

## 사이버 대학에 대한 정책 방향

김 경 희 | 교육인적자원부 평생직업교육국장

### I. 사이버 대학 시대가 열린다

빌 게이츠는 비즈니스는 다가올 10년 동안에 지난 50년 보다 훨씬 큰 변화를 겪게 될 것"이라고 하였다. 이것은 비즈니스에 한정된 것이 아니라 우리의 생활 영역 전반에 걸쳐 발생하고 있는 사실이다. 우리는 엄청난 변화의 시대에 살고 있는 것이다. 우리는 하루에도 수없이 쏟아져 나오는 지식·정보의 홍수 시대에 살고 있다. 또한 고용 기관(특히 기업)이 성공적으로 존속할 수 있는 기간이 줄어들었다.<sup>1)</sup> 직장에 다니고 있다 하더라도 끊임없이 자기 계발을 해야만 한다. 한번 취득한 학위나 자격증으로 일생을 편하게 안주할 수 있던 시대는 이미 지나가고 있는 것이다. 월스트리트에 따르면 미국의 경우 어떤 추정 자료는 35세 이상의 학생 수가 조만간 18, 19세의 학생 수보다 많아질 것으로 예측하고 있다.<sup>2)</sup> 바야흐로 교육의 패러다임이 학습의 패러다임으로 변화하고 있다.

한편 솔루션 기술 및 광대역 통신은 놀라운 속도

로 발전하였다. 특히, 우리나라의 사이버 교육 환경은 발전된 정보통신 기술과, 전국적으로 구축된 초고속 정보통신망을 바탕으로 인터넷 이용률이 전 국민의 거의 50%에 육박하는 등 세계 최고 수준을 자랑하고 있다.

위와 같은 패러다임의 변화와 함께 정보통신 인프라의 발달을 배경으로 하여 지난해 우리 부에서는 사이버 교육 전문가들로 구성된 원격대학 설치심사위원회의 심사를 거쳐 2000년 11월 30일자로 학사 학위 과정 7개교와 전문 학사 학위 과정 2개교, 총 9개교의 사이버 대학" (평생교육법 상의 명칭은 '원격대학 형태의 평생교육시설' 이나, 이 글에서는 '사이버 대학' 으로 통일하고자 함)을 설치인가한 바 있으며, 이 사이버 대학들이 금년 3월부터 개교하였다. 이렇게 개교된 사이버 대학은 많은 교육 수요자층에게 다양한 교육과 실질적인 혜택을 주는 가장 효과적인 교육 수단이 되고 있다.

실제 사이버 대학을 통해 학습자들은 시간적·공간적인 제약이 거의 없이 자기 주도적 학습 방식

1) 빌 게이츠 『생각의 속도』 서문 인용

2) 피터 드러커 『프로페셔널의 조건』 서문 인용

3) 다니엘 핑크(식기용 옴김) 『프리에이전트의 시대가 오고 있다』 인용

4) 사이버 대학이란 첨단 정보통신 기술을 활용하여 형성된 가상공간(cyber space)에서 교수자가 제공한 교육 서비스를 학습자가 시간적·공간적 제약을 받지 않고 학습하여 일정한 학점을 이수하는 경우 전문대학 또는 대학 졸업자와 동등한 학력·학위를 수여할 수 있게 한 평생교육기관으로서의 고등교육기관을 말한다.

