http://dx.doi.org/10.14400/JDC.2015.13.3.11

융합시대의 이러닝 콘텐츠 개발용역의 표준계약서 적용 실태 분석

이주연*, 노규성**
아주대학교 산업공학과*, 선문대학교 경영학부**

An Analysis on Application Status of Standard Contract on the e-Learning Content Development Project in Era of Convergence

Joo-Yeoun Lee*, Kyoo-Sung Noh**
Dept of Industrial Engineering, Ajou University*,
Dept. of Business Administration, Sunmoon University**

요 약 융복합 시대로 들어서면서 정부가 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서를 제정·고시 후 1년 8개월이 지났다. 그럼에도 불구하고 여전히 관련 업계에서는 부당하고 불합리한 관행이 개선되지 않고 있다는 문제 제기가 지속되어 왔다. 본 연구는 이러닝 융합 콘텐츠 개발용역 현장에서의 표준계약서 적용 실태를 설문 등을 통해 조사하고 이의 개선방안을 제언하고자 한다. 본 연구 결과, 이 표준계약서가 콘텐츠 개발용역 수발주 현장에 전혀 뿌리를 내리지 못해 실효를 거두지 못한 것으로 분석되었다. 이에 본 연구는 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서가 정부의 의도와 목적대로 수발주 현장에서 착근됨과 동시에 관행으로 정착되도록 하기 위한 대안으로 표준계약서 적용 의무화, 교육 및 홍보 실시, 모니터링 체계 도입, 인증제도 시행, 기관 및 기관장 평가시의 가점 부여 등의 정책을 제언하였다.

주제어 : 이러닝, 이러닝 융합 콘텐츠, 개발용역, 표준계약서, 개선 정책

Abstract After entering a convergence era, South Korea Government has enacted and announced the Standard Contract on the e-Learning Content Development Project, a year and eight months has passed. Nevertheless, there has been continued still the unjust and unreasonable contract practices issues raised by project owner in the e-Learning industry. This study investigated application status of the Standard Contract via FGI and questionnaires and suggested its improvement alternative. This study analyzed that the Standard Contract has not taken root at all in ordering of the e-Learning content development project and not reaped the effect. This study presented alternatives such as mandatory application of the Standard Contract, education and outreach, introduction of the monitoring system, certification system implementation, granting of additional points in the evaluation of agencies and CEO and etc. to that standard contract is settled as the government's intentions and objectives in the e-Learning industry field.

Key Words : e-Learning, e-Learning Convergence Contents, Development Project, Standard Contract, Improvement Policy

* The research was supported by the research fund of Ministry of Trade, Industry & Energy.
Received 3 January 2015, Revised 20 February 2015
Accepted 20 August 2015
Corresponding Author: Kyoo-Sung Noh (Sunmoon University)
Email: ksnoh@sunmoon.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

이러닝 산업은 인터넷이 도입된 이래 국내외를 막론하고 비약적인 발전을 거듭해 왔다. 그 결과 2013년 이러닝 산업의 총매출액은 전년 대비 9.1% 증가한 3조 2,141억원에 달하고 사업체 수는 전년 대비 2.5% 증가한 1,691개로 나름 중요한 하나의 산업으로 성장하였다[1]. 그러나 시장 내부를 들여다보면 취약한 구석이 많다. 즉 이러닝 산업의 생태계는 상생구조라기 보다 강자가 군림하는 '갑'과 '을' 구조가 고착화되어 있다고 해도 과언이 아니다. 특히 이러닝 산업의 생사를 가늠한다고 할 정도로 중요하며 이러닝 서비스의 원자재라 할 수 있는 이러닝 콘텐츠를 개발하는 기업의 경우 전문기업으로서의 위상에도 불구하고 대부분 경영난에 시달리고 있다[2]. 그 주된 원인 중의 하나가 이러닝 콘텐츠 개발용역에 관한 계약이 콘텐츠개발자에게 불리하게 이루어진 이후 개발과정 내내 부당한 발주자의 요구 등으로 인해 개발용역 자체에서 이익을 내기가 무척 어렵다는 계약과 개발 과정이라는 분석이 지배적이다[3,4].

