

e-Learning 산업 동향 및 문제점 분석

A Study on the Domestic e-Learning Market Trends

박성택*, 김영기**

목 차

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| I. 서론 | III. 국외 e-Learning 산업 현황 |
| II. 국외 e-Learning 산업 현황 | 1. 각국의 e-Learning 시장 동향 |
| 1. 수요자 계층 | 2. e-Learning 참여 기업 현황 |
| 2. 공급자 계층 | IV. e-Learning 문제점 및 개선방안 |
| 3. 국내 e-Learning 정책 현황 및 분석 | V. 결론 및 시사점 |
| | 참고문헌 |

Key Words : e-learning, 산업 현황, 정책 방향

Abstract

정보 통신 기술은 비즈니스를 변화시켰고, 이제 교육에도 영향을 미치고 있다. e-Learning으로 대변되는 교육의 변화는 교육의 패러다임을 변화시키고 있다. c-Learning은 현재 정부차원에서 적극적인 지원을 하고 있는 상태이고, 시장 규모 및 성장 가능성이 매우 높다. 그러나 아직 시장이 성숙되어 있지 않고 기업환경이 불확실하기 때문에 e-Learning 시장 참여자들의 본격적인 투자 활동은 미진한 수준으로 보인다. 이에 본 연구는 c-Learning에 대한 특징을 살펴보고 국내외 산업 현황 및 정책 방향을 분석하여 c-Learning에 대한 현안과 문제점을 진단하고 발전 방향을 제시하고자 한다.

* 충북대학교 경영정보학과 박사과정, solpherd@cbnu.ac.kr 011-469-7256

** 충북대학교 경영정보학과 교수, ykkim@cbnu.ac.kr 043-261-3141

I. 서론

정보통신 기술의 비약적인 발달로 인하여 21세기는 디지털 사회로 일컬어지며 사회 전반에 걸쳐 급속한 변화를 겪고 있다. 오늘날의 사회구성원은 이러한 급격한 변화에 적응하기 위해 평생 교육적 차원에서 끊임없는 직업 능력의 개발이 불가피하게 되었으며, 이러한 시대적 요구와 변화를 적극적으로 수용할 수 있는 평생교육 체제로 e-learning이 부각되기에 이르렀다. 또한 정부에서는 관계 법령 정비 및 범 정부 차원에서 e-learning을 적극 지원한다는 방침이어서 앞으로 e-learning 시장의 규모는 점차 확산 될 것으로 예견된다.

그러나 이러한 성장 가능성에도 불구하고 아직 까지 e-learning이라는 용어의 정확한 정의가 내려져 있지 않고 의미가 비슷한 원격교육, 기술기반

하여 자료를 수집하였다.

II. 국내 e-Learning 산업 현황

국내 e-learning 산업 시장은 크게 수요자 측면에서 구분하여 본 시장과 공급자 측면에서 구분하여 본 시장으로 나눌 수 있다. 우선 시장을 수요 계층 별로 보면 기업, 정규교육기관, 정부 및 공공기관, 일반개인(가구)으로 나뉘어진다. 이 중에서 규모가 큰 수요자는 기업이며, 2003년도 대비 e-learning 지출비용은 정부 및 공공기관에서 크게 증가하였다.

〈표 1〉 이러닝 지출규모

<단위: 백만 원>

구 분	일반 개인	기 업	정 부	교육기관	합 계
지출액	280,200	824,300	36,495	13,442	1,154,437

자료 : 2004년 e-learning 산업 실태 조사

교육, 컴퓨터 기반 교육과 혼용되는 등 e-learning 분야의 학문적인 연구와 국제 표준의 수용 수준은 아직 초기 단계에 머물러 있다. 현재 e-learning 산업은 일부 몇몇 기업들이 관련 정보 및 시장을 독점하고 있는 상황이다. 따라서 본 연구를 통해 e-learning에 대한 특징을 파악하고 산업 현황을 분석하고 e-learning에 대한 현안과 문제점을 진단하여 앞으로의 발전 방향을 제시해 보고자 한다. 본 연구의 수행을 위하여 e-learning 관련 문헌 및 정부 보고서와 인터넷 검색 등을 통