〈표 1〉 2000년 인가된 사이버 대학별 설치학과 및 모집정원

명 칭	설 치 학 과	모집정원	홈페이지 주소
경희사이버대학교	미디어문예창작과, e-bussiness학과, 디지털미디어학과, 사이버NGO학과	800명	www.khcu.ac.kr
세종사이버대학교	호텔관광경영학과, e-bussiness학과, 게임PD학과, 만화애니메이션학과, 인터넷학과	500명	www.cybersejong.ac.kr
서울사이버대학교	정책학부, 경제통상컴퓨터학부	900명	www.iscu.ac.kr
열린사이버대학교	인터넷콘텐츠학과, 인터넷경영학과, 컴퓨터디자인학과, 인터넷어학과	800명	www.ocu.ac.kr
한국사이버대학교	온라인실용영어학과, 벤처경영학과, 법학과, 정보통신학과, 디지털미디어디자인학과	900명	www.kcu.or.kr
한국디지털대학교	디지털경영학과, 디지털정보학과, 디지털미디어학과, 문화예술학과, 평생교육학과, 사회복지학과, 실용어학과	900명	www.koreadu.ac.kr
서울디지털대학교	법률정보학과, 경영학과, 멀티미디어학과, 국제지역학과	800명	www.sdu.ac.kr
세계사이버대학	사회복지학과, 실용음악학과, 인터넷비즈니스학과, 약용건강식품학과, 관광호텔외식학과	500명	www.world.ac.kr
세민디지털대학	영어통·번역과, 관광과, 디지털미디어과	120명	www.kcc.ac.kr
합 계	학사학위과정 : 31개 학과 전문학사학위과정 : 8개 학과	5,600명 620명	

(self-study)으로 학습을 할 수 있으며, 교육비용도 상대적으로 절감할 수 있다. 또한 인터넷의 매체적 특성을 반영하여 커뮤니티 서비스, 쌍방향 교육 등 다양한 서비스 및 교육 방법을 활용할 수 있다.

## II. 사이버 대학 현황 분석

### 1. 학생 모집 현황 분석

금년도 신입생 모집 결과를 분석해 보면 우선 모집 정원 6,220명에 총 15,166명이 지원하여 전체적으로 2.5:1의 경쟁률을 보였으며, 최종적으로 5,235명이 등록, 84.2%의 등록률을 나타내어 제

도 도입 첫 해인 점을 감안하면 비교적 성공적인 학생 모집이 이루어진 것으로 분석할 수 있다.

#### 1) 연령별 분포 현황

등록생의 주된 연령층은 20대~30대가 주류를 이루었는데, 정규 학령자인 10대 후반부터 20대 초반의 연령층이 24.9%를 차지한 반면에 학령기를 넘긴 20대 후반부터 60대 이후까지의 연령층이 75.1%를 차지하였고, 그 중에서도 20대 후반부터 30대까지의 연령층이 59.2%를 차지하여 원격대학이 고등교육의 기회를 접하지 못한 성인 학습자에게 고등교육의 기회를 제공하는 역할을 수행할 것으로 전망되고 있다.

〈표 2〉 2001학년도 신입생 연령별 분포 현황

연령	성별	남자	여자	계	비율(%)
~19세		165	136	301	5.7
20대 초반		492	510	1,002	19.2
20대 후반		928	496	1,424	27.2
30대		1,169	508	1,677	32.0
40대		532	174	706	13.5
50대		100	18	118	2.3
60대~		7	0	7	0.1
소 계		3,393	1,842	5,235	100.0

### 2) 학력별 분포 현황

등록생의 학력별 분포도는 고졸학력자(검정고시 포함)가 85.2%를 차지하여 학위를 취득하지 못한 성인 학습자에게 다양한 고등교육의 기회를 제공하고 있는 것으로 판단된다. 한편으로는 전문대학 졸업 이상의 학력자도 14.8%에 이르러 학위 취득자의 재교육기관으로서의 특성도 동시에 지니는 것으로 분석되었다.

〈표 3〉 2001학년도 신입생 학력별 분포 현황

연령	성별	남자	여자	계	비율(%)
고 졸		2,737	1,527	4,264	81.4
검정고시		157	41	198	3.8
전문대졸		294	170	464	8.9
대학졸		166	97	263	5.0
대학원졸		39	7	46	0.9
소 계		3,393	1,842	5,235	100.0

### 3) 직업별 분포 현황

등록생의 직업별 분포는 취업자가 75.6%를 차지하여 신입생 대부분이 직장을 가지고 있으면서 학위를 취득하고 싶거나 재교육을 희망하면서도 직장을 떠나지 못하는 근로자 층에게 고등교육 기회

를 제공할 것으로 판단되며, 또한 전업주부 및 무직자 등이 24.4%로서 기존 Off-Line대학에 진학하지 못한 계층에게 고등교육 기회 제공의 한 형태로 자리 매김할 것으로 분석되었다.

