

현안분석 2007-

콘텐츠산업법제지원사업(Ⅲ)

e-러닝 관련법제의 문제점과 개선방안

박진수 · 현대호



한국법제연구원
KOREA LEGISLATION RESEARCH INSTITUTE

e-러닝 관련법제의 문제점과 개선방안

Problems and Method for Improvement of
E-learning Legislation

연구자 : 박진수(한국교육학술정보원 선임연구원)
Park, Jin-Su
현대호(부연구위원)
Hyeon, Dae-Ho

2007. 9.

국문 요약

본 연구는 이러닝 관련 법제의 내용과 문제점을 검토하고 개선방안을 제시하기 위하여 수행되었다.

제2장에서는 우선 이러닝의 개념을 검토하고 이러닝산업발전법에 따라 이러닝을 “전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습”으로 개념 정의하고 연구를 진행하였다. 그리고 이러닝정책을 담당하고 있는 교육인적자원부와 산업자원부의 이러닝정책 추진현황을 살펴보고, 현행 국내 이러닝법을 크게 산업과 교육이라는 기준으로 대별하였다.

제3장에서는 산업적 측면의 이러닝법률 중 이러닝산업발전법을 중심으로 분석하였다. 동법은 이러닝의 활성화를 목표로 제정되었지만 온디콘법과의 중복규정으로 법 제정 단계에서도 많은 비판을 받았으며, 추진조직, 전문인력 양성, 표준화의 추진 등 여러 규정이 온디콘법과 유사하거나 중복되고 있다. 그래서 예산의 중복투자, 부처간 정책 혼선 등의 우려를 낳고 있어 정보화촉진기본법 체계 내에서 온디콘법 등 콘텐츠 관련법을 정비하여야 한다는 방안을 제시하였다.

제4장에서는 교육적 측면의 이러닝 법률 중 원격대학과 관련된 고등교육법과 평생교육법, 초·중등 원격교육과 관련하여 초·중등교육법, 이러닝 콘텐츠와 관련된 저작권법에 대하여 분석하였다. 평생교육법에 의한 원격대학이 원래 취지의 다양성과 유연성을 갖지 못하고 비정상적으로 운영되는 것으로 나타나 원격대학을 고등교육법에 편입시키려는 노력이 진행되고 있다. 원격대학을 고등교육법에 편입시키려는 상황에서는 방송·통신대학과 원격대학간 차이를 둘 이유는 없어 두 가지 형태의 대학을 포괄하여 현행 고등교육법 방송통신대학

부분을 넓은 의미의 원격대학 또는 사이버대학으로 규정하여 여기에 원격대학이나 방송통신대학 규정을 두는 방안을 제시하였다.

초·중등교육법상의 통신제 과정에 대한 법령미비 사항에 대하여 법령 제·개정이 이루어져야 하며, 그 방식은 현행 방송통신고등학교 설치기준령을 통신제 과정에 대한 규정으로 바꾸고, 그 안에 통신제 과정과 방송통신고등학교에 관한 규정이 포함되도록 하여야 한다는 방안을 제시하였다.

저작권법과 관련해서는 이러닝콘텐츠 저작권자의 권리보호를 위한 조항은 당연히 강화되어야 하지만 학교 수업목적을 위한 이용에서는 권리제한을 폭넓게 인정할 필요가 있을 것이다. 2006년 개정 저작권법에서는 학교 수업목적을 위해 전송권을 추가한 것은 사회적 요구를 반영하여 이용자의 편의를 도모하였으나 과도한 기술적 보호조치를 요구한 것은 재고해 보아야 할 사안이며, 이러닝콘텐츠 사용을 활성화하기 위해서는 해석의 영역으로 남아있는 교과용도서에 관한 규정도 명확히 규정될 필요가 있다는 점을 강조하였다.

이러닝기본법 제정 논의에 대해서는 이러닝기본법이라는 개별적 입법 추진은 이러닝이라는 분야가 정보화 등에 비하면 좁은 개념이고 시대적 상황에 따라 변화 가능한 개념이기 때문에 장기적인 관점에서 교육정보화법이라는 틀속에서 논의되어야 하며, 단기적으로는 교육관련 법률을 개정해 나가는 방식이 타당하다는 방안을 제시하였다.

* 키워드: 이러닝, 원격교육, 이러닝산업, 원격대학, 저작권

Abstract

This research had been carried out to investigate the contents and the problem of e-learning Acts and then to present the method of improving of e-learning Acts.

In chapter 2, researchers examined the concept of e-learning, the status of e-learning policy which is pushed by the Ministry of Education and Human Resources Development and Ministry of Commerce, Industry and Energy. Researchers divided the e-learning Acts into two types according to the standard of industry and education.

In chapter 3, researchers chiefly examined e-learning industry development Act which was overlapping with Online digital content industry development Act, thereby causing redundant government's budget investment and policy confusion. Researchers presented the method of improving content related Act in the system of information promotion fundamental Act.

In chapter 4, researchers examined cyber university, high school correspondence course and copyright. First of all researchers presented the method of including cyber university to higher education Act in the same level of Korea national open university to correct abnormal operation of cyber university.

Researchers also presented the method of providing high school correspondence course with cyber high school in the primary and secondary education Act to introduce high school correspondence course. Researchers demanded the revision of copyright Act which requires excessive technical protection measures to school on the educational purpose of data transmission.

E-learning fundamental Act should be discussed in the system of education information Act with the long term viewpoint, and better to revise the education related Act than to enact e-learning fundamental Act in the short term viewpoint.

※ Key words : e-learning, cyber education, e-learning industry, cyber university, copyright

목 차

국 문 요 약	3
Abstract	5
제 1 장 서 론	11
1. 연구의 목적 및 방법	11
2. 연구의 내용과 범위	12
제 2 장 이러닝의 개관	15
1. 이러닝의 개념	15
2. 이러닝 정책 추진현황	17
3. 이러닝 법제 접근방법	33
제 3 장 산업측면의 이러닝 관련법제	37
제 1 절 관련법제 현황	37
1. 이러닝(전자학습)산업발전법	37
2. 온라인디지털콘텐츠산업발전법	38
3. 소프트웨어산업진흥법	39
4. 정보화촉진기본법	39
제 2 절 이러닝산업발전법의 제정과정	39
1. 제정 목적	40
2. 제정 이유	42
제 3 절 이러닝산업발전법의 문제점	44
1. 중복성	44

2. 법률규정의 적합성과 적정성	47
제 4 절 이러닝산업발전법의 개선방안	48
1. 단기적 관점	48
2. 장기적 관점	49
제 4 장 교육측면의 이러닝 관련법제	51
제 1 절 관련법제 현황	51
1. 교육기본법	51
2. 초·중등교육법	51
3. 고등교육법	52
4. 평생교육법	52
5. 저작권법	53
6. 기 타	55
제 2 절 평생교육법상의 원격대학	57
1. 원격대학의 개관	57
2. 관련법제의 문제점	60
3. 관련법제의 정비방안	63
제 3 절 초·중등교육법상의 원격교육제도	68
1. 개 요	68
2. 관련법제의 문제점	71
3. 관련법제의 정비방안	72
제 4 절 저작권법상의 저작재산권 제한	74
1. 이러닝 관련 저작권 규정	74
2. 이러닝에서의 저작권 관련 쟁점 및 개선방안	78
제 5 절 이러닝기본법 제정 논의	83

1. 논의의 배경	83
2. 주요내용	84
3. 소 결	86
제 5 장 결 론	91
참 고 문 헌	95

【부 록】

< 부록 1 > 온디콘법과 이러닝산업발전법의 비교표	101
< 부록 2 > 2006년도 원격대학 일반현황	109
< 부록 3 > 고등교육법, 평생교육법, 사립학교법 일부개정법률안 ...	111

제 1 장 서 론

1. 연구의 목적 및 방법

가. 연구의 목적

지식기반사회에서는 정보기술의 급속한 발달과 함께 정치, 경제, 사회, 문화 등 사회구조 전반에 걸쳐 정보와 지식의 가치가 높아지고 지식습득, 창출 및 활용능력이 국가경쟁력을 좌우하는 가장 중요한 요소가 되고 있다.

이러한 환경변화에 대응하여 교육활동에 정보통신 기술을 활용한 이러닝¹⁾에 대한 관심과 참여가 비약적으로 늘어나고 있다. 이러닝은 시간과 장소에 구애받지 않고 학습자가 원하는 시간과 장소에서 다양한 콘텐츠를 선택하여 교육받을 수 있다는 장점을 지니고 있다. 그래서 이러닝은 전 세계적으로 지식기반사회에서 새로운 교육패러다임으로 부각되고 있으며, 각국에서는 이러닝을 단순히 전자매체를 학습에 활용하는 차원을 넘어서 국가경쟁력을 강화하는 수단으로 또는 국가 인적자원개발의 핵심 동력으로 발전시키고 있다.

이러한 사회적 환경의 변화에 따라 이러닝 관련 법제도 이러닝 발전을 위한 기반으로 정비되어야 할 것이다. 그러나 이러닝(전자학습) 산업발전법(이하에서는 ‘이러닝산업발전법’이라 한다)을 비롯하여 온라인디지털콘텐츠산업발전법(이하에서는 ‘온디콘법’이라 한다) 등은 이러닝에 대한 국가적 차원의 접근없이 정책 부서별로 이러닝 관련법을 산발적, 중복적으로 제정하여 실시하고 있다. 또한 이러닝에 대한 교육관련 법제에서는 통일된 법이 없이 초·중등교육법, 고등교육법, 평

1) 이러닝의 표기에 대해서 “e-러닝”이 있지만 본 연구에서는 이러닝(전자학습)산업 발전법 제2조에 따라 “이러닝”이라 표기하기로 한다.

생교육법 등에 개별적으로 규정되어 전체적 시각을 유지하지 못하고 법 개정이 이루어지고 있다.

따라서 본 연구에서는 이러닝법제를 전체적으로 조망할 수 있는 큰 틀속에서 관련법제의 문제점을 분석하여 올바른 개선방안을 제시하고자 한다.

나. 연구의 방법

본 연구는 3개월간의 짧은 기간내에 수행되었기 때문에 주로 국내의 선행연구와 문헌을 고찰하였다. 특히 이러닝산업발전법과 관련해서는 법 제정 과정상의 문헌 즉, 국회의 법안심사 및 검토보고서, 공청회 자료, 속기록 등을 참고하였다.

또한 교육인적자원부, 산업자원부 등 이러닝정책 담당자와의 면담을 통하여 이러닝 정책 추진현황을 분석하였다.

참고로 본 연구를 위해 이러닝에 관한 선행연구를 살펴보았으나, 대부분의 연구가 국·내외 이러닝 추진현황, 이러닝 실태조사 분석 등에 관한 내용이고 이러닝 법제를 다룬 연구는 거의 없었다. 그리고 이러닝 법제연구가 있다하더라도 특정 사안에 국한된 연구²⁾여서 이러닝 법제에 대한 전반적인 사항을 다루지는 않았으며, 다만 이러닝의 상위개념이라고 할 수 있는 교육정보화에 대하여 포괄적인 시각에서의 법제 연구는 있었다.³⁾

2. 연구의 내용과 범위

본 연구에서는 이러닝 정책을 추진하는 과정에서 발생하는 법제의 문제점을 살펴보고 이에 대한 법제정비와 개선방안을 도출해 내는데

2) 이상영 외, 국가인적자원개발을 위한 e-러닝법 제정방향 연구, 한국교육학술정보원, 2004. 이 연구는 국가인적자원개발 측면에서 이러닝 법제를 분석하였다.

3) 손병길 외, 교육정보화 법제정비 방안 연구, 한국교육학술정보원, 2003.

그 목적이 있다. 이를 위한 각 장에서 다루고 있는 내용과 연구범위를 살펴보면 다음과 같다.

제2장에서는 이러닝, 사이버가정학습, 정보통신기술을 활용한 교육 등 다양하게 사용하고 있는 이러닝 관련 용어의 개념을 정리하고, 주무부처(교육인적자원부, 산업자원부 등)의 정책방향을 통해 이러닝 현황을 살펴보고, 본 연구에서 이러닝 법제를 어떻게 분석할 것인지에 대한 접근방법을 살펴보았다. 현행 이러닝 법제를 크게 산업측면과 교육측면으로 분류하여 분석하고자 하는 내용을 담았다.

제3장에서는 산업측면에서의 이러닝 관련법제를 분석하였다. 먼저 산업측면에서 이러닝을 규정한 법제현황을 살펴보고 관련 법제의 문제점을 도출하고 개선방안을 제시하였다. 산업측면에서 이러닝을 규정한 법률은 이러닝산업발전법, 온디콘법, 소프트웨어산업진흥법 등이 있지만 분석대상 법률을 이러닝산업발전법에 한정하였다. 타 법률은 이러닝산업발전법과 비교하는 수준에서 언급하였다.

제4장에서는 교육측면에서의 이러닝 관련법제를 분석하였다. 제3장과 마찬가지로 먼저 교육측면에서 이러닝을 규정한 법제현황을 살펴보고 관련 법제의 문제점을 도출하고 개선방안을 제시하였다. 교육측면에서 이러닝을 규정한 법률은 교육기본법을 비롯하여 초·중등교육법, 고등교육법, 평생교육법 등이 있지만 본 연구에서는 모든 내용을 다루기에는 범위가 넓어 현재 가장 쟁점이 되고 있는 분야인 원격대학에 관한 규정과 초·중등교육법상의 통신제 과정에 관한 규정을 주로 분석하였다. 초·중등교육법, 고등교육법과 평생교육법 등에 관한 규정들이다. 또한 이러닝콘텐츠 제작부터 서비스 이용까지 필수적으로 연관되어 있는 저작권 문제를 별도로 포함시켜 함께 논의하였다. 그리고 이러닝산업발전법과는 별개로 교육계에서 주장되고 있는 이러닝기본법 제정에 관한 사항을 검토하였다.

제1장 서론

다만, 본 연구에서 해외 이러닝법제에 대한 사례를 소개하지 못한 부분이 아쉬움으로 남는다. 해외의 이러닝 선진국 법제연구는 향후 이러닝법제 정비에 의미있는 일이 될 것이며 후속연구에서 계속되기를 기대한다.

제 2 장 이러닝의 개관

1. 이러닝의 개념

이러닝이 무엇인가에 대한 답변은 연구자에 따라 다양하게 나올 수 있다. 사이버 가정학습, 원격교육, 정보화교육, 사이버교육 등 이러닝 유사 개념도 현실에서 많이 사용되고 있다. 이러닝에 대한 개념정의는 현행 이러닝산업발전법 제2조에서 규정하고 있다. 즉, 이러닝을 ‘전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습’으로 정의하고 있다. 아래에서는 이러닝의 개념에 대한 몇 가지의 논의를 살펴보기로 한다.⁴⁾

가. 전자매체를 통한 학습

이 개념은 이러닝을 광의로 해석하여 전자매체를 활용한 모든 학습 활동을 이러닝이라고 보는 입장이다. 이러한 입장은 학습활동에서 전자매체의 활용여부에 따른 것으로 아날로그 방식이나 디지털 방식을 모두 포함한다. 예를 들면 TV, 라디오 등을 통한 학습, 교사가 교실에서 빔프로젝터를 통한 학습, 인터넷 강의 모두 이러닝이 된다. 이러닝 산업발전법의 정의 규정이 이 견해에 속한다고 할 수 있다.

나. 컴퓨터 및 네트워크 기술 기반의 학습

컴퓨터 및 네트워크 기술기반의 학습이란 전자매체를 활용한 모든 교수 학습을 이러닝으로 개념화하는 지나친 일반화를 극복하고 보다 구체적으로 컴퓨터와 네트워크가 제공할 수 있는 기능에 초점을 맞추어 이러닝을 개념화하는 시도라고 할 수 있다.

4) 이상영 외, 앞의 책, pp 4~11 참조

컴퓨터의 멀티미디어적 특징과 상호작용적 특징을 기본으로 하면서 그러한 컴퓨터들이 네트워크를 통해 연결된 인프라를 바탕으로 전개되는 학습활동에 초점이 맞추어지게 된다. 이 경우 컴퓨터는 학습자가 콘텐츠나 다른 학습자 또는 교수자 등과 접촉하게 되는 인터페이스를 제공하게 되며, 이는 곧 네트워크를 통한 양방향 내지 다중방향의 상호작용을 의미하게 된다.

다. 새로운 학습유형으로서의 이러닝

이 개념은 교육을 강조하기보다는 학습에 초점을 두어 자기주도적 학습활동을 강조하려는 입장이다. 이때 자기주도적 학습이 반드시 디지털 콘텐츠를 네트워크를 통해서만 학습하는 것을 의미하는 것은 아니지만 기본 면대면 수업과 관련된 자기주도적 학습의 모습과는 다른 어떤 것이 순수한 사이버 세계에서는 발생할 수 있다는 점을 전제로 한다.

이러닝이라는 단어에서 러닝에 초점을 맞추어보면 학습자는 정보통신기술의 인프라가 제공하는 학습지원 환경하에서 자신의 학습을 주도해 갈 수 있게 되는데, 학습내용, 학습방법 등 모든 측면에서 자기 스스로 선택하고 책임지게 되기에 기존의 면대면 학습상황에서는 경험하지 못했던 사이버 세계 상에서만 학습을 경험하게 된다.

라. 소 결

이러닝에 대한 몇가지 정의를 살펴보았다. 상기 세가지 관점은 이러닝 정책 추진과정에서는 강조되는 부분이 달라 정책방향을 좌우할 만큼 큰 의미를 가지지만 이러닝 법제를 연구함에 있어서는 어느 견해를 취하든 정보통신기술을 활용한다는 점에서 차이가 없어 본 연구에서는 이러닝을 이러닝산업발전법에서 정의한 ‘전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습’으로 이해하고 논의를 진행하기로 한다.

2. 이러닝 정책 추진현황

가. 이러닝 정책 추진체계

이러닝 정책은 이러닝산업발전법에 의하여 산업자원부, 교육인적자원부, 정보통신부 등 8개 부처를 중심으로 범부처간 이러닝 정책 협력을 위한 추진체계를 수립하여 추진되고 있다. 국무조정실장(위원장)과 8개부처 차관, 위원장이 위촉하는 자로 구성된 이러닝산업발전위원회는 이러닝산업발전 기본계획 및 시행계획의 수립·추진에 관한 사항을 심의·의결하고 있다.⁵⁾

이러닝 산업발전 기본계획에는 이러닝산업 발전 시책의 기본방향, 기반조성, 제도개선, 기업과 지역의 이러닝 도입 촉진 등에 관한 사항을 포함시키고 있다(동법 제6조).

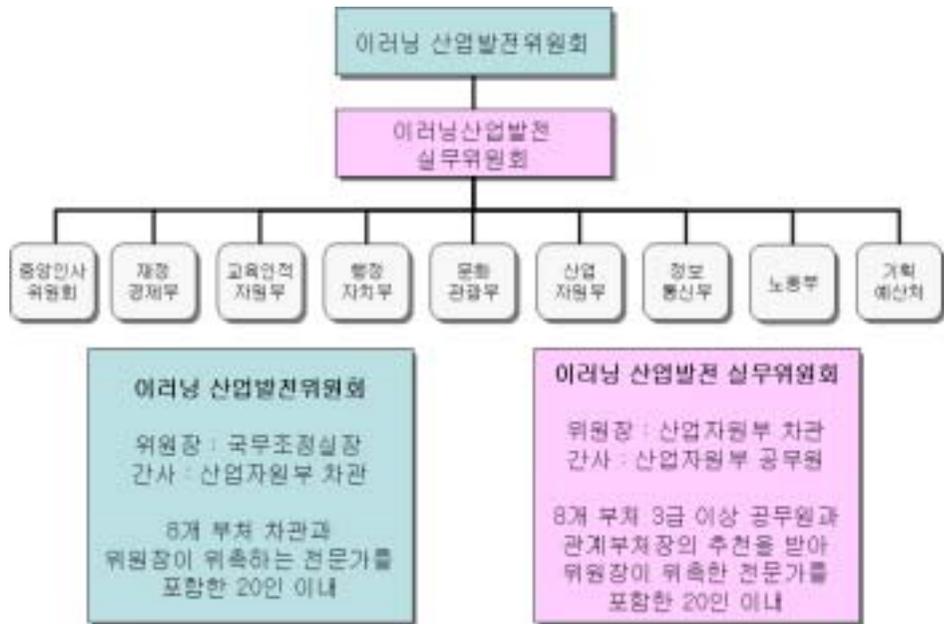
이러닝산업발전위원회 및 이러닝산업발전실무위원회에 전문가를 참여시킴으로써 전문가의 자문과 실무 부처 책임자의 공동조정에 의해 객관적이고 합리적인 조정을 유도하고 있으며, 이러닝산업발전실무위원회에 필요시 표준, 품질인증, 기술개발, 인력양성, 진흥촉진, 정책기획 등의 분과를 구성하여 부처간 추진사업의 중복 예방 및 부처별 특성에 맞는 정책을 입안하고 있다.

정부 또는 이러닝산업 법적 지원기관에 의해 구성된 민간운영위원회를 적절히 활용하여 현장중심의 의견 수렴 및 조정을 위한 노력을 하고 있다.

이러닝 정책 추진체계를 그림으로 표시하면 다음과 같다.

5) 동 위원회는 개최일이 따로 지정되어 있지 않고, 위원장이 필요하다고 인정하거나 재적위원 3분의 1 이상의 요청이 있는 경우에 위원장이 소집하도록 되어있다(이러닝산업발전법시행령 제6조) 2007년 9월 현재 서면결의 2번 포함 모두 3번 개최되었다.

<그림 1> 이러닝 정책 추진체계



※ 출처 : “이러닝산업의 발전 및 활성화를 위한 기본계획(2006~2010)” (2005.12)

나. 국내 이러닝 산업의 현황

이러닝산업발전법 제27조에 따라 산업자원부는 이러닝 산업 관련 정책의 효과적인 수립·시행을 위하여 이러닝 산업 관련 통계 등 실태조사를 하고 있다. 이러닝산업실태조사는 2004년부터 해마다 실시되고 있으며, 가장 최근 조사는 2006년 11월 13일~12월 15일에 실시되었다. 주요 조사결과를 공급측면과 수요측면에서 살펴보면 다음과 같다.⁶⁾

6) 한국전자거래진흥원, 2006 이러닝산업실태조사(2007.3) 참조

1) 이러닝 사업자 수

2006년 현재 이러닝 사업자 수는 총 621개이며, 이러닝 사업자를 대표 사업 분야별로 보면 362개는 서비스 사업자이며, 콘텐츠 사업자 167개, 솔루션 사업자 92개로 조사되었으며 2005년의 381개보다 240개가 증가(63.0%)되었다.

<표 1-1> 2006년 대표사업 분야별 이러닝 사업자 수

(단위 :개, %)

대표사업분야		이러닝사업자 수			전년대비 증감률
		2004년	2005년	2006년	
전체		258	381	621	63.0
솔루션		68	74	92	24.3
콘텐츠		101	126	167	32.5
서비스	소계	89	181	362	100.0
	일반기업	36	36	133	269.4
	사설학원	19	104	189	8.2
	정규교육	34	41	40	-2.4

2) 이러닝 공급 규모

2006년 이러닝 매출액 1조 6천억원으로 2005년 대비 10.0% 증가하였으며, 솔루션 분야의 매출액이 2.3% 감소한 반면, 콘텐츠 분야는 15.8%, 서비스 분야는 11.2% 증가된 것으로 나타났다.

이러닝 기업 당 평균 매출액 26억원으로 서비스 분야는 27억원, 솔루션 분야는 26억원, 콘텐츠 분야는 23억원으로 나타났으며, 100억원

이상 사업자가 총 이러닝 매출액의 56.7%를 점하고 있어 가장 많은 사업체가 분포되어 있는 1억원 미만 사업자들의 경우 총 매출액이 전체 매출액의 0.5%에 불과하여 상위 사업자에 매출액이 집중되어 있는 형태를 보이는 것으로 나타났다.

3) 이러닝 수요 부문 주요 조사 결과

국내 이러닝 수요 시장은 총 1조 6,133억원으로 추정되며, 2006년 이러닝 수요 시장 규모는 2005년 1조 4,525억 원에 비해 11.1% 증가되었다. 2005년에는 개인이 가장 큰 수요층이었으나 2006년 조사 결과, 기업의 수요 시장이 개인의 수요 시장을 앞지른 것으로 조사되었으며, 수요 계층별로는 정부·공공기관이 45.7%로 가장 큰 증가율을 나타냈으며, 그 다음으로 정규교육기관이 42.3% 증가되었다.

기업의 이러닝 지출액은 2005년 6,681억원에서 2006년 7,523억원으로 12.6% 증가되어 전체 시장 규모에서 가장 큰 비중을 차지하고 있다.

4) 정규교육기관 이러닝 이용현황

이러닝을 이용하고 있는 정규교육기관은 29.1%이며, 4년제 대학이 66.0%로 이용 비율이 가장 높았고, 초등학교의 이용 비율이 16.7%로 가장 낮게 조사되었다.

2005년 대비 모든 각급 학교에서 증가추세를 보였다. 이러닝을 이용하고 있는 정규교육기관의 비율은 2005년에 비해 2.6%p 증가하였는데, 고등학교에서 6.7%p 증가하여 가장 높은 증가율을 보였으며, 대학의 경우 60.6%가 이러닝을 이용하고 있어 가장 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

<표 1-2> 정규교육기관의 이러닝 이용 현황 추이

(단위:%, %p)

구 분	2004년	2005년	2006년	증감률
전 체	28.7	26.5	29.1	2.6
초등학교	2.1	14.5	16.7	2.2
중학교	11.4	33.3	35.0	1.7
고등학교	39.1	48.5	55.2	6.7
대학교	49.1	58.6	60.6	2.0

다. 산업자원부의 이러닝 정책 추진현황⁷⁾

산업자원부는 이러닝 산업정책을 총괄하고 이러닝산업발전법 소관 기관으로서 이러닝 산업발전 기본계획 및 시행계획 수립에 중추적인 역할을 하고 있다.