1. 수요자 계층

1) 기업체 e-learning 현황

기업체들의 e-learning의 주된 목적은 직원 자질 향상이다. 기업들은 전통적인 교육에서도 직원들의 자질 향상을 위해 사원 재교육을 실시하였다. 대기업의 e-learning 도입률은 56%인데 반해 중소기업의 e-learning 도입 비율은 24%로 조사되었다. 또한 대기업의 경우 교육효과 미흡, 비용 절

감 등으로 2004년 e-learning 평균 지출액이 2003년에 비해 줄어든 것으로 조사되었다. 이러한 조사 결과가 나온 이유는 e-learning에 대한 기대가 높은 반면 e-learning에 대한 운영 및 관리의 부재와 피교육자들의 적극적인 참여가 부족하기 때문인 것으로 보인다.

e-learning의 이용계기를 살펴보면, 대기업의 경우는 대개 소속기관의 요구, 담당부서의 자율적 판단 순으로 나타났으며, 중소기업의 경우에는 담당부서의 자율적 판단, 소속기관의 요구 순으로 나타났다. 이러한 차이가 나는 것은 대기업의 경우는 최고경영자의 의지에 의해 이루어지고 있으며, 중소기업의 경우 대기업과는 달리 e-learning을 자체적으로 구축하지 못하고, 비용이 많이 들기 때문에 실무자들의 필요하다고 판단되는 경우 e-learning을 이용한다고 볼 수 있다. e-learning 학습 정보는 관련 업체의 방문을 통하여 얻는 비율이 가장 높은 것으로 나타났다. 또한 e-learning을 도입하는 분야는 직무와 외국어 분야로 나타났다.

그러나 처음에도 언급했듯이 대기업의 경우는 2003년에 비해 지출액이 줄어들었다. 이러한 현상은 e-learning이 기대와는 달리 별 효과를 거두지 못하는 것으로 보인다. 기업에서 e-learning을 도입하지 않는 가장 큰 이유는 필요성을 느끼지 못하는 것과 관심이 없다는 것 69.52%로 나타났다. 아직은 e-learning의 학습 효과가 검증되지 않았고 확실하지 않아서 이러한 결과가 나온 것으로 보인다.

2) 정규 교육 기관의 e-learning 현황

현재 e-learning은 사교육 시장에서 학원 중심으로 발전을 해오다가 교육방송으로 전환이 되고

있는 시점이다. 특히 교육부분에 있어 e-learning 시장은 수능을 중심으로 활성화되고 있다. 현재 정규 교육기관의 e-learning 도입 비율은 평균 28.67%이다. 정규 교육기관은 일반적으로 초등학교, 중학교, 고등학교, 대학교로 분류된다. 초등학교와 중학교의 경우 도입 비율이 낮은 편이다. 그에 비해 고등학교 39.06%와 대학교 49.09%가 도입 비율이 상대적으로 높은 편이다. e-learning의 주된 도입 목적은 중학교, 고등학교의 경우에는 학업 보충이 주 목적이었고, 대학교의 경우에는 학점 대체 및 기존 교육 대체를 목적으로 e-learning을 도입하였다. 교육기관에서 e-learning을 활용하지 않는 이유는 e-learning에 대한 접근 방법을 모르기 때문인 것으로 보인다. 또한 기업체나 정부 및 공공기관과는 달리 교육기관에서는 향후 e-learning 도입 시기에 대해 70% 이상이 도입 의사가 없는 것으로 나타났다.

