

HOT NEWS

e러닝, 전방위 확산 ‘카운트다운’

기업 직능 교육에서 공교육 시장으로 확대 추세

글 양기석 기자

기업시장에서 확실한 입지를 굳혀가고 있는 e러닝이 최근에는 그간의 기업 직능 교육에서 벗어나 초·중·고 등 공교육 시장 등으로 확산될 움직임을 보이고 있다.

노동부의 통계에 따르면 e러닝을 통해 직업 능력을 개발하는 기업 근로자는 지난해 50% 수준에 이른 것으로 나타났다. 전체 기업교육시장에서 e러닝이 차지하는 비중은 2001년 13.8%에서 올해에는 35%를 웃돌 것으로 예측되고 있다.

이처럼 e러닝이 오프라인에 비해 저렴한 가격을 무기로 기업시장에서 맹위를 떨치면서 최근에는 초·중·고 등 공교육 분야에 까지 확산될 움직임을 보이고 있는 것. 특히 공교육시장에서 차지하는 비중이 지난 2002년 3%에서 지난해 11%, 올해 15%까지 성장할 것으로 예상되는 등 점차 주된 이슈로 자리 잡고 있다.

한국사이버교육학회도 올해 e러닝 시장이 인터넷 기반 학습 분야 3조1,000억원, 방송·컴퓨터 기반 학습 분야 2조원 등 총 5조1,070억원에 달할 것으로 전망했다. 이는 지난해 시장 추정치 3조4,872억원에 비해 46.8% 증가한 수치이다.

정부 차원의 지원책도 힘이 되고 있다. 정부에서는 ‘e러닝산업발전법’, ‘e러닝 활성화를 통한 국가인적자원 개발 추진 전략(안)’ 등 각 부처별로 다양한 e러닝 인프라 구축 계획과 각활성화 방안 등을 내놓고 있어 당분간 e러닝 시장의 성장세는 지속될 것이라는 것이 업계의 대체적인 의견이다.

이에 따라 최근에는 e러닝 전문업체들 외에 세종나모인터랙티브·한글과컴퓨터 등 대표적 토종 IT기업들과 외국계 기업들도 e러닝 시장에 적극적으로 나서고 있다.

〈표〉 국내 e러닝 시장 추이

(단위: 억 원)

구분	2003년		2004년		증가율(%)
	시장규모	구성비(%)	시장규모	구성비(%)	
콘텐츠사업	243,521	22.61	287,438	22.14	8.06
솔루션사업	215,002	19.96	222,354	17.17	3.70
서비스사업	618,518	57.43	788,032	60.69	27.41
합계	1,077,041	100.00	1,298,484	100.00	20.56

자료: 산업자원부

세종나모는 자사의 e러닝 솔루션인 ‘ICT클래스2005 플러스’가 웹 저작도구인 나모 웹에디터와의 인터페이스 부문에서 갖는 장점을 적극 알려 나가고 있다. 특히 올해에는 기존 세종나모의 웹 구축 전문 기술력 및 그래픽 솔루션 등을 통합한 토털 e러닝 솔루션 개발에 집중하면서 해외 e러닝 시장 개척에도 적극 나설 예정이다.

한글과컴퓨터도 최근 기능이 대폭 강화된 e러닝 제품인 ‘한컴 e학습 2005’를 출시했다. 한컴은 이번 신제품 출시를 기점으로 e러닝 관련 연간 예산이 200~300만원 안팎에 머물고 있는 초·중·고 등 일선 교육기관을 중심으로 영업에 적극 나선다는 방침이다.

대형 외국계 기업들도 e러닝 시장을 선점하기 위한 적극적인 움직임을 보이고 있다.

한국마이크로소프트는 e러닝 플랫폼인 ‘마이크로소프트 러닝 게이트웨이’를 통해서 국내 e러닝 플랫폼 시장을 선점해 나간다는 전략이다.

지난해 LG CNS·LG전자·SKT 등에 e러닝 솔루션을 공급한 바 있는 한국썬마이크로시스템즈는 대규모의 교육 인적자산 관리 솔루션뿐만 아니라 국내 시장에 적합한 중소기업용 솔루션을 출시했다. 한국썬은 올해 e러닝 시장에서 조직 진단 솔루션을 전략적으로 강화하는 동시에 e러닝 ASP 서비스 보급에도 적극 나설 방침이다. ●

HOT NEWS

애니시장에 변화 바람 '분다'

영화제작사 등 진출로 질적 성장 기대

글 권경희 기자

애니메이션 시장에 변화의 물결이 밀려오고 있다. 지난 7월부터 실시된 방송총량제, 불과 넉 달 앞으로 다가온 일본 극장용 애니메이션 개방 뿐만 아니라 최근 영화 제작사들이 잇달아 애니메이션 제작에 뛰어들었다. 업계는 영화 제작사들의 노하우가 애니메이션과 만남으로써 보다 적극적인 산업 활성화가 이뤄질 것으로 기대하고 있다.