산업자원부는 이러닝산업을 보다 체계적으로 육성하기 위하여 부처간 역할 분담 및 긴밀한 협력체제 구축을 통해 정부차원의 효율적인 정책 추진 체계를 마련하고 이러닝산업 활성화를 정책적·제도적으로 뒷받침하기 위해 2004년 1월 ‘이러닝산업발전법’을 제정하고 국가적인 차원에서 발전계획 수립, 추진체계 마련, 표준화 추진, 전문인력 양성 등 이러닝산업 활성화를 법적으로 뒷받침 할 수 있는 기틀을 마련하였다.

동법에 의해 현재 산업자원부, 교육인적자원부 등 9개 부처가 참여하는 이러닝산업발전위원회 및 실무위원회가 구성되어 이러닝산업 발전을 위한 정부 정책의 기본방향, 기반조성, 제도 개선 등에 관한 사항을 정하고 각 부처의 정책을 조정하는 역할을 담당하고 있으며 이러닝산업의 발전 및 활성화를 위한 중장기 비전과 전략을 담은 ‘이러

7) 산업자원부·한국전자거래진흥원·한국U러닝연합회, 이러닝백서(2006) pp22~25 참조

닝산업의 발전 및 활성화를 위한 기본계획'을 수립하였다('06. 1). '동 기본계획'에 나타난 정부의 이러닝산업 육성 정책을 간단히 살펴보면 다음과 같다.

산업자원부는 이러닝산업의 미래 비전으로 '글로벌 지식강국 실현: 『Worldwide e-Learning Market Leader』'를 제시하고 이를 달성하기 위해 '이러닝 경쟁력 강화' 및 '이러닝 확산 및 수요창출'을 2대 전략으로 삼고 이를 추진하기 위한 6대 정책방향을 ①이러닝 표준화 및 인증체제 구축, ②이러닝 기술개발 역량 강화, ③이러닝 전문인력 양성, ④이러닝 창업 경영 지원 및 유통구조 개선, ⑤이러닝 활성화 지원, ⑥이러닝을 통한 지식기반 확산으로 정하고 이를 단계적으로 추진하고자 하고 있다.

이를 위해 '06년도에 총 1,263억원을 투입하여 6대 정책과제별로 37개 세부실천과제를 시행하도록 계획되었다.

<표 1-3> 2006년도 이러닝산업 정책과제 및 지원예산 현황

(단위 : 백만원)

2대 전략	6대 정책과제 (세부실천과제)	금 액
이러닝 경쟁력제고	1. 이러닝 표준화·인증체제구축 (6개)	1,717
	2. 이러닝 기술개발역량강화 (6개)	17,857
	3. 이러닝 전문인력양성 (3개)	2,519
	4. 이러닝 창업경영지원, 유통구조개선 (4개)	2,160
이러닝 확산·수요창출	5. 이러닝 활성화 지원 (14개)	100,389
	6. 이러닝을 통한 지식기반확산 (4개)	1,700
합 계		126,342

1) 국비 776, 민간 224.5, 지방비 262.5억원

※ 출처 : "2006년도 이러닝산업발전시행계획"(2006. 3)

1) 이러닝 표준화 및 인증체제 구축

산업자원부는 이러닝 표준화를 통해 이러닝 콘텐츠 및 기술의 재사용성, 호환성, 상호운용성을 높임으로써 콘텐츠 제작에 드는 비용을 절감하고 거래를 촉진하여 산업 생산성을 확보하고 통합된 품질인증을 통해 시장에서의 제품에 대한 신뢰성을 제고함으로써 양질의 이러닝 콘텐츠 유통과 이러닝 시장 활성화 및 품질 경쟁력을 강화시킬 계획이다.

이를 위해 각 부처별로 소관 분야에 맞는 표준을 개발하되, 공식 표준 인증(KS, ISO 상정)은 산업자원부가 일괄 추진하게 된다(이러닝산업발전법 제11조). 외국 표준 선도기관과 공동 연구 및 협력을 강화하기 위해 2005년 미 국방부산하 ADL Initiative의 Co-Laboratory를 한국 전자거래진흥원에 설치하였으며, 2006년 하반기부터는 SCORM 인증을 국내에서도 실시·확산하고 있다. 또한 국가 차원의 통합적 이러닝 콘텐츠 품질관리를 위하여 부처 공동으로 『이러닝 품질인증위원회』를 이러닝산업 발전실무위원회의 분과위원회로 설치하여 운영하고 있다.

2) 이러닝 기술개발 역량 강화

게임, 에듀테인먼트, 시뮬레이션, 3D 기반기술 등 차세대 이러닝을 위한 요소기술 및 응용기술 개발과 이러닝의 상호운용성 확보에 필요한 공통기반기술(객체기반 콘텐츠 저작시스템 등) 개발을 적극 지원할 예정이다. 이를 위해 현재 차세대 성장동력 사업의 전략과제로 5대 이러닝 기술개발과제를 선정하여 지원하고 있으며 이 외에도 필요한 기반기술개발을 적극 지원할 계획이다.

또한 산업자원부는 첨단 선도기술의 상용화 이전에 사전 실험 및 적용여부 검사를 위한 테스트 베드 구축을 통해 다양한 이러닝 솔루션 등에 대한 벤치마킹 테스트 등을 수행함으로써 이러닝 관련 기업의 기술력 및 산업기술의 발전을 유도하기 위해 개별기업 차원에서 갖추기 어려운 기술개발에 필요한 장비·시스템을 갖춘 ‘이러닝산업

지원센터'를 2008년까지 청주에 구축하여 이러닝산업 기술개발을 위한 인프라를 확충할 예정이다.

3) 이러닝 전문인력 양성

산업수요에 맞는 이러닝 전문인력 양성을 통해 이러닝산업의 인력난을 해소하고 기업의 경쟁력을 제고할 계획이다. 이를 위해 이러닝 전문인력의 체계적인 양성을 위한 연구 조사 및 교육훈련 모델, 경력관리 프로그램을 개발하고, 이러닝 인력 양성을 위한 강사, 컨설턴트 등 이러닝 전문가 양성을 우선 추진하고자 한다. 또한 지역 거점 대학을 지정하여 이러닝센터를 설치하고 이러닝 산학연 클러스터로서의 역할을 수행하게 함으로써 전문 인력의 지속적인 공급을 유도할 계획이다.

4) 이러닝 창업 경영 지원 및 유통구조 개편

이러닝 기업의 창업, 마케팅 및 비즈니스 모델의 개발을 지원함으로써 이러닝 기업을 육성하고 이를 통해 글로벌 시장의 진출을 지원할 계획이다. 이를 위해 이러닝 기업의 창업 및 육성을 위한 '이러닝 비즈니스 클리닉 센터'를 설치하여, 이러닝 기업 창업예비자나 신규 창업기업에 대한 컨설팅을 제공하고 창업에 필요한 자금을 저리로 융자해 줄 방침이다.

이러닝 통합 정보체제 구축을 위하여, 이러닝 인증 및 우수상품 정보, 이러닝 마켓플레이스와 자유이용정보저장소, 이러닝 유관기관 등과 관련된 모든 정보를 공유할 수 있도록 종합 포털사이트를 구축하여 운영할 예정이다.

5) 이러닝 활성화 지원

이러닝 활성화 지원을 위하여, 매년 10월을 "이러닝의 달"로 제정하여 정부 각 부처와 민간의 이러닝 관련행사를 집중시켜 이러닝 홍보를 극대화하여 이러닝의 국민적 확산을 도모하고, 연구조사 및 제도

개선 사업을 진행할 계획이다. 또한 이러닝 수요 촉진을 위하여, 이러닝 산업발전법 시행령에서 정하는 이러닝 도입 비율 20%에 미달하는 공공기관에 대하여는 이러닝 도입 확대를 권고하고, 공공기관과 각급 단체에서 시행하는 의무교육에 필요한 이러닝 콘텐츠 개발 및 컨설팅을 지원할 예정이다.

국내 이러닝 업체의 해외 진출을 지원하기 위해, 이러닝 시장 분석을 통해 해외 교육기관과 국내기업간의 연계사업을 기획하고 해외 바이어 유치 및 국내 기업의 수출 상담 등 다양한 채널을 마련할 예정이다.

6) 이러닝을 통한 지식기반 확산

급변하는 디지털 환경 속에서 기업의 대응 능력을 강화하고 기업생산성 향상 및 경쟁력 강화를 유도하기 위해 이러닝의 도입을 촉진할 예정이다. 이를 위해 2005년부터 실시 중인 중소기업 업종에 대한 업종별 이러닝 콘텐츠 개발 및 보급 사업을 지속할 것이며 이러닝이 기업 환경 및 노동시장의 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 개인주도적 직업훈련으로서 기능할 수 있도록 2006년부터 2010년까지 훈련비 2,240억원, 콘텐츠 개발비 120억원을 지원할 예정이다. 또한 지역 계층간 지식격차 해소를 위해 지역 이러닝센터를 설치하고, 비정규직 등 취약계층 근로자에 대한 이러닝 수강지원금을 확대할 계획이다.

라. 교육인적자원부의 이러닝 정책 추진현황⁸⁾

교육인적자원부에서는 지식정보화사회의 가장 효율적 학습 수단이자 새로운 교육패러다임으로 급부상하고 있는 이러닝 정책을 통해 평생학습사회 구현과 국가인적자원개발이라는 목표를 달성하고자 2004년 11월 ‘이러닝 활성화를 통한 국가인적자원개발 추진전략’을 마련, 추진하고 있다. 동 방안은 ‘이러닝 활성화를 통한 우수인적자원개발’

8) 산업자원부·한국전자거래진흥원·한국U러닝연합회, 이러닝백서(2006) pp26~33 참조.

을 통한 ‘e-평생학습 국가건설(Beyond e-Learning Korea)’을 목표로 ‘이러닝 활성화를 통한 공교육 보완·혁신’, ‘이러닝 클러스터 조성을 통한 핵심 인력 양성’, ‘이러닝을 통한 직업능력 개발지원’, ‘e-공동체 구축을 통한 지역 통합’ 등 4대 주요 정책과제를 제시하고 각 과제별 목표 달성을 위한 세부과제를 설정하였다.

교육인적자원부는 초·중등 부문, 고등, 평생부문 등 공교육의 전 분야에 걸쳐 이러닝을 도입 추진하고 있다. 이하에서는 현재 교육부가 추진하고 있는 주요 정책 현황을 각 과제별로 소개하면 다음과 같다.

1) 초·중등 교육 분야 이러닝 추진 현황

가) EBS 수능강의

교육인적자원부는 현존하는 사교육 수요를 공교육 체제내로 흡수하여 단기간내에 국민들의 사교육비 경감이 가시화되도록 2004년 4월 1일부터 방송 및 인터넷을 통해 수능과외를 대체할 수 있는 우수한 교육콘텐츠를 학생들에게 무상으로 제공하는 ‘EBS 수능강의’ 서비스를 시행하였다.

2005년도에는 EBS 수능강의의 정책효과를 지속시키고 수요자 만족도를 높이기 위해 서비스 질의 지속적인 개선, 논술 및 내신대비 프로그램 강화 등 수능강의 콘텐츠 확대 및 다양화 등을 추진하였다.

이와 함께 소외계층이 EBS 수능강의의 혜택으로부터 소외되지 않도록 2004년도에 이어 2005년도에도 청각장애 학생 대상 VOD 자막방송서비스를 2,000편으로 확대(2004년도 531편), 시각장애 학생을 위해 음성안내페이지 서비스와 교재 점역사업을 통한 점자교재 발간, 교육격차 해소를 위해 저소득층 2만 7천여 명에 대한 교재 무상지원, 인터넷 활용이 어려운 저소득층 자녀 2만 명에게 위성방송 수신 설비 및 수신료, 케이블 TV 수신료 지원 등의 사업을 시행하였다.

이에 따라 2005년 10월 설문조사 결과 가구당 사교육비가 5.5만원 (15.8%) 감소하는 등 정책효과가 지속적으로 나타났으며, 특히 소득계층이 낮을수록(가구소득500만 원 이상 16.3%, 299만 원 이하 25.5%) 농어촌 지역으로 갈수록(읍면지역 36.9%, 대도시 16.3%) 사교육비 경감효과가 높게 나타나는 등 지역간 계층간 교육격차 해소에도 지속적으로 기여한 것으로 나타났다.

이러한 정책효과 외에도 EBS 수능강의는 ‘이러닝’에 대한 사회적 관심을 증대시키고 새로운 교수-학습방법으로서 이러닝을 대중화하여 사회 각 분야에서 이러닝이 활성화되는 계기가 되었다고 평가할 수 있다.

나) 사이버 가정학습 지원체제 구축

‘사이버가정학습지원체제’는 온라인상에서 학습자가 자신의 수준에 맞추어 자율적인 학습을 할 수 있도록 인터넷을 활용하여 자율학습콘텐츠를 제공하는 세계 최초의 초·중등분야의 국가적인 이러닝 서비스를 말한다. 동 서비스는 국민들의 사교육비 경감과 지역간 계층간 교육격차 해소를 위해 2004년3개 시도교육청의 시범서비스를 거쳐 2005년도부터 16개 시·도교육청에서 본격적으로 시행되었다.

사이버가정학습 지원체제의 주요 서비스 내용으로는 먼저 자율학습 콘텐츠 인터넷 무료 서비스를 들 수 있는데 EBS, 한국교육학술정보원(KERIS), 한국교육과정평가원(KICE), 시도교육청 등의 수준별 자율학습콘텐츠 및 민간의 우수한 자율학습콘텐츠를 시·도교육청별로 구축된 인터넷학습사이트를 통하여 무료로 제공하고 있다.

사이버가정학습 서비스의 대상은 서비스 수요 조사 및 자기주도적 학습능력 등을 고려하여 초등학교 4학년 이상에서 중학교 3학년 학생을 대상으로 서비스를 시작했고 고등학교의 경우는 1학년을 대상으로 시범 실시하였으며 2006학년도에는 고1 대상 서비스가 본격적으로 실시될 예정이다.

향후 사이버가정학습지원체제 활성화를 위해 지역적 특색을 충분히 반영할 수 있는 특화된 서비스를 지속적으로 개발하는 한편, 재미있고 유익한 콘텐츠를 개발하도록 민간 콘텐츠와 적절한 경쟁을 통해 서비스를 보완할 계획이다.

다) 중앙교수학습센터·에듀넷 운영

에듀넷은 국내 인터넷 보급 초기인 1996년도 교육정보종합서비스시스템으로 개통한 이래, 교육정책과 학교 현장을 연계하는 매개체로서 역할을 해 왔으며 2004년도 정부의 ‘이러닝 지원체제 종합 발전방안’ 수립 이후 중앙교수학습센터로 그 역할이 확대되었다. 교수학습센터는 교육 현장에서 교사 학생 학부모가 필요로 하는 정보를 언제, 어디서나, 쉽고 빠르게 활용할 수 있도록 지원하는 역할을 하는데 그 기능에 따라 중앙교수학습센터와 시·도 단위의 교수학습 지원센터로 나누어 운영되고 있다. 중앙교수학습센터는 유관기관(한국교육개발원, 한국교육과정평가원, 한국직업능력개발원, 국립특수교육원, 한국교육학술정보원 등)이 협의체를 구성하여 운영하고 있는데 각 기관은 교수학습 자료개발, 교수·학습 혁신 연구 및 지원 등을 추진하고 있으며, 그 성과를 중앙교수학습센터 에듀넷을 통해 보급하고 있다.

라) u러닝 연구 시범학교 운영

교육인적자원부는 유비쿼터스 시대의 도래에 따른 미래 교육환경에 대비하기 위하여 유비쿼터스 기술의 학교현장 적용을 통한 새로운 교수-학습 모델 개발을 목적으로 2005년부터 21개 학교를 대상으로 제1차년도 u러닝 시범학교를 운영하고 있다. 특히, 동 사업은 KT, 한국 MS, 인텔코리아 등의 인프라 지원 및 u러닝 연구학교 공동 운영 등 민간기업과의 협력을 통해 추진함으로써 교육분야의 새로운 민관 협력모델을 제시하고 있다.

구체적인 내용을 살펴보면 2005년 2월에 18개 학교를 선정하여 제1주제인 무선을 기반으로 하는 유비쿼터스 분야(9개교), 제 2주제인 유선을 기반으로 하는 사이버 가정학습 분야(9개교)를 운영하고 있고, 2005년 9월에 제3주제로 매킨토시 컴퓨터를 기반으로 하는 유비쿼터스 분야(3개교)를 추가 선정하여 운영하고 있다.

교육인적자원부는 이와 함께 2010년까지 중·장기적인 u러닝 로드맵을 민간기업과 공동으로 수립하여 지속적이고 체계적인 유비쿼터스 기반 교수-학습모델 개발을 지원할 예정이다. 또한 2006년도에는 제 2차 연도 u러닝 연구학교 운영을 통해 1차년도 연구성과를 바탕으로 u러닝 교수-학습모델을 더욱 구체화해 나갈 예정이다.

2) 고등교육 분야 이러닝 추진 현황

고등교육 분야에서는 대학 이러닝지원센터 구축에 중점을 두고 있다. 대학 이러닝지원센터는 대학부분 정보화 총괄 계획인 ‘e-캠퍼스 비전 2007’에 따라 정규 교육과정에 이러닝을 적용하여 수요자 중심의 교수·학습체제를 구축하고, 이러닝 활용을 통한 타 대학과의 학점 교류 활성화 및 지역사회, 지역산업체 등에 고품질의 온라인 교육서비스를 제공하기 위하여 2007년도까지 10개 권역에 센터 구축을 목표로 2003년도부터 시작되었다.

구체적으로 사업 추진경과를 살펴보면 먼저 2003년도에 제주권역(제주대)에 1개 센터 구축을 시작으로 2004년도에 부산 울산 경남권역(경상대), 2005년에 광주 전남권역(전남대), 대구·경북권역(영남대), 강원권역(강원대) 등 총 5개 권역에 이러닝 지원센터를 설립하였다. 또한 앞으로 2006년도에 2개 권역, 2007년도에는 3개 권역에 추가로 설립하여 2007년까지 전국 10개 권역에 □□대학 이러닝지원센터□□를 구축할 예정이다.

대학 이러닝지원센터는 이러닝 기반시설 및 기술을 확보하고 대학간 이러닝 공동학점제 운영 등 대학간 상호협력과 공동활용 체제를 구축

하여 대학교육의 질 제고에 기여할 것으로 전망된다. 또한 중 장기적으로는 단순히 대학교육 지원기능에서 벗어나 지역사회 및 지역산업과 연계하여 대학 이러닝지원센터를 중심으로 이러닝 산·학·연 클러스터 조성을 통해 지역전략산업에 필요한 인력양성을 지원하도록 그 역할을 확대해 나갈 계획이다.

3) 평생교육 분야 이러닝 추진 현황

사이버대학은 일반 성인이나 직장인들의 평생학습 수요에 부응하기 위해 인터넷상의 가상공간을 통해 교수자가 제공한 교육서비스를 학습자가 시간과 공간의 제약을 받지 않고 학습하여 일정한 학점을 이수하면 전문대학 또는 대학 졸업자와 동등한 학력 학위를 인정해주는 고등교육 기관으로서의 평생교육 시설이다.

2001년 9개교를 시작으로 현재 총 17개 대학이 운영되고 있으며 입학정원은 23,650명이다. 학과는 각 대학별로 실용성 위주로 4~18개 학과가 개설 운영되고 있으며 학기당 24학점 이하로 수강가능하며 등록금은 학점당으로 책정되고 있다.

한편, 2004학년도 신입생의 연령 학력직업을 보면, 연령의 경우 학령기를 지난 20대 후반 이상이 전체의 83.9%로, 경제적 또는 개인적인 사정으로 고등교육 기회를 상실한 성인들에게 고등교육 기회를 제공하는 평생교육 기관으로서의 역할을 충실히 수행하는 것으로 나타났다.

원격대학에 관한 문제점은 관련 부분에서 후술하기로 한다.

4) 이러닝 세계화

우리나라가 국제사회에서 이러닝 선도국가로 발돋움함에 따라 그 위상에 걸맞게 국제 사회에 기여할 수 있는 사업 필요성이 대두되었다. 개발도상국 교육정보화 지원사업은 2002년도에 대전광역시교육청의 몽골공화국에 대한 저성능 PC 및 교원연수 지원을 처음으로 시작되었으며, 2004년도까지 총 8개국에 저성능 PC 805대 및 교원 191명

의 초청연수를 지원하였다. 2005년도에는 급증하는 개발도상국의 지원 요청에 따라 개발도상국 교육정보화지원 사업을 범정부 차원에서 채널을 일원화하고 체계적으로 확대 추진하였다.

첫째, 2004년도까지 일부 시 도교육청을 중심으로 추진되었던 것을 범 정부채널로 일원화하고 16개 시 도교육청이 참여하는 사업으로 확대하였다. 둘째, 지원 국가선정은 국가간 교류협력을 지속적으로 유지하기 위해 우리 정부에서 지원을 약속한 국가와 각 시 도교육청에서 지원한 사례가 있는 국가를 우선 선정하였으며, 시 도교육청별로 1개 국가를 지원할 수 있도록 하였다. 셋째, 저성능 PC(Pentium-III급 이하)의 확보는 전국 학교의 교체대상 및 기업체 기증 저성능 PC에 대한 효과적인 재활용 방안과 연계 추진하였다. 넷째, 한국어 교육용 콘텐츠 및 한국 홍보 동영상, 기업체 무상지원 소프트웨어 등을 함께 보급함으로써 우리나라에 대한 홍보 및 호의적인 이미지를 제고할 수 있도록 하였다. 마지막으로 한국교육학술정보원 등 유관기관과 공동으로 추진하되 UNESCO, APEC 등과 국제교육협력 사업의 일환으로 추진하였다.

5) 향후 추진 과제

EBS 수능강의, 사이버가정학습체제의 도입으로 이러닝은 우리 교육 현장에서 급속도로 활성화되고 있다. 국가 차원에서 효과적인 이러닝을 추진을 통한 국가경쟁력 강화를 위해 필요한 과제를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 이러닝에서 질 관리(QA: Quality Assurance) 체제 구축이다. 이러닝의 성공을 위해서는 콘텐츠, 서비스 등의 질 관리는 가장 중요한 요소이다. 그러나 사이버가정학습, 방송통신고등학교, 원격연수원, 원격대학 등의 콘텐츠를 대상으로 한 질 관리 체제는 전무한 실정이다. 따라서 향후 콘텐츠, 서비스, 이러닝 관리시스템 등에 대한 국가 차원의 질 관리로 질 높은 이러닝이 이뤄질 수 있도록 지원해야 한다.

둘째, 이러닝에 대한 체계적인 R&D 추진이다. 이러닝은 교육체제를 혁신하고, 지식정보사회의 인재를 육성할 수 있는 지식기반사회의 새로운 교육패러다임으로 빠르게 변화하는 관련 기술을 수용하고 정책에 효과적으로 반영하여 교육현장에서 활용할 수 있도록 이러닝 R&D의 적극 추진은 필수적이다. 따라서 미래 교육 모습을 연구하는 미국 MIT의 미디어랩, 교육혁신을 위한 영국 스탠포드의 SCIL 등과 같이 국가 차원의 이러닝 R&D 사업 추진이 필요하다.

마. 정보통신부의 이러닝 정책 추진현황⁹⁾

정보통신부는 이러닝을 포함한 디지털콘텐츠의 제작, 유통, 서비스를 위한 기술개발, 표준화, 인력양성, 유통활성화 등을 추진하고 있으며, 국가 10대 차세대 성장동력인 디지털콘텐츠의 주관부처로서, 온디콘법에 따라 종합적인 산업발전 시책을 추진하고 있다.

즉, 온디콘법 제3조에 의거 국가 디지털콘텐츠산업 정책을 체계적으로 추진하기 위하여 매 3년마다 온라인디지털콘텐츠산업발전 기본계획을 수립·시행하고 있다. 동 기본계획은 온라인디지털콘텐츠 산업발전 정책목표와 방향을 제시하고, 이를 효과적으로 달성하기 위한 부문별 과제와 추진계획을 수립하는 것을 내용으로 하고 있다. 동 계획은 국무조정실장이 위원장인 온라인디지털콘텐츠산업 발전위원회의 심의를 거쳐 확정된다.

동 계획에 의거 정보통신부는 DMB, WiBro, IPTV 등 IT839 기반의 이러닝 콘텐츠 개발을 지원하고, 해외진출 거점과 연계하여 해외시장 진출을 지원하며, 차세대 이러닝 선도 기술개발 추진 및 중장기 개발계획을 마련하고 있다.

즉, 다양한 플랫폼에서 이러닝 서비스를 가능하게 하는 『멀티플랫폼 환경에서의 협력 e-Learning 핵심 API기술』개발하고 시퀀싱(Sequencing),

9) 산업자원부의 2006년도 이러닝산업발전시행계획(2006.3) 및 정보통신부의 제2차 온라인디지털콘텐츠산업발전기본계획(2006.9) 참조.

LMS, 모바일 LIP(Learner Information Profile)에 관한 국내·외 이러닝 표준화를 추진하고 있다. 이러닝 산업 및 관련 산업의 동반성장 유도를 위한 중장기 기술개발 계획을 마련하고 있다.

