지원하는 방법이다. e-러닝이 하나의 새로운 교육방법으로써 e-러닝이기 때문에 가능한 방안을 모색하여야하며 공공의 콘텐츠와 기술표준을

1) AICC(Aviation Industry Computer Based Training Committee)는 본디 미국항공 산업협회에서 컴퓨터 기반훈련의 콘텐츠와 학습관리시스템의 상호작용성을 높이기 위해 전문가들이 코스개발과 학습자 관리 및 코스웨어 평가를 위해 관련 규정을 정해 지침을 마련하는 것으로 현재까지 이 분야에 사실상의 표준기능을 수행하고 있다

2) ADL(Advanced Distributed Learning)-SCORM(Shareable Courseware Object Reference Model)은 미국방성에서 출발하여 XML 기반의 데이터 호환성 향상 및 운영체제의 개선에서 가장 폭넓게 인정받고 있는 규정으로 향후 e-러닝콘텐츠개발 및 플랫폼 표준으로 자리잡을 가능성이 가장 높다. IMS 및 AICC관련 규정이 망라되어 광범위한 업계표준으로 곧 인정 받을 것으로 보인다

3) 뉴질랜드정부에서는 국가차원의 e-러닝정책을 구축하기시작하였다. e-러닝정책을 입안하는 교육개발자문단을 구성하였다. 여기에서 e-러닝인프라환경 연구, 제3교육으로의 e-러닝이 차세대 미래교육대체가능성여부의 연구, 제반교육자원의 통합과 협력을 통한 e-러닝발전단계 모델개발, 정부차원의 e-러닝활성화 관련 인프라구축지원방안, 모범적인 e-러닝교수 및 학습방법 홍보, 지적 재산권 확보와 해외기업 및 단체와의 협력을 꾸준히 개발해 나가고 있다.

4) 미국에서도 2000년 12월 15일 국가교육기술교육이 발표되었다. 'e-learning: putting a world-class education at the fingertips of all children': 2000, 12.' 또한 미국의 NGA(National Governors Association)보고서에서도 대부분의 주가 e-러닝을 적극 추진하고 있다고 밝혔다. 다양한 인프라의 투자와 재정적인 인센티브를 통해 e-러닝에 대한 접근성 개선, 주 전체차원의 인프라구축과 중등과정후의 교육기관의 현대화, e-러닝기반구축을 위한 자원을 확대하기 위해 다양한 민·관협력추진을 하고 있으며 몇몇주는 e-러닝에 참여하는 기업과 개인에게 세금혜택등을 부여하고 있으며 소외계층에 대한 e-러닝기회제공과 디지털 장벽해소를 위해 노력하고 있다. 또한 e-러닝에 대한 투자를 일관되게 추진할 수 있도록 운영문제와 조정조직에 대한 다양한 모색들이 이루어지고 있다.

개발하여야 한다. 그리고 e-러닝에 대한 기대가 아닌 현실로 완전히 실현되도록 하기 위해서는 차세대 e-러닝환경 구현을 위한 노력도 기울여야 한다. 이러한 지원센터는 업체의 과도한 중복투자를 방지하고 기술력을 높일 수 있는 방안이다. 그렇지만 이 역시 또한 다른 형태의 하나의 센터가 되기 보다는 통일적인 협의체에 지원센터를 조직하는 방식이 바람직할 것으로 판단된다.

세 번째는 e-러닝에 대한 바람직한 인식확산 방안 마련이다. 사실 e-러닝이 기대치만큼 보급되지 않는 것은 학습자들이 인식하기에 기술적 측면의 기대가 크기 때문이다. e-러닝은 교육적 측면이 기술적 측면을 수용해야지 기술적 측면이 교육적 측면을 포함해서는 안 된다. 정부는 교육에 중점을 둔 e-러닝으로의 노력을 기울임과 동시에 우선적으로 평생교육 진화방안 마련 등으로 e-러닝이 하나의 교육방식임을 주지시켜야 한다.

V. 결론

오늘날 지식기반사회로 전환되면서 지식의 가치가 더욱 중요해지고 있음은 주지의 사실이다. 이에 따라 지식을 창출을 위한 학습을 강조하는 e-러닝의 개념 및 특성과 e-러닝산업의 국내외 추진 현황 및 전략적 추진방안에 관해 연구하는 것도 큰 의의가 있다고 하겠다.

본 연구는 e-러닝의 개념을 정립하고 그 장단점과 특성에 관하여 살펴 보았다 그리고 국내외 e-러닝산업의 추진현황과 국내 현황을 비교하여 정부 등 공공기관의 전략적 대안을 모색하였는데 목적이 있다고 하겠다.

본 연구의 한계점은 e-러닝산업의 개략적인 조사는 하였으나 국내 e-러닝산업에 대한보다 체계적이고 구체적인 연구를 하지 못하였으며 e-러닝과 관련된 다양한 학문적 분야 즉, 심리학, 교육학, 교육공학, 마케팅, 정보통신기술 등에 대한 포괄적인 선행연구도 미흡하였다.

따라서 본 연구에서 제시되었던 국내 e-러닝산업의 문제점과 정책적 방안에 관한 향후 후속적인 연구가 이루어져야 할 것이다. 이러한 후속적 연구를 통하여 더욱 구체적이고 실제적인 정책방안들이 개발되어 국내 e-러닝산업의 지속적 발전이 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

- [1] 노규성, 지식기반 e-Learning 콘텐츠 개발 방법에 관한 연구, 2002.
- [2] 노규성, e 러닝(e-learning)산업 배경 및 추진방안, 한국이러닝 산업협회, 2003.2
- [3] 산업자원부 전자상거래총괄과, '03년 e-러닝산업 활성화 방안,2003.
- [4] 유지연, 지식기반사회에서의 e-learning 현황 및 전망,정보통신정책 제13 권 16호,2001
- [5] 이창한, e-Learning 산업 활성화를 위한 정부정책, 2002.
- [6] 한태인, 김동식, e-Learning 산업의 현황과 우리의 대응,2002.12
- [7] Brain W. Ruttenbur,Ginger C.Spikler,Spickler,Sebastian Lurie, e Learning: The Engine of the knowledge economy,Morgan Keeegan,2000.7.6.
- [8] Cushing Anderson, elearning:the Definition,the Practice and the Promise,IDC,2000.10.
- [9] GIGA Information, Market Overview:e-learning to reach \$21 billion by 2005,2000.2.24.
- [10] U.S.Department of education, e-learning:putting a world-class education at the fingers of all children,200012.
- [11] www.un.org/News/Press/docs/2000/20000820.sgsm7502.doc.html
- [12] www.nic.or.kr