이와 같은 문제점들의 해결을 위해 정부는 2년여에 걸쳐 연구용역, 기업간담회, 전문가 자문회의, 공청회 및 관계부처 협의를 마쳐 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서를 제정 고시하기에 이르렀다[5]. 즉 2013년 6월 21일 정부는 이러닝 콘텐츠 개발 발주기관(서비스업체)과 콘텐츠 개발자(업체)간 공정한 거래환경을 유도하기 위해 '이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서'를 제정·고시한 것이다.

그런데 이와 같은 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서의 제정·고시후 시행에 들어간 이래 1년 8개월이 지났음에도 불구하고 여전히 관련 업계에서는 부당하고 불합리한 관행이 개선되지 않고 있다는 문제 제기가 지속되어 왔다. 이에 현 시점에서 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서의 적용실태를 파악하고 이의 실효성 제고를 위한 대안이 필요한 상황이다.

이에 본 연구는 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서 적용 실태를 설문 등을 통해 조사하고 이의 개선방안을 제언하고자 한다. 이를 위해 먼저 국내 이러닝 산업 현황과 문제점, 표준계약서 제정·고시 배경 및 주요 내용을 점검한 다음 이러닝 업계의 표준계약서 적용여부와 계약서상 주요내용의 반영 여부 등에 관한 실태 조사 결과를 분석할 것이다. 그리고 분석 결과를 토대로 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서 적용 활성화를 이한 정책적 대안을 제언할 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 국내 이러닝 현황 및 문제점

산업통상자원부의 2013년 이러닝 산업 실태 조사에 따르면, '이러닝 시장은 최근 5년간 연평균 9.5%의 높은 성장세를 지속하고 있다. 또한 매출액 증가세가 높아 기업의 수익성이 향상되고 있는 것으로 분석되었다[1]. 그러나 여전히 전체 이러닝 기업의 상당수가 년 매출액 10억원 미만의 기업이며, 이들 기업의 수익성은 더욱 악화되어 경영난이 심화되고 있는 것으로 분석되었다[6]. 특히 이러닝 콘텐츠 전문기업은 발주 기관이나 기업과의 계약에서 '을'의 지위를 벗어나지 못할 뿐 아니라 불합리한 개발 관행 등에 기인한 심한 경영난을 겪고 있는 것으로 파악되고 있다[4]. 더구나 스마트러닝(Smart Learning), 이트레이닝(e-Training), 시뮬레이션이나 빅데이터 기반 러닝 등 새로운 형태의 학습방법에 대한 관심이 점점 높아지고 있는 가운데[7,8,9], 영세성과 재정적 취약성에 의해 이러한 트렌드를 따라가지 못한다면 콘텐츠와 서비스의 질적 저하로 이어질 우려가 있다. 이런 콘텐츠 및 서비스의 질적 저하는 학습자의 외면으로 이어져 산업 전체 상황이 악순환의 길로 접어들 가능성도 배제할 수 없다[10,11,12].

이러한 산업 현황을 세부적으로 살펴보면, 이러닝 콘텐츠 산업의 애로요인을 파악할 수 있다. 이러닝 서비스를 위해서는 이러닝 콘텐츠 개발이 필요하므로 서비스 사업자의 성장세만큼 콘텐츠 사업자도 성장하는 것이 타당하다. 그런데 서비스 사업자의 증가율은 2.6%인데 반해 콘텐츠 사업자의 증가율은 1.8% 증가에 그친 것으로 조사되었다[1,13,14]. 특히 공공분야인 교육기관과 정부 및 공공기관의 경우 이러닝 도입현황(이용률)이 80%를 상회하고 있는 것을 비추어 볼 때, 더 많은 콘텐츠 개발이 필요할 것으로 보이나, 실제 콘텐츠 기업의 매출액은 크게 증가하지 못한 것으로 파악되었다. 이상의 분석 결과를 종합해 볼 때 콘텐츠 개발 및 공급과 관련하여 콘텐츠 사업이 더 어려운 실정에 있음을 직면하게 된다. 즉

이러닝 콘텐츠 개발사의 48.9%가 “이러닝 콘텐츠 사업대가 또는 공급단가가 개발비용보다 낮은 것” 때문에 어려움을 겪고 있다고 응답하였다[6].