이러닝을 비롯한 디지털콘텐츠의 R&D, 제작, 테스트 등 원스톱 서비스 지원방안 마련하기 위하여 정보통신부는 '07년까지 R&D센터, 스튜디오, 테마파크 등을 결집한 첨단 IT복합체 “누리꿈 스퀘어”를 조성하고 있다.

바. 추진 현황을 통해서 본 이러닝 정책의 문제점

1) 이러닝 정부정책의 장기적인 방향성 제시 부재

이러닝은 특정부처의 현안사항이 아니라 국가적 중요 관심사라는 인식에서부터 출발하여 지식사회 선도국가로 도약하기 위한 중장기 정책 방향 제시가 필요하다. 그러나 현재 각 부처별로 이러닝 관련 사업을 산발적, 단편적으로 추진하고 있는 상황은 국가적인 차원에서 비효율성을 초래할 수 있다.

2) 이러닝 정부정책 시행에 있어 부처간 협력 필요

산업자원부, 교육인적자원부, 정보통신부 등 부처별 이러닝 산업 관련 정책의 일관성이 부족하고, 이러닝 활성화를 위한 국가의 노력은 특정 정부부처 기관에 의해 주도되는 것이 아니라 모든 부처의 유기적 협력이 필요한 사안이다.

3. 이러닝 법제 접근방법

이러닝 관련법제를 분석하려면 이러닝의 개념을 명확히 하고, 그에 따른 이러닝 규정을 찾아야 할 것이다. 이러닝, 원격교육, 정보통신매체 이용 교육이란 용어를 사용한 법률이 있는 반면 정보화, 소프트웨

어 등 이러닝에 대한 간접적 용어를 사용한 법률들도 있다. 이 모든 법률을 어떤 기준에서 분석할 것인지에 대한 방법을 찾는 것은 쉬운 일이 아니다. 아래에서는 선행연구에서 제시된 내용을 토대로 본 연구에서 사용할 접근방법에 대하여 살펴보기로 한다.

가. 이러닝법을 바라보는 두가지 시각

이러닝 법제의 분류를 헌법상의 경제질서에 관한 조항과 교육권에 관한 조항을 기준으로 한 선행연구¹⁰⁾가 있다. 헌법 127조 제1항의 “국가는 과학기술의 혁신과 정보 및 인력의 개발을 통하여 국민경제의 발전에 노력하여야 한다.”와 헌법 제31조 제1항 “모든 국민은 능력에 따라 균등하게 교육을 받을 권리를 가진다.” 라는 조문이다. 그에 따라 이러닝법을 다음 표와 같이 분류할 수 있다고 한다.

<표 1-4> 테크놀로지와 교육(학습)의 관계

과학기술의 혁신과 정보 및 인력의 개발(헌법 제127조)		교육을 받을 권리(헌법 제31조)		
<ul style="list-style-type: none"> -온라인 디지털콘텐츠산업발전법 -소프트웨어산업진흥법 	<ul style="list-style-type: none"> -이러닝(전자학습)산업발전법 -근로자직업훈련촉진법 -전자상거래등에서의소비자보호에관한법률 -전자정부법 -정보격차해소에관한법률 	<ul style="list-style-type: none"> -정보화촉진기본법 	<ul style="list-style-type: none"> -방송통신대학교·방송통신고등학교관련법령 -학점인증등에관한법률 -한국교육학술정보원법 -인적자원개발기본법 -평생교육법 	<ul style="list-style-type: none"> -교육기본법 -초·중등교육법 -고등교육법

10) 이상영 외, 앞의 책, pp82~88 참조.

동 연구에서는 현실의 이러닝 관련법제는 헌법 제31조의 교육권(또는 학습권)의 구현이라는 원칙에 입각하기보다는 정보통신산업의 발달과 함께 경제적 이윤을 목적으로 하는 새로운 산업분야의 등장과 발전과정에서 형성되었다고 한다. 즉, 현재까지 이러닝 관련 법제는 헌법 제127조에 입각한 가치의 현실화의 결과라 할 수 있으며, 위의 표에서 예를 들어 열거한 이러닝과 관련된 기존의 법제들 중에서 정보화촉진기본법을 중심으로 그 왼쪽의 법률들에 있어서 무게중심은 테크놀로지와 효율성에 있고 단지 교육(또는 학습)은 하나의 대상일 뿐이고, 그 오른쪽의 법률들에 있어서 중심은 교육(또는 학습)에 있고 테크놀로지는 도구적 성격에 머무르고 있다는 것이다.

현행 이러닝 법제를 어떤 형식 또는 방법으로 분류를 해야 된다면 단순 나열보다는, 위험성은 있지만 어느 한 기준을 제시하여 분류할 수 밖에 없다. 위 연구는 교육과 정보통신기술이라는 기준으로 이러닝법을 분류하고 있다. 헌법 제127조와 제31조에서 그 근거를 구하고 있다.

나. 본 연구에서의 접근방법

본 연구에서는 이러닝에 관하여 선행연구에서 제시되었던 교육과 정보통신기술(테크놀로지)을 기준으로 하고, 현재 쟁점이 되고 있는 사안을 중심으로 분석하고자 한다.

첫째, 산업영역에서 이러닝산업발전법과 온디콘법이 그 대상이다. 이러닝산업발전법은 법 제정당시부터 온디콘법과의 중복성으로 많은 논란이 되었었다. 후술하겠지만 법 조문 형식 자체가 유사하고 관련기구와 조직이 이중으로 운영됨으로써 정책추진의 혼란이 발생할 여지가 남아있다.

둘째는 교육영역에서 고등교육법과 평생교육법상의 원격대학 규정, 초·중등교육법상의 통신제 과정 규정 등에 관한 논쟁이다. 특히 원격

대학에 관련된 규정이 평생교육법상의 원격대학형태의 평생교육시설로 규정됨으로써 원격대학 관리·운영상의 부실함, 학생과 교수들의 만족도 저하, 고등교육법과의 중복성 등에 대한 쟁점을 다루고자 한다.

셋째는 학교수업에서 이러닝콘텐츠 등을 다루면 필수적으로 발생할 수 있는 저작권 문제를 다루고자 한다. 개정 저작권법은 학교 수업목적에 사용하기 위한 이러닝 콘텐츠 등에 대하여 일정한 조건이 충족될 때 저작권자의 동의없이 저작물 복제, 전송 등을 허용하고 있다. 그러나 현실적 측면에서 교육기관에서 복제방지장치 등의 조치를 취하는 것이 쉽지 않아 그와 관련된 문제를 살펴보기로 한다.

마지막으로 이러닝산업발전법의 대안으로 제기되고 있는 이러닝산업발전법과 교육분야의 이러닝 관련 조문을 통합하여 하나의 이러닝 기본법 제정을 추진하자는 논의에 대해 검토하려고 한다.

제 3 장 산업측면의 이러닝 관련법제

제 1 절 관련법제 현황¹¹⁾

이러닝 관련법은 적어도 ‘이러닝, 원격교육, 사이버교육, 정보통신 매체 교육 등’의 이러닝 관련 용어가 포함되거나 이러닝을 수행하기 위한 기반이나 산업 등에 관한 법률을 본 연구에서 이러닝 관련법 범주에 포함시키기로 한다. 이러한 전제를 바탕으로 산업측면에서의 이러닝법을 분류하면 다음과 같다.

1. 이러닝(전자학습)산업발전법

이러닝산업발전법은 ‘이러닝’이라는 용어를 처음으로 법률 규정에 도입한 법이다. 법 제1조의 목적에서 밝히고 있듯이 이러닝을 통한 이러닝 산업발전이 아니라 이러닝 산업 발전을 위한 수단으로 이러닝 활성화를 추구하는 취지의 법률이라는 점에서 교육계의 이러닝 접근 방식과는 다른 입장을 보이고 있다.

제2조에서는 이러닝과 이러닝콘텐츠에 대한 정의를 내리고 있다. 즉, “이러닝”이라 함은 전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습을 말하며(제1호), “이러닝콘텐츠”라 함은 전자적 방식으로 처리된 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지·영상 등의 이러닝과 관련된 정보나 자료를 말한다고 규정하고 있다(제2호).

또한 동법에서는 ‘자유이용정보’¹²⁾ 개념을 도입하여 자유이용정보의 디지털화 등 이용활성화 지원방안을 마련하도록 하고 있다(제23조).

11) 이상영 외, 앞의 책, pp101~109 참조.

12) 제2조 제5호 “자유이용정보”라 함은 저작권법 제10조의 규정에 의한 저작권이 소멸되어 무상으로 이용할 수 있는 교육·학술·문화·산업·과학기술 등에 관한 지식이나 정보를 말한다.

제8조에서 국무총리소속하에 이러닝산업발전위원회를 두어 전문인력의 양성, 기술개발의 지원, 표준화의 추진, 이러닝 품질인증 등 주요 사항을 심의·의결하고 있다.

그러나 동법에 대해서는 법 제정 전 동법(안)에 대해 다음과 같은 비판이 제기된 바 있다.¹³⁾ 『동 법안은 산업교육 분야를 담당하는 별도의 법이라고 산업자원부는 주장하나 이미 산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률이 제정되어 있고, 인적자원개발기본법 제3조에 인적자원개발은 다른 법률에 우선 적용됨을 밝히고 있다. 또한 후술하는 온라인디지털콘텐츠산업발전법과 그 내용에 있어 큰 차이가 없는 것으로 파악된다』는 비판을 받고 한다.

2. 온라인디지털콘텐츠산업발전법

온디콘법은 2002년 제정된 법으로 온라인디지털콘텐츠산업의 발전에 필요한 사항을 정함으로써 온라인디지털콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전을 목적으로 하고 있다. 이러닝 산업발전법 제정 당시 정보통신부가 법안 제정에 반대한 이유가 바로 온디콘법과 이러닝산업발전법의 중복규정들을 문제삼아 반대한 바 있다.¹⁴⁾

온디콘법의 주요내용을 살펴보면 다음과 같다. 제2조에서 디지털콘텐츠¹⁵⁾에 대한 정의를 내리고 있으며, 제5조에서 온라인콘텐츠산업의 발전에 관한 사항을 심의하기 위하여 국무총리 소속하에 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회를 두도록 하였다.

13) 손병길 외, 교육정보화 법제정비방안 연구(2003), p21.

14) 공청회 자료, 이러닝산업발전법안에 관한 공청회(2003.8.18), pp 15~32.

15) 제2조 제1호. “디지털콘텐츠”라 함은 부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효용을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것을 말한다.

이 밖에도 표준화 추진(제10조), 온라인콘텐츠에 대한 저작권 등의 권리를 보호하고 손해배상 청구 등 구체적 권리구제 수단을 마련하고 있다(제18조 내지 제22조).

3. 소프트웨어산업진흥법

소프트웨어산업진흥법은 소프트웨어가 이러닝을 위하여 필수불가결하게 연관되어 있다는 측면에서 이러닝 관련 법률로 분류하였다. 법률 내용도 주요개념 정의, 분야별 전문인력 양성, 표준화, 품질인증, 관련위원회, 추진기관 등 이러닝산업발전법과 유사한 구조로 법률이 규정되어 있음을 알 수 있다.

4. 정보화촉진기본법

정보화촉진기본법은 정보화를 촉진하고 정보통신산업의 기반을 조성하며 정보통신기반의 고도화를 실현하는 것을 목표로 하고 있다. 동법은 우리나라의 정보화에 대한 기본법으로서 제5조에서 정부는 정보화촉진 등을 위하여 5년의 기간을 단위로 하는 정보화촉진기본계획을 수립함에 있어 교육부문도 포함시키고 있다.

위에서 언급한 이러닝산업발전법, 온디콘법, 소프트웨어산업진흥법 등은 이 법 체계 속에서 따라 제정된 법이라고 판단되며, 향후 이들 법률간의 비교연구를 통하여 관련성을 파악하고, 정보화 법체계를 새롭게 정립하는 것도 의미있는 일이 될 것이다.

제 2 절 이러닝산업발전법의 제정과정

“이러닝”이란 용어를 사용하고 있는 법률은 이러닝산업발전법이 유일하다. 그래서 이러닝 관련법제를 검토하면서 가장 우선적으로 해야 할 작업이 이러닝산업발전법부터 검토해야 하는 것이 순서일 것 같다.

이러닝산업발전법은 제정 과정에서 법안에 대한 수많은 토론과 찬반 의견이 대립된 속에서 진행되었다. 이 법안이 제안되기 전에 정보통신부 소관의 온디콘법이 제정되어 시행되고 있었기 때문에 법안의 유사성 등을 이유로 이러닝산업발전법안은 정부부처간 이해관계가 얽혀 있는 다툼으로 비치기도 했다. 이하에서는 이러닝산업발전법의 제정 목적과 동법을 제정하게 된 이유에 대해 살펴보기로 한다.

1. 제정 목적¹⁶⁾

이러닝산업발전법은 이러닝에 대한 각 부처의 개별적 정책추진에서 오는 혼선을 방지하는 차원에서 제안된 것으로 보인다. 즉, 정부의 이러닝 관련정책은 인터넷이 본격적으로 보급되기 시작한 '99년 이후 노동부의 「근로자훈련촉진법」에 근거한 “인터넷통신 훈련제도”(’99년), 교육인적자원부의 「평생교육법」에 의한 ‘원격대학(사이버대학)’ 인가(’01년), 행정자치부의 “공무원사이버교육운영규정”(’01년), 정보통신부의 온디콘법 등에 의해 각 부처에서 산발적·독자적으로 추진하고 있어, 정책의 초기 시행착오뿐만 아니라 이러닝산업의 특성에 따른 통합적 정책지원체제를 갖추지 못하고 있는 것으로 나타났다.

또한 산업자원부가 국내 기업을 대상으로 이러닝 실태를 조사(’02. 11)한 설문결과를 보면 단지 10.7%만이, 특히 중소기업은 4.7%만 시행하고 있으며, 그리고 초중고·대학에서 정보통신기술을 활용한 교육을 하고 있으나 외국에 비해 활용수준이 높지 않아, 사회전반에 이러닝에 대한 인식이나 활용분위기는 충분하지 못한 상태로 나타났다.

이에 이러닝산업을 제도적·정책적으로 육성하여 지식빈부격차의 해소를 통한 국민통합과 산업의 경쟁력 제고에 기여하도록 함과 아울러 이러닝산업 자체가 차세대 고부가가치 산업 및 수출산업이 될 수

16) 이 내용은 국회 홈페이지의 “이러닝산업발전법안 검토보고서”(2003.8)와 “이러닝산업발전법안 심사보고서(2004.1), 국회속기록 등을 참고하였음.

있다는 점에서, 그간의 정책혼선 해소와 국가차원의 종합지원정책과 추진기구 구축을 서둘러야 한다는 차원에서 『이러닝산업발전법안』을 제정하게 되었다.

<표 2-1> 이러닝산업발전법안의 주요 내용

구 분	주요 제정내용	관련 법조문
1. 이러닝, 이러닝산업의 정의 등	이러닝을 전자적 수단·정보통신 등의 기술을 활용하여 이루어지는 학습으로 정의	제2조
2. 이러닝 기본계획의 수립 및 이러닝산업발전위원회	이러닝의 범부처적이고 효과적 추진을 위해 기본계획 수립 및 국무총리실산하에 국무조정실장을 위원장, 산자부차관을 간사위원으로 하는 이러닝산업발전위원회 설치	제6조 내지 제8조
3. 전문인력 양성 등 산업 기반조성	전문인력양성, 기술개발 지원, 표준화 추진, 이러닝 품질인증 등을 추진	제9조 내지 제13조
4. 이러닝산업진흥원의 설치	이러닝산업에 관한 연구조사, 표준화, 국제협력 등을 위해 이러닝산업진흥원을 설치	제14조
5. 공공부문의 이러닝 도입	공공기관의 장은 해당 기관의 교육훈련중 일정비율을 이러닝으로 시행하도록 하고, 소관분야 인력양성 지원사업의 일부를 이러닝형태를 반영하도록 함	제18조
6. 이러닝센터의 설치	개인·기업·지역의 이러닝 활성화를 위하여 이러닝센터를 설치할 수 있도록 하고, 필요한 경비의 일부를 지원함	제20조
7. 공공정보의 이러닝콘텐츠화 지원 및 자유이용정보저장소 설치	공공정보의 이러닝콘텐츠화를 위하여 정보공개 및 지원근거 마련, 디지털화된 자유이용정보의 축적 및 이용활성화를 위해 자유이용정보저장소를 설치	제22조, 제23조
8. 기 타	소비자보호시책 수립 및 피해 예방과 구제에 관한 기본 내용을 선언하고, 이러닝산업의 효과적인 수립·시행을 위한 통계 및 실태조사 근거 마련	제25조 내지 제27조

2. 제정 이유

이러닝 관련 현행법으로 온디콘법, 문화산업진흥기본법 등이 있으나 별도의 이러닝법 제정을 추진하게 된 이유는 이러닝산업 발전에 직접적인 기여를 하기에 위 법률들이 한계가 있다고 판단되었기 때문일 것이다. 이하에서는 이러닝산업발전법을 제정하게 된 이유를 살펴보기로 한다.

우선, 이러닝법에서 다루는 이러닝산업활동은 온디콘법과 문화산업진흥기본법이 주로 관여하는 게임·음반·영화·애니메이션·방송프로그램 등의 엔터테인먼트 및 문화콘텐츠와 달리, 학습콘텐츠 자체뿐만 아니라 교육학습방법·교육학습관리방법·교육학습환경 등이 가진 특징을 다루기 때문에 상기 법을 적용하여 발전시키기에는 많은 무리가 따른다는 것이다.

둘째, 세계적으로도 이러닝 산업분야에서 교육학습 산업이 갖는 특징 때문에 일반디지털콘텐츠산업과 별도의 기술표준·콘텐츠표준·학습방법표준·학습관리방법표준 등의 표준을 제정하여 시행하고 있는 바(예, SCORM, AICC, IMS 표준 등), 이를 온디콘법, 지식정보자원관리법 및 문화산업진흥기본법 등의 범위에서 다루는 데는 한계가 있다는 것이다.

셋째, 산업발전을 위한 일반법과 개별법의 상호보완(정보화촉진기본법과 전자거래기본법 등) 사례는 많다는 것으로, 온디콘법과 문화산업진흥기본법의 경우 그 적용대상에 있어 많은 중복이 있으나 온디콘법은 온라인디지털콘텐츠 전반의 활성화를 촉진하는 일반법적 성격으로의 역할을 하고, 『문화산업진흥기본법』은 문화콘텐츠가 갖는 특징들을 고려하여 따로 문화콘텐츠산업을 발전시키는 역할을 하는 것과 마찬가지로, 이러닝법 제정은 온디콘법의 온라인상의 디지털콘텐츠에

관한 일반적 지원을 바탕으로 교육학습산업의 특징을 반영하는 발전 체계를 구축하고자 하는 것이다.

따라서 온디콘법을 근거로 이러닝법을 반대하는 것은 디지털음반에 관한 사항을 해당 『음반·비디오물및게임물에관한법률』에서는 논의할 수 없고 “온디콘법”에서만 논의하여야 한다는 것인데, 이는 문제있는 논리라는 것이고, 더구나 온디콘법은 디지털콘텐츠에 관한 모든 사항을 다루는 법은 아니라는 것이다.

넷째, 이러닝을 국가의 핵심 지식정보자원으로 관리하는데 한계가 있다는 것으로, 『지식정보자원관리법』에서는 국가가 책임지고 관리하는 지식정보자원을 정부문서·문화재문서·고문헌·역사자료 등을 중심으로 한 협의의 지식정보자원으로 정의하고, 이의 디지털화를 통한 관리에 초점을 맞추고 있는데, 이러닝법의 이러닝콘텐츠는 한 국가가 보유할 수 있는 매우 중요한 핵심 지식자원임에도 불구하고 『지식정보자원관리법』에서는 이를 체계적으로 수집·분류·저장·유통·확산·고도화시키는 부문이 완전히 빠져있다는 것이다.

다섯째, 이러닝산업 발전에 특화된 정책과 지원체계 확보의 한계로, 온디콘법이 일반적이고 포괄적인 온라인콘텐츠산업의 활성화를 목표로 하고 있지만 그 대상이 되는 각 분야에서는 개별산업의 활성화를 위한 기본정책 수립과 다양한 형태의 진흥기관들(예 : 게임산업개발원, 방송산업진흥원, 문화콘텐츠진흥원, 영상산업진흥원 등)이 각 분야의 특화된 발전에 초점을 맞추고 있는 것이 현실이라는 것이다.

이러닝법의 취지도 교육학습산업의 중요성과 이러닝산업 특유의 특징을 반영한 정부추진체계와 기본정책계획수립 및 전담 진흥기관 등을 확보함으로써 보다 확실하게 이러닝부문을 발전시키고자 하는 것이라는 것이다.

여섯째, 지식기반경제에서 지식은 기업 경쟁력의 핵심요소가 되고 있고, 기업환경의 변화에 따라 인재에 대한 지속적 교육·관리가 기

업의 주요한 과제가 되었으며, 특히 최근 주5일제에 대비하여 정부와 기업은 어떻게 생산성을 향상시키고, 경쟁력을 유지할 것인가에 많은 관심을 가지고 있고, 또한 참여정부의 주요정책 과제인 지역균형발전도 이제는 지식·학습의 격차 해소라는 새로운 관점에서 접근해야 한다고 볼 때, 이러닝은 그 해결방안의 하나가 될 수 있으며, 이러한 이러닝을 산업화시키기 위한 이러닝법은 단순한 교육콘텐츠 육성에 관한 법이 아니라는 것이다.

제 3 절 이러닝산업발전법의 문제점

이러닝은 기본적으로 전자적 수단 혹은 정보통신기술을 기반으로 하여 IT 및 콘텐츠 관련법과 관련을 맺고 있는데, IT 관련법으로는 정보화촉진기본법, 소프트웨어산업진흥법 등이 있고, 콘텐츠 관련법으로는 문화산업진흥기본법과 온디콘법 등이 있어, 이러닝산업발전법에 대해서는 몇 가지 쟁점이 대두되고 있다.

1. 중복성

이러닝법이 필요하다고 하더라도 이미 다른 법률에 동일한 또는 유사한 내용의 규정이 있으면 이러닝법의 제정 취지가 반감된다. 이러닝산업발전법의 제정 당시부터 이러닝산업발전법 제정에 반대가 많았으며 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

우선, 온라인디지털콘텐츠산업과 이러닝산업간의 관계를 살펴보면, “디지털콘텐츠”는 IT기술을 사용하여 부호, 문자, 음성, 영상 등을 디지털형태로 가공하거나 전환하여 정보통신망 등을 통하여 활용하는 정보 및 엔터테인먼트로서 애니메이션, 게임, 모바일콘텐츠, 이러닝 등이 대표적이며, 따라서 이러닝산업은 활용목적이 교육이라는 점이 다를 뿐 온라인환경에서 유통될 수 있도록 디지털콘텐츠를 가공·제

작·검색·서비스 등을 수행하는 산업이므로, 온라인디지털콘텐츠산업에 포함된다는 것이다.

둘째, 온라인디지털콘텐츠산업의 일부분인 이러닝산업 육성을 위해 별도의 법을 제정한다면, 애니메이션·온라인게임·원격진료·사이버 금융 등도 별도로 육성법을 제정해야 할 것이나, 이 경우 불필요한 행정력의 낭비 등의 문제가 발생할 수 있다는 것이다.

셋째, 기존 법률과 중복·상충된다는 것으로, 이러닝법의 입법취지와 주요내용은 타 법령 즉, 온디콘법, 정보격차해소에관한법률, 정보화촉진기본법 등의 제정목적 및 개별조항과 유사한 것이 대부분이어서, 별도의 법 제정보다는 기존 법을 적용하거나 개정함으로써 그 목적을 달성할 수 있다는 것이다.

<표 3-2> 개별 조항의 유사성 비교

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
제7조(창업의 활성화)	제12조(창업의 활성화)
제8조(전문인력양성)	제9조(전문인력 양성)
제9조(기술개발의 추진)	제10조(기술개발 지원)
제10조(표준화의 추진)	제11조(표준화의 추진)
제11조(유통의 촉진)	제13조(이러닝 품질인증 등)
제12조(국제협력 및 해외진출 촉진)	제24조(국제협력 등)
제13조(온라인콘텐츠산업지원기관)	제14조(이러닝산업지원기관)
제14조(세제지원 등)	제19조(세제지원 등)
제16조(소비자 보호)	제25조(소비자보호시책의 수립 등)
제18조(금지행위 등)	제21조(지적재산권의 보호 등)

※ 온디콘법과 이러닝산업발전법의 상세 비교표 : 부록1 참조

넷째, 이러닝법의 이러닝 및 이러닝콘텐츠는 온라인디지털콘텐츠의 한 유형인 교육콘텐츠이기 때문에, 교육콘텐츠분야에 중복적인 법 적

용으로 교육콘텐츠 제작업체 및 국민들의 혼돈을 야기할 우려가 있고, 또한 정부차원에서 동일 객체를 두고 별도의 기본계획 수립 및 정부위원회를 구성·운영하는 문제점이 노출된다는 것이다.¹⁷⁾

다섯째, 일반적으로 국가가 특정산업을 육성하고자 할 때는 보호 필요성의 존재와 국가적 지원제도가 부재한 경우 정책적 차원에서 이루어지는 것으로, 이러닝콘텐츠에 대한 지원은 온디콘법에 의해 이루어지고 있어 별도의 입법 및 산업지원제도를 둘 필요가 없다는 것이고, 또한 구체적인 시책은 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회에서 의결된 온라인 디지털콘텐츠산업발전 기본계획의 시행으로 실현될 수 있다는 것이다.

마지막으로, 교육관련 법령과의 관계에서 살펴보면, 교육기본법·평생교육법·고등교육법 등에서도 정보통신매체를 이용한 교육관련 사항을 규정하고 있고, 특히 교육기본법에서는 교육정보산업의 육성을 위한 시책을 수립·실시하도록 하고 있어 이러닝법과 상충된다는 것이다.