〈표 4〉 2001학년도 신입생 직업별 분포현황

연령	성별	남자	여자	계	비율(%)
공공기관		198	81	279	5.3
사무직		964	534	1,498	28.6
제조업		280	68	348	6.6
유통업		90	29	119	2.3
서비스업		272	127	399	7.6
금융보험		111	58	169	3.2
군인		54	3	57	1.1
가타		774	313	1,087	20.8
무직		650	629	1,279	24.4
소 계		3,393	1,842	5,235	100.0

### 4) 계열별 현황

사이버 대학의 학과는 주로 정보통신기술(IT) 관련 학과로 집중하여 개설되어 있으며, 실제 지난 1~2월의 입시에서 IT 관련 학과, 인문학부 중 어학, 경영 관련 학과, 자격증 관련 학과, 새로운 분야(NGO학과)는 성공(대체로 90% 이상 등록)하였지만, 전통적인 인문사회과학 관련 학과는 등록률이 저조하였다.

위와 같은 현상이 나타난 원인은 첫째, 사이버 대학의 성격에서 연유된다고 볼 수 있다. 즉 사이버 대학은 성인에 대한 재교육기관으로서의 성격, 학위 취득 기회를 놓친 성인에 대한 평생교육기관으로서의 성격을 띄고 있는 바, 직업 세계의 사회 수요에 민감하게 반응하며, 기초 학문을 연구하는 기관으로서의 일반 정규 대학과는 다른 특징을 지니고 있기 때문이다. 둘째, 현실적 이유를 들 수 있다. 기존 Off-Line 대학의 경우에도 인문사회과학 관

〈표 5〉 사이버 대학 관련 학과별 등록률

구 분	모 집 정 원	등 록 인 원	등 록 률
정보통신 관련 학과	2,240	2,181	97%
설 치 학 과	디지털멀티미디어과, 게임PD학과, 만화에니메이션학과, 인터넷학과, 인터넷컨텐츠학과, 컴퓨터디자인학과, 경제통상컴퓨터학부, 정보통신학과, 디지털미디어디자인과, 디지털정보학과, 디지털미디어학과, 멀티미디어학부		

구 분	모 집 정 원	등 록 인 원	등 록 률
인문사회과학 중 어학 관련	540	492	91%
설 치 학 과	인터넷어학과, 온라인실용영어학과, 실용어학과, 영어통·번역과		

구 분	모 집 정 원	등 록 인 원	등 록 률
인문사회과학 중 경영 관련 및 신설 학과	1,540	1,406	91%
설 치 학 과	인터넷경영학과, e-business과, 호텔관광경영학과, 벤처경영학과, 디지털경영학과, e-경영학부, 인터넷비즈니스과, 관광호텔외식과, 사이버NGO과		

구 분	모 집 정 원	등 록 인 원	등 록 률
인문사회과학 중 전통적인 학문 분야	1,900	1,301	68%
설 치 학 과	법학과, 문화예술학과, 디지털평생교육학과, 사회복지학과, 미디어문예창작과, 정책학부, 법률행정학부, 국제지역학부, 사회복지과, 실용음악과, 약용건강식품과		

런 학과의 경우 졸업 후 취직 문제가 발생하기 때문에 학생 모집률이 심화되고 있는 현상을 생각해 보면 실제 산업 현장과 바로 직결되는 특징을 지니고 있는 사이버 대학의 경우 더욱 더 그러한 특징을 가지게 된다. 또한 사이버 교육 자체가 일반인이 사이버 교육에 대하여 정보통신 관련 교육으로 생각하는 뉘앙스를 지니고 있다. 셋째, 설립자의 의지에 따라 학과 신설 및 폐지가 자유로와 직업 시장의 요구에 따라 신속하게 반응할 수 있다.