2.2 표준계약서 제정 · 고시 배경 및 내용

이미 밝힌 바와 같이, 정부가 이러닝 콘텐츠 표준계약서를 제정·고시한 주된 배경은 이상의 이러닝 콘텐츠 산업의 애로사항을 해결하기 위한 대안 모색차원에서라 할 수 있다. 즉 이러닝 콘텐츠개발자와 발주기관(서비스사업자)간의 계약이 표준계약서 없이 발주기관마다 각기 상이하게 콘텐츠개발자에게 불리한 내용으로 계약이 이루어진 산업 현장의 불합리한 계약 관행과 구조를 개선하고자 한 것이다. 이러한 계약 관행으로 인해 이러닝 콘텐츠 개발자의 경영난이 가중될 뿐 아니라 이러닝 제품의 품질저하 현상으로 까지 문제가 야기되고 있기 때문이다[7].

이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서는 발주자와 개발자간의 계약에 대해 개발자가 이러닝 콘텐츠를 개발하여 제공하고, 발주자는 그 대가로서 용역대금을 지급함에 있어서 당사자들의 권리·의무 등을 규정함으로써 상호간의 이익을 증진하는데 그 목적이 있다고 규정하여 이러닝 콘텐츠 개발 당사자간의 상생구조를 강조하고 있다. 또한 표준계약서는 용역의 범위와 상세한 내용을 과업내용서에 별첨하도록 규정하고 그 과업내용서에는 반드시 ① 제작 분량, 미디어 품질, 제작언어 등 상세한 을의 과업 내역, ② 검사기준, 검사책임자, 검사비용 부담주체, ③ 지식재산권 확보 내역 및 확보주체, ④ 기본 가이드 정보의 제공시기 및 내역, ⑤ 기타 당사자들이 필요로 하는 사항 등의 내용이 포함되도록 규정하였다.

이 외에도 다수의 내용이 상세히 기술되어 있지만, 특히 표준계약서의 주된 내용은 ① 일방적인 과업내용 변경과 변경에 따른 추가비용을 요구하지 못하던 것을 설계, 사양, 기간 및 물량 등의 과업내용 변경 시 추가비용을 산정(2조, 4조, 12조), ② 발주기관(서비스업체)에 귀속되던 지식재산권을 콘텐츠 개발업체에 귀속되도록 하고 양도시 양도대금을 명시(11조), ③ 제3자의 저작물에 대한 권리확보를 전적으로 콘텐츠 개발업체에 부담 지우던 것을 발주기관이 부담(3조, 10조)토록 개선한 것 등이다.

3. 표준계약서 적용 실태 분석[1)]

3.1 실태 조사 개요

정부는 이러닝 콘텐츠 용역개발 표준계약서 제정·고시 이후 교육 및 설명회 등 지속적인 홍보를 통해 표준계약서의 자율적 활용을 권고하고, 정기적인 모니터링을 통해 제도의 조기정착을 유도하고자 했다.

본 연구는 연구 목적 달성을 위해 이러한 정부의 의도와 노력이 이러닝 콘텐츠 용역 수발주 현장에서 어느 정도 실효를 거두고 있는지에 대한 조사를 실시하였다. 본 조사는 (공공기관·정부·기업 등) 이러닝 콘텐츠 발주 사업에 직·간접적으로 참여한 기업 CEO 등을 대상으로 2015년 1월 17일 ~ 1월 26일 까지 10일 동안 이루어져다. 조사 방법은 전화 설문조사로 이루어졌으며, 응답자는 총 40명이었다.