3) 정부 및 공공 기관 e-learning 현황

정부 및 공공기관의 경우 담당 부서의 자율적인 판단이 e-learning 이용계기로 보인다. 또한 대부분 직원의 자질 향상을 주 목적으로 e-learning을 도입하고 있으며, 주로 도입하는 분야는 외국어와 정보기술 분야이다. 기업체와 마찬가지로 e-learning을 도입 또는 활용하지 않는 가장 큰 이유는 필요성을 느끼지 못하는 것과 교육의 비효율성으로 조사되었다. 조사 결과 중앙 정부의 교육비 예산 대비 e-learning 지출액이 8.5%로 2004년 7월 30일에 시행된 'e-learning 산업발전법 시행 규칙에 의거하여 공공기관의 교육 훈련 중 20%를 e-learning을 적용하기로 규정한 것에 비해 부족한 것으로 나타났다.

<표 2> 정부 및 공공기관 평균 e-learning 지출 현황

<단위 : 백만 원>			
구분	중앙정부기관	지방자치단체	교육청
2004년 교육비 예산	38,369.70	46,936.93	42,387.50
2004년 이러닝 지출액	3,262.62	16,738.31	16,494.26
비율(%)	8.50	35.66	38.91

자료: 2004년 e-learning 산업 실태 조사

4) 개인 e-learning 현황

학생별로 e-learning 학습 현황 비율을 보면 대학생이 54.26%로 가장 높고, 고등학생이 그 다음을 차지하고 있다. 개인 e-learning은 학습 보충, 학점 이수, 자격증 취득, 개인 역량 강화, 직무교육의 방법으로 e-learning을 이용하고 있다.

지로 구분 할 수 있다. 국내 e-learning 시장 총 매출규모는 2003년 1조였고, 2004년에는 3/4분기에 이미 같은 규모의 매출을 이루고 있다.

e-learning 시장은 서비스 시장이 20%로 빠르게 성장하고 있는 반면, 솔루션 시장은 4% 정도로 성장이 미약하다. e-learning의 지역별 분포를 보면, 콘텐츠, 솔루션, 서비스 업체 순으로 서울 지역 집중현상이 심각하다. 특히 콘텐츠 업체의 경우 90% 이상이 서울에 위치해 있다.

2. 공급자 계층

공급자 계층은 콘텐츠, 솔루션, 서비스 업체 3가

<표 3> e-learning 산업 업체수(겸업자 포함)

구분	업체수(개)	구성비 (%)
콘텐츠 업체	101	39.15
솔루션 업체	68	26.36
서비스 업체	89	34.50
합계	258	100.00

자료: 2004년 e-learning 산업 실태 조사

<표 4> e-learning 산업체 시장 규모 예측

<단위 : 백만원>						
구분	2003	2004	2005	2006	2007	2008
콘텐츠업체	243,521	287,498	339,449	400,787	473,210	559,320
솔루션업체	215,002	222,954	231,248	309,286	320,791	331,390
서비스업체	618,518	788,032	1,004,032	1,279,237	1,629,875	2,094,770
전체	1,077,041	1,298,484	1,574,729	1,989,310	2,423,876	2,951,690

자료: 2004년 이러닝 산업 실태조사, 이러닝 산업 발전 및 활성화를 위한 방안 연구

시장 규모 예측에서 보듯이 전체 e-learning 시장은 계속 발전 할 것으로 예상된다. 현재 우리나라는 e-learning 산업의 초기 단계로 e-learning 경력 개발 모형의 부재, 전문 인력에 대한 규정 미비 등 정부 차원의 거시적 관점의 e-learning 인력 양성 체계에 대한 지원이 미흡한 실정이다. 또한 e-learning을 오프라인 교육의 보조수단으로만 인식하여 e-learning 의 위상이 높지 않고 전문 인력의 필요성 등에 대한 인식이 부족한 편이다.

황에서 이를 국가적인 차원에서 효율적이고 체계적으로 추진하기 위해서는 다양한 e-learning 관련 사업들을 총괄 조정하는 통합 조정 기구나 기관이 있어야 국가 성장산업의 하나로 e-learning이 발전 할 수 있을 것이다.