## 2. 사이버 대학 운영의 실제

사이버 대학이 개교된 이후 우리 부에서 실시한

9개 사이버 대학에 대한 모니터링 결과 당초 우려와는 달리 빠른 속도로 시스템이 안정화되어 가고 있다.

또한 전체적으로 상호 학습 모델(interactive learning model) 적용 노력 등 교수설계를 반영하려고 노력하고 있으며, 게시판과 쪽지 보내기 기능을 통한 상호작용 활성화, 토론방 활성화 등 학습자의 적극적인 참여를 강조함으로써 사이버 교육 본연의 기능을 잘 살려 가고 있다. 하지만 일부 사이버 대학은 아직 교수설계 전문팀을 구성하지 않고 현실 공간의 학원 수업을 사이버 공간으로 옮겨 놓은 정도인 경우가 있다. 교수설계 기법의 도입으로 고품질의 콘텐츠 개발이 요구된다.

### Ⅲ. 사이버 대학에 대한 정책 방향

#### 1. 평생교육기관으로의 육성

우리 부는 당초 사이버 대학에 대해 재교육 등을 위한 평생교육기관으로서의 역할을 기대하여 이 제도를 고등교육법이 아닌 평생교육법에 규정하였다. 사이버 대학에서는 일반 대학에서 하기 어렵고 원격 교육의 특성을 살릴 수 있는 학과 및 교육과정의 개설이 바람직하며, 특히 정규 학령자의 고등교육기관 진학 통로로서보다는 성인과 직장인의 계속교육과 재교육을 진흥하는 차원으로 학과 설치 및 학생 모집을 하는 것이 바람직할 것이다. 그리고 사이버 대학이 고등학교를 갓 졸업한 정규 학령자를 대상으로 하는 경우 기존 Off-Line 대학과의 갈등 관계가 발생할 우려가 크다. 따라서 사이버 대학은 평생교육 및 재교육기관으로서의 독자적인 특성을 지니도록 하여 기존 Off-Line 대학과는 달리 학습 수요자의 차별성을 강화해 나갈 필요가 크다. 이러한 우리 부의 정책 방향은 올해 개교한 사이버 대학의 학생 모집에 있어 분명히 나타났는 바, 원격 교육의 특성을 살릴 수 있는 학과의 학생 모집이 비교적 수월히 이루어졌다.

그리고 사이버 대학이 평생교육기관으로서의 성격을 지닌 만큼 기존의 고등교육법에 의한 대학보다는 학사운영 뿐만 아니라 행·재정 운영에 있어서도 재량의 폭을 넓힐 수 있도록 할 계획이다. 사이버 대학의 시간제 등록생이나 공개강좌를 활성화하도록 제도화하였으며, 향후 각종 규정 개정시 사이버 대학의 자율성을 제고해 나갈 계획이다.

#### 2. 학위에 상응하는 교육의 질 확보

1) 사이버 대학 운영 전반에 걸친 모니터링 실시  
많은 기대와 우려 속에 출범한 사이버 대학 제도

가 성공적으로 정착되고 당초의 설립 취지를 달성할 수 있느냐의 여부는 사이버 대학 운영이 안정적으로 이루어지는 지, 고품질의 교육 서비스를 제공하는 지에 달려 있다고 할 수 있겠다.

우리 부에서는 사이버 대학이 원격 교육의 특성을 살리며 기존 대학에 상응하는 교육의 질을 유지할 수 있도록 전문가들로 모니터링 팀을 구성하여 시스템의 안정성 및 접근성, 콘텐츠의 질, 학생의 반응도 등을 주기적으로 모니터링하고 있으며, 그 결과를 대학에 제공하여 운영에 참고·보완토록 한 바 있으며, 향후 제도 개선 방안 마련시 반영할 예정이다. 이러한 모니터링은 각종 지표를 개발하여 향후 원격대학협의회에서 자체적으로 운영하여갈 필요가 있다고 본다.