【교육기본법】

제23조(교육의 정보화) 국가 및 지방자치단체는 정보화교육 및 정보통신매체를 이용한 교육의 지원과 교육정보산업의 육성 등 정보화에 관하여 필요한 시책을 수립·실시하여야 한다.

【평생교육법】

제22조(원격대학형태의 평생교육시설) ①누구든지 정보통신매체를 이용하여 특정 또는 불특정 다수인에게 원격교육을 실시하거나 다양한 정보를 제공하는 등의 평생교육을 실시할 수 있다.

17) 이러닝산업발전법 및 온디콘법에 따라 이러닝산업발전 및 온라인디지털콘텐츠발전 기본계획, 시행계획을 수립하고 있으나, 정부부처 참여 구성원이 거의 동일하여 콘텐츠산업과 이러닝산업간의 영역 조정이 쉽지 않은 형편이다.

【고등교육법】

제52조(목적)방송·통신대학은 국민에게 정보·통신매체를 통한 원격교육으로 고등교육을 받을 기회를 부여하여 국가와 사회가 필요로 하는 인재를 양성함과 동시에 열린 학습사회를 구현함으로써 평생교육의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

2. 법률규정의 적합성과 적정성

이러닝산업발전법이 이러닝과 산업 중 산업측면을 강조하다 보니 법 체계상 맞지 않는 규정이 존재하게 된다. 동법 제13조는 이러닝 품질인증에 대해 규정하고 있으나, 교육콘텐츠나 소프트웨어 등을 포함한 품질인증과 관련된 주무기관이 산업자원부로 되어 있다. 2006년 이러닝산업발전시행계획에 의하면 국가차원의 통합적 품질인증체계를 구축하는 것을 목표로 하고 있으며, 통합적 품질관리체계 구축을 위해 이러닝산업발전실무위원회 산하에 ‘이러닝 품질인증 위원회’를 구성하여 운영하도록 계획되어 있다.

어느 부처에서 이러닝콘텐츠에 대해 품질인증을 하든 국가 차원에서 올바른 방향으로 가는 것이라면 문제 삼을 것도 없지만, 이러닝콘텐츠는 교육을 담당하는 부처에서 주무기관으로 하고, 기타 부처는 지원 또는 해당 분야에 관한 사항에 대해서만 관여하는 것이 맞을 것이다. 이 점은 이러닝산업발전법이 조정되어야 하는 이유와 관련된 것으로 후술하기로 한다.

법 제15조(개인의 이러닝지원)는 “정부는 개인의 능력개발과 학습능력을 효과적으로 배양할 수 있도록 이러닝에 관한 필요한 시책을 마련하여야 한다”고 규정하고 있으나 이 부분도 교육을 담당하는 부서가 있음에도 불구하고 이러닝 자체에 대해서 산업자원부가 주도하는

것은 타당해 보이지 않는다. 또한 이러닝의 장점에 불구하고 그 도입 여부는 자율적으로 결정되어야 함에도 제16조(기업의 이러닝지원)나 제17조(지역의 이러닝지원)은 이러한 자율성을 해칠 우려가 있고 특히 제18조(공공부문의 이러닝 도입)에서 “공공기관의 장은 당해 공공기관에서 책정한 교육훈련 중 대통령령이 정하는 일정 비율의 교육훈련을 이러닝 형태로 시행할 수 있다”는 규정은 지나치다고 할 수 있다.¹⁸⁾

법 제21조(지적재산권의 보호 등)는 “①정부는 이러닝산업을 촉진함에 있어서 저작권 등 지적재산권을 보호하기 위하여 필요한 시책의 수립을 강구하여야 한다. ②정부는 이러닝콘텐츠의 원활한 관리 및 유통을 위하여 필요한 시책을 수립하고 추진하여야 한다. 이 경우 제1항의 규정에 의한 지적재산권의 보호 시책을 충분히 감안하여야 한다. ③이러닝사업자는 타인의 지적재산권을 침해하지 아니하도록 필요한 조치를 하여야 한다.”고 규정하고 있다. 제3항은 당연한 조항으로 이 조항이 없다고 필요한 조치를 취하지 않아도 되는 것은 아니며, 제1항의 필요한 시책의 강구가 무엇인지도 구체적으로 정할 필요가 있다. 특히 지적재산권 보호와 유통의 촉진은 서로 이해가 충돌할 수 있는 문제인데 제1항의 지적재산권 보호하기 위하여 필요한 시책과 제2항의 효율적인 유통을 위하여 필요한 조치를 어떻게 조화시킬 것인지도 쉽지 않은 문제이다.

제 4 절 이러닝산업발전법의 개선방안

1. 단기적 관점

이러닝산업발전법은 앞에서 살펴본 바와 같이 법 제정을 통해 이러닝을 법제도화시키고 국가의 종합적 추진체계를 갖추어 효과적으로

18) 이상정, 이러닝산업발전법안에 관한 공청회 발표자료(2003.8) pp67~68 참조.

정책을 수립하고, 재원을 적절히 배분하여 이러닝 산업을 국가적 차원에서 발전시키려는 취지로 제정되었다. 그러나 규정의 실효성을 담보할 수 있는 내용이 부족하며, 내용도 기존 법률과 중복되거나 정작 필요한 부분이 없는 경우가 많다.

아마 이러한 원인은 이러닝에 대한 접근이 교육적 측면에서보다는 산업적 측면에서 이루어졌고, 그것이 온디콘법과의 차별성을 보이지 못하고 있기 때문일 것이다.

이러닝산업발전법은 온디콘법과 유사 규정이 많지만 특히 이러닝산업발전위원회와 온라인콘텐츠산업발전위원회를 구성하는 정부부처가 중복으로 관여하여 있으며, 관련 산업의 기본계획이나 시행계획도 중복으로 심의·의결을 하고 있어 정책 추진의 일원화도 가능해 보인다.

향후 온디콘법과의 조정 논의를 하거나 보다 큰 틀인 정보화촉진기본법 체계에서 콘텐츠 또는 콘텐츠산업 관련법령의 정비 논의가 진행되어야 할 것이다.

2. 장기적 관점

현재의 이러닝산업발전법은 “이러닝”산업 발전이라는 사회적 요구에 대응하여 만든 법률이다. 그러나 이러닝 개념을 학습형태의 하나로 보았을 때 동법의 개정방향은 필수적으로 교육과 관련되어야만 한다.

이에 대한 근거를 교육기본법 제23조에서도 찾을 수 있다. 즉, 법 제23조에서는 “국가 및 지방자치단체는 정보화교육 및 정보통신매체를 이용한 교육의 지원과 교육정보산업의 육성 등 교육의 정보화에 관하여 필요한 시책을 수립·실시하여야 한다.”고 규정하고 있다. 교육법 체계에서 가장 근간이 되는 법에서 “교육정보산업의 육성”이라고 분명히 밝히고 있듯이 이러닝산업은 교육정보산업의 하위개념으로 볼 수 있기 때문에 장기적으로는 이러닝에 관한 법률은 교육을 담당하

는 부서에서 관장해야 할 것이다. 그 형태가 이러닝기본법이든 교육정보화법이든 주관부서는 교육인적자원부가 되어야 한다. 다만 장기적 관점에서의 이러닝기본법 제정은 이러닝산업발전법과 유사한 문제점(예, 기존법률과의 중복 등)을 내포할 수 있기 때문에 이에 관한 논의는 제4장 제5절 “이러닝 기본법 제정 논의”에서 후술하기로 한다.

제 4 장 교육측면의 이러닝 관련법제¹⁹⁾

제 1 절 관련법제 현황

1. 교육기본법

교육법 체계에서 가장 근간이 되는 교육기본법 제23조에서 “국가 및 지방자치단체는 정보화교육 및 정보통신매체를 이용한 교육의 지원과 교육정보산업의 육성 등 교육의 정보화에 관하여 필요한 시책을 수립·실시하여야 한다.”고 규정하고 있다. 또한 법 제23조의2에서 이러닝에 대한 직접적인 규정은 아니지만 이러닝을 위한 기반조성에 관한 사항을 규정하고 있다. 현행 NEIS(교육행정정보시스템)의 근거규정인 “국가 및 지방자치단체는 학교 및 교육행정기관의 업무를 전자적으로 처리할 수 있도록 필요한 시책을 강구하여야 한다.”고 규정하고 있다.

2. 초·중등교육법

초·중등교육법에서는 이러닝과 관련하여 다음과 같은 규정을 두고 있다. 제24조에서 수업을 주간·전일제로 함을 원칙으로 하지만, 법령 또는 학칙이 정하는 바에 의하여 야간수업·계절수업·시간수업 또는 방송·통신에 의한 수업등을 할 수 있다고 규정하고 있다.

동법 시행령 제48조에서는 수업 운영방법으로 학교의 장은 교육인적자원부장관이 지정하는 방송프로그램을 수업에 활용하거나(제3항), 정보통신매체를 이용하여 수업을 운영할 수 있도록 하고 있다(제4항).

19) 본 장에서는 이러닝 내용을 포함하고 있는 교육관련 법령과 저작권법에 관하여 살펴보기로 한다. 저작권에 관한 사항은 별도의 장에서 논의하여야 하지만, 저작권 전반에 관한 사항이 아니라 교육목적을 위한 저작물 이용에 관한 논의를 중점적으로 하고 있기 때문에 본 장에 포함시키기로 한다.

또한 고등학교에 관할청의 인가를 받아 전일제의 과정 외에 시간제 또는 통신제의 과정을 둘 수 있다고 규정하고(법 제49조), 기존의 고등학교에 방송통신고등학교를 부설할 수 있다고 규정하여 방송통신고등학교의 설립 근거를 마련하고 있다(법 제51조).

동법 제51조의 위임에 따라 방송통신고등학교설치기준령이 제정되었으며, 제4조에서 교육방법 및 수업연한을 규정하고 있다. 즉, 교육방법은 방송·정보통신에 의한 수업, 출석수업 및 침삭지도의 방법에 의한 수업으로 하며, 출석수업은 계절수업·야간수업 또는 시간수업으로 할 수 있으며 수업연한은 3년으로 하고 있다.

3. 고등교육법

초·중등교육법과 마찬가지로 고등교육의 수업에도 방송·통신에 의한 수업을 인정하고 있으며(제22조), 방송·통신대학의 설립목적을 규정하고 있다(제52조). 즉, “방송·통신대학은 국민에게 정보·통신매체를 통한 원격교육으로 고등교육을 받을 기회를 부여하여 국가와 사회가 필요로 하는 인재를 양성함과 동시에 열린 학습사회를 구현함으로써 평생교육의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.”라고 규정하고 있다. 법 제53조에서는 방송·통신대학의 과정 및 수업연한에 대해 규정하고 있다.

후술하는 바와 같이 방송·통신대학 규정은 평생교육법상의 ‘원격대학 형태의 평생교육시설’과 비교하여 향후 어떤 입법방향으로 나아갈 것인지에 대한 논쟁의 대상이 된다.

4. 평생교육법

“평생교육”은 학교교육을 제외한 모든 형태의 조직적인 교육활동을 말한다(제2조). 이러닝이 가장 효율적으로 다양하게 활용될 수 있는 영역이 평생교육 분야일 것이다.

평생교육법의 대부분의 조항이 이러닝과 관련되어 있지만 특히 고등교육법상의 방송·통신대학과 비교되는 개념이 동법 제22조에서 규정한 원격대학형태의 평생교육시설이다. 누구든지 정보통신매체를 이용하여 특정 또는 불특정 다수인에게 원격교육을 실시하거나 다양한 정보를 제공하는 등의 평생교육을 실시할 수 있으며(제1항), 대통령이 정하는 바에 따라 교육인적자원부장관의 인가를 받아 전문대학 또는 대학졸업자와 동등한 학력·학위가 인정되는 원격대학형태의 평생교육시설을 설치할 수 있다(제3항).

동법 시행령에서는 원격대학의 수업 및 평가를 화상강의·인터넷강의 등의 방법으로 하되, 보조방법으로 출석수업 및 출석평가를 병행할 수 있도록 하였다(제36조).

5. 저작권법

저작권은 이러닝(온라인) 뿐만아니라 일반교육(Off-line) 영역에서도 주요한 쟁점사안 중의 하나이다. 저작권법은 교육, 특히 학교교육 목적을 위해서는 일정한 경우 저작재산권을 제한하여 이용자의 저작물 이용을 용이하게 하고 있다.

2006년 12월 개정법률에서는 저작권 제한 규정을 명확히 하여 해석을 둘러싼 문제를 해결하였으며, 전송권을 추가하였다.²⁰⁾ 즉, 종전법

20) 제25조 (학교교육 목적 등의 이용) ①고등학교 및 이에 준하는 학교 이하의 학교의 교육 목적상 필요한 교과용도서에는 공표된 저작물을 게재할 수 있다.

②특별법에 의하여 설립되었거나 「초·중등교육법」 또는 「고등교육법」에 따른 교육기관 또는 국가나 지방자치단체가 운영하는 교육기관은 그 수업목적상 필요하다고 인정되는 경우에는 공표된 저작물의 일부분을 복제·공연·방송 또는 전송할 수 있다. 다만, 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 저작물의 전부를 이용하는 것이 부득이한 경우에는 전부를 이용할 수 있다.

③제2항의 규정에 따른 교육기관에서 교육을 받는 자는 수업목적상 필요하다고 인정되는 경우에는 제2항의 범위 내에서 공표된 저작물을 복제하거나 전송할 수 있다.

④제1항 및 제2항의 규정에 따라 저작물을 이용하고자 하는 자는 문화관광부장관이 정하여 고시하는 기준에 의한 보상금을 당해 저작재산권자에게 지급하여야 한

은 학교 ‘교육목적’상 필요한 경우 저작물을 공연·방송·복제할 수 있다고 규정하고 있으나, 통상 ‘교육목적’이란 ‘수업목적’으로 해석되고 있으므로 이를 반영하여 그 의미를 명확히 하였다. 교육목적을 넓게 해석하여 교육콘텐츠와 관련한 저작권권을 광범위하게 제한할 경우 이러닝산업 등이 성장할 수 없다는 점을 고려하고 있다.

그리고 디지털 시대를 맞아 새로운 교육방법으로 부상하고 있는 원격교육의 활성화를 위해 교육기관이 ‘수업목적’상 필요한 경우 복제·공연·방송외에 ‘전송’할 수 있도록 하는 한편, 원격교육 과정에 보호되는 저작물이 이용되면서 저작권 침해행위에 노출될 위험성이 있으므로 이를 방지하기 위하여 교육기관이 전송을 하는 경우에는 시행령에서 정한 복제방지조치 등 필요한 조치를 하도록 하였다. 다만 기술적 조치를 위한 시간 및 비용의 문제를 고려하여 복제방지조치는 1년간 유예하여 2008년 7월 1일부터 시행하도록 하였다.²¹⁾

다만, 개정 저작권법이 저작권자와 이용자간의 저작물에 대한 권리의 균형을 추구한다는 점에서 올바르다고 할 수 있지만 현실적으로 교육기관이 복제방지조치 등을 하는 데에는 많은 어려움이 뒤따른다. 이에 대해서는 후술하기로 한다.

동법 제25조 제1항에 의하여 교과용도서에 공표된 저작물을 게재할 수 있다 하더라도 이것은 어디까지나 저작자의 허락을 받지 않고 저작물을 게재 할 수 있다는 의미이지 저작물 사용에 대한 보상금은 지급 면제까지 보장하여 주는 것은 아니다.(제25조제4항). 따라서 저작물을 이용하고자 하는 자는 매년 문화관광부장관이 고시하는 보상금 지급기준에 따라 저작자에게 지급하여야 한다.

다. 다만, 고등학교 및 이에 준하는 학교 이하의 학교에서 제2항의 규정에 따른 복제·공연·방송 또는 전송을 하는 경우에는 보상금을 지급하지 아니한다.

⑩제2항의 규정에 따라 교육기관이 전송을 하는 경우에는 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리의 침해를 방지하기 위하여 복제방지조치 등 대통령령이 정하는 필요한 조치를 하여야 한다.

21) 문화관광부, 개정저작권 길라잡이(2006), pp32~33 참조.

6. 기 타

위 법률 외 교육측면의 이러닝과 관련된 법령은 학점인증등에 관한 법률, 교과용도서에 관한 규정, 근로자직업능력개발법, 컴퓨터프로그램보호법 등의 법령이 있다.

학점인증등에 관한 법률은 평가인정²²⁾을 받은 학습과정을 이수한 자 등에게 학점인정을 통하여 학력인정과 학위취득의 기회를 부여하여 평생교육의 취지를 구현하려는 데 목적을 두고 있다. 대통령령이 정하는 학교 또는 평생교육시설에서 고등교육법·평생교육법 또는 학칙이 정하는 바에 의하여 교육과정을 이수한 자에게 학점을 인정하고 있다(제7조 제2항).

동법 제9조에서는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로서 동법 제7조의 규정에 의하여 일정한 학점을 인정받고 학칙이 정하는 요건을 충족한 자에 대하여 학위를 수여할 수 있도록 함으로써 공교육 체제에서도 향후 이러닝을 활성화 할 수 있는 근거를 마련하고 있다.

교과용도서에 관한 규정은 초·중등교육법에 따른 규정으로서 동법 제29조 제1항에서 “학교에서는 국가가 저작권을 가지고 있거나 교육인적자원부장관이 검정 또는 인정한 교과용도서를 사용하여야 한다”고 규정하고 있다. 학교교육에서 실제 수업하는데 가장 많이 활용하고 있는 자료는 교과서이다. 즉, 2004년 개정된 교과용도서에 관한 규정에 따르면 “교과용도서”는 교과서 및 지도서를 말하며, “교과서”는 학교에서 학생들의 교육을 위하여 사용되는 학생용의 서책·음반·영상 및 전자저작물 등을 말하며, “지도서”는 학교에서 학생들의 교육을 위하여 사용되는 교사용의 서책·음반·영상 및 전자저작물 등을 말한다.

22) 동법 제2조 제1호에서 “평가인정”이라 함은 교육인적자원부장관이 제3조제1항의 규정에 의한 학습과정에 대하여 이 법에 의한 평가인정의 기준을 갖추었는지를 평가하여 학점인정 학습과정으로 인정하는 행위를 말한다고 규정하고 있다.

교과용도서에 관한 규정은 1977년에 제정되었는데, 제정 당시에 교과서는 종이로 된 서책을 의미하였으나 시대의 변화에 따라 그 범위가 점차 확대되었다. 2000년 동 규정의 개정에서 정보통신의 발달에 맞추어 전자저작물의 교재사용을 확대하기 위하여 전자저작물이 교과서 및 지도서의 범위에 포함됨을 명확히 하고 있다(제2조제2호 및 제3호).

다만 동 규정에서 전자저작물이 무엇인가에 대해서는 명시하고 있지 않다. 무엇을 전자저작물이라고 정의할 것인가에 관해 정보화에 따른 다양한 정보통신매체를 모두 규정하거나, 매체의 변화에 따라 수시로 법을 개정해야 하는 등의 문제는 있을 수 있으나 향후 이에 대한 분쟁의 소지나 법 해석에 상당한 혼란을 가중할 것이므로 명확한 유권해석이 있어야 할 것이다.²³⁾

그 밖에 이러닝과 관련된 법률로는 근로자직업능력개발법, 컴퓨터프로그램보호법 등의 법령이 있다. 근로자직업능력개발법에는 정보통신매체 등을 이용하여 직업능력개발훈련의 실시자가 격지간에 있는 근로자에게 실시하는 직업능력개발훈련을 “원격훈련”의 근거를 마련하고(제2조 제5호) 있으며, 노동부장관은 근로자의 직업능력개발을 촉진하기 위하여 직업능력개발기본계획을 수립·시행하여야 하는데, 그 기본계획에는 원격훈련의 활성화에 관한 사항을 포함시키도록 하고 있다(제5조).

컴퓨터프로그램보호법 제2조에서 “컴퓨터프로그램저작물”에 대해 정의를 내리고, 제12조에서 저작권법과 유사하게 프로그램저작권의 제한에 관한 규정을 두고 있다.²⁴⁾ 이 조문의 기본 취지는 저작권법에

23) 손병길 외, 앞의 책, p 24 참조.

24) 제12조 (프로그램저작권의 제한) 다음 각호의 1에 해당하는 경우에는 그 목적상 필요한 범위안에서 공표된 프로그램을 복제 또는 배포할 수 있다. 다만, 프로그램의 종류·용도, 프로그램에서 복제된 부분이 차지하는 비중 및 복제의 부수 등에 비추어 프로그램저작권자의 이익을 부당하게 해하는 경우에는 그러하지 아니하다.

2. 『초·중등교육법』, 『고등교육법』에 의한 학교 및 다른 법률의 규정에 의하여 설립된 교육기관(상급학교 입학을 위한 학력이 인정되거나 학위를 수여하는 교육기관에 한한다)에서 교육을 담당하는 자가 수업과정에 제공할 목적으로 복제 또는 배

준해서 판단하면 될 것이다.

제 2 절 평생교육법상의 원격대학

1. 원격대학의 개관

이러닝 관련법제와 관련하여 교육분야에서의 쟁점으로 들 수 있는 것이 원격대학(사이버대학) 관련 사항이다. 최근 김교홍 의원 대표발의로 제안된 고등교육법, 평생교육법, 사립학교법 각 법률의 일부개정 법률안('06.12)은 원격대학의 쟁점을 법률에 반영하기 위한 시도라고 볼 수 있다. 아직 법률안은 국회에 계류 중이어서 어떠한 형태로 결론이 날 지 정해진 바는 없다. 이하에서는 이러닝과 관련이 있는 고등교육에서의 원격대학에 대한 사항을 살펴보고자 한다.

가. 원격대학의 연혁²⁵⁾

원격대학은 「대통령 자문 교육개혁위원회」(이하 ‘교개위’라 한다)가 1996년 8월 20일 발간한 제3차 대통령 보고서에서 ‘열린 학습사회’를 위한 새로운 교육체제로 ‘가상대학’을 제시하고, 가상대학의 설립 및 운영과 확산에 필요한 각종 지원을 위한 별도의 입법조치를 강구하도록 하는 교육개혁방안을 제안한 데에 따른 것이다.

학부와 대학원 재학생들을 대상으로 물리적인 공간 내에서 이루어지는 전통적인 대학교육 체제로는 일과 교육을 병행해야 하는 재교육

포하는 경우

3. 「초·중등교육법」에 의한 학교 및 이에 준하는 학교의 교육목적을 위한 교과용 도서에 게재하기 위하여 복제하는 경우
 5. 「초·중등교육법」, 「고등교육법」에 의한 학교 및 이에 준하는 학교의 입학시험 그 밖의 학식 및 기능에 관한 시험 또는 검정을 목적(영리를 목적으로 하는 경우를 제외한다)으로 복제 또는 배포하는 경우
- 25) 허중렬 외, e-Learning 활성화를 위한 법제도 연구 - 원격대학 관련법제 정비방안을 중심으로 -, p5~8 참조.

및 평생교육 수요자를 수용하기에는 한계가 있다. 따라서 새로운 교육체제는 수요자들로 하여금 자신의 계발을 위하여 필요하다고 판단되는 교육프로그램을 스스로 선택할 수 있도록 하는 학습선택권을 보장할 수 있어야 하고, 자신의 업무 수행과 학업을 병행할 수 있는 유연성을 가져야 하며, 또한 시간과 공간 등 물리적 여건에 제한되지 않는 개방적인 교육환경을 제공할 수 있어야 하며, 앞의 요구 및 교육서비스의 불균형 해소를 넘어서 교육서비스의 민주화, 교육서비스 비용의 절감을 통해 저비용·고효율 교육체제의 실현과 교육의 세계화를 통해 국제간의 지식 흐름 촉진에 기여할 수 있어야 한다. 가상대학은 이러한 기대와 요청에 부응할 수 있는 새로운 고등교육기관으로서의 대안으로 부상한 것이라 할 수 있다.

교개위는 이러한 점들을 고려하여 가상대학을 “시설과 건물 위주가 아닌 멀티미디어 자료, 정보와 프로그램을 중심으로 운영되는 대학”으로 정의하면서, “대학에서 정보기술을 활용하여 운영하는 학위과정을 중심으로 하는 가상대학을 시범운영”하고 공공 또는 민간이 제공하는 교육프로그램을 정보통신을 이용하여 이수할 수 있도록 하고, 이를 학점은행제와 연계하여 운영할 것을 제안한 바 있다. 교개위의 가상대학 설립·운영에 대한 이러한 관심이 자연스럽게 오늘날 원격대학을 뒷받침하는 법령의 확보로 연결되었다.

나. 원격대학의 법적근거

원격대학은 평생교육법 제22조에 나오는 법적개념이다. 현실에서는 사이버대학, 가상대학, 디지털대학 등으로 사용되고 있다.

원격대학을 일정한 요건을 갖추어 교육인적자원부장관의 인가를 받은 평생교육법상의 “평생교육시설로서의 원격대학”으로 협의의 개념으로 보는 견해와 고등교육법 제52조상의 방송통신대학과 평생교육법 제22조상의 평생교육시설로서의 원격대학을 통틀어 지칭하는 광의의

개념으로 보는 견해가 있다.²⁶⁾ 본 연구에서는 원격대학을 광의의 개념으로 보고 논의를 진행하고자 한다.

원격대학에 관한 규정은 고등교육법과 평생교육법에서 찾을 수 있다. 즉, 고등교육법 제22조 제1항에서는 기존 수업방식과 더불어 방송·통신에 의한 수업을 할 수 있도록 하였으며, 제52조에서도 방송·통신대학에서 정보·통신매체를 통한 원격교육을 하는 것을 전제로 하고 있다.