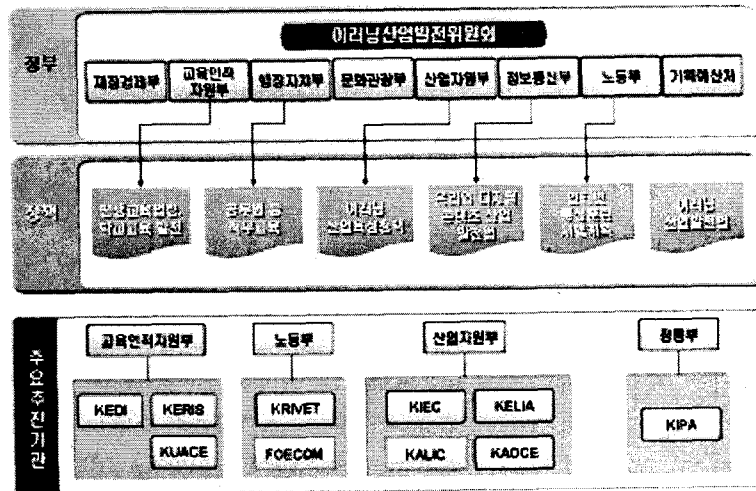
III. 국외 e-Learning 산업 현황

3. 국내 e-learning 정책 현황 및 분석

국내 e-learning 산업 발전을 위한 방안의 수립 및 시행계획의 수립과 추진에 관련된 e-learning 산업 발전 위원회, 관련 정책 그리고 주요 추진기관은 다음과 같다.

2006년 이후 전 세계 e-learning 시장은 글로벌 선도기업 주도로 거대화 될 것으로 예상된다. 현재 e-learning 소프트웨어를 비롯한 국내 e-

〈표 5〉 이러닝 산업 발전을 위한 정부, 정책 및 주요기관



자료: 이러닝산업 발전 및 활성화를 위한 방안 연구

현재 e-learning은 정부 각 부처별로 추진하는 성격은 비슷하다. 그러나 각 부처별로 e-learning 관련 사업을 산발적, 단편적으로 추진하고 있는 상

황에서 이를 국가적인 차원에서 효율적이고 체계적으로 추진하기 위해서는 다양한 e-learning 관련 사업들을 총괄 조정하는 통합 조정 기구나 기관이 있어야 국가 성장산업의 하나로 e-learning이 발전 할 수 있을 것이다.

〈표 6〉 세계 이러닝 시장규모

<단위 : US\$ Billion, %>

지역	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	CAGR(%)
미주권	7,861	12,605	16,095	18,187	20,552	23,223	25,985	16.5%
유럽권	1,340	2,393	3,952	5,335	7,203	9,723	11,987	42.0%
아시아	825	1,300	1,855	2,775	4,980	8,466	13,546	54.0%
기타지역	134	239	435	566	735	959	1,354	41.4%
총계	10,160	16,537	22,337	26,863	33,470	42,371	52,872	22.4%

자료 : 2003년도 디지털콘텐츠 해외시장조사 보고서(한국소프트웨어진흥원, 2004)

※ Survey on the e-learning in the region, IDA 2003-2

※ CAGR = Compound Annual Growth Rate

〈표 7〉 e-learning software 시장 현황 및 전망

<단위 : US\$ Million, %>

구분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	CAGR(%)
전세계	260.8	286.7	326.0	379.1	448.2	531.2	619.4	16.7

자료 : Gartner Group(2004), 이러닝 산업 발전 및 활성화를 위한 방안 연구(산업자원부)

2001~2004년의 CAGR 53.7%를 활용하여, 2005~2007년의 시장규모를 추정하였음

※ CAGR = Compound Annual Growth Rate

1. 각국의 e-learning 시장 동향

것으로 인식되어진다.