최근 동국대학교는 싸이더픽처스, 광고엔터토이먼트, (재)경기디지털아트하이브종합지원센터가 애니메이션 <럭키서울> 제작에 대한 산·학·관 협약식을 가졌다. 경기 디지털아트센터가 제작에 필요한 현물 등의 투자를 지원하고, 동국대가 애니메이션 제작인력교류 및 기술개발을, 제작사인 싸이더스픽처스가 제작과 투자를 유치하고, 광고엔터토이먼트가 애니메이션 제작, 테마 전시기획을 한다는 내용이다.

싸이더스픽처스가 <강아지 똥>의 권오성 감독과 손잡고 만드는 극장용 스톱모션애니메이션 <럭키서울>은 총 제작비 54억원, 제작기간 2년 6개월을 목표로 현재 프리프로덕션이 진행 중이다. 클레이 애니메이션으로 제작되며 2008년 개봉예정이다. 작품은 70년대 중반, 시골에 사는 꼬마 남매가 엄마를 따라 외가를 가는 길에 기차를 놓쳐 서울까지 가게 되면서 서울이란 낯선 공간에서 모험을 통해 성장해 나가는 이야기를 그려낸다.

지난 5월 MK픽처스도 극장용 장편 애니메이션 제작을 위해 사계절 출판사와 장편동화 <마당을 나온 암탉>의 판권 계약을 체결했다. 기획·제작·마케팅은 MK픽처스에서, 프로덕션은 애니메이션 제작사 오돌토기가 맡았고, 2008년 개봉을 예정으로 하고 있다. 현재 <접속> <텔미섬씽> 등을 쓴 김은정 작가가 시나리오 작업 중이며 오돌토

기의 오성윤 감독이 연출을 담당한다.

이처럼 영화사들의 애니메이션 업계 진출은 기획·마케팅·배급 등 단기간에 얻기 힘든 노하우가 애니메이션 업체들에게 전달되는 것으로 국산애니메이션의 질적인 성장을 좀 더 빨리 이끌어낼 수 있을 것이란 전망이다. 또한 이것은 애니메이션 제작경험이 없는 영화사들에게는 애니메이션 제작사들과 경쟁할 수 있는 큰 이점으로 작용한다.

뿐만 아니라 권오성 감독처럼 오히려 영화제작기술의 노하우를 애니메이션 제작에 활용할 수 있을 것으로 기대된다. 시나리오를 직접 쓴 권오성 감독은 싸이더스와 함께 작업하게 된 이유로 스톱모션 제작방식의 특징을 들었다. 스톱모션은 2D나 3D와 다르게 형상을 갖춘 실제 캐릭터와 스튜디오·카메라·조명이 필요한 점 때문에 실사영화와 제작방식이 비슷하다.

무엇보다 한동안 국내 애니메이션의 침체된 투자 분위기를 다시 살릴 수 있을 것으로 기대된다. 그동안 애니메이션 제작을 시도한 영화사는 <로봇 태권 V> 프로젝트의 신씨네 외에 전무한 것이 현실이었다. 그나마 이뤄졌던 투자도 <마리 이야기> <원더풀 데이즈> 등이 흥행에 고배를 마신 후 등을 돌렸다. 이는 시장 침체의 원인이 되기도 했다. <아치와 씨팍>의 경우 튜브엔터테인먼트의 자금난으로 제작에 어려움을 겪기도 했다.

<강이지 똥>를 만든 권오성 감독은 "애니메이션이 이제는 그간의 시행착오를 밑거름으로 성공할 수 있는 토양을 구축했다고 본다"며 "이번 영화사의 애니메이션 시장 진출은 애니메이션 업체들에게 다양한 영화를 만들 수 있는 기회 마련과 영화 노하우를 접목시켜 더 좋은 성과를 낼 수 있을 것으로 낙관한다"고 전망했다. ●

길드워 등 게임 기대작 ‘홍행부진’

여름방학 특수 불구 기대 이하 성적

글 권경희 기자

여름 특수를 겨냥해 엔씨소프트를 비롯한 게임 업체들이 내놓은 신작게임들이 잇따라 홍행참패에 가까운 성적부진을 보이고 있다. 무엇보다 게임업계에서 최대 호기로 손꼽는 여름방학을 겨냥해 게임시장에 큰 기대를 걸었지만 부진의 늪에서 탈출하지 못하고 있다.