또한 평생교육법 제22조에 원격대학형태의 평생교육시설에 대해 규정하고 있다.²⁷⁾ 동법에서 규정하고 있는 “원격대학형태의 평생교육시설”이라는 용어로 인하여 이러한 형태의 시설의 법적지위를 무엇으로 볼 것인지에 대한 논의가 다양하게 이루어지고 있다.

다. 원격대학 현황

1) 원격대학 설치·운영 현황

현행 「평생교육법」 제22조제3항에 따른 ‘원격대학형태의 평생교육시설’은 학령기를 넘긴 성인학습자들의 다양한 교육수요를 충족시키기

26) 허종렬 외, 앞의 책, pp14~15.

27) 제22조 (원격대학형태의 평생교육시설) ①누구든지 정보통신매체를 이용하여 특정 또는 불특정 다수인에게 원격교육을 실시하거나 다양한 정보를 제공하는 등의 평생교육을 실시할 수 있다.

②제1항의 경우 불특정 다수인을 대상으로 학습비를 받고 이를 실시하고자 하는 경우에는 대통령령이 정하는 바에 따라 교육인적자원부장관에게 신고하여야 한다. 이를 폐쇄하고자 하는 경우에는 그 사실을 교육인적자원부장관에게 통보하여야 한다.<개정 2001.1.29>

③제1항의 경우 전문대학 또는 대학졸업자와 동등한 학력·학위가 인정되는 원격대학형태의 평생교육시설을 설치하고자 하는 경우에는 대통령령이 정하는 바에 따라 교육인적자원부장관의 인가를 받아야 한다. 이를 폐쇄하고자 하는 경우에는 교육인적자원부장관에게 신고하여야 한다.<개정 2001.1.29>

④제3항의 규정에 의한 원격대학형태의 평생교육시설의 설치기준, 학점제등 운영방법에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

⑤제20조제4항 각호의 1에 해당하는 자는 원격대학형태의 평생교육시설의 설치자가 될 수 없다.

위하여 2001년 도입된 제도로서, 도입당시 9개 시설이 설립된 이후 2006년 현재 17개 시설(학사학위과정 15개, 전문학사학위과정 2개)에 6만 5백여명이 재학 중인 상황이며, 지금까지 총 13,034명(학사 9,425명, 전문학사 3,609명)이 학위를 취득하였다(세부현황은 부록 참조).²⁸⁾

2) 원격대학 운영실태

2005년 일부 원격대학의 부실운영 및 질적 수준에 대한 우려가 제기되어 교육인적자원부의 실태조사가 이루어졌다. 조사결과 전반적으로 학사운영의 질적 수준이 낮고 대학운영에 필요한 법적·행정적인 요건 및 절차에 대한 인식이 미흡하며, 재단법인 특히 참여업체가 중심이 되어 운영되는 대학의 경우 문제소지가 많고, 대학과 연계없이 독자 운영하는 대학의 경우 행정·학사운영이 취약하며 일부 대학의 경우 악의적인 교비횡령 및 유용 의혹 사례가 발견되기도 하였다.²⁹⁾

2. 관련법제의 문제점

원격대학은 인터넷 등 정보통신 매체를 통하여 교육과정을 On-line 방식으로 진행함으로써 저렴한 비용으로 시간적·공간적 장애를 초월한 다양한 평생학습 기회의 확산을 가능케 하였고, 이에 따라 제도의 도입 이후 짧은 기간동안 빠른 속도로 성장하였다. 하지만, 최근 원격

28) 교육인적자원부·한국교육학술정보원, 2006 교육정보화백서, p266 참조.

29) 산업자원부 등, 2005~2006 이러닝백서, p204 참조.

구체적인 사례를 보면 교비횡령 의혹 및 부당한 운영(2개교), 시설 기준미달 확인(4개교), 학사관리 부실, 학생선발 및 관리 문제 등이 조사되었다. 특히 학생의 출결확인 시스템 미비 또는 오작동 등으로 사실상 정상적인 학사관리가 불가능한 경우도 조사되었다. 그리고 6개의 원격대학이 위탁대행 전문 알선업체를 통해 대규모로 시간제 학생을 모집하고, 동 업체에 학생 개인의 수강학점 당 수수료를 지급하였으며, 특히 모 대학은 학생출석 확인조차 불가능하여 사실상 학위장사 의혹을 사고 있다. 시간제 학생을 과다하게 모집한 것 자체보다도 이들 학생의 학사관리를 엄정하게 하지 못하고 수업료보다도 많은 소개 수수료를 지급한 것이 더욱 심각한 문제로 조사되었다.

대학에 대한 실태조사결과 학사관리 부실, 시설기준 미흡, 재정·회계 운영 부적정 등 전반적으로 부실한 운영실태가 드러났고, 이와 같은 문제점에도 불구하고 평생교육법상 평생교육시설의 하나인 까닭에 정부의 지도·감독권한이 미비되어 학생, 교직원 등 구성원들에게 피해가 전가되고 있는 상황이다. 또한 고등교육법에 따른 방송통신대학과 평생교육법의 원격대학은 평생교육의 실시라는 동일한 목적을 가진 교육기관이라 할 수 있고, 정보통신 매체의 발달로 인하여 교육방식 또한 유사한 형태를 띠고 있음에도 각각 근거법률이 서로 상이하어 별개의 제도로 운영되는 문제점과 원격대학에 대한 낮은 사회적 인식이 제도의 활성화에 장애요인으로 작용하고 있다. 이하에서는 세부내용에 대해 살펴보려고 한다.

가. 원격대학 근거법률의 이중성

1997년 기존 교육법을 교육기본법, 초·중등교육법, 고등교육법으로 분리하면서 제52조 방송·통신대학의 목적 조항에 “정보·통신매체를 통한 원격교육”이란 용어를 사용하였다. 문제는 고등교육법에 원격대학을 포함하는 법적근거가 확보되었는데, 평생교육법 제22조에 별도의 원격대학 규정을 둘 필요가 있었는가 하는 점이다.

평생교육법 제정 당시 원격대학에 관한 조항을 고등교육법의 적용을 받도록 하는 것은 많은 규제가 따를 것이기 때문에 현실적으로 원격대학을 설립·운영하는데 어려움을 겪을 것으로 판단하였을 것이다.

그러나 평생교육법상의 유연성, 실용성, 다양성 조항들이 현실적으로 수많은 문제를 야기하고 있어 최근 고등교육법, 평생교육법에 대한 개정안에서는 원격대학에 관한 규정들을 고등교육법 체제로 편입하고 있다.³⁰⁾ 상세한 내용은 개선방안을 논의할 때 후술하기로 한다.

30) 김교홍의원 대표발의, 고등교육법, 평생교육법, 사립학교법 일부개정안(2006.12).

나. 원격대학 설립주체

방송·통신대학을 포함한 일반 고등교육기관의 설립에 관해서는 고등교육법 제3조에 규정하고 있다. 즉 제3조에서 “제2조 각호의 학교는 국가가 설립·경영하는 국립학교, 지방자치단체가 설립·경영하는 공립학교(설립주체에 따라 시립학교·도립학교로 구분할 수 있다), 학교법인이 설립·경영하는 사립학교로 구분한다.”고 규정되어 있다. 이 조문에 의할 때 방송·통신 대학도 그것을 사립으로 설치하는 경우 학교법인이 그 주체가 되어야 한다.

반면 평생교육법에서는 학교법인 이외에도 ‘민법 혹은 특별법상의 비영리법인’도 원격대학을 세울 수 있도록 규정하고 있다.³¹⁾ 결론적으로 고등교육법은 학교법인 이외에는 사립대학을 세울 수 없도록 규정하고 있다. 원격대학과 관련하여 사립대학을 설립할 수 있는 설립자의 범위를 학교법인 외의 자로 확대할 것인가에 대한 문제가 쟁점사항으로 대두되고 있다.

다. 법내용의 비현실성³²⁾

원격대학을 평생교육법에 규정하기로 한 입법 방향의 설정은 초기부터 많은 비판을 받았다. 성격이 서로 다른 두 가지 유형 즉, 원격대학형태와 평생교육시설의 유형을 “원격대학 형태의 평생교육시설”로 어중간하게 하나로 결합하여 구체적인 법 적용의 과정에서 혼란을 초래할 것이라는 지적이 그것이다.

31) 제28조 (원격대학형태의 평생교육시설의 설치자) 법 제22조제3항의 규정에 의한 원격대학형태의 평생교육시설(이하 “원격대학”이라 한다)의 설치인가를 받을 수 있는 자는 다음 각호의 1에 해당하는 자로 한다.

1. 지방자치단체
2. 학교법인
3. 민법 제32조의 규정에 의한 재단법인 또는 특별법에 의하여 설립된 비영리법인

32) 허종렬 외, 앞의 책, pp27~28 참조.

본래 이러한 유형을 규정하게 된 것은 원격대학을 대학형태라 규정함으로써 이 시설을 활용하여 교육을 받는 사람들, 즉 수요자에게 지속적인 고등교육을 받을 기회를 제공하려고 하는 한편, 그 대학을 시설로서 규정함으로써 대학을 설립하고 운용하고자 하는 사람들, 즉 공급자에게 대학 설립 및 운영을 용이하게 할 수 있도록 하려고 했을 것이다.

그러나 그 결과는 위의 의도와는 달리 그 형태와 실질이 일치하지 않음으로써 어느 누구에게도 만족을 주지 못하고 있다. 수요자인 학생들은 시설이 아니라 대학을 다니고자 해서 입학했는데, 대학이 대학다운 여건을 제대로 못 갖추고 있다고 하면서 불만을 표출하고 있다. 반면에 공급자인 시설 설립·운영자는 법적 규제가 많은 ‘대학’이 아니라 설립과 운영상의 자율성이 많이 보장되는 ‘시설’을 운용하고자 했는데, 실제로 운영을 해보니 생각보다 규제가 대학 못지않게 많을 뿐만 아니라, 교수나 학생들이 계속해서 대학으로서의 위상을 갖추어가도록 요구하고 있기 때문에 부담이 크다는 주장을 하고 있다. 결국 법 내용의 모호함으로 인하여 현실적으로 수용되지 못하는 결과를 빚고 있다.

입법자의 본래 의도와는 별개로 그것은 처음부터 현실에 적용되는 과정에서 변질될 수밖에 없는 문제점을 지니고 있었다고 할 것이다. 양자를 분리하여 대학이면 대학답게 하고, 그것이 아니면 시설로서의 제한적인 기능만 하도록 선을 분명히 그을 필요가 있을 것이다.

3. 관련법제의 정비방안

위에서 논의한 바와 같이 원격대학 관련법제 문제를 해결하기 위한 정비방안에 대하여 몇 가지 안이 제시되었다. 간략히 그 방안에 대하여 살펴보면 다음과 같다.³³⁾

33) 허종렬 외, 앞의 책, pp 60~61 재인용.

가. 기존연구에서의 논의

1) 고등교육법 제3장 제5절 “방송·통신대학”부분을 개편하는 방안

제1안은 고등교육법 제3장 제5절 ‘방송·통신대학’ 부분을 확대, 개편하여 여기에 원격대학을 포함시키는 방법이다. 이 방법은 방송통신대학의 개념은 이것보다 광의의 의미의 원격대학의 개념 범위에 포함될 수 있다고 보는 데에 근거를 두고 있다. 따라서 이 방안은 고등교육법 제3장 제5절이 조문들을 “원격대학” 혹은 “열린 원격대학”이라는 제목으로 다시 손질하여, 여기에서 원격대학이나 방송통신대학 관련 규정을 두는 방법을 제안하였다.

2) 고등교육법 제3장 내에 원격대학을 별도의 절로 두는 방안

제2안은 고등교육법 제3장 내에 기존의 방송·통신대학에 관한 절 외에 원격대학에 관한 절을 별도로 두는 방법이다. 현행의 고등교육법 제3장에는 대학 및 산업대학, 교육대학, 전문대학, 방송통신대학, 기술대학별로 별도의 절을 두어 필요한 사항을 규정하고 있다. 따라서 제2안은 원격대학을 이들 대학과 다른 종류의 대학으로 간주하여 별도의 절로 만들어 그 안에 필요한 내용을 포함시키자는 방안이라 할 수 있다.

원격대학의 경우 일반적인 방송통신대학과는 시설·설비, 학점 환산 방법, 평가기준, 학사관리업무 등 여러 가지 면에서 차이가 나므로, 다른 종류의 대학으로 간주하여 별도의 절을 두는 것이 타당하다는 것이다. 이 경우 구체적으로 필요한 사항은 「기술대학설립·운영규정」처럼 별도의 「원격대학설립·운영규정」을 제정하는 방법을 강구해볼 수 있다고 하였다.

3) 고등교육법과는 별도로 특별법을 제정하는 방안

제3안은 고등교육법 혹은 평생교육법과는 별도로 독자적인 특별법을 만들어 이것에 의해서 원격대학을 규율하자는 방법이다. 특히 이 방법은 학교설립 시 설립자 문제를 고려하자는 것이다. 기존 고등교육법상으로는 학교 설립 인가시 설립자가 반드시 학교법인이어야 하며, 사전인가를 받아야 한다. 그러나 원격대학의 경우에는 그렇게 해서는 대학설립이 경직화될 것이므로 원격대학에 한하여 학교법인이 아닌 민·상법상의 비영리법인 혹은 영리 법인과 사인도 설립자가 되도록 하고, 사전인가가 아닌 사후인가를 하도록 할 필요가 있다는 것이다. 문제는 구체적인 입법론인데, 이렇게 하기 위한 방법으로써 위의 제1안 혹은 제2안과 같이 고등교육법으로 이관하는 것은 여타의 대학 설립자 및 설립 절차에 대한 제한과 형평성 문제가 제기될 것이기 때문에 곤란하다고 한다. 따라서 특별법을 만드는 방법이 합리적이라는 것이다. 이 입장에서는 특별법 적용은 현행 「학점 인정 등에 관한 법률」과 같은 방법을 취하면 될 것이라고 하면서, 특별법에서 학위 수여 등을 규정하고, 그 시행령에서 운영기준 등을 규정하면 기존 고등교육법과 큰 충돌 없이 입법화할 수 있을 것이라고 판단하고 있다.

나. 최근의 고등교육법 및 평생교육법 개정안

김교홍 의원의 대표발의로 제안된 고등교육법 개정안과 평생교육법 개정안은 그동안의 연구 결과를 반영한 듯 보인다. 이 개정법률안은 2006년 12월 발의되어 고등교육법은 2007년 6월 28일 교육위의 의결을 거친 상태이며, 평생교육법은 같은 날 교육위에서 본회의에 부의하지 않기로 의결된 상태이다. 고등교육법개정법률안은 김교홍의원이 대표발의한 ‘평생교육법 일부개정법률안’의 의결을 전제로 하는 것이므로 현재 상태로는 김교홍의원이 대표발의한 고등교육법개정법률안

은 본회의를 통과할 수 없는 상태이다. 동 법률안들의 주요내용을 살펴보면 다음과 같다.

<고등교육법개정법률안>

- 가. “정보·통신매체를 통한 원격교육”을 특징으로 하는 대학 학위 수여 기관의 통칭을 ‘원격대학’으로 하고 이에 사이버대학을 포함하기 위해 학교의 종류 중 방송대학·통신대학·방송통신대학에 사이버대학을 추가함(안 제2조제5호).
- 나. 사이버대학의 학교협의체, 교직원 구분, 학생정원, 입학자격, 시간제 등록, 편입학, 학위과정, 학위수여에 있어 고등교육법의 방송·통신대학과 같은 규정을 적용함(안 제10조·제14조·제32조·제33조·제36조·제51조·제52조·제53조·제54조).
- 마. 종전의 『평생교육법』에 따른 학력·학위가 인정되는 원격대학형태의 평생교육시설 운영자의 의사에 따라 이 법에 의한 사이버대학으로 대통령령이 정하는 기한 이내에 전환하도록 규정(안 부칙 제2조).

<평생교육법개정법률안>

원격대학형태 평생교육시설을 ‘고등교육법의 사이버대학’으로 전환하는 것과 같이 하여 고등교육법의 사이버대학으로 전환하지 않고 ‘평생교육법의 원격대학형태의 평생교육시설’을 유지하고자 하는 법인은 3월 이내에 신고하도록 함.

<사립학교법개정법률안>

평생교육법』상의 ‘원격대학형태 평생교육시설’을 『고등교육법』의 ‘사이버대학’으로 전환하는 것과 같이 하여 사이버대학을 학교법인 이 아니면 설립할 수 없는 사립학교로 규정하여 사이버대학 학생의 학

습권 보호 장치를 마련하고, 교직원 신분 보장과 투명한 대학(법인) 운영 기틀을 마련하고자 함.

다. 소 결

원격대학에 관한 고등교육법과 평생교육법 개정안에 대한 여러 방안과 최근 국회에 계류 중인 개정법률안에 대하여 살펴보았다. 개정 여부가 확정되지는 않았지만 그동안의 연구결과를 법안에 반영하려는 노력은 진일보한 것으로 평가하여야 할 것이다. 특히, 이원적 법체제로 현실적으로 운영상에 어려움을 겪고 있는 원격대학을 고등교육법으로 편입하여 제도화 시키고자 하는 노력은 높이 평가하여야 할 것이다. 개정법률안은 제1안을 선택한 것으로 보인다. 제1안의 단점을 논의하였듯이 당초 원격대학이 평생교육법을 근거법률로 하여 도입된 이유에는 정규교육기관을 규율하는 ‘고등교육법’의 경직성을 탈피하여 성인학습자들의 다양한 평생교육 수요를 보다 자유롭고 유연한 제도를 통해 충족시키고자 하는 취지도 포함되어 있었던 것으로 판단되어, 원격대학을 고등교육법 체제로 편입시키는 경우에도 그 본래의 취지가 최대한 유지될 수 있도록 다른 일반대학과 차별화된 세부규정이 마련되어야 할 것이다.³⁴⁾

기존 연구자들은 제2안을 선호한 것으로 나타났다. 즉 원격대학이 기존의 방송·통신대학 등의 교육기관과 구분되는 특성을 살리고, 사이버 공간에서 새로운 교수·학습방법을 중점적으로 사용하는 다양하고 전문적인 원격대학을 발전시키기 위하여 원격대학에 별도의 법적 지위를 부여함이 타당하다고 한다.³⁵⁾

34) 교육위원회 전문위원 구기성, 김교홍의원 대표발의 고등교육법, 평생교육법, 사립학교법 일부개정안 검토보고서(2007.2) p8 참조.

35) 허종렬 외, 앞의 책 p62 재인용.

그러나 원격대학을 고등교육법에 편입시키려는 상황에서는 방송·통신대학과 원격대학간 차이를 둘 이유는 없다고 보며 그래서 개정법률안과 같은 제1안이 타당해 보인다. 왜냐하면 두 가지 형태의 대학이 연혁상 다르게 설립된 것일 뿐 그 차이가 본질적인 것은 아니기 때문이다. 수업방법, 편입학, 학위과정, 학위수여 등 제반사항을 동일하게 하여도 현실적으로 큰 문제는 발생하지 않을 것이다. 다만 그동안 별개의 형태로 운영해 왔기 때문에 제도 정착에는 상당한 시일이 걸릴 수도 있겠지만 장기적인 관점에서는 하나의 형태로 나아가는 것이 옳바르다고 판단된다.

제 3 절 초·중등교육법상의 원격교육제도

1. 개 요

고등교육에 관한 법제의 문제와 마찬가지로 초·중등교육에서도 정보화의 발전에 따라 다양한 교육과정 또는 제도를 요구하고 있다. 우리나라는 초·중등교육 과정에서의 이러닝과 관련한 제도로 방송통신고등학교와 고등학교 통신제 과정을 들 수 있다.

현재 방송통신고등학교에는 전국 39개 학교 384개 학급이 개설되어 있으며 14,283명의 학생이 재학하고 있다.³⁶⁾

<표 3-1> 전국 방송통신고등학교 현황

시도	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	경기
학교수	5개	2개	1개	2개	2개	2개	1개	2개
시도	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주
학교수	7개	2개	2개	2개	2개	4개	2개	1개

36) 방송고 e스쿨 홈페이지(<http://www.cyber.hs.kr/>) 참조.

<표 3-2> 방송통신고등학교 학생 연령 현황

구분	10대	20대	30대	40대	50대	60대	70대 이상
학생 수	1,775명 (10.3%)	3,084명 (25.7%)	2,515명 (18.4%)	4,238명 (29.3%)	2,327명 (14.2%)	331명 (2.0%)	13명 (0.1%)

그러나 방송통신고등학교는 <표 4-2>에서 보는 바와 같이 적령기의 학생들이 아닌 성인교육을 위한 기능을 수행하고 있는 실정이며, 고등학교 통신제 과정도 초·중등교육법 제49조에서 통신제의 과정에 필요한 사항을 대통령령에 위임하였으나 실제로 운영되고 있지 않다.

즉, 시간제 과정과 통신제 과정의 수업연한이라든가, 설치기준이라든가, 조직 편제 등에 관해서는 세부 규정이 마련되어 있지 않아, 초·중등교육법의 동 조항은 실제로 적용되지 못하고 있는 실정이다. 물론 방송통신고등학교가 운영되고 있으나, 이는 일반학교의 하나의 과정이 아니라 별개의 학교로 제도화되어 있다.

고등학교 원격교육 등과 관련된 법령을 정리하면 다음과 같다.

<초·중등교육법>

제24조 (수업등) ①학교의 학연도는 3월 1일부터 시작하여 다음해 2월 말일까지로 한다.

②수업은 주간·전일제로 함을 원칙으로 한다. 다만, 법령 또는 학칙이 정하는 바에 의하여 야간수업·계절수업·시간수업 또는 방송·통신에 의한 수업등을 할 수 있다.

③학교의 학기·수업일수·학급편성 및 휴업일과 반의 편성·운영 기타 수업에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다

제46조 (수업연한) 고등학교의 수업연한은 3년으로 한다. 다만, 제49조의 규정에 의한 시간제 및 통신제과정의 수업연한은 4년으로 한다.

제49조 (과정) ①고등학교에 관할청의 인가를 받아 전일제의 과정외에 시간제 또는 통신제의 과정을 둘 수 있다.

②고등학교과정의 설치에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제51조 (방송통신고등학교) ①고등학교에 방송통신고등학교를 부설할 수 있다.

②방송통신고등학교의 설치·교육방법·수업연한 기타 그 운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

<방송통신고등학교 설치기준령>

제 2 조 (설치) 방송통신고등학교는 국립학교의 경우에는 교육인적자원부장관이, 공립학교의 경우에는 당해 특별시·광역시 및 도의 교육감이 이를 설치한다.

제 4 조 (교육방법 및 수업연한) ①방송통신고등학교의 교육은 방송·정보통신에 의한 수업, 출석수업 및 침삭지도의 방법에 의한 수업으로 한다.

②제1항의 규정에 의한 출석수업은 계절수업·야간수업 또는 시간수업으로 할 수 있다.

③방송통신고등학교의 수업연한은 3년으로 하고, 방송·정보통신에 의한 수업 및 출석수업의 일수·시간수 및 시기는 교육인적자원부령으로 정한다.

제10조 (방송통신에 의한 수업의 위탁등) 방송통신고등학교를 설치한 자가 교육과정운영을 위하여 필요하다고 인정할 때에는 방송·정보통신에 의한 수업을 교육연구기관에 위탁하여 실시할 수 있다. 이 경우 방송·정보통신에 의한 수업의 실시에 필요한 경비는 당해 학교를 설치한 자가 이를 부담한다.

<평생교육법>

초·중등교육법에 의한 학교교육 외의 교육에 관해서는 평생교육법 중심으로 법제화 되어 있다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

제20조 (학교형태의 평생교육시설) ①학교형태의 평생교육시설을 설치·운영하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 시설·설비를 갖추어 교육감에게 등록하여야 한다.

②교육감은 제1항의 규정에 의한 학교형태의 평생교육시설중 일정 기준이상의 요건을 갖춘 평생교육시설에 대하여는 이를 고등학교졸업이하의 학력이 인정되는 시설로 지정할 수 있다.

③제2항의 규정에 의한 학력인정시설의 지정기준·절차등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

④다음 각호의 1에 해당하는 자는 학교형태의 평생교육시설의 설치자가 될 수 없다.(이하 생략)

2. 관련법제의 문제점

가. 초·중등교육법 제49조에서 통신제 과정의 입법 미비

현재 우리나라 교육법은 방송통신고등학교라는 학교가 공립고등학교에 부설형태로 설치되어 있는 것을 제외하고는 통신교육제도가 정립되어 있지 않다. 초·중등교육법 제49조는 관할청이 인가를 받아서 고등학교에 시간제 혹은 통신제 과정을 설치할 수 있게 하였으나, 설치기준이 마련되어 있지 않고 기존 방송통신고등학교와의 관련성 때문에 실제로 고등학교 통신제과정은 설치되어 있지 않다.

평생교육법에서 인터넷을 통한 원격교육에 관하여 규정하고 있지만 이는 기존 학교와는 별개의 시설에서 이루어지는 교육이어서 학교교

육에서의 통신제, 시간제 등을 탄력적으로 운영할 수 있는 기반이 취약하게 되었다.³⁷⁾

방송통신고등학교가 그동안 나름대로의 역할을 수행하였지만 인터넷 방송, 기타 통신수단을 가지고 이루어지는 교육, 첨단 기술을 통해서 이루어지는 교육 등을 수용하기에는 부족한 점이 많다.