#### 2) 엄격한 사이버 대학 설치인가

사이버 교육이 요구되는 시대 상황과 함께 사이버 대학의 성공적 학생 모집, 원만하게 운영되는 강의 및 평가 등 긍정적인 환경을 지켜보면서 많은 교육 관련 기관이나 단체에서 사이버 대학 설치에 관심을 표하고 있다.

사이버 대학은 평생교육기관으로서의 성격을 가지고 있기 때문에 일정한 기준을 지키는 경우 설치인가를 함으로써 평생교육 기회가 확대될 수 있도록 하겠으나, 한편으로 고등교육기관으로서의 성격을 지니므로 교육의 질을 확보할 수 있는 능력을 갖추고 있는가의 여부에 초점을 두어 설립계획서 심사 및 설립인가 신청서를 심사함으로써 자격을 갖추지 못한 사이버 대학의 난립은 막을 것이다.

지난해 사이버 대학 설치인가시 문제점을 보완하여 금년도 '원격대학 설치요령'을 3월 초에 공고하였다. 보완된 내용을 간단히 살펴보면 첫째, 서버 및 통신 인프라 구성도, 운영 플랫폼 구축 계획, 수업 및 평가 계획 등 자체 질 관리 방안이 포함된 설치계획

서를 제출하도록 하였으며, 설립 신청자의 2년간 원격 교육 운영 실적에 대한 평가도, 운영자의 동일성 여부, 운영의 지속성 및 운영 실적의 충분성 등을 서면 심사 및 웹 기반의 원격 심사 등을 통해 확인토록 하였다. 또한, 지난해와는 달리 전임교원(조건부 채용 포함) 채용을 완료하였을 때 설립인가를 받을 수 있도록 하였고, 인가를 받은 후라도 8주 분량의 강의 콘텐츠 개발이 완료되어야 학생 모집이 가능하도록 하였다. 마지막으로 설치 계획 및 설치인가 신청 심사 기준을 사전에 공지하여 설치를 희망하는 기관이나 단체에서 충분히 준비할 수 있도록 하였다.

이러한 심사 기준에 따라 금년도 원격대학 설치계획서를 심사한 결과 5개 법인의 설치계획서를 승인한 바 있으며, 이 5개 법인과 지난해 승인 받은 2개 법인<sup>※</sup>이 2001. 8. 31까지 인가신청서를 제출하게

되면 원격대학 설치심사위원회의 심사를 거쳐 2001. 10. 31까지 인가 여부 결정을 할 계획이다.

### 3) 정원 정책

사이버 대학의 경우 누구나 개방된 형태로 시간과 공간의 제약 없이 교육의 기회가 균등하게 주어질 수 있는 것이기 때문에 학생 정원을 규제하여서는 안된다고 주장하는 견해도 있다. 물론 웹 상에 올려진 콘텐츠를 일 방향으로 스트리밍 또는 다운로드를 받기만 하는 사이버 교육의 경우에는 정원이란 용어가 의미가 없으나, 학위를 수여할 수 있는 사이버 대학의 경우 쌍방향 교육을 기초로 교육의 질을 보장하여야 하기 때문에 교육 프로그램의 일방적 전달이 아닌 교수와 학생간의 상호작용을 충분히 할 수 있는 기본적인 여건을 충족시킬 수 있는

〈표 6〉 2001년 원격대학 설치계획서 승인 법인

원격대학명	설치학과	총정원
동국사이버대	문예창작, 영화영상프리프로덕션, 광고커뮤니케이션, 전자상거래, 사이버교육컨설팅, 영어, 불교학, 경찰행정학	1,000명
대구사이버대	인터넷학과, 정보통신정책학과, ©경영학과, 통합교육지원학과	800명
사이버게임대	게임경영학과, 게임창작학과, 게임디자인학과, 게임소프트웨어학과, 게임음향학과, 게임그래픽학과	700명
한양사이버대	e-비즈니스학과, 경영정보학과, 교육컨텐츠학과, 컴퓨터학과, 디지털디자인학과	1,000명
영진사이버대	국제공인컴퓨터프로그래밍학과, 비즈니스인증관리학과, 컴퓨터미디어학과, e-비즈니스학과	400명
5개교	27개과	3,900명