온라인게임 전문순위사이트 게임트릭스와 게임업계에 따르면 엔씨소프트의 <길드워>를 비롯해 CCR의 <뉴포트리스> 등 상용서비스나 공개서비스를 시작한 게임들이 기대치 이하의 성적을 거두고 있다.

이중 특히 엔씨소프트가 큰 기대를 걸고 대대적인 마케팅과 함께 서비스에 들어간 신작 온라인게임 <길드워>는 최고 수준의 작품이라는 해외 평가에도 불구하고 국내 홍행은 부진해 엔씨의 속을 태우고 있다.

PC방 조사업체 게임트릭스 집계에 따르면 길드워는 공개 시범서비스 시작 8일째인 지난달 5일 현재 PC방 점유율에서 0.14%로 47위에 머물렀다. 길드워는 공개 시범서비스 시작 전인 6월에는 22위를 기록했으나 공개 시범서비스에 들어간 7월 들어 급격한 하향곡선을 그리며 65위로 밀려나는 수모를 당했다. 이는 지난 3월말 서비스를 시작한 NHN의 경쟁작 <아크로드>가 일주일만에 게임트릭스 순위 8위에 오른 것과 비교하면 거의 ‘참담한’ 수준이라는 것이 업계의 평이다. 특히 길드워가 ‘타도 스타크래프트’를 겨냥한 대전 위주의 게임인데다 PC에 설치하는 프로그램 용량이 불과 62KB(킬로바이트)로 PC방에서 설치·관리하기가 극히 간편해 PC방에서 매우 부진한 것은 이번으로 받아들여지고 있다. 게임업체 CCR이 과거 포트리스 영광을 재연하기 위해 만든 <뉴포트리스> 또한 예상 외의 부진한 성적을 보이고 있다. CCR은 지난 6월 29일 오픈베타서비스를 당초 계획보다 앞당겨 실시하는 등 자신

감을 갖고 <뉴포트리스>를 공개했다.

CCR은 기존 포트리스 트레이드마크로 자리잡은 탱크 캐릭터를 한단계 업 시켜 강조하고 과거 게임방식인 턴방식의 지루함을 탈피해 리얼타임으로 바꾸는 등 여기저기 뉴포트리에 애정을 쏟았다. 그러나 과거 기대치가 컸던 것인지 뉴포트리스는 출시 초기부터 바닥권을 기더니 아직까진 획기적인 깜짝 성적을 내놓지 못하고 있는 상태다.

게임트릭스가 집계한 7월 순위에서 현재 뉴포트리스는 상위권 진입과 다소 거리가 먼 36위에 머물고 있다. 이에 대해 게임업계 관계자는 “과거 CCR이 한국인터넷PC문화협회와 포트리스 요금부과방식에서 갈등을 빚으면서 CCR이라는 게임업체의 이미지에 상당한 테미지를 줬기 때문으로 보인다”고 설명했다. 과거 CCR은 포트리스의 이용요금을 개인이 아닌 PC방에 부과하면서 인문협과 대립각을 세운 바 있다.

지난달 14일부터 감마니아 코리아에서 오픈베타테스트에 들어간 에버퀘스트2 이스트 역시 예상 밖의 부진의 결과를 낳고 있다. 위안을 삼는다면 최근 게임마니아들의 사랑을 받으면서 상승세를 타고 있다는 점이다. 그러나 지난 5년간의 개발기간을 거쳐 완성된 게임이라는 사실에 비춰볼 때 홍행은 기대이하의 성적을 보이고 있다.

게임업계는 에버퀘스트2의 전작이 국내시장에서 참패한 선례 때문에 많은 사람들이 성공 가능성에 대해 반신반의로 표출돼 홍행에 영향을 미쳤다는 분석이다. 여기에 블리자드의 WOW(월드오브워크래프트)처럼 완벽한 한글화 지원이 되지 않아 게임의 주요진행 요소인 퀘스트를 수행함에 있어 어려움을 준다는 약점 또한 홍행에 걸림돌로 지적됐다. 또 고사양의 PC를 필요로 한다는 점도 에버퀘스트2 홍행에 보이지 않은 영향을 줬다는 게 게임업계의 진단이다. ●