나. 학교형태의 평생교육시설 운영 문제

평생교육법에 의한 학교형태의 평생교육시설이 교육과정운영, 학업 성적 평가, 입학제도 등 기존 학교교육제도의 여러가지 한계점을 극복할 수 있다는 장점이 있지만 운영 측면에서는 원격대학형태의 평생교육시설과 마찬가지로 문제가 발생한다. 즉, 교육행정관청의 관리소홀로 인한 비리나 교사, 학생들의 만족도 저하 등의 문제가 발생할 수 있다.

3. 관련법제 정비방안

초·중등교육법 제49조의 통신제 과정에 대해 대통령령으로 규정되지 않아 통신제 과정을 운영할 수 없는 문제는 결국 상기 통신제 과정을 어떻게 대통령령에 규정할 것인가의 문제로 귀결될 것이다.

이에 대해서는 두 가지의 방법이 있을 수 있는데, 하나는 현행 방송통신고등학교설치기준령을 통신제 과정에 대한 규정으로 바꾸고, 그 안에 방송통신고등학교에 관한 규정을 포함하도록 하는 규정이며, 다른 하나는 방송통신고등학교설치기준령과는 별도의 독립된 법령을 제정하는 방안이다. 첫 번째 안의 경우 현행 방송통신고등학교가 국·공립학교의 부설학교로만 설치가능하기 때문에 사립의 방송통신고등학교를 설립할 수 없는 문제가 있다. 또한 동 설치령 제4조에 의하면 방송통신고등학교의 수업방법을 3가지(방송통신에 의한 수업, 출석수

37) 강숙희 외, 초·중등 사이버교육체제 도입방안 연구(2002), pp 40~42.

업, 칠판지도의 방법에 의한 수업)로 분류하고 있는데 어느 하나만의 방법에 의한 수업을 할 경우 수업으로 인정할 수 있는가하는 점이 논란이 될 수 있다고 한다.³⁸⁾

이에 대한 해결방안을 모색하기 위해 일본의 사례³⁹⁾를 살펴보기로 한다. 일본의 경우 다양한 교육 수요에 따라 이미 공교육체제를 탄력성있게 제도화하여 운영하고 있다. 일본은 학교교육에 관한 기본적인 법률인 ‘학교교육법’을 통해서 고등학교에 전일제 과정(fulltime course), 정시제(part-time course) 과정, 통신제 과정도 둘 수 있고, 전일제만을 두는 학교, 전일제와 정시제를 두는 학교, 정시제만 두는 학교 등의 형태가 법적으로 가능하다. 정시제와 마찬가지로 고등학교는 통신제 과정 하나만을 운영할 수도 있다. 여기에다가 평생교육강좌 등을 합쳐서 다양한 교육프로그램이 고등학교에서 제공될 수 있는 기반법제가 마련되어 있다. 그리고 이와 같은 과정의 설치에 있어서 국·공·사립 고등학교는 아무런 제한이 없다.

이상의 논의를 종합한 결과 위에서 논의한 방법 중 첫 번째 안이 타당해 보인다. 즉, 현행 방송통신고등학교설치기준령을 통신제 과정에 대한 규정으로 바꾸고, 그 안에 통신제 과정과 방송통신고등학교에 관한 규정이 포함되도록 하는 방법이다. 이 방안은 통신제 과정 도입을 중심으로 하되, 방송통신고등학교 관련 규정을 추가하는 것이다. 고등학교에서 통신제 과정을 운영하는 경우 그 대상을 국·공립 학교에 한정시킬 필요는 없으며, 사립학교에도 통신제 과정을 개설하여 운영할 수 있도록 제도화 하여야 할 것이다. 또한 장기적으로 평생교육법상의 학교형태의 평생교육시설도 방송통신고등학교 관련조항에 포함하거나 사이버학교 등 이름으로 규정할 수 있을 것이다.

38) 손병길 외, 앞의 책, p77 참조.

39) 강숙희 외, 앞의 책, p27~28 참조.

제 4 절 저작권법상의 저작재산권 제한

이러닝 진행과정을 살펴보면 먼저 이러닝 콘텐츠를 제작하고 이러닝 콘텐츠를 교육용 PC 등에 탑재하여 이용자가 콘텐츠를 이용하는 단계 등으로 진행될 것이다. 각 과정마다 콘텐츠에 대한 저작권의 문제가 발생한다. 콘텐츠 제작자(저작권자)는 자신의 권리보호를 위한 요구를 강화할 것이며 이용자는 최대한 저작권의 제한을 받지 않으려고 노력할 것이다. 저작권법은 기본적으로 저작자의 권리를 보호하기 위하여 제정되었지만, 저작자와 이용자간의 균형과 조화를 추구하고 있다고 볼 수 있다. 본 연구에서의 저작권 문제에 대한 접근은 주로 저작권자의 권리보호보다는 학교에서 이루어지는 교육과정에서 저작물을 이용하는 자의 측면에서 관련 쟁점사항에 대한 내용을 고찰하고자 한다.

1. 이러닝 관련 저작권 규정

가. 저작권법상의 관련 규정

저작권법 조문이 대상을 특정하여 규정한 것이 아니기 때문에 이러닝 관련 조문이 따로 있을 수는 없다. 그러나 저작권법 규정 중 이러닝(특히 학교교육)과 밀접한 관련이 있는 규정을 살펴보면 다음과 같다.

저작권법은 학교교육 목적 등에 저작물을 이용할 때 저작권자의 권리를 일부 제한하고 있다. 법 제25조 제1항에서 교과용 도서에는 공표된 저작물을 게재할 수 있도록 규정하였으며, 제2항에서는 교육기관은 그 수업목적상 필요하다고 인정되는 경우에는 공표된 저작물의 일부분을 복제·공연·방송 또는 전송할 수 있도록 하였다. 그리고 제10항에서는 교육기관이 제2조에 의해 전송을 하는 경우에는 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리의 침해를 방지하기 위하여 복제방지조치 등 대통령령이 정하는 필요한 조치를 하도록 하였다. 이

에 따라 저작권법시행령 제9조 교육기관의 복제방지조치 등 필요한 조치의 구체적 내용을 규정하였다.⁴⁰⁾

특히, 개정 저작권법(2006.12.28)에서는 법 제25조 제2항에서 구법상의 “교육목적”을 “수업목적”으로 개정하여 저작권이 제한되는 범위를 축소하여 이 조문에 대한 해석 기준을 명확히 하였다. 또한 그동안 논란이 되었던 교육기관의 전송권 문제를 입법적으로 해결하였다. 즉, 개정 전 저작권법은 사전 허가 없이 사용할 수 있는 범위를 공연권, 방송권, 복제권에 한정하였으나, 현행 저작권법 제25조 제2항은 전송권까지 포함하여 디지털 시대를 맞은 새로운 교육방법인 원격교육을 활성화 시키고 있다.

40) 제25조 (학교교육 목적 등에의 이용) ①고등학교 및 이에 준하는 학교 이하의 학교의 교육 목적상 필요한 교과용도서에는 공표된 저작물을 게재할 수 있다.

②특별법에 의하여 설립되었거나 『초·중등교육법』 또는 『고등교육법』에 따른 교육기관 또는 국가나 지방자치단체가 운영하는 교육기관은 그 수업목적상 필요하다고 인정되는 경우에는 공표된 저작물의 일부분을 복제·공연·방송 또는 전송할 수 있다. 다만, 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 저작물의 전부를 이용하는 것이 부득이한 경우에는 전부를 이용할 수 있다.

③제2항의 규정에 따른 교육기관에서 교육을 받는 자는 수업목적상 필요하다고 인정되는 경우에는 제2항의 범위 내에서 공표된 저작물을 복제하거나 전송할 수 있다.

④제1항 및 제2항의 규정에 따라 저작물을 이용하고자 하는 자는 문화관광부장관이 정하여 고시하는 기준에 의한 보상금을 당해 저작재산권자에게 지급하여야 한다. 다만, 고등학교 및 이에 준하는 학교 이하의 학교에서 제2항의 규정에 따른 복제·공연·방송 또는 전송을 하는 경우에는 보상금을 지급하지 아니한다.

⑩제2항의 규정에 따라 교육기관이 전송을 하는 경우에는 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리의 침해를 방지하기 위하여 복제방지조치 등 대통령령이 정하는 필요한 조치를 하여야 한다.

저작권법시행령 제9조 (교육기관의 복제방지조치 등 필요한 조치) 법 제25조제10항에서 “대통령령이 정하는 필요한 조치”란 다음 각 호의 조치를 말한다.

1. 불법 이용을 방지하기 위하여 필요한 다음 각 목에 해당하는 기술적 조치
 - 가. 전송하는 저작물을 수업을 받는 자 외에는 이용할 수 없도록 하는 접근제한 조치
 - 나. 전송하는 저작물을 수업을 받는 자 외에는 복제할 수 없도록 하는 복제방지 조치
 2. 저작물에 저작권 보호 관련 경고문구의 표시
 3. 전송과 관련한 보상금을 산정하기 위한 장치의 설치
- [시행일:2008.7.1] 제9조제1호

참고로 법 제2조에서 전송의 개념을 “공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물 등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함한다.”고 규정하고 있다. 전송권은 인터넷이나 기타 네트워크를 이용한 디지털 형태의 송신이 저작물의 주요한 전달형태로 부각됨에 따라 저작권자의 정당한 권리와 이익이 위협받지 않도록 하기 위해서 2000년 1월 개정 저작권법에서 신설한 권리이다. ‘방송’ 개념과 관계를 명확히 하기 위해서 방송에 관한 정의도 수정하여 방송은 동시적 송신의 경우만을 뜻하는 것으로 규정하고 전송은 이시적, 쌍방향적인 송신을 뜻하는 것으로 규정하였다.

나. 이러닝산업발전법과 온디콘법상의 관련규정

저작권법 외 이러닝과 관련하여 저작권에 대해 규정하고 있는 법이 이러닝산업발전법과 온디콘법이다. 이러닝산업발전법 제21조제1항에는 “정부가 이러닝 산업을 촉진함에 있어서 저작권 등 지적재산권(이하 이조에서 “지적재산권”)을 보호하기 위하여 필요한 시책의 수립을 강구하여야 한다.”고 규정하고 있다. 또한 제2항에서는 “정부는 이러닝 콘텐츠의 원활한 관리 및 유통을 위하여 필요한 시책을 수립하고 추진하여야 한다. 이 경우 제1항의 규정에 의한 지적재산권의 보호 시책을 충분히 감안하여야 한다” 고 하고 있고, 제3항에서 “이러닝사업자는 타인의 지적재산권을 침해하지 아니하도록 필요한 조치를 하여야 한다”고 규정하고 있다.

반면 온디콘법은 온라인콘텐츠 제작자 보호를 위한 규정(동법 제18조 내지 21조)과 이에 대한 벌칙 규정을 두고 있다.⁴¹⁾ 즉, 온디콘법

41) 기타 규정은 다음과 같다.

제19조 (손해배상청구 등) ①제18조제1항 본문 및 제2항 본문의 규정을 위반하는 행위(이하 “위반행위”라 한다)로 자신의 영업에 관한 이익이 침해되거나 침해될 우려가 있는 자는 그 위반행위의 중지나 예방 및 그 위반행위로 인한 손해의 배

제18조 제1항에서 “누구든지 정당한 권한없이 타인이 상당한 노력으로 제작하여 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해하여서는 아니된다. 다만 온라인콘텐츠를 최초로 제작하여 표시한 날부터 5년이 경과한 때에는 그러하지 아니하다.”라고 규정하고 있고, 제2항에서는 “누구든지 정당한 권한없이 제1항 본문의 행위를 효과적으로 방지하기 위하여 온라인콘텐츠 제작자나 그로부터 허락을 받은 자가 디지털콘텐츠에 적용한 기술적 보호조치의 회피·제거 또는 변경을 주된 목적으로 하는 기술·서비스·장치 또는 그 주요 부품을 제공·수입·제조·양도·대여 또는 전송하거나 양도·대여를 위하여 전시하는 행위를 하여서는 아니된다. 다만, 기술적 보호조치의 연구·개발을 위하여 기술적 보호조치를 무력화하는 장치 또는 부품을 제조하는 경우에는 그러하지 아니하다.”고 규정하고 있다.

두 법의 이러닝에 관한 규정의 공통점은 각각 이러닝 산업, 온라인 콘텐츠산업을 보호하기 위한 저작권자의 권리를 보호하는 측면을 강

상을 법원에 청구할 수 있다.

②법원은 손해의 발생은 인정되나 손해액을 산정하기 곤란한 경우에는 변론의 전취지 및 증거조사 결과를 참작하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.

제20조 (외국인 제작자) 온라인콘텐츠제작자가 외국인(외국법인을 포함한다)인 경우에도 이 법의 보호를 받는다. 다만, 당해 외국에서 대한민국 국민인 온라인콘텐츠 제작자를 보호하지 아니하는 경우에는 그에 상응하게 보호를 제한할 수 있다.

제21조 (다른 법률과의 관계) 온라인콘텐츠제작자가 저작권법 또는 컴퓨터프로그램 보호법의 보호를 받는 경우에는 저작권법 또는 컴퓨터프로그램보호법이 이 법에 우선하여 적용된다.

제 5 장 벌칙

제22조 (온라인콘텐츠의 복제 등의 죄) ①제18조제1항 본문의 규정을 위반하여 온라인콘텐츠제작자의 영업에 관한 이익을 현저하게 침해한 자 또는 동조 제2항 본문의 규정을 위반한 자는 1년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

②제1항의 죄는 제19조의 규정에 의한 손해배상청구 등을 할 수 있는 자의 고소가 있어야 공소를 제기할 수 있다.

제23조 (양벌규정) 법인의 대표자나 법인 또는 개인의 대리인, 사용인 그 밖의 종업원이 그 법인 또는 개인의 업무에 관하여 제22조의 죄를 범한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법인 또는 개인에 대하여도 동조의 벌금형을 과한다.

조하고 있다. 즉, 이러닝산업발전법은 법률 위반에 대한 벌칙규정 없이 선언적 수준에서 저작권 보호를 규정하고 있지만 저작권에 관한 규정을 둔 것만으로도 이러닝 또는 이러닝 산업발전을 위하여 저작권을 강조하고 있다고 볼 수 있다.⁴²⁾

한편 온디콘법은 제4장은 온라인콘텐츠 제작자의 보호에 관한 규정을 두고 있다. 장 제목을 통해 알 수 있듯이 온디콘법은 온라인콘텐츠 제작자 즉 저작권자 또는 지식재산권자의 권리보호를 강화시키는 조문으로 구성되어 있다.

2. 이러닝에서의 저작권 관련 쟁점 및 개선방안

앞에서 언급한 바와 같이 이러닝에 관한 저작권 규정은 일반적으로 저작권자(콘텐츠 제작자 등)를 보호하는 방향으로 규정되어 있다. 그러나 이하에서는 저작권자의 권리를 제한하여 이용자의 권리를 보호하는 것과 관련된 쟁점과 그 개선방안을 살펴보기로 한다.

42) 동법 제2조제2항에서 “정부는 이러닝 콘텐츠의 원활한 관리 및 유통을 위하여 필요한 시책을 수립하고 추진하여야 한다”라고 규정하고 있어 이러닝 콘텐츠 이용자를 위한 규정으로 볼 수 있지만 단서 규정에 의해 “지적재산권의 보호시책을 충분히 감안하여야 한다”고 규정하여 저작권자 권리를 우선하는 것으로 볼 수 있다.

또한 제23조에서 자유이용정보 이용활성화를 위한 조문이 있으나 동법 제2조 개념정의에서 볼 수 있는 바와 같이 자유이용정보는 저작권이 소멸된 정보나 지식을 의미하는 것이기 때문에 이러닝산업발전법의 저작권에 대한 입장은 저작권자의 권리를 강조하는 것이라고 볼 수 있다.

관련조문, 제23조 (자유이용정보의 이용활성화) ①정부는 이러닝의 보급 확대를 위하여 공공기관 및 기업에 서 자유이용정보의 디지털화 등 이용활성화 지원방안을 마련하여야 한다.

②정부는 제1항의 규정에 의하여 디지털화된 자유이용정보의 축적 및 이용의 활성화를 위하여 자유이용정보저장소를 설치 또는 지정할 수 있다.

③제1항 및 제2항의 규정에 의한 자유이용정보의 활성화를 위한 지원방법, 자유이용정보저장소의 설치방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제 2 조 (정의) 5. “자유이용정보”라 함은 저작권법 제10조의 규정에 의한 저작권이 소멸되어 무상으로 이용할 수 있는 교육·학술·문화·산업·과학기술 등에 관한 지식이나 정보를 말한다.

가. 교과용 도서와 관련된 쟁점

이러닝콘텐츠가 교과용도서에 포함된다면 저작권자의 허락이나 동의없이 공표된 저작물을 게시할 수 있기 때문에(보상금은 법 제25조 제4항에 의해 지급하여야 함) 이러닝 활성화에 크게 기여할 수 있게 된다. 저작권법 제25조 제1항은 “고등학교 및 이에 준하는 학교 이하의 학교의 교육 목적상 필요한 교과용 도서에는 공표된 저작물을 게재할 수 있다.”고 규정하고 있다. ‘교과용도서에 관한 규정’은 교과용도서를 교과서 및 지도서(제2조제1호)로 나누고 교과서와 지도서의 개념에 서책, 음반, 영상 등과 함께 전자저작물을 포함시키고 있다.⁴³⁾ 그래서 이러닝콘텐츠가 전자저작물인가의 해석의 문제가 남는다. 일반적으로 전자저작물은 이러닝콘텐츠보다 넓은 개념으로 볼 수 있기 때문에 이러닝콘텐츠를 전자저작물에 포함시킬 수 있을 것이다. 다만 전자저작물에 대한 명시적인 정의 규정을 두는 것이 바람직할 것이다.

다음은 교과용 도서에 게재할 수 있는 대상이 저작물에 한정되어 저작물이 아닌 실연자의 실연이나 방송사업자의 방송은 실연자 또는 방송사업자의 승낙을 얻지 못하면 전자저작물에 게재할 수 없게 된다. 이 점은 향후 전자저작물의 형태가 동영상, 애니메이션 등 다양한 학습자료를 포함할 수있는 전자저작물의 장점을 살릴 수 없어서 이러닝이 효율적으로 이루어질 수 없게 되어 이에 대한 해결방안이 요구된다. 실연과 방송이 향후 이러닝에서 차지하는 비중을 고려할 때 이들도 저작권자의 허락없이 교과용 도서에 게재할 수 있도록 하여야 할 것이다. 따라서 저작권법 제25조 제1항은 ‘저작물’ 뿐만 아니라 ‘실연자의 실연’과 방송사업자의 ‘방송’도 이러닝용 전자저작물에 게재할 수 있도록 개정되어야 할 것이다.⁴⁴⁾

43) 교과용도서에 관한 규정 제2조.

44) 이대희, 전자교과서의 저작권법적 쟁점에 관한 연구(2003), pp72~73 참조.

교과용도서에 관련하여 해결해야 할 또 하나의 문제가 보상금 지급 기준에 관해서이다. 매년 문화관광부장관은 교과용도서에 게재하는 저작물에 대하여 보상금 지급기준을 고시하도록 되어 있다. 정보화사회에서 교육에 필요한 자료는 매우 다양하나 현행 보상금 지급기준에 따르면, 어문저작물, 음악저작물, 미술·사진저작물에 대해서만 보상금 지급기준⁴⁵⁾을 마련하고 있다. 음악저작물 중 음원이 경우나, 동영상 및 애니메이션에 대한 지급 기준이 없기 때문에 음악교과나 영어교과의 경우 기 개발된 자료를 사용하는데는 일정한 한계가 있다. 따라서 이를 보완할 수 있는 기준을 추가로 제시되어야 할 것이다. 교

45) 문화관광부 고시 제2006 - 31호<교과용도서 보상금 기준>

1. 적용기간은 1년(2007. 1. 1 ~ 2007. 12. 31)으로 함.
2. 보상대상은 교과용도서에 관한 규정(대통령령 제18429호) 제2조에서 규정한 교과서 및 지도서로 함.
3. 교과서와 지도서별로 각각 보상함.
4. 원저작물을 번역, 변형, 각색 등의 방법으로 작성한 2차적저작물을 게재한 경우는 원저작권자와 2차적저작물 저작권자가 사전에 협의하여 분배비율을 통지한 경우에는 그 비율로 분배하되, 협의 불성립시는 원저작권자와 2차적저작물 저작권자에게 각 50/100씩 지급하고, 음악저작물을 편곡한 경우 원저작권자에게 70/100, 편곡자에게 30/100을 각 지급함.
5. 컴퓨터 화면 캡처의 경우에는 해당 화면을 구성하는 각 저작물에 대하여 보상기준에 따라 각각 지급함.
6. 저작물별 보상 기준 및 보상금액(1만부 기준)

저작물별		보 상 기 준	보상금액	비 고
어문저작물	산문	200자 원고지 1매	730원	수필, 논설, 소설, 희곡, 설명문 및 이와 유사한 것
	운문	1/2편 이상 1편 이하	7,380원	
		1/4편 이상 1/2편 미만	3,680원	
		1/4편 미만	2,210원	시, 시조, 향가 및 이와 유사한 것
음악저작물		1/2편 이상 1편 이하	4,750원	작사, 작곡 별도 지급
		1/4편 이상 1/2편 미만	2,370원	
		1/4편 미만	1,400원	
미술·사진저작물		1/2쪽 이상 1쪽 이하 크기	7,250원	
		1/4쪽 이상 1/2쪽 미만 크기	3,610원	
		1/4쪽 미만 크기	2,160원	

※최저 1만부 이하는 1만부로 하고 1만부 초과부터 발행부수에 비례함.

과용도서의 보상금 지급 기준은 현실의 요구와 기술적 발달수준에 따라 저작물의 구분을 세분화 하여야 할 것이다. 즉, 어문저작물, 음악 저작물, 미술·사진저작물 뿐만 아니라 동영상 및 애니메이션에 대한 지급 기준을 마련하여 이러닝 활성화에 기여할 수 있도록 하여야 할 것이다.

나. 원격대학도 저작권법 제25조의 교육기관에 포함되는지 여부

저작권법 제25조 제2항에서 수업목적상 필요하다고 인정되는 경우에 저작물을 복제, 공연, 방송 또는 전송할 수 있는 주체를 특별법에 의하여 설립되었거나 초·중등교육법, 고등교육법에 따른 교육기관 등으로 한정하고 있다. 여기서 이러닝과 관련하여 저작권법 제25조에 규정된 교육기관에 원격대학이 포함되는지 여부가 문제될 수 있다. 원격대학은 평생교육법 제22조에 원격대학형태의 평생교육시설로 규정되어 있기 때문에 고등교육법상의 교육기관에는 해당되지 않는다. 결국 원격대학이 특별법에 의하여 설립된 교육기관에 포함되느냐가 해석상 문제된다. 평생교육법이 특별법이나의 문제는 특별법 개념을 어떻게 볼 것인가에 따라 결정된다.

특별법 개념은 상대적이어서 동일한 법률이 그 비교대상이 어떤 법률이나에 따라 일반법도 되고, 특별법도 될 수 있다. 그리고 그 비교대상은 동등한 영역에 있어야 할 것이기 때문에 평생교육법은 교육기본법에 대한 관계에서 특별법이라 볼 수 있어 원격대학도 동법 제25조의 교육기관에 포함되어 동법의 적용을 받을 수 있다라는 견해가 있다.⁴⁶⁾ 그러나 해석에 의한 적용보다는 입법적으로는 저작권법 제25조 제2항에 ‘초·중등교육법, 고등교육법, 평생교육법에 의한 교육기관’으로 명시하는 것이 논란의 소지를 줄이는 방안이 될 것이다.

46) 구재균, 이러닝(전자학습)과 관련된 법적문제 연구(2007), 정보화정책 제14권 제1호 p151 참조.

다. 저작권에 대한 기술적 보호조치 의무화

저작권법 제10항에서 “제2항의 규정에 따라 교육기관이 전송을 하는 경우에는 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리의 침해를 방지하기 위하여 복제방지조치 등 대통령령이 정하는 필요한 조치를 하여야 한다”라고 규정하고 이에 따라 저작권법시행령 제9조에서 교육기관의 복제방지조치 등 필요한 조치를 나열하고 있다.

즉, “전송하는 저작물을 수업을 받는 자 외에는 이용할 수 없도록 하는 접근제한조치, 전송하는 저작물을 수업을 받는 자 외에는 복제할 수 없도록 하는 복제방지조치, 저작물에 저작권 보호 관련 경고문구의 표시, 전송과 관련한 보상금을 산정하기 위한 장치의 설치”이다. 접근 제한 조치와 복제방지 조치는 시행일이 2008년 7월 1일로 유예되었다.

문화관광부가 입법예고한 저작권법시행령 개정안은 현 시행령보다 훨씬 더 강한 기술적 보호조치를 요구하는 것이었다. 그러나 교육현장의 현실적 어려움을 고려하여 현행 수준으로 결정된 것이다. 저작권 보호수준이 높을수록 저작권자의 권리는 보호되겠지만 이용자의 저작물 이용 권리는 제한받게 된다. 궁극적으로는 저작권자의 권리를 보호하는 방향으로 나아가겠지만 단기적으로는 학교 현장에서 이러닝을 위한 저작권 해결은 시급한 과제이다.

저작권법 제25조 제10항과 저작권법시행령 제9조에서 수업목적으로 저작물을 전송할 때 교육기관에게 복제방지조치 등 필요한 조치를 하도록 규정하고 있는데, 우리나라의 학교현실을 떠나 생각하면 동 규정은 저작권자의 권리를 보호해 주는 타당한 입법이라 할 수 있다.

그러나 이 규정의 적용을 받는 교육기관의 현황을 보면 저작권 법령 개정의 실효성이 있을 지 궁금해진다. 즉, 대부분의 학교에서 기술적 보호조치를 하기에는 준비가 되어 있지 않고 2008년 7월 전까지

준비를 한다고 하더라도 막대한 예산이 들어 이 부분에 대한 고려를 하고 법 개정이 이루어져야 했었다.