〈표 7〉 2000년 원격대학 설치계획서 승인 법인

원격대학명	설치학과	총정원
동서사이버대	인터넷컨텐츠학과, 디지털멀티미디어디자인학과	400명
아시아사이버대	영상문예학과, 디지털영화연예학과, 문화예술행정학과, 게임제작학과, 디지털경영학과	500명
2개교	7개과	900명

※ 지난해 위 법인들의 원격대학 설치인가 신청서는 반려되었음.

5) 원격대학 설치계획서 승인법인 현황 : 〈표 6〉, 〈표 7〉 참조

“

사이버 대학에서의 교육은 쌍방향 상호작용이  
완성화되는 방향으로 이루어져야 한다.

또한 적절한 평가 전략을 수립하여 학생들의 성취도를 평가해 내는 것이 필요하다.

사이버 대학의 성공 여부는 사이버 대학이 배출해 내는  
학생들의 성취도에 달려 있는 것이다.

”

학생 정원 기준 책정은 필요하다. 다만 2002학년도 정원의 경우 원격대학 제도 도입 초창기임을 감안하여 우리 부에서 일정한 정원 책정 기준 아래 조정할 계획이며, 향후 사이버 대학의 입학 정원을 교육인적자원부 장관이 정하는 기준을 지키는 경우 총 입학 정원을 학칙으로 정하도록 하여 자율화할 계획이다.

### 3. 기타

#### 1) 고등교육법상 대학이 누리는 혜택 부여 문제

원격대학은 고등교육법에 의한 대학이 아닌 평생교육법에 근거한 고등교육기관이라 하여 여러 가지 혜택을 받지 못하고 있는 실정이다. 그래서 우리 부에서는 고등교육법에 의한 학생과 동등하게 학자금 융자를 받을 수 있도록 조치한 바 있다. 그러나 아직 학위 취득자에 대한 일부 자격증 미부여, 재학 중 병역 연기 혜택 미부여, 사이버 대학 기부금 및 교육비에 대한 세액공제 혜택 미부여 등 해결해야 할 과제들을 안고 있다. 이러한 문제점들은 시급히 해결되어야 할 과제들로 관련 부처들과의 협의를 통해 해결 방안을 모색하고 있다.

#### 2) 등록금 결정

개별 사이버 대학별로 정하여야 할 사항이지만

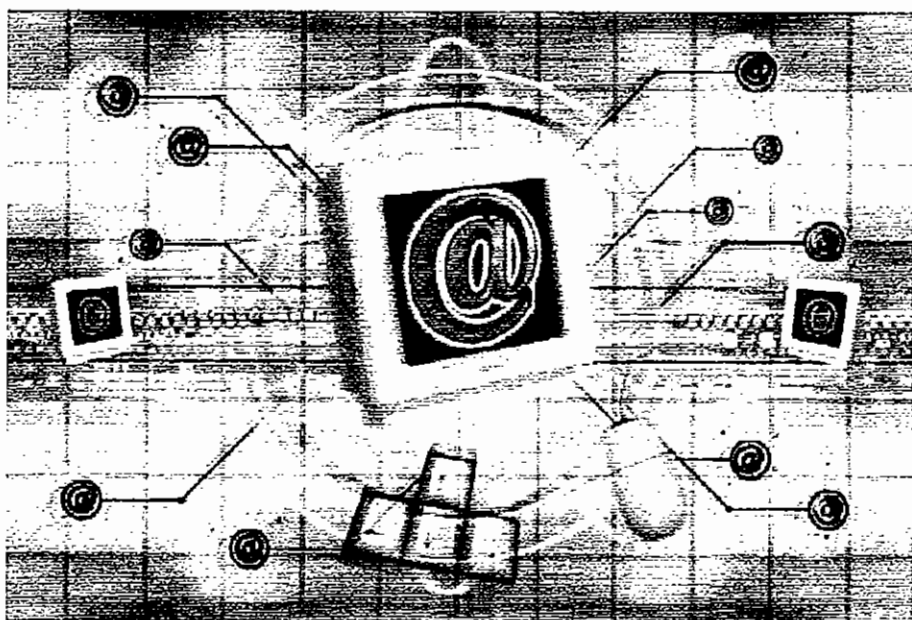
사이버 대학 학생마다 배 학기 수강 신청 학점이 다른 바, 학점당 등록금을 징수하는 것이 타당하며, 평생교육기관임을 고려하여 수강 신청 최소 학점을 가능한 낮추도록 권장하고 있다.

