



『 10-18호 주간 심층이슈 』

□ 중국 온라인교육 관련 기구

【지역정보망】

중국 지방정부(성, 자치구, 직할시 지역) 내의 초중등 교육기관과 연결된 지역교육 네트워크를 말하며, 보통 지방정부 교육위원회가 전체 운영권을 관장하고 있고, 전국적으로 독립적인 단위까지 포함하여 100여개에 이릅니다.

각 지역별로 지역정보망을 통해 중앙 및 지방정부 교육정보화 사업을 진행하며, 지방분권화의 개념이 잘 발달된 중국의 특성상 교육사업에 대한 예산계획 및 집행 등에 대한 독립적 권한을 가짐.

【전자교육관(电子教育馆)】

교육부의 위탁을 받아 소중등 학교에 소프트웨어와 교재발행, 구매를 대행하는 기관으로 중앙전자교육관을 중심으로 전국적인 조직을 총괄하고 있음(성, 시, 현, 향 지역까지 포괄)

'전교관'은 현재 서부 12성 지역에 대해서는 영향력이 대단히 높은 편이나, 경제가 발달된 북경시, 상해시 등 동부 6개성 지역에 대해서는 통제력이 낮은 편임

□ 중국 교육제도

- 학제 : 6-3-3-4제도
- 정규 등록 학교수 : 66만여개(학생수 6.2억)
- 민간운영 학원(5만여개), 성인기술교육기관 39만여개
- 교육인구 비중 : 전체 인구의 26%(민간교육기관 포함)

□ 중국 교육기관별 교육 사업비 지출현황

학교구분	예산액(RMB)	비 고
초등학교	931억	· 전년대비 10% 증가 · 농촌지역 투자 : 810억 · 최고증가율 지역 : 천진시
중학교	1,052억	· 전년대비 15% 증가 · 농촌지역 투자 : 871억 · 최고증가율 지역 : 상해시
고등학교	1,606억	· 전년대비 15% 증가 · 최고증가율 지역 : 상해시
직업중학	1,685억	· 전년대비 1% 증가 · 최고증가율 지역 : 해남도
대학교	5,772억	· 전년대비 6% 감소 · 최고증가율 지역 : 안휘성

- 중국 재정지출(24,650억)의 15% 투자
- GDP 중 교육비 지출 내역 : 3.2%

□ 중국 에듀테인먼트 산업 분류(장르별)

- 1) 교육용 애니메이션, 캐릭터, 만화산업
 - 삼진카툰기업집단이 개발한 "藍猫(Blue Cat) 3000問"이 대표적
- 2) 교육용 게임 소프트웨어
 - 창신미래컴퓨터유한공사가 개발한 WaWaYaYa시리즈가 대표적
- 3) 교육용 온라인게임
 - 신홍산업의 하나로 교육소프트웨어+온라인교육+온라인게임의 결합

□ 중국 에듀테인먼트 시장 분류

- 교육소프트웨어 : 학교, 교육국 대상
- 가정 교육소프트웨어 : 가정, 학생 대상
- 인터넷학교 : 각종 중소학교

□ 교육소프트웨어

- 중국교육부의 양대 교육정보화 공정에 의해 추동
 - 1) 중국교육부의 "校校通工程"

- 중국교육부에 의해 실시된 각 초·중등 학교를 전산화시키는 프로젝트로 교육과정 자원개발, 교육관리 프로젝트에 대한 시스템 구축사업을 핵심과정으로 포함하고 있음
- 중소학교에 정보기술과정을 보편적으로 개설하고 학교망 구축, 교육지역망 구축을 진행함(위성, 인터넷, CD 등을 통하여 우수한 교육자원을 각 학교에 보내는 방식)
- 사업의 기본목표는 5~10년 동안 전국 90% 이상의 초중등 교육기관의 독자적인 네트워크 구축

2) "서부농촌원정교육공정"

- 농촌지역의 중소학교에 컴퓨터교실 건립
- 발달지역의 우수한 교육자원과 우수교사의 강연내용을 채널이나 CD를 통해 서부 농촌학교로 전달
- 주요 상품 및 서비스
 - 각 종 교육자원 D/B, 학교망, 교육지역망의 응용소프트웨어 혹은 교육 내부시스템을 통하여 교육소프트웨어 상품 판매
 - 대표적 기업 : K12교육산업집단, 科利華공사, 浙人網絡 등
- 중국내 중소학교, 교사, 학생이 많음에도 불구하고 중국 교육시장의 폐쇄성, 교육자원에 대한 수요의 개성화가 강하여 표준화 및 규모화가 대단히 어려운 상황임