조사 내용은 <Table 1>에서 보는 바와 같이, 표준계약서에 의한 계약체결 여부, 표준계약서상의 개발 콘텐츠 귀속 및 양도시 양도대금 명시 항목 반영여부, 표준계약서상의 제3자 저작 콘텐츠에 대한 저작권 확보 비용 부담 항목 반영 여부, 표준계약서상의 콘텐츠 개발 과업변경시의 추가 비용 산정 항목 반영 여부, 표준계약서의 적용 및 효과를 거두기 위해 필요한 정책 대안 제시, 응답자(기업)의 특성 등 이었다.

〈Table 1〉 Research topics

No	Research topics
1	contract performance or not by the Standard Contract when contracting with project owner
2	reflect or not paragraph 'give intellectual property rights to the content developer and payment transfer fee when transferring intellectual property rights' of the Standard Contract
3	reflect or not paragraph 'project owner pay rights acquisition costs for third party work' of the Standard Contract
4	reflect or not paragraph 'estimate the additional costs when changes tasks contents, such as designs, specifications, duration, volume and etc.' of the Standard Contract
5	policies needed that the Standard Contract is applied and effective
6	Respondents' characteristics for statistical analysis

1) 본 연구의 조사 및 분석 결과는 한국이러닝산업협회, 이러닝 콘텐츠 개발 대가기준 정책연구, 산업통상자원부, 2015의 주요내용을 참조 인용하였다.

3.2 조사 결과 분석

3.2.1 실태 조사 응답자(기업) 특성

이러닝 콘텐츠 개발용역시 표준계약서 시행 관련 조사를 위한 설문 응답자(기업)들의 특성은 <Table 2>와 같다. 콘텐츠 사업을 영위하는 기업이 47.%%로 가장 많고, 매출액이 5억원 미만인 기업이 65%로 가장 많이 조사에 참여하였다. 여기에서 사업 아이템은 이러닝 콘텐츠 용역개발 사업에 참여한 업체로서 각 기업의 주된 사업 아이템을 의미한다.

〈Table 2〉 Respondents(companies)' characteristics

(unit : persons, %)

items	respondents(companies)' characteristics				
business item	service	contents	solution	HW	others
	sales	19(47.5)	4(10.0)	1(2.5)	1(2.5)
title	less than 500 million won	less than 500~1,000 million won	less than 1,000~5,000 million won	no answer	
	26(65.0)	2(5.0)	4(10.0)	8(20.0)	
title	CEO	executive	manager	practitioner	
	9(22.5)	3(7.5)	15(37.5)	13(32.5)	

3.2.2 표준계약서 적용 여부 조사 분석

먼저 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서가 제정·고시된 이후 업계의 바램대로 이러닝 콘텐츠 개발용역 수발주 현장에서 동 표준계약서에 의해 계약이 체결되고 있는지에 대한 조사 결과 아직 제대로 적용된 사례가 없는 것으로 조사되었다.

즉 <Table 3>에서 볼 수 있듯이, 표준계약서에 의해 체결한 실적이 있는 업체는 전무하며, 1개 업체(솔루션업의 매출액 500백만원 미만인 업체)만이 3가지 주요 계약내용 중 '지식재산권을 콘텐츠 개발업체에 귀속'되도록 한 것을 포함한 1건의 계약한 바 있다고 응답하여 당초의 기대와는 달리 표준계약서가 산업 현장에서 거의 적용되지 못하고 있다는 것을 보여주고 있다. 즉 모든 응답기업이 표준계약서에 의해 체결한 실적이 없다고 응답하여 표준계약서 제정·고시 효과는 거의 전무하다고 분석할 수 있다.

