

학습용 앱/미디어 시장의 성장

오윤석*

1. 개요

모바일미디어의 영향력이 커지면서 기존에 PC에서 주로 이용되면 게임, 정보포털 등을 시작으로 금융, 소매업 등으로 다양한 산업에서 모바일 환경을 제공하는 산업들이 늘어나고 있으며 교육분야에서도 이러한 추세가 나타나고 있다.

본인이 가능한 시간대에, 수준에 맞는 학습내용을 직접 선택할 수 있고, 무엇보다 저렴하게 이용가능하다는 면에서 학습용 앱/미디어 시장은 빠르게 성장하고 있다. 실제로 수업을 보조해줄 앱이나, 독자적으로 연구한 모바일 학습법에 대한 앱 등 다양한 목적의 학습용 앱이 개발되고 있으며, 유튜브 채널과 같은 온라인 플랫폼을 통해 무료강의를 제공하는 기업과 개인이 많아지고 있다. 본 고에서는 모바일 학습 시장의 성장 전망을 확인하고, 시장의 잠재력에 대해 살펴보고자 한다.

* 정보통신정책연구원 ICT통계정보연구실 연구원, 043)531-4267, pearl4949@kisdi.re.kr

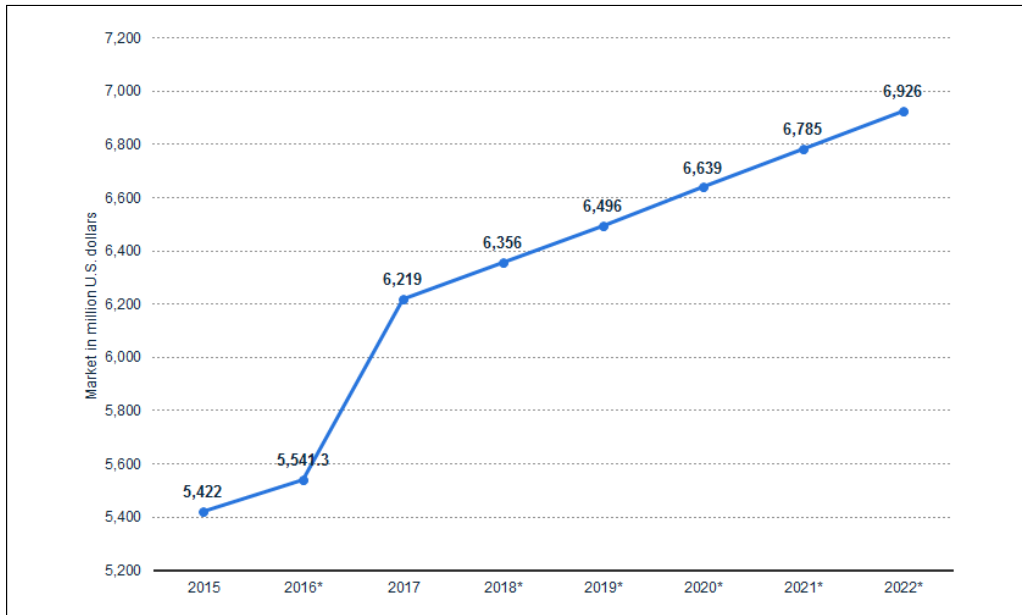
2. 주요 내용

(1) 학습 관련 앱 시장의 성장

STATISTA(2019.1)에 따르면 글로벌 학습 소프트웨어 및 앱 시장은 2017년 급성장하기 시작해 2015년부터 2022년까지 2.2%의 연평균 성장률을 보이며 꾸준히 증가할 것으로 예상된다.

[그림 1] 글로벌 학습 소프트웨어 및 앱 시장규모 2015년~2022년

(단위: 백 만 달러)

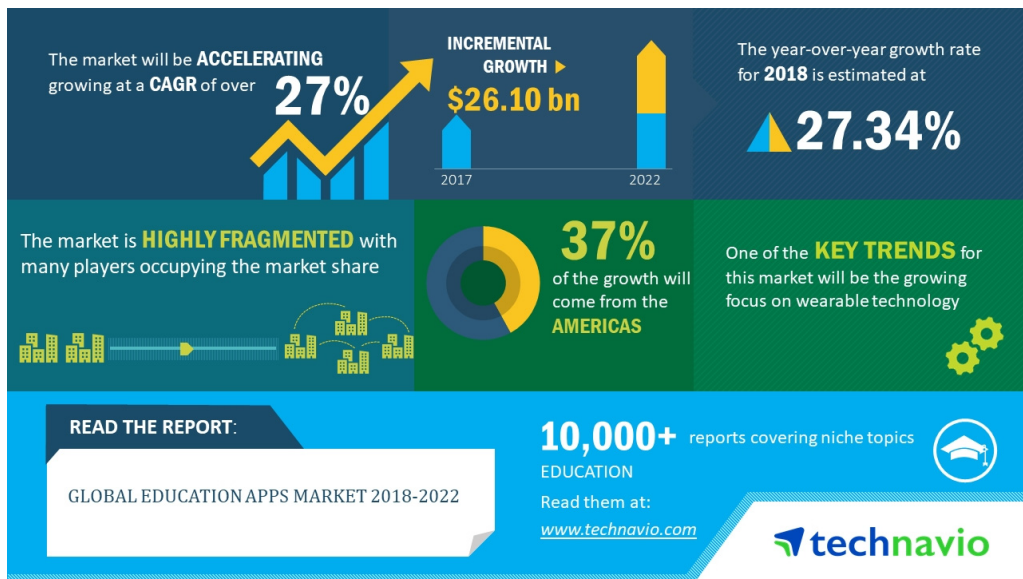


자료: STATISTA(2019. 1)

주: 교육 소프트웨어 및 응용 프로그램은 강의용 및 이용자 수준에서 교육 및 학습 목적으로 만들어진 소프트웨어를 의미하며, Duolingo와 같은 언어 학습 응용 프로그램부터 Blackboard 및 Moodle과 같은 교실 관리 소프트웨어에 이르기까지 교육분야 관련 소프트웨어는 모두 포함됨

특히 학습용 앱 시장에 대해서는 더 큰 성장률을 예측한 곳을 많이 볼 수 있다. Research and Market(2016)은 미국의 교육용 앱 시장이 2016년부터 2020년까지 연평균 28.15%의 성장률로 성장할 것으로 전망했다. 또한 Technavio Reseach(2018. 4)에서도 글로벌 교육 앱 시장은 2018년부터 2022년까지 연평균 27%의 성장률을 기록할 것으로 전망했다.