1) 미국

2) EU

e-learning 시장규모는 2003년에 전체 교육 시장의 3.4%인 253억 달러에 달했으며, 이 중 기업 교육이 114억 달러로 가장 높은 분야이다. 미국은 대규모 회사의 92%가 2000년까지 e-learning 프로젝트를 이미 실용화했다. 현재는 교육 예산의 60%를 차지하는 수준이다. 초창기 e-learning 시장에서는 독점적인 신생 기업들에 의해 이루어 졌지만, IT 기술 기반의 인프라를 구축한 대기업(IBM, MS, SUN, CISCO, ORACLE)과 콘텐츠 제작 업체(PEARSON, HARCOURT)들이 e-learning 시장을 주도할 것으로 예상된다. 향후 e-learning 전문 업체들은 포털 사이트를 가진 업체(YAHOO, AOL, MSN)들과 치열한 경쟁을 할

e-EU 프로젝트의 일환으로 e-learning Initiative를 채택하여 지식 경제, 디지털 사회에 적합한 교육 시스템 전환을 추진하고 있다.

3) 뉴질랜드

인프라를 확충하고 학습자들의 학습 역량을 향상시키기 위해「Digital Horizons-Learning through ICT」라는 프로젝트를 통해 전국에 108개 지원센터를 설치하고, 이러닝을 지원하고 있다.

4) 호주

공교육 부문의 인프라 구축을 중심으로 e-learning을 추진하고 있으며, 원주민과 산간도서 학생 대상으로 전화, 위성, 컴퓨터를 통한 혜택을 제공하고자 노력하고 있다.

5) 싱가포르

AsknLearn.com과 Edunovation을 포함해 많은 회사들이 공교육에 e-learning 서비스를 제공하고 있다. 싱가포르의 e-learning 서비스는 LMS 제공수준을 넘어 교육과정 콘텐츠, 교수설계안, Learning Object, Online Communication 환경, 프로젝트 관리 환경 등 다양한 시스템을 제공하고 있다.

6) 중국

중국 정부의 e-learning 관심은 높은 편이며, 2002년 5월까지 47개에 달하는 대학이 중국정부의 온라인 교육인가를 받았고, 기업에서 지원하는 200여개의 온라인 가상학교가 설립되고 있다.

2. e-learning 참여 기업 현황

1) 콘텐츠 업체

Accenture Learning은 BPO(Business Process Outsourcing) 사업 분야의 초점을 e-learning에 맞추고, 다수의 산업에 e-learning 콘텐츠를 제작하고 서비스 하고 있으며, 6개의 글로벌 콘텐츠 개발 센터로부터 효율적으로 멀티미디어 콘텐츠를 개발하고 있다.

Element K는 IT 관련된 콘텐츠만을 제공하는 회사로 Adobe Systems, Cisco systems, Macromedia, Microsoft 및 Novell과 파트너십

을 갖고 있으며, KnowledgeHub Authoring을 통해 맞춤 콘텐츠 분야에서 성장 중에 있다.

IBM은 다양한 산업의 지식을 기반으로 하여 맞춤 콘텐츠 개발 서비스를 14개 국가에서 제공하며, 또한 Tomson NETg로부터 제공받는 콘텐츠를 공급하고 있으며, IBM은 빠른 어플리케이션 개발 기술, 다양한 국가로부터 개발되는 콘텐츠, 시뮬레이션 방법과 기술을 바탕으로 e-learning 서비스 사업을 IBM의 전략분야로 수행하고 있다.

Ninth House는 효과적인 Blended 자료 및 서비스를 통해 Visionaries그룹에서 리더 그룹으로 발전해 왔으며, Ninth House는 습관을 바탕으로 한 시뮬레이션과 웹기반 실시간 조연 모듈을 제공하며, 리더쉽, 경영 및 관리의 수요가 늘어남에 따라 콘텐츠를 확장하고 있다.

SkillSoft는 세계에서 가장 큰 콘텐츠 제작 업체 중의 하나로서 IT 및 업무관련 콘텐츠를 제작하며, 시뮬레이션을 활용한 교육 콘텐츠를 제작했다. 2002년부터는 수익구조 개선을 위해 노력을 하고 있으며, 2004년 1/4분기부터 수익을 내고 있다.

Thomson NETg는 지속적으로 핵심 사업 분야를 확대해가고 있으며, 다양한 언어 및 영역으로 코스를 개발하고 있다.