〈Table 3〉 Whether or not to apply the Standard Contract

(unit : persons, %)

		cases	is not	is	number
total		40	97.5	2.5	1
business item	service	15	100.0	-	
	contents	19	100.0	-	
	solution	4	75.0	25.0	1
	HW	1	100.0	-	
	others	1	100.0	-	
sales	less than 500 million won	26	96.2	3.8	1
	less than 500~1,000 million won	2	100.0	-	
	less than 1,000~5,000 million won	4	100.0	-	
	no answer	8	100.0	-	

〈Table 4〉 Whether sharing intellectual property of development content

(unit : persons, %)

		cases	not change at all	not change	normal	small change
total		40	15.0	52.5	27.5	5.0
business item	service	15	13.3	46.7	40.0	
	contents	19	21.1	63.2	15.8	
	solution	4			50.0	50.0
	HW	1		100.0		
	others	1		100.0		
sales	less than 500 million won	26	11.5	57.7	26.9	3.8
	less than 500~1,000 million won	2	50.0		50.0	
	less than 1,000~5,000 million won	4		75.0	25.0	
	no answer	8	25.0	37.5	25.0	12.5

특히 표준계약서 고시 후 '지식재산권을 콘텐츠 개발업체에 귀속되도록 하고 양도시 양도대금을 명시'하도록 하는 내용이 계약에 반영되었는지에 대한 응답은 <Table 4>에서 보는 바와 같이, 응답자의 5.0%만 조금 달라졌다고 응답하였는데, 특히 콘텐츠 개발용역을 주업으로 하는 서비스 및 콘텐츠 전문기업의 경우 전혀 달라지지 않았다고 응답하여 거의 효과가 없었음을 보이고 있다.

또한 표준계약서 고시 후 '제3자의 저작물에 대한 권

리확보 비용을 발주기관이 부담'하도록 하는 내용이 계약에 반영되었는지에 대한 응답은 <Table 5>에서 보는 바와 같이, 응답자의 2.5%만 조금 달라졌다고 응답하였는데, 그 응답은 콘텐츠 전문기업 1개의 응답으로서 사실상 거의 효과가 없었음을 보이고 있다.

〈Table 5〉 Whether project owner's pay of rights acquisition costs for third party work

(unit : persons, %)

		cases	not change at all	not change	normal	small change
total		40	15.0	50.0	32.5	2.5
business item	service	15	20.0	40.0	40.0	
	contents	19	10.5	63.2	21.1	5.3
	solution	4	25.0		75.0	
	HW	1		100.0		
	others	1		100.0		
sales	less than 500 million won	26	11.5	61.5	23.1	3.8
	less than 500~1,000 million won	2	50.0		50.0	
	less than 1,000~5,000 million won	4	25.0	25.0	50.0	
	no answer	8	12.5	37.5	50.0	

〈Table 6〉 Whether reflecting the additional costs when changes tasks contents

(unit : persons, %)

		cases	not change at all	not change	normal	small change
total		40	12.5	42.5	32.5	12.5
business item	service	15	13.3	33.3	46.7	6.7
	contents	19	15.8	52.6	21.1	10.5
	solution	4			50.0	50.0
	HW	1		100.0		
	others	1		100.0		
sales	less than 500 million won	26	7.7	50.0	30.8	11.5
	less than 500~1,000 million won	2	50.0		50.0	
	less than 1,000~5,000 million won	4		25.0	50.0	25.0
	no answer	8	25.0	37.5	25.0	12.5

또한 표준계약서 고시 후 '설계, 사양, 기간 및 물량 등의 과업내용 변경 시 추가비용을 산정'하도록 하는 내용이 계약에 반영되었는지에 대한 응답은 <Table 6>에서 보는 바와 같이, 응답자의 12.5%만 조금 달라졌다고 응답하였는데, 이는 그간 개발자(업체)의 과제수행 과정에서 지속적으로 반영을 요구한 것에 대한 일부 발주기관의 반영으로 나타난 결과이지 표준계약서의 제정·고시에 의한 효과라고 보는 시각은 많지 않은 것으로 파악된다.