복제방지조치의 대표적 방법이 DRM(Digital Rights Management)인데, 사회적 합의를 얻은 표준기술이 현재까지 마련되어 있지 않고, 이미 상용화된 DRM 기술이 많기 때문에 단일 표준기술 제정이 힘들다. 또한 표준기술이 없는 상태에서 DRM 의무화가 시행될 경우 디지털 콘텐츠의 호환성 결여현상은 더욱 커질 것으로 예상된다.⁴⁷⁾

교육기관에게 수업목적을 위한 전송권을 부여하였다면 그 제한은 최소한으로 하여야 할 텐데 이번 저작권법 개정은 이용자의 권리보다는 저작권자의 권리보호에 중점을 둔 듯하다. 따라서 2008년 7월 전까지는 관련기관간 협의를 통해 저작권법 제25조 제10항의 “복제방지 조치 등 대통령령이 정하는 필요한 조치” 중 복제방지조치 부분을 삭제하여 현실 적용의 유연성을 갖게 하거나, 법 시행 유예기간의 연장, 학교 현장의 적용방법 등에 대해 다각적인 검토가 있어야 할 것이다.

제 5 절 이러닝기본법 제정 논의

1. 논의의 배경

2004년 5월 교육부는 한국사이버교육학회, e러닝표준화포럼이 공동 주최한 ‘e러닝 매칭포인트 세미나’에서 연내 입법을 목표로 이러닝 분야에 대한 기본법 성격을 갖는 ‘e러닝법’(가칭)의 제정을 추진하고 있다고 밝힌 바 있다.

당시 교육부의 이같은 계획은 2004년 1월 산업자원부의 발의로 제정된 ‘이러닝산업발전법’이 존재하는데 또다시 관련법을 만드는 것은 결과적으로 추진체계를 너무 복잡하게 만들어 학계나 기업들에 혼선

47) 한국교육학술정보원, 저작권법 시행령 및 시행규칙 개정 검토를 위한 전문가 협의회 자료(2007.4.10), p12.

만을 초래하는게 아니냐는 우려를 낳기도 하였다. 그러나 교육부의 담당자는 “이러닝은 현재 학교교육 중심의 교육패러다임을 평생학습 중심으로 발전시키는 핵심전략 수단이지만 국내에서는 아직 e러닝에 관한 기본 개념도 정리가 안 돼 있다”고 전제하고 “교육발전에 대한 근본적 대안이 고려된 ‘e러닝법’의 제정을 추진하게 됐다”고 설명했다. 특히 “올초 산업자원부가 발의한 ‘이러닝산업발전법’이 통과됐지만 이는 산업적인 관점을 강조했을 뿐 교육 차원은 물론이거니와 정보통신부 및 노동부가 추진하는 각종 이러닝 관련 사업의 근간이 될 기본법으로서의 고려가 부족하다”고 주장했다.⁴⁸⁾

즉 교육적 관점에서 이러닝을 추진할 수 있는 법제도가 마련되어야 한다는 것이 논의의 주된 내용이다. 교육부에서 추진하려고 했던 ‘이러닝법’은 법제화되지는 않았지만 관련 논의는 꾸준히 지속되고 있다.

2. 주요내용

이러닝법에 제정에 관한 논의는 “국가인적자원 개발을 위한 e-러닝 법 제정방향 연구”⁴⁹⁾에서 다루어지고 있다. 현재까지 이러닝법에 대하여 비교적 체계적으로 연구된 내용으로 판단되어 그 내용을 간단히 살펴보면 다음과 같다.

이러닝 기본법을 통해서 기존의 이러닝 또는 정보화 관련 법률 등에 규정된 이러닝 개념을 전반적으로 재정비해야 하고, 기존의 법령이든 앞으로 입법될 법령이든 최소한 이러닝과 관련된 법령들이 준거해야 하는 기본법으로서의 의미를 가지고 있어야 한다. 특히 교육관련법률들에 산재되어 있는 이러닝 관련 조항들을 이러닝기본법 제정과 함께 전반적으로 정비해야 할 것이다. 이러닝은 전자매체를 통해 제작·판매되는 상품 아이템으로서의 교육(학습)이 아니라 ‘열린학습

48) 전자신문, <http://www.etnews.co.kr>, 2004.5.14.

49) 이상영 외, 앞의 책, pp88~93 참조.

사회'에서 학습공동체의 구현을 위해 학습권을 전자매체에 적용한 분야라는 것이다. 결국 이러닝기본법의 목적은 '인적자원개발'과 '평생교육실현'을 통해 '국민의 삶의 질 향상과 국제 경쟁력 향상'이라고 할 수 있다.

이러닝기본법(안)의 제목도 이러닝기본법에 대해 헌법으로부터 제기되는 입법적 필요성과 교육(학습)과 테크놀로지와의 조화를 통한 인적자원개발이라는 필요성을 고려하여 “테크놀로지 기반 학습기본법”으로 제안하고 있다.

그리고 이러닝의 개념에 대해 이러닝산업발전법 제2조50)는 대단히 협소한 범주로 정의되어 있어 ‘테크놀로지 기반 학습’으로 개념 정의하고자 한다. 이 개념은 “전자적 또는 비전자적 교육매체를 통한 교육적 기법을 기반으로 이루어지는 학습활동이나 학습체제를 의미하는 것”이며 이 개념에 의할 때 기존의 교육방식과는 차별화 된 테크놀로지 기반의 모든 학습활동의 변화를 나타내는 용어로서 미래 사회의 교육의 모습을 반영하는 것이 된다고 한다.

이러닝기본법안에는 인적자원개발기본법 제3조에서 “이 법은 인적자원개발에 관하여 다른 법률에 우선하여 적용한다”라고 규정된 것처럼 이러닝과 관련된 다른 법률에 우선하여 적용한다는 내용을 포함시켜야 한다고 한다.

동 연구에서 이러닝기본법의 구성내용을 보면 다음과 같다.

- | |
|--|
| <input type="checkbox"/> 이러닝관련 종합계획 수립
- 인적자원개발과 평생학습사회를 위한 국가 이러닝 종합계획
- 종합계획의 주체 : 이러닝정책위원회(인적자원개발회의 산하 혹은 독자적 기구) |
|--|

50) 이러닝을 “전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송통신기술을 활용하여 이루어지는 학습”이라고 정의하고 있음.

- 국가 및 지방자치단체의 이러닝 체제 구축
- 이러닝 전담기관 : 통합적으로 운용할 것인지 아니면 각 단위(초중등, 고등교육, 평생교육 등)로 구분할 것인지 판단 필요
- 이러닝정책위원회의 위상과 구성 : 국가의 모든 이러닝 관련 법제와 실제를 관장할 수 있는 범위
- 이러닝기반 구축과 활성화
 - 물적기반, 인적기반, 표준화, 품질인증, 국가이러닝지표, 재원확보
- 이러닝활성화 방안
 - 각 단위(초중등, 고등교육, 평생교육, 특수교육, 기타)에서 이러닝 활성화
 - 소외계층 지원
 - 지역간 격차 해소 및 소외지역에 지원
 - 이러닝 전문인력양성 및 경력관리 정책
 - 저작권 보호 등

3. 소 결

가. 개별법 제정의 필요성 여부

교육인적자원부 입장에서 보면 이러닝법 또는 이러닝기본법 제정 논의가 지속적으로 진행되는 것은 당연한 일인지 모른다. 위에서 살펴본 바와 같이 산업자원부가 추진한 이러닝산업발전법은 엄밀히 말하면 이러닝에 관한 법률이라기보다 이러닝 산업에 초점을 둔 법률로서 교육적 측면에서 다루어야 하는 많은 문제들, 즉 인적자원개발, 평생교육을 위한 이러닝 도입 등과 같이 이러닝의 역할을 간과하고 있다. 이러닝산업발전법의 문제점을 검토할 때 살펴보았듯이 동법은 이

러닝에 대하여 산업측면을 강조함으로써 이러닝의 본질에 대해서는 침묵하고 있는 것이다.

그러나 이러닝에 대한 독립된 법률을 제정하는 것이 최선의 방안인지에 대해서는 다시 한번 검토할 필요가 있다. 왜냐하면 사회적 이슈나 흐름에 따라 개별법 제정의 필요성이 있다면 기존 법률의 개정으로 그 수요를 충족할 수 없는지를 먼저 고려하여야 할 것이다.

NEIS(교육행정정보시스템) 사례는 이러닝법 제정 논의에 참고가 될 사안이라고 판단되며, 그 내용을 소개하면 다음과 같다. 2003년 이후 교육인적자원부의 NEIS(교육행정정보시스템) 시스템을 둘러싸고 교원단체, 시민단체는 학생정보보호 강화를 요구하며 NEIS 시스템의 근거 법률이 없다는 주장으로 사회적 이슈가 된 적이 있었다.⁵¹⁾

당시 교육인적자원부에서는 법률 정비방안을 두 가지로 마련하여 하나는 교육정보화에 관한 기본법 제정과 다른 하나는 교육기본법, 초·중등교육법 등 개별법을 개정하는 방안이었다. 결국 해결방안은 후자인 개별법 개정방향으로 결정되어 교육기본법, 초·중등교육법, 학교보건법이 개정되고, 교육정보시스템운영등에관한규칙(부령)이 제정되었다.⁵²⁾ 그 이유는 기존 법률을 개정해서 목표하는 바를 달성할 수 있었고, 법 제정에 있어서 엄격한 관행, 사회적 합의의 어려움 등의 요인이 작용했을 것이다.

51) 당시 NEIS 관련해서 교원단체, 시민단체 등에서 헌법소원 2건, 민사소송 3건을 제기하여 법적 분쟁으로 확대되었으나 헌법소원은 각하 또는 기각으로, 민사소송은 소 취하로 종료되었다.

52) 교육정보화 관련 법령의 제·개정 내용

교육기본법에서는 교육적 목적으로만 학생정보를 수집·처리·이용·관리하도록 하고, 제3자 제공을 엄격히 하는 등 학생정보 보호원칙을 선언하였다(제23조의3). 초·중등교육법에서는 정보시스템으로 작성·관리할 항목을 법률에 규정하여 학생정보 보호를 강화하고, 정보시스템 구축·운영의 법적근거를 명확히 하였다(제30조의4). 또한 학생정보의 오·남용을 방지하기 위해 학생정보를 제3자에게 제공하는 것을 엄격히 제한하였다(제30조의6).

학교보건법에서는 전자적으로 작성·관리하는 건강검사기록 중 주요 항목(인적사항, 신체의 발달상황 및 능력)을 법률에 명시하였다(제7조의3).

나. 현행 교육법 체계

흔히 ‘5.31 교육개혁’이라는 용어로 국민에게 알려진 바와 같이 교육법 체계의 정비과정은 1995년부터 추진된 대통령소속 교육개혁위원회의 교육개혁 방안에서 찾을 수 있다.

1995년 5월 31일의 ‘세계화·정보화 시대를 주도하는 신 교육체제 수립을 위한 교육개혁방안(제1차 교육개혁 방안)에서 1995년 하반기에 광범위한 여론 수렴과 공론화 과정을 거쳐 중점적으로 지방교육 자치제도 개선, 사학의 자율과 책임의 제고, 교육법 정비 및 교육행정 체제 개편 등의 과제를 대통령에게 보고하였다. 그 후속작업으로 제2차 교육개혁방안(1996.2.9)에서는 당시의 교육법을 교육기본법, 초·중등 교육법, 고등교육법으로 학교급별 특성에 맞게 체제를 개편하고 사회 교육법(이후 평생교육법으로 법령 개정)의 체제를 정비하는 내용을 포함시켰다.

교육개혁위원회의 교육법 정비 기본원칙은 다음과 같다. 헌법이념을 충분히 구현할 수 있는 법 체제로 개편, 유기적, 종합적인 법체제로 개편, 교육법의 체제 분리 및 전면 개정, 교육개혁방안 수용, 입법화, 기구설치를 위한 법령개정 및 특별법 제정, 각 법률의 체제 및 내용 개정의 기준 설정 등이다.⁵³⁾

53) 교육개혁위원회, 한국교육개혁 백서(1998), pp151~153 참조.

구체적 내용은 다음과 같다.

- 헌법이념을 충분히 구현할 수 있는 법 체제로 개편
 - 교육에 대한 학생과 학부모 및 교원의 권리를 구체적으로 보장하고, 자유민주주의 교육 체제를 지향하는 헌법 정신을 충분히 구현할 수 있도록 교육법 체제를 개편한다.
- 유기적, 종합적인 법체제로 개편
 - 교육관계 법령간, 그리고 상·하위 법령간의 체계를 정립하고 한 법률 내에서 법률 내용의 통일성과 일관성을 유지할 수 있도록 교육법을 교육에 관한 유기적이고 종합적인 법령체제로 정비한다.
- 교육법의 체제 분리 및 전면 개정
 - 한 법률에 성격이 다른 법 내용이 혼재되어 있는 내용을 분리하고, 교육의 목

위와 같이 한 나라의 교육법 체계는 전반적인 사항에 대한 오랜 기간 동안의 검토 결과로 이루어지는 것이다. 개정이 아닌 법 제정에 있어서는 이런 요구가 더 절실히 필요할 것이다.

다. 이러닝법의 교육법 체계내의 지위

이러닝은 교육의 목적이 아닌 수단이며, 다양한 교육방법 중의 하나이기도 하다. 현재 여러 교육법령에 이러닝 관련 규정이 산재해 있어 관련 이러닝 규정을 모아 하나의 통일된 법체계를 구성하는 것도 의미있는 일인지도 모른다. 그러나 교육기본법을 비롯하여 초·중등교육법, 고등교육법, 평생교육법 체계를 구성하고 있는 우리 법체계에서는 이러닝법 제정으로 오히려 더 큰 혼란을 야기할 수도 있다. 이러닝법 제정 시 먼저 검토해야 할 사항은 이러닝에 관하여 어떤 규정들이 필요한지, 그에 관한 사항이 기존 법률에 없는지, 그리고 그 사항을 반드시 법률로써 규정해야 하는지를 검토해야 할 것이다. 이러닝

적과 기능이 다른 학교급별 특성을 반영하여 현행 교육법을 교육기본법, 초·중등교육법, 고등교육법으로 분리하여 전면 개정하고, 사회교육법의 체계를 개편한다.

- 교육개혁방안 수용, 입법화
 - 교육개혁위원회가 대통령에게 보고한 ‘신교육체제 수립을 위한 교육개혁방안’을 실현하기 위하여 이를 관련법령에 수용하여 입법화한다. 교육개혁 방안으로 교육기본법, 초·중등교육법, 고등교육법에 포함될 내용이 아닌 방안은 관계 법령을 개정 또는 제정한다.
- 기구설치를 위한 법령개정 및 특별법 제정
 - 교육개혁방안을 실현하기 위하여 설치할 기구의 법적근거, 조직, 운영 등에 대하여 기구의 성격에 따라 규정한다.
- 각 법률의 체제 및 내용개정의 기준
 - 상위 법령의 규정이 하위 법령에 규정되어야 할 내용은 하위 법령에 규정하기 위하여 삭제하거나, 하위법령에 위임한다.
 - 하위 법령의 규정이 상위 법령에 규정되어야 할 내용은 상위 법령에 규정한다.
 - 법 논리적 체계에 문제가 있는 내용을 수정하여 논리적 체계를 갖추고, 법령 조항에서 불필요하거나 중복된 사항을 삭제한다.
 - 어려운 한자 표현과 퇴색된 자를 쉽고 평이한 말로 바꾸거나 용어를 변경한다.

산업발전법과 동일한 법률이 나오지 않는다고 장담할 수 없는 일이기 때문이다.

결론적으로 말하면 이러닝에 대한 개별법 제정 문제는 교육법 체계라는 보다 큰 틀 속에서 검토되어야 할 것이다. 이러닝 보다 큰 개념이라 할 수 있는 교육정보화 개념 속에 포함시켜 장기적 관점에서 교육정보화 법령을 제정할 때 이러닝 규정을 함께 논의해도 시기적으로나 법체계적으로나 늦지는 않을 것이다. 단기적으로는 관련 교육법령의 개정으로 충분히 소기의 목적을 달성할 수 있다고 생각한다.

제 5 장 결 론

본 연구에서는 이러닝에 관한 법률 전반에 대한 사항과 관련 법제의 문제점을 검토하고 개선방안을 제시하였다. 이러닝법의 범위에 대한 일반적 합의가 없는 상황에서 이러닝법을 산업과 교육이라는 두가지 측면에서 대별하였다. 이는 선행연구를 참조하여 이러닝법을 분류할 수 있는 합리적인 기준이라고 판단하였기 때문이다.

이러닝법 연구의 출발점은 이러닝의 개념에 대하여 어떻게 정의를 내리느냐부터 시작된다. 이러닝산업발전법에서는 이러닝을 “전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습”으로 규정하고 있으며, 본 연구에서도 이 개념을 수용하였다. 이 개념에 따라 이러닝법을 산업적 측면과 교육적 측면으로 나누어서 각각의 법제 현황, 문제점 분석, 개선방안 제시 순서로 서술하였다.

산업적 측면의 이러닝법률은 이러닝산업발전법, 온디콘법 등 여러법률이 있지만 이러닝을 직접 규정한 이러닝산업발전법을 분석대상으로 삼았다. 동법은 이러닝의 활성화를 목표로 제정되었지만 온디콘법과의 중복규정으로 법 제정 단계에서도 많은 비판을 받았다. 추진조직, 전문인력 양성, 표준화의 추진 등 여러 규정이 온디콘법과 유사하거나 중복되고 있다. 그래서 예산의 중복투자, 부처간 정책 혼선 등의 우려를 낳고 있어 정보화촉진기본법 체계 내에서 온디콘법 등 콘텐츠 관련법의 정비가 이루어져야 할 것이다.

교육적 측면의 이러닝 법률은 교육기본법을 비롯하여 초·중등교육법, 고등교육법, 평생교육법 등으로 분류할 수 있다. 아울러 본 연구에서는 이러닝에서의 저작권의 역할이 중요하다고 판단되어 저작권법도 포함시켜 분석하였다. 이 분야에서 가장 쟁점이 되고 있는 분야가

원격대학과 관련된 부분이다. 평생교육법에 원격대학 형태의 평생교육시설을 규정하여 현재 사이버대학이라는 이름으로 운영되고 있다. 이들 시설에 대한 교육부의 실태조사 결과 원래 취지의 다양성과 유연성을 갖지 못하고 비정상적으로 운영되는 것으로 나타났다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 원격대학 형태의 평생교육시설을 고등교육법 체제로 편입시키는 방안이 연구되었으며, 최근 개정법률로 제시된 바 있다. 원격대학을 고등교육법에 편입시키려는 상황에서는 방송·통신대학과 원격대학간 차이를 둘 이유는 없다고 보며 따라서 두가지 형태의 대학을 포괄하여 현재의 방송통신대학 부분을 넓은 의미의 원격대학 또는 사이버대학으로 규정하되, 여기에 원격대학이나 방송통신대학 규정을 두는 방안이 타당하다고 판단된다.

초·중등교육법상의 통신제 과정에 관하여는 어떤 형태이든 법령미비 사항에 대하여 법령 제·개정이 이루어져야 한다. 특히 고등교육의 영역에서 뿐만 아니라 초·중등 과정에서도 사회적 발전에 따른 다양한 교육 수요를 충족시키기 위해서는 다양한 방식의 교육과정이 필요하다. 그래서 현행 방송통신고등학교설치기준령을 통신제 과정에 관한 규정으로 바꾸고, 그 안에 통신제 과정과 방송통신고등학교에 관한 규정이 포함되도록 하여야 할 것이다. 또한 국·공립학교 뿐만 아니라 사립의 고등학교도 통신제 과정을 도입·운영할 수 있도록 제도화하는 것이 올바른 방향이라고 판단된다.

저작권법과 관련해서는 이러닝콘텐츠 저작권자의 권리보호를 위한 조항은 당연히 강화되어야 하지만 학교 수업목적을 위한 이용에서는 권리제한을 폭넓게 인정할 필요가 있을 것이다. 2006년 개정 저작권법에서는 학교 수업목적을 위해 전송권을 추가한 것은 사회적 요구를 반영하여 이용자의 편의를 도모하였으나 과도한 기술적 보호조치를 요구한 것은 재고해야 할 사안이다. 즉, 법률 수준에서는 기술적 보호

조치를 하여야 한다는 수준으로 언급하여 “복제방지 조치 등”이란 용어는 삭제하고 세부적인 사항은 시행령에 위임하여야 할 것이다. 그리고 이러닝콘텐츠 사용을 활성화하기 위해서는 해석의 영역으로 남아있는 교과용도서예관한 규정도 명확히 규정될 필요가 있을 것이다. 즉, 이러닝콘텐츠가 전자저작물인가의 여부, 원격대학이 수업목적 이용 대상기관에 해당되는지의 여부, 보상금 규정 세분화 등에 대하여 명시적인 조문화가 필요할 것이다.

교육계에서는 이러닝기본법 제정 논의가 이루어지고 있으나 이러닝 기본법이라는 개별적 입법 추진은 이러닝이라는 분야가 정보화 등에 비하면 좁은 개념이고 시대적 상황에 따라 변화 가능한 개념이기 때문에 장기적인 관점에서 교육정보화법이라는 틀속에서 논의되어야 할 것이다. 단기적으로는 교육관련 법률을 개정해 나가는 방식이 타당하다고 판단된다.

참 고 문 헌

- 이상영 외, 국가인적자원개발을 위한 e-러닝법 제정방향 연구, 한국교육학술정보원, 2004.
- 손병길 외, 교육정보화 법제정비 방안 연구, 한국교육학술정보원, 2003.
- 권영성, 헌법학원론, 법문사, 2003.
- 오승중 · 이해완, 『저작권법(제3판)』, 박영사, 2004.
- 손상영 외, 멀티미디어 교육환경 조성을 위한 법제도 정비, 정보통신정책연구원, 1997.
- 교육인적자원부, 새로운 교육혁신 e-러닝 학습체제 구축(안), 2004.
- 정순원 외, 미국의 정보통신기술을 활용한 교육촉진법에 관한 연구, 한국교육학술정보원, 2004.
- 구재균, 이러닝(전자학습)과 관련된 법적문제 연구, 정보화정책, 제14권 제1호 통권50호(2007년 봄), pp144-160, 한국전산원, 2007.3.
- 임병노 외, e-러닝을 통한 대학교육 경쟁력 강화방안 연구, 한국교육학술정보원, 2005.
- 임병노 외, 사이버가정학습 2단계 발전방안 연구, 한국교육학술정보원, 2006.
- 한국법제연구원, 콘텐츠 관련법제의 현황과 문제점, 1:심의제도와 청소년보호를 중심으로, 한국법제연구원, 2005.

참 고 문 헌

허종열, e-learning 활성화를 위한 법제도 연구-원격대학 관련 법제 정비방안을 중심으로-, 한국교육학술정보원, 2003.

이광진, “미국에 있어서 원격교육을 위한 새로운 저작권법에 관한 연구” 『법조』, 53(10):221-247, 2004.

정순원, “정보화사회에서 학교교육목적상 저작권 제한-저작권법 제23조와 미국저작권법을 중심으로-」『교육법학연구』,16(1):199-224, 2004.

이대희, “전자교과서의 저작권법적 쟁점에 관한 연구”, 『법학연구』 제6집: 55-84, 2003.

김효근, “정보통신기술 활용교육 관련법 제정방향 : 교육인적자원부의 딜레마와 정책대안”, 『국가인적자원개발을 위한 e-러닝 정책포럼 자료집』, 2004.

강숙희 외, 초·중등 사이버교육체제 도입방안 연구, 한국교육개발원, 2002.

김일환 외, 개인정보보호를 위한 법·제도 개선연구, 한국교육학술정보원, 2004.

문화관광부, 개정 저작권 길라잡이, 문화관광부·저작권위원회, 2006.

산업자원부·한국전자거래진흥원·한국U러닝연합회, 이러닝백서, 2005-2006.

한국교육학술정보원, 교육정보화백서, 2005-2006.

산업자원부, 한국전자거래진흥원(공편), 2006 이러닝산업 실태조사 보고서, 한국전자거래진흥원, 2007.

국회산업자원위원회, 이러닝산업발전법안에 관한 공청회 자료, 국회산업자원위원회, 2003.

교육인적자원부, 국가인적자원개발 기본계획:2006년도 시행계획, 교육
인적자원부 인적자원정책국, 2006.

백윤철, S/W등 디지털콘텐츠의 온라인 유통에 관한 저작권 문제 연구,
정보통신부, 2002.

교육개혁위원회, 교육관계법 시안, 교육개혁위원회, 1996.

교육개혁위원회, 한국교육개혁 백서, 교육개혁위원회, 1998.

이러닝산업발전위원회, 이러닝산업의 발전 및 활성화를 위한 기본계획
(2006~2010), 2005.

이러닝산업발전위원회, 2006년도 이러닝산업발전시행계획, 2006.

온라인디지털콘텐츠산업발전위원회, 제2차 온라인디지털콘텐츠산업발
전기본계획, 2006.

