



e-러닝산업 발전 위한 '토양 만들기' 나선다



최근 정부산하기관으로는 처음으로 e-러닝(e-Learning)산업의 활성화를 위한 '한국e-러닝산업협회'가 창립됐다. IT산업의 전반적인 불황과 투자위축 등으로 어려움을 겪고 있는 국내 e-러닝산업의 활성화를 위해 창립된 이번 e-러닝산업협회는 지난달 25일 정식으로 창립총회를 갖고 본격적인 활동에 들어갔다.

크레듀, 아이빌소프트, 캠퍼스21, 메디오피아 등 e-러닝 전문업체들과 한국교육개발원, 전국사이버대학기관협의회 등 교육기관들이 참여한 이번 e-러닝산업협회 초대 회장으로는 메디오피아의 장일홍 사장이 선임됐다. 장일홍 초대 회장을 만나 협회의 향후 계획을 들어봤다.

취재 신중훈 기자

“국내 e-러닝산업은 이제 막 단추 한 개를 끼운 정도라고 볼 수 있습니다. 그런 만큼 협회도 산업 발전을 위한 토양을 새롭게 만든다는 마음으로 차분히 사업을 추진해 나갈 계획입니다.”

최근 창립된 한국e-러닝산업협회의 초대 회장으로 선임된 장일홍 메디오피아 사장은 국내 e-러닝산업이 아직은 초기단계에 불과하다고 설명했다. 때문에 많은 e-러닝 업체들이 어려움을 겪고 있지만 기대했던 만큼 시장이 열리지 않고 있다고 해서 실망할 단계는 아니라고 말한다.

장 회장은 “미국은 이미 10여년 전부터 e-러닝산업이 시작돼 안정적으로 성장하고 있지만 우리나라의 경우 e-러닝의 역사는 3~4년에 불과하다”며 “98년 대학시장을 중심으로 성장하기 시작해 이제는 전국 380여개 대학들 가운데 180개 대학에서 인터넷 교육을 실시하고 있을 정도로 빠르게 성장해 왔고 앞으로도 성장 가능성은 무한하다”고 설명했다.

장 회장은 또 국내 e-러닝산업의 경우 그동안 대학들을 중심으로 진행돼 왔지만 앞으로는 기업시장과 초·중·고등학생을 대상으로 하는 교육서비스 시장이 크게 성장할 것이라고 전망했다. 특히 지난해부터 e-러닝 업체들의 주목을 받고 있는 곳은 기업시장으로 이미 대기업들 가운데 상당수는 인터넷 교육을 시작했고 최근에는 중소기업들에서도 e-러닝에 대한 관심이 꾸준히 높아져 가고 있다고 그는 설명했다.

이러한 상황에서 출범하게 된 e-러닝산업협회는 올해를 e-러닝산업의 체계적인 육성을 위한 원년으로 삼아 e-러닝의 산업화 정책 추진과 표준화 및 공동기술개발, 국내 시장활성화 및 해외시장 진출의 초석으로 자리잡는다는 계획이다.

장 회장은 “협회는 우선 정부 각 부처와 협력해 e-러닝의 산업화를 유도하고 정기적인 산업진흥대회와 정책 간담회를 개최할 계획”이라며 “얼마전 산자부에서도 e-러닝산업의 본격 육성을 위한 계획을 밝힌 바 있어 향후 사업추진에 탄력을 받게 될 것으로 기대한다”고 설명했다.

e-러닝산업협회가 추진하고 있는 여러 가지 사업들 가운데 올해 가장 중점적으로 추진할 사업은 기술표준화 부문이다. 협회는 올해 약 8억원의 예산을 투입해 협회 산하에 ‘e-러닝 표준연구소’를 설립하고 표준화사업에 적극 나선다는 방침이다. 또 기술표준을 위한 포럼을 운영하고 산업기반과제 등 기술개발사업에도 공동 컨소시엄을 형성해 참여할 계획이다.

장 회장은 “올해는 기술표준화 작업과 진흥대회 등을 통해 산업화 기반을 마련하고 내년부터는 정부지원을 통해 다각적인 사업을 추진할 계획”이라며 “국내 e-러닝 산업의 지속적 발전을 위해 정부를 비롯해 산학연 관계자들이 함께 노력해 나갈 것”이라고 말했다.