3.2.2 표준계약서 활성화 정책적 시사점

이상의 조사 결과를 종합해보면, 정부가 제정·고시한 표준계약서에 의한 체결은 거의 효과를 발휘하지 못한 것으로 분석되며, '지식재산권을 콘텐츠 개발업체에 귀속되도록 하고 양도시 양도대금 명시', '제3자의 저작물에 대한 권리확보 비용의 발주기관 부담', '설계, 사양, 기간 및 물량 등의 과업내용 변경 시 추가비용 산정' 등 계약서상 핵심내용 역시 크게 개선되지 않아 정부의 제정·고시된 표준계약서 준수가 담보되도록 하는 정책적 배려가 필요한 것으로 파악된다.

〈Table 7〉 Policy alternatives for activating the Standard Contract (unit : persons, %)

		cases	mandatory application	education and outreach	monitoring system	certification system	additional points in the evaluation
total		29	58.6	55.2	34.5	27.6	20.7
business item	service	10	40.0	40.0	20.0	30.0	30.0
	contents	17	70.6	64.7	47.1	29.4	17.6
	solution	1		100.0			
	others	1	100.0				
sales	less than 500 million won	20	55.0	60.0	30.0	30.0	25.0
	less than 500~1,000 million won	1	100.0				
	less than 1,000~5,000 million won	3	33.3	66.7	33.3		
	no answer	5	80.0	40.0	60.0	40.0	20.0

<Table 7>에서 볼 수 있듯이, 표준계약서 적용의 효과를 얻기 위한 정책 의견 조사 결과에서도 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서의 활성화 필요성과 이를 위한 정책적 대안 요구사항이 파악되고 있다. 요약하면, 표준계약서 적용 의무화 58.6%, 표준계약서 적용환경 조성을 위한 교육 및 홍보 55.2% 등 보다 적극적인 정책적 요구사항이 조사되었으며, 뒤이어 정부의 상시적 계약 모니터링 체계 도입, 표준계약서 적용 인증제도 시행, 표준계약서 적용시의 평가가점 부여 순으로 정책적 선호도가 있는 것으로 조사되었다.

이상에서 분석한 이러닝 콘텐츠 표준계약서 시행 이후의 표준계약서 도입 실태 결과는 보다 적극적인 정책이 추가되었으면 하는 업계의 절실함이 배어 있는 것으로 판단된다.

4. 정책적 제안

이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서 활용 여부에 관한 조사 결과를 종합해보면, 정부가 제정·고시한 표준계약서에 의한 체결은 거의 효과를 발휘하지 못한 것으로 분석된다. 또한 '지식재산권을 콘텐츠 개발업체에 귀속되도록 하고 양도시 양도대금 명시', '제3자의 저작물에 대한 권리확보 비용의 발주기관 부담', '설계, 사양, 기간 및 물량 등의 과업내용 변경 시 추가비용 산정' 등 계약서상 핵심내용 역시 크게 개선되지 않아 정부의 제정·고시된 표준계약서 준수가 담보되도록 하는 정책적 배려가 추가적으로 요구되는 것으로 파악된다[15].