2004. 5. 14 전자신문

2006. 2. 1 사이언스타임즈

2006. 9. 26 한국일보

2007. 5. 18 전자신문

부 록

< 부록 1 >

온디콘법과 이러닝산업발전법의 비교표

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
제 1 장 총칙	제 1 장 총칙
<p>제 1 조 (목적) 이 법은 온라인디지털콘텐츠산업의 발전에 필요한 사항을 정함으로써 온라인디지털콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다.</p>	<p>제 1 조 (목적) 이 법은 이러닝산업의 발전에 필요한 사항을 정함으로써 이러닝을 활성화하여 국민의 삶의 질을 향상시키고 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다.</p>
제 2 장 온라인디지털콘텐츠산업발전 추진체계	제 2 장 이러닝산업발전 추진체계
<p>제 3 조 (기본계획의 수립) ①정부는 온라인디지털콘텐츠산업(이하 “온라인콘텐츠산업”이라 한다)의 발전에 관한 중·장기 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립하여야 한다.</p> <p>②기본계획은 제5조의 규정에 의한 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회의 심의를 거쳐 확정된다.</p> <p>③기본계획에는 다음 각호의 사항이 포함되어야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 온라인콘텐츠산업발전을 위한 시책의 기본방향 2. 온라인콘텐츠산업의 기반조성에 관한 사항 3. 온라인콘텐츠산업 부문별 발전시책에 관한 사항 4. 온라인콘텐츠산업 발전을 위한 재원 확보 및 배분에 관한 사항 	<p>제 6 조 (기본계획의 수립) ①정부는 이러닝산업의 발전 및 활성화에 관한 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립하여야 한다.</p> <p>②기본계획은 제8조의 이러닝산업발전위원회의 심의를 거쳐 확정된다.</p> <p>③기본계획에는 다음 각호의 사항이 포함되어야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이러닝산업 발전을 위한 시책의 기본방향 2. 이러닝산업 발전의 기반조성에 관한 사항 3. 이러닝산업 발전을 위한 제도개선에 관한 사항 4. 기업의 이러닝 도입의 촉진에 관한 사항

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
<p>5. 온라인콘텐츠산업 발전을 위한 제도 개선에 관한 사항</p> <p>6. 온라인콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 역할분담에 관한 사항</p> <p>7. 그 밖에 온라인콘텐츠산업의 발전을 위하여 필요한 사항</p>	<p>5. 지역의 이러닝 도입의 촉진에 관한 사항</p> <p>6. 그 밖에 이러닝산업의 발전을 위하여 필요한 것으로서 대통령령이 정하는 사항</p>
<p>제 4 조 (시행계획의 수립 등) ①온라인콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관별 온라인콘텐츠산업의 발전을 위한 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 제5조의 규정에 의한 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회의 심의를 거쳐 수립·추진하여야 한다.</p> <p>②시행계획의 수립·추진 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>	<p>제 7 조 (시행계획의 수립 등) ①이러닝산업과 관련된 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관별 이러닝산업의 발전을 위한 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 수립·추진하여야 한다.</p> <p>②시행계획의 수립방법·추진일정 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>
<p>제 5 조 (온라인디지털콘텐츠산업발전위원회의 설치) ①정부는 온라인콘텐츠산업의 발전에 관한 다음 각호의 사항을 심의하기 위하여 국무총리 소속하에 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.</p> <p>1. 기본계획 및 시행계획의 수립·추진에 관한 사항</p> <p>2. 제7조제1항의 규정에 의한 창업지원계획 등 온라인디지털콘텐츠사업자(이하 “온라인콘텐츠사업자”라 한다) 지원에 관한 사항</p> <p>3. 온라인콘텐츠산업의 지역별 특성화에 관한 사항</p> <p>4. 그 밖에 위원장이 온라인콘텐츠산업 발전에 필요하다고 인정하는 사항</p> <p>②위원회는 위원장 1인을 포함한 20인 이내의 위원으로 구성한다.</p>	<p>제 8 조 (이러닝산업발전위원회 등) ① 다음 각호의 사항을 심의·의결하기 위하여 국무총리소속하에 이러닝산업발전위원회(이하 이 조에서 “위원회”라 한다)를 둔다.</p> <p>1. 기본계획의 수립 및 시행계획의 수립·추진에 관한 사항</p> <p>2. 그 밖에 위원장이 이러닝산업의 발전에 필요하다고 인정하는 사항</p> <p>②위원회는 위원장을 포함하여 20인 이내의 위원으로 구성하되 위원</p>

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
<p>③위원장은 국무조정실장이 되고, 위원은 다음 각호의 자로 한다.</p> <p>1. 재정경제부차관·교육인적자원부차관·행정자치부차관·문화관광부차관·산업자원부차관·정보통신부차관·보건복지부차관·건설교통부차관·기획예산처차관</p> <p>2. 온라인콘텐츠산업에 관한 전문지식과 경험이 풍부한 자중에서 위원장이 위촉한 자</p> <p>3. 그 밖에 위원장이 회의안건과 관련되어 필요하다고 인정하여 지명할 자</p> <p>④위원회에 간사위원 1인을 두며, 간사위원은 정보통신부차관으로 한다.</p> <p>⑤그 밖에 위원회의 구성 및 운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>	<p>장은 국무조정실장이 되고, 그 밖의 위원은 다음 각호의 자가 된다.</p> <p>1. 재정경제부차관·교육인적자원부차관·행정자치부차관·문화관광부차관·산업자원부차관·정보통신부차관·노동부차관 및 기획예산처차관</p> <p>2. 이러닝산업에 관한 전문지식과 경험이 풍부한 자중에서 위원장이 위촉하는 자</p> <p>③위원회에 간사위원 1인을 두며, 간사위원은 산업자원부차관이 된다.</p> <p>④위원회에서 심의·의결할 안건을 검토·조정하고 위원회가 위임한 사항을 처리하기 위하여 위원회에 이러닝산업발전실무위원회(이하 이 조에서 “실무위원회”라 한다)를 둔다. 이 경우 실무위원회의 위원장은 산업자원부차관이 된다.</p> <p>⑤위원회 및 실무위원회의 구성 및 운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>
<p>제 3 장 온라인콘텐츠산업의 기반조성</p>	<p>제 3 장 이러닝산업의 기반조성</p>
<p>제 7 조 (창업의 활성화) ①정부는 온라인콘텐츠사업의 창업촉진과 창업자의 성장·발전을 위하여 창업지원계획을 수립하고 위원회의 심의를 거쳐 이를 시행하여야 한다.</p> <p>②정부는 제1항의 창업지원계획에 따라 투자 등 필요한 지원을 할 수 있다.</p>	<p>제12조 (창업의 활성화) ①산업자원부장관은 이러닝사업의 창업과 발전을 위하여 창업지원계획을 수립하여야 한다.</p> <p>②정부는 제1항의 창업지원계획에 따라 투자하는 등 필요한 지원을 할 수 있다.</p>
<p>제 8 조 (전문인력의 양성) 정부는 온라인디지털콘텐츠(이하 “온라인콘텐츠”라 한다) 전문인력을 양성하기 위하여 고등교육법 제2조의 규정에 의한 대학, 대통령령이 정하는 온라</p>	<p>제 9 조 (전문인력의 양성) ①정부는 이러닝산업의 발전을 위하여 필요한 전문인력을 양성하는데 노력하여야 한다.</p> <p>②정부는 이러닝산업의 발전을 위한</p>

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
<p>인콘텐츠 관련 연구소·기관 또는 단체를 전문인력 양성기관으로 지정하여 교육 및 훈련을 실시하게 할 수 있으며 이에 필요한 예산을 지원할 수 있다.</p>	<p>전문인력을 양성하기 위하여 고등교육법 제2조의 규정에 의한 학교, 평생교육법 제22조제3항의 규정에 의하여 설립된 원격대학형태의 평생교육시설 및 대통령이 정하는 이러닝관련 연구소·기관 또는 단체를 전문인력 양성기관으로 지정하여 교육 및 훈련을 실시하게 할 수 있으며 이에 필요한 비용을 지원할 수 있다.</p>
<p>제 9 조 (기술개발의 촉진) 정보통신부장관은 온라인콘텐츠산업에 관한 기술의 개발을 촉진하기 위하여 관계 중앙행정기관의 장과의 협의를 거쳐 다음 각호의 사항을 추진하여야 하며, 그 소요되는 자금의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 기술수준의 조사·기술의 연구개발 또는 개발된 기술의 실용화에 관한 사항 2. 기술협력 및 기술이전에 관한 사항 3. 기술정보의 원활한 유통에 관한 사항 4. 그 밖에 기술개발을 위하여 필요한 사항 	<p>제10조 (기술개발의 지원) 산업자원부장관은 이러닝산업의 발전을 위하여 중앙행정기관의 장과 협의를 거쳐 다음 각호의 사항에 관한 기술개발의 촉진에 소요되는 자금의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 기술수준의 조사, 기술의 연구개발 또는 개발된 기술의 활용에 관한 사항 2. 기술협력·기술지도 및 기술이전에 관한 사항 3. 기술정보의 원활한 유통 및 산학협력에 관한 사항 4. 그 밖에 기술개발과 관련하여 산업자원부령이 정하는 사항
<p>제10조 (표준화의 추진) ①정보통신부장관은 온라인콘텐츠의 품질향상과 호환성 확보 등을 위하여 관계 중앙행정기관의 장과의 협의를 거쳐 다음 각호의 사업을 추진할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 온라인콘텐츠에 관한 표준의 제정·개정·폐지 및 보급 2. 온라인콘텐츠와 관련된 국내외 표준의 조사·연구·개발 3. 그 밖에 온라인콘텐츠의 표준화에 관하여 필요한 사업 	<p>제11조 (표준화의 추진) ①산업자원부장관은 이러닝산업의 발전을 위하여 관계중앙행정기관의 장과 협의를 거쳐 다음 각호의 사업을 추진할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이러닝에 관한 표준의 제정·개정·폐지 및 보급 2. 이러닝과 관련된 국내외 표준의 조사·연구 및 개발 3. 그 밖에 이러닝의 표준화에 관하

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
<p>②정보통신부장관은 제1항 각호의 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 대통령령이 정하는 온라인콘텐츠 관련 연구소·기관 또는 단체로 하여금 이를 대행하게 할 수 있다.</p> <p>제11조 (유통의 촉진) ①정보통신부장관은 온라인콘텐츠의 유통촉진을 위하여 거래인증 및 품질인증 등 필요한 사업(저작권법 제78조의 규정에 의한 신탁관리업 또는 대리 중개업은 제외한다)을 실시할 수 있다. 이 경우 대통령령이 정하는 바에 따라 인증기관을 지정할 수 있다.</p> <p>②정부는 온라인콘텐츠에 식별표지를 부착하도록 권장하고 이에 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.</p> <p>③정보통신부장관은 식별표지와 관련된 표준체계를 개발·권장하고 제2항의 규정에 의한 식별표지에 관한 업무를 관계중앙행정기관의 장과의 협의를 거쳐 대통령령이 정하는 온라인 콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.</p> <p>④전기통신사업법 제4조제2항의 기간통신사업을 행하는 사업자중 대통령령이 정하는 자(“정보통신망사업자”라 한다)는 합리적인 이유없이 온라인콘텐츠사업자 또는 타인의 온라인콘텐츠를 전송하는 자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하거나 그 지위를 이용하여 부당한 이득을 취득하여서는 아니된다.</p>	<p>여 산업자원부령이 정하는 사업</p> <p>②정부는 제1항 각호의 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 대통령령이 정하는 이러닝관련 연구소·기관 또는 단체로 하여금 이를 대행하게 할 수 있다. 이 경우 정부는 대통령령이 정하는 바에 따라 이에 소요되는 비용을 지원할 수 있다.</p> <p>제13조 (이러닝 품질인증 등) ①정부는 이러닝산업의 건전한 발전을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 인증기관을 지정하여 이러닝사업자 및 이러닝제품에 대한 인증을 실시하게 할 수 있다.</p> <p>②정부는 제1항의 규정에 의한 인증기관이 수행하는 인증사업을 예산의 범위안에서 지원할 수 있다.</p> <p>③정부는 제1항의 규정에 따라 인증받은 제품에 대하여 『중소기업진흥 및 제품구매촉진에 관한 법률』 제17조의 규정에 의한 우선구매를 공공기관에 요청할 수 있다. <개정 2007.4.11></p> <p>④제1항의 규정에 의한 인증기관의 지정, 제2항의 규정에 의한 인증사업의 지원 및 제3항의 규정에 의한 우선구매 요청에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>
<p>제12조 (국제협력 및 해외진출 촉진) ①정부는 온라인콘텐츠산업의 국제</p>	<p>제24조 (국제협력 등) 정부는 이러닝 산업의 국제협력을 활성화하기 위</p>

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
<p>협력 및 해외시장 진출을 촉진하기 위하여 온라인콘텐츠 관련 기술 및 인력의 국제교류·국제표준화 활동 또는 국제공동연구개발등에 관한 사업을 지원할 수 있다.</p> <p>②정보통신부장관은 대통령령이 정하는 온라인콘텐츠 관련 기관 또는 단체로 하여금 제1항의 사업을 수행하게 할 수 있으며, 이에 필요한 예산을 지원할 수 있다.</p> <p>제13조 (온라인콘텐츠산업지원기관) ① 정보통신부장관은 온라인콘텐츠산업의 효율적인 지원을 위하여 소프트웨어산업진흥법 제17조의 규정에 의한 한국소프트웨어진흥원으로 하여금 다음 각호의 사업을 수행하게 할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 온라인콘텐츠산업의 발전을 위한 정책·제도의 연구·조사·기획 2. 온라인콘텐츠산업 발전에 필요한 기술 및 표준화 연구 3. 온라인콘텐츠기술산업의 유통촉진에 필요한 사항 4. 온라인콘텐츠기술산업의 창업 및 해외진출 지원 5. 문화원형·학술자료·역사자료의 온라인콘텐츠산업 개발지원을 위하여 필요한 사항 6. 그 밖에 온라인콘텐츠산업 발전에 필요한 사항 <p>②제1항 각호에 규정된 사업의 수행을 위하여 필요한 사항은 정보통신부령으로 정한다.</p> <p>제14조 (세제지원 등) ①정부는 온라인콘텐츠산업의 발전을 위하여 조세특례제한법, 지방세법 그 밖의 관</p>	<p>하여 이러닝 관련 정보·기술·인력의 국제교류, 이러닝의 국제표준화 활동, 국가간 이러닝의 공동연구개발 등에 관한 사업을 지원할 수 있다.</p> <p>제14조 (이러닝산업 지원기관) ① 산업자원부장관은 이러닝산업의 진흥 및 발전을 효율적으로 지원하기 위하여 전자거래기본법 제22조의 규정에 의한 한국전자거래진흥원으로 하여금 다음 각호의 사업을 수행하게 할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이러닝산업의 발전을 위한 환경 조성사업 및 정책·제도의 조사·연구·기획 2. 이러닝산업의 발전에 필요한 기술개발 및 표준화 연구 3. 이러닝산업의 발전을 위한 전문 인력의 양성지원 4. 이러닝산업의 유통발전 및 정보 유통 체계의 정립 5. 이러닝산업관련 출판·홍보 및 진흥사업 6. 이러닝산업의 창업 및 해외진출 지원 7. 이러닝산업의 발전을 위한 국제 교류 및 협력사업 8. 그 밖에 이러닝산업의 발전에 필요한 사항 <p>제19조 (세제지원 등) ①정부는 이러닝산업의 발전 및 활성화를 위하여 조세특례제한법·지방세법 그 밖의</p>

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
<p>런 세법이 정하는 바에 따라 조세 감면 등 필요한 조치를 할 수 있다. ②정부는 온라인콘텐츠산업의 발전을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 금융 기타 행정상의 필요한 지원조치를 할 수 있다.</p> <p>제16조 (소비자 보호) 정부는 『소비자 기본법』 등 관계 법령의 규정에 따라 온라인콘텐츠의 거래와 관련되는 소비자의 기본권익을 보호하기 위하여 필요한 시책을 수립하여야 한다. <개정 2006.9.27></p> <p>제18조 (금지행위등) ①누구든지 정당한 권한없이 타인이 상당한 노력으로 제작하여 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해하여서는 아니된다. 다만, 온라인콘텐츠를 최초로 제작하여 표시한 날부터 5년이 경과한 때에는 그러하지 아니하다. ②누구든지 정당한 권한없이 제1항 본문의 행위를 효과적으로 방지하기 위하여 온라인콘텐츠제작자나 그로부터 허락을 받은 자가 디지털콘텐츠에 적용한 기술적보호조치의 회피·제거 또는 변경(이하 “무력화”</p>	<p>조세관련 법률이 정하는 바에 따라 조세감면 등 필요한 조치를 할 수 있다. ②정부는 이러닝산업의 발전을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 금융 및 행정상의 필요한 지원조치를 할 수 있다.</p> <p>제25조 (소비자보호시책의 수립 등) ①정부는 소비자보호법·전자상거래 등에서의소비자보호에관한법률 등 관계법령의 규정에 따라 이러닝과 관련된 소비자의 기본권익을 보호하고 이러닝에 관한 소비자의 신뢰성을 확보하기 위한 시책을 수립·시행하여야 한다. ②정부는 이러닝과 관련된 부당행위가 발생하지 아니하도록 이러닝사업자 및 사업자단체에게 행동규범을 제정할 것을 권장할 수 있다. ③정부는 이러닝 이용에 대한 표준약관을 제정하여 시행할 수 있다.</p> <p>제21조 (지적재산권의 보호 등) ①정부는 이러닝산업을 촉진함에 있어서 저작권 등 지적재산권(이하 이 조에서 “지적재산권”이라 한다)을 보호하기 위하여 필요한 시책의 수립을 강구하여야 한다. ②정부는 이러닝콘텐츠의 원활한 관리 및 유통을 위하여 필요한 시책을 수립하고 추진하여야 한다. 이 경우 제1항의 규정에 의한 지적재산권의 보호 시책을 충분히 감안하여야 한다. ③이러닝사업자는 타인의 지적재산권을 침해하지 아니하도록 필요한 조치를 하여야 한다.</p>

부 록

온라인디지털콘텐츠산업발전법	이러닝산업발전법
<p>라 한다)을 주된 목적으로 하는 기술·서비스·장치 또는 그 주요부품을 제공·수입·제조·양도·대여 또는 전송하거나 양도·대여를 위하여 전시하는 행위를 하여서는 아니된다. 다만, 기술적보호조치의 연구·개발을 위하여 기술적보호조치를 무력화하는 장치 또는 부품을 제조하는 경우에는 그러하지 아니하다.</p>	

< 부록 2 >

2006년도 원격대학 일반현황

□ 총괄표

가. 학교 및 모집정원 : 17개교, 23,550명
○ 학사학위 과정 : 15개교, 21,450명
○ 전문대학 과정 : 2개교, 2,100명
○ 등록생의 86.6% 가 20대 후반 이상이며, 30~40대가 주류(58.2%), 85.1% 가 직장인
나. 연도별 설치현황 : 17개교
○ '01(9개교), '02(6교), '03(1교), '04(1교)
다. 학위수여 현황 : 13,034명(학사 9,425명, 전문학사 3,609명)

□ 학교별 현황

2006.7.1

구 분	설치주체	대 학 명	'06학년도 모집정원	비 고	
학사 학위 과정	학교 법인	고황재단	경희사이버대학교	2,400명	서울('01)
		대양학원	세종사이버대학교	1,300명	서울('01)
		영광학원	대구사이버대학교	600명	경북경산('02)
		원광학원	원광디지털대학교	700명	전북익산('02)
		한양학원	한양사이버대학교	2,200명	서울('02)
		동서학원	부산디지털대학교	600명	부산('02)
		경북학원	세민디지털대학교	600명	경북경산('01)
		광동학원	국제디지털대학교	750명	경기수원('03)
		신일학원	서울사이버대학교	1,800명	서울('01)
		동원육영회	사이버외국어대학교	1,350명	서울('04)

부 록

구 분	설치주체		대 학 명	'06학년도 모집정원	비 고
학사 학위 과정	비영리 재단 법인 (컨소시엄형)	디지털스쿨	서울디지털대학교	3,000명	부산('01)
		열린사이버 교육연합	열린사이버대학교	1,000명	서울('01)
		한국디지털 교육재단	한국디지털대학교	2,500명	서울('01)
		한국대학가상 교육연합	한국싸이버대학교	1,650명	서울('01)
		한성육영재단 (단독법인)	한성디지털대학교	1,000명	서울('02)
	소 계		15개교	21,450명	
전문 학사 학위 과정	학교 법인	한민족학원	세계사이버대학	1,300명	경기광주('01)
		영진교육재단	영진사이버대학	800명	대구('02)
	소 계		2개교	2,100명	
총 계			17개교	23,550명	

< 부록 3 >

【고등교육법 일부개정법률안】

1. 제안경위

가. 발의자 : 김교홍 · 안상수 · 박찬석 · 최순영 · 박명광 · 정봉주
민병두 · 장복심 · 이경숙 · 황우여 · 한광원 · 이은영
지병문 · 유기홍 · 정장선 · 김영춘 · 최재성 · 안민석
우제창의원(19인)

나. 발의연월일 : 2006. 12. 11

다. 회부연월일 : 2006. 12. 14

2. 제안이유

『평생교육법 제22조제3항』에 근거하여 설립·운영되는 ‘전문대학 또는 대학졸업자와 동등한 학력·학위가 인정되는 원격대학형태의 평생교육시설’을 『고등교육법』상의 ‘학교(사이버대학)’로 법적 근거를 변경하여 원격 고등교육의 질 제고를 위한 토대를 마련하고, 대학 학위 수여 기관으로서의 위상과 책무를 바탕으로 평생교육을 진흥토록 하기 위함.

3. 주요내용

가. “정보·통신매체를 통한 원격교육”을 특징으로 하는 대학 학위 수여 기관의 통칭을 ‘원격대학’으로 하고 이에 사이버대학을 포함하기 위해 학교의 종류 중 방송대학·통신대학·방송통신대학에 사이버대학을 추가함(안 제2조제5호).

나. 사이버대학의 학교협의체, 교직원 구분, 학생정원, 입학자격, 시간제 등록, 편입학, 학위과정, 학위수여에 있어 고등교육법의 방송·통신대학과 같은 규정을 적용함(안 제10조·제14조·제32조·제33조·제36조·제51조·제52조·제53조·제54조).

다. 사이버대학의 학년도를 9월1일부터 다음해 8월 말일까지로 할 수 있는 조항 신설함(안 제20조제1항 신설).

라. 사이버대학의 산업체 위탁교육 실시 근거 추가함(안 제40조).

마. 종전의 『평생교육법』에 따른 학력·학위가 인정되는 원격대학 형태의 평생교육시설 운영자의 의사에 따라 이 법에 의한 사이버대학으로 대통령이 정하는 기한 이내에 전환하도록 규정(안 부칙 제2조).

【평생교육법 일부개정법률안】

1. 제안경위

가. 발의자 : 김교홍·안상수·박찬석·최순영·박명광·정봉주
민병두·장복심·이경숙·황우여·한광원·이은영
지병문·유기홍·정장선·김영춘·최재성·안민석
우제창의원(19인)

나. 발의연월일 : 2006. 12. 11

다. 회부연월일 : 2006. 12. 14

2. 제안이유

원격대학형태 평생교육시설을 ‘고등교육법의 사이버대학’으로 전환하는 것과 같이 하여 고등교육법의 사이버대학으로 전환하지 않고 ‘평생교육법의 원격대학형태의 평생교육시설’을 유지하고자 하는 법인은 3월 이내에 신고하도록 하기 위함

3. 주요내용

원격대학형태의 평생교육시설 및 학력인정과 관련된 조항 신설함(안 부칙).

【사립학교법 일부개정법률안】

1. 제안경위

가. 발의자 : 김교홍 · 안상수 · 박찬석 · 최순영 · 박명광 · 정봉주
민병두 · 장복심 · 이경숙 · 황우여 · 한광원 · 이은영
지병문 · 유기홍 · 정장선 · 김영춘 · 최재성 · 안민석
우제창의원(19인)

나. 발의연월일 : 2006. 12. 11

다. 회부연월일 : 2006. 12. 14

2. 제안이유

『평생교육법』상의 ‘원격대학형태 평생교육시설’을 『고등교육법』의 ‘사이버대학’으로 전환하는 것과 같이 하여 사이버대학을 학교법인이 아니면 설립할 수 없는 사립학교로 규정하여 사이버대학 학생의 학습권 보호 장치를 마련하고, 교직원 신분 보장과 투명한 대학(법인)운영 기틀을 마련코자 함.

또한 고등학교 이하 각급학교를 설치·경영하는 학교법인이 학생수의 격감으로 인하여 해산하는 경우에 적용되는 잔여재산의 처분에 관한 특례규정의 시한이 2006년 12월 31일로 종료됨에 따라 이를 2009년 12월 31일까지 3년 재연장하여 소규모 영세사학의 해산을 통한 학생들의 학습권 보장 및 교육재정의 효율적 운영을 도모하려는 것임.

3. 주요내용

가. 학교법인이 아니면 설립할 수 없는 사립학교의 범위에 사이버대학을 포함하고 그 지도·감독은 교육인적자원부장관이 하도록 함(안 제3조제1항제3호 및 제4조제3항제1호).

나. 사립학교의 잔여재산 처분에 관한 특례규정의 시한을 3년 재연장함(안 법률 제5345호 사립학교법중개정법률 부칙 제2항).

부 록

- 다. 사이버대학을 설치·경영하는 재단법인에게는 학교법인으로 조직을 개편할 수 있도록 대통령령에 경과 기간(3년)을 두며, 학교법인으로 개편 이전의 재단법인과 재단법인이 운영하는 사이버대학에는 『사립학교법』을 적용함(안 부칙 제2조제1항).
- 라. 이 법 시행 이전 재단법인에 대한 교육인적자원부장관의 처분, 재단법인의 임원 지위·임기 및 채권·채무를 개편된 학교법인이 승계함(안 부칙 제2조제2항 내지 제4항).
- 마. 고등교육법의 사이버대학으로 전환 당시 원격대학형태 평생교육 시설에 재직 중에 있는 교직원은 개편되는 학교법인이 임명한 것으로 봄(안 부칙 제3조).