#### 3) 사이버 대학 명칭 무단 사용

교육인적자원부 장관의 설치인가를 받지 않고 사이버 대학의 명칭을 사용하여 학생을 모집하는 사례에 대해서는 선의의 학생 피해를 방지하기 위해 엄격히 단속해 나갈 것이다.

#### 4) 원격대학협의회 활성화와 자체 평가 체제 확립

사이버 대학의 안정적 교육 운영 및 사이버 대학 발전 방안 등을 공동으로 모색하도록 하기 위하여 사이버 대학들의 자율 협의체인 원격대학협의회(회장 : 경희사이버대학교 총장 권문택)가 지난 6월 구성되어 활동에 들어갔다. 이렇게 발족된 원격대학협의회 운영이 활성화됨으로써 사이버 대학의 운영 발전을 위하여 많은 제언이 있게 되면 우리 부에서는 협의를 통해 사이버 대학이 발전할 수 있도록 적극 지원할 계획이다. 원격대학협의회에서 장기적으로는 민간 차원의 사이버 대학 평가인증 기구를 구성하도록 하여 사이버 대학에 대한 질 관리 및 평가를 담당하고, 그 정보를 국민들에게 제공



하는 것이 바람직할 것으로 보인다.

#### 5) 관련 부처 협조 등

사이버 대학의 안정적 운영 및 국내 지식 정보산업의 발전을 촉진할 수 있도록 정보통신부 등 관련 부처와 협력 체계를 구축하여 우수한 콘텐츠 개발에 대한 지원을 지속적으로 확대하고, 사이버 교육 전문 요원의 양성 및 인프라 확충에도 힘쓸 것이다.

### Ⅳ. 사이버 대학이 가야 할 바람직한 방향

#### 1. 설립자의 의지와 육성 분야의 특화

사이버 대학은 영리 기관이 아니다. 설립자는 사이버 대학을 설립함으로써 어떠한 능력을 갖춘 인재를 양성할 것을 기대하는지 설립 취지를 명백히 하여야 한다. 디지털 시대에 굴뚝 산업 시대에 필요한 평범한 인간을 대량생산하는 것은 바람직하지

않다. 설립자가 생각하는 디지털 시대에 필요한 인간상(예컨대 창의적이고 아이디어가 충만한 인간 양성)을 설립 취지에 반영하여 그러한 인재를 길러 내고자 하는 설립자의 적극적 의지가 필요하다.

하지만 사회 전 분야에 있어서 설립자가 생각하는 바람직한 인간을 육성하기는 현실적으로 불가능한 바, 육성 분야를 특화해 나가야 할 것이다.

#### 2. 콘텐츠의 품질이 가장 중요

e-learning의 본질은 교육이지 기술이 아니다. 아무리 훌륭한 플랫폼을 구축하였다 하더라도 콘텐츠의 품질이 보장되지 않는다면 교육 효과는 기대하기 어렵다. 그런데 일부의 경우 책에 실려 있는 내용을 그대로 웹에 옮겨 담는 방식으로 콘텐츠를 설계·운영하고 있어 인쇄 매체와의 차별성을 찾아보기 힘들게 하는 경우가 있다. 내용 전문가인 교수 뿐만 아니라 전문적인 교수-설계 전문팀을 확보해 주어야 할 것이다.