제정·고시되어 시행 중인 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서가 제대로 적용되어 효과를 얻기 위한 정책 의견 조사 결과에서도 이러한 의미의 정책적 대안 요구사항이 파악되었다. 첫째, 표준계약서의 적용 의무화를 시행할 필요가 있다. 한시적으로나마 표준계약서 적용 의무화를 공공부문부터 시행한다면 공공부문은 관행이 될 것이고 민간으로의 확산 효과도 나타날 것이다. 둘째, 표준계약서 적용환경 조성을 위한 교육 및 홍보가 필요하다. 비록 표준계약서가 제정·고시되었다고는 하나, 이와 같은 사실을 인지하지 못할 수도 있으며, 고지 사실을 알고 있다하더라도 내용에 대한 정확한 이해와 시간 부족 등의 이유로 간과하고 넘어갈 소지가 많다. 따라서 이에 대한 적극적인 홍보와 체계적인 교육이 절대적으로 요구된다. 셋째, 정부의 상시적 계약 모니터링 체계가 도입될 필요가 있다. 시범적으로 정부부처나 주요기관 중심으로 모니터링을 실시하다가 확대하면 되는데, 그 모니터링은 단순한 시스템 정도로도 충분히 이루어질 수 있다. 넷째, 표준계약서 적용에 관한 인증제도가 시행될 필요가 있다. 표준계약서가 그대로 적용된다는 것은 쉬운 일은 아니다. 따라서 표준계약서를 기관이나 조직 및 관련 용역의 규모 등에 따라 변형 적용이 가능한데, 이에 대한 인증 제도를 도입하면 임의적 적용의 수준을 벗어나 각 상황에 맞는 적용이 보다 용이해질 것이다. 다섯째, 공공기관 등이 표준계약서 적용시 평가에서 가점을 받을 수 있는 제도적 보완이 필요하다. 현재 정부는 정부업무평가제도를 시행하고 있으며, 각 기관도 마찬가지 유형의 평가를 실시하고 있다. 이 평가제도 내에 표준계약서 적용 여부에 따라 기관 및 기관장 평가시 가점을 주는 제도를 도입한다면 훨씬 적극적으로 표준계약서를 활용할 것으로 판단된다.

종합적으로 2013년 6월 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서 시행 이후의 이러닝 콘텐츠 표준계약서 도입 혹은 적용 여부는 거의 전무한 상황이라고 분석되어 표준계약서 적용이 활발하게 이루어지도록 하는 보다 적극적인 정책 대안 마련 및 시행이 후속적으로 이루어져야 할 것으로 결론지을 수 있다.

5. 결론

이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서는 용역 당사자들의 권리·의무 등을 규정함으로써 상호간의 이익을 증진하는데 목적을 가지고 있다. 정부는 이러한 표준계약서의 준수 및 적용 활성화를 통해 이러닝 콘텐츠 사업주체들의 상생 기반 용역 구조를 정착시켜 궁극적으로 이러닝 산업의 건강한 발전을 도모하고자 하였다.

그러나 본 연구 결과, 이 표준계약서가 콘텐츠 개발용역 수발주 현장에 전혀 뿌리를 내리지 못해 실효를 거두지 못한 것으로 분석되고 이에 대한 개선 필요성이 도출되었다. 이에 본 연구는 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서가 정부의 의도와 목적대로 수발주 현장에서 착근됨과 동시에 관행으로 정착되도록 하기 위한 대안으로 표

준계약서 적용 의무화, 표준계약서 적용환경 조성을 위한 교육 및 홍보 실시, 정부의 상시적 계약 모니터링 체계 도입, 표준계약서 적용 인증제도 시행, 표준계약서 적용 기관 및 기관장 평가시의 가점 부여 등의 정책을 제언하게 되었다. 이러한 정책 제언이 시행될 경우 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서는 제정·고시를 넘어 수발주 현장에 정착되고 나아가 이러닝 산업 발전에 큰 기여를 할 것으로 기대된다.

다만, 본 연구는 이러닝 콘텐츠 개발용역 표준계약서의 적용 실태에 관한 조사를 개발자(업체)들을 대상으로 국한한 점과 보다 세심한 정책대안 제시가 부족한 점 등의 연구상 한계를 가지고 있다. 이에 본 연구는 향후 발주자(기관)와 병행하는 실태 조사 및 보다 세심한 정책대안 제시 등의 후속 연구를 기대한다.

ACKNOWLEDGMENTS

The research was supported by the research fund of Ministry of Trade, Industry & Energy.

REFERENCES

[1] Ministry of Trade, Industry & Energy, e-Learning Industry Survey, 2014.

[2] Kyoo-Sung Noh, Seong-Hwan Ju, A Study on Promoting Policy of Smart Learning Industry Journal of Digital Convergence 9(6), 197-206, 2011.

[3] Tae In Han, A Study on the Technical Evaluation of the Quality Certification for e-Learning Contents, Journal of Digital Convergence 13(1), pp.49-66, 2015.