2) 솔루션 업체

솔루션 업체의 최근 동향인 e-learning 산업의 LMS, LCMS, Virtual Classroom, 시뮬레이션을 포함하는 e-learning Suite의 리더그룹에 해당하는 업체 동향은 다음과 같다.

Click2learn은 Docent사와 합병을 통해 리더그룹으로 발전해 왔으며, 시장에서 Aspen Suite이 활성화 되는 도중에 Docent사와 합병을 하게 되어서 J2EE 및 .Net을 지원하는 open Platform 형태의 제품을 준비 중이다.

Saba Software는 소수의 e-learning 분석 솔루션을 보유하고 있는 회사로서 Enterprise Learning suite 3.5를 Java 2 플랫폼 기반의 Saba Enterprise Performance 5.0으로 개선되었다.

WBT Systems 는 유럽에서 좋은 평가를 받고 있는 우수 e-learning 기업으로 2003년 대형 프로젝트들의 수주를 통해 Visionaries 그룹에서 Leader 그룹으로 변해 왔으며, LMS, LCMS, 저작도구, 가상교실 및 분석 솔루션을 제공하고 있다.

IBM은 2003년 Lotus Workplace 기반의 LMS와 가상교실 제품들로 솔루션 시장에서 많은 성과를 올렸으며, 고객에게 맞춤 콘텐츠를 제공하는 솔루션 회사이다.

KnowledgePlanet는 LMS, LCMS, 저작도구 및 전문가 서비스를 제공하고, 맞춤형 콘텐츠 및 업체관리 서비스를 제공하고 있다. 또한 J2EE기반의 제품들을 제공하고 Web Conference의 선두 제품을 보유하고 있으며, 신뢰받는 호스팅 서비스와 e-learning Suite를 기반으로 확장 중에 있다.

위에서 살펴본 바와 같이 전 세계적으로 글로벌 기업들은 기술 표준화를 앞세워 시장 선점을 시도할 것으로 예상되며, 이에 대한 정부 및 민간차원의 대책이 시급하다. 세계 e-learning 시장의 꾸준한 성장과 유럽 및 아시아 지역에서의 폭발적 성장은 통신 인프라를 기반으로 한 기반기술이 안정화 단계에 이르렀기 때문이다.

IV. e-learning 문제점 및 개선 방안

e-learning은 많은 장점을 가지고 있는 반면에 아래와 같은 문제점들을 포함하고 있다. 첫째, e-learning 소의 계층이 발생하는 것이다. 둘째, e-learning 도입의 방향성이 미흡하다. 셋째, e-learning 도입 목적 및 교육 효과가 불확실하다.

현재 e-learning은 정부 주도하에서 이루어지고 있다. 과도한 정부 주도의 정책은 단기적으로는 가시적인 결과를 낼 수 있지만 장기적으로는 각 사업별 e-learning 주체들이 전면에 나서야 효과를 얻을 수 있다. 또한 수요자와 피수요자들이 적극적으로 참여하는 e-learning 프로그램은 지속성을 가지고 발전해 나갈 수 있다. 한국의 e-learning은 다른 국가들에 비해 더 많이 발전을 할 수 있는 원동력을 가지고 있다. 이 중에서 몇 가지 요인을 살펴보면,

첫째, 국가적인 관심이 e-learning에 쏠려 있고 다양한 지원, 육성책이 나오고 있다. 미국의 경우에는 여러 가지 제도적인 장치가 있음에도 불구하고 연방정부나 주 정부가 공여하는 e-learning 관련 지원이나 혜택은 전무하다.

둘째, e-learning을 제공하기 위한 정보 인프라가 상당한 수준으로 확립되어 있다.

셋째, 학습자의 동기부여를 유발 할 수 있는 양질의 콘텐츠를 만들 수 있는 기술력이 풍부하다. 미국 대학의 경우 대부분의 온라인 수업은 교수의 파워포인트 슬라이드에 의존을 하고 있다. 물론 동영상 등을 담는 경우도 있으나 활용 비중은 높지 않다.