□ 가정 교육소프트웨어

- 학생들에게 멀티미디어식 수업, 보충교육과 자습 등의 교육 소프트웨어를 제공함
- 운영방식 : 시장의 대리점과 판매루트를 통하여 상품 판매
- 대표기업 : 科利華, 翰林匯, 洪恩公司 등
- 시장현황
 - 중국의 기초 교과과정 개혁은 5년단위로 진행되며, 현재 기초교육과정의 교육내용과 시험평가방식이 변하고 있음
 - 기초교육과정의 개혁이 5~10년 주기로 되어있고, 중소학교

교재의 다양화 정책에 따른 교재의 증가로 교육소프트웨어의 개발원가가 상승하고 있으며, 불법복제가 많아 기업들이 상당히 고전하고 있음

□ 중소학 인터넷 학교

- 대부분 유명한 중소학교 산하에 있으며, 회원제 혹은 학교 브랜드 수권수익을 주된 운영방식으로 삼고 있음
- 대표망 : 101網校, 四中網校, 北大附中網校 등
- 주요 내용은 학교 교사의 강의와 숙제 위주로 되어 있으며, 문자위주의 정태적 전달방식이어서 인터넷 고유의 개성화, 상호성이 충분히 발휘되지 못하고 있음
- 대부분 유명한 학교 산하에 국한되어 있어 광범위한 교육자원을 결합시키지 못하고 있음 (현재 약 200여개가 있음)

□ 인터넷 이용현황

【인터넷 연령별 현황】

18세 이하	18-24세	25-30세	31-35세	36-40세	41-50세	51-60세	60세 이상
17.3%	36.8%	16.4%	11.5%	7.3%	6.7%	3.3%	0.7%

【인터넷 접속 지역】

가정	직장	학교	PC방	공공도서관	모바일	기타
67.0%	42.7%	20.6%	22.0%	1.8%	2.2%	0.1%

□ 학교망 솔루션 제품 사용 통계

제품 유형	사용 비율
학습콘텐츠 DB	96%
교무관리	91%
과목제작	83%
멀티미디어	78%
학교네트워크 구축	70%
전자도서관	61%
온라인 테스트	52%

※ 자료참조 : CCID 초중등학교 IT응용 서비스 시장현황 및 추세

□ 시장분류

- B2B 시장
 - 정부 및 학교 대면 시장
 - 네트워크 구축, 학교망 사업, 학원가맹점 등
- B2C 시장
 - 가정 및 학생 대면 시장
 - 학교망 일부(원격교육) 및 교육 포탈 등

□ B2B 시장현황 및 수요

- 현재 **교육게임 및 영상교육(DVD, VTR) 방식의 교학자료**가 관심의 대상이 되고 있으며, 이에 상응하는 우수 콘텐츠가 부족한 상황임
- 수요가 높으나 제품을 찾지 못하는 분야로 온라인게임(지명도 및 완성도 높은 교육 게임)이 있으며, 개별 학교 차원이 아니라 **지역교육망(지역 교육위원회) 차원**에서 공통적으로 운영할 수 있는 전체 수요를 해결하는 방안이 관건임