[4] Tae In Han, A Study on Analyses of e-Learning Contents Development Cost and Rational Alternatives for Policy Making, Journal of Digital Convergence 10(6), pp.361-368, 2012.

[5] Yoo-Buem, Lee, 'Ministry of Trade, Industry & Energy, Enacted e-Learning Industry's Standard Terms and Conditions·Standard Contract', The Financial News, 2013.

[6] Kyoo-Sung Noh, Seong-Hwan Ju, A Study on Policies of the Ordering and Receiving System for Public e-Learning Project in Korea, Journal of Digital Convergence 12(3), pp.29-36, 2014

[7] Kyoo-Sung Noh, Smart Learning Strategies utilizing Convergence of e-Learning and Bigdata, Journal of Digital Convergence 13(1), 487-493, 2015.

[8] Kyoo-Sung Noh, Seong-Hwan Ju, A Study on the Environment Analysis and Policy of Smart Education, Journal of Digital Convergence 11(4), pp.35-44, 2013.

[9] Seong-Hwan Ju, Kyoo-Sung Noh(2015), A Study on Policy for Data Convergence infrastructure of e-Learning Industry, Journal of Digital Convergence 13(1), pp.77-83.

[10] Kyoo-Sung Noh, Seong-Hwan Ju, Current Status and Improvement Policies of Subcontracting in the e-Learning Industry in Korea", International Journal of Advancement in Computing Technology, AICIT, 5(12), 599-604, 2013

[11] Ji won Lee, Kyung-hee Kang, Study about the relationship between self-esteem, depression and stress of students according to school system, Journal of the Korea Convergence Society 5(4), pp. 69-74, 2014.

[12] Kyoo-Sung Noh, Sanghwi Park(2013), Measures for e-Learning Policy Effectiveness Improvement through Analysis of Maturity of Korean Policy Application, Journal of Digital Convergence 11(12), pp.11-19.

[13] Lee, Dong Yubm(2013), Research on Developing Instructional Design Models for Flipped Learning, Journal of Digital Convergence 11(12), pp.83-92.

[14] Kyoo-Sung Noh, Seong-Hwan Ju(2011), A Study on Promoting Policy of Smart Learning Industry, Journal of Digital Convergence 9(6), pp.197-206.

[15] Korea e-Learning Industry Association, Research on Policy to Fee Estimate Standard of e-Learning Content Development, Ministry of Trade, Industry & Energy, 2015.

이 주 연(Lee, Joo Yeoun)

- 1993년 2월 : 아주대학교 대학원 경영정보전공(경영학석사)
- 2004년 2월 : 인하대학교 대학원 경영학과(경영학박사)
- 2007년 ~ 2011년 : 한국산업정보학회 회장
- 2005년 ~ 2011년 : SK C&C 전략마케팅본부장(상무)
- 2011년 ~ 2014년 : 포스코ICT 그린사업부문장(전무)
- 2014년 ~ 현재 : 아주대학교 공과대학 산업공학과 교수
- 2015년 ~ 현재 : 산업통상부 산업융합촉진 옴부즈만
- 관심분야 : Business Intelligence, Smart Convergence (Smart Grid, Factory, Fin Tech, Cognitive)
- E-Mail : jooyeoun325@ajou.ac.kr

노 규 성(Noh, Kyoo Sung)

- 1984년 2월 : 한국외대 경영학과 (경영학사)
- 1995년 8월 : 한국외대 대학원 경영정보학과(경영정보학 박사)
- 2003년 ~ 2010년 : 中國 延邊科學技術大學 兼職敎授
- 1997년 ~ 현재 : 선문대학교 경영학부 교수
- 2004년 ~ 현재 : 한국디지털정책학회 회장
- 2015년 ~ 현재 : 서울디지털닥터단 단장
- 관심분야 : 디지털정책&스마트융합, 디지털경제민주화, 창의기반 경영혁신, 빅데이터
- E-Mail : ksnoh@sunmoon.ac.kr