또한 국내의 e-learning이 대학 교육의 질을 높이고 경쟁력을 갖춘 학생들을 배출하기 위해서 극복해야 할 과제는 아래와 같다.

첫째, e-learning 구체적이고 실질적인 목적이나 비전이 제시되지 않고, 단순히 네트워크 인프라를 활용하기 위한 방안으로 혹은 비용절감 차원의

로 사용하는 것은 바람직하지 않다.

둘째, 양질의 교육 콘텐츠를 만들 수 있는 기술력이 있는 반면에 e-learning에서 필수적인 상호작용을 사용하고 운영하는 면에서는 조직 전체 또는 개별 교수자들의 경험이 부족하다. 또한 한국 사회에서는 인터넷의 발전으로 쌍방향, 다자간 커뮤니케이션이 활성화되어 있지만, 교육 현장에서 e-learning에서의 체계적인 상호작용은 적은 편이다.

셋째, 국내 모든 기관에서 e-learning이 이루어지고 있으나 전반적인 운영에 관해서는 경험이 미약하다. 앞으로는 단순한 e-learning 콘텐츠 혹은 인프라 구축에 정부가 투자하는 것을 넘어서 창조적이고, 지속적이며, 효과적인 e-learning 프로그램을 운영 및 평가를 장려하는 방향으로 정부지원이 있어야 할 것이다.

e-learning의 효율적 방안으로 제시되고 있는 것이 blended learning이다. Smith(2001)는 blended learning이라는 용어가 등장하기 이전부터 오프라인과 온라인 교육을 접목시키려는 다양한 시도가 이루어져 왔기 때문에 새로운 아이디어가 아님을 언급했다. 또한 blended learning 두 가지 이상의 다양한 교육 훈련 방식을 사용하는 것으로도 해석되어질 수 있다. 여기서는 blended learning을 “두 가지 이상의 전달 기제와 학습 방법론을 학습 목적에 근거하여 적절히 통합함으로써 학습자의 지식과 성과 창출을 최적화하려는 학습전략이다.” 이라고 정의된다.

blended learning은 첫째, 학습 목표를 성취하는데 있어서 요구되는 학습 전달 기간제간의 혼합 전략이라 할 수 있다. 둘째, 다양한 학습 방법론간의 혼합 전략이라 할 수 있다. 셋째, 최적의 업무성과를 산출하기 위하여 학습 경험과 업무과제를 통합하려는 시도도 확대되어질 수 있다. 결국 Blended learning은 off-site 학습(업무 현장을

벗어난 집합 교육)과 on-site 학습(업무 현장에서의 실천학습)간의 연결 통로를 마련하는 역할로도 이해되어질 수 있다.

V. 결론 및 시사점

정보 통신의 발전으로 교육의 흐름도 전통적인 교육에서 인터넷으로 넘어가고 있다. 1990년대부터 나타난 e-learning은 그 자체로 큰 영향력을 가지고 있다. 회사에서의 e-learning 도입을 통한 교육 방식의 개선으로 점차 e-learning의 중요성을 인식하고 있다. 그러나 e-learning에 관한 연구는 초기단계이다. e-learning의 도입 추세를 보면, 기업에서 먼저 적용을 하고, 점차 학교 교육에도 적용되고 있는 추세이다. 앞에서 본 바와 같이 e-learning은 기존 교육에 많은 변화를 가져오고 있다. 그러나 해결해야 될 과제들도 많이 있다.

첫째, 국가적인 차원에서의 전폭적인 지원이다. 국가적 차원에서 e-learning에 대해 구체적인 법의 제정과 세제 감면 같은 정책적인 혜택을 주어야 한다. 둘째, 각 부처별로 e-learning 관련 부서들이 많이 있고, 인증하는 방법도 여러 가지이다. 이에 각 부처의 e-learning 업무를 통합 할 수 있는 통합 조정기구가 필요하다. 셋째, e-learning의 가장 큰 장점중의 하나인 개인화가 현재까지는 잘 이루어지지 않고 있다. 비용적인 부분이 가장 큰 걸림돌로 작용하고 있다. 넷째, e-learning 플랫폼의 국제화이다. 현재 e-learning은 국제화 표준이 나와 있다. 국제화 표준에 맞는 플랫폼 개발과 방식이 필요하며, 우리나라에서 만든 솔루션 등이 국제화 표준이 되는 것도 중요한 부분 중의 하나이

다. 마지막으로 e-learning에 대한 인식의 변화이다. e-learning은 현재 시행되고 있는 교육의 대안이 아니라 보완적인 교육형태가 되어야 할 것으로 보인다.