[그림 2] 글로벌 학습 앱 시장 보고서 요약



자료: Technavio Research(2018)

(<https://www.technavio.com/report/global-education-apps-market-analysis-share-2018>)

(2) 교육 관련 Youtube 수요 증가

Google(2017. 10)에 따르면, 시청자 10명 중 7명 이상이 유튜브를 사용하여 업무, 공부 또는 취미 문제로 도움을 받고 있으며, 전체시청자 중 86%가 새로운 것을 배우기 위해 정기적으로 YouTube를 이용한다고 답했다. YouTube를 통한 학습이용이 증가하고 있을 뿐 아니라, 새로운 기술습득을 위한 학습용 도구에 있어 YouTube를 더 이상 보조적인 수단이 아닌 제1매체로써 인식하여 이용하고 있는 것이다.

[그림 3] 이용자들이 Youtube에서 원하는 가치



주석: 조사기간동안 YouTube를 이용한 18세-54세의 총 1,006 이용자 응답

자료: Google(2017.10), "The Values of YouTube" Study.

YouTube가 성장하면서 모든 분야의 동영상 최신조회수이 전반적으로 증가하였으며, 특히 교육 카테고리에서의 증가는 음악 다음으로 가장 높은 것을 확인 할 수 있다. 조회수 증가율(Views)까지 같이 고려해본다면 교육분야는 가장 최근 이용이 급증한 분야인 것을 확인할 수 있다.

[그림 4] YouTube 카테고리별 2018년 1분기 증가율

2018 Growth			
Category	Videos	Views	% Evergreen
Music	6%	13%	83%
Entertainment	10%	19%	64%
People & Blogs	14%	20%	69%
Gaming	16%	14%	58%
Film & Animation	10%	18%	70%
Comedy	6%	11%	70%
Education	9%	19%	73%
Howto & Style	8%	16%	67%
Sports	6%	14%	55%
News & Politics	11%	19%	53%
Other*	9%	13%	73%

자료: Pex(2018.5.7.) "State of the YouTube Address".

주: YouTube 카테고리별로 업로드된 동영상 및 동영상 조회수에 따른 2018년 1분기 성장을 보여주는 표로, '% Evergreen' 값은 2018년 이전에 게시된 콘텐츠에 대한 최근 새로운 조회수의 비율을 나타냄

3. 결 어

지금까지 학습용 앱과 미디어에 대한 관심 및 수요가 크게 증가하고 있는 것을 고려할 때 학습미디어 시장 그 자체로 성장하는 것 외에 타산업과의 융합을 통해 시장을 견고히 할 것으로 보인다, 한 예로 웨어러블 기술과 학습 앱을 접목하여 소비자의 관심을 증대시키고 이용효율을 높일 수 있으며 이용자와 강사가 소통하는 프로세스의 플랫폼을 제공할 수 있다고 제시하였다.(Technavio Research(2018. 4))

학습 앱/미디어 시장은 웨어러블 기술, AR/VR기술 등 타산업과의 융합을 통해 부가가치를 창출하여 앞으로 더욱 성장할 것으로 보이며, 기업에서 학습용 앱에 연결될 때 학습

을 보조하는 신제품을 개발하는 등 새로운 관련 산업이 성장할 것으로 예상된다.

또한 학습 앱/미디어 시장의 성장은 관련 ICT산업의 성장뿐 아니라, 사교육 문제 및 교육빈부차 등 사회적 문제를 해결하는 데에도 기여할 수 있을 것으로 보인다. 현재 국내 교육 관련 앱 시장은 주로 영어, 중국어 등 외국어에 대한 앱이 주를 이루고 있고, 유튜브 동영상의 경우에는 언어 뿐 아니라 취미, 코딩, 전공이론 등 앱보다 더 다양한 내용을 다루고 있다. 과거에는 유명강사의 강의를 듣기위해 학원가 일대의 수업을 들어야 가능했지만, 이제는 개인에게 맞는 강의를 무제한으로 찾아서 보는 게 가능해졌다. 물론 아직 중고 등 교육과정에 적합한 유튜브채널 및 앱이 미흡하긴 하지만, 향후 학습미디어 시장이 확대됨에 따라 교육 콘텐츠의 타겟 연령층도 다양해 질 것으로 보인다.

이러한 학습용 앱/미디어 시장의 성장은 사교육 문제와 더불어 장애인, 노령인구 등 일반 수업 진도를 따라가기 힘들었던 교육소외층의 접근가능한 학습범위가 넓어지고 가능성이 확대되는 등 여러 사회적 문제를 해결해 줄 수 있을 것으로 기대된다.

〈참고문헌〉

Google(2017.10). “The Values of YouTube” Study.

Pex(2018.5). “State of the YouTube Address”.

Research and Markets(2016.12). “Education Apps Market in the US 2016-2020”

Technavio Research(2018.4). “Global Education Apps Market 2018-2022”

STATISTA(2019.1) www.statista.com