한편 그 동안 교육은 교과 전문가가 일정한 논리 체계에 따라 가공·문서화된 정보를 제공함으로써 사실적 지식을 전수시키는데 만족하여 왔다. 그러나 디지털 시대에 창의적이고 아이디어가 충만한 인재를 양성하기 위해서는 사실적 지식을 전수하는 것만으로 만족할 수 없다. 이제 교수는 새로운 지식과 정보를 찾아가는 올바른 방법과 그러한 정보와 지식을 종합하고 체계화하는 방법을 터득할 수 있도록 도와주는 학문의 안내자로서 또는 학생 스스로의 능력과 재능을 개발할 수 있도록 도와주는 도우미로서의 역할을 맡지 않으면 안 된다. 이를 위해서는 콘텐츠의 개발 방식이 바뀌어야 한다. 사이버 교육이 진정한 의미에 있어서 학습자 중심의 자기주도적 학습 형태를 갖추기 위해서는 학습자 스스로 학습 활동에 관여시켜, 학습 결과를 스스로 표현할 수 있는 기회를 제공할 수 있도록 세심하게 설계된 콘텐츠가 개발되어야 할 것이다.

### 3. 평가 등 질 관리 방안

사이버 대학에서의 교육은 쌍방향 상호작용이 활성화되는 방향으로 이루어져야 한다. 또한 사이버 교육에서 핵심적인 사항은 평가라 할 수 있다. 적절한 평가 전략을 수립하여 학생들의 성취도를 평가해 내는 것이 필요하다. 사이버 대학의 성공여부는 사이버 대학이 배출해 내는 학생들의 성취도에 달려 있는 것이다.

### 4. 적극적인 홍보 및 비전 제시의 필요

사이버 대학이 아무리 좋은 제도라 할지라도 사이버 대학에 대한 수요가 없다면 사이버 대학은 존재 가치가 없을 것이다. 제도 도입 초창기로서 이러

한 제도가 아직 재교육의 필요성을 느끼는 일반인들에게 전파되지 않는 경우가 있을 수 있다. 원격대학협의회 차원의 적극적인 홍보 활동이 필요하다. 더 나아가 사이버 대학을 졸업한 경우 학위를 취득한다는 점 이외에 어떠한 이점이 있는지 각 학과의 특성, 진로 등에 대한 비전 등 함께 홍보하는 것이 바람직할 것이다.

## V. 맺는 말

학위의 실질적 유효기간이 짧아지면서 보다 많은 학생들이 그럴듯한 졸업장 한 장을 집으로 가져가기 보다는 현실적으로 필요한 특별한 기술을 습득하기 위하여 대학에 가게 될 것이다. 또한 20대 초반에 학위를 따지 못했던 성인들이 40대가 되어서 대학 교육의 필요와 욕구를 느낄 수도 있다. 이제 사이버 대학은 그럴듯한 졸업장 한 장이 아닌 진정 시·공간의 장벽을 넘어 위와 같은 사람에게 지식 욕구를 적시에 충족시켜 줄 수 있으며, 재교육을 통한 인적자원 개발의 수단으로서 가장 효과적인 방안을 제공할 수 있을 것으로 기대된다. **■**

#### 김경희

서울대 사범대학 사회교육학과를 졸업하고, 경북대에서 경영학 석사 학위, U. of Iowa 사범대학에서 고등교육행정 전공으로 박사 학위를 받았다. 교육부 행정사무관, 산업교육정책관, 공주대 교무과장, 대전대 겸임 부교수, 충청남도 부교육감을 역임하고, 현재 교육인적자원부 평생직업교육국장으로 재직중이다. 주요 저술 및 연구 논문으로 "Subjective and Objective Measures of Quality for Selected Doctoral Departments in Korea", "대학원의 질적 수준에 대한 과학자들의 평가치 및 그 결정 변인에 관한 분석 연구", "국립대학 특별회계 쟁점에 관한 분석 연구" 등이 있다.