분 야	내 용	시장 수요
관리류	<ul style="list-style-type: none"> - OA : <ul style="list-style-type: none"> · 사무용교육시스템 EDOAS, · 학교교장 사무관리 시스템 - MIS : <ul style="list-style-type: none"> · 교육 관리정보 시스템 · 학적관리시스템 - 지능형 교과 배정 시스템 - 통신망 관리시스템 	<ul style="list-style-type: none"> - 교육부(각 지방교육위원회)가 자체적으로 연구 개발함 - 국외에서 수입해서 사용할 가능성은 상당히 낮으며, 기술구현이 비교적 간단하고 진입장벽도 낮은편임
교학류	<ul style="list-style-type: none"> - 멀티미디어교실 시스템 - 교안제작 시스템 - 화상교안 제작 시스템 - 전자교안 제작 시스템 - 지능형 문제출제 시스템 - 컴퓨터 자동 시험분석 시스템 - 온라인 시험 시스템 - 사이버 실험실(수학, 물리) 	<ul style="list-style-type: none"> - 수요가 비교적 높은 편임 (교육활동 관련 저작 S/W : 교안제작, 교과제작, 시험, 사이버 실험실 등) - 새롭고 실용적인 응용S/W가 있는 경우 환영 받을 수 있음
자원응용류	<ul style="list-style-type: none"> - 전자도서관 시스템 - VOD 방송 시스템 - 교학자원 자원관리 플랫폼 	<ul style="list-style-type: none"> - 핵심요소는 Multimedia화임 - 해외상품 도입의 경우 어학,수학, 과학류,소양교육(음악,미술,체육) 등을 위주로 진행하기를 권장함 - 교과 내용 및 개념상의 차이로 진학관련 초중등 교과과정과 밀접한 관련이 있는 상품도입은 지양해야 함
자원류	<ul style="list-style-type: none"> - 전자도서(e-Book) - 교과목 소프트웨어 - 교육 소재(예: DISCOVERY 등) 	

□ B2C 시장 현황 및 수요

- 고등교육(대학) 기구가 원격대면 교육을 추진하는 것은 아직은 이상적임 : 중국 인터넷 빌링 수단과 초고속망 서비스의 제약
- 초중등 학생 대상 원격교육은 가맹학교 형태(B2B) 위주로 진행되고 있음
- 입시 대비 교육(한국 메가스터디 방식) 및 직업 긴급수요 기능교육, 교육이수증서 수여 교육 등이 환영을 받고 있음
- 모두 Off-line상 실제하는 학교의 지명도를 가지고 설립된 원격교육이 이용자를 흡입하고 있음

- 유명 교육 사이트
 - 원격 고등교육 서비스 : 북경대, 칭화대, 인민대, 상해교통대
 - 입시교육 : 101학교, 북경대부속중(가맹점 전국 1,000여 학교), 북경4중 등 온라인 사이트
 - ※ 한국의 입시 대비 전문학원 성격과 유사하나, 중국은 학교안에서 내부 부서 또는 독립된 회사 형태로 운영하고 있음
 - 어학 : 신동방 온라인(영어교육, 유학대비)
 - 자격증 : 중화회계망, 사법고시 온라인
 - 종합포털 : sina.com, sohu.com 등의 교육채널
- 원격교육 : "농촌지역 초중등학교를 위한 원격 교육 프로젝트"에 RMB 100억 투자
 - 운영방식 : 학교독립운영 / 학교+기업 합작 / 학교+네트웍 운영회사 합작

【B2C 제품 요구사항】

- 한국에서 성공모델이 존재(제품의 지명도 및 신뢰도)하고, 에듀테인먼트 방식을 구비 (오락적 완성도와 학습적 효과 동시 구비)
- 미취학 및 초등학생은 창의성 개발 및 취미교육 위주 : 한국교육 제품을 도입하는 경우 콘텐츠는 주로 **미취학 및 초등과정 위주로** 진행하고, 중등 이상의 소비자 대상으로는 **솔루션 위주**로 진행할 것을 권장함
- 중국에서 B2C 방식으로 교육제품을 판매하기 위해서는 중국 교육시장 내에서 지명도 확보 노력 및 불법복제 방지를 위한 지적재산권 등록 등의 조치가 이루어져야 함

□ 교육용 온라인게임

- 교육교학 + 온라인게임의 상호 결합
 - 지식성 + 오락성 + 취미성 + 교육성의 통일
- 주요 이용대상 : 초중등 학생
- 소비방식 : 가장 지출, 개인소비
- 주요 기업

사이트	소 개
www.k12play.com 快樂教育在線	<ul style="list-style-type: none"> - '삼진카툰기업집단'과 'K12교육산업집단'이 공동개발 - 초중등학생을 주요 유저로 하여 협력학습, 게임오락, 커뮤니티 플랫폼을 제공 - K12교육망(www.k12.com.cn)
www.uc520.com.cn 遊戲學堂	<ul style="list-style-type: none"> - 崑崙信息技術(상해)유한공사 산하의 아동교육게임 사이트 - 주요대상은 5~12세 아동 - 멀티미디어 게임학습과 성적평가
www.aojoy.com 珠海奧卓爾軟件有限公司	<ul style="list-style-type: none"> - 2002년 2월 성립 - 주로 게임화 학습 소프트웨어 개발, 판매