

품목별 브리핑 정보

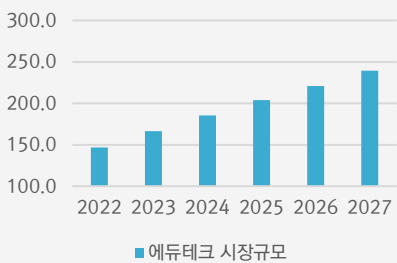
에듀테크

정의

- 에듀테크는 교육(education)과 기술(technology)의 결합이다. 빅데이터, 인공지능(AI) 등 정보통신기술(ICT)을 활용한 차세대 교육을 의미
- 교육에 미디어, 디자인, 소프트웨어(SW), 가상현실(VR), 증강현실(AR), 3D 등 정보통신기술(ICT)를 접목해 학습자의 교육 효과를 높이는 산업을 의미
- 이러닝(e-learning) 단계를 넘어 개개인의 수준에 따른 맞춤 교육까지 가능해 새로운 학습 경험을 제공

시장동향

(단위: 십억 달러)



- 시장조사 기관 스타티스타(Statista)의 조사에 따르면, 글로벌 에듀테크 시장은 2023년 1,666억 달러(약 210조 5,824억 원)를 형성하고 2027년까지 연평균성장률 9.84%로 성장하여 2,393억 달러(약 302조 4,752억 원) 규모가 될 것으로 예상됨
- 코로나19로 교육 분야에서의 디지털 지출은 빠르게 증가하였고, 이후 온라인 교육에 대한 수요가 급증함에 따라 디지털 지출은 더욱 증가할 전망이다
- 디지털 교육 시장은 또한 개인화된 학습 경험 제공, 사용자 친화적 교육 플랫폼, 기초 학습에서부터 전문 지식까지 광범위한 학습 과정 제공이 시장 성장의 원동력으로 작용하여 지속 성장할 것으로 기대됨.

산업 동향

- 코로나19로 전 세계 이러닝 도입이 가속화되는 추세임. 베트남은 iSMART Online School을 출범했으며, 미국 교육청도 범국가적인 원격 교육 활동을 발표함. 이러닝 플랫폼인 Byju's의 사용자가 150% 증가하였으며, 블랙보드도 K-12 시장 타겟 제품군인 UNITE를 출시하는 등 시장을 확대함. 한편, 전 세계 최대 이러닝 시장이었던 중국에서는 정부가 2021년부터 사교육 규제 지침을 발표함. 이에 따라 중국의 이러닝 산업이 위축됨
- 테크나비오(TechNavio)에 따르면, 게임 기반 초등 학습 시장은 2025년까지 90억 달러 규모로 성장할 전망이다. 아울러 몰입형 학습 솔루션은 일반 교육 과정 뿐 아니라 직업 훈련에 채택이 증가하고 있음.

글로벌 주요사업자 현황

선도기업
Byju's
BetterUp
Guild Education

기업명	Byju's	BetterUp	Guild Education
매출액	220억 달러	47억 달러	44억 달러
직원수	35,948 명	2591 명	1488 명
사업분야	이러닝 서비스 제공 업체	기업 교육	고등교육/직업교육

유망기업
Nearpod
Alchemy VR
Neo Bear

기업명	Nearpod	Alchemy VR	Neo Bear
가치평가액	-	-	-
사업분야	교육 콘텐츠 제작 지원	VR 환경에서 과학 및 기술 교육 지원	언어 교육 서비스, 게이미피케이션

기술 선진국가/신흥국가

	국가	설명
선진국가	중국	2022년 에듀테크 누적 투자 유치 규모 296억 달러를 기록하며 세계 1위, 그러나 사교육 규제로 위축
	미국	2022년 투자 유치 규모 42억 달러로 2019년과 비교하여 2.5배 성장
신흥국가	인도	2021년 에듀테크 투자 유치 규모 38억 달러로 세계 2위, 2022년에는 전체 시장에서 차지하는 투자 비중 25%로 증가
	유럽	2022년 에듀테크 투자 유치 규모 21억 달러로 전체 시장에서 투자 비중의 22%를 차지