본 연구는 e-learning 산업에 대한 국내·외 산업 구조를 살펴보고 e-learning 산업에 진출하고자 하는 기업 교육에 도움을 주고자 한다.

참고문헌

1. 강명희, 이미화, 송상호 편역, “이러닝 성공전략”, 서현사, 2004.
2. 경제산업성상무정보정책국, “e러닝 백서”, 2004/2005년판, 2004.
3. 교육인적자원부, “e-러닝 활성화를 통한 국가인적자원개발 추진전략”, 2004.
4. 교육인적자원부, “2003 교육정보화백서”, 2003.
5. 김경민, “전 세계 기업 eLearning 시장의 현재와 미래, Marketview, 한국 IDC, 2004.
6. 김덕중, 이러닝 프로젝트 가이드, 다산서고, 2004.
7. 김도현, 최우재, “Blended learning형 리더십 훈련 평가 연구”, 한국이러닝기업연합회, 2004.
8. 배수진, “교육 패러다임 변화에 따른 주요 e-learning 업체의 전략”, 정보통신 정책 제 14 권 15호 통권 307호, 2002.
9. 심원식, “e-러닝을 통한 해외 고등 교육 혁신 사례 및 발전과제”, 플로리다 주립대, 2004.
10. 산업자원부 · 한국전자거래진흥원, “이러닝 발전 및 활성화를 위한 방안연구”, 2004
11. 산업자원부, “e러닝백서”, 2003.
12. 산업자원부, “객체기반의 지능형 학습관리를 위한 차세대 e러닝 통합기술개발에 관한 산업분석”, 2004.
13. 산업자원부, “e-Learning Match Point”, 2004.
14. 산업자원부, “e-Learning 산업의 개요 및 현황”, 2002.
15. 유인출, 성공적인 e-learning 비즈니스 전략, 이비컴, 2001.
16. 유인출, “e-learning 시장 동향과 전망”, workingpaper no.1, 2000.
17. 한국교육학술정보원, “국가인적자원개발과 e-러닝 발전을 위한 2004 KERIS 심포지움”, 2004.
18. 한국소프트웨어진흥원, “e러닝 활성화를 위한 중장기 정책 연구 공청회 자료”, 2004.
19. 한국이러닝산업협회, “산업기술기반조성사업”, 2004.
20. 한국이러닝기업연합회, “e-Learning 운영 표준화 가이드 라인”, 2003.
21. 한국이러닝기업연합회, “e-Learning 표준화 방안 연구”, 2003.
22. 한국전자거래진흥원, “e러닝기술 로드맵”, KIEC-046, 2003.
23. 기술 Hype Cycle, Gartner, 2004.
24. Asia eLearning Network, AEN Confernece 2004, 2004.
25. Donald Clark, “Blended Learning”, An Epic Whitpaper, 2003.
26. elearning, “Challengers and Opportunities fot key players”, the IDATA report, 2002.
27. Elsa Pilichowski, The Learning Government, 2003.
28. James Lundy, Gatner SYMPOSIUM ITXPO, 2004.
29. John Bailey, A Retrospective on Twenty Years of Education Technology Policy, 2003.
30. Jared M., Carman, “Blended Learning Design”, Knoeledge.net, 2002.
31. Trace A. Urdan, “Corporate eLearning : Exploring A New Frontier”, 2000.

32. Sam S. Adkins., "Market Analysis of
the 2002 U.S". E-Learning Industry,

brandon-hall